

SFC 研究所ラボラトリ年次活動実績報告書

ラボ名称	e-Sports・ラボ					
ラボ代表者	氏名	加藤 貴昭	所属	環境情報学部		
ラボ設置期間	2019年9月1日		～	2022年8月31日	3	年間

構成メンバー（提出時点）		
氏名	所属・職位	役割
加藤貴昭	環境情報学部・准教授	代表
古谷知之	総合政策学部・教授	共同代表、e-Sportsマネジメント
水鳥寿思	総合政策学部・専任講師	フィジカルスポーツとe-Sports
森将輝	環境情報学部・専任講師	フィジカルスポーツとe-Sports
秋山美紀	環境情報学部・教授	ヘルスケアとe-Sports
宮垣元	総合政策学部・教授	ヘルスケアとe-Sports
森さち子	総合政策学部・教授	ヘルスケアとe-Sports
南政樹	政策・メディア研究科・特任講師	e-Sportsマネジメント/ドローンレース
永野智久	横浜商科大学商学部・准教授	フィジカルスポーツとe-Sports
松橋崇史	拓殖大学商学部・准教授	e-Sportsマネジメント
岩月基洋	嘉悦大学ビジネス創造学部・准教授	e-Sportsマネジメント

年次活動実績報告

研究活動報告 (設置申請書, 継続申請書の研究活動計画と対比するように記載してください。)

近年、世界的にe-Sportsの競技人口と産業規模が共に急増している。我が国では未だ十分な知名度が得られていないものの、世界的に見ると競技人口は1億人以上(観戦人口は3億人以上)、産業規模は2000億円以上とも言われている。2018年には「アジア大会2018ジャカルタ」でデモンストレーション競技としてe-Sportsが採用され、2024年の「パリ五輪」でも正式種目として採用される可能性が示されている。急激な市場規模拡大の一方、e-Sportsのマネジメント、フィジカルスポーツとe-Sportsとの連携、ヘルスケアから見たe-Sportsの可能性、e-Sportsに関連したVRやMRの活用、e-Sports関連データの解析など、学術的な観点からの研究課題も多い。他方最近では、日本国内でも高齢者の痴呆防止や身障者・健常者ともに参加可能であるなどといった観点からe-Sportsの有効性なども期待されている。こうした状況を背景に、日本および世界のe-Sports市場を俯瞰し、e-Sportsに関する教育・研究・社会貢献に資することを目的として、2019年より本ラボを設置した。

2019年度は主に下記について取り組んだ。

【学術的成果】

第70回日本体育学会においてe-Sportsに関するセミナーを主催し、これまでの成果を発表するとともに今後の学術的研究の意義について展望を述べた。特に現役のe-Sportsプロ選手にも参加してもらい、セッション内での対談、試技などを行い、200名弱の参加者が集った。また日本野球科学研究会第7回大会にて野球ゲームである「パワプロ」に関する研究発表を行い、唯一のe-Sportsを取り扱った研究ではあったが、優秀賞に選出された。

【教育的成果】

KPMGコンサルティングによる寄付講座として「e-Sports論」を開講した。同授業は2018年度より設置され、我が国で初めてe-Sports産業に関連するマネジメントや人材育成に着手しているものであり、2019年度は学部生が対象となり、150名を超える希望者が集まった。eスポーツ産業界を中心に、関連する法曹・放送業界からも講師を招聘し、幅広い視点からeスポーツの現状と将来、課題について学べるように工夫した。学生には、「コンサルタントとして、実存する日本の企業がeスポーツ市場に参入する際の新規事業を考える」ということを最終課題として与え、新規事業の内容やビジネスモデル、新規事業に対するSWOTや本事業へのシナジー、eスポーツ市場へ与える影響、事業計画(売上や費用の簡単な算出)について検討し報告してもらった。

【社会的貢献】

「みらいのまちをつくる・ラボ」とも連携し、大井町を拠点にe-Sportsと地域づくりに関する研究を実施した。毎週月曜の高齢者向け健康講座では、健康体操とともにeSportsとして「太鼓の達人」を取り入れ、「eSports for all」をテーマに地域住民の多世代交流を促すヘルスケアプログラムを導入した。特に約10週間に渡る継続的なeSports利用により、遂行機能や注意、記憶機能の向上が認められた。これらの成果は東京ゲームショウにて成果を発表した。

2020年3月頃からのCOVID-19の発生により各種会合や健康講座も中止することとなった。今後は年に1-2回程度、e-Sportsに関するシンポジウムを開催したいと考えている。また会員向けにコンソーシアム主催の研究会や勉強会を定期開催し、情報収集や会員間の交流促進を図っていきたい。

研究成果（学術論文、著作物、メディア露出等）

●論文、寄稿など

加藤貴昭・古谷知之・南政樹. (in press). eスポーツという大いなる可能性. SFCジャーナル. 日本アクティビティ協会. (2019). 健康ゲーム通信 2019年9月号.

●講演・講座など

加藤貴昭, 郡司裕也, & 高橋祐樹. (2019). 「パワプロ」打撃場面におけるプロ選手と大学野球選手の視覚探索ストラテジーの比較. 日本野球科学研究会第7回大会（優秀賞）.

加藤貴昭. (2019). eスポーツは研究対象となりえるか? 日本体育学会第70回大会.

川崎陽一. (2019). 社会参加寿命の延伸と「通い場」の創造. 日本体育学会第70回大会.

Hyun, B. (2019). 世界のEsports市場動向と日本国内の現状について. 日本体育学会第70回大会.

加藤貴昭. (2019). 学術的視点から見たeSportsについて. スポルテック2019, 東京, 7月.

加藤貴昭. (2019). 学術的視点から見たeSportsの可能性. 健康ゲーム指導士養成講座, 東京, 11月.