

令和８年度KYOTO GAMES eスポーツ事業企画運営等業務委託に係る質疑回答

No.	質問	回答
1	別紙１「企画提案応募提出書類一覧」において「京都府税の滞納がないことの証明」の提出が求められていますが、京都府内に本店・支店・事業所を有せず、京都府税の課税実績がない事業者の場合、当該証明書はどのように取得すればよいでしょうか。 また、課税実績がないことにより証明書の発行を受けられない場合、その旨を記載した理由書等の代替書類での提出は認められますか。	京都府税の納税証明書は、府内における事務所の有無にかかわらず、府税公所等で交付を受けることができます。理由書等を納税証明書の代替書類として提出することは認めておらず、府税公所等において府税納税証明書の交付を受け、提出してください。
2	募集要領「３ 参加資格」には所在地に関する要件の記載がありませんが、京都府外に本店を有する事業者も参加できるとの理解でよろしいでしょうか。 また、京都府競争入札参加資格者名簿への登載は参加の要件ではないとの理解でよろしいでしょうか。	京都府外に本店を有する事業者も参加可能です。また、京都府競争入札参加資格者名簿への登載は参加要件ではありません。
3	「実績調書（今回の業務と同様の業務を過去３年間）」について、 （１）「同様の業務」とは、eスポーツ大会の企画運営に限られますか。 スポーツイベントや体験型イベントの企画運営全般を含みますか。 （２）自治体・公的機関からの受託実績に限られますか。民間主催事業の実績も記載できますか。 （３）記載できる実績がない場合、参加資格を欠くことになりますか。	（１）「同様の業務」は、eスポーツ大会の企画運営に限定せず、スポーツイベントや体験型イベント等、今回の業務内容と類似する企画・運営業務を含みます。業務内容、規模、実施体制等を踏まえて記載してください。 （２）自治体・公的機関からの受託実績に限定しません。民間主催事業を含め、今回の業務と類似する実績を記載してください。 （３）実績調書に記載できる実績がないことが、直ちに参加資格を欠くものとはしません。実績がない旨を記載した実績調書を提出してください。
4	（１）共同企業体で参加する場合、「３ 参加資格」の各要件は構成員全員が満たす必要がありますか。 （２）実績調書は、構成員のいずれかが実績を有していれば足りますか。それとも構成員ごとに提出が必要でしょうか。 （３）構成員の数に上限はありますか。	（１）共同企業体で参加する場合、「３ 参加資格」に定める要件は、構成員全員が満たす必要があります。 （２）実績調書は、構成員ごとに提出してください。 （３）構成員の数に上限はありません。
5	契約保証金の免除要件について 募集要領「10 契約手続(2)」の契約保証金について、京都府会計規則第159条第２項各号のうち、本業務において適用され得る免除事由をご教示ください。	契約の内容、契約者の実績その他の具体的事情を確認した上で、KYOTO GAMES eスポーツ大会実行委員会が判断します。
6	応募書類の体裁について （１）副本６部は、正本のコピーで差し支えありませんか。押印は正本のみでよろしいでしょうか。 （２）メールで提出する電子データについて、ファイル形式（PDF等）の指定および送信容量の上限はありますか。	（１）副本６部は、正本のコピーで差し支えありません。押印が必要な書類は、正本に押印したものをコピーして提出してください。副本への個別の押印は不要です。 （２）電子データの送信容量の上限は36MBです。ファイル形式は、原則としてPDF等、内容を確認できる形式としてください。 36MBを超えるなど、メールで送信できない場合は、以下ファイル交換サーバへ格納してください。 アドレス: https://transmit.pref.kyoto.lg.jp/public/gt6BxFtHX4b12HmRd7Bm0_tQZXPv7cVig7Q6MvWvyaG1 パスワード：kyotogames2026 公開期限: 2026/09/30 ファイル名は、「（社名（団体名）提出資料）」としていただき、 コメント欄には、「社名（団体名）、役職、ご担当者御名前、連絡先」をご記入ください。（他の応募事業者様には公開されません）
7	「KYOTO GAMESフェスティバル eスポーツ・アーバンスポーツ体験会」及び「KYOTO GAMES eスポーツオープン大会」の実施につきまして、ゲームタイトルは同一である必要はあるのでしょうか？ 目的や対象とするターゲットから異なるゲームタイトルを想定しており、それが仕様書に適合しているか不明なので質問いたしました。	「KYOTO GAMESフェスティバル eスポーツ・アーバンスポーツ体験会」と「KYOTO GAMES eスポーツオープン大会」の実施に当たり、使用するゲームタイトルは同一である必要はありません。各事業の目的や対象者が異なることを踏まえ、それぞれに適したゲームタイトルを提案してください。
8	「オープン大会参加者数10,000人以上（オンライン含）」と「総接触人数10,000人以上」は、別々の目標を指す理解でよいでしょうか。競技参加者、会場来場者、ライブ視聴者、アーカイブ視聴者の定義と、重複集計の可否をご教示ください。	「オープン大会参加者数10,000人以上（オンライン含）」は大会の総集客人数（延べ）を指し、競技参加者、会場来場者、ライブ配信視聴者、アーカイブ視聴者を含みます。競技参加者のみで10,000人を求めるものではありません。
9	来場者数400人以上、オンライン視聴者数7,600人以上、満足度80％以上について、体験会とオープン大会それぞれの目安はありますか。また、満足度の調査対象と算出方法をご教示ください。	現時点では、来場者数400人以上、オンライン視聴者数7,600人以上について、体験会とオープン大会それぞれの具体的な目安は設定しておりません。 これらの目標値は事業全体を通じた成果指標として設定しており、体験会及びオープン大会の特性を踏まえた効果的な集客手法や目標設定については、提案の中でお示しください。 また、満足度80％以上については、体験会及びオープン大会の参加者や来場者を主な対象としたアンケート調査により把握することを想定しています。算出方法は、有効回答数に対する「満足」「やや満足」等の肯定的回答の割合を基本としますが、具体的な調査手法や設問構成については提案事項とします。

10	各会場の確定時期、使用可能エリア、収容人数、利用可能な備品・電源・通信回線、利用上の制約をご教示ください。あわせて、別紙4・5の図面データをご提供いただけますか。	山城総合運動公園については、確定済。体験会エリアについては、契約締結時期（10月初旬）及びオープン大会についてサンガスタジアム by KYOCERAでの実施は確定しております。図面については、令和8年9月10日（木）から9月17日（木）までの間に京都府文化生活部スポーツ振興課内にて貸与いたします。 図面貸与希望の際は、事前に連絡の上、ご所属、氏名、連絡先が確認できるものを図面受け取り時に提示してください。なお、図面は提案書提出時に返却してください。 体験会会場（京都府立山城総合運動公園公園センター）の収容人数は、体育館軒下で約20名、公園センターで約10～15名を想定しています。利用可能な電源設備等については会場図面とともに案内いたしますが、電源容量についてはフェスティバルでの他種目との調整がございますので約1,980Wを目安としてください。 長机、椅子等が付属設備としてはございます。ただし、他種目との調整が必要なため、必要な機材はあらかじめ受託者において調達する前提でお考えください。ネットワーク環境については受託者において準備してください。 オープン大会会場（サンガスタジアム by KYOCERA）については、会場内にWi-Fi等のネットワーク環境があります。利用可能な電源、常設PC、配信設備、音響設備、収容人数及び利用可能な備品等の詳細については、利用可能な電源設備等については会場図面とともに案内します。ご利用の際は、事前に打合せが必要です。
11	会場使用料、申請費、通信環境、運営・警備・救護人員、機材は、すべて委託料に含めて受託者が手配する理解でよいでしょうか。実行委員会または会場から提供されるものがあればご教示ください。	会場使用料、各種申請費、通信環境整備費、運営人員、警備人員、救護体制、配信機材、競技機材その他事業実施に必要な経費については、委託料の範囲内で受託者において手配してください。 実行委員会が保有する広報媒体等については活用可能な範囲で提供しますが、詳細は契約締結後に協議の上決定します。
12	体験会について、eスポーツの想定タイトル数・体験台数・実施時間・参加者数、ダブルダッチの実施回数・参加者数に目安はありますか。また、事前申込と当日参加の想定をご教示ください。 体験会、オープン大会、それぞれのイベント予定時刻を教えてください。	eスポーツ体験会の具体的なタイトル数、体験台数、実施時間、実施回数及び参加人数について、eスポーツ体験会のタイトル数は2つ程度、体験台数は全部で約10台を想定しています。その他ディスプレイやPCモニターについてもご準備ください。参加者数は約60名以上を目安としてください。 ダブルダッチについては、時間内に1コマ約30分～40分、4ターン程度を想定しています。参加者数は約60名以上を目安としてください。参加方法は当日参加を基本としていますが、企画内容によっては事前申込制とすることも可です。 体験会については、10時～16時。 大会は11時頃～18時頃の実施を想定しています。 事業目的を踏まえ、幅広い府民の参加機会創出につながる企画をご提案ください。
13	オープン大会の競技タイトルは1タイトルまたは複数タイトルのどちらを想定していますか。また、タイトル選定上の制約、メーカー許諾の取得主体、許諾料の委託料への計上可否をご教示ください。	オープン大会におけるオープン部門は、1タイトルとし、エキシビション企画等では別タイトルの使用も可とします。 オープン部門のタイトル選定にあたっては、以下を条件とします。（オープン部門のほか、エキシビション企画等その他自由提案いただく企画については、この限りではありません。） ① 高校生を含む年齢を対象年齢としているタイトルであること（対象年齢指定がない全年齢対象のゲームタイトルであることが望ましい） ② チーム対抗が可能なプレイ形式のタイトルであること（人材育成（eスポーツの関連領域であるプログラミングやホワイトハッカー等サイバーセキュリティーの人材の育成の取組に限る）に用いるタイトルはこの限りではない） ③ 基本プレイが無料で、追加課金なしでプレイ可能なタイトルであること ④ 暴力的な表現や差別的な表現を含むタイトルでないこと タイトルに係る権利処理、必要な許諾取得及び許諾料については、受託者において対応し、必要経費を委託料に計上することができます。
14	オープン大会の参加条件（年齢、居住地、個人・チーム区分）、オンライン参加の範囲、参加料・賞品の可否、申込管理や欠場対応に関して、あらかじめ定められた条件はありますか。	オープン部門についてはNo,13のとおりです。※オープン部門競技出場者については京都府にゆかりのある方の参加を想定。 参加料の徴収及び賞品の設定については、各種権利規程及びタイトル利用条件を遵守することを前提に提案可能です。 申込受付、参加者管理及び欠場対応については受託者において実施してください。
15	配信に使用する指定または推奨のプラットフォーム・公式アカウントはありますか。また、配信回線の提供有無、アーカイブ公開期間、視聴実績の集計方法、多言語・ミラー配信の許諾条件をご教示ください。	配信プラットフォームについて、指定又は推奨する媒体はありません。 配信回線については受託者において確保してください。 アーカイブ配信の実施方法及び公開期間については提案事項とします。 視聴実績については、各配信プラットフォームで取得可能な実績値により報告してください。 多言語配信及びミラー配信については、権利者等の許諾条件を満たす範囲で実施可能です。
16	広報に使用できる既存の公式サイト・SNS・ロゴ・写真・動画等と、ブランドガイドラインの有無をご教示ください。また、チラシ200部・ポスター100部の納品先と、配布主体をご教示ください。	実行委員会が保有する広報媒体、ロゴ等については、利用可能なものを契約締結後に提供します。 チラシ200部及びポスター100部の納品先については、府立施設及び学校機関への納品及び配布を想定しています。 具体的な納品先及び配布先は今後調整しますが、配布については実行委員会及び関係機関による配布に加え、受託者による効果的な広報手法も提案してください。

17	成果物の提出期限、ファイル形式、写真・動画の必要数量、元データの納品要否をご教示ください。また、ゲーム映像・楽曲・出演者等の第三者権利は、実行委員会への著作権帰属の対象外として利用許諾で整理できる理解でよいでしょうか。	成果物の提出期限、データ形式及び提出方法については、契約締結後に協議の上決定します。 事業実施記録として必要な写真及び動画を提出してください。なお、元データの納品を求める場合があります。 本業務により作成された成果物の著作権は、仕様書に定めるところによります。 ゲームタイトル、ゲーム映像、楽曲、出演者肖像その他第三者が権利を有するコンテンツについては、各権利者の権利を侵害しないよう必要な許諾を取得してください。なお、第三者が権利を有する部分については、当該権利の帰属が実行委員会へ移転するものではありません。
18	仕様書2に記載されているKPIの表には接触人数の目標数値が10,000人以上と記されており接触人数とはオープン大会を対象とし、会場来場者数、ライブ配信視聴者数及びアーカイブ視聴者数の合計とする。と記載があります。 一方で、仕様書3（3）に記されている内容はオープン大会参加者数は10,000人以上を目安とすることと記載されております。 この二つの目標数値は数値自体が同じ数値のため、同様のKPIとされているのかそれとも仕様書通り、大会”参加者”が10,000人以上という数値が正しいのでしょうか。	オープン大会参加者数10,000人以上は、競技に参加する選手数のみを指すものではなく、会場来場者及びオンライン視聴者を含めた大会全体を通じた参加規模を想定しています。
19	オープン大会参加者数は10,000人 上記記載がございますが大会への「参加する選手の合計数」を指しているのかお伺いできると助かります。	No,8に同じです。
20	多言語配信 こちら最低配信数、必須の言語などがあればご教示頂けると嬉しく存じます。	多言語配信に係る最低配信数や必須言語は定めておらず、仕様書上「提案事項」として位置付けています。
21	協賛金 例えばという前提なってしまいますが、有償での協賛獲得をした場合、協賛する事によって実施する施策があった際、その資金を施策費用にあてる事は可能でしょうか。	協賛金の取扱いについては、本業務に係る委託料と明確に区分し、適切に経理処理を行ってください。具体的な取扱いについては、実行委員会と協議の上で決定します。
22	体験会、オープン大会、それぞれのイベント予定時刻を教えてください。	No,12に同じです。
23	アーバンスポーツは、ダブルダッチ以外の競技を予定されておりますか？	ダブルダッチ以外を予定していません。
24	既存のeスポーツ大会（ブランド）とのコラボは可能でしょうか？ 例「KYOTO GAMES eスポーツオープン大会 powered by ●●（大会ブランド名）」	可能です。ただし、企画内容、権利関係及び費用負担等を明確にした上で提案してください。
25	山城総合運動公園、サンガスタジアム、それぞれの施設利用料の概算を頂くことは可能でしょうか。	山城総合運動公園の施設利用料は、無料スペースを利用する予定のため、計上不要です。 サンガスタジアムの、見積りに当たっては（ https://sangastadium-by-kyocera.jp/topics/post7967 ）（ https://sangastadium-by-kyocera.jp/meeting-room/meeting-facilities ）（ https://sangastadium-by-kyocera.jp/sky-field/e-sport/guide ）（ https://sangastadium-by-kyocera.jp/sky-field/coworking ）をご確認ください。 施設利用にあたっては、準備も見込んでください。
26	KPIでは、「来場者数400人」「総接触人数が10,000人以上」と記載されている一方、オープン大会の（イ）要求事項では、「大会参加者10,000人を目安」と記載されています。 後者の目標の方が高いハードルかと存じますが、後者をクリアすれば自ずと前者目標がクリアされると思います。 どちらが優先されるべき目標でしょうか。	「大会参加者」は、当日の来場者およびオンライン視聴者を含む数です。KPIの「来場者数400人」および「総接触人数10,000人以上」と併せて、達成を目指してください。
27	チラシ、ポスターの配布場所のイメージを教えてください。	No,16に同じです。
28	本提案のプレゼン日時は決まっていますか。 また受託社決定の日時が決まっていれば教えてください。	本事業は書面審査で実施します。委託先決定は、10月上旬を予定しています。
29	体験会会場で常設されているeスポーツの体験に使用できる機材があれば教えてください。	必要な機材は受託者において調達してください。
30	参加表明書の提出日は、9月30日の応募書類一式と同時によろしいでしょうか。	参加表明書、応募書類一式を9月30日14時までに同時に提出してください。
31	委託予定先の実績の記入は適用されますか。 また、副本からは応募社の社名を記載しない、委託予定先社名は記載して良い、などのルールがあれば教えてください。	本事業は、原則再委託を認めていません。提案において再委託を前提とする場合は、再委託の必要性及び範囲を明確にし、再委託に係る一切の責任を提案者が負うことがわかるようにしてください。なお、再々委託は一切認めません。

32	体験会会場 京都府立山城総合運動公園 公園センター について (1) 施設利用に係る費用の有無（有償の場合は料金体系） (2) 公園センター内の利用可能スペース、および建物内の会場図（レイアウト図）のご提供可否 (3) 利用可能な電源設備（容量・数量・位置）およびその他の付帯設備一覧 (4) Wi-Fi等のネットワーク環境の有無・仕様 (5)利用可能な備品一覧 (6)体育館下と公園センターそれぞれのキャパシティ (7)過去に似た事例のイベントを行ったことがあるかどうか (8)会場の使用に当たっての条件はあるでしょうか。（養生の必要有無など。）	(1) No,25に同じです。 (2)No,10に同じです。 (3)No,10、12に同じです。 (4)No,10に同じです。 (5)No,10に同じです。 (6)No,10に同じです。 (7)同様のイベントの実施実績はありません。 (8)現時点で特段の使用条件はありません。
33	オープン大会会場 サンガスタジアム by KYOCERA について 下記の各エリアについて、共通して以下の3点をお伺いいたします。 【対象エリア】 ① eスポーツゾーン ② VIPエリア ③ コワーキングエリア 【確認事項（各エリア共通）】 (1) 電源位置を含む、設営・進行に関わる部屋図面（レイアウト図）のご提供可否 (2) 利用可能な電源、常設PCの台数、配信設備、会場内音響設備の有無・仕様 (3) Wi-Fi等のネットワーク環境の有無・仕様 (4)利用可能な備品一覧、付帯物一覧 (5)会場の過去のイベント実施事例 (6)各部屋それぞれのキャパシティ (7) 施設利用に係る費用の有無（有償の場合は料金体系） (8)会場の使用に当たっての条件はあるでしょうか。（養生の必要有無など。）	(1) No,10に同じです。 (2) No,10に同じです。常設PC：27台、配信設備：無し、会場内音響：あり (3)ネットワーク環境有。 (4)No,10、25 に同じです。 (5)同会場では、令和3年度より実施されております「ニュースポーツ・eスポーツ競技環境整備支援事業」にてイベント実績がございます。 (6)①約60名 ②約100名 ③約50名 (7)No,25に同じです。 (8)ご利用の際は、事前に打合せが必要です。
34	オープン大会について (1)今回のイベント公式YouTubeチャンネルでの配信が必須になるかどうか (2) ゲーム運営元（タイトル元）の公式YouTubeアカウントやイベント出演者が所持しているYouTubeチャンネルでの配信の実施は可能でしょうか。 ※イベント公式YouTubeチャンネルでの配信を行う場合、コラボレーション機能を利用しての配信検討も含む。 (3)協賛獲得のサポートについてはオープン大会の取り組みに対してのみになるでしょうか。体験会については特に考慮しないものとの認識でよろしいのでしょうか。 (4)オンライン視聴者数の定義は再生回数のことという認識か。 例：ライブ配信の再生回数が7,600回で達成	(1)イベント公式YouTubeチャンネルでの配信は必須ではありません。 (2)ゲーム運営元の公式YouTubeアカウントや出演者が管理するYouTubeチャンネルで配信することは可能です。 (3)協賛獲得に係る提案は、今年度についてはオープン大会を対象といたします。また、次年度以降の継続的な取組について提案いただく際には、体験会を含む事業全体を対象としてください。 (4)お見込みのとおりです。No.15に同じです。
35	オフライン来場者について (1)主な来場いただく対象の想定は誰になるでしょうか ※京都府内の住人、関西圏の住人、など。 (2)KPIにある400人の参加はクローズドで400人なのか、たまたま何かを見て訪れた事前登録などしていない来場者含めオープンで400人でよいのか、どちらになるでしょうか。	(1)No14に同じです。 (2)事前登録者に限らず、当日来場した方も含みます。
36	チラシについて (1)オープン大会に向けてのものを制作する認識でよいでしょうか (2)納品先があれば事前にご教示いただきたく、こちらで配布することになる場合は、配布する必要がある場所を事前にご教示いただけますと幸いです、 (3)事前に提出先が決まっている場合、制作期限はいつになるでしょうか。	(1)お見込みのとおりです。 (2)No16に同じです。 (3)大会開催日の2か月前頃を想定しております。
37	KYOTO GAMESフェスティバルは参加料無料ですか。	参加料無料での実施を想定しています。eスポーツ体験会、アーバンスポーツ体験会の参加料も徴収しないことといたします。 大人から子どもまで楽しめる京都府主催のスポーツイベントとして、幅広い年齢層の参加となります。
38	KYOTO GAMESフェスティバルでは他の種目は何を実施されていますか。	当日は（別紙4）広場にて、ニュースポーツ体験会や体力測定、バトントワリング体験会、チアダンス体験会、バラスポーツ体験会、バイアスロン体験会等が実施される予定です。その他、球技場でのかけっこ・ハードル教室、多目的ジムでのアスリートによる講演会なども実施予定。マルシェの出店もございます。