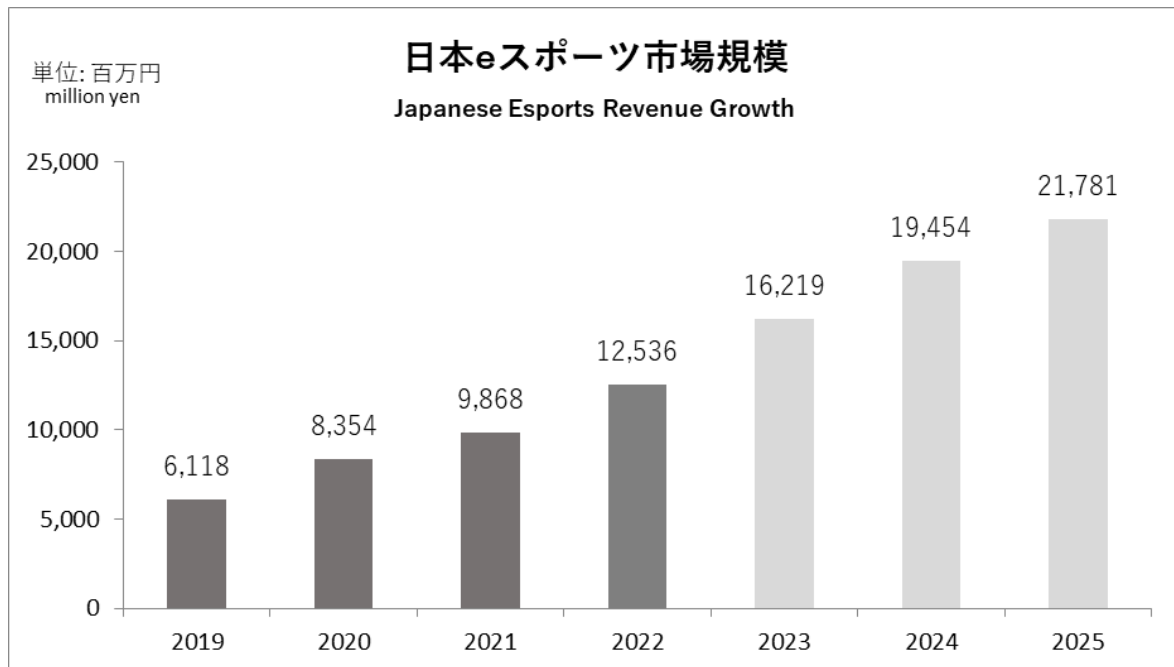


2022年の国内eスポーツ市場規模が100億円を突破 「日本eスポーツ白書2023」の内容を先行公開

一般社団法人日本eスポーツ連合(会長:早川英樹 以下、JeSU)は、日本国内のeスポーツ市場規模が、推定125億円に達したことをお知らせします。あわせて、2025年までの成長予測や、市場の内訳、ファン数(試合観戦・動画視聴経験者)の推移も発表いたします。詳細な内容は、2024年1月に刊行予定の「日本eスポーツ白書2023」に掲載いたします。

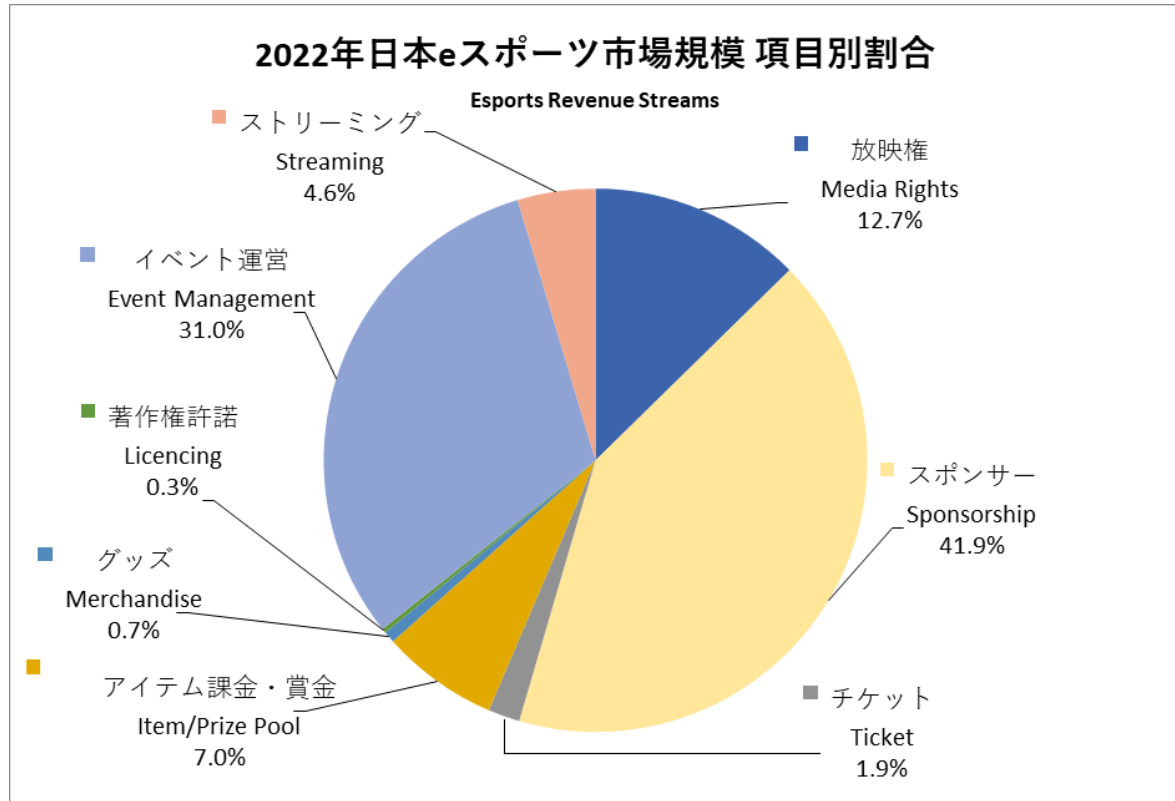
2022年の日本eスポーツ市場規模は125億円に到達。(前年比127%)

2025年には210億円を超えると推定。



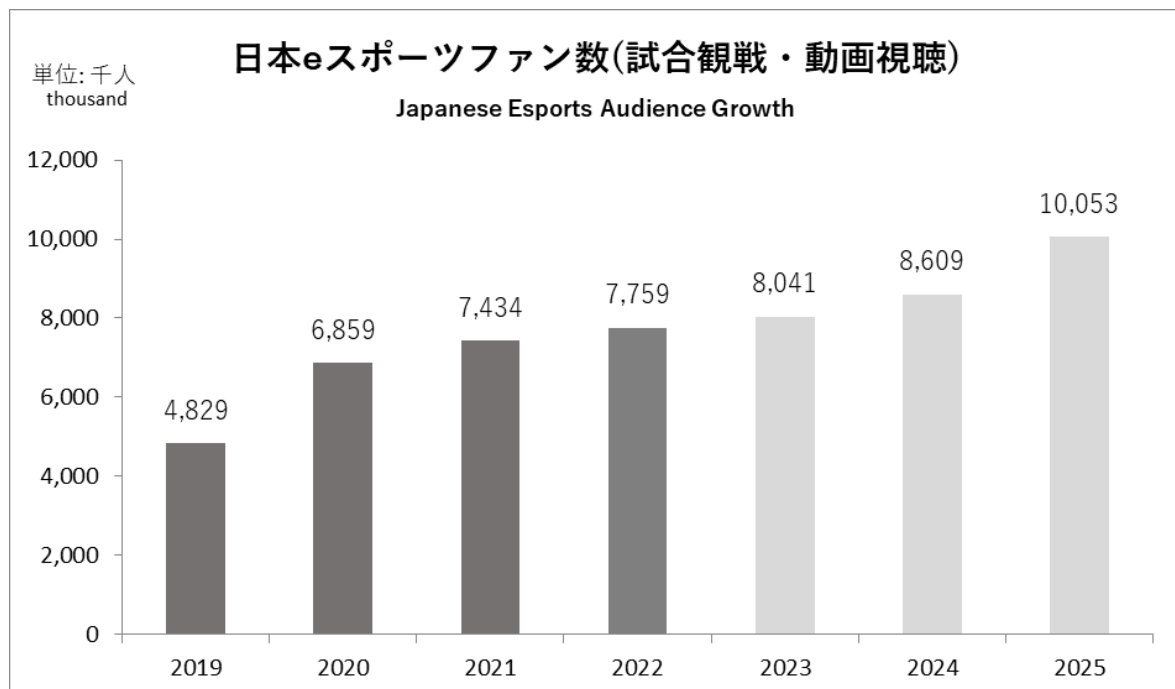
コロナ禍においてもオンライン開催の定着によって堅調に成長してきたeスポーツ市場は、2022年以降、徐々に増加してきたオフライン開催との相乗効果によって成長速度が加速。これまでの想定を超える勢いで拡大しました。この傾向は今後も続き、2025年に向けて市場規模は年平均20%を超える成長率で拡大することが見込まれています。

市場規模に「イベント運営」カテゴリを追加。およそ3割に相当。



2022年からeスポーツの「イベント運営」に関するカテゴリを追加しました。近年、オンライン開催とオフライン開催の両方で、eスポーツならではのイベント運営ノウハウを持った事業者が大きな市場を形成しており、イベントにおけるB to Bの事業領域も、今後安定的に伸長していくと考えられます。

国内のeスポーツファン数は、約776万人。2025年には1,000万人を超える見通し。



2022年の日本eスポーツファン数(試合観戦、動画視聴経験者、テレビ番組等の関連放送視聴経験者)は、およそ776万人と推定されます。オンライン視聴の定着により増えたeスポーツファンは2023年以降も堅調に伸びていくと見られ、2025年には日本のeスポーツファン数が1,000万人を超えると予測されています。

※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2023/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2022年から刊行を開始しました。

「日本eスポーツ白書2023」では、上記の市場関連情報に加え、会員法人へのアンケート調査や、関係省庁、国際団体、IPホルダー、プロeスポーツ選手の寄稿など、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する予定です。

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およびスポーツ精神の普及を目指し、これをもって国民の健康とともに、社会・経済の発展に寄与することを目的として活動してまいります。

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、競技タイトルの公認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。

JeSU オフィシャルスポンサー:

ZONe エナジー 株式会社マウスコンピューター 興和株式会社

活動助成: 一般財団法人上月財団 公益財団法人ミズノスポーツ振興財団

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>