

## ぎふeスポーツ交流会運営業務委託仕様書

- 1 業務名称 ぎふeスポーツ交流会運営業務委託
- 2 業務場所 ぎふeスポーツ交流会実行委員会会長が指定する場所
- 3 業務期間 契約締結日から令和8年11月30日まで
- 4 業務目的 新たなスポーツの一つとして注目されているeスポーツのイベントを開催し、市民がeスポーツを気軽に体験し、魅力を感じてもらうことで、eスポーツの普及促進を図る。

### 5 業務内容

「わくわくドキドキぎふeスポーツ交流会 2026」を企画・運営実施すること。

○開催日時：令和8年9月27日（日）

10時00分 から 15時30分 まで

○場 所：みんなの森 ぎふメディアコスモス 1F

（ドキドキテラス・みんなのホール・かんがえるスタジオ）

#### （1）eスポーツ体験会の実施

老若男女問わず幅広い市民がeスポーツを体験できるよう、体験コーナーを設置し、イベントが円滑に進行するよう管理・運営すること。また、競技タイトルは、「太鼓の達人」を使用するとともに、「ぷよぷよeスポーツなどと同等の集客につながるJESU公認のタイトル」（以下、「提案タイトル」という）1つを加えた最低2つのタイトルを使用すること。ただし、上記以外に、追加開催が可能なタイトルがあれば提案すること。

また、イベントについては、来場者数2,300名、体験者数1,200名を見込める企画を実施し、上記想定人数に対応可能な必要機材の準備を行うと共に、体験会参加者への操作説明及び待機列対応等も実施すること。

#### （ア）必要機材

体験会を開催するにあたり、下記の通り必要機材を準備し、別紙レイアウト（例）を参考に設置、運用、撤去までを行うこと。（会場設営は9月26日（土）午前9時から午後5時まで（※みんなのホールは午後5時から午後8時まで）に完了し、撤去は9月27日（日）イベント終了後、午後7時までに完了すること。

また、体験会で使用するコントローラ等の機材については、必ず予備を準備し、不具合が発生した場合には速やかに交換するなどの対応をすること。

○太鼓の達人

PC 3 台以上、モニター 3 台以上、専用コントローラ 6 セット以上、スピーカー 3 台以上、ケーブル 3 セット以上の機材及びその他開催に必要な機材を使用して、ホールにて太鼓の達人の体験会を行うこと。

○提案タイトル

PC 5 台以上、モニター 5 台以上、コントローラ 10 台以上、デバイス（マウス/キーボード/マウスパッド）1 セット以上、スピーカー 5 台以上、ケーブル 5 セット以上、その他開催に必要な機材を使用してイベントを運営すること。

○コンシューマー機

「太鼓の達人」、「提案タイトル」体験会を実施するにあたり、上記必要機材の代わりに、同等の機能を有したコンシューマー機を使用することは可とする。

○スクリーン・プロジェクター

ドキドキテラス、みんなのホールの 2 会場で、体験会を実施するにあたり、イベントの様子が広く来場者に伝わるよう、スクリーン及びプロジェクターを各会場 1 セット以上準備し、体験台の 1 台をスクリーンに投影すること。

ドキドキテラスで使用するプロジェクターについては、6000ルーメン以上を用意すること。

ドキドキテラスでは、スクリーンの代わりに白壁（貸出機材）を使用することは可能。  
みんなのホールでは、ホールに設置されているスクリーン及びプロジェクター（貸出機材）を使用することは可能。

(イ) 司会者、プロ e スポーツ選手等の参加

- ・体験会開催時に司会者を 1 名以上配置すること。
  - ・司会者は、開会式、閉会式、ミニトーナメント、講演会など e スポーツ交流会開催に伴う司会全般を行うことが出来る者とする。
  - ・司会進行にあたっては、主催者と協議の上、シナリオを作成すること。
  - ・シナリオは、イベント 2 週間前までに原案提示、主催者と校正を行い 5 日前までに概ね完成させること。
  - ・プロ e スポーツ選手を参加させ、解説及び実演を行うこと。
  - ・発注者が用意する岐阜市観光宣伝隊「蜂蜜★皇帝」及び「岐阜総合学園高等学校和太鼓部」をステージ等で活用するとともに実行委員会で用意する高校生ボランティア（5～10 名程度）を待機列の動線管理などで活用すること。
- ※上記「蜂蜜★皇帝」の出演料及び「和太鼓部」の楽器運搬費の計 15 万円を経費として算定し、支払うこと。

また、各競技については、下記の通りとする。

- ・太鼓の達人：ホールイベントを円滑に進行し、賑わいを創出できる人物を参加させること。
- ・提案タイトル：プロ e スポーツ選手によるデモンストレーション実演を行うこと。

(ウ) 会場の設え

- ・会場入口付近及び会場内において、観客の興味を引くような看板の設置や、会場の装飾を行うこと。
- ・入場、体験に繋がる設えを準備し、会場全体の盛り上がりを創出すること。
- ・会場設備及び物品を利用して掲示物等の装飾を施す場合は、必ず原状回復を行うこと。

(2) ミニトーナメントの開催（太鼓の達人または提案タイトル）

参加者が実際に e スポーツ対戦を通じて交流するミニトーナメントを実施すること。また、実況・解説等を交え、ミニトーナメントを盛り上げること。

(3) 講演会の開催

プロ e スポーツ選手による体験会参加者等の保護者向けの講演会を開催すること。

なお、講演会の内容は、「e スポーツと教育的価値、そして将来の話」等とし、発注者と協議の上、決定すること。

(4) アンケートの実施

受注者は、来場者に対して、アンケート（PC もしくは、スマートフォンによる QR コード読み取り方式）を実施し、その集計結果を発注者に提出すること。

(5) お楽しみ抽選会の実施

アンケート回答者を対象に抽選券などを配布し、閉会式内でお楽しみ抽選会を実施すること。また、抽選会の景品 1 等 1 本、2 等 5 本、3 等 10 本（総額 5 万円分程度）を用意すること。  
※上記景品とは別に主催者側で用意するノベルティグッズなどを景品に加える場合あり

(6) 許諾申請

イベント（事前告知含む）で使用する「太鼓の達人」「提案タイトル」「メタバース岐阜城プロジェクト」の許諾申請を行うこと。また、上記以外のタイトルを提案しイベントで使用する場合はその許諾申請も併せて行うこと。

(7) メタバース岐阜城プロジェクト補助

「太鼓の達人」「提案タイトル」と同時開催する「メタバース岐阜城プロジェクト」の待機列の整理を行うこと。

また、メタバース岐阜城を会場内で積極的に PR できるような施策を提案すること。

なお、業務に使用する PC、モニター、コントローラ等については、発注者で用意する。

(8) 備え付け備品等の確認

開催日までに、Wi-Fi 環境の確認、使用可能電力量、椅子、机の確認などを事前に行うこと。

(9) ぎふアクションスポーツフェスティバル 2026 との連携

同日に開催される「ぎふアクションスポーツフェスティバル 2026」と連携し、円滑にイベントを実施するとともに、両イベントの賑わいを創出すること。

(10) 緊急時の対応

機材の故障、人的トラブル等緊急に対応すべき事案が発生した場合は、早急に対応すること。

6 委託料の支払

発注者は、業務完了後受注者の請求に基づき正当な請求書を受理してから 30 日以内に支払うものとする。

7 業務主任者

受注者は、業務履行について、管理、監督する業務主任者を定め、発注者に通知するものとする。

8 提出物

受注者は、ぎふ e スポーツ交流会開催中の写真を含む業務報告書及びアンケート集計結果を発注者に提出するものとする。

9 その他

受注者が制作した成果物の著作権については、別紙「著作権等取扱特記仕様書」によること。

この仕様に定めのないものは、発注者と協議すること。

## 著作権等取扱特記仕様書

### (著作者人格権等の帰属)

第1 本件契約に基づき受注者が制作した成果物（以下「成果物」という。）が著作権法（昭和45年法律第48号）第2条第1項第1号に規定する著作物（以下「著作物」という。）に該当する場合には、当該著作物に係る同法第18条から第20条までに規定する権利（以下「著作者人格権」という。）及び同法第21条から第28条までに規定する権利（以下「著作権」という。）は受注者に帰属する。

### (著作権の譲渡)

第2 成果物が著作物に該当する場合には、当該著作物に係る受注者の著作権を当該著作物の引渡し時に発注者に無償で譲渡する。

2 前項に関し、次のいずれかの者に成果物の著作権が帰属している場合には、受注者はあらかじめ受注者とその者との契約により当該著作権を受注者に譲渡させるものとする。

(1) 受注者の従業員

(2) 本件契約によって実施される業務の一部が再委託される場合の再委託先又はその従業員

### (著作者人格権の行使等)

第3 受注者は、発注者に対し、成果物が著作物に該当する場合には、著作者人格権を行使しないものとする。

2 発注者は、成果物の内容を受注者の承諾なく自由に公表することができ、また、成果物が著作物に該当する場合には、受注者が承諾したときに限り、既に受注者が著作物に表示した著作者名を変更することができる。

3 受注者は、成果物が著作物に該当する場合において、発注者が当該著作物の利用目的の実現のためにその内容を改変することがあることをあらかじめ承諾する。ただし、発注者はこれらの改変であっても、成果物の本質的な部分を損なうことが明らかな改変をすることはできない。

### (保証)

第4 受注者は、発注者に対し、成果物が第三者の著作権その他第三者の権利を侵害しないものであることを保証する。

2 本特記仕様書の定めに反した取扱いにより発注者又は第三者に損害を与えた場合は、その損害の全額を賠償しなければならない。

ドキドキテラス (例) (提案タイトル、メタバース)



