

e-Bridge

吃音者そのためのeスポーツAIコーチング



PRESENTER: 渡辺 柚氣

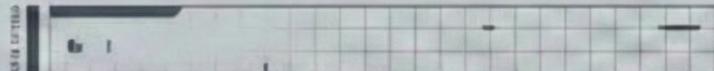


INITIATE PROTOCOL >

ASHIOTO 2025



渡辺 柚氣



⚠ 吃音当事者

TRAIT

STATUS

🎮 eスポーツで『話す自信』を取り戻した経験

X: 124.55
Y: 412.80

「どもっても、伝えたい」

READY

TEAM

言葉が出ない恐怖



電話ができない

「.....ぼくは」

吃音は「治す」ものではなく「活かせる場所」がある

自然に声が出た

「敵、右！」



「カバーして！」

X:125.66
Y:613.91

X:125.46 Y:613.91

1,000,000 AGENTS OFFLINE

100万人の当事者



日本の人口の約1%



幼児期に約5%が経験



HUD DEFINITION

発話障害: 連発 (Repetition)
難発 (Blocking)



就職活動の困難
うつ病・社会不安障害の併発

既存アプローチの限界

⚠️ ✗ 言語訓練・発話練習 → 効果に限界

⚠️ ✗ 「ゆっくり話しましょう」 → 根本解決にならない

⚠️ ✗ 話す機会の回避 → 自己肯定感の低下

MISSING REQUIREMENT:

本当に必要なのは「話したくなる環境」と「安心の場」

X-7890
Y-1234
Z-5678

AIコーチングWebアプリ
ゲームスキル向上で自己肯定感UP



吃音に理解あるコミュニティ
どもっても待ってくれる仲間

e-Bridge

2-5678

段階的コミュニケーション設計
テキスト → ボイス(無理なく)

デモ：AIコーチング

e-Bridge

ダッシュボード ターゲット コーチングプラン 設定 v1.1.0 ゲストユーザー ゲスト

現在の目標

HS率20%達成

現在の16.6%から20.0%を目指しましょう。「切り返し打ち（トンのリズム）」を意識し、デスマッチで1日15分練習すると効果的です。

0% (日数ベース)

K/D 1.30を目指す

現在の1.17から1.30を目指しましょう。センチネルメインなので、「ワンピック取ったら下げる」意識を徹底し、不必要的デスを減らして人

0% (日数ベース)

勝率55%へ

現在の50.0%から55.0%を目指しましょう。マネーシステムを理解し、エコラウンドを効果的に活用することで、チーム全体の武器差を洞

0% (日数ベース)

AIコーチ

こんにちは！VALORANTの上達について何でも聞いてください。戦績データを元にアドバイスします。

音声を認識できませんでした

うつたら強くなれますか？ 送信

削除

「声が出ない」eスポーツプレイヤーの現実

「報告して！」
「なんで黙ってるの？」

言葉が出ないだけで、チームの邪魔者になる

100万人

吃音人口

800万人

eスポーツ人口

0件

VC不要コーチング

プログレッションシステム



戦績から目標を自動策定



週間コーチングプラン

- 月: コミュニケーション基礎 (短文報告)
- 火: ターゲットコール練習
- 水: エージェントスキル連携
- 木: 状況把握と共有
- 金: 実践マッチと振り返り

自分のペースで、段階的にスキルアップ

なぜ VALORANT なのか

1



5v5 Team Strategy

自然とコミュニケーションが生まれる

2



Short Commands

「敵、右」「2人」— 単語レベルで貢献できる

3



Hybrid Chat

テキストチャットも可能
一聲が出せない時はテキストで参加

4



Clear IP

利用規約がクリア
— 商用利用可能

THE MARKET

吃音者100万人 × 課題を感じている層

B2C (Personal)



基本無料 / プレミアム月額980円

B2B (Partnerships)



- ・言語聴覚士（ST）との連携
- ・吃音支援団体
- ・企業の障害者雇用支援



X-9012
Y-8678
Z-7568
W-4325

吃音があっても、
ゲームの中では
自由に声を出せた。

その体験を、同じ悩みを
持つ**100万人**へ届けたい。

e-Bridge