

埼玉県 e スポーツイベント 2025 運営業務委託仕様書

- この仕様書は企画提案書作成用である。
- 企画提案競技後、県民総合スポーツ大会埼玉県実行委員会は契約候補者と協議を行い、協議が整った場合は契約候補者の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 委託業務名

埼玉県 e スポーツイベント 2025 運営業務委託

2 契約期間

契約締結日から令和8年3月24日（火）まで

3 趣旨・目的

県民総合スポーツ大会埼玉県実行委員会（以下、「実行委員会」という。）は、県民に多様なスポーツを楽しむための機会を提供し、スポーツに対する興味、関心をより一層高め、地域の活性化を図るという観点から、埼玉県スポーツフェスティバルを実施している。

本イベントは県内の 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、行政が取り組む諸課題へ対応するための手段として e スポーツが持つ多彩な可能性を県民及び民間企業、県内市町村に認識してもらうことを目的に e スポーツイベント（バーチャルスポーツも含む。）を実施するものである。

4 埼玉県 e スポーツイベント 2025 の概要（予定）

(1) 日程

令和8年2月7日（土） 11時～17時

※ 前日イベント 令和8年2月6日（金）時間未定
（下記4(2)アの A 会場のみ）

(2) 開催場所

ア A会場：エミテラス所沢 TOKOROZAWA e-CUBE

（有線ネットワーク使用可能・屋内大型ビジョン使用可能）

イ B会場：イオンモール羽生 西コート

(有線ネットワーク使用可能・屋内大型ビジョン使用可能)

ウ C会場：イオンレイクタウン mori 木の広場

(有線ネットワーク使用可能・屋内大型ビジョン使用可能)

エ D会場：モラージュ菖蒲 1F 滝の広場

(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) ターゲット

性別、年齢、国籍、障害並びに e スポーツの経験の有無などに関わらず、全世代を対象とする。

(4) 成果目標

ア 集客数：4 会場合計 15,000 人以上

イ 動画再生回数：4. 0 万回以上

(5) 使用タイトル候補

以下のタイトルを参考に、ターゲットに訴求できるよう複数のタイトルを組み合わせる。

ア FORTNITE

※Unreal Engine を活用したプログラムを含む。

イ オーバーウォッチ 2

ウ ストリートファイター 6

エ ロケットリーグ

オ マインクラフト

カ ぷよぷよ e スポーツ

キ バーチャルサイクリング (FulGaz、Rouvy、Kinomap など)

(6) イベント構成

ア 全体

会場ごとに主要なタイトルを変えるなど、4 会場それぞれの特色を出すとともに、来場者が自身の趣向や目的に合わせて会場を選べるよう、企画・運営する。

企画内容の工夫や、広く訴求力のある MC・選手・タレント等の起用、プレゼント抽選会・来場プレゼント等により、イベントへの集客力を高める。

イ e スポーツ大会等

以下のとおり大会・エキシビジョンマッチを実施する。MC 及び解説者

(プロ e スポーツ選手やストリーマーが務めることも可能) を起用し、臨場感を演出する。

e スポーツ大会の MC は各会場におけるイベント全体の司会進行も行う。

(ア) 大会 (一般参加型)

- ・ 各会場及びオンラインから参加できる大会を開催する。
- ・ 大会への参加意欲が高まるよう、ゲストプレイヤーの招待や、優勝賞品を工夫するなどの仕掛けを行う。
- ・ 各会場からの参加については、プロ選手やストリーマーなどのゲストのみとすることも想定するが、オンライン参加については、一般参加者を必ず含める。
- ・ 試合形式などの詳細なレギュレーションや応募方法は実行委員会と調整の上、決定する。

(イ) エキシビジョンマッチ

- ・ 各会場が盛り上がり、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。
- ・ プロ e スポーツ選手とストリーマーがイベント限定の混成チームを結成し対戦するなど、イベントでしか見られないコンテンツを創出する。
- ・ バーチャルサイクリングを使用する会場では、必ず実施すること。

ウ ステージイベント

原則各会場で、集客力のあるタレントやプロ e スポーツ選手、ストリーマー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。

エ e スポーツ体験会

各会場で、e スポーツ未経験者や初心者を対象とした、e スポーツ体験会を開催する。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を醸成する。

体験会タイトルは各会場少なくとも 4 以上用意する。なお、フォートナイトは、いずれの会場でも体験できるようにし、バーチャルサイクリングは、少なくとも 2 会場で体験できるようにする。ただし、IP ホルダー (知

的財産権保持者)との調整が不調により当該タイトルが使用できない場合には、他のタイトルの実施も含め実行委員会と協議すること。

また、各会場において常時6組以上が体験できるように用意する。ただし、会場のキャパシティや他イベントとの兼ね合いなどの都合で困難な会場がある場合は、実行委員会と協議の上、組数を決定する。

オ 前日イベント

令和8年2月6日(金)、A会場において、市町村や企業向けeスポーツを活用した課題解決に資するイベントを開催する。テーマは市町村や企業からニーズの高いものとし、実行委員会と協議の上、決定する。

カ その他

(ア) A～C会場

各会場において、eスポーツ普及により、様々な社会課題を解決できる可能性が示せる企画を実施する。実施にあたり、4(6)イ～オのイベントを活用することも可能とする。なお、解決可能性のある社会課題のテーマについては以下を参考に、実行委員会と協議の上、決定する。

- a 地域の賑わい創生・経済活性化
- b 共生社会の実現
- c 高齢者のフレイル予防
- d デジタル人材の育成

(イ) D会場

久喜市が企画するeスポーツを活用したイベントを実施する。実施にあたっては、4(6)イ～エのイベントとの連携など相乗効果を生み出す企画を検討し、久喜市及び実行委員会と協議して効果的な運営を行う。(久喜市の意向については別紙参照)

(7) 会場間の連携

各会場を配信により中継するだけでなく、会場間の対戦やステージイベントでの質疑など、ネットワークを活用し、連携したイベントを行う。

(8) 配信

大会や会場の様子をYouTube 又は Twitch など効果的に発信できる媒体(4(4)イを達成できるストリーマーなど人気のあるアカウントでの配信を想定)により配信を行う。

本配信の他に、ミラー配信を組み合わせ、幅広い層に視聴されるとともに、

より多くの視聴者を獲得するよう企画する仕掛けを行う。

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。なお、権利関係等の都合により調整が困難な場合であっても、少なくとも1年間は削除しないように調整すること。

5 委託業務の内容

(1) 業務管理

ア 基本方針の策定

本業務全体の運営に係る基本的な方針、開催における成果目標等の実施計画、広報計画を策定し、契約締結後、速やかに実行委員会に示すこと。

イ 体制整備

(ア) 本業務を実施するにあたり、業務に精通した責任者（以下「業務責任者」という）、及び業務責任者とは別に実行委員会との連絡・調整の窓口となる担当者（以下「連絡調整担当者」という。）を定めた上で、業務実施体制を明らかにすること。

(イ) 業務責任者は、連絡調整担当者、スタッフを統括、指導、支援することができる知識、経験、マネジメント能力等を有し、本業務を企画・運営・統括すること。その他業務上必要と思われる業務に従事すること。

(ウ) 連絡調整担当者は、実行委員会との連絡調整、進捗状況に関する報告、その他業務上必要と思われる業務に従事すること。

(エ) 実行委員会が業務の進捗状況や業務内容について支障があると判断した場合、実施体制を含め速やかに対応策を検討すること。

ウ 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契約締結後、速やかに示すこと。

エ 業務の進捗管理

業務スケジュールに基づき、進行管理を行うこと。

受託期間中は定例ミーティングを原則週1回開催し、進捗の報告や検討事項を委託者へ報告・提案し、指示を仰ぐこと。また、定例ミーティング実施後は速やかに議事録を作成の上、実行委員会へ提出すること。

オ 実績報告書の作成・提出

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

(2) 企業版ふるさと納税・協賛等について

ア 企業版ふるさと納税について

本業務は、埼玉県のみち・ひと・しごと創生寄附活用事業（地方創生応援税制、企業版ふるさと納税）に基づくものであることから、本業務の企画が充実するよう、埼玉県に対し企業版ふるさと納税による寄付をいただくことについて、県外企業との調整を行うこと。

寄付が行われた場合には、契約金額を増額させる契約変更が可能であることから、イベント内容を充実させた企画を追加立案すること。なお、寄付金額が626万円以内であれば、少なくとも寄付金額と同額を本事業の予算とし、変更契約することが可能であることとする。

イ 協賛について

本イベント趣旨を逸脱せず、企画内容の充実を図ることを目的に、企業協賛を得て事業規模を拡大し事業費に充てることができるものとする。協賛を募る場合は下記条件を満たすこと。

- (ア) 協賛を募る場合は実行委員会の許可を得ること。
- (イ) 広く募集すること。
- (ウ) 協賛内容は、資金、物品などを原則とすること。ただし、イベント当日の人的支援も可とする。それ以外の提案があった場合は、実行委員会と協議の上、決定すること。
- (エ) 協賛内容に応じた露出等の条件は実行委員会と協議の上、決定すること。ただし、イベント名称に協賛事業者名等を付記することはできないこと。
- (オ) 協賛を希望する事業者には、実行委員会と書面で合意形成を図るとともに、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込を行い、物品協賛の場合は協賛物品を納品させること。
- (カ) 協賛の条件として企画の提案があった場合は、実現に向けた調整を行うこと。その場合、4(6)イ～カのイベントを活用することも可能とする。
- (キ) 協賛金の取扱いについては、実行委員会と受託者との間で別途定め

ることとする。

- (ク) 予定した規模の協賛が確保できなかった場合、既に企画を公表しているなど企画の中止が困難な時には、自己の責任において当初企画を確実に実施すること。

(3) イベントの企画・運営

ア 上記3の趣旨・目的に沿って、上記4のイベントを企画し、運営すること。

イ 全ての会場でeスポーツに親しめることができるようなイベントを企画すること。

ウ 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。

エ イベント実施内容や運営マニュアル等は事前に実行委員会及び久喜市の確認を得ること。

オ 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・呼び込みを行うため、各所に適正な人員を配置すること。

カ 円滑かつ適切に4(6)のイベントを進行できるよう、業務スタッフに対して研修等の教育を行うとともに、当日の配置管理を行うこと。なお、業務スタッフの協賛があった場合は当日配置することも可能とし、実行委員会が、直接企業から人的支援の協賛を受けた場合も同様とする。（令和7年8月18日時点で10名程度のeスポーツ体験会スタッフの協賛を受ける方向で調整中）

キ ボランティアスタッフを配置する場合は、予め委託者と協議すること。

ク 大会やエキシビションマッチには優勝者等に副賞として商品（埼玉県にゆかりのあるものを推奨）を原則、用意すること。

ケ タイトルを所有するIPホルダーとの調整を行い、イベント開催に必要な使用許諾等の権利について同意を得ること。

コ 大会等の参加者を事前に募集する場合には、応募フォームの作成、応募者管理をすること。

サ ゲストであるプロ選手やストリーマー、タレントは、本事業の目的に対して効果的な者を選定するとともに、全ての会場を合わせて、少なくとも、次の人数以上の出演者を確保すること。なお、ゲストの選定にあたっては、

e スポーツに関心の低い県民からも一定程度の知名度のある著名人や、e スポーツに関連する SNS フォロワー数や配信動画再生回数が多い方などから選定すること。

MC（著名なタレントやアナウンサーなど）、解説者、プロ e スポーツ選手は、各会場 1 人（組）以上を確保すること。加えて、バーチャルサイクリングを実施する会場には自転車競技選手（または元選手）も 1 人（組）以上を確保すること。

その他、4(6)イ～カの実施にあたりゲストが必要な場合はその確保も行うこと。

※ コンビやグループの場合、2 人以上であっても 1 組と数えること。
シ 受託者は、本委託契約業務の実施に当たり、関係法令、条例及び規則等を十分に遵守すること。

ス 追加で実施可能な企画があれば実行委員会に提案すること。特に、参加者の満足度が上がるもの、埼玉県の魅力を感じることができる企画について、検討すること。

(4) イベントで使用するオリジナルマップ・コース作成

ア フォートナイト

埼玉県を代表する観光スポットや名所、景観などを、原則 1 か所以上模したオリジナルマップを作成すること。当該マップについて、大人向けプレイールの他に、小学生もプレイできるようルールを設定し、イベントで使用する。ただし、IP ホルダーとの調整が不調により当該タイトルが使用できない場合には、他のタイトルを使用しての実施を含め実行委員会と協議すること。

イ バーチャルサイクリング

埼玉県を代表する観光スポットや名所、景観などを感じられる道路（自転車道）を撮影し、必要な情報を付加の上、バーチャルサイクリングアプリにオリジナルコースとして 1 コース以上、登録すること。当該コースについては、イベントで使用する。

※ 昨年度リンクフェスを実施した際に作成したオリジナルマップ・コースと場所が重複しないようにすること（川越の町並み・秩父宮杯埼玉県自転車道路競走大会コース）。

(5) 会場・運営機材

ア 会場

(ア) 会場使用料の負担

イベント実施に係る会場使用料、および付帯設備使用料は受託者が負担すること。前日設営が必要な場合にも同様のこと。

(イ) 施設管理者との会場使用に関する諸調整

イベントの実施に関して施設管理者およびほかの施設使用者と必要に応じて諸調整を行うこと。現地調査が必要な場合は対応すること。

(ウ) 控室の確保

必要に応じて、ゲストに控室を確保すること。

(エ) 行政機関との調整

イベントの内容に応じて必要となる施設及び設備に関する建築基準法、消防法をはじめ各種関係法令等の調整を行うこと。

(オ) その他

協賛企業がブース出展する場合に必要な会場設営を行うこと。

イ 会場装飾

(ア) 各会場には、イベント参加者の観覧用にスクリーン又は大型ディスプレイを用意すること。ただし、会場に備え付けてある大型ビジョンを使用することで代用できる場合は、この限りではない。

(イ) 遠くからでもイベントの開催が認識できるよう、立体的に装飾を行うこと。

(ウ) 会場の最寄り駅や駐車場からの導線に、イベント周知及び案内のために屋内・屋外にイベントサイン（看板）の設置またはデジタルサイネージへの投影について、実施できるよう管理者と調整すること。イベント目的の参加者だけでなく、イベント参加目的でない施設来場者も、イベントの様子が気になるよう仕掛けをすること。

(エ) MCバックボードを4会場分製作すること。

(オ) eスポーツが持つ可能性を感じることができるよう、明るく会場内を装飾すること。

(カ) 上記装飾物の設置および撤去を行うこと。

ウ 運営機材

(ア) 機材の設営と撤収

a 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。

- (a) 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、各会場に必要な台数を用意すること。ただし、体験会用の機材は必ずしもこの限りではないこと。
 - (b) 体験会用のタイトルについて、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。
 - b 会場のインターネット回線設備について事前確認を行い、イベント実施に必要な通信環境を整えること。通信環境の整備に必要な費用は受託者が負担すること。
 - c 上記機材の搬入、設営、設定、撤収および会場の原状回復を行うこと。
- (6) 広報
- 事業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。制作したデザインは、実行委員会又は埼玉県が行う広報に活用することがあるため、納品すること。
- ア イベントタイトル（サブタイトル）の考案
- イ SNS等を活用した事前PR
- 目標集客数、目標動画再生回数を達成できるよう、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。
- ウ 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、ポスターを目標とする集客数に必要な部数分、作成すること。
- チラシ、ポスターについては、各会場の出演者をメインにしたものを別途作成すること。
- 原則、2～4週間前までに、配架先へのチラシ、ポスターの着荷を終えること。配架先は学校や図書館など、効果的な場所を提案すること。
- エ 特設ページの作成
- イベント特設ページを令和7年12月19日（金）までに開設すること。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。

オ 写真・動画

事後PRとして、実行委員会や埼玉県がイベントの写真や動画を活用するため、イベントの様子について写真及び動画を撮ること。

写真については、明暗の調整など必要な編集を行った上、納品すること。

動画については、アーカイブ配信として使用するものの他、イベントの紹介用に3分程度にまとめたものについてMP4形式（フルHD）で納品すること。

(7) 事務局運営

イベントに関する問い合わせに対応するため、記者発表当日までに、問い合わせ窓口（メール及び電話）を設置すること。

(8) その他

ア 本業務に係る一切の経費は、実行委員会が予約・手配したものを含め全て委託金額に含むこと。

イ 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、実行委員会と協議の上、事業内容を変更すること。

ウ 事業実施にあたっては、善良なる管理者の注意をもって処理し、事業の目的を達成するために効率的に運営すること。

エ 受託者は、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。

オ 受託者は、事業に係る収入及び支出の状況を明らかにした帳簿書類を整備し、これを事業が完了した年度の翌年度から起算して5年間保存しなければならない。

カ 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は、実行委員会と協議の上、対応すること。

キ 成果物に関する権利の帰属

（ア） 受託者は、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。

（イ） 受託者は、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。ここでいう使用とは、契約期間終了後も、作成した成果物のアカウント管理者を実行委員会とし、実行委員会及び埼玉県が自由に使用でき

ることを含む。なお、契約期間終了後に、期限を定めず使用する際に要する費用は受託者の負担とする。ただし、成果物の仕様上、使用期限が定まっている場合には、5年間分の費用を受託者が負担することとする。本仕様に基づく作業に関し、第三者との間に著作権に係る権利侵害の紛争の原因が専ら実行委員会及び埼玉県の責めに帰す場合を除き、受託者の責任及び負担において一切を処理すること。

- (ウ) 本業務において作成した記事、動画、写真等の成果物の著作権（著作権法第21条から第28条に定める全ての権利を含む。）及び所有権は、実行委員会から受託者に対価が完済されたときに受託者から実行委員会に移転するものとする。ただし、受託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、受託者又は当該第三者に留保するものとし、この場合、実行委員会及び埼玉県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。
- (エ) 受託者は、実行委員会及び埼玉県に対し、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。
- (オ) 成果物は、実行委員会及び埼玉県が自由に二次利用（加工。ホームページへの掲載等）できるものとする。
- (カ) 第三者への使用許諾は、埼玉県の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、実行委員会又は埼玉県が行うものとする。

ク 個人情報の取得・保護・管理等

- (ア) 本業務を通じて取り扱う個人情報については、個人情報の保護に関する法律(平成15年法律第57号)に基づき、適正に取り扱うこと。
- (イ) 受託者は、本業務に関わる者に対して、必要な個人情報の保護に関する研修等を実施するなど認識を徹底すること。
- (ウ) 受託者は、本業務を履行する上で個人情報の漏えい等、安全確保の上で問題となる事案を把握した場合には、直ちに被害の拡大防止等のため必要な措置を講ずるとともに、事案が発生した旨、被害状況、復旧等の措置及び被害者への対応等について直ちに報告すること。

6 成果物

以下のとおり、成果物を電子媒体（CD－RもしくはDVD－R等）で、7
の連絡先に納入すること。

- (1) 委託事業実績報告書
- (2) オリジナルマップ・コースデータ
- (3) イベント参加者へのアンケート集計結果・分析結果

※ アンケートの内容は実行委員会及び久喜市の確認を得ること。

- (4) そのほか、本事業を実施するために作成した資料 等

7 連絡先

県民総合スポーツ大会埼玉県実行委員会事務局

埼玉県eスポーツイベント 2025担当（埼玉県スポーツ振興課内）

〒330-9301 さいたま市浦和区高砂3－15－1

電 話：048-830-6945（直通）

E-mail：a6940-03@pref.saitama.lg.jp

(別紙)

久喜市の意向について

1 行政課題

本市では、高齢化の進展に伴い、要介護状態の予防や健康寿命の延伸が喫緊の課題となっている。特に外出機会や交流機会の減少により、フレイル(虚弱)の進行が懸念されており、若いうちから運動習慣づくりや地域交流を促進する取り組みが求められている。

2 1の課題を解決するための企画

高齢者をはじめ、幅広い年齢層が気軽に参加できる「床投影型デジタルスポーツ機器 (AR)」※を活用し、バランス感覚・反射神経・認知機能などを楽しみながら測定できる体験イベントを実施する。商業施設内のイベントスペースで開催することで、普段スポーツに馴染みのない層にも参加機会を提供する。

※1 床投影型デジタルスポーツ機器 (AR) について、現在久喜市内商業施設「アリオ驚宮」にてデジタルスポーツ「スポーツ 60&スマート」(運営: エアデジタル株式会社) が同機器「D I D I M (ディディム)」を展開。本企画ではD I D I Mもしくは同等の機器を使用予定。

※2 久喜市では、エアデジタル株式会社と連携し、D I D I Mを活用したフレイル予防プログラムを展開しています。詳しくは市HPを参照のこと。

3 県eスポーツ事業との連携の方向性について

同一会場内での実施により、幅広い世代の来場者が相互に回遊できる導線を確保し、世代間交流を促進する。若年層が関心を抱くeスポーツと高齢者でも簡単に楽しめるデジタルスポーツを組み合わせることで、家族単位での来場や、新たな健康づくりのきっかけとし、フレイル予防へとつなげたい。

4 必要機材について

市が用意するもの・・・デジタルスポーツマシン一式、テント、説明用パネル
その他必要なもの・・・机1台、椅子4脚、行列整理用ベルトパーテーション、
電源 (モラージュ菖蒲にて用意が可能と考えられます)

5 提案を希望する事項

e スポーツイベントと床投影型デジタルスポーツ機器 (AR) を自然に回遊させるための展開案として以下を希望します。

- ① 来場者が世代や関心を超えて交流できるような仕掛け (体験型スタンプラリーや家族参加型プログラムなど)
- ② 高齢者や未経験者でも参加しやすい誘導、案内方法 (スタッフ配置やサイン計画等)