

【公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団】

2018 年度 助成研究募集要領

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団は「人間と遊び」という視点に立った科学技術の研究助成をすることを主な目的として、1992年に設立され2011年に公益財団の認定を受けた法人です。

この視点に立脚した研究開発等を対象に、設立以来途切れることなく、毎年広く研究助成を展開してまいりました。

本年度は、下記の要領で研究助成の対象者を募集いたします。多数の研究者のご応募をお待ちしております。

記

1. 研究助成の対象分野

ゲームの分野の研究を助成する「助成研究 A」、人間と遊びに関する研究を助成する「助成研究 B」及びゲームに関する「国際交流（参加）」を助成対象の3分野とします。

※ 本件助成は、広く社会一般の「公益」に資する研究等に対して助成を行うものです。従って、特定の業界や愛好者団体の「共益」をめざす研究は助成の対象になりません。

※ 本年度は、国際交流＝ゲームに関する国際会議の「開催」に対する助成は行いません。

2. 研究課題

(1) 助成研究 A＝ゲームの分野の研究に対する助成

① 重点研究＝社会と向き合う／人とつながるゲーム

ゲームはしばしば、現実社会から遊離した存在、社会に背を向ける存在とといったいわれなき批判を浴びてきました。「インベーダーゲーム批判」や「オタク批判」、「ゲーム脳」といった根拠のはっきりしないもの、ガチャなどの高額課金やゲーム依存のように実際に弊害が可視化されたものを含め、ゲームを楽しむことに対する悪いイメ

ージは広く流布され、今でも残念ながらそうした考え方をする人は少なくありません。

しかし、そうした声にもかかわらず、ゲームは今や私たちの社会に広く定着し、多くの人々に親しまれています。シリアスゲームやゲーミフィケーションのように社会課題に取り組むもの、遊びを通して文化や暮らしを豊かにするものなど、そのありようはさまざまですが、まぎれもなくゲームは、私たちの社会を構成する重要な一部であるといえるでしょう。それはとりもなおさず、ゲームに関わる人々が、社会と向き合うこと、人とつながることを大事にしてきたからにほかなりません。

デジタルゲームがアーケードから家庭へと広まり、そしてオンラインへと移行しつつある今、こうした原点にもう一度立ち返り、私たちの社会においてゲームが果たしている役割、また果たすべき役割について考え直してみる必要があると考えます。

そうした観点から、今年度の助成研究 A（重点研究）募集研究課題は、「社会と向き合う／人とつながるゲーム」としました。以下、この議論の過程で出た論点をいくつか挙げますが、もちろんこれらに限られません。広範な研究テーマを包含しうる課題であると考えており、幅広い分野からの応募を期待します。

①シリアスゲームやゲーミフィケーションといった、具体的な社会課題の解決ないし改善のためゲームないしゲーム的手法を用いることに関する研究は引き続き歓迎します。たとえば、2015年9月の国連サミットで採択された「持続可能な開発のための2030アジェンダ」に記載された2016年から2030年までの国際目標である「持続可能な開発目標（SDGs）」には、貧困や飢餓といった国レベルの大きな課題から、ジェンダーや雇用のように私たちの日常生活に直結する身近な課題までを含む17の目標が掲げられています。これらを実現・改善するためにゲームはどのような役割を果たせるのでしょうか。
https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/about/doukou/page23_000779.html

②社会の隅々にまでデジタル化、情報化が進む中、「アナログ」や「対

面」の価値が見直される動きが広がっています。たとえば音楽の分野では、配信ビジネスが急成長する中でアナログレコードが静かなブームとなり、またライブやコンサートの市場も拡大しています。ゲームにおいても、ボードゲーム、カードゲームなどのアナログゲームをもう一度見直す動きがあるようです。ゲームを通して人と触れ合う、つながることには、オンラインのやりとりにはない価値があるのかもしれませんが。あるいはデジタルとアナログを融合した新たなゲームのあり方があるのかもしれませんが。アナログゲームやその活用に関する研究、ゲームにおけるアナログとデジタルの新たな関係に関する研究なども歓迎します。

③ゲームは私たちの文化の重要な一部となっていますが、文化は地域により、また社会の中で属するグループにより、さまざまながいがあります。私たちがもつ多様性は、私たちが楽しむゲームの中にどのように反映しているのでしょうか。またゲームは私たちの社会や文化にどのような影響を与えているのでしょうか。そうした、ゲームにおける文化的要素、文化の中におけるゲームの意義などの研究は、これまで当財団の助成研究の中ではあまり数が多くなかったように思われます。技術が進めば進むほど、それをどのように理解し使っていけばいいのかをより深く考える必要があるでしょう。こうしたテーマの研究も歓迎します。

② 基礎的・基盤的研究＝

「ゲームの本質に関する研究」、「ゲームと人間に関する研究」

「ゲームと社会に関する研究」及び「ゲームと技術に関する研究」

(2) 助成研究 B＝「人間と遊び」に関する研究に対する助成

「遊びの本質及び影響に関する研究」、「遊びの社会的諸活動への応用に関する研究」及び「助成研究 A 又は B のいずれの課題にも属さない『人間と遊び』の研究」

(3) 国際交流＝遊び・ゲーム等に関する国際会議等の活動に対する助成

「応募者が遊び・ゲーム等に関する国際会議に「参加」する費用」

※ 2回にわたって募集しますので、募集対象期間や条件等をお間違えなくご応募ください。

※ 助成対象の国際会議は、遊び・ゲーム等をテーマとする国際会議です。但し、

国際会議全体テーマだけでなく、国際会議の分科会やシンポジウムに上記のテーマが含まれる場合も助成対象とします。

- ※ 応募者が口頭発表、ポスター発表を行う場合、あるいはシンポジスト等をつとめ、研究発表を行う場合に限りです。
単なる参加だけの場合は、助成対象としません。
- ※ 研究発表等の採択が未定でも、本助成に応募することが出来ます。又、助成決定後に研究発表が不採択となった場合でも、事情により助成することがあります。
- ※ 助成費目は、参加費と、航空運賃や鉄道運賃等の交通費、宿泊費・食事代等の滞在費の全部または一部です。

3. 募集条件

(1) 応募資格

国内の大学院、大学、短大、高専、専門学校及び非営利の研究機関等に所属する研究者又はこれらの機関に所属する研究者を代表者とする共同研究グループ

- ※ 研究者には大学院後期博士課程在籍者を含みます。但し、指導教員の推薦が必要です。

(2) 研究助成額

- ① 助成研究 A：総額 2,660 万円（1 件当たり 500 万円）以内
- ② 助成研究 B：総額 980 万円（1 件当たり 100 万円）以内
- ③ 国際交流：総額 70 万円以内

(3) 研究期間

2019 年 3 月 1 日～2020 年 2 月 28 日の 1 年間

- ※ 研究期間の特例

助成研究 A であって 2 年間で必須とする研究についてのみ、申込をすれば例外的に 2 年間助成を承認することがあります。この場合は、約 1 年経過後に研究成果中間報告書を提出すると共に選考委員会に出席して口頭報告していただき、選考委員会がこれを中間評価して研究継続の可否を決定します。
助成額は、総額 500 万円以内、各年度 300 万円以内とします。

- ※ 国際交流

第 1 回：2018 年 12 月 1 日～2019 年 5 月 31 日に開催される国際会議
(第 2 回：2019 年 6 月 1 日～2019 年 11 月 30 日に開催される国際会議)

国際会議の初日が助成対象の国際会議の開催期間に含まれていれば、当該の募集期間に応募してください。例えば、国際会議の開催期間が2019年5月29日～6月2日の場合は、第1回目の募集期間に該当します。

(4) ヒトを対象とする研究

採択された際には、所属機関の倫理審査を受けること及び採択された研究の成果報告の際には、倫理審査を受けた旨を明記することを誓約していただきます。

4. 応募方法

(1) 応募期間

2018年7月15日～2018年10月15日

※ 国際交流

第1回：2018年7月15日～10月15日

(第2回：2019年1月15日～4月15日)

(2) 提出書類

助成研究の申込書：指定様式

研究計画書：指定様式

研究実績の申告書：本人の研究実績及びプロフィールを記載した
URL

※ 当該URLがない場合の様式・記入方法等の詳細は、当法人のウェブサイトで確認してください。

(3) 応募方法

当財団ウェブサイトの応募ページから申し込んでください。

5. 審査・採択

(1) 審査方法

非公開の学識経験者10名からなる選考委員（委員長のみ公開）が、次の2段階により慎重に審査して、事実上の決定をします。

① 事前審査：各委員が分担して応募書類を閲読して行う。

② 本審査：事前審査結果を基に、委員全員の会議形式により行う。

(2) 最終決定及び発表

理事会は、選考委員会の答申を尊重して2019年1月中に最終決定し、同月中に結果を当財団ウェブサイト上で発表します。

(3) 研究費用の提供

「研究助成条件同意書」の提出等当財団の定める手続きの完了を条件として、2019年2月中に全額を提供します。

6. 助成を受けた研究者の義務

(1) 研究報告書等の提出

研究(代表者)は、研究終了年の4月末日までに、当財団の指定様式により研究報告書、研究報告書概要及び会計報告書等を提出しなければなりません。

(2) 研究成果発表会への出席及び発表

研究代表者は、研究終了年の9月中に当財団が開催する「研究成果発表会」に出席し、指定された方法で成果を発表しなければなりません。

※ 国際交流への助成を除く

7. 当財団への連絡

住所：〒104-0061

東京都中央区銀座三丁目15番8号 銀座プラザビル6階

名称：公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団

助成研究募集担当

URL：http://www.nakayama-zaidan.or.jp

☎：03-6226-6161

e-mail：info@nakayama-zaidan.or.jp

8. 個人情報の取り扱いについて

申込に係る個人情報は、審査のために必要な範囲で特定の関係者に開示する

ほかは公表しません。但し、採択決定者につきましては、当財団ウェブサイト上で氏名、所属機関及び肩書を公表します。

以 上