

報道関係者各位

【イベント事後リリース】

2021年2月15日(月)

東京eスポーツフェスタ2021PR事務局

「東京 e スポーツフェスタ 2021」

東京都知事杯をかけた競技大会の優勝者が決定！

～太鼓の達人・グランツーリスモSPORT・パズドラ・パワプロ・ぷよぷよ・モンスト！～

東京eスポーツフェスタ2021実行委員会が主催する「東京eスポーツフェスタ2021（以下「フェスタ」）」は、2021年2月12日(金)～2月14日(日)の計3日間に渡り、2回目にして初のオンライン形式で開催しました。

競技大会は、「太鼓の達人 Nintendo Switchば～じょん！」と「グランツーリスモSPORT」（PS4®/発売元ソニー・インタラクティブエンタテインメント）、「パズドラ」、「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」、「ぷよぷよeスポーツ」、「モンスターストライク」の全6種目。完全オンラインで実施した予選には、全国各地から選手が参加し、その予選を突破した強者たちによる決勝大会を13日(土)と14日(日)に実施しました。

どの競技種目においてもハイレベルな戦いが繰り広げられ、参加選手による熱戦を多くの視聴者にお届けし、幕を閉じました。

なお、今後も公式サイトでの閲覧及び公式YouTubeチャンネルでのアーカイブ視聴ができます。

さらに、同時開催された関連産業展示会は、都内に所在するeスポーツ関連の中小企業や団体、学校が50者出展し、各者が手掛ける製品やサービスのPRと商談が行われました（オンライン商談は19日(金)まで実施）。

このほか、セミナー・学習企画として、9つのセミナーと「ぷよぷよ」をつくるプログラミング講座の開催、イラストで学ぶ「いま話題のeスポーツってどんなもの？」の資料掲載を実施しました。

■ その他の動画配信企画

フェスタ初日は、主にビジネス向け企画を実施し、eスポーツピッチイベントや社会人eスポーツの魅力伝えるトークライブ&エキシビジョンマッチ、出展企業と「AFTER 6 LEAGUE」参加企業が「桃太郎電鉄 ～昭和 平成 令和も定番！～」で対戦する「企業交流戦」を行いました。

フェスタの2日目と3日目は、競技大会の決勝大会をメインとしながら、お笑い芸人チームとレジェンドゲーマーチームが、気軽に始められるゲームタイトルで対戦する企画を実施。いままでeスポーツに触れる機会がなかなかなかった方からeスポーツ好きの方まで、世代を問わず楽しめる企画を配信しました。

各競技の結果速報は、次ページのとおりです。

詳細レポートについては、来週を目途に配信を予定しております。

【2月12日(金)】eスポーツピッチイベント

関連産業展示会出展者が、eスポーツ関連産業活性化に向けた新規サービスや製品などをプレゼンテーションしました。3名の審査員によって最優秀賞に選出されたのは「株式会社さえずり」でした。

■ 参加企業名とプレゼンテーションテーマ

- ・シーフォース株式会社
「日本のeスポーツの発展を目指して」
- ・株式会社さえずり
「中高生の夢を全力で支える、自立支援型eスポーツキャンプ“カラヤブ!”」
- ・株式会社響尤
「日本型IRでeスポーツベッティング解禁へ！」
- ・あけび動作の学校株式会社
「スマホリング“SYANTO” eスポーツの“キー”となる商材を提供したい」

■ 審査員

植田修平（一般社団法人日本オンラインゲーム協会 共同代表理事、東京eスポーツフェスタ2021 実行委員会 アドバイザリーボード）
中島賢一（福岡eスポーツ協会 会長）
Hyun Baro [ヒョン・バロ]（KPMGコンサルティング Technology Media & Telecom シニアマネジャー）

■ 最優秀賞

株式会社さえずり「中高生の夢を全力で支える、自立支援型eスポーツキャンプ“カラヤブ!”」



プログラマーと学ぶ、仕事としてゲームと付き合う方法
中高生の夢を全力で支える、自立支援型eSportsキャンプ



【2月12日(金)】企業交流戦 powered by AFTER 6 LEAGUE

社会人eスポーツリーグ「AFTER 6 LEAGUE」に参加する企業と、関連産業展示会出展者の全8社が、ふたつのブロックに分かれて「桃太郎電鉄 ~昭和 平成 令和も定番!~」で対戦しました。ルールは「桃鉄3年決戦!」モードを行い、3年目決算時の総資産額で順位を決定。熱戦を制して1位に輝いたチームはアックスエンターテインメント株式会社でした。

■ 優勝者コメント

アックスエンターテインメント株式会社

「序盤はどうなるかわからなく不安だったが、なんとか優勝できました。eスポーツチームを運営している実力を出せてよかった」



©さくまあきら ©Konami Digital Entertainment



■ 参加企業・団体と順位

- 1位 アックスエンターテインメント株式会社（資産額：91億3390万円）
- 2位 eスポーツコミュニケーションズ株式会社（資産額：50億1000万円）
- 3位 凸版印刷株式会社（資産額：40億4600万円）

【2月13日(土)】「太鼓の達人 Nintendo Switchば〜じょん！」決勝大会

一般部門、キッズ部門（小学生以下）、それぞれの予選を通過した4名による決勝大会を1月31日（日）にオンラインにて開催しました。その熱戦の模様を13日（土）のフェスタ当日に配信しました。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

■ キッズ部門優勝者 たいよう選手

Q 優勝した感想をお聞かせください。

A 強い選手がたくさん出場していましたが優勝できました。いままで練習を続けてきてよかったです。

Q オンライン大会での開催でしたが、やりにくい部分はありましたか？

A いいえ。自宅から参加できたので、安心してプレイできました。



■ 一般部門優勝者 はる〜〜ん選手

Q 優勝した感想をお聞かせください。

A 優勝してホッとしています。準決勝まで実力を出しきれませんでした。決勝戦で上手く行ってよかったです。

Q 大会に向けて、どれくらい練習しましたか？

A 決勝の週は毎日練習しました。そして大会前日は5時間くらい、当日の午前中は3時間くらい練習しました。



Q 上手く叩くコツをお聞かせください。

A アーケード版と家庭用版は叩いてから反応するまでの時間や、叩いた感じがまったく違うので、改めて家庭用版をやり込みました。それと、バチは両端の重さが違うので、曲によって持ち替えています。少しでも安定して叩けるように、ひたすら考えています。

Q 今後の夢はありますか？

A 音楽ゲームは他のジャンルと比べてeスポーツとして浸透しているものが少ないですが、一番の目標はプロゲーマーになることです。もしもプロゲーマーの選択肢がなくなったとしても、例えば記事を書いたり技術を伝えたり、いままで自分が経験してきたものを伝える活動ができればいいなと考えています。「太鼓の達人」がもっと世界に広がるように、さまざまな活動をしていきたいです。

【2月13日(土)】「グランツーリスモSPORT」決勝

予選を通過した8名による決勝戦が行われました。決勝戦は第1レース「東京エクスプレスウェイ・南ルート 外回り」と第2レース「鈴鹿サーキット」を行い、順位に応じた合計獲得ポイントで競い合いました。総合優勝は両レースでチェッカーフラッグを受け、圧倒的な走りを見せた宮園拓真選手でした。

■ 対戦結果（敬称略）

- 1位 宮園拓真（24ポイント）
- 2位 shohei（16ポイント）
- 3位 たつけーていー（13ポイント）
- 3位 ルイス・ハミルチャン（13ポイント）
- 3位 かわかな（13ポイント）
- 3位 佐々木唯人（13ポイント）
- 7位 菅原達也（11ポイント）
- 8位 りくるん（7ポイント）



© 2017 Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

■ 優勝者 宮園拓真選手

Q レースを振り返った感想をお聞かせください。

A 自分にとって、とてもいいレース展開ができました。第1レースは接戦になると予想していましたが、レース中盤に2番手以降で順位争いをしているのが見えたのでペースを上げました。結果として、後続を離してゴールできました。

Q 第2レースは、第1レース以上に圧倒的な走りが印象的でした。

A 第2レースは予選がしっかり決まり、本戦も100点満点の走りができたんじゃないかなと思います。

Q 大会に向けて、どれくらい練習しましたか？

A 一週間くらい前から、毎日1~2時間くらいコツコツ練習しました。車とコースの相性を頭に入れた上で練習をして、本番で100パーセントの力を出せるように練習してきました。

Q このゲームの魅力はどこですか？

A レースゲームなので車を運転する楽しさはもちろんですが、写真を撮影したりカラーリングをこだわったり、“走る楽しみ”以外にも充実しています。車に対して、さまざまな楽しみ方ができる部分が、とても魅力的に感じます。



【2月13日(土)】「パズドラ」決勝大会

予選を勝ち抜いた上位選手によるトーナメント「パズドラチャレンジカップ2021」が行われ、準決勝からの様子が配信されました。優勝者にはプロライセンス認定権利が与えられる注目の大会でした。



© GungHo Online Entertainment, Inc.

■ 優勝者 Ru-ya選手

Q 優勝の感想をお聞かせください。

A 自分が優勝できると思っていなかったもので、ここまでこれたのは驚いています。

Q 決勝戦は緊張しましたか？

A いえ、準決勝以降は緊張がほぐれて、決勝戦では100点満点のプレイができたのかなと思います。

Q プロライセンス認定権利が贈られますが、今後の夢は？

A 次は「パズドラ」のプロしかいない大会で、優勝を狙っていきます。ですが、いま高校生で受験を控えているので、どうしたらいいかという悩みもあります。

Q ゲームの魅力はどこですか？

A 「パズドラ」は自由にパズルを動かして、いろいろな組み方ができるのがおもしろいです。“魅せるパズル”ができるところも、とてもいいですね。



【2月14日(日)】「eBASEBALLパワフルプロ野球2020」決勝

攻めのレッドチームと守りのブルーチームに分かれ、全3試合が行われました。出場したのは各チームの一般部門と高校生以下部門の1位と、プロプレイヤーの計6名。

「攻めのレッドチーム応援団長」に舞元啓介さん、「守りのブルーチーム応援団長」に社築さんが出演し、大会を盛り上げました。総合優勝は2勝した攻めのレッドチームでした。



© Konami Digital Entertainment

■優勝「攻めのレッドチーム」高校生以下部門 ワソリ選手

Q 優勝の感想をお聞かせください。

A とても勉強になった大会でした。自分が足を引っ張っちゃったけど優勝できて嬉しいです。

Q 今後の目標や夢は？

A もっと練習して強くなって、プロになりたいです。



■優勝「攻めのレッドチーム」一般部門 タイジュ選手

Q 優勝の感想をお聞かせください。

A チームメイトが頑張ってくれたので、最後は勝ててよかったです。

Q 今後の目標や夢は？

A 去年はドラフト候補になったけどプロになれなかった
ので、今年はプロを目指して頑張りたいです。



■優勝「攻めのレッドチーム」プロプレイヤー 柳虎士郎選手

Q 優勝の感想をお聞かせください。

A 2試合、3試合目がサヨナラで勝ちました。「パワプロ」
のおもしろさが存分に詰まった試合だったと思います。

Q 今後の目標は？

A 今年までプロを2年間続けてきました。来年もプロとし
て結果を残せるように、1年間頑張って活動を続けていき
たいです。



【2月14日(日)】「ぷよぷよeスポーツ」決勝大会

予選を通過した8名によるトーナメントが行われました。
ハイレベルな戦いを制したのは、準々決勝から安定した強さ
を見せたともくん選手でした。



©SEGA

■優勝者 ともくん選手

Q 優勝したお気持ちをお聞かせください

A ただただ嬉しいです。最後は大連鎖で決めたかったので、
成功できてよかったです。

Q 今後の目標は？

A 2月27日に公式大会があるので、試合に向けて頑張りたい
と思います。



【2月14日(日)】「モンスターストライク」決勝大会

2人1組で結成した8つのチームが、決勝トーナメントで
競い合いました。白熱した試合を制し決勝戦に勝ち上った
「速殺MDT」と「DW4バーベキュー」の対決では、「DW4
バーベキュー」が二勝を先取り優勝を勝ち取りました。



©XFLAG

■優勝チーム DW4バーベキュー

ゆいくん☆.*° 選手（写真左）

Q 優勝した感想をお聞かせください。

A 去年の「東京eスポーツフェスタ」ではボロボロだったので、今年は無敗で優勝できてよかったです。

Q 今後の目標は？

A モンストグランプリ優勝を目標にがんばります。



せねがる選手（写真右）

Q 優勝した感想をお聞かせください。

A 緊張で手が震えていたけど、勢いそのまま優勝できてとても嬉しいです。

Q 今後の目標は？

A もちろんプロ選手を目指してがんばります。

◆本日の素材（リリース・写真）について

下記よりダウンロードをお願いします。

https://www.dropbox.com/sh/xej3cct4m729rae/AACKZRXRi_n25I0T7GKSKQsCa?dl=0

■「東京eスポーツフェスタ2021」概要

名 称：東京eスポーツフェスタ2021（にせんにじゅういち）

主 催：東京eスポーツフェスタ2021実行委員会

[東京都／一般社団法人日本eスポーツ連合／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]

日 程：2021年2月12日（金）・13日（土）・14日（日）

会 場：公式サイト（<https://tokyoesportsfesta.jp>）

動画配信サイト（YouTube、OPENREC.tv、Twitch、ニコニコ生放送）

【本件に関するお問い合わせ】

東京eスポーツフェスタ PR事務局(株)プラチナム内) 岡部 内山 松藤

TEL 03-5572-7351 FAX 03-5572-6075 岡部携帯 080-5671-7044 MAIL rage_pr@vectorinc.co.jp