

eスポーツとメンタルヘルス

今の時代に生きる子どもたちの
インターネット、オンラインゲームとの向き合い方

特別対談

神戸大学大学院 医学研究科
デジタル精神医学部門 特命教授

曾良 一郎氏



eスタジアム株式会社 代表取締役
プロeスポーツチーム ENTER FORCE.36 オーナー

池田 浩士氏

特別対談



曾良一郎氏

神戸大学大学院 医学研究科
デジタル精神医学部門 特命教授



池田浩士氏

eスタジアム株式会社
エンターフォースサーティシックス株式会社

eスポーツとメンタルヘルス 今の時代に生きる子どもたちの インターネット、オンラインゲームとの向き合い方

現在、世界中で大きな盛り上がりを見せているeスポーツ。ワールドカップの開催や、eスポーツのオリンピックが開催されるなど、ゲームという概念を超えて、スポーツ競技として地位を確立しています。また、日本においても若年層を中心に急速に広がりを見せており、一般社団法人 日本eスポーツ連合の調査によると、2025年には日本のeスポーツファンは1200万人を突破すると発表されています。

そんな中、課題の一つとして挙げられているのが、若年層におけるeスポーツ（オンラインゲーム）またインターネットとの向き合い方です。スマートフォンゲームの普及や、感染症による外出自粛を背景に若年層がゲームやインターネットに向き合う時間は長くなり、使いすぎに伴う健康被害は増加傾向にあります。

どうすれば日々の生活とのバランスを保つまま、eスポーツやインターネットを上手に楽しむことができるのか。精神医学を専門に研究をされている神戸大学大学院 曾良教授と、eスタジアム社 代表取締役 池田浩士が特別対談を行いました。

神戸大学大学院 医学研究科 デジタル精神医学部門
特命教授 曾良一郎氏

1982年に岡山大学医学部を卒業後、精神病院での勤務を経て、米国立衛生研究所にて薬物依存の研究に従事されておりました。そして2002年より東北大学医学部教授を経て、2013年から神戸大学医学部教授として生物学的精神医学、精神神経薬理学を専門に研究。そして、2022年より神戸大学大学院特命教授としてインターネット・ゲーム依存の研究、デジタルメンタルヘルスの課題に取り組んでおられます。eスポーツ事業を推進する南海電鉄との共同研究を行い、その取り組みの一環としてメンタルヘルスケアセミナーにもご登壇いただき、デジタル精神医学に関して幅広い世代に分かりやすいご解説で好評を博されています。

eスタジアム株式会社（南海電鉄グループ）
代表取締役 池田浩士

自身が代表取締役を務めるエンターフォース株式会社にて、2019年に日本初となるショッピングセンターの中にeスポーツ施設「eスタジアム」を開業。その後、2022年に南海電気鉄道株式会社と共同出資で「eスタジアム株式会社」を設立し、eスポーツ文化を醸成するべく、全国でeスポーツ施設の運営や、イベント企画制作事業を行っています。

eスタジアム社では「eスポーツがあるライフスタイル」をテーマに、eスポーツを通じた社会課題の解決を行い、新たな地方創生を実現。

また、大阪を拠点とするプロeスポーツチーム「ENTER FORCE・36」を運営しており、世界大会に出場するなど、eスポーツ業界のトップ競技シーンからライト層まで幅広い事業を手掛けています。

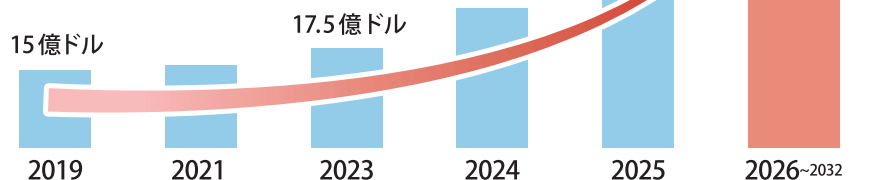
現在のeスポーツ市場と変化について

池田 まず、私からお伝えさせていただきたいこととしては、曽良先生と初めて出会った2022年から、これまでの間にも目まぐるしくeスポーツ市場は変化してきたということですね。eスポーツ業界の半年の成長が、他の業界でいうと3年分の成長のような、そんな体感です。事実、市場成長率は20%以上をキープしている勢いのあるマーケットですし、最近の

世界のeスポーツ市場規模 (2021~2026年) ※100M USD

年平均成長率 (CAGR) は20.7%

2019年	COVID-19パンデミックで世界中がDX化
2023年	バーチャルオリンピックとの合流
2025年	12年間オリンピックの開催が確約



ビッグニュースとしては、やっぱり2024年の夏にサウジアラビアで開催された「eスポーツワールドカップ」ですね。賞金は6000万ドル（日本円で約91億円）。大きいのが賞金だけではなく、規模もクオリティも世界トップの大会でした。

このようにサウジアラビアでは国を挙げてeスポーツに取り組んでいて、eスポーツを全世界とのハブとして、それで国家を成長させていくと宣言しています。街もラスベガスみたいに、砂漠のオアシス的なエンターテインメントシティ構想が立てられていて、街の看板や施設がゲームの世界に変わっていたりとか、キャラクターが飛び出たりとか。もう国策としての取り組みです。ですが、日本は国策として取り組んでいるかというと、それはまだまだこれからです。

例えば国民スポーツ大会、いわゆる「国スポ」で言うと、2024年に開催の佐賀大会でも競技として、eスポーツがエントリーされたり、学校の部活動として正式に採用されたりと、前向きな動きがある中で、世界の進化に少し取り残されている現状があると思っています。特に、プレイヤーとその取り巻く環境という点が、日本は整備されないまま、世界の勢いにただ「引っ張られている」と感じています。

曽良教授 「引っ張られている」というのは具体的にどういうことでしょうか？

池田 要は、世界がeスポーツで大興行を行っているわけですね。もう国策レベルで！その流れを受けて、日本も世界大会などの誘致・開催に取り組んでいます。環境が整備されないまま、背伸びをして取り組んでいるので、プレイヤーのマネジメントや契約体制、健康面も含めて、結構ずさんな管理体制を行っている団体も多くあります。

eスポーツがビジネスとしての部分だけが先行してしまい、プレイヤーが取り残されている感。ただ、最前線にはプレイヤーがいる、というように少し矛盾した感じになっています。

日本のeスポーツというのは、ここ数年で急激に成長し、世界からも評価されてきたからこそ、課題も浮き彫りになった1、2年だったと思っています。その中で、私たちeスタジアム社は、この明確になった課題をテーブルの上にきちんと出し合って、ひとつひとつ解決していくことで、業界全体を前向きにしていこうと事業に取り組んできました。逆に、曽良先生の目から見たここ数年のeスポーツというのは、どのように映っていましたか？

曽良教授 私が印象的だったのは、eスタジアムさんが関西特別パートナーとして関わられていた、エディオンアリーナで開催された「VALORANT Challengers Japan 2023 Split 2」の大会ですね。コロナ禍の行動制限が明けて、大会もようやく開催されるようになりました。これまではなかなか、eスポーツの大会を見学させていただく機会がなかったので強く印象に残っています。

発表だと、1日の来場者数は3000人程の現地参加に加えて、オンライン視聴も合わせるともっと多いと伺いました。会場ではプロeスポーツ選手たちが中央でプレイしていて、まるで野球やサッカーのように大きく盛り上がっていた点が印象的でした。

以前からこのような大会は開催されていたかと思いますが、私自身がライブで見学させていただいた経験は初めてだったので、やはりネット配信で見るとでは全然違いました。

池田 実際のあたりがすごいと思っていただけましたか？

曽良教授 一つはやはり女性の来場者が多く驚きました。イメージとしては、やっぱりゲームは男性の遊びだと考えていましたが、体感としては3分の1近くが女性でしたよね！すごく意外でした。

また、選手の等身大のポスターが会場の入り口にありましたが、その前で参加者が記念撮影をしている様子も印象的で、イベントグッズもあつという間に売れていったと伺いました。

池田 ものすごい勢いで売っていましたね。

曾良教授 やっぱ単にネット上の情報だけでなく、私自身が大会をライブで拝見できたことが個人的には、1番大きかったですね。

この大会のように、これからどんどんオフライン大会も開催されていくのでしょうか？

池田 そうですね、このようなオフライン大会は日本国内でどんどん増えています。実際にトップクラスの世界大会が日本で開催されている例もいくつかございます。

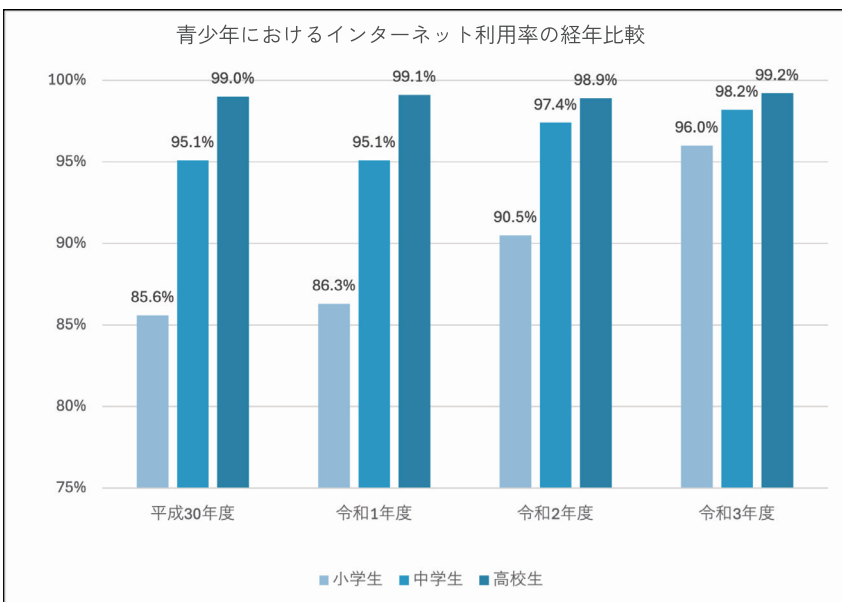
eスポーツ文化が成熟している国が多くある中で、日本のように勢いよく発展している国で開催することの経済効果はもちろんですが、日本は様々な美しい観光名所もあり、ご飯も美味しい。あとは、やはり「おもてなし」のレベルが高いという点で、日本は大会開催地に選ばれることが多いですね。そのような意味でも、オフライン大会というのは今後目にする機会は多くなっていくと思います。



▲エディオンアリーナ（大阪市・浪速区）で開催されたVALORANT Challengers Japan 2023 Split 2

eスポーツ市場に変化があった一方で、神戸大学病院「ネット・ゲーム依存専門外来」開設からこれまでにどのような変化があったのでしょうか？

曾良教授 eスポーツ市場の発展にどこまで関係しているかは分かりませんが、1つ明確に言えるのは、専門外来を受診される患者さんは低年齢化しています。ネット・ゲーム依存専門外来を開設した2018年頃は、小学生はほとんどいませんでした。たまたに、小学生高学年の子が来ると珍しく感じていましたが、今で



▲出典：「令和3年度青少年のインターネット利用環境実態調査」（内閣府）
(https://www.soumu.go.jp/main_content/000821204.pdf) を元に作成

は全く珍しくなくなってしまいました。2018年頃はやはり中高生の患者さんがメインでしたが、小学生の割合が徐々に増えていきました。

池田 その要因はどう見られているのでしょうか。

曾良教授 要因はいくつか推測されますが、一つは小さい頃からスマートフォンやゲーム機を使うようになる「デジタル機器使用の低年齢化」ですね。これまですの子どもたちは、スマホは中学生になって初めて買ってもらっていたのが、今はもう多くの小学生が当たり前になっています。

また、家庭での使い始めが早くなったことに加えて、もう一つの要因として、学校でもタブレットなどの個人用の情報端末が支給されました。

ですから、どれが一番の要因かは分かりませんが、おそらくこれらの情報通信機器の使用の変化が大きく関係しているのは間違いありません。

池田 なるほど。外来に來られる方はどういう相談内容が多いのでしょうか？

例えば、「もうゲームをやめさせたい」なのか、「やめさせる方法を教えてほしい」なのか。やっぱり保護者の方が相談にお越しになりますか？

曾良教授 相談内容としてはどちらもあります。やはり依存している本人は病氣だという自覚がないので、必ず保護者と受診されます。依存になっている子どもたちというのは、どこかでは困っているはずですが、自らゲーム使用を止めようとはしません。

このように、自ら周囲に助けを求めない行動は、依存症を含めて、こころの病氣の大きな特徴です。使用を止めてほしいのは周りの人や親だったり、あるいは学校だったりするわけです。ここが、やはり体と心の病氣との1番の違いかと思えます。

もうひとつ、保護者や学校現場でよく受ける質問としては、依存症になった子どもにどうルールを決めてゲ

ームの使いすぎに対処したらいですか、とご質問いただきます。依存症とは使用のコントロールができないわけですから、もうルールを作る段階は過ぎています。ゲーム使用のルールは依存症になる前の段階でないと役に立たないのです。

池田 このラインを超えたら依存症だと判断する基準はあるのでしょうか。

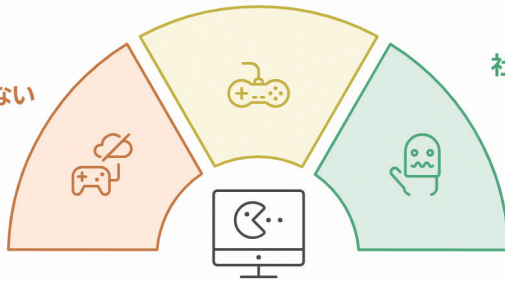
曽良教授 そうですね、依存症の診断の基準としては、3つです。ゲームの使用がコントロールできないこと、

依存症の診断基準

ゲーム使用が最優先

ゲーム使用を
コントロールできない

社会生活における
著しい障害



そして、その使用が生活の中で一番になっていること。その結果として社会生活に重大な支障をきたしている状態。具体的にはゲームの使いすぎにより子供では不登校、大人では仕事ができなくなる状態であればはっきりしています。

この3つが1年以上続くと、依存症と診断できます。

池田 なるほど。1年間継続的にその3つが当てはまれば、依存症が完成しているという判断が可能となるのです。例えばこれらが2〜3ヶ月続いている状態は、依存症予備軍のイメージでしょうか？

曽良教授 2〜3ヶ月はまだ入口ですので、依存症になるプロセスの途中になります。

池田 その時点であればまだ対処しやすいのでしょうか？

曽良教授 対処しやすいですね。

結局、依存症というのはすぐに形成されるものではなくて、形成されるまでに時間がかかって、形成されてしまうと非常に治りにくい病気です。

例えば日々のオンラインゲームの使用時間が長くなり、徐々に他のことに興味がなくなってしまう部活や塾を辞め、ついには学校に行かず、部屋から出なくなったという状況が分かりやすいです。

池田 それでもう依存症のフラグが立つということですね。

少し深い質問となりますが、今オンラインゲームっておっしゃったと思いますが、やはりオンラインゲームの方が依存症になりやすいという傾向はありますか？

曽良教授 おっしゃる通りです。池田さんも子供時代にお使いになっていたかもしれませんが、1980年代に発売したファミコンというのは、一度最後までクリアしたら一旦そこで終了じゃないですか。2回目を

プレイしたとしても、1回目の名残を楽しむので、1回目ほどは熱中しません。

でも、オンラインゲームはエンドレスです。ずっと続けられますよね。そこがやはり違います。エンドレスということと、もう1つは仲間と共にプレイできることです。その結びつきも、やっぱりオンラインゲームに、のめり込む大きな要素の1つです。

一般的には、「ネットではなくゲームが依存になりやすい」と言われていますが、でもゲームだけではないですね。やはりSNSや動画を長時間見ていて、インターネットをやめられない人も、もちろんいます。でも、オンラインゲームに比べると、ネットはのめり込み度合いが軽いのです。ただ、ゲームと同じく、動画もSNSも楽しいからネットもやはり依存症になるのです。

医学的には「嗜癖（しへき）度」と言いますが、イン



ターネットの嗜癖度はゲームに比べると、幾分弱いのですが、ネットも実は確実に嗜癖性があるのです。国際機関であるWHO（世界保健機関）は、現時点ではゲーム依存だけを病気であると定義しており、インターネット依存というのは保留になっています。ただ、実際に診察してみると、ネット使用の依存症の患者さんもいるのです。

嗜癖（しへき）ってなに？

嗜癖（addiction）という用語そのものはある特定の物質や行動、習慣を好む性向を意味しますが、依存症（dependence）とほぼ同義として使用されます。依存症は大別してアルコール依存などの薬物依存と、ネット・ゲーム依存などの行動嗜癖に分けられます。

曾良教授 ゲームもするけど、動画配信サービスでゲーム大会の中継を見たり、攻略サイトをみたりと、ネットもやはり大きく関係しているのが現実です。特に、男女比でいうと、ゲームよりもネットに依存しているのは女性に多いですね。

ゲームが1番嗜癖度が強く、注目されていますが、もう今はインターネット社会。ゲームだけでなく、インターネットとどう向き合えばいいかという課題も存在します。ゲームは生活の中でエンターテインメントとして位置づけられています。インターネットはもう現代の社会生活の基盤となっています。でも全くインターネットと関わらない！なんて、今の時代生き



ていけないじゃないですか。ネットとどう向き合ったらいいかっていうのは、ゲームより課題は多いのではないかと感じています。

池田 今、曾良先生からのゲームだけじゃなくて、インターネットもゲーム依存と強く絡んでいる、というお話を受けて、僕もeスポーツの仕事をしていく中で、そう感じる部分がありました。そのきっかけが2つの大きな事業と出会ったことです。それがメタバース事業と、A事業です。

この2つの事業と出会ってからメタバースとAという分野を私なりに調査したり、子どもたちに授業したりする中で、知れば知るほど、逆にeスポーツの存在がどんどん浮き彫りになってきて、eスポーツってそもそも何のために存在するのだらうという問いに、私なりの一定の答えが出ました。

それは、今、社会ではWEB3.0というキーワードが話題になっていますがご存じでしょうか。WEBがなかった時代というのは、紙の資料で自身の会社の紹介とか、飲食店とかの紹介などを見ていましたよね。そこからWEB1.0という時代が到来して、様々なホームページができ、ユーザーはインターネットから一方的に情報を受け取るようになりました。

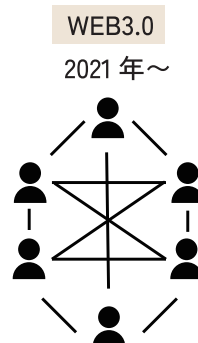
そして次のWEB2.0は、中央集権型と言われている、管理者に用意されたインターネットサーバーにアクセスして、掲示板やSNSで何かを自発的に発信できたりとか、相互に繋がれたりする時代。

そして、今到来しているWEB3.0というのは、非中央集権型と言われ、私たちユーザー同士がダイレクトに繋がり、情報を交換する社会となっています。これまでの管理者はブロックチェーン

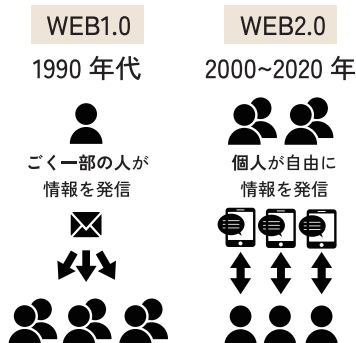


技術によって代替され、ユーザーそれぞれがインターネットの中で生活する時代になっています。ですから、さきほど曾良先生がお話してくださった依存傾向のお話の中で出た、「ゲームだけではなくて、インターネット依存も共に存在している」というのは、捉え方を少しだけ変えると、「ゲームを通じてインターネットの中に入って生活をしている時間が長くなっている」という風に捉えられると私は思っていますが、いかがでしょうか。

非中央集権型 (管理者を必要としない)



中央集権型 (管理者が必要)



曾良先生 おっしゃる通りだと思います。

池田 そして、このゲームを通じて入り込んでいる世界や空間のことを、今はメタバースと呼ばれています。メタ（Meta）とユニバース（universe）

を合わせてメタバース。このメタバースの中では、例えば衣食住とか娯楽関連、芸術と、たくさんコンテンツが存在します。その中で、eスポーツはどう定義づけられるかというと、私は「メタバース空間の中で、アバターの身体能力を競うスポーツ競技」がeスポーツだと思っています。

2023年にシンガポールで、eスポーツオリンピックウィークが開催されたことをご存知でしょうか？これまでオリンピックバーチャルシリーズとして開催されていた大会に、eスポーツが融合して出来上がったものが、この大会です。その競技種目がとても面白くて！いわゆる遊びのゲームとしてではなく、eスポーツが正式にオリンピックの競技として認められて、メタバース空間でアバターが射撃を行う。そして、これを「eシューティング」と位置付けました。

これまでeスポーツはゲーム、そして撃ち合い、殺し合いというイメージがありましたが、先ほど定義したように、今ではゲームの枠を超えて、デジタル空間上で自分の分身となるアバターを正確に動かす技術を競うものになっていると言えます。大気スポーツ番組で「SASUKE」という番組をご存知でしょうか。様々な障害物を乗り越えて、ゴールまでのタイムやステータスを競う番組ですが、それにすごく似ていると思います。

リアルではなくデジタルの中で、アバター（自分の分身）を正確に動かすことができる技術を競っている。つまり、「デジタルフィジカル」を競い合っています。リアルスポーツも、自分の身体を正確に動かし、最高のパフォーマンスを発揮するために、練習を重ねて、フィジカルや技術を強化したりするじゃないですか。eスポーツも、WEB3.0の世界においてはゲームという概念を超えて、「メタバース上のフィジカル力を競うもの」という風に考えたのが、最近私が辿り着いた結論です。

このWEB3.0の時代になった今、今後子どもたちが生きていく世界は、「リアル」な世界と「メタバース」の世界があると考えます。ちなみにどちらでも稼

▼eスポーツオリンピックウィーク競技種目「eシューティング」※一般社団法人日本eshooting協会提供



ぐことができます。どちらでも人を幸せにできます。だからこそ、メタバース（デジタル上）の中で生きていく力、その中で「健康でいられる知識を学ぶ場所」は必要不可欠で、私たちも時代に合わせた教養や道徳を身につけていく必要があります。そして、eスタ

ジアムではeスポーツを通じた教育事業に力を入れて取り組んでいます。

もう一つ、最近感じていることは、インターネットの世界が大きく発展したこの10年で、テレビの代替として、YouTubeなどの動画配信プラットフォームを見て過ごしている子どもたちは、「放送考査」を通過していない言葉の表現をダイレクトに浴び、その言葉が幼少期に沢山インプットされてしまっているのではないかと感じています。この結果として、若年層の倫理観が欠落した情報発信や、デジタルタトゥーを招きやすい状況にあると、私は考えます。今でこそ、この表現は不適切であるとか、インターネット上でも少しずつつフィルタがかかるといふようになりましたが、少し前まではほとんど整備されていませんでした。私たちが見ているテレビ番組は、放送考査を通過して、倫理的にこの表現は問題がないということを保証されて、情報を受け取っていましたよね。それに対して、このフィルタが整備されていないインターネットの世界で、配信・動画コンテンツに触れてきた子どもたちというのは、少なくともその影響を受けていると感じています。WEB3.0の時代を生きていく中でAIを使い

こなしなければならぬのに、さらには、メタバース上でお金を稼ぐ力を身につける必要があるのに、その教養とか倫理感が十分に備わっていないというのは、私は、私はすごく危険な状態にあると思っています。

今の時代に生きる子どもたちのインターネット、オンラインゲームとの向き合い方とは？

曾良教授 先ほど、おっしゃっていた通り、eスポーツだけでなく、メタバースやAIといった様々な情報技術が、すさまじく発展していく中で、子どもたちのメンタルヘルスをどう担保していくか、ここが重要になると私も思っています。依存症というのは、やはり全員がなるわけではありません。自身が置かれている環境など、辛いことや脆い要素が揃ってしまったりととき依存症に陥ってしまいます。だからこそ、子どもの生活環境に着目して、しっかり取り組んでいくことが、今後の子どもたちのメンタルヘルスの未来に大きく影響するのではないかと思います。

池田 私たちも普段の生活の中で働きすぎたり、頑張りすぎたりすると、身体的に風邪をひいてしまうことでもありますよね。それと同様に、インターネットの世界というのは「魂の没入」ですので、私は「魂も風邪をひく」と思っています。だからやはり、日常生活で手洗い・うがいという予防策があるように、インターネット生活でも風邪をひかないために「予防策」が必要になります。これからはインターネットの世界に入ってから、お金を稼ぐ時代になってくるので、「行ってきます」と言って向かう世界が、玄関を開けてではなく、PCなどの電子機器を通して行くわけじゃないですか。その際にしっかりと予防できているのかというところが、大切だと思います。

曽良教授 そうですね。ここはどう向き合っていけば良いかと思いますが、やはりデジタルの空間では、実際に身体を動かすことはないですよ。

デジタル情報の刺激を受け、手を動かすこともあるけれども、身体全体を使った動きというのは、ほとんどないと思います。

実際、依存症になるリスクの高い子たちは、生の自然に接する体験が乏しい環境にいます。

やはり、自然に触れるというのは、依存症を防ぐ一つの重要な要素であると思っています。

やはり、メタバースという疑似体験の中で、何かが起きても、痛みはあまり伴いません。でも、現実の自然に身を置くと、やっぱり寒かったり暑かったり、苦しかったり、時には怪我をするし、下手をすると命を失うわけですね。

でも、おそらく生き物として、人間は自然の脅威も本能的に、実は「楽しい」と感じている面もあると思っています。自然の中で脅威を感じ、生きていることを実感している。だからこそ、これからの時代、仮想現実と生の現実での生活をどう折り合いをつけていくべきなのかと考えますが、いかかでしょうか。

池田 おっしゃる通りです。現実世界で身体を動かすことや、何かを体験するというのはこれからの社会においても必要不可欠なことです。

しかし興味深いのが、インターネットの世界、これはオンラインゲームもそうですし、メタバースの世界の中で生きている中でも、現実世界と同様に「生きていることを実感できること」という体験は実はいくつか存在します。

例えば、今この現実世界で生きているステータスとは、まったく異なるステータスを所持している自分が、インターネットの中に存在しているということです。具体的には、現実世界では普通に働いている人も、オンラインゲームの中では一国の王となり、何千人というプレイヤーを束ねている存在であるということが実際にあります。そのようなプレイヤーはどちらかというと



とインターネット上、メタバース上の生活を現実世界よりも大事にする傾向があると思います。というのもこちらの世界の方が現実世界よりも承認欲求を満たせますし、地位や権力、名声すら他者よりも優れているのですから。

このように、インターネットに入って承認欲求を満たすことで生きていることを実感していますよね。SNSにおいても、ただ発信・投稿したいわけではありません。「いいね」が欲しくて投稿していますし、もっと深いところではクロードな交流をオープンなSNSで行い、特別感やプライベート感を得たい方々も沢山います。

だから、現実世界の自分なんかよりも、現実世界は最低限の生活を送って、すぐインターネットにダイブして、国王の自分になりたいわけです。これはある意味

危険ですよ。現実世界がどうでもよくなってしまふ、そんなことはあり得ないですし、リアルがないとインターネット上の世界はないのですから。

曽良教授 そうですよ。いつかはリアルに戻りますからね。

池田 でも、今の若年層はその傾向に陥ってしまっていて、現実世界よりもインターネットの世界で認められている自分が好き。ですから、TikTokやInstagramなどのSNSで、自分のフォロワーとかいいねの数とか気にして、日々行動しています。

曽良教授 そこで池田さんにお伺いしたいことがあって、これまで福岡や佐賀で事業に取り組まれた中で、eスポーツを楽しむ子どもたちと地域コミュニティの方々と交流を深めるための働きかけをされたとお伺いしました。

池田 はい！ありますね！

曽良教授 今の話聞いていて、今のお考えがその取り組みに活かされているように感じますが、そこを詳しく教えていただいてもいいですか？

池田 ご存知いただいているのは、佐賀県の伊万里市での取り組みですね。田舎に住むある一人の小学生が中学校に入学するときに、中学校の校長先生に「eスポーツ部を作ってほしい」って手紙を書くんですよ。校長先生はなんとか応えてあげたいけど「まず指導者がいないし、機械はないし、インターネット回線がない。」と困っていました。ただ、僕の大先輩でもあり恩師にあたる「川田さん」という方が、ご自身がケーブルテレビで働いていることを活かして、社内のパソコン教室を少し改造して、地域のeスポーツ部を作ることにしました。

その際に、僕も立ち上げをお手伝いさせていただいた



ことが、この物語の始まりにあります。

子どもたちの保護者と一緒に、4人の部員から始まり
ました。そこで、どういう取り組みを行なっているか
という点、ただeスポーツ（ゲーム）をするだけじゃ
なくて、eスポーツで高いパフォーマンスを発揮する
ために、身体の調子を整えるべく、地元のヨガの教室
のトレーナーさんに来てもらい体を動かしたり、モノ
づくり体験としてPCを分解してイチから作ったりし
たこともありました。また、地元の魅力である棚田で
田植えをして故郷への愛情を深めながら、収穫の時期
には保護者の方にお米や日本酒をプレゼントする、そ
んな取り組みもeスポーツと合わせて行っています。

曽良教授 私が先ほどから申し上げていた生の体験と
いうのは、まさにこれですよ。答えはこのような体験
にあると思います。

池田 ありがとうございます！川田さんの取り組みは
本当に心を打たれるものがあり、佐賀の本当に田舎で
行っていることだけど、子どもたちの地域愛を育んで
いながら、地域の方の愛情に触れるっていうことが、
子どもたちの将来に必ず役に立つと思って、この取り
組みを行っています。eスポーツが子どもたちの世界
が広がるきっかけになる、それだけでいいと思ってい
ます。

私が目指したい世界は「eスポーツそのものがキャリ
アと化すこと」です。これは「プロeスポーツ選手に
はなれなかったけど、eスポーツ選手を目指してよか
った」と考える世界を作りたいということです。eス
ポーツ選手を目指す過程で色んな体験を経て、仲間に
出会い、恩師にも出会えてとか。そういう世界をこれ
から作っていくためには、こういった経験をたくさん
授けていく必要があるのではないかと思います。

曽良教授 先ほど申し上げた、ゲーム依存症という
のは、生活の中でゲームが1番になっていることです
ゲームの他に楽しみがないということです。

ゲームの他にも、自身が楽しめるものがある人は、し
っかりと自身の心を保つことができるので、依存症と
いう心の病になりにくいのです。ですから、幼少期に
そのような別の楽しみの経験を持っている人は、依存
症になったとしても回復が早い傾向にあります。自分
自身が楽しむことができる手立てをネットやゲームの
他にも知っているので！



Start The IMARI GAMES

https://youtu.be/NBta93E6Cy8?si=euijA_NwhDhlwrpE

IMARI GAMES
誕生ストーリー



▲リンク

2022年度から発足したアイテレビe
スポーツ部「IMARI GAMES」。
本対談記事で紹介いたしましたeス
ポーツチームの発足から、初めてのイベ
ントに参加するまでの模様を、伊万里ケ
ブルテレビジョン公式YouTubeチ
ャンネルにてご覧いただけます。

曾良教授 幼少期からネットやゲームにだけ夢中になっていた子は、「他に何か楽しみなことない？」と聞いても、見つからなくて依存症の回復が遅れてしまします。

ゲームも、もちろん楽しいのでしてもいいです。ただ、池田さんが取り組まれているように、リアル体験もたくさん経験しながらバランスよく取り組み、成長していただくことが重要です。そうすると、ある時に少しゲームをやりますぐても、バランスを保つことが可能となります。



池田 逆に言うと、全国のeスポーツの部活動の活動においても、ゲームだけではなくて、こういった生の体験を取り入れることによって、より健康的にeスポーツ（ゲーム）を行うことが可能ということでしょうか？

曾良教授 おっしゃる通りです。

池田 すごく勉強になりました。

今、eスポーツ部の活動支援などの相談も受けさせていたのですが、リアルの体験を部活に取り入れることによって、どんなメリットがあるのかということとを分かりやすく説明ができるようになりました。田舎でも都会でも同じ、健康的にeスポーツができる。もっと言うと、メタバースの世界になっても、インターネット依存、ゲーム依存になることを防げるような取り組みとして、実施してみます。ありがとうございます！

曾良教授 池田さんは依存症自体の成り立ちを、ある程度お分かりになっている部分もあったかと思いますが、依存症の予防になる取り組みも、すでに実践されていました。とても素晴らしいです。

池田 大変嬉しいです。

今回、私も曾良先生との対談を通じて、依存症になる3つの条件、そして小学生患者の割合が増えてきた現状を、今知ることができて嬉しく思います。これから小学生、中学生に私たちが取り組むeスポーツを経験していただくことで、子どもたちのゲーム依存率の低下に寄与できればと考えます。

曾良教授 そうですね。そのためにはやはりeスポーツをやると同時に今回お話しくださったような、幅広い活動も一緒に経験することが理想的ですね。

池田 eスポーツってゲームだけのことを意味することとは、適切ではないですね。答えが出ました。今までは、図にするとeスポーツという箱に入っているのはゲームということや、コミュニケーション能力が培われるというような価値はいくつかありましたが、この箱の中に他の経験や学びも、しっかりと入れてあげることによって、この箱の価値をこれからもっと高くして、事業に取り組んでいきたいと思っています。



eスタジアムが取り組む、近隣学校における社会科見学・課外授業受け入れ時の様子

自分だけのeスタスタイルを創り出そう！
もっと楽しく。もっと刺激的に。
もっと健康的に。
もっとエンターテインメントに。
自由解放特区！

about estadium

店舗紹介 Store Locations



泉佐野

eスポーツ MICE コンテンツ実証事業、
日本初「行政主体」のeスポーツ施設

泉佐野市が取り組むeスポーツ MICE コンテンツ実証事業の一つとして設立した、日本初「行政主体」のeスポーツ施設で、誰もが利用料無料でeスポーツをお楽しみいただけます。

〒598-0048 大阪府泉佐野市りんくう往来北1番地
りんくうパビリオン2階
☎ 072-425-9023 🕒 10:00-20:00



佐賀

地域活性化、福祉事業と連携店舗

eスポーツ施設の観念を超えて、地元企業とともに地域活性化イベントの開催や、高齢者福祉事業にも取り組み、eスタジアム佐賀を拠点とした町おこしが行われています。

〒840-8551 佐賀県佐賀市巨勢町大字牛島730
モラージュ佐賀南館2階
☎ 0952-37-3019 🕒 10:00-21:00



なんば本店

次世代人材を育成する
これまでにないeスポーツ施設

利用料無料のeスポーツエリアのみならず、ゲームクリエイタースクールやメタバースサロンを併設することで、WEB3.0時代における必要な知識に触れ、学ぶことができる教育の場としても活用されています。

〒556-0011 大阪市浪速区難波中2-10-70
なんばパークス1階
☎ 06-6537-9859 🕒 11:00-21:00



いずみ

コワーキングスペース
プログラミング教室とのシナジー

パートナー企業である株式会社KULが運営しており、店舗を構えるコワーキングスペース「Innovation Park Osaka Izumi」とのシナジーが日々生まれています。

〒594-0041 大阪府和泉市いぶき野5丁目1-14
エコール・いずみ東館1階
☎ 0725-51-7480 🕒 10:00-20:00



岐阜

ビジュアルマーチャンダイジングに
こだわったゲームホビーショップ

ゲームの世界観が表現された、心躍る空間づくりがされている店舗です。施設イベントでは、地元企業や行政よりご協賛いただきながら、eスポーツを活用した社会課題の解決に取り組んでいます。

〒502-8521 岐阜県岐阜市正木中1丁目2-1
マーサ213階
☎ 058-213-3888 🕒 10:00-21:00

about estadium

他施設紹介 Other Facilities



サテライトスタジオ伊万里

伊万里ケーブルテレビジョン株式会社が運営するeスポーツブースで、伊万里eスポーツ部「IMARI GAMES」に所属する小中高生の部活動の場として利用されています。

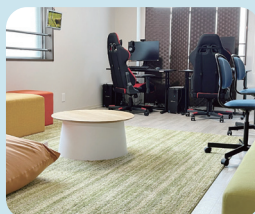
☎ 072-425-9023 🕒 プログラムスケジュールに準ずる



コミュニティハウス福岡

PC・モニター等の機器設備を完備し、どなたでもeスポーツイベントや大会の開催可能な貸し出しスペースです。

〒810-0022 福岡県福岡市中央区薬院4丁目2番11号
コアキラゼビル9階
☎ 092-791-5301 🕒 イベント開催・申し込み内容に準ずる



サテライトスタジオ姫浜

株式会社Brotherが運営する、児童発達支援・放課後デイサービス「compass」にゲーミングPCを設置。デイサービスプログラムの一つとしてeスポーツが活用されています。

☎ 092-836-7271 🕒 プログラムスケジュールに準ずる

Good Luck!! For All e sports players.



＜お問い合わせ先＞

eスタジアム株式会社（南海電鉄グループ）

ADD 〒542-0076 大阪市中央区難波4-4-4

TEL 06-4980-0476

E-mail info@estadium.co.jp