

# eスポーツわかやま推進プロジェクト



## 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

性別、年齢、国籍、障害の有無等を問わず誰もが参加でき、思考力や判断力の強化、コミュニケーション能力の向上といった教育的効果もあることから、世代間交流、国際交流、教育活用、地域活性化等に活用できるeスポーツを推進



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と学びの機会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、地域活性化を実現する

## eスポーツ人口の拡大と競技力の向上

### ●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

・eスポーツに励む県内の高校生達が、日頃の練習の成果を発揮し、活躍できる場として、県内の高校生を対象としたeスポーツ選手権を開催します。



## eスポーツを通じた交流の場の提供とデジタル人材育成

### ●将来のキャリア形成や新たな学びにつながるeスポーツ関連イベントの開催

・こどもや若者が、eスポーツによる将来のキャリア形成を楽しみながら学び、体験できるイベントを開催します。



## 寄附金の使途

- eスポーツの普及啓発に要する費用（eスポーツ関連イベントの開催費用等）