

2024年12月13日

和歌山県
南海電気鉄道株式会社
eスタジアム株式会社
株式会社アワーズ
ユタカ交通株式会社

＼和歌山の高校生たちの熱いバトル！青春の集大成がここに！ 和歌山県高校 e スポーツ選手権 2025 を開催



和歌山県(知事:岸本 周平)は、e スポーツに励む和歌山の高校生たちが、その成果を発揮し、活躍できる場の提供を目的として、2025年1月25日(土)と2月2日(日)の両日、「和歌山県高校 e スポーツ選手権 2025」を開催いたします。

本大会は、南海電気鉄道株式会社(代表取締役社長:岡嶋 信行、以下「南海電鉄」と)と eスタジアム株式会社(代表取締役:松本 保幸・池田 浩士、以下「e スタジアム社」)の制作によるものです。南海電鉄は本大会に先立って、和歌山県が取り組む「e スポーツわかやま推進プロジェクト」に係るプロポーザルの受託者として、e スタジアム社とともに2024年7月から、部活動として e スポーツに取り組む県立高等学校のモデル校(5校)において、外部指導者による e スポーツのコーチング(指導等)プロジェクトを実施。e スポーツという新分野における指導体制が未整備である現状の課題に対して、次世代を担うデジタル人材の育成を行うことで、和歌山県の e スポーツ人口の拡大を図るとともに、若者を中心とした新たな地域文化の形成と地域活性化の実現に取り組んでいます。

このたび開催する本大会は、コーチングプロジェクトの集大成でありながら、コーチングプロジェクトのモデル校だけでなく、和歌山県内のすべての高校生を対象とし、2025年1月10日(金)まで参加チームを募集します。参加する誰もが本大会の「主役」となって輝き、切磋琢磨できる機会を作ることで、e スポーツのスキルアップのみならず、和歌山全体の地域交流の活性化を図ります。

本大会の詳細、およびコーチングプロジェクト概要は以下のとおりです。

「和歌山県高校 e スポーツ選手権2025」の詳細

(1)大会名称 和歌山県高校 e スポーツ選手権2025

(2)大会日程 予選：2025年1月25日(土) 12:00～18:00 オンライン開催

・グループ別 チーム総当たり戦

5人×16チーム(最大80名) ※各校3チームまで

本選：2025年2月2日(日) 11:00～17:00 オフライン開催

・シングルエリミネーション形式

1セット先取(BO1)、決勝のみ2セット先取とする(BO3)

※本大会参加は事前申込制となります。

※最新情報は e スタジアム公式 HP にて発信しますので、あわせてご確認ください。

(3)使用タイトル League of Legends(リーグ・オブ・レジェンド)

(4)参加資格 ・和歌山県内の高校かつ、チーム全員が同じ高校に在学していること

・学校の代表として出場できること

・顧問または代表の先生が同行できること

(5)主催 和歌山県

(6)制作 南海電気鉄道株式会社、e スタジアム株式会社

(7)本選会場 コワーキングスペース [Work&Study IDEA](#)

〒640-8392 和歌山県和歌山市中之島 2287 番地 [ユタカ交通株式会社](#)本社 1 階



本選会場は、和歌山の交通基盤を支えるユタカ交通株式会社の本社 1 階に構えるコワーキングスペース「Work&Study IDEA」にて開催。同施設ではハイスペックゲーミング PC が設置された PC ブースがあり、コーチングモデル校の練習試合場所として活用されながら、来年には e スポーツを誰もが気軽に楽しめる施設“e スタジアムサテライトスタジオ和歌山”としてプレオープン予定です。

(8)応募方法 大会規約をご確認のうえ、

右記 QR コード(e スタジアム公式 HP)よりご応募ください。

※応募期間

2024年12月13日(金)9:00 ~ 2025年1月10日(金)23:59

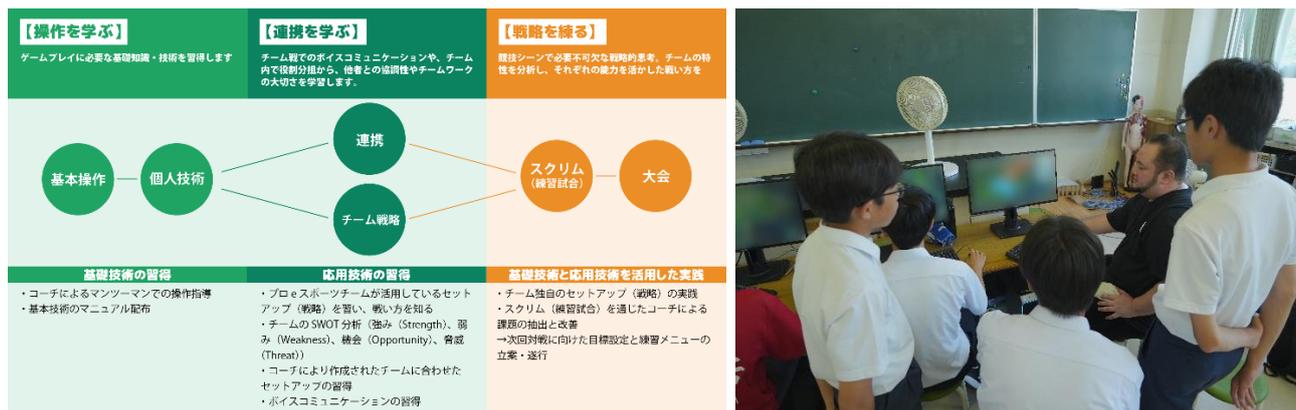
応募ページはこちら



※「QRコード」は(株)デンソーウェーブの登録商標です。

「e スポーツわかやま推進プロジェクト」コーチングプロジェクトの具体施策

コーチングプロジェクトのシステムは、約8カ月間をかけて3つのフェーズで進められ、練習成果の発表の場としてeスポーツ大会を実施いたします。第一段階では、eスポーツプレイに必要な基礎知識や技術を蓄えます。eスポーツ経験が浅い学生においても基礎学習にて強固な土台作りをすることで、今後のフェーズにおいて自信をもって取り組むことができる姿勢を身に付けます。第二段階では、基礎学習を活かしながら、チーム戦における応用技術を習得します。そして最終段階では、基礎と応用技術を組み合わせ、学生らが主体となり実践練習を行い、大会出場に向けて、目標設定からトライ&エラーを重ねることでチームワークを高めるとともに、戦略的思考を育成しています。



コーチング体制イメージ

外部コーチ・リールベルト氏からコーチングを受ける様子

【STEAM(スチーム)教育の実施】

STEAM教育とは、科学(Science)、技術(Technology)、工学(Engineering)、芸術(Arts)、数学(Mathematics)の5つの分野を統合した教育アプローチです。この教育方法は、体験の中で様々な課題を見つける探求心と、クリエイティブな発想で問題解決を創造、実現していくための手段を身に付けることを目的としています。

本コーチングプロジェクトでは、和歌山県を代表するテーマパーク「ADVENTURE WORLD(アドベンチャーワールド)」の運営企業である [株式会社アワーズ](#)、eスポーツを通じたデジタル人材の育成を目的とした取り組みを行う [ナセフ ジャパン\(NASEF JAPAN 特定非営利活動法人 国際教育 eスポーツ連盟ネットワーク日本本部\)](#)と協力体制をとり、eスポーツを入口として知識やスキルを習得できるよう、アドベンチャーワールドを活用して学生自らが企画や運営、配信をする大会やイベントを行い、人間的成長の機会を提供しています。



株式会社アワーズによる学びの取り組みの様子

<資料提供先> 青灯クラブ、近畿電鉄記者クラブ、和歌山県政記者クラブ、和歌山県政放送記者クラブ、和歌山県地方記者クラブ

【本件に関するお問い合わせ先】

南海電気鉄道株式会社 総務広報部 [TEL] 06-6644-7125