

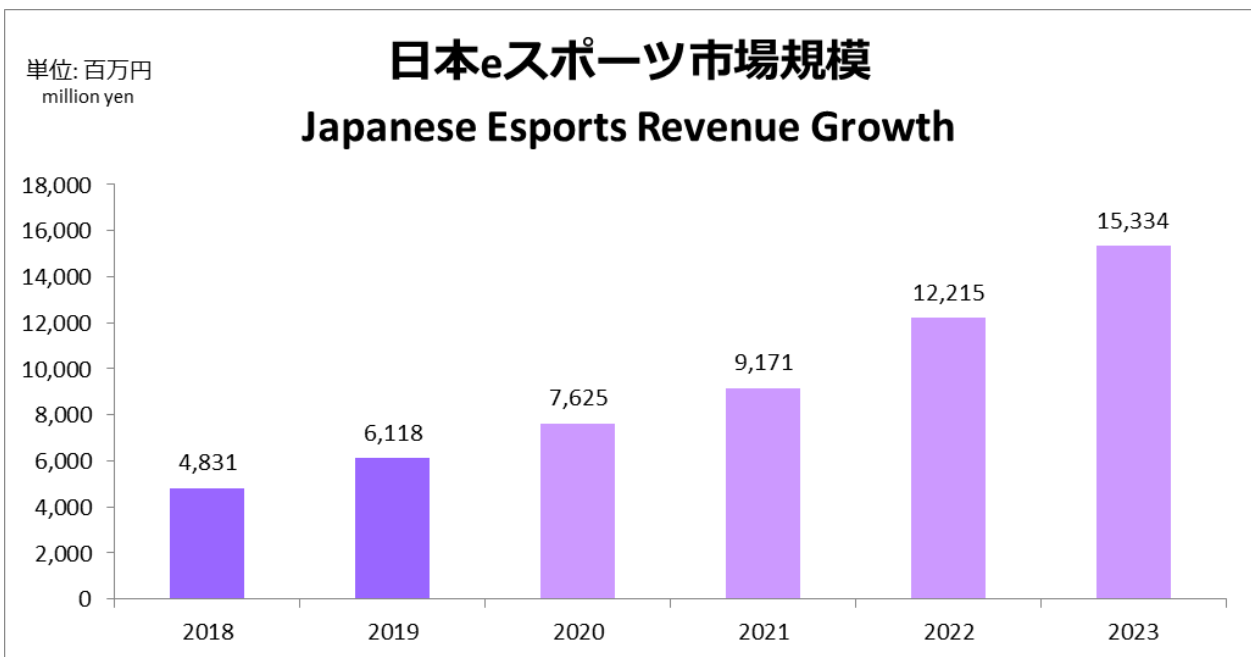
KADOKAWA Game Linkage、日本国内 e スポーツ市場動向を発表。

2019年日本 e スポーツ市場規模は 60 億円を突破。

2022年には倍増、2023年には150億円超に拡大と予測。

株式会社 KADOKAWA Game Linkage(本社:東京都文京区、代表取締役社長:豊島秀介)は、日本国内における e スポーツ市場動向について、2019年の市場規模および内訳、2023年までの成長予測、ファン数(試合観戦・動画視聴経験者)の推移を発表いたします。

◆ 2019年国内 e スポーツ市場規模は前年比 127%の 61.2 億円に。



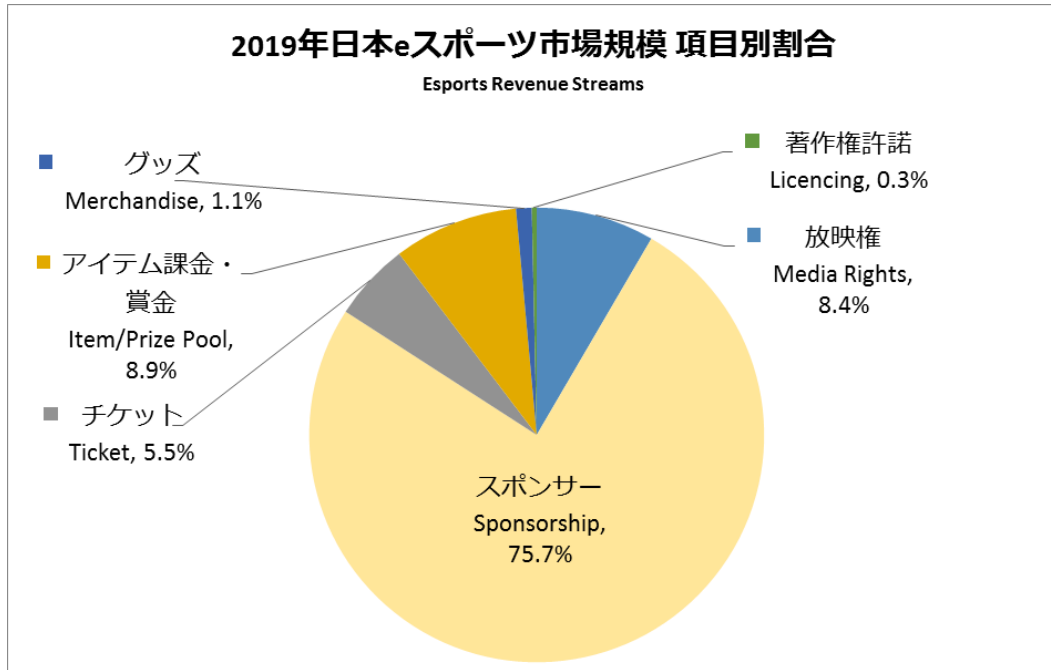
出典: KADOKAWA Game Linkage

※2020年以降の数値は、2020年2月時点での予測

2019年の日本 e スポーツ市場規模は、前年比 127%の 61.2 億円となりました。“e スポーツ元年”と呼ばれた 2018 年から 2019 年にかけて、大手企業の参入が相次ぎ、市場の伸長が続いています。

本調査では、2020年から2023年までの年間平均成長率は約 26%と予測しました。高速・大容量化、低遅延、多数端末接続が特徴の次世代モバイル通信「5G」が開始されることで、モバイルの e スポーツが活発化。また家庭用ゲーム機・PC 向け e スポーツタイトルが今後モバイル端末でも展開されることが見込まれ、スマートフォンが普及している日本において、さらに e スポーツ市場が拡大すると予測されます。

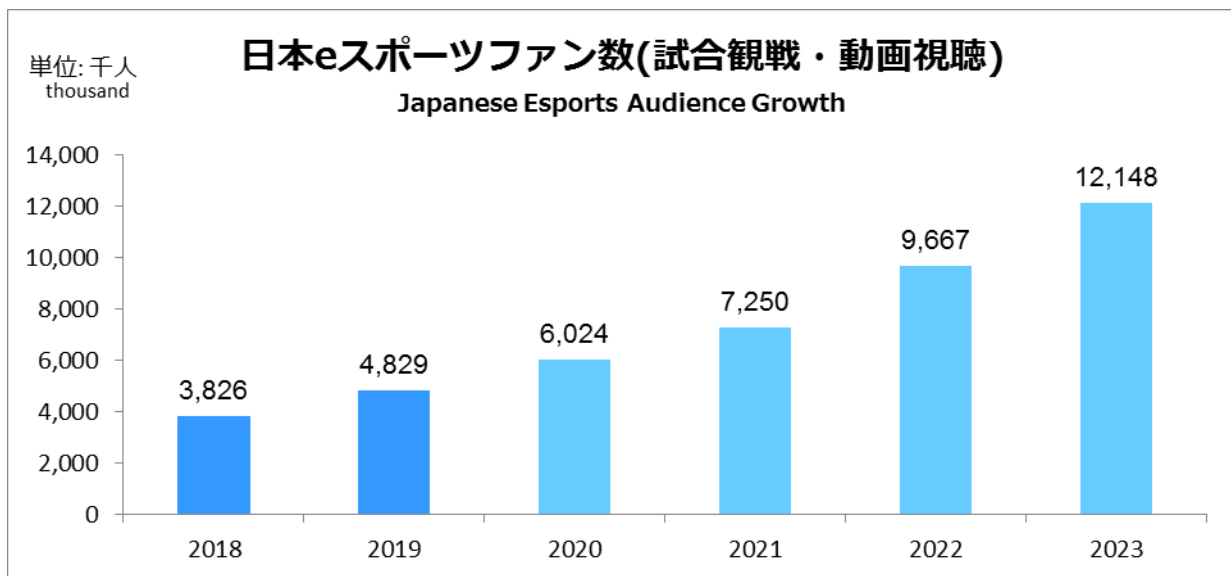
◆ 2019年日本eスポーツ市場の約8割を「スポンサー」が占める。



出典: KADOKAWA Game Linkage

2019年時点での日本eスポーツ市場の収益項目別割合をみると、チーム・大会へのスポンサー料や広告費といった「スポンサー」の割合が多く、全体の75.7%を占めています。日本においてもeスポーツ大会の開催やプロゲーミングチームの発足が相次ぎ、スポンサーシップを表明する企業が引き続き増加傾向にあります。

◆ 2019年日本eスポーツファンは483万人に。2023年には1215万人まで成長。



出典: KADOKAWA Game Linkage

※2020年以降の数値は、2020年2月時点での予測

2019年の日本eスポーツファン数(試合観戦・動画視聴経験者)は前年比126%の483万人となりました。今後、大会数の増加や「5G」による動画視聴の機会が増えることで、eスポーツファンがさらに拡大することが見込まれます。

※本リリースのデータを記事等に引用される場合は、必ず「KADOKAWA Game Linkage」との出典を明記いただきますようお願いいたします。

◆株式会社 KADOKAWA Game Linkage(カドカワ ゲーム リンケージ)について

株式会社 KADOKAWA Game Linkage(代表取締役社長:豊島 秀介)は、株式会社 KADOKAWA の100%子会社です。

『ファミ通』『ゲームの電撃』ブランドをはじめとする情報誌の出版、Web サービス運営、動画配信といったゲームメディア事業を展開しています。そのほかイベント企画や e スポーツマネジメント、ゲームマーケティングなど、ゲームにまつわるあらゆる分野で新しい価値の創出に挑戦。ゲームとユーザーの熱量を高め、ゲームの面白さや楽しさをさらに広げてまいります。

公式サイト URL: <https://kadokawagamelinkage.jp>