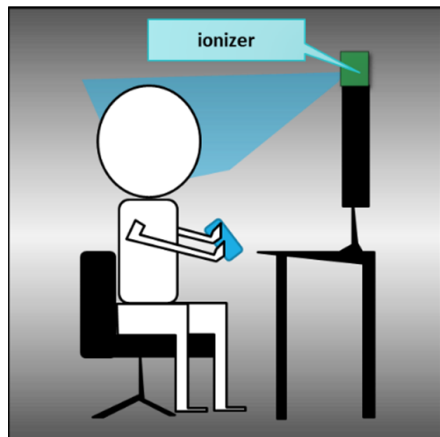
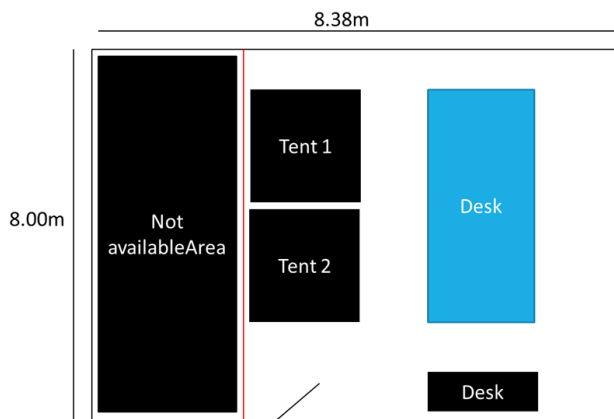


Journal of Digital Life 特集号に九州産業大学 萩原悟一氏が論文発表 高濃度のプラスイオンとマイナスイオンがesportsのパフォーマンスに好影響

レースゲーム型esportsのパフォーマンスに対しプラスイオンとマイナスイオンが与える好影響についての研究論文を、九州産業大学の萩原悟一氏らの研究チームが発表しました。本論文（「[The Effects of Positive and Negative Ions on esports Performance and Arousal Levels Part 2 -Testing Higher Ion Density-](https://journal-digitallife.com/)」）は、日本発の国際学術論文ジャーナル「Journal of Digital Life」（<https://journal-digitallife.com/>）（運営：株式会社産経デジタル、代表取締役社長：土井達士）の特集号に掲載されています。



イオン照射の位置



実験室のレイアウト

■イオン濃度が高いとレースゲームが速くなる？

esportsは現在世界で最も急速に成長しているスポーツの1つであり、いかにしてプレイヤーのパフォーマンスを向上させるか、その方法についても多くの注目を集めている。本研究では、レースゲーム中のesportsプレイヤーに対して、プラスイオンとマイナスイオンの環境下における覚醒レベル（2次元気分尺度〈TDMS〉と脳波〈EEG〉で測定）と心理的影響について調査を行った。参加者（大学のesportsチームに所属する男性10名）は、プラスイオンとマイナスイオンが大気を満たす条件下と、そうでない場合の2つの実験環境下において、パフォーマンス課題としてカーレースゲームを行った。その結果、高濃度イオン環境においては、そうでない場合と比較して有意にタイムが速い傾向となり、主観的・生物学的覚醒レベルも高いことが実証された。

この結果をさらに科学的に確認するためには、脳機能にどのような変化が見られたのか検証する必要があると研究チームは述べている。例えば、脳血流の変化をさらに研究すれば、なぜイオン環境でゲームパフォーマンスが向上するのかという疑問に対する答えになりそうだという。研究チームは、イオン研究について引き続きさらなる実験が必要であるとしている。

※日本語による解説記事はこちら「[プラスイオンとマイナスイオンの濃度が「マリオカート」のタイムとeスポーツ選手の心理、身体に影響か 九産大・萩原准教授](https://www.iza.ne.jp/article/20240528-FCXUVFYXWVAFLARQ3J2NPUHE6A/)」（<https://www.iza.ne.jp/article/20240528-FCXUVFYXWVAFLARQ3J2NPUHE6A/>）
※本論文に関するお問い合わせは「Journal of Digital Life事務局（info-digitallife@sankei.co.jp）」までお願いいたします。

■Journal of Digital Life

デジタル分野に関する論文を世界に向けて発信する日本発のオンラインジャーナル。研究者と学際的研究によって証明されたエビデンスを根拠としたサービスや産業の発展促進を目指し、2021年9月1日に創刊。<https://journal-digitallife.com/>

運営会社



株式会社産経デジタル(<https://www.sankei-digital.co.jp/>)

2005年11月設立。ニュースサイト/ライフスタイルメディアや産経ネットショップを運営。お客様の広告出稿やeスポーツ事業推進、イベント運営などもサポートしています。

PRESS CONTACT

株式会社産経デジタル Journal of Digital Life事務局 info-digitallife@sankei.co.jp / 東京都千代田区大手町1-7-2