

SAMPLE

特集レポート No. 063

e-スポーツ市場の現状と今後の展望

Strictly Confidential



2017年 6月28日 (第一版)

2018年 6月21日 (第二版)

2021年12月24日 (第三版)

Copyright(C) Infomart Corporation

はじめに

- e-スポーツとは、コンピューターゲームやビデオゲーム上で行われるサッカーや格闘技の対戦をスポーツ競技として捉えたものである
- 海外では、e-スポーツが人気となり多くのファンを魅了している。しかし、ゲームに対する認識の違いや賭博規制と景品表示法の規制などにより日本のe-スポーツ分野は立ち遅れてきた
- そんな中、スマートフォン・タブレット端末の普及によってゲーム実況動画を視聴する人が増加するとともに、日本人プロゲーマーが誕生しe-スポーツの認知度が向上、日本でもe-スポーツ市場が活性化している
- 本レポートではe-スポーツ市場で注目されている企業の参入事例を紹介するとともに、e-スポーツ市場の今後の展望について考察する

本資料の流れ



- I. e-スポーツとは
- II. e-スポーツ市場動向
- III. e-スポーツビジネスの事例調査
- IV. e-スポーツ市場の今後の展望

e-スポーツの定義

- e-スポーツとはエレクトロニック・スポーツ (electronic sports) の略称であり、コンピューターゲームやビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉えたもので、ゲームの分野は多岐に渡り、世界的なイベント・大会も開催されている

種目	世界の代表的なe-スポーツイベント・大会		
	主要ゲームタイトル	イベント・大会名	賞金額
FPS*1部門 (シューティングゲーム)	<ul style="list-style-type: none"> ■ コール オブ デューティシリーズ ■ Apex Legends 等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ The International (Dota2) 	44億5,000万円
MOBA (Multiplayer online battle arena) 部門 (チーム対戦ゲーム)	<ul style="list-style-type: none"> ■ League of Legends ■ Dota2 等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ PGL Major (CS:GO) ■ Fortnite World Cup Finals 	22億7,000万円 17億3,800万円
RTS (Real-time Strategy) 部門 (戦略ゲーム)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Age of Empires シリーズ ■ クラッシュ・ロワイヤル 等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Honor of Kings World Champion Cup (Arena of Valor) 	8億7,900万円
格闘ゲーム部門	<ul style="list-style-type: none"> ■ ストリートファイターシリーズ ■ 鉄拳シリーズ 等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ PGI.S Main Event (PUBG) 	8億300万円
パズル部門	<ul style="list-style-type: none"> ■ TETRiS シリーズ ■ ふよふよシリーズ 等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ League of Legends World Championship 	7億3,300万円
スポーツ部門	<ul style="list-style-type: none"> ■ FIFA シリーズ ■ グランツーリスモ 等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Call of Duty League Championship ■ Overwatch League 	5億2,300万円 3億9,800万円
オンラインカード部門	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hearthstone ■ Shadowverse 等 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Smite World Championship ■ Hearthstone World Championship 	2億3,000万円 1億1,400万円

注: *1. First Person Shooterの略

出所: 日本e-スポーツ協会WEBサイト、総務省「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」、E-SPORTS EARNINGS WEBサイト

e-スポーツの国内外での歴史

- 世界では2000年代初頭から、日本では2000年代後半から2010年代初頭においてe-スポーツが人気となっている
 - e-スポーツ分野では、他の国と比べて日本は10年ほど出遅れている

概要

海外(欧米)

日本

1980年代

- コンピューターゲームが誕生し、数多くの大会が開催

1990年代

- 欧米でプレイヤーのプロ化(PGL(Pokémon Global Link)やCPL(Cyberathlete Professional League)など)が始まる
- インターネットが普及し、ゲームのスポーツ化が加速

2000年代

- 2000年
 - 「e-スポーツ」という単語が使われ始める
 - 10月にWCGC(World Cyber Games Challenge)開催
- 2003年1月にESWC(Electronic Sports World Cup)がフランスで開催される

- 2006年12月にOCA(アジア・オリンピック評議会)が主催する第2回アジア室内競技大会で、e-スポーツが正式種目として採用決定
- 2007年12月にe-スポーツ日韓戦を開催

約10年遅れで拡大

2010年代~


- 2011年にライブ配信サイトTwitchがサービス開始
- 2011年からLeague of Legends World Championshipが開催開始

- 2011年11月に第1回e-スポーツJAPAN CUPが開催
- 2013年4月にJapan Competitive Gaming(JCG)が設立
- 2014年1月に「e-sports SQUARE AKIHABARA」が開店
- 2018年2月に**日本eスポーツ連合設立**

- 2018年アジア競技大会においてeスポーツが公開競技に。日本チームがサッカーゲーム種目で優勝
- 2020年にはコロナウイルスの影響もあり、ゲームライブストリーミング視聴が拡大
- 2021年にIOC主催のeスポーツ大会 Olympic Virtual Series 開催

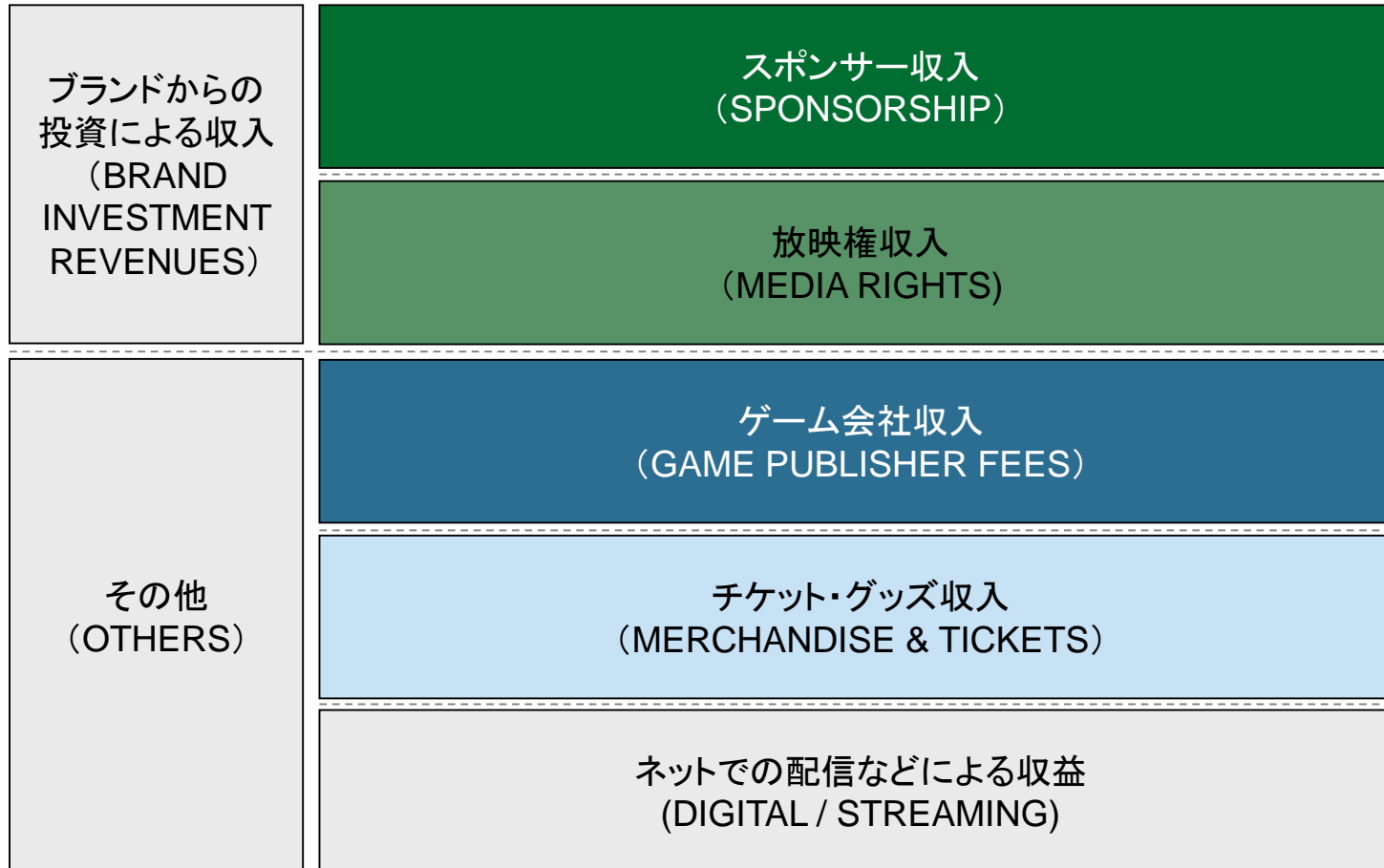
出所: 日本e-スポーツ協会WEBサイト、経済産業省「eスポーツを活性化させるための方針に関する検討会」

本資料の流れ

- I. e-スポーツとは
-  II. e-スポーツ市場動向
- III. e-スポーツビジネスの事例調査
- IV. e-スポーツ市場の今後の展望

e-スポーツの収益源

- e-スポーツの主な収益源は「ブランドからの投資による収入」と「その他」に大別される
 - 「ブランド投資」 : スポンサー収入など、企業が広告宣伝やブランド構築のために支払う料金からの収入
 - 「その他」 : ゲーム会社収入、チケット・グッズ収入といった、e-スポーツ運営そのものによる収入

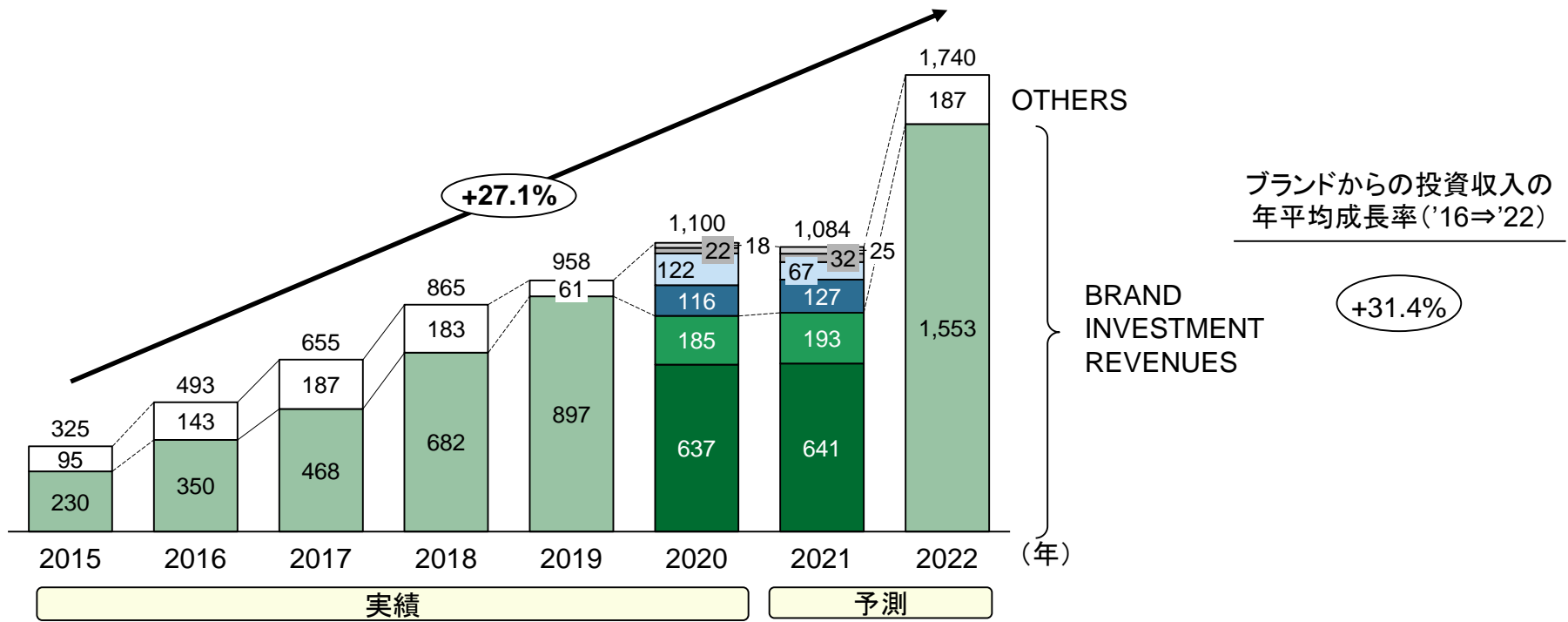
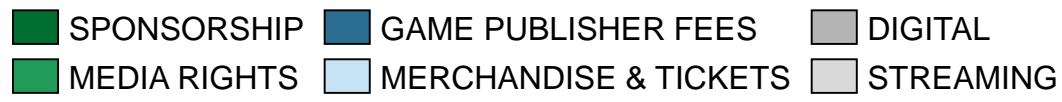


e-スポーツの市場動向(グローバル)(1/2)

- 世界のe-スポーツ市場は2020年時点で1,100百万ドルであり、拡大傾向にある
 - 「ブランドからの投資による収入」が85%、内訳を見るとスポンサー収入が全体の約60%を占める

e-スポーツ市場の収入推移と予測

(単位: 百万ドル)



出所: Newzoo, "GLOBAL ESPORTS MARKET REPORT(FREE VERSION)"

SAMPLE版はここまでです。

続きは、業界チャンネル 特集レポート にてご覧ください。

特集レポート一覧はこちら ▶

“業界チャンネル 特集レポート”とは、

経営コンサルタントの目線で特に伸びているビジネスに注目して分析。
その成功の鍵や今後に言及し、「打ち手」を導出します。

