

(報道発表)

2020年8月4日

西日本電信電話株式会社

熊本eスポーツ協会

### 部活動におけるeスポーツ×ヘルスケアの実証実験について

～クラウドゲーミングエッジ技術と非接触センシング技術を組合せた健康に配慮したeスポーツの推進～

西日本電信電話株式会社（本社：大阪府大阪市、代表取締役社長 小林 充佳 以下、NTT西日本）、および熊本eスポーツ協会（所在：熊本県熊本市、代表理事 崇城大学学長 中山 峰男）は、高価なゲーミングパソコンを必要とせず、既存の安価なパソコンやタブレット端末から遠隔のGPUサーバーに接続することにより気軽に低遅延でゲームをプレイできるクラウドゲーミングエッジ技術と、プレーヤー端末に設置したカメラでバイタル情報を取得し健康状態のチェックを可能とする非接触センシング技術を組合せた健康に配慮したeスポーツの推進に向けて、部活動と連携した実証実験を進めていくことといたします。

本施策では熊本県教育委員会、並びに熊本市教育委員会にもご協力をいただき、熊本市内の県立高校及び市立高校のクラブ活動（eスポーツクラブ）と連携して実施してまいります。

## 1. 実施の背景

近年、パソコン・スマートフォンや家庭用ゲーム機などでプレイできるゲームを用いた競技であるeスポーツが世界的に盛り上がりを見せており、eスポーツ市場は急速な拡大傾向にあります。国内でも日本eスポーツ連合の発足や国体で正式種目として採用されるなど注目度が高まっています。加えて、ウィズコロナ・アフターコロナにおけるリモートでの新たなコミュニケーションツールとしてもeスポーツは注目されています。一方で、eスポーツを始める際、快適にプレイできる環境を整備しようとすると、高価なゲーミングパソコンを準備する必要があり初期投資がかかります。また、プレイ場所を限定せずに様々な場所で快適にプレイしたい場合、ゲーミングパソコンをプレイ場所ごとに準備するあるいは持ち運ばなければなりません。これらの課題がeスポーツ普及の障壁のひとつとなっています。他にも、ゲームが健康面に及ぼす影響が危惧されていることも、課題であり障壁のひとつとなっています。

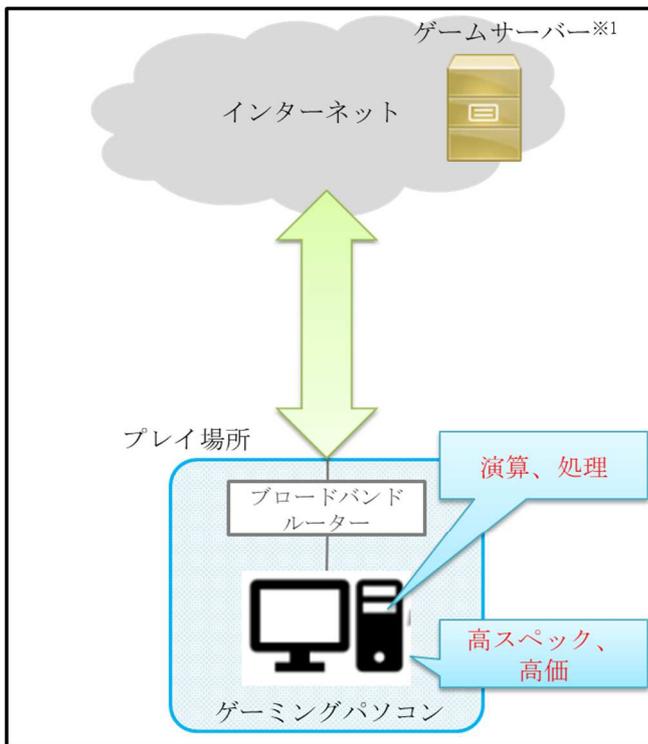
これらの課題を解決し、eスポーツの幅広い層への普及展開を実現するために、既存の安価なパソコンやタブレット端末とフレッツ光がある環境であれば、場所を問わずより低遅延で快適にeスポーツをプレイできるクラウドゲーミングエッジ技術と、プレーヤー端末に設置したカメラでプレーヤーのバイタル情報を取得し健康状態のチェックを可能とする非接触センシング技術の検討を行っています。

## 2. 実施内容

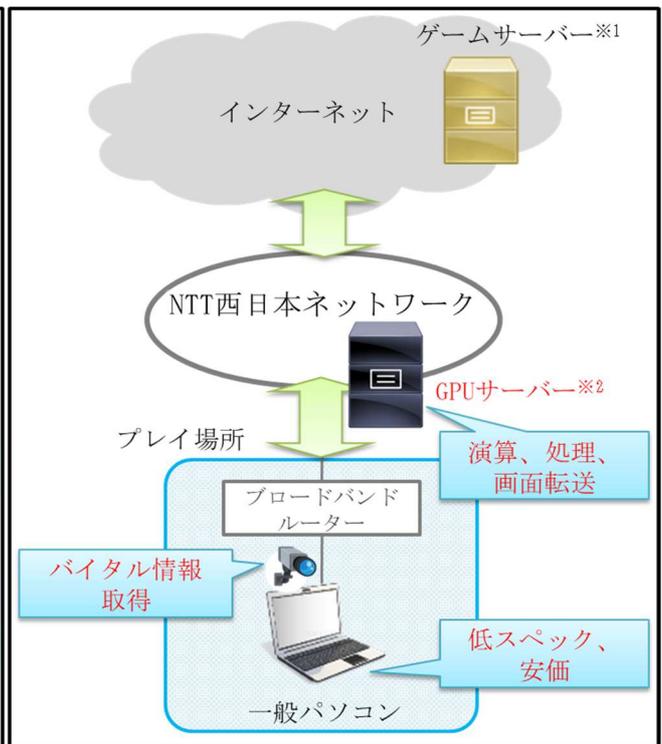
プレーヤー近傍の NTT 西日本通信ビル内に設置した GPU サーバーを活用するクラウドゲーミングエッジ技術の確立をめざします。実証実験では、その技術を用いることで、高価なゲーミングパソコンがなくても e スポーツが快適にプレイできることを検証します。あわせて、ゲームが及ぼす健康面への影響確認を目的に、非接触センシング技術を用いたゲーム中のプレーヤーのストレス値の測定が実施可能か検証します。

- ・実施時期 2020年8月上旬～2020年9月（予定）
- ・実施場所 熊本県立熊本西高校および熊本市立千原台高校の施設内
- ・実施構成

### ● ゲーミングパソコンによるプレイ



### ● クラウドゲーミングエッジ技術によるプレイ



※1 マッチングサーバー、対戦サーバー等

※2 高精細画像を高速で処理することに特化した演算装置

## 3. 今後の展開について

検証によって得られた知見から、クラウドゲーミングエッジ技術と e スポーツにおける非接触センシング技術の実用性を見極め、e スポーツ市場の裾野の拡大と発展に貢献していきます。

【本件に関する問い合わせ先】

NTT 西日本 広報室 報道担当

TEL : 06-4793-2311