

ゲームで「創る」 新たな可能性 「遊ぶ」から次のステージへ

皆さんゲームにどのような印象をお持ちですか？近年ゲームは、学び・交流・挑戦の場としても注目されており、新たな産業としても期待されています。本特集では、ゲームを通じて、地域に新たな文化と人の交流を生み出し、未来の産業を育てる取組を紹介します。

図 デジタル社会推進課 073-441-2405 073-428-1136



ゲームで 「遊ぶ」から「創る」へ

県では、eスポーツ※の推進とクリエイター支援を通じ、ゲームの力を地域の課題解決へとつなげ、単にゲームで「遊ぶ」だけでなく、和歌山の新たな可能性を「創る」挑戦を進めています。

※「エレクトロニック・スポーツ」の略で、ゲームを「スポーツ」として捉え、ルールに沿って腕前を競い合うものです。

〈県の取組〉

eスポーツの推進

- 県内高校をモデル校に選定し、部活動を支援
- 大会やイベント開催による県民のeスポーツ理解を促進
- 高校生や学生等が大会等に運営側として参加し、イベント運営スキルなどを実践的に習得

クリエイターの支援

- ゲームクリエイターコミュニティ構築、運営による交流の活発化
- ゲーム制作イベントやオンラインセミナー等の開催による人材育成・集積
- ゲーム企業の誘致により働く場の確保

「遊ぶ」から「創る」へ

- 新たな若者文化を創る
若者の県内定着と県外からの流入
- 新たな産業を創る
スキル獲得、デジタル人材の育成・集積
- 交流の場を創る
性別、年齢、障害の有無を問わない共生社会の実現



盛り上げる

ゲーム産業を

和歌山から

和歌山大学
クリエイター制作
プロジェクト(CGP)※
はしづめ
橋詰 いぶき さん

※和歌山大学で2011年から活動しているゲーム制作の学生団体

ゲーム制作を仲間と学び合える コミュニティを和歌山に

ゲーム制作は一人でもできますが、仲間とチームを組み学び合える環境はまだ多くありません。そこで、和歌山にゲーム制作を通じて人とつながる場があれば面白いと考え、県が開設したオンラインコミュニティ「Game Grove X(GGX)」の運営に携わることにしました。

GGXでは参加者同士で交流しながら学べる機会をつくっています。こうした活動を通して、ゲーム制作に興味を持つ人が増え、将来ゲーム業界をめざす人が和歌山から生まれてほしいと思います。



GGX Games Showcase(2026年)
最優秀賞「ホワイトノウェイ」、優秀賞
「セーシング!」



企画・運営から 初対面の仲間とのゲーム制作まで

GGXでは、現役のゲームクリエイターとの交流会や、制作したゲームの展示会などの企画・運営を行ってきました。また、コミュニティ内でチームを組み、ゲーム制作にも取り組んでいます。

大学でゲーム制作の経験はありましたが、GGXでは初対面の人とチームを組むことも多く、コミュニケーションの取り方などに難しさを感じることもありましたが、一方で、さまざまな考え方の人と一つの作品をつくる経験は、貴重な学びになっています。



GGXでの活動の様子

和歌山から“バズる”ゲームが 生まれる未来を

GGXは、プロ・アマ問わず挑戦できる発展途上のコミュニティです。今後、参加者が増え、交流や制作が活発になることで、いつか和歌山から“バズる”ゲームが生まれ、将来的には和歌山を拠点とする企業やクリエイターが増えていく可能性もあると思います。

GGX Games Showcase(展示会)では、メンバーが作った個性豊かなゲームを体験できます。作るのが好きな方も、遊ぶのが好きな方も、ぜひGGXの活動に触れ、和歌山のゲーム文化と一緒に盛り上げてもらえればうれしいです。