

事業計画書

1 R6年度事業実施計画

| | | | |
|--|--|--|--|
| 事業名 | 京都eスポーツ振興事業 | | |
| 事業メニュー (該当のメニューに☑) | <input checked="" type="checkbox"/> 中規模大会開催事業 <input checked="" type="checkbox"/> 人材育成事業 | | |
| 競技名 | <input checked="" type="checkbox"/> eスポーツ 具体名： <table style="display: inline-table; vertical-align: middle; border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;"> フォートナイト VALORANT グランツーリスモ7 など </td> </tr> </table> | | フォートナイト VALORANT グランツーリスモ7 など |
| フォートナイト VALORANT グランツーリスモ7 など | | | |
| | eスポーツタイトルの条件 <input checked="" type="checkbox"/> 高校生を含む年齢を対象年齢としているゲームタイトルであること <input checked="" type="checkbox"/> チーム対抗が可能なゲームタイトルであること ※人材育成（eスポーツの関連領域であるプログラミングやホワイトハッカー等サイバーセキュリティ人材の育成の取組に限る）に用いるゲームタイトルはこと限りではない。 <input checked="" type="checkbox"/> 追加の課金なしで基本プレイが可能なゲームタイトルであること <input checked="" type="checkbox"/> 暴力的な表現や差別的な表現を含むゲームタイトルでないこと | | |
| 事業実施体制 | 事業者名称 | 京都eスポーツ振興協議会 | |
| | 代表者 | 尾方 説 | |
| | 設立年月日 | 令和3年5月21日 | |
| | 資本金 | 任意団体 | |
| | 共同申請の際の連携先 | <京都eスポーツ振興協議会 代表幹事> 一般社団法人 ジャパンeスポーツアソシエーション | |

| | |
|---------------------------------------|---|
| <p>実施箇所に関する調整状況 (いずれかに ☑)</p> | <p>☑ スタジアム指定管理者と調整済み (会場の利用イメージについては、実施計画書を参照)</p> |
| <p>実施内容</p> | <p>(詳細は、別添の実施計画書を参照) 「京都 e スポーツ振興事業」の昨年度までの3ヶ年計画の継続事業として、イベント事業と人材育成事業を実施する。</p> <p>【中規模大会開催事業】 「京都 e スポーツ振興フェス 2024」と称して、12月22日(日曜)に、京都スタジアムにおいて、</p> <ul style="list-style-type: none"> ① e スポーツ大会 京都府知事杯 2024 ② 地域親交型コミュニティ大会 ③ e スポーツ就労支援フェス <p>などを行う。</p> <p>また、イベント会場を盛り上げるコラボイベントとして、京都サンガスタジアム内広場において、外国製スポーツカー試乗会を実施してもらう。</p> <p>① e スポーツ大会 京都府知事杯 2024 12月22日(日曜)、京都サンガスタジアム e スポーツ ZONE において実施。 一般社団法人京都 e スポーツ協会が主催。 今年のタイトルは「フォートナイト (FORTNITE)」。 13歳以上で、2名1チームとして参戦。 京都 e スポーツ振興事業の大会は、日本でも数少ないチーム編成に規定がないオフライン大会であることが認知されており(他の大会では、親子のみとか、同じ高校の生徒同士とか、世代が区別されていることがほとんどである。)いつもはオンラインで遠隔チームを組んでいる各地に点在するメンバーらが、京都サンガスタジアムで顔を合わせられるのを楽しみにしてもらっているイベント。 また、京都 e スポーツ振興事業の大会は、「亀岡牛争奪戦」との SNS などでも話題のイベント大会。 なを、元 KBS 京都のフリーアナウンサーや、インフルエンサーを迎えて実況解説を行ってもらいイベント会場を盛り上げるとともに、オンライン配信も行う。 KPI は、オンライン観戦者を含め、20,000 人の観戦を目</p> |

指す（昨年 2023 年度は 84,541 名の実績あり）

②地域親交型コミュニティ大会

12 月 22 日(日曜)、京都サンガスタジアム e スポーツ ZONE 周辺において実施。

京都学生 e スポーツ協会が運営。

e スポーツに携わる学生たちが主体となって、e スポーツを通じて、小中学生や親子・シニア層が親交を持って楽しめる地域親交型のイベントを実施。

また、e スポーツに関心のある近郊住民や、初心者向けの体験会を実施し、e スポーツのすそ野を広げることも図る。

また、当日会場その場でチームを組んでもらい、コミュニティ大会を実施。学生たちによるイベント運営のノウハウを獲得してもらうことを図る。

タイトルは「グランツーリスモ7」「VALORANT」などの複数タイトルを予定。

グランツーリスモ7では、ドライビングシミュレータコックピットを2台、設置予定。

③ e スポーツ就労支援フェス

12 月 22 日(日曜)、京都サンガスタジアム コワーキングエリアにおいて実施。

一般社団法人京都 e スポーツ協会が運営。

e スポーツに携わる優秀な資質のある人材を活用したい京都府企業と、学生たちとの面談・相談会。

自分の e スポーツでの経験をどのように生かせるのか？ どのような仕事があるのか？ どんなワーキングスタイルなのか？など、学生たちの質問・相談などを中心に就業を勧める。

参加学生約 100 名、参加企業 10 社を目指す。

(昨年 2023 年実績：参加学生：110 名 - 参加企業：10 社)

【人材育成事業】

<グローバルアスリート育成事業>

㊦ e スポーツ英会話

e スポーツをしながら英会話、および、グローバルアスリートの精神的マインドを学んでいく。

| | | | |
|--|---|---|---|
| | <p>初年度からの継続事業になり、本年度は、実施事業者が既に関東圏で実施している人気セミナーへ参加してもらい、サンガスタジアムからの受講を可能とする。</p> <p>タイトルは、小中学生に人気のフォートナイト・マイクラフト・ロケットリーグなどに対応可能。</p> <p>1レッスン90分で10回コースを予定。</p> <p><デジタルイノベーション人材育成事業></p> <p>① ホームページ制作プログラミングセミナー</p> <p>eスポーツイベントのプロモーションや、チーム紹介に必要なホームページを、市販の製作ツール等を使わずに、プログラミングにより制作する基本的技術を学ぶ。</p> <p>レベルに応じてテンプレートを用意して小中学生でも受講可能とする。</p> <p>自分で作成した選手自己紹介やチーム紹介などのホームページも公開発信ができ、モチベーションを持ち、楽しみながらプログラミングスキルを得ることを図る。</p> | | |
| <p>目標値 (該当のメニューに ☑)</p> | <p>☑ 中規模大会開催事業</p> | | |
| | <table border="1"> <tr> <td data-bbox="475 1189 627 1335">集客人数</td> <td data-bbox="627 1189 1361 1335"> 延べ 20,000 人 <決勝進出関係者：300 人> <オンライン観戦者：19,700 人> </td> </tr> </table> | 集客人数 | 延べ 20,000 人 <決勝進出関係者：300 人> <オンライン観戦者：19,700 人> |
| | 集客人数 | 延べ 20,000 人 <決勝進出関係者：300 人> <オンライン観戦者：19,700 人> | |
| <table border="1"> <tr> <td data-bbox="475 1335 627 1935">集客を達成するための広報等の手法</td> <td data-bbox="627 1335 1361 1935"> <ul style="list-style-type: none"> ・京都 e スポーツ振興協議会の公式ホームページ、および、個別イベント・セミナーごとのランディングページ ・ e スポーツ専門総合情報サイト BeSporter (協議会の構成団体が運営するサイト) ・ 4Gamer / eSports World など BeSporter との連携関連サイト ・ 京都 e スポーツ振興協議会の公式ホームページと連動する公式 Twitter / 公式フェイスブック / 公式 Discord サーバ ・ 京都府の全高校(111 校)、亀岡市・南丹市の全中学校・小学校 (41 校) へのポスターやリーフレットの配布など </td> </tr> </table> | 集客を達成するための広報等の手法 | <ul style="list-style-type: none"> ・京都 e スポーツ振興協議会の公式ホームページ、および、個別イベント・セミナーごとのランディングページ ・ e スポーツ専門総合情報サイト BeSporter (協議会の構成団体が運営するサイト) ・ 4Gamer / eSports World など BeSporter との連携関連サイト ・ 京都 e スポーツ振興協議会の公式ホームページと連動する公式 Twitter / 公式フェイスブック / 公式 Discord サーバ ・ 京都府の全高校(111 校)、亀岡市・南丹市の全中学校・小学校 (41 校) へのポスターやリーフレットの配布など | |
| 集客を達成するための広報等の手法 | <ul style="list-style-type: none"> ・京都 e スポーツ振興協議会の公式ホームページ、および、個別イベント・セミナーごとのランディングページ ・ e スポーツ専門総合情報サイト BeSporter (協議会の構成団体が運営するサイト) ・ 4Gamer / eSports World など BeSporter との連携関連サイト ・ 京都 e スポーツ振興協議会の公式ホームページと連動する公式 Twitter / 公式フェイスブック / 公式 Discord サーバ ・ 京都府の全高校(111 校)、亀岡市・南丹市の全中学校・小学校 (41 校) へのポスターやリーフレットの配布など | | |

| | | |
|---|---|--|
| | 集客を達成するために参加者として連携する相手方 | <ul style="list-style-type: none"> ・過去に参加したチーム等への直接メール / Discord での告知 ・京都ご当地アイドルによる SNS 告知 ・日本 e スポーツ学生連盟 ・一般社団法人学生e-sports 連盟 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 人材育成事業 | |
| | 集客人数 | 延べ 100 人 |
| | 集客を達成するための手法 | 中規模大会開催事業と同様 |
| | 集客を達成するために参加者として連携する相手方 | 中規模大会開催事業と同様 |
| 他の補助金等に関する確認 | 本事業以外の補助金等の受給の有無 (いずれかに <input checked="" type="checkbox"/>) | <input type="checkbox"/> 有 / <input checked="" type="checkbox"/> 無 |
| 各事業における要件の確認 (大規模大会開催事業については、すべてに該当するもののみを補助対象。具体的な内容を記載。人材育成事業について) | <input checked="" type="checkbox"/> 中規模大会開催事業 | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 競技力向上 ・全国大会を京都サンガスタジアムで実施することにより、地元京都の選手・チームの参戦モチベーションを持たせ、個人的テクニックの向上、チームの連携プレイ力、戦略立案力の向上を図る。 | |

| | |
|-------------------------------|--|
| <p>ては該当があれば☑し、具体的な内容を記載。)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・地元イベンターやインフルエンサーによる大会運営により、イベント運営ノウハウの習得、リアルタイム配信技術の習得、実況解説者やストリーマーの育成を図る。 ・eスポーツ会話レッスンによる、グローバルアスリートとしての国際スキル・競技力・精神マインドを養成。 <p>☑ サンガスタジア by KYOCERA の府内外への知名度向上</p> <ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツ専門情報総合サイト (BeSporter.jp)、および連携関連サイトとの連携したプロモーションによる全国プロモーション。 ・全国キーメディア・ネットメディアへの事業案内や事業報告のニュースリリース配信 <p>☑ <u>サンガスタジア by KYOCERA 及び周辺地域への誘客、にぎわい創出などの地域への波及効果</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・全国規模の大会を実施することによる京都サンガスタジアムのアクティビティを全国へ示すことによる、種々のイベンターの誘致を図り、イベントの開催による周辺ホテルの利用や、スタジアム周辺の街づくりに資する。 ・中規模大会 / 人材育成事業のために常設するeスポーツ機器 (パソコン) と Wifi 6 の環境をスタジアム指定管理業者に無償提供することにより、地元周辺の学生たちなどのサンガスタジアムの日常的活用、またイベント業者の誘致力によるにぎわい創出を見込む。 ・種々のイベント大会の副賞などに、亀岡市の観光資源「亀岡牛」「湯の華温泉」「保津川下り」を取り入れることにより、亀岡市の知名度の向上、参加者の SNS などへの口コミによる観光誘致が見込まれる。 <p>(過去2年、「亀岡牛」「サンガスタジアムの観戦チケット」</p> |
|-------------------------------|--|

を副賞にしたことにより SNS では「亀岡牛争奪戦」などのキーワードで話題になっている。)

上記 3 項目以外に事業の波及効果があれば幅広く記載
昨年度の京都 e スポーツ振興事業の実施により、下記のような波及効果があり、本年度も継続した波及効果が見込まれる。

<京都 e スポーツ振興事業モデルを他の自治体へ展開することによる京都府の施策の知名度を向上させる効果>

京都 e スポーツ振興事業での実績をヒントに、他の自治体への展開を図り、京都府の施策の知名度の向上を目指す。

実績：愛知県豊田市など

他府県でも、現在検討中

<地元イベントの育成・人材の育成により京都における e スポーツ事業の自立振興の波及効果>

イベントやセミナーの実施を、地元企業を起用してノウハウを伝授しながら実施していくことで、京都における e スポーツ事業の自立化を促進。

また、地元 e スポーツ選手による自主イベントの実施をサポートすることで、京都における自主的な盛り上がりの起爆剤となっている。

<e スポーツ選手の就業支援、就学支援による京都における e スポーツ選手のすそ野が広がる波及効果>

過去 2 年において、ICT 企業が、人材確保のために京都 e スポーツ振興事業に参画し、希望する参加者にインターンや

| | |
|--|--|
| | <p>業務研修を実施。また、複数の専門学校が参画し、eスポーツに携わる高校生や学生の就業支援、就学支援が行われることで、保護者も含め安心してeスポーツへの取り組みを容認されていくことで、京都におけるeスポーツ選手のすそ野が広がる効果が期待される。</p> |
| | <p><input checked="" type="checkbox"/> 人材育成事業</p> |
| | <p><input checked="" type="checkbox"/> スタジアムならではの設備（eスポーツ用PC、360°自由視点カメラ）を活用した事業</p> <p>昨年度に続き、日本初（たぶん世界初）でeスポーツイベントに適用した次世代無線LAN WiFi 6、eスポーツに適したパソコン20台（既存含め30台）のレンタルを継続し、柔軟なレイアウトでイベントや人材育成セミナーに対応できる環境を維持し、サンガスタジアムの運用面での付加価値を高めていく。</p> |

2 R7年度の実施内容

| | |
|------|---|
| 実施内容 | <p>「京都eスポーツ振興事業」として、イベント事業と人材育成事業を継続実施予定。</p> <p>【中規模大会開催事業】</p> <ul style="list-style-type: none">① eスポーツ大会 京都府知事杯 2024② 地域親交型コミュニティ大会③ eスポーツ就労支援フェス <p>などを検討する</p> <p>【人材育成事業】</p> <p><グローバルアスリート育成事業></p> <ul style="list-style-type: none">㊦ eスポーツ英会語 <p><デジタルイノベーション人材育成事業></p> <ul style="list-style-type: none">① ホームページ制作プログラミングセミナー㊧ eスポーツ運営セミナー <p>などを検討する</p> |
|------|---|