

令和7年度 東京情報大学総合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 教育およびヘルスケア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	川勝 英史	総合情報学部 総合情報学科・教授
研究分担者	マッキン ケネス	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
	藤原 丈史	総合情報学部 総合情報学科・准教授
	河野 義広	総合情報学部 総合情報学科・准教授
	駒形 英樹	総合情報学部 総合情報学科・准教授
	田中 啓介	総合情報学部 総合情報学科・准教授
	水野 芳子	看護学部 看護学科・教授
	川村 智恵子	看護学部 看護学科・臨床教員

3. 研究期間

2025 年 4 月 1 日～2026 年 3 月 31 日

4. 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 教育およびヘルスケアの実践と研究プロジェクト』を実施する。

本研究では、STEAM 教育、インクルーシブデザイン研究、e スポーツにおけるヘルスケア応用等を中心に研究を進める。

千葉市を中心とした自治体、およびインテル等の企業との産学官および産学連携を進める。また、新たに国立下志津病院との共同研究も実施する。

5. 研究報告

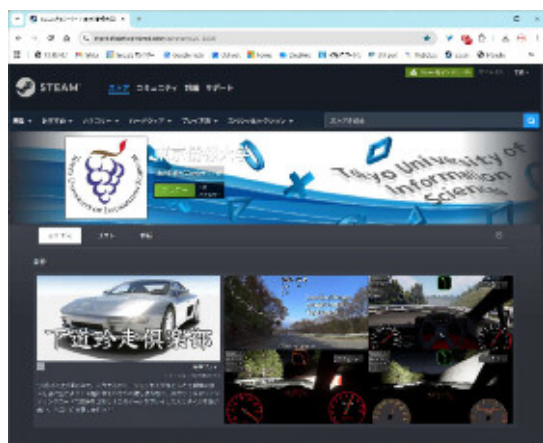
本年度の主な研究教育実績として、以下を実施した。

1. 2025/7 ソフトウェアコンテスト e スポーツリサーチラボ賞の作品を Steam 掲載

(株)ピージーエヌ(PGN. inc)の協力の元、世界最大のゲームプラットフォーム Steam に東京情報大学ページ <https://store.steampowered.com/curator/45618750> を作成し、優秀な学生作品を掲載した。

初回作品：J23399 宮崎一大「下道珍走倶楽部」

本学生作品は、最初の1か月でダウンロード1万回越えた。



東京情報大学 Steam ページ



学生作成作品

2. 2025/8/5-8 夏期集中特別講義「e スポーツと STEAM 教育」

講義テーマ

- 1) 千葉市スマートシティ推進ビジョンと e スポーツ（千葉市スマートシティ推進課）
- 2) Minecraft を用いた STEAM 教育：課題の共同作業
- 3) AI Everywhere（インテル株式会社）
- 4) Minecraft を用いた STEAM 教育：課題のチーム発表
- 5) Unreal Editor for Fortnite(UEFN) ゲーム開発講座（株式会社ビートバップ）
- 6) UEFN による e スポーツ大会用ゲーム開発
- 7) コンシューマゲーム開発～ゲーム創成期から e スポーツコンテンツ制作まで（学校法人東京農業大学、株式会社 Bb デザイン）
- 8) 学生による e スポーツ競技企画および e スポーツ競技体験



学生作成 STEAM 教育課題



学生作成 Fortnite ゲーム



学生企画 e スポーツ競技

3. 2025/8/23 高校生 e スポーツ大会 第 2 回東京情報大学杯

昨年度に続き第2回高校生 e スポーツ大会を実施し、情報大学生が大会運営に協力した。

後援：Intel (株)、千葉市

参加高校：袖ヶ浦高等学校、佐倉南高等学校、つくば開成高等学校、中央国際高等学校、NTTe-Sports 高等学院

ゲームタイトル：Fortnite (Duo 戦：2 人チーム対戦)



大会の様子 1



大会の様子 2



集合写真

4. 2026/1 ソフトウェアコンテスト e スポーツリサーチラボ賞協力

昨年度に続き、東京情報大学ソフトウェアコンテストに e スポーツリサーチラボ賞を用意し、e スポーツ作品を募集した。今後、受賞作品を東京情報大学 Steam ページに掲載する。



ソフトウェアコンテスト Web ページ

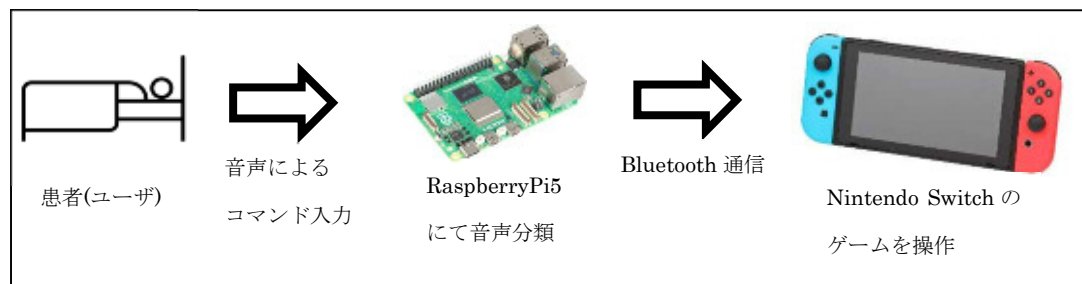
2026/1/30 ソフトウェアコンテスト表彰式

5. 2026/2/22 Apex Legends Dream Match 学生スタッフ協力

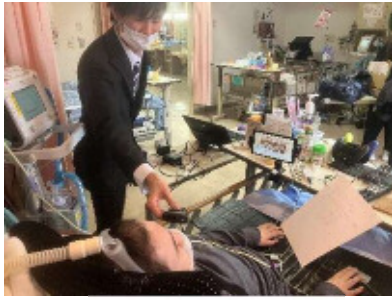
株式会社アニマックスブロードキャスト・ジャパンとの連携の一環として、e スポーツ大会に学生スタッフ協力を行った。

6. 国立下志津病院との神経難病患者への e-sports 操作支援共同研究

下志津病院看護部、リハビリテーション科及び療育指導室との共同研究として、筋ジストロフィー等の神経難病患者への e-sports 操作支援の研究を進めた。具体的には、手の代わりに音声でゲームを操作するためのシステムを開発し、患者の音声を学習させた上で、音声でゲーム機を操作する。患者に音声の録音の協力をいただき、録音された音声による音声分類システムの開発を進めている。音声分類の精度向上を検討、および実テストに向けた準備を進めている。



システム概略図



実験の様子 1



実験の様子 2

7. マイクラ防災シリアスゲームの開発

総合情報学科情報システム学系ゲーム・IoT 研究室 河野ゼミでは、マイクラフトを用いた防災行動シリアスゲーム「DisasterCraft」を開発し、東京ゲームショウ 2025 に出展した。災害時の行動選択を疑似体験の目的とし、マイクラフトの Mod を活用したシリアスゲームとして設計した。東京ゲームショウの際に、千葉日報から取材を受けて新聞記事に活動内容が掲載された。DisasterCraft の紹介動画は、東京情報大学の[公式 YouTube](#)にて公開されている。これらの研究活動について、電子情報通信学会 2 種研究会サイバーワールド研究会（12/18 に金沢工業大学にて開催）にて研究発表を行った。



東京ゲームショウ 2025 にて千葉日報の取材対応



サイバーワールド研究会@金沢工業大学（12/18）での研究発表



防災シリアスゲーム：DisasterCraft のチラシ



本学公式YouTube よりDisasterCraft の紹介動画

6. 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. Kenneth J. Mackin, Takeshi Fujiwara, Yoshihiro Kawano, Hideki Komagata, Keisuke Tanaka, Co-creation in inclusive design-developing audio-based action games-, Proc. for 31st International Symposium on Artificial Life and Robotics 2026 (AROB 31st 2026), pp.1346-1348, 2026
2. 時田竜也, 河野義広, “ランダム災害イベントを実装した Minecraft Mod による防災行動シリアスゲームの開発”, 電子情報通信学会 2 種研究会サイバーワールド (CW) 第 61 回研究会報告 (於 金沢工業大学 扇が丘キャンパス), 2025. 12.