



1 課題

近年、他市においてはe-sportsを活用したまちづくりに取り組んでいるが、本市においては、e-sports企業であるヤルキマントッキーズ株式会社が立地しているにもかかわらず、e-sportsに対する知見がなく、まちづくりに活かしていない状況である。

2 概要

本市に立地するe-sports企業であるヤルキマントッキーズ株式会社や学生との連携によるe-sportsイベントを通じた共生社会、地域活性化の実現、及びAIを用いたe-sports人材の育成を行う。



大学

山元 翔

近畿大学
情報学部情報学科 講師

市担当課

×

総務部
DX推進監

▲学会でプロジェクト周知とその意義を議論



▲生涯学習フェスティバルでイベント実施

3 研究成果 手法等の構築

- ①生涯学習フェスティバルで東広島と東大阪を繋いだオンラインによるe-sportsイベントを開催した。
- ②e-sportsプレイヤー育成のための学習支援システムを試作した。



4 今後の展望・現状 次の研究段階へ前進

- ① e-sportsによるまちづくりに向けて、継続して課題や研究手法の整理を行う。
- ②令和6年度に、DX推進監が実施予定のe-sportsイベントでの連携手法を検討する。