

第7回 YOKOSUKA e-Sports CUP 運営等
業務委託特記仕様書

令和8年1月21日

横須賀集客促進・魅力発信実行委員会

目次

| | |
|-----------------------------|----|
| 1. 業務の背景と目的、将来像及び業務範囲 | 4 |
| 1-1 業務の背景 | 4 |
| 1-2 業務の目的 | 4 |
| 1-3 実現したい将来像 | 5 |
| 1-4 KPI | 5 |
| 1-5 業務の範囲 | 6 |
| ① 全体ディレクション | 6 |
| ② 大会運営 | 6 |
| ③ 配信 | 6 |
| ④ コンテンツ製作 | 6 |
| ⑤ 協賛用資料作成および協賛営業先の提案 | 7 |
| ⑥ プロモーション | 7 |
| ⑦ その他 | 7 |
| 2. 要求仕様 | 8 |
| 2-1 大会運営 | 8 |
| ① 大会趣旨 | 8 |
| ② 大会実施時期 | 8 |
| ③ ゲームタイトル | 8 |
| ④ 部門構成 | 8 |
| ⑤ 参加チーム | 9 |
| ⑥ キャスティング | 10 |
| ⑦ 会場選定 | 10 |
| ⑧ クリエイティブ | 10 |
| 2-2 配信 | 10 |

| | |
|------------------------|----|
| 2-3 プロモーション | 10 |
| 2-4 コンテンツ制作 | 11 |
| 3. 実施条件 | 11 |
| 3-1 大会スケジュール（予定） | 11 |
| 3-2 打合せ・協議 | 11 |
| 3-3 作業条件 | 11 |
| 4. その他 | 12 |
| 4-1 実務実施計画 | 12 |
| 4-2 情報の取り扱い | 12 |
| 4-3 成果物について | 12 |
| 4-4 その他 | 12 |
| ①再委託について | 12 |
| ②疑義の解消 | 12 |
| ③責任 | 12 |

1. 業務の背景と目的、将来像及び業務範囲

1-1 業務の背景

横須賀市では令和元年から Yokosuka e-Sports Project を開始し、市内における e スポーツの普及や IT リテラシーの向上、e スポーツにかかる人々のコミュニティづくりを行ってきた。また、令和 2 年から全国の高校生がチャレンジできる e スポーツ大会、YOKOSUKA e-Sports CUP を毎年開催し、新たな人材の発掘や若年層に新たな可能性を開花させる機会を提供してきたが、過去 6 回の大会に参加していた卒業生による活躍も目立つようになってきた。

また、自治体として最も早く「VALORANT」を令和 3 年の第 2 回大会からタイトルとして採用し、5 年間続けてきたことで培った大会の歴史と意義を重視している。

令和 6 年度以降、e スポーツ事業は立ち上げフェーズを終え、育成およびコミュニティ強化フェーズへと移行した。既に築かれた人材や大会関係者との関係を一層強化するとともに、e スポーツを活用して IT リテラシー向上やコミュニケーション能力育成を目的とした教育的プログラムを導入している。

令和 8 年度においても、これらの取り組みをさらに推進し、地域内外の連携強化や若年層の成長支援に重点を置いて展開したい。

今回からの新たな取り組みとして、競技レベルの幅広い参加を促進するために「部門制」の導入を検討することで、上級者から初心者までそれぞれに適した競技機会と育成の場を提供し、参加者の定着やコミュニティの裾野拡大を図る。

1-2 業務の目的

- ・市内における e スポーツの普及・振興により、Yokosuka e-Sports Project の推進を目指す。
- ・e スポーツを通じ、様々な分野のスキルや専門知識を身に着けてもらうことで、人材の育成を促す。
- ・全国高校生 e スポーツ大会を開催し、大会出場機会が少ない高校生にとっての活躍の場を設ける。
- ・先進的に e スポーツに取り組む自治体の大会として市内外に周知し、市の魅力向上やブランド力向上を目指す。
- ・大会出場経験者や、市内 e スポーツ部と連携した企画を、大会や、プロジェクトのコンテンツとして盛り込み、関係人口の増加を図る。
- ・部門制の導入により、参加の敷居を下げる同時に、選手の成長段階に応じた競技・育成機会を提供する。

1-3 実現したい将来像

- ・eスポーツの聖地化を目指すため、知名度が高い都市魅力にあふれる街づくり。
- ・eスポーツにかぎらない様々な分野の人材輩出。
- ・部門制による多くの高校生への実戦機会の提供とeスポーツの裾野を広げること、および市内高校の露出・活躍の場を強化することで、持続的なコミュニティを育成する。
- ・将来的に大会の冠スポンサーとなる企業を募集し、安定的な資金基盤の構築や事業の持続可能性および拡大・発展を図る。

1-4 KPI

下記に定めたKPI（アウトプット）は目標であり、以降の企画内容についてこの数値を達成するよう企画することを前提とする。

| 指標 | 2024年 | 2025年 | 2026年 |
|---|-------|---------|--------|
| 参加チーム数（※1） | 81チーム | 127チーム | 128チーム |
| 配信視聴者数（※1） TwitchおよびYouTubeの本配信およびミラー配信の視聴者数 | 約30万回 | 約22.4万回 | 約35万回 |
| 市内の協賛企業数 | 20社 | 30社 | 30社以上 |
| メディア露出件数 | 7件 | 20件 | 20件以上 |
| インフルエンサー出演（※2） | 3人 | 4人 | 3人以上 |
| 大会出場者満足度（アンケート実施） | ○ | - | - |

※1. 複数部門で実施する場合は、合算した数値

※2. 本大会出場経験者で、プロチームに所属する方等による出演（収録含む）

1-5 業務の範囲

① 全体ディレクション

「第7回 YOKOSUKA e-Sports CUP」（以下大会）とプロジェクトの推進にも寄与する大会関連コンテンツの製作について、全体のディレクションを行う。

・補足（今年度の部門構成案）：本大会は今年度より、上級者向けの「CHAMPIONS（チャンピオンズ）」部門と、初心者・中級者向けのランク上限付き「CHALLENGERS（チャレンジャーズ）」部門の2部門制を検討する。全体ディレクションは両部門の運営・スケジュール調整・配信を統括すること。

② 大会運営

・ディレクション

- ・オフライン会場（CHAMPIONS部門決勝トーナメント）の手配および連絡調整
- ・参加フォームの設置、希望者の集約および連絡調整
- ・キャスティング（司会・解説）
- ・機材準備、調整、台本制作
- ・イベント進行
- ・配信オペレーション
- ・配信に必要なクリエイティブ関係製作

③ 配信

- (ア) オンライン配信を実施すること。なお、配信プラットフォームはTwitch・YouTubeを必須とする。それ以外を追加する場合は企画書に明記すること。
- (イ) 一部の市内高校生などを招き、会場から参加できるようなイベントを検討、実施すること。
- (ウ) 複数会場をDiscord等で繋ぐなど、高校生の声や映像を届けられる企画を検討・実施すること。また、協賛企業の希望などをくみ取り、実施場所の検討を行うこと。

④ コンテンツ製作

大会の前後および、当日の配信に必要なコンテンツを企画・制作すること。

また、KPIの達成のため、以下の点を考慮したコンテンツを企画・制作すること。

- ・関係人口を増やすコンテンツ
- ・インターバルの時間短縮
- ・オンラインでも横須賀らしさを打ち出すコンテンツを盛り込むこと。
- ・市内高校生が対象のコンテンツ

⑤ 協賛用資料作成および協賛営業先の提案

- (ア) 企業等への協賛営業資料を作成すること。作成にあたり、KPI達成のため、たくさん
の企業（主に市内企業）が参加したいと思えるような内容・金額を設定すること。
なお、協賛方法については、金額協賛および物品協賛の2種類とする。
- (イ) 協賛営業先について、可能な限り提案・紹介すること。
- (ウ) 協賛営業は基本市が出席するものとするが、(イ)で提案・紹介した企業については、
可能な限り同席すること。
- (エ) 協賛獲得時のバックマージンを希望する場合は、企画提案書に明記すること。
- (オ) 大会の冠スポンサーを募集するための協賛プランの作成や、営業を行うこと。（加点
要素）

⑥ プロモーション

Xでの告知やミラー配信などによる参加者数・配信視聴者数増加を狙ったプロモーションを
検討・実施すること。

⑦ その他

業務遂行に必要な地元事業者や関係事業者との調整を行い、市職員に適宜報告するなどの窓口
機能を果たすこと。

2. 要求仕様

2-1 大会運営

① 大会趣旨

地方自治体が行う大会として、横須賀市における高校生の出場チャンスを増やし、フィードバックをより大きいものにすることを第一目的とし、市内高校生が、より多くのデジタル人材育成につながる経験を積める大会とする。

ただし、大会として出場者の満足度を上げるため大会実施上、有利不利にかかわらない部分で行うこととする。

また、大会出場経験者で現在活躍している選手・インフルエンサーなどとの交流を増やすことで、大会における関係人口の増加を図るなど、Yokosuka e-Sports Project 全体の発展にも寄与する大会とする。

さらに今年度より、競技レベルに応じた2部門制の導入する。上級者向けの「CHAMPIONS（チャンピオンズ）」部門と、初心者・中級者向け（ランク上限あり）の「CHALLENGERS（チャレンジャーズ）」部門を設けることで、参加の敷居を下げるとともに、各校・選手の露出機会や育成機会を拡充する。部門ごとの配信・開催条件や参加要件は下記「④ 部門構成」のとおりとし、詳細は企画案をもとに主催者と協議のうえ決定する。

② 大会実施時期

公式大会や他の大会の実施状況、高校生の参加のしやすさ（夏休み等）などを考慮し、主催者と協議のうえ日程を決定すること。

なお、令和7年度に実施した第6回YOKOSUKA e-Sports CUPは8月5日（火）に予選、8月20日（水）に決勝を実施した。

③ ゲームタイトル

本大会が第2回大会から採用しているPCゲーム「VALORANT」をメインタイトルとする。

④ 部門構成

大会参加の敷居を下げることと、選手の成長段階に応じた競技・育成機会の提供を目的に、同一タイトル（VALORANT）において、上級～初心者までの異なる競技水準に対応する部門制を導入する。実施方法については、実施要領に記載の予算の範囲内とし、提案すること。

【部門 1（従来）】

名称：CHAMPIONS（チャンピオンズ）部門

特徴：ランク制限なし／上級者向け

目的：高水準の競技性を維持し、優秀な選手の競技機会と観戦コンテンツ性を確保する。

配信・開催条件：予選大会はオンライン配信、決勝トーナメントはオフライン会場（市内）で実施する。配信・会場運営の詳細は実施要領で定め、主催者と協議のうえ決定する。

【部門 2（新設）】

名称：CHALLENGERS（チャレンジャーズ）部門

特徴：ランク上限あり（ゴールド3以下想定）／初心者・中級者向け

目的：初心者・中級者が安心して参加できる環境を提供し、競技経験の機会を増やすことで選手層の裾野拡大と長期的な育成につなげる。

配信・開催条件：決勝大会のみオンライン配信を行う。配信・実施方法に関する詳細は実施要領で定め、主催者と協議のうえ決定する。

⑤ 参加チーム

トーナメント制とするが、運営・配信を行うにあたり、予算内で実施可能なチーム数に限界があるため、128チームを上限の目安とする。（2部門合算）

なお、令和7年度に実施した第6回 YOKOSUKA e-Sports CUP では各チームの試合数増加を図るため、スイストドロー形式を採用した。

⑥ キャスティング

CHAMPIONS 部門

予選：実況 1 名・解説 1 名

決勝：実況兼 MC 1 名・解説最大 2 名

CHALLENGERS 部門（決勝戦のみ）

実況 1 名・解説 1 名（CHAMPIONS 部門の予選大会と同日開催も可）

実施するゲームタイトルに精通し、ファンからも認知度の高い人材をピックアップし、主催者と協議のうえで決定する。なお、キャスティング費用は委託費用に含むものとする。

⑦ 会場選定

実況・解説・配信を行うための会場を選定する。

会場利用料等については、委託費用に含むこととする。

なお、第 5～6 回大会の決勝トーナメント会場は「いちご よこすかポートマーケット」となった。

| 必須条件 |
|--------------------------|
| 大会運営および配信に必要なネット環境があること |
| キャストおよび高校生が登壇するステージがあること |
| 観覧希望者が観覧できるスペースがあること |
| キャストおよび高校生の控室があること |

⑧ クリエイティブ

配信に必要なスライド素材等を制作する。

2-2 配信

| # | 配信プラットフォーム | |
|---|------------|------------------------------|
| 1 | Twitch | 横須賀市 e スポーツ公式アカウントの権限付与のうえ配信 |
| 2 | YouTube | 横須賀市公式アカウントの権限付与のうえ配信 |

※ 1・2 は必須。その他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とする。

2-3 プロモーション

- ・大会の直前に SNS 等での告知を本大会出演者およびゆかりのあるインフルエンサー等に依頼する。
- ・著名なストリーマー 3 名以上にミラー配信実施を依頼し、大会視聴数の増加を図る。

2-4 コンテンツ制作

- ・大会の配信における合間の時間などを埋めるコンテンツを制作する。
- ・大会の参加者特集や、横須賀の観光 PR につながるコンテンツを制作する。
- ・市内高校の e スポーツ部を対象にした Yokosuka e-Sports Project の取り組みを紹介するコンテンツを制作する。

3. 実施条件

3-1 大会スケジュール（予定）

| | |
|-----------|-----------|
| 大会開催決定告知 | 5月上旬 |
| 参加チーム締め切り | 7月中旬 |
| 予選 | 8月上旬または中旬 |
| 決勝 | 8月下旬 |

※時期については記載しているスケジュールは目安とし、部門ごとに協議の上、決定する。

3-2 打合せ・協議

契約後から、大会終了後の報告まで、週1回を基本としたミーティングを行う。

3-3 作業条件

- ア 本業務の遂行に必要な場所、資材、資源等は、原則として受託事業者の負担とする。ただし、本委員会と会議を行うための会議室は本委員会が用意する。
- イ 横須賀市本庁舎、及び各拠点へ構築作業用としてパソコンや USB メモリ等の外部記憶媒体を持ち込む場合には、事前に横須賀市へ持ち込み許可申請を行い、承認されたもののみを認める。その際、パソコンや USB メモリ等のセキュリティ施策については本委員会と協議の上その指示に従うこと。
- ウ 横須賀市本庁舎、及び拠点での作業可能時間は、原則として平日 9 時から 17 時までとする。
- エ ホームページ等外部への公開に係わる作業実施日は、本委員会と打ち合わせの上、その指示に従うこと。

4. その他

4-1 実務実施計画

受託事業者は本業務の実施計画を策定し、契約締結後すみやかに WBS(Work Breakdown Structure)と体制図を提出し、本委員会の承認を得ること。体制図には協力会社を含めた実施体制を明示すること。

4-2 情報の取り扱い

当該契約の履行にあたって本委員会から提供した個人情報を含む全ての情報(以下、個人情報等と呼ぶ)や、作業の中で知り得た個人情報等の取り扱いについては、(別紙3)個人情報の取扱いに関する特記事項を遵守しなければならない。

4-3 成果物について

本業務において納品された成果物を使用する権利は、本委員会に帰属する。

4-4 その他

①再委託について

受託事業者は、本委員会と事前協議のうえ承諾を得られていれば、第三者への一部業務の再委託は可能とする。

②疑義の解消

仕様書等に定めのない事項または疑義が生じた事項については、受託事業者と本委員会が協議して定めるものとする。

③責任

- ア 本業務遂行にあたり、事前にリスク管理を行った上で未然に防ぐよう努めること。また、発生したトラブルについては受託事業者が誠意をもって解決にあたること。
- イ 本業務遂行にあたり、最終的著作物の著作権には十分留意し、協議の上公開すること。