（別記様式第１２号）（第３の８関係）

（松本地域）

令和６年度　地域発 元気づくり支援金事業総括書

事業名	ｅスポーツを活用したデジタル人材育成・若者活躍プロジェクト
事業主体 （連絡先）	一般財団法人塩尻市振興公社 塩尻市大門一番町７番１号　ウイングロード２階
事業区分	(3)教育、文化の振興
事業タイプ	ソフト
総事業費	５，６３０，２２８円（うち支援金：４，４５７，０００円）

事 業 内 容

地方部において課題となっている、都市部と比較した際の教育機会・体験機会の格差や若年層が活躍できる場の少なさ等に対して、近年、世界規模で注目が高まっている「ｅスポーツ」に着目した事業を実施することで解決を図るとともに、地域の賑わい創出や愛着の醸成を目指す。

① 高校生・大学生が主体となるｅスポーツイベント
② ｅスポーツによる不登校・外出支援
③ ｅ スポーツを通じた小中学生向けのプログラミング教室
④ 世代間交流を企図したｅスポーツイベント

【高校生が企画したイベントの様子】

事 業 効 果

① 高校生・大学生が自らイベントの企画や運営を担うイベントを開催したことで、参加して楽しいだけでなく、企画運営に関するノウハウの習得や映像配信等に関するスキルの習得に繋がった。
② 7 月～2 月にかけて毎週定例的に企画を実施したことで、延べ 127 人の参加があり、外出支援策としての効果が得られた。保護者や参加者からも拡充・継続要望を受けるなど好評で、同様の支援者や教育委員会との関係性構築にも着手できた。
③ プロ ｅスポーツプレイヤーを招聘する中でプログラミング教室を開催し、なかなか体験することが難しい教育機会を提供することができた。
④ 世代間交流の希薄化が問題視される中で、未就学児～シニアがｅスポーツを通じて交流できるイベントを開催し、多くの参加者同士が互いに操作方法を教えあったり応援しあったりする姿が見られ、交流機会の創出に寄与することができた。

【目標・ねらい】

① デジタルに関する教育機会・体験機会の提供
② 若年層が活躍できる場の創出
③ 地域の賑わい創出、愛着の醸成

※自己評価【 Ａ 】

【理由】
従来地域に無かった「ｅスポーツ」という新しい手段によって、若年層を中心とした地域住民に教育・体験機会の提供や活躍の場の創出ができ、人々が集うイベントの開催により地域の賑わい創出にも寄与した。

今後の取り組み

今年度の取組み成果や課題点・改善点を踏まえ、事業全体における成果の拡充に向けたブラッシュアップを図るとともに、事業継続と自立化に向けた実施体制の強化を目指す。

※ 自己評価欄は、地域活性化に及ぼす事業効果について、以下から選択のこと。
「Ａ」：予定を上回る効果が得られた　「Ｂ」：予定していた効果が得られた
「Ｃ」：一定の事業効果はあったが事業実施方法や今後の活用等について、工夫や改善を要する点がある