

Q1. eスポーツの研究成果を教えてください！

私が携わったeスポーツ研究では、高齢者の認知機能への寄与、小児の知能・発達への寄与、不安症状や慢性の痛みの軽快などのエビデンスが得られています。

臨床的には、高齢者の認知症・フレイル予防、小児の知育や特別支援教育、不登校・引きこもり支援、将来的な医療費抑制などにeスポーツを利活用する展望があります。

また、アドバイザリーを行ったeスポーツ選手は、いわゆるメンタル面の強度が総じて高い傾向にあり、専門的な検査からは、別途検査したオリンピックやサッカーワールドカップの日本代表選手に匹敵する評価も示されています。

本大会では、このようなeスポーツの健全性によるさらなる社会貢献を期待し、監修を務めております。

Q2. eモータースポーツ（レースゲーム）の特長を教えてください！

eスポーツの中でもスポーツゲームや格闘ゲームは、経過や勝敗が直感的に分かりやすいことが魅力のひとつです。

特にeモータースポーツは、操作感が実際の自動車運転に近いため、eスポーツの経験がなくても始めやすいのが特長です。ちなみに、私の知人は40代でeモータースポーツを始め、60代になった現在も趣味や交流の場として楽しんでいます。

近年、リアルレーサーのeモータースポーツ参戦や、eモータースポーツ選手の実車レース参戦など、リアルとバーチャルの融合が進んでいる先進的なジャンルがeモータースポーツですので、「観る」eスポーツとしても「する」eスポーツとしてもオススメです。

Q3. 監修者として神崎先生からメッセージをお願いします！

eスポーツは、年齢、性別、不自由の有無などを問わず同じフィールドで競い合える、貴重かつ有意義な知的競技です。また、オンラインでも大会開催が可能なため、地方創生の一助にもなり得るコンテンツです。

ある調査によれば、eスポーツを認知している就活生の60%以上はeスポーツがきっかけでスポンサー等の企業に興味関心を持ったと報告されており、既に「eスポーツネイティブ」であるZ世代以降への親和性もあります。

eスポーツの研究成果に基づく大会監修は本邦初の取り組みとなりますので、国内唯一のFIA（国際自動車連盟）公認のASN（モータースポーツ統轄機関）であるJAFと、国内最大級のデジタル教育施設を擁するREDEEという最強タッグによる記念すべき本大会を、どうぞお楽しみに！

監修：神崎 保孝

日本初のeスポーツメンタルアドバイザー、史上初のeスポーツワールドカップ日本代表メンタルアドバイザー。

リアルスポーツの分野においても、オリンピック、サッカーワールドカップ、世界陸上などで日本代表選手メンタルアドバイザーを務める。

本務の専門は臨床心理学、行動医科学で、現在までに、東京大学大学院医学系研究科、九州大学理事主宰北九州政策研究ネットワークなどに在籍し、教育委員会スーパーバイザー、医療系大学アドバイザー、総合病院アドバイザー、裁判鑑定人などを歴任。

JAFでは、JAF初となる認知機能セルフチェックカリキュラムの導入を手掛けた。