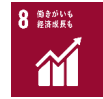


# 和歌山デジタルクリエイティブ拠点創出事業



## 現状・課題

- 若年層の流出による地域の衰退  
⇒若者の県内定着と県外からの流入を図るには、若者を惹きつける魅力的な文化の形成が必要。
- デジタル社会で求められるスキル（デジタルリテラシー、創造力、表現力、コミュニケーション能力等）への対応  
⇒若者等が楽しくスキルを身に付けられる環境の整備や仕組みが必要。
- 多様化する社会への対応  
⇒年齢、性別、国籍、障害の有無等を問わず、多様な人々が交流できる環境が必要。

## 取組

デジタル社会を担うスキルを身に付けた創造性豊かな若者たちが集い、互いに高め合う場としてゲームクリエイターによるコミュニティを形成・運営し、将来的なイノベーション創出や地域経済の発展につなげる

- ゲームクリエイターが集うコミュニティを構築し、県内外のクリエイティブな若者が交流する基盤を作る（基盤構築）
- コミュニティをベースにデジタル人材の育成と集積を図り、イベント等を通じて和歌山県との関係性を深める（交流促進）
- 「ゲーム」を合言葉に関係人口を創出し、若者文化として定着させる。また、デジタル人材の集積を武器に新産業の創出やゲーム関連企業等の誘致を図る（文化形成・経済発展）

### STEP1（基盤構築）

#### コミュニティの構築



Game Grove X

#### コンテスト等の開催



### STEP2（交流促進）

#### デジタル人材の育成・集積



#### 地場との交流・融合



地元企業

### STEP3（文化形成・経済発展）

#### 若者文化の形成



#### 新産業の創出 企業誘致



## 寄附金の使途

- ゲームクリエイターコミュニティ運営費用
- ゲームづくりコンテストの開催費用
- 多様な人々が交流できるインディゲーム作品展示会開催費用