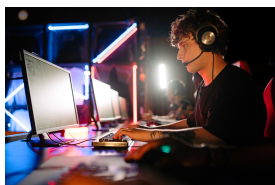


「eスポーツ人材」 × 「移住・就職支援」



eスポーツの世界的な成長と注目の一方で、選手生命の短さと引退後のキャリアに課題



地方では「IT人材不足」と「若年層の流出」が大きな課題



2つの課題を同時に解決する「キャリアチャレ」の挑戦



【高いポテンシャル】

- ・PC・デジタルリテラシー
- ・論理的思考力
- ・高い理解力・探求心



【地域の受け皿・マッチング】

- ・企業等への就職支援
- ・移住・定住サポート



⇒ 若い才能の埋もれを防ぎ、地域経済を支えるデジタル人材としての定着を目指す！



成果

セカンドキャリア支援の場づくりと興味の喚起

これまで地域企業との接点がなかったeスポーツ選手や若者に対し、地元のIT・デジタル関連企業を知る機会を提供



地域企業における「eスポーツ人材」への理解促進

参加企業に対し、選手が持つ高いPCスキルや論理的思考力といった適性を直接アピールする場となり、若手IT人材の新たな採用チャネルとしての可能性や手応えを示すことができた



移住・定住に向けた関係性の構築

イベントを通じて「若者・選手」と「地域・地元企業」をつなぐネットワークが形成され、将来的な就職や移住・定住に向けた継続的なコミュニケーションの足がかりを構築した



協働の役割

<市民活動団体>

岡山盛り上げよう会

- ・事業全体の企画・立案・総合プロデュース
- ・地域企業・協賛企業の開拓および参加調整
- ・広報・メディア対応
- ・当日の総合運営および進行管理

<企業>

有限会社COLLABO STUDIO

- ・eスポーツ業界との連携およびネットワーク構築支援
- ・大会のライセンス・権利関係に関する支援
- ・大会企画・運営に関する専門的助言
- ・プロ選手や業界関係者への協力依頼・調整

<教育機関>

関西高等学校

- ・eスポーツ部による大会受付・進行・競技運営の実務
- ・大会会場・通信設備等のロケーション提供
- ・生徒のプレイヤー参加