

NEWS RELEASE

2026年2月20日

南海電気鉄道株式会社
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

＼累計2,000人超が参加！“好き”が将来につながる職業体験型イベント／
第4回「eスポーツゲームクリエイター・アカデミー2026春」開催
2月20日(金)から参加申込がスタート！！

南海電気鉄道株式会社(代表取締役社長 岡嶋 信行、以下「南海電鉄」)は、泉佐野市の「eスポーツ MICE コンテンツ実証事業」の受託として「eスポーツ先進都市・泉佐野」の確立を目指した事業を行っています。

このたび本事業の一環として、南海電鉄では 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」とともに)とともに、2026年3月21日(土)、22日(日)の2日間「泉佐野オチアリーナ」にて、第4回となる全国の小・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春」(主催:泉佐野市)を開催いたします。



第3回開催時の様子

本イベントは、子どもたちが憧れを抱くプロ e スポーツ選手やゲームクリエイター、インフルエンサーとの交流を通じて、e スポーツ業界における「職業観」を育む職業体験型イベントです。これまでの累計参加者は 2,240 名にも上り、子どもたちの“好き”を通じて、楽しみながら学べるイベントとして好評を博し、継続的に開催してきました。2025年12月には初となる冬シーズンも実施し、早くも 4 回目の開催が決定しました。

プロ e スポーツ選手やゲームクリエイターなど、デジタル分野の職業への関心が高まる中、本イベントでは、e スポーツに関連する職業への“原体験”を創出し、子どもたちが「遊ぶ側」から「つくる側」へ視点を広げ、具体的な将来像を描くきっかけを提供します。また、親子参加型のプログラム構成とすることで、保護者の方々にも業界の専門性や将来性を実感していただき、家庭内で新たな職業観を共有できる機会を創出します。

さらに、今回も「泉佐野市長杯」を同時開催いたします。本大会は、泉佐野市在住の小中学生を対象としたもので、

子どもたちが日々積み重ねてきた努力を公式な舞台で発表し、周囲から認められる“自己実現の場”として位置づけています。子どもたちが夢中になって取り組んできた成果を“見える化”することで、保護者の方々はその成長を実感し、安心して背中を押すことができます。競い合いながらも互いを認め合う体験を通じ、挑戦する心と豊かな人間性を育む機会となります。

「e スポーツゲームクリエイターアカデミー2026 春」の参加申込は、**2月20日(金)**から受付を開始します。ぜひ、奮ってご応募ください。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 春 概要

(1)開催日 2026年3月21日(土)・22日(日) 10:00～18:00

(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3りんくうシーサークル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！
 - ②ゲームクリエイターブース - ゲームを「つくる」体験をしよう！
 - 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！
 - ④「ENTER FORCE.36」ブース - 大阪のプロ e スポーツチームと交流しよう！
(クッキングチャレンジ・ドローン飛行体験・豪華景品が当たる！大抽選会)

※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。

(4)参加対象 小学生～中学生(18歳以上の同伴必須)

(5)参加費 無料(事前申込制)

(6)申込方法 2月20日(金)より申込受付を開始いたします。※申込締切は、3月15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/2026/02/20/gca2026spring/>

(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://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe8hFDiH80U9Dyx1cfeOZMD1VfEC3e_NiDMAAvLp2AxocKTOg/viewform

(8)開催の経緯 近年、子どもたちの「将来なりたい職業」として、プロ e スポーツ選手やストリーマー、ゲームクリエイターなど、デジタル分野に関わる職種への関心が高まっています。一方で、そうした職業の実像に触れ、学ぶ機会は依然として限られているのが現状です。こうした背景のもと、泉佐野市の「e スポーツ MICE コンテンツ実証事業」の受託者である南海電鉄および e スタジアムは、泉佐野市とともに2024年3月に第1回「e スポーツゲームクリエイターアカデミー」を開催。子どもたちが“好き”をきっかけに社会や仕事を学ぶ、新しいキャリア教育の形として高い評価をいただき、これまで継続的に開催してきました。第1回・第2回の開催では2日間で約1,000名がご来場。開催を重ねるごとに、参加者の声や実施結果を踏まえ、プログラム内容の深化を図ってきました。子どもたちの夢や関心を育むと同時に、保護者世代にとってもデジタル分野への理解を深める機会を創出し、家庭内での職業観・進路観の共有へと繋げてきました。今後も、地域から未来のデジタル人材を育てる“学びと体験の循環”を目指してまいります。

(9)開催体制 主催: 泉佐野市

企画・運営: 南海電気鉄道株式会社、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

【同時開催】泉佐野市長杯

- (1) 開催日
●予選 2026年3月21日(土) 10:00~13:00
●決勝 2026年3月22日(日) 13:10~14:00
- (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】【クレー射撃】をそれぞれ担当し、合計得点で競います。
- (6) 大会の概要 2024年に初開催し、今回で3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。



第2回市長杯の様子



表彰式の様子



泉佐野市 千代松市長と優勝選手ら

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

泉佐野市は、関西国際空港という国際拠点の特性を活かし、eスポーツを軸とした観光・産業・教育の融合による地域活性化を目的に「eスポーツMICEコンテンツ実証事業」を推進しています。デジタル教育とeスポーツを掛け合わせることで、多世代が学び・交流できる新たな地域イベントを創出し、行政・企業・教育機関が強固に連携しながら、持続可能な地域発展モデルの構築を目指しています。直近の代表施策としては、2025年7月の大阪・関西万博にて実施したイベントを機に始動した「強化指定選手」の育成プログラムが挙げられます。本事業は、泉佐野市から未来のeスポーツオリンピック選手を輩出することを目標に、単なる競技スキル向上に留まらず、高いデジタルリテラシーと競技倫理を兼ね備えた「次世代のリーダー」を育成します。これらの取り組みを若年層へ波及させることで、地域資源を最大限に活用し、活気あふれる次世代型の持続可能な地方創生モデルの実証を加速させています。



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



強化指定選手選考会

※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」開催実績レポート

●第1回「e スポーツゲームクリエイター アカデミー2024春」 2024年3月30日(土)・31日(日)

第1回では、2日間で合計1,000名を超えるご家族にご参加いただきました。プログラムの一環である「インフルエンサーファンミーティング」では、子どもたちに大人気のインフルエンサーをゲストに招き、デジタル画面の中でしか見ることのできない憧れの存在と交流できる機会を創出しました。また、実際に“好き”を仕事にしているロールモデルとの交流を通じて、新しい職業観に触れることは、春から新学期を迎える子ども達にとって大きな思い出に、そして新たな挑戦を始めるきっかけにもなりました。

●第2回「e スポーツゲームクリエイター アカデミー2025春」 2025年3月29日(土)・30日(日)

第2回では、同時に「泉佐野市長杯」を初開催しました。大人気ゲームタイトルを使用したカスタムマップにて、「トライアスロン」や「射的」といった競技種目にてスコアを競いました。採用しているタイトルは、「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ています。本大会においても、世界大会正式種目ならではの高度なプレーが子どもたちによって繰り広げられ、会場内はオリンピックを彷彿とさせる緊張感に包まれました。初開催ながら、舞台に立つ子どもたちへ拍手と声援が注がれる、活力に満ちたステージとなりました。



第2回開催時アフタームービー
はこちらから



第2回「e スポーツゲームクリエイター アカデミー2025春」の様子を動画でご視聴いただけます。

URL: <https://youtu.be/2QIStkmj8to?si=nNx51-jLTb3UJavC>

●第3回「e スポーツゲームクリエイター アカデミー2025冬」 2025年12月13日(土)・14日(日)

冬シーズン初開催となった第3回では、「ゲームクリエイター体験」内のプログラムを一新し、3D制作ソフト「Blender」を使用し自分だけのオリジナルキャラクターをデザインする体験を実施しました。「自分でつくったキャラクターが、実際にゲームの世界で動く」という体験を通じて、ゲームを“遊ぶ”だけでなく“つくる”楽しさや、モノづくりそのものへの楽しさを感じていただける内容となりました。



以上

<資料提供先>青灯クラブ、近畿電鉄記者クラブ、関西国際空港記者会ほか

【本件に関するお問い合わせ先】

eスタジアム株式会社 広報担当

[TEL] 06-4980-0476

南海電気鉄道株式会社 総務広報部

[TEL] 06-6644-7125

別 紙

e スポーツゲームクリエイターアカデミー2026 春

【イベント概要および企画・運営団体について】

※企画内容が変更になる可能性がございます。予めご了承ください。



イベント企画内容詳細

① e スポーツ体験ブース - e スポーツを知ろう！触ろう！



世界中で人気のタイトルを使用し、「e スポーツ」について体験を通じて理解を深めていただくことを目的としたブースです。初めてパソコンに触れるお子さまにも、スタッフが丁寧にサポートいたします。最先端の 3DCG 技術で大阪城をデジタル空間に忠実に再現したゲーム内ワールド「SHOGUN'S Castle - 大阪城 - 【High quality】」をご体験いただき、天守閣の屋根の上からの景色や、リアルでは不可能な視点・スピード感で駆け抜ける爽快感など、現実の大坂城ではできない冒険をお楽しみいただけます。また、本ブースで使用するのは銃で撃ち合う対戦ゲームではなく、大阪城を探索しながらコインを集めるゲームモードのため、年齢制限はなく小さなお子さまにも安心してご参加いただけます。大阪の歴史的な建造物をデジタル空間で体験することで、ゲーム制作や e スポーツという職業に興味・関心を育む機会を提供いたします。

② ゲームクリエイターブース - ゲームを「つくる」体験をしよう！



2025 年冬に開催された前回のイベントでは、3DCG 制作ソフト「Blender」を用いたキャラクターデザイン体験を実施いたしました。「自分がデザインしたキャラクターが、実際にゲームの世界で動き出す」という体験は大変好評を博し、当時お子さまたちが生み出した個性豊かなキャラクターたちは、現在 Hero Egg のオリジナルワールド内で元気に活動しています。

4 回目となる今イベントでも、この人気プログラムを継続開催いたします。今回参加するお子さまたちがデザインしたキャラクターも、前回同様に Hero Egg のオリジナルワールドへ実装予定です。自分が作ったデザインがゲームの世界を彩り、歴史の一部になっていく。そんなクリエイターとしての喜びを肌で感じていただけるよう、世界にひとつだけのキャラクター作りをサポートいたします。

(講師 : Meta Heroes / 使用ソフト : Blender)

◎ゲームクリエイター とは?

ゲームクリエイターは、ゲームの企画、デザイン、プログラミング、グラフィックなど、ゲーム制作に関わる仕事を行います。企画を行う「ゲームプランナー」や、デザインやモデリングを行う「3DCG モデラー」、プログラミングによりゲームシステムを構築する「ゲームエンジニア」など、さまざまなクリエイターが一つのゲームを制作します。

◎Blender とは?

Blender は、世界中のクリエイターに利用されているオープンソースの 3D 制作ソフトです。アニメーション映画やゲーム制作など、さまざまな分野で活用されています。Blender では、キャラクターのモデリングやアニメーション、背景づくりまでをひとつのツールで行うことができ、想像した世界を自由に形にすることが可能です。

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



子どもたちに大人気のゲームをメインに活躍しているインフルエンサー・ストリーマーの方々をゲストに招き、ファンミーティングを開催します。クイズコーナーやジャンケン大会・質問コーナーなどを通じた憧れの存在との直接的な交流で、子どもたちにとって忘れられない感動体験をご提供します。

※ファンミーティングに参加するスペシャルゲスト・最新情報は後日、e スタジアム公式 HP および SNS にて発表します。



会場内には、親子で楽しめる縁日ブースをご用意しています。射的や屋台など、気軽に参加できるコンテンツで、イベントに笑顔と賑わいを添えます。

④「ENTER FORCE.36」ブース - 大阪のプロ e スポーツチームと交流しよう！



©ENTER FORCE.36
「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」部門 Hurt 選手

大阪を拠点に世界で活躍するプロ e スポーツチーム「ENTER FORCE.36」が会場にやってきます！

プロの e スポーツ選手と一緒に大人気ゲームを楽しめるコーナーや、ドローンパイロット体験、豪華景品が当たる大抽選会など、“見る・遊ぶ・学ぶ”を融合させた体験型プログラムを展開。親子で一緒に体験していただくことで、デジタル業界への理解を深めるきっかけを提供します。

参加者全員がワクワクするコンテンツを多数ご用意しています！

「大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL」部門 Hurt 選手が来場決定！

ほか人気選手も来場を予定しております。

《「ENTER FORCE.36」ブース 各コンテンツ詳細》

●クッキングチャレンジコーナー



チームワークが勝利のカギとなる大人気クッキングゲームを使用し、親子 2 名のペアで協力して料理を完成させよう！

ステージでスコアを競い合い会場一体となって楽しめるステージです。

●ドローンパイロット飛行体験「ドローンアドベンチャー」



ドローンを操作し、設定されたコースをクリアしてミッションを達成しよう！

スコアに応じて景品がグレードアップするゲーム性を取り入れ、操作を通して集中力・空間認識力・挑戦心を育みます。

●豪華景品が当たる！大抽選会



本イベントに参加された子どもたち全員に豪華景品が当たるチャンス！

大人気ゲームのキャラクターグッズや、豪華景品も当たるかも…？そんなワクワクをお届けいたします！

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、メタバース(XR)やAIを活用したデジタルコンテンツ開発、DX教育施設『Hero Egg』の運営、そして半年で15,000名を超えるAI企業研修などを展開しています。未来を担う次世代のヒーローを生み出すため地域・自治体・教育機関・企業と連携し、次世代の教育や防災・地方創生といった社会課題の解決に取り組み、リアル×メタバース×AIの融合によって“人と地域をつなぐ新しい価値”を創出しています。



株式会社Meta Osaka

『大阪を世界一おもろい都市(まち)に』をミッションとして、RobloxやFortniteでのオリジナルメタバースの開発や、デジタル技術を活用したイベントの企画運営で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。なんばパークス内「eスタジアムなんば本店」の「メタバースサロン」の企画運営や、全国で累計約10万人を動員した「こども万博」を主催。南海電気鉄道株式会社、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(エックスナンバ)」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、空間演出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、チャリティープロジェクトなど、多様なフィールドで活動し、人と人、想いを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