

あいら e スポーツフェス企画運営業務委託仕様書

始良市の想い

本市では、e スポーツがもつ競技性や、健康や教育との関連性、そして年齢や性別など垣根なく誰でも楽しめるデジタルコンテンツとして、e スポーツが持つ多くの魅力を生かし、取組を始めているところです。

そこで令和7年度は、「これぞe スポーツ！」と思わせるような、プロのプレイヤーが繰り広げる技術と戦略が観客を魅了するようなステージイベントやe スポーツの大会参加者による手に汗握る勝負の数々と、それを応援する熱気、そして観戦を魅力的にする様々な演出の数々により、e スポーツの魅力を伝え、市民全体の活力向上の機運を高めたいと考えております。

e スポーツの「熱量」を来場者に伝えることで、e スポーツは単なるゲームではなく、観客を熱狂させ、興奮させるエンターテインメントとして、また、多世代交流や交流人口の増加のツールとして地域活性化につなげていき、「e スポーツの聖地」として、今後のe スポーツの発展にもつながるイベントを期待しております。

1 業務名

あいら e スポーツフェス企画運営業務委託（以下「本業務」という。）

2 履行期間

契約締結の翌日から令和8年1月30日まで

3 業務の目的

本業務は、年齢、性別、障がいの有無に関係なく行えるe スポーツの特性を生かし、本市におけるe スポーツの普及を促進していくとともに、イベントを通じて多世代交流や交流人口の増加のツールとして、地域活性化につなげることを目的とする。

4 あいら e スポーツフェスの概要

(1) 開催日時

令和7年11月22日（土）10時～15時

(2) 開催場所

ビーラインスポーツパーク始良（始良市総合運動公園）体育館
（始良市平松2392番地）

(3) 来場者

来場者（参加者を含む。）3,000人以上目標

(4) 実施要件

① イベント概要

- ・市内外からの来場者がeスポーツを通じて交流可能となるようなイベントとすること。
- ・企画内容の工夫や広く訴求力のあるMC・選手・タレント等を起用し、話題性があり、eスポーツの魅力が伝わるイベント内容とし、市内外から誘客を図れるイベントとすること。
- ・来場者の各々のeスポーツのレベルに合わせたブースを用意し、誰もが楽しめるイベントとすること。

② イベント構成

次の(ア)～(オ)におけるイベントを行うこと。ただし、これに代わるイベント等があれば積極的に提案すること。

(ア) eスポーツ大会等のメインイベント

㊦ 大会（一般参加型）

- ・大会ルールやトーナメント、リーグ戦などの形式等は受託事業者（以下「受託者」という。）からの提案とするが、最終的には始良市（以下「委託者」という。）との協議の上、決定すること。
- ・参加者又は参加チームは事前に広く募集をし、一定数の人数を確保すること。
- ・イベント日以前に予選会等を行う際には、受託者にて参加者の管理や会の運営等を行うこととするが、会の形式や日程等の内容については、委託者と協議の上、決定すること。

㊧ エキシビジョンマッチ

- ・会場が盛り上がり、配信にも適したタイトルを使用し、エキシビジョンマッチを開催すること。
- ・プロeスポーツ選手等により、イベントでしか見られないコンテンツを創出すること。

(イ) ステージイベント

- ・プロeスポーツ選手や集客力のあるゲスト等を交えたステージイベント（トークセッション、プレイ体験、プレイ解説など）を開催する。
- ・当該イベントでは、参加者がeスポーツプレイヤー等に質問（意見交換）を行うなど、交流する場を創出する。
- ・来場者の期待感を掻き立て、魅力的なステージイベントや装飾・ライトアップ等の演出を行うこと。

(ウ) eスポーツ体験ブースの設置

- ・eスポーツ未経験者や初心者を対象としたeスポーツ体験ブースを設置す

る。

- ・コントローラーを使用したeスポーツのほかにも、老若男女を問わず、多くの方が体を使って楽しめるブース（例：バーチャルサイクリング等のバーチャルスポーツ、eモータースポーツ、ドローンやVRの体験会等）を数多く設置し、来場者が観客としても参加者としても楽しさを感じられる空間とすること。
- ・体験者には、スタッフが操作方法やルールを丁寧に教えることで、イベント終了後もeスポーツをプレイしたいという気持ちの醸成を図ること。

(I) 多世代交流（福祉）ブースの設置

- ・eスポーツに比較的抵抗のある高齢者層や、コントローラーを使用したeスポーツが難しい未就学児等に対し、『UD e-スポーツ』を使用し、eスポーツの楽しさや興味・関心の醸成を図る。なお、UD e-スポーツの機材一式については委託者で2セット準備をする。
- ・その他、eスポーツに馴染みにない方にお勧めのコンテンツがある場合には追加提案を行うこと。

(ロ) プログラミング体験ブースの設置

- ・初心者向けプログラミング体験ブースを実施すること。
- ・参加者の募集方法や参加者数、体験会の方法については受託者の提案によるものとするが、詳細については委託者と協議し決定すること。
- ・会場についてはeスポーツフェスの一角にて行うことを想定しているが、参加人数や体験会の内容により、体育館内の別室（個室）を使用することも可とする。

③ イベント運営について

- ・参加者の選定やイベントの進捗管理など、イベント全般の運営を実施すること。
- ・契約からイベント当日までの各種調整を実施し、事前準備から事後処理までの各プロセスが滞りなく行われるよう進捗管理を行うこと。また、準備から当日運営までの業務マニュアルの作成や進行台本を作成し、委託者及び関係者と情報共有すること。

④ ゲームタイトルについて

- ・使用するゲームタイトルは、受託者からの提案とする。また、IPホルダーとの調整は受託者で行い、その費用が生じる際には受託者にて負担すること。
- ・戦争や暴力行為を連想させる、また過度な性的表現が含まれるなどのゲームタイトルは認めない。
- ・国民スポーツ大会の文化プログラム等の行政が主催するイベントにおいて使

用実績のあるタイトルについては使用可とする。

- ・使用するゲームタイトルは集客力の高いタイトルを選定し、原則CEROレーティングCまでを可とする。
- ・ゲームタイトルにおけるルール設定等は、委託者と受託者との協議の上、設定すること。

⑤ 会場について

- ・会場のビーラインスポーツパーク始良（始良市総合運動公園）体育館及びその周辺施設については、委託者において確保する。
- ・会場における賑やかなレイアウト・装飾等を企画し、パース図又は図面により委託者と協議の上、決定すること。
- ・会場内にて使用する機器一式については、受託者にて準備し、その費用も負担すること。
- ・会場には大型モニター又はスクリーンを設置し、視認性を高めることで密を避けて観覧できる環境を整備すること。
- ・eスポーツイベントで利用する使用電力については、体育館の電力を使用せず、受託者により発電機等にて準備を行うこと。
- ・体育館内は土足厳禁のため、受託者により養生シートの設置及び撤去まで行うこと。なお、養生シートについては、体育館にあるシートを利用可能とするが、使用に関しては事前に施設管理者と協議を行うこと。
- ・会場については、イベントの前日及び当日の日程でおさえているため、準備及び撤去についてはこの期日内に行うこと。
- ・体育館にある長机約20台及びイス約400脚については使用可とするが、使用に関しては事前に施設管理者と協議を行うこと。
- ・イベント当日は会場周辺が混雑する恐れがあるため、駐車場警備員を少なくとも3人は配置すること。
- ・会場内においてオンライン対戦等のインターネット環境を使用する場合には、受託者において準備を行うこと。
- ・体育館の2階観覧席は飲食可とするが、イベント後には清掃を行うこと。

⑥ キッチンカー等の出店について

- ・競技場内及び近隣に飲食店がないため、場内で飲食物を購入・喫食できるスペース（キッチンカー・屋台等）を設けること。設置に係る経費は、委託料の中から受託者が支払うこと。
- ・キッチンカー等、飲食物を購入できる業者の手配から事業終了（保健所等関係機関との調整を含む。）まで、出店に係る一切の業務は受託者が責任をもって行うこと。
- ・飲食スペースで使用するテーブルや椅子、発電機や給排水設備の用意や飲食で

発生した廃棄物の処分など、出店業を円滑に行うために必要な手配及び支援についても、受託者が行うこと。

- ・出店に係る会場使用（占有）料の支払や施設備品を使用する際には、施設管理者と事前に協議のうえ、施設管理者の指示に従うこと。

⑦ 広報について

- ・ホームページ・ポスター・チラシ・新聞広告・テレビ・SNSなどの媒体を活用し、広くイベントの周知を行うこと。
- ・広報に関わる費用（広告費、デザイン費、チラシ作成費用など）については受託者にて負担すること。
- ・委託者が報道機関等へ告知を行う際に広報にて使用する情報や素材を提供すること。

⑧ 実績報告について

- ・イベント当日の来場者に対し、アンケートを実施すること。アンケートの実施方法及び設問内容については委託者と協議の上、決定すること。
- ・イベント終了後、当日の来場者数、アンケートの回答内容、記録写真、広報実績等をまとめた報告書を提出すること（様式は任意）。

⑨ その他

- ・本業務の様子について、市の公式YouTubeにて収録配信を行うこと。詳細については委託者と協議し決定すること。
- ・会場が高台にあるため、当日は重富地区循環バス（重富駅・始良ニュータウン線）が運行予定であるが、より多くの来場者が来れるよう、受託者にて工夫を行うこと。
- ・賞金や賞品の提供については、原則として賞金は不可とし、市特産品やeスポーツ普及啓発につながる賞品については可とするが、高額な賞品については避けること。詳細については、委託者と協議の上、決定すること。
- ・故意または過失により、施設設備等に破損等の事故があった場合は、速やかに受託者の責任において修復又は損害を負担すること。
- ・イベント当日は、本市内にある加治木工業高等学校のeスポーツ同好会の生徒及び本市が連携協定を締結している岡山理科大学のeスポーツ研究会の学生をeスポーツのサポートボランティアとして参加（計約10人想定）していただく予定としている。それに伴う、旅費や謝礼等について50万円を提案費用に含めること。

5 協賛について

本事業をより魅力的なものとするため、協賛を募り活用することができるが、その取扱いについては以下のとおりとする。

- (1) 協賛を活用する場合には対象とする企業へのアプローチも含め、事前に委託者と協議をした上で決定し、実施すること。
- (2) 協賛金はあくまで本事業の魅力を高めるために活用するものであり、本事業の業務を実施するための費用に充当すること。

6 実施体制

本仕様書に記載した業務を円滑かつ確実に遂行することが可能な体制を整備すること。また、業務全体を統率する総括責任者及び進行管理者をおくこと。

本業務の担当所管との打合せ協議は、毎月1～2回程度、対面又はWeb会議にて実施し、連絡を密に取り、情報共有をすること。

7 再委託等

(1) 業務の再委託

受託事業者は、業務の一部を第三者に再委託することができる。この場合において、再委託先ごとの業務内容、再委託先の概要及びその体制と責任者を明記の上、事前に書面で本市の承諾を得なければならない。

(2) 地域貢献

受託事業者は、業務の再委託や物品調達等において、市内事業者を優先的に活用するよう努めること。

8 貸与資料

本業務を履行するに当たり必要な資料等のうち、本市が所有するものについては、可能な範囲で貸与する。

9 損害賠償

受託者は、本業務実施中に生じた諸事故や第三者に与えた損害について一切の責任を負い、委託者に発生原因及び経過等を速やかに報告し、委託者の指示に従うこと。

10 秘密の遵守

受託者は、個人情報保護法を遵守し、委託者からの借用物、本業務の内容及び業務に係る資料を委託者の許可なく他に公表及び貸与してはならない。

また、本業務において、受託者の社員はもとより、退職後といえども業務上知り得た情報を何人にも漏洩してはならない。

11 契約不適合責任

受託者は、本業務完了後であっても、成果品に契約内容に適合しないものが発見された場合には、受託者の負担にて修正等を行うこと。

12 著作権等について

企画提案書に特段の記載がない場合、委託業務に関する著作権等は次のとおり取り扱う。

- (1) 納品された成果物や、委託業務に関する企画提案書等の著作権（著作権法第27条・第28条に規定する権利を含む。）は、すべて委託者に譲渡するものとする。
- (2) 受託者自ら制作・作成した著作物に対し、いかなる場合も著作者人格を行使しないものとする。
- (3) 成果物や委託業務で作成したチラシ等に含まれる受託者又は第三者が権利を有する著作物等（以下「既存著作物」という。）の著作権等は、個々の著作者等に帰属するものとする。
- (4) 第三者が権利を有している画像等を使用する場合は、事前に権利者から二次利用を含めた使用の許諾を得た上で、必要となる一切の手續及び使用料の負担等は受託者が行うこと。
- (5) 成果物や委託業務で作成したチラシ等に既存著作物等が含まれる場合には、受託者が当該既存著作物の使用に必要な費用の負担及び使用許諾契約等に係る一切の手續を行うものとする。

13 疑義等

本仕様書に明示していない事項あるいは作業過程において疑義が生じた場合、委託者と受託者が協議の上、受託者は委託者の指示に従う。