

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*

 Info Mart Corporation

2017年 6月28日 (第一版)

2018年 6月21日 (第二版)

## 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-スポーツが注目され始めている
- 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、FPS\*1部門（シューティングゲーム）やスポーツ部門など、ゲームの分野は多岐に渡る

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部門 (シューティングゲーム)	■ コール オブ デューティシリーズ、等	単発型	■ League of Legends World Championship	4億9,200万円
MOBA (Multiplayer online battle arena) 部門 (チーム対戦ゲーム)	■ League of Legends、等		■ Intel Extreme Masters	2億900万円
RTS (Real-time Strategy) 部門 (戦略ゲーム)	■ Age of Empires シリーズ、等		■ ELEAGUE	1億700万円
格闘ゲーム部門	■ 鉄拳シリーズ、等	リーグ型	■ League of Legends Championship Series	1,100～2,200万円
パズル部門	■ TETRiS シリーズ、等		■ Call of Duty World League Pro League	7,500万円
スポーツ部門	■ FIFA シリーズ、等	ツアー型	■ Capcom Pro Tour	1,320万円
オンラインカード部門	■ Hearthstone、等		■ Hearthstone Championship Tour	275～880万円

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

2010年代

- 日本で格闘ゲーム(ストリートファイターなど)が話題に
- 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
- 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

約10年遅れ

# 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

## 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。

