

令和 8 年度おかやま協働のまちづくり賞応募用紙

令和 8 年 8 月 31 日

岡山市長 様

応募者代表 団体名 岡山盛り上げよう会
氏 名 佐藤正彦

令和 8 年度「おかやま協働のまちづくり賞」に応募します。

募集テーマ：「スポーツで広がる協働のまちづくり」

取組の名称	キャリチャレ（キャリアチャレンジカップ）
取組の概要 インターネット投票を行うサイトにそのまま掲載します。 今年のテーマとの関連がわかるよう、目的及び取組概要、アピールポイントを 300 字（句読点含む）以内で記載してください。	e スポーツを通じ、地域の人口減少や IT 人材不足、e スポーツ選手のセカンドキャリア問題という社会課題の解決に挑む取り組みです。大会に向けた練習や交流イベントを実施し、県内の若者や県内外の選手と岡山の企業をつなぐ場を創出します。 e スポーツ人材は IT リテラシーの高い人材であるという点を活かし、就職や移住・定住の促進、キャリア支援を目指しています。ボランティア団体、教育機関、企業それぞれの強みを掛け合わせ、高校生の現場実践による人材育成や企業連携プロジェクトへも展開させています。 e スポーツをきっかけに「若者が定着し、地域企業と共に育つ」持続可能な協働のまちづくりを推進しています。
成果・効果 取組を通じて得られた成果や、解決した社会課題の状況、また関連した地域への効果や変化などを書いてください。	1. 若者・IT 人材と地域企業の相互理解 合同練習やチャットツール（Discord）を活用した交流、企業セミナーを通じ、従来の採用活動では出会えなかった「IT リテラシーが高い若者・e スポーツ選手」と「e スポーツに理解のある地元企業」との相互理解が深まりました。 2. e スポーツ選手の新たなキャリア支援（セカンドキャリア・デュアルキャリア） 競技引退後や競技継続中のキャリアに不安を抱える選手に対し、e スポーツに理解のある岡山企業との接点を提供することで、就職や移住・定住を視野に入れた持続可能なキャリアの選択肢を提示することができました。 3. 高校生の主体的な学びとキャリア観の育成 関西高等学校の生徒が大会の受付・進行・運営を担うことで、実務スキルやコミュニケーション力を身につけるとともに、地域企業や社会との直接的なつながりを得る貴重なキャリア教育の場となりました。

●次の書類等を添付してください。

①〔様式 1〕協働による社会課題解決の取組の内容

②〔様式 2〕取組実施団体概要書

③写真等取組イメージ画像の電子データ（1 枚）

インターネット投票を行う際のエントリー一覧に使用します。エントリー一覧は、応募順（事務局受付順）に掲載します。

④取組内容や成果、協働の役割などをわかりやすくまとめたシート（デジタルデータ） 1 枚

シートをもとに、事務局でポスターを作成し、展示等を行います（シートの作成が技術的に困難な場合は早めにご相談ください。シートづくりをお手伝いします。）

⑤その他取組の説明資料：A 4 で 2 ページ以内の資料を添付できます。

※提出していただいた書類等はすべて審査の対象となり、〔様式 2〕以外は原則、ホームページ等で公開します。

〔様式 1〕 協働による社会課題解決の取組の内容

取組の名称	キャリチャレ（キャリアチャレンジカップ）
テーマとの関連	◎取組とテーマが合致している点を書いてください。 ● 地域の人口減少、IT 人材不足、e スポーツのセカンドキャリア問題といった社会課題解決のための取り組みである点。 ● ボランティア団体・教育機関・民間企業がそれぞれの専門性を活かし、「企画立案・総合プロデュース」「大会運営とロケーション提供」「e スポーツ業界との連携・専門支援」の役割を分担して事業を実施した点。
取組の目的・目標	◎取組の目的・目標を社会課題の具体的な状況をふまえて書いてください。 岡山市をはじめとする地域では、進学・就職による若者の県外流出と人口減少が深刻な課題です。同時に、産業のデジタル化が進むなかで「IT 人材不足」が地域の成長を阻む要因となっています。また、e スポーツ業界においては、選手の若年引退に伴うセカンドキャリア問題や、競技と仕事を両立するデュアルキャリアの確立が全国的な課題です。本取り組みでは、これらの課題を一体的に解決することを目的・目標としています。 1. 地元就職や移住・定住の促進 県内の学生や県内外の e スポーツ選手と、e スポーツに理解のある岡山企業との接点を創出し、若者の岡山への移住・定住を促す。 2. 地域における IT 人材不足の解消 「PC 操作に慣れている」「戦略的思考ができる」といった高い IT リテラシーを持つ e スポーツ人材を地元企業の IT・デジタル人材としてマッチングする。 3. キャリア形成と人材育成 高校生に大会運営や企業連携プロジェクトの実践機会を提供し、実社会で通用する企画力やコミュニケーション力を育む。
取組の内容	◎取組の内容について具体的に書いてください。 1 取組の対象：対象地域、対象者、対象人数など 対象地域：岡山市および岡山県内（オンライン参加・移住促進対象としては全国） 対象者：岡山市・岡山県内の企業（求人・人材確保、地域貢献を目指す企業） 求職者・学生（岡山で就職・キャリア形成を目指す学生、県内外の e スポーツ選手） 関西高等学校の生徒（主に e スポーツ部） 2 活動内容、実施方法など ボランティア団体、高等学校、民間企業、e スポーツ業界関係者が連携し、e スポーツの大会「キャリチャレ（キャリアチャレンジカップ）」を企画・運営。 ● 相互理解の場の提供 大会本番前にチャットツール（Discord）やオンライン合同練習期間を設け、選手と企業が継続的にやり取りできる環境を提供。 選手側は、企業によるセミナーを聴講することで、企業の事業内容や雰囲気把握できる。 企業側は、参加者を単に競技戦績で評価するのではなく、ゲームを通じたコミュニケーション能力や協調性、判断力、リーダーシップなど、実業務に活きる資質を確認できる。 ● 高校生による実践的運営 関西高等学校の生徒が受付・進行・競技運営を担当。参加者としてだけでなく運営側として地域企業と接点を持ち、実践的な社会経験を積む。 3 工夫した点や取組の特徴 最大の特徴は、「e スポーツ大会を、地域企業の人材確保や若者のキャリア形成と直接結び付けた点」にあります。一般的な e スポーツ大会では競技や対戦そのものが目的となりますが、本取り組みでは大会までのプロセス（練

	習・交流・セミナー）を重要視し、企業と参加者が相互理解を深められる形で設計しました。 e スポーツを「人材育成」「地域企業とのマッチング」「地域定着」の場として位置付けた点は、全国的にも極めて先駆的かつ独創的な取り組みです。 ◎取組をWEB等で告知している場合はそのURLを書いてください。 https://www.okamoriikai.com/ccc2024	
取組の実施期間 今後の活動展開 など	始期：2024年8月～ (大会実施は11月)	☒ 継続予定 ☐ 令和 年 月終了 ☐ 令和 年 月頃終了予定 該当するものに☒し必要事項を記入してください。
	◎今後の成果の普及や活動展開などについて書いてください。 今後の活動としては、これまでの成果を踏まえ、企業連携と人材育成の枠組みをさらに発展させます。 「e スポーツに取り組む若者は、将来のIT人材予備軍である」という価値を地域へ浸透させるため、関西高等学校の生徒と地元企業が連携する実践型の社会課題解決プロジェクトを展開予定です。 具体的には、岡山ルートサービス株式会社や女子サッカーチーム「湯郷ベル」と連携し、生徒が主体となってグッズの企画・開発、PR戦略の検討、販売企画・出店実務に取り組みます。指示通りの作業ではなく、企業やチームが抱える実課題に向き合い、ITリテラシーやデザイン力、情報発信力、コミュニケーション力などを実社会で発揮する機会とします。 大会開催にとどまらず、若者と地域企業が継続的に連携し、人材育成や地域活性化につなげていく持続可能なエコシステムを、岡山から全国へ発信していきたいと考えています。	

協働による 効果	◎協働したことにより達成できたことや得られた効果を書いてください。	
	1. 「新しいキャリア支援の形」の創出 ボランティア団体の企画力、企業の専門ノウハウ、生徒の運営、といった得意領域の掛け合わせにより、単なる大会開催にとどまらず、練習期間の交流や企業セミナーを組み込んだキャリアプラットフォームを実現できました。 2. 「安心して参加できる交流の場」の形成 学校法人と地域のボランティア団体が主体的に関わることで社会的信頼性が確保され、参加する若者・保護者・企業が安心してキャリア相談や企業交流に臨める環境が整いました。これにより、通常の採用活動では届かない若者との深い相互理解が実現しました。 3. 「地域一体型人材育成エコシステム」の構築 高校生には「実用的なキャリア教育・実践の場」を、eスポーツ選手には「セカンドキャリアやデュアルキャリアの選択肢」を、地元企業には「高いITリテラシーを持つ若者との接点」を同時に創出。単独の団体では解決が困難な「若者の就職や移住・定住」と「IT人材不足」に対し、教育・業界・産業が一体となって挑む協働モデルを構築できました。	

協働団体とその役割 ※協働団体が他分野にわたっていることや、各団体の関わりの深さも評価の対象となります。※足りない場合は欄を追加してください。	団 体 名	岡山盛り上げよう会
	団体種別	☐ 住民自治組織 ☒ 市民活動団体 ☐ 企業 ☐ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）
	役 割	・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
	団 体 名	学校法人 関西学園 関西高等学校
	団体種別	☐ 住民自治組織 ☐ 市民活動団体 ☐ 企業 ☒ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）
	役 割	・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
	団 体 名	有限会社 COLLABO STUDIO
	団体種別	☐ 住民自治組織 ☐ 市民活動団体 ☒ 企業 ☐ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）
	役 割	・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
	団 体 名	
	団体種別	☐ 住民自治組織 ☐ 市民活動団体 ☐ 企業 ☐ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）
	役 割	
	団 体 名	
	団体種別	☐ 住民自治組織 ☐ 市民活動団体 ☐ 企業 ☐ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）
	役 割	
	団 体 名	
	団体種別	☐ 住民自治組織 ☐ 市民活動団体 ☐ 企業 ☐ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）
	役 割	
	団 体 名	
	団体種別	☐ 住民自治組織 ☐ 市民活動団体 ☐ 企業 ☐ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）
役 割		
団 体 名		
団体種別	☐ 住民自治組織 ☐ 市民活動団体 ☐ 企業 ☐ 教育機関 ☐ 行政 ☐ その他（ ）	
役 割		