

**TOKYO**  
**ESPOORFEST**

# 開催報告書

会期：2026年1月9日（金）～1月11日（日）

会場：東京ビッグサイト 南1・2ホール

# 目次

---

- P.2 「東京eスポーツフェスタ2026」とは
- P.3 開催概要
- P.4 アンバサダー
- p.5 来場者情報
- p.7 会場の様子
- P.8 会場レイアウト
- P.9 ステージイベントタイムテーブル
- P.11 競技大会
- p.25 関連産業展示会
- p.28 ピッチイベント
- p.29 セミナー
- p.33 体験・学習企画
- p.38 交流企画
- p.42 特別企画
- p.46 Tokyo esports Game Development Contest
- p.49 開会式
- p.50 eスポーツ業界紹介コーナー
- p.51 新春福引抽選会×来場者アンケート
- p.52 キッチンカーパーク
- p.53 アンケート結果
  - ↳①関連産業展示会出展者
  - ↳②来場者
- P.67 プレイイベントin多摩（一般向け）
- P.68 プレイイベント（出展者・メディア向け）
- p.69 制作物

# 「東京eスポーツフェスタ」とは

**「東京eスポーツフェスタ」とは  
年齢や性別等を問わず、誰もが楽しめるeスポーツの祭典!**

「東京eスポーツフェスタ」は、2020年1月に第1回を開催し、今回で7回目を迎えるeスポーツの総合イベントです。今年度開催の「東京eスポーツフェスタ2026」につきましても、「子どもから高齢者まで誰もが気軽に参加でき、楽しめるイベント」をコンセプトに、eスポーツ競技大会や関連産業展示会、セミナー、学習企画等の様々な企画を実施します。



# 開催概要

- ◇イベント名 東京eスポーツフェスタ2026
- ◇日程
- |         |                      |             |
|---------|----------------------|-------------|
| ビジネスデイ  | 2026年1月9日(金)         | 10:00~18:00 |
| パブリックデイ | 2026年1月10日(土)~11日(日) | 10:00~18:30 |
- ◇会場 東京ビッグサイト南1・2ホール（東京都江東区有明3-11-1）  
動画配信サイト（YouTube,ニコニコ生放送,OPENREC.tv,Twitch）
- ◇主催 東京eスポーツフェスタ実行委員会  
東京都 / 一般社団法人日本eスポーツ協会 / 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 /  
一般社団法人日本オンラインゲーム協会 / 株式会社東京ビッグサイト
- ◇協賛 TOPPAN 株式会社 / 株式会社 TCL JAPAN ELECTRONICS / 花王株式会社 /  
一般社団法人東京都情報産業協会 / 株式会社マウスコンピューター / ゲシビ株式会社 /  
ヤマト運輸株式会社 / ワンフレーム株式会社 / 一般社団法人日本 Esports 教育協会 /  
上新電機株式会社 / 株式会社 NEIGHBOR / 楽天トータルソリューションズ株式会社 /  
iU 情報経営イノベーション専門職大学 / 味の素株式会社 / Arneb / INDIE Live Expo /  
クラーク記念国際高等学校 CLARK NEXT Tokyo / CAG OSAKA / 株式会社 TIECLAN /  
株式会社 Fennel / プレゼンジャパン / モンスターエナジー / ルネサンス高等学校 /  
REDEE 株式会社 / RED MAKER 株式会社

順不同

# アンバサダー



動画配信者

## スタンミじゃぱん

ゲームや雑談などのストリーミングをメインに、コスプレや俳優業、モデル業などマルチな活動を展開。独特の感性やコミュニケーション能力の高さから散歩配信や視聴者からのお悩み相談などのコンテンツが人気を博しており、YouTubeでも100万再生を超えるコンテンツを多数作り出している。



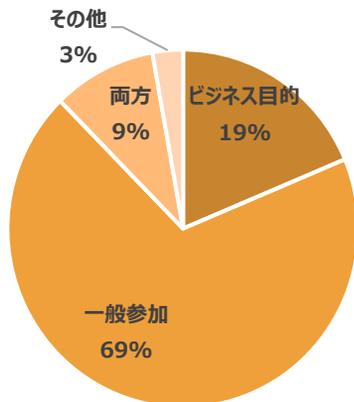
# 来場者情報

## 【来場者数】

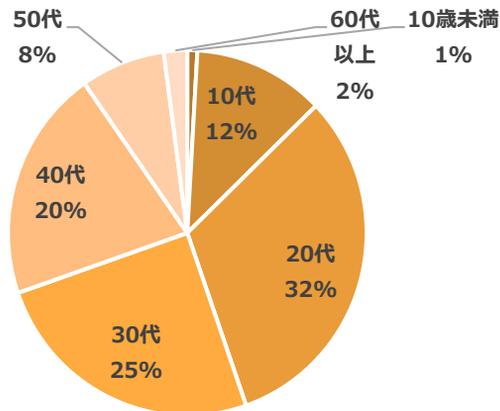
東京 e スポーツフェスタ	1/9 (金)	1/10 (土)	1/11 (日)	合計	前年	前同比
延来場者数 (単位：人)	2,199	4,279	5,045	11,523	9,063	127.1%

## 【来場者属性】(来場者アンケート結果より)

<来場目的 (n=996) >



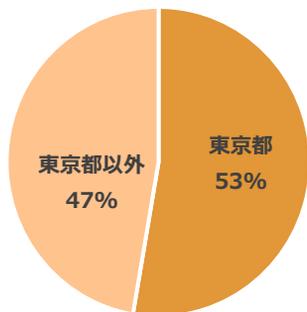
<年齢 (n=996) >



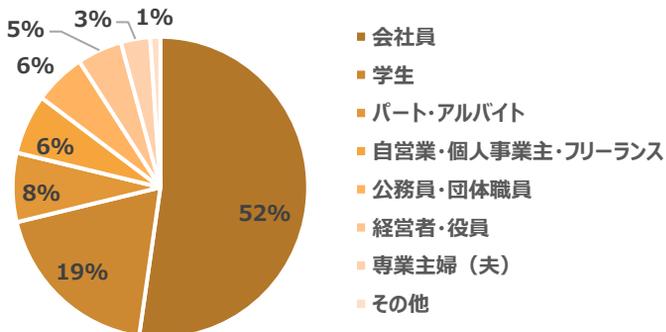
# 来場者情報

【来場者属性】（来場者アンケート結果より）

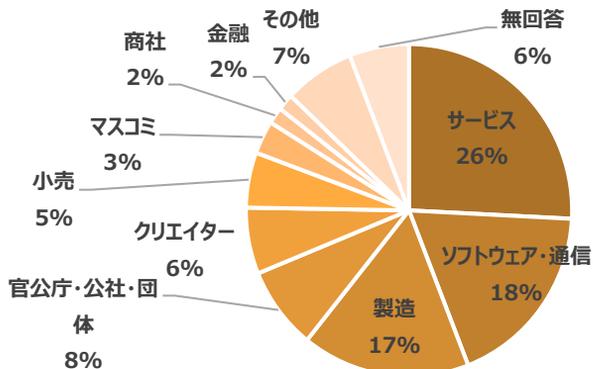
<居住地 (n=996) >



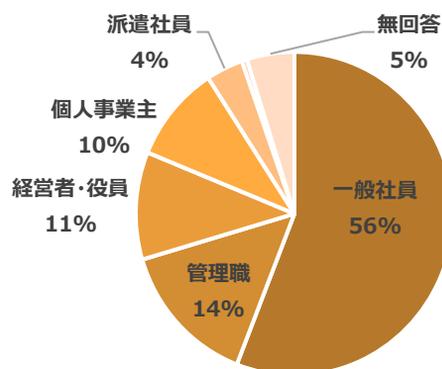
<職業 (n=996) >



<ビジネス参加者の業種 (n=186) >



<ビジネス参加者の役職 (n=186) >



# 会場の様子





# ステージイベントタイムテーブル

【1月9日（金）】

サウスステージ	ノースステージ	コミュニティステージ
10:30- 開会式		
11:15- JESU/パサルディスカッション		
12:30- ビジネスセミナー① 「eスポーツと地域活性化」		
13:45- ビジネスセミナー② 「対戦型インディーゲーム」開発費・特 高費の観点と今後の可視化」	12:45- e/パルスポーツ交流会	
15:00- ビジネスセミナー③ 「eスポーツの教育的・社会的動向」	14:45- シニア交流企画 —本館の成人 著名プレイヤーへの挑戦 状—	14:00- 「げまがま」ファンミーティング
16:30- キーワードセッション 「グローバルなeスポーツ」	15:00- ビジネスピッチコンテスト	
18:30- close		

【1月10日（土）】

サウスステージ	ノースステージ	コミュニティステージ
10:00- オープニング		
10:20- 本館の成人ドンカリカップ2025/2026 小学生部門 決勝大会	10:30- パルeスポーツプレイヤーとの エキシビションマッチ	10:30- 「CAG OSAKA」ファンミーティング
12:30- 本館の成人ドンカリカップ2025/2026 一般部門 決勝大会	12:30- Tokyo esports Game Development Contest2026 プレセンテーション	
		12:50- コミュニティ大会 「激闘! 目覚めるカッパ」
	14:30- 海外交流企画 —ZETA DIVISION トーナメントセッション& TRENKINS」 学生交流対決—	
14:30- ハズドラ 決勝大会		
	16:00- JESUセミナー 「アソチ・ドーム」で実現するクリー ン＆フェアなeスポーツ2026」	
		16:30- 「FRENEL」Identity V部門 ファンミーティング
17:10-19:00 ストリートファイター6 決勝大会	17:15- JESUセミナー 「知合費eスポーツ入門」	

# ステージイベントタイムテーブル

【1月11日（日）】

【MC】

サウスステージ

ノースステージ

コミュニティステージ

時間	サウスステージ	ノースステージ	コミュニティステージ
10:00			
10:30		10:30- 日本代表選手と一緒に試合しよう！ バーチャルロビーイング	10:30- 「Amek」Identity V部門 ファンミーティング
11:00	11:00- オープニング		
11:30			
12:00	11:30- グランツーリスモ7 決勝大会		
12:30		12:30- Tokyo esports Game Development Contest 2026 表彰式	
13:00			
13:30			
14:00			13:00- 「スタンビジャパン」 ファンミーティング、チェキ会
14:30			
15:00	14:00- 「Football™」シリーズ 決勝大会	14:00- 「TIE」Apex Legends部門 ファンミーティング	
15:30			
16:00			
16:30			
17:00			
17:30	16:30- ぶよぶよeスポーツ 決勝大会		16:30- 「モンスターハンター-NOW」公式オフライ ン大会特別編 In東京eスポーツフェスタ2026
18:00			
18:30	18:30- 閉会式		

□総合MC:篠原 光

□コンテンツMC : OooDa/結/海老江 邦敬



# e スポーツ競技大会

e スポーツ競技大会を6種目により実施。各部門・種目の1位の参加者に東京都知事杯を贈呈

決勝大会日程		種目	部門	実況・解説			
日付	時間						
1/10 (土)	10:20 ～14:10	太鼓の達人 ドンダブルフェスティバル	小学生部門 一般部門 (小学生以上)		実況：平岩 康佑		解説：ごには
	14:30 ～16:50	パズドラ	オープン (小学生以上)		実況：山内 隼鷹		解説：ゆわ
	17:10 ～19:00	ストリートファイター6	オープン (小学生以上)		実況：アール		解説：ハメコ。
1/11 (日)	11:40 ～12:50	グランツーリスモ7	オープン (小学生以上)		実況：水上 侑		解説：岩浪 将
	14:00 ～16:00	「eFootball™」シリーズ	オープン (小学生以上)		実況：岸 大河		解説：ちよぶり
	16:30 ～18:20	ぷよぷよeスポーツ	オープン (小学生以上)		実況：水上 侑		解説：Tom

# eスポーツ競技大会 ～太鼓の達人 ドングラフルフェスティバル～

## ■大会構成

「太鼓の達人 ドンカツカップ2025/2026」は、一般部門と小学生部門の2部門で実施。  
両部門はそれぞれ「エリア予選」「WEB予選」「ラストチャンス予選」「決勝大会」の構成で実施。  
上記のうち、本大会では「ラストチャンス予選」ならびに「決勝大会」を開催。

一般部門・小学生部門それぞれにおいて下図のような構成で実施されます。



## ■ラストチャンス予選

### 【対戦形式】

課題曲2曲をそれぞれ2回ずつプレイし、各曲のベストスコアを合計した結果の上位2名が決勝大会に進出。

### ・選出方法

スコアが同点だった場合は、「良」の総数で判定します。「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し、それでも決着しない場合は「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定。

連打数でも決着がつかない場合は、エクストラステージとして、課題曲①をそれぞれ1回新たにプレイし、そのスコアで優劣を決定。

### 【課題曲】

○一般部門（難易度：おに）

- ①曲名：青と夏
- ②曲名：夏祭り

○小学生部門（難易度：むずかしい）

- ①曲名：Bunny Girl / 「デジモンアドベンチャー」より
- ②曲名：前前前世 / 映画「君の名は。」より

# eスポーツ競技大会 ～太鼓の達人 ドングラフルフェスティバル～

## ■ 決勝大会

### 【対戦形式】

それぞれの部門においてエリア予選、WEB予選、ラストチャンス予選を勝ち上がった8名（計16名）によるシングルエリミネーショントーナメントを実施。

課題曲①・②をそれぞれ1回ずつプレイし、合計スコアの高い選手が勝者。

・合計スコアが一致していた場合の判定

スコアが完全に一致していた場合、「良」の総数で判定。

「良」が同数の場合同様に「可」の総数で判定し「最大コンボ数」、「連打数」の順で判定し、連打数でも決着がつかない場合は、課題曲①をそれぞれ1回新たにプレイし、そのスコアで優劣を決定。

### 【3位決定方法に関して】

決勝大会両部門における3位については、準決勝時にプレイした課題曲①・②の合計スコアを比較することで決定。

### 【課題曲】

○一般部門（難易度：おに）

準々決勝

① 曲名：ケセラセラ

② 曲名：可愛くてごめん

準決勝

① 曲名：Bunny Girl

② 曲名：GO! GO! MANIAC / 「けいおん！！」より

決勝

① 曲名：ライラック / TVアニメ「忘却バッテリー」より

② 曲名：唱 / ユニバーサル・スタジオ・ジャパン「ゾンビ・デ・ダンス」新テーマソング

### 【課題曲】

○小学生部門（難易度：むずかしい）

準々決勝

① 曲名：スターマイン

② 曲名：新時代 / 「ウタの歌 ONE PIECE FLIM RED」より

準決勝

① 曲名：ミックスナッツ / TVアニメ『SPY×FAMILY』第1クールオープニング主題歌

② 曲名：ダンスホール

決勝

① 曲名：Surges

② 曲名：さいたま2000

# eスポーツ競技大会 ～太鼓の達人 ドングラフルフェスティバル～

● 一般部門（小学生以上）/小学生部門

エントリー(ラストチャンス予選)	実施日程(ラストチャンス予選)	決勝大会
12月1日(月)～12月14日(日)	1月9日(金)16:00～18:30	1月10日(土)9:00～14:30

## 大会結果[一般部門]



## 大会結果[小学生部門]



## 実況・解説



# eスポーツ競技大会 ～パズドラ～

## ■ オンライン予選

大会エントリープレイヤーが大会ランキングダンジョンに挑戦  
→大会申請者の中からスコアが高かった 144名が決勝大会進出

## ■ 決勝大会

### 1 回戦

大会参加者144名を、1グループ4名×36グループに組分け2本勝負  
各グループの上位1名/36名が2回戦に進出

### 2 回戦

1回戦通過36名を、1グループ4名×9グループに組分け2本勝負  
各グループの上位1名/最大9名が準決勝に進出

### 準決勝・決勝

【第1試合】上位1名



【第2試合】上位1名



【第3試合】上位1名



決勝進出者3名の中で  
もっともスコアが高かった  
1名が優勝

# eスポーツ競技大会 ～パズドラ～

## 大会日程

事前オンライン予選

- オープン（小学生以上）

予選	決勝
11月17日(月)～11月24日(月)	1月10日(土)

## 実況・解説



山内 隼鷹



ゆわ



## 大会結果

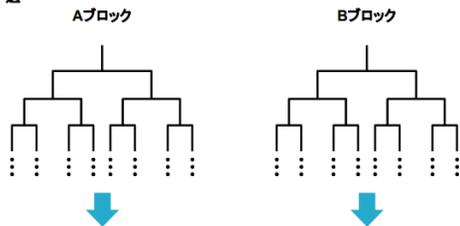


# eスポーツ競技大会 ～ストリートファイター6～

## ■会場予選

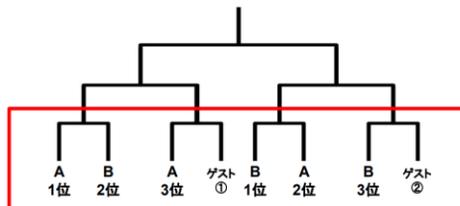
参加者をA,Bブロックの2ブロックに分け、それぞれのブロックでBo3形式のシングルエリミネーショントーナメントを実施。両ブロックにおいて1位、2位を確定し、同時に3位決定戦を実施。これにより決定した両ブロックの上位3名ずつ、計6名が決勝トーナメントに進出。決勝トーナメントは上記で選出された6名に加え、運営から招待されたゲストプレイヤー2名の計8名でシングルエリミネーショントーナメントを実施。会場予選では、決勝トーナメントの1回戦終了までを実施。

会場予選



それぞれのブロックから上位3名ずつ、計6名が決勝トーナメントに進出  
※全試合Bo3

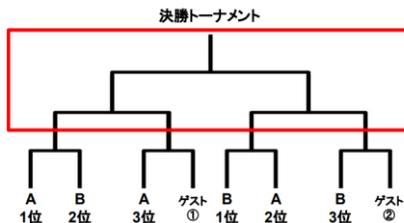
決勝トーナメント



会場予選では、決勝トーナメントの1回戦終了までを実施  
※全試合Bo3

## ■ステージ決勝

決勝トーナメントの2回戦以降をBo5で実施。



決勝トーナメントの2回戦以降を実施  
※全試合Bo5

# eスポーツ競技大会 ～ストリートファイター6～

## 大会日程

当日予選

- オープン（小学生以上）

エントリー	当選連絡	大会当日
12月1日(月)～12月14日(日)	12月15日(月)	1月10日(土)

## 大会結果

## 実況・解説



アール



ハメコ。



# eスポーツ競技大会 ～グランツーリスモ7～

## ■ オンライン予選

### 1 回戦

最大120名を、1グループ15名×8グループに組分け

※参加者数によって1グループの人数、グループ数は変動

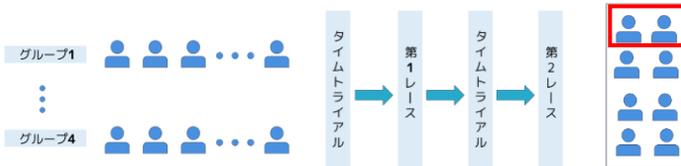
各グループ、タイムトライアルでグリッド順を決定後、1レースを行い各グループの上位4名/最大32名が2回戦に進出。



### 2 回戦

1回戦通過者32名を、1グループ8名×4グループに組分け

タイムトライアルでグリッド順を決定後、レースを行い各グループで2レースの合計獲得ポイント上位2名/計8名が決勝大会に進出。



## ■ 決勝

決勝大会進出の8名で対戦

タイムトライアルでグリッド順を決め、決勝レースを実施。



# eスポーツ競技大会 ～グランツーリスモ7～

## 大会日程

事前オンライン予選

- オープン（小学生以上）

エントリー
11月24日(月)～12月7日(日)

オンライン予選
12月13日(土)～12月14日(日)

決勝大会
1月11日(日)

## 実況・解説



水上 侑



岩浪 将

## 大会結果



決勝大会 最終順位

1 Ryun	2 RisingSun	3 ひろ
4 かずき	5 Huryu	6 きよれーしんぐ
7 ノラネコヤマト	8 ししまる	



# eスポーツ競技大会 ～ eFootball™～

## ■会場予選

ゲーム内「フレンドマッチ」→「1vs1対戦部屋を作る」を用いて実施。  
最大128名によるスイスドロ-5回戦を行い、上位4名を決定。  
全ての試合はBo1(1本先取)にて実施。

## ■ステージ決勝

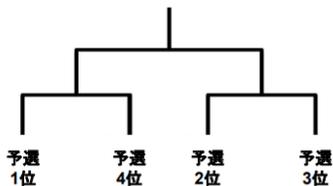
ゲーム内「フレンドマッチ」→「1vs1対戦部屋を作る」を用いて実施します。  
会場予選で決定したスイスドロ-上位4名でシングルエリミネーショントーナメントを行い優勝者を決定。  
なお各対戦組み合わせはBo3(2勝先取で勝利)とし、各試合で使用するチームは全て同一のチーム(第1試合で選択したチーム)とする。

会場予選

スイスドロ- 5回戦



ステージ決勝



# eスポーツ競技大会 ～ eFootball™～

## 大会日程

当日予選

- オープン（小学生以上）

エントリー	当選連絡	大会当日
12月1日(月)～12月14日(日)	12月15日(月)	1月11日(日)

## 応援団長

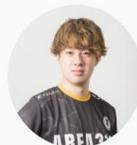
## 実況・解説



ヒカックゲームズ



岸 大河



ちょぶり

## 大会結果



# eスポーツ競技大会 ～ぷよぷよeスポーツ～

## ■会場予選

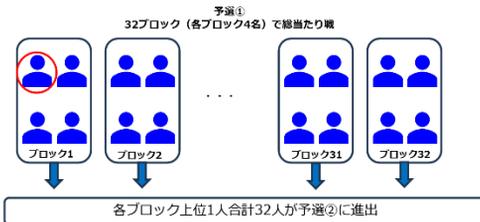
東京eスポーツフェスタ2026公式サイトよりエントリー。

### <予選①>

参加人数：128名  
 ブロック人数：4名  
 総ブロック数：32ブロック  
 ブロック予選回数：各ブロック3回戦  
 実施形式：総当たり形式  
 勝利条件：3勝先取  
 予選②進出者：各ブロック上位1名

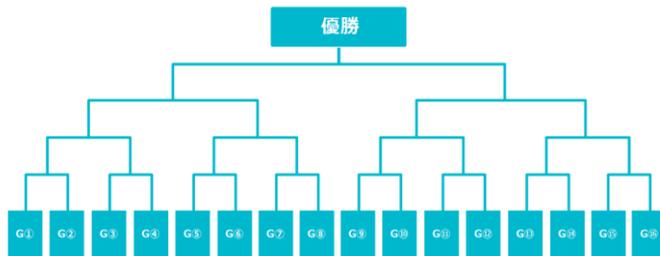
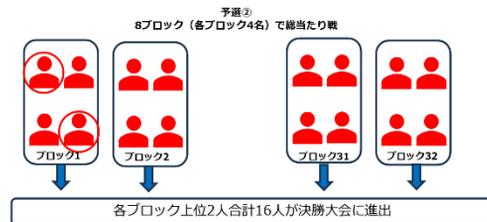
### <予選②>

参加人数：32名  
 ブロック人数：4名  
 総ブロック数：8ブロック  
 ブロック予選回数・各ブロック3回戦  
 実施形式：総当たり形式  
 勝利条件：3勝先取  
 決勝進出者：各ブロック上位2名



## ■決勝大会

参加人数：16名  
 対戦回数：4回戦  
 実施形式：シングルエリミネーション方式  
 勝利条件：準決勝まで5勝先取 決勝戦のみ5勝先取/2セット先取



# eスポーツ競技大会 ～ぷよぷよeスポーツ～

## 大会日程

当日予定

- オープン（小学生以上）

エントリー（第一次）	エントリー（第二次）	会場予選	決勝大会
11月17日(月)～12月14日(日)	12月15日(月)～1月4日(日)	1月11日(日)12:00～16:00 東京ビッグサイト 南1・2ホール	1月11日(日)16:30～18:30 東京ビッグサイト 南1・2ホール

## 実況・解説



## 大会結果



# 関連産業展示会 ～実施内容・実績～

eスポーツ関連の都内中小企業や団体、学校などが出展し、来場者に自社の製品・サービスをPR

## 【出展者数】

□フェスタ2026実績：50者

### <カテゴリー別内訳>

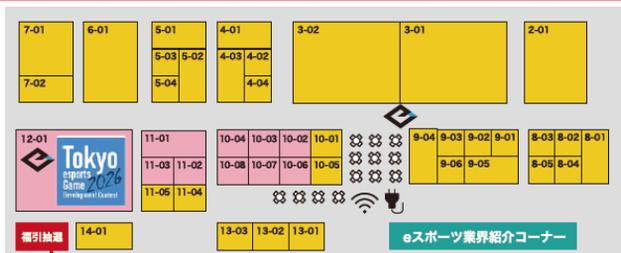


# 関連産業展示会 ～出展者一覧～

展示会エリア

## ブースNo 出展者名

1-01	TCL
2-01	TOPPAN株式会社
3-01	みんなのeスポーツひろば
3-02	つながる! eスポTOKYO
4-01	めぐりズム貼る炭酸ジェルパック
4-02	RED <sup>+</sup> TOKYO TOWER
4-03	IXPASS
4-04	eスポーツ英会話
5-01	めがねmonoや
5-02	DENBA JAPAN
5-03	moni-jo (株式会社メイクウィル)
5-04	Re:Rise
6-01	株式会社 ラディックス
7-01	株式会社ワントゥーテン
7-02	株式会社PCCS
8-01	G TUNE   NEXTGEAR
8-02	東京中小企業サイバーセキュリティ支援ネットワーク(東京都産業労働局・警視庁)
8-03	東京国際工科専門職大学
8-04	eスポーツコミュニケーションズ株式会社
8-05	鍼灸院 Lapis Three
9-01	株式会社アスカ
9-02	シーフォース株式会社
9-03	ワンフレイム株式会社
9-04	モンスターエナジー
9-05	SOLEIL GAMING
9-06	(出展中止)
10-01	CRAB CRAFT



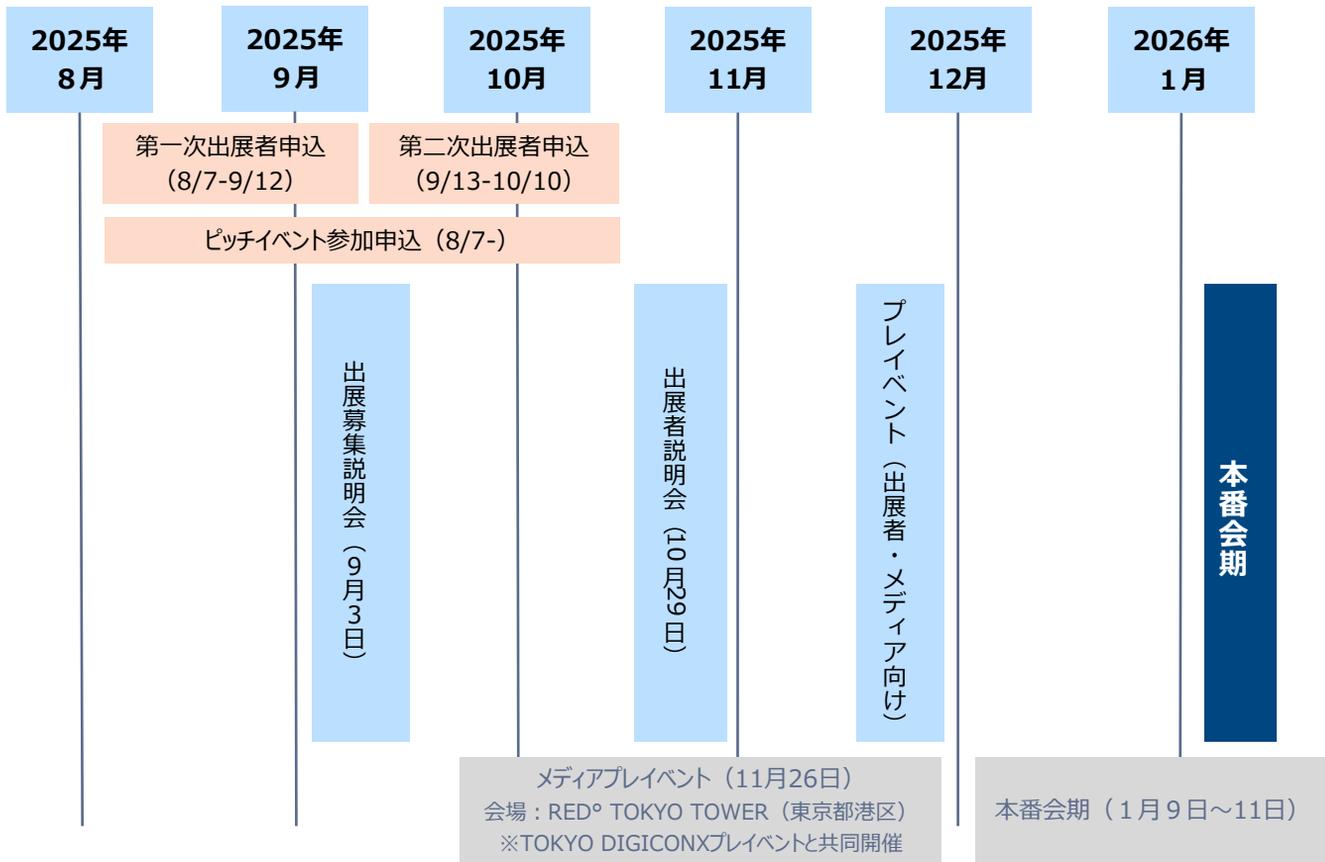
## ブースNo 出展者名

10-02	Lorebard
10-03	MONO ENTERTAINMENT
10-04	AIでゲームが作れるDreamCore
10-05	声・滑舌のプレゼンジャパン
10-06	デュオベラム デマリオネット
10-07	[SHIKA-Q] 株式会社アグニ・フレア
10-08	カラテログ@輝井堂GAMES
11-01	INDIE Live Expo
11-02	Grassroots Football
11-03	野田ゲー
11-04	AMORIS
11-05	SETOUCHI SPARKS (ビッグマンプロジェクト)
12-01	Tokyo esports Game Development Contest 2026
13-01	一般社団法人 日本Esports教育協会
13-02	クラーク記念国際高等学校 CLARK NEXT Tokyo
13-03	iU 江端ラボ
14-01	東京都福祉局・ヤマト運輸株式会社

物販

Arneb、CAGOSAKA、スタンミじャぱん、TIECLAN、FENNEL ※五十音順

# 関連産業展示会 ～出展スケジュール～



# ピッチイベント

関連産業展示会の出展事業者を対象に、eスポーツ関連産業の活性化に向けた新規サービスや製品などに関するアイデアのプレゼンテーションを実施

- 開催日時 1月9日（金）16:00～17:10 @ノースステージ
- 募集分野 eスポーツやeスポーツ大会を盛り上げる製品・サービス
- 奨励金 【1位 100,000円】【2位 50,000円】【3位 30,000円】
- 審査基準 新規性・独創性 / 市場性 / 実現性 / 発展性・拡張性
- 審査方法 ①申請要件審査 事務局にて、提出物をもとに参加資格を満たしているか確認  
②ピッチ審査 申請要件審査を通過した方は、イベント当日ステージでプレゼンテーション審査は、eスポーツ分野の専門家や有識者等からなる審査会が実施
- 審査委員 東京都eスポーツ連合 会長 寛 誠一郎 氏  
TOPPAN株式会社 eスポーツプロジェクト 原田 香織 氏
- 主な内容 1 登壇者によるピッチ（1者3分程度）  
2 審査委員による簡単な講評/質疑応答（1者3分程度） / 審査後、その場で結果通知・表彰を実施  
3 審査委員による全体講評～審査結果発表 フォトセッション
- 登壇社 ①株式会社アスカ ②ゲジビ株式会社 ③輝井堂Games ④DENBAJAPAN株式会社  
⑤株式会社メイクウィル ⑥めがねmonoや

**【結果】**  
**1位：DENBA JAPAN株式会社「eスポーツの頂点を目指すためのコンディショニング革命」**  
**2位：めがねmonoや「視環境整備の取組み」**  
**3位：ゲジビ株式会社「eスポーツ×AI×人を活用したオンライン教育プログラム eスポーツ英会話」**



# セミナー

各分野の有識者の方々をお迎えし、「教育」「高齢者福祉」「障がい者福祉」「地域活性化」「グローバル」「アンチドーピング」「インディーゲーム」など、多種多様なテーマで eスポーツ関連セミナーを実施

## (1)JESUパネルディスカッション「eスポーツ×高齢者福祉の現在地 ～ ゲーマー世代が後期高齢者になる未来へ向けて～」

- 開催日時 1月9日(金) 11:15～12:00 @サウスステージ
- 概要 パネリストとしてeスポーツと高齢者福祉の両方に関わる従事者/当事者を招いて、「eスポーツ×高齢者福祉」の現在を浮き彫りにするとともに、いわゆる「ファミコン世代」が後期高齢者となる30年後を見据えた未来についてディスカッション

- MC 篠原 光
- ファシリテーター



神奈川県 文化スポーツ観光局 非常勤顧問 eスポーツアドバイザー  
篠原 光

### □パネリスト



株式会社セガ  
グローバル eスポーツ推進部  
正廣 康伸



法人・団体名：神奈川県立 情報メディア学科  
教授  
鈴木 浩



MATAGI SNIPERS  
mark25



eSocial Cue 株式会社 (秋田県 eスポーツ連  
合パートナー団体)  
代表取締役 / 社会福祉法人北杜 作業療法士  
若狭 利伸



# セミナー

## (2) eスポーツと地域活性化

- 開催日時 1月9日（金）12:30～13:15 @サウスステージ  
概要 前半～トークセッション形式でパネリスト2名による取り組みを紹介  
後半～パネルディスカッション
- ①なぜ今、地方行政がeスポーツに注目するのか
  - ②地方自治体がeスポーツを取り入れるには？
  - ③eスポーツを活用した地域活性化の課題と提言

M C  
出 演



群馬県 産業経済部 eスポーツ・クリエイティブ推進課 eスポーツ係 チームリーダー  
戸部 和也



株式会社INS代表取締役  
本橋 壮太



## (3) 対戦型インディーゲーム：開発者・育成者の視点と今後の可能性

- 開催日時 1月9日（金）13:45～14:30 @サウスステージ  
概要 前半～トークセッション形式でパネリスト2名による取り組みを紹介  
後半～パネルディスカッション

M C  
出 演



iGi/indie Game incubator 事務局長  
佐藤 翔



カラッパゲームス合同会社 代表  
大貫 真史



# セミナー

## (4) eスポーツの教育的・社会的価値

- 開催日時 1月9日（金）15:00～15:45 @サウスステージ
- 概要 前半～トークセッション形式でパネリスト2名による、それぞれの取り組みを紹介  
後半～パネルディスカッション  
①eスポーツがもたらす価値とは ②社会課題解決のアイデア  
③持続可能な社会を目指して  
海老江 邦敬
- MC
- 出演



一般社団法人日本 Esports 教育協会理事長  
馬場 章



株式会社 ePARA 代表取締役  
加藤 大貴



## (5) テーマセッション「グローバル×eスポーツ」

- 開催日時 1月9日（金）16:30～17:30 @サウスステージ
- 概要 第1部：国際社会におけるeスポーツ産業の発展  
第2部：海外学生eスポーツプレイヤーの今、そして未来
- MC 篠原 光
- ファシリテーター（第1部）



日経BP 日経Gaming編集長  
平野 亜矢



- 出演（第1部）※第2部はサウジアラビアeスポーツ連盟が出演



GLOE株式会社代表取締役  
古澤 明仁



株式会社REJECT代表取締役  
甲山 翔也



DetonationN FocusMe  
G01（ごいち）

# セミナー

## (6)JESUセミナー「アンチ・ドーピングで実現するクリーン&フェアなeスポーツ2026」

- 開催日時 1月10日(土) 16:00~16:45 @ノースステージ  
□概要 eスポーツの発展に伴い、アンチ・ドーピング活動への取り組みが国際的に進み、2023年9月に開催されたアジア競技大会ではeスポーツが初めて正式競技となり、他の競技と同様にeスポーツアスリートもドーピング検査を行われ、アンチ・ドーピングについて学ぶ必要性が高くなり、2026年名古屋で開催されるアジア競技大会においても、11のeスポーツ種目が採用されている。eスポーツとアンチ・ドーピングについて皆さんと一緒に学んでいきます。

- M C  
□出演



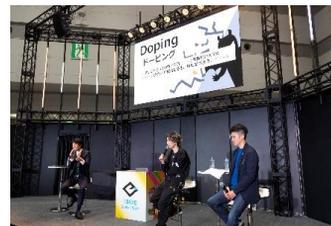
JESU 医事委員会 委員長 / アンチ・ドーピング部会 部会長 / 日本陸上競技連盟医事委員会 副委員

山本 宏明



VARREL 所属

マゴ選手



## (7)JESUセミナー「障がい者eスポーツ入門」

- 開催日時 1月10日(土) 17:15~18:00 @ノースステージ  
□概要 eスポーツを通じた障がい者支援を行っている作業療法士の視点から、「障がい者向けeスポーツ」の魅力と可能性をわかりやすく紹介。障がいの有無に関わらず楽しめるeスポーツの特徴や、特別なデバイス・環境の工夫、イベントの実施事例などを紹介しながら、誰もがゲームを通して交流・活躍できる社会づくりについて考えます。

- M C  
□出演



一般社団法人ユニバーサルeスポーツネットワーク代表理事、一般社団法人日本eスポーツ協会 医事委員

田中 栄一



# 体験・学習企画 ～競技体験ブース～

## 【プレイコーナー】

競技大会で使用する6タイトルの体験が可能。初めての方・初心者の方にはeスポーツを学ぶ専門学生、高校生が「学生キャスト」（インストラクター）として、操作方法をレクチャー。

□開催日：1月10日（土）・11日（日）

タイトル名	参加人数
eFootball™シリーズ	37名
グランツーリスモ7	37名
ぶよぶよeスポーツ	64名
ストリートファイター6	58名
バズドラ	29名
太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル	148名
合計	373名

## 【eスポーツ選手体験コーナー】

競技大会6タイトルを用いたミニ競技大会を実施。eスポーツを学ぶ専門学生、高校生が「学生キャスト」として実況を担当。

□開催日：1月10日（土）・11日（日）

タイトル名	参加人数
eFootball™シリーズ	2名
グランツーリスモ7	5名
ぶよぶよeスポーツ	12名
ストリートファイター6	7名
バズドラ	3名
太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル	17名
合計	46名

# 体験・学習企画 ～推し活ブース～

## 【推し活うちわ作り】

推しへの想いを表現できる、推し活うちわを作るワークショップ。

PCでメッセージをデザインし、仕上げに装飾を行い、世界に1つだけの応援うちわを作れる体験。

- 開催日時 1月10日（土）
- 定員 各回8人  
※予備の素材を開放し増枠を実施
- 体験時間 30分（最大60分）
- 制作・運営 TOPPAN株式会社、株式会社ピコトン
- 参加者コメント

- ・初めて作ったけど、こんなに楽しいんですね！
- ・このワークショップを目的にイベントに来ました！とても楽しく、来てよかったなと感じます。
- ・（親子で参加した保護者の方から）工作って楽しいですね。私の方がこだわってしまいました。

参加人数	体験	同伴
11:30	10名	1名
13:00	8名	1名
14:00	10名	3名
15:00	11名	3名
16:00	14名	3名
合計	53名	11名
参加充足率	133%	



# 体験・学習企画 ～押し活ブース～

## 【キーキャップ作り】

オリジナルのキーキャップを制作するワークショップ。

キーボードのキー型にUVレジンと好きな絵の具や装飾を流し込み、固めて完成させます。

- 開催日時 1月11日（日）
- 定員 各回12名  
※予備の素材を開放し増枠を実施
- 体験時間 45分
- 制作・運営 TOPPAN株式会社、CRABCRAFT
- 参加者コメント

- ・出展企業のブースを見て、かわいかったので参加してみた
- ・完成品を見たときにすごく安心した顔をしていて、キーホルダーに付けてカチカチしてすごく嬉しそうだった
- ・（普段からUVレジンを試している参加者から）どうしたらうまくいか、UVライトの機械や手順を見たり、聞いたりした。

参加人数	体験	同伴
11:30	12名	8名
13:00	12名	6名
14:30	15名	8名
16:00	17名	3名
合計	56名	25名
参加充足率	117%	



# 体験・学習企画 ～ITワークショップブース～

## 【ゲーミングPC組立体験】

PCのパーツや組立技術を学ぶワークショップ。

初級ではPCの各パーツが持つ役割を学びながら、1台のPCを完成させるコース、

中級では基本的な組立に加え、遊びたいゲームに合わせたカスタマイズの考え方を学ぶコースを実施。

- 開催日時 中級：1月9日（金）、初級：1月10日（土）
- 定員 各回12人
- 体験時間 45分
- 制作・運営 TOPPAN株式会社、REDEE株式会社
- 参加者コメント

- ・（親子で参加した保護者の方から）普段体験できない内容だったので、子どもに積極的に勧めた
- ・ゲームのために性能・費用でどのようにすればいいか質問できてよかった。
- ・（初級受講の参加者から）中級・上級ともっと学びたい、どこで受けられるか？

中級 参加者

初級 参加者

参加人数	体験
13:00	10名
14:30	10名
合計	20名
参加充足率	83%

参加人数	体験	同伴
11:30	9名	6名
12:45	10名	4名
14:00	10名	6名
15:15	12名	4名
合計	41名	20名
参加充足率	85%	



# 体験・学習企画 ～ITワークショップブース～

## 【ぷよぷよプログラミング】

株式会社セガが展開するアクションパズルゲーム「ぷよぷよ」の学習教材を通じて、本格的なゲームプログラミングを体験。

- 開催日時 1月11日（日）
- 定員 各回12人
- 体験時間 45分
- 制作・運営 TOPPAN株式会社、株式会社まなぶや
- 参加者コメント

- ・内容は簡単だったけど、楽しかった。
- ・（親子で参加した保護者の方から）家で続きをやりたいのでやり方を教えてほしい。
- ・（教育関係者から）プログラミングの指導方法について興味があり参加しました。学校現場でも取り入れられるように参考にしたい。

参加人数	体験	同伴
11:00	10名	9名
12:15	10名	8名
13:30	8名	8名
14:45	9名	5名
16:00	11名	3名
合計	48名	33名
充足率	80%	



# 交流企画

## ◇ eスポーツ企業交流会

「従業員のエンゲージメント向上、人材採用、広報PRなどにeスポーツを活用したい！」という企業を対象とした企業交流イベント。イベント前半は「GeoGuessr」を使っての参加者同士のeスポーツ大会を実施。イベント後半は企業でのeスポーツ活用事例を紹介するミニセミナーを実施。最後に参加者同士で名刺交換会を行い、企業間の交流を深める。

- 開催日時 1月9日（金） 16:30～17:30 @ITワークショップブース
- 定員 36人
- 出演者 MC:ずーサン（GLOE株式会社）  
ゲスト：GeoGuessr公認プレイヤー/公認クリエイターDaig\_Oさん
- 体験時間 60分
- 制作・運営 TOPPAN株式会社、GLOE株式会社
- 参加者コメント

参加人数	体験
合計	39名
参加充足率	108%

- ・初対面の方でもゲームを通じることで垣根がなくなって話しやすくなることをゲーム大会で体感できた。
- ・本日セミナーで学んだことを持ち帰り会社内で実践していきたい

※イベント途中の途中入退出含む



# 交流企画

## ◇シニア交流企画 ～シニアたちが『太鼓の達人』有名プレイヤーごにはさんに挑戦！～

- 開催日時 1月9日（金）14:45～15:30 @ノースステージ
- 開催概要 会場（東京ビッグサイト）と高齢者施設をオンラインでつなぎ、ゲスト（ごにはさん）と高齢者が『太鼓の達人』でオンライン対戦を実施
- 出演者 ステージ：MC OooDaさん / ゲスト・解説 ごにはさん  
高齢者施設：職員 / 参加高齢者 / 管理者
- 実施場所 高齢者施設 マストライフ古庭園
- 制作・運営 ステージ：GLOE株式会社、高齢者施設：株式会社プレイケア
- 参加者コメント  
・普段から練習していたので、発表の場のように感じた。  
・ビッグサイトの人と話したり、ゲームができて感動した。  
・ご入居者が皆一体となって楽しんでいた（管理人）



# 交流企画

## ◇海外交流企画 ～ZETA DIVISIONトークセッション＆『TEKKEN 8』学生国際交流戦～

- 開催日時 1月10日（土）14:30～15:30 @ノースステージ
- 開催概要 第1部では、ZETA DIVISION 鉄拳部門所属のKEISUKE選手と ZETA DIVISIONを運営するGANYMEDE株式会社の千葉哲郎氏が登壇し、海外に関連する話題を中心にトークセッション。  
第2部では、人気対戦格闘ゲームの「鉄拳8」を使用し、東京と海外の学生による交流試合を実施
- 第1部登壇者 KEISUKE（ZETA DIVISION TEKKEN部門 プロ選手）  
千葉 哲郎（GANYMEDE株式会社執行役員 事業開発部 部長）
- 出演者 MC シンイチロオ



# 交流企画

## ◇ eバラスポーツ交流会（東京都スポーツ推進本部主催企画「つながる！eスポTOKYO」）

- 開催日時 1月9日（金）12:45～14:15
- 実施概要 スペシャルゲストの内田篤人さん、あそどっぐさんをお迎えし、「Ude-Sports」を使用して、福祉施設の方々とオンラインで対戦交流会を開催
- ゲスト 内田 篤人さん（元サッカー日本代表）  
あそどっぐさん（寝たきり芸人）



## ◇ パラeスポーツプレイヤーとのエキシビジョンマッチ（東京都スポーツ推進本部主催企画「つながる！eスポTOKYO」）

- 開催日時 1月10日（土）10:30～11:30
- 実施概要 eスポーツの取組により、障害のある方とない方が対等に競い合える場を提供するため、人気対戦格闘ゲーム「ストリートファイター6」を使用し、パラeスポーツプレイヤーと一般の参加者による対戦交流会を実施
- 出演者 あごで操作するプログラマー Jeniさん（パラeスポーツプレイヤー）  
先天性全盲のプレイヤー NAOYAさん（パラeスポーツプレイヤー）
- スペシャルゲスト 倉持由香さん
- M C NO モーション。



## ◇ 日本代表選手と一緒に挑戦しよう！バーチャルローイング（東京都スポーツ推進本部主催企画「みんなのeスポーツひろば」）

- 開催日時 1月11日（日）10:30～11:30
- 実施概要 ローイング競技日本代表選手による実演を間近でご覧いただけるほか、来場者の皆さんとチームを組み、選手と交流できる体験会を実施します。  
バーチャルローイングの魅力を発信。
- 企画協力 独立行政法人 日本スポーツ振興センター、公益社団法人日本ローイング協会
- 出演者 荒川 龍太選手（元日本代表・パリ2024オリンピック出場）  
廣内 映美選手（元日本代表・パリ2024オリンピック出場）  
高野 紋子選手（パラローイング日本代表）  
瀬戸 僚太選手（パラローイング日本代表）



※バーチャルローイングとは、バーチャル空間でボートを漕ぎ、速さを競う身体性を伴うeスポーツ。

## 特別企画 ～ファンミーティング～

### 「げまげま」トークショー & TFT

開催日時：1月9日(金) 14:00～16:30 @コミュニティステージ

出演者：らいじん、しゃるる、ためき忍者（以上げまげま）

企画内容：人気ストリーマー集団「げまげま」によるトークショー／  
参加型『TFT』対戦イベント



### 「CAG OSAKA」格闘ゲーム部門ファンミーティング

開催日時：1月10日(土) 10:30～12:30 @コミュニティステージ等

出演チーム：CAG OSAKA 格闘ゲーム部門

出演者：フェンリっち、えいた、うりよ（以上CAG OSAKA）高木（RIDDLE）

企画内容：STREET FIGHTER LEAGUE (SFL) 出場選手トークショー（ステージ）グリーティング（物販ブース）



## 特別企画 ～ファンミーティング～

### 「FENNEL」 Identity V部門ファンミーティング&チエキ会

開催日時：1月10日(土) 16:30～18:30 @コミュニティステージ等  
※チエキ会は10日/11日の2日間開催

出演チーム：FENNEL Identity V部門

出演者：noNino、PiPiCha、520、maeken、Katsuki、yuto、  
moririn、Precor、Hasha（以上FENNEL）

企画内容：FENNELの第五人格Identity V部門9名による  
トークショー（ステージ）チエキ会（芝生スペース）



### 「Arneb」 第五人格部門 新春トークイベント

日時：1月11日(日) 10:30～12:00  
@コミュニティステージ等

出演チーム：Arneb 第五人格部門

出演者：batoru、yukakina、brontal（以上Arneb）  
MC：たくとげーむず、雨宮美都（声優e-Sports部）

企画内容：STREET FIGHTER LEAGトークショー（ステージ）  
グリーティング会（物販ブース）



## 特別企画 ～ファンミーティング～

### 「スタンミじゃぱん」トークショー & チェキ会

開催日時：1月11日(日)

13:00～14:30 (トークショー) 14:30～15:30 (チェキ会)

@コミュニティステージ等

出演者：スタンミじゃぱん MC：OooDa

企画内容：アンバサダーを務めるスタンミじゃぱんのトークショー (ステージ)  
チェキ会 (物販ブース)



### 「TIE」APEX Div. TALK SHOW

開催日時：1月11日(日) 13:45～15:45 @ノースステージ等

出演チーム：TIE Apex Legends部門

出演者：Ftyan、Umi、Pinotr (以上TIE Apex Legends部門)

MC：Civ:A (TIE ストリーマー部門)

企画内容：TIE Apex Legends部門のトークショー (ステージ)  
グリーティング (物販ブース)



## 特別企画 ～コミュニティ大会～

### 第2回おぶじろカップ

開催日時：1月10日(土) 13:30～15:30 @コミュニティステージ

使用IP：Pokémon UNITE (ポケモンユナイト)

出演者：Obuyan、USAKAZU (以上INSOMNIA) piui (REJECT) Tamerin (VARREL) jirota

企画内容：Pokémon UNITEの2大人気コミュニティ大会「じろカップ」「おぶやん杯」の協力により

2団体共催での特別版コミュニティ大会を開催。プロ選手・一般混合でのチーム対抗戦を実施。

参加者コメント：・ソロ参加なので心配だったけど憧れのプロ選手と対戦できたり沢山の方と交流できて楽しかった！

・子供の付き添いで参加。じゃんけん大会など観戦勢も楽しめました。来年も親子で参加したいです

### モンスターハンター-NOW 公式オフライン交流会 特別版 in 東京 eスポーツフェスタ2026

開催日時：1月11日(日) 16:30～18:30 @コミュニティステージ

使用IP：モンスターハンター-NOW

企画内容：2025年に日本各地で開催してきた公式オフライン交流会の特別版を開催。

グループハント/ミニゲーム/クイズ大会/選ばれたハンターによる狩猟チャレンジなどを実施。

参加者コメント：・みんなで狩りが出来て楽しかった。リアルで交流できる機会を作っていただき感謝！



# Tokyo esports Game Development Contest

都内中小企業やインディーゲームクリエイター、学生等を対象とした対戦型ゲーム開発コンテスト「Tokyo esports Game Development Contest 2026」を開催

## プロ部門

大賞 **300万円** 優秀賞 **150万円**  
(1者/チーム) (2者/チーム程度)

上記のほか、年齢・性別・国籍・障がいの有無等を問わず、  
誰もが楽しめるというeスポーツの特徴に最も合致する作品に対して、「特別賞」を贈呈(1者/チーム程度)

## 学生部門

入賞 (10者/チーム程度)

〈受賞者に対する支援〉

- 東京eスポーツフェスタ2026への無料出展・展示
- 東京eスポーツフェスタ2026でのプレゼンテーション機会の提供
- その他広報PR支援 等

審査スケジュール	プロ部門	学生部門
応募受付	8/7-10/3	
一次審査 (書類審査)	10月	10月
二次審査 (プレゼン・体験審査)	11月中旬	11月下旬
三次審査 (二次審査結果+来場者投票)	1/9,10 (来場者投票)	—

# Tokyo esports Game Development Contest

## ◇最終結果

- プロ部門 大賞：EUREKA 5（企創天外株式会社）  
優秀賞：Jelly Troops（Nukenin 株式会社）  
じゃんけん鬼2対2対戦ゲーム「Hand Heads」（中村遊び応用研究所）  
特別賞：ひよこPOP！（株式会社エリックス）  
来場者投票1位：フルーツマウンテンパーティ（株式会社ビサイド）
- 学生部門 入賞：CrossSpell（Inc-Crossk【東京国際工科専門職大学】）  
GemHunter（GemHunter【東京デザインテクノロジーセンター専門学校】）  
バトってチャンネル!!（パチパチ放送局【東京デザインテクノロジーセンター専門学校】）  
MAG FLIP（マジックハンドのま君【日本工学院八王子専門学校】）

## 【Tokyo esports Game Development Contest 2026～プレゼンテーション】

- 開催日時 1月10日（土）12:30～13:45 @ノースステージ
- 開催概要 「プロ部門」のファイナリスト4者及び特別賞受賞者、「学生部門」の4者がプレゼンテーションを行い、各作品をPR
- MC OoDa

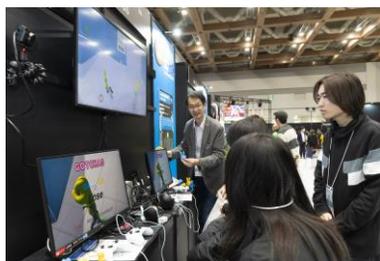
## 【Tokyo esports Game Development Contest 2026～表彰式】

- 開催日時 1月11日（日）12:30～13:00
- 開催概要 ステージにて受賞者の発表及び表彰式を開催
- MC OoDa
- プレゼンター 小野 憲史 審査員長（東京国際工科専門職大学工科学部 デジタルエンタテインメント学科 講師）



# Tokyo esports Game Development Contest

[Tokyo esports Game Development Contest 2026~パビリオン出展]



# 開会式

- 開催日時 1月9日（金）10:30～11:00 @サウスステージ
- 開催概要 東京eスポーツフェスタ2026の幕開けを告げる開会式。  
総合MC篠原さんと公式アンバサダーのスタンミジャぱんさんが東京eスポーツフェスタ2026の見どころを紹介
- 出演者 MC 篠原 光 / 公式アンバサダー スタンミジャぱん
- 内 容 10:30～ (1) 開会・MCオープニング【MC】  
(2) オープニングコメント（ビデオメッセージ）【知事】  
(3) 実行委員会挨拶 【特別顧問（一社）日本eスポーツ協会会長 早川 英樹】  
(4) アンバサダーからの挨拶【スタンミジャぱん】  
10:40～ (5) フェスタプログラムの紹介【スタンミジャぱん、MC】  
10:55～ (6) フォトセッション  
11:00 (7) 閉会



# eスポーツ業界紹介コーナー

- 実施内容 eスポーツ関連の各業界団体の活動内容、教育や高齢者福祉といった社会とのつながりまで、eスポーツを支える幅広い活動についてパネルや動画を通じて紹介するコーナー  
国際大会の紹介では日本代表ユニフォームの展示を実施
- 開催日時 1月9日（金）～ 1月11日（日）
- 開催場所 展示会エリア内 専用コーナー
- 制作 TOPPAN株式会社

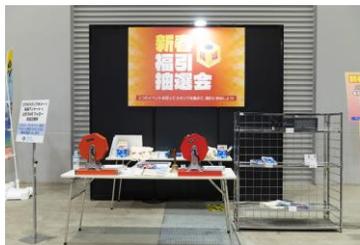


# 新春福引抽選会×来場者アンケート

- 実施内容 会場内★印の位置に設置したポイントのスタンプを3つ集めるとともに、来場者アンケートに回答いただいた方及び、SNSをフォローすると、ゴールの抽選会でもれなく景品を進呈！  
※1月9日(金)、10日(土)は4F「TOKYO DIGICONX」でも実施していることをご案内
- 参加方法 来場者パンフレットに記載されている情報をもとに参加いただく。併せてアンケートは、案内パネルのQRコードを自身で読み取り、専用サイト（Google Form）より参加いただく。
- 抽選方法 (1)パンフレットに会場内3か所のポイントにあるスタンプを集めて → 1回抽選  
(2)アンケートに回答して（スマホ画面を提示） → 1回抽選  
(3)公式SNSにフォローして（スマホ画面を提示） → 1回抽選
- \* 1名最大3回抽選可**
- 引換場所 1F会場出口の抽選コーナー

## 【賞品一覧】

出玉	等賞	当選数	賞品内容
金	G TUNE賞	6	マウス社：キーボード3個、マウス3個
銀	プロチーム賞	8	Arneb：Tシャツ2枚 TIE：ユニフォーム・マフラータオル各1 FENNEL：Tシャツ2枚 CAG：
青	サイン賞	40	インフルエンサーサイン 4名×10枚
赤	RED賞	10	
緑	めぐりずむ賞	72	めぐりずむ72箱
白	参加賞	—	



# キッチンカーパーク

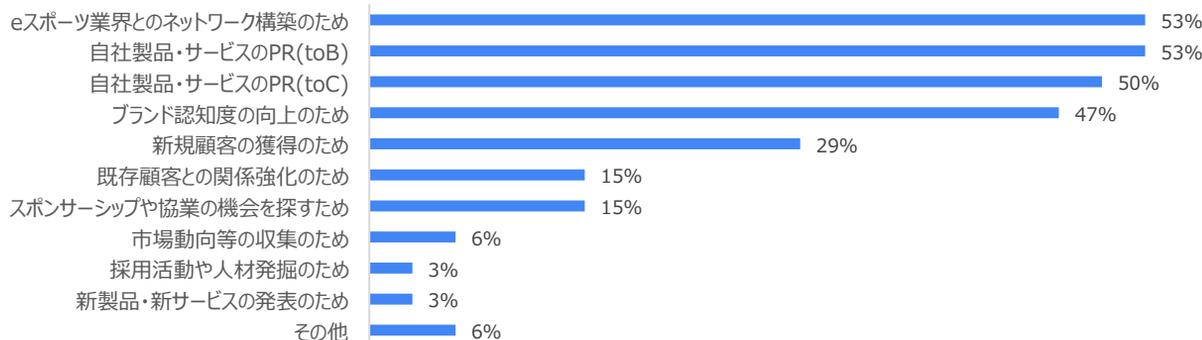
- 会期 1月9日(金)～11日(日) 10:00～18:30
- 会場 キッチンカーパーク/芝生エリア
- 内容 8台のキッチンカーが出店し、有料で飲食販売を実施



# アンケート結果 ～①関連産業展示会出展者～

【回答出展者数：34社】

1. 今回の出展の主な目的を教えてください。(n=34 (複数回答可))



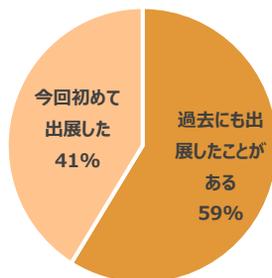
2. 当フェスタへの出展を決めた背景・理由を教えてください。

- ・毎年、出展させていただいている為
- ・新サービスのリリースをきっかけに、業界の情報取得と、他社とのつながりを構築するため
- ・東京都が主催のためと、東京でのeスポーツの祭典なので費用対効果を計算した上でプラスになると判断したため
- ・DIGICONXと同時期開催でターゲット層も合っていたから
- ・前回出展して成果があったからです。
- ・オフラインイベント開催の場として適切と感じた
- ・参画し易い金額であった。
- ・東京都主催なので、eスポーツ系のイベントの中でもまじめイベントな点・メディアの注目度がありそうな点・前年に教育系の出展もあった点

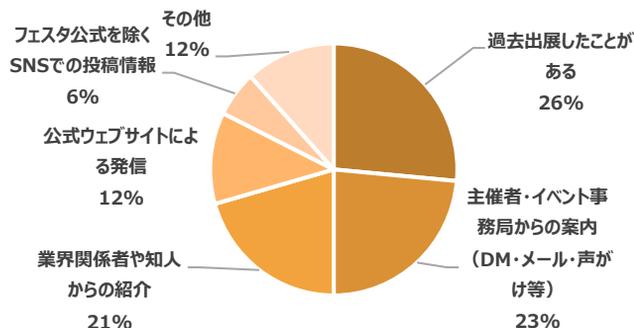
- ・eスポーツ業界へのアプローチのため。一般来場者から企業・教育機関まで幅広い層にeスポーツの魅力を発信できる場であり、当方の活動理念と合致していると感じ、出展を決めました。認知拡大や新たなファン・競技参加者の創出につながる貴重な機会だと考えています。
- ・自社製品の販売・PR、eSportsに興味のある企業様との接点強化
- ・ステージでの登壇やファンミーティング・物販ができ、ファンとの交流を深められるため。
- ・立ち上げたばかりのブランドなので、認知度向上を目的として参加しました。
- ・去年参加してコネクションが広がったから。
- ・eスポーツ関連企業とのリレーション構築のため。
- ・ゲーミングとの親和性が弊社製品は非常に高く、そちらをユーザーに感じていただくため。

# アンケート結果 ～①関連産業展示会出展者～

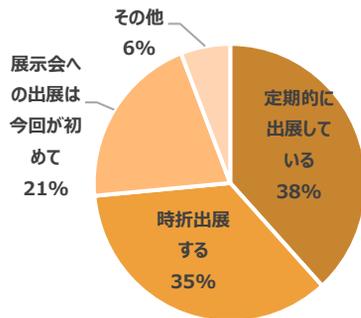
3.当フェスタへの出展は今回が初めてですか。(n=34)



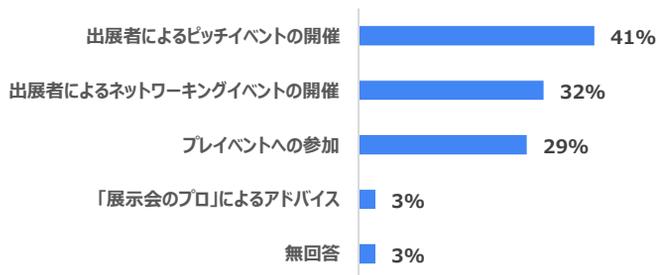
5.当フェスタの展示会を知ったきっかけを教えてください。(n=34)



4.当フェスタ以外の展示会に出展したことがありますか。(n=34)

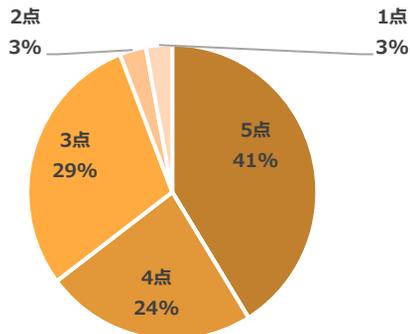


6.出展者に対する支援として魅力を感じた企画を教えてください。(n=34 (複数回答可))

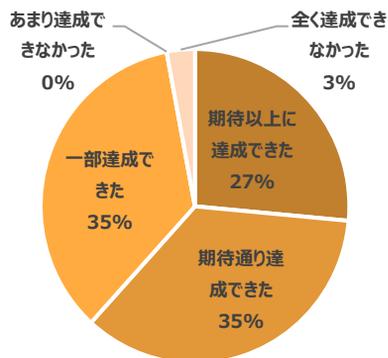


# アンケート結果 ～①関連産業展示会出展者～

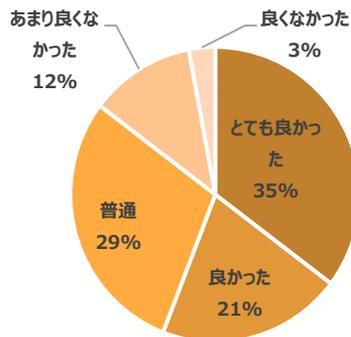
7. 出展の満足度を5点満点で教えてください。(n=34)



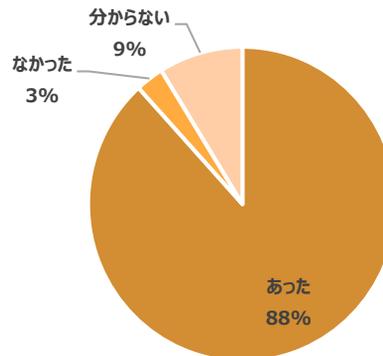
9. 出展目的はどの程度達成できましたか。(n=34)



8. 事前準備や会期中における事務局の対応はいかがでしたか。(n=34)

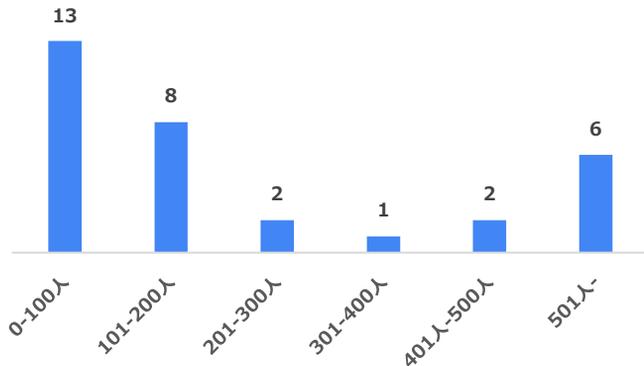


10. 出展の成果はありましたか。(n=34)

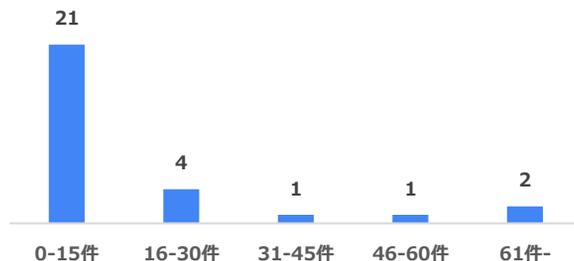


# アンケート結果 ～①関連産業展示会出展者～

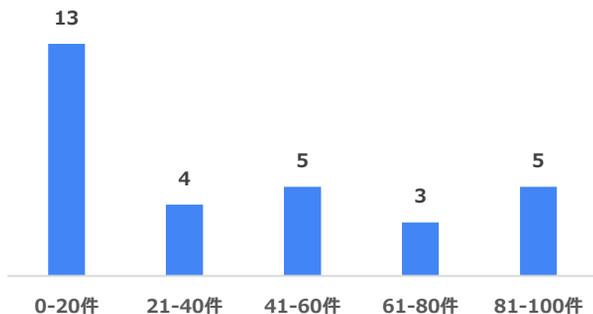
10-2. ブース訪問者を教えてください。(n=32)【平均：632人】



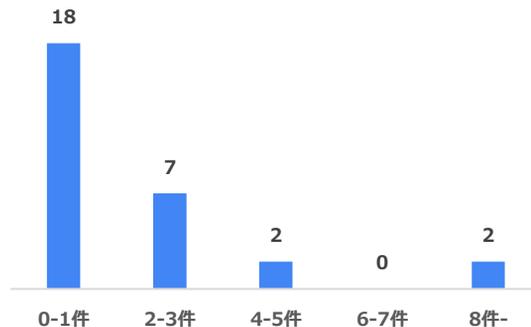
10-4. 商談した事業者数を教えてください。(n=29)【平均：12.8者】



10-3. 名刺交換数を教えてください。(n=30)【平均：41.2枚】

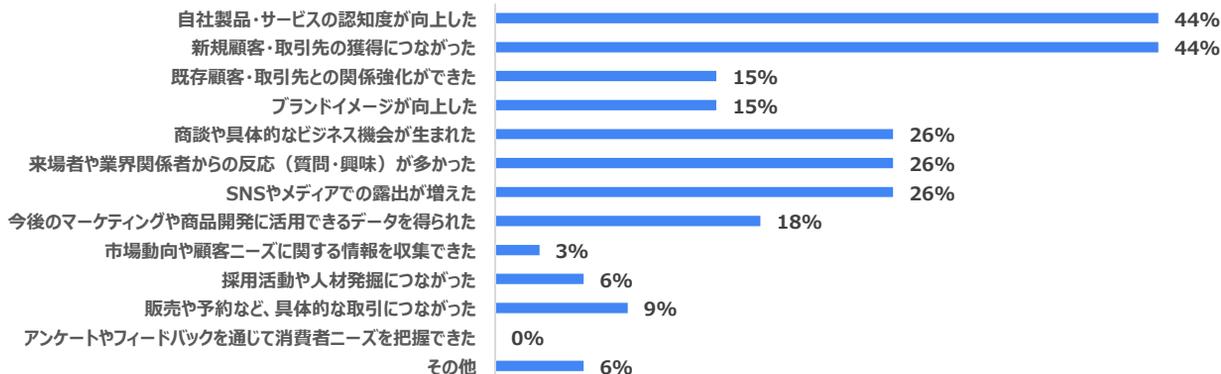


10-5. 商談成立又は継続の件数を教えてください。(n=29)【平均：2.6件】

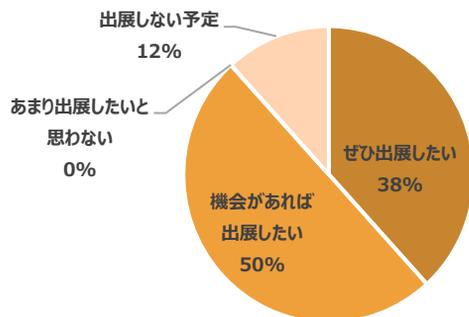


# アンケート結果 ～①関連産業展示会出展者～

11. 今回の出展で得られた効果を教えてください。（n=34）



12. 次回の出展意向を教えてください。



## 【理由】

新製品があれば、その場合発表したいです。 / 色んな業種と繋がりたい / 集客と売上は満足できるのと、出展料が安価でありがたいので / 商品の状況によって出展を考えた / 今回と同様、機材協力をベースとした協賛などの機会があれば検討させていただきます。 / さらにネットワークを広げたいから。 / 継続して参画し、サービスの提供範囲を広げていきたいと考えている為。 / 来場者数（子連れ層）が少ないと感じたため / eスポーツ業界との関係を強固にしていく、ゲームシーンを支える存在として、共同できればと検討しているため。 / 来場者数が増えれば検討 / 学生の発表にもつながるので / 出展にかかる予算、工数との相談となるため

# アンケート結果 ～①関連産業展示会出展者～

## 13. 今回の出展で良かった点・改善してほしい点を教えてください。

### 【良かった点】

- ・黒のパネルと配置がよく、今まで1番ワクワクしました。
- ・来場者が多かった。
- ・昨年よりもブースの基本施工部分のクオリティが高かったと感じています。
- ・試遊可能なゲームの展示を隣接していただけたおかげで心細さが大きく軽減されたいへんありがたく感じました。

### 【改善してほしい点】

- ・もっと集客の誘致と事務局からの連絡は早くしてほしいです。
- ・告知開始から開催までのカレンダーがあると視覚的に理解が深まると思う。
- ・事務局からの提出期日が短納期のもが多く、社内確認に時間が掛かる弊社では期待にお応え出来ない事がございました。
- ・SNSの情報発信をもっと早くした方がいいのでは、ちょっと直前すぎかと思えます。
- ・スタンパリーの案内が不親切に感じた。
- ・ビジネスデーでの名刺交換数はまずまずでした。ただ、リード獲得が一番の目的で出展しましたが、子連れ層の来場者数が少ない点で、もう少しイベント自体の集客を頑張った方が良いと感じました。また、事務局とのやり取りも、もう少しスムーズにレスポンスいただけるよう、改善いただきたいです。
- ・メールでの内容にすこし言葉足らずになっており、再度質問の必要があった所をこれから改善して頂ければ幸いです。
- ・一部詳細情報などWebページ上で開催ギリギリまで告知されないうものがあつたので、多くの方にご来場いただくためにも情報告知は早く行なっていただけると効果的かと存じます。

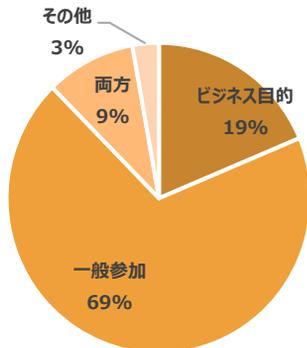
## 14. その他ご意見・感想をご記入ください。

- ・開催日が1月中旬だと、年末年始をはさむので、準備に余裕がない。
- ・大きな運営トラブルがなかったのは良かった
- ・一部、通路が狭くブースに人がいると導線が塞がってしまう場所があった。
- ・大変でしたが、お子さんたちに楽しんでもらったのを直に見ることができてよかったです。インフルエンサーを呼ぶのは良い効果があると思います。
- ・運営を改善していただいて、より良いものになっていくことを願っています。
- ・この度は貴重な機会を賜り誠にありがとうございました！ 弊社は大成功でした。ありがとうございます。
- ・とても良い経験になりました。貴重な機会をありがとうございます。

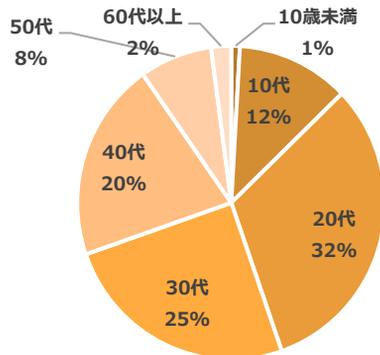
# アンケート結果 ～②来場者～

【回答数：996人】 ※一部再掲

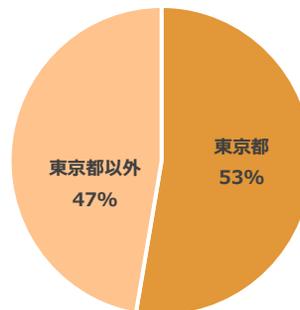
1.どのような目的で来場しましたか (n=996)



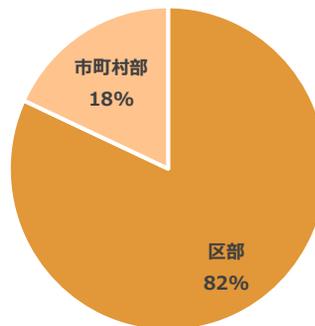
2.ご年齢を教えてください。(n=996)



3.どちらにお住まいですか (n=996)



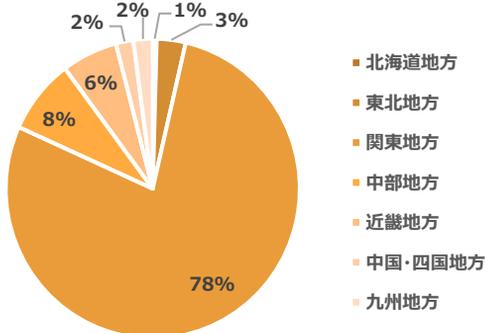
4.(3で「東京都」と回答した方) お住まいのエリアを教えてください。(n=525)



# アンケート結果 ～②来場者～

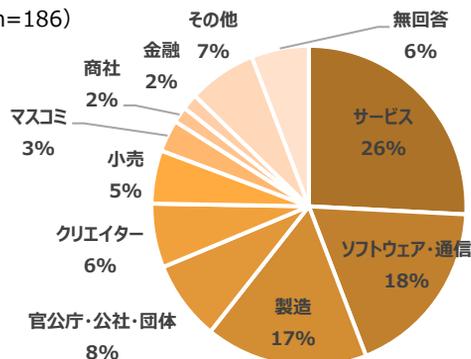
5. (3で「東京都以外」と回答した方) お住まいの地方区分を教えてください。

(n=471)

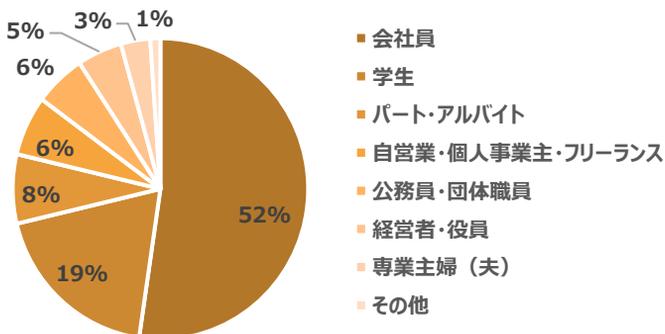


7. (1で「ビジネス目的」「両方」を回答した方) 業種を教えてください。

(n=186)

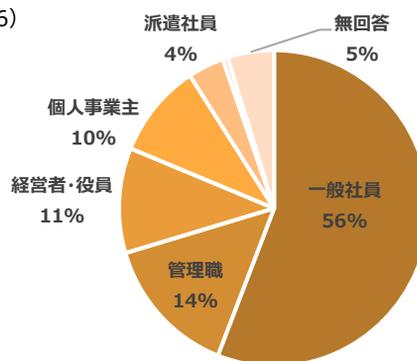


6. ご職業を教えてください。(n=996)



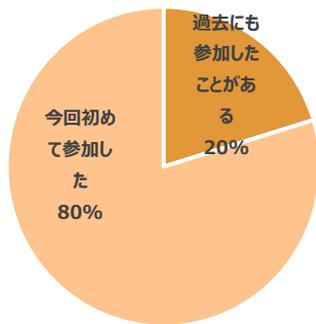
8. (1で「ビジネス目的」「両方」を回答した方) 役職を教えてください。

(n=186)

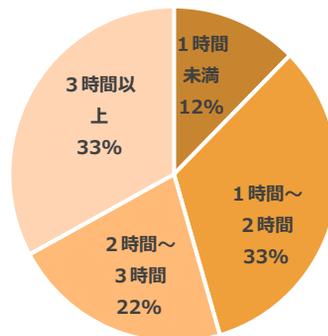


# アンケート結果 ～②来場者～

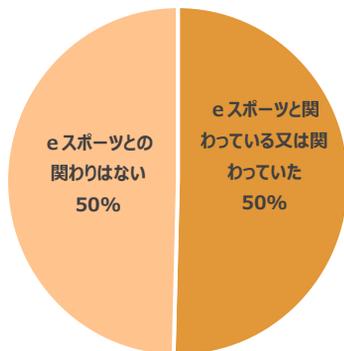
9. 当フェスタの来場は今回が初めてですか。(n=996)



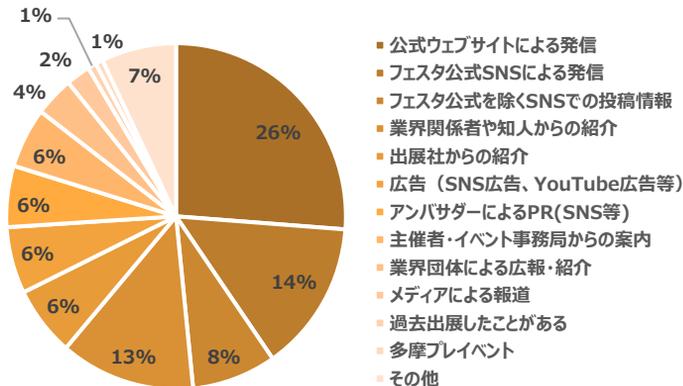
11. 会場にはどれぐらい滞在されましたか。(n=996)



10. 普段のeスポーツとの関わりについて教えてください。(n=996)



12. 当フェスタを知ったきっかけを教えてください。(n=996)

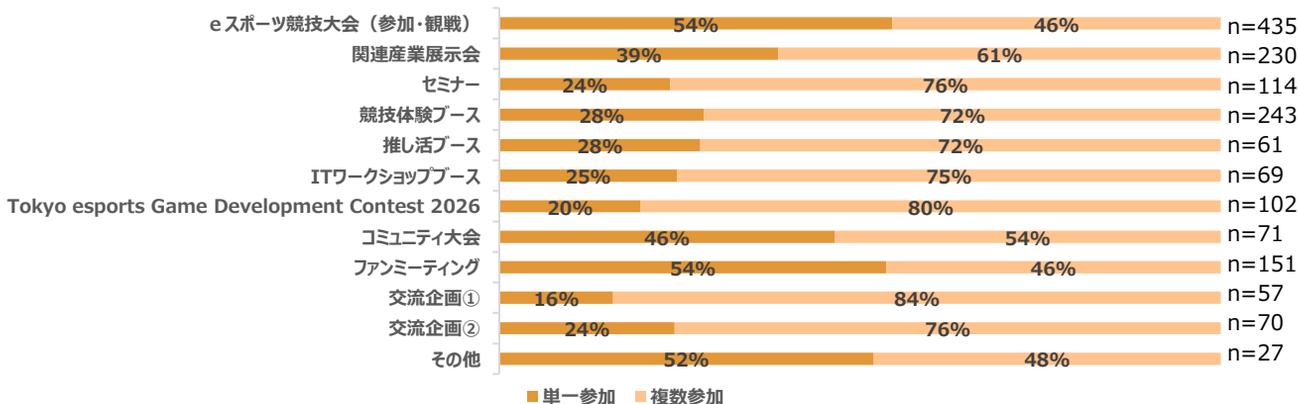


# アンケート結果 ～②来場者～

13. 観覧・参加・訪問した企画を教えてください。(n=992)

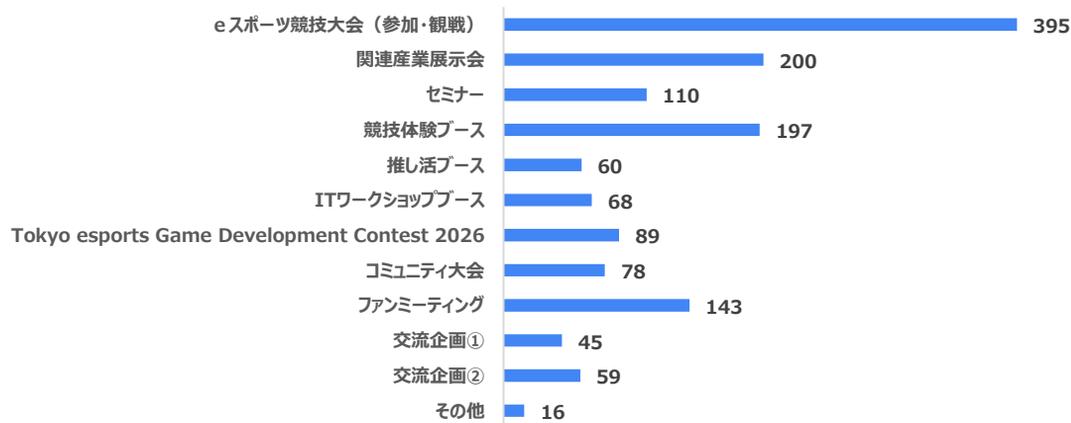


【各企画において、当該企画のみ参加した方／複数の企画に参加した方の割合】



## アンケート結果 ～②来場者～

14.参加した企画で満足度の高かったものを最大3つ教えてください。(n=992)



<各選択肢の補足（前頁も同様）>

競技体験ブース：プレイコーナー、選手体験コーナー

推し活ブース：推し活うちわ作り、キーキャップ作り

ITワークショップブース：ゲーミングPC組立体験、ぶよぶよプログラミング

Tokyo esports Game Development Contest 2026：出展ブース・プレゼンテーション・表彰式

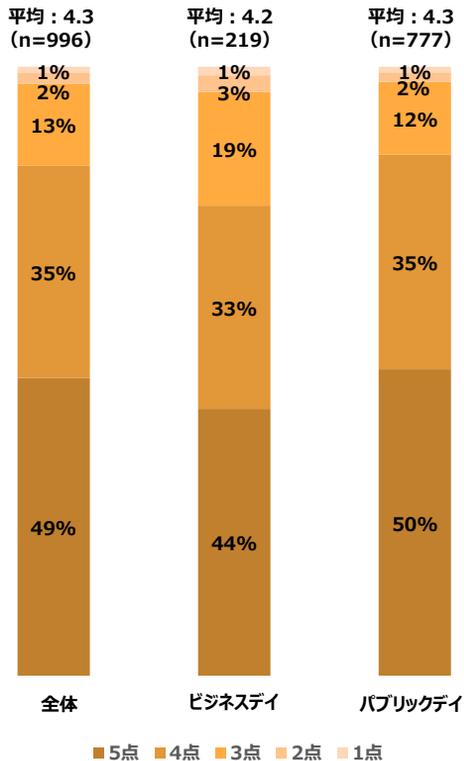
ファンミーティング：アンバサダー、プロeスポーツチーム

交流企画①：海外交流企画、シニア交流企画、eスポーツ企業交流会

交流企画②：eパラスポーツ交流会、パラeスポーツプレイヤーとのエキシビジョンマッチ、日本代表選手と一緒に挑戦しよう！バーチャルローイング

## アンケート結果 ～②来場者～

15. イベント全体を通しての満足度を5点満点で教えてください。



### 【理由】

#### <良かった点>

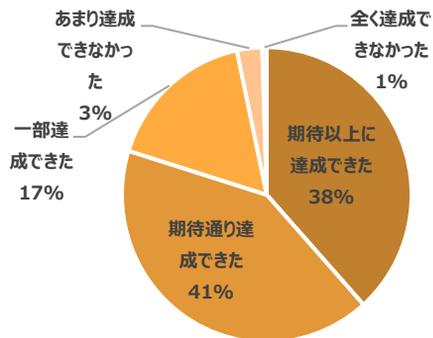
色んな情報と出会いがあった / 目を引く展示が多かった。 / 体験が充実していた / 色々なゲーム体験が出来て面白かったです / 初めて参加したがとても楽しめた / 3歳の娘も楽しめました / 子どもと一緒に楽しめたから / 暖かい雰囲気と活気があった / 子どもが楽しかったと言っていました / 誰でも楽しめるイベントだと思ったから / セミナー内容が充実

#### <悪かった点>

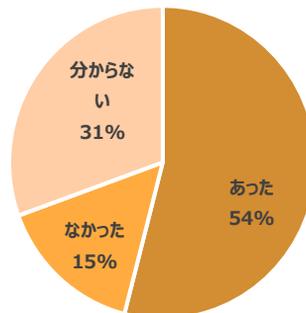
ブースが少ない / 似たようなゲームが多い / 見たいと思えるブースの量が少なかった / 会場内にマップがなく現在位置がわかりにくかった / もう少し出展ブースが多い方が盛り上がりそう / 座るところが少ない ビジネスデイだからか、まだ準備状態の出展が多かったから

## アンケート結果 ～②来場者～

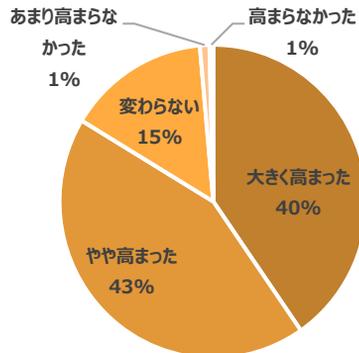
16. 来場した目的はどの程度達成できましたか。(n=996)



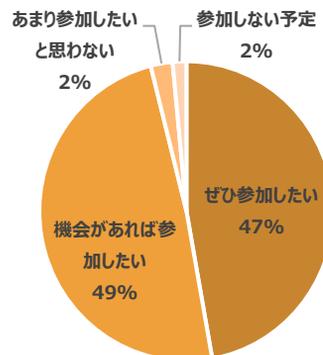
18. イベントをきっかけに、購入・利用したいと思う関連製品やサービスはありましたか。(n=996)



17. 今回のイベントで、eスポーツや関連企業・サービスへの興味は高まりましたか。(n=996)



19. 来年実施となった場合、また参加したいですか。(n=996)



## アンケート結果 ～②来場者～

20. 今回のイベントで良かった点や改善してほしい点を教えてください。

### 【良かった点】

知らないことを知れた。 / 広々とした会場でストレスがなかった。 / 魅力的な対戦会、セミナー、大会が多く、興味のある出演者も多く出ていました。楽しかったので、参加してよかったです。 / インディーゲームの出店があってよかったです。 / 普段馴染みのないeスポーツに気軽に参加出来て良かったです。 / 2025年よりゲームの試遊が増えていたのしかったです！

### 【改善してほしい点】

スタンプの位置の明確化。 / 出展企業をもっと増やしてください。 / 公式ホームページのイベント情報やタイムスケジュールが見づらかったり、告知がされていないイベントがあったりしたのがもったいないなと思いました。 / 告知次第でもっと人が来たのではないかな、と思いました。 / 案内があまりなかったのもちょっと迷いました。 / 告知が直前であったり詳細のないイベント告知が少しわかりにくかったです。 / 出展企業や来場者のさらなる増加 / もし出来たら、1人用とかの休憩スペースとか欲しいです！ / 開催時間をのせて欲しいです

21. その他ご意見・ご感想を自由にご記入ください。

物販多くなると良いな。 / シニア向けのeスポーツが増えるとよいなと感じました。 / これからもeスポーツを盛り上げるために頑張ってください / 競技大会も盛り上がって楽しかったです！ / 想像よりもたのしめた / ゲーム体験が出来てとても満足 / マップに出展ブース名(団体名)の記載がなく迷ってしまいました。また、スタンプの場所もわからなかった。マップにしっかり記載がほしかった。 / 大会のブースももっと空き時間なく配置されてたらもっと見たかった。 / ジャンル問わずイベントを探してた時に、けっこう探して今回のイベントにたどり着いたので、もっとウェブやsnsで辿り着けるようにマーケティングしてくれてたら認知できたと思った / もう少し広報を強めた方が参加者が増える / チームの運営を行なっているので、もっと企業と話をする機会があっても良かった / スタンプの場所がわかりづらい。位置が違った。 / 東京都がeスポーツのイベントをやってくださることがとてもうれしいです！福祉や介護にも興味があるため、勉強になることがたくさんありました。来年以降の開催も楽しみにしています。

# プレイイベントin多摩（一般向け）

- 趣旨目的 東京eスポーツフェスタ2026の周知・機運醸成及び多摩地域におけるeスポーツの普及
- 開催日程 2025年（令和7年）11月8日（土）11時00分～17時00分
- 会場 イオンモールむさし村山 1Fサウスコート
- 実施内容
  - ①ステージイベント
    - ・『太鼓の達人』の有名プレイヤーに挑戦しよう！！【第1部・第2部】
    - ・『太鼓の達人』でスコアアタック！！【第3部】
  - ②体験・ワークショップ
    - ・eスポーツ体験コーナー（「太鼓の達人 ドングルフェスティバル」）
    - ・推し活うちわ作り
  - ③パンフレット配布
  - ④抽選会
  - ⑤アンケート

□ステージ登壇者 MC OooDaさん ゲスト ごにはさん

□参加者数 452名



# プライベート（出展者・メディア向け）

- 趣旨目的 東京 e スポーツエスタ2026・TOKYO DIGICONXの周知・機運醸成
- 開催日程 2025年（令和7年）11月26日（水）  
14時00分～17時00分
- 会場 RED° TOKYO TOWER SKY STADIUM
- 実施内容【第一部】企画詳細発表・アンバサダー交流（メディア向け）
  - ・各イベントの企画詳細発表
  - ・両アンバサダーによる交流企画【第二部】業界セミナー
  - ・業界セミナー「デジタルコミュニケーションがつくる都市・街づくり」【第三部】参加者交流会
  - ・参加者同士のネットワーキングイベント
- 登壇者 MC 結 氏  
アンバサダー スタンミじャぱん 氏 ポッキー 氏 せきぐちあいみ 氏  
セミナー登壇者 渡邊 遼平 氏（株式会社STYLY 執行役員 / CMO / STYLY Spatial Computing Lab所長）  
谷田 優也 氏（GLOE株式会社 代表取締役社長）

- 来場者数 41名





# 制作物

□スティックバルーン



□ビックバナー・のぼり



# 制作物

## □ 出展募集チラシ

### 出展のご案内

東京eスポーツフェスタは子どもから高齢者まで誰もが気軽に参加でき、楽しめるイベントをコンセプトに今年で7回目を迎えるイベントです。  
eスポーツ競技大会や関連産業展示会、セミナー、対戦型ゲーム開発コンテスト等、様々な企画を実施いたします。

**募集期間 2025年8月7日(木)～10月10日(金)**

**参加しやすい出展料**

異業種からの参入や、ビジネスで利用も増えつつあるeスポーツ。規模、関心を持っている方が数多くで参加いただけるよう、出展料は参加しやすい価格に抑えています！

**出展者メリット**

事務局によるサポートのほか、出展者限定の企業による、特権の後援者知を確保します！  
\*eスポーツのPRの機会(露出あり)  
\*出展者交流会の参加  
\*「関係者のアピ」によるPRチャンス！

**多様な観客層者**

ビジネスセミナーやファミリーで楽しめるワークショップ、プロeスポーツチームによるファンイベント等、注目の企画が目白押し。eスポーツフェスタならではの多様な観客層が集まられます！

**9/12まで 早期申込キャンペーン**

期間中に、お申し込みいただいた出展者から抽選で4名、出展料を無料に！

**▶ 出展対象カテゴリ**

ゲーム開発	eスポーツ関連教材 (ゲームソフト以外の、配信教材)	eスポーツ大会関連ビジネス (eスポーツ大会イベントの企画、運営事業)
学校・教育	特設	eスポーツチーム

上記の他、関連する事業を幅広く募集しています。この機会に是非、出展をご検討ください！

※出展料は、eスポーツに関する製品やサービスを提供する新創企業、学校、団体、クリエイター等

※e 東京eスポーツフェスタ実行委員会 | 東京都 | 中央区 | 本町2-1-1 | 1F | 100-0001 | TEL: 03-5674-2295 | FAX: 03-5674-2296 | 東京都中央区本町2-1-1 | 東京eスポーツフェスタ会場 | 東京都中央区本町2-1-1 | 東京eスポーツフェスタ会場 | 東京都中央区本町2-1-1 | 東京eスポーツフェスタ会場

昨年年度 出展事業者約 **50** 事業者  
昨年年度 来場者約 **9,100** 人

**昨年年度出展者声**

今までアプローチ出来ていなかった属性の企業や、一般消費者にリーチすることが出来た。

今回の出展の反響が予想より大きく、出展の目的、目標を達成することが出来た。

**▶ ビジネスブース**

	部内企業	部外企業
① 中小企業・団体等	75,000円/小間	150,000円/小間
② 大企業	150,000円/小間	150,000円/小間

**▶ クリエイターブース**

	部内企業	部外企業
個人事業主(クリエイター等)	16,500円/小間	33,000円/小間

**ビジネスブース**

＜ブースサイズ＞  
幅約3m×奥行約3m×高さ約2.7m

**備品**

- 社名標
- バックパネル、サイドパネル
- バンナー
- 電光掲示板(バックレフト内側)
- 受付カウンター 1台 (幅900mm)
- 又は長机 1台 (幅1,500mm) ※両選択
- 椅子 2脚(最少)
- 電源コンセント2口×1個(100V交流単相2線式500w)
- 照明(スポットライト)※数量不可
- パンチネット(色指定不可)

※詳細内容については、一部変更となる場合がございます。

**クリエイターブース**

＜ブースサイズ＞  
幅約2m×奥行約1.5m×高さ約2.7m

**備品**

- 社名標
- バックパネル
- 電光掲示板
- 受付カウンター 1台 (幅900mm)
- 又は長机 1台 (幅1,500mm) ※両選択

(資料オプション(数量限定))  
電源コンセント2口×1個(100V交流単相2線式500w)

※詳細内容については、一部変更となる場合がございます。

**申込方法**

公式WEBサイトから登録フォームに必要事項を入力して申し込めます。  
募集要項についても確認が可能です。

<https://tokyoesportsfesta.jp/>

QRコードからアクセス可能です ▶▶▶

**協賛募集 ▶▶▶ 協賛事業者様だけの特別な特典を用意しておりますので、ぜひお問い合わせください**

お問い合わせ先 **東京eスポーツフェスタ2026イベント事務局**

TEL **03-5674-2295** (平日10時～17時)  
MAIL [jmyukyoku@esports-festa2026.jp](mailto:jmyukyoku@esports-festa2026.jp)

# 制作物

## □ 来場募集チラシ

**TOKYO**  
eスポーツフェスタ

東京eスポーツフェスタ2026  
2026.09.10-11 Sun

ビジネス Day 2026/9/10 (土) 10:30-12:30  
eスポーツフェスタ2026  
2026/9/11 (日) 10:30-12:30

入場無料

eスポーツ競技大会  
注目の6タイトルが大集合! 東京都知事様をかけた白熱の試合をお見逃しなく!

10 (土) 太鼓の達人 ドンクファステイブル  
パズドラ  
ストリートファイター6

11 (日) グランツーリスモ7  
「eFootball™」シリーズ  
ぶよぶよeスポーツ

セミナー 9日(金)・10日(日)

- ・ ぽよぽよパネディスカッション「eスポーツ×高齢者福祉の現在地」
- ・ 「eスポーツと形而上性」
- ・ 伊藤賢一インタビュー「ゲーム、開発者・高成長者の視点と今後の可能性」
- ・ 「eスポーツの教育力・社会的価値」
- ・ 「国際社会におけるeスポーツ産業の発展 (英)」
- ・ eスポーツセミナー
- ・ 「アワードイベントで実現するクリーン&フェアなeスポーツ2026」
- ・ 「アワードがもたらすeスポーツ入門」

主催：東京eスポーツフェスタ実行委員会

**特別企画 (ファンミーティング・コミュニティ大会)** ※事前登録など、詳細は公式サイトまで!

<b>[CAG OSAKA]</b> ファン 1/9,10,11 10:30-12:30 ※公式ライブ配信あり	<b>[FENNEL Identity V. SP]</b> ファン 1/10,11 16:30-18:30	<b>[ArneB]</b> ファン 1/9,10,11 10:30-12:30 ※公式ライブ配信あり	<b>[TITE]</b> Age Legends 特別 ファン 1/10,11 13:45-15:45 ※公式ライブ配信あり	<b>あましろカワフ</b> 11 (日) 13:30-15:30 eスポーツフェスタ2026 ※公式ライブ配信あり
--	--	--	---	---

※TITEのファンとはノーステージ、それ以外は全てコミュニティステージです。

**体験学習企画** ※予約方法など詳細については公式サイトをご覧ください!

<b>@スポートブレインラボ</b> 10日 9:11日 10 インストラクターサポートしますので、初めて操作する方も安心して体験いただけます。(当日受付)	<b>@スポート選手体験コーチ</b> 10日 9:11日 10 東京府内で優勝選手との対戦が楽しめることが出来ます。(当日受付)
<b>ぶよぶよプログラミング体験</b> 11日 10 「ぶよぶよプログラミング」を通して、コードを学び、ゲームデザインを体験します。	<b>ゲームシミュレーション体験</b> 9日 9:10日 10 PCのハードの知識や独立開発を学ぶワークショップです。産業界は中級者向け、主婦は初心者向けのコースです。
<b>通し進修体験</b> 10日 10 申し込むとペースをデザインし、仕上げたプロジェクトで、世界に一つだけの応募用紙を作成します。	<b>キーキャッチ作り</b> 11日 10 型に絵柄やメッセージを入れ込み、オリジナルキーキャップを作成します。

**Tokyo esports Game Development Contest 2026**

<b>プロ部門</b> ・ EUREKA 5 (企業内外株式会社) ・ じゅんけん局 2 期 2 対戦ゲーム (Hand Heads) (学生/社会人の両方参加) ・ Jelly Troops (Nobunin 株式会社) ・ フルーツマンワンパンマン (株式会社バニタ)	<b>特別賞受賞</b> 2賞 ・ CrossSpell ・ Jiro-Cook (東京理科大学/理学院工学部) ・ GemHunter ・ GenHunter (東京デザイン学院/IT/ITリサーチ-専門学校) ・ パト〜ちゃんさん!! ・ バイ/バク/ボク (東京IT/ITリサーチ-専門学校) ・ MAG RLP マシソン/ソノの建設 (日本工業大学/電子情報工学)
--	--

**その他企画も盛りたくさん!**

**eスポーツ交流イベント** 東京都eスポーツ推進本部主催企画  
会場と参加資格をオンラインで選定、eスポーツコミュニティの発展を促進するステージに実施。1月9日(日) 14:45~15:30

**海外交流企画** 人気対戦格闘ゲームの「拳皇8」を使用し、東京と海外の学生による交流試合をオンラインステージで開催します。1月10日(土)

**eスポーツ企業交流会** エンゲージメント向上、採用、PRにeスポーツを活用したい企業向け交流イベント。eスポーツ体験部、セミナー、名刺交換を通して、eスポーツが持つ人材を多く認識を期待します。1月9日(日) 16:30~17:30

**幸福記念品の配布のほか、豪華賞品が当たる抽選会も開催しますので、ぜひお友達やご家族と一緒に来場ください!**

お問い合わせ先：東京eスポーツフェスタ事務局 TEL 03-5674-2295 MAIL jimikyoku@esports-festa2026.jp