

事業計画書

事業名	沼津eスポーツフェスティバル2025
実施場所	ふじのくに千本松フォーラム キラメッセぬまづ 多目的ホール
実施予定期間	※イベントや研修会等の当日だけでなく、準備期間・実績の取りまとめ期間等も含めて記載してください。 令和7年 6月1日 ～ 令和8年 3月31日

◎事業概要

※事業の概要を100～200字で簡潔に記載してください（事業の紹介などで使用します）。

ゲーム体験ブース（16ブース程度を予定）の設置運営、訴求性のあるゲストを招いたステージイベントの企画、eスポーツに関わる障がい者のステージイベントの企画、飲食ブースの設置など

◎目的

※事業を行うきっかけ（地域の問題点や課題、社会背景など）と、その解決のために何をするのかを記載してください。

（社会的背景）

世界的にeスポーツが爆発的広がりを見せており、世界の市場規模は数十億ドルとも言われている。

現代ではデジタルネイティブ世代がすでに大きな割合を占めている。eスポーツは娯楽を超えた文化であり、コミュニティ形成の手段でもある。eスポーツは若年層を中心に、地域に活気をもたらす可能性を持っている。

沼津市内においては誠恵高等学校、飛龍高等学校、加藤学園高等学校、桐陽高等学校が部活動としてeスポーツに取り組んでいる。

（目的）

eスポーツを通じて沼津市の公益に貢献すること。それにより高齢者の健康保持（主に認知症等の予防）及び社会参画、障がい者の社会参画をも狙う。学生に対してはeスポーツに関する活躍の機会の提供を行い、もって教育への貢献に資する。沼津市及び周辺地域に対しては、にぎわいづくり、関係人口増加に貢献する。特に、ゲーム文化が好きな方々に対しては、沼津への愛着を感じていただき、継続的に沼津との関わりを持っていただくきっかけとする。

◎実施内容

日 程	実施項目・作業項目
	※イベントや研修会等の行事日程だけでなく、実施内容（打合せ・会議・資料作成・参加者募集・準備・検討会）、実施場所、参加対象、人員配置、役割分担など、事業期間すべてにわたる実施内容を記載してください。 ※ハード部門については、12月31日までに施設整備を終え、その後は施設を活用する計画としてください。

常時	Discord を使った役員会・その他組織内会議等の開催
4 月中	総会の開催
4 月～5 月	ステージ登壇候補者の選定・先方事務局との打ち合わせ
4 月～11 月	協賛（金）の依頼、後援の依頼
5 月	人事異動（役員・各担当リーダー等）の検討
6 月初頭	キックオフミーティング
6 月～9 月	ブースで扱うゲームの選定
6 月～9 月	ポスターデザイン、メインビジュアルの作成
9 月	ポスター、フライヤーの配布・掲示依頼・設置依頼
9 月	2025 版 WEB サイトの公開
9～11 月	ブース、ステージ、飲食ブース内容の企画詳細決定、パンフレットの作成
11 月 29 日	前日準備・設営
11 月 30 日	「沼津 e スポーツフェスティバル 2025」実施
12 月～1 月	報告書類、決算書類の作成
2 月中	総会の開催（報告書及び決算の承認、次回開催の検討）
3 月	沼津市役所へ報告

◎事業効果

※事業の実施により、期待される効果を記載してください。			
①市外からも多くの方が訪れる（関係人口の創出）			
②市内学校の e スポーツ活性化			
③高齢者が e スポーツに触れるきっかけが生まれる			
④中心市街地への賑わいにつながる			
⑤障がい者に希望や自信を持っていただく			
成果指標	※事業効果を客観的に評価できるよう、具体的な数値等を用いて成果指標を設定してください。		※左記指標の検証方法を記載してください。
	①沼津市外からの来場者 100 名以上（スタッフ等含む） ②ブース参加した高等学校部活動の学生へアンケートを行い、「イベントを通じて、部活動に取り組む意識やモチベーションが向上したか」という設問に「はい」を回答した人数が 80 パーセント以上 ③60 歳以上の来場者 20 名以上 ④来場者 1000 名以上（スタッフ除く） ⑤「将来への希望を感じた」と回答した障がい者 10 名以上	指標の検証方法	①会員と当日スタッフのペルソナ調査。来場者には入場時にアンケートを行う（住所選択項目を作成） ②学生に対して事後にアンケートを行う ③来場者アンケートを行う（年齢選択項目を作成） ④来場者アンケート回収数またはパンフレット配布数 ⑤障がい者へのアンケート実施

◎評価の視点に合致していることの説明 ※評価の視点については、募集の手引きを必ず確認して下さい。

社会的	※まちの活性化や魅力づくりのために有益であり、不特定多数の利益につながる質の高い事業であるか。
-----	---

必要性	(主なものは「目的」欄にも記入した。) 令和5年12月8日の開催(2023)では実施面積・ブース数・来場者数において静岡県最大規模となった。来場者数は1080名であった。前回開催(2024)ではその記録を自ら更新し1322名の来場があった。静岡県のeスポーツを牽引する存在であり、eスポーツ関連のみならず学校、病院、薬局、福祉、飲食(キッチンカー)、芸能関係(ステージ)など様々な業種が関わる催しである。
地域性	※地域課題の解決や地域資源の活用につながり、地域住民を巻き込めるか。 ▼誠恵高等学校eスポーツ部、飛龍高等学校eスポーツ部、加藤学園高等学校eスポーツ部が参画予定。普段はプレイヤーとして活躍する学生が、ここでは設営やおもてなしをする経験をする。 ▼「さとやま整形外科内科」が参画し、ブース運営も行う。高齢者向けeスポーツの体験会を行う。さとやま整形外科内科は日常的にeスポーツを活用し、またイベント時にもeスポーツをしばしば活用しており、相互に機運の醸成に努めている。 ▼その他、多くの市内企業が理念を理解され、協賛している。
独創性	※申請者ならではの着眼点や個性が見られ、新規性、チャレンジ性があるか。 多くのeスポーツイベントは対戦会であり、勝敗を決するイベントとなる事が多いが、本イベントは徹底的に初心者に寄り添う。コントローラーに一度も触れたことが無いような方に対しても大歓迎をして、楽しみながら最初の一步を踏み出す機会を提供している。競技性のあるタイトルについては別途トーナメントなども開催する。 毎回、人気声優などの登壇があり、ラブライブ!サンシャイン!!とは異なるポップカルチャーで沼津に貢献している。今回も声優の登壇やeスポーツに関わる障がい者の登壇を検討している。
実現性	※資金やスケジュール、法令順守、関係者との調整に問題がなく、予算や効果が適正であるか。 ▼実質的に5回目の開催となるため、過去4回の実績がある。 ▼前回は100万円をこえる協賛金を集めることができた。 ▼コンプライアンス関係については、ゲームタイトルの無断使用とならぬようそれぞれのガイドラインを遵守する、またはIPホルダー(ゲームメーカー等)の許諾を得る所作をとっており、許諾が取れなかったタイトルは扱わない。ステージでJASRAC管理楽曲の使用がある場合は必ず申請をする。
発展性	※事業の波及効果が見込まれ、意欲をもって主体的かつ継続的な活動ができ、資金確保への取り組みも十分か。 前回1322名、過去最高の来場者数であったが、さらに集客ができるよう新たな広報戦略を検討していく。 会員は主体性とやる気が強いが、1人あたりの業務量が多いため引き続き会員拡大も行っていく。 資金は前回は十分集まったが、今回は同様に協賛金を集めつつも、支出をいくらか抑える工夫についても検討していく。

◎次年度以降の活動予定

※ソフト部門(ステップアップ型)新規または2回目の応募で、助成の継続(最大3年まで)を希望する場合は、今後の活動予定と事業継続のための戦略について記載してください(今回の応募が次年度以降の助成を約束するものではありません)。

次年度については、共催のプラサヴェルデとも相談のうえ、キラメッセぬまづ多目的ホール全面を使用した大規模なものを検討したい。ステージ登壇者についても相応の訴求力のある方に声をかけたいと考えている。

◎実績の評価と改善点（継続事業のみ）

※継続事業については、過去の実績に対する自己評価と実績を踏まえた改善点等について記載してください。

前回開催は来場者数について大きな結果が出た一方、高齢者の来場については伸び悩み、障がい者の来場数については目標値に届かなかった。

障がい者への広報についてはある団体に周知依頼はしたものの、メディアに掲載いただけなかった。今回については新たにいくつかの障がい者関係団体に対して知らせていく方法を検討する。