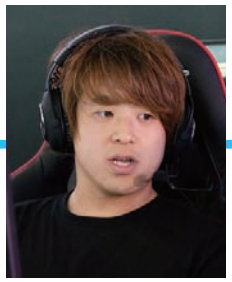
群馬から発信する障がい者eスポーツの形作りとeスポーツ活動



株式会社ワンライフ　Onegame事業 esports GM　濱川（はまかわ）　博成（ひろなり）

1. eスポーツを障がい福祉に入れたきっかけ

eスポーツの新たなジャンルとして、各自治体が主催する障がい者eスポーツの認知度が高まっている。

障がい者eスポーツは障がいを抱えていても選手としてステージに立てる「バリアフリースポーツ」として話題になっており、今では、障がい者eスポーツ大会での活躍・優勝を全国の障がい者施設が目指している。

弊社が障がい者eスポーツの可能性を感じ、eスポーツ事業を取り入れたのは、2018年の冬であった。

毎日事業所に通っている障がいを抱えた方に夢や希望を持つきっかけをつくっていただきたいと思い、eスポーツのプロを目指せる環境を整えた生活介護事業所を開設した。

当時は前例がなかったこともあり、通所希望の問い合わせを多くいただき、非常に需要がある分野であった。そのためプロチームとの契約を行い、万全な教育環境を整えたが、プレイヤーへの課題がたくさん出てくる。

2. 障がい者デバイスの形

同じ障がいでもデバイスの操作を行う方法は人によって異なり、一人ひとりに合った操作方法を見つけなくてはいけないという課題だ。

また日本でのデバイス市場がまだ少ないこともあり、販売されているデバイスの数の限界もあった。

弊社でプロ契約を行っている越塚さんを例にお話しする。

越塚さんは筋ジストロフィーにより、一般的な操作は難しく、首から上を使ってプレイする。

まず越塚さんがゲームプレイをする方法として試したのが、目線を使ったマウス操作だ。

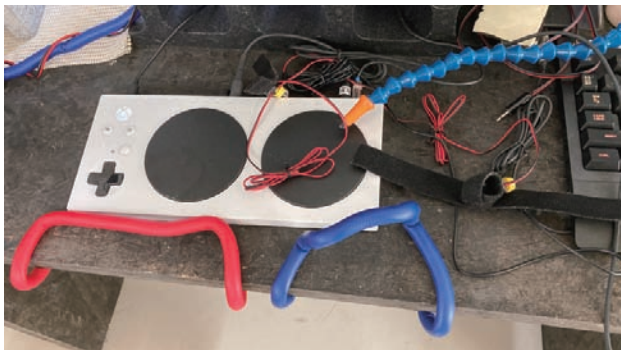
しかし、すぐ目が疲れてしまい、長時間のプレイが困難であった。

次に試したのが、口で操作するマウス（Quad Stick）（図1）を使ったプレイ方法である。

これは口でマウス操作を行い、息を吸ったり、吐いたりすることでクリック操作や、任意で設定したボタン操作ができるデバイスだ。

苦戦しながらも、正確に操作することができたので、Quad Stickをベースに、越塚さん向けのデバイスの構築を進めることにした（図2）。

■図1.　口マウス



■図2.　越塚さんデバイス

このほか、触れただけで押せるボタン、ほっぺで押すボタン、指の先端に付けるボタンなど計10個のデバイスを駆使し、現在はLeague of Legendsをプレイしている。

3. 普及のために行った障がい者eスポーツ

今回のような事例で越塚さんが操作できたからといって、ほかの利用者もまったく同じように操作できるとは限らない。

一人ひとりに合ったデバイスの構築が必要だ。

しかし、それぞれのデバイスを構築するためには、多くの種類のデバイスがないといけない。

多くの種類のデバイスを作れるようにするには、デバイス市場を盛り上げないといけない。

その一助となるのが、障がい者eスポーツの存在だと確信した。

弊社は、全国にいる障がい者競技人口を集め、障がい

者eスポーツの認知度を高める活動を行うことにした。

その活動の次のステップとして、全国に普及活動を行い、障がい者限定とした競技に力をいれ、2019年に日本初の障がい者eスポーツ大会を開催した。

参加者は全員障がいを抱えているプレイヤーである。全国から定員20名で募集したところ、予想を超える30名弱の応募が殺到した。この結果から、弊社は「今後への大きな一歩になる」と強く感じていた。

2019年の障がい者eスポーツ大会は、事前に参加プレイヤーへのコーチングを可能にし、初心者でも気軽に参加できる仕組みを作った。

さらに、今までeスポーツを知らなかった人や興味がなかった人たちに、eスポーツに興味を持ってもらうきっかけを考え、大会に様々な仕組みを取り入れた。

そしてパラスポーツエリア・障がい者eスポーツ大会・一般の方が参加できるeスポーツ大会など、群馬県のスポーツ文化に魅力を感じて来場していただけるようにイベントを作り、大会当日を迎える。

しかし、まだ大きな問題を抱えていた。

「今までのeスポーツ大会の仕組みだと障がい者の方が満足にプレイできない。」

例えば車椅子への配慮として、ステージに上がるためのスロープや車椅子の高さも人によって異なるので、机の高さの調整が難しい。

激しいライトでパニックになる人や、耳が不自由な方への連携方法をどうするか考えなくてはいけなかったり、食事の管理を行う人や介助が必要な人がいたりするなど、一般的なeスポーツ大会とは異なる問題が見つかった。

■図3. 障がい者eスポーツ大会優勝チーム

これらを改善することで、障がい者eスポーツは、障がい者が夢や希望を持って、ステージの上に立てる場所になる、と考えている。

2019年日本初の大会は各メディアでの反響も大きく、今後の成長を感じた1日であった（図3）。

4. Onegame事業のスタート

そして大会が終わってすぐにフィードバックをして、次なるステップのための事業開発を行った。

大会は障がい者が活躍できる場であることを実感できたので、次は障がい者がその場に立てるように目指せる、「育成の場」をつくることが弊社の課題となった。

Onegame事業所は完成までに1年を費やし、2020年7月にオープンした。

群馬県をはじめ、県外からの問い合わせが数多く、通所している利用者からも好評となっている。

指導方法は各コース業界におけるプロにお願いし、動画教材を作成したり、見て学んで実習を行ったりする。

指導が口頭や文章だけだと理解しにくいので、障がいの特徴に合わせた形で支援を行っており、非常に覚えが早い人も在籍している。

また一般的な障がい福祉サービスだと馴染めない人やプロを目指している人なども多いため、eスポーツを通じて就職できるように、ビジネスマナーやビジネススキルなどの学習も支援している。

当時は新たな試みであり、行政やゲーム会社との連携が大変だったこともあったが、現在では、もう少しで事業所の定員に達するほど好評となった。

5. Onegameの地域密着とFC

また、このOnegameは地域密着事業としても広めていきたいと考えており、地域に合うeスポーツを施設全体で模索している。

例えば群馬県太田市だと、群馬県庁や太田市役所内にもeスポーツ部があり、行政がeスポーツに力を注いでいるため、Onegameの活動が、地域の方々にeスポーツに関心をもってもらうことや、eスポーツで地域を盛り上げることにつながっている。

さらに、「ぷよぷよeスポーツ」の開発元のSEGAとイベントを行ったり、「Rainbow Six Siege」の開発元のUBISOFTに大会の記念Tシャツを1000枚ほど提供していただいたりしたこともあった。ゲーム業界全体でもeスポーツを盛り上

げられると実感している。

このOnegameの活動の一部を写真でご紹介しよう。

図4は、2021年4月にOnegame内でぷよぷよを使ったイベントを撮影したものだ。

施設を利用している方が、群馬県庁eスポーツ部や太田市役所eスポーツ部の方と一緒に対戦したいといって企画に上がったのが、最初である。

実況解説MCコースの方がぷよぷよの実況と解説・イベントのMCを担当、イベントコースの方が関係各社への連携と当日のイベント進行を行い、選手コースの方が対戦相手としてeスポーツ部と対戦するなど、施設全体で地域に密着したイベントを開催することができた。

いまコロナの状況で大変ではあるが、一般のお客様を招いてイベントを行う際にも同じような形でイベント作りができるように環境を整えている。

Onegameでは、障がい者の方々がeスポーツを通じて地域とコミュニケーションをとり、事業所に通いながら、地域の活性化につながる活動ができる。

Onegame事業はフランチャイズも行っている。

フランチャイズにより、群馬県にしかなかった事業所に各都道府県から通えるようになれば、今までの就労継続支援B型だと学習できなかった分野を学べる機会が多くなる。

弊社がOnegameをフランチャイズ化した理由は、適切な教育環境の提供と、eスポーツの活動を広めるためだ。

Onegameを開所したあとから、eスポーツを取り入れた事業所を全国でよく目にするようになった。しかし実際は、障がい者に適した教育環境が整えられていないのが現状である。

Onegameに問い合わせをされた方の中には、eスポーツを取り入れた他の事業所に通っていたという方もいた。その事業所では、スタッフからの支援がなく、ただ自由にゲームをさせる環境だったという。

またゲーム会社に無許可でeスポーツを取り入れている事業所がほとんどだという状況も起こっている。

Onegameではもちろん許可をとり、支援を行う。

またゲームをプレイするだけでなく、eスポーツを通じてコミュニケーションをとったり、外部の人とも触れ合えたりする教育環境を提供している。

コミュニケーションを豊かにし、事業所外の人たちとも触れ合うことで、利用者は自分に自信が持てるようになり、就職に対して前向きになれる。

そのためOnegameのeスポーツ教育は、障がいに関係なく、すべての人に価値のある教育だ。

このような、Onegameならではの教育を全国に提供することで、eスポーツを通じて就職したい方が適切な支援を受けられるようにしたい。

そして、eスポーツ職に就きたい障がい者の方が各地域のOnegameで学び、Onegameを通じて地域を盛り上げ、障がい者雇用を促進できる「eスポーツ経済」をつくっていきたいと願い、フランチャイズを進めている。

フランチャイズ店舗が増えたあとは、パラeスポーツでのプロリーグ構想や障がい者eスポーツ大会のブランド力など、様々な観点から、日本にしかできない活動を行うことがビジョンとしてある。

そして障がいを抱えている人が1人でも多く、eスポーツ教育を通して就職や夢へ向かって進んでいけるように作り、

■図4.　左から群馬県庁eスポーツ部・太田市役所eスポーツ部

日々進化していきたい。

この活動には、Onegameを好きでいてくれた人への恩返しだという気持ちも込めている。

フランチャイズ店舗については、0〜10をOnegame事業が作り、10以上のことは皆様と一緒に作っていきたい。

（株）ワンライフは様々な夢に教育を提供できる教育事業でありたいため、フランチャイズ店舗が増えるごとに、新たな形を取り入れたOnegameを設立されることを願っている。

6. 群馬eスポーツ協会

話が少し変わるが、弊社はeスポーツを様々な人に広める活動も行っている。

群馬eスポーツ協会は群馬県初のeスポーツ団体だ。群馬にeスポーツを普及させ、eスポーツ人口を増やしたり、ITに興味を持ってもらうためにPCなどを使って、お子様が楽しいと思う場所を作ったりしている。

弊社がeスポーツを広めるために行った活動のひとつが、群馬県太田市にある。

温泉施設「湯楽部（ゆらぶ）」とネットカフェ「Zima（じーま）」と連携し、eスポーツ大会を開催した（**図5**）。

こちらのイベントは太田市の観光PRも目的とした活動のため、大会の賞品には「湯楽部の温泉チケット」などが含まれていた。イベントに来場していただいたお客様に、温泉の魅力を知ってほしいという想いが込められていた。

大会にはお子様から大人の方まで数多くの参加者が来場していただき、とても盛り上がった。

それからはコロナ禍で自粛が必要になったため、コロナ禍の中でもプレイヤーの方々と一緒に行えることを探している状況だ。

アフターコロナには、コロナ禍で売り上げが落ちてしまった個人店が数多くあるので、活気が減った町をeスポーツで盛り上げることを計画している。

Onegameと群馬eスポーツ協会でタッグを組み、太田市役所eスポーツ部の皆様と相談しながら、観光PRを含めたイベントを検討中だ。

2022年には群馬県太田市を、eスポーツで盛り上がっている町にすることを目標としている。

最後に、障がい×eスポーツ×医療の紹介をする。

現在、eスポーツ＝ゲーム依存症を助長しているといった考えがある。

そこで、今年から群馬大学と共同で「eスポーツが障がい者にどのような効果を与えるか」について調査することを予定している。

eスポーツは、頭で考えて手などを使って、キーボードやマウス・コントローラーでプレイするため、脳機能のリハビリや手足のトレーニングなどにとても効果的だと推測する。

研究を行う前段階の実験として、頭に機械を装着してゲームをプレイしたところ、前頭葉の活発化が大きく見られたという貴重なデータも取得した。

この研究を進めることで、eスポーツで幅広い障がいに対してリハビリができたり、高齢者の認知症や体のリハビリにも対応できるようになるだろう。

eスポーツの更なる可能性を広げるため、eスポーツの認知度アップを目指して活動していく。

■図5. 湯楽部の大会