

## eスポーツを活用した地域活性化・世代間交流事業実施業務委託仕様書

### 1 業務名

eスポーツを活用した地域活性化・世代間交流事業実施業務（以下「本業務」という。）

### 2 履行期間

契約締結の翌日から令和7年2月28日まで

### 3 業務の目的

本業務は、年齢や性別などの垣根なく楽しめる新たなデジタルコンテンツとして注目を集め、若年層を中心に年々競技人口が増加している「eスポーツ」を活用し、年齢、性別、障がいの有無に関係なく、多くの方々に体験してもらい、本市におけるeスポーツの普及を促進していくとともに、若年層を中心とした誘客、また子どもから高齢者までの世代を超えた交流機会の増加を図り、地域経済の活性化につなげることを目的とする。

については、eスポーツイベントや普及啓発を目的とした体験会の企画・運営業務について委託する。

### 4 業務内容

次に掲げる事業の実施に必要な一切の業務を行うこと。

#### (1) 新庁舎開庁記念「eスポーツフェス」（eスポーツスタートアップイベント）の開催

始良本庁舎及び加治木複合庁舎の新庁舎開庁記念イベントとしてeスポーツフェスを行い、本市におけるeスポーツの普及及び定着を図るとともに、始良市を県内外へ広く発信するとともに、このイベントをきっかけとして本市におけるeスポーツを活用した観光施策や高齢者施策のほか地域活性化につながるイメージ定着及びPRとなるようなイベントを開催する。

なお、開催条件は次のとおりを想定するが、その他魅力的な提案があれば最終的には協議によって決定するものとする。

#### ア 開催期日

令和6年12月8日（日）

#### イ 開催場所

ビーラインスポーツパーク始良（始良市総合運動公園）体育館及びその周辺施設（始良市平松2392番地）

#### ウ 来場者

来場者（参加者を含む。）3,000人以上目標

#### エ 実施要件

##### (ア) イベント概要について

- ・市内外からの来場者がeスポーツを通じて交流可能となるようなイベントとすること。

- ・参加者が気軽に参加可能な設定をすること。
- ・話題性のあるイベント内容とし、市外から誘客を図れるイベント設計にすること。また、魅力的なイベント名を提案し、始良市（以下「委託者」という。）と協議の上、決定すること。
- ・参加費用は無料とし、観覧者からの入場費用も徴収しないこと。

(イ) イベント構成

次のa～eにおけるイベントを行うこと。ただし、これに代わるイベント等があれば積極的に提案すること。

a eスポーツ大会等

- ・以下のとおり、大会・エキシビジョンマッチを実施する。
- ・eスポーツキャスター（実況者）及び解説者（プロeスポーツ選手等）を起用し、臨場感を演出する。

(a) 大会（一般参加型）

- ・大会ルールやトーナメント、リーグ戦などの形式等は受託者事業者（以下「受託者」という。）からの提案とするが、最終的には委託者との協議の上、決定すること。
- ・参加者又は参加チームは事前に広く募集をし、一定数の人数を確保すること。
- ・イベント日以前に予選会等を行う際には、受託者にて参加者の管理や会の運営等を行うこととするが、会の形式や日程等の内容については、委託者と協議の上、決定すること。

(b) エキシビジョンマッチ

- ・会場が盛り上がり、配信にも適したタイトルを使用し、エキシビジョンマッチを開催する。
- ・プロeスポーツ選手等により、イベントでしか見られないコンテンツを創出する。

b ステージイベント

- ・集客力のあるゲストやプロeスポーツ選手等を交えたステージイベント（トークセッション、プレイ体験、プレイ解説など）を開催する。
- ・当該イベントでは、参加者がeスポーツプレイヤー等に質問（意見交換）を行うなど、交流する場を創出する。

c eスポーツ体験会

- ・eスポーツ未経験者や初心者を対象とした、eスポーツ体験会を開催する。
- ・体験者には、スタッフが操作方法やルールを丁寧に教えることで、イベント終了後もeスポーツをプレイしたいという気持ちを醸成する。

d 高齢者及び障がい者向け福祉ブースの設置

- ・高齢者及び障がい者の方々や福祉施設の事業所の職員を対象とした福祉

ブースを設置する。

- ・来場者には、スタッフが操作方法やルールを丁寧に教え、また、高齢者や障がい者向けのeスポーツに必要な機材等の紹介や、eスポーツを使った認知症予防やリハビリ、コミュニケーションツールとしての活用方法などを示すことで、eスポーツのイメージ定着を図り、今後もeスポーツを活用したいという気持ちを醸成する。

e その他ブース

- ・eスポーツのほかにも、老若男女を問わず、多くの方が楽しめるブース（例：ドローンやVRの体験会、プログラミング教室等）を設けることで最新のテクノロジーに触れ、テクノロジーへの興味や好奇心を引き出し、ITリテラシーを育む機会を創出する。

(ウ) イベント運営について

- ・参加者の選定やイベントの進捗管理など、イベント全般の運営を実施すること。
- ・契約からイベント当日までの各種調整を実施し、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、準備から当日運営までの業務マニュアルを作成や進行台本を作成し、委託者及び関係者と共有すること。

(イ) ゲームタイトルについて

- ・使用するゲームタイトルは、受託者からの提案とするが、各ブースにおいては、初心者でも参加可能なものとする。また、IPホルダーとの調整は受託者で行い、その費用が生じる際には受託者にて負担すること。
- ・戦争や暴力行為を連想させる、また過度な性的表現が含まれるなどのゲームタイトルは認めない。
- ・ゲームタイトルにおけるルール設定等は、委託者と受託者との協議の上、設定すること。

(オ) 会場について

- ・会場のビーラインスポーツパーク始良（始良市総合運動公園）体育館及びその周辺施設については、委託者において確保する。
- ・会場のレイアウト、装飾等を企画し、パース図又は図面により委託者と協議の上、決定すること。
- ・会場内にて使用する機器一式については、受託者にて準備し、その費用も負担すること。
- ・会場には大型モニター又はスクリーンを設置し、視認性を高めることで密を避けて観覧できる環境を整備すること。

(カ) 広報について

- ・ホームページ・ポスター・チラシ・新聞広告・テレビ・SNSなどの媒体を活用し、広くイベントの周知を行うこと。

- ・広報に関わる費用（広告費、デザイン費、チラシ作成費用など）については受託者にて負担すること。
  - ・委託者が報道機関等へ告知を行う際に広報にて使用する情報や素材を提供すること。
- (#) 実績報告について
- ・イベント当日の来場者（参加者を含む。）に対し、アンケートを実施すること。アンケートの実施方法及び設問内容については委託者と協議の上、決定すること。
  - ・イベント終了後、当日の来場者（参加者を含む。）数、アンケートの回答内容、記録写真、広報実績等をまとめた報告書を提出すること（様式は任意）。
- (2) e スポーツ体験会の開催
- 始良市におけるeスポーツの普及及びイメージ定着を図るとともに、始良市温泉センター「くすの湯」の利用者の増加や地域活性化を目的として、eスポーツ体験会を実施する。
- なお、開催条件は次のとおりを想定するが、その他魅力的な提案があれば最終的には協議によって決定するものとする。
- ア 開催時期  
令和6年10月から全4回
- イ 開催場所  
始良市温泉センター「くすの湯」大会議室（始良市蒲生町白男1504番地）
- ウ 対象者  
市民を中心に各回20人程度
- エ 実施要件
- (ア) 概要について
- ・eスポーツの普及啓発を目的とした体験会を開催すること。
  - ・対象者は、市民を中心とし、子どもから高齢者まで広く参加募集を行うこと。
  - ・参加者の募集については、委託者と受託者が協力して実施する。
  - ・開催日時は、土曜・日曜又は祝日とするが、詳細な日時は委託者と協議の上、決定すること。
  - ・体験会の開催比率は問わないが、開催回数は全4回を最低回数とすること。なお、開催回数の定義について、同日中に体験会を2部構成（午前、午後に各1回）にて開催した場合には2回と数える。
  - ・開催場所の所用人数の関係上、各回の参加上限人数は20人程度までとしているが、体験会などについては入れ替わり制を導入するなど、多くの方が体験可能となるような工夫をすること。
  - ・参加は事前応募の予約制を基本とし、応募者が多数となる場合には抽選を

- 実施するなど、公平性を保つこと。ただし、体験会など多くの参加者が予想される場合は、この限りではない。
- ・各回の最低遂行人数について、その設定はしないが、参加者の予約状況により委託者と受託者と協議の上、開催可否又は開催延期等を決定すること。
- (イ) 運営について
- ・参加者の募集、選定や進捗管理など、体験会の運営全般を実施すること。
  - ・契約から各回当日までの各種調整を実施し、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。
  - ・各回の開催時には司会進行役を設けること。また、体験会の開催時には対象のゲームタイトルに精通し、その指導が可能な人物を最低1人以上配置すること。
- (ロ) ゲームタイトルについて
- ・体験会に使用するゲームタイトルは受託者からの提案とするが、本市におけるeスポーツ普及の観点から初心者でも参加可能なものとする。また、IPホルダーとの調整は受託事業者で行い、その費用が生じる際には受託者にて負担すること。
  - ・戦争や暴力行為を連想させる、また過度な性的表現が含まれるなどのゲームタイトルは認めない。
- (ハ) 会場について
- ・会場の温泉センター「くすの湯」大会議室については、委託者において確保する。
  - ・会場内にて使用する機材一式については、受託者にて準備し、その費用も負担すること。
  - ・会場における通信環境については、委託者にて準備をする。
- (ニ) 広報について
- ・ホームページ・ポスター・チラシ・新聞広告・SNSなどの媒体を活用し、広く各回開催の周知を行うこと。
  - ・広報に関わる費用（広告費、デザイン費、チラシ作成費用など）については受託者にて負担すること。
  - ・委託者が報道機関等へ告知を行う際に広報にて使用する情報や素材を提供すること。
- (ホ) 実績報告について
- ・参加者に対し、アンケートを実施すること。アンケートの実施方法及び設問内容については委託者と協議の上、決定すること。
  - ・すべての会が終了後、参加者数、アンケートの回答内容、記録写真、広報実績等をまとめた報告書を提出すること（様式は任意）。
- (3) 「あいらスポーツフェスタ2024」におけるeスポーツ体験会の開催  
始良市におけるeスポーツの普及及びイメージ定着を図り、競技人口を増やす

ことを目的として、スポーツの日に開催する「あいらスポーツフェスタ2024」においてeスポーツ体験会（屋内ブース）を実施する。

なお、開催条件は次のとおりを想定するが、その他魅力的な提案があれば最終的には協議によって決定するものとする。

ア 開催期日

令和6年10月14日（月・祝）

イ 開催場所

ビーラインスポーツパーク始良（始良市総合運動公園）体育館

ウ 対象者

あいらスポーツフェスタ2024の来場者

エ 実施要件

(ア) 概要について

- ・ eスポーツの普及啓発を目的とした体験会を開催すること。
- ・ 参加者の募集については、委託者において実施する。

(イ) 運営について

- ・ 体験会の運営全般を実施すること。
- ・ 体験会の開催時には司会進行役を設けること。また、体験会の開催時には対象のゲームタイトルに精通し、その指導が可能な人物を最低1人以上配置すること。

(ウ) ゲームタイトルについて

- ・ 体験会に使用するゲームタイトルは受託者からの提案とするが、本市におけるeスポーツ普及の観点から初心者でも参加可能なものとする。また、IPホルダーとの調整は受託事業者で行い、その費用が生じる際には受託者にて負担すること。
- ・ 戦争や暴力行為を連想させる、また過度な性的表現が含まれるなどのゲームタイトルは認めない。

(エ) 会場について

- ・ 会場のビーラインスポーツパーク始良（始良市総合運動公園）体育館（屋内ブース）については、委託者において確保する。
- ・ 会場内にて使用する機材一式については、受託者にて準備し、その費用も負担すること。
- ・ 会場における通信環境については、委託者にて準備をする。

(オ) 実績報告について

- ・ 参加者に対し、アンケートを実施すること。アンケートの実施方法及び設問内容については委託者と協議の上、決定すること。
- ・ イベント終了後、当日の参加者数、アンケートの回答内容、記録写真、広報実績等をまとめた報告書を提出すること（様式は任意）。

## 5 協賛について

本事業をより魅力的なものとするため、協賛を募り活用することができるが、その取扱いについては以下のとおりとする。

- (1) 協賛を活用する場合には対象とする企業へのアプローチも含め、事前に委託者と協議をした上で決定し、実施すること。
- (2) 協賛金はあくまで本事業の魅力を高めるために活用するものであり、本事業の業務を実施するための費用に充当すること。

## 6 実施体制

本仕様書に記載した業務を円滑かつ確実に遂行することが可能な体制を整備すること。また、業務全体を統率する総括責任者及び進行管理者をおくこと。

また、本業務の担当所管との打合せ協議は、毎月1～2回程度、対面又はWeb会議にて実施し、連絡を密に取り、情報共有をすること。

## 7 再委託等

### (1) 業務の再委託

受託事業者は、業務の一部を第三者に再委託することができる。この場合において、再委託先ごとの業務内容、再委託先の概要及びその体制と責任者を明記の上、事前に書面で本市の承諾を得なければならない。

### (2) 地域貢献

受託事業者は、業務の再委託や物品調達等において、市内事業者を優先的に活用するよう努めること。

## 8 貸与資料

本業務を履行するに当たり必要な資料等のうち、本市が所有するものについては、可能な範囲で貸与する。

## 9 損害賠償

受託者は、本業務実施中に生じた諸事故や第三者に与えた損害について一切の責任を負い、委託者に発生原因及び経過等を速やかに報告し、委託者の指示に従うこと。

## 10 秘密の遵守

受託者は、個人情報保護法を遵守し、委託者からの借用物、本業務の内容及び業務に係る資料を委託者の許可なく他に公表及び貸与してはならない。

また、本業務において、受託者の社員はもとより、退職後といえども業務上知り得た情報を何人にも漏洩してはならない。

## 11 契約不適合責任

受託者は、本業務完了後であっても、成果品に契約内容に適合しないものが発見された場合には、受託者の負担にて修正等を行うこと。

## 12 著作権等について

企画提案書に特段の記載がない場合、委託業務に関する著作権等は次のとおり取り扱う。

- (1) 納品された成果物や、委託業務に関する企画提案書等の著作権（著作権法第27条・第28条に規定する権利を含む。）は、すべて委託者に譲渡するものとする。
- (2) 受託者自ら制作・作成した著作物に対し、いかなる場合も著作権人格を行使しないものとする。
- (3) 成果物や委託業務で作成したチラシ等に含まれる受託者又は第三者が権利を有する著作物等（以下「既存著作物」という。）の著作権等は、個々の著作者等に帰属するものとする。
- (4) 第三者が権利を有している画像等を使用する場合は、事前に権利者から二次利用を含めた使用の許諾を得た上で、必要となる一切の手続き及び使用料の負担等は受託者が行うこと。
- (5) 成果物や委託業務で作成したチラシ等に既存著作物等が含まれる場合には、受託者が当該既存著作物の使用に必要な費用の負担及び使用許諾契約等に係る一切の手続を行うものとする。

### 13 疑義等

本仕様書に明示していない事項あるいは作業過程において疑義が生じた場合、委託者と受託者が協議のうえ、受託者は委託者の指示に従う