

お知らせ

2026年2月18日
南海電気鉄道株式会社

夢洲に溢れたeスポーツプレイヤーの活力！鉄道とeスポーツが新たな文化創出へ eスポーツイベント「夢洲 GAMER'S FES 2026 PLAYER'S TERMINAL」を開催

鉄道4社連携「鉄道eスポーツアライアンス」が始動

- ① 東西の鉄道4社がeスポーツ分野で連携する「鉄道eスポーツアライアンス」を設立
- ② 【開催レポート】「夢洲 GAMER'S FES 2026 PLAYER'S TERMINAL」



左から、京王電鉄 経営統括本部 デジタル戦略推進部長 山口 優氏、
近畿日本鉄道 代表取締役社長 原 恭氏、
南海電気鉄道 代表取締役社長 岡嶋 信行、
大阪市高速電気軌道 代表取締役社長 河井 英明氏



Osaka Metro 中央線・夢洲駅構内にて実施されたeスポーツイベントの様子

2026年1月18日(日)、南海電気鉄道株式会社(代表取締役社長:岡嶋 信行 以下、当社)は、大阪市高速電気軌道株式会社と共同で、eスポーツイベント「夢洲 GAMER'S FES 2026 PLAYER'S TERMINAL」を開催しました。本イベントは、2025年大阪・関西万博のファーストパビリオンとして親しまれてきた Osaka Metro 中央線・夢洲駅で、大阪の持続可能な発展を目指す「アフター万博」の取組みの一環として開催。会場では、eスポーツを代表するサッカーゲームタイトルを採用したオープン大会や、eスポーツにおける多様なゲームコミュニティを招待した企画が行われました。

イベント当日には幅広い世代の来場者が集い、駅という公共空間がeスポーツを通じて、人と人が自然に交わる交流の場へと変化することで、多様な体験と出会いが生まれ、“まち”に新たな価値と活力をもたらした一日となりました。本イベントは、鉄道会社がeスポーツを、沿線の日常に根付く文化として育てていきたいという共通の思いを、実際の場づくりを通じて社会に示す場になったと考えています。

また、同日には、当社は大阪市高速電気軌道株式会社、近畿日本鉄道株式会社、京王電鉄株式会社とともに、eスポーツ分野では初となる東西鉄道連携「鉄道eスポーツアライアンス」を設立し、そのセレモニーを夢洲駅にて実施しました。セレモニーでは、鉄道とeスポーツが交差することで生まれる新たな交流や価値創出への期待が各代表から語られました。

当社は、今後も「日常にeスポーツを。地域に、つながりを。」という共通の想いのもと、eスポーツを通じて人と人、人と地域、地域と地域が自然につながる取組みを、沿線から沿線へと広げてまいります。

鉄道eスポーツアライアンスに関する詳細・リリースはこちら: <https://www.nankai.co.jp/lib/company/news/pdf/260116.pdf>

鉄道 e スポーツアライアンス設立における 4 社代表者コメント(要旨)

大阪市高速電気軌道株式会社 代表取締役社長 河井 英明氏より

本アライアンス設立は、鉄道事業者が持つお客さまとの接点を活用し、e スポーツによって社会に新たな価値を創出する取組みです。弊社は、年齢や性別、障がいの有無を超えて自己実現を果たすことができる e スポーツの社会的価値と、リアル空間に人を集め、新たな移動や交流を創出する特性を活かし、ウェルビーイングな体験機会の創出を目指します。都市型 MaaS 構想「e METRO」の交通・社会生活サービスと融合させ、活力インフラとして、大阪に新たな活力を生み出し、社会課題解決や都市の活性化に繋げていきます。そのためには、日常生活に根差した形で e スポーツの価値を広く訴求する必要がありますので、本アライアンス設立を契機に、地域に新しい文化を創出し、日本全体に新たな潮流を生み出したいと考えています。



近畿日本鉄道株式会社 代表取締役社長 原 恭氏より

e スポーツを通じて、移動需要だけでなく、新たなコミュニティを創出することで、特にローカルエリアが多い当社沿線においては、地方に住みながらも都市部とシームレスにつながれることによる心理的な充足感を提供できると考えています。それがさらに新たなコミュニティを生み出し、移動需要が拡大するなど、地域活性化の好循環をつくる取組みにチャレンジしていきます。e スポーツを通じて多様な世代・人々が交流し、活躍している——そんな沿線づくりをしていきます。今後は 4 社で協力し、積極的に取組みを進めてまいりますので、一緒に盛り上げていきたいと考えています。



京王電鉄株式会社 代表取締役社長 都村 智史氏より

4年前、南海電気鉄道様の「e スタジアムなんば」で初めて体験した e スポーツの爽快感、そこに感じた可能性、今も鮮明に心に残っています。そこから多世代をつなぐ場として e スポーツに注目し、「国内で最も活気とポテンシャルがあるエリア」を目指して、オープンイノベーションを通じた様々な試みをこれまで行ってまいりました。その中で、e スポーツが持つ圧倒的な熱量、そしてオン・オフで日本中・世界中とつながるポテンシャルを考えたとき、一企業・一エリアの枠の中だけで完結させてしまうのは、あまりにも惜しいと感じておりました。本アライアンスの始動により、鉄道会社が担う「移動」と「地域活性」の役割を、参画各社の強みを掛け合わせた e スポーツの力で、エリアを超えた共創の輪のもと広げてまいります。



南海電気鉄道株式会社 代表取締役社長 岡嶋 信行より

鉄道はこれまで、人と暮らしを支えるインフラの役割を担ってきました。一方、社会の変化とともに、人や地域のつながりは形を変えつつあります。そこで私たちが注目したのが、年齢や性別を問わず「好き」という情熱でつながることができる e スポーツです。私たちは、鉄道が育んできたリアルな「集う場」と、e スポーツが生み出す「熱狂の場」を掛け合わせ、これまでにない新しい沿線コミュニティと活力を創り出したいと考えています。

e スポーツが特別なイベントではなく、沿線の「日常」となり、豊かな「文化」へと育っていく未来を、パートナーの皆様と共に創り上げていく決意です。「日常に e スポーツを。地域に、つながりを。」この挑戦が、沿線から日本全体へと広がる大きなうねりとなることを信じています。



【開催レポート】共同 e スポーツイベント「夢洲 GAMER'S FES 2026 PLAYER'S TERMINAL」

大阪府の後援のもと、大阪のさらなる成長と発展に向けた新たな一歩として実施した本イベントは、交通インフラとして移動を支えてきた当社と、大阪市高速電気軌道株式会社による、次世代のまちづくりを象徴する場となりました。開催を記念したオープニングセレモニーでは、吉村洋文大阪府知事、高橋徹大阪市副市長が来賓として出席し、吉村知事は「駅はもはや単なる移動手段ではなく、ここから新たな役割が始まる」と述べられ、本イベントを通じた今後の展開に高い期待を寄せられました。

本イベントは、「オープン大会」と「コミュニティエリア」の2つのコンテンツにより構成されました。7つの多様なゲームコミュニティを招待し、参加者が自らの「好きなこと」への熱量を等身大で表現できる“居場所”としての「コミュニティエリア」を実現したほか、eスポーツを代表するサッカーゲームタイトル「eFootball™」を採用したオープン大会を開催し、熱狂の渦を生み出しました。

本イベントを通じて、夢洲駅には数多くの幅広い年齢の参加者が訪れ、その光景はまさに 2025 年大阪・関西万博会期中を彷彿とさせる活気に満ち、夢洲の未来に対する希望を感じさせる1日となりました。今後も、両社は「生活インフラ×エンターテインメント×ウェルビーイング」の融合を軸に、多様な人々の自己実現や交流から生まれる活力を、これまでにない文化や価値の創出へと繋げてまいります。本イベントを起点として一層の連携を深め、大阪を“活力の源泉”として日本全国へその熱量を波及させていきます。

【駅という公共空間で幕を開けた「夢洲 GAMER'S FES 2026 PLAYER'S TERMINAL オープニングセレモニー」】



(右上写真・左から)

大阪・関西万博公式キャラクター ミャクミャク、南海電気鉄道株式会社・岡嶋信行代表取締役社長、高橋徹大阪市副市長、吉村洋文大阪府知事、大阪市高速電気軌道株式会社・河井英明代表取締役社長

(左下写真)

吉村洋文大阪府知事より、2030年に開業を控える IR（統合型リゾート）を見据え、夢洲へのさらなる期待が述べられました。



【夢洲 GAMER'S FES 2026 powered by eFootball™】

大人気サッカーゲームタイトル「eFootball™」を採用したオープン大会では、11歳から43歳までの幅広い年齢層のプレイヤーが参加し、夢洲駅というフィールドで白熱した試合を繰り広げました。

会場では、年齢や性別、あらゆる垣根を超え、誰もが等しく競技に没頭できるという「e スポーツの本質的な価値」が発揮され、これは、2025年大阪・関西万博の理念である「いのち輝く未来社会のデザイン」や、その多様性を象徴する光景となりました。

また、eFootball™プロプレイヤーである GENKI モリタさん、元プロサッカー選手として活躍し、現在は大阪を拠点に活動するプロサッカー клуб「セレッソ大阪」のアンバサダーの酒本 憲幸さんと、丸橋 祐介さんをゲストに迎えたファンミーティングでは、質問コーナーの他、ゲストと参加者を交えた特別試合が行われ、イベントを通じて会場は一体感のある熱気に包まれました。喜びを分かち合い、感動を共有することで人々のつながりを深める力は、リアルなスポーツと同様、あるいはそれ以上に e スポーツにも備わっていることを強く証明する機会となりました。



e スポーツオープン大会の様子



体験会の様子



ファンミーティングコンテンツ チーム対抗戦を実施

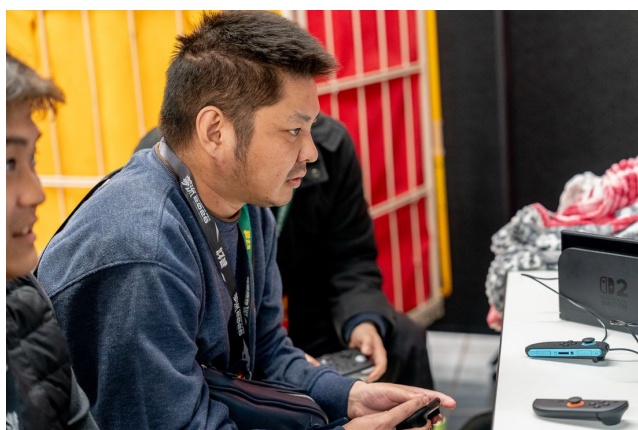


eFootball™ イベントコンテンツを観戦する様子

【ゲームコミュニティエリア(ゲームを通じたプレイヤー等の集まり)】

7つの多様なゲームジャンルのコミュニティを招待した本エリアでは、来場する全ての参加者が「好きなこと」を通じて心を通わせ、新たな出会いによって参加者の可能性を広げる機会を提供しました。

会場では、好きなものを通じて積極的に対話を楽しむ姿はもちろん、自身の世界(空間)を大切にしながら体験を「共有」することで言葉なく心を通わせる、新しいコミュニティの広がりが見受けられました。参加者一人ひとりの多様な表現が共鳴し合い、それぞれのいのちの活力が溢れたこの場は、“新しいまちの輝き”として、夢洲から広がっていく、次世代のまちづくりの形を感じさせるものとなりました。



以 上