

「ぐんま e スポーツフェス（仮称）」開催業務 委託仕様書

1 業務の名称

「ぐんま e スポーツフェス（仮称）」開催業務

2 業務の趣旨・目的

ぐんま e スポーツフェス実行委員会（以下、「実行委員会」という。）は、以下を目的としてフェスを開催する。

- デジタル・クリエイティブ産業の中核であるゲーム（e スポーツ）を入口として、幅広い層に対して群馬県のデジタル・クリエイティブ施策への接点を創出する。
- 年齢や経験を問わず誰もが楽しめる e スポーツの特性（観戦・交流・体験）を活かし、多くの人が楽しめるエンターテインメント性の高い会場内コンテンツを展開する。
- 「全日本 e スポーツ実況王決定戦」（以下、「実況王」という。）と「群馬県企業等対抗社会人 e スポーツリーグ」（以下、「リーグ」という。）の同日開催により魅力的なコラボレーションを実現し、その他のコンテンツと併せ、集客性・来場者満足度の高いイベントとする。

3 イベントの内容

フェスを開催するにあたり、「実況王」、「リーグ」を同日開催し、その他幅広い層の来場者が見込める会場内コンテンツを実施する。

(1) フェス

ア 開催日

令和9年2月28日（日）

※設営日等：2月26日（金）～27日（土）

※撤去日：イベント終了後から3月1日（月）まで

イ 会場

オープンハウスアリーナ太田（群馬県太田市飯塚町 1059-1）

・メインアリーナ

・サブアリーナ

※参照：別添「実行委員会で手配済みの会場」

ウ イベント構成

以下（ア）（イ）（ウ）の内容は、想定案であり、来場誘致や来場者の満足度向上に繋がるイベントを実施すること。

（ア）メインアリーナのうちメインステージ

・実況王

・リーグ

・出演者のトークショーや出演者と来場者のエキシビジョンマッチ など

（イ）メインアリーナのうちメインステージ以外

・ゲーム会社の物販

・ゲーミングチームの出展ブース

・e スポーツ体験ブース

・キッチンカー（会場外） など

(ウ) サブアリーナ

- ・県内外企業や学校等によるブース出展
- ・e スポーツ交流対戦ブース
- ・IP やプロプレイヤー、ストリーマー等を活用したイベントやトークショー など

エ 全体企画

ターゲットを設定した上で、以下の目標が達成できるような企画内容とすること。

(成果目標)

リーグ参加企業数：60 社 (延べ)

イベント来場者数：4,500 人

オ 基本事項

- ・実況王の出場選手 (以下、「選手」という。)、リーグの出場チーム (以下、「チーム」という。)、来場者からの参加費・入場料は徴しないこと。
- ・実行委員会と調整の上、各規約及びルールを設定すること。
- ・実行委員会と連携の上、IP ホルダーとの調整を行い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。
- ・競技に際しては、不正が行われないよう、必要な措置を講じること。
- ・閉会式 (表彰式を含む) を実施すること。また、開会式の実施を検討すること。
- ・前日にリハーサルを実施し、実行委員会の確認を受けること。
- ・決勝は有観客にて開催し、入場者数をカウントすること。
- ・優勝選手、チーム等への賞金は支払わないこととし、副賞を提供すること。また、実況王においては、優勝・準優勝・3位の選手、リーグにおいては、優勝・準優勝のチームにトロフィー等を授与すること。

カ 実況王及びリーグの企画・設営・運営

- ・以下の (2) 実況王、(3) リーグのとおり。なお、両イベントについては、メインステージ上での魅力的なコラボレーションの実施を検討すること。

キ 会場内コンテンツ

- ・e スポーツを好きな方にも馴染みのない方にも来場してもらい満足してもらえる企画を実施すること。
- ・ブースの出展にあたり、協賛数やレイアウト等に応じて決定すること。なお、出展者向けの注意点を記載した出展マニュアルを作成すること。

ク キャスティング (オフライン決勝)

- ・キャスティングに当たっては、集客性が高く、実況王及びリーグの使用タイトルに適した人物を選ぶこと。なお、想定するキャスティングは以下のとおり。

フェス全体	：総合司会者
リーグ (efootball 部門)	：実況者、解説者
リーグ (別タイトル部門)	：実況者 (実況王でも可)、解説者、ゲスト
実況王	：審査員 3 名以上 (リーグ (別タイトル部門) との重複可)

- ・出演者には、SNS 等でのイベント情報周知や、自身のチャンネルでの公式配信のミラー配信に協力するよう依頼すること。

ケ 広報

(ア) 専用ウェブサイトの構築・管理運営・納品

- ・実行委員会が所有する独自のドメイン及び実行委員会が手配するサーバーを使用し、フェス専用のウェブサイト日本語にて新たに構築すること。
- ・実況王やリーグ、その他コンテンツ等の情報をフェス専用のウェブサイトを集約し、スマートフォン対応のページを制作すること。また、詳細については実行委員会と協議の上制作すること。
- ・契約期間終了まで、適宜必要情報を追加し、適切に管理すること。
- ・契約期間終了後は、実行委員会にデータを納品すること。

(イ) 専用 SNS の運用・管理

- ・契約期間終了まで、実行委員会が指定する X でエントリー募集や大会告知等を適宜発信すること。

(ウ) 情報・素材提供等

- ・実行委員会が報道機関等へ告知を行う際に、情報や素材の提供など、資料作成に協力すること。

(エ) 動画制作

- ・イベント情報周知のためのプロモーションビデオを作成すること。
- ・イベント開催前の一定期間掲示できるように、実行委員会が指定する日までに作成すること。
- ・作成した動画については、効果的な媒体を活用するなどして、高い広報効果が期待できるような発信をすること。

(オ) ポスター・チラシ等制作

- ・イベント情報周知のためのポスター・チラシ及び実況王・リーグへのエントリー募集のためのポスター・チラシを実行委員会が指定する期日までに制作し、関係各所に配布するとともに、配布先が一定期間掲示するよう対策を講じること。
- ・フェスのロゴ及びイラスト等によるキービジュアルを、県と協議の上制作すること。これらのロゴ及びキービジュアルをチラシ・ポスター・ウェブサイト等に載せることで、魅力的な周知を実施すること。
- ・作成したポスター・チラシについては、効果的な媒体を活用するなどして、高い広報効果が期待できるような発信をすること。
- ・実行委員会が配布するポスター・チラシ分については、封緘作業を行うこと。

(カ) プレイベントの開催

- ・フェスの宣伝効果を高めるため、県内の商業施設等でのプレイベントの開催を検討すること。

(キ) その他

- ・選手及びチーム数、視聴数、来場者数を増加させるため、具体的な広報計画を提案し、実施に当たっては、実行委員会と協議の上決定すること。
- ・その他、上記以外の広報については、実行委員会と協議の上実施すること。

コ 配信構成、レイアウト

(ア) 配信構成

- ・ぐんま e スポーツフェスの配信をすることとし、配信にあたっては視聴者が魅力ある大会と感じられるように、配信内容、配信画面のレイアウト、構成等を企画し、配信イメージ図により実行委員会と協議の上、決定すること。

(イ) 会場レイアウト

- ・魅力ある大会とするために、会場のレイアウト、装飾、演出等を企画し、パース図により実行委員会と協議の上、決定すること。また、来場者の利便性を考慮し、会場及び敷

地内に適宜、案内サインを設置すること。

サ 事務局運営

(ア) 進行管理

- ・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、イベントの準備から当日運営までの業務マニュアルや進行台本（以下「マニュアル等」という。）を作成し、実行委員会と協議の上、実行委員会が指定する期日までに確定すること。

(イ) 組織体制

- ・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、十分な人員を配置した組織体制を構築し、組織的に業務を遂行すること。また、各種トラブル発生時の専任の対応者を明確に選任すること。

(ウ) 問い合わせ窓口の設置

- ・選手及びチームの募集開始と同時に、実況王及びリーグに関する電話やメールによる問い合わせに対応する窓口を設置すること。

(エ) 清掃業務

- ・会場における設営から原状回復までの各日、清潔かつ整理整頓された会場を保つため、清掃を行うこと。

(オ) 業務スタッフ管理

- ・イベントの企画、円滑な進行、安全な運営に配慮した適切な対応ができるよう、業務スタッフを十分、かつ、適切に配置・管理すること。

(カ) 保険

- ・不慮の事故等に備え、イベント保険（保険料1万円程度）に加入すること。

(キ) 各種申請等

- ・イベント開催に必要な資格・認証・許可等の取得手続きは、受託者の責任において適切に行うこと。

(ク) 来場者数の集計、アンケート実施

- ・来場者数の集計を行うとともに、来場者、選手等に対して、アンケートを実施し、結果をとりまとめること。
・アンケート項目は実行委員会と協議の上、決定すること。

シ 管理

上記アからサで決定した事項を踏まえ、契約期間中の各種調整等を適切に行うこと。なお、個人情報を収集する際は、所要の手続きを踏むこと。

(2) 実況王

「実況王」とは、需要が拡大しているeスポーツ実況者の登竜門として定着を図るとともに、eスポーツ周辺産業に不可欠な実況者の育成を推進し、「eスポーツ実況の地＝群馬」の実現を目指すことを目的としたeスポーツ実況者の全国大会である。

ア 開催日（予定）

(ア) 予選

令和8年12月頃

(イ) オフライン決勝

令和9年2月28日（日）

イ 会場

(ア) 予選

動画審査

(イ) オフライン決勝

オープンハウスアリーナ太田

ウ 実況タイトル

推奨タイトルは「ストリートファイター6」

※許諾に係る問合せは実行委員会にすること。

エ 内容

実況王を以下のとおり、企画・設営・運営すること。

(ア) 選手募集・課題動画の制作

- ・プレイ動画を編集した課題動画を作成し、選手が課題動画に対して実況を行う形での実施を想定すること。
- ・課題動画の制作に関しては、実行委員会と調整の上、IPホルダーにも確認をとること。
なお、課題動画の制作も本委託業務に含めるものとする。
- ・応募フォーム等を作成し、公式HP上からエントリーを受け付けること。
- ・契約日～10月頃までに募集を開始し、1ヶ月間を超える募集期間を設けること。

(イ) 予選

- ・課題動画に関しては、公式HPで一般に公開すること。
- ・予選の審査は、使用タイトルに知見のある人物やキャスターなど数名を予選審査員とし、実施すること。なお、決勝の審査員とは別でも可。
- ・予選審査員が提出された動画を速やかに審査できるように調整すること。
- ・参加選手の年齢制限は設けず、「顔出しなし」やVtuberなども参加可能とする。ただし、決勝を実施する際には、本人確認を徹底すること。
- ・選手が課題動画に対して自らの実況を加えた動画を提出し、審査員が提出のあった動画を評価、順位付けする形で実施すること。
- ・オフライン決勝への進出者を数名選出すること。

(ウ) オフライン決勝

- ・オフライン決勝は、メインステージ上に司会者、審査員（ゲスト）席を設けること。
- ・「顔出しなし」の選手やVtuberが出場する場合、ステージ以外の場所で実況を行えるようにすること。
- ・オフライン決勝は生配信を行うこと。なお、魅力ある実況王と感じられるように配信画面の構成等を企画し、実行委員会と協議の上、決定すること。
- ・オフライン決勝に出場する選手に対して、旅費・宿泊費を支給すること。

(3) リーグ

「リーグ」とは、県内における社会人eスポーツの普及促進とeスポーツを通じた企業間交流等を図ることを目的としたeスポーツリーグである。

ア 開催日（予定）

(ア) 予選

令和8年12月～令和9年1月頃（部門ごとに開催も可）

(イ) オフライン決勝

令和9年2月28日（日）

イ 会場

(ア) 予選

群馬県内の施設

※昨年度は「GUNMA eSPORTS (上毛スクエア 2F)」(前橋市古市町 1 丁目)

(イ) オフライン決勝

オープンハウスアリーナ太田

ウ 競技タイトル

・「eFootball」(予定)と別タイトル(推奨タイトルは「ストリートファイター 6」)の 2 部門制とすること。

※許諾に係る問合せは実行委員会にすること。

エ 内容

リーグを以下のとおり、企画・設営・運営すること。

(ア) 参加企業・チーム

- ・参加資格は、企業、学校、団体等(以下、「団体等」という。)であること。(グループ企業等との合同チーム可)
- ・参加者は 18 歳以上(令和 8 年 4 月 1 日現在)とし、現役プロゲーマー(チームへの所属、大会賞金やスポンサーによる金銭面支援がある方)でないこと。
- ・複数のエントリーについては、原則 1 団体等につき 2 チームまでとすること。
- ・1 チーム 2~5 人の構成とし、人数に変更が必要な場合は、実行委員会と協議の上、決定すること。

(イ) eFootball 部門

① チーム募集

- ・1 ヶ月間ほどの期間で募集を行うこと。
- ・48 チーム程度募集すること。
- ・試合形式などのレギュレーションや実施スケジュール等、実行委員会と協議の上、決定すること。
- ・応募フォーム等を作成し、公式 HP 上からエントリーを受け付けること。

② 予選

- ・大会はリーグ戦やスイス式トーナメント、ダブルエリミネーション等の公平性を期した形式(1 回の負けで敗退しない)とし、実行委員会と協議の上、決定すること。
- ・決勝に進出する計 2 チームを選出すること。
- ・最終的な予選日程や実施方法は実行委員会と協議の上、決定すること。

③ オフライン決勝

- ・予選を勝ち抜いた 2 チームによる決勝戦を実施すること。
- ・決勝戦は司会者、実況者及び解説者を配置することとし、進行台本を作成すること。
- ・オフライン決勝は生配信を行うこと。なお、魅力あるリーグと感じられるように配信画面の構成等を企画し、実行委員会と協議の上、決定すること。
- ・配信プラットフォームは YouTube とし、その他の配信プラットフォームの追加を希望する場合は企画書に盛り込むこと。なお、YouTube は群馬県公式 YouTube チャンネル「tsulunos」とし、権限は付与する。

(ウ) 別タイトル部門(推奨タイトルは「ストリートファイター 6」)

① チーム募集

- ・1 ヶ月間ほどの期間で募集を行うこと。

- ・ 32チーム程度募集すること。
 - ・ 試合形式などのレギュレーションや実施スケジュール等、実行委員会と協議の上、決定すること。
 - ・ 応募フォーム等を作成し、公式HP上からエントリーを受け付けること。
- ② 予選
- ・ 大会のレギュレーションは実行委員会と協議の上、決定すること。
 - ・ 予選の実施はオフライン決勝と同日での開催も可とする。
 - ・ 最終的な予選日程や実施方法は実行委員会と協議の上、決定すること。
- ③ オフライン決勝
- ・ オフライン決勝の決勝戦は、司会者、実況者（実況王でも可）、解説者、ゲストを配置することとし、進行台本を作成すること。
 - ・ オフライン決勝は生配信を行うこと。なお、魅力あるリーグと感じられるように配信画面の構成等を企画し、実行委員会と協議の上、決定すること。
 - ・ 配信プラットフォームはYouTubeとし、その他の配信プラットフォームの追加を希望する場合は企画書に盛り込むこと。なお、YouTubeは群馬県公式YouTubeチャンネル「tsulunos」とし、権限は付与する。

(4) その他

ア 協賛

- ・ 受託事業者が、フェスへの協賛（副賞や機材提供を含む）を募り、活用すること。
- ・ 協賛の目標金額及び対象となる企業や業種、実現可能性（最低保証金額が提示可能な場合にはその額）について、提案すること。
- ・ 受託事業者又は実行委員会において募った協賛金は「仕様書記載の業務」はもちろんのこと、大会の価値を高めるために受託者が提案、実施する業務に充てることができるものとする。
- ・ 協賛金やスポンサーからの機材提供等を充当して行う事業については、提案書や見積書にその旨を明記すること。
- ・ 受託事業者が協賛金受入専用の金融機関口座を作成し、受入手続きを行うこと。
- ・ 実行委員会が紹介する協賛企業からの協賛金受入事務手続きは、実行委員会が紹介した時から、社会通念上相当と認める期限までに事務手続きを完了すること。
- ・ 実行委員会が協賛金の受入状況について報告を求めた時は、実行委員会が指定する期日までに受入状況を報告すること。
- ・ 最終的な充当先は、実行委員会と協議の上決定すること。また、フェスの終了後、協賛金の充当先を請求書に明記すること。
- ・ 最終的に余剰額が生じた場合には、実行委員会と協議の上、実行委員会予算に充当すること。

イ 会場の予約・代金の支払い

- ・ 実行委員会がすでに手配している会場に関しては本業務委託経費に含めないものとする。それ以外の会場や備品を借りる場合には、本業務委託経費に含めるものとする。
- ・ 実行委員会がすでに手配している部屋を利用する際は、実行委員会及び施設管理者と調整すること。
- ・ 光熱水費、電気及びネットワーク工事費、清掃費については本業務委託に含むものとし、施設管理者と調整の上、支払い等を行うこと。

(5) 実績報告書等の作成

- ・開催準備から当日までの実施結果及び記録写真（スチール写真含む）、広報実績、アンケート結果等を取りまとめるとともに、評価・検証を行い、課題等を記載した報告書を作成し、実行委員会が指定する期日までに提出すること。
- ・フェス当日の全体の内容が分かるダイジェスト動画を作成し、実行委員会に提出すること。

4 添付資料等

(1) 添付資料

実行委員会で手配済みの会場

(2) 参考

- ・オープンハウスアリーナ太田
公式サイト <https://gunma-cm.com/>
- ・群馬県企業等対抗社会人eスポーツリーグ
公式サイト <https://gunma-league.jp/2025/>
Youtube(2025) <https://www.youtube.com/watch?v=X-1o3vZHvtI>
- ・全日本eスポーツ実況王決定戦
公式サイト <https://esports-jikkyo-oh.jp/>
Youtube(2025) <https://www.youtube.com/watch?v=CVBHg7eHW7Q>

5 契約期間

契約の日から令和9年3月31日（水）までとする。

6 留意事項

(1) 秘密の保持

- ア 本業務に関し、受託者が実行委員会から受領又は閲覧した資料等は、実行委員会の了解なく公表又は使用してはならない。
- イ 受託者は、本業務で知り得た業務上の秘密を保持しなければならない。

(2) 個人情報の保護

受託者は、本業務を履行する上で個人情報を取り扱う場合は、個人情報の保護に関する法律（平成一五年法律第五十七号）、群馬県個人情報の保護に関する法律施行条例（令和四年群馬県条例第七十六号）等の関係法令を遵守しなければならない。

(3) その他

この仕様書に定めのない事項及び業務遂行上疑義が生じた場合は、その都度実行委員会と協議の上、処理することとする。