

とちぎeスポーツ地域活性化実行委員会事業委託業務仕様書

本仕様書は、とちぎeスポーツ地域活性化実行委員会（以下「実行委員会」という。）が発注する「とちぎeスポーツ地域活性化実行委員会事業委託業務」（以下「委託業務」という。）を受託する者（以下「受託者」という。）の業務について、必要な事項を定めたものである。

1 委託業務名

とちぎeスポーツ地域活性化実行委員会事業委託業務

2 業務の趣旨・目的

eスポーツは電子機器を用いて行う競技・スポーツであり、近年、若い世代を中心に注目を集めるなど話題性のあるコンテンツであるとともに、年齢、性別、障害の有無等を問わず誰もが取り組める等多様性に根ざした特徴を有することから、イベントや体験会等の開催を通じた地域の賑わいの創出や県内外の交流人口の拡大など地域活性化に資する可能性があるほか、高齢者の健康づくりや障害者の社会参加など、様々な場面での利活用が期待されているツールである。

本業務はこのように、多様な可能性をもつeスポーツを活用し、県内でeスポーツに取り組む団体との連携のもと、県内の地域活性化や地域課題の解決に貢献していく事業を行うことを目的とする。

3 契約期間

契約締結日から令和7(2025)年3月31日まで

4 履行場所

とちぎeスポーツ地域活性化実行委員会が指定する場所

5 業務体制

- (1) 本業務を総括する業務に精通した責任者（以下「総括責任者」という。）を置き、連絡調整及び進行管理に万全を期すこと。
- (2) 総括責任者の指揮下に、企画ごとに業務責任者及び適切に実施できる業務スタッフを配置すること。
- (3) 総括責任者以下、業務に携わる業務責任者及びスタッフの指揮系統を整備し、契約締結後、速やかに実行委員会に組織図等を提出すること。
- (4) 実行委員会との連絡・調整に関して直接の窓口となる担当者を定めること。

6 業務内容

- (1) eスポーツ機運醸成事業
 - ① eスポーツ体験会の実施
 - ア 体験会の企画及び運営
 - (ア) eスポーツは、年齢・性別・障害の有無等に関係なく誰もが取り組むことができる

特徴を踏まえ、様々な層に対してeスポーツへの理解を深めるための体験会を開催すること（6回程度）。

a 高齢者を対象としたeスポーツの体験会（5回程度）

開催地は、県内の高齢者が集まる施設及び実行委員会と県内の高齢者団体等とが協議の上、決定した場所で実施すること。

b 障害者を対象としたeスポーツの体験会（1回程度）

開催地は、実行委員会と県内の障害者支援団体等とが協議の上、決定した場所で開催すること。

- (イ) eスポーツ活用の裾野拡大、地域での自走化を踏まえ、eスポーツの取組主体となり得る市町や施設等の関係者と連携し、継続的な活動に繋げていく地域との連携を実施すること。
- (ロ) 体験会の内容の詳細は事業者の企画提案とするが、他の都市や企業等が開催した同様の事例を参考に、体験会参加者の年齢層などを踏まえ、高齢者向けにあっては、健康づくりや生きがいづくり、認知機能の維持・向上などに理解を深められる内容に、障害者向けにあっては、障害者の社会参加や健常者との交流を促進する内容になるような企画とすること。
- (ハ) 体験会終了後、参加者及び実施会場の施設管理者等がeスポーツを活用・導入する動機付けになるような創意工夫を凝らした内容とし、今後の県内での自走化も踏まえた体験会とすること。
- (ニ) 高齢者向け体験会にあっては、一般的に高齢者がデジタル機器に不慣れなことを踏まえ、体験会で採用するタイトルや内容に工夫を凝らし、eスポーツが初めての高齢者でも十分に楽しめるような対策をすること。
- (ホ) 一部の体験会においては、eスポーツに取り組む県内の高校生等学生が企画運営に関わる試みを想定しているため、実行委員会から要請があった場合、本事業に支障を及ぼさない範囲において、運営のボランティアとして動員するなど、実行委員会と協議の上、必要な協力をすること。
- (ヘ) 体験会の会場は、契約締結後、実行委員会と協議の上、最終決定するものとする。なお、会場使用料は、高齢者向け、障害者向けともに要しないものとするが、必要となった場合は、委託料総額の中から受託者が捻出すること。
- (ト) 実行委員会と十分な打ち合わせを行った上で事前に企画書を提出し、承認を受けた上で実施すること。

イ 参加者の募集及び広報の実施

- (ア) 参加者の募集や広報の手法は、事業者の提案によるものとするが、告知用のHPの作成・公開による広報やチラシによる広報のほか、受託者のHP、SNS等で宣伝をするなど、効果的な広報手法を検討し、実施すること。
- (イ) 実行委員会が行う広報に必要な協力をすること。

ウ 参加者等へのアンケートの実施

体験会の効果を検証するため、参加者及び施設管理者等に対しアンケートを実施・集計すること。アンケート内容は打ち合わせ等により事前に確認すること。

エ その他

体験会は無料とすること。

② eスポーツを活用したプログラミング講座の実施

ア 講座の企画及び運営

(ア) eスポーツを活用し、将来のデジタル人材の育成に貢献するため、プログラミング講座を実施すること（1回程度）。

a 小学生を対象としたプログラミング講座

開催地は、実行委員会と協議の上、決定した場所で開催すること。

(イ) eスポーツ活用の裾野拡大、地域での自走化を踏まえ、eスポーツの取組主体となり得る市町や施設等の関係者と連携し、継続的な活動に繋げていく地域との連携を実施すること。

(ウ) 講座の内容の詳細は事業者の企画提案とするが、他の都市や企業等が開催した同様の事例を参考に、小学生のeスポーツへの興味、関心を深めるような内容とすること。

(エ) 小学生向けであることを踏まえ、講座で採用するタイトルや内容を工夫し、初心者でも参加しやすい内容とすること。

(オ) 体験会の会場は、契約締結後、実行委員会と協議の上、最終決定するものとする。なお、会場使用料が必要となった場合は、委託料総額の中から受託者が捻出すること。

(2) とちぎeスポーツフェスタ事業

若者等の交流機会や活躍の場を創出するとともに、広く県民等にeスポーツを普及させるため、大規模なeスポーツイベント「とちぎeスポーツフェスタ」を開催（1回）すること。

会場については、契約締結後、受託者側で提案による企画内容に応じて必要な施設の正式予約を行い、利用に当たって必要な手続きをすること。なお、実行委員会において仮予約した下表の施設を利用することも可能である。

施設	ライトキューブ宇都宮（宇都宮駅東交流拠点施設） 宇都宮市宮みらい1番20号
開催日 (12/7)	1階 大ホール全面、控室 103, 104、パントリー1、ホワイエ、交流広場 2階 大会議室 201, 202、控室 201, 202 4階 小会議室 403、控室 403
準備日 (12/6)	開催日と同様

① イベントの企画及び運営

イベントは、競技大会を軸としながらもeスポーツに初めて触れる来場者でもわかりやすく親しめる企画を組み込むこととする。

なお、イベント内容の詳細は事業者の企画提案によるが、他の都市や企業等が開催した同様の事例を参考に、eスポーツが地域活性化に効果があることを成果として示すことができ

るよう、若者等を中心に多くの来場者が見込めるイベントとすること。その際、eスポーツと親和性の高いイベントを同時開催することも可能である。

ア 競技会

- (ア) 県内外から多くの来場者が見込まれる若者に訴求力の高いタイトルを採用し、実施すること。なお、複数のタイトルの使用は妨げないが、具体的なタイトル、その数及び対戦方法等、詳細は事業者の企画提案とし、事前に実行委員会に協議し、承認を得て実施すること。
- (イ) イベントにはゲストとしてeスポーツのプロチーム、バーチャルYouTuber、eスポーツやゲームに関連するインフルエンサー等をキャスティングするなど、事業者の提案により多くの来場者を呼び込む工夫をすること。
- (ウ) 競技会の観覧者を想定し、競技会で実施するタイトルのプレイ映像を初めて見る観覧者であっても、基本的な内容を理解し、選手を応援できるよう、ゲーム実況者が適宜解説を入れたり、初心者向けゲームのプレイガイドを配布したりするなど、事業者の提案により創意工夫を図ること。
- (エ) モニター等を設置するなど、競技を実施する会場となるステージから離れて観戦する者でも、プレイ映像を容易に視認できるような工夫をすること。
- (オ) 競技に際しては、不正が行われないよう、必要な措置を図ること。
- (カ) 優勝者等へトロフィーや賞状等の正賞を提供すること。実行委員会が企業協賛等を受けた場合などは、副賞として物品を提供することも可能とするが、賞金は支払わないこととする。提供する内容及びその数については事業者の提案とし、事前に実行委員会に協議し、承認を得た上で実施すること。
- (キ) 搬入・搬出の調整及び当日の警備等の会場運営業務を行うこと。

イ 体験会等

- (ア) 一般の来場者が楽しめる体験ブースの設置を行うこと。体験ブースにおける実施タイトル及びその数は事業者の企画提案によることとする。
- (イ) 初めて取り組む者でも楽しめるような工夫をすること。
- (ウ) 搬入・搬出の調整及び当日の警備等の会場運営業務を行うこと。

ウ 飲食ブースの設置

- (ア) 会場内に飲食物を提供するキッチンカー等が出展できるブースを設けること。
- (イ) 出展事業者の募集は実行委員会が主体的に取り組む想定であるが、受託者においても実行委員会と連携し、必要な協力をすること。
- (ウ) 実行委員会と連携協力し、搬入・搬出の調整及び当日の警備等の会場運営業務を行うこと。
- (エ) 周辺にごみ箱を設置すること。またイベント終了後ゴミの収集等必要な対応を行うこと。

エ 企業等協賛ブースの設置

- (ア) eスポーツ関連団体や協賛企業等が出展できるブースを設けること。
- (イ) 出展事業者の募集は実行委員会が主体的に取り組む想定であるが、受託者においても実行委員会と連携し、必要な協力をすること。

(ウ) 実行委員会と協力して搬入・搬出の調整及び当日の警備等の会場運営業務を行うこと。

オ 会場のレイアウト

会場のレイアウトの詳細は、事業者の企画提案によることとするが、魅力あるイベントとするために、装飾、演出等を企画し、パース図等により実行委員会と協議の上、決定すること。

また、来場者の利便性を考慮し、会場及び敷地内に必要に応じて、適宜、案内サインを設置すること。

カ 参加者の募集方法の企画及び広報の実施

(ア) 参加者の募集や企画広報の手法については、事業者の提案によるものとするが、告知用のHPの作成・公開による広報やチラシによる広報のほか、SNSを活用し宣伝をするなど、効果的な広報手法を検討し、実施すること。

(イ) 実行委員会が行う広報に必要な協力をする事。

キ 参加者へのアンケートの実施

イベントの効果を検証するため、参加者、来場者及び出展者に対しアンケートを実施・集計すること。アンケート内容は打ち合わせ等により事前に確認すること。

② 協賛金（物品）について

ア 企画内容の充実を目的として、次のとおり協賛を募り、活用することを可能とする。協賛内容は資金、物品、企画とし、イベント名称に協賛企業名を付すことも可能とする。

例：「とちぎeスポーツフェスタ（商品名・企業名）杯」

イ 協賛内容に応じた広告等に関する条件を実行委員会と協議し、承認を得ること。

ウ 協賛を受けた場合は、実行委員会と協賛者で契約を締結し、実行委員会が指定する期日までに、資金協賛の場合は実行委員会指定口座への振り込みを行い、物品協賛の場合は協賛物品を納品し、企画協賛の場合は企画を実施することとする。

エ 資金協賛における協賛金の取扱いについては、受託者の提案によるものとするが、本事業を魅力ある企画にするため、企画内容を充実する目的で支出する経費に充当することとし、その取扱いについては、実行委員会と受託者との間で協議の上、決定し、別途覚書等を取り交わすこととする。

なお、予定していた内容の協賛を確保できなかった場合においても、受託者は自己の責任において、契約書、仕様書及び企画提案書に記載の業務を確実に実施すること。

オ 実行委員会で企業協賛を受けた場合など、実行委員会と受注者で協議の上、事業内容を一部変更することがあることに留意し、当初の事業内容に支障を及ぼさない範囲において、変更後の内容を実施すること。

③ その他

ア 毎年継続したイベント開催を目指すため、地域企業・団体のイベント協賛や地域振興・PRをできるような魅力のあるイベントを企画すること。

イ 会場使用料及び実施に伴う機材費、通信回線費など、事業に要する費用は委託料総額の中から捻出するものとする。

ウ イベントでは、eスポーツに取り組む県内の高校生等学生が企画運営に関わる試みを

想定しているため、実行委員会から要請があった場合、本事業に支障を及ぼさない範囲において、運営のボランティアとして動員するなど、実行委員会と協議の上、必要な協力をすること。

7 報告書の作成

本事業の実施内容を報告書としてとりまとめること。

報告書は各事業の経過、結果及び記録写真・動画等を含む制作物一式、アンケート結果、集客数等を取りまとめるとともに、当初想定計画と実施結果を比較・検証し、次回の効果的な実施につながる提案を記載した内容の報告書を作成すること。

(1) 提出物

- ① 事業実施報告書（A4判カラー） 2部
- ② 事業実施報告書 電子データ 1式

(2) 提出期限 令和7(2025)年3月10日（月）

8 その他

- (1) 本事業の実施にあたっては、体験会やフェスタ等各事業を実施している期間中のみならず、実行委員会や関係各所の打ち合わせ等に至るまで、感染症対策を十分に行い、感染防止に努めること。
- (2) eスポーツの体験会・イベントの実施に伴うゲームの利用等について各IPホルダー等の利用規約・権利関係など事前に確認した上で、必要な手続きを行うこと。
- (3) 本業務の内容の実施に際しては、実行委員会と随時協議を行うこと。