

2025年7月4日

南海電気鉄道株式会社

eスタジアム株式会社

株式会社 TMP

étoile

Lucas Drones 株式会社

一般社団法人日本 eshooting 協会

＼ 270 度スクリーンが織りなす ユニバーサルエンターテインメント¹ 空間 ／
e スポーツ先進都市・泉佐野市が大阪・関西万博に出展
エキスポ e スポーツ フューチャリング フォートナイト
「EXPO ESPORTS FEATURING FORTNITE」を開催
～ リアルワンタイムイベント Road to the world of Fortnite, road to Olympic ～

南海電気鉄道株式会社(社長 岡嶋 信行、以下「南海電鉄」)は、泉佐野市の「e スポーツ MICE コンテンツ実証事業」の受託者として「e スポーツ先進都市・泉佐野」の確立を目指した事業を行っています。本事業の一環として、南海電鉄では e スタジアム株式会社(代表取締役 松本 保幸、池田 浩士)とともに、2025 年 7 月 29 日(火)に大阪・関西万博の EXPO ホール“シャインハット”にて「EXPO ESPORTS FEATURING FORTNITE」(主催:泉佐野市)を開催します。



「EXPO ESPORTS FEATURING FORTNITE」は、大阪・関西万博のテーマ「いのち輝く未来社会のデザイン」に基づき、e スポーツを通じて多様な“いのち”が輝く、ユニバーサルな社会の実現を目指して開催されるイベントです。

泉佐野市はこれまで、e スポーツを MICE コンテンツ実証事業として、多種多様な人々の交流を促進し、人々のウェルビーイングを実現。そして、地域に多様性をもたらすことで、新しい考えや価値観に、柔軟に対応できる持続可能な地域社会の実現を目指し、様々なイベントの開催や e スポーツ施設の運営に取り組んでまいりました。

本イベントでは、e スポーツ先進都市として積み上げてきた知見を活かし、来場するすべて“いのち”が輝き、つながり、ここからそれぞれの未来へと羽ばたくことができる機会を提供します。

主なイベントコンテンツとしては、泉佐野市における e スポーツオリンピック候補選手の発掘・育成を目的とした“強化指定選手選考会”に加え、フォートナイトを中心に活躍するインフルエンサーをゲストに迎える“グローバルファンミーティング”、そして、来場者のすべての“いのち”をつなぐ“モザイクアートプロジェクト”の 3 つを実施予定です。

¹ ユニバーサルエンターテインメントとは、年齢、性別、国籍、障害の有無を問わず、すべての人が“共に感じ、共に没入できる”体験を創出する次世代のエンターテインメント概念です。

また、本イベントは、フォートナイトの人気コンテンツである“ワンタイムイベント”が、現実世界に登場した**リアルワンタイムイベント**です。2005 年の日本国際博覧会より、20 年の時を経て、大阪・関西万博が開催された**今この瞬間の**み体感できる特別な空間で、性別・年齢・言語のあらゆる垣根を超えた多様な“いのち”が出会い、同じ時間、感情を共有することによる、新たな“いのち”の輝きを創出します。詳細は以下の通りです。

EXPO ESPORTS FEATURING FORTNITE 概要

(1)開催日時 2025 年 7 月 29 日(火) 11:00～17:00

(2)開催場所 大阪・関西万博 EXPO ホール「シャインハット」

(3)イベント内容 ①泉佐野市から世界へ“強化指定選手選考会～Road to Olympic～”

2027 年に開催を控える「Olympic Esports Games」に向けて、泉佐野市から出場選手を輩出するべく実施される「強化指定選手選考会」では、オリンピック競技となったバーチャル射撃「eshooting」を使用して、将来のオリンピック選手を発掘します。多くの参加者から見事、選抜された選手には、プロ e スポーツチームが主導する育成プログラムに参加可能な権利を進呈します。 ※泉佐野市在住の小中学生が参加対象となります。

②フォートナイトで活躍するインフルエンサーが集結“グローバルファンミーティング”

大人気ゲームタイトル「フォートナイト」において、人気を博すインフルエンサーをゲストに迎えてファンミーティングを実施予定です。イベント内では、すべての“いのち”が参加できるノンバーバルなプログラムとして、世界共通であるフォートナイト内のコンテンツを活用した来場者参加型のクイズイベントを実施します。

③来場者のいのちをつなぐ“モザイクアートプロジェクト”

大阪・関西万博が掲げる「いのちをつなぐ」というテーマのもと、ご来場の皆様で1枚の絵をともに創る「モザイクアートプロジェクト」を実施します。会場内に設置されたフォトスポットで自由に撮影をお楽しみいただき、会場内で撮影された写真は後日、モザイクアート作品へと生まれ変わります。様々な“いのち”が響き合い、誕生する美しい作品をお楽しみください。

※イベント内容には変更の可能性がございます。詳細は別紙をご参照ください。

(4)参加対象 全年齢対象 ※イベントコンテンツによって体験・出場には対象年齢に制限がございます。あらかじめご了承ください。

(5)参加費 無料 ※大阪・関西万博への入場は別途入場料が発生します。

(6)お問い合わせ先 e スタジアム株式会社 イベント総合お問い合わせフォーム <https://forms.gle/TKsoN5xgq526EVZ37>

(7)開催体制 主催：泉佐野市

運営：南海電気鉄道株式会社、e スタジアム株式会社

制作：南海不動産株式会社、株式会社 TMP、étoile(エトワール)、Lucas Drones 株式会社

協力：一般社団法人日本 eshooting 協会

主催・泉佐野市 千代松 大耕市長より

泉佐野市では、性別・年代・国籍といった垣根を超えて取り組みやすいと言われる e スポーツを通じて、多様な人々の交流を促進しています。

2025 大阪・関西万博では、e スポーツオリンピックを目指す取り組みや、多様な価値観を受け入れ合う世界を描き出します。e スポーツオリンピックを目指す子ども達の姿を見つめ、身体的な特性に左右されず共に楽しめる世界を演出し、みんなで一つのアートを形作って繋がります。未来を支える子ども達が夢を抱き、多様な人が繋がらう世界は、まさに、いのち輝く世界です。夢洲の会場で、みなさまのご来場をお待ちいたしております。



運営企業 南海電気鉄道株式会社 / e スタジアム株式会社

〈南海電気鉄道株式会社 代表取締役社長 岡嶋 信行より〉

南海電鉄は「EXPO ESPORTS FEATURING FORTNITE」の運営を通じ、泉佐野市が目指す“e スポーツ先進都市”の実現と、多様な“いのち”が輝くユニバーサルな社会の創造に貢献できることを誇りに思います。本イベントは、ユニバーサルエンターテインメントである e スポーツを通じて万博の理念「いのち輝く未来社会のデザイン」を具現化するものであり、270 度スクリーンを活用した臨場感あふれる演出や、グローバルに活躍するインフルエンサーとの交流を通じて、未来を担う若い世代を中心に来場者一人ひとりの可能性が広がることを願っております。私たちは、これからも地域の皆さまと連携しながら、次世代育成や新たな価値創造に取り組んでまいります。



〈e スタジアム株式会社 代表取締役 池田 浩士より〉

2025 年大阪・関西万博という多様性の交差点で、私たちは「誰ひとり排除しないエンターテインメントは夢ではなく、私たちの責任である」という信念のもと、新しい価値を表現します。

本イベントは、視覚・聴覚・身体感覚のすべてに訴えかけ、すべての来場者が“心の目撃者”となるためのユニバーサルエンターテインメントです。言語や障害の壁を越えて、“その瞬間”を等しく感じ合える体験は、未来の社会に向けたメッセージそのものです。



以上

別 紙

EXPO ESPORTS FEATURING FORTNITE

【イベント概要および企画・運営団体について】

※企画内容は変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。



泉佐野市 強化指定選手選考会 予選・本選概要

(1)開 催 日 (予選)2025 年 7 月 19 日(土)～21 日(月)

第1部 10:00～14:00 第2部 15:00～18:00 ※参加人数により変更の可能性がございます。

(本選)2025 年 7 月 29 日(火)11:00～

(2)開 催 場 所 (予選)e スタジアム泉佐野

大阪府泉佐野市りんくう往来北 1 番りんくうパピリオ 2 階

(本選)EXPO ホール「シャインハット」

(3)参 加 対 象 泉佐野市内の小学校・中学校生

(4)参加申込期間 2025 年 7 月 4 日(金)～14 日(月) 18:00 まで

(5)参 加 方 法 事前募集・申込制 ※申込には e スタジアムフレンドへの登録が必要です。

登録・申込はこちら:<https://liff.line.me/2004754292-VO0bGZBP?tag=B0k959I>

参加申込手順:<https://e-stadium.jp/wp-content/uploads/2025/06/LINE-entry.pdf>

(6)開 催 経 緯 2027 年に開催を控える「Olympic Esports Games」に向けて、泉佐野市ではこれまで世界で活躍できる選手の育成を目的に、フォートナイトを使用した大会「ALBA JAPAN SERIES in IZUMISANO」の定期開催に取り組んできました。“強化指定選手選考会”は、この取り組みを通じて得た選手育成の知見を活かし、泉佐野市からオリンピック選手の輩出を目指して実施するものです。

また、本選考会の予選では、e スポーツを「健全」なスポーツ競技として取り組んでいただくべく、「e スポーツ(ゲーム)との正しい向き合い方」をテーマに、神戸大学大学院 デジタル精神医部門 特命教授である曾良一郎氏による、依存症対策セミナー動画のご視聴プログラムをご用意しております。ぜひ、この機会に保護者の皆さまも一緒にご参加ください。

強化指定選手 特典・育成プログラム ※特典プログラム内容は変更の可能性がございます。

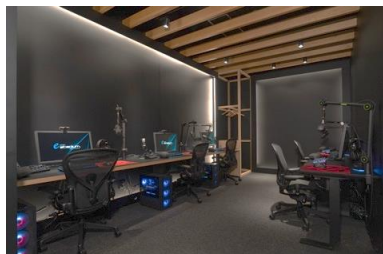
① 高性能ゲーミング PC・デバイスの貸与

② e スタジアムなんば本店“プライベートコンセプトルーム”の使用権

1 カ月に 1 回、最上位の機器設備が整えられた特別な空間にて、無料で練習に取り組むことが可能です。

③ プロ e スポーツ選手によるコーチングプログラム

プロ e スポーツチーム「ENTER FORCE.36」に所属する選手・コーチより、プロプレイヤーとしての課題抽出、練習メニューの見直しなど、e スポーツの専門家よりコーチングを受けることが可能なプログラムです。



イベント内容について ※イベント内容には変更の可能性がございます

① フォートナイトで活躍するインフルエンサーが集結“グローバルファンミーティング”

大人気ゲームタイトル「フォートナイト」において、人気を博しているインフルエンサーをゲストに迎えてファンミーティングを開催予定です。トークショーのほか、イベント内では、来場するすべての“いのち”が参加できるノンバーバルなプログラムとして、世界共通であるフォートナイト内のコンテンツを活用した、来場者参加型のクイズイベントを実施します。お手持ちのスマートフォン、デジタルデバイスからどなたでも参加することが可能で、正解の多い参加者には特別なプレゼントを贈呈します！



② 来場者のいのちをつなぐ“モザイクアートプロジェクト”

e スポーツ大阪・関西万博が掲げる「いのちをつなぐ」というテーマのもと、ご来場の皆様で1枚の絵をともに創る「モザイクアートプロジェクト」を実施します。会場内に設置されたフォトスポットで自由に撮影をお楽しみいただき、会場内で撮影された写真は後日、モザイクアート作品へと生まれ変わります。この場で出会った“いのち”が響き合い、生まれるアート作品への参加をお待ちしています。



ユニバーサルなエンターテインメント演出について

本イベントでは、会場である EXPO ホール「シャインハット」の最大の特徴である来場者を包み込む 270 度スクリーンを活用し、身体的特性に左右されず、来場するすべての皆様が“ともに”お楽しみいただけるユニバーサルなエンターテインメント演出を施します。会場内の歓声や盛り上がり、リアルタイムで視覚的に認識することが色やエフェクトをスクリーンに投影することで、来場者の一体感を高めると同時に、言語や聴覚の壁を超えて、“感情の共鳴”ができる映像演出を実施。また、振動装置付きの座席を設置することで身体感覚を通じて、イベント開始の高揚を感じることができるような空間づくりを行います。



本イベント参画企業等について

プレミアムアンバサダー PolS 氏

フォートナイト競技シーンに特化したストリーマー。配信活動に加え、日本最大規模のコミュニティ大会のプロデューサーや、公式大会および全国高校対抗 e スポーツ大会のキャスターとしても活躍しています。的確な技術分析に基づく実況スタイルが高く評価されており、フォートナイトを中心に e スポーツの魅力を広く発信。10 代が多い競技シーンにおいて、選手のみならず、その保護者からも厚い信頼と尊敬を集めています。また、プロ e スポーツチーム ENTER FORCE.36 に所属し、社会貢献活動のほか、教育現場での講演やプロ e スポーツ選手の育成に取り組まれています。

〈Pols 氏よりコメント〉

フォートナイトを象徴するコンテンツである「ワнтаймイベント」は、世界中のフォートナイトファンが同じ瞬間を共有することができ、その瞬間しか体験できない感動を生み出し続けてきました。国境や言語の壁を越えて、全ての人が一体となって楽しめる特別な体験が本イベントでも表現されます。EXPO ホール「シャインハット」が、この場所でしか体験できない世界感で満たされ、皆様の心に強く残るワнтаймなイベントとなるよう微力ながら協力させていただきます。

étoile(エトワール)

étoile(エトワール)は、空を舞台に人々の“想い”を光で描く、空の表現者集団です。芸術・テクノロジー・社会的想いを融合させた新ジャンル「THE SKY ENTERTAINMENT」で、国境や言語を超えて、エンターテインメントが持つ“目に見えない力”で人々に感動と勇気を届けることを使命に、日本国内外で活動しています。

〈étoile Art Reader AIRI TANAKA 氏よりコメント〉

歓声や拍手が色や光となって空間を包む――。私たち étoile は、心の高鳴りを“目に見える感動”へと変え、言語や背景を越えて“心がつながる瞬間”を創出します。この瞬間が、人々の勇気となり未来へ踏み出す力となることを願っています。

étoile

Lucas Drones 株式会社

沖縄と東京を拠点にあらゆる空間での豊富な演出実績を持つクリエイティブ集団です。LUCASDRONES が表現活動の場を、空に広げドローンショーの世界を変えていきます。Sky is the Limit “夜空は無限のキャンパス”

〈CEO 越智敏郎氏よりコメント〉

私たちは Sky is the limit を理念に掲げ、未だ見ぬ感動の創造に情熱を注いでいます。光、音、空間デザイン、その全てに込めるのは、皆様の心に響く圧倒的な体験への願いです。テクノロジーの可能性を信じアートと融合させることで、未来への希望を灯すような記憶に残る体験を紡ぎます。私たちの挑戦が皆様の人生を豊かに彩ることを心から願っています。

LUCAS
DRONES 

本イベント協力団体について

一般社団法人日本 eshooting 協会

2024 年 4 月 26 日に日本ライフル射撃協会(JRSF)の下部組織として設立された、eshooting (e シューティング)競技の普及・振興を目的とする団体です。コンピューターを用いたバーチャル空間における射撃スポーツ「eshooting」の認知拡大を目指し、競技設計やオンライン競技運営を推進。2023 年のオリンピック e スポーツシリーズ(OES)で採用された eshooting の継続展開に取り組み、射撃競技と e スポーツの融合による新たなスポーツ文化の創出に力を入れています。

 **JESF** Japan
eshooting
Federation

〈理事 松本 順一氏よりコメント〉

eshooting はオリンピック種目でもある射撃競技をバーチャル空間で再現した、個人種目競技です。特に若い人たちに人気のシューティングゲームの射撃スキルを活用し、オリンピックを目指すことができる種目として、国際ライフル射撃連盟(ISSF)と日本 eshooting 協会が進めてきました。皆さんがこの eshooting を練習し、未来のオリンピックになることを期待しています。

〈 参考資料 〉

・e スポーツとは

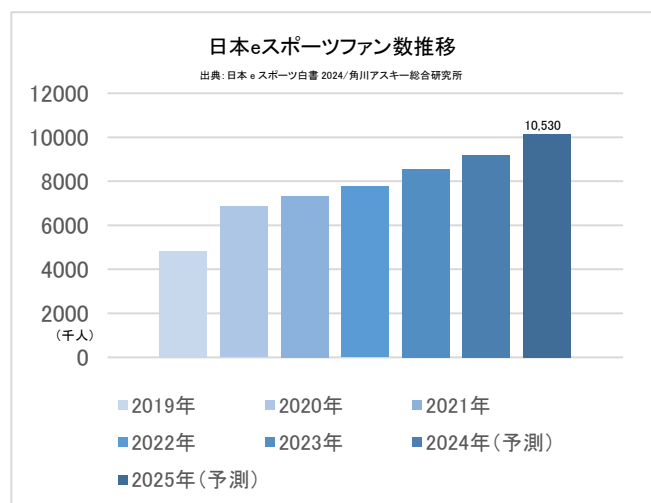
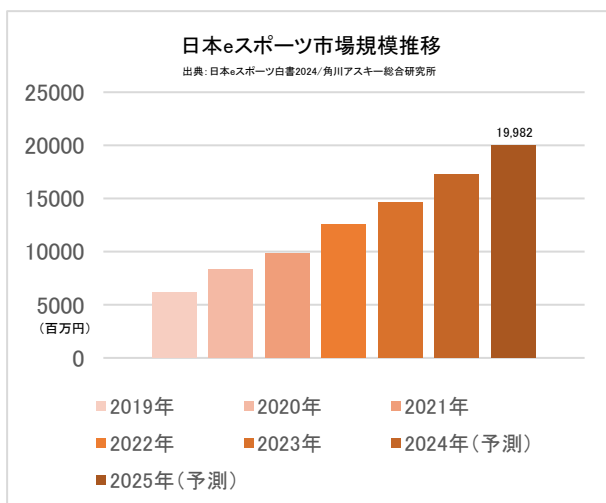
e スポーツ(エレクトロニック・スポーツ)とは、コンピューターゲームやビデオゲームを競技としてプレイするスポーツの総称で、世界中でプロリーグや国際大会が開催され、プレイヤー人口だけでなく、観戦者数や市場規模は年々拡大しています。近年では、従来のスポーツと並ぶ競技として認識されており、今年 2025 年にはサウジアラビアで e スポーツオリンピックシリーズの初開催が決定しており、日本のプロ e スポーツチームも出場予定です。

・ゲームタイトル FORTNITE フォートナイトについて

フォートナイトは、世界で 5 億人以上がプレイする大人気のオンラインゲームタイトルです。100 人のプレイヤーが最後の 1 人になるまで戦う「バトルロイヤル」モードが代表的で、建築要素を駆使して戦う独自性が特徴です。e スポーツ競技としても注目されており、2023 年には国際オリンピック委員会(IOC)が主催する「オリンピック e スポーツシリーズ」の競技タイトルにも採用されました。ゲーム内でライブイベントやコラボも頻繁に行われ、ゲームという枠を超えたエンターテインメント空間として、世界中の幅広い世代に支持されています。

・e スポーツ業界の市場動向

e スポーツ業界は近年、急速な成長を遂げており、2023 年における国内 e スポーツ市場は前年比 117%を記録し、146.85 億円に到達しました。今後、2025 年には 200 億円に迫る勢いで拡大されると予測され、特にアジア・北米・欧州が主要市場となり、大規模な大会の開催やプロチームの増加が市場拡大を後押ししています。加えて、配信サービスの普及により、e スポーツ観戦が一般化し、視聴者数の増加がスポンサーシップや広告収益の拡大に寄与しています。また、高校・大学をはじめ教育機関においても e スポーツ関連のプログラムが整備され、人材育成の手段として活用されています。



以上