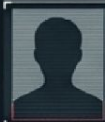


# e-Bridge

吃音者のためのeスポーツAIコーチング



PRESENTER: 渡辺 柚気

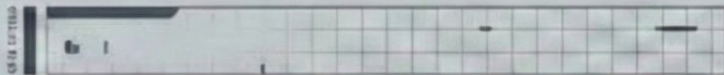


INITIATE PROTOCOL >

ASHIOTO 2025



# 渡辺 柚気



⚠ 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!」



# 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」



**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**



**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

ダッシュボード目標コーチングプラン設定

v1.1.0

ゲストユーザーJumr. widt

現在の目標

HS率20%達成

2026-01-18

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がる」意識を徹底し、不必要なデスを減らして人

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測

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

🔊 🔊

もっとら強くなれますか？

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



Level 1:  
Short Call-outs








Level 5:  
Tactical Planning



Level 10:  
Leadership

## 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

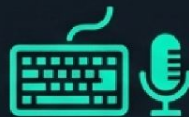
2



## 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  
— 声が出せない時はテ  
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





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