

『キャリチャレ』説明資料 - 1/2

◆ 背景・きっかけ

eスポーツ市場の現状と課題

近年、eスポーツは世界的な成長と注目の高まりを見せている

- ・市場規模：1,900億円規模（年平均成長率 22.3%）
- ・国体種目化やプロライセンス制度など国内でも急速に拡大



一方で、選手生命の短さとその後のキャリアが課題となっている

- ・平均年齢は「28歳」と非常に若い
- ・20代でピークを迎え、セカンドキャリア構築が大きな課題
- ・高いポテンシャルがありながら、引退後の受け皿が不足

地域の課題

地方では「IT人材不足」と「若年層の流出」が大きな課題である

- ・IT/セキュリティ人材の深刻な不足（2030年に約59万人不足との予想）
- ・若年層の地方定着・移住促進の必要性



本取り組みの提案

「eスポーツ人材」 × 「移住・就職支援」

【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

- ・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定着

〔参考〕

PwCコンサルティング合同会社「【Report】eSports選手はセキュリティ人材に適しているのか」
<https://www.pwc.com/jp/ja/services/consulting/esports/assets/pdf/esports-players.pdf>

『キャリチャレ』説明資料 - 2/2

◆ 関係図



主催側

市民活動団体：岡山盛り上げよう会

〔役割〕 若者と地元企業をつなぐ場を企画し定住を促進

企業：有限会社COLLABO STUDIO

〔役割〕 配信技術・ライセンス管理等をサポートし円滑な大会運営を実現

教育機関：関西高等学校

〔役割〕 eスポーツ部が大会進行・現場実務を担当



参加側

岡山市・岡山県内の企業

〔課題〕 IT・デジタル人材不足、若者との接点不足

〔狙い〕 eスポーツ選手の適性把握

eスポーツ選手

〔課題〕 社会人経験不足によるセカンドキャリアへの不安

〔狙い〕 eスポーツに理解のある企業との接点創出

高校生・地域の若者

〔課題〕 地域社会や企業との直接的な接点不足

〔狙い〕 地元企業との接点創出

◆ スケジュール

2024年 8月～9月：選手及びブース出展企業募集

2024年10月～11月：練習・交流期間

2024年11月23日・24日：大会



◆ 課題と今後の改善策

企業参加・スポンサー開拓の難しさ

- ・eスポーツに対する理解度が低く、「採用や地域貢献への活用イメージ」を持ってもらう開拓に難航した

⇒早期に企業説明会を開催し、実績動画や参加者の声を伝えることで関心を持ってもらう

高校生の過密日程と負担集中

- ・高校生が学業や他イベントで過密スケジュールとなり、運営負担が集中した

⇒運営タスクをマニュアル化し、生徒が短時間で効率よく役割を果たせる体制を構築する

周知・PR不足

- ・県内外の若者やeスポーツ選手に対する情報発信や集客PRが十分に行き届かなかった

⇒高校生やスポンサー企業の協力を得ながら、プレスリリースやSNSでの発信を増やす