

eスポーツ選手のアスリートの「スゴさ」を探る。スポーツ IT ソリューションが慶應義塾大学と共同研究を開始。

株式会社スポーツ IT ソリューション（本社：東京都渋谷区）は、慶應義塾大学 加藤貴昭環境情報学部准教授の研究会「HPL（Human Performance Laboratory）」と共同で、eスポーツ選手のパフォーマンス研究を開始いたしました。

本研究は、慶應義塾大学 SFC 研究所（湘南藤沢キャンパス：神奈川県藤沢市）、みらいのまちをつくる・ラボの活動の一環として大井町の研究拠点で行われます。



eスポーツ選手の評価において「勝敗」はとても重要ですが、その勝敗を分ける「スゴい」プレーは選手のどんな身体能力・スキル・メンタリティによって生み出されているのかについての議論はまだ深まっていません。

本研究ではまずサッカーゲームに着目し、リアルサッカーとヴァーチャルサッカーのプレーにおける類似や相違点、またトップレベルのeスポーツ選手のパフォーマンスの「スゴさ」を、視線計測やモーションキャプチャ、生体反応などアスリートとしての観点から解明する取り組みを行い、発信していきます。





#### ◆加藤貴昭研究会「HPL」について

HPL (Human Performance Laboratory) では、人間の様々な行動を対象に、心理的・身体的な側面を、手法を用いて実験的に検証しています。人間工学の分野は、日常生活における環境の問題や人間の基本特性とは何かという課題について「人を測る/知る」ことから、人間と環境との調和を実現するための実践的な応用を目指します。スポーツ心理学の分野は、エキスパートと呼ばれる人はいかにして高い運動パフォーマンスを発揮しているか、強いチームには何が重要かといった非言語的・包括的な知である「ワザ/コツ」について考察し、実践的な価値を見出すことを目指します。

#### ◆スポーツ IT ソリューションについて

スポーツ IT ソリューションでは、2020年には14億ドルに拡大されると言われるeスポーツ市場の成長（参考：2018年2月21日Newzoo発表）に着目し、eスポーツ大会の事務局運営、世界で活躍するeスポーツ(FIFA)プレイヤーであるナスリ選手とマネジメント契約を締結するなど、積極的に活動してきました。国内外で活躍するeスポーツプレイヤーを「アスリート」と捉え、eスポーツ環境の発展に努めてまいります。

今後、本研究プロジェクトに関するお問い合わせは、弊社担当までご連絡下さいますようお願い申し上げます。

#### ◆お問い合わせ先

株式会社スポーツ IT ソリューション 担当 熊本  
E-mail: takuma.kumamoto@sports-it.jp