

東アジア e スポーツチャンピオンシップ 大会結果発表

「eFootball ウイニングイレブン」で日本代表チームが準優勝



一般社団法人日本 e スポーツ連合(会長:岡村秀樹 以下、JeSU)は、9月10日(金)に開幕した「東アジア e スポーツチャンピオンシップ」(Esports Championships East Asia、以下 ECEA)が、9月12日(日)に無事に閉幕し、各競技の優勝国が決定したことをお知らせします。

ECEA は、韓国政府主導の下、初めて韓国の文化スポーツ観光省が主催する e スポーツの国際競技大会です。日本、中国、韓国それぞれから選抜された代表選手が、エキシビションを含む 5 つのタイトルでオンラインにて競技を実施しました。

9月10日(金)と11日(土)は、各国代表が総当たりによるリーグ戦を戦い、最終日となる9月12日(日)に、上位2か国による決勝戦が実施されました。3日間にわたって、各国代表による熱戦が繰り広げられた結果、中国が記念すべき第1回となる ECEA の総合優勝を果たしました。各競技の最終結果は以下の通りです。

	優勝	準優勝	第3位
全競技総合	中国(32pt)	韓国(31pt)	日本(21pt)
Clash Royale(クラッシュ・ロワイヤル)	中国(10pt)	韓国(6pt)	日本(5pt)
PUBG:BATTLEGROUNDS(PUBG)	韓国(10pt)	中国(6pt)	日本(5pt)
eFootball ウイニングイレブン	中国(10pt)	日本(6pt)	韓国(5pt)
League of Legends(リーグ・オブ・レジェンド)	韓国(10pt)	中国(6pt)	日本(5pt)
Dungeon & Fighter(アラド戦記) ※エキシビションマッチ	中国	韓国	日本

※競技実施順(エキシビジョンマッチを除く)。各タイトルの成績ごとにポイントが付与され、総合優勝を決定(1位 10pt、2位 6pt、3位 5pt)。

日本対中国の組合せとなった「eFootball ウイニングイレブン」の決勝は、先に2勝したチームが優勝となるBO3形式で開催。1勝1敗で迎えた最終戦は、まず日本が先制するも、その後は壮絶な点の奪い合いとなり、試合終盤に中国が勝ち越し点を決めて、3対4で試合終了。日本は惜しくも準優勝となりました。

<p>大会のメイン会場であるソウル・オリンピック・パーク</p>	<p>ソウルからの映像を日本の配信拠点となるスタジオにて実況解説</p>
<p>「eFootball ウイニングイレブン」の決勝戦は、日本代表と中国代表の2名1チーム戦で実施</p>	<p>試合終了間際の猛攻も及ばず、日本代表は惜しくも1勝2敗で準優勝に終わる</p>

また、閉会式では、ECEA の継続開催と来年の開催地が中国に決定したことが発表されました。大会の様子は、YouTube の JeSU 公式チャンネルにて視聴可能ですので、日本代表をはじめとする東アジア3か国の激闘の様子を、ぜひ映像でご確認ください。

JeSU は今後も、日本におけるeスポーツの振興を通して国民の競技力の向上及びスポーツ精神の普及を目指すとともに、国際大会を通して世界における e スポーツの価値向上を目指して活動してまいります。

<大会概要>

大会名称: Esports Championships East Asia (東アジア e スポーツチャンピオンシップ)



開催日程：2021年9月10日(金)～12日(日)

参加国：日本、中国、韓国

競技種目（エキシビジョンマッチを除く、アルファベット順）：

「Clash Royale(クラッシュ・ロワイヤル)」

「eFootball ウイニングイレブン」

「League of Legends(リーグ・オブ・レジェンド)」

「PUBG:BATTLEGROUNDS(PUBG)」

「Dungeon & Fighter(アラド戦記)」 ※エキシビジョンマッチ

賞金(タイトルごと)：

優勝国・約100万円、準優勝国・約50万円、3位・約30万円、MVP・約10万円

(エキシビジョンは、優勝国・約50万円、準優勝国・約30万円、3位、MVP・約10万円)

大会公式 URL：<https://jesu.or.jp/ecea/>

JeSU 公式チャンネル：<https://www.youtube.com/channel/UC1nodVlgA-500ZhngDJcZew>

◆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、競技タイトルの認定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。

オフィシャルスポンサー：

KDDI 株式会社

株式会社ローソン

Indeed Japan 株式会社

株式会社わかさ生活

サントリーホールディングス株式会社

株式会社ビームス

株式会社ビックカメラ

株式会社マウスコンピューター

活動助成：一般財団法人上月財団

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>