

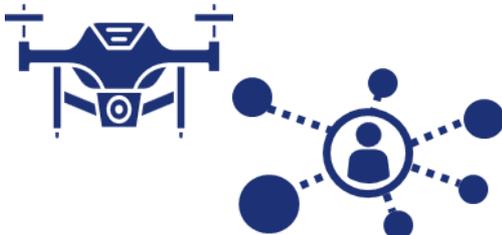
地域社会DXの取組

令和8年2月20日

和歌山県 地域振興部 地域政策局 デジタル社会推進課

『地域社会DXの推進』

- ・総務省によると、各地域が抱える地域特有の課題を、デジタルの力で解決・改善することを「地域社会DX」と呼びます。
- ・デジタル社会推進課では、デジタル技術を活用して、本県の「課題解決」や「魅力向上」に取り組んでいます。

課題解決	魅力向上	その他
 <ul style="list-style-type: none">・課題解決型デジタル活用プロジェクト推進事業・ドローンの普及・利活用促進・データ連携基盤関連・地域未来交付金（デジタル実装型）（県実施分）	 <ul style="list-style-type: none">・eスポーツの推進・デジタルクリエイティブ拠点創出事業（ゲームクリエイター支援）	 <ul style="list-style-type: none">・和歌山県立情報交流センターBig・Uの管理・運営・情報通信分野の防災・災害対策・携帯電話不感地区解消、小規模施設特定有線一般放送の届出受付・和歌山県情報化推進協議会（WIDA）との連携

令和7年度の主な取組 ①

課題解決型デジタル活用プロジェクト推進事業

- 優れたデジタル技術やノウハウを持つ民間事業者等（デジタルサービス提供事業者等）から、デジタルを活用した本県の「課題解決」又は「魅力向上」につながる取組（プロジェクト）を募集し、県内をフィールドとして実証事業を実施
- 令和7年度は「AIを活用した生活保護業務の効率化と質の向上」をテーマに取組を実施
（民間事業者等）北日本コンピューターサービス株式会社（本社：秋田市）
（実証フィールド提供者）和歌山県社会福祉課

1. 目的

生活保護業務の効率化及び生活保護行政の質の向上

2. 内容

和歌山県（各振興局健康福祉部）及び県内9市（和歌山市、海南市、橋本市、有田市、御坊市、田辺市、新宮市、紀の川市、岩出市）で生活保護ケースワークAI支援サービス「WAISE（ワイズ）」（※生活保護関連法令等の情報をAIで横断的に検索できるサービス）を導入し、その効果を検証

3. 検証のポイント

- ① 法令等検索の時間がどの程度軽減されるか（業務の効率化）
- ② 支援対象世帯への訪問回数がどの程度増加するか（生活保護行政の質の向上）

〈現状〉



- 法令等検索の負担大
- 訪問時間が圧迫されている
- 新任職員の経験不足

〈導入後〉



- 検索時間の軽減
- 訪問回数の増加
- 新任職員の経験不足を補足

和歌山デジタルクリエイティブ拠点創出事業

- 若者の学び・仕事・交流の機会を創出し、誰もが住み続けたいと感じる魅力ある和歌山を実現するため、ゲームクリエイターによるコミュニティを構築し、メンバー同士の交流を促すことにより、地域の活性化や地域経済の発展を目指す
- 令和7年8月にオンライン（Discord）上のコミュニティ「Game Grove X」を構築し、11月からはメンバー同士がチームでゲームを制作するイベント「GGX NEXUS JAM」を実施。令和8年1月31日には、コンテスト及び展示会「GGX Games Showcase」を開催



Game Grove X

- Discordにサーバーを設置し、ゲームクリエイター（志望者や興味のある方を含む）同士の自由な交流が行えるオンラインコミュニティ（対象年齢：16歳以上）
- 令和8年1月末現在、県内外のクリエイター約250名が在籍
- 「GGX NEXUS JAM」には約70名のクリエイターが参加。8チームに分かれて約3か月かけて新作ゲームを制作



『GGX Games Showcase』

日時：令和8年1月31日（土）

10:00～17:00

場所：和歌山城ホール1F 展示室

内容：① 「GGX NEXUS JAM」コンテスト

② ゲーム企業等による展示

③ ステージイベント

来場者数：343名

First Step Creators～最初の一步が未来を変える～

- 「和歌山デジタルクリエイティブ拠点創出事業」の一環として、マイクラフトを活用したワークショップを開催
- ワークショップを通じて、デジタルリテラシー、考える力、発想力、表現力などのスキルを学び、デジタル社会で活躍するための最初の一步を促す（First Step Creators → Game Grove Xという導線）

First Step Creators
～最初の一步が未来を変える～

マイクラフトで楽しく学ぼう！

マイクラフトを使ったワークショップを開催！「デジタルリテラシー」「考える力」「発想力」「表現力」などこれからの社会で大切なチカラをグループワークで楽しく学ぼう！

マイクラフトYouTuber
特別ゲスト きおきお
1月 24日(土)～25日(日)

参加無料

どんなことを学ぶの？

- テーマ学習
- 調査
- マイクラ制作
- 発表
- 振り返り

小学生向け 世界遺産ワークショップ
世界遺産を調査してマイクラで再現しよう！
世界遺産編
みんなで世界遺産を作ろう！！

高校生向け ご当地キャラワークショップ
和歌山の歴史や特産を学び、**新ご当地キャラ**を考えよう！
ご当地キャラ編
和歌山の魅力をキャラにしよう！！

教員向け 化学実験ワークショップ
化学ワールドで実験し、**化学のひみつ**について学ぼう！
化学実験編
マイクラで化学実験！！

※「ニジクラ」は NASEF JAPAN が開発したマイクラフトを活用する探究学習ワークショップ教材です。



紀北エリア

場所：Work & Study IDEA（和歌山市）

日程：令和7年12月20日（土）～21日（日）

令和8年 1月24日（土）～25日（日）

令和8年 2月21日（土）～23日（月・祝）

紀南エリア①

場所：近畿大学附属新宮高等学校・中学校（新宮市）

日程：令和7年12月25日（木）～28日（日）

紀南エリア②

場所：うつほの杜学園小学校（田辺市）

日程：令和8年1月17日（土）～18日（日）

※各日程3部構成、1部あたり100分

令和7年度の主な取組 ③

eスポーツわかやま推進プロジェクト

- 性別、年齢、障害の有無等を問わず、多様な人々がチャレンジでき、デジタルリテラシーに加え、思考力やコミュニケーション能力等が身につく「eスポーツ」を推進
- eスポーツ人口の拡大を図るとともに、イベント等を通じた交流の場を提供することにより、若者を中心とした新たな地域文化の形成と地域活性化を実現を目指す

和歌山県eスポーツフェスタ「きら★スポ」2025

こどもから高齢者まで幅広い世代がeスポーツに触れ、「プレイ」「応援」「交流」を通して挑戦と成長を体験でき、eスポーツへの理解を深めることのできるイベントを開催



①Fall

日 時：令和7年10月13日（月・祝）
10:00～17:00
場 所：アドベンチャーワールド
参加人数：291名

②Winter

日 時：令和7年12月27日（土）
10:00～15:00
場 所：和歌山城ホール
参加人数：323名

和歌山県高校eスポーツ選手権2026

eスポーツに励む県内の高校生たちが、日頃の練習の成果を発揮し、活躍できる場として、県内の高校生を対象としたeスポーツ選手権を開催



日 程：令和8年1月31日（土）（予選）
令和8年2月 7日（土）（決勝）
場 所：eスタジアムサテライトスタジオ
タイトル：League of Legends
出場校：4校7チーム
優 勝：和歌山県立和歌山工業高等学校

Ascent Play – 全国高校eスポーツ交流戦 –

全国の高校生・高等専門学校生を対象として、eスポーツを通じて交流できるイベントをオンラインで開催



①Street Fighter6 部門

日 時：令和7年12月6日（土）
15:00～18:00

出場校：4校
優 勝：洛陽総合高等学校（京都府）

②League of Legends 部門

日 程：令和7年12月20日（土）（予選）
令和7年12月21日（日）（決勝）

出場校：7校
優 勝：和歌山県立和歌山北高等学校

こども食堂発「Creators Table」

こども食堂を舞台にしたデジタルクリエイティブイベントを開催。eスポーツ体験の他、京都の専門学校生によるeスポーツ講座や和歌山大学生によるペーパークラフト体験を実施



日 時：令和7年12月20日（土）
11:00～14:00

場 所：紀の川市役所那賀支所
参加人数：55名

共 催：和歌山県、京都デザイン&テクノロジー専門学校

協 力：紀の川市、社会福祉法人光栄会
名手こども広場、和歌山大学

ドローンの普及・利活用促進

- ドローンを活用した業務効率化を図るため、県職員を対象とした操作研修を実施
- 和歌山県情報化推進協議会（WIDA）との共催により、「無人航空機（ドローン）の活用事例と今後の可能性」と題してフォーラムを開催

県職員ドローン研修



日 程：令和7年8月から12月のうちの3日間
（講義（オンライン）1日、実技2日）
場 所：ノーリツアリーナ和歌山（和歌山市）
実技内容：離着陸、ホバリング、左右方向・前後方向の移動、
水平面内での飛行、対面飛行、飛行の組み合わせ、
8の字飛行（10時間以上）
※修了後、研修修了証明書を交付
参加人数：50名

わかやま地域情報化フォーラム2026 『無人航空機（ドローン）の活用事例と今後の可能性』



日 時：令和8年1月23日（金）13:30～16:10
場 所：和歌山県自治会館2階203号室（和歌山市）
講 演 者：吉田大介氏（大阪公立大学大学院情報学研究所准教授）
田上健太郎氏（田辺市建築課調査計画係長）
原田玲於氏（経済産業省アーキテクチャ戦略企画室係長）
小関賢次氏（株式会社トラジェクトリー代表取締役社長）
参加人数：（会 場） 59名
（オンライン） 33名
（アーカイブ参加） 32名

令和8年度の主な取組（予定）

① 課題解決型デジタル活用プロジェクト推進（予算額：10,000千円）

本県の「課題解決」又は「魅力向上」につなげることを目標に、優れたデジタル技術やノウハウを持つ民間事業者等からプロジェクトを募集し、本県をフィールドとした実証事業を実施

② 和歌山デジタルクリエイティブ拠点創出（予算額：16,000千円）

創造性豊かな若者等が集い、互いに高め合う場としてゲームクリエイターコミュニティを運営し、成果発表のためのコンテスト等を開催

③ eスポーツわかやま推進プロジェクト（予算額：12,000千円）

eスポーツの推進を目的として、高校生によるeスポーツの取組を支援するとともに、eスポーツを普及させるためのイベント等を開催

④ 県職員ドローン技術向上（予算額：5,992千円）

県庁内の各分野において、ドローンの活用による行政サービスの向上及び業務の効率化を図るため、組織横断的に実技訓練等を実施することにより、ドローンに関する知識や操縦能力を持つ職員を養成