

東京eスポーツフェスタ2024企画運営業務委託 仕様書

1 委託業務の件名

東京eスポーツフェスタ2024企画運営業務委託

2 契約期間

契約確定日の翌日から令和6年3月31日まで

3 履行場所

東京eスポーツフェスタ2024実行委員会が指定する場所

4 事業概要

東京eスポーツフェスタ2024実行委員会（以下「実行委員会」という。）は、eスポーツの競技大会並びにeスポーツ周辺機器や関連技術等を有する都内中小企業の製品や技術の展示会の開催を通じて、eスポーツの魅力を発信し、裾野の拡大につなげるとともに、eスポーツ関連産業のビジネスチャンス拡大の機会創出を図る。

本イベントを行うにあたっては、子どもから高齢者までだれもが楽しめるものとして、他のeスポーツ大会等との差別化を図り、東京ならではの独自性を発揮するとともに、継続的な実施により都内eスポーツ関連産業の活性化につながる効果的な企画を実施する。

5 東京eスポーツフェスタ2024開催概要

(1) 日程

メインイベント : 令和6年1月26日(金曜日)から28日(日曜日)まで

[準備日: 令和6年1月25日(木曜日)]

※開催時間は、実行委員会に協議の上、決定する

オンライン展示会: 実行委員会と協議の上、決定する

(少なくともメインイベントの期間を含む)

プレイイベント : 実行委員会と協議の上、決定する

(2) 開催場所

メインイベントは、東京ビッグサイト 南1・2ホール(総面積10,000㎡、東京都江東区有明3-11-1) [施設利用料(電気・空調・通信回線等の料金を除く)は実行委員会の負担]、及び、公式WEBサイト、動画配信チャンネル上での開催とする。

公式WEBサイトは、実行委員会が所有する <https://tokyoesportsfesta.jp>、動画配信サイトは、原則、YouTube、ニコニコ生放送、Twitch、OPENREC.tvの4媒体等を使用する。

プレイイベントについては、地域性に可能な限り配慮するものとし、実行委員会に協議の上、決定する [施設利用料等は全て受託者の負担]

なお、感染症の感染拡大等により、無観客、来場制限、オンラインのみ等での開催に変更する場合がある。

(3) イベント構成

ア eスポーツ競技大会(表彰式を含む。以下「競技大会」という。)

イ eスポーツ関連産業の都内中小企業や団体、学校、大企業、協賛企業等による展示会

(以下「関連産業展示会」という。)

ウ eスポーツや関連技術等の体験・学習企画

エ その他eスポーツの普及促進、関連産業の振興につながる効果的な取組み

6 業務内容

(1) 業務管理

ア 基本方針等の策定

フェスタ開催に当たっては、別紙1「目標達成に向けた指標」を基に、本業務全体の運営に係る基本的な考え方、開催における成果目標等の実施計画を策定し、契約締結後、速やかに実行委員会の承認を得ること。

イ 体制整備

本業務を実施するに当たり、以下の実施体制を整備し、実行委員会の承認を得ること。

(ア) 業務に精通した責任者(以下「業務責任者」という。)を置き、連絡調整及び進行管理に万全を期すこと。

(イ) 業務責任者の指揮下に、企画ごとに責任者及び適切に実施できる業務スタッフを配置すること。

(ウ) 業務責任者以下、全業務スタッフの指揮系統を整備し、契約締結後、速やかに実行委員会の承認を得ること。

(エ) 実行委員会との連絡・調整の窓口となる担当者を定めること。

ウ スケジュール作成

契約確定後から契約期間終了までの業務スケジュールを作成し、契約締結後、速やかに実行委員会の承認を得ること。

エ 業務の進行管理

実行委員会の承認を得た実施計画を具体化し、スケジュールに基づき、効率的に業務を遂行するための進行管理を行うこと。なお、受託期間中、週に1回程度、定例ミーティングを開催し、進捗の報告や検討事項を実行委員会へ報告・提案し、指示を仰ぐこと。また、定例ミーティングの前日までに議事及び資料を提出し、実施後は速やかに議事録を作成の上、実行委員会へ提出すること。

オ マニュアル・進行台本の作成・提出

フェスタに係る実施内容やスケジュール、役割分担、業務手順、緊急時の対応想定等を記載した運営マニュアルを作成し、実行委員会の承認を得た上で各種企画を実施すること。また、ステージを使用する企画については、進行台本を作成・提出し、実行委員会の承認を得た上で運営すること。なお、進行台本の初稿を各企画実施の2週間前までに提出すること。

カ 実績報告書の作成・提出

契約締結後からイベント当日、事後の広報露出確認や出展事業者等のフォロー等までの各種実施経過、結果及び記録写真・動画を含む制作物一式、広報実績(公式WEBサイト等アクセス数、記事掲載紙面・放映動画等のデータ及び広告換算等)、アンケート結果等を取りまとめるとともに、準備からフェスタ終了までの様々な課題等を踏まえ、当初設定した実施計画における成果目標等の評価・検証を行い、次回の効果的な実施につながる提案を記載した報告書を作成の上、契約期間満了日に完成版を他の提出物とともに提出すること。

キ 感染症の感染防止等対応

本業務委託においては、フェスタ会期中のみならず、実行委員会及び関係各所との打合せ

や競技大会予選運営、各種製作業務等に至るまで、感染症の感染防止等に努めること。

ク 電力需給ひっ迫時の対応

電力需給ひっ迫に伴い節電等が求められた場合に備えて、装飾等の一部照明を消灯できる設計（競技大会、展示会等の運営に必要不可欠な設備は除く）やLEDを活用するなどの会場設備の設計、体制の整備等を行うこと。

(2) 競技大会の企画・運営

ア 実施要件

- (ア) 前回実施した6種目を原則として同一部門、同一ルールにより実施すること。ただし、実行委員会からの指示、開催形式（オンライン、オフライン）の変更、IPホルダーとの調整により、変更する場合がある。
- (イ) 各種目のIPホルダーと調整の上、参加対象や人数を設定し、応募者多数の場合は、適正な方法で参加者を選定すること
- (ウ) 参加費を徴収しないこと
- (エ) 各競技種目の優勝者に対して東京都知事杯を授与すること。なお、東京都知事杯の贈呈物品については、贈呈前までに、文章及びデザイン等について東京都の承認を受ける必要があるため、余裕をもって実行委員会に協議すること。
- (オ) 優勝者への賞金（金券を含む。）を支払わないこと。ただし、副賞として物品を提供することを妨げない。なお、副賞を優勝者等へ提供する場合は、事前に実行委員会に協議し、承認を得ること
- (カ) 競技に際しては、使用機器不良や通信障害による運営の中断を防ぐとともに、不正が行われないよう、必要な措置を図ること。当該措置については、各IPホルダーの意向を踏まえ、実施すること（例えば、予選あるいは決勝会場における事前の使用機器等の動作確認や対戦画面録画等の事前検証など）
- (キ) タイトル使用に際して、IPホルダーから金銭を徴収しないこと

イ 競技種目の追加

競技種目は、実行委員会指定のタイトルのほか、受託者の提案により追加して実施することができる。ただし、提案できるタイトルは、以下の条件を満たすものに限り、実行委員会が適当と認めた場合に実施できるものとする。

- (ア) 課金や事前準備等で競技にあたっての優劣に差がつかないタイトル、あるいはそれらに左右されずに競技できるタイトルであること
- (イ) 令和5年5月1日現在、発売しているタイトルであること
- (ウ) 多くの参加者や観戦者等が期待できること
- (エ) 老若男女が分け隔てなく対戦できるものであること。ただし、属性等による部門を設定することができる。
- (オ) 家庭用ゲームソフトの場合は 特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）のレーティング表示が「A」、スマートフォンアプリの場合は「3+」又は「4+」のもの、基準等がないタイトルの場合は、内容に照らし、全年齢を対象とするものであること。ただし、指定のレーティング表示タイトルであっても、公序良俗に反する表現が含まれる場合、競技方法や設定の工夫等により当該表現を除外できるものに限る。
- (カ) 募集告知やルール決定、実況・解説者の選定、PR、当日の運営管理について、IPホルダーの協力が得られるタイトルであること。

ウ 競技種目ごとのスケジュール及びルール設定

- (ア) 決定した競技種目について、それぞれ競技ルール、順位付け方法等を、各IPホルダ

一及び実行委員会と協議の上、設定すること。

(イ) 決勝戦等の上位対戦は、メインイベント当日に実施の上、リアルタイムで動画配信すること。また、予選は可能な限りオンラインで実施の上、実施経過をメインイベントの会期中に動画配信できるようにすること。なお、IPホルダーから異なる実施方法等の意向が示された場合は、この限りではない。

(ウ) 決勝戦等の上位対戦において、遠隔地などの理由によりリモート参加を希望する参加選手への対応を行うこと。

エ 参加者管理

上記アからウで決定した事項を踏まえ、参加者の募集、決定及び当日管理等を行うこと。また、幅広く参加者を集めるための効果的なアプローチ手法を企画し、多様な方々が支障なく気軽に参加できる機会・環境を設けること。なお、個人情報を収集する際は、法令等を遵守の上、行うこと。

また、参加者の募集開始から終了まで、日々の応募状況について1日1回、報告すること。

なお、会場ステージで実施する決勝大会に参加する選手（会場予選からの勝ち上がりを除く。）の宿泊・交通費について、1人あたり上限1万円として、受託者の負担により、実費相当額を支払うこと。

(3) 関連産業展示会の企画・運営

関連産業の振興を図るため、展示会を中心とする企画を以下により提案し、実行委員会に協議の上、実施すること。

ア 対象

都内に所在するeスポーツ関連産業に該当する企業及び個人事業者、eスポーツ関連の学校法人・各種学校、業界団体

<内訳>

・中小企業・団体、学校等	50事業者程度
・大企業（IPホルダー含む）	10事業者程度
・主催団体関係	最大10事業者

イ 出展内容

以下の企画を実施し、出展者に利用・参加機会を付与すること。

(ア) 開催会場における出展ブースの設置

場所：東京ビッグサイト南1・2ホール内

広さ：3m×3m

仕様：壁（バックパネル・サイドパネル）、パラペット、出展事業者名表示、長テーブル1本、椅子2脚、蛍光灯1本、コンセント（2口1個 ※100V交流単相2線式10A）、カーペット

(イ) 公式サイトにおける出展ページの作成

場所：関連産業展示会ページ

仕様：1事業者1ページ。写真やイラスト等の静止画像、PR動画の掲載・閲覧が可能で、出展事業者指定の電子ファイルのダウンロードやオンライン商談機能を付加すること

備考：既存のオンライン展示会システムの活用を妨げない。

(ウ) 動画配信チャンネルでの出展事業者PR動画配信

また、フェスタ公式SNSや公式WEBサイト等でも、出展事業者の製品・サービス等のPR機会を与えること。

(エ) 会場内ステージ及び動画配信チャンネルでのプレゼンテーション機会の創出

- (オ) eスポーツに係る新事業創出を後押しするピッチイベント（新事業創出に係るアイデア等の発表・評価の機会を与えるイベント）
なお、ピッチイベント優秀者には、(ウ)に加え、自社の製品・サービス等のPRに資するインセンティブを付与する提案をすること。なおインセンティブの詳細な内容については、実行委員会に協議の上、決定すること。
- (カ) 商談会（オフライン、オンライン）
- (キ) 出展者に対する事前説明会（オンライン）
- (ク) 上記に加え、出展効果を高める取り組みを企画し、実行委員会に協議の上、実施すること。

ウ 出展料

基本仕様に係る1出展事業者1小間あたりの出展料は、以下のとおりとする。ただし、オンラインのみの出展も認め、その場合の出展料は、15,000円（税込）とする。

また、出展料は、実行委員会指定の銀行口座へ指定期日までに確実に振り込みが完了するよう調整すること。

なお、基本仕様の制作を含む上記イ記載のメニューの実施等に係る経費は、本委託業務の契約金額に含むものとし、出展料を充当しない。

- ・ 中小企業・団体、学校等 75,000円（税込）
- ・ 大企業 150,000円（税込）
- ・ 6（2）で指定・追加する競技種目のIPホルダー 37,500円（税込）

エ 募集・選定方法

出展候補事業者への効果的なアプローチ手法を企画し、適切なプロセスによりeスポーツ関連の事業者を幅広く募集し、分野の偏りが無いよう適切に選定し、遅くとも開催1か月前までに出展事業者を確定すること。

オ 出展事業者支援窓口の設置

出展事業者の募集、選定、出展確定後の各種調整、効果的な出展に係る支援、開催後のフォローアップ等を行う専用窓口を置き、問合せ等に対応すること。

また、出展事業者向けに事前説明会（オンライン）を実施すること。

(4) eスポーツ及び関連技術等の体験・学習企画

ア eスポーツ体験企画

eスポーツの認知度及び魅力向上を図るため、以下により体験企画を企画・提案し、実行委員会に協議の上、実施すること。

- (ア) 上記6（2）で指定・追加する競技種目の体験企画を行うとともに、家庭用ゲーム機、パーソナルコンピュータ、スマートフォンそれぞれでプレイできる他のゲームタイトルを複数実施すること。ただし、IPホルダーの意向に沿えない場合はこの限りではない。

なお、競技種目ではないゲームタイトルを追加するにあたっては、競技種目同様の全年齢対象であることを原則とするが、12歳以上を対象とするタイトルも、年齢制限の表示等必要な措置を行った上で、使用することができる。

- (イ) メインイベント会期中の東京ビッグサイトでの実施のほか、オンラインでの企画を提案し、実行委員会に協議の上、実施すること
- (ウ) メインイベント会期中の東京ビッグサイト及びプレイイベント会場での実施に際しては、各タイトルのプレイ方法の説明・指導を行うスタッフを配置すること。

イ eスポーツ及び関連技術に係るセミナー

eスポーツ（パラeスポーツを含む）に対する興味・関心を高め、理解促進を図るとともに、関連産業への参入促進や企業におけるeスポーツ活用による活性化等を目的として、eスポーツ初心者層からビジネス層まで、各対象に応じたセミナーをメインイベント会期中の東京ビッグサイトに設置するステージにおいて実施するとともに、ライブ配信を行うこと。

ウ eスポーツ及び関連技術に係る学習企画

eスポーツ（パラeスポーツを含む）の成り立ちや国内外の現状などの基礎知識から、地域や企業での活用事例やその効果、関連技術やサービス、プログラミング、東京都や業界団体の取組まで、幅広くeスポーツ及び関連技術に係る情報や機器等の展示・体験等を会場において行うとともに、公式WEBサイトへの情報掲載を行うこと。

(5) eスポーツの普及促進、関連産業の振興につながる効果的な取組み

ア フェスタを含むeスポーツの認知度向上・普及促進につながるプレイベントを企画し、実行委員会に協議の上、実施すること。

なお、プレイベントを企画するに際しては、年齢、性別、障害の有無にかかわらず、誰もが楽しめるというeスポーツの特徴を考慮すること。

イ メインイベント会期の開始時には、フェスタの盛り上がりや来場者・視聴者の集客につながるオープニング企画、終了時には、フェスタを総括し、今後のeスポーツ及び関連産業の活性化を期待させるクロージング企画を効果的な演出により実施すること。内容については、実行委員会に協議の上、決定すること。

ウ メインイベント会期中は、eスポーツの認知度向上を図るため、6(3)イ(ア)で指定の仕様により、プロeスポーツチームのPRブースを複数設置すること。また、PRブースを設置したプロeスポーツチームについては、フェスタ公式SNSや公式WEBサイト等でも、PRの機会を与えること。なお、PRを行うプロeスポーツチームについては、受託者が適切なプロセスにより募集、選定し、遅くとも開催1か月前までには確定すること。詳細な実施計画やスケジュールについては、実行委員会に協議の上、決定すること。

エ メインイベント会期中は、来場者の集客につなげるため、実行委員会に協議の上、上記ウで参加確定させたプロeスポーツチームのファンミーティングを実施すること。

オ このほか、開催趣旨に合致する企画について、他団体主催企画を含め、実行委員会の承認を得た上で実施することができる。

なお、本企画において、ゲームタイトルを使用する場合、家庭用ゲームソフトは、(特非)コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)のレーティング表示が「A」又は「B」、スマートフォンアプリの場合は3+、4+、7+、9+、12+のものとする。指定のレーティング表示タイトルであっても、公序良俗に反する表現が含まれる場合は、競技方法や設定の工夫等により当該表現を除外できるものに限る。なお、全年齢対象でないタイトルを使用する場合、年齢制限の表示等、適切な措置を行うこと。

(6) 全体運営業務

フェスタ各企画の統一感・一体感を持たせるとともに、東京ならではの特徴あるイベントとなるよう、プレイベントを含むプロモーション、会場レイアウト及び装飾、公式WEBサ

イトページ構成、並びに動画配信を含めた連携・回遊施策を企画し、実行委員会に協議の上、実施すること。

なお、案内サイン、印刷物等を作成する際、「東京都カラーユニバーサルデザインガイドライン（東京都福祉保健局）」等を活用し、誰にも見やすく分かりやすい情報提供をするための工夫、配慮に努めること。

ア 会場運営〔施設〕

(ア) レイアウト・装飾

東京ビッグサイトの会場は、企画内容を踏まえ、臨場感が味わえ、回遊性が高く、来場者が安全かつ楽しめるレイアウト・装飾を企画し、イメージのわかるパース図により実行委員会と協議の上、決定すること。

(イ) ステージの設置・運営

競技大会の上位対戦等を行うステージのほか、主催者企画のセミナーや出展事業者プレゼンテーション、プロeスポーツチームのファンミーティング、他団体主催大会等を行うためのステージを設置し、運営スタッフを配置すること。

(ウ) 案内サインの設置

東京ビッグサイト来場者の利便性を考慮し、屋外から会場に至る通路、会場出入口、会場内に適宜案内サインを設置すること。設置においては、東京ビッグサイトの規定を順守するとともに、経費が必要な際は受託者の負担とする。

(エ) 資材等の調達

上記(ア)から(ウ)を実施するために必要な資材や電力、通信容量等を受託者の負担により調達するとともに、各企画の運営に必要な照明・音響・通信設備等の設営・原状回復を行うこと。なお、メインイベントの東京ビッグサイト南1・2ホール（付帯設備を含む）の施設利用料（電気・空調・通信回線等の料金を除く）についてのみ、実行委員会の負担とする。

(オ) その他施設使用

予選やプレイベント、メインイベント会期中の各企画（リハーサルを含む。）の実施において、本仕様に定める会場以外の施設を使用する場合は、実行委員会に事前協議の上、決定すること。また、決定した会場に係る施設使用料、企画の実施に必要な資材や電力、通信に係る費用は、受託者の負担とする。

(カ) 総合案内窓口の設置

メインイベント会期中は、開催時間中のほか、前後1時間程度、来場者の受付や問い合わせに対応する窓口を設置し、人員を配置すること。

(キ) 会場案内スタッフの配置

メインイベント会期中は、開催時間中のほか、前後1時間程度、屋外からの動線上、会場出入口付近及び会場内において来場者等に対する案内・誘導を行うスタッフを配置すること。

(ク) 保安・警備

メインイベント会場における設営から原状回復まで、安全かつ遅滞なく企画を行えるよう、各プロセスにおいて必要な保安・警備体制を実行委員会と協議の上、整備すること。また、不慮の事故等に備え、イベント保険に加入すること。

(ケ) 清掃業務

メインイベント会場における設営から原状回復までの各日、清潔かつ整理整頓された会場を保つため、清掃を行うこと。

(コ) 託児所、授乳室、救護室等の設置

メインイベントにおける来場者の利便性を図るため、託児所（保育士配置）、授乳室、救護室（看護師配置）等を適切に設置・運営すること。

(サ) 業務スタッフ管理

各企画等に適した人材を配置するとともに、円滑な進行、安全な運営に配慮した適切な対応ができるよう、業務スタッフに対して研修等の教育を行うとともに、当日の配置管理を行うこと。また、業務スタッフの休憩時間・休憩場所を設けるなど、適切に管理すること。

(シ) 控室の設置

ステージ登壇者や各企画出演者、関係者、事務局等が休憩や打合せを行うために控室を展示ホール内又は付帯施設に利便性を考慮して設置し、必要に応じて使用できるようにすること。

(ス) 登壇者等の対応

ステージ企画の登壇者や会場内の主催者企画に係る出演者等については、出迎えや見送り、移動のアテンドを行うとともに、控室を用意し、必要に応じて茶菓の提供を行うこと。

(セ) パンフレットの作成

会場内のマップ及びステージスケジュール、競技大会の内容、関連産業展示会の出展事業者名及びその出展内容、その他企画の内容が分かるパンフレットを作成し、配布すること。作成にあたっては、デザインや掲載内容を事前に実行委員会に協議すること。

イ 会場運営 [公式WEBサイト]

(ア) 構築・運営

フェスタ公式WEBサイト<https://tokyoesportsfesta.jp> (ドメイン取得済み) について、実行委員会指定の期日までに、今回開催分のページを作成・公開し、令和6年3月31日(日曜日)まで運用すること(パソコンに加えてスマートフォン、タブレットからの閲覧を可能とすること)。また、公開にあたっては、前回開催分の公式WEBサイト各ページは、開催実績として閲覧できるようにすること。

さらに、サイト開設に当たっては、受託者の経費及び責任において必要なサーバを調達の上、構築・運営するとともに、別紙2「電子情報処理委託に係る標準特記仕様書」及び別紙3「個人情報保護方針」を順守すること。なお、現時点において公式WEBサイトの管理運営を担う事業者から公開データ等を引継ぎ、これまでの掲載内容を確実に再現すること。

(イ) 掲載内容

掲載内容及び機能は、前回公式WEBサイトの内容と同程度を基本とするが、効果的な開催のために内容及び機能を追加することを妨げない。なお、デザインについては、キービジュアルを作成し、実行委員会に協議した上で、決定すること。

(ウ) 対応ブラウザ等

Chrome、Edge、Safari、Firefoxの最新バージョンで表示チェックを行い、正常に表示できる状況を確認すること。

(エ) サーバ環境の整備

本サイトの公開に必要なシステム環境を整備すること。具体的には、以下に掲げる要件のもと、サーバを調達し、サイト公開に必要なシステム環境のセットアップを行うこと。なお、調達するサーバについてはオンプレミス型、クラウド型を問わないものとする。

a サーバスペック

CPU4コア以上、メモリ8GB以上、ディスク容量100GB以上の要件を満たすこと。

b OS

商用で販売されている製品であり、パッチプログラムの速やかな提供など、委託期間を通してメーカーから責任あるサポートを受けられるものであること。

c ウィルスチェック及びウィルスソフト定義ファイル更新

サーバには、最新のウィルスや不正アクセスのプログラムによる侵入を監視し、遮断・駆除等の適切な対応ができるウィルス対策ソフトを導入し、常に最新の定義ファイルに更新すること。

d 暗号化通信設定

(a) ウェブサイトは常時SSL化するものとし、SSLサーバ証明書（DV認証）を取得し、必要な設定作業を行うこと。なお、既に取得しているSSLサーバ証明書がある場合は、有効期限が到来するまでは使用することができる。

(b) サーバへのリモート保守を行う場合は、SSH等で暗号化通信を徹底すること。

e アクセス制御

アクセス元IPアドレスによるアクセス制限を設定可能とすること。

f バックアップ

サーバ内のデータを常時バックアップし、必要に応じてリストアできる機能を設定すること。

g データ転送量

データ転送量は無制限とすること。

h 施設要件

(a) 耐震・防火・空調設備の整ったデータセンター内等に設置され、安定した設備環境が確保されていること。

(b) サーバの設置場所は、適切な入退室管理が行われており、許可されたもの以外の入室ができない措置がとられていること。

(オ) 点検・保守

本サイトを構成するサーバ等の機器等について、システムの稼働状況やサービス状況、不具合や異常、不正アクセスやマルウェア感染及びそれらの兆候等をチェックする検査を月に1回以上定期的に実施すること。

(カ) セキュリティ対策

本サイトを不正アクセスやマルウェア感染等から守るため、脆弱性等のセキュリティ情報を入手し、サーバ等に対して、セキュリティ監視、最新パターンファイルへの更新、パッチプログラム適用、バージョンアップなど、遅滞なく必要な対策を講じること。

ウ 会場運営 [動画配信サイト]

(ア) 使用媒体

原則、YouTubeの東京eスポーツフェスタ公式チャンネルの外、ニコニコ生放送、Twitch、OPENREC.tvを使用すること。各チャンネルの使用にあたっては、ニコニコ生放送を除き、実行委員会から受託者にアカウント管理権限を付与する。加えて、実行委員会指定の媒体のほか、1つ以上の新たな動画配信媒体を実行委員会に提案すること。

(イ) 配信内容

- a 受託者が制作するフェスタのPR動画
- b 東京ビッグサイトに設置するステージで実施する企画のライブ配信
- c 出展事業者のPR動画、プレゼンテーション
- d プレイバント
- e その他、実行委員会が指定するもの

(ウ) アーカイブ

メインイベント会期中に配信した動画は、フェスタ終了後、速やかに企画ごとに分割・編集の上、YouTubeフェスタ公式チャンネルに保存・公開すること。

エ 広報・PR活動

フェスタ（プレイベントを含む。）の開催告知、実施企画に係る参加者等の募集・決定状況、実施経過、結果のレポートなど、イベントの魅力を効果的に伝え、eスポーツの普及促進、関連産業の振興につなげるため、以下の事項について、適切な時期に適切な媒体を使用し、効果的に行う具体的な計画を策定し、実行委員会の承認を得た上で実施すること。なお、実施に際しては、実行委員会が提供するフェスタのロゴを使用するとともに、当該ロゴにマッチしたキービジュアルを実行委員会に複数提案し、承認を得た上で使用すること。

(ア) 実行委員会が行う報道発表への協力

実行委員会が報道関係者等へ告知を行う際は、関係者からの情報や素材の収集・提供など、資料作成に協力すること。

(イ) ゲーム関連メディアに対する告知等

以下の時点・内容において9回以上、ゲーム関連メディアに対して告知等を行うこと。なお、告知日時や内容は、実行委員会と協議し、承認を得た上で実施すること。

a 開催概要公表

b プレイベントの開催概要公表

c 競技大会参加者募集

d 関連産業展示会出展事業者募集

e プロeスポーツチーム募集

f 企画詳細公表

g 会期中の実施結果概要に係る速報

h フェスタ実施結果の詳細レポート

i 上記に加え、PR効果を高める取り組みを企画し、実行委員会に協議の上、実施すること。

(ウ) 公式SNSの管理運営

フェスタ公式SNS（Twitter、Facebook、Instagram、LINE）を活用し、実行委員会の承認を受けた広報計画に基づく頻度により、各種告知や募集、企画内容等のPRに努めること。また、公式のハッシュタグを指定し、参加者等に活用を促す等、積極的なPRを実施すること。なお、指定のSNS以外の使用を妨げないが、費用が発生する場合は、受託者の負担とする。

(エ) PR動画の制作・放映

フェスタの認知度向上、集客を図るためのPR動画（15～30秒）を制作し、街頭ビジョンや様々な施設に設置されるデジタルサイネージ、動画サイトにおける広告など、効果的な媒体を活用し、放映すること。なお、PR動画の内容、放映・配信媒体、放映期間については、実行委員会に協議すること。

(オ) 記録写真及び動画の撮影

フェスタの広報・PRでの活用及び実施記録として、プレイベントを含む各企画の準備から会期終了まで、参加者の様子はもとより、使用施設の外観から会場までの風景、ステージ以外の状況、さらには運営スタッフの動きなど、写真及び動画を撮影し、実行委員会に提出すること。また、メディア等への提供写真を選定し、実行委員会の承認を得た上で、公式WEBサイトに掲載すること。さらに、実施記録のダイジェスト動画（2～3分程度）を作成するとともに、ライブ配信動画を企画ごとに切り分け、適宜編集の上、公式WEBサイト及び動画サイトに掲載すること。なお、配信企画の出演者及び関係事業者等には、ライブ配信動画及び企画ごとに切り分けた動画、ダイジェスト動画を少なくとも会期終了後1年間配信を行うことについて承諾を得ておくこと。

(カ) 公式アンバサダーの活用

フェスタの開催・実施内容を広く周知するため、若年層に広く訴求することのできるゲーム好きのVTuber、ゲーム実況者、マルチタレント等を公式アンバサダーに選

任し、集客を図る為のPR・情報発信に活用すること。なお提案時は、候補となる公式アンバサダーを3組以上提案することとし、その内、1組以上を選任することとする。但し、選任するアンバサダーについては、実行委員会と協議のうえ決定すること。

(キ) メディアスポンサーの活用

フェスタの開催・実施内容を広く周知するため、メディアスポンサーを活用した効果的な広報展開を実行委員会に提案し、承認を得ること。

(ク) その他媒体等の活用

実行委員会指定の媒体や素材のほか、フェスタの趣旨に合致する媒体及び手法を活用したプロモーション企画を実行委員会に協議の上、実施すること。

(ケ) メディア対応

公式WEBサイト公開の日から契約期間終了まで、ゲーム関連メディアからの問い合わせや会期中の取材対応を行う専門スタッフを配置すること。なお、取材及び動画素材等の使用依頼があった場合は、実行委員会に協議した上で対応すること。また、報道関係者がフェスタの記事掲載を行う際に使用するためのフェスタのロゴや写真等のデータを公式WEBサイトからダウンロードできるようにすること。

(コ) 広報・PR実績のとりまとめ

受託後から、契約期間終了までのゲーム関連メディアからの問い合わせ、取材申込、各種媒体に掲載・放映されたフェスタに係る記事等の実績をとりまとめるとともに、広告換算の上、実行委員会に報告すること。

オ フェスタ運営事務局の設置・運営

(ア) 問い合わせ窓口の設置

競技大会参加者募集開始日又は関連産業展示会出展事業者募集開始日のいずれか早い日から契約期間終了日まで、フェスタに関する問い合わせに対応するため、専用電話及び専用電子メールアドレスを用意し、対応すること。また、対応記録を作成し、実行委員会の求めに応じて提出すること。

(イ) 情報管理

フェスタの実施に当たっては、関係法令を遵守するとともに、実行委員会個人情報保護方針及び電子情報処理委託に係る標準特記仕様書に基づき、適正な手続きを行い、運用すること。

(ウ) 各種申請等

イベント開催に必要な資格・認証・許可等の取得手続きは、受託者の責任において適切に行うこと。なお、費用が発生する場合は、受託者の負担とする。また、実行委員会がフェスタ実施に係る申請や届け出を行う場合は、書類の準備に協力するとともに、必要に応じて提出に同行すること。

(エ) 来場者数等の集計、アンケートの実施

各企画の参加者数、来場者数、公式WEBサイトページビュー数、配信視聴数の集計・分析を行い、実行委員会の求めに応じて報告すること。また、来場者、競技大会参加者、関連産業展示会出展事業者に対して、アンケートを実施し、集計・分析結果をとりまとめ、会期終了後1か月以内に実行委員会へ報告すること。なお、実施企画の内容に応じて、実行委員会が追加でアンケートの実施を指示する場合がある。

カ 協賛の募集

フェスタをより魅力あるものとするための企画内容の充実を目的として、協賛を募り、活用することを妨げない。なお、協賛を募る場合は、下記条件を満たすこと。

(ア) 広く募集すること

(イ) 協賛内容は、資金、物品、企画とする。

(ウ) 協賛内容に応じた露出等の条件を実行委員会と協議の上、決定し、募集用の案内資

料を作成すること。ただし、イベント名称に協賛事業者名等を付記することはできない。

- (エ) 協賛を希望する事業者は、実行委員会と契約を締結し、実行委員会指定期日まで、資金協賛の場合は実行委員会指定口座への振り込みを行い、物品協賛の場合は協賛物品を納品し、企画協賛の場合は企画を実施すること。
- (オ) 協賛金を原資とする企画の内容や協賛金の取扱いについては、実行委員会と受託者との間で別途覚書等を取り交わすこととする。なお、予定した規模の協賛が確保できなかった場合においても、自己の責任において当初企画を確実に実施すること。

7 その他

- (1) 本業務委託の履行にあたっては、関係法令を遵守すること。
- (2) 別紙2「電子情報処理委託に係る標準特記仕様書」及び別紙3「個人情報保護方針」に基づき、適正な手続きを行うこと。また、再委託を行う場合、再委託先に対しても適正な手続きを行わせること。
- (3) この仕様書の解釈及び記載のない事項については、実行委員会に協議し、その指示に従うこと。
- (4) 本委託契約に係る全ての成果物等の著作権（著作権法〔昭和45年法律第48号〕第27条及び第28条の権利を含む。）は、実行委員会に帰属することとし、履行完了後、データ及び成果物等を納品すること。本業務委託により得られる著作物の著作者人格権について、受託者は将来にわたり、行使しないこととし、また、受託者は制作に関与した者について著作権を主張させず、著作者人格権についても行使させないこと。また、実行委員会は、成果物等を受託者の承諾なしに自由に使用・改変・複製できるものとする。なお、成果物にはソフトウェア資産及び受託者において電子的に作成した図板（版下、データベースその他の電子データ）等を含むものとするが、受託者が従前から有していたプログラム及び第三者が権利を有するパッケージソフトの著作権は、受託者又は当該第三者に留保されるものとする。
- (5) 受託者は、本業務の履行にあたって知り得た秘密を第三者に漏らしてはいけない。本契約終了後も同様とする。
- (6) 本業務に当たり、第三者から著作権、特許権、その他知的財産権の侵害の申し立てを受けた場合、委託者の帰責事由による場合を除き、受託者の責任と費用をもって処理するものとする。
- (7) 履行完了後、別紙2「電子情報処理委託に係る標準特記仕様書」に基づき、本業務に係るデータを全て消去すること。また、データ消去後、消去年月日、消去者名、作業場所、消去対象機器品番、消去ファイル数、消去方法（使用したデータ消去ソフト等）等を記載したデータ消去完了報告書を委託者に提出すること。
- (8) 委託業務内容の全部または主要な部分を一括して第三者に委託してはならない。なお、主要な部分を除き、事業の一部を再委託する場合には、あらかじめ書面にて報告し、実行委員会の承認を得なければならない。
- (9) 提出された「企画提案書」は、本仕様書の付属書類として契約を構成する文書の一部とし、本委託の対象業務に含むものとする。

(10) 契約金額は、委託業務完了後に支払うものとする。

8 連絡先

東京eスポーツフェスタ2024実行委員会事務局

(東京都産業労働局商工部経営支援課内)

電話：03-5320-4887 E-mail：tokyoe-sportsfesta@outlook.jp

目標達成に向けた指標

東京eスポーツフェスタ2024 実行委員会への提案に係る目標数値については、以下の通り。

○フェスタのべ来場者数：約10,000 人

○フェスタ総動画視聴数：約150,000 回

電子情報処理委託に係る標準特記仕様書

東京eスポーツフェスタ2024実行委員会（以下「甲」という。）から電子情報処理の委託を受けた受託者（以下「乙」という。）は、契約書及び仕様書等に定めのない事項について、この特記仕様書に定める事項に従って契約を履行しなければならない。

1 サイバーセキュリティポリシーを踏まえた業務の履行

乙は、東京都サイバーセキュリティ基本方針及び東京都サイバーセキュリティ対策基準の趣旨を踏まえ、以下の事項を遵守しなければならない。

2 業務の推進体制

- (1) 乙は、契約締結後直ちに委託業務を履行できる体制を整えるとともに、当該業務に関する責任者、作業体制、連絡体制及び作業場所についての記載並びにこの特記仕様書を遵守し業務を推進する旨の誓約を書面にし、甲に提出すること。
- (2) (1)の事項に変更が生じた場合、乙は速やかに変更内容を甲に提出すること。

3 業務従事者への遵守事項の周知

- (1) 乙は、この契約の履行に関する遵守事項について、委託業務の従事者全員に対し十分に説明し周知徹底を図ること。
- (2) 乙は、(1)の実施状況を書面にし、甲に提出すること。

4 秘密の保持

乙は、この契約の履行に関して知り得た秘密を漏らしてはならない。この契約終了後も同様とする。

5 目的外使用の禁止

乙は、この契約の履行に必要な委託業務の内容を他の用途に使用してはならない。また、この契約の履行により知り得た内容を第三者に提供してはならない。

6 複写及び複製の禁止

乙は、この契約に基づく業務を処理するため、甲が貸与する原票、資料、その他貸与品等及びこれらに含まれる情報（以下「甲からの貸与品等」という。）を、甲の承諾なくして複写及び複製をしてはならない。

7 作業場所以外への持出禁止

乙は、甲が指示又は承認する場合を除き、甲からの貸与品等（複写及び複製したものを含む。）について、2(1)における作業場所以外へ持ち出してはならない。

8 情報の保管及び管理

乙は、委託業務に係る情報の保管及び管理に万全を期するため、委託業務の実施に当たって以下の事項を遵守しなければならない。

(1) 全般事項

ア 契約履行過程

(ア) 以下の事項について安全管理上必要な措置を講じること。

a 委託業務を処理する施設等の入退室管理

b 甲からの貸与品等の使用及び保管管理

c 仕様書等で指定する物件（以下「契約目的物」という。）、契約目的物の仕掛品及び契約履行過程で発生した成果物（出力帳票及び電磁的記録物等）の作成、使用及び保管管理

d その他、仕様書等で指定したもの

(イ) 甲から(ア)の内容を確認するため、委託業務の安全管理体制に係る資料の提出を求められた場合は直ちに提出すること。

イ 契約履行完了時

(ア) 甲からの貸与品等を、契約履行完了後速やかに甲に返還すること。

(イ) 契約目的物の作成のために、委託業務に係る情報を記録した一切の媒体（紙及び電磁的記録媒体等一切の有形物）（以下「記録媒体」という。）については、契約履行完了後に記録媒体上に含まれる当該委託業務に係る情報を全て消去すること。

(ウ) (イ)の消去結果について、記録媒体ごとに、消去した情報項目、数量、消去方法及び消去日等を明示した書面で甲に報告すること。

(エ) この特記仕様書の事項を遵守した旨を書面で報告すること。また、再委託を行った場合は再委託先における状況も同様に報告すること。

ウ 契約解除時

イの規定の「契約履行完了」を「契約解除」に読み替え、規定の全てに従うこと。

エ 事故発生時

契約目的物の納入前に契約目的物の仕掛品、契約履行過程で発生した成果物及び甲からの貸与品等の紛失、滅失及び毀損等の事故が生じたときには、その事故の発生場所及び発生状況等を詳細に記載した書面をもって、遅滞なく甲に報告し、甲の指示に従うこと。

(2) アクセスを許可する情報に係る事項

乙は、アクセスを許可する情報の種類と範囲、アクセス方法について、業務着手前に甲から承認を得ること。

(3) 個人情報及び機密情報の取扱いに係る事項

甲からの貸与品等及び契約目的物に記載された個人情報は、全て甲の保有個人情報である（以下「個人情報」という。）。また、甲が機密を要する旨を指定して提示した情報及び甲からの貸与品等に含まれる情報は、全て甲の機密情報である（以下「機密情報」という。）。ただし、甲からの貸与品等に含まれる情報のうち、既に公知の情報、甲から乙に提示した後に乙の責めによらないで公知となった情報、及び甲と乙による事前の合意がある情報は、機密情報に含まれないものとする。

個人情報及び機密情報の取扱いについて、乙は、以下の事項を遵守しなければならない。

ア 個人情報及び機密情報に係る記録媒体を、施錠できる保管庫又は施錠及び入退室管理の可能な保管室に格納する等適正に管理すること。

イ アの個人情報及び機密情報の管理に当たっては、管理責任者を定めるとともに、台帳等を設け個人情報及び機密情報の管理状況を記録すること。

ウ 甲から要求があった場合又は契約履行完了時には、イの管理記録を甲に提出し報告すること。

エ 個人情報及び機密情報の運搬には盗難、紛失、漏えい等の事故を防ぐ十分な対策を講じること。

- オ (1)イ(イ)において、個人情報及び機密情報に係る部分については、あらかじめ消去すべき情報項目、数量、消去方法及び消去予定日等を書面により甲に申し出て、甲の承諾を得るとともに、甲の立会いのもとで消去を行うこと。
- カ (1)エの事故が、個人情報及び機密情報の漏えい、滅失、毀損等に該当する場合は、漏えい、滅失、毀損した個人情報及び機密情報の項目、内容、数量、事故の発生場所及び発生状況等を詳細に記載した書面をもって、遅滞なく甲に報告し、甲の指示に従うこと。
- キ カの事故が発生した場合、乙は二次被害の防止、類似事案の発生回避等の観点から、甲に可能な限り情報を提供すること。
- ク (1)エの事故が発生した場合、甲は必要に応じて乙の名称を含む当該事故に係る必要な事項の公表を行うことができる。
- ケ 委託業務の従事者に対し、個人情報及び機密情報の取扱いについて必要な教育及び研修を実施すること。なお、教育及び研修の計画及び実施状況を書面にて甲に提出すること。
- コ その他、個人情報の保護に関する法律（平成15年法律第57号）に従って、本委託業務に係る個人情報を適切に扱うこと。

9 甲の施設内での作業

- (1) 乙は、委託業務の実施に当たり、甲の施設内で作業を行う必要がある場合には、甲に作業場所、什器、備品及び通信施設等の使用を要請することができる。
- (2) 甲は、(1)の要請に対して、使用条件を付した上で、無償により貸与又は提供することができる。
- (3) 乙は、甲の施設内で作業を行う場合は、次の事項を遵守するものとする。
- ア 就業規則は、乙の定めるものを適用すること。
 - イ 乙の発行する身分証明書を携帯し、甲の指示があった場合はこれを提示すること。
 - ウ 乙の社名入りネームプレートを着用すること。
 - エ その他、(2)の使用に関し甲が指示すること。

10 再委託の取扱い

- (1) 乙は、この契約の履行に当たり、再委託を行う場合には、あらかじめ再委託を行う旨を書面により甲に申し出て、甲の承諾を得なければならない。
- (2) (1)の書面には、以下の事項を記載するものとする。
- ア 再委託の理由
 - イ 再委託先の選定理由
 - ウ 再委託先に対する業務の管理方法
 - エ 再委託先の名称、代表者及び所在地
 - オ 再委託する業務の内容
 - カ 再委託する業務に含まれる情報の種類（個人情報及び機密情報については特に明記すること。）
 - キ 再委託先のセキュリティ管理体制（個人情報、機密情報、記録媒体の保管及び管理体制については特に明記すること。）
 - ク 再委託先がこの特記仕様書の1及び3から9までに定める事項を遵守する旨の誓約
 - ケ その他、甲が指定する事項
- (3) この特記仕様書の1及び3から9までに定める事項については、乙と同様に、再委託先においても遵守するものとし、乙は、再委託先がこれを遵守することに関して一切の責任を負う。

11 実地調査及び指示等

- (1) 甲は、必要があると認める場合には、乙の作業場所の実地調査を含む乙の作業状況の調査及び乙に対する委託業務の実施に係る指示を行うことができる。
- (2) 乙は、(1)の規定に基づき、甲から作業状況の調査の実施要求又は委託業務の実施に係る指示があった場合には、それらの要求又は指示に従わなければならない。
- (3) 甲は、(1)に定める事項を再委託先に対しても実施できるものとする。

12 情報の保管及び管理等に対する義務違反

- (1) 乙又は再委託先において、この特記仕様書の3から9までに定める情報の保管及び管理等に関する義務違反又は義務を怠った場合には、甲は、この契約を解除することができる。
- (2) (1)に規定する乙又は再委託先の義務違反又は義務を怠ったことによって甲が損害を被った場合には、甲は乙に損害賠償を請求することができる。甲が請求する損害賠償額は、甲が実際に被った損害額とする。

13 契約不適合責任

- (1) 契約目的物に、その契約の内容に適合しないものがあるときは、甲は、乙に対して相当の期間を定めてその修補による履行の追完又はこれに代えて若しくは併せて損害の賠償を請求することができる。
- (2) (1)の規定によるその契約の内容に適合しないものの修補による履行の追完又はこれに代えて若しくは併せて行う損害賠償の請求に伴う通知は、甲がその不適合を知った日から1年以内に、これを行わなければならない。

14 著作権等の取扱い

この契約により作成される納入物の著作権等の取扱いは、以下に定めるところによる。

- (1) 乙は、納入物のうち本委託業務の実施に伴い新たに作成したものについて、著作権法（昭和45年法律第48号）第2章第3節第2款に規定する権利（以下「著作者人格権」という。）を有する場合においてもこれを行行使しないものとする。ただし、あらかじめ甲の承諾を得た場合はこの限りでない。
- (2) (1)の規定は、乙の従業員、この特記仕様書の10の規定により再委託された場合の再委託先又はそれらの従業員に著作者人格権が帰属する場合にも適用する。
- (3) (1)及び(2)の規定については、甲が必要と判断する限りにおいて、この契約終了後も継続する。
- (4) 乙は、納入物に係る著作権法第2章第3節第3款に規定する権利（以下「著作権」という。）を、甲に無償で譲渡するものとする。ただし、納入物に使用又は包括されている著作物で乙がこの契約締結以前から有していたか、又は乙が本委託業務以外の目的で作成した汎用性のある著作物に関する著作権は、乙に留保され、その使用权、改変権を甲に許諾するものとし、甲は、これを本委託業務の納入物の運用その他の利用のために必要な範囲で使用、改変できるものとする。また、納入物に使用又は包括されている著作物で第三者が著作権を有する著作物の著作権は、当該第三者に留保され、かかる著作物に使用許諾条件が定められている場合は、甲はその条件の適用につき協議に応ずるものとする。
- (5) (4)は、著作権法第27条及び第28条に規定する権利の譲渡も含む。
- (6) 本委託業務の実施に伴い、特許権等の産業財産権を伴う発明等が行われた場合、取扱いは別途協議の上定める。
- (7) 納入物に関し、第三者から著作権、特許権、その他知的財産権の侵害の申立てを受けた場合、甲の帰責事由による場合を除き、乙の責任と費用をもって処理するものとする。

15 運搬責任

この契約に係る甲からの貸与品等及び契約目的物の運搬は、別に定めるものを除くほか乙の責任で行うものとし、その経費は乙の負担とする。

東京eスポーツフェスタ2024実行委員会個人情報保護方針

東京eスポーツフェスタ2024実行委員会（以下「実行委員会」という。）では、個人情報の収集・利用・管理について、次のとおり適切に取り扱うとともに、安全性を確保するために次の取り組みを実施する。

1 個人情報の保護に関する法令等の遵守

東京eスポーツフェスタ2024（以下「フェスタ」という。）の実施にかかる個人情報の取り扱いにあたっては、「個人情報の保護に関する法律」及びその他の関係法令を遵守する。

2 実行委員会としての責務

個人情報を収集する際は、その収集目的を明示し、目的を達成するために必要な範囲内で行うことを明らかにした上で、本人の意思による情報の提供を受けることを原則とする。

また、個人情報の収集目的を超えた実行委員会内における利用及び委員会以外の者への提供は、今後のフェスタの開催にかかる案内や、実行委員会構成団体からの施策及びこれに関連する内容の案内・照会等の場合を除き、一切行わない。

3 個人情報の安全管理措置の徹底

個人情報を取り扱う情報管理の責任者を置き、個人情報保護のための適切な管理に取り組む。

また、提供を受けた個人情報を漏えい、盗難、紛失、破壊等から保護し維持するため、適切な対策を講じる。

4 その他個人情報の取り扱いに関する事項

本人から自己の個人情報について開示または利用停止を求められた場合及び開示の結果、誤った情報があり、訂正または削除を求められた場合は遅滞なく対応する。

また、実行委員会委員・事務局及び関係機関のすべての者に対してこの方針を徹底し、セキュリティ意識の向上を図る。