

秋田イノベーション・プログラム
ASHIOTO -足音-
2025

Day4 アイデアアウトプット



[e-Bridge - eスポーツを通じた不登校・引きこもり支援事業]

[渡辺柚気]

[e-Bridge]

・ビジョン

eスポーツを通じて、不登校や引きこもり状態にある子供たちが自己肯定感を取り戻し、社会と再び繋がるための「橋」を架ける。

・提供価値

子供たちが最も関心を持つ「ゲーム」を切り口に、安心できる居場所と成功体験を提供し、自己肯定感を育みます。さらに、AIによるコーチング、学習支援、キャリアパス提案といった個別最適化されたサポートにより、一人ひとりの可能性を最大限に引き出し、社会で活躍できる人材への成長を促します。

[ゲームが架ける、社会復帰への橋]

・背景：創設者の原体験から生まれた「共感」

創設者自身が吃音によるコミュニケーションの困難から不登校を経験しました。しかし、eスポーツと出会い、ゲームに集中している間は自然に話せ、自己を表現できることを発見しました。この「ゲームの力」によって救われた原体験に基づき、同じように困難を抱える子供たちの気持ちに深く寄り添い、彼らが秘める無限の可能性を引き出したいという強い想いが事業の核となっています。

・問題点

事業で使おうとしていたストリートファイター6が規約が厳しくてカプコンに問い合わせたけど許可が下りず、ストリートファイター6が使えなくなってしまった

・解決策

いろいろなゲームを調べた結果FPSのゲームの規約が他のゲームより緩かったのでヴァロラントというゲームで代用することにした

・そのゲームを選んだ理由

ヴァロラントは5対5のチーム戦なのでゲーム中に相手の位置や相手の数などの報告をする必要がある
のでコミュニケーションが生まれやすく、吃音を気にして最初喋れなくてもテキストチャットで報告を
することができる

中間経過1 (Day4:11月1日時点)

[AIコーチング Webアプリ]

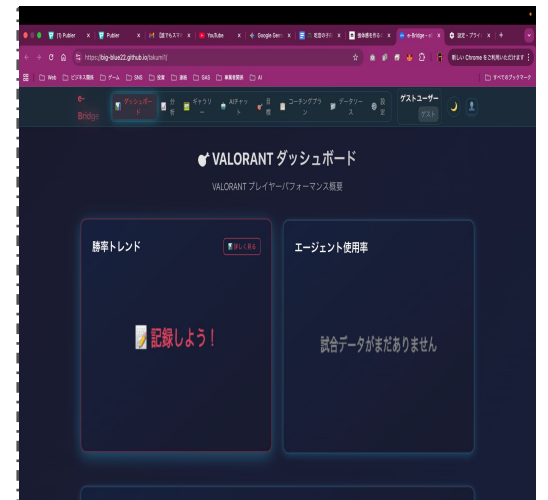
・アプリ説明

自分がどのキャラを多く使ってるか、最近の試合の結果などを記録してくれる
 AIが自分のプレイに何が足りないかを適切に判断してくれて、その足りないところを解決するためのコーチングをしてくれる



・そのアプリでの期待される効果

最近の試合のデータを解析する
 具体例・・・自分のやってるいる役割の適切な動き方やスキルの使い方を AI分
 析してトレーニングメニューを提案する



[ディスコードサーバー]

・説明

- ・コミュニケーションがとれる
- ・カテゴリに分けた会話で吃音を気にせずいることができる
- ・話す時に相手の発言をまつ

・活動

- | | |
|-------------|----------|
| ・一人集めるチャンネル | ・カスタム募集 |
| ・二人集めるチャンネル | ・コーチング依頼 |
| ・四人集めるチャンネル | ・カジュアル |

・自身のサービスやアプリで解決できる社会問題

吃音の人がどもりを気にせず、会話に自信をもって喋ることができるようになる

・提供対象となる顧客像

吃音を患っている小中高生

・デモデイまでの取り組み

AIコーチング Webアプリとディスコードサーバーを完成させる

Client FPS: 415

- maTcha_sayu(釜台真飛)
- Sakuragi
- SCP040
- zell
- 秋田クラーク自作04
- 秋田自作01
- 秋田自作02



11

1:20

3



観戦者 1





 まさやん  Sakuragi 

 mark25  yy1924 

Shooting Error
0.20° 0.00°
0.00° 0.00°



50 100



E MB4 MB5 X

¥ 3,100

Client Version: 07.02.00.935635