

2020年7月30日

世界のeスポーツ最新市場・業界動向が明らかに！

『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』発売

2020年世界 e スポーツ市場規模は 9.74 億米ドル。2023 年は約 16 億米ドルに。

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、世界 e スポーツ市場の調査レポート『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』を 7 月 31 日に発売します。本レポートは、当社提携の海外ゲーム市場調査会社・Newzoo(本社:オランダ アムステルダム、CEO:ピーター・ウォーマン)発行の調査レポート『Global Esports Market Report 2020』を日本語翻訳したものです。

『e スポーツグローバルマーケットレポート 2020』では、欧米や中国・韓国をはじめ、急成長する東南アジアや中南米、中東・アフリカといった各地域の e スポーツ事情を解説し、市場規模やオーディエンス規模、大会賞金など e スポーツに関する豊富なデータを掲載。Newzoo が 30 カ国以上で運用している調査パネルから収集した市場・消費者動向や、同社と提携する多数のプロ e スポーツチームから得たさまざまな情報を中心に、精度の高い推計と予測を導き出しています。

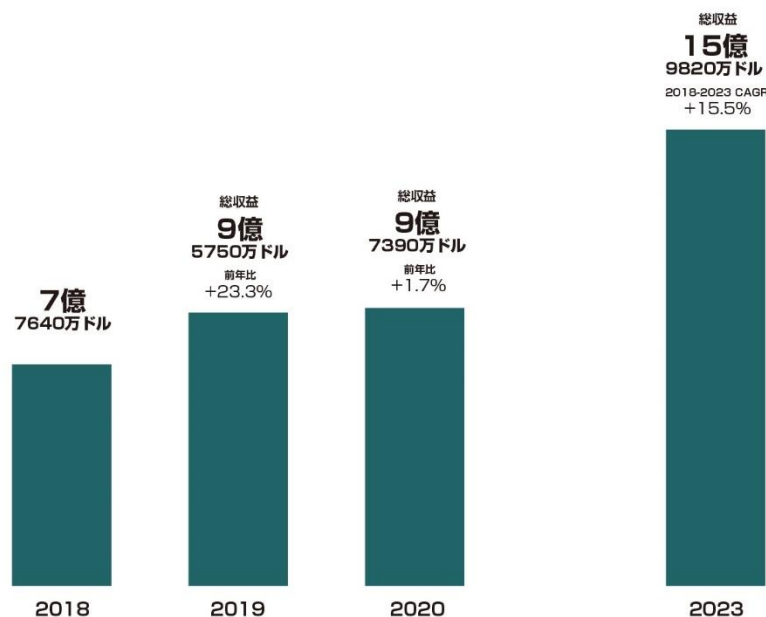
また、急速に拡大するモバイル e スポーツを大きく取り上げているほか、都市としての e スポーツ活用法、デジタルネイティブを対象とした新しいマネタイズ、リーグビジネスのメカニズムといった最新トピックスを掲載。勃興する米国のカレッジ e スポーツ(大学生の e スポーツ大会)や、日本の e スポーツ市場についても紹介しています。そのほか有カタイトルのイベントカレンダーや、タイトル別視聴時間、国別 e スポーツ人口といったランキングも収録しました。

さらに、本レポートの購入者向けに、発売日から約 1 年にわたって四半期ごとのアップデート情報も配信予定です。常に変化する e スポーツ市場・オーディエンス規模といったデータの最新版のほか、新型コロナウイルス感染症の影響をはじめとする e スポーツ関連の最新ニュースを提供します。

【掲載データの一例】

◆2020年世界 e スポーツ市場規模は、9.74 億米ドル。堅調に成長し 2023 年は約 16 億米ドルに。

■世界 e スポーツ収益推移(2018~2023 年予測)

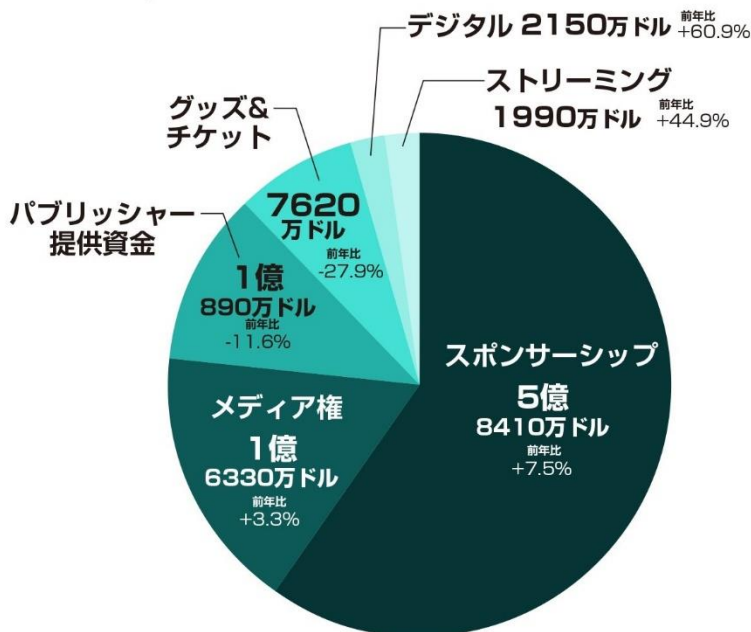


出典: Newzoo / KADOKAWA Game Linkage

※『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』に掲載しているデータを 2020 年 7 月時点の情報に基づいて更新

◆2020 年世界 e スポーツ収益源の約 7 割はスポンサーシップが占める。

■世界 e スポーツ収益源内訳(2020 年予測)



出典: Newzoo/KADOKAWA Game Linkage

※『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』に掲載しているデータを 2020 年 7 月時点の情報に基づいて更新

※デジタル…プロチームに関連したゲーム内アイテムによる収益(チーム取り分)

◆『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』概要

発行:株式会社 KADOKAWA Game Linkage

編集:Newzoo

翻訳監修:KADOKAWA Game Linkage マーケティング部

発売日:2020 年 7 月 31 日

価格:750,000 円+税

言語:日本語

ページ数:本文 131 ページ(PDF)

付属:数値データ(excel)

※レポート本編の発刊以降、四半期ごとにアップデート版を配信します

商品ページ:https://www.f-ism.net/report/Global_Esports_2020.html

ご注文方法については商品ページをご覧ください。



<目次>

1.イントロダクション

はじめに/本レポートの対象範囲/e スポーツ市場の範囲/注目ポイント

2.調査・分析方法&用語の定義

本レポートの調査・分析方法/収益予測モデルの見直しについて/本書における用語の定義

3.注目のグローバルトレンド

モバイル e スポーツ/e スポーツ商品のイノベーション/e スポーツ都市 vs 都市ホスト制/リーグビジネスのメカニズム/アルコール飲料ブランドによる e スポーツスポンサーシップ

4.特集・トピックス

カレッジ e スポーツ/日本の e スポーツシーンの台頭

5.地域別 e スポーツ市場(データ・解説)

グローバル/北米/中南米/欧州(西欧、東欧)/中東 & アフリカ/アジア太平洋(中国、韓国、日本、東アジア、東南アジア、オセアニア)

6.タイトル別イベントカレンダー

グローバルイベント/League of Legends/Counter-Strike: Global Offensive/Dota 2/Overwatch/Call of Duty/Rainbow Six: Siege

7.ランキング

タイトル別視聴時間(e スポーツコンテンツ TOP25、非 e スポーツコンテンツ TOP50) / e スポーツトーナメント TOP50 / e スポーツリーグ TOP10 / e スポーツ配信言語 TOP25 / 国・市場別 e スポーツ人口 TOP50

8.e スポーツ業界概要

エコシステム概略図 / 配信プラットフォーム / 企業・ブランド / プロチーム / サードパーティ系オーガナイザー / ゲームパブリッシャー

9.サードパーティ市場調査会社

Newzoo 調査と他社調査の比較

※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。

◆Newzoo について



Newzoo は、グローバルでのゲーム・e スポーツ・モバイル市場の分析を核としたサービスをご提供します。本社をオランダの首都であるアムステルダムに構え、米国はサンフランシスコ、中国は上海の二つの拠点に支社を有しています。2007年の設立以来、世界でも有数のエンターテインメント・テクノロジー・メディア企業やコンシューマーブランドのオーナー企業であるお客様に、弊社のサービスを提供してきました。具体的には、Tracking Data/Consumer Insights/Market Forecasts といった商品群やコンサルティングプロジェクトを通して、顧客ターゲットング・競合分析・経営戦略策定などの一助となるべく、尽力しています。2020年1月には、日本のゲームメディア・e スポーツを牽引する KADOKAWA Game Linkage のパートナーとなり、日本市場を起点とした商品・サービスの拡充を目指しています。10年以上かけて培われた豊富な経験と多岐にわたるパートナーと共に、今後もお客様に信頼いただけるサービスをご提供していきます。

公式サイト URL: <https://newzoo.com/about/japanese/>

◆株式会社 KADOKAWA Game Linkage 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>

【この件に関するお問い合わせ】

株式会社 KADOKAWA Game Linkage

<https://kadokawagamelinkage.jp/contact.html>