

2020年2月26日

## 日本ユニシス

ゲームプレイヤーのさらなる進化と豊かなウェルネスライフの実現を目指すプロジェクト  
「Game Wellness Project」2020年4月より開始

日本ユニシスは、ゲームエイジ総研、産経デジタル、ヒューマンアカデミー、レノボ・ジャパンの計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」を2020年4月から開始します。

本プロジェクトではゲームプレイヤーの強化だけでなく、ゲームプレイヤーの活動データを利活用し、心身や脳の健康並びに健康寿命の延伸に寄与することを目的としています。

日本ユニシスは本プロジェクトを通し、デジタルコンテンツを用いた健康促進への取り組みにおける新たなビジネスモデル創出を目指していきます。

## 【背景】

昨今、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さまざま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し、より豊かなゲームライフの創出並びに将来的に心身や脳の健康に活用ができると考え、本プロジェクトを設立しました。

## 【概要】

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

ゲームに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ことができる可能性が存在します。ゲームを通じて得られるこれらのものは、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な人生の価値となると考えられています。プロジェクトでは「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<sup>※注</sup>の学術指導の下、参画企業および学校が機材提供、技術開発し、学校のシラバス(講義計画)への試験的導入、また高齢者向け施設への試験的導入や、新たなビジネスの創出なども予定しています。

## 【今後の取り組み】

本プロジェクトの第一弾として、2020年4月からヒューマンアカデミーのeスポーツ学科のシラバスに萩原准教授の研究結果の試験導入を予定しており、数カ月にわたり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行うことを予定しています。調査結果につきましては定期的に発表していく予定です。

以上

**※注：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。

**■日本ユニシス株式会社**

日本ユニシスグループは、60年以上にわたりシステムインテグレーターとして顧客課題を解決し、社会や産業を支えるシステムを構築してきました。この経験と実績をバックボーンに、業種・業態の垣根を越え、さまざまな企業をつなぐビジネスエコシステムを創る中核となり、顧客・パートナーと共に、社会を豊かとする新しい価値の創造と社会課題の解決に取り組んでいます。

ビジネスエコシステムのカタリストとして、価値提供する注力領域のひとつに「地域活性化」を掲げており、人口減少・高齢化・過疎化などの地域社会における課題の深刻化に対し、観光・環境・交通とあわせてウェルネスを重点領域と定め、ステークホルダー各社と当社グループの価値を連携させ、生活者・来訪者に共感されるサービスの創出を目指しています。

日本ユニシスは、本取り組みを通じて健康プラットフォームの構築を行い、サステナブルな社会の実現に寄与します。

**■関連リンク：**

株式会社ゲームエイジ総研 <https://www.gameage.jp/>  
株式会社産経デジタル <https://www.sankei-digital.co.jp/>  
ヒューマンアカデミー株式会社 <https://manabu.athuman.com/>  
レノボ・ジャパン株式会社 <https://www.lenovo.com/jp/ja/>

※記載の会社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。

※掲載のニュースリリース情報は、発表日現在のものです。その後予告なしに変更される場合がありますので、あらかじめご了承ください。

<本ニュースリリースに関するお問い合わせ>

[https://www.unisys.co.jp/newsrelease\\_contact/](https://www.unisys.co.jp/newsrelease_contact/)