

所沢市 e スポーツイベント 2025 実施業務委託仕様書

- ・本仕様書は企画提案書作成用である。
- ・プロポーザル後、所沢市は優先交渉権者と協議を行い、協議が整った場合は企画提案内容に合わせ仕様書を修正のうえ、契約を締結する。

1 件名

所沢市 e スポーツイベント 2025 実施業務委託

2 契約期間

契約締結日から令和 8 年 3 月 31 日（火）まで

3 趣旨・目的

本市においては、近年、青年層を中心に急速な広がりを見せている e スポーツについて、市施策への活用を図っていくとともに周知啓発を行うべく事業を展開しており、令和 4 年度には小学生、令和 5 年度には小学生およびその保護者、令和 6 年度には高齢者を対象に e スポーツの体験会等を実施してきた。

令和 7 年度に開催する本イベントは以下の趣旨・目的で実施するものとする。

また併せて、本イベントは e スポーツの認知度向上、理解促進、普及・裾野拡大を図るとともに、e スポーツを所沢市の地域ブランドとして醸成することを目的とする。

上記目的を達成するため、本イベントについては市内外に大きくアピールができる形で実施したい。

（1）基本提案

今後進路決定を控えている中学生・高校生に対し、職業としてのプロ e スポーツ選手の視点や情報を提供するとともに、プロ選手の競技に臨む心構え（スポーツマンシップ）を学ぶ機会を提供する。

これにより、ネットリテラシーに対する意識向上を図るなど、デジタル人材の育成にも寄与する取り組みとして位置付けている。

（2）独自提案

小学生や中学生、高校生に向けた、e スポーツの普及促進やデジタル人材の育成に関わる取り組みとして実施する。

4 イベント内容等

(1) 基本提案

① 日程

令和8年3月下旬

※3月20日(金)、28日(土)、29日(日)のいずれか1日とする。

② 開催場所

エミテラス所沢 TOKOROZAWA e-CUBE

(635㎡ (W:29.5m × D:20.8m)、有線ネットワーク使用可能・
屋内大型ビジョン使用可能)

③ 実施内容

以下の項目を含むイベントとする。

ア プロ選手によるトーク

以下の内容を含むeスポーツプロ選手によるトークセッション

- ・プロを志したきっかけ、プロになるまでのエピソード
- ・プロとしての生活
- ・対戦相手とのコミュニケーション、スポーツマンシップとしての心がけ
- ・プロ・アマを問わず、eスポーツに携わる中で発生した問題（トラブル等）の紹介と考察
- ・参加者からの質疑応答

イ プロ選手によるデモンストレーション（解説付き）

ウ プロ選手による参加者へのレクチャー

エ プロ選手や出演者、運営側の支援による参加者同士の交流

オ その他eスポーツの体験（イベント開催中は常に体験ができるものとする）

カ 参加者及び来場者に対するアンケート

④ 出演者

広く訴求力のある人物とし、6人を最低人数とする。

なお構成は以下のとおりとする。

MC（1人以上）、eスポーツプロ選手（2人以上）、その他（ストリーマー・タレント・インフルエンサー・講師等）（人数指定なし）

なお出演者については、実際に出演が可能であることを確認のうえ提案すること。

⑤ ゲームタイトル

本イベントの趣旨・目的に対する効果が十分に期待でき、ターゲットへの訴求効果が高いタイトルをメインに据えること。また「eスポーツの体験」については当日会場を訪れる幅広い年齢層に対応できるタイトルとすること。

なおCEROレーティングについて配慮するとともに、FPS（First Person Shooter）に分類されるタイトルについては本イベントでは扱わないものとする。

⑥ ターゲット

ターゲットは以下のとおりである。

なお、「4 イベント内容等（1）基本提案③実施内容」中、ウエについては市内在住・在学の者を対象とする。

ア 家庭用ゲーム機やスマホアプリでゲームをプレイしているものの、eスポーツには馴染みがない層（中学生・高校生）

イ 家庭用ゲーム機やスマホアプリでゲームをプレイしており、eスポーツにも親しんでいる層（中学生・高校生）

ウ ①や②に該当するターゲットの保護者

エ eスポーツファン（観覧者・動画視聴者）

オ 過去にゲームをプレイしていたが、今はゲーム又はeスポーツから離れている層（観覧者・動画視聴者）

カ ゲーム又はeスポーツに馴染みのない層（観覧者・動画視聴者）

(2) 独自提案

以下に掲げる項目以外の部分については、自由に設定すること。

① ゲームタイトル

本イベントの趣旨・目的に対する効果が十分に期待でき、ターゲットへの訴求効果が高いタイトルをメインに据えること。

なおCEROレーティングについて配慮するとともに、FPS (First Person Shooter) に分類されるタイトルについては本イベントでは扱わないこと。

② ターゲット

小学生、中学生及び高校生から設定すること。なお申し込みを要する場合には市内在住または在学の者を対象とすること。

5 イベントの企画・運営

(1) 会場・機材

① 会場にかかる使用料等

会場使用にかかる費用(※)、および付帯設備使用料は受注者が負担すること。なお会場の使用は当日のみとし、搬出入については6時から9時まで又は21時から22時までとする。

※基本提案については、会場使用にかかる費用616,000円(税込)を見込むこと。

② 施設管理者との会場使用に関する諸調整

施設管理者との調整を必要に応じて行うこと。

③ 控室の確保

必要に応じて、出演者の控室を確保すること。

④ 運営機材

ア ゲームプレイ用機材、中継用機材、実況用機材を手配すること。

参加者が使用するゲーミングPCは、JeSU（一般社団法人日本eスポーツ連合）などが主催するeスポーツ大会やイベントで使用しているゲーミングPCを基本とし、必要な台数を用意すること。

ただし、体験会用の機材について、ゲーミングPCでプレイできないタイトルを採用する場合は必要なデバイスを用意すること。

また上記機材についての搬入、設営、設定、撤収および会場の原状回復を行うこと。

（２） 運営マニュアル及び台本の作成

運営マニュアル及び台本を作成すること。運営マニュアルには、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すること。

（３） 会場運営

イベント会場の安全かつ円滑な運営を図り、会場内の警備（ゲストプロeスポーツ選手等の警備含む）、巡回、来場者の案内・誘導・呼び込み等に必要な適正人員を各所に配置すること。

（４） ゲームタイトルの使用許諾

イベントで使用するゲームタイトルについて、IPホルダー等から使用許諾の同意を得る手続きの支援を行うこと。

なお費用が発生する場合は、見積額に含むものとする。

（５） 応募者・参加者の管理

参加者の事前募集に当たっては、応募フォームの作成、応募者管理をすること。

（６） 広報

本イベントの目的及びメインターゲットを踏まえ効果的な広報を企画・実施することにより、市内外に広くアピールできるものとする。

① イベントタイトル（サブタイトル）の考案

② SNS等を活用した事前PR

SNS、WEB広告、専門メディアによる紹介、ゲスト出演者・インフルエンサーによる投稿など、ターゲットへの効果的なPRについて提案すること。

③ キービジュアル・バナー・チラシ・ポスターの作成・発送

イベントを周知するため、キービジュアル、バナー（媒体に応じて適宜リサイズすること）、チラシ、ポスター等を、目標とする集客数に必要な部数分、作成すること。

④ 特設ページの作成

イベント特設ページを開設すること。ページにはイベント概要を掲載するとともに、閲覧者の来場意欲が高まるようデザインを工夫すること。

⑤ 写真

事後PRとして、所沢市が活用するため、イベントの様子についての写真を撮影し、明暗の調整など必要な編集を行った上で納品すること。

⑥ その他

①から⑤に掲げた以外で効果的である手法による広報を実施すること。

（７）ライブ配信

会場の様子を YouTube 又は Twitch など効果的に発信できる媒体（ストリーマーやプロチームなど人気のあるアカウントでの配信を想定）による配信を行う。

市内外に広くアピールすることを踏まえ、より多くの視聴者を獲得するよう企画すること。

なお配信については、原則、アーカイブとして、イベント終了後も削除しないよう配信者と調整する。

※本項目については、基本提案においてのみ該当するものとする。

（８）ダイジェスト動画

所沢市の事業や広報に活用するため、「（６）ライブ配信」の映像を元に、３分程度のダイジェスト動画（MP4形式・フルHD）を作成する。

6 業務管理等

(1) 実施方針の策定

本業務全体に係る実施方針、成果目標、広報計画を策定すること。

(2) 体制整備

本業務を実施するにあたり、業務に精通した責任者、所沢市との連絡・調整の窓口となる担当者を定めた上で、業務実施体制を明らかにすること。

(3) スケジュール作成

契約確定後から契約期間終了までの業務スケジュールを示すこと。

(4) 進行管理

業務スケジュールに基づき、進行管理を行うこと。

受託期間中は進捗の報告や検討事項について、所沢市へ随時報告・提案し、指示を仰ぎ従うこと。

(5) 実施報告書の作成・提出

イベントの実施結果をとりまとめた資料を作成するとともに、評価・検証を行い、課題等を記載した報告書を作成すること。

7 その他

- (1) 本業務に係る一切の経費は全て委託金額に含むこと。
- (2) 事故、天災又は感染症の流行等により、委託業務に著しい影響を与える事情が生じたときは、所沢市と協議の上、事業内容を変更すること。
- (3) 所沢市情報セキュリティポリシー及び所沢市情報セキュリティ実施手順、個人情報の保護に関する法律その他の関係法令等を遵守すること。
- (4) 受注者は、業務上知り得た情報を他に漏らしてはならない。事業終了後も同様とする。
- (5) 本仕様書に定めのない事項又は本仕様書の内容に関して疑義を生じた事項については、所沢市と協議の上、対応すること。
- (6) 成果物に関する権利の帰属等
 - ① 受注者は、本業務に係る記事、動画、写真等の成果物が第三者の所有権、著作権、肖像権等を侵害しないよう留意すること。
 - ② 受注者は、成果物に第三者が権利を有する著作物（以下「既存著作物等」という。）が含まれる場合には、当該既存著作物等の使用に必要な費用の負担及び使用許諾契約等に関わる一切の手続を行うこと。
 - ③ 本業務における成果物の著作権及び所有権は、委託対価が完済されたときに受注者から所沢市に移転するものとする。ただし、受注者又は第三者が従来から権利を有している固有の知識、技術に関する権利等（以下「権利留保物」という。）については、受注者又は当該第三者に留保するものとし、この場合、所沢市は権利留保物について当該権利を非独占的に使用できることとする。
 - ④ 受注者は、所沢市に対し、一切の著作者人格権を行使しないものとし、また、第三者をして行使させないものとする。
 - ⑤ 成果物は、所沢市が自由に二次利用（加工、ホームページへの掲載等）できるものとする。
 - ⑥ 第三者への使用許諾は、所沢市のeスポーツの普及・裾野拡大に資し、適当と認められる場合に限り、所沢市が行うものとする。