

eスポーツ産業の市場規模や今後の予測 市場動向を分析 データ年鑑『日本eスポーツ白書 2024』発売

2023年の国内eスポーツ市場は前年比117%の146.85億円
2023年の国内eスポーツファンも856万人と増大

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 2024」を、2025年3月31日に発売します。



日本eスポーツ白書 2024

- ・価格：99,000円(税/送料込)
- ・発売日：2025年3月31日(月)
- ・ページ数：198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

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基にさまざま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て、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各種情報を掲載

本書では、国内eスポーツ市場における多角的な分析を可能にするさまざまな情報を掲載しています。最新となる2023年の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、最新動向を反映した情報を数多く掲載。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収録しています。

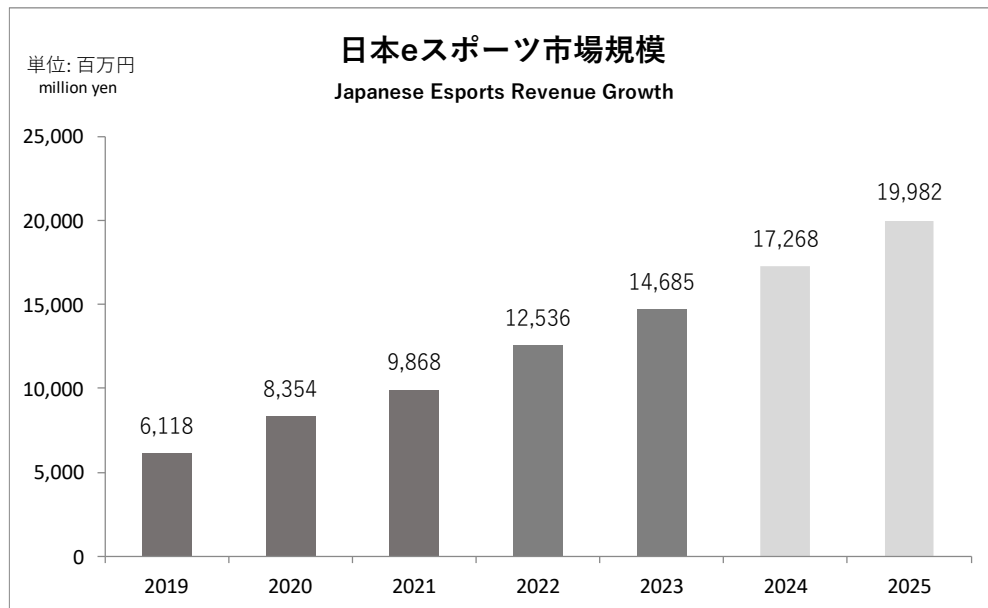
■本書はゲームマーケティングサービス「f-ism(エフイズム)」で購入いただけます。
<https://f-ism.net/report/nesh2024.html>

『日本 e スポーツ白書 2024』主なトピックス

* 本リリースのデータを引用される場合は、出典として「日本 e スポーツ白書 2024 / 角川アスキー総合研究所」の明記をお願いします。

2023 年国内 e スポーツ市場は前年比 117%の 146.85 億円に到達

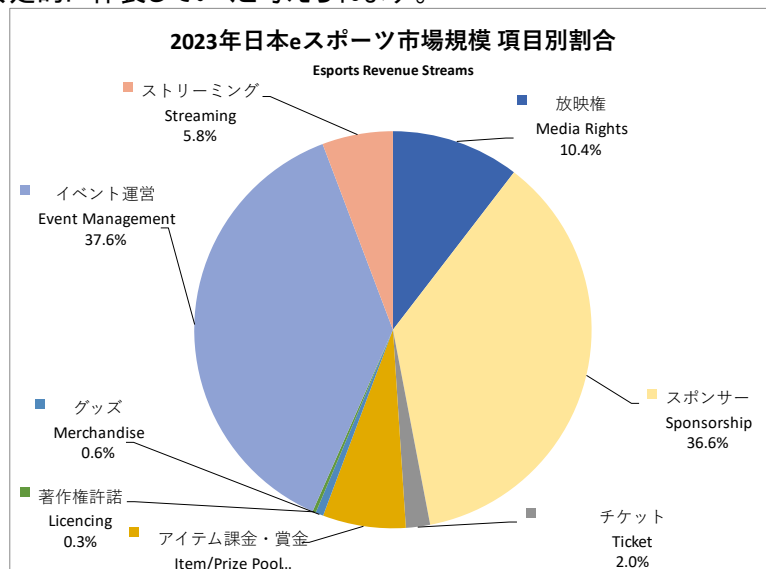
コロナ禍明けのオフライン解禁を経て大きく伸びた 2022 年は、それまでのオンライン開催のみであった状況にオフライン開催も加わり、その相乗効果によって成長トレンドを受け継ぎました。2023 年もそのまま市場成長を継続している様子が見え、今後 2025 年に向けて市場規模は 200 億円に迫る勢いで拡大すると予測します。



※ 上記グラフの 2023 年以降は予測値です。

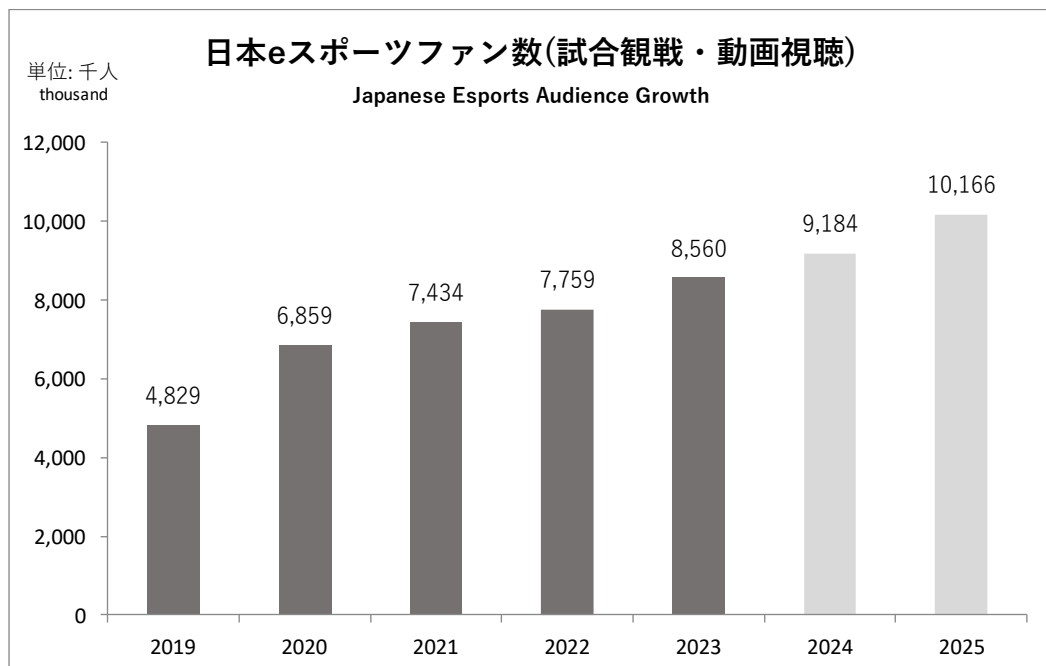
「イベント運営」が 2023 年国内 e スポーツ市場の 37.6%に

前年に引き続き 2023 年も、e スポーツイベントのオンライン開催とオフライン開催、両方の運営ノウハウを持った事業者による「イベント運営」の市場が堅調でした。イベントにおける B to B の事業領域は、今後も安定的に伸長していくと考えられます。



2023年の国内eスポーツファン数は前年比110.3%の856万人

2023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110.3%の856万人と推定。2025年には1,000万人を超えると予測します。



※ 上記グラフの2023年以降は予測値です。

目次

第1章 パースペクティブ(インタビュー/寄稿)

- ・eスポーツで企業同士や学生支援の新たなエンゲージメント向上を実現
(TOPPAN株式会社 eスポーツプロジェクト エグゼクティブプロデューサー 原田 香織)
- ・「鉄拳」シリーズから見るeスポーツの定義と運用について
(株式会社バンダイナムコエンターテインメント シニアプロデューサー 安田 直矢)
- ・eスポーツの持つ可能性に注目し、横浜市の課題解決のツールとして期待
(横浜市にぎわいスポーツ文化局長 足立 哲郎)
- ・eスポーツは地域の特性を生かしづらいからこそフィジカル競技とのコラボに継続性を見出す
(一般社団法人福井県eスポーツ連合 澤田 英之)
- ・韓国ではeスポーツ業界持続可能性への投資を戦略的に取り組んでいます
(Korea e-Sports Association / President Youngman Kim)

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2023
- 【補足】2023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~2024年12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・団体調査の概要、注目ポイント
- ・2023年度の総括
- ・2024年度以降の展望
- ・地方の動向
- ・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(2018～2024年)
- ・日本eスポーツ連合 公認大会一覧

第5章 付録

- ・日本eスポーツアワード
- ・主なeスポーツの大会
- ・主な国際大会
- ・主なeスポーツチームとスポンサー

「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年から刊行しています。

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及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いきます。

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： 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(GESA)
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/mailform/media/>