

議案第1号

いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト推進協議会 令和4年度事業計画（案）

1. 事業方針

2019年の茨城国体における全国都道府県対抗 e スポーツ選手権の開催により高まった e スポーツへの関心を、県内関連産業の活性化、さらには全国へ向けた茨城の魅力発信につなげていくため、これまで競技環境の整備（イベント開催支援、高校生大会開催等）、人材の育成（e スポーツアカデミー、Ieリーグ等）などに取り組んできた結果、県内における e スポーツの裾野は着実に広がりつつある。

一方、全国で e スポーツの取組が活発化していること、また、県内の e スポーツ産業は形成途上であることなどを踏まえ、令和4年度は、引き続き、特色ある大会・イベントを企画・発信するとともに、観光、介護・福祉など新たな分野での e スポーツの活用も推進し、ビジネスの機会の創出や、e スポーツに携わる関係者の一層の裾野拡大を図る。

2. 事業内容

(1) 総会等

【総会】

第1回 令和4年6月（予定） 第2回 令和5年3月（予定）

【幹事会】

総会開催前及び必要に応じて開催（年間1、2回程度）

【勉強会】

総会・幹事会に合わせ、e スポーツの知識や動向について会員に周知を図るため、有識者による講演会等を開催（年間1回程度）

(2) 茨城県令和4年度事業計画

ア 注目される大会・イベントの誘致・開催

(ア) 全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2022 TOCHIGI (eFootball を想定)

・茨城県予選（7月頃）、関東地区代表決定戦（9月頃）

※現在、主催企業・団体等に対して、関東大会の本県開催を要請中

(イ) 高校生大会

・県大会（10月頃）、全国強豪校との交流戦（11月頃）

※NASEF JAPAN、(株)サードウェーブと連携した開催を想定

※協議会会員からも寄附・協賛を募って開催

イ e スポーツの可能性を広げる取組の推進

(ア) 観光分野での利活用 (e スポーツツーリズム)

- ・「e スポーツコンテンツ (イベント等)」と「県内観光資源」を組み合わせた e スポーツツーリズムの検討・実施

(イ) 介護・福祉分野への普及

- ・県社会福祉協議会等との連携のもと、高齢者サロン、リハビリ施設等での e スポーツ出前講座、セミナー、交流戦の実施
- ・大学や企業等と連携した e スポーツの実証成果等に関する普及啓発

ウ 県内 e スポーツの裾野拡大

(ア) 高校生 e スポーツの活性化

- ・県内高校による定期交流戦の開催支援
※今後、学校関係者に呼び掛け、意向・希望等を確認

(イ) I e リーグ (企業対抗戦) の活性化

- ・これまでのリーグ戦に加え、新たに「県知事杯」の創設
- ・県外企業、県内高校との交流戦の実施
- ・試合の Youtube 配信など情報発信機能の強化

(ウ) いばらき e スポーツアカデミーの開催 (年 3 回程度)

- ・企業向け：1 回
- ・教育関係者向け：2 回 (1 回は高校生参加のプログラミング講座を想定)

エ 推進協議会の運営

協議会ホームページの運営 等

(3) その他

ア e スポーツビジネスに関するアンケート調査

(対象：会員企業 / 実施時期：6 月予定)

イ 協議会の将来的な自走化 (自主運営) に向けた検討

ウ 推進協議会・I e リーグのロゴマーク等の募集

議案第2号

いばらきeスポーツ産業創造プロジェクト推進協議会の口座開設並びに 規約の改定について

1. 趣旨

- ・協議会の将来的な自主運営に向け、口座開設、並びに必要な諸規程を整備する。
- ・当面は、事業の実施に伴う、寄附金・協賛金や負担金等を管理する。
- ・なお、今後、協議会の会費についても、会員の意見等を十分に聞きながら、検討を行っていく。

2 口座開設

令和4年4月1日開設（予定）

3 規約の改定

口座開設に伴う協議会の業執行及び会計を監査するため、監事を1名追加
(次回総会において選任)

いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト推進協議会規約新旧対照表

新	旧
<p>(役員)</p> <p>第6条 (略)</p> <p>(1) 会長 1名</p> <p>(2) 副会長 2名</p> <p>(3) 幹事 10名以内</p> <p><u>(4) 監事 1名</u></p> <p>(職務)</p> <p>第7条 1～3 (略)</p> <p><u>4 監事は、協議会の業務及び会計を監査する。</u></p>	<p>(役員)</p> <p>第6条 (略)</p> <p>(1) 会長 1名</p> <p>(2) 副会長 2名</p> <p>(3) 幹事 10名以内</p> <p><u>(新設)</u></p> <p>(職務)</p> <p>第7条 1～3 (略)</p> <p><u>(新設)</u></p>

報告事項

いばらき e スポーツ産業創造プロジェクト推進協議会 令和3年度事業 中間報告

1. 事業方針

全国都道府県対抗 e スポーツ選手権の開催により高まった e スポーツへの意識、関心を、県内関連産業の活性化や新産業の創出、さらには全国へ向けた茨城の魅力発信につなげていくため、会員間が連携・協力して、イベントの開催や普及・啓発事業を実施することで、産学官が連携した e スポーツの振興に取り組む土壌づくりを進め、県内での e スポーツの一層の盛り上がりを推進する。

2. 事業内容

(1) 総会等

【総会】

第1回 令和3年6月29日(火) オンライン開催

第2回 令和4年3月18日(金) オンライン開催

【特別講演】

第1回 日時 令和3年6月29日(火)

演題 e スポーツを通じた新たな次世代教育とその可能性

講師 内藤 裕志 氏

北米教育 e スポーツ連盟日本本部 (NASEF JAPAN) ディレクター

【幹事会】

第1回 令和3年6月(書面開催)

第2回 令和4年3月9日(水) 場所: AREA 310

(2) 全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2021 MIE ウィニングイレブン予選大会 (一般の部、高校生の部)

・茨城県予選(関東ブロック大会に出場する代表決定戦)の開催

日時: 令和3年6月21日(日) 茨城県開発公社ビル(水戸市)

参加: 一般の部 10 チーム 高校生の部 7 チーム

(3) 高校生大会

NASEF JAPAN(北米教育 e スポーツ連盟日本本部)、(株)サードウェーブとの連携・協力のもと、県内企業 15 社に協賛いただき、高校生を対象とした2つの e スポーツ大会を開催

ア いばらき高校 e スポーツ選手権

- ・県内高校を対象とした大会の開催

(ア) ロケットリーグ部門 (オンライン大会)

日時：令和3年11月7日(日)

参加：8校・10チーム(30名)

優勝	茨城県立水戸工業高等学校
準優勝	東洋大学付属牛久高等学校
3位	茨城県立常陸大宮高等学校 A
3位	水戸啓明高等学校

(イ) フォートナイト部門 (オンライン大会)

日時：令和3年11月14日(日)

参加：13校・31チーム(62名)

優勝	水戸平成学園高等学校 D
準優勝	第一学院高等学校 高萩校 B
3位	水戸平成学園高等学校 C

イ NASEF JAPAN チャレンジカップ in いばらき

- ・いばらき高校 e スポーツ選手権の上位チームと、NASEF JAPAN の全国強豪選抜チームによる交流戦の開催

日時：令和3年11月27日(土) 配信：つくば国際会議場(つくば市)

(ア) ロケットリーグ部門

参加：茨城県4チーム・全国選抜4チーム 計8チーム

(茨城県成績) 水戸工業高等学校(3位入賞)

(イ) フォートナイト部門

参加：茨城県10チーム・全国選抜10チーム 計20チーム

(茨城県成績) 水戸平成学園高等学校(3位入賞)

(4) 茨城県 e スポーツ企業・団体交流戦 (I e リーグ)

企業・団体による e スポーツ活動の活性化、e スポーツを通じた交流を促進するため、計 6 回 (延 45 チーム 90 名参加) 開催

第 1 回	令和 3 年 6 月 24 日 (木) オンライン開催 使用タイトル「ウイニングイレブン 2021」「ストリートファイター V」 参加：9 団体・12 チーム・24 名
第 2 回	令和 3 年 7 月 21 日 (水) オンライン開催 使用タイトル「ぷよぷよ e スポーツ」「グランツーリスモ SPORT」 参加：4 団体・6 チーム・12 名
第 3 回	令和 3 年 10 月 27 日 (水) アプリシエイト会議室 使用タイトル「ウイニングイレブン 2021」 参加：6 団体・8 チーム・16 名
第 4 回	令和 3 年 11 月 24 日 (水) アプリシエイト会議室 使用タイトル「グランツーリスモ SPORT」 参加：5 団体・6 チーム・12 名
第 5 回	令和 3 年 12 月 22 日 (水) アプリシエイト会議室 使用タイトル「eFootball 2022」「ぷよぷよ e スポーツ」 参加：5 団体・8 チーム・16 名
第 6 回	令和 4 年 1 月 26 日 (水) アプリシエイト会議室 使用タイトル「グランツーリスモ SPORT」 参加：5 団体・5 チーム・10 名

(5) いばらき e スポーツアカデミー

令和 3 年度は、学校関係者、関連団体等を対象にした「教育機関での e スポーツ活動支援」と、企業関係者を対象にした「e スポーツイベントの企画運営」の 2 部構成で計 4 回を開催

※新型コロナウイルス感染症拡大の影響により中止していた第 7 回については、3 月中に開催予定

第 1 部 教育機関での e スポーツ活動支援	
第 6 回	令和 3 年 7 月 29 日 (木) オンライン開催 参加：29 名 ○「NASEF と進める高校での e スポーツ実践とその効果」 ・北米教育 e スポーツ連盟日本本部 会長 松原 昭博 氏 ○「CREATE Lab. × e スポーツ活動紹介」 ～e スポーツは“遊び”じゃない！部活動としての魅力～ ・学校法人田中学園 水戸啓明高等学校 教諭 高田 健市 氏

第7回	令和3年8月19日(木) ※中止 令和4年3月に延期 「MINECRAFTで学ぶプログラミング(ゲームでプログラミング教室)」
第8回	令和3年11月27日(土) Youtube 配信 ○「パンデミックを超えるeスポーツ発展の可能性 ー高等学校eスポーツの進め方を中心にー」 ・滋慶学園COMグループ 名誉学校長 一般社団法人日本esports教育協会 理事長 馬場 章 氏
第2部 eスポーツイベントの企画運営	
第9回	令和3年12月14日(火) オンライン開催 参加:32名 ○「eスポーツとローカルメディア」 ・株式会社上毛新聞社 代表取締役社長 内山 充 氏 ・株式会社上毛新聞TR 顧問 (eスポーツ担当) 鎌田 一郎 氏 ○「地方eスポーツ連合・gespoの取り組み」 ・一般社団法人 群馬県eスポーツ連合 (gespo) 常務理事兼事務局長 倉林 亜希子 氏
第10回	令和4年1月19日(水) オンライン開催 参加:28名 ○「ゲーマーによるゲーマーのためのゲームイベントC4LAN ～LANパーティーってなんですか?～」 ・ニチカレ株式会社 代表取締役 小林 泰平 氏 ○「岩手県におけるゲームコミュニティとの繋がり」 ・岩手県eスポーツ連合 会長 遠藤 徹也 氏

【参考】相談対応等(集計中)

内容	相談	機材貸出	その他
件数	34件	8件	5件