

学術領域を問わない国際論文ジャーナルが提供する100名以上の研究者ネットワーク  
PR・マーケティングプログラムのご案内

- アカデミックマーケティングプログラム
- アライアンスプログラム



The Project of

**Digital Life**

<https://journal-digitallife.com>

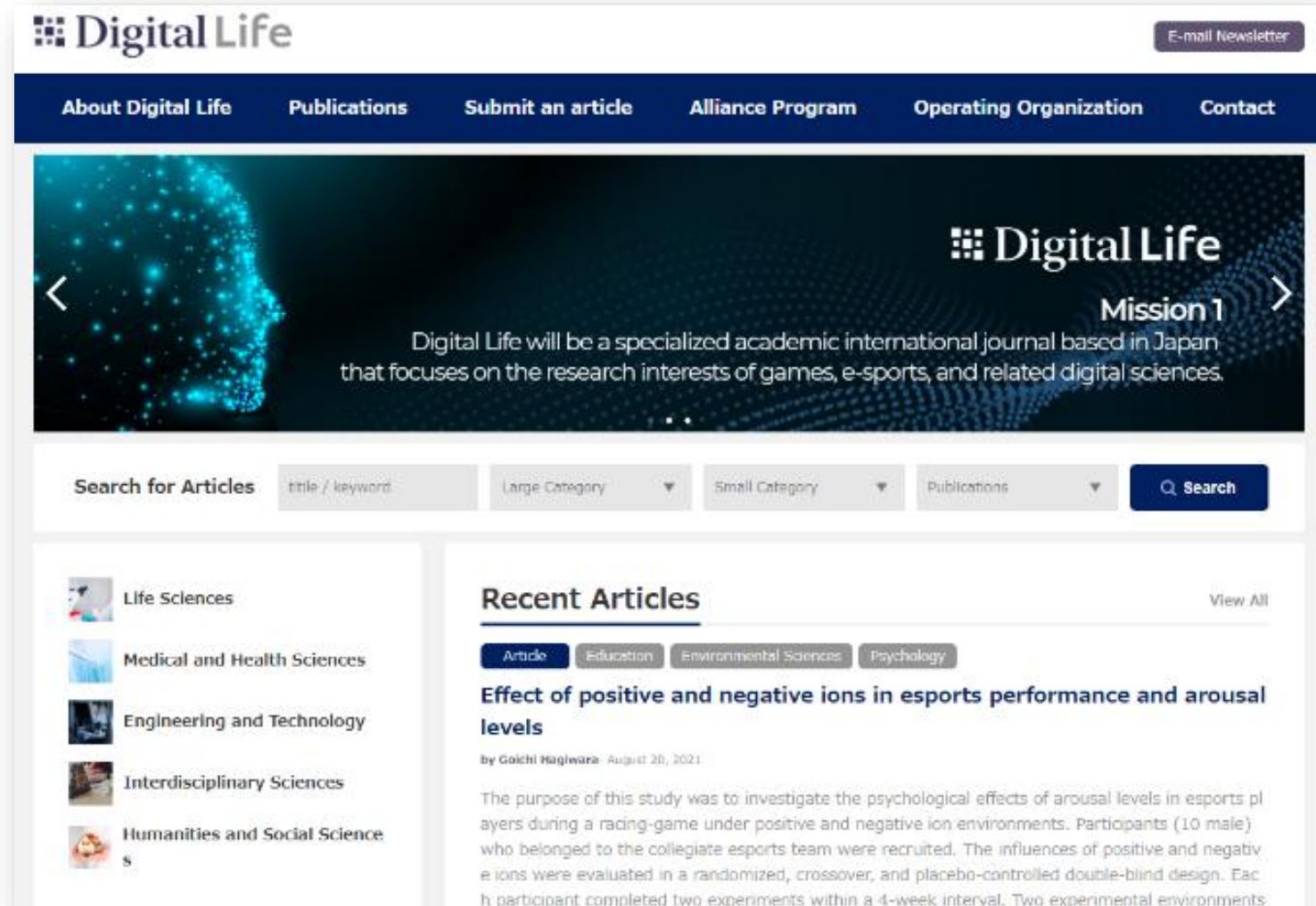
企業様と大学・研究機関・研究者をつなぎ  
ビジネス拡大と創出をサポート

2021年9月に創刊した「Digital Life」は、世界中の大学や研究機関によるデジタル関連の研究論文を集約した日本初の国際学術論文ジャーナルです。

日本初の  
オンライン国際  
学術論文ジャーナル

デジタルライフ

 Digital Life



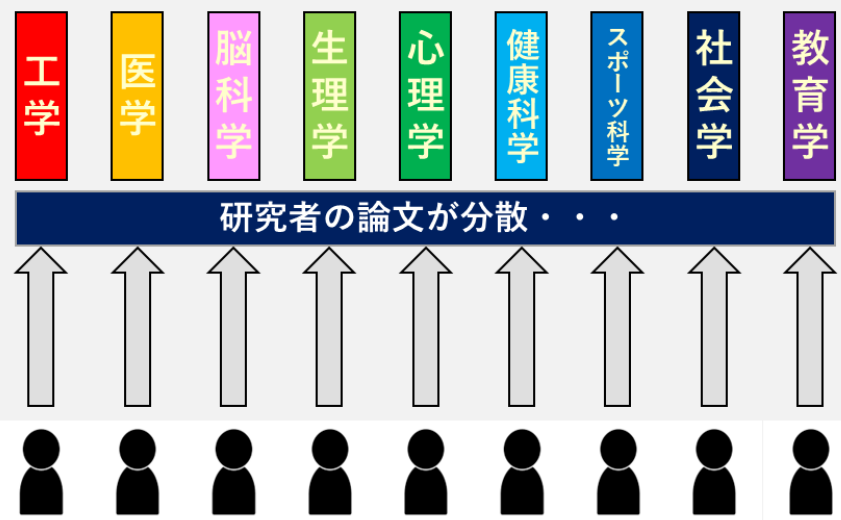
The screenshot shows the homepage of the Digital Life journal website. At the top, there is a navigation bar with the following links: About Digital Life, Publications, Submit an article, Alliance Program, Operating Organization, and Contact. A dark blue banner below the navigation bar features the Digital Life logo and the text: "Mission 1 Digital Life will be a specialized academic international journal based in Japan that focuses on the research interests of games, e-sports, and related digital sciences." Below the banner is a search bar with the text "Search for Articles" and a search button. The search bar includes input fields for "title / keyword", "Large Category", "Small Category", and "Publications". On the left side, there is a sidebar with five categories: Life Sciences, Medical and Health Sciences, Engineering and Technology, Interdisciplinary Sciences, and Humanities and Social Sciences. On the right side, there is a "Recent Articles" section with a "View All" link. The first article listed is "Effect of positive and negative ions in esports performance and arousal levels" by Goichi Hagiwara, dated August 26, 2021. The article text is partially visible, starting with "The purpose of this study was to investigate the psychological effects of arousal levels in esports players during a racing-game under positive and negative ion environments. Participants (10 male) who belonged to the collegiate esports team were recruited. The influences of positive and negative ions were evaluated in a randomized, crossover, and placebo-controlled double-blind design. Each participant completed two experiments within a 4-week interval. Two experimental environments

<https://journal-digitallife.com/>

# “有益なデジタル関連の研究論文をより世界へ発信し、世の中の発展に貢献すること”

デジタルに関する研究は、様々な分野で急速に増加しています。一方、デジタル関連の論文の最適な発表先が存在しないため、各領域の学会誌等に論文が分散。目に留まらないという課題がありました。Digital Lifeはそれら課題を解決すべく設立されました。

- ① デジタルに関する研究は、様々な分野で増加中
- ② しかし、論文の最適な発表先がないため、各領域の学会誌等に研究論文情報が分散していた
- ③ 限られた関係者にしか目に留まらず、有用な研究が埋没



## Digital Life

【課題を解決】

- ① 「デジタルに関連する論文」の発表先を**集約**
- ② 研究者の情報収集を効率化し**多分野の知見をミックス**
- ③ 学際的研究の発展と深化を促進し、産業の発展に寄



Digital Life  
ミッション

# 世界に広がる研究者ネットワーク

Digital Lifeは日本を始め、アメリカ、中国、台湾、ベトナムなどの大学教授・研究者で構成された総勢78名の編集委員で運営されています。また、スポンサーには様々な企業が名を連ねています

## [Co-Editor in chief]

- ◆ 磯貝 浩久 ( Social Science )  
九州産業大学 人間科学部 スポーツ健康科学科 教授
- ◆ 夏目 季代久 ( Life Science )  
九州工業大学 生命体工学研究科 教授
- ◆ 田中 一基 ( Engineering )  
近畿大学 工学部情報学科 教授
- ◆ 今井 龍一 ( Frontier Science )  
法政大学 デザイン工学部 都市環境デザイン工学科 教授

## [Editors]

- ◆ 竹下 俊一 (至学館大学 教授 副学長)
- ◆ 佐藤 貴弘 (筑波大学体育系 教授 スポーツ国際開発学共同専攻長)
- ◆ 松井 正之 (電気通信大学 名誉教授、神奈川大学工学研究所 客員研究員)
- ◆ 松川 弘明 (慶応義塾大学 理工学部 管理工学科 教授)
- ◆ 中村 好男 (早稲田大学スポーツ科学部 教授)
- ◆ Zhen-Bo Cao (上海体育学院 (中国) 運動学学部 教授)
- ◆ David Lavetter (アーカンソー州立大学大学院 (米国) スポーツ経営学 教授)
- ◆ 栗田 佳代子 (東京大学大学院 教育学研究科 教授  
東京大学大学総合教育研究センター 副センター長)
- ◆ 早坂 信哉 (東京都市大学人間科学部 学部長 教授)
- ◆ 中園 篤典 (広島修道大学 人間環境学部 教授)
- ◆ 田中 成典 (関西大学 総合情報学部 教授)
- ◆ 中村 健二 (大阪経済大学 情報社会学部 情報社会学科 教授)
- ◆ 曾根原 登 (国立情報学研究所 名誉教授、津田塾大学 教授)
- ◆ 小柴 健史 (早稲田大学 教育・総合科学学術院 教育学部 数学科 教授)
- ◆ 兼田 敏之 (名古屋工業大学 工学研究科 教授)
- ◆ 牧野 光則 (中央大学 理工学部 教授)
- ◆ 上田 滋夢 (追手門学院大学 社会学部 社会学科 教授)
- ◆ 篠田 朝也 (岐阜大学 社会システム経営学環 教授)
- ◆ 角田裕之 (鶴見大学 文学部長 兼 文学部 教授)
- ◆ 鳴尾丈司 (関西大学 先端科学技術推進機構 特別任命教授)
- ◆ 小舘 亮之 (津田塾大学 総合政策学部社会情報学 教授・副学長)
- ◆ 窪田 諭 (関西大学 環境都市工学部 都市システム工学科 教授)
- ◆ 葉村 真樹 (東京都市大学 総合研究所 未来都市研究機構 教授)
- ◆ 帖佐 悦男 (宮崎大学 医学部 整形外科 教授)
- ◆ 小林 直樹 (埼玉医科大学 保健医療学部 臨床工学科 教授)
- ◆ 宮津 和弘 (専修大学 ネットワーク情報学部 教授)

etc...

編集委員会は計78名の先生方が参画しています。

・ Co-Editor in Chief 4名 ・ Editor 26名 ・ Editorial Board Member 48名

世界に研究者  
ネットワークを保有する

 Digital Life

# 様々な企業がバックアップ

Digital Lifeは大手企業や調査会社、マスコミなど  
多岐に渡った企業様にご協力を頂いております。

## Supporting Member



BIPROGY

**BIPROGY Inc.**

<https://www.biprogy.com/>



フジテレビジョン

**Fuji Television Network,  
Inc.**

<https://www.fujitv.co.jp/>



**HP Japan Inc.**

<http://www.hp.com/jp>



HYPER  
CUBE

**HYPER CUBE Ltd.**

<http://www.hyper-cube.co.jp/>

Intelligent Style

**Intelligent Style  
Corporation**

<https://www.intelligentstyle.co.jp/>



LittleSoftware Inc.

**LittleSoftware Inc.**

<https://www.littlesoftware.jp/>



FM93 AM1242  
ニッポン放送

**Nippon Broadcasting  
System, Inc.**

<https://www.1242.com/>



産経新聞社

**SANKEI SHIMBUN  
CO.,LTD.**

<https://www.sankei.jp/>



**gameage R&I Co., Ltd.**

<https://www.gameage.jp/>

様々な企業が後援

Digital Life

企業様と研究者をつなぐビジネスプログラムをご用意

## アカデミックマーケティングプログラム/アライアンスプログラム

Journal of Digital Lifeでは研究論文の情報発信の場だけでなく、  
企業様に向けた2つのビジネスプログラムもご用意しています。

御社ビジネスの  
拡大・創出をサポート  
する2つのビジネス  
プログラム

### 1 既存ビジネスを強化

#### アカデミックマーケティング プログラム

クライアント様の商材・サービスの特長を、  
Digital Lifeに参画する研究者と共同で研究し、  
優位性を顕在化します。

クライアント様は、その結果を  
「信頼性のある第三者のエビデンス」として  
様々なコミュニケーションでご活用頂けます。

※、調査次第では商材・サービスの優位性が顕在化  
できない可能性がございます。予めご了承下さい

### 2 新たなビジネスを創出

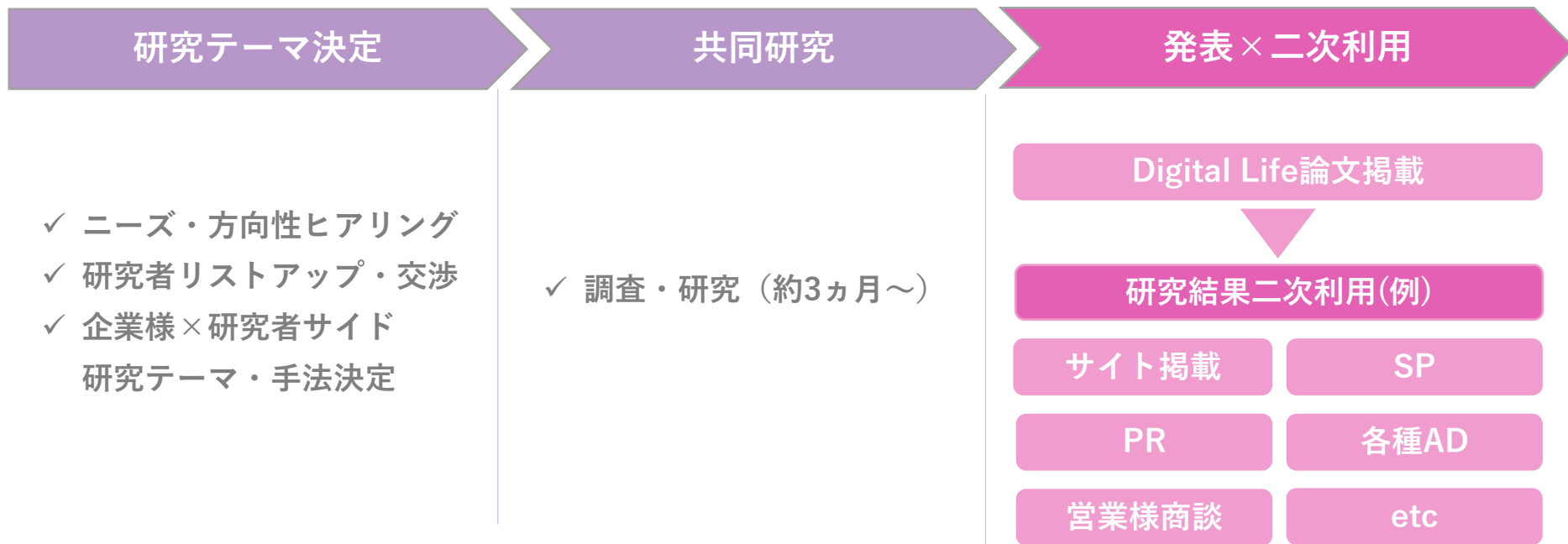
#### アライアンスプログラム

Digital Lifeに参画する研究者・機関と  
企業様による産学官連携プログラムです。  
このプログラムは、両者間の  
ビジネスマッチングとコラボレーションを  
積極的に促進することを目的としています。

クライアント様商材・サービスの特長を研究者と共同研究  
アカデミックマーケティングプログラム

クライアント様の商材・サービスの特長を、注力したいシーンに合わせて研究者と共同研究。  
その結果をエビデンスとして発表します。クライアント様には、  
「信頼性のある第三者のエビデンス」として様々なコミュニケーションでご活用頂けます。

※. 調査次第では商材・サービスの優位性が顕在化できない可能性があります。予めご了承下さい



1

アカデミック  
マーケティング  
プログラムのご案内

# 1

## アカデミック マーケティング プログラム

### 参画研究者 研究領域 (一部抜粋)

Accelerator Physics  
ANI早期発見システム  
ARスポーツ  
Bioinformatics  
CGアニメーション  
Control Engineering  
EC Trust  
EdTech  
eスポーツ  
Game-based learning  
IADL評価システム  
Information Network  
Information security  
Legal Issues in Sport  
MCI早期発見システム  
Medical Physics  
Micro-error  
miRNA  
Nonlinear Physics  
Nuclear Physics  
Plant Physiology  
Professional Development  
Risk management  
Sport Governance  
Sport Leadership  
University Evaluation  
Virtual Reality  
VR歩行  
Webマイニング  
Web情報信頼性評価  
アダプテッドスポーツ・体育  
イノベーション論  
インシリコ創薬  
インターフェースデザイン  
インタラクティブアート  
オフィス環境・働き方と心理・行動  
クロスリアリティ  
ゲームデザイン  
ゲーム理論  
コミュニケーション能力  
ゴルフ場経営  
サプライチェーンマネジメント  
シミュレーション&ゲーミング  
スポーツガバナンス  
スポーツツーリズム  
スポーツマーケティング  
スポーツ科学  
スポーツ経営学  
スポーツ工学

スポーツ社会学  
スポーツ心理学  
ソフトウェア工学  
ターミナルケア  
ダイバーシティとインクルージョン  
データサイエンス  
データマイニング  
テキストマイニング  
デザイン学  
デジタル・ヒューマニティーズ  
デジタルマーケティング  
デジタル治療薬  
バーチャルリアリティ  
バイオインフォマティクス  
バイオメカニクス  
ヒューマン・コンピュータ・インタラクション  
ポップカルチャー論  
マーケティングサイエンス  
マイクロRNA  
マンガ学  
メンタルヘルス  
モチベーション  
ユーザインタフェース  
リメディアル教育  
ワイヤレス通信技術  
暗号理論  
医用画像処理  
医療情報学  
運動学習  
運動生理学  
衛生行政  
疫学  
遠隔医療  
応用健康科学  
応用行動分析  
温泉  
加速器科学  
加齢  
可視化技術  
画像処理  
開発計画(都市・地域計画)  
学校保健学  
感情心理学  
感性工学  
感性情報処理  
環境デザイン  
環境計画  
観光  
観光メディア論  
機械学習

教育・心理統計学  
空間情報科学  
経営工学  
計算機科学  
軽度認知障害  
芸能  
健康科学  
健康心理学  
健康福祉情報学  
建築  
原子核物理学  
交通工学  
行政学  
行動科学  
行動経済学  
行動情報分析  
災害リスクマネジメント  
災害心理学  
子ども学(子ども環境学)  
指導者教育  
事業戦略  
実験心理学  
社会システム工学・安全システム  
社会基盤情報  
社会空間情報科学  
社会工学  
社会情報学  
社会調査  
終末期看護  
集団遺伝学  
消費者行動  
障がい者スポーツ  
情報システムの最適化  
情報セキュリティ  
情報デザイン  
情報経済  
情報工学  
情報資源組織化  
情報通信学  
情報通信産業論  
植物形態学  
植物生理学  
信号処理  
心身医学  
心理学  
振動工学  
神経科学  
人格・社会心理学  
人間機械相互作用  
人間工学

人間情報学  
人工生命  
人工知能  
図形・画像処理  
数理生物学  
制御工学  
整形外科学  
生産管理  
生産工学一般  
生体信号処理  
生物物理学  
生命数理  
生理心理学  
青少年危険行動  
総合医療  
体育・スポーツ専門教育  
体力医学  
対照言語学  
知覚・認知能力  
知識情報処理  
地域医療  
地方創生事業  
地理空間情報  
地理情報システム  
電子商取引リスク管理  
都市計画  
土木材料・施工・建設マネジメント  
土木情報学  
糖尿病  
統計物理学  
特別支援教育  
日本語学  
乳酸  
認知科学  
脳情報工学  
発育発達  
非線形物理学  
非認知能力  
風呂  
複数対象追跡(MOT)  
物流管理  
文化観光  
保健科教育  
保護者支援  
慢性病看護学  
民族スポーツ  
理論計算機科学  
流体力学  
臨床心理学

# 1

## アカデミック マーケティング プログラム CASE STUDY

# 森永製菓様「大粒ラムネ」 × 九州産業大学 萩原悟一 准教授 西日本工業大学 古門良亮 博士

## 【研究背景】

eスポーツの有名プロチームの選手がゲームプレイ中に「大粒ラムネ」を摂取していた事に着目し、ラムネに含まれるブドウ糖がeスポーツシーンにおいて与える影響を調査。結果を森永様商談や様々なコミュニケーションでご活用

Home > Publications > Technical Article

Technical Article Life Sciences and Basic Medicine

### Effects of glucose Ramune candy ingestion on concentration during esports play and cognitive function

Journal Of Digital Life. 2022, 2:11.  
Received: May 1, 2022 / Revised: May 10, 2022 / Accepted: June 4, 2022 / Published: July 29, 2022

DOI  
<https://doi.org/10.51015/jdl.2022.2.11>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Ryosuke Furukado  
Faculty of Engineering, Integrated System Engineering, Nishitripun Institute of Technology

Goichi Hagiwara  
Faculty of Human Science, Department of Sport Science and Health, Kyushu Sangyo University

Hiroyuki Inagaki  
R&D Institute, Morinaga & Co., Ltd.

Correspondence: furukado@nishitech.ac.jp

Download PDF

#### Abstract

This study aimed to determine the effects of glucose (Ramune candy) ingestion on cognitive function during esports mediation and concentration during gameplay. The participants were 20 healthy male students who did not play games usually (mean age ± 19.85, standard deviation = 0.96). The experimental design was a randomized, double-blind, placebo-controlled crossover study. The results showed that the ingestion of Ramune candy significantly improved cognitive test scores before and after gameplay. During the esports gameplay, the power percentage of sensorimotor rhythm (SMR, 10-11.75 Hz) waves was significantly higher in the Ramune candy condition than in the placebo condition at 25 to approximately 28 min after the ingestion. These results indicate that the ingestion of Ramune candy effectively maintains a relaxed yet concentrated state during cognitively loaded esports gameplay.

keywords: [cognitive function](#) [esports](#) [Glucose](#) [Ramune candy](#) [Trail making test](#)

#### 1. Introduction

The effects of digital games on cognitive functions are increasingly being examined for gamers of all ages. Anguera et al. (2013)

<https://journal-digitallife.com/publications/technical-article/effects-of-glucose-ramune-candy-ingestion-on-concentration-during-esports-play-and-cognitive-function/>

# 1

## アカデミック マーケティング プログラム CASE STUDY

# ニデック様 ゲーミンググラス 「G-SQUARE アイウェア」 ×

九州産業大学 磯貝浩之教授

### 【研究背景】

世の中に溢れているブルーライトカットグラスやゲーミンググラスにおいて、  
実際の効果、有効性を明らかにする客観的なデータを示すべく検証  
「生理的な影響」「心理的な疲労感」などを科学的に調べ、ノーマルレンズに比べ、  
「G-SQUARE」着用時の「自律神経の数値」の変化から有効性が認められました

<https://www.nidek.co.jp/news-event/news/entry-4132.html>

アカデミックマーケティングプログラム  
費用感イメージ

1

アカデミック  
マーケティング  
プログラム

費用感

**¥ 1,500,000～ (NET)**

- Digital Life Alliance Programへの年間参加費用（20万円）
- 研究者アサイン費
- 研究費用・調査費・エビデンスデータ収集
- Digital Life論文制作・掲載費
- 研究結果二次利用費

※ 費用は、ご要望をお伺いした上で御見積の詳細をご案内致します。

研究結果二次利用時における各種制作物も承っています。

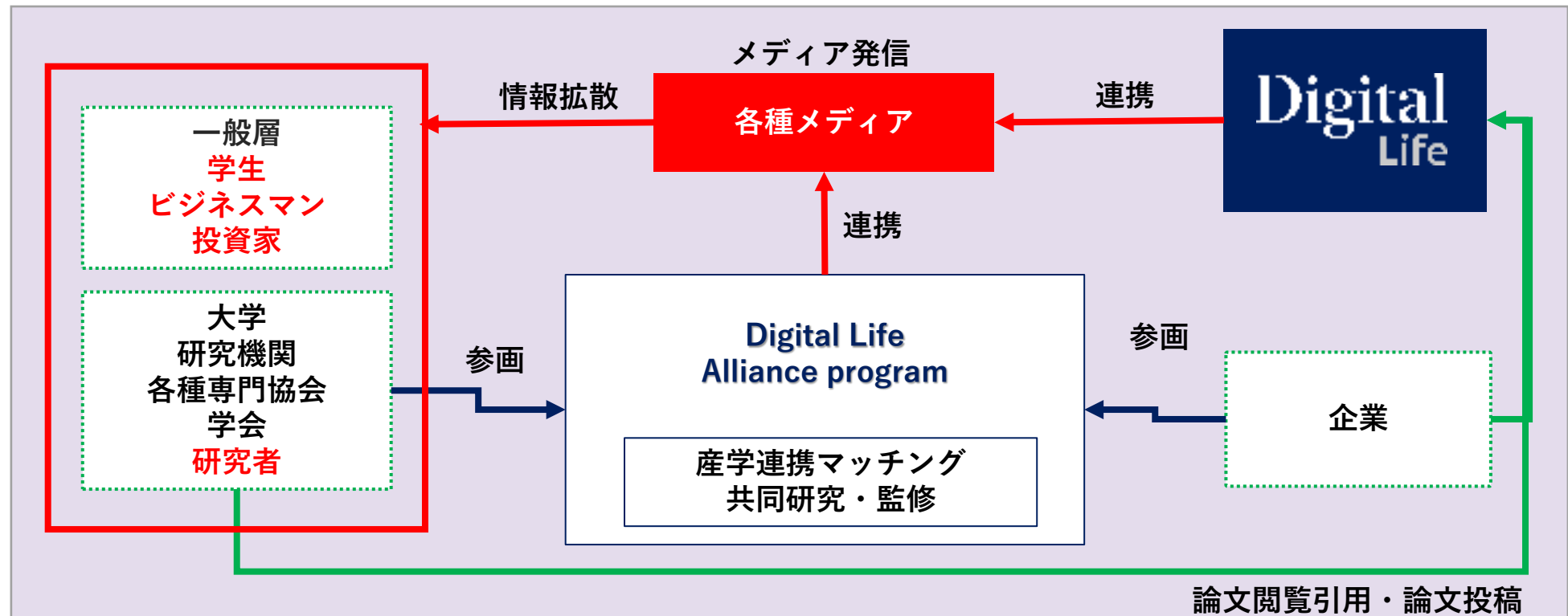
詳しくは担当者までお問合せ下さい

クライアント様と研究者陣をつなぎ、新たなビジネス創出をサポート

## アライアンスプログラム

産学官連携のプラットフォームとして、大学・研究機関、及び研究者  
事業会社のマッチングと連携を積極的に生み出すことを目的としたプログラムです。  
急激に変化している生活様式に対応しうる最適なサービスや事業が必要とされる中、  
学際的なエビデンスを根拠にした産業の健全な発展を叶えるために、ご参画をお願いいたします。

アライアンス  
プログラムのご案内



## 毎年9月にカンファレンスを開催

Digital Lifeは産学連携に向けた、学术界と産業界の交流と出会いの機会を作るため、毎年9月にカンファレンスを開催しています。アライアンスプログラムに参画頂いている企業・団体様は本カンファレンスに参加する事が可能です。

### 【カンファレンスプログラム】



有識者講演



Digital Life Award



Alliance Program 紹介



Alliance Program Supporting Memberプレゼンテーション



研究者による講演論文発表



企業・学生起業家などによるショートピッチ 「Digital INSPIRE」



Alliance Program交流会（ポスター発表）

# 2

カンファレンスも開催

 Digital Life

# 2

アライアンス  
プログラムのご案内

産業界側の参加社  
「Supporting Member」

## 「Supporting Member」

企業や営利団体によって構成され、デジタル領域に関連する学術研究者とともに、健全なエビデンスを根拠としたサービスや事業を生み出す事を、共に目指すパートナーです。

### 【費用】

◆ 1口 20万円（税抜） ※ 1年単位で更新

### 【Support Members特典】

1. 本ジャーナルの有料カンファレンスの参加権利を優待提供
  - ▶ 口数×1名をご招待
2. 「Digital Life」webサイト内の「Support Member」ページに、ロゴとご指定webサイトのリンクを掲載
3. プロダクト開発での連携先として、Alliance Partnerをご紹介
  - ▶ 事務局を通じて、コンタクトやオファーをサポートします。
4. 希望者にはカンファレンスにてプレゼンテーションの時間を提供
  - ▶ 動画で納品。弊社記者による取材も致します。