

e スタジアム estadium®

- 特別インタビュー
「移動を支え、活力を創出する」社会生活インフラ企業へ
万博レガシーを継承するOsaka Metroの挑戦
- eスポーツ×教育 プロジェクト
学びの多様化学校・大阪市立心和中中学校
生徒が授業参観にてゲームイベントを開催
- 社員インタビュー
トップeスポーツキャスター・^{アイズ}eyes
eスタジアムで描く、教育分野における設計図

Good Luck!! For All e sports players.



<お問い合わせ先>

eスタジアム株式会社 (NANKAI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

夢洲駅 YUMESHIMA STATION

「移動を支え、活力を創出する」社会生活インフラ企業へ

—— 万博レガシーを継承する、Osaka Metroの挑戦 ——

2025年大阪・関西万博で輸送の要を担ったOsaka Metro。世界中の熱狂を支える中で再認識したのは、デジタル化が進む今こそ輝く「リアル空間の重要性」でした。その知見は、夢洲駅を舞台に開催されたeスポーツイベント「夢洲GAMER'S FES」に繋がります。駅という公共空間でeスポーツを推進する背景には、年齢や性別、身体的特徴を問わず誰もが主役になれる「ウェルビーイングな社会の実現」への強い想いです。鉄道という枠組みを超え、新たな価値や文化を創出する「活力インフラ」として、Osaka Metroはどのような未来を見据えているのか。NANKAIグループとの共創、そして「鉄道eスポーツアライアンス」の設立に込められた真意とともに、大阪の次なる成長を牽引する同社の挑戦に迫ります。



大阪市高速電気軌道株式会社
総合経営戦略/都市型MaaS推進/社長室

はやし たか こ
執行役員 **林 貴子 氏**

■日本に活気をもたらした2025年大阪・関西万博。輸送の要を担われた貴社にとって、どのようなご経験となりましたか。

今回の大阪・関西万博は、2,900万人を超える多くのお客さまをお迎えし、盛況のうちに幕を閉じました。弊社としましては、来場者の皆さまの移動、輸送サービスの大半を担わせていただいたことになります。鉄道・バスによる輸送に加え、自動運転の実証実験、大阪ヘルスケアパビリオンへの出展、さらには空飛ぶクルマの大阪港パーティポートの運営や、飲食エリアへの「Metro KITCHEN (メトロ キッチン)」の出展など、多岐にわたる挑戦をいたしました。

交通事業者としての知見や学びは数多くありますが、それ以外に、多様なお客さまと接点を持ち、様々な切り口から万博を支える中で、再認識したのは「リアル空間の重要性」です。人と人、人とモノが出会い、交流し合う。そんな実体験の場を、デジタル化が進み続ける今も、世の中の人々は求めているのだと、改めて感じました。世界中から訪れる人々が、新たな出会いや経験を通して、新しい活力を生み、今までにない価値を創造していく。当初は人気低調だった万博が、訪れた人々の活力が積み重なり、SNSなどを通じて共鳴することで、加速的に盛り上がっていく様子を肌で感じました。会期の最後には、チケットが取れないほどの盛況ぶりとなり、ミャクミャクも非常に愛されるキャラクターになりましたよね。コロナ禍を経てデジタル空間の重要性は高まりましたが、リアル空間で何かを体験するという役割は、これからも残り続けるのだと思います。

今回の万博が、私たちにもたらした収穫は、技術の進歩だけでなく、開催を通じて社会が新しい「技術」や「未来」を受け入れる準備を整えたことだと考えています。かつては夢物語であった空飛ぶクルマや自動運転、あるいは「eスポーツとは何か」といった未知の存在が、万博という実証実験の場で可視化されたことで、「こういうものなんだ」と社会に浸透し始めました。それにより、「いつか実現すればいいな」という遠い未来の議題が、これらを使って「社会をどう変えていこうか」という具体的な実装の議論へと進化し、社会全体のフェーズが変わったことを肌で感じました。新しい技術に対して、社会の視線がガラッと変わる。万博という場を持つ、社会の受容性を変える力の凄さを実感しました。

弊社では、交通・社会生活インフラとしての使命に加え、当社を媒介として新しい文化や価値観を創出する「活力インフラ」としての役割を担うことを掲げております。まさにその役割が体現されたような場である万博を経験し、大阪のさらなる成長・発展のために、今後も活力インフラとしての使命を果たし続けることの重要性を、改めて強く感じています。



(写真) 2025年大阪・関西万博会期中の夢洲駅の様子。万博の玄関口として、来場者の移動を支える。

■そのご経験を経て、今年1月18日に開催された「夢洲 GAMER'S FES 2026」には、どのような経緯があったのでしょうか。

大阪の社会生活を支えるインフラ企業として、万博後も大阪の成長を止めることなく、万博レガシーを継承・進化させることが重要だと考えています。2030年のIR開業を次のターゲットに、大阪・関西の発展を一段と加速させていく。そのような思いを、NANKAI様、eスタジアム様と共有する中で、ハードレガシーである「夢洲駅」と、ソフトレガシーである「eスポーツ」を組み合わせたイベントの開催が実現しました。

夢洲駅の構内をフィールドとし、大型LEDビジョンを活用したeスポーツイベントの開催という試みは、もちろん前例がなく、「本当にできるかどうか」も分からない状態からのスタートでした。しかし、そこも含めてNANKAIグループ様と話を進める中で、今までにないような、ワクワク感が溢れる面白い取組みにできるのではないかと考えました。また、駅の開業1周年に合わせて開催することで、アフター万博の大阪の活性化に向けた「象徴的な日」にしようとして位置付けました。そのため大きな枠組みを構築し、様々な関係者を巻き込みながら、短期間で企画・調整を進める必要がありましたが、本件に携わる全員が「大阪を盛り上げたい」という強い思いを共有していたからこそ、実現できたのだと思います。夢洲は、今後IRを中心に、エンターテインメントの拠点として開発が進んでいく地域です。世界中から訪れる人々の活力によって、新たな文化や価値が創造され、大阪・関西の発展を牽引する場所になっていくはずで

この日の夢洲駅は、参加されたお客さまの出会いや交流、そして挑戦を促進させていただく場となりました。多様な「いのち」を輝かせることで、駅が単なる移動手段としての役割を超え、将来の夢洲エリアが担うべき「大阪の発展を加速させる活力を創出する役割」を、ひとつの形として示すことができたのではないかと考えています。

夢洲GAMER'S FES 2026 開催概要

開催日時：2026年1月18日(日)
開催場所：Osaka Metro中央線 夢洲駅
共 催：大阪市高速電気軌道株式会社、株式会社NANKAI
運 営：eスタジアム株式会社、株式会社大阪メトロアドエラ
後 援：大阪府

■実際に「夢洲GAMER'S FES 2026」をご覧になられていかがでしたか？

恐縮ながら、私自身がリアルな場で身近にeスポーツを感じたのは、あのイベントが初めてでした。実際に目にしてみても、これほどまでに活気があるものなのかと驚かされました。単にゲームを楽しんでいるというだけでなく、同じ目的や意志を持って人々が集まるリアルの出会いが、これほどまでに熱い感情をもたらすのかと、空間の一体感に圧倒されました。その熱量を目の当たりにする中で、お客さまの新しい出会いや、その次の出会いまでも創出する、駅の新しい価値を見出すことができました。リアルな場で熱狂を生み出すことの大切さを、身をもって感じたとともに、あの空間に共に立ち、微力ながら直接お手伝いできたことの喜びは、私たちにとってもかけがえのない経験となりました。



■夢洲でのeスポーツイベントは、貴社にとって象徴的な第一歩となったかと思います。改めて、今eスポーツを推進されている理由と、事業に込める想いをお聞かせいただけますか。

eスポーツはデジタル空間のコンテンツでありながら、リアルな場所に人を集め、熱狂を生み出す稀有な力を持っています。私が特に注目しているのは、年齢や性別、身体的特徴の有無に関わらず、誰もが自己実現を果たせる「ウェルビーイング」な価値を有している点です。これほどまでに誰もが等しく楽しめ、誰もが主役になれる可能性を秘めたコンテンツは、他になかなかありません。

夢洲駅のイベントの話に戻りますが、あるコミュニティでは小学生のお客さまが優勝されていました。そこには年齢の壁などなく、参加者の皆さまがお互いを称え合い、拍手を送り、尊重し合う姿がありました。



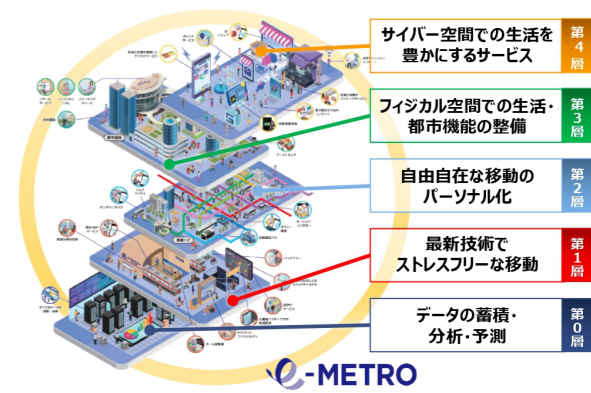
こうした誰もが活躍できる場を社会に創り出していくことは、次世代を担う子どもたちの可能性を広げるだけでなく、多様性を認め合う社会の実現にも非常に価値のあることだと考えています。どのような形であっても目標を持ち、挑戦を通じて社会とつながることが大切で、それはサイバー空間上の活動であってもいいですね。ただ、ふと「誰かに会いたい」と思ったときに、集まれるリアルな場がそこにある。私たちは、そのような場所を創ってあげたいと考えています。

教育や健康増進、さらには社会課題の解決や都市の活性化など、幅広い分野に応用が可能なeスポーツの特性は、弊社の企業理念である「大阪から元気を創り続ける」ことや、より快適で豊かな日常生活を創出する「生活まちづくり企業」としての姿、そして先ほど申し上げた「活力インフラ」としての使命と、非常に高い親和性があると考えています。

現在、弊社では交通と社会生活サービスを一体的にご提供する都市型MaaS構想「e METRO」を推進しており、フィジカル空間とサイバー空間を融合させた新たな顧客体験価値の創造にも注力しています。その中でeスポーツは、心豊かな社会づくりに繋がる「エンターテインメント×ウェルビーイング」のデジタルコンテンツとして、大きな可能性を感じています。

現在は、eスポーツを活用したサービスの在り方を広く検討・実証している段階ですが、弊社の持つ多様なお客さまとの接点や、共創パートナーの皆さまとの連携を活かし、日常生活に根差した形で様々な施設やサービスと融合させていきたい。それこそが、当社ならではの「eスポーツ体験の提供」に繋がると信じています。

「夢洲GAMER'S FES 2026」と同日に設立した「鉄道eスポーツアライアンス」についても、同様の趣旨によるものです。東西の鉄道会社が、それぞれの沿線における多様なお客さまとの接点を活かし、協力し合うことで、地域に新しい文化を創出していきたい。それを通じて、eスポーツの社会的価値の訴求と、新たな体験価値の創造に繋げていきたいと考えています。



(図) 交通と社会生活サービスを一体的に提供する都市型MaaS構想「e METRO」

■2026年1月発足した「鉄道eスポーツアライアンス」を受け、貴社がNANKAIグループに期待する相乗効果と、果たすべき役割についてお聞かせください。

eスポーツのような新しいコンテンツの需要を高め、その社会的価値を広めていくためには、多様な関係団体が垣根を越えて手を取り合うことが不可欠だと考えています。その中でも、同じ大阪を拠点とするインフラ企業であり、eスポーツに関する豊富な知見と実績をお持ちのNANKAIグループ様とならば、私たちにしかできない独自の価値を創出することが可能であると確信しています。

具体的には、共に主要拠点と位置づける「なんば」エリアでの共同施策をはじめ、健康や教育、防災との連携、さらには子どもからシニアまでを対象とした取組みなど、「生活インフラ×ウェルビーイング×エンターテインメント」を軸とした新しい価値の創造に、強固な協力体制で挑戦していきたいと考えています。大阪におけるeスポーツの熱量を高めていくためには、同じ思いを持つ大阪中のあらゆる関係者が一体となって取り組む必要があります。その中でもNANKAIグループ様とは、引き続き手を取り合い、共にその中心的な役割を担っていただくことを心より期待しております。

鉄道eスポーツアライアンス 設立セレモニー



左から、京王電鉄 経営統括本部 デジタル戦略推進部長 山口 優氏、近畿日本鉄道 代表取締役社長 原 恭氏、NANKAI 代表取締役社長 岡嶋 信行、大阪市高速電気軌道 代表取締役社長 河井 英明氏

心和生が授業参観でゲームイベントを開催！

大阪市浪速区にある心和中学校にて、レースゲームを使ったイベント「心和杯」が開催されました！この「心和杯」は、同校に通う生徒の皆さんが主体となり、約1ヶ月にわたる企画・準備を経て実施されたものです。「イベント開催」という目標に向かって、仲間とコミュニケーションを取りながら協力することの大切さを、実践的に学ぶ機会となりました。

また、本イベントは授業参観の一環として行われ、ご家族や保護者の皆さまにイベントのお客様として参加いただき、生徒たちの取り組みや成長の様子を、直接ご覧いただく場となりました。



“学びの多様化学校”心和中学校は不登校を経験した生徒を対象に、通常の義務教育課程と併せてICT教育などの特別なカリキュラムを設けており、生徒個人が能力を伸ばし、主体的に学校生活を過ごすことができる教育体制が充実した中学校です。eスポーツ施設「eスタジアムなんば本店」は、心和中学校のもう一つの学習の場として、出席認定対象施設に選ばれています。

心和クエスト 学びのテーマと背景

心和クエストは、生徒たち一人ひとりの興味・関心の探求を通じて、将来にわたって大切にしたいと思える「好きなこと」へのエネルギーや、得意なことを見つけることを目的とした、心和中学校におけるキャリア教育です。

現在、社会の変化や雇用の多様化により、将来をイメージする大人のモデルが見つけにくく、子どもたちは将来像を描きにくい環境で過ごしています。その結果、将来に希望をもつことができず、自己肯定感や、自ら未来を切り拓いていく力の発達が遅れていることが課題となっています。こうした中で、社会の変化に対応しながら社会的に自立して生きていくためには、将来を見据えたキャリア教育が不可欠であり、学校・家庭・地域が連携して子どもたちの成長を支えることが求められています。

(参考：文部科学省「キャリア教育とは何か」)

この背景を受けて、心和中学校と地域企業が手を取り、本取り組みが実施されました。

今回の学びの問いは、“相乗効果（シナジー）”ってどのようなものなのか。友達同士で協力することで、一人の力以上に大きな成果を得られることや、物事をかけ合わせることで生まれる新たな価値を、心和クエストを通じて学びました。

- ゲームイベントを制作して、楽しんでもらおう！
 協力：eスタジアム株式会社
- レモネード作って、販売しよう！
 協力：ポッカサッポロフード&ビバレッジ株式会社



(写真) 第一回体験授業の様子



心和中学校 盛岡学校長 よりコメント

今回の取組では、「ゲームイベントの企画班」と「レモネードの販売班」の2つの班を生徒に選ばせて実施しました。結果として、同数ぐらいに分かれて実施でき、両班とも大成功だったと思っています。とりわけ、ゲームイベント班には、eスタジアムから多くのスタッフの方が何度も本校まで来てくださってサポートしてくださいました。そういったサポートのおかげで、この取組を通して生徒の成長が随所に見られ、自尊感情の高まりにもつながったと思っています。ご協力いただきましたスタッフの方々に深く感謝を申し上げます。



担当教員 小川先生 よりコメント

不登校を経験した生徒たちにとって、人前で考えを伝えたり表現したりすることは、とても勇気のいることです。昨年、生徒と生徒の間に「ゲーム」を入れると、同じ画面を見ながら思わず声が出る、笑い合える、協力できるという変容を目の当たりにしました。今回は生徒がゲームイベント運営者となる取り組みを企画し、eスタジアムの皆様と目的・目標を共有しながら一緒に進めてきました。プロが使う機材を用いながらのクリエイター集団による授業プログラムは、主体的に動けるような仕掛けがあり、かけがえのない経験になったと思います。活動しながら自然と自分を出せた、工夫出来た、もっとやってみたくと思った、そんな元気な声が聞けました。



心和生の振り返りシート / 私が見つけた相乗効果

3年生 T.Aさん

私
 ×
 ゲームプレゼンチーム

よかったことは、
 チームのみんなと仕事ができ
 たこと。保護者の人にもたく
 さん褒めてもらえて嬉しかっ
 たです。

次に挑戦してみたいことは、
 もうちょっと大勢の前で
 発表してみたいです。

頑張った魅力
 ×
 プレゼン

2つが合わさることで
 表から見ただけでは伝わらな
 いところを、裏で見て聞いて
 いた私たちが発表すること
 で、より魅力的に見せること
 ができる。

Great!!

3年生 M.Mさん

私
 ×
 デザインチーム

よかったことは、
 色の使い方や、どうすれば目
 立つかというトーンマナーが
 知れてよかった。プロが使う
 編集サイトを0から教えてもら
 い適応力がついた。

次に挑戦してみたいことは、
 分からないことでもだんだん
 慣れてくるので、慣れてない
 ことをしてみたい。

心和中学校
 ×
 専門知識

2つが合わさることで
 登校している子たちよりも経
 験が少ないと思うので、専門
 のことを学ぶと世界が広がる
 し、経験も増えると思うから

Great!!

心和クエスト ゲームチームのストーリー

01

自分の興味・関心を探求する！第一回体験授業

心和クエストに参加する生徒が、eスタジアムなんば本店に会場し、自身の興味・関心が何かを探求するべく、ゲームチーム、レモネードチームのそれぞれのプログラムを体験！



02

チームに分かれ、イベントに向けて準備を開始！

ゲームイベントチームでは、5つのチームに分かれて、イベント当日に向けた準備を開始しました！まずは、チームにおける役割を知り、イベントづくりの裏側を学ぶことからスタート！



03

生徒たちが主体となって各チーム制作がスタート！

イベント本番に向けて、各チームが着々と準備にあたります！参加してくれる皆が楽しめるゲームルールってどういうものだろう？ワクワクするイベントビジュアルってどんな色だろう？



eスタジアム株式会社 担当社員 松本 よりコメント

中学生の頃の自分が「学びたかった」授業を形にする中で、生徒たちが参加者の喜ぶ顔を想像しながら、制作に励む姿がとても印象的でした。「誰かのために」制作することが、結果として自分自身の「好き」や「得意」を発見するきっかけとなり、将来の自分をイメージする機会になりました。今回のイベントのような成功体験の積み重ねが、彼らの道のりを支える揺るぎない矜持となればと思います。

04

本番直前！各チームがラストスパート！

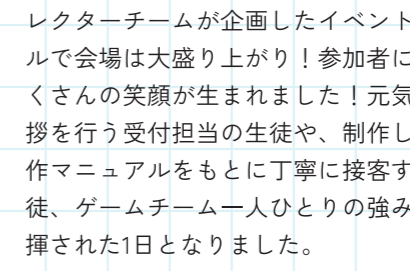
いよいよ制作期間も終盤に差し掛かり、各チームが最後の仕上げに取りかかります。イベント当日の案内ポップや、操作マニュアルを制作！リハーサルもして映像も、音響も問題ないことをしっかり確認！



05

そして迎えた授業参観当日。ゲームチーム全員で作り上げたイベントで、会場は大盛り上がり！

約1ヶ月の準備期間を経て、迎えた当日。イベント前にはプレゼンチームより、これまでのゲームグループの取り組み成果が発表されました！ゲームチームがどのような想いを持って、準備を重ねてきたのか、保護者の方に向けて生徒自身の言葉で伝える素晴らしいプレゼンテーションが行われました。プレゼン後には、いよいよ「心和杯」がスタート！イベントにはたくさんのご家族・保護者の皆さまにご参加いただき、4人組でレースを行い、順位を競いました。多世代に親しみのあるゲームであることに加え、ディレクターチームが企画したイベントルールで会場は大盛り上がり！参加者にもたくさんの笑顔が生まれました！元気に挨拶を行う受付担当の生徒や、制作した操作マニュアルをもとに丁寧に接客する生徒、ゲームチーム一人ひとりの強みが発揮された1日となりました。



実際にeスタジアムが企画・制作したイベントに参加し、ゲームを通じて、コミュニケーションを取りながら協力することの大切さ、また達成感や楽しいというポジティブな感情を友達と共有することの喜びを感じてもらったことができた初回授業となりました。

本ページの写真はすべて
カメラマンチームの生徒が撮影！



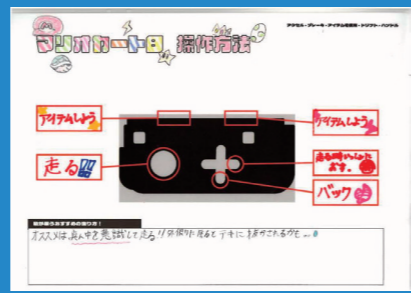
— ゲームチームの5つの役割 —

- ①ディレクター
イベントの企画・制作を担います。
- ②音響・映像チーム
音楽や映像でイベントを演出します。
- ③カメラマン
イベントの様子を切り取り、形に残します。
- ④デザイナー
イベントを象徴するビジュアルを作り、第一印象を彩ります。
- ⑤プレゼンテーション
イベントの背景や、その魅力を伝えます。

デザイナーチームによる
イベントビジュアル /



ディレクターチームによる
操作マニュアル /



参加保護者さま よりコメント (一部抜粋) ————— 新たな経験が自信につながる！

学校への登校が難しかった子ども達が、協力しながら発表している姿に感動しました。よく頑張りましたね。素敵な経験、思い出！素晴らしい成長だと思うよ！先生方の指導も、大変だったと思います。有り難うございました。



一般の企業の方から直接教えてもらえて、かつ自分たちで考えて実行する素晴らしい授業だと思いました。羨ましいくらいです。みんな一人一人考えて楽しそうに各々の役割をがんばっていて、よく頑張っているなと思いました！こういった活動を経て、自分自身に自信をつけているんなことに挑戦できる人になっていってくれたら嬉しいなと思います。貴重な機会ありがとうございました。



SPECIAL INTERVIEW

eスポーツキャスター

eyes

—アイズ—

eスタジアムで描く、次世代eスポーツの設計図

長年、国内の競技シーンを牽引してきたトップeスポーツキャスター、eyes。彼が次のステージとして選んだのは、大阪を拠点とするeスポーツ企業「eスタジアム」だった。日本のeスポーツシーンを最前線で作り上げてきたeyesが、なぜ大阪の一企業に身を投じたのか。一社員としてこの場所で何を見据えているのか。その答えに迫ります。

Interviewee Profile

eスポーツキャスター。2014年の「League of Legends」国内プロリーグ「LJL」発足時から実況を務め、日本の競技シーンを10年以上にわたり牽引し続けている。累計1万試合を超える圧倒的な実況実績を誇り、世界大会でも日本語実況を歴任。現在はキャスター活動に加え、専門学校講師を務めるなど次世代人財の育成にも精力的に取り組む。

— まずはeyesさんがeスポーツに出会ったきっかけを教えてくださいませんか？

ゲーム自体は幼稚園の時からしていましたね。当時はファミコンですよ。eスポーツというものを意識し始めたのは、高校3年生か大学生くらいの頃かな。その時はまだ「League of Legends（以下、LoL）」はリリースされていなくて、「Counter-Strike」というFPSタイトルをプレイしていましたね。当時、世界でNo.1のタイトルで、ちょうどプロ選手が出始めた頃で、個人プレーヤーだけでなく、「チーム単位のプロ」という形が出来上がってきたのが、この辺りだったんじゃないかなと思っています。

— eyesさんの代名詞である「League of Legends (LoL)」には、いつ出会われたのでしょうか？

MOBA（マルチ・オンライン・バトル・アリーナ）をやってみようかなと思ったタイミングで、友人から「LoLっていうのが出たよ」と教えてもらったのが最初でした。当時はまだ全部英語でしたけど、無料だったし「じゃあ、ちょっとやってみようかな」と。そして、LoLを始めて1年くらい経った頃、当時はニコニコ動画での配信がすごく流行っていた時期でしたね。そんな中、僕も「配信できるPCを買い揃えよう」と決めて、そこから自分で配信活動をスタートしたんですよ。そこから半年くらい配信を続けていた時、日本でも交流を広めたいなと思ったんですけど、当時は日本人が集まれる場所がどこにもなかった。それなら「自分たちで集まってやろう」と、自身の生放送を通じて人を集めて交流戦を企画して実施したりしていましたね。

— そこからプレイヤーではなく、あえて「実況」という道を選んだ決め手は何だったのでしょうか？

もともと、自分の生配信で、集めたプレイヤー同士のカスタムマッチで実況っぽいことはしてたんですよ。そんな中、LoLのシーズン2（2年目の世界大会）を観ていたとき、実況・解説をRiot Gamesの社員さんが担当しているのを目にしたんですよ。それを見て、「あそこまで行けばRiot Gamesの社員になれるんだ。これってちゃんと仕事になるんだ。」と思ったことがきっかけですね。当時は、実況という職業自体がまだほとんど存在していなくて、IEM（Intel Extreme Masters）のような国際大会に携わっているごく一部の人が、キャスターとして報酬を得られていない時代でした。

「仕事」というより「好きだからやっている」というコミュニティ活動の一環だったのが、その大会を観たことで、「プロシーンの実況者を目指そう」と思いました。

— これまで何万試合をご実況されてこれられたと思います。そんなプロの競技シーンの最前線でご活躍されている中で、「教育」という一見異なる分野に、なぜ強い関心を持つようになったのでしょうか？

最初から教育に興味があったわけじゃないんです。もともとは「日本にプロのeスポーツシーンがないから、自分で作ってやろう」という思いが先でした。そのために最初に入ったのがSANKOという会社でした。その当時、会社のメンバーと「これから日本でどうeスポーツに取り組んでいくか」をテーマに会議をしていたとき、皆が共通して「eスポーツを文化にしたい」という思いがあったんです。じゃあ、どうすれば文化になるのか？そのときに出たアイデアの一つが、「**中学校の部活動になれば、文部科学省が認められて文化になるってことじゃない？**」というもの。それ以来、僕の中で、いつかチャンスがあれば挑戦したいという思いがずっと心の中にありました。その後、中学校の部活動を「地域移行（外部委託）」するという社会の動きが出たのを見て、「今がまさにそのチャンスだ！」と。そこから教育分野に対して、僕自身も本格的に動き始めました。もともと教えること自体、好きでしたしね。

— eyesさんご自身でも積極的に動き始めたとのことですが、これまで多くの教育機関や教育プログラムに参画されてきた中で、実際に現場で見えてきた課題は何でしたか？

やっぱり「教えられる人材が圧倒的に足りない」という課題ですね。学校の現場のニーズは「どのゲームをするか」の先にある「どうやったら勝てるか」なんです。でも、そこを教えられる人が本当に少ない。最近は少しずつ増えていますけど、結局は外部から連れてくるしかないのが現状です。教える人を育てる機関もまだないですから。でも、それって少し寂しいじゃないですか。顧問の先生が「自分は分からないんで、あとはお願いします。」って丸投げになっちゃう。気持ちはわかるんですけど、そこをなんとかクリアできないかな、と思っています。ただ、eスポーツはルールも複雑だし、キャラが変われば定石も全部変わる。

パターンが無敵大なので、基礎は教えられても応用を教えるのはプロでも難しいんですけどね。それと、意外と盲点なのが「オンライン環境への慣れ」です。普段は友達と横に並んでプレイしていても、大会本番は離れた場所からDiscordで連携して戦うことが多いです。この「本番と同じ環境」でのプレイに慣れていない人が多い。まずはそこから触れていく必要があるんじゃないかなと感じています。あとは、やっぱり活動時間の制限。やりたくても時間が来れば終わらなきゃいけない。そうすると、自宅にプレイ環境があるかないかで、どうしても実力に差が出てしまうんです。他のスポーツと同じで、練習量が伴わないと上手くならないですから。ただ、自宅に環境が整っていることから、自宅から部活動に参加するケースもありますが、そこでも課題はあります。家にいると、どうしても家族のスケジュールや生活環境に巻き込まれがちなんですよ。今は部活動中なんだ、遊びじゃないんだよ」という意識。ここは本人たちだけでなく、周りの大人にも共通意識を持ってもらう働きかけが必要だなと思いました。

eyesが目指す次の未来

— そんな思いがある中で、この度eスタジアム社へご入社いただきました。多くの企業がある中で、なぜ「eスタジアム」を次の挑戦の場に選ばれたのでしょうか？

一番は「自分の知らない世界に行きたい、新しいことに挑戦したい」という思いが強かったからです。その上で、自分一人では到底成し遂げられないような大きなことを、eスタジアムなら実現できると感じました。今、eスポーツ企業の多くは、大会運営やVTuberの配信といったエンタメ事業がメインで、なかなか「教育」を軸に据えているところは少なく、eスポーツチームの運営に関しても、すでに成熟している感がありました。そんな中で、NANKAIグループという強力な鉄道基盤があり、何より教育分野を進める上で不可欠な「箱（eスポーツ施設）」をすでに持っていることが大きな魅力でした。実は、最初から「eスタジアムに入ろう」と考えていたわけではないんです（笑）。別件で、加藤社長とお話しているときに、「自分はこういう（教育的な）ことがやりたいんですよ」と相談したところ、

「じゃあ、うちで一緒にやりましょうよ！」と言ってくださって。それが大きな転機になりました。また、これまでもイベントで一緒にする機会がありましたが、eスタジアムの方々は常に外部や多方面への影響まで深く考えて動いてくださる。その姿勢で事業に取り組む素晴らしい会社だなと感じていたので、そんな方々と一緒に働けるならと、トントン拍子で話が進みました。

— これからeスタジアム社の一員として、本格的に事業に取り組んでいただきますが、成し遂げたい「野望」を教えてくださいませんか？

正直、具体的な方法は今の時点では全くわかってないんですけど、、、。野望はいくつかあります！

1つ目は「グローバルスタンダードな部活動の育成」です。なるべくスマホゲームではなく、PCを使った世界標準のタイトルに挑戦できる環境を整えていきたい。

2つ目は「鉄道グループならではの広域な運動」です。鉄道沿線には多くの学校がありますから、**中学・高校・大学、そして社会人までをeスポーツで一本の線に繋げたいと思っています**。具体的には、まず中学校の外部部活動を僕らがサポートします。その先である高校には「eスポーツ推薦」の枠を設けさせたい。大学は個人の自由なサークル活動でいいんですが、そこを中高生の部活動の指導者として絡めていく。そうすると将来的に、指導者不足という課題は解決できるんじゃないかと思っています。

また、その先の「社会人」を入れたのは、リクルートに繋げたいからです。今、全国的に見ても「eスポーツの仕事をしている企業」や「eスポーツ部がある企業」という理由で就職先を選ぶ若者が、実は僕の周りにもすごく増えています。イベントでの交流を通じて、「この会社の人、いい人だな」「この人と一緒に働きたいな」という人柄が伝われば、学生も企業も互いにアクセスしやすくなりますよね。いきなり「就職！」と構えるのではなく、まずはイベントで一緒にゲームをして、その後に「こういう企業があるんです」と少しだけPRする。そんな「人柄を知る交流会」をeスタジアム中心にして地元の繋がりを作っていきたくいです。

そうすれば、教育から就職までぐるぐる回って、循環が生まれるはず。この成功事例を、ここから全国に広めていく。それが僕の野望です。

まあ、簡単ではないでしょうけど（笑）何年かかるか分からないですが頑張ります！