

eスポーツ 概要ならびに現況について

2019年11月1日

一般社団法人コンピューターエンターテインメント協会

概略

■「eスポーツ (e-sports) 」とは、

名称について：「エレクトロニック・スポーツ」の略で、エレクトロニックの頭文字であるeと、スポーツを組み合わせた造語

概要：広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指し、

狭義にはコンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦を伴い、

競技性を有するもの

※プレイヤーが一人でステージをクリアするアクションゲームやシナリオに沿って架空のキャラクターを演じるゲーム (RPG) 等は、これに該当しない

■競技者に求められる資質

スポーツには、反射神経や敏捷性が求められるが、eスポーツは正確な操作による反復性²

eスポーツの歴史

- 1980年代 コンピューターゲームが誕生、数多くの大会が開催される
- 1990年代 日本で格闘ゲームがブーム
- 米ではサイバーアスリート・プロフェッショナル・リーグ（CPL）、プロ
- フェッショナル・ゲーマーズ・リーグ（PGL）が開催、プロプレイヤーの誕生
- 欧州ではDreamhackが開催、大型LANパーティーが誕生
- 2000年 「e スポーツ」という単語が使われ始める
- 韓国 e スポーツ協会（KeSPA）設立→プロゲーマー登録制度
- 2003年 中国国家体育総局が e スポーツを99番目の正式体育種目に指定
- 2006年 OCA主催第2回アジア室内競技大会で、 e スポーツが正式種目に採用決定
- 2007年 上記大会がマカオで開催
- 2010年代 賞金総額1億円を超える大会が多数開催され始める
- 2012年 優勝賞金1億円を超える大会が多数開催され始める
- 2017年 OCAが2022年杭州アジア大会で、 e スポーツが正式種目に採用決定
- 2018年 日本国内に業界統一の e スポーツ団体「e スポーツ連合」が設立

■ 代表的なeスポーツのジャンルと参加区別

ジャンル	戦闘		スポーツ		格闘技	戦略	パズル
名称	MOBA	シューティング (FPS)	野球 サッカー	ゴルフ レース	格闘	カードバトル 戦略バトル	パズル
形式	チーム戦	チーム & 個人	チーム & 個人	個人	個人	個人	個人
詳細	複数人のメンバーでチームを構成し、チームの勝利を目指した対戦競技 ※雪合戦のように協力して相手を倒す形式、チーム全体で陣地を争う棒倒しのようなジャンル	※チームで対戦する形式、一対一で対戦する形式や、同一のマップに複数人が存在して勝者を決定する形式が存在する。 (バトルロイヤル等)	実際の競技規則に則って行われる ※複数人でチームを組む場合も、1人でチームを操作する場合もある。	実際の競技規則に則って行われる ※実際の競技同様に、個人で操作 ⇒運営方法により、途中でプレイヤーを変更するなどの、団体戦も行われる	柔道やボクシングなどの競技と同様で個人対戦の競技 ⇒運営方法により、途中でプレイヤーを変更するなどの、団体戦も行われる	カード対戦や陣地取などの競技で、一定のルールで戦略性を争う競技 主に個人対戦が主流	パズルで争う競技で相手よりパズルを継続することが中心に争われる競技 主に個人対戦が主流
参考イメージ	雪合戦 (チーム戦)	雪合戦 チーム戦/個人戦	野球、サッカーと同様	ゴルフ、レースと同様	柔道・ボクシング、剣道等	将棋、囲碁、トランプ等	テトリス、ぷよぷよなど

海外では主に「チーム戦 MOBA（略：マルチプレイヤーオンラインバトルアリーナ）」や「スポーツ」が中心に興行として人気がある。

日本国内では黎明期から（対戦＝「格闘」）のイメージが強く、「格闘」ゲームが人気があるが、市場規模としても、興行としても海外同様に人気の高い「チーム戦」「スポーツ」ゲームが徐々に、人気を高めている状況。

■ eスポーツの特徴（様々な層の参加を可能に）



age **LESS**
(幅広い年齢)



gender **LESS**
(性別にとらわれず)



handicap **LESS**
(全ての人々)



スウェーデンのCS:GOチーム
「Silver Snipers」 平均年齢71歳



2018 Intel Extreme Masters 平昌
SC2 優勝「Scarlett」 選手

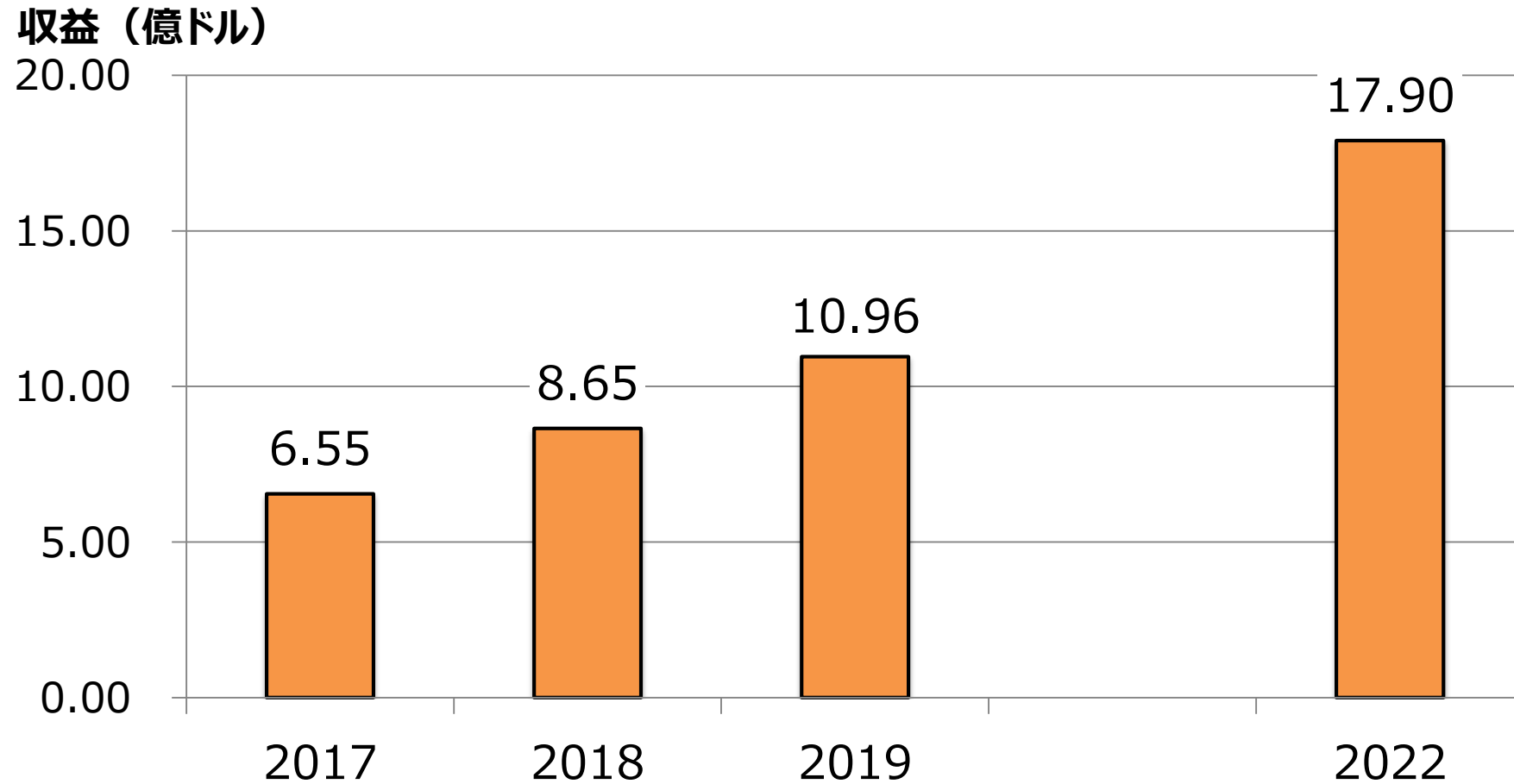


手足が不自由なため、頬と舌でゲームをプレイするプロ格闘ゲーマー
「Brolylegs」 選手

年齢・性別・特性の垣根を超え、またネット環境を活かし
物理的距離を問わず対戦可能

■ eスポーツの市場規模

・ 世界のeスポーツ市場規模（2017～2022年予測）

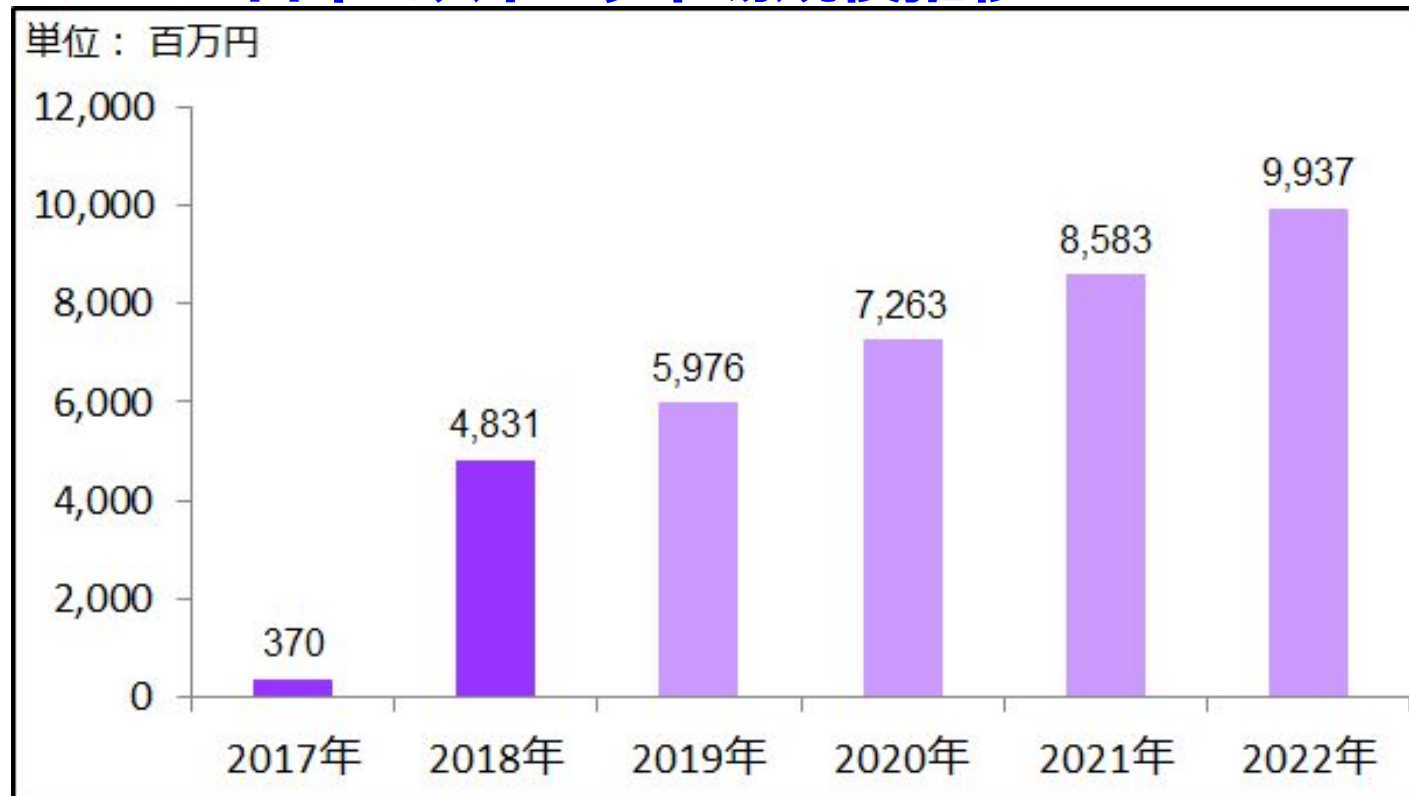


・ 出典：Newzoo（2019年2月時点）

■ eスポーツの国内人口

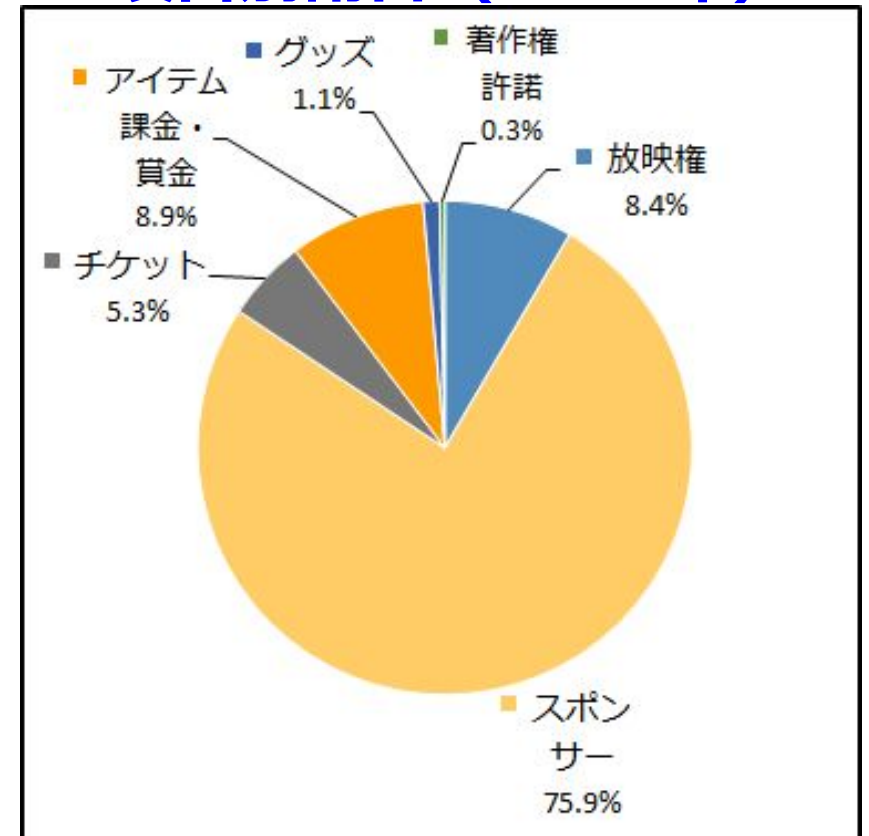
- 2018年の日本のeスポーツ市場規模は、48.3億円と推定。
また、同年のeスポーツファン数は383万人と推計し、
4年後には786万人への成長を見込む。

・日本 eスポーツ市場規模推移



・ G z ブレイン調べ ※2018年以降の数値は、2018年11月時点での予測

・日本eスポーツ市場規模 項目別割合（2018年）



■ eスポーツの国内認知

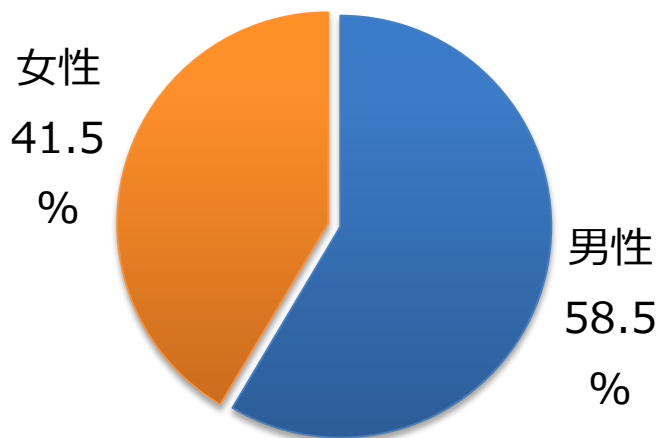
- 国内でeスポーツの認知度は順調に上昇

日本のeスポーツ認知度

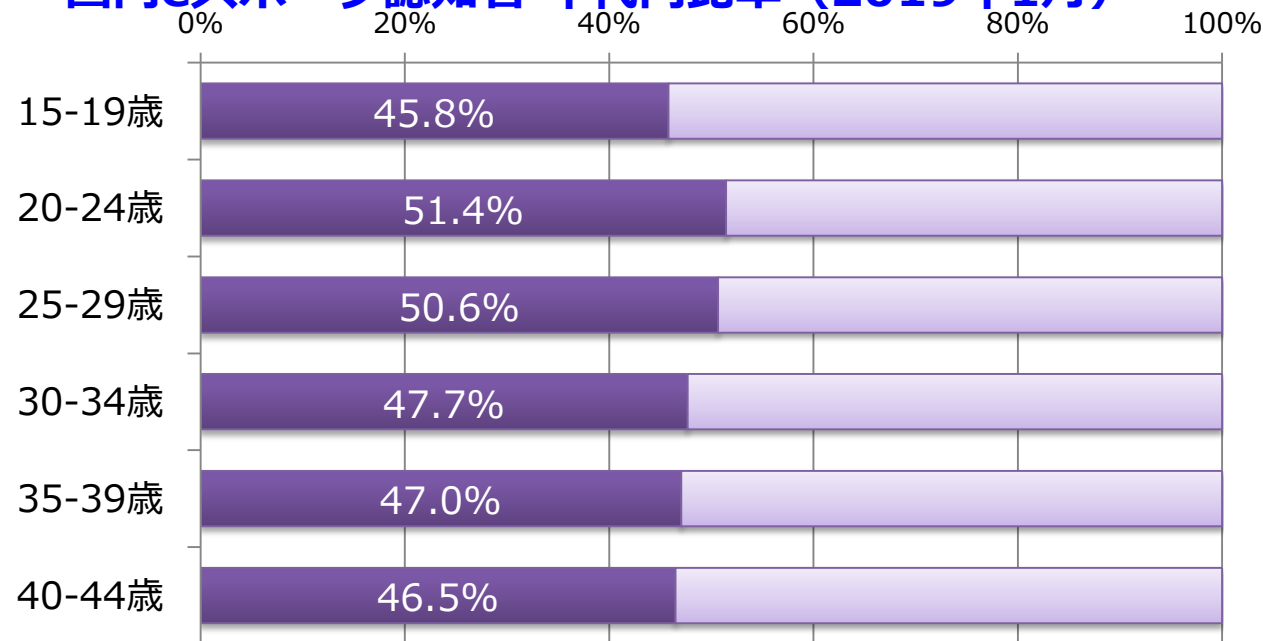
14.4% → **34.6%** → **41.1%** → **48.0%**

(2017年9月 → 2018年3月 → 2018年7月 → 2019年1月)

・国内eスポーツ認知者 男女比 (2019年1月)



・国内eスポーツ認知者 年代内比率 (2019年1月)



※データはいずれもeb-i調査
2019年1月調査:n=18,471
2018年7月調査:n=21,777
2018年3月調査:n=14,834
2017年9月調査:n=16,552

※Gzブレイン調べ

■ eスポーツは一大ムーブメントへ

2018年
新語・流行語大賞
トップテン受賞



MJ 2018年ヒット商品番付

東		西
安室奈美恵	横網	TikTok
スマホペイ	大関	サブスクリプション
羽生結弦	大張出	大坂なおみ
麒麟ビール 「本麒麟」	関脇	ゾゾスーツ
Vチューバー	小結	eスポーツ

日経MJヒット
商品番付2018年
西の小結に選出

■ eスポーツ活性化への各国の動き <北米>



【主要トピックス】

- ・「LoL」大会をプロスポーツと認定し、選手にビザを発行（米国政府）
- ・高等教育機関がeスポーツ奨学金を提供（米国）
 - ①ペンシルベニア州ロバート・モリス大学は授業料の半額などのサポート実施
 - ②カリフォルニア大学アーバイン校（UCI）「eスポーツ奨学金」や専用設備を拡充
- ・2018年の米国でeスポーツ観戦者数がNBA視聴者数と並ぶ（米国）
※年間の米国でのeスポーツ視聴者数が6,300万人となりNBAの視聴者数と同数に
- ・eスポーツチームのホームアリーナを約55億円で建設へ（米国）
※米フィラデルフィアに収容人数が3,500人のeスポーツ用アリーナを建設



米国でプロ選手にビザを発行したLoL大会の様子



米国で大学でのeスポーツ選手への奨学金などの選手育成への取り組み



米国フィラデルフィアに、プロチーム専用のアリーナを55億で建設

■ eスポーツ活性化への各国の動き <欧州>



【主要トピックス】

- ・ 北欧地域における高校教育で体育の一環でeスポーツ授業（スウェーデン・ノルウェー）
- ・ ESLとヨーク大学がeスポーツ産業の研究で提携ならび学位認定（英国）
- ・ ロシア政府がeスポーツを正式にスポーツとして認定(ロシア)
- ・ サッカープロリーグと連動したeスポーツ大会“ePremier League”が開催（英国）
- ・ 仏本拠のTeam Vitalityが2000万ユーロの資金調達（フランス）
- ・ Riot Games、英国で「LoL」の公式地域リーグ（英国）



ノルウェーでは高等教育の時間割にeスポーツが組み込まれる



イギリス・スペインを中心に、サッカーなどの競技を中心にプロスポーツリーグを展開



IOC会長がeスポーツを体験

■ eスポーツ活性化への各国の動き <アジア>

ASIA

【主要トピックス】

- ・ 韓国の中央大学が体育系学部にてeスポーツでの選考試験を追加（韓国）
- ・ 中国でも高等教育の専攻教科「eスポーツと管理」追加し産業の活性化を図る（中国）
- ・ ASEANでもeスポーツへの支援が実現（ASEAN）
 - ※2015年ASEAN 7カ国が連携し、ASEAN Confederation of Esports(ACES)が発足
 - ※フィリピン政府はプロスポーツと同様に、国代表に「Athlete License」を発行
- ・ 中国eスポーツ、すでに競技人口3億人！国家事業として選手育成も検討（中国）
- ・ スポーツアパレルのナイキが中国リーグLPLのオフィシャルパートナーに（中国）



ジャカルタで開催のアジア大会で公開競技として初めて実施



中国杭州市をeスポーツタウンとし、国家プロジェクトとして産業・選手を育成



ナイキが中国リーグのオフィシャルパートナーとして提携

■ eスポーツ活性化への各国の動き <日本>



【主要トピックス】

- ・ 第74回国民体育大会（いきいき茨城ゆめ国体）および第19回全国障害者スポーツ大会（いきいき茨城ゆめ大会）に文化プログラムとして開催
※競技タイトルは「スポーツ」「レース」「パズル」の3つ
それぞれ「一般の部」と「少年の部」を開催
- ・ NPB（プロ野球）ならびにJリーグ（サッカー）と連携したリーグを展開
- ・ 高校生eスポーツ甲子園『STAGE:0 2019』 FINAL STAGE（決勝大会）開催
- ・ 世界の潮流を鑑み、普及・産業の振興を目的に「東京eスポーツフェスタ」を2020初開催
- ・ 地域行政と医療関係の連携により、地域障害者eスポーツ大会を開催（東京・大阪・群馬等）

文化プログラム



茨城ゆめ国体



eJ.League /日本プロサッカーリーグ
年間表彰の様子



高校生eスポーツ甲子園『STAGE:0 2019』

■ まとめ

【eスポーツについて】

- **競技性を有するゲームタイトルを種目として採用し
公正かつ平等な環境下で行う対戦競技**

※（例）スーパーマリオ等のシングルプレイアクションゲームや、ドラゴンクエスト等のRPGは、上記理由から競技タイトルには含まれていない

- **世界的にはオンライン環境下での競技も実施・検討の流れがあるが、
公平な競技環境で行われる観点から、オフラインでの競技が主流**

※ネットワーク環境の公平性の担保、競技に有する機器の監視、プレーヤー本人の明示性等

【日本と世界の状況】

＜生い立ち＞ 世界・国内ともに愛好家たちのコミュニティから始まる

＜世界の現況＞ 各国で行政・教育機関などがeスポーツを活用した活動を
近年積極的に取り組み、産業面でも大規模投資が拡大

＜日本の現況＞ まだゲームメーカーが主体となったイベントが主体ではあるが、
最近では地域の活性化や国体等の活用が進む

以 上