

## 超人スポーツとe-Sportsの10年後の発展（実習の進捗発表）

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-05-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 鈴木, 雄大, 伊藤, 晴菜, 川口, 冬威, 加藤, 駿弥, 望月, 康太郎 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10297/00026603">http://hdl.handle.net/10297/00026603</a>

## 超人スポーツと e-Sports の 10 年後の発展

鈴木雄大，伊藤晴菜（情報社会学科），川口冬威，加藤駿弥，望月康太郎（情報科学科）

近年日本では，スポーツの新形態である「e スポーツ」への関心が高まり，また，全ての人を楽しめることを理念とした“人機一体”のスポーツ，「超人スポーツ」が提案されている．私たちは今後更なる発展が見込まれるこの二つのスポーツについて調べると共に，体験し関心を持ってもらえるような新たな遊戯施設を提案する．

文献による調査の結果，e スポーツは日本では家庭用ゲーム機の普及や大会の開催と法規制の相性が悪い等の理由で市場規模が広がらず国民の認知度が低く，e スポーツに触れる機会をより増やす必要があると考えられる．

また，超人スポーツは競技を行う際に精密機器を用いる為，継続的な運営が期待できるものが少ないが，技術の発達によりその問題も解決可能だろうということ，これらを体験する施設が様々な人と触れ合う場としても有効であるということが分かった．しかしながら，独自に行った意識調査の結果，e スポーツに比べて（図 1），超人スポーツの認知度は低く（図 2），その普及のためには広報活動の必要性も示唆された．

本調査の結論として，私たちは従来のスポーツ，e スポーツ，超人スポーツが其々体験可能なエリアを設けた遊戯施設を提案する．

いつeスポーツについて知りましたか？

21 件の回答

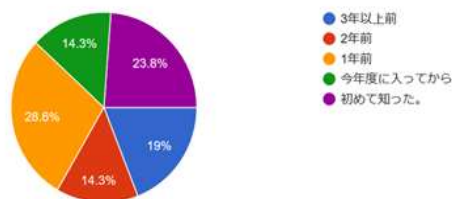


図 1. e スポーツに対する意識調査結果

あなたは超人スポーツについてどのくらい知っていますか？

21 件の回答

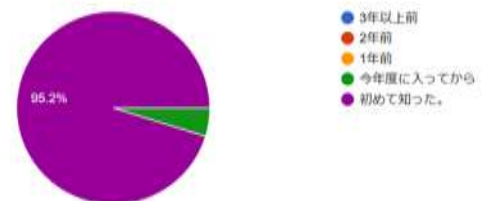


図 2. 超人スポーツに対する意識調査結果

(学習マネジメント・3 クラス)