

EXPO2025 大阪・関西万博における e スポーツイベント
「未来をつなぐeスポーツの力 -JAPAN ESPORTS CONNECT-」
ステージイベント実施タイトル決定のお知らせ



一般社団法人日本 e スポーツ連合(会長:早川英樹 以下、JeSU)は、7 月 23 日(水)~24 日(木)の 2 日間、EXPO2025 大阪・関西万博において実施する「未来をつなぐeスポーツの力 -JAPAN ESPORTS CONNECT-」について、ステージイベントを実施する競技タイトルが決定したことをお知らせします。

このイベントは、「“世界を結ぶ e スポーツの力” Global Pulse: e スポーツでつながる生命と未来」をテーマに、世界中から来場されるお客様やプレイヤーが、ステージイベントや協力・対戦プレイなどを通じて、e スポーツを通じた未来社会のデザインについて考える催しです。

ステージイベントでは、「eFootball™」、「THE KING OF FIGHTERS XV」、「パズドラ」、「ぶよぶよ e スポーツ」、「ストリートファイター6」、「鉄拳 8」という、日本を代表する 6 つの e スポーツ競技タイトルにて、プロ選手 vs. インフルエンサーの対抗戦を実施予定です。出場選手や出演者については、後日改めてお知らせします。



※会場イメージ図

eスポーツは、いま世界中で盛り上がりを見せており、トッププレイヤーとして世界で活躍する日本人アスリートも増えてきています。さらにeスポーツには、年齢や性差、身体的な障がいの有無を超えて競技が楽しめるという特徴があり、高齢者のフレイル予防や障がい者の社会参画など、さまざまな社会課題を解決するツールとしての可能性を秘めています。

「未来をつなぐeスポーツの力 -JAPAN ESPORTS CONNECT-」では、ステージイベント以外にも、eスポーツの歴史や特徴がわかる展示や、さまざまなeスポーツタイトルがプレイできる体験コーナーなどを展開する予定です。詳細につきましては、決定次第お知らせしますので、引き続きご注目ください。

<開催概要>

大会名	未来をつなぐeスポーツの力 -JAPAN ESPORTS CONNECT-
実施日程	2025 年 07 月 23 日(水) ~ 2025 年 07 月 24 日(木)
開場時間	両日とも 12:00 ~ 20:00 ※予定
会場	EXPO メッセ「WASSE」南側
入場予約	不要
競技タイトル (※アルファベット順)	eFootball™、THE KING OF FIGHTERS XV、パズドラ、ぷよぷよ e スポーツ、ストリートファイター6、鉄拳 8
主催	一般社団法人日本 e スポーツ連合
協力 (※アルファベット順)	株式会社バンダイナムコエンターテインメント 株式会社カプコン ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社セガ 株式会社 SNK
URL	https://jesu.or.jp/expo2025/

日本 e スポーツ連合 (JeSU) について

一般社団法人日本 e スポーツ連合は、日本国内の e スポーツの普及と発展、そして e スポーツの振興を目的に国民、とりわけ青少年の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指しています。e スポーツの認知向上と e スポーツ選手の活躍の場の更なる拡大を目指し、競技タイトルの公認や選手のプロライセンス発行、そしてアジア競技大会をはじめとした国際的な e スポーツ大会への選手の派遣など様々な取り組みを行っています。また、以下のスポンサー企業や団体の支援を受け、国内の e スポーツ産業の発展に努めています。

JeSU オフィシャルスポンサー： 株式会社マウスコンピューター 興和株式会社

活動助成： 一般財団法人上月財団 公益財団法人ミズノスポーツ振興財団

協力：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)
一般社団法人日本オンラインゲーム協会 (JOGA)

後援：一般社団法人日本アミューズメント産業協会 (JAIA)
一般社団法人デジタルメディア協会 (AMD)

【報道関係者からのお問い合わせ先】

一般社団法人日本 e スポーツ連合

e-mail: press-info@jesu.or.jp 公式サイト: <https://jesu.or.jp>

＜参考資料＞

「未来をつなぐeスポーツの力 ―JAPAN ESPORTS CONNECT―」

競技タイトル（※アルファベット順）



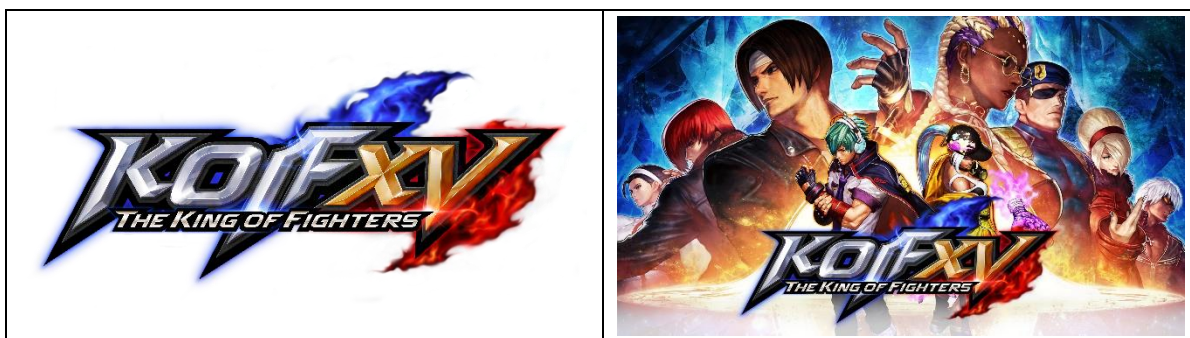
タイトル： eFootball™

ジャンル： スポーツ／サッカー

IPホルダー： 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

権利表記： All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©Konami Digital Entertainment

「eFootball™」は、1995年に「ウイニングイレブン」として誕生して以来、世界中のサッカーファンに愛されてきたゲームです。「第18回アジア競技大会」のデモンストレーション競技や、「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」など、国内外のさまざまな大会において競技タイトルに採用されています。また日本国内では、「eJリーグ eFootball™」を公益社団法人 日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）と共同開催。世界では、国際サッカー連盟（FIFA）が主催する「FIFAeワールドカップ」の競技タイトルに選ばれるなど、eスポーツとリアルスポーツをつなぐ取り組みも拡大しています。



タイトル： THE KING OF FIGHTERS XV（ザ・キング・オブ・ファイターズ フィフティーン）

ジャンル： 対戦格闘ゲーム

IPホルダー： 株式会社SNK

権利表記： ©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

1994年の誕生以来、魅力的なキャラクターと独自のゲームシステムで、世界中を熱狂させてきた、格闘ゲーム『KOF』シリーズの最新作です。本編に収録された39体と、ダウンロードで追加されるキャラクターたちによって熱い戦いが楽しめます。eスポーツが正式競技として実施された「第2回東アジアユース競技大会（ウランバートル/2023）」では競技タイトルに採用され、公益財団法人 日本オリンピック委員会（JOC）を通じて派遣された日本代表選手が金メダルと銅メダルを獲得。見事な成績などが評価され、JOCよりTEAM JAPAN団長賞に選出されました。



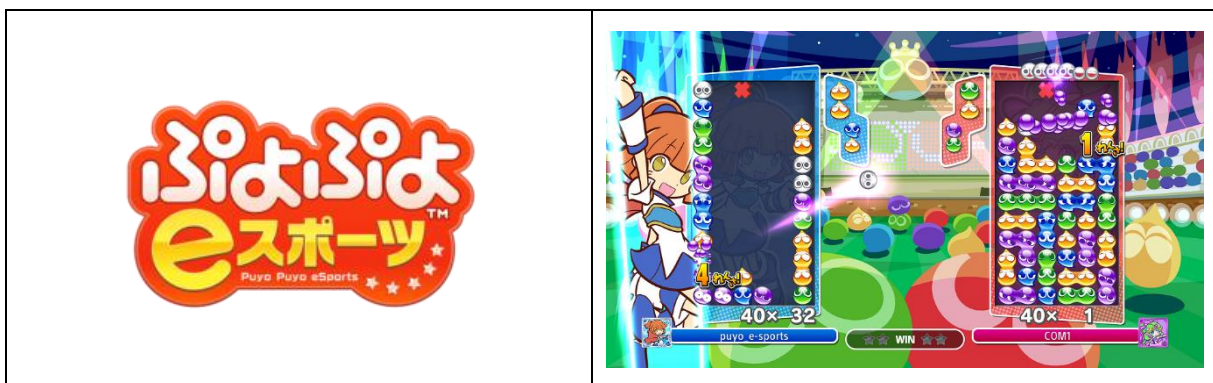
タイトル： パズドラ

ジャンル： パズルRPG

IPホルダー： ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社

権利表記： ©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

『パズドラ』は国内累計6,300万ダウンロードを超えるスマートフォン向けパズルRPG『パズル&ドラゴンズ』をはじめとするコンテンツの総称です。JeSU認定のeスポーツタイトルとしてプロ認定権利が与えられる大会や、プロ・アマチュアを問わず参加可能な賞金制大会を開催しています。プロゲーマーたちのハイレベルなバトルで観客を魅了し、eスポーツを盛り上げています。



タイトル： ぷよぷよeスポーツ

ジャンル： アクションパズルゲーム

IPホルダー： 株式会社セガ

権利表記： ©SEGA

「ぷよぷよ」シリーズは、発売から30年以上愛される、国民的落ち物アクションパズルゲームです。1991年に初代『ぷよぷよ』が発売され、落ちてくる同じ色の「ぷよ」を4つ以上くっつけて消すという単純で分かりやすいゲームシステム、可愛らしいキャラクター、さらに対戦形式を導入したゲーム性による戦略性が加わり、多くの人を魅了し老若男女を問わず幅広い層のファンを獲得しています。近年では、公式大会「Global Ranking Match」として、日本だけでなく世界各地で多くのコミュニティ大会が開催されており、eスポーツシーンの競技種目として採用される機会が増え、新たな盛り上がりを見せています。



タイトル： ストリートファイター6

ジャンル： 対戦格闘ゲーム

IPホルダー： 株式会社カプコン

権利表記： ©CAPCOM

『ストリートファイター6』は、35年以上の歴史を持ち、シリーズ累計販売数5,400万本以上を誇る「ストリートファイター」シリーズの最新作です。前作の『ストリートファイターV チャンピオンエディション』は、「第19回アジア競技大会（2022/杭州）」の正式競技タイトルにも採用されました。20体以上のキャラクターでバトルを繰り広げる「ファイティンググラウンド」、全世界のプレイヤーが交流をはかる「バトルハブ」、シングルプレイのストーリーモード「ワールドツアー」という3つのゲームモードで、誰でも楽しむことができます。



タイトル： 鉄拳8

ジャンル： 3D対戦格闘ゲーム

IPホルダー： 株式会社バンダイナムコエンターテインメント

権利表記： TEKKEN™8 & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

5,900 万本以上の世界累計販売本数を誇る 3D 対戦格闘ゲーム「鉄拳」シリーズの最新作。本作では、キャラクター個々の特性が強化される「ヒート」や、オスズのアクションをワンボタンで出せる「スペシャルスタイル」などの新要素を導入。気軽にアグレッシブな対戦を楽しめる。グラフィックとモデリングは高精細化し、躍動する筋肉まで表現された 37 名のキャラクターたちが、破壊ギミック満載のステージでバトルを繰り広げる。e スポーツシーンを牽引した前作に続き、『鉄拳 8』でも同シーンの発展と国内外のユーザーへのアプローチを狙う。