

eスポーツビジネス最新の世界動向が明らかに！**『グローバルeスポーツ&ライブストリーミングマーケットレポート2021』**

2021年のeスポーツ世界市場は10億米ドルの大台を突破
ゲームのライブストリーミング視聴者は約7億5000万人に

株式会社角川アスキー総合研究所（本社：東京都文京区、代表取締役社長：加瀬典子）は、eスポーツビジネスの世界市場を調査した『グローバルeスポーツ&ライブストリーミングマーケットレポート2021』を、2021年12月22日（水）に発売します。

本書は、eスポーツ業界最大手となる海外市場調査会社「Newzoo International B.V.」（本社：オランダアムステルダム、CEO：ピーター・ウォーマン）が発行する『Global Esports & Live Streaming Market Report 2021』の日本語翻訳版です。北米、西欧、東アジアといったゲーム先進国のみならず、成長著しい東欧、東南アジア、中東、中南米などの新興エリアも綿密に調査を実施。eスポーツ業界の世界的デファクトスタンダードとして、他に類を見ない33の国と地域の膨大なユーザーデータから、精度の高い情報分析を提供します。

**■33の国と地域を対象に調査を実施**

北米（米国・カナダ）、西欧（英国、ドイツ、フランス、スペイン、イタリア）、東欧（ロシア、ポーランド、オランダ、ベルギー、スウェーデン、フィンランド）、中東・アフリカ（トルコ、サウジアラビア、アラブ首長国連邦、南アフリカ）、中南米（メキシコ、ブラジル、アルゼンチン）、アジア太平洋（オーストラリア、ニュージーランド、中国、日本、韓国、タイ、台湾、インドネシア、ベトナム、マレーシア、フィリピン、シンガポール、インド）

世界のeスポーツビジネスに関する調査データを徹底紹介

市場規模やオーディエンスの規模、大会賞金など最新の調査データに加え、各市場の最新予想シナリオや、モバイルeスポーツの現況、世界的な新型コロナによるパンデミックの影響などにも言及しています。さらにゲーム産業に関連性が深い“ライブストリーミング”にも着目し、さまざまな視点でeスポーツの世界市場を解説します。また、有力なeスポーツ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スポーツ人口など数々のランキングも収録。eスポーツビジネスへの参入施策の提案なども交えながら、最新の世界動向を紹介します。

購入後も2022年の最新のデータを提供

本レポートの購入者向けに、市場規模やオーディエンス規模のほか、関連ニュースやトピックスなど、2022年の最新アップデート情報を配信します（四半期ごと）。ご購入後も常に変化を続けるeスポーツビジネスの市場動向に対応します。

■主要トピックス

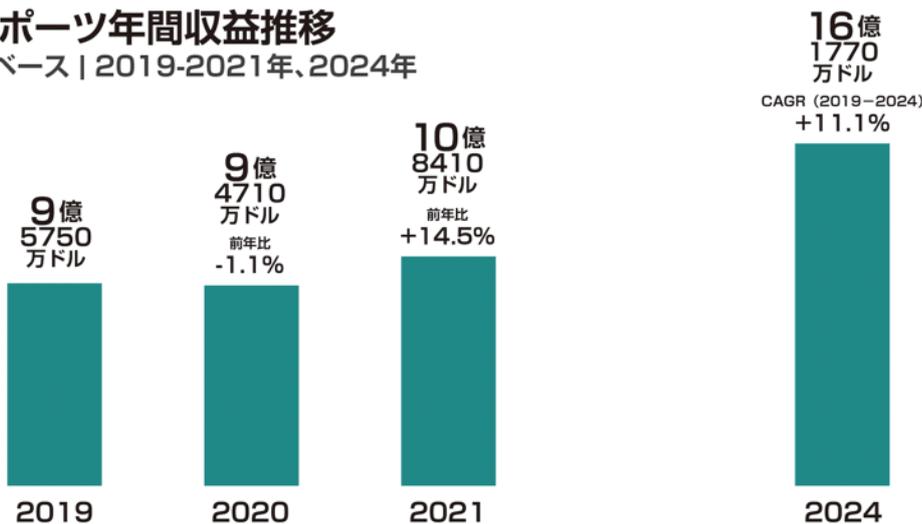
世界のeスポーツ市場規模は、2021年には10億ドルを突破

新型コロナにより、eスポーツ大会のチケット収益とグッズ収入の減少が影響し、2020年の世界市場におけるeスポーツの収益は、前年比-1.1%の微減となりました。

2021年は、eスポーツの視聴者増とエンゲージメント拡大により、ユーザー支出が増加傾向に転じ、2020年の9億4710万ドル（約1070億円）から、約14.5%増の10億8410万ドル（約1225億円）まで拡大すると推定しています。その結果、2019年から5年間のCAGR（年平均成長率）は11.1%増で堅調に推移し、2024年には16億1770万ドル（約1828億円）に達する予測を立てています。



eスポーツ年間収益推移 世界ベース | 2019-2021年、2024年



『グローバル eスポーツ&ライブストリーミング マーケットレポート2021』(角川アスキー総合研究所・刊)

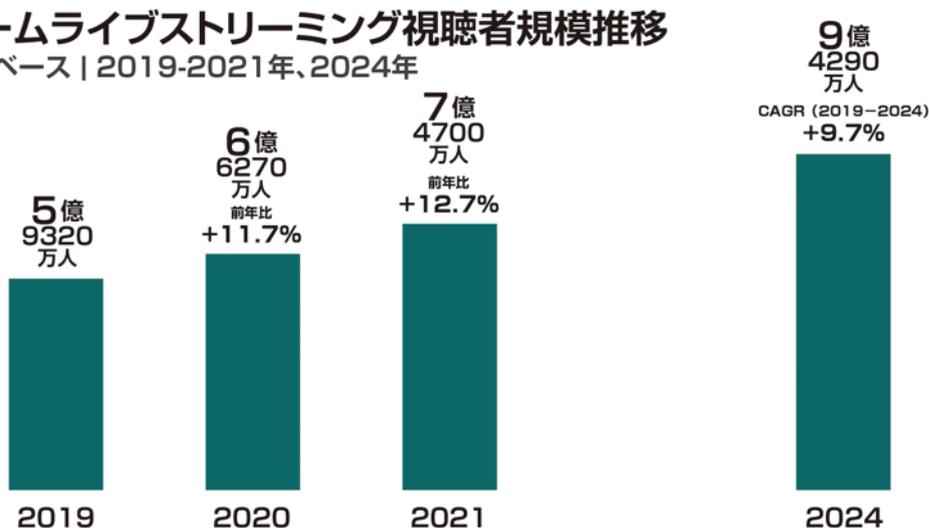
2021年のゲームライブストリーミングの視聴者は約7.5億人

パンデミックに伴う各国のロックダウン施策は、Twitch、YouTube、Huyaといったプラットフォームによるライブストリーミング視聴に多くの時間を費やすユーザーを増やしました。その結果、2021年末までに7億4700万人（前年比12.7%増）に到達すると予測しています。今後はパンデミック前の水準に戻る見込みですが、中南米、中東&アフリカ、中央南アジア、アジア太平洋、東南アジア各地域のモバイルゲーム人気追い風となり、2024年には世界で9億4290万人に達すると予測しています。

※本レポートにおいて「ゲームライブストリーミング視聴者」とは、ゲーム系のライブストリーミングコンテンツを過去6カ月以内に1回以上視聴した人々と定義しています。



ゲームライブストリーミング視聴者規模推移 世界ベース | 2019-2021年、2024年



『グローバル eスポーツ&ライブストリーミング マーケットレポート2021』(角川アスキー総合研究所・刊)

2021年のeスポーツオーディエンスは4億6510万人

世界のeスポーツオーディエンスは、2021年には前年比6.7%増の4億6510万人となる見込みです。そのうち、月1回以上eスポーツコンテンツを観戦するオーディエンス（eスポーツファン）は、全体の半分に近い2億2960万人にのぼると予測。さらに2022年には5億人を突破し、2024年には5億7780万人（CAGR+7.8%）まで増加すると予測します。

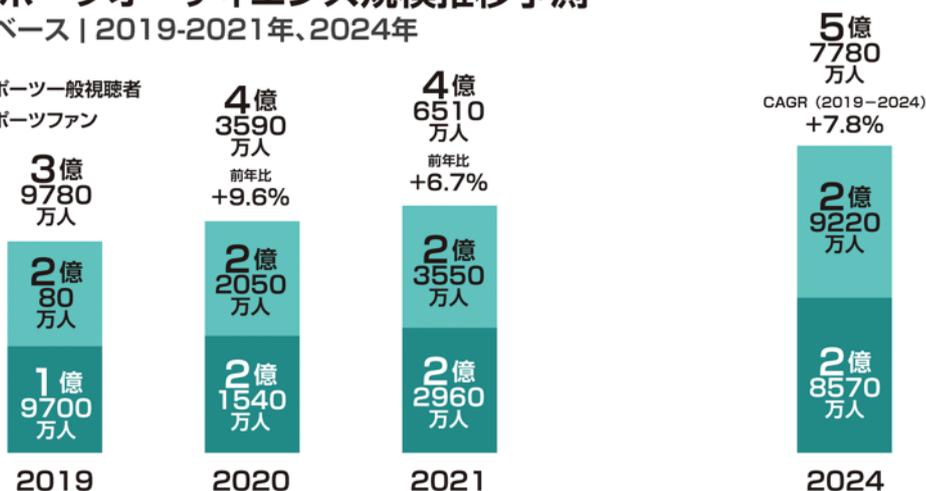
※本レポートにおいて「eスポーツオーディエンス」とは、eスポーツのプロリーグ戦やトーナメントの観戦、視聴経験があるユーザー（頻度は問わない）と定義。月1回以上観戦するオーディエンスを「eスポーツファン」と定義しています。



eスポーツオーディエンス規模推移予測

世界ベース | 2019-2021年、2024年

- eスポーツ一般視聴者
- eスポーツファン



『グローバル eスポーツ&ライブストリーミング マーケットレポート2021』(角川アスキー総合研究所・刊)

※本リリースのデータを引用される場合は、必ず出典元である「グローバル eスポーツ&ライブストリーミング マーケットレポート2021」の明記をお願いします。

※上記データは、2021年9月時点の本編掲載の情報に基づいています。

※通貨単位「ドル」は、いずれも「米ドル」を指します。

※日本円は1ドル=113円で換算しています。

グローバルeスポーツ&ライブストリーミングマーケットレポート2021 概要

発行：株式会社角川アスキー総合研究所

発売日：2021年12月22日

価格：825,000円（税込）

言語：日本語

ページ数：本文147ページ（PDF）

付属：数値データ（Excel）

商品ページ：https://www.f-ism.net/report/Global_Esports_2021.html

- ・ご注文方法については商品ページをご覧ください。
- ・レポート本編の発刊以降、四半期ごとのアップデート版も提供します

■Newzoo International B.V.について

Newzoo International B.V.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ゲーム調査会社です。オランダの首都アムステルダムに本社を構え、サンフランシスコ（米国）と上海（中国）に支社を設立しています。2007年の設立以来、世界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企業にサービスを提供しています。Newzoo Platform & Global Market Reports、Consumer Insights、Data Feeds等の商品群やコンサルティングプロジェクトを通して、顧客ターゲティング・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。

現在は、角川アスキー総合研究所とパートナー契約を結び、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。豊富な経験と多岐にわたるパートナーと共に、お客様に信頼いただけるサービスを提供していきます。

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

■株式会社角川アスキー総合研究所について

角川アスキー総合研究所は、KADOKAWA グループのメディア総合研究所です。コンテンツ力、メディア力、リサーチ力に関する技術力を活かし、すべてのお客様に貢献すべく、課題となる重要テーマに日々取り組んでいます。

公式サイト：<https://www.lab-kadokawa.com/>

【本件に関する報道関係からのお問い合わせ】

角川アスキー総合研究所 サポート事務局

電話：0570-00-3030

<https://www.lab-kadokawa.com/support/>

添付資料：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／エコシステム概略図／注目ポイント
2. 調査・分析方法&用語の定義
オーディエンスモデルの見直しについて／本レポートの調査・分析方法／本書における用語の定義
3. 注目のグローバルトレンド
ブランド化戦略およびコンテンツクリエイター戦略／小さなスクリーンから生まれる大きなエンゲージメント／転換点としての2020年／「リーグ戦」VS. 「トーナメント」／ゲームとeスポーツの枠を超えて／チャリティストーリーミングの台頭
4. 特集・トピックス
中国のライブストーリーミング市場／新型コロナがもたらしたeスポーツ市場への影響
5. ステークホルダータイプ別ゲーム視聴コンテンツ活用法
コンシューマーブランド企業にとってのeスポーツ&ゲーム視聴市場／従来スポーツ団体にとってのeスポーツ&ゲーム視聴市場／ゲームパブリッシャーのストーリーミング活用法
6. 地域別eスポーツ市場
グローバル（eスポーツオーディエンス規模予測、収益予測、ストーリーミングオーディエンス概要、eスポーツオーディエンス概要、収益ポテンシャル）／各国・市場動向（オーディエンス&収益規模、市場・業界動向&将来展望、主要チーム・リーグ・関連企業）…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、中央・南アジア、東アジア、東南アジア、オセアニア）
7. 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
8. eスポーツ関連ランキング 国・イベント・タイトル別
国別eスポーツオーディエンス規模ランキングTOP50／タイトル別eスポーツ視聴時間ランキング（eスポーツコンテンツTOP25、非eスポーツコンテンツTOP50）TOP50／eスポーツトーナメント視聴時間TOP50（2020年、2019年）／eスポーツリーグ視聴時間TOP10（2020年、2019年）／eスポーツ配信言語ランキング
9. ライブストーリーミング概要
ゲームライブストーリーミングの定義／市場別主要プラットフォーム
10. ライブストーリーミング市場の現状
ライブストーリーミング年間レビュー／潜在トレンド（ソーシャルゲームの力、バーチャルコンサート&イベント、Twitch Drops）／ストーリーミング視聴者のデモグラフィック／ライブストーリーミング言語別視聴時間
11. タイトル別ストーリーミング視聴時間
2020年概況（ゲームタイトル別のライブストーリーミング視聴時間）

以上