

# 委託業務仕様書

## 1 業務名

令和8年度「eスポーツわかやま推進プロジェクト」運営業務

## 2 業務目的

eスポーツは、近年、市場が拡大しており、世界的にも若者を中心にプレイヤーやファンが増加している。そのため、若者を中心とした新たな地域文化を形成し、多様な人々の交流を促すコンテンツとして期待でき、地域の活性化に寄与するものとなっている。

また、eスポーツは性別、年齢、国籍、障害の有無等を問わず、誰もが参加でき、思考力や判断力の強化、コミュニケーション能力の向上といった教育的観点からも有用である。

そこで、本県では、eスポーツ人口の拡大を図るとともに、イベント等を通じた交流の場を提供することにより、若者を中心とした新たな地域文化の形成と地域活性化を実現することを目指して、「eスポーツわかやま推進プロジェクト」に取り組むこととしている。

本業務は、「eスポーツわかやま推進プロジェクト」の一環として、「和歌山県高校eスポーツ選手権2027」及びeスポーツ関連イベントを開催することで、創造性豊かな若者たちが集い・学び・活躍できる環境を提供するとともに、多様な人々の交流を促すことで、地域活性化を実現することを目的とする。

## 3 委託期間

契約締結日から令和9年3月31日（水）まで

## 4 業務内容

次の各号に掲げる業務を実施すること。（1）及び（2）を開催するにあたっては、次世代のデジタル人材育成と若者にとっても将来のキャリア形成につながるよう、県内の高校生や学生等を運営スタッフとして参画させるなど、eスポーツ関連イベントの運営スキル（配信・実況・Webデザイン等）を実践的に習得できる仕組みを盛り込むこと。なお、参画させる運営スタッフの確保及び旅費・人件費等の費用負担については、受託者が行うこととする。

### （1）「和歌山県高校eスポーツ選手権2027」の開催

令和8年1月～2月に開催した「和歌山県高校eスポーツ選手権2026」（以下、「選手権2026」という。）に引き続き、eスポーツに取り組む県内の高校生が、日頃の練習の成果を発揮できる場として、選手権を開催する。

（留意点）

- ① 開催内容は、別添「和歌山県高校eスポーツ選手権2026 大会規約」を参照の上、「選手権2026」と同程度の質を確保すること。
- ② 開催時期は、県と協議の上決定するが、令和9年1～2月頃を想定している。
- ③ 開催場所は、和歌山市内とする。
- ④ ゲームタイトルは、「リーグ・オブ・レジェンド」とする。
- ⑤ eスポーツの有識者等による実況や解説を交え、選手権の場を盛り上げること。

- ⑥ 本選手権において、和歌山県外の高校の参加枠を設けること。
  - ⑦ 生徒の努力と成果を称えるため、成績上位者に対する表彰式を実施すること。なお、表彰式及び表彰に伴う賞品等にかかる費用は受託者が負担すること。
- (2) 将来のキャリア形成や新たな学びにつながる e スポーツ関連イベントの開催  
子どもや若者が、e スポーツによる将来のキャリア形成を楽しみながら学び、体験できるイベントを開催する。

【例】e スポーツキャリア体験

参加者が次のア～ウのコンテンツを順番に体験することで、e スポーツが将来のキャリア形成に有効であることを学び、体験する。

ア e スポーツ体験

「選手」として e スポーツを体験

イ 配信体験

「イベント運営者」として e スポーツを体験

ウ 実況体験

「実況者」として e スポーツを体験

(留意点)

- ① イベントは、少なくとも紀北エリアと紀南エリアでそれぞれ 1 回ずつ (計 2 回) 開催することとする。なお、開催時期及び会場については、受託者からの提案を基に県と協議の上決定するものとするが、紀北エリアの会場については、下記を確保しており、当該会場を活用することも可能とする。この場合、施設利用料及び附属設備利用料は無償とするが、インターネット回線の整備・利用や電源の増設にかかる費用は受託者が負担するものとする。

日時： i) 令和 8 年 12 月 19 日 (土) 9 時から 22 時まで

ii) 令和 8 年 12 月 20 日 (日) 9 時から 22 時まで (撤収時間込み)

※ i) は準備用、ii) は本番用として確保しているが、上記日時の範囲内で準備から撤収まで可能であれば、いずれの日時に本番を開催しても良いものとする。

場所：和歌山城ホール展示室 (和歌山市七番丁 25 番地の 1)

備考： i) インターネット回線・電源の増設は受託者が整備するものとする。

ii) その他、不明点については下記担当に直接問い合わせること。

担当：和歌山城ホール 玉置副館長 電話：073-432-1212

- ② 地元企業との連携など、e スポーツを地域に根付かせるための工夫を行うこととし、2 会場合わせて 750 名の参加者を目標とすること。

(参考) 令和 7 年度実績

令和 7 年 10 月 13 日開催

『和歌山県 e スポーツフェスタ「きら★スポ」Fall 2025』 …291 名

令和 7 年 12 月 27 日開催

『和歌山県 e スポーツフェスタ「きら★スポ」Winter2025』 …323 名

- ③ イベント会場において、気候変動対策への県民の行動変容を促すことを目的とし

て、県が開発する仮想空間（オンラインを想定）を通してカーボンニュートラルの生活や街づくりを体験できるゲーム形式の啓発コンテンツを出展するスペースを設けること（運営は県が行う。）。なお、出展スペースの面積や附属設備の要否等については、今後県と協議の上、決定することとする。

- ④ イベントへの参加人数は、受託者が集計し、4（3）で作成する事業報告書にて県へ提出すること。

### （3）成果物の作成

- （1）～（2）の結果を集約し、成果物としてまとめ、事業報告書とすること。

## 5 業務実績の報告

業務終了後、4（3）にて作成した事業報告書を電子データにより県へ提出すること。

## 6 再委託

本業務の実施にあたり、再委託が必要となる場合は、事前に県の承認を得ること。

## 7 秘密保持

- （1）受託者は、本業務の実施にあたり、知り得た情報を他に漏らしてならない。本契約が終了し、又は解除された後も同様の義務を負う。
- （2）受託者は、県から提供された資料等を厳重に取り扱うものとし、本業務の目的以外のために利用（複写及び加工を含む。）し、又は第三者に提供してはならない。
- （3）受託者は、本業務終了後、速やかに県から提供された資料等を返還すること。

## 8 情報セキュリティ管理

本業務の実施に際して、個人情報の保護に関する法律（平成15年法律第57号）、和歌山県個人情報の保護に関する法律施行条例（令和4年10月5日条例第38号）、和歌山県情報セキュリティポリシーのほか、関係法令等を遵守すること。

## 9 権利の帰属

本業務で作成した全ての成果品に係る著作権は原則として、県に帰属する。ただし、協議により、県が認めた場合はこの限りではない。

## 10 その他

- （1）受託者は、業務の遂行に関し、本仕様書に沿って実施すること。
- （2）本仕様書に定めのない事項及び本仕様書に関し、疑義が生じた場合は、事前に県と協議し、その指示に従うこと。