

2026年9月18日

株式会社NANKAI
eスタジアム株式会社
株式会社Meta Heroes
株式会社Meta Osaka
ENTER FORCE.36
étoile

【泉佐野市主催】子どもたちの“好き”が未来の可能性につながる職業体験型イベント 第5回「e スポーツゲームクリエイターアカデミー2026秋」を開催 9月18日(金)より参加申込受付開始

株式会社NANKAI(代表取締役社長:岡嶋 信行、以下「NANKAI」と)とeスタジアム株式会社(代表取締役社長:加藤 寛之、以下「eスタジアム」と)は、大阪府泉佐野市が実施する「eスポーツ MICE コンテンツ実証事業」の一環として、2026年11月7日(土)、8日(日)の2日間、「泉佐野オチャリーナ」(大阪府泉佐野市)にて、他参画企業とともに、全国の小・中学生を対象とした職業体験型イベント「eスポーツゲームクリエイターアカデミー2026秋」を開催いたします。



第4回開催時の様子

本イベントは、泉佐野市と企業の官民連携のもと、eスポーツをきっかけとした子どもたちの交流促進と学びの機会の創出を図り、子どもたちの成長と地域の活性化を目指す取り組みです。“好き”という気持ちをきっかけに、プロeスポーツ選手やゲームクリエイターなど、デジタル分野に関わるさまざまな仕事や技術に触れられる職業体験型イベントとして開催しており、2024年3月の初開催以来、今回で5回目を迎えます。これまで体験プログラムの充実を図りながら、累計約3,000名にご参加いただきました。

また、本イベントでは職業体験プログラムに加え、「泉佐野市長杯」を同時開催します。本大会は、泉佐野市在住の小・中学生を対象に、日頃の練習や活動を通じて培ってきた力を発揮する機会として開催するものです。大会形式の舞台上で自身の力を試し、仲間と競い合う経験を通じて、eスポーツへの“好き”という気持ちや日々の努力を自信につなげ、さらなる挑戦への一歩を後押しします。また、保護者にとっても、子どもたちが夢中になって取り組む姿や成長を間近で感じ、その可能性を親子で共有する機会となります。

「e スポーツゲームクリエイターアカデミー2026秋」の参加申込は、**9月18日(金)**から受付を開始します。ぜひ、奮ってお申込みください。イベントの詳細は以下のとおりです。

「e スポーツゲームクリエイターアカデミー2026秋」概要

(1)開 催 日 2026年11月7日(土)・8日(日) 10:00～18:00 (予定)

(2)開 催 場 所 泉佐野オチアリーナ (大阪府泉佐野市りんくう往来南3番地 りんくうシークル2階)

(3)イベント内容 **①e スポーツ体験ブース - e スポーツを知ろう！触ろう！**

PCを使ったプレイを通じて、e スポーツの世界を体験いただきます。スタッフのサポートのもと楽しみながら、「競技」としての魅力に触れていただきます。

②ゲームクリエイター体験ブース - ゲームを「つくる」体験をしよう！

制作ソフトを使った実践を通じて、ゲーム制作に関わる仕事や技術を体験いただきます。ゲームを「遊ぶ」だけでなく、「つくる」側の視点や楽しさを学べるプログラムです。

③インフルエンサーファンミーティング - 画面の中でしか会えない、憧れの存在と交流しよう！

小・中学生に人気のインフルエンサーと、クイズや質問コーナーなどを通じて交流できるプログラムです。普段は画面越しに見ている憧れの存在と直接コミュニケーションを楽しめる貴重な機会を提供します。

④「ENTER FORCE.36」ブース- ゲームだけじゃない！いろんな体験にチャレンジしよう！

・プロ e スポーツ選手も参戦！？みんなで楽しむステージコンテンツ

子どもから大人まで参加できるステージコンテンツを実施します。ゲームを通じたさまざまな企画を通じて、世代を超えて交流しながら楽しめるプログラムです。

・ドローンパイロット飛行体験

実際にドローンを操縦し、コースのクリアやミッション達成にチャレンジします。さまざまな仕事や分野で活用されるドローンに触れながら、その技術や可能性を楽しく学べるプログラムです。

・大抽選会

イベントを満喫したあとは、素敵な景品が当たる大抽選会にご参加いただけます。どんな景品が当たるかは当日のお楽しみ。最後まで期待感を持ってお楽しみいただけます。

※イベントコンテンツの内容は変更となる場合がございます。予めご了承ください。最新情報は、e スタジアム公式 HP および e スタジアム公式 SNS にて随時お知らせいたします。



e スポーツ体験の様子



ENTER FORCE.36 の選手らと交流する様子

- (4)参加対象 小学生～中学生(18歳以上の保護者の同伴必須)
- (5)参加費 無料(事前申込制)
- (6)申込方法 9月18日(金)より申込受付を開始いたします。 ※申込締切は、11月1日(日)23:59まで
HP 記載の申込方法をご確認のうえ、お申込みください。
URL : <https://e-stadium.jp/2026/09/18/gca2026autumn/>
- (7)お問い合わせ e スタジアム株式会社 イベント総合お問い合わせフォーム
URL : <https://forms.gle/VTGMsfKiTVBiQ8ek7>
- (8)開催体制 主催: 泉佐野市
企画・運営: 株式会社NANKAI、eスタジアム株式会社、株式会社Meta Heroes
株式会社Meta Osaka、ENTER FORCE.36、étoile

【11月8日開催】泉佐野市長杯

「e スポーツオリンピックシリーズ2023」の正式種目にも採用された大人気ゲームタイトルのカスタムマップを使用し、バーチャル空間上で操作精度や反応速度が求められる「ライフル射撃」や「クレール射撃」などの競技種目に挑みます。

- (1)開催日 (予選) 2026年11月1日(日) (決勝) 2026年11月8日(日)
※開催時間の詳細は、e スタジアム公式 HP にて随時お知らせいたします。
- (2)開催場所 (予選) e スタジアム泉佐野 (決勝) 泉佐野オチアリーナ
- (3)参加対象 泉佐野市在住の小学生および中学生、泉佐野市内の小学校および中学校に通う生徒
- (4)参加方法 事前募集・申込制(対象校にて応募に関するフライヤーを配布)
- (5)競技種目 1チーム2名で【ライフル射撃】【クレール射撃】をそれぞれ担当し、合計得点で競います。
- (6)大会趣旨 2024年に初開催し、今回で4回目を迎える「泉佐野市長杯」は、泉佐野市が推進する「e スポーツ MICE コンテンツ実証事業」および「教育×地域連携」の理念を具現化した地域の e スポーツ大会です。e スポーツを通じて学校の枠を超えた交流を創出し、子どもたちの記憶に残り続ける、かけがえのない舞台を提供します。



過去開催の様子



「泉佐野市長杯」出場選手ら

【ご参考】

泉佐野市が取り組む「e スポーツ MICE コンテンツ実証事業」について

泉佐野市では、関西国際空港を有する地域特性を活かし、e スポーツを軸に観光・産業・教育などを融合した地域活性化を目指す「e スポーツ MICE コンテンツ実証事業」を推進しています。本事業では、e スポーツを活用したイベントの開催をはじめ、子どもたちがゲーム・e スポーツをきっかけにデジタル分野の仕事や技術に触れる「e スポーツゲームクリエイターアカデミー」や、泉佐野市在住の小・中学生を対象としたe スポーツ強化指定選手の育成など、次世代を担う子どもたちに向けた取組みを展開しています。こうした取組みを通じて、地域におけるe スポーツへの接点を広げるとともに、行政・企業などが連携しながら、e スポーツを活用した新たな学びや交流の機会を創出し、持続可能な地域活性化につなげることを目指しています。



e スポーツ施設「e スタジアム泉佐野」



全国の高校生対象のeスポーツ強化合宿
eスポーツキャンプ



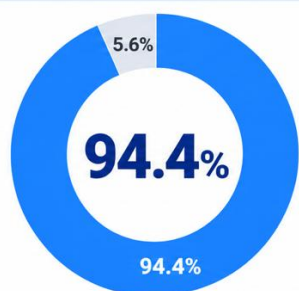
泉佐野市eスポーツ強化指定選手

※MICE(マイス)とは、企業会議(Meeting)・研修旅行(Incentive)・国際会議(Convention)・展示会(Exhibition/Event)の頭文字を取ったもので、交流人口・滞在人口の拡大を目的とした産業振興施策を指します。

「e スポーツゲームクリエイターアカデミー」 開催実績

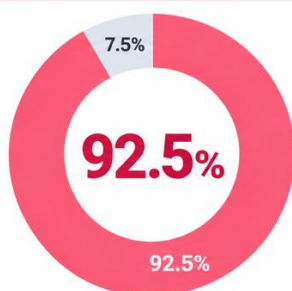
2024年3月の初開催以来、「e スポーツゲームクリエイターアカデミー」では、子どもたちがゲームへの“好き”をきっかけに、さまざまな仕事や技術に触れる体験機会を提供してきました。2026年春の開催後における参加者アンケートでは、イベントに対する高い満足度が得られたほか、e スポーツを子どもの将来の選択肢の一つとして捉える意識にも、前向きな変化が見られました。

イベント満足度



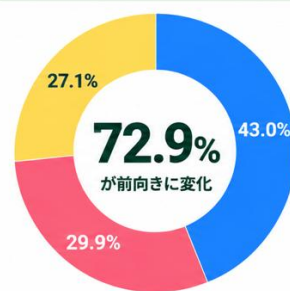
● 満足（非常に満足・満足） 94.4%
● その他（普通・やや不満・不満） 5.6%

次回も参加したい



● 参加したい（そう思う） 92.5%
● その他（そう思わない・どちらとも言えない） 7.5%

e スポーツへの考え方の変化



● 非常に良い方向に変化 43.0%
● やや良い方向に変化 29.9%
● 変化なし 27.1%

※アンケート調査概要: 調査期間 2026年3月24日～3月31日／調査方法 イベント参加者へLINEにてGoogleフォームを送付／回答対象 イベント申込保護者
／有効回答数 107件

＜参加保護者からの声(アンケートより一部抜粋)＞

- ・ゲームを「遊ぶもの」としてだけでなく、その先にさまざまな仕事や技術があることを知るきっかけになった。
- ・ゲームやeスポーツを、子どもの将来の選択肢の一つとして、より身近に感じるようになった。
- ・子どもの“好き”や興味を、将来の可能性の一つとして応援したいと感じた。
- ・制作体験をきっかけに、自宅でも制作ソフトを使い始めるなど、新たな興味や行動につながった。



参画企業について

株式会社Meta Heroes

株式会社Meta Heroes(代表取締役:松石 和俊)は、「Society 5.0 × SDGs × HERO」をテーマに、XR・メタバース・AIを活用したデジタルコンテンツの開発、スマートグラスやLBE(ロケーションベースエンターテインメント)による体験型コンテンツの制作、子ども向けDX教育施設『Hero Egg』での次世代教育、半年で15,000名を超えるAI企業研修などを展開しています。防災・観光・地方創生といった社会課題を、ゲームやXR体験として楽しめる形に置き換えて届けることを強みとし、次世代のヒーローを育てるため、地域・自治体・教育機関・企業と連携しながら、子どもたちがテクノロジーに当たり前に触れられる環境づくりに取り組んでいます。



株式会社Meta Osaka

株式会社Meta Osaka(代表取締役:毛利 英昭)は『大阪を世界一おもしろい都市(まち)に』をミッションとして、主にRobloxを活用したオリジナルデジタル空間の開発や、リアルとバーチャルを融合したイベントの企画運営を通じて、地方自治体や地域の社会課題解決、経済活性化に取り組んでいます。中高生起業家育成プログラム「YOUNG IMPACT」や、全国で累計約10万人を動員した「こども万博」を主催。株式会社NANKAI、eスタジアム株式会社との協働により「デジタルエンターテインメントシティ構想NAMBA」を推進し、その中のプロジェクトとして「XNAMBA(エクスナンバ)」など、AIやXR技術を活用した次世代の街づくりと人材育成に挑戦しています。



ENTER FORCE.36

ENTER FORCE.36 は2019年に結成。大阪を本拠地とし、日韓に拠点を持つグローバル e スポーツチームです。所属選手やコーチには海外選手も多数在籍しており、エンターテインメントが持つ“目に見えない力”で、人々に感動と勇気を与えることを使命として、世界を舞台に活躍しています。プレイ人口が1億人を超えるシューティングゲームタイトル Apex Legends では、本年1月に北海道・札幌市にて開催された「ALGS Year 5 Championship」で世界3位を獲得しました。2025年2月には、大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL 部門の Hurt 選手が、世界大会「GENESIS」で日本人初優勝するなど、複数部門で世界基準の成果を収めています。



étoile(エトワール)

étoile (Art Leader <代表>: 田中 愛梨) は、空を舞台に人々の“想い”を光で描く、空の表現者集団です。芸術・テクノロジー・社会的想いを融合させた「THE SKY ENTERTAINMENT」という概念を生み出し、ドローンショーや映像作品を通して、人々の心に残る感動体験の創出を目指しています。子ども向けの体験型コンテンツや教育イベント、チャリティプロジェクトなど、多様なフィールドで活動し、人と人、想いと未来をつなぐエンターテインメントを展開しています。

étoile

以上