

令和8年度eスポーツによる「ふくしま」活性化事業 業務委託仕様書（案）

1 目的

本委託業務は、年齢や性別等の属性に関わらず、誰もが楽しめるeスポーツの特性を活用し、県内一円で地域コミュニティの活性化を図ること、県内の自治体及び民間団体等の多様な主体によってeスポーツ事業が自走化していく環境づくりを行うことを目的とする。

2 履行期間

契約締結日から令和9年3月31日まで

3 委託業務の概要

(1) eスポーツアドバイザー事業

自治体及び民間団体等の多様な主体によってeスポーツ事業が自走化する環境づくりを支援するため、4(2)に定める多世代交流会や4(3)に定める交流大会への講師派遣、マニュアル作成及び相談対応等の業務を行うこと。

(2) eスポーツ多世代交流会事業

県が決定した実施市町村と調整し、子どもからシニアまで幅広い地域住民がeスポーツで交流する取組みを計12回以上実施すること。

合わせて、実施のうち1回以上はeスポーツ実施を検討する自治体や企業を集め、見学や意見交換の場を設けること。

(3) 市町村対抗eスポーツ交流大会

隣接する複数の市町村から企業・団体等の参加チームを募集し、eスポーツによる交流大会を2回以上実施すること。

4 委託業務の内容

受託者は、以下の内容について企画を自由提案することとし、県や関係団体等と連絡調整を行い、事業を実施すること。

なお、各事業で扱うeスポーツタイトルは、「グランツーリスモ7」、「ぷよぷよ」、「太鼓の達人」を主たる候補とし、行政機関が扱って差し支えなく、eスポーツを効果的に波及できるタイトルを県と協議し決定すること。

(1) eスポーツアドバイザー事業

ア 期間

契約締結日から令和9年3月31日まで

イ 業務

eスポーツの活用推進に資する、運営支援、ノウハウ移転及び助言提供等の業務を以下のとおり実施すること。

a イベント運営支援

- ・ 4(2)に定める多世代交流会や4(3)に定める交流大会において、当日の講師や進行役を担うこと。
- ・ イベントの成立に資するだけでなく、参加者や市町村担当者等と積極的にコミュニケーションを図り、継続的なeスポーツ実施に向けた課題解決やネットワーク構築につなげること。

b マニュアル作成

- ・ eスポーツイベントの実施に必要な機材や関係法制、当日の進行等をまとめたマニュアルを作成すること。
- ・ マニュアルに記載する事項は受託者が提案し、県と協議の上で決定すること。
- ・ 作成したマニュアルは、県より県内市町村等の団体へ展開する予定。

c 相談対応

- ・ 県内における e スポーツ事業実施に向けた相談対応を行うこと。
- ・ 相談対応に当たっては、電話番号及びメールアドレス、対応可能な時間帯等を明示すること。

(2) e スポーツ多世代交流会事業

ア 期間

契約締結日から令和9年2月28日まで

イ 場所

実施市町村は県が決定する。

受託者は、各市町村と事業実施に係る日時及び場所等を個別調整すること。

なお、会場は公共施設を想定しており、実施市町村へ会場の確保や電気使用料等の会場に係る経費を負担するよう調整し、本事業の委託費には会場使用料は含まないこととする。

ウ 対象

実施市町村の地域住民

エ 業務

- ・ 実施に係る全般の調整を行うこと。
- ・ 実施市町村と連携し、参加者確保に努めること。
- ・ 原則事前申込みとし、当日参加も柔軟に対応すること。
- ・ 同時に10人以上が e スポーツを実施できる機器を設置すること。
- ・ 概要や事業趣旨、操作方法などを参加者へ簡潔に説明すること。
- ・ 合計で400人以上の参加者を確保すること。

(3) 市町村対抗 e スポーツ交流大会

ア 期間

契約締結日から令和9年2月28日まで

イ 場所

実施市町村は、県と受託者が連携し、市町村と協議の上で決定する。

受託者は、事業実施に係る日時及び会場等を個別調整すること。

なお、会場は公共施設を想定しており、実施市町村へ会場の確保や電気使用料等の会場に係る経費を負担するよう調整し、本事業の委託費には会場使用料は含まないこととする。

ウ 対象

実施市町村の地域住民

エ 業務

- ・ e スポーツの経験があまりない地域住民が、 e スポーツによって交流できる企画とすること。
- ・ 複数名でチームを構成するような企画とすること。
- ・ 複数の e スポーツを種目として採用し、並行して実施可能な会場や設備を調整すること。
- ・ 試合の実況及び解説など、 e スポーツへの理解を深める取り組みを実施すること。
- ・ 地域でのイベントと共催するなど、円滑な参加者誘引に資する企画を提案すること。
- ・ 交流大会と時間帯を分けて広く一般に向けた体験会を実施するなど、 e スポーツの経験を広く波及させる企画を提案すること。
- ・ 予算内において、参加者の満足度向上や交流の促進につながる企画を提案すること。
- ・ 使用ゲームタイトルの許諾や参加者への説明等、事前の調整を徹底すること。
- ・ 合計で50人以上の参加者を確保すること。

(4) 周知

事業実施に当たっては、県及び実施先の市町村と連携し、イベントへの動員増加につながるような情報発信を行うこと。

発信方法は、閲覧数や広告物の作成数など定量的な効果が分かるものを選択すること。

(5) 効果測定

イベントごとに参加者及び実施先市町村へのアンケート調査を実施するなど、定性的・定量的に事業成果を把握し、県へ報告すること。

なお、効果測定の方法は県と協議して決定すること。

(6) その他

- ・ ゲームメーカー、出演者、会場、関係官公署、マスコミ等の関係者に対して、調整の一切を行うこと。
- ・ 消防等、法的に必要な検査に関して適切に対応すること。
- ・ イベントの運営に十分な人員を配置し、来場者など会場内にいる人々の利便性の向上及び安全確保に努めること。
- ・ イベントの実施に必要な機器について、予備を含めて適当な数量を準備すること。
- ・ オンライン設備や電源など、実施施設の条件を事前に確認すること。
- ・ メディアによる取材があった際には、取材したメディア企業の概要を記録し、報道や記事の内容を把握し、県へ報告するように努めること。
- ・ 業務の実施に際し、写真・動画等による記録を行うこととし、県の求めに応じてその記録を提出すること。なお、イベント当日の記録にあたっては、事前に来場者に対し記録を行う旨及び、県その他の業務において必要に応じて使用する旨を周知すること。

5 実施体制・業務主任等

- (1) 受託者は、本委託業務を迅速かつ円滑に履行するための実施体制を整えること。
- (2) 受託者は、本委託業務における主たる責任者を定め、県担当者との緊密な連絡と十分な打合せを行うこと。

6 委託料に含まれる経費

委託料には、委託事業の実施に係る一切の費用を含むものとする。

7 成果品

- (1) 実績報告書（正副本 1部ずつ）
- (2) 告知物、動画、写真等作成物のデータ
- (3) その他、実績を報告するのに必要なデータ（画像等）

8 委託業務実施に係る留意事項

- (1) 疑義
受託者は、本仕様書において定めがなく、契約に関して疑義が生じた場合は、事前に委託者に協議を行うこと。
- (2) 契約締結後に速やかに提出するもの
 - ・ 着手届
 - ・ 実施工程表
 - ・ 業務実施体制図
 - ・ その他、県が業務の確認に必要と認める書類
- (3) 業務完了後に速やかに提出するもの
 - ・ 完了届
 - ・ その他、県が業務の確認に必要と認める書類
- (4) 本委託業務により収集したデータ、写真、文書等及び製作される成果物の著作権は県に帰属するものとし、成果品の構成素材（写真やイラスト等）については、県が二次的著作物を作成し、利用することができるものとする。

- (5) 受託者は、業務の遂行に当たり県と協議し適時連絡を取るとともに、調整を行うものとする。
- (6) 受託者は、この契約による業務を第三者に譲渡又は一括再委託してはならないものとする。ただし、業務を効率的に行う上で必要と思われる業務について、あらかじめ委託者の承認を受けた上で、他者に委託することができるものとする。

9 やむを得ない事象による契約内容の変更について

やむを得ない事象の影響により、仕様書内容の実施が困難な場合、又は内容を縮小せざるを得ない場合、契約金額、契約内容等に変更が生じることがある。変更内容については、委託者受託者協議のうえ、定めることとする。