

eスポーツ



eスポーツとは

「エレクトロニック・スポーツ」の略で、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。



アジアオリンピックで、2022年大会からメダル種目として正式認定

2024パリオリンピックでも正式種目として採用される可能性も

世界のeスポーツ競技人口

約1億3000万人



テニスの競技人口 1億1000万人



世界のeスポーツ市場

ESPORTS REVENUE GROWTH
 GLOBAL | 2017, 2018, 2019, 2022

● MERCHANDISE & TICKETS

約2000億円

TOTAL REVENUES
\$1,790M
 +22.3%
 CAGR 2017-2022

約1200億円

TOTAL REVENUES
\$1,096M
 +26.7%
 YoY

TOTAL REVENUES
\$865M
 +32.0%
 YoY

\$655M



2017



2018



2019



2022

and audience estimates every quarter and update if necessary. You can always find the most up to date numbers at:
newzoo.com/key-numbers

2017年度Jリーグ売上高
 1105億円



主な大規模 eスポーツ大会

- 「The international 2019」
賞金総額 約32.3億円
- 「World Electronic Sports Games」
賞金総額 約5.8億円

日本の eスポーツ



日本のeスポーツ市場

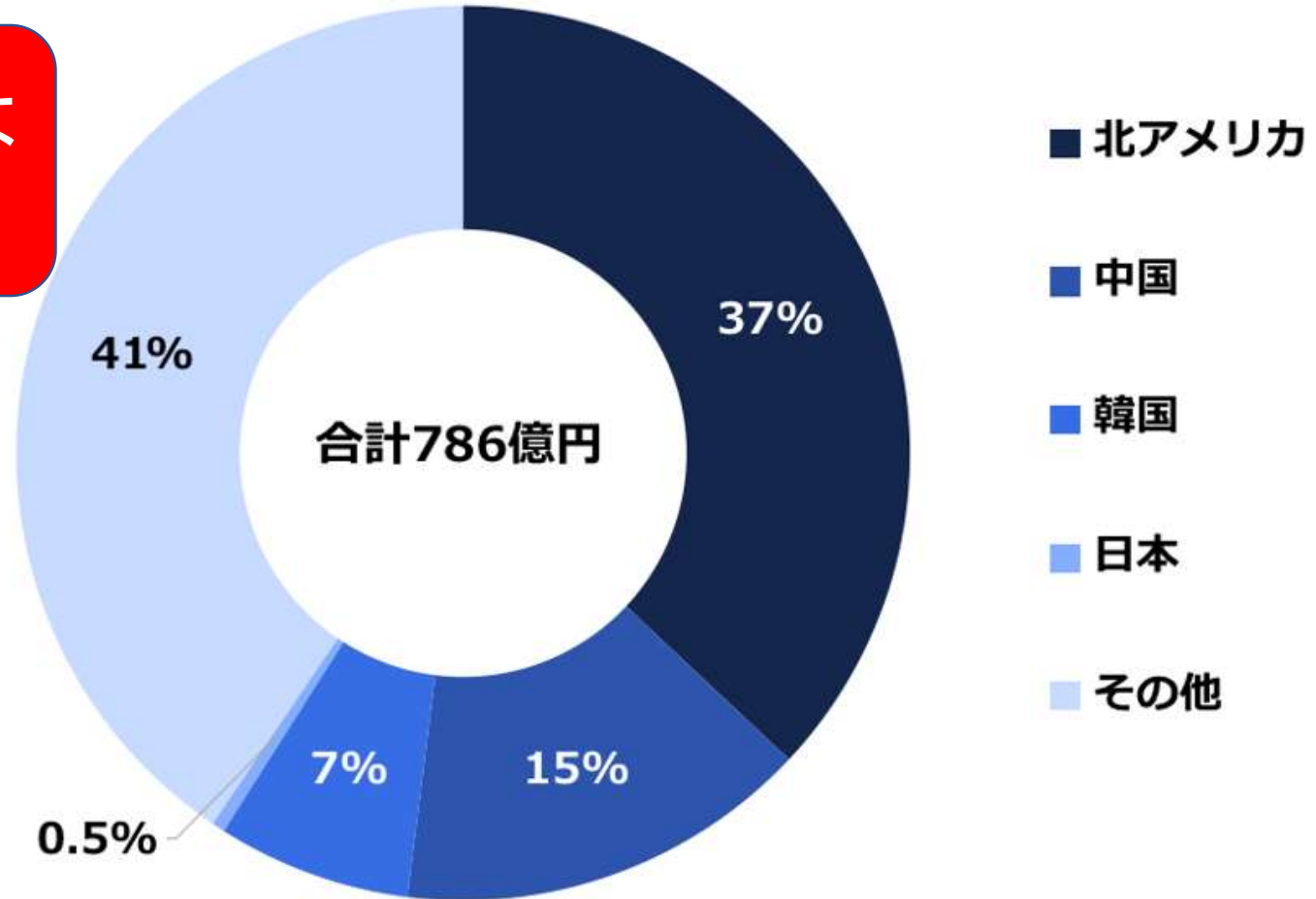


出典: Gzブレイン

※2018年以降の数値は、2018年11月時点での予測

国別のeスポーツ市場規模シェア

日本の市場シェアは
たったの0.5%



注釈：1ドル=113円換算

資料：GLOBAL ESPORTS MARKET REPORT 2017 (Newzoo)、eスポーツ産業に関する調査研究(総務省)をもとに作成

日本のeスポーツ競技人口

世界的な大会への出場プレイヤー数ランキング

順位	国名	プレイヤー数[人]
1	アメリカ	11,182
2	中国	3,144
3	韓国	3,026
17	日本	702

日本で eスポーツが 発展していない 理由



法律

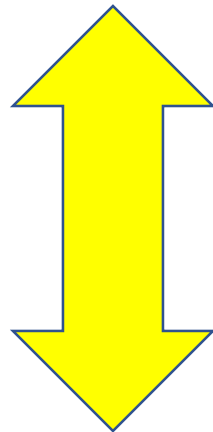


ゲームに対する考え方

eスポーツに関する3つの法律

刑法 風営法 景表法

金銭のやり取りや賞品のあり方など、
 複雑な決まりが法律で定められている



その一方で...

外国では規模が大きく、
 eスポーツの環境が整っている

× 賭博とされる行為
 参加者 大会主催者
 参加費 → 参加者 ← 賞品
参加費＝入場費、ゲーム購入費、課金、ICカード

○ 賭博にならない行為
 参加者 大会主催者
 無料参加 → 参加者 ← 賞品
ただし風営法、景表法で違法行為とされる場合がある

× 風営法としてNG
 参加者 大会主催者
 負 負 勝 ← 賞品
掛け金が存在しなくてもゲームの勝敗によって賞品を提供してはならない

○ 風営法としてOK
 参加者 主催者以外の事業者 大会主催者
 負 負 勝 ← 賞品
ゲーム大会の開催主以外の事業者が、賞品を提供する場合などは例外となる場合がある。

× 商品やサービスに景品を付ける
 賞品またはサービス + 景品
消費者が本来の商品価値だけでは、判断できなくなってしまうため

× 収益目的のイベントへお客さんを呼ぶための手段として景品を付ける
 景品贈える人
景品贈る人

日本で大会を開催する方法

1. ゲームメーカーとは関係のない第三者スポンサーから賞金を出す
2. プロライセンスを発行し、プロの高度なパフォーマンスに対して報酬を出す

→2018年より新しくプロライセンス制度ができ、大会を開催しやすくなっている

世界で成功している 日本人eスポーツプレイヤー

梅原大吾

- 日本で初めてのプロゲーマー
- 世界で最も長く賞金を稼いでいる
プロゲーマーとしてギネスに登録
- アメリカのゲーム周辺機器メーカーと
プロ契約



ゲームに対する考え方

ゲーム＝娯楽、遊び





Youtuberもかつては
同じような位置づけだった

しかし

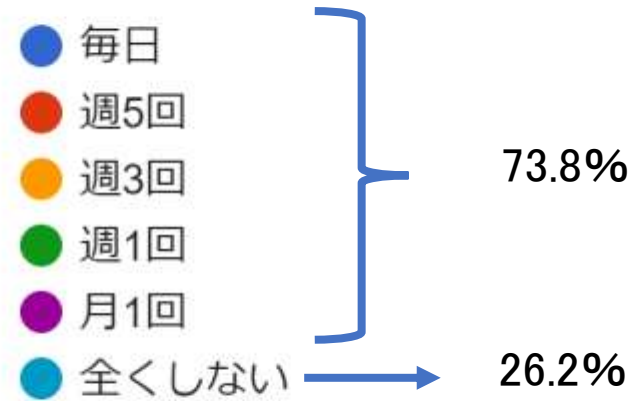
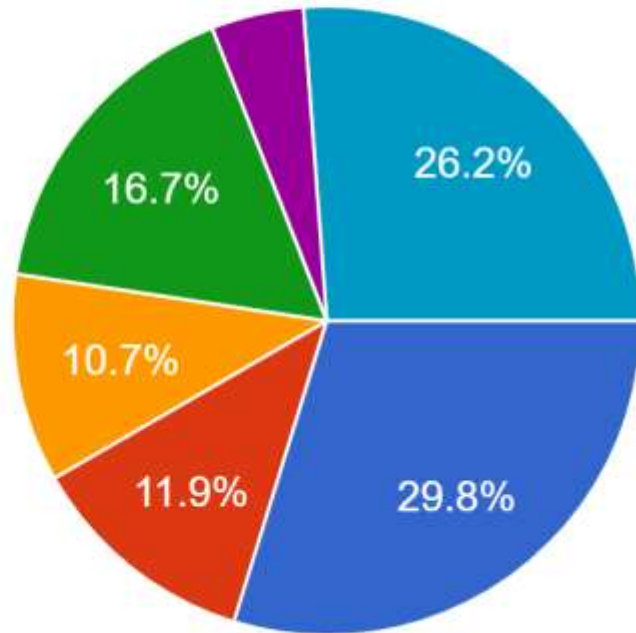
今では仕事だと認識されている

人気Youtuberは年収1億超えも

学生84名にアンケート調査

あなたはどのくらいの頻度でゲームをしますか

84件の回答



学生84名にアンケート調査

あなたはどのくらいの頻度でゲームをしますか

84件の回答

eスポーツプレイヤーとしてのポテンシャルは高いが
稼ごうと思うまでには至らない



スポーツとしてのゲームを体験できる専用施設



IRのeスポーツ施設が持つ役割

日本のeスポーツの競技人口増加と
レベルの底上げ

具体的には

- ・初心者にもeスポーツの面白さを伝える
- ・eスポーツプレイヤーになりたい人のための育成の場所



つながる力。

大阪経済大学
OSAKA UNIVERSITY OF ECONOMICS

施設内容



▪ 初心者用ルーム

→ 複数人で楽しみながらプレーができる
ルールの説明がある
ゲームの種類が豊富

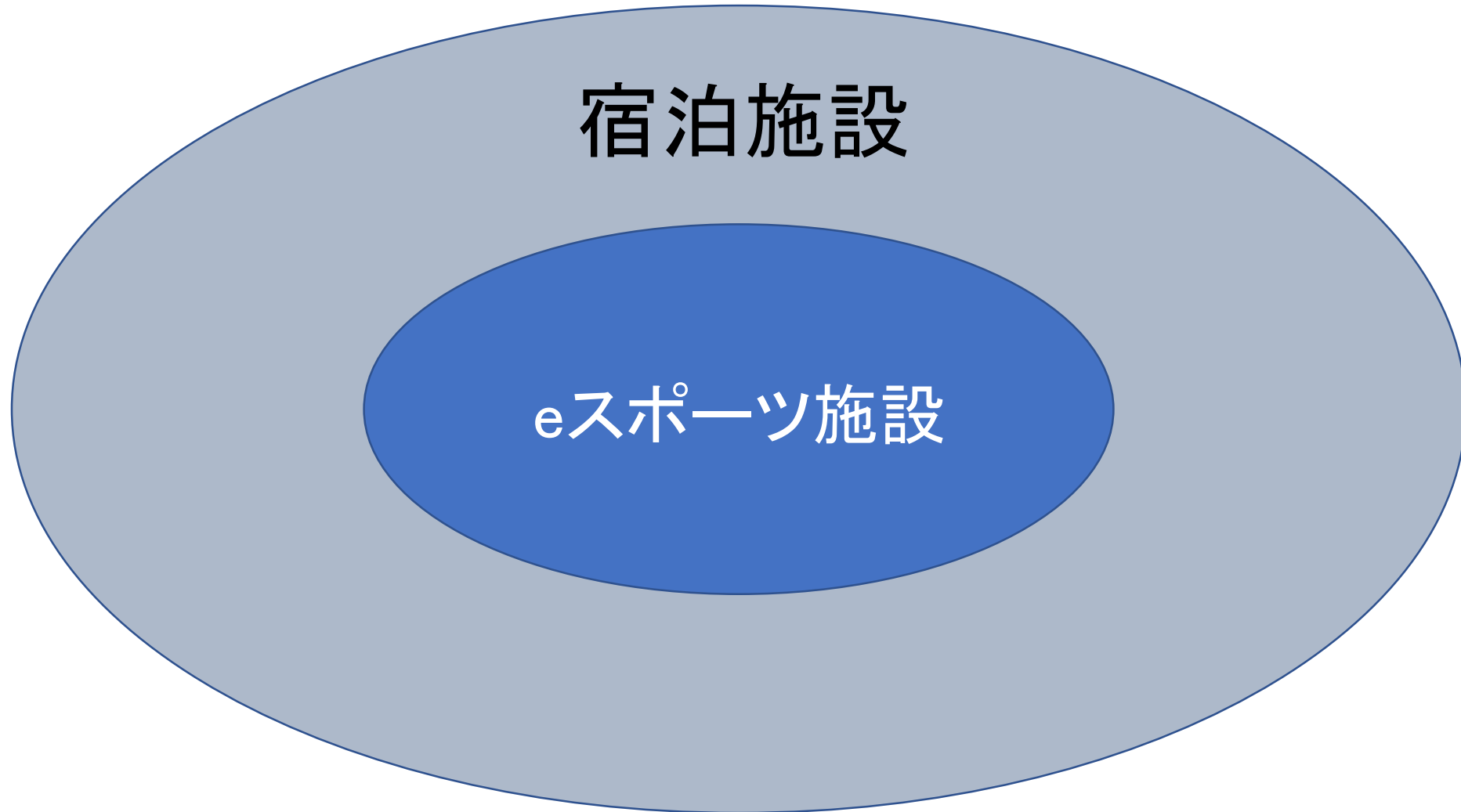
▪ 経験者ルーム

→ 集中できる空間
ゲームによって部屋を分ける
情報交換ができる空間

▪ アリーナ会場

→ 大会用の大きな会場

eスポーツに没頭できる環境



eスポーツが出来る宿泊施設

あくまでもメインは**宿泊**

- ターゲット IRに来られたお客様
- 部屋形体 スイートルーム、ドミトリー
eスポーツ用パソコン付きの部屋
- 目的 eスポーツ競技人口の増加、育成



まとめ

駅直結ショッピングセンターで
来場者拡大

eスポーツ宿泊施設で
競技人口拡大

大阪IR	推定年間売上高	4800億円
	推定年間来場者数	1500万人
USJ	2017年度年間売上高	1658億円

大阪IRは数年に渡って大阪の
経済に大きな影響を与え続ける

様々な角度から集客を狙うことで継続的に顧客を獲得し続けることが出来る

まとめ

大阪IR	推定年間売上高	4800億円
	推定年間来場者数	1500万人
USJ	2017年度年間売上高	1658億円

大阪副首都計画の 後押しに

様々な角度から集客を狙うことで継続的に顧客を獲得し続けることが出来る

まとめ

参考文献

<https://datsu-sala.com/post-539/>

<http://www.element-inc.jp/2016/05/13/5977/>

<https://www.city.osaka.lg.jp/keizaisenryaku/cmsfiles/contents/0000406/406809/02sankousiryoku.pdf>

<http://www.pref.osaka.lg.jp/irs-kikaku/kousou/index.html>

https://www.theindianwire.com/wp-content/uploads/2018/09/video-slate_CB472361159.png

ご清聴ありがとうございました