

仕様書

1 件名

愛知・名古屋 2026 選手等交流用メタバース空間製作業務

2 事業実施期間

契約を締結した日から 2026 年 3 月 19 日（木）まで

3 目的

愛知・名古屋 2026 において、愛知県及び名古屋市は、選手及び大会関係者（以下、「選手等」という。）が交流できる場を提供するため、選手間交流事業を実施する。

本業務は、大会期間中に選手等が時間・場所を問わず交流できる交流空間をメタバース空間上に設置するため、その空間を製作することを目的とする。

なお、本委託業務にて製作した成果物の運用については、本業務には含まれない。

※大会基本情報

(1) 第 20 回アジア競技大会（2026／愛知・名古屋）

主 催 者：アジア・オリンピック評議会（OCA）

運 営 主 体：公益財団法人愛知・名古屋アジア・アジアパラ競技大会組織委員会

開 催 期 間：2026 年 9 月 19 日（土）～10 月 4 日（日） 16 日間

実 施 競 技：41 競技

参加国・地域：OCA 加盟の 45 の国と地域

(2) 第 5 回アジアパラ競技大会（2026／愛知・名古屋）

主 催 者：アジアパラリンピック委員会（APC）

運 営 主 体：公益財団法人愛知・名古屋アジア・アジアパラ競技大会組織委員会

開 催 期 間：2026 年 10 月 18 日（日）～10 月 24 日（土） 7 日間

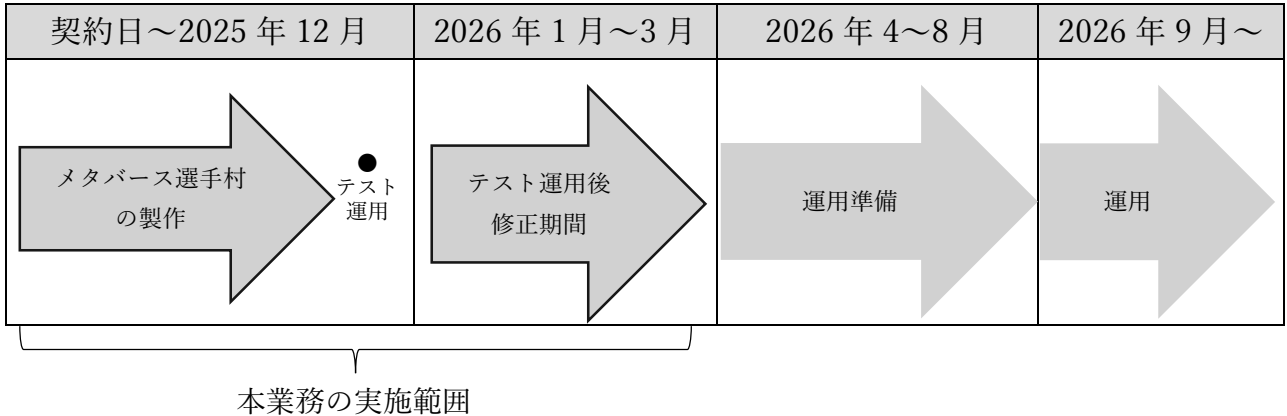
実 施 競 技：18 競技

参加国・地域：APC 加盟の 45 の国と地域

4 委託者の想定するメタバース空間の概要

項目	概要
設置期間（予定）	2026 年 9 月 19 日から 10 月 4 日まで および 10 月 18 日から 24 日まで を含む期間で検討中
対象者	選手及び大会関係者 最大約 19,000 人
想定接続数	最大で同時に 150 名程度の接続を想定
動作環境	対応 OS：Windows/macOS/iOS/Android 対応デバイス：PC、スマートフォン web ブラウザ：Microsoft Edge、Google Chrome、Safari

5 メタバース空間運用に向けた想定業務スケジュールと本業務の位置づけ



6 業務内容

下記（１）～（８）を実施すること。ただし、予算の範囲内でより良いコンテンツがある場合は、新たに提案することを妨げない。受託者が独自提案した場合は、その遂行に責任をもって対応するものとする。

なお、追加提案する企画は、本事業の趣旨に沿う効果的なものとし、詳細については、企画提案のあったものを基に委託者と協議の上、決定する。

（１）メタバース空間の構築

大会期間中に選手等が交流を行うための空間として「メタバース選手村」を製作する。

ア 交流空間

（ア）ロビー空間 コミュニケーションラウンジ

日本の雰囲気を感じられる和室風空間や愛知・名古屋の地域特性を表す装飾などを用いて、最大で同時に 150 名程度のアバターが不都合なく交流できる広さの空間を設置すること。

(イ) パブリックビューイングエリア

- a. 大型スクリーンの前で競技中継を視聴しながら、音声会話及びチャットによるコミュニケーションができる空間を設置すること。
- b. 1日のうち選手等が最も視聴しやすい時間にコアタイムを設け、大型スクリーンに競技中継映像を放映すること。
- c. コアタイム以外はループ映像を放映するなど工夫し、スクリーンを常時活用して競技映像を放映すること。

(ウ) 観光案内エリア

- a. エリア内に愛知・名古屋の象徴的な構造物を製作し、開催地の雰囲気が伝わる工夫をすること。なお、構造物の選定にあたっては、事前に委託者と協議を行うこと。
- b. 愛知県内の観光名所や、会場所在都府県を始め、対象自治体の観光情報を紹介するコーナーを設置すること。
- c. 対象自治体は委託者が指定するものとする。ただし、必要な情報は受託者においても収集を行い、対象自治体の許可を得て掲載すること。
- d. 観光情報の紹介は、見て、聴いて、触れてわかるものを中心とし、文字情報の掲出のみとならないよう工夫すること。文字情報を用いる場合は、多言語への翻訳などにより利用者の利便性に資する対策をとること。

(ア)～(ウ)の配置は、ロビー空間を中心とし、利用者の利便性や魅力あふれる配置を提案することとし、委託者と協議のうえ決定すること。

イ 利用者を楽しませる仕掛け

メタバース選手村の利用者の関心を引き、交流を促す仕掛けを用意すること。言語の違いにとらわれず、直感的に楽しめるアクティビティとすること。

(例1) ミニゲーム

スポーツの形にする場合、種目はアジア競技大会またはアジアパラ競技大会で行われるスポーツが望ましい。

(例2) 自由に乗り降りできる乗り物

現実世界ではまだ一般に実装・普及していない乗り物（空飛ぶ車、セグウェイなど）を用いて、エリア内を移動できる仕掛け。

ウ 多言語対応

- (ア) 空間内に設置する掲示物に表示される言語は、利用者の設定した使用言語に応じて変更可能なものとし、利用者が可能な限り掲示物に記載された内容を理解でき機能を付すこと。
- (イ) 言語の異なる利用者同士が言語の壁を感じずにコミュニケーションが図れるよう、テキストコメントの翻訳機能を付すこと。
- (ウ) 表示、翻訳の対象言語は、英語を始めアジア圏で使われる複数の言語を選択できるようにすること。

エ アバターについて

- (ア) 45 の国と地域全ての国旗を付した衣装を用意し、自分の国籍を選択できるようにすること。
- (イ) アバターの外見は、利用者が自由に設定できるようにすること。
- (ウ) 表示名やプロフィールをユーザーが自由に変更できるようにすること。
- (エ) アバター同士が音声で同時に会話ができるようにすること。

オ 空間デザイン、装飾及びマスコット

- (ア) 空間のデザインや装飾には、アジア競技大会、アジアパラ競技大会の選手村であることが認識できるよう、両大会のコアグラフィックスを基調に用いることとし、その利用に関しては組織委員会が作成するガイドラインに従うこと。
- (イ) 大会名称、エンブレム、スローガン及び公式マスコットについても、ガイドラインに従い装飾に用いること。
- (ウ) アジア競技大会期間とアジアパラ競技大会期間において、それぞれの大会名称、エンブレム、スローガン及び公式マスコットの表示を切り替えるものとする（アジア競技大会の閉会后、委託者が指定する時期に速やかに変更できるよう、予め両大会分を製作しておくこと）。

(2) ログイン画面の製作

ア 紹介動画

ログインページには、メタバース選手村の概要を伝える 15 秒程度の紹介動画等を用意し、選手等が空間にアクセスしたくなる工夫をすること。

イ 専用ログインページ

ブラウザからログインされることを前提とし、専用のログインページを製作すること。利用者が抵抗なくログインできるよう、ログインまでの導線を極力簡易にすること。

ウ ユーザーの識別

ログイン時のユーザーの識別は、大会時に配布されるア krediteーションカードの番号等を用いることが望ましい。ただし、委託者と組織委員会との調整の結果、番号の利用が不可となった場合、別の方法を検討するものとする。

エ チュートリアル

ログイン後は簡易なチュートリアルを設け、初めてメタバースに触れる利用者が抵抗なく楽しめる工夫をすること。

(3) テスト運用の実施

操作に不慣れな利用者にも満足度の高い体験を提供するため、また、開催都市や組織委員会が提供する他の施策と関連付けた空間とするため、受託者は、2025 年 12 月を目途に、委託者が指定する者を空間にログインさせる運用テストを実施すること。

ア 実施内容

テスト運用は、委託者が選定した 20 名程度が同時にメタバース空間に接続のうえ実施する。この際、受託者においてテスト運用の進行を行うものとし、実施内容、シナリオ等について、予め委託者に協議のうえ、承認を得るものとする。

テスト運用を円滑に進めるため、必要な操作マニュアルを準備すること。

イ 受託者の役割

テスト運用時には、受託者が事務局アバターを用い、ユーザーに向けてアバター操作やメタバース選手村の案内を行うこと。

ウ テスト運用後の修正

テスト運用にて出た意見等について、委託者と十分協議のうえ、可能な限り空間構築に反映させること。

(4) コンプライアンス・セキュリティ対策等

ア コンプライアンス対策（ハラスメントや公序良俗に反する行為等への対策や、著作権・プライバシー侵害等、法律や規制を順守する仕組みの構築等）やセキュリティ対策（個人情報の流出や、システムへのハッキング等への対策）を講じ、リスクと対応策を明確化すること。また、予定するプラットフォームの運営者と対応事項の要件・役割分担を確認したうえで、問題が生じた場合に連携可能な体制を確立・提示すること。

イ 悪質なユーザーや不適切な行為などを規制する、メタバース空間の利用規約等を整備すること。

ウ 個人情報管理についてのポリシーを整備し、遵守すること。

エ サーバーへの不正アクセスの防止や通信などの脆弱性対策について適切なセキュリティ対策を講じること。

オ 適切なウイルス対策及びマルウェア対策を行い、情報の改ざん、毀損及び漏えいなどを防止すること。

(5) アクセシビリティに関する対策

視覚障害のあるユーザー（盲、弱視）への対策として、委託金額の範囲内で実現可能な対策を実施すること。

(6) 管理者権限

ア 大会時に空間の運用を行う者に管理者権限を付与するものとし、管理者はメタバース選手村内にログインしている全てのユーザーにメッセージを届けられるようにすること。

イ 他人を攻撃する発言や不適切な発言をするユーザーに対し、警告や利用制限をかけるなど、速やかに対処可能な権限を付与すること。

ウ 空間の公開前であっても、委託者が自由にメタバース選手村にアクセスできるようにすること。

エ 音声での会話やチャットのログは一定期間保存するものとし、管理者が確認可能であること。

(7) 分析

空間へのアクセス数をはじめ、利用実績を把握できる機能を持たせること。

(8) 選手等向けメタバース選手村の PR コンテンツの製作

大会期間中に選手等がメタバース選手村の存在を認知し、積極的なログインを促すため、周知に必要なコンテンツを製作すること。

製作にあたっては、委託者と校正を3度以上実施し、動画や印刷物の構成、デザインについて委託者の了解を得ながら進めること。デザインについては、組織委員会の承認を得る必要があることから、十分に余裕を持った日程で業務を進めること。

ア PR 動画の製作

ログインページに用意する、メタバース選手村の概要を伝える15秒程度の紹介動画とは別に、メタバース選手村をPRする1分程度の動画を製作し、選手等に本大会で実施するメタバース選手村の存在を周知するとともに、ログイン方法、ログイン可能時期等の必要な情報を盛り込み、メタバース選手村へのログインへの期待感を高めること。

言語は、日本語版と英語版を製作すること。

イ 印刷物

メタバース選手村のPRとログインを促すため、ログインの入り口となる二次元コードを付したポスター及びチラシを製作すること。

言語は英語とし、英語が母国語でない選手等でも理解できるような簡易な表現を用いること。

(ア) サイズ・発行数

- | | | |
|--------------------|---------|----------|
| a. ポスター | B 2 版 | 300 部 |
| b. 簡易版カード（ラミネート加工） | A 5 版程度 | 30,000 部 |

(イ) 想定掲出場所

- | | |
|--------------------|---|
| a. ポスター | 競技会場、宿泊施設 |
| b. 簡易版カード（ラミネート加工） | 各国選手団への案内、全宿泊部屋へ配付
輸送車両の各席へ設置、インフォメーション等 |

(9) その他

製作途中における委託者との打合せ・検討の過程で本大会運営に関する新たな情報や条件が生じた場合、最大限、空間製作に反映するよう努めること。

7 製作の進捗管理

(1) 業務計画書

受託者は、受託が決定してから1週間以内に業務計画書を委託者に提出し、承認を得ること。提出後に変更・更新が生じた場合は、委託者と協議のうえ、都度、5営業日以内に納入すること。

(2) 進捗管理

ア 進捗状況の報告

受託期間中は、月に1回程度、委託者に対する進捗状況の報告と空間整備について打合せを実施し、円滑な進行に努めること。

イ リスケジュール

計画に遅れが生じた場合は、原因を調査し、要員追加や担当者変更等の体制見直しも考慮した改善策を委託者に提示し、承認を得たうえで実施すること。

ウ 議事録の作成

打合せの都度、受託者において議事録を作成し、5営業日以内に委託者へ提出すること。

(3) 実績報告書及び管理者マニュアル

製作過程とメタバース選手村の概要を記した実績報告書及び管理者権限でのログインに必要な管理者用マニュアルを作成すること。

8 成果物

上記業務の実施の結果として、以下の成果物を指定された期日までに委託者に納入し、委託者の承認を受けること。

(1) 成果物一覧

該当番号	成果物名	納入方式	提出期日
7 (1)	業務計画書	電子データ	受託の決定から 1 週間以内
7 (2) ウ	議事録	電子データ	各打合せの実施か ら 1 週間以内
6 (3)	テスト運用 操作マニュアル	電子データ	テスト運用実施の 1 週間前まで
6 (1)	メタバース選手村	受託者所定のプラットフォー ム上にて保存	2026 年 3 月 13 日 (金)
6 (8) ア、イ	P R 動画、印刷物	電子データ及び印刷物	2026 年 3 月 13 日 (金)
7 (3)	実績報告書及び管 理者マニュアル	・ カラー A 4 版（図表等視認 性確保のため必要と考えら れる場合は部分的に A 3 版 を使用すること） 3 部 ・ 電子データ	2026 年 3 月 13 日 (金)

(2) 成果物納入先

愛知県アジア・アジアパラ競技大会推進局 企画調整課 啓発グループ

9 著作権等に関する留意事項

- (1) 受託者は、メタバース選手村に使用する全てのものについて、必ず著作権者等の了承を得て利用すること。その際、第三者が著作権及びその他の権利を有する著作物等を含み、許諾を得てそれを利用しようとする場合は、権利の種類、権利対象、内容等を委託者に報告するものとする。
- (2) 本件委託業務に関して受託者が 6 (1) で製作した成果物の全てに係る所有権・著作権（著作権法第 21 条から第 28 条に定める権利を含む）等の権利は委託者に帰属し、本業務終了後においても委託者が自由に無償で利用できるものとする。
- ただし、事前に文書により委託者と協議し承認を得た事項については、この限りではない。
- なお、受託者は、著作者人格権を行使しないものとする。

- (3) 公開するバーチャル空間・コンテンツ等が第三者の著作権等を侵害したことにより当該第三者から制作物の使用の差し止め又は損害賠償を求められた場合、受託者は委託者に生じた損害を賠償しなければならない。
- (4) 公開するバーチャル空間内でユーザーが制作したオブジェクトやアバター等に係る著作権外諸権利はユーザーに帰属するものとする。
- (5) 本件委託業務に関して受託者が制作したアバターに係る成果物のうち、「キャラクターデザイン（平面画像）」を除く「3D モデルデータ」「テクスチャーデータ」「アニメーションデータ」等アバターを構成するデータ及びプログラムの所有権・著作権等の権利は受託者に帰属するものとし、受託者は委託者に対し、当該データ及びプログラムの利用を許諾するものとする。なお、本件委託業務により制作したアバターの権利関係を第三者に対して明示するため、本件アバター（平面画像を含む）の公表に際しては、「キャラクターデザイン©愛知県・名古屋市 制作 受託者名」と表示する。

10 2026 年度の運用・保守事業者への引継ぎ

契約の完了にあたっては、メタバース空間やウェブサイトの運営に支障をきたすことなく引き継がれるよう、受託者は成果物の運用受託者に対し、運用・保守に係る各種情報の提供等を行い、十分に引継ぎを行うこと。引継ぎのために必要な以下のドキュメント及び情報を準備し、成果物の運用受託者に提供すること。ただし、本業務の受託者と成果物の運営受託者が同一の場合、この限りではない。

- (1) システム構成図
- (2) 機器、ネットワーク、サーバー、ソフトウェア（OS、ミドルウェア等）のシステム設定書
- (3) サイトの静的コンテンツファイル一式
- (4) CMS の設定ファイル等
- (5) その他引継ぎのために必要な情報

11 その他留意事項

- (1) 秘密の保持
 - ア 本業務により得られた情報について管理を厳密に行い、秘密の保持に万全を期すこと。
 - イ 受託者は、本業務に関して知り得た全ての情報を、本業務実施の目的以外に使用又は第三者に漏洩してはならない。本契約の終了後も同様とする。

(2) 再委託の制限

本業務の全部又は一部を再委託若しくは請け負わせてはならない。ただし、事前に書面にて委託者の承諾を得たときは、この限りではない。

(3) 経費負担

委託業務を遂行する上で必要となる一切の経費は、受託者が負担すること。

(4) 会計実地検査への協力

本事業は、国の交付金を活用した事業のため、会計検査院の実地検査等の対象となる。本事業に係る会計実地検査等が行われる場合は、事業終了後であっても協力すること。

(5) 会計帳簿及び証拠書類の保存

受託者は、事業完了後5年間、本委託事業に係る会計帳簿及び証拠書類を、愛知県及び名古屋市の求めに応じていつでも閲覧に供することができるよう保存しておくこと。本事業の経理処理にあたっては、委託費の対象となる経費を明確に区別して処理すること。

(6) 本仕様書に定めのない事項

この仕様書に定めのない事項については、必要に応じて委託者と受託者とが協議のうえ決定するものとする。