



第125回 かわさき起業家オーディション
「かわさき起業家賞」受賞

ゲーム時間で学ぶオンライン教育 「eスポーツ英会話」



ゲシピ株式会社

代表取締役CEO
真鍋 拓也

ゲームというと「学力低下が心配」と顔をしかめるお母さん、「eスポーツって、どんな競技?」と首を傾げるお父さんに朗報です。ゲーム時間で英会話力がアップします。「eスポーツ英会話」は、コンピューターゲームと英会話の融合で、ゲームの時間で学ぶ世界初のオンライン教育コミュニティです。

新型コロナウイルスの影響で、様々な人間行動が変容し、オンライン化、バーチャル化している。教育現場でもオンライン授業は当たり前のように行われている。また、早くからオンラインを場としていたeスポーツの世界でも音楽ライブ配信、選挙活動等が行われ、バーチャル化が急速に進んでいます。

「eスポーツ英会話」はこのeスポーツの世界で、ゲームキャラクターというバーチャルな自分になりきり、オンライン英語レッスンを受けられるサブスクリプション型のエデュテインメント（エンタメ教育）です。

もう塾に通う時間をつくらなくても大丈夫です。お子様の気分転換・息抜きにもなる自宅でのゲームの時間をそのまま、教育の時間に変わることができます。

■ ビジネスに至った経緯

家で過ごす時間が長くなると、ついついゲームの時間も増えちゃうよねえ、せっかくゲームするなら、英語も一緒に学ぼう！！

きっかけは緊急事態宣言。コロナ禍での外出制限により、子供たちも外であそぶこと、友達と気軽に集まることさえも制限される日が続きました。私にも小学生の息子がいますが、学校は休校、遊べない・体を動かさない、友達とも会えない……、ストレスだろう、1日7時間も、それ以上の日も、ゲームでそれらを解消しようとしているのか、のめり込んでいるようにも見えました。しかし、大人でも病んでしまいそうなこの状況で、子供にゲームを止めて、勉強なさい、とは、とても言えませんでした。

eスポーツはオリンピック種目の候補としても挙げられ、世界的な広まり、ブームから日常化しつつあります。以前からeスポーツ教室を運営しており、eスポーツで世界を相手に勝つ、外国人メンバーとのコミュニケーション、海外遠征等、ゲームの中だけでなく、日常のコミュニケーションツールとしても、これからは英語が必須であると感じていました。

当社はこれまで、eスポーツジムでの対面コーチングやオンラインコーチングなど、eスポーツを学びたいプレイヤー向けにeスポーツコーチングを提供してきました。

この子供たちのこの心の閉そく感の解消、この時間を有効活用してあげたいと開発したのが、社長自身の見識が高く、ノウハウを持つ、世界的に認知度が高まっているeスポーツを活用した「eスポーツ英会話」です。

■ サービスの特徴

英会話を学んでいる学生・生徒の最大の課題は、従前の学校教育・英会話スクール等での英語の授業のように「INPUT」中心の英会話学習だけでは、話せるようにならないことを実感していることです。

今までの学習・授業ではテキストや単語帳を使い、多くの単語を覚え、文法や慣用句を守るという正しい知識を習得することが必要です。一方、当eスポーツ英会話は、「OUTPUT」の場です。形や文法等の決まり事より「伝わることを重視」、eスポーツの試合等のプレイを進めながら瞬発的・臨機応変な会話（反応）が必要になります。そのために、「習うより慣れる、真似をしる」が中心となり、「実践」が主体となります。

eスポーツ英会話の対象者は、主に英会話を既に学んでいるが伸び悩みや、他の塾や習い事で忙しく、中々時間が取れない、でも息抜きもしたいし、ゲームもしたいといった小中学生です。英語とeスポーツに精通したコーチと一緒にeスポーツをプレイしながら、ボイスチャットを使ってコミュニケーションに必要な英会話を4人程度で行うグループレッスンです。

eスポーツのバーチャル空間で、オンライン教育コンテンツを提供するビジネスモデルは当社が世界初です。

eスポーツプレイは、皆が馴染みややすく知名度がある既存のゲームソフトを利用し、その中で自分がゲームキャラになりきることで恥ずかしさが消え、積極的な

プレイにますますのめり込み、生徒の学習への前向き姿勢と継続性が高まります。その継続性と上達の鍵である英語の発話量が相乗効果となって英会話の上達に通じます。

また、eスポーツをツールとした当社のプラットフォームは、子供たちとコーチを結びます。日本ではゲームというとマイナスイメージ（eスポーツ＝ゲーム＝遊び）が強く、海外のような認知度（eスポーツ＝メジャーなスポーツ）はなく、プロのeスポーツゲーマーは、ほんの一握りです。eスポーツに長けているのも1つの才能ですが、発揮する場面がありませんでした。このプラットフォームはeスポーツの才能を發揮できる就業の場を国内外問わず提供し、eスポーツの認知度向上、裾野を広げることができます。コーチの採用項目として語学・海外歴に加え、eスポーツの経験・大会戦歴・ランクなど、普通の履歴書では見られない項目が並びます。しかし、それだけでは採用されません。さらに重視しているのは人間性です。人格・個性の形成過程にある子供たちを預かるのですから、面接を中心に多面的に適性を確認します。子供たちに対する人間性・適正が優れていて、漸くコーチとして採用されます。

■ 今後の展開

これまで、生徒の8割は小中学生でしたが、対象を年齢、嗜好等の観点で拡大を目指します。そのために、事業展開を3軸で考えています。1つめは使用するゲームタイトルの軸での拡大。2つめは教える言語軸を増やし、生徒はもとより、決裁者であるご両親の嗜好や興味による選択の幅を広げます。3つめは、サービスの提供地域の拡大、国内はもとより、海外も視野に入れた展開を目指します。

eスポーツをツールとした当社のプラットフォームでは、英会話教育以外に以下が期待できます。

当社が提供するコンテンツの要素として、スポーツであるのでスポーツマンシップが要求されます。ゲームに勝つという共通・明確な目標を持っています。子供たちは日常に属していない新たなコミュニティ（しがらみや利害関係がない）に参加しています。個人の力ではなく、如何にチーム力を高めるかが勝利の鍵であり、そのために協調性や協力の精神、チームメンバーが日本人に限らないため、異文化コミュニケーション力、自分の意思・意見を伝えるディベート力も必要です。瞬時に的確な判断も必要であり、PMA(Positive Mental Attitude：積極的な心構え)の育成も期待できます。

eスポーツをツールとした当社のプラットフォームを活用することにより、英会話はもとより子供たちの「内面形成」に貢献することができ、グローバル人材育成・人の可能性拡大の一助になればと考えます。

会社名：ゲシピ株式会社

住 所：〒101-0022

東京都千代田区神田練堀町3

富士ソフト秋葉原ビル12階 DMM .make AKIBA

メールアドレス：info@gecipe.co.jp

ホームページ：https://gacipe.co.jp/