

# NEWS RELEASE



2022年9月6日  
日本新薬株式会社  
広報部

各位

## eスポーツ大会『EyeMoT 対戦 めりえ大会&聞こう！ママさんたちの声』を開催しました

日本新薬株式会社（本社：京都市南区、代表取締役社長：中井 亨、以下「当社」）は、このたび、eスポーツ大会『EyeMoT対戦 めりえ大会&聞こう！ママさんたちの声』を開催しましたのでお知らせいたします。

本大会は、伊藤 史人 先生（島根大学総合理工学研究科 機械・電気電子工学領域 助教）が開発された視線入力アプリ「EyeMoT(アイモット)」を利用し、オンラインを通して全国から身体機能にハンディキャップをもつプレイヤーに参加いただく大会です。今回はEyeMoT3DX「対戦めりえ」という競技アプリを使用し、5歳から43歳のプレイヤー12名にご参加いただき、対戦相手と視線入力で塗ったキャンパスの面積を競いあいました。

大会前には、「EyeMoT」を普段から活用している子どもたちの保護者に、日常生活と「EyeMoT」の活用方法をご紹介いただく講演会も実施しました。

当社は「人々の健康と豊かな生活創りに貢献する」という経営理念のもと、医薬品、機能食品事業を通じて社会に貢献することはもとより、「子どもの未来への貢献」についてもマテリアリティのひとつとして積極的に活動を行っております。今後も製薬会社として優れた医薬品を提供することはもちろん、社会貢献活動を通じて、社会や地域の一員としてその発展に貢献してまいります。



集合写真

## 大会概要

- 大会名 「EyeMoT」対戦 むりえ大会&聞こう！ママさんたちの声  
主催：島根大学総合理工学部 伊藤 史人  
協賛：日本新薬株式会社
- 日時 2022年8月23日（火） 13:00~16:00
- 開催場所 日本新薬株式会社 本社、オンライン

## 参加者のコメント

- 藤井さん 思い出に残る楽しい大会を開催してくださり、ありがとうございました。普段から何処にでも気軽に遊びに行けない娘自身が参加できる場は貴重で、障がいや病気の有無に関係なく誰もが参加できるイベントは、娘たちにとっても良い思い出となる1日となりました。  
コロナ禍になってからは、基礎疾患があることで多くの行動制限があり、子どもらしい生活ができない日々なので、心身ともに良い疲れを得た娘たちは、夜ぐっすり寝ていました。本当にありがとうございました。
- 古池さん 大会に向けて練習に取り組んでいましたが、なかなかペースが上がらず不安の中で当日を迎えましたが、会場に到着し、とても素晴らしい雰囲気娘のテンションは上がっていました。当日は皆様からの温かいご声援のおかげで、力を発揮して勝利することができました。素晴らしい環境の中で、参加させていただくことに感謝しております。会場以外にもオンラインで、たくさんの方とご縁が繋がり、社会参加できたことに充実した1日となりました。  
娘は来年、支援学校を卒業します。自立、社会参加を目標に、数カ月前からEyeMoTアプリを利用してデザインした作品を制作しており販売に向けて準備中です。今回の大会で自信もつきデザイン意欲も湧いて、本当に良い機会となりました。  
日本新薬様の社会貢献に対する取り組みに感動し、子どもたちの明るい未来が見えました。これからも障がい、病気を持っていても、ICTなどを活用して社会参加、世界へ発信できることを広めていただき、子どもたちが生き生き楽しく過ごせる環境作りに、お力添えいただけますよう、宜しくお願いいたします。
- 伊藤 史人 先生 このたびの対面イベントは、私たちにとっても大変有意義な機会となりました。この場を借りて感謝申し上げます。  
重度障がいのある子どもたちは、その身体状況や生活環境ゆえに、さまざまな経験が不足しがちです。とりわけ、人との関わり、特に同世代の子どもと遊ぶ経験がほとんどありません。今回のゲームイベントは、ネット越しではありますが、子ども同士が同じ土俵でガチンコの戦いを繰り広げました。悔しい思いもきっと大切な経験になるでしょう。そして、みんなでワイワイ楽しみ、子どものがんばりを応援できる機会があることは、ご両親や身近な支援者にとって支援継続のモチベーションにつながるはずです。なぜなら人が生きるうえでもっとも危険な状態は、孤独・孤立によって希望を失うことだからです。  
私たちは、これからも重度障がいのある子どものみならず、ママさんや身近な支援者のサポートを、テクノロジーの活用を通じて行っていきます。

**【EyeMoT (アイモット) とは】**

ローコスト視線入力装置を使った視線入力訓練ソフトで、初歩的な視線入力訓練を行う目的で開発され、特別支援学校や重度障がい者を抱える病院などに導入されている。第44回 NHK 日本賞2017 クリエイティブ・フロンティア部門 最優秀賞を受賞。

**【eスポーツとは】**

「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

以上