

2018年9月19日

2万人大規模リサーチ！国内eスポーツの実態調査、結果発表。

- ・国内eスポーツ認知度は41.1%に。1年弱で約3倍に急上昇！
- ・eスポーツの試合観戦・動画視聴経験者は、382.6万人！
20～30代が過半数を占める結果に。

株式会社Gzブレイン(本社:東京都中央区、代表取締役社長:堀 健一郎)のゲーム総合情報メディア「ファミ通」は、国内においても注目度が日々高まりを見せているeスポーツについて、全国47都道府県に在住する5～69歳男女2万人超を対象に実態調査を行いました。

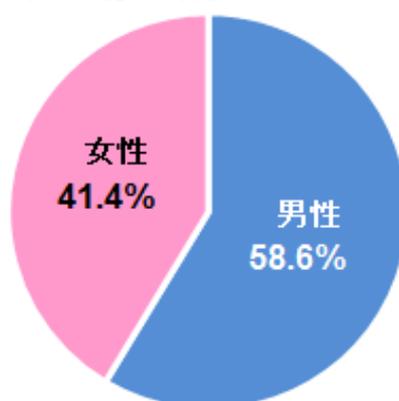
国内eスポーツ認知度

14.4% → 41.1%

(2017年9月調査 → 2018年7月調査)

※出典:ファミ通 powered by eb-i

◆国内eスポーツ認知者男女比率 (2018年7月調査)



eスポーツについて、「言葉を聞いたことがある、知っている」、「直接会場で観戦、もしくは、動画などで視聴したことがある」、「参加者(プレイヤー・監督など)として参加・出場したことがある」、「どれにもあてはまらない」のいずれにあてはまるか回答してもらったところ、調査対象である5～69歳のうち、41.1%がeスポーツを認知していることがわかりました。同テーマで2017年9月に行った調査では、14.4%という結果でしたが、およそ1年弱で約3倍に上昇したことになります。

性別に見ると、男性6割、女性4割と、男性の認知度の割合が高くなっていますが、2017年9月の調査では女性がおよそ3割であったため、女性の認知がより広がっていることが伺えます。

また、「e スポーツを直接会場で観戦、もしくは動画などで視聴したことがある人」は 382.6 万人となり、e スポーツを認知している人のおよそ 10 人に 1 人という結果になりました。年代別では、20 代、30 代の割合が大きく、両世代を合計すると全体の半数以上となっています。

さらに、「参加者（プレイヤー・監督など）として参加・出場したことがある人」は 53.9 万人で、認知度、視聴者数、参加者数のいずれにおいても 2017 年 9 月の調査より大幅に増加しています。これは、この 1 年で、プロライセンスの発行が始まり大会数が増加したことや、アジア競技大会でのデモンストレーション競技採用など、様々なメディアで e スポーツについて取り上げられるようになったことが理由のひとつと推察されます。

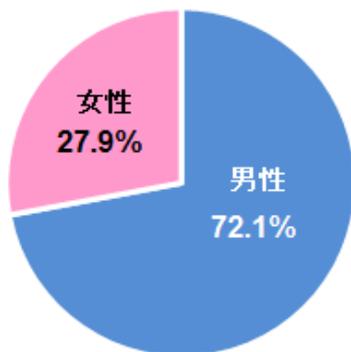
国内 e スポーツ視聴者数

約 230.4 万人 → **約 382.6 万人**

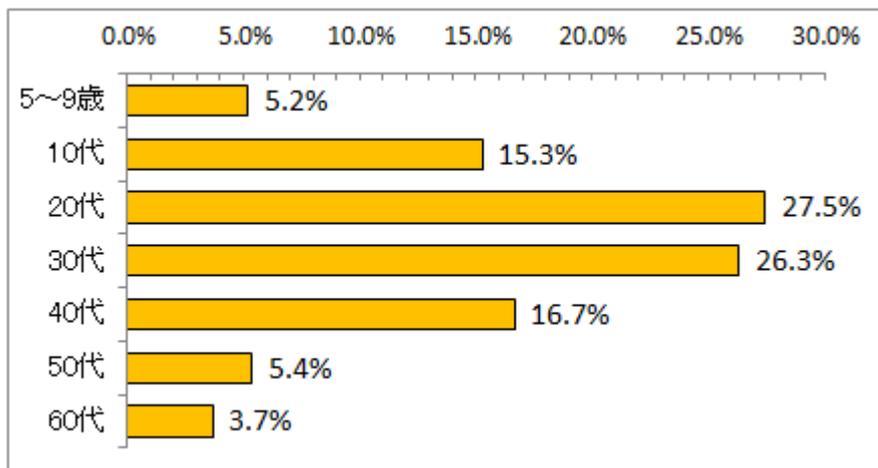
(2017 年 9 月調査 → 2018 年 7 月調査)

※出典：ファミ通 powered by eb-i

◆国内 e スポーツ視聴者男女比率 (2018 年 7 月調査)



◆国内 e スポーツ視聴者年代比率 (2018 年 7 月調査)



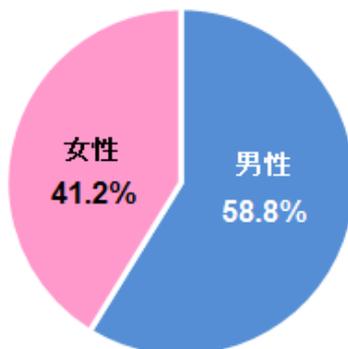
国内 e スポーツ参加者数

約 37.8 万人 → **約 53.9 万人**

(2017 年 9 月調査 → 2018 年 7 月調査)

※出典：ファミ通 powered by eb-i

◆国内 e スポーツ参加者男女比率 (2018 年 7 月調査)



◇ 調査概要

本調査は、エンターテインメント分野の消費動向調査『eb-i』の結果を用いています。視聴者数・参加者数は、調査対象人数を基に日本の人口分布に合わせた値から算出しました。

[調査人数・集計期間]

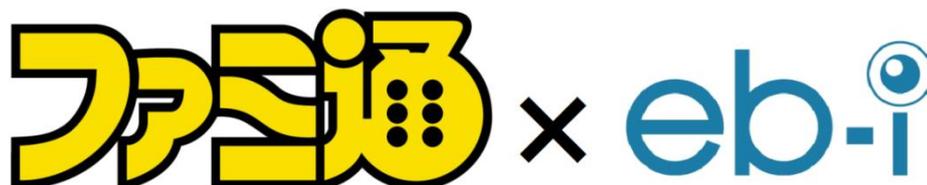
2018年7月調査／n=21777、集計期間：2018年7月16日

2017年9月調査／n=16552、集計期間：2017年9月4日～5日

◇ 『eb-i』について

『eb-i(Entertainment Business Insight)』は、株式会社Gzブレインが週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費動向調査です。保有する国内25万人パネルから、全国47都道府県の5～69歳(14歳以下は保護者の代理回答)の男女1万人超のモニターを対象に、週次でWeb調査を実施し、エンターテインメント分野の実態を調査・分析しています。

URL: <http://www.f-ism.net/>



◆ 株式会社Gzブレイン(ジーズブレイン)について

株式会社Gzブレイン(代表取締役社長:堀 健一郎)は2017年7月3日、カドカワ株式会社の100%子会社として設立しました。

『ファミ通』『B's-LOG』ブランドをはじめとする情報誌の出版、Webメディアの運営といったゲームメディア事業を展開。さらに、プロゲーマーチームのマネジメントや、ゲームイベントの企画・プロデュースを中心としたeスポーツ事業など、あらゆる角度からゲームの面白さを伝える事業に取り組んでいます。

公式サイト URL: <http://gzbrain.jp>

