

eスポーツわかやま推進プロジェクト

現状・課題

- 若者の流出が著しく、県経済の担い手不足が懸念される
⇒ 若者の県内定着と県外からの流入を図るためには、若者を引きつける新しい地域文化の形成が必要
- デジタル社会に対応するためには、思考力、判断力、表現力等の習得が重要となる
⇒ 押しつけではなく、楽しく自発的にデジタル社会に対応できるスキルを身につける仕組みが必要

取組内容

- eスポーツは近年市場が拡大し、若者を中心にプレイヤーやファンが増加していることから、新しい文化として最適
- 思考力、判断力、コミュニケーション能力等が向上し、デジタルの基礎的な素養が身につくため、教育的観点からも有益
- 年齢や性別・国籍・障がい等の壁を越えて誰でも参加でき、地域活性化のツールになる

- 本県におけるeスポーツ人口の拡大を図るとともに、イベント等を通じた交流の場を提供することにより、**若者を中心とした地域文化の形成、地域活性化及びデジタル社会を担う人づくりを実現する。**

eスポーツ人口の拡大

① 県立高等学校（モデル校）の部活動でeスポーツに取り組む環境を整備

<環境整備の内容>

回線整備



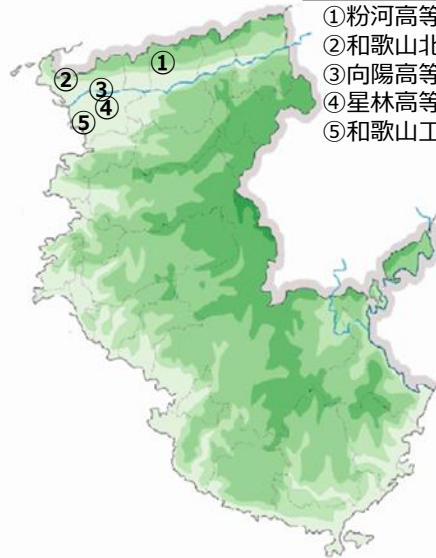
生徒へのコーチング



機材設置

令和6年度モデル校

- ① 粉河高等学校
- ② 和歌山北高等学校西校舎
- ③ 向陽高等学校
- ④ 星林高等学校
- ⑤ 和歌山工業高等学校



イベント等を通じた交流の場の提供

② eスポーツイベント等の開催

- ・ 県内高校生（公立・私立）を対象としたeスポーツ大会の開催
- ・ 県内外の人が交流できるeスポーツ体験イベントの開催

寄附金の使途

- 県立高等学校（モデル校）の部活動でeスポーツに取り組む環境整備費用（パソコン等の機材購入費、回線整備費、外部コーチによるコーチング費等）
- eスポーツイベント等の開催に要する費用