

No	①国提出事業名	②実施計画期間 (R3年度の実施年数)
1	青少年ICTパークプロジェクト～eスポーツをきっかけにIT人材の育成と中心市街地の賑わい創出	R2年度～R6年度 (2年度目)

③全体概要
本市の中心市街地には中高生、大学生等の若者やインバウンドを始めとする来訪者の滞在場所が少ないことや、プログラミング教育の開始に伴い、学校外でICTに触れ関心を持ち、親しむ場や機会が必要なこと、AIやIoTによる技術革新を踏まえた企業誘致や産業支援などへの対応が求められていることから、新たにICTパークを設置し、eスポーツを核とした中心市街地の賑わい創出や、Society5.0やAI、IoT社会の到来に対応していくためのICT人材の育成、地域産業支援に関する実践的な取組の推進などを、産学官の連携により実施することで、新たな価値を創出し地域の活性化を図っていく。

④市予算事業(令和3年度)

事業名	概要	主な事業実績	予算額 (うち交付金見込)	実績額 (R4.3実績)
ICTパーク運営費	eスポーツを核とした中心市街地の賑わい創出とSociety5.0やAI、IoT社会の到来に対応していくためのICT人材の育成を目的に、eスポーツのトレーニングジムやプログラミング的思考体験ができる施設を運営する。	<ul style="list-style-type: none"> ○eスポーツを核とした賑わい創出 <ul style="list-style-type: none"> ・「KOKUGEKI HOKKAIDO APEX LEGEND」 夏 8月1日 参加者61人 秋 11月13日 参加者64人 冬 1月5日、22日 参加者69人 ・スーパーボンバーマンRオンライン交流会 4回 総参加者210人 ・1周年イベント ぶよぶよeスポーツ 2月6日 参加者16名 ・「KOKUGEKI eSports CHAMPIONSHIP グランツーリスモ」 3月21日 参加者36名 ○プログラミング的思考体験の推進 <ul style="list-style-type: none"> ・NTT東日本や旭川高専と連携し各種プログラミング的思考体験教室を実施 19回 参加者282名 ・U-16旭川プログラミングコンテスト普及を目的として練習会の実施や同大会の実施案内及び出前授業の案内を行った。 	67,000 (33,500)	65,272 (32,636)
合計 (うち交付金対象)			67,000 (33,500)	65,272 (32,636)

⑤本事業における重要業績評価指標(KPI)						⑥本事業終了後における実績値	
指標名(旭川市関係分)		基準値	目標値	単位	目標年月	最新値	事業効果
指標①	情報通信業就職者数	0	27	人	R7.3	1 (R4.3)	地方創生に効果があった。新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、開設時期の遅れや施設の閉鎖期間もあり、KPIの達成に至らなかったものの、大雪カムイミントラDMOが主体となり、eスポーツを核としたイベントの開催やプログラミング的思考体験において、NTT東日本や旭川高専と連携し、各種体験教室やイベントを開催し、ICTパークの知名度向上、賑わい創出に繋がった。
指標②	企業立地件数	0	30	件	R7.3	1 (R4.3)	
指標③	観光宿泊延数	1,083	1,300	千泊	R7.3	379.4 (R4.3)	
指標④							

⑦外部有識者からの評価(案)

事業の評価	外部有識者からの意見(案)
総合戦略のKPI達成に有効であった	中高生や大学生等の若者が集まりやすい中心市街地において、eスポーツを通じた賑わいの創出やプログラミング技術に触れることにより将来のICT人材を育成することに資すると考えられるので、新型コロナウイルス感染症対策を十分に講じた上で、さらなる施設の活用を図るべき。

⑧実績値を踏まえた事業の今後について	
今後の方針	今後の方針の理由
<p>事業の継続 (計画通りに事業を継続する(または、概ね同内容で継続する))</p>	<p>新型コロナウイルス感染症の影響による新しい生活様式を十分に踏まえながら、施設管理やイベントの開催などを実施するとともに、コロナ回復期を見据え、教育旅行の誘致など観光施策との連携を図り誘客を促す。</p>