

# 「e スポーツ 2days 2025」開催業務 委託仕様書

## 1 業務の名称

「e スポーツ 2days 2025」開催業務

## 2 業務の趣旨・目的

e スポーツ選手権実行委員会（以下、「実行委員会」という。）は、e スポーツ 2days 2025 と題して、以下の2つの大会を開催する。

- (1) 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「第 5 回全日本 e スポーツ実況王決定戦（以下、「実況王」という。）」。
- (2) e スポーツを通じた若者の戦略的思考やコミュニケーション能力の向上を図るとともに、本県の e スポーツ事業の認知を拡大させ、ブランド力向上に資することを目的とした e スポーツ全国大会「U19 e スポーツ選手権 2025（以下、「U19」という。）」。

## 3 イベントの概要

e スポーツ 2days 2025 を開催するにあたり、1 日目「実況王」、2 日目「U19」を開催し、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) e スポーツ 2days 2025

#### ア 開催日（予定）

令和 7 年 1 2 月 2 0 日（土）、2 1 日（日）

※設営日等：1 2 月 1 7 日（水）～1 9 日（金）

※撤去日：1 2 月 2 1 日（日）の U19 終了後～

#### イ 会場

Gメッセ群馬 展示ホール 1 / 3（約 3,330 m<sup>2</sup>）

（高崎市岩押町 1 2 - 2 4）

#### ウ イベント構成

##### (ア) メインステージ

令和 7 年 1 2 月 2 0 日（土）：実況王

令和 7 年 1 2 月 2 1 日（日）：U19

##### (イ) 会場内コンテンツ

両 日：実況王と U19 の相互連携イベント

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

キッチンカー

協賛企業や学校等のブース

その他、来場誘致に繋がるイベント など

### (2) 実況王

#### ア 開催日（予定）

##### (ア) 予選

令和 7 年 1 1 月頃

##### (イ) オフライン決勝

令和 7 年 1 2 月 2 0 日（土）

イ 会場

(ア) 予選

動画審査

(イ) オフライン決勝

Gメッセ群馬 展示ホール 1 / 3

ウ 実況タイトル

- ・現在、関係者と調整中であり、未定である。
- ・関係者との調整が付き次第、「eスポーツ 2days 2025」開催業務の企画提案募集に係る参加申込者に伝達する。
- ・選定されるタイトルによっては仕様書の内容が変更になる場合があります。

(3) U19

ア 開催日 (予定)

(ア) オンライン予選

令和7年11月頃

(イ) オフライン決勝

令和7年12月21日 (日)

イ 会場

(ア) オンライン予選

オンラインで実施 (運営は群馬県内の会場を使用すること)

(イ) オフライン決勝

Gメッセ群馬 展示ホール 1 / 3

ウ 競技タイトル

- ・「League of Legends」及び「VALORANT」の2部門制とすること。
- ・「League of Legends」部門の参加対象は、13歳以上19歳以下の者5～6名で編成したチームとし、「VALORANT」部門の参加対象は、15歳以上19歳以下の者5～6名で編成したチームとし、参加上限は各150チームとすること。

## 4 業務の内容

(1) eスポーツ 2days 2025

ア 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)

○実況王

エントリー数：80名

視聴数 (オフライン決勝)：5万回

来場者数 (オフライン決勝)：1,500名

○U19

エントリー数：190チーム

視聴数 (オフライン決勝)：5万回

来場者数 (オフライン決勝)：1,500名

- ・実況王は、全国規模の大会とし、eスポーツ実況者の登竜門として、日本を代表する群馬発のeスポーツ実況者大会のイメージを強く訴求する企画内容とすること。
- ・U19は、全国規模の大会とし、「若者の憧れの地」「プロへの登竜門大会」としての

イメージを強く訴求する企画内容とすること。

#### イ 基本事項

- ・実況王の出場選手（以下、「選手」という。）、U19 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うこと。
  - ・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。
  - ・オフライン決勝に出場する選手及びチームに対して、旅費・宿泊費を支給すること。
  - ・各大会ともに開会式及び閉会式（表彰式を含む）を企画・実施すること。
  - ・各大会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。
  - ・オフライン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、優勝者及び準優勝者にはトロフィーを、U19 において優勝・準優勝チームにはメダルを授与すること。

#### ウ 実況王及び U19 の企画・設営・運営

（2）実況王、（3）U19 のとおり。

#### エ 会場内コンテンツ

- ・実況王と U19 の相互誘客に繋がるようなイベントを企画すること。
- ・e スポーツに馴染みのない方にも来場してもらう企画（例：2 日間連続来場特典、知名度の高いゲストの招聘など）とすること。
- ・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などを記載した出展マニュアルを作成すること。

#### オ 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実況王と U19 の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、それぞれ専用のウェブサイトを日本語にて構築すること。
- ・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、実況王と U19 専用の X でエントリー募集や大会告知等を適宜発信すること。
- ・大会情報の周知やフォロワー数増加のための取組として、フォロー&リポストキャンペーン等を企画し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。

##### （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

- ・決勝大会出場選手とチームにインタビューを実施し、紹介動画を作成すること。
- ・作成した動画及びインタビュー内容については、SNS で発信する等、視聴・来場の促進のために有効活用すること。
- ・エントリー開始、オフライン決勝直前、オフライン決勝開催後のタイミングで大会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。

##### （オ）ポスター・チラシ等制作

- ・選手及びチームを募集するために、募集用ポスター・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。

- ・上記とは別に、決勝大会の来場を促進するためのポスター・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、配布先が一定期間ポスターを掲示し、かつ、チラシを配布するよう対策を講じること。

(カ) 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、実行委員会に承認を得た上で実施すること。
- ・各大会後に広報や記録用に、スチール撮影を行い、実行委員会に提出すること。

カ 配信構成、レイアウト

(ア) 配信構成

実況王はオフライン決勝、U19 はオンライン予選及びオフライン決勝の配信にあたり、視聴者が魅力ある大会と感じられるように、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。

キ 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U19 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。

ク 管理

上記アからキ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実施すること。
- ・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。
- ・課題動画に関しては、公式HPで一般に公開すること。
- ・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。
- ・契約日～8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 オンライン予選

- ・審査員は5名程度提案すること。
- ・審査員が提出された動画を可及的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、オフライン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は最大8名とすること。

ウ オフライン決勝

- ・オフライン決勝の司会者を1名提案すること。
- ・オフライン決勝は、司会者、審査員ブースを設けるほか、「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、トーナメント形式とし、3位決定戦は行わないこと。
- ・有名プロプレイヤーやストリーマーをオフライン決勝にゲストとして招聘し、実況王を盛り上げるためのコンテンツを実施すること。なお、ゲストには、オフライン決勝への応援メッセージをいただく等、実況王の広報に協力できる人材を選出すること。

(3) U19

U19を以下のとおり、企画・設営・運営すること。

ア チーム募集

- ・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～8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 オンライン予選

- ・試合は全てトーナメント形式でBO1にて実施し、オフライン決勝に進出する計4チーム（「League of Legends」部門2チーム、「VALORANT」部門2チーム）を選出すること。
- ・決勝進出をかけた試合4試合を、Youtubeやその他、適切な動画配信プラットフォームを用いて配信すること。
- ・配信に当たっては、実況者・解説者をそれぞれ配置すること。なお、実況者又は解説者が司会を兼ねること。

- ・U19 の認知を高めるため、また決勝大会の視聴に繋げるために、ストリーマーやプロ選手等による公式ミラー配信を実施すること。
- ・決勝に進出する4チームの予選ダイジェストや、インタビューなどを盛り込んだ動画を作成し、オフライン決勝の来場者数及び視聴数増加に繋げること。

#### ウ オフライン決勝

- ・選手が着用するオリジナルユニフォームを作成すること。
- ・決勝戦はBO1（ベストオブワン）形式で実施すること。
- ・司会者、実況者、解説者をそれぞれ配置すること。
- ・U19 の認知を高めるため、ストリーマーやプロ選手等による公式ミラー配信を実施すること。
- ・League of Legends と VALORANT における著名なチームやストリーマーの他、集客力のあるタレント（アイドルなど）をそれぞれオフライン決勝にゲストとして招聘し、各部門の優勝チームとゲストとのエキシビジョンマッチや、U19 を盛り上げるためゲストを活用した企画等を実施すること。なお、ゲストには、決勝大会への応援メッセージや注目選手を紹介いただく等、U19 の広報にも協力いただくこととし、それらを円滑に実施できるよう、IPホルダーとの調整を行うこと。

### (4) その他

#### ア 協賛

- ・受託事業者が、eスポーツ 2days 2025 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。
- ・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、eスポーツ 2days 2025 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、県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) 実績報告書の作成

開催準備から当日までの実施結果及び記録写真、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。

## 5 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

- ・ Gメッセ群馬 公式サイト <https://www.g-messe-gunma.jp/>  
運営サポート <https://www.g-messe-gunma.jp/organizer-support.html>
- ・ U19e スポーツ選手権 公式サイト <https://www.u19esports.jp/>  
公式X [https://twitter.com/u19esports\\_jp](https://twitter.com/u19esports_jp)
- ・ 全日本 e スポーツ実況王決定戦  
公式サイト <https://esports-jikkyo-oh.jp/>  
公式X [https://twitter.com/jikkyo\\_oh](https://twitter.com/jikkyo_oh)

## 6 契約期間

契約の日から令和8年2月27日（金）までとする。

## 7 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。