



# 2021年度総会

## 福岡eスポーツ協会

2021年6月25日(金)



# 2020年度事業報告

---

## (1) Q1スーパートーナメント

### 【事業目的】

- ・「eスポーツの楽しさを共有できる世界を、九州から創出する」の理念のもと
  - 誰でも参加できる大会
  - 地域密着。みんなで参加し、みんなで応援する大会
  - “九州で一番強いやつ”を決める、憧れの大会
  - 九州eスポーツリーグの設立への第1歩
- ⇒eスポーツで九州を盛り上げる大会を目指す。

### 【事業概要】

- ・参加資格は、九州に“ゆかり”があること
- ・タイトルは、ブロスタ (Supercell)

### 【実施計画】

- ・次ページ以降参照

### 【実施報告】

- ・次ページ以降参照

### 【今後の事業方向性】

- ・次回以降の開催については、2021年夏以降をめどに第2回大会の開催を検討中。
- ・タイトルや詳細な日程は検討中なものの、タイトルの追加、エントリーの拡大、コンテンツの増加等検討中
- ・コロナの情勢にもよるものの、オフライン開催についても前向きに検討を行い、オンオフ混合のうえ、全九州参加型のイベントとして拡大していき、九州eスポーツリーグへの設立に繋げていきたい。

# (1) Q1スーパートーナメント詳細

## 大会概要

名称： Q1 Super Tournament

会期： 予選大会 2021年2月27日  
 決勝大会 2021年3月6日  
 決勝配信 2021年3月7日

会場： オンライン開催

主催： FeA (Q1 Super Tournament実行委員会)

内容： ブロスタを種目としたトーナメント

配信： Youtube、 twitch

実況： 柴田将平 解説： Milkreo

賞品： 優勝トロフィー、福津市いいざい提供ギフトセット、eサプリ、関家具

参加者： 341人 (96チーム)



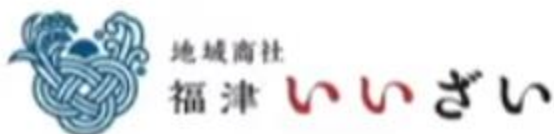
# (1) Q1スーパートーナメント詳細

## スポンサー

arrows



家具産地  
大川 関家具



e-supple

## 協力



QTnet



## 後援



## (1) Q1スーパートーナメント詳細

### 参加者の声

※twitter一部抜粋

**マサフェル** @masanoringo · 2月27日  
人生初のeスポーツ大会参加でした  
まさか一回戦突破するとは思っておらず、いい思い出になりました！  
オフラインで集まってやりたいなあ！  
#Q1スーパートーナメント  
#プロスタ

**TTBG(TTbusy)** @Ttbusy1 · 2月27日  
全九州対抗eスポーツ大会「Q1スーパートーナメント(種目:プロスタ)」まずは初戦突破！！九州・沖縄全県から参加98チームの頂点とつたるズイロ。のトーナメント表はコチラ  
q1st-esports.com/tournament/



**ファンゲームス** @es\_fangames · 3月13日  
こんにちは！  
今日もゆったりオープンしてます～  
そういえば先日参加したQ1スーパートーナメントの参加賞が届きましたよ！  
第二回大会もありそうなので九州1位のリベンジしたいですねー  
でもとりあえずは本戦出場かな♪  
@esports\_fukuoka  
#プロスタ  
それではご来店お待ちしております😊

**yuri** @yuri\_m416 · 2月27日  
Q1スーパートーナメント、プロスタの大会参加したけど一回戦敗退した～くやしかった...！！やり込みが足りなかった。つぎもどこかでプロスタの大会するなら出たい。つぎは優勝するぞ🏆  
いやBFHの大会でもいいよ。優勝目指すぞ👊👊👊

**yuri** @yuri\_m416 · 3月7日  
Q1スーパートーナメント、解説がうまいから初心者にもプロスタのポイントがわかりやすい。  
しかしやっぱりキャラの使い込み度、チームのバランスや役割担当、連携が出るね。難しいけどおもしろい。

**勉強ラボスポーツ部** @esp\_studylabo · 2月27日  
今日は#Q1スーパートーナメントに参加させていただきました。卒業生や小学生の生徒と練習して臨みましたが、3回戦敗退でした！  
それでも、勝つ喜び、負ける悔しさ、一丸となって燃える楽しさをめいっぱい体験できて、本当によい挑戦になりました！  
皆様本当にありがとうございました。



**琴平紗明優** @QunQunVR @qunqunvr38 · 2月27日  
#Q1  
#Q1スーパートーナメント  
皆さん頑張ってください！！  
九州でテッペンとってください！！  
陰ながらですが応援しております！！！！

**山岸 勇太@公務員×ベンチャー支援×アトツギエヴァ** @yu... · 2月27日  
息子たちと「Q1スーパートーナメント」参加しましたー！  
予選敗退しましたが、子供たちと一緒に競技に出るってすごくいい経験でした。  
もうすでに次の大会あったら出たい！  
q1st-esports.com

**ザッキーラボ / イークエ メインMC(山崎華晴)** @ZakiZaki... · 2月27日  
【さや茶首折れザッキー】  
Q1スーパートーナメント配信はこちらから！！  
あかりん&さーやちゃんと盛り上がっていくぞ！  
@QunQunVR @esports\_quest  
#さや茶首折れザッキー  
#イークエ  
#eスポーツ  
#プロスタ





## (1) Q1スーパートーナメント詳細

### 決勝トーナメントの様子

決勝トーナメントは、宮地嶽神社協力のもと大会の成功を願い、本決勝大会を神に捧げるため決勝端末となる“arrows”を奉納する儀式からオープニングがスタート。参加96チームを戦い抜いた8チームで決勝トーナメントが行われた。

宮地嶽神社でロケを行いつつ、福岡市内に運営拠点と配信拠点を設置。選手はリモートで参加。コロナ禍に対応した新しいオンラインイベントの形で開催した。



# (1) Q1スーパートーナメント詳細

## 配信実績

- ・視聴回数 3566再生
- ・配信時間 6:12:37
- ・最大同時接続数 97
- ・平均総再生時間 10:09
- ・合計総再生時間 397:06:32





## (2) FeAミートアップ事業

### 【事業目的】

- ・ eスポーツビジネスへの参入を企画する企業のマッチングイベントを実施
- ・ 福岡からeスポーツの新しい市場を生み出す

### 【事業概要】

- ・ F e A が各業界のハブとなり、新たなeスポーツビジネスを創出する場を目指す
- ・ イベントにおいてトークセッションやネットワーキングを実施。
- ・ コロナ禍の状況に合わせ、オンライン上でのミートアップ事業も検討する。
- ・ 今年度マッチングイベント内で、企業間ビジネスマッチングや、eスポーツビジネスコンテスト 教育事業 e スポーツカンファレンスなど実施予定。

### 【実施計画】

- ・ 2020年度にて約3回のミートアップの実施を想定。
- ・ 3回とも、それぞれテーマを変えて実施することで、eスポーツ市場に対する理解促進を図る
- ・ セミナー形式を基本とはするが、参加者同士が交流を図れる機会を作り、ビジネスチャンス創出を図る

### 【実施報告】

- ・ 2020年11月26日、2021年3月30日の2回、ミートアップを実施。（詳細に関しては次ページ以降参照）
- ・ 2020年6,7月でのミートアップを実施する予定であったが、新型コロナウイルス感染拡大にて中止。

### 【今後の方向性】

- ・ コロナ禍の状況を踏まえ、オフライン、オンライン、ハイブリットでの開催を検討する。
- ・ 会員からもっと交流会の回数を増やして欲しいと要望があることから、回数を増やして、プレイヤー向け・施設向け・企業向けなど細かく分けて実施する方向で検討する。

## (2) FeAミートアップ詳細

### 【実施名】

- ・福岡eスポーツ協会セミナー

### 【実施日時】

- ・2020年11月26日(木)18:00～

### 【会場】

- ・オンライン(YouTube)

### 【テーマ】

- ・マッチング実例から見るeスポーツ


### 【実施内容】

- ・企業とプレイヤー、企業とチームがどのような経緯と目的でコラボレーションしているのか、実例を紹介(プログラム)
  - ・愛しとーと × 芝刈り機
  - ・QTnet × Sengoku Gaming
  - ・3R システム × 3R gaming Lotus
  - ・ニワカソフト × ニワカゲームス
  - ・「Q1 スーパートーナメント」に関する発表

### 【参加人数】



- ・事前申し込み70
- ・ユニーク視聴99
- ・総視聴回数246(平均2.5回接続)
- ・最大同時接続数54

福岡eスポーツ協会セミナー～マッチング実例から見るeスポーツ～

スリー・アールシステム株式会社 事業企画部  
3R Gaming GM 首藤 栄太


1991年2月生まれ、29歳。  
2013年4月 スリー・アールシステム株式会社へ入社。  
2020年4月 事業企画部の創設。  
プライベートでは1人の娘の父。  
幼少期よりサッカーを続けており、現在でも社会人フットサルを競技志向で続けている。  
選手兼監督として、九州3位を経験するなど現在も活動中。  
仕事、趣味とデュアルキャリアを楽しんでいる。

3R Gaming PUBG部門  
3R Gaming Lotus 所属 Shizuku(しずく)  
Twitter @cizua

1995年5月生まれ、25歳。  
2018年からPUBGをはじめ「Crest Gaming Rapid」などを経て2019年3R Gamingへ加入し現在に至る。  
プロゲーマーとして活動する一方、企業にも勤めており、Webマーケティング及びWEBコンサルティングなどの業務を行っている。  
プロゲーマー、仕事とデュアルキャリアをこなしている。

×



## (2) FeAミートアップ詳細

### 【実施名】

- ・ビジネスミートアップ

### 【実施日時】

- ・2021年3月30日(火) 18:00～

### 【会場】

- ・オンライン (Zoom)

### 【テーマ】

- ・第一部「地域活性化とeスポーツの親和性」
- ・第二部「ビジネス交流会」

### 【実施内容】

- ・第一部 Q1スーパートーナメントスポンサー、協力、後援、運営メンバーによるゲストトークセッション (登壇)

スポンサー：富士通コネクテッドテクノロジーズ、NTT西日本、関家具、レッドブル・ジャパン

協力、後援、地方自治体：福岡市 経済観光文化局、福津市 地域振興部、福岡地域戦略推進協議会

事務局運営メンバー：ユニバーサルグラビティ、福岡eスポーツ協会事務局

- ・第二部 参加者同士のマッチング(Zoomブレイクアウトルームや名刺交換ソフトを活用)

### 【参加人数】

- ・申込者数：56名
- ・申込参加団体数 (重複除く)：41団体
- ・当日参加者数：40名 (ゲスト除く)
- ・当日参加団体数 (重複除く)：29団体
- ・連絡先共有件数：35件



## (3) 国体運営事業

### 【事業目的】

- ・国体の文化プログラムとしてのeスポーツ大会運営を行い、eスポーツ競技の一般への浸透を図る  
→「全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2020 KAGOSHIMA 「eFootball ウイニングイレブン部門」の予選実施

### 【事業概要】

- ・「燃ゆる感動鹿児島ゆめ国体」の文化プログラムとして「全国都道府県対抗eスポーツ選手権」が開催予定であったが、国体の延期に伴い全国都道府県対抗eスポーツ選手権」の単独開催
- ・「ウイニングイレブン」部門での福岡県代表決定戦、九州ブロック代表戦の実施(TECH.C様との共催)

### 【実施計画】

- ・2020年11月7日(日) 福岡県代表決定戦
- ・2020年11月29日(日) 九州ブロック代表決定戦

### 【実施報告】

- ・福岡県代表決定戦は、高校生の部4チーム、オープンの部14チームの参加で大変盛り上がった
- ・九州ブロック決定戦は、高校生の部7チーム、オープンの部7チーム参加であった。
- ・TECH.C様、福岡eSports協会ともに、大会を実施したことでスタッフとしても経験を積むことが出来た。

## (4) eスポーツ運営サポート事業

### 【事業目的】

- ・ 会員発案のプロジェクトを支援し、eスポーツ事業の市場全体を盛り上げる
- ・ プロジェクトへの協賛・共催や名義後援を通し、市場全体の振興を促進するとともに会員企業の業界参入をサポートする

### 【実施計画】

- ・ 会員発案のプロジェクトを中心に、eスポーツ知見を提供し、円滑な事業の運営をサポートする。

### 【実施報告】

- ・ 2020年度は、コロナの影響もあり各種イベントが中止・延期になり、例年と比べサポート実績は少なかった(別紙参照)
- ・ 一方で、eスポーツに対する問い合わせや新規事業へのサポート依頼など幅広く福岡におけるeスポーツ市場の成熟に貢献することができた。
- ・ コロナの影響もあり、会員の皆様とのコミュニケーションの場を十分に確保できなかった。

### 【今後の事業方向性】

- ・ 会員同士によるサポートや情報連携などが円滑に進むよう、インフラ整備に取り組んでいく。  
(ビジネスサロン、座談会、交流会など)

⇒2021年度は、eスポーツの情報発信やビジネスの場を作り、より広くサポートできるよう努めていく。



## (4) eスポーツ運営サポート事業 詳細

■2020年度問い合わせ件数：64件

■2020年度 登壇・出演実績

<2021年>

2月：AKIのオールナイトニッポン0～eスポーツSP～ ゲスト出演

九州スポーツビジネスサミットin福岡 登壇

HOKKAIDO esports FESTIVAL2021 supported byZONe 出演

東京eスポーツフェスタ2021 セミナー登壇

3月：KPMGコンサルティングと慶應義塾大学、SFCにおいてeSportsビジネスを学ぶ寄附講座 登壇

山鹿eスポーツセミナー 登壇

e-sports運動会 小倉駅VS大分駅 登壇



# 2021年度活動方針・事業計画

---

## 2021年度FeA事務局体制

会長	NTT西日本・中島	
事務局長	ニワカソフト(株)・古賀	
事務局次長	(株)QTnet 内村/西田/中野	スリー・アールシステム(株) 首藤/高木
総合プロデューサー	アソビシステム(株) 鳥井	
会計	kuroco 黒川	
広報	NTT西日本 梶原 林田	kuroco 黒川
メディア制作	ニワカソフト(株)・山崎	

## 2021年度FeA事務局体制

### 参与

(株)ユニバーサルグラビティ 松田泰明

(株)ベルベール 栗秋武徳

### 提携団体

福岡eスポーツリサーチコンソーシアム (FeRC)

Altcom株式会社

### 教育機関

学校法人都築学園 福岡第一高等学校

福岡市立福翔高等学校

テーマ

体験、体感、共有





## 2021年度事業計画トピック

- ①第2回 Q1Super Tournament
- ②Fukuoka esports-LAN(仮称)
- ③FeAサポートプロジェクト開設

# ①第2回 Q1Super Tournament

FUKUOKA e-SPORTS ASSOCIATION

## 第2回Q1Super Tournament 変更点

- ①競技タイトルを増加
- ②TOP of TOP カテゴリー追加
- ③オフライン開催（決勝大会のみ）
- ④前回より多くの地域・自治体を巻き込んで実施します！



## 第2回 Q1Super Tournament 概要

**開催時期：決勝大会2022年2月(予定)**

**開催方法：オンライン開催（決勝のみオフライン予定）**

**競技タイトル：1タイトル→4タイトル**

**参加条件：九州ゆかりのある人ならば誰でもOK！**

**続報は公式SNSで随時発信致します。**



## ②Fukuoka esports-LAN(仮称)

FUKUOKA e-SPORTS ASSOCIATION



## (2) Fukuoka esports-LAN(仮称)

### 【事業目的】

- ・ eスポーツの楽しさを共有できる世界を、九州から創出するの理念のもと
  - 誰でも参加でき、平等に楽しむことができる
  - 仲間とゲームを遊ぶ時間に集中、没頭できる
  - 最新のデバイス、アイテムを体験、購入できる
  - 参加者だけではなく、企業も巻き込み移動、宿泊、食事、観光まで含んだツーリズム型イベント
  - eスポーツのエコシステムを福岡で実現する
- ⇒ eスポーツを軸に行政まで巻き込んだ新しい観光モデルと新たな収益モデル

### 【事業概要】

- ・ 3日間に渡って開催する宿泊型オールナイトイベント
- ・ 参加者は好きな時間にゲームを楽しめるよう、LANパーティエリアを完備
- ・ イベントスペース、企業展示スペース等も設けeスポーツに関わる企業や個人も参加できる

### 【実施計画】

- ・ 次ページ以降参照

### 【今後の事業方向性】

- ・ イベントに参加した人々には、ゲームを楽しむと共に福岡の血がもつ“楽しさ”を体感
- ・ 福岡発信で新しいビジネスモデルの創出を行う

## Fukuoka esports-LAN(仮称)

福岡発！eスポーツを中心とした

# 「オールエンタメの祭典」

を開催いたします。

## コンテンツ候補 (詳細は企画構想中)

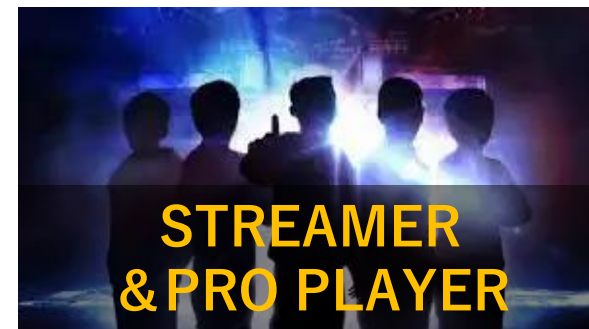
Q1スーパートーナメント



LANパーティ



スペシャルゲスト



ゲストステージ



出展者ブース



特別セミナー/トークショー







## 開催会場



## Fukuoka esports-LAN(仮称)概要

**開催時期：2022年2月予定 3日間連続開催 (予定)**

**開催場所：ヒルトン福岡シーホーク**

**参加方法：有料制を予定※入場制限の可能性あり**

**ゲスト：豪華ゲストを招待予定**

**続報は後日公開致します。**



# ③FeAサポートプロジェクト開設

FUKUOKA e-SPORTS ASSOCIATION

### ③ FeAサポートプロジェクト目的

新型コロナウイルスの拡大

eスポーツ = 注目コンテンツ

- ・ 入会企業同士のマッチングを増やしてほしい
- ・ 選手、チーム、大会のサポートのご依頼
- ・ 何から始めてみたらいいか 等

よりFeA会員の皆様に満足いただける  
内容を準備致しました。

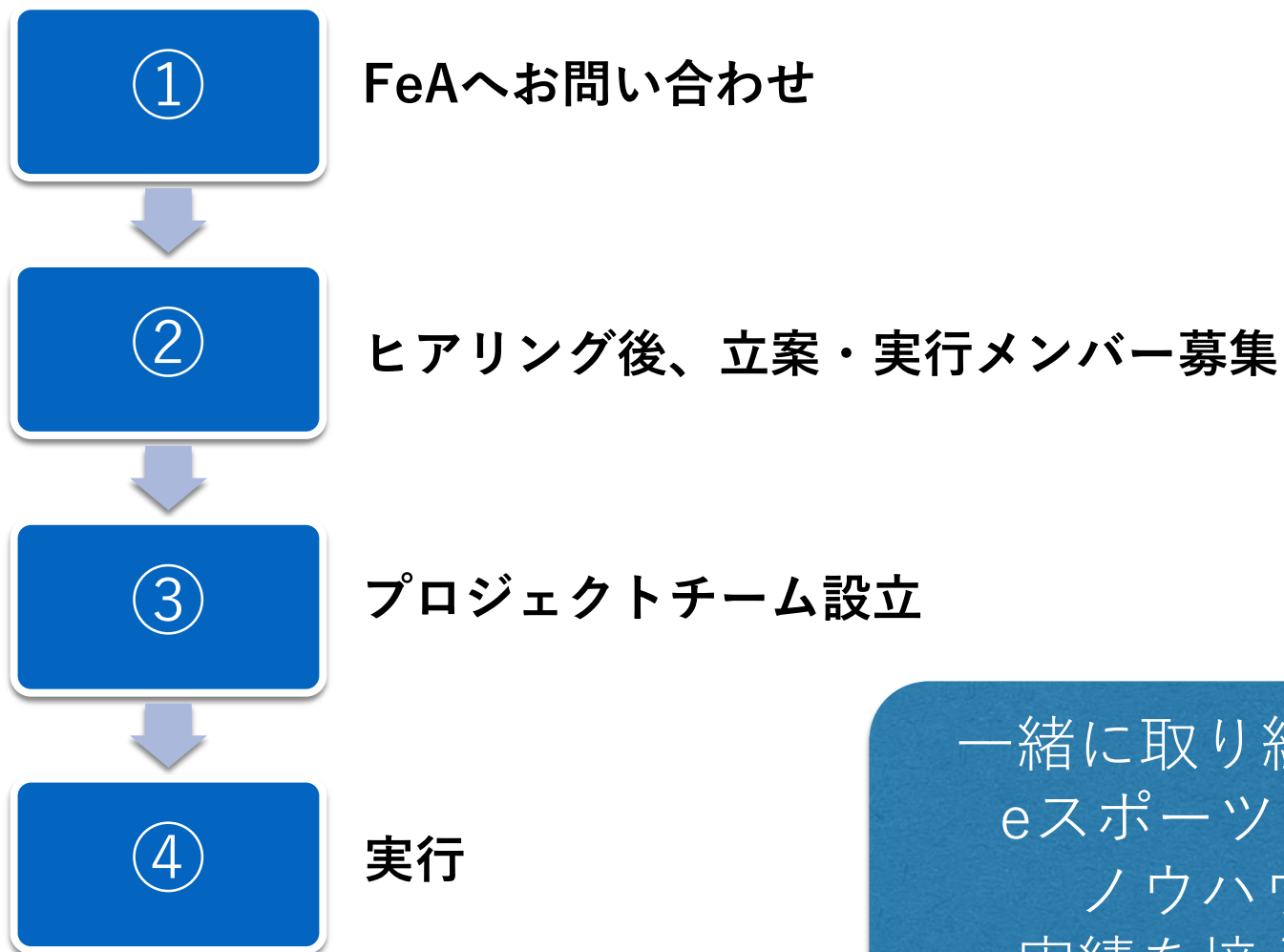
### ③ FeAサポートプロジェクト概要

●プロジェクトチーム（分科会）制度導入

●HP・会員サイトのリニューアル

●サポート制度導入

## プロジェクトチーム（分科会）制度の導入

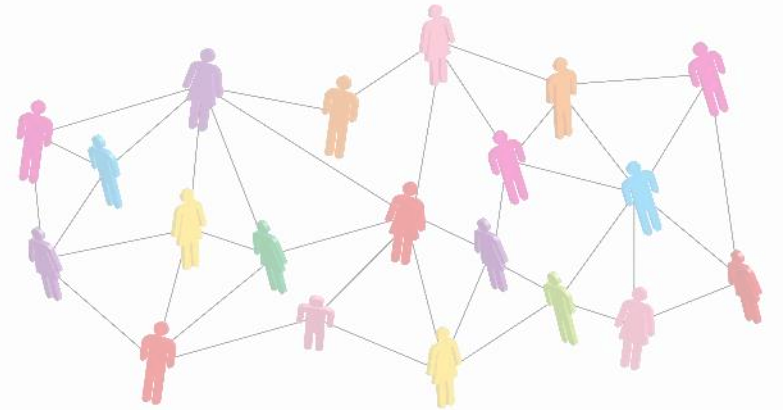


一緒に取り組むことで  
eスポーツに関する  
ノウハウや、  
実績を培えます。

## HP・会員サイトのリニューアル

### 必要な情報をまとめたHPへ・・・

- ・ 会員情報
- ・ チーム、プレイヤー情報
- ・ 大会、イベント情報
- ・ 施設情報
- ・ メディア制作



お詫び) サイト改修&システム移行のため既存の入会情報をリセットし、改めて入会手続きが必要となります。  
年会費の更新は入会手続き完了後と同時に行わせて頂きます。※更新済みの方は登録のみとなります。

## メディア制作

# YouTubeを課題解決・発信のチャンネルへ

- 協会の活動とは？
- 関連企業の取組とは？ 等



福岡のeスポーツの今を発信し  
普及・啓蒙・啓発の一環として活用



## 国内eスポーツにおける問題点

FeA設立から3年目を迎え、  
このコロナ禍で競技シーンも活発になってきたことで。  
多くのプレイヤー・チームからの相談を頂く機会が増えました。

しかしながら、昨今の競技シーンにおいて、  
金銭問題、活動や契約上でのトラブル  
選手生命の短さ、引退後のセカンドキャリア形成など

クリティカルな問題も浮き彫りになってきております。



## eスポーツサポート制度設立について

本年度FeAでは選手・チームの将来を含めてのサポートを行います。

### ①チームの活動拡大におけるサポート

例) イベントなどお仕事のご紹介・賞品・機材提供・告知協力など

### ②チームに所属していない個人の活動拡大におけるサポート

例) イベントなどお仕事のご紹介・賞品・機材提供・告知協力など

### ③活動における必要なスキルのティーチング

例) メールの送り方、企画書の作成・契約書の確認事項・確定申告（税金の知識）など

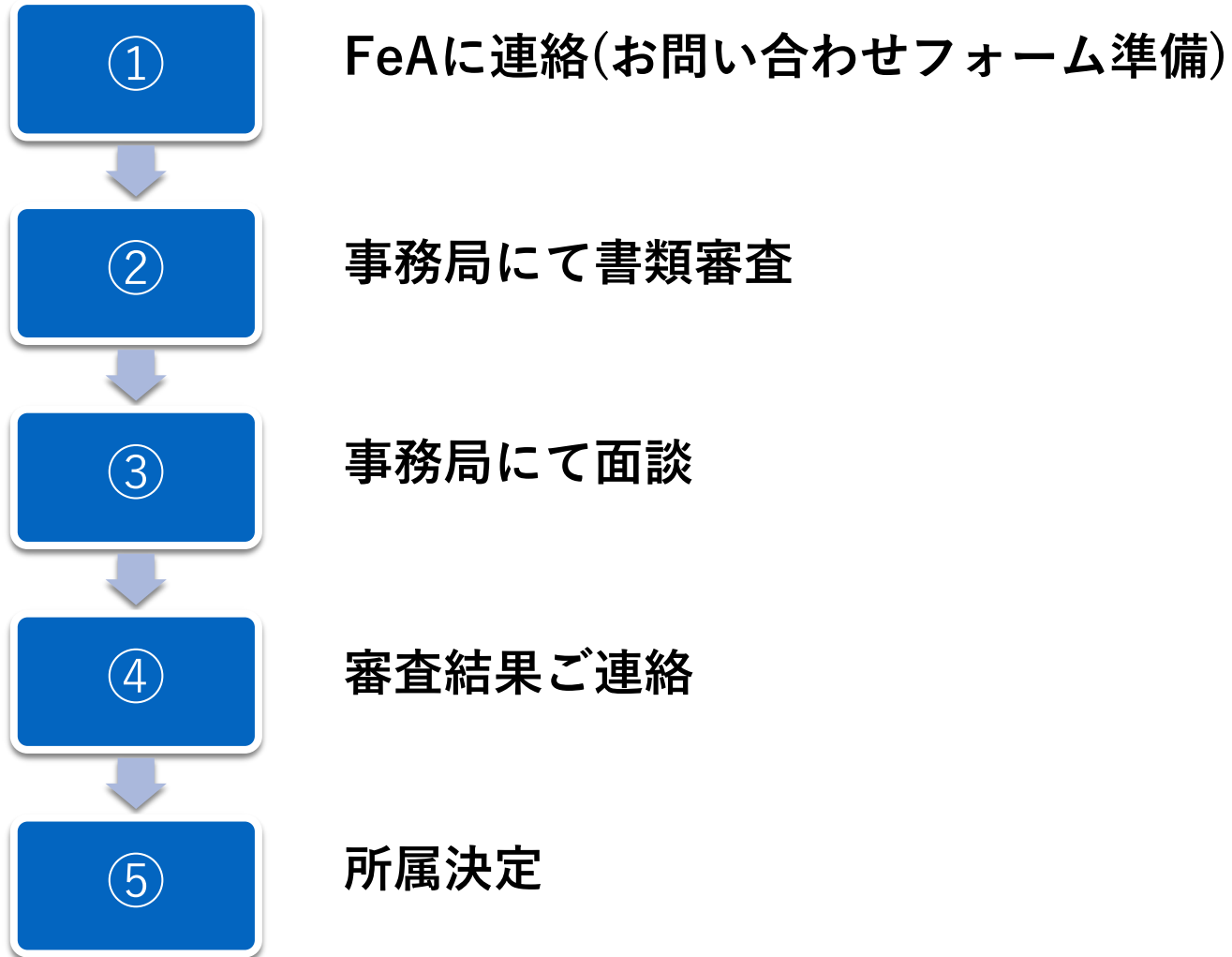
### ④セカンドキャリア形成に向けての教育

例) ビジネスセミナー、会員企業への企業研修、マネープランニングなど





## 選手会所属の流れ



## 第1弾 FeA公認選手会所属予定チーム

ニワカゲームス



3R Gaming



電脳新選組



## セミナー・ビジネスミートアップについて



ミートアップ セミナー  
年2回



座談会 交流会  
月1回



eスポーツネットワークを最大化させていく

## 21年度第1回ビジネスミートアップ

開催時期：7月29日(木)18時～（予定）

開催場所：福岡市内施設

開催方法：オンライン開催

テーマ「国内eスポーツにおける法律事情」

### アジェンダ

- ① 意外と知らないeスポーツを行う上で守らなければいけない法律とは？
- ② 選手が気を付けなければならない契約書トラブル
- ③ 選手が起こしやすい法律トラブルとは？
- ④ 実際に起きた国内eスポーツの法律トラブル
- ⑤ 今後国内のeスポーツ環境に必要なこととは？
- ⑥ 質疑応答

### 登壇者

西村あさひ法律事務所 松本祐輝

他調整中

## e スポーツブートキャンプ&座談会

- 初心者向け講習・競技者向けスキルUP講習
- ファンミーティング（座談会）の開催



BOOT CAMP

福岡ではファンミーティング・ブートキャンプが行える、  
受け入れ環境をご用意しております。

