

【報道関係各位】

2022年11月30日
一般社団法人日本eスポーツ連合

「日本eスポーツ白書2022」 販売開始のお知らせ

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、本日より「日本eスポーツ白書2022」をオンラインにて販売開始いたしました。

「日本eスポーツ白書」は、日本国内のeスポーツの普及と発展のため、大会等の興行だけでなく、地方創生や国際交流、教育、福祉など、あらゆる領域における、eスポーツ利活用の推進を目的として編纂したもので、今後は年2回の刊行を予定しています。

本書では、日本国内におけるeスポーツ市場に関し、2021年の規模および内訳、2025年までの成長予測、ファン数(試合観戦・動画視聴経験者)の推移をはじめ、会員法人へのアンケート調査や、関係省庁や国際団体、IPホルダー各社の寄稿など、eスポーツに事業として取り組まれている方々に向けた多角的な情報を掲載しています。

また、今年6月に経済産業省より公開された「Z世代におけるeスポーツおよびゲーム空間における広告価値の検証事業」の報告資料をすべて掲載し、未来の消費の中心となるZ世代(1998年~2016年生)へのアプローチを検討するための資料としても、非常に参考となる内容となっています。

【主な内容】

第1章 インタビュー／寄稿 (※掲載順、敬称略)

渡邊 佳奈子 (経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 課長)

石原 靖士 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント 執行役員)

藤本 恭史 (合同会社ライアットゲームズ 社長/CEO)

小林 大祐 (日本テレビ放送網株式会社 社長室新規事業部 担当副部長)

杉澤 竜也 (株式会社マウスコンピューター マーケティング本部 本部長)

古澤 明仁 (ウエルプレド・ライゼスト株式会社 代表取締役)

齊藤 義之（群馬県 産業経済部戦略セールス局 eスポーツ-新コンテンツ創出課 課長）

堺谷 陽平（富山県 eスポーツ協会 会長、株式会社 ZORGE 代表取締役）

Kenneth Fok（アジア eスポーツ連盟プレジデント／中国香港オリンピック委員会 バイスプレジデント）

第 2 章 e スポーツマーケット分析（関連市場動向、SNS 解析）

第 3 章 関連企業調査（興行企業、ゲーミングチーム、スポンサー企業、JeSU 地方支部）

第 4 章 JeSU の歩み

第 5 章 経済産業省 報告書：令和 3 年度コンテンツ海外展開促進事業

（Z 世代における e スポーツおよびゲーム空間における広告価値の検証事業）

【日本 e スポーツ白書 2022 概要】

書籍名： 日本 e スポーツ白書 2022

発行元： 一般社団法人日本 e スポーツ連合

価格： 99,000 円（税込/本体価格：90,000 円）

ページ数： 258 ページ

頒布形態： 光ディスクメディア（オンデマンド印刷が可能な PDF データを格納）

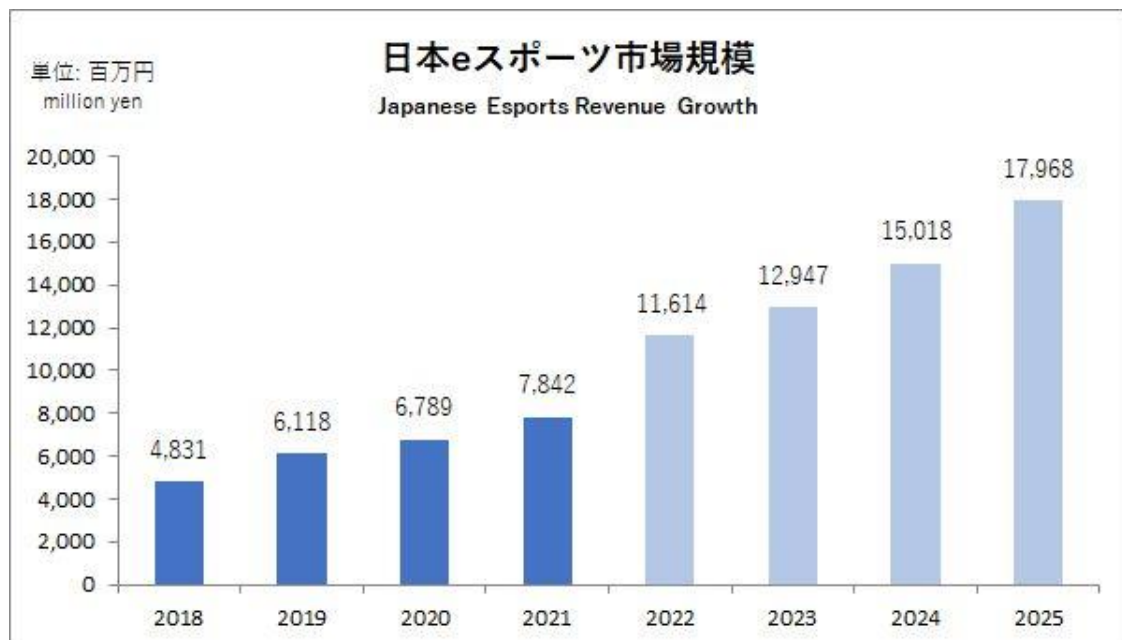
制作・販売： 株式会社角川アスキー総合研究所

販売サイト： f-ism(エフィズム) <https://f-ism.net>

【2021 年国内 e スポーツ市場規模について】（日本 e スポーツ白書 2022 より抜粋）

2021 年国内 e スポーツ市場規模は前年比 115.5% の 78.4 億円に。

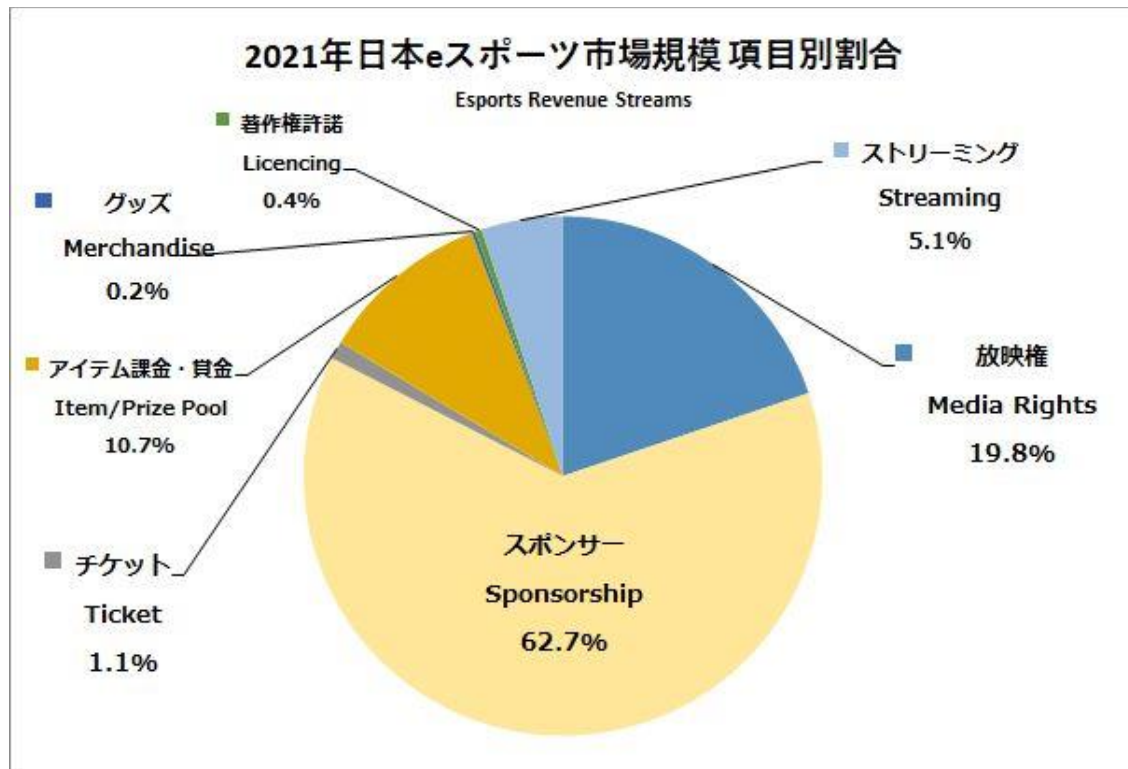
2025 年には約 180 億円まで成長。



新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、2020～2021 年の成長率はやや鈍化したものの、市場規模は着実に拡大しました。コロナ禍の影響が落ち着く 2022 年以降は、国内海外の

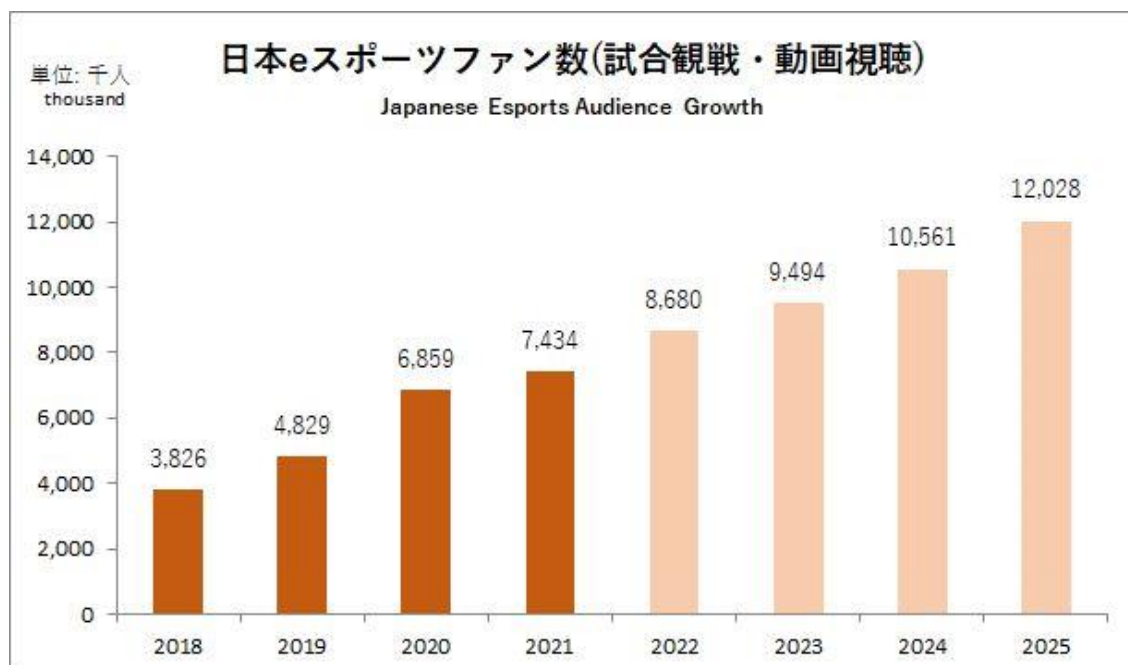
大型競技大会が再開されることもあり、市場規模は年平均 20%を超える成長率で拡大することが見込まれています。

2021 年日本 e スポーツ市場は「スポンサー」が6割。



2021 年は、e スポーツに関連する「ストリーミング」について大きな成長が見られました。選手やチームが、ストリーマーとなり、直接の試合以外のイベント等で拡散力を発揮したことが大きな要因の1つと考えられます。2022 年以降も、このカテゴリーの伸長が注目されます。

2021 年日本 e スポーツファンは 743 万人に。



2021年の日本eスポーツファン数(試合観戦、動画視聴経験者、地上波番組等の関連放送視聴経験者)は、前年比108%の743万人となりました。新型コロナウイルス感染症拡大中という状況ではありましたが、大会やイベントのオンライン配信や視聴が定着したことで、ファン数が大きく減ることはなく、着実に増加していることが確認できました。2025年には、日本のeスポーツファン数が1,200万人を超えることが予測されています。

※本調査データは、JeSUからの委託により、株式会社角川アスキー総合研究所が実施したユーザー調査をベースに、eスポーツ関連各社の決算など公開されている各種情報から、市場規模等を分析したものです。

※本データを報道等で使用する場合は、出典(日本eスポーツ白書2022/角川アスキー総合研究所)の明記をお願いいたします。

◆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 ZONe エナジー 株式会社ローソン
株式会社ビームス 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>