

別紙 1

事業計画書

1 R7 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☑)	☒ 大規模大会開催事業 ※大規模大会とは、本事業による補助額が 1,000 万円以上のもので、オンラインも含めて概ね 30,000 人規模の集客を目標とする大会とし、府内外から参加者を募り、サンガスタジアム by KYOCERA の知名度向上、競技力向上及び地域活性化等につながる競技大会をいう。 ☒ 人材育成事業	
技名 (該当のメニューに☑)	☒ e スポーツ 具体名： APEX Legends シニア e スポーツ Fortnite など 利用状況を鑑みて決定する <e スポーツの定義（以下内容をすべて満たす）> ・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 ・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。 ・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 ・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 2 1 日

	資本金	任意団体
	所在地	〒621-0804 京都府亀岡市亀岡駅北 1-8-2 Tel:0771-25-3331 e-mail: kyoto2025@JeSports.or.jp
	事業担当者	尾方 説
	会計担当者	※事業担当者と同様であれば記載不要
	共同申請の際は 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 (事業体制図は実施計画書を参照)
実施箇所に関する調整状況	☒ 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)	
実施内容	(別添の実施計画書も参照) 「京都 e スポーツ振興事業」 の3ヶ年計画をさらに発展させるための継続事業として、イベント事業と人材育成事業を実施する。 京都 e スポーツ振興事業では、e スポーツ事業の持続継続化に向けて提唱している4つの要素(人材・場所・情報・資金)について、ストーリーをもって確立を図ってきている。 ＜人材の確立面から＞ これまで、高校生・専門学校生・大学生・社会人を中心にイベント・人材育成事業を実施してきており、「京都 e スポーツ振興事業」の認知度も含めて基盤は確立されてきている。 振興事業により、京都 e スポーツ協会の一般社団法人化とともに、京都学生 e スポーツ協会の立ち上げを行い、学生たちのイベント運営のノウハウ習得などを図ってきている。	

今年は、さらにすそ野を拡大していくために、コロナ禍などで拡大が停滞してしまった公私立高校へのアプローチを再び行うとともに、新たに小中学生への「ゲーム」ではないスポーツとしてのeスポーツへの誘導、健康なシニア層の健康促進・身体知の維持向上のためのeスポーツに触れる機会を図っていく。

また、eスポーツに携わる未就労者への就労支援を継続して行い、小中高校生の保護者の拒絶感を和らげていくとともに、才能あるeスポーツの京都での活躍の場の機会を図っていく。

<情報・ブランドの観点から>

京都サンガスタジアムeスポーツZoneの全国的な知名度は、これまでの全国大会の開催などで確立されてきている。

特に、本事業では、参加条件のカテゴリを限定しないことで実施してきており、(他の大会では、同じ高校の生徒同士とか、同じ地域の住民同士のみとか、親子のみでとかカテゴリが限定されて実施されることがほとんどである。)

本事業は、全国的にも唯一ほどの、フリーなチーム編成で参加できるオフライン大会であることで「普段はオンラインで集まっている遠方の仲間たちと京都サンガスタジアムで会えるイベント」との認識が定着してきている。

また、副賞として、亀岡市の特産品である黒毛和牛ブランド亀岡牛を贈呈してきており(補助金の対象外)、「京都サンガスタジアムでの大会は亀岡牛争奪戦」との認識も定着してきており、これらブランドの定着化を図り、継続して実施していく。

【大規模大会開催事業】

京都スタジアムにおいて、これまで開催してきたイベント・コンセプトの定着化を図り、さらにすそ野を拡大するため、今年は3つのイベントを中心に開催する。

① 第3回 近畿2府5県eスポーツ協会連合大会 2025
＜継続＞

② シニアeスポーツ大会京都府知事杯 2025 ＜新規＞

③ eスポーツ就労支援フェス
＜継続＞
などを行う。

① 第3回 近畿2府5県eスポーツ協会連合大会 2025

京都サンガスタジアム e スポーツ ZONE において、近畿2府5県の各eスポーツ団体が連携して実施する全国規模の近畿大会の決勝大会を開催する。（主導は、京都eスポーツ協会）

12月上旬から1月末頃（10月ぐらいに決まるJリーグの開催日程などに合わせて調整）。

イベント名は「第3回 BATTLE OF KINKI」。

今回のタイトルは「APEX Legends」。

3人对3人での対戦となり、チーム編成の条件は自由とし、関西在住のリーグとともに、全国からもメンバとして参加できる。

9月頃から、必要に応じて各府県での予選大会を実施する。（他府県での予選大会の費用は補助金対象外）

決勝大会の運営は、京都eスポーツ学生協会の学生たちがサポートを行い、イベント運営ノウハウの習得を図る。

また、元 KBS 京都のフリーアナウンサや、インフルエンサなど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、30,000 人の観戦を目指す。(昨年 2023 年度は 23,000 視聴の実績あり)

②シニア e スポーツ大会 京都府知事杯 2025

1 2 月・1 月の冬休みを含む期間において、京都サンガスタジアム e スポーツ ZONE においてシニア向けの世代間コミュニケーションイベントを実施。

これまでは、シニアもプレイできる適切な e スポーツタイトルがなく、ゲームセンタにあるような「ゲーム」でシニアイベントが行われることもあり、自治体では大変不評であり、今年のねんりんピック e スポーツ部門は実施されなかった。

(亀岡市がモデル事業として体験会などを実施しており、長岡京市の福祉施設などでも導入を計画している。)

今回は、ねんりんピックに合わせて 60 歳以上のシニアを対象にして、コーチ役の年齢は問わず、世代間コミュニケーションの形成も図る。

③ e スポーツ就労支援フェス

近畿大会の同日に、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：学生約 110 名、企業 10 社が参加) 【人材育成事業】 <グローバルアスリート育成事業> ㊦ e スポーツ英会語 好きな 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。 初年度からの継続事業になり、昨年度からは、実施事業者が事業化している大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。 タイトルは、小中学生に人気のフォートナイト・マイニングラフト・ロケットリーグなどに対応可能。 講師は、オーストラリアに在住している日本語・英語がネイティブに話せるコーチを中心に、e スポーツに関しても多彩な講師陣が揃えられている。 1 レッスン 90 分で 10 回コース（有料）を予定。 補助金事業としては、プロモーションや受講希望者への予約案内稼働のみを対象。 <デジタルイノベーション人材育成事業> ㊧ ホームページ制作プログラミング 세미나 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。 Windows 付属のテキストエディタと Web ブラウザがあればオンラインで、誰でも参加できる。 レベルに応じて HTML などのテンプレートを用意して、それを解説して、自分で好みに応じて変更していく形式で、小中学生でも受講可能とする。
--	--

	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。	
目標値 (該当のメニューに ☑)	☑大規模大会開催事業	
	集客人数	延べ 30,000 人 <決勝進出関係者：300 人> <オンライン観戦者：27,700 人>
	集客を達成するための広報等の手法	・ 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	・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
	☒ 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	大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	大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☑)	☒ 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は該当があれば☑し、具体的な内容を記載。)	☒ 大規模大会開催事業	
	☒ 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、地元京都のプレイヤ・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。 ・地元イベントやインフルエンサ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。 ☒ サンガスタジア by KYOCERA の府内外への知名度向上 ・ e スポーツ専門情報総合サイト (BeSporter)、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 ・オンライン配信による京都サンガスタジアムの施設紹介や、亀岡の特産品を紹介 ☒ <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> ・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、種々のイベントの誘致を図り、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。 ・大規模大会 / 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を継続することにより、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。 （過去４年、「亀岡牛」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モデルにして、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図っている。 実績：愛知県豊田市、山口県など 他府県（新潟県、熊本県など）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。（Next Group Holdings 株式会社グループ（京都市）が e スポーツ事業を創業など） 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。（京都廣学館高校などが地元で e スポーツイベントを開催している）
--	--

	＜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３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。
	☒ 人材育成事業
	☒ 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 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）の無償提供を継続し、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。

2 R8年度の実施内容

実施内容	【小中大規模大会開催事業】 ① e スポーツ大会 京都府知事杯 2026 ② 第4回 近畿2府5県 e スポーツ協会連合大会 2026 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 などの継続実施を検討する 【人材育成事業】 (補助金の状況により検討) <グローバルアスリート育成事業> ㊦ e スポーツ教育セミナー ㊧ e スポーツ英会語 <デジタルイノベーション人材育成事業> ㊨ ホームページ制作プログラミングセミナー ㊩ e スポーツイベント運営技術セミナー (動画配信/実況解説など) などを検討する
------	--