

えひめ e スポーツフェスタ開催事業委託業務仕様書

1 適用範囲

本仕様書は、県が発注を予定している「えひめ e スポーツフェスタ開催事業委託業務」の企画提案及び委託する場合において適用される主要事項を示すものであり、業務委託契約書に添付する仕様書は、受託候補者と協議の上、別途作成する。

2 業務名

えひめ e スポーツフェスタ開催事業委託業務

3 目的

本県では、年齢や性別、障がいの垣根なく実施できる e スポーツを、障がい者の社会参加や理解促進、健常者との交流など、共生社会の実現を目的に推進している。

これまで、県内で e スポーツに取り組む障がい者施設をモデル施設として認定し、機器の貸与や導入補助、イベントの開催支援のほか、企業や大学と連携した重度障がい者向けコントローラーの開発などを実施してきた。

こうした中、県主催の e スポーツ大会を開催することで、障がい者の活躍の場を創出し、モデル施設の継続した e スポーツ活動を促進するとともに、e スポーツ関係者が集結する機会を通して、社会的意義のある取組等を共有し、連携を図るほか、健常者と障がい者の交流により障がいへの理解促進につなげることで、e スポーツの更なる普及を図る。

については、e スポーツ関係者が集結するイベントの開催業務及び県の e スポーツ事業を周知する業務について委託する。

4 事業費（委託料）

2,388,000 円（消費税及び地方消費税の額を含む）を上限とする。

5 委託期間

契約締結の日から令和 9 年 3 月 31 日（水）まで

6 業務実施方針

本業務の実施に当たり、下記の実施方針を十分に考慮すること。

(1) 障がいへの理解促進

イベントの開催に当たっては、障がい者と健常者の交流を通じて、障がいへの理解促進を図る内容とすること。

(2) インクルーシブなスポーツイベント

障がい者がイベントを通じて多様な人々と交流し、社会参加の機会となるよう、性別や年齢、障がいの有無に関わらず、誰もが気軽に参加できるイベントとすること。

(3) 県の取組の情報発信

本県では、障がい者対象のeスポーツ事業として、他都道府県に先駆けた先進的な取組を実施していることから、イベントの開催だけでなく、本県の取組について、イベントの前後において、県内外の関係者に対して情報発信を行うこと。

7 業務内容

下記に掲げる事業の実施に必要な一切の業務を行うこと。

(1)「えひめeスポーツフェスタ」の開催

開催条件は下記のとおりを想定するが、最終的には提案内容及び協議によって決定するものとする。なお、モデル施設等の障がい者施設がオンラインでの参加を希望する場合は、オンライン参加に向け必要な調整・対応等を実施すること。

○開催日：令和9年1月30日（土）

○場 所：KAWAHARA e-Sports Stadium

○参加者：選手、観覧者及び関係者等 300 名程度

（実施内容）

① eスポーツ大会の実施

ア 大会運営

県内外の障がい者と健常者が、eスポーツ対戦を通じて交流するeスポーツ大会を実施し、成績上位者を顕彰すること。なお、大型モニターやスクリーンを利用し、視認性を高めること。また、タイトルは、ぷよぷよeスポーツとし、参加者50～60名程度（うち障がい者の参加者数を全体の半数程度）によるトーナメント方式での大会を実施すること。また、障がい者施設対抗の団体戦など、個人戦だけでなくチーム戦も取り入れること。ただし、これに代わるタイトルがあれば積極的に提案すること。

イ 参加者募集

上記アの参加者を、ポスター、チラシ、新聞広告、テレビ・ラジオコマーシャル又はSNSなどの媒体を活用し、広く募集すること。各部門で、障がい者と健常者が対戦・交流できるよう双方の参加を促すこと。

ウ 大会の実況・解説

アナウンサー等による対戦の実況やeスポーツの有識者による解説を交え、大会を盛り上げること。

エ 集客につながる取組

大会参加者以外の人でも立ち寄ってもらえるようなイベント内容にすること。

② 県のeスポーツ事業のPR

ア 県のeスポーツ事業の紹介

本県の取組を障がい者・健常者にかかわらず広くPRするため、県がeスポーツ事業の紹介を行う機会を設けること。

イ 地域拠点施設・モデル施設主導によるeスポーツ体験コーナーの設置

地域拠点施設・モデル施設のこれまでの活動成果をPRするため、施設の職員・利用者が運営するeスポーツ体験コーナーを設けること。

ウ 障がい者向けコントローラー開発・普及事業の成果発表

県内のIT企業「株式会社ディースピリット」や愛媛大学の協力のもと、重度の身体障がい者に対して、オーダーメイドでコントローラーの開発を計画している。開発したコントローラーを紹介する機会を設けること。

③ ゲーム依存症に関する講演の実施

ゲーム依存防止のため、専門的知識を有する講師を招へいし、本大会会場に訪れた参加者を対象に、ゲーム依存に関する講演会等を開催すること。

④ 情報発信

ア 周知

ポスター、チラシ、新聞広告、テレビ・ラジオコマーシャル又はSNSなどの媒体を活用し、イベント開催の事前周知を図ること。また、事前及びイベント当日のストリートビジョンでの周知についても検討すること。レイアウト及びデザイン等は複数案作成の上、県と協議し決定すること。

また、イベント後においても、県内外の関係者に対して情報発信を行うこと。

イ 映像作成・発信

本イベントが紹介できる3～5分程度の映像を作成し、テレビやSNSなど独自の発信チャンネル等により、積極的に情報発信を行うこと。なお、映像は愛媛県YouTube公式チャンネル等に掲載するため、県の申し出により無償でのコンテンツの二次利用を認めること。

⑤ その他

上記①～④の実施にあたり、必要に応じて、ゲーム機器・ソフト等の使用に係る各メーカーへの利用手続を行うこと。

(2) 県ホームページ「愛顔（えがお）eスポーツ」の改修

県から提供されたモデル施設や実施事業の情報を踏まえ、本県のホームページ「愛顔（えがお）eスポーツ」を、令和7年度の実態にあわせた内容に改修するとともに、eスポーツがもたらす障がい者への好影響を視覚的に訴える構成とすること。

(3) 独自提案

障がい者に対するeスポーツの普及につながるような企画の提案も可能とする。

8 事業計画書及び報告書の提出

- (1) 受託者は、契約締結後遅滞なく受託者が提案した企画提案書をもとに、広報手段やイベント内容等の具体的な業務内容について県と協議の上、委託契約書に定める「事業計画書」を作成して提出すること。
- (2) 委託業務完了後、委託契約書に定める「実績報告書」を作成し、県の検査を受けること。
- (3) 県は、必要がある場合は、受託者に対して委託業務の処理状況について調査し、又は報告を求めることができる。

- (4) 県は、業務実施過程で本仕様書記載の内容に変更の必要が生じた場合は、受託者に協議を申し出る場合がある。この場合、受託者は、委託料の範囲内において仕様の変更に応じること。

9 再委託の可否

原則として、受託者は業務を第三者に再委託してはならない。ただし、再委託の業務内容、再委託先の概要及びその体制と責任者を明記の上、事前に書面にて県へ報告し、必要と認められた場合はその限りではない。

10 成果の帰属及び秘密保持

(1) 成果の帰属

本業務で得られた成果は、原則として、県に帰属する。

(2) 秘密保持

- ① 本業務に関し、受託者から県に提出された計画書等は、本業務以外の目的で使用しない。
- ② 業務に関し、受託者が県から受領又は閲覧した資料等は、県の了解なく公表又は使用してはならない。
- ③ 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。

11 その他

業務の実施に当たっては、県と協議を重ねながら実施するものとする。