

令和6年度高齢者eスポーツ体験事業業務委託 仕様書

1 業務名

令和6年度高齢者eスポーツ体験事業業務委託

2 事業目的

本業務は、高齢者が世代や場所を問わず取組むことができる特性を持つeスポーツを体験し、生きがい創出・健康づくりに向けた企画・運営等を行うことを目的とする。

3 委託上限額

1,500千円（消費税額及び地方消費税額を含む。）

4 業務委託期間

契約締結日から令和7年3月31日(月)まで

5 履行場所

愛宕山老人福祉センター及び盛岡市役所

6 委託業務内容

(1) eスポーツ体験事業の実施設計業務

ア eスポーツ体験事業の実施設計にあたり、受注者が実施場所の現場調査を行い、会場のレイアウトやネットワーク環境を確認し、会場室内の配線について構築すること。

イ eスポーツ体験事業の実施にあたり、機器の接続設定、機器のネットワークへの接続、会場レイアウトについて受注者が検討すること。

(2) eスポーツ体験事業の実施運営業務

ア eスポーツ体験事業は少なくとも3回以上行うこととする。また、各回の開催時間は90分～120分を目安とし、受付、教室開催を実施することとする。なお、会場準備と撤収は、開催時間に含まないこととする。開催日時などについては、発注者及び受注者が協議の上、決定する。

イ 参加費は無料とし、実施会場までの交通費については参加者負担とする。

ウ 対象者は65歳以上の盛岡市民で、参加を希望する者。

エ 定員は各回原則20名とし、5名の固定参加者と15名の非固定参加者を集めeスポーツ体験事業を開催する。なお、参加者の募集については発注者と受注者で協議の上決定する。

また、応募過多の場合は、発注者にて非固定参加者を対象とした抽選を行う。

オ ゲームソフトについては、「太鼓の達人ドンダフルフェスティバル」・「グランツーリスモ7」を使用することとし、ゲームソフトとライセンス、ゲーム会社への許諾は、受注者にて取得することとする。

カ 教室運営中については、「グランツーリスモ7」の利用者スコアタイムをディスプレイ表示することとする。また、使用機器についてはPlayStation5、または、PlayStation4を使用し、

クロスプレイも可能とする。

キ 教室の実施にあたり、受注者は会場設営椅子・机等のレイアウトの設置・機器の設置・機器の接続設定（機器の使用確認・バージョンアップの対応等）・ネットワーク接続設定を毎回行うこととする。

ク 受注者は業務に必要なスタッフを配置し、高齢者に必要な操作の説明や声かけを行い、e スポーツの実施・サポートを行う。

ケ 発注者にて作成したアンケートを、受注者が毎回事業時に配布し、回収後集計することとする。なお、アンケート内容については発注者と受注者が協議の上、決定する。

コ 教室の運営にあたっては、受注者は最低1名以上の実施責任者と最低3名以上の運営スタッフを配置することとする。

(3) 固定参加者の認知機能等の測定について

ア 受注者は、固定参加者の5名に対して、e スポーツ体験事業の1回目と3回目に「かなひろいテスト」もしくは「長谷川式認知症スケール（HDS-R）」を実施し、その正答数を計測すること。また、計測結果は報告書へ記載することとする。

イ 受注者は、固定参加者の5名については、毎回、取り組んだe スポーツのスコアについて、取得すること。

ウ その他、発注者と受注者が協議の上、健康情報の取得や測定について対応をしていくこととする。

(4) 使用機器について

ア 受注者はe スポーツ体験事業で使用する下記のゲーム機器及びソフトの準備を行う。

ア Nintendo Switch 2台

イ Nintendo Switch ソフト「太鼓の達人ドンダフルフェスティバル」 2個

ウ 太鼓の達人専用コントローラー（タタコン） 2台

エ PlayStation5、または、PlayStation4 5台

オ PlayStation5、または、PlayStation4 ソフト「グランツーリスモ7」 5個

カ グランツーリスモ専用コントローラー及び周辺機器 4台

キ タブレット（AppStore・GooglePlay ストアのいずれかを使用できるもの） 4台

イ その他 e スポーツ体験事業の実施に必要な機器について、e スポーツ体験事業実施前に確実に準備を行うこと。

(5) 実施結果報告

下記内容を、全事業終了後に報告書として提出すること。

ア 各教室の結果（参加者数等の実績）及び教室の様子がわかる写真や動画

イ 令和7年度以降の実施に向けた参加者の理解度・満足度がより高まるような「e スポーツ体験事業」のあり方（本事業の課題に関する改善策も含む）

ウ 各回参加者のアンケート

エ 固定参加者の認知機能テストの測定データ（1回目及び3回目）

オ 固定参加者の各ゲームのスコアデータ

カ イベント概要・実施内容情報（開催時間・場所・実施コンテンツ・ネットワーク構成）

(6) 共通事項

- ア 全ての業務実施にあたって、事前に発注者と十分な協議及び確認等を行うこと。
また、疑義が生じた場合は遅滞なく発注者へ確認すること。
- イ 全ての業務実施にあたって、発生する諸費用の合計金額は、委託上限額を越えないこと。

7 安全管理

事業の実施に当たっては、受注者は参加者の安全管理に万全を期するとともに次の事項に留意すること。

(1) 参加者の体調管理等

参加者の体調等に十分配慮し実施すること。

(2) 安全管理

受注者は、自然災害、人為災害、事故等あらゆる緊急事態、非常事態、不測の事態には、適切な措置を講じること。

また、事故発生時の対応を含む安全管理マニュアルを整備し、従事者に周知すること。

(3) 緊急時の対応

参加者に十分目が行き届くよう適正な人員配置をし、参加者の体調不良や事故等の緊急時に対応できるようにすること。

(4) 事故発生時の対応

参加者に対するサービスの提供により事故が発生した場合は、発注者及び参加者の緊急連絡先に連絡を行うとともに、必要な措置を講じること。

(5) 緊急時及び事故発生時の記録

受注者は、前項の事故の状況及び事故に際して取った処置について記録し、発注者に提出すること。

8 留意事項

受注者が留意する事項は次のとおりとする。

(1) 参加受付は事前に行うこと。

(2) eスポーツ体験事業を効果的に実施でき、また、参加者の安全を確保するために必要な人員を配置すること。

(3) eスポーツ体験事業の参加者募集に際しては、発注者と受注者で可能な限り広範な周知ができる方法にすること。

(4) 市の事業であることを常に念頭において、公平な運営を行なうこととし、特定の参加者に有利あるいは不利になる運営をしないこと。

(5) 参加者の満足度を高めるよう努めること。

(6) 企画書、委託料積算書に基づき適正に運営を行うこと。

(7) 当該業務及び法人・団体等に関する法令等の遵守が十分に確保され、かつ、個人情報適正に管理される体制を整えること。

(8) 事業の開催に当たっては、感染症等（新型コロナウイルス・新型インフルエンザ感染症等）への対策を十分講じること。

9 事業の報告

受注者は、事業の進捗等に関して、次の報告及び検査協力をする。

(1) 随時報告

本業務委託に関連し、発注者が調査又は報告を求めた場合においては、受注者は速やかにこれに応じ、必要な報告書等を提出するものとする。

(2) 立会検査

本業務の適正な履行のために発注者が必要と認めるときは、受注者の本業務の実施状況等を確認するため、現場に立ち会い、受注者等に対する聞き取りや関係書類の確認等を行い、是正指導等の措置を講ずることができるものとする。

(3) 業務完了届

受注者は、業務が完了したときは、速やかに発注者に対して業務完了届を提出し、検査等を受けること。

10 再委託の制限

(1) 受注者は、本業務の全部又は本業務の統括業務部分を一括して第三者に委託してはならない。

(2) 受注者は、本業務の一部を第三者に委託することはできるが、その際は事前に、再委託の内容、再委託先（商号又は名称）、その他再委託先に対する管理方法等、必要事項を発注者に対して文書で報告し、承認を得なければならない。

(3) 再委託先の選定、管理等に当たっては、法令遵守を徹底すること。

11 その他

(1) 契約時に定める実施責任者が、責任を持って指示及び管理・運営を行うこと。

(2) 受注者は、労働基準法、労働契約法、その他関係法令を遵守すること。

(3) 本業務の履行において生じた疑義についての取扱いは、その都度発注者と受注者で協議の上決定する。

(4) 発注者は、受注者がこの仕様書に定める事項に反するなど、事業を行わせることが不相当と認めるときは、契約を解除することができる。