

## e スポーツイベント開催等業務委託 仕様書

### 1 業務名

e スポーツイベント開催等業務

### 2 目的

魅力あるスポーツコンテンツである e スポーツについて、認知度を高めるとともに競技力向上を図ることを目的とする。

### 3 委託期間

契約締結の日から令和 8 年 3 月 2 7 日（金）まで

### 4 委託業務の概要

#### (1) e スポーツイベント

##### ① 開催日時（予定）

令和 8 年 2 月 2 8 日（土）午前 1 0 時から 1 7 時の間（設営・撤去時間は含まない）

##### ② 会場（予定）

発注者にてセンテラス天文館 1F スクエア広場（鹿児島市千日町 1 番 1 号）を予約しており、使用料は委託料に含めないが、会場の準備、設営及びイベント運営は受注者で行うものとし、その費用は委託料に含める。なお、受注者において新たに提案することを妨げないが、新たな会場を提案する場合は受注者において会場を確保し、使用料は委託料に含めること。

##### ③ イベント内容

イベント内容は受注者からの提案に基づき、発注者と協議の上決定するが、以下のプログラムを盛り込み、地元企業や学校、観光協会等とも積極的に連携すること。

##### ア 競技力向上のための e スポーツ大会等の開催

大会は参加者による競技方式とし、ゲームタイトル及び大会方式は受注者が I Pホルダーと調整の上、発注者と協議し決定すること。また、プロ e スポーツ選手等との交流を実施すること。

##### イ 認知度向上のための一般向け体験会等の実施

広く参加者が e スポーツを常時体験できるブース等を実施すること。

##### ウ e スポーツの活用可能性を提案するブースやイベント等の実施

教育、医療福祉及び観光など他分野での可能性を提案するプログラムを実施すること。

#### (2) e スポーツ講習会

##### ① 開催日時（予定）

令和 7 年 1 1 月 3 0 日（日）午前 1 0 時から 1 7 時の間（設営・撤去時間は含まない）

##### ② 会場（予定）

発注者にて鹿児島国際大学 4 号館 4 1 1 教室（鹿児島市坂之上 8 丁目 3 4 - 1）を予約しており、使用料は委託料に含めないが、会場の準備及びイベント運営は受注者で行うものとし、その費用は委託料に含める。なお、受注者において新たに提案することを妨げないが、新たな会場を提案する場合は受注者において会場を確保し、使用料は委託料に含めること。

##### ③ 講習会内容

講習会内容は受注者からの提案に基づき、発注者と協議の上決定するが、以下のプログラムを盛り込むこと。

ア 小学生の親子向けのeスポーツ体験や講師による指導の実施

認知度向上のためのeスポーツ体験や、競技力向上のための専門的な知識を有する講師の指導を実施する。

イ 小学生の親子向けのeスポーツの基礎知識や子どもとゲームの付き合い方等の説明の実施

スポーツコンテンツの一つとしてのeスポーツの認知度向上のための基礎知識の説明や、保護者の理解を得るための子どもとゲームの付き合い方等の説明を実施する。

(3) ゲームタイトル

ゲームタイトルは、以下の条件を満たすものとし、発注者と協議の上決定する。

- ① 課金や事前準備等で競技にあたっての優劣に差がつかないゲームタイトル、あるいはそれらに左右されずに競技できるゲームタイトルであること。
- ② 広く知られているゲームタイトルで、老若男女が競技でき、多くの参加者が期待できること。
- ③ 家庭用ゲームソフトの場合は特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）のレーティング表示が「A（全年齢対象）」とするもので、基準等がないタイトルの場合は、内容に照らし、全年齢を対象とするものであること。ただし、指定のレーティング表示タイトルであっても、公序良俗に反する表（戦争や暴力行為等）が含まれる場合、競技方法や設定の工夫等により当該表現を除外できるものに限る。
- ④ 募集告知やルール決定、実況・解説者の選定、PR、当日の運営管理について、IPホルダーの協力が得られるタイトルであること。

(4) 周知、広報

開催告知、企画に係る参加者等の募集・決定等は、受注者からの提案に基づき、発注者と協議の上決定するが、以下の内容を含めること。

- ① 発注者等のホームページ及びSNSアカウントを活用した告知
- ② ターゲットへのWEBやチラシ等の媒体を活用した告知
- ③ その他、採用したゲームタイトルのIPホルダーと連携した効果的なプロモーションの実施

(5) 協賛募集

イベントをより充実させるため、協賛企業を募集することを妨げない。ただし、協賛の実施にあたっては、事前に受注者と内容について協議すること。

(6) その他

- ① 記録写真及び動画の撮影

広報・PRでの活用及び実施記録として、写真及び動画を撮影し、発注者に提出すること。

- ② 来場者数等の集計、アンケートの実施

イベントの参加者数、来場者数の集計・分析を行うとともに、来場者、大会参加者に対して、アンケートを実施し、集計・分析結果をとりまとめ、契約期間終了までに発注者へ報告すること。アンケートの内容については、発注者と協議の上決定する。

## 5 実施にあたっての留意事項

- (1) eスポーツ大会は、提案したゲームタイトルにおいて部門を分けるなど幅広く参加者を募集できるよう工夫すること。また部門を設ける場合は公平となるようルールを設定すること。
- (2) 各ゲームタイトルのIPホルダーと調整の上、参加対象や人数を設定し、参加応募者多数の場合は、適正な方法で参加者を選定すること。
- (3) 参加費を徴収しないこと。また、大会における優勝者への賞金（金券を含む。）を支払わないこと。ただし、副賞として物品を提供することを妨げない。なお、副賞を優勝者等へ提供する場合

は、事前に発注者に協議し、承認を得ること。

- (4) 競技に際しては、使用機器不良や通信障害による運営の中断を防ぐとともに、不正が行われないよう、必要な措置を図ること。当該措置については、各 I Pホルダーの意向を踏まえ、実施すること（例：会場における事前の使用機器等の動作確認や対戦画面録画等の事前検証など）。
- (5) ゲームタイトル使用に際して、I Pホルダーから金銭を徴収しないこと。
- (6) イベントでは、集客力のあるゲスト等による実演や解説、実況、トークショー等行うこと。
- (7) 受注者は決定したゲームタイトルについて、速やかに各 I Pホルダー及び発注者と協議の上、業務スケジュールを提出すること。
- (8) イベント当日の進行については、司会者を活用し、来場者に分かりやすい進行とすること。また、ゲストを招致し、司会者と共にイベントの盛り上げを図ること。ゲストについては、e スポーツについて一定の知識があり、幅広く集客を見込める人物を提案することとし、(6)に示すゲストと同一人物であっても差し支えない。

## 6 業務管理

- (1) 本業務全体の運営に係る基本的な考え方、開催における参加人数といった成果目標等の実施計画を策定し、契約締結後、速やかに発注者の承認を得ること。
- (2) 受注者は以下について速やかに対応し、発注者に書面にて報告の上その承認を得ること。
  - ① 連絡調整及び進行管理に万全を期すため、業務に精通した責任者（以下「業務責任者」という。）を置くこと。
  - ② 業務責任者の指揮下に、企画ごとに責任者及び業務スタッフを適切に配置すること。
  - ③ 業務責任者以下、全業務スタッフの指揮系統を明示すること。
  - ④ 発注者との連絡・調整の窓口となる担当者を定めること。
  - ⑤ 契約後からイベント終了までの業務スケジュールを作成すること。
- (3) マニュアル・進行台本の作成・提出  
イベントに係る実施内容やスケジュール、役割分担、業務手順、緊急時の対応想定等を記載した運営マニュアルを作成し、発注者の承認を得た上でイベントを実施すること。  
また、進行台本を作成・提出し、発注者の承認を得た上で運営すること。なお、進行台本の初稿は、イベント実施の2週間前までに提出すること。
- (4) 実績報告書の作成・提出  
準備から実施までの業務及びアンケート結果等を取りまとめた報告書を作成し、提出すること。

## 7 成果品

- (1) 実績報告書 1部
- (2) 業務遂行にあたり作成したデータを格納したDVD 1部
- (3) その他、受注者と発注者で協議して決定したもの

## 8 その他

- (1) この仕様に定めがない場合、発注者と受注者で協議の上決定する。
- (2) 業務上取り扱う個人情報の取り扱いは、取扱責任者を定め、秘密情報等の保護が図られるよう細心の注意を払うこと。
- (3) 発注者は、本業務実施中に生じた事故や損害等について一切の責任を負わない。この場合、受注者は速やかに発注者に報告し、指示に従うこと。