

報道関係各位

Corporate Directions, Inc.

## 【レポート】「たかがゲーム」も今は昔、プロスポーツ化が進むeスポーツ【無料公開中】

拡大するオーディエンスと急成長する市場

独立系戦略コンサルティングファームであるコーポレイトディレクション（代表：石井光太郎 以下CDI）は、eスポーツ産業の構造と最新トレンドを追ったマーケットレポートを発表した。

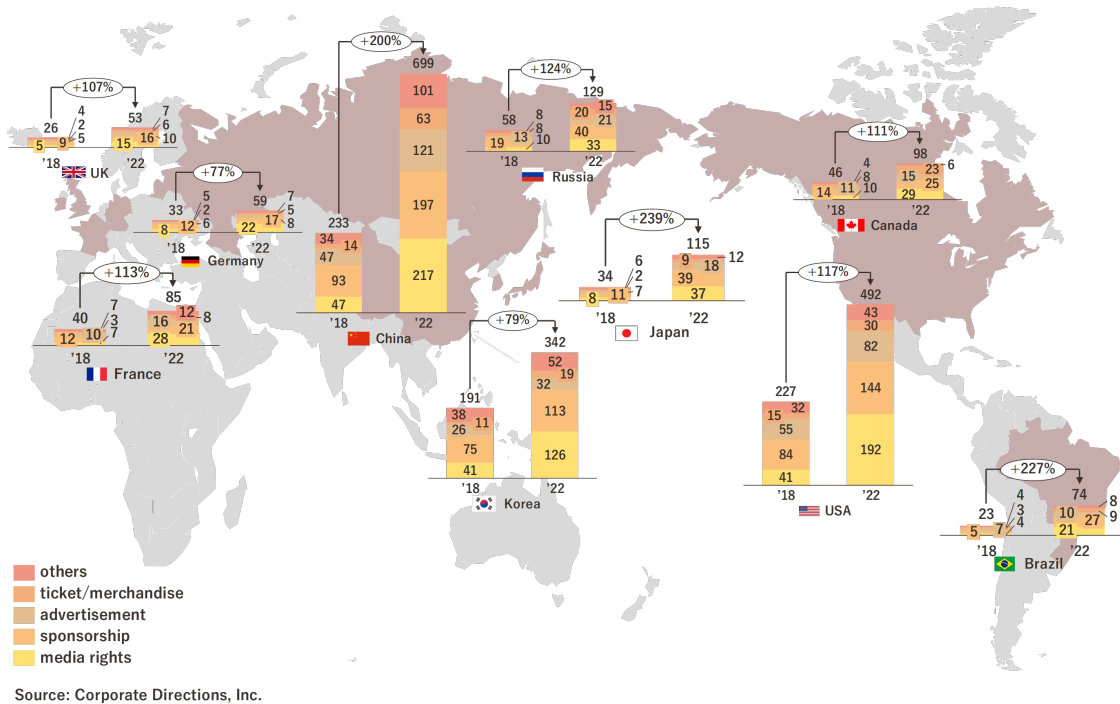


（レポート全文はこちら⇒ <https://www.cdi-japan.co.jp/wp/wp-content/uploads/2019/05/CDI20190527.pdf>）

揺れるスタジアムは異様な熱気で満たされ、自身の声すら数万人の怒号と歓声にかき消される。ステージに釘付けられた観客の視線は、クライマックスの瞬間とドラマの誕生を今か今かと待っている。こうした熱狂の中心を音楽やスポーツと同様に、ゲームが担う未来を誰が想像しただろうか。

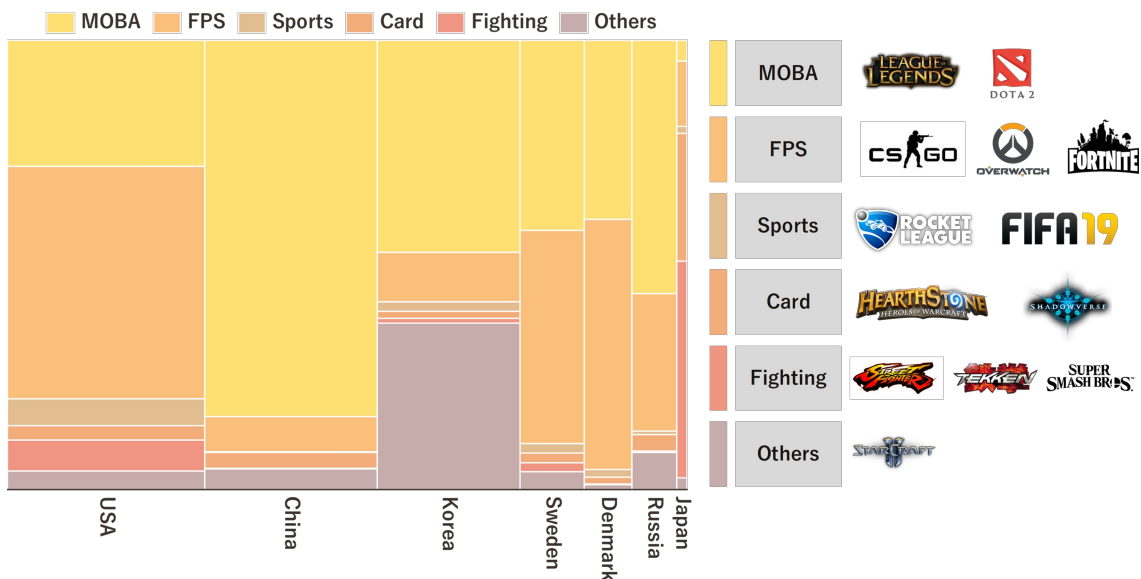
昨年12月韓国で開催された世界で最も人気のeスポーツタイトルの一つ、League of Legends（以下：LoL）の世界大会League of Legends World Championship 2018（以下：Worlds2018）では2万3千枚のチケットが瞬間に売り切れとなり、平均同時視聴者数は4,700万人[1]を突破、最大同時視聴者数については2億人[2]の大台に突入することとなった。この数字が世界で最も人気のスポーツコンテンツの一つであるNFLスーパーボウルの視聴者数に匹敵し、さらにウィンブルドン選手権を凌駕するものであったことはeスポーツへの熱狂が端的に現れているといえる。またこうした熱量の高まりは市場規模にも反映され、アメリカ・中国をはじめとする世界各国で高い市場成長率が見込まれている。

図10: 主要国esports市場規模予測 '18-'22 (百万ドル)



各国での市場規模や市場成長が異なるのと同様に、国ごとに人気あるいは「強い」ゲームジャンルにも一定のばらつきと規則性が共存している。下記は賞金獲得額上位6か国および日本のゲームジャンル別内訳を示したものである。ここでは上位6か国の賞金獲得額のすべてが[3]MOBAと[4]FPSの2ジャンルによって過半数以上が占められている現状と、「FPSの欧米」と「MOBAのアジア」といった地域差の存在が明らかになっている。またそれに対応する形で、鉄拳シリーズやストリートファイターシリーズが有名な「Fighting」いわゆる「格ゲー」とシャドウバースを中心としたデジタルカードゲーム「Card」が賞金獲得額の大半を占める日本の独自発展も浮き彫りになっている。

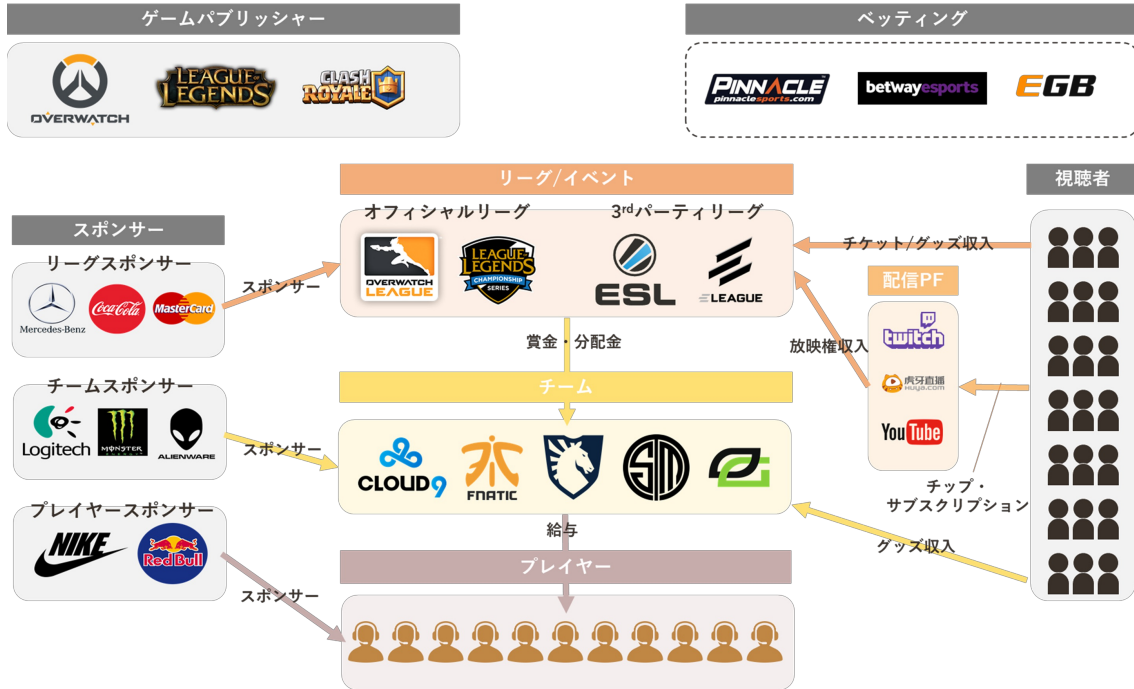
図15: ジャンル別賞金獲得額 (上位6か国+日本)



Source: Corporate Directions, Inc., esports earnings, Leaguepedia

本レポートでは今や若年層の心を掴んで離さない一大コンテンツに成長した「eスポーツ」の成り立ちから産業構造、さらには最新トレンドを定量的なデータに基づいて解明していく。市場規模の予測に留まらず各ビジネスプレイヤーの収益構造・経済性を紐解いていくことで、eスポーツの産業構造を体系的に理解をもたらすと同時に、伝統的なスポーツとeスポーツの接点を丁寧に掘り下げた貴重な資料となっている。「たかがゲーム」という見方を時代遅れのものにしつつある新たなスポーツの実情を把握するために、ぜひともチェックしておきたい。

図3: esportsビジネスマップ



Source: Corporate Directions, Inc.

● 【ESPORTS FACT & INSIGHT 2019 レポート概要】

- インTRODクシヨン：現われては消えていった日本eスポーツ元年と2018年
- eスポーツ市場の現状理解・基礎情報の整理
  - ゲーム大会の変遷とeスポーツの誕生
  - eスポーツビジネスの構造理解
  - 市場規模概観（国別・セグメント別）
  - 人気タイトルと「強豪国」
- eスポーツの未来予測：プロスポーツ化するeスポーツ
  - 加速する伝統的なスポーツビジネスの知見・資金流入
  - 選択と集中のフランチャイズ制：eスポーツはフランチャイズバブルの夢を見る
  - フランチャイズ制の課題とゲームの宿命

● 【本件に関するお問い合わせ】

- ESPORTS FACT & INSIGHT 2019 全文は無料公開中⇒ <https://www.cdi-japan.co.jp/wp/wp-content/uploads/2019/05/CDI20190527.pdf>
- 著者：坂本好隆/Yoshitaka Sakamoto
- 主要プロジェクト経歴：eスポーツリーグクロスボーダーM&A、eスポーツチーム立上支援、米国プロサッカーチーム（MLS）参入支援、Jリーグ参入・ターンアラウンド支援、スタジアム建設計画支援、デジタル広告M&A及びPMI、電力事業者BPR、各種DD等
- Mail: sakamoto@cdi-japan.co.jp
- Tel: 090-8105-5462

● 【コーポレートディレクションについて】

- 業務内容：経営戦略立案及び実施支援、並びに組織・体制/情報システムに関わるコンサルティング業務事業戦略、企業の買収・合併（M&A）に関わる戦略的提言及び仲介業務

- 所在地：〒140-0002 東京都品川区東品川2-2-4 天王洲ファーストタワー23階
- Tel: 03-5783-4640（代表）  
Fax: 03-5783-4630
- HPはこちら ⇒ <https://cdi-japan.co.jp>

[1] Esports Chart. *2018 World Championship* (2018). Retrieved May 4, 2019

[2] 同上

[3] Multi-Online-Battle-Arenaの略称。プレイヤーが複数人同士のチームに分かれ、味方と協力しつつ相手の本拠地を破壊することを勝利条件とするゲームジャンルのことを指す。

[4] First-Person-Shootingの略称。一人称視点での銃撃戦と3~6人の集団戦の戦略が基本的なテーマとなっているゲームジャンルのことを指す。

---

Corporate Directions, Inc. のプレスリリース一覧

[https://prtimes.jp/main/html/searchlp/company\\_id/45039](https://prtimes.jp/main/html/searchlp/company_id/45039)