

ゲームプレイヤーのさらなる進化と豊かなゲームライフの実現を目指したプロジェクト『Game Wellness Project(ゲームウェルネスプロジェクト)』を2020年4月から開始いたします

この度、株式会社産経デジタル(東京都千代田区/代表取締役社長:宇田川尊志)は、株式会社ゲームエイジ総研(東京都渋谷区/代表取締役:光井 誠一)、日本ユニシス株式会社(東京都江東区/代表取締役社長:平岡昭良)、ヒューマンアカデミー株式会社(東京都新宿区/代表取締役社長:川上輝之)、レノボ・ジャパン株式会社(東京都千代田区/代表取締役社長:デビット・ベネット)の計4社・1校と共同で、ゲームプレイヤーのさらなる進化と豊かなゲームライフの実現を目指すプロジェクト「Game Wellness Project(ゲームウェルネスプロジェクト)」を本年4月よりスタートいたします。



本プロジェクトでは、ゲームプレイヤーの活動データを活用することでゲームプレイヤーの強化だけではなく、心身や脳の健康、健康寿命の延伸に寄与する事を目的としています。

ゲームは最新のテクノロジーを使用して人間の知的好奇心を刺激し、楽しみながら精神力を養う事ができる可能性を秘めています。ゲームを通じて得られるものは、仕事や勉強、日常生活の中でも活かせるものであり、ゲームを楽しむことは総合的に人生の価値を向上させると考えております。

本プロジェクトは「eスポーツにおける心理学・行動科学ベースのスポーツマネジメント研究(※)」を研究している鹿屋体育大学 萩原悟一准教授の学術指導の下、参画企業、学校が機材提供、技術開発、学校のシラバスへの試験的導入、高齢者向け施設への試験的導入、そして新たなビジネスの創出など、今後の展開を多岐に渡り検討しています。

(※) 鹿屋体育大学 萩原悟一准教授「eスポーツにおける心理学・行動科学ベースのスポーツマネジメント研究」

eスポーツを「する」「みる」「ささえる」という視点で研究を実施。「する」「みる」研究では脳波から感性を可視化できるアプリケーション「スポーツKANSEI」を開発し、eスポーツ実践時の「集中力」や観戦時の「満足度」などを検証。また、認知機能測定テストを用い、eスポーツを実践することによる効果を検証する。「ささえる」研究ではメンタルスポーツであるeスポーツのトレーニングメソッドの確立を目指した研究を推進する。

プロジェクト名称

Game Wellness Project (ゲーム ウェルネス プロジェクト)

プロジェクト参画企業・学校一覧

株式会社 産経デジタル/株式会社ゲームエイジ総研/ヒューマンアカデミー株式会社
/日本ユニシス株式会社/レノボ・ジャパン株式会社



背景と設立意義

近年、eスポーツの人気により、国内におけるゲームへの興味関心がさらに高まりを見せています。若年層の「なりたいたい職業ランキング」ではゲーム制作関連やeスポーツプレイヤーが上位にランクインするなど、若年層におけるゲームの存在が非常に高まっているほか、全国各地でゲームイベントの開催やeスポーツ専用のスタジオ・会場が次々とオープンしています。

一方、世界保健機関(WHO)が「ゲーム障害」を疾病に加えると発表するなど、ゲームに対する懸念が高まりつつあるのもまた事実です。ゲームプレイヤーのプレイ時のパフォーマンスを様々なアプローチで検証し、ポジティブ、ネガティブ両側面を可視化する事でより豊かなゲームライフが創出できると考え、本プロジェクト設立へと至りました。

活動内容と今後の展開

総合学園ヒューマンアカデミーでは、2020年4月より「e-Sportsカレッジ」を新規開講いたします。本プロジェクトの第一弾として、e-Sportsカレッジのシラバスへ萩原准教授の研究結果を試験導入することを計画しており、数ヶ月にわたって本学科生のゲームプレイ時における脳波など各種データの測定を予定しています。なお、調査結果は定期的に発表いたします。

株式会社産経デジタル

URL:<http://www.sankei-digital.co.jp/>

2005年11月設立。2006年2月、産経新聞社のデジタルメディア局を統合し、事業会社へ移行。産経新聞グループ各媒体、ポータルサイトやモバイル端末などへのニュースコンテンツ配信を手がける。また全世界30エディションで展開される世界的なゲームメディア「IGN」グループの日本版「IGN JAPAN」を運営しているほか、様々な企業のeスポーツシーン参画のコンサルティング業務を行っている。



PRESS CONTACT