

データ年鑑『日本eスポーツ白書 2025』発売

2024年のeスポーツ競技人口は推計419万人 市場規模は160億円以上、ファン数も約967万人と拡大を継続

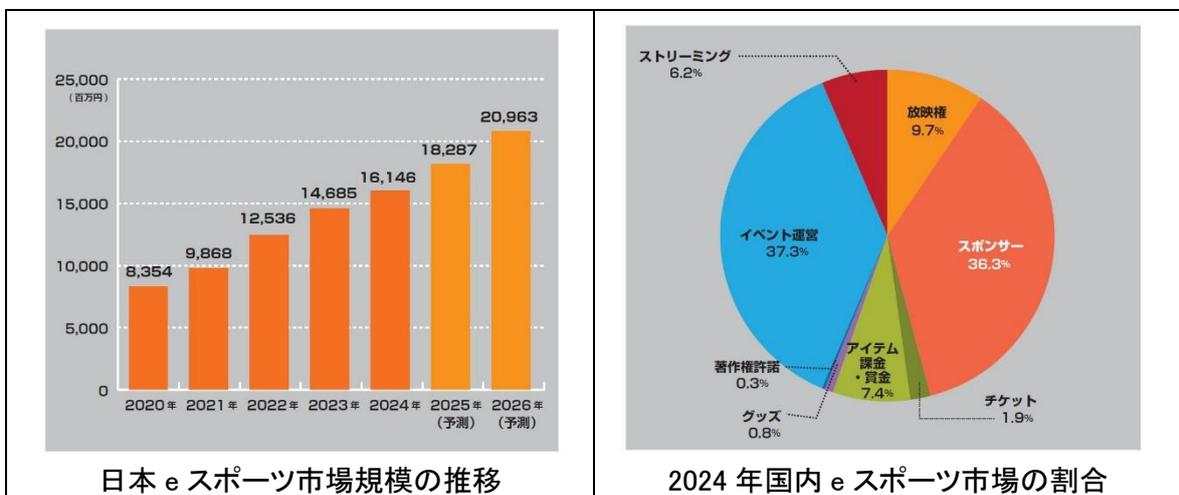
一般社団法人日本eスポーツ協会(会長:早川英樹 以下、JESU)は、国内eスポーツ業界のデータ年鑑である「日本eスポーツ白書 2025」を、3月26日(木)に発売します。

「日本eスポーツ白書」は、国内eスポーツ産業を最新データとともに解説し、インタビューやユーザー調査など、産業を多角的に展望できるさまざまな情報をとりまとめた網羅的な年鑑です。

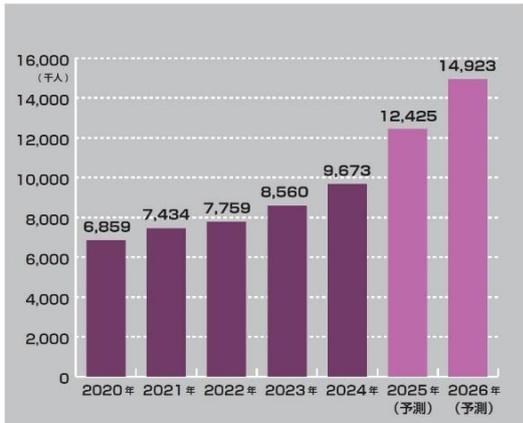
JESU は、日本国内のeスポーツの普及と発展のため、大会等の興行だけでなく、地方創生や国際交流、教育、福祉など、幅広い領域における、eスポーツ利活用の推進を目的として「日本eスポーツ白書」編纂し、2022年から刊行しています。

2024年の日本国内におけるeスポーツ市場規模は、前年対比で9.9%と伸長し、推計約161億円となりました。2020年以降、市場規模は年平均成長率10%前後で安定的に成長を続けており、2026年には200億円を超えると予測しています。

また、市場を構成する項目としては、オンラインとオフラインのハイブリッド開催が定着したイベント運営と、大会やチームに対するスポンサー費用が、それぞれ全体の35%以上を占めています。また、関連グッズやストリーミングに関しては高い成長率で伸長しており、今後産業内における存在感を一層増していくと考えられます。



2024年の日本eスポーツファン数(試合観戦、配信動画視聴経験者など)は、およそ967万人と推定されます。JESUは、アンケート調査の結果などから、その43.3%にあたる約419万人が、日本国内におけるeスポーツの競技者人口にあると予測しています。また、今後国内外で開催される国際的なeスポーツ大会の影響もあり、2026年には日本のeスポーツファン数は約1,500万人に迫ると予測しています。



日本のeスポーツファン数の推移

「日本eスポーツ白書2025」は、3月26日(木)より、ゲームマーケティングサービス「f-ism(エフイズム)」にて販売を開始します。<https://f-ism.net/report/nesh2025.html>

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スポーツ白書2025」概要

- ・価格: 99,000円(税/送料込)
- ・発売日: 2026年3月26日(木)
- ・ページ数: 322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スポーツ協会
- ・制作・販売: 株式会社角川アスキー総合研究所

第1章 パースペクティブ (インタビュー/寄稿)

- eスポーツが拓くアジアの平和と未来へのレガシー (公益財団法人 愛知・名古屋アジア・アジアパラ競技大会組織委員会 事務総長 村手 聡)
- サウジアラビアの未来を掴む術 (在サウジアラビア日本国大使館 経済班長 楠田 真之)
- 「興行」から「文化」へ セガが描くeスポーツの普及と教育的価値の創出 (株式会社セガ グローバルeスポーツ推進部)
- 「ALGS」連続誘致で札幌市が目論むeスポーツとゲーム産業活用による地域活性化 (札幌市 スポーツ局 スポーツ都市推進課長 枝元 俊晴)

第2章 eスポーツ市場動向

- eスポーツ市場データ2024
- 【補足】2024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~2025年12月)
- 主なeスポーツの大会 (国内リーグ・大会/総合大会/企業主催大会/チーム・ストリーマー主催大会、コミュニティ大会/国際大会)
- 主なeスポーツチームとスポンサー

第3章 ユーザー調査

- 大規模 WEB 調査による「e スポーツ」に関するユーザー・マーケティング・リサーチ（調査概要／認知度／情報取得メディア／接触／職業・教育／今後の意向／タイトル認知・接触／タイトル別データ大会・イベント認知・接触／タイトル別データ）
- X 解析で探るユーザー関心度（e スポーツ言及ポスト／e スポーツ関連タイトル／e スポーツ関連大会・イベント／主要タイトル分析【補足】2025 年上半期の最新 X 解析）

第4章 JESU 活動と現況

- 日本 e スポーツ協会 概要
- 日本 e スポーツ協会 沿革
- 日本 e スポーツ協会の活動（2018 ～2025 年）
- 日本 e スポーツ協会会員・パートナー調査（事業成果／事業展望・見通し／取り扱いタイトル）
- 日本 e スポーツ協会 公認大会一覧
- 日本 e スポーツ協会 公認タイトル
- 日本 e スポーツ協会 会員一覧（正会員／賛助会員）
- 日本 e スポーツ協会を支える団体・サポーター企業（加盟団体／助成団体／オフィシャルスポンサー／オフィシャルサプライヤー）

第5章 地方動向

- 地方支部沿革
- 支部調査から探る地方動向（取り扱いタイトル／スポンサー、協力団体、支部間連携／ステークホルダーの理解、反応／地域 e スポーツ活性化のためのステークホルダーとの取り組み／地域 e スポーツ活性化のターゲット）
- 地方支部データ

第6章 付録

- 付録 1: 「e スポーツ×地方自治体」による行政課題解決の現在
- 付録 2: 日本 e スポーツアワード
- 付録 3: e スポーツによる高齢者社会参加に向けて

※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 2025／角川アスキー総合研究所」の明記をお願いします。

日本 e スポーツ協会(JESU)について

一般社団法人日本 e スポーツ協会は、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。（2025 年 8 月より、「日本 e スポーツ連合」から「日本 e スポーツ協会」へ団体名称を変更しました）

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、TOPPAN 株式会社、めぐリズム、ミズノ株式会社

JESU オフィシャルサプライヤー： メンズビオレ、ミズノ株式会社

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 スポーツ協会

e-mail: press-info@jesu.or.jp 公式サイト: <https://jesu.or.jp/mailform/media/>