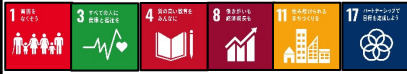


# 寺子屋×eスポーツ ～引きこもり問題の新たな解決手法の開発～

取組開始時期	令和3年12月	取組の カテゴリー	⑪	応募部門 (○を付ける)	○	PF会員間連携部門	一般部門
1. 団体名	株式会社COクリエイト	2. 連携先 の団体	◎株式会社chouette 株式会社プログラぶっく NPO法人としまNPO推進協議会				
3. 取組 目的	eスポーツによる教育とその先にある地域活性化と健康と雇用創出			4. 関連する ゴール			

## 5. 取組経緯

eスポーツの可能性について様々な情報が飛び交っている昨今、eスポーツのスポーツマンシップが足りない問題を解決したいと考えていた株式会社chouetteが、プログラミングを通じた株式会社プログラぶっくと共同で、eスポーツマンシップを通じた教育を行うことで、地域活性化・健康と福祉・セカンドキャリアを主軸においた雇用創出と維持を目的として本プロジェクトを立ち上げた。  
本取り組みは株式会社COクリエイトが主催する分科会「SDGs官民連携ビジネスモデルの構築と社会課題解決プロトタイプ実証実験の実施」で行われています。

## 6. 取組概要（100字以内） ※1次選考にて、投票ページに掲載します

124万人に及ぶ引きこもりとゲームは切っても切れない関係です。ゲームの社会的価値確立と生産性向上をe-sportsを通じてスポーツマンシップ教育（道徳）とプログラミング教育（技術）を寺院で行い社会課題を解決していきます。

### 画像（会員投票の際のサムネイル）



## 取組のポイント（3つの視点）

### 地方創生SDGsの視点

本来領域の違う 寺院/e-sports/プログラミングが集い新たな社会課題解決手法を生み出します。

### ステークホルダーとの連携

寺院、との連携によるプログラミング教育のコンテンツ化  
旅行会社との連携によるマイクロツーリズム商品組成  
COクリエイト社のプラットフォームを使った370万会員への告知

### モデル性・波及性

オンライン/オフラインに対応し、日本全国での展開が可能  
また引きこもり問題の活性化による解決法として新時代のモデルになると自負しています。

7.取組詳細（取組内容の詳細及び取組によって得られた成果、今後の方向性等）



目指すGoal 3つの平等

平等な機会

平等な生きがい

平等な個性

COクリエイトの  
370万人が利用するプラットフォーム「ハッピーワークプログラム」の活用



E-sportsとスポーツマンシップ  
×  
生き方（寺院）  
×  
生きていく術（プログラミング）  
=  
アイデンティティをはぐくむ