

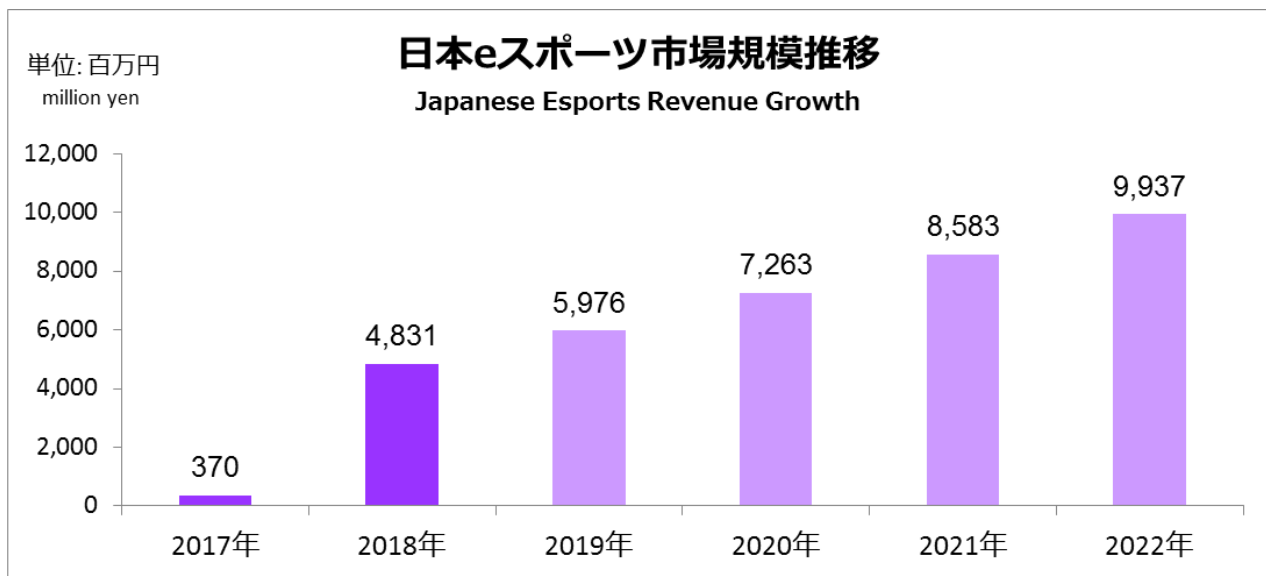
Gzブレイン、日本国内 e スポーツ市場動向を発表。

2018年日本 e スポーツ市場規模は 48.3 億円と推定。

- ・前年比 13 倍の急成長。2022 年には約 100 億円まで拡大と予測。
- ・チームや選手、大会などへのスポンサー料が 8 割近くを占める。
- ・e スポーツファン数は 383 万人。4 年後には 786 万人に。

株式会社Gzブレイン(本社:東京都中央区、代表取締役社長:堀 健一郎)は、日本国内における e スポーツ市場動向について、2018 年の市場規模および内訳、2022 年までの成長予測、ファン数(試合観戦・動画視聴経験者)の推移を発表いたします。

◆ 2018 年国内 e スポーツ市場規模は、前年比 13 倍の 48.3 億円に。



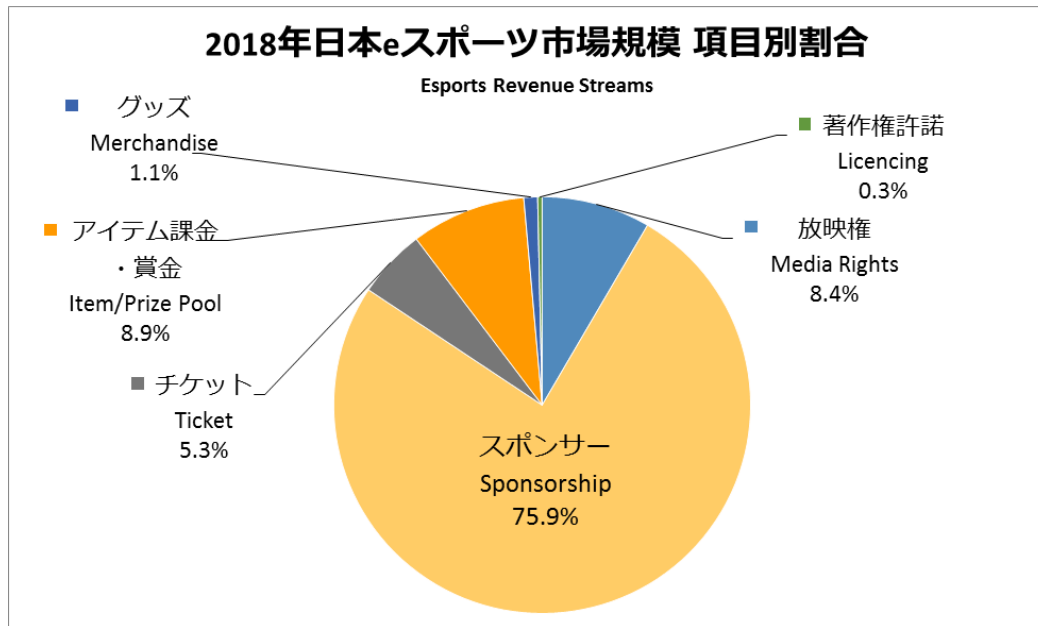
出典: Gzブレイン

※2018 年以降の数値は、2018 年 11 月時点での予測

2018 年の日本 e スポーツ市場規模は、前年比 13 倍の 48.3 億円となりました。今年 2 月、「日本 e スポーツ連合 (JeSU)」の発足とプロライセンスの発行開始を皮切りに、e スポーツに関する報道が急増、また、各テレビ局による e スポーツ関連番組の放送開始に伴い、スポンサーシップに関わる収益が拡大しました。さらに、『Fortnite (フォートナイト)』、『PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)』といったタイトルのゲーム内課金も増加しています。

本調査では、2019 年から 2022 年までの年間平均成長率は 19.1%と予測。大手新聞社による学生向け e スポーツ選手権や、ゲーム会社によるリーグ大会などが開始されることで、e スポーツファンの拡大とともに、e スポーツ関連の支出が増加が見込まれます。今後、東京オリンピック・パラリンピックに向けた企業の e スポーツ関係の予算拠出も想定され、2022 年には 99.4 億円にまで市場が拡大すると予測されます。

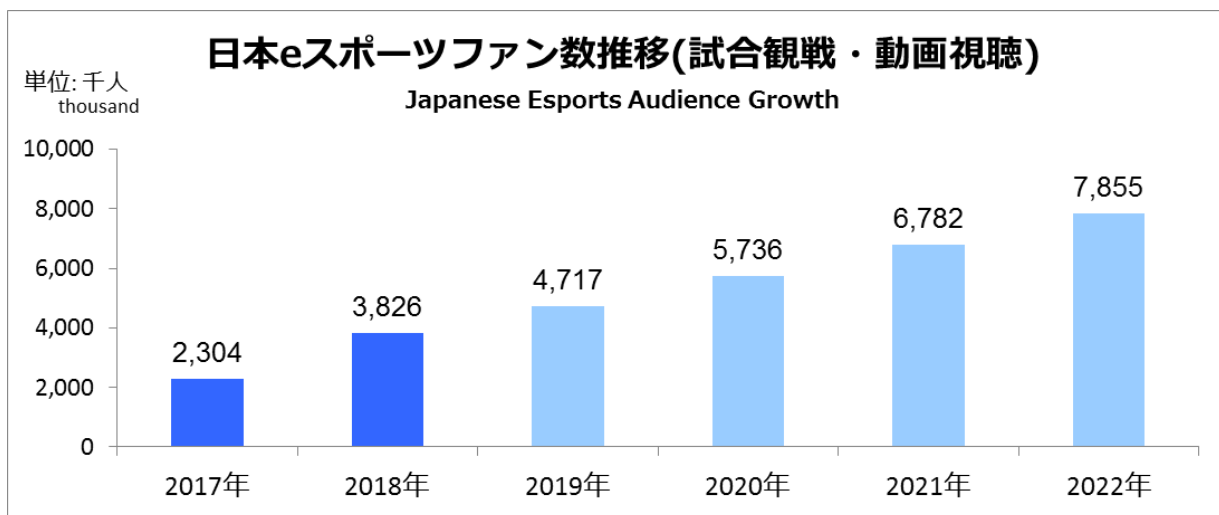
◆ 2018年日本 e スポーツ市場の 75.9%を「スポンサー」が占める。



出典：Gzブレイン

2018年時点での日本 e スポーツ市場の収益項目別割合をみると、チームや大会へのスポンサー料や広告費といった「スポンサー」の割合が多く、全体の 75.9%を占めています。日本においても e スポーツに対するメディアの注目度は日々高まっており、大会やチームへのスポンサーシップを表明する企業が増加傾向にあります。スポーツ興行の主な収益である「チケット」、「グッズ」、「放映権」といった項目が、e スポーツ市場においても、今後大会数やファン数の増加に伴って成長していくことが見込まれます。

◆ 2018年日本 e スポーツファンは 383 万人に。2022 年には 786 万人まで成長。



出典：Gzブレイン

※2018年以降の数値は、2018年11月時点での予測

2018年の日本 e スポーツファン数(試合観戦・動画視聴経験者)は前年比 66%増の 383 万人となりました。なお、当社では、日本にはゲーム関連動画の視聴者が約 2,500 万人いると推計しており、そのうち 15%が e スポーツファンと算出されます。e スポーツ市場の大幅な拡大と比べるとファン数の伸び率は緩やかなものの、今後ゲーム会社が e スポーツ興行へ積極的に取り組み、大会の開催やテレビでの放送が拡大し、試合観戦の機会が増えることで、e スポーツファンがさらに増加することが見込まれます。

※本リリースのデータを記事等に引用される場合は、必ず「Gzブレイン」との出典を明記いただきますようお願いいたします。