

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2022』**

2022年のeスポーツ世界市場は13億8400万米ドルに達する見込み
ゲームのライブストリーミング視聴者は約9億2720万人に拡大

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スポーツビジネスとゲームライブストリーミング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2022』を、2022年12月26日（月）に発売します。

本書は、ゲームやeスポーツ業界の市場調査において最大手となる「Newzoo International B.V.」（本社：オランダ アムステルダム、CEO：Michelle Van der Wilk-Rouhof）が発行する『Global Esports & Live Streaming Market Report 2022』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。

**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 2022**

- ・ 価格：935,000 円(税込)
- ・ 発売日：2022 年 12 月 26 日（月）
- ・ ページ数：92 ページ
- ・ 商品形態：PDF ファイル、Excel ファイル（数値データ）
- ・ 発行：株式会社角川アスキー総合研究所

※本書は、角川アスキー総合研究所が運営するゲームマーケティングサービス「f-ism（エフィズム）」のみの販売となります。

https://f-ism.net/report/Global_Esports_2022.html

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の影響から脱して新たな成長を見せる背景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スポーツ国際イベントのカレンダーや、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。

購入後もアップデート版を提供

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更新データをはじめ、関連ニュースやトピックスなど、2022年9月時点のアップデート情報を発売後に配信します。ご購入後も常に変化を続けるeスポーツビジネスの世界動向に対応します。

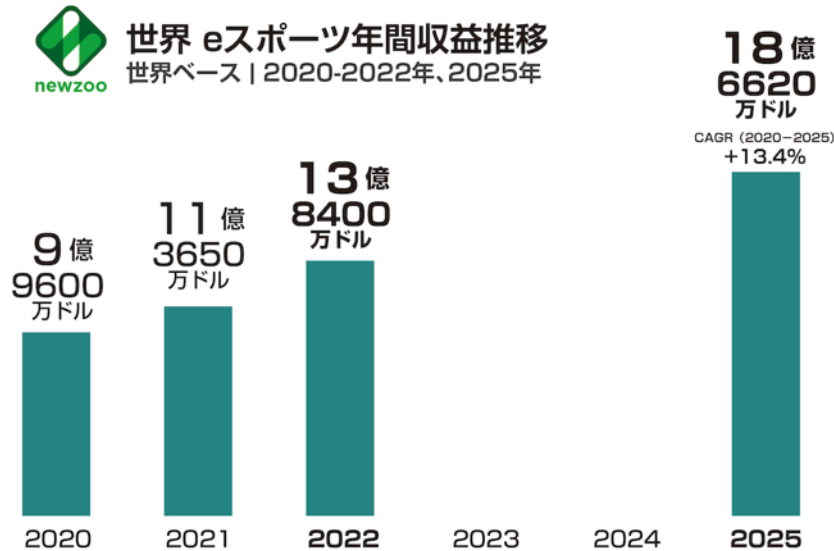
■主要トピックス

※本プレス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2022」の明記をお願いします。

2022年の世界のeスポーツ市場規模は、13億8400万ドルに達する見込み

世界市場におけるeスポーツの収益は、これまで中心となってきた欧米・東アジアに加えて中央・南アジア、東南アジア、南米の成長が加速したことに加え、収益チャネルの多角化でスポンサーシップ以外の収益が拡大したことも影響し、前年比21.8%増の13億8400万ドルに達すると推定しています。

以降も、eスポーツの視聴者増とエンゲージメント拡大によるユーザー支出の増加は継続し、2021年から5年間のCAGR（年平均成長率）は約13.4%増と堅調に推移。2025年には18億6620万ドルに達する予測を立てています。



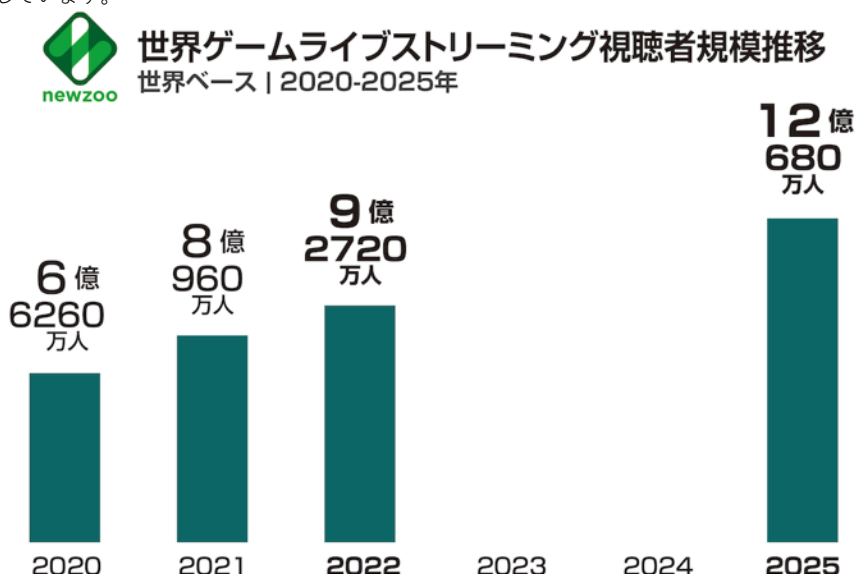
【グローバルeスポーツ&ライブストリーミングレポート2022】(角川アスキー総合研究所・刊)
※上記データは、2022年9月に発行されたアップデート版の情報に基づいています

2022年のゲームライブストリーミングの視聴者は約9億2720万人

新型コロナの影響でライブストリーミング視聴を楽しむユーザーが世界的に増加しました。その影響が未だ継続していることも起因し、2022年における世界のゲームライブストリーミング視聴者は、前年比14.5%増の9億2720万人と予測します。

今後も、東南アジア、インド、ブラジルなど新興市場の進出が追い風となり、2025年には12億680万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。

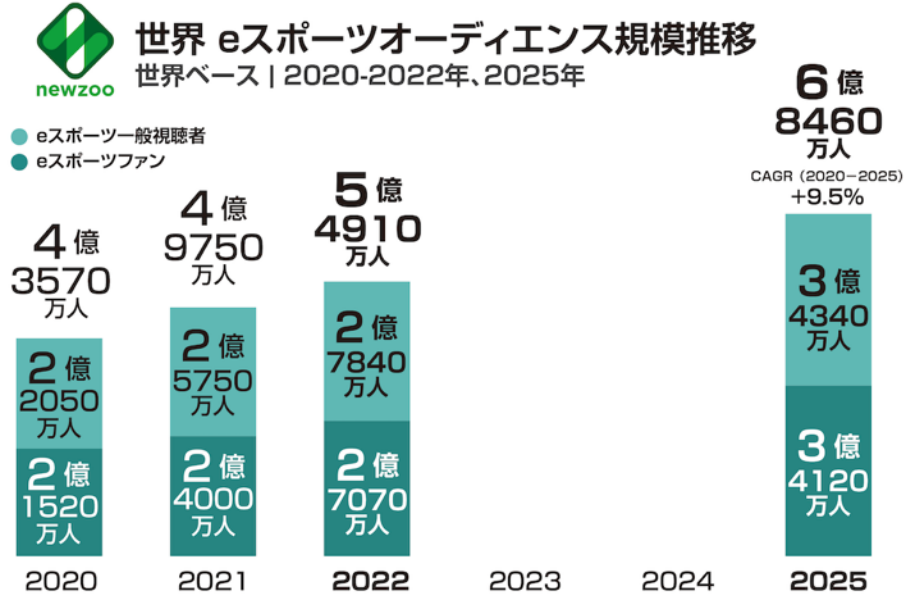


【グローバルeスポーツ&ライブストリーミングレポート2022】(角川アスキー総合研究所・刊)
※上記データは、2022年9月に発行されたアップデート版の情報に基づいています

2022年のeスポーツオーディエンスは5億4910万人

2022年の世界のeスポーツオーディエンスは、前年比10.4%増の5億4910万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、eスポーツオーディエンスの半数近い2億7070万人にのぼると予測します。さらに全体としては、2024年に6億人を突破し、2025年には6億8460万人（CAGR+9.5%）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。



『グローバルスポーツ&ライブストリーミングレポート2022』（角川アスキー総合研究所・刊）
※上記データは、2022年9月に発行されたアップデート版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。

■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。

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/>

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、メディア運営やコンテンツ制作で培った知見を活かし、調査、コンサルティング、マーケティング、ビジネスソリューション、出版、教育支援など幅広く事業を展開しています。コンテンツ力、メディア力、リサーチ力を総合的に活用し、お客様の課題解決に取り組みます。

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】

株式会社角川アスキー総合研究所 広報担当：堀

press-cp@lab-kadokawa.com