

e スポーツコンテンツ造成業務委託仕様書

1 業務名

e スポーツコンテンツ造成業務（以下「本業務」という。）

2 履行期間

契約締結日から令和5年（2023年）3月31日まで

3 業務の目的

本業務は、小田原市の観光におけるウィークポイントである若年層に人気があるとともに、インバウンドを含めて、年齢、性別、障がいの有無関係なく多くの人に参加でき、様々な業種が参入する成長分野である e スポーツを観光施策として取り入れ、新たなデジタルと融合した観光誘客のコンテンツの造成を行うものである。

この e スポーツを本市の新たな観光資源とするため、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や回遊性の向上、市民と観光客の交流機会の増加を図り、地域経済の活性化を目指すことを目的とする。

については e スポーツイベントや大会、普及啓発を目的とした体験会、講演会の企画・運營業務及び e スポーツを活用した回遊促進コンテンツの造成業務について委託する。

4 業務内容

下記に掲げる事業の実施に必要な一切の業務を行うこと。

(1) e スポーツスタートアップイベントの開催

小田原市における e スポーツの普及及び定着を図るとともに、これから本市における e スポーツを活用した観光施策を開始していくイメージ定着及び PR となるようなイベントを開催する。

ア 開催時期

令和4年10月または11月の1～2日間の1回

イ 開催場所

小田原城址公園（本丸広場、銅門広場、二の丸広場等）

図面については別紙参照

ウ 参加者

参加者及び観覧者含めて800名以上目標

エ 実施要件

① イベント概要について

- ・開催日については土曜、日曜又は祝日とすること。また2日間の開催とする場合は、連続した2日間とすること。

- ・市内外の参加者が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、小田原市（以下、委託者）と協議の上、決定すること。
- ・観光振興という観点から、ゲームタイトルを含め、本市の歴史やゆかりあるものを絡めた内容とし、独自性のあるものとする。
- ・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。

②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。

③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事業者（以下、受託者）からの提案とするが、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。
- ・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。

④会場について

- ・小田原城址公園内にて開催を想定しているが、それ以外の場所で魅力的な会場がある場合には提案を行うこと。
- ・小田原城址公園内にて開催する場合は委託者にて会場の確保及び費用を負担する。また、それ以外の会場を提案し、実施する場合において、公共施設の場合は委託者にて会場の確保及び費用を負担するが、それ以外の会場の場合は受託者にて確保及び費用負担（光熱水費含む）をすること。
- ・雨天にてイベントの開催が困難と予想される場合、委託者と受託者が協議の上、事前に開催可否を判断し、開催困難と判断された場合には、その開催を延期すること。なお、延期日については、委託者と受託者にて協議の上、決定すること。
- ・イベントの開催延期に関わる費用（キャンセル料等）については、受託者にて

負担すること。

- ・会場のレイアウト、装飾等を企画し、パース図また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。また、屋外でイベントを開催する際には、モニターやスクリーンなどの視認性を高める適切な措置を講じること。
- ・司会者及び解説者を配置し、観覧者にも分かりやすくするとともに会場内を盛り上げること。

⑤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。
- ・今後、本市のeスポーツコンテンツ活用時のシンボルとなるようなロゴを作成すること。また、そのロゴを広報作成物に掲載すること。なお、ロゴについてはイラスト・写真・テキスト等、その種類は問わない。
- ・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。

⑥実績報告について

- ・イベント当日の参加者及び観覧者に対し、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、観覧者数、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）。

⑦その他

- ・国や神奈川県が発表する最新のイベント開催基準等に基づいた新型コロナウイルス感染症感染防止対策等を徹底すること。

(2) eスポーツ大会の開催

eスポーツを通じ、若年層を中心とした本市への誘客及び本市が実施するeスポーツを活用した観光誘客のイメージ定着を図ることを目的として、市内外から参加者を募り、下記のとおりeスポーツの大会を開催する。なお、開催条件は下記のとおり

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5年3月の2日間（土曜日曜又は祝日と連続した2日間）

イ 開催場所

小田原城址公園（本丸広場、銅門広場、二の丸広場等）

図面については別紙参照

ウ 参加者

参加者及び観覧者含めて2日間で2,000名程度を目標

エ 実施要件

①大会概要について

- ・大会の形式はオフラインの予選、決勝の2部構成とする。ただし、新型コロナウイルス感染症の感染状況によっては、オンライン予選、決勝とする可能性もある。
- ・参加者数または参加チーム数の上限はないが、大会当日中に終了するようなチーム数とすること。
- ・参加者または参加チームは神奈川県外も含めて、事前に広く募集をし、一定数のチームを確保すること。ただし、当日参加可能な枠も設けること。
- ・大会ルールやトーナメントやリーグ戦などの形式等は委託者からの提案とするが、最終的には受託者との協議の上、設定すること。
- ・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。
- ・優勝チーム等への賞金は支払わないこととする。
- ・優勝チーム等への副賞を用意すること。

②大会運営について

- ・大会参加者の選定や大会の進捗管理など、大会全般の運営を実施すること。
- ・契約から大会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。
- ・話題性のある大会内容とし、市外から誘客を図れる設計にすること。また、魅力的な大会名を提案し、委託者と協議の上、決定すること。
- ・観光振興という観点から、ゲームタイトルを含め、本市の歴史やゆかりあるものを絡めた内容とし、独自性のあるものとする。
- ・大会の様子をYoutubeなどの媒体によりオンライン配信すること。なお、オンライン配信に関わる通信環境については、受託者にて準備をする。

- ・大会に際しては不正が行われないよう、必要な措置を図ること。
- ・参加者の募集開始と同時に大会に関する電話やメールによる問い合わせ窓口を設置すること。

③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、当該タイトルのプレイヤーが多く存在するタイトルを提案すること。なお、最終的なタイトルについては委託者と協議の上、決定すること。
- ・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。
- ・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。

④会場について

- ・小田原城址公園内にて開催を想定しているが、それ以外の場所で魅力的な会場がある場合には提案を行うこと。
- ・小田原城址公園にて開催する場合は委託者にて会場の確保及び費用を負担する。また、それ以外の会場を提案し、実施する場合において、公共施設の場合は委託者にて会場の確保及び費用を負担するが、それ以外の会場の場合は受託者にて確保及び費用負担（光熱水費含む）をすること。
- ・雨天にて大会の開催が困難と予想される場合、委託者と受託者が協議の上、事前に開催可否を判断し、開催困難と判断された場合には、その開催を延期すること。なお、延期日については、委託者と受託者にて協議の上、決定すること。
- ・大会の開催延期に関わる費用（キャンセル料等）については、受託者にて負担すること。
- ・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。また、屋外でイベントを開催する際には、モニターやスクリーンなどの視認性を高める適切な措置を講じること。
- ・会場のレイアウト、装飾等を企画し、パース図また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。
- ・司会者及び解説者を配置し、観覧者にも分かりやすくするとともに会場内を盛り上げること。

⑤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、広く大会の周知を行うこと。
- ・(1) eスポーツスタートアップイベントにおいて作成したロゴを、広報作成物に掲載すること。
- ・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。

⑥実績報告について

- ・大会終了後、当日の参加者数、観覧者数、オンライン視聴者数、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）。

⑦その他

- ・国や神奈川県が発表する最新のイベント開催基準等に基づいた新型コロナウイルス感染症感染防止対策等を徹底すること。

(3) eスポーツ発信拠点における体験会等の開催

小田原市における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、eスポーツ発信拠点においてeスポーツ体験会、交流会、講演会等を実施する。なお、開催条件は下記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4年9月から全6回

イ 開催場所

おだわらイノベーションラボ

(小田原市栄町1丁目1番地15号 ミナカ小田原 (小田原新城下町2階))

ウ 対象者

市民を中心に各回20名程度

エ 実施要件

①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、交流会、講演会等を開催すること。
- ・対象者は市民を中心とし、高校生(15歳～18歳)をメインターゲットとする。ただし、高校生以外にも参加は可能とし、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を行う。

- ・開催日時は土曜、日曜または祝日とするが、詳細な日時は委託者と協議の上、決定すること。
- ・体験会、交流会、講演会の開催比率は問わないが、開催回数は全6回を最低回数とすること。なお、開催回数の定義については、同日中に体験会と交流会を開催した場合などには開催回数2回と数える。また、同日中に体験会等を2部構成（午前午後1回ずつ）にて開催した場合にも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名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、多くの人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その限りではない。
- ・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、開催可否または開催延期等を決定すること。

②運営について

- ・参加者の募集、選定や進捗管理など、体験会、交流会、講演会等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、交流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名以上配置すること。
- ・講演会を開催する場合の講師については、eスポーツに精通した人物を招聘すること。また、講師及び講演の題材については提案とするが、その実施にあたっては委託者と受託者協議の上、決定すること。なお、招聘する人物の謝礼、交通費等含め、その費用については受託者にて負担すること。

③ゲームタイトルについて

- ・体験会、交流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。

④会場について

- ・おだわらいノベーションラボの会場確保については委託者にて行い、その費用

についても委託者にて負担する。なお、それ以外の会場を提案し、実施する場合において、公共施設の場合は委託者にて会場の確保及び費用を負担するが、それ以外の会場の場合は受託者にて確保及び費用負担（光熱水費含む）をすること。

- ・会場における機材（ゲーミングパソコン、モニター、キーボード、マウス、ヘッドセット、チェア各5台分及び大型モニター1台）については委託者にて準備をするが、それ以上に機材が必要な場合には受託者にて準備し、その費用も受託者負担とする。
- ・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。

⑤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、広く各回開催の周知を行うこと。
- ・(1) e スポーツスタートアップイベントにおいて作成したロゴを、広報作成物に掲載すること。
- ・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。

⑥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）。

⑦その他

- ・国や神奈川県が発表する最新のイベント開催基準等に基づいた新型コロナウイルス感染症感染防止対策等を徹底すること

(4) e スポーツを活用した回遊促進コンテンツの造成

e スポーツを活用し、イベント等による短期的な誘客だけではなく、長期における誘客を目的として、本市にある様々な観光スポットを線で繋げ、観光客の回遊性を向上させるコンテンツの造成を行う。

ア 実施時期

令和4年10月から令和5年3月末の間の1ヵ月間程度

イ 実施場所

市内観光スポット

ウ 参加者

実施期間内に参加者 600 名程度が目標

エ 実施要件

①概要について

- ・ゲームタイトルとタイアップするなど e スポーツを活用した回遊促進コンテンツの造成を行うこと。
- ・コンテンツ造成の際に、ゲームタイトルとタイアップする場合は（１）e スポーツスタートアップイベントや（２）e スポーツ大会にて使用するタイトルと親和性を持たせ、本市の観光施策として統一性のあるものとする。
- ・コンテンツ造成の際に、ゲームタイトルとタイアップする際の 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。
- ・造成した回遊コンテンツの管理や運営を実施すること。
- ・回遊コンテンツ造成にあたっては各種調整を実施し、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。
- ・回遊コンテンツの造成にあたってはデジタル技術の活用を検討すること。
- ・造成したコンテンツの参加料等については無料とすること。
- ・開催時期については、「ア実施時期」のとおりであるが、開催期間については受託者からの提案とし、委託者と協議の上、決定すること。
- ・造成する回遊コンテンツのネーミングについては、より誘客が図れるような魅力的なものを受託者より提案し、最終的に委託者と協議の上、決定すること。

②回遊する観光スポットについて

- ・回遊する観光スポットについては受託者からの提案とするが、最終的に委託者と協議の上、決定すること。
- ・回遊する観光スポットの対象数について上限はないが、より多くの観光スポットを巡れるように設定し、最低でも 5 か所以上を対象とすること。
- ・回遊するスポットとの調整について、公共施設の場合には委託者にて調整を実施し、民間施設等の場合には委託者と受託者が協力して、調整を行うこと。
- ・回遊する観光スポット（観光案内板等含む）に機器などを設置する際には事前に委託者と協議した上で設置をすること。また、設置についての許認可については委託者により実施する。

③広報について

- ・参加者にコンテンツの内容を分かりやすく周知するため、ポスター・チラシ等

を作成すること。また、ホームページや SNS などの媒体も活用し、広く周知すること。

- ・(1) e スポーツスタートアップイベントにおいて作成したロゴを、広報作成物に掲載すること。
- ・広報関わる費用（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。

④その他

- ・回遊コンテンツとして、ノベルティやその他景品が生じる際の費用については、受託者負担にて準備するものとする。また、その発送等に係る費用についても受託者負担とする。

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。

- ・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。
- ・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。
- ・協賛金の充当先については委託者と協議の上、決定すること。また、本事業の請求時には協賛金の充当先を請求書に明記すること。

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。その場合は、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。

- ・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。
- ・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者人格を行使しないものとする。
- ・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。
- ・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。
- ・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こと。