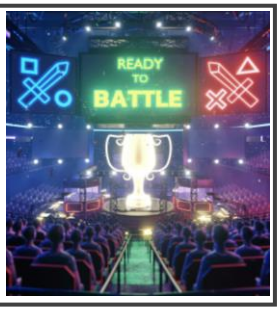
NEWS RELEASE

SVP JAPAN

2024年6月5日
株式会社SVPジャパン

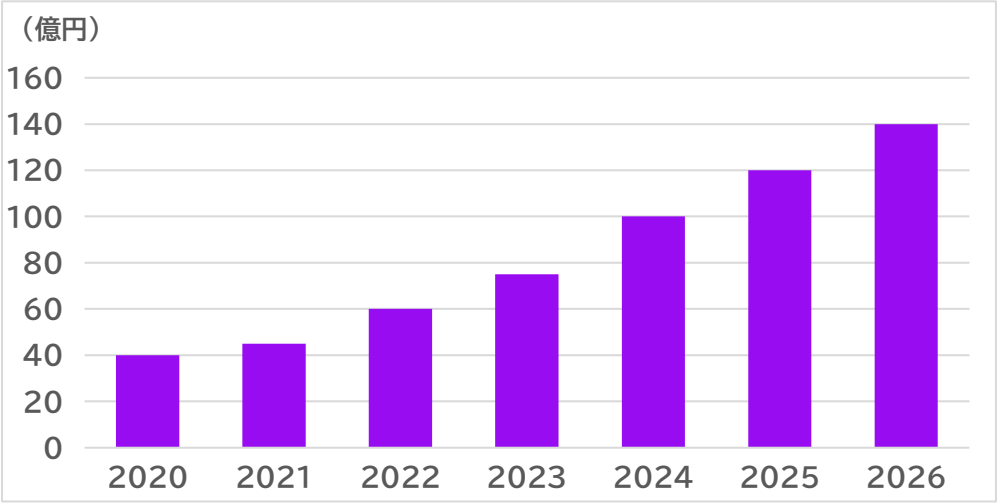
SVP注目市場分析「eスポーツ」を公開

～2024年の市場規模予測は100億円、世界・日本で急成長～



会員制マーケットリサーチサービスを提供している、株式会社SVPジャパン（本社：東京都中央区、代表取締役社長：橋本 雅、以下「SVPジャパン」）は、本日、SVP注目市場分析レポート「eスポーツ-国内市場の現状と将来展望-」を、会員企業向けに公開いたしました。

■ eスポーツの国内市場



「eスポーツ」とはエレクトロニック・スポーツの略で、PCやテレビゲーム機用のコンピューターゲームを使用して、一定の規則の下に個人やチームが対戦する競技である。カードゲーム、シューティング、格闘技、パズル、野球など、様々なジャンルのゲームタイトルを用いたリーグやトーナメントが、アミューズメント施設などで開催されている。

本レポートでは、こうしたeスポーツの大会のうち、日本国内で民間企業が開催している大会を調査対象とし、市場規模とマーケットシェアは、大会の主催企業が、大会の開催によって得ている収益を対象に推定した。この収益には、(1)スポンサー料 (2)放映権料 (3)チケット・グッズ売上 (4)その他が含まれる。

2020年にはコロナ禍で多くの大会が延期や中止になったが、オンラインで大会が開催されるようになり、市場の拡大が続いた。2022年以降はリアルな場での大会の開催も再開され、市場の成長率が再び高まっている。現在、年間300前後の大会が開催されているとみられ、2023年の市場規模は75億円程度と推計される。

■eスポーツの市場概況

現在のeスポーツ事業を支えているのはスポンサー料で、市場規模の約70%を占めている。第二の収入源は放映権料であり、チケットの売上をはじめ観戦者から得ている収益はわずかしかない。

日本では、家庭用ゲーム機の普及率が高い一方、海外に比べ、eスポーツの普及が遅れている。その要因として、世界のeスポーツで主流となっているPCゲームのユーザーが少ないことや、ゲームに対するネガティブなイメージが強いことが挙げられる。

一方で、高校の教育にeスポーツを採用する動きもある。また、地域振興などを目的に、eスポーツ大会の開催や誘致に力を入れる自治体も増加している。こうしたことが、eスポーツの認知度向上、普及の追い風となり、ビジネスとしてのeスポーツへの関心が高まっていけば、本格的な市場の拡大が続くと見込まれる。

■本レポートの構成

Ⅰ．市場の定義
Ⅱ．市場動向
Ⅲ．市場規模・予測
Ⅳ．マーケットシェア
Ⅴ．参入企業の動向
Ⅵ．業界構造

←レポート全編を見る　クリック

※本サービスのご利用は、
SVP会員様限定でございます。

■購読について/資料ダウンロード・お問い合わせ

本サービスのご利用は、SVP会員様限定でございます。
購読をご希望の場合、当社SVP会員になっていただきますと、定期的に配信する市場調査レポートを全てご購読いただけます。なお、SVP会員は、ビジネス調査に関する、クイックリサーチとプロジェクトリサーチもご利用いただけます。

資料請求

お問い合わせ

■次回のテーマ

7月のテーマは「キャッシュレス決済」と「eコマース」を予定しています。

～SVP注目市場分析レポート更新スケジュール・・・毎月第1・第3水曜日の発刊を予定～

[会社概要]

社名	：	株式会社SVPジャパン
代表取締役	：	橋本　雅
所在地	：	東京都中央区日本橋蛎殻町1-38-9　宮前ビル2F
設立年月日	：	1974年7月1日
事業内容	：	会員制のビジネス情報提供サービス
URL	：	https://www.svpjapan.com/

[本プレスリリースに関するお問い合わせ先]

株式会社SVPジャパン　DX推進部　デジタルマーケティング課
info@svpjapan.com