慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	成長期eスポーツ競技者の知覚-認知スキルおよび非認知スキルに関する研究
Sub Title	A study of perceptual-cognitive and non-cognitive skills in growing eSports athletes
Author	加藤, 貴昭(Kato, Takaaki)
Publisher	慶應義塾大学
Publication year	2024
Jtitle	学事振興資金研究成果実績報告書 (2023.)
JaLC DOI	
Abstract	本研究の主題は、近年新たなスポーツ競技分野として注目されているeスポーツ競技者に着目し、領域一般性および領域特異性の観点から、知覚-認知スキルおよび非認知スキルに関して、各種主観的評価手法および他覚的評価手法を用いて実験的に検討を行うこととした。具体的には下記の2課題で構成されている。 課題1：主観的評価手法による非認知スキルの検証 課題2：他覚的評価手法による知覚-認知スキルの検証 今年度は両課題において最も重要でもある、研究対象としての高校生から大学生の競技成長期となる初級～中級クラスに属する競技者の選定と、縦断的な継続調査を行うための環境の構築を進めた。特に東京都品川区に新設された品川学藝高校のeスポーツ・エデュケーションコースに所属する生徒を主な対象とするため、高校との連携を強く進めた。具体的には1)「eスポーツ概論」における特別講義としてeスポーツ競技者の知覚-認知スキルおよび非認知スキルに関する先行研究をはじめ、本研究の意義について議論を行った（2023年6月19日）。また各種スキル向上と教育を目的とした地元区民との交流の場として「大井どんたく夏祭り」でのeスポーツ体験会を開催するため、各種ワークショップ（2023年7月5日、7月12日）、事前準備（2023年8月12日、8月18日）、本番当日（8月19日、8月20日）を通じ、高校生と大学生にて検討を行った。さらに2024年度に向けた高齢者向け多世代交流会に向け、ワークショップ（2024年3月4日）を行い、各種スキルとの関連についてゲームタイトル、実施方法、検証方法などについて議論した。 一部の成果は東京都が主催する「東京eスポーツフェスタ2024」のシンポジウムにて発表を行った。 The subject of this study focused on e-sports competitors and was experimentally examined from the perspective of domain generality and domain specificity with respect to perceptual-cognitive and non-cognitive skills using various subjective and objective evaluation methods. Specifically, the study consisted of the following two tasks. Task 1: Validation of non-cognitive skills using subjective evaluation methods Task 2: Verification of perceptual-cognitive skills by using objective evaluation methods. This year, the most important of the two tasks was the selection of high school and university students in the beginner to intermediate level, who are in the growth phase of their e-sports, as research subjects, and the construction of an environment for conducting a longitudinal, continuous survey. In particular, we strongly collaborated with high schools in order to mainly target students who belong to the e-sports education course at Shinagawa Gakugei High School, a newly established high school in Shinagawa Ward, Tokyo. Specifically, 1) as a special lecture in "Introduction to e-Sports," we discussed the significance of this study, including previous research on the perceptual-cognitive and non-cognitive skills of e-sports competitors (June 19, 2023). In addition, in order to hold an e-sports experience event at the "Oi Dontaku Summer Festival" as a place to interact with local residents for the purpose of improving various skills and education, various workshops (July 5 and July 12, 2023), advance preparations (August 12 and August 18, 2023), and the actual event day (August 19 and August 20, 2023) were held. The high school students and university students discussed the issue. In addition, a workshop was held (March 4, 2024) to discuss game titles, implementation methods, and verification methods in relation to various skills in preparation for a multi-generational exchange event for the elderly in 2024. Some of the results were presented at the symposium "Tokyo eSports Festa 2024" hosted by the Tokyo Metropolitan Government.
Notes	
Genre	Research Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=2023000010-20230036

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

2024年3月29日

2023年度　学事振興資金（個人研究）研究成果実績報告書

研究代表者	所属	環境情報学部	職名	教授	補助額	300千円（A）
	氏名	加藤 貴昭	氏名（英語）	Takaaki Kato		

研究課題（日本語）

成長期eスポーツ競技者の知覚-認知スキルおよび非認知スキルに関する研究

研究課題（英訳）

A Study of Perceptual-Cognitive and Non-Cognitive Skills in Growing eSports Athletes

１．研究成果実績の概要

本研究の主題は、近年新たなスポーツ競技分野として注目されているeスポーツ競技者に着目し、領域一般性および領域特異性の観点から、知覚-認知スキルおよび非認知スキルに関して、各種主観的評価手法および他覚的評価手法を用いて実験的に検討を行うこととした。具体的には下記の2 課題で構成されている。

課題1：主観的評価手法による非認知スキルの検証

課題2：他覚的評価手法による知覚-認知スキルの検証

今年度は両課題において最も重要でもある、研究対象としての高校生から大学生の競技成長期となる初級～中級クラスに属する競技者の選定と、縦断的な継続調査を行うための環境の構築を進めた。特に東京都品川区に新設された品川学藝高校のeスポーツ・エデュケーションコースに所属する生徒を主な対象とするため、高校との連携を強く進めた。具体的には1)「eスポーツ概論」における特別講義としてeスポーツ競技者の知覚-認知スキルおよび非認知スキルに関する先行研究をはじめ、本研究の意義について議論を行った（2023年6月19日）。また各種スキル向上と教育を目的とした地元区民との交流の場として「大井どんたく夏祭り」でのeスポーツ体験会を開催するため、各種ワークショップ（2023年7月5日、7月12日）、事前準備（2023年8月12日、8月18日）、本番当日（8月19日、8月20日）を通じ、高校生と大学生にて検討を行った。さらに2024年度に向けた高齢者向け多世代交流会に向け、ワークショップ（2024年3月4日）を行い、各種スキルとの関連についてゲームタイトル、実施方法、検証方法などについて議論した。

一部の成果は東京都が主催する「東京eスポーツフェスタ2024」のシンポジウムにて発表を行った。

２．研究成果実績の概要（英訳）

The subject of this study focused on e-sports competitors and was experimentally examined from the perspective of domain generality and domain specificity with respect to perceptual-cognitive and non-cognitive skills using various subjective and objective evaluation methods. Specifically, the study consisted of the following two tasks.

Task 1: Validation of non-cognitive skills using subjective evaluation methods

Task 2: Verification of perceptual-cognitive skills by using objective evaluation methods.

This year, the most important of the two tasks was the selection of high school and university students in the beginner to intermediate level, who are in the growth phase of their e-sports, as research subjects, and the construction of an environment for conducting a longitudinal, continuous survey. In particular, we strongly collaborated with high schools in order to mainly target students who belong to the e-sports education course at Shinagawa Gakugei High School, a newly established high school in Shinagawa Ward, Tokyo. Specifically, 1) as a special lecture in "Introduction to e-Sports," we discussed the significance of this study, including previous research on the perceptual-cognitive and non-cognitive skills of e-sports competitors (June 19, 2023). In addition, in order to hold an e-sports experience event at the "Oi Dontaku Summer Festival" as a place to interact with local residents for the purpose of improving various skills and education, various workshops (July 5 and July 12, 2023), advance preparations (August 12 and August 18, 2023), and the actual event day (August 19 and August 20, 2023) were held. The high school students and university students discussed the issue. In addition, a workshop was held (March 4, 2024) to discuss game titles, implementation methods, and verification methods in relation to various skills in preparation for a multi-generational exchange event for the elderly in 2024.

Some of the results were presented at the symposium "Tokyo eSports Festa 2024" hosted by the Tokyo Metropolitan Government.

３．本研究課題に関する発表

発表者氏名（著者・講演者）	発表課題名（著書名・演題）	発表学術誌名（著書発行所・講演学会）	学術誌発行年月（著書発行年月・講演年月）
加藤貴昭	eスポーツの知覚認知スキル	東京eスポーツフェスタ	2024年1月28日