

令和6年度 東京情報大学総合情報研究所プロジェクト研究
研究実績報告書

1. 研究課題名

e スポーツを通じた STEAM 教育の実践と研究プロジェクト「e スポーツリサーチラボ」

2. 研究組織

区分	氏名	所属・職名
研究代表者	マッキン ケネス	総合情報学部 総合情報学科・教授
研究分担者	川勝 英史	総合情報学部 総合情報学科・教授
	圓岡 偉男	総合情報学部 総合情報学科・教授
	井関 文一	総合情報学部 総合情報学科・教授

3. 連携先団体等

団体名	担当部署
千葉市	総合政策局 未来都市戦略部 スマートシティ推進課
インテル株式会社	インターストリ事業本部 公共・スマートシティ事業推進部
株式会社サードウェーブ	e スポーツ推進部 NASEF 推進課
株式会社 E5esports Works	イベント企画部 業務推進課
北米教育 e スポーツ連盟 (NASEF)	日本本部
株式会社ビートバップ	
株式会社 Game&Co.	esports 教育事業部

4. 研究期間

2024 年 4 月 1 日～2025 年 3 月 31 日

5. 研究の目的

共創ラボ内の研究グループ「e スポーツリサーチラボ」として『e スポーツを通じた STEAM 教育の実践と研究プロジェクト』を実施する。本年度は、e スポーツリサーチラボの研究の複数テーマのうち、「教育・人材育成(STEAM 教育)」に注力し、小学生～大学生までを広く対象として e スポーツを通じた STEAM 教育の実践方法や教育効果の研究を実施する。

6. 研究報告

本年度の主な研究教育実績として、以下を実施した。

2024/8/3 高校生 e スポーツ大会開催

2024/8/6-9 高校生大学生合同夏期集中特別講義「e スポーツと STEAM 教育」開催

2024/10/22 プロマインクラフターによるマイクラ講座開催
2024/12/24 Fortnite ゲーム制作体験会開催
2024/12/28-29 第2回 NASEF JAPAN 全日本高校 e スポーツ選手権の見学
2025/3/22-23 CR Fortnite Camp 学生メンター協力
2025/2/5 ソフトウェアコンテストに e スポーツリサーチラボ賞設置定

また、上記の研究実施のため、e スポーツスタジオに e スポーツプログラムの実行に十分な性能の PC10 台+サーバ用 PC1 台を設置し、これを用いて研究活動を実施した。

7. 成果の公表

研究成果公表として以下の研究公表を行った。

1. 圓岡偉男, 現代の情報社会の新たな可能性を発見! e スポーツの社会的意義とその可能性を探る, 新・実学ジャーナル, No. 176, pp. 3-4, 学校法人東京農業大学発行, 2024 年 6 月
2. 圓岡偉男, 「教育の資源」としての e スポーツの可能性を探るー東京情報大学 共創ラボの挑戦ー, 大学時報, No. 421, pp. 88-93, 日本私立大学連盟発行, 2025 年 3 月

8. 総評

当初目的の e スポーツを通じた STEAM 教育の実践方法や教育効果の研究に対して、様々な取り組みを実施した。どの取り組みも、学生の学習参加姿勢および学習意欲が、当初想像をはるかに超える高い結果となった。また、教育効果の評価においては、継続して実施する必要性があるため、今後も本研究を継続する。