

1000億円を超える世界 e スポーツ市場についてあらゆる角度から分析

『e スポーツグローバルマーケットレポート 2016』発売

カドカワ株式会社 マーケティングセクションは、世界 e スポーツ市場の調査レポート『e スポーツグローバルマーケットレポート 2016』を1月30日に発売します。本レポートは、米ゲーム市場調査会社・SuperData Research(本社:米国ニューヨーク、CEO:Joost van Dreunen)制作の調査レポートを翻訳したもので、業界初となる日本語版の世界 e スポーツ市場専門レポートです。

2016年の世界 e スポーツ市場は世界的な盛り上がりを背景に、8.92億米ドル(約1013億円※)と推定され、さらに拡大していくことが予想されています。日本国内でも、近年、賞金制大会が開催されるようになり、e スポーツブームが本格的に広がりつつあります。

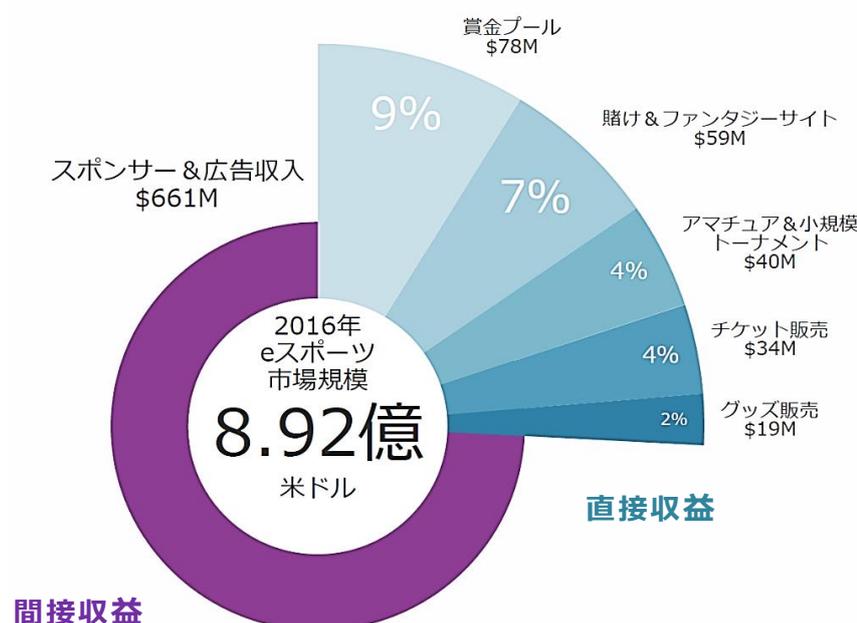
『e スポーツグローバルマーケットレポート 2016』では、予測を含めた e スポーツ市場規模推移や e スポーツ大会の視聴者数・視聴時間、人気 e スポーツタイトルのプレイヤー人口比較など、各種調査データを収録しています。また、世界に先駆けて e スポーツ文化を形成した韓国や、その韓国に次ぐ欧米、大手インターネット企業の市場参入が相次ぐ中国、ブームが加速する南・東南アジアについて、e スポーツの市場動向を地域別に分析しました。さらに、世界最大級のプレイヤー数を持つ「League of Legends(リーグ・オブ・レジェンド)」(Riot Games)のほか、昨年 e スポーツ分野で話題となった新規タイトルとして「Rocket League(ロケットリーグ)」(Psyonix)、「Vainglory(ベイングローリー)」(Super Evil Megacorp)、「Overwatch(オーバーウォッチ)」(Blizzard Entertainment)を取り上げ、各タイトルの特徴や話題となった背景を解説しています。

カドカワ マーケティングセクションでは、国内外のゲーム市場動向をまとめた「ファミ通ゲーム白書」や、モバイルゲームに特化した「ファミ通モバイルゲーム白書」など、データ年鑑や調査レポートを発行。さらに、欧米やアジアの海外調査会社とも提携し、様々なグローバルデータを取り扱っています。本レポートに続き、提携調査会社である SuperData Research 社の調査レポート第2弾として、世界 VR 市場に関する最新データを収録した「VR 市場最新レポート(仮称)」を2016年度内に発売する予定です。

※1USドル=113.6円で換算

【掲載データの一例】

◆2016年世界 e スポーツ市場規模は、8.92億米ドル。スポンサーや広告での収入が約7割。



<収益内訳>

直接収益: 2.31 億米ドル (26%)

…賞金プールや、賭けサイト、チケット・グッズ販売での収益。

間接収益: 6.61 億米ドル (74%)

…企業によるスポンサー活動や、広告での収益。

※賞金プールは、e-SportsEarnings.com のデータに基づいて計算。スポンサー & 広告収入は、契約金額ではなく、実際に企業が支出した金額でまとめたもの(具体的には、プロ選手のスポンサー料、Twitch や YouTube における広告費、パブリッシャーが支出したマーケティング費、その他 e スポーツ関連の広告費などを含む)。

※2017年1月時点での推計値です。

◆『e スポーツグローバルマーケットレポート 2016』 概要

発行:カドカワ株式会社
制作:SuperData Research
編集/翻訳:カドカワ株式会社 マーケティングセクション
発売日:2017年1月30日
価格:100,000 円+税
言語:日本語
商品ページ:<https://www.f-ism.net/report/esports2016.html>



▲『e スポーツグローバルマーケットレポート 2016』表紙

<目次>

■INTRODUCTION

- ・調査実施概要
- ・定義について(デバイス/ゲームプラットフォーム & カテゴリ/ジャンル/対象地域)

■EXECUTIVE SUMMARY

■MARKET OVERVIEW

- ・e スポーツ市場グローバル収益
 - …e スポーツ地域別 推定収益 2015 年～2019 年(予測)
- ・e スポーツマーケットセグメント
 - …2016 年のセグメント別直接・間接推定収益
- ・世界の e スポーツ観戦者
 - …米国人 e スポーツ視聴者の属性分布
- ・トップ e スポーツ
 - …トップ e スポーツタイトルデータ(2016 年の推定収益、MAU、視聴時間)

■CURRENT EVOLUTION

- ・トップ e スポーツ パブリッシャー
 - …Riot、Activision Blizzard
- ・コンテンツチャンネル
- ・韓国 vs. 欧米
- ・中国
- ・南・東南アジア

■THE NEXT SUPER ESPORT

- ・「Rocket League」
- ・「Vainglory」
- ・「Overwatch」

◆SuperData Research について

ゲーム業界を中心に調査レポートを定期的に発信している、2009 年設立の米国ニューヨークを拠点とした調査会社。世界の家庭用・モバイル・PC ゲーム市場のほか、VR や e スポーツ、デジタル販売市場といった最新トピックに関するデータも所有しています。海外主要ゲームメディアのほか、海外大手メディアでも同社のデータが取り上げられ、新興の調査会社として注目を集めています。

※『e スポーツグローバルマーケットレポート 2016』は、エンターブレインのオンラインショッピングサイト「ebten」で購入可能です。

<ebten 内購入ページ>

<http://ebten.jp/p/7015017013051/>

※本データを記事にて引用される場合は、必ず出典をご明記いただきますようお願いいたします。

また、ご掲載いただいた際は、ご一報いただけますと幸いです。