

第 5 回 YOKOSUKA e-Sports CUP 運営等業務委託 質問書回答

01 仕様書 1-1

業務の背景の記載内に「令和 6 年度からは、e スポーツ事業の立ち上げフェーズから、育成・コミュニティ強化フェーズへと移行するため～」とありますが、そもそもの Yokosuka e-Sports Project のロードマップを教えてください。そのロードマップの中で今回はどのフェーズに該当するのか教えてください。

A

横須賀市は令和元年 12 月から e スポーツを文化として定着させるため、「Yokosuka e-Sports Project」をスタートしました。

①立ち上げ期:市内高校部活動創設支援や大会開催

②拡充期:市内高校の部活動強化

大会の魅力拡大

(過去実績の活用等による新たなコミュニティ形成、教育的要素追加)

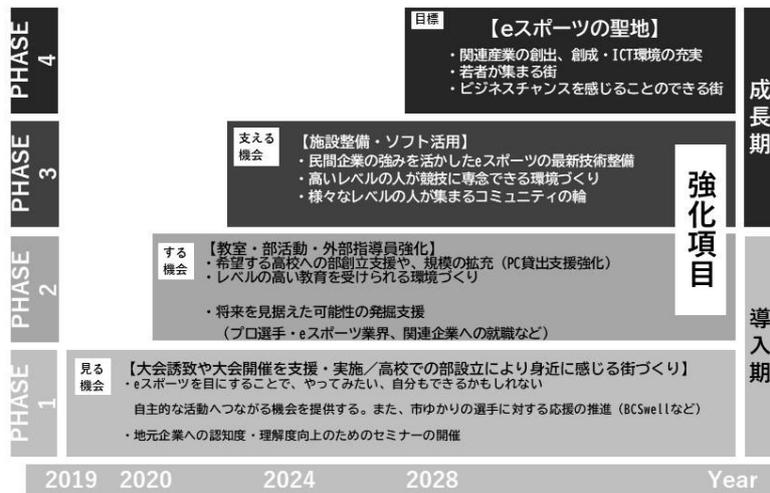
将来の可能性発掘支援・e スポーツを通じた ICT 人材育成

③中長期的な目標:「e スポーツの聖地」

令和 6 年度は②の時期にあたり、③を目指すための大事なフェーズだと考えています。

YOKOSUKA e-Sports PROJECT 中長期目標

横須賀市=eスポーツの聖地 へ



02 仕様書 1-4KPI での配信視聴者数は、すべてのプラットフォーム合計でしょうか？また、ここに記載されているメディアとはどのような媒体をイメージされておりますでしょうか？

A

・配信視聴者数はすべてのプラットフォームの合計値(アーカイブも含む)とします。

・メディア=テレビ・ラジオ・WEBメディア・新聞・YouTube を想定しています。

なお、露出については、大会についての詳細レポートや密着取材、主催者等が十分に告知できるものを件数としてカウントします。

## 横須賀集客促進・魅力発信実行委員会

03	<p>仕様書 1-5 業務の範囲⑤協賛について、 協賛金は追加予算としての扱いになるのでしょうか？ また、協賛金を獲得した場合、バックマージンなどはあるのでしょうか？ 本事業における再委託先への委託経費等の規程がありましたらご教示ください。</p> <p>A</p> <p>追加予算となります。(追加予算分の内容については、獲得後協議します。) 提案企業が協賛金を獲得した際のバックマージンを希望する場合は、企画提案書に協賛内容と併せて記載してください。</p> <p>再委託先についての経費についての規定はございません。 事業の一部について再委託を認めておりますので、提案事業のうち、どの部分を再委託するかについて、明示してください。</p>
04	<p>仕様書 2-1 大会運営①大会趣旨 に「大会出場経験者で現在活躍している選手～」とありますが、このような企画は、大会当日の実施が必須か、もしくは、大会の関連イベントとして別途大会前後の期間に実施でも問題ないでしょうか？ また、このような企画への参加を募るため、過去参加者情報をご教示いただけますでしょうか？</p> <p>A</p> <p>大会前後の期間で構いません。 参加者情報について、活動名や大会での実績などは事業者決定後に共有します。</p>
05	<p>仕様書 2-1 大会運営②大会実施時期 に「主催者と協議のうえ日程を決定」とありますが、実施条件に準じた提案をすることは可能でしょうか？ 実施条件を拝見すると明確に定められていますので、過去実績に準じるほうがよろしいでしょうか？</p> <p>A</p> <p>過去の実施時期は参考として記載しておりますので、自由にご提案していただいて構いません。 (ただし、高校生が参加しやすい日程であるか、公式大会との被りなどは吟味ください)</p>
06	<p>仕様書 2-1 大会運営④参加チーム に「トーナメント制」とありますが、予選はグループ戦、決勝はトーナメント戦といった方式は可能でしょうか？ また予算内に収まるのであれば、参加チーム上限を設けなくても可能でしょうか？ 例えば複数タイトル実施でのご提案をした場合は、1タイトル100チーム上限ということも可能でしょうか？</p> <p>A</p> <p>ゲームタイトルによっては方式の変更および上限撤廃は可能であると考えます。 ご質問にあるチーム数での複数タイトルの提案・実施も可能ですが、費用や連絡調整等の事務負担増が予想されることから、現実的ではなく、望ましくないと考えます。</p>

## 横須賀集客促進・魅力発信実行委員会

07	<p>仕様書 2-1 大会運営⑤キャスティング の人数はマストでしょうか？ 実況・ダブル解説や、司会・実況・解説の3名体制などのご提案は不可でしょうか？</p> <p><b>A</b> マストではありませんが、過去の大会運営上、仕様書に記載の人数が適正であると考えていますので、人選理由も含め、イメージを企画書に記載してください。</p>
08	<p>仕様書 2-1 大会運営⑥会場選定 内に「高校生がプレイできる機材」とありますが、これはゲーミング PC ということでしょうか？ また、横須賀市内施設が望ましいということでしょうか？ その場合、会場によっては減免適用できる場所もあると考えてよろしいでしょうか？ e スポーツでの使用が可能な回線等が敷設されている横須賀市施設等の情報がございましたらご教示ください。</p> <p><b>A</b> 「高校生がプレイできる機材」=ゲーミング PC です。 市が所有する施設に e スポーツをプレイできる環境はないので、減免等はございません。 以下に掲げる e スポーツがプレイ可能と思われる会場との交渉については、事業者に行ってください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スカピア(<a href="https://www.sukapia.jp/">https://www.sukapia.jp/</a>)</li> <li>・娯楽の殿堂(<a href="https://estage.saikaya.co.jp/">https://estage.saikaya.co.jp/</a>)</li> <li>・よこすかポートマーケット(<a href="https://yokosukaport-market.com/">https://yokosukaport-market.com/</a>) ※回線のみ</li> <li>・ドコモショップ横須賀店 (<a href="https://shop.smt.docomo.ne.jp/shop_detail/0300302070400/index.html">https://shop.smt.docomo.ne.jp/shop_detail/0300302070400/index.html</a>)</li> </ul>
09	<p>仕様書 2-3 プロモーション において、Yokosuka e-sports Project の SNS アカウントの運用業務は対象外という認識でよろしいでしょうか？ KPI にメディア露出件数が定められていますが、プレスリリースなどの PR 業務は、要求外という認識でよろしいでしょうか？</p> <p><b>A</b> SNS 運用業務については、委託対象外です。 プレスリリース等についても主催者が行う予定です。</p>
10	<p>その他、資産の取り扱いについて 本事業において購入した備品・機材については、事業終了時に貴市へ納入することになるかと思いますが、納入までの管理方、および納入の際の資産の取り扱い等の規定があればご教示ください。</p> <p><b>A</b> 備品・機材については、基本レンタル等で対応いただければと思います。 もし購入が必要になる場合は、見積書に記載し、用途については企画書にてご説明をお願いいたします。</p>

## 横須賀集客促進・魅力発信実行委員会

11	<p>その他、大会の賞金の取り扱いで、留意したほうが良い点などがあればご教示ください。</p> <p>A</p> <p>市が参加する実行委員会主催という点を踏まえ、賞金についてはなしとします。 (賞品は可能です)</p>
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------