

『日本eスポーツ白書 2023』販売開始

豊富な情報量で国内eスポーツ産業の市場動向を分析

2022年の国内eスポーツ市場は前年比127%の125億円

2022年の国内eスポーツファンも776万人と増大

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、国内eスポーツ業界のデータ年鑑である「日本eスポーツ白書 2023」を、2024年1月31日に発売します。



「日本eスポーツ白書 2023」

- ・価格: 99,000円(税/送料込)
- ・発売日: 2024年1月31日(水)
- ・ページ数: 164ページ
- ・商品形態: PDFファイル(CD-ROMに収録)
- ・発行: 一般社団法人日本eスポーツ連合
- ・制作・販売: 株式会社角川アスキー総合研究所
- ・販売ページ: <https://f-ism.net/report/nesh2023.html>

※本書は「f-ism(エフイズム)」のみの販売となります。

国内eスポーツ産業の現状と展望を最新データで解説

ゲーム産業の世界的な拡大基調に伴い、日本においても急成長を遂げているeスポーツ市場。本書は、日本国内における市況と今後の展望を、最新の調査データを元に多角的な視点で解説するデータ年鑑です。eスポーツを事業として取り組まれているビジネスパーソンに向け、精度の高い情報を紹介します。

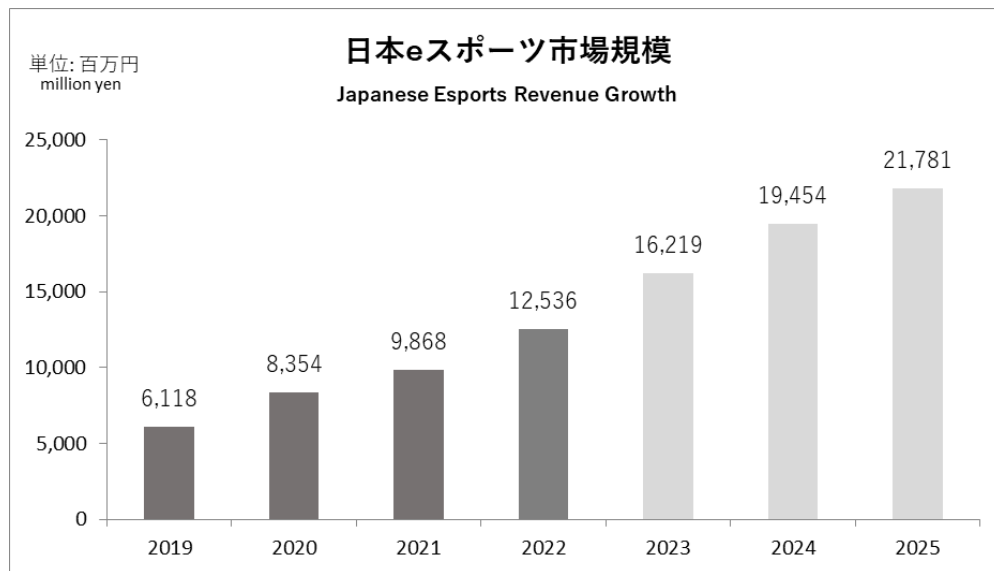
eスポーツ市場を多角的に分析できる、さまざまな情報を掲載

本書では、最新の国内eスポーツ市場を多角的に分析できるさまざまな情報を掲載しています。2022年の各種市場データはもちろん、eスポーツ関連企業へのアンケート調査による市況分析や、X解析から探るユーザー動向、さらにはeスポーツ興行の実施状況や、eスポーツチームの運営状況、地方エリアの動向からメディアでの報道状況まで、国内の現状を反映した最新の情報を数多く掲載。関係省庁、国際団体、IPホルダー、プロeスポーツ選手のインタビューや寄稿など、業界としての展望も把握できる各種コンテンツも数多く紹介します。

◆「日本 e スポーツ白書 2023」主なトピックス

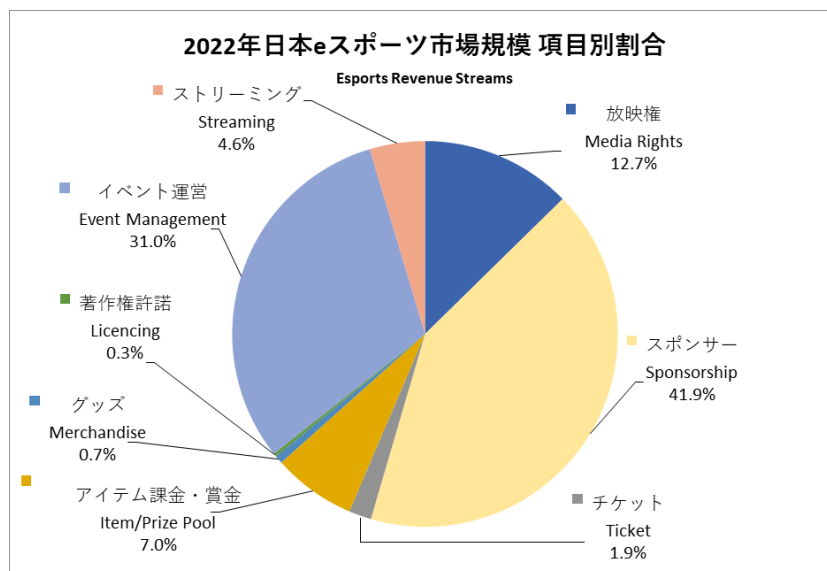
2022 年国内 e スポーツ市場は前年比 127%の 125 億円に到達

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 年になって、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。



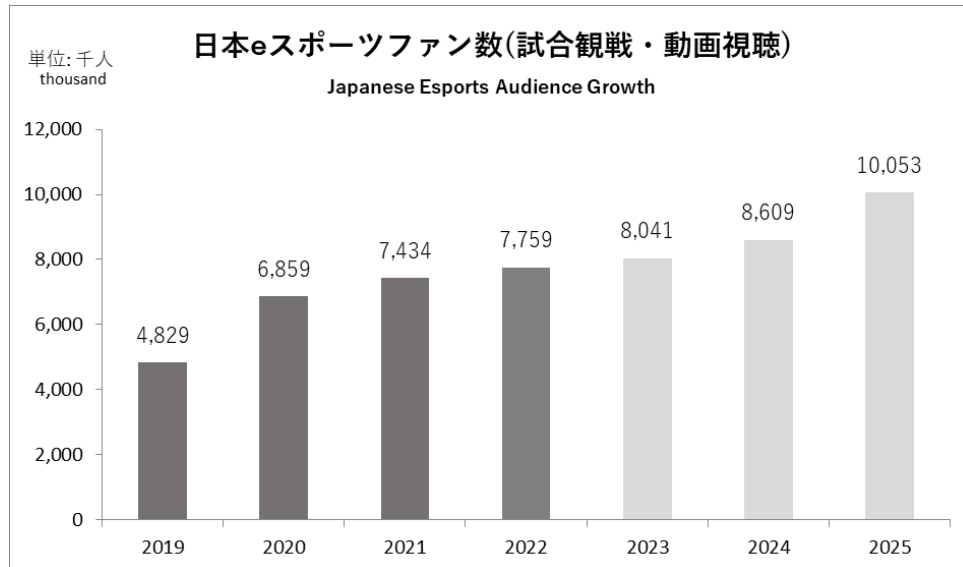
2022 年国内 e スポーツ市場の 3 割が「イベント運営」カテゴリに

e スポーツ市場規模の項目に、「イベント運営」に関するカテゴリを今回より追加しました。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。



2022年の国内eスポーツファン数は前年比104%の776万人に

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、地上波番組等の関連放送視聴経験者)は、前年比104%の776万人と推定されます。コロナ禍が明けたことによる、その他エンターテインメントの影響もあり、2023年~2024年にかけては成長の鈍化が予想されますが、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ます。



◆「日本eスポーツ白書 2023」内容

第1章 パースペクティブ (インタビュー/寄稿)

- ・格ゲーで業界を牽引するSNKのミッションは世界を熱狂させる文化を創造すること
(株式会社SNK 代表取締役社長 松原健二)
- ・3社協業の強みを活かし大成長 業界を牽引するRAGEの次の一手は
(株式会社サイバーエージェント 興行本部本部長/株式会社CyberZ 執行役員/RAGE 総合プロデューサー 大友真吾)
- ・「産学官民」の組織構造、『EVO Japan』誘致の快挙 福岡支部が目指すeスポーツの地域定着と独自のビジネス展開とは (福岡eスポーツ協会 会長 中島賢一)
- ・「eスポーツ先進都市」宣言から1年 空の玄関口から地域振興を狙う自治体の挑戦
(泉佐野市 成長戦略室 おもてなし課 課長 井尻学)
- ・日本を背負うチームに成長することで、日本文化の橋渡しやハブのような存在になる
(ZETA DIVISION CEO 西原大輔)

第2章 eスポーツマーケット分析

- ・eスポーツ市場データ2022 【補足】2022年 ゲーム全体のマーケット動向
- ・eスポーツ関連のニュース一覧 (2022年1月~2023年9月)
- ・X解析で探るユーザー関心度

第3章 関連企業調査

- ・企業・法人・団体調査の骨子
- ・eスポーツ興行実施状況
- ・関係各社 e スポーツ事業の現況と展望
- ・ゲーミングチーム運営状況
- ・メディアでの e スポーツ報道状況／番組・記事での取り組み
- ・2022 年度 e スポーツ市場トピックス
- ・e スポーツ市場全体の展望
- ・e スポーツの公益スポーツ参入について
- ・地方の状況 ステークホルダーの理解・反応
- ・企業・法人・団体調査の概要
- ・JeSU 地方支部 データベース

第4章 JeSU の歩み

- ・日本 e スポーツ連合 概要
- ・日本 e スポーツ連合 設立までの歴史
- ・日本 e スポーツ連合の活動(2018～2023 年)
- ・日本 e スポーツ連合 公認大会一覧

第5章 付録

- ・主な e スポーツの大会
- ・主な e スポーツチームとスポンサー

※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。

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)

株式会社角川アスキー総合研究所について

角川アスキー総合研究所は、メディア運営やコンテンツ制作で培った知見を活かし、調査、コンサルティング、マーケティング、ビジネスソリューション、出版、教育支援など幅広く事業を展開しています。コンテンツ力、メディア力、リサーチ力を総合的に活用し、お客様の課題解決に取り組みます。

公式サイト：<https://www.lab-kadokawa.com/>

【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>