

事業計画書

1 R7年度事業実施計画

事業名	【武天祭 第二幕】 ～ 京都発世界へ羽ばたく e スポーツ競技大会の開催 ～
事業メニュー (該当のメニューに☑)	☒ 大規模大会開催事業 ※大規模大会とは、本事業による補助額が 1,000 万円以上のもので、オンラインも含めて概ね 30,000 人規模の集客を目標とする大会とし、府内外から参加者を募り、サンガスタジアム by KYOCERA の知名度向上、競技力向上及び地域活性化等につながる競技大会をいう。 ☐ 中規模大会開催事業 ※中規模大会とは、本事業による補助額が 500 万円以上、1,000 万円未満のもので、オンラインも含めて概ね 10,000 人規模の集客を目標とする大会とし、府内外から参加者を募り、サンガスタジアム by KYOCERA の知名度向上、競技力向上及び地域活性化等につながる競技大会をいう。 ☐ 小規模大会開催事業 ※小規模大会とは、本事業による補助額が 100 万円以上、500 万円未満のもので、オンラインも含めて参加者が 100 人以上を目標とする大会とし、府内外から参加者を募り、サンガスタジアム by KYOCERA の知名度向上、競技力向上及び地域活性化等につながる競技大会をいう。 ☐ 人材育成事業

競技名 (該当のメニューに☑)	☒ e スポーツ 具体名： STREET FIGHER 6	
	<e スポーツの定義（以下内容をすべて満たすもの）> ・高校生を含む年齢を対象年齢としているゲームタイトルであること ・チーム対抗が可能なゲームタイトルであること ※人材育成（e スポーツの関連領域であるプログラミングやホワイトハッカー等サイバーセキュリティー人材の育成の取組に限る）に用いるゲームタイトルはこと限りではない。 ・追加の課金なしで基本プレイが可能なゲームタイトルであること ・暴力的な表現や差別的な表現を含むゲームタイトルでないこと	
事業実施体制	☐ ニュースポーツ 具体名： ※予定するものをすべて記載	
	<ニュースポーツの競技の条件> ・サンガスタジアム by KYOCERA（付帯施設及びかめきたスポーツパークを含む）で本来実施が見込まれるサッカー、ラグビー、アメリカンフットボール、スポーツクライミング、3X3 バスケット、フットサル、スケートボードではないこと。	
	事業者名称	作戦本部株式会社 （一般財団法人日本 esports 促進協会）
	代表者	鴨志田 由貴
	設立年月日	平成 24 年 1 月 11 日
	資本金	5,000,000 円

	共同申請の際は 連携先	※別途連携先との事業体制図を別添資料 として添付
実施箇所に関 する調整状況 (いずれかに ☑)	☐ スタジアム指定管理者と調整済み ☒ 指定管理者とは今後調整予定 ※会場使用のイメージ図を別途資料として添付	
実施内容	【武天祭 第二幕】 ～ 京都発世界へ羽ばたく e スポーツ競技大会の開催 ～ ※京都府内外から参加者を募り、スタジアムの知名度向上、 競技力向上、地域への誘客やにぎわい創出等につながる 競技大会を実施する。 タイトル：STREET FIGHTER 6 場 所：サンガスタジアム by KYOCERA (VIP ルーム & e スポーツゾーン) 参 加 者：50,000 名程度 (オンライン含む) 後 援：京都府、亀岡市 協 力：一般財団法人日本 esports 促進協会 / 合同会社 京都村正 / 有限会社中村ローソク / 一般社団 法人京都伏見十六会、他 【武天祭 第二幕 プログラム (VIP ルーム)】 1. 開会式 ・主催者挨拶：趣旨説明 ・ご来賓挨拶 2. トークセッション 『京都発世界へ羽ばたく e スポーツの未来像』 ・モデレーター：かげっち (Fighters Crossover 主宰) ・パネラ ー：京都府、有識者、プロ e スポーツ選手、 タレント出演者等	

	3. エキシビジョンマッチ ・招待選手と参加希望者によるチーム対抗戦 (1 チーム 5 名 x 2 チーム B01 方式) 4. 決勝大会 ・予選上位 4 チーム対抗トーナメント戦 (2on2 B01 方式) 5. 表彰式 ・優勝チームを京都府知事から表彰 (和蠟燭トロフィーを贈呈) 6. ファンミーティング ・プロ e スポーツ選手、タレント出演者との対戦会 【同時開催プログラム(e スポーツゾーン、カフェスペース)】 1. 【 Fighters Crossover 】 一般参加者対戦会 (e スポーツゾーン) 2. 【武天祭 第二幕】 予選 (e スポーツゾーン) 3. 伝統工芸品の展示、実演、ワークショップ (カフェスペース)	
目標値 (該当のメニューに ☑)	☑ 大規模大会開催事業 □ 中規模大会開催事業 □ 小規模大会開催事業	
	集客人数	延べ 50,000 人
	集客を達成するための広報等の手法	・前回の武天祭の成功よりメディアの注目も高いので、同時期に実施される『STREET FIGHTER 6』の世界大会をはじめとする各種大会と連動する形でプレスリリースを実施する。 ・1万人を遥かに超える参加人数を誇る

		『STREET FIGHTER 6』最大のコミュニティ『Fighters Crossover』と連携する。 ・『STREET FIGHTER 6』の人気選手や人気ストリーマーとの協力により、大会に関する告知ツイートを含む盛上げ策を実施する。
	集客を達成するために参加者として連携する相手方	・プロ e スポーツ選手 ・人気ストリーマー ・『STREET FIGHTER 6』コミュニティ『Fighters Crossover』 ・学生 e スポーツサークル
	☐ 人材育成事業	
	集客人数	延べ 人
	集客を達成するための手法	※予定している広告媒体及び他の大会と差別化するためのゲストや企画などを記載
	集客を達成するために参加者として連携する相手方	※中学校、高校や競技団体の所属選手など具体的に記載
他の補助金等に関する確認	本事業以外の補助金等の受給の有無 (いずれかに ☒)	☐ 有 / ☒ 無
各事業における要件の確認 (大規模大会開催事	☒ 大規模大会開催事業 ☐ 中規模大会開催事業 ☐ 小規模大会開催事業	

業については、すべてに該当するもののみを補助対象。具体的な内容を記載。 人材育成事業については該当があれば☑し、具体的な内容を記載。）	☑ 実施種目の競技力向上 ☑ サンガスタジアム by KYOCERA の府内外への知名度向上 ☑ サンガスタジアム by KYOCERA 及び周辺地域への誘客、にぎわい創出などの<u>地域</u>への波及効果 ※上記以外として、京都の地元商店街との協力のもと、伝統工芸としてのトロフィーや賞品を制作予定。
	☐ 人材育成事業
	☐ スタジアムならではの設備（e スポーツ用 PC、360° 自由視点カメラ）を活用した事業 ※上記項目以外に事業の波及効果があれば幅広く記載

2 R8年度の実施内容

実施内容	・『STREET FIGHTER 6』最大のコミュニティ『Fighters Crossover』の対戦会をサンガスタジアムで定期開催する方向で検討する。 ・KDDI の e スポーツ施設である『esports Style UENO』で既に定期開催されている『Fighters Crossover』との交流戦や『Fighters Crossover 全国大会』の西地域決勝大会との連携を強化して、【武天祭】の更なる発展を進める。 ・大会知名度を浸透させることで、スポンサー収入や物販、放映権料、チケットフィーにより自立した運営を行う。
-------------	--