

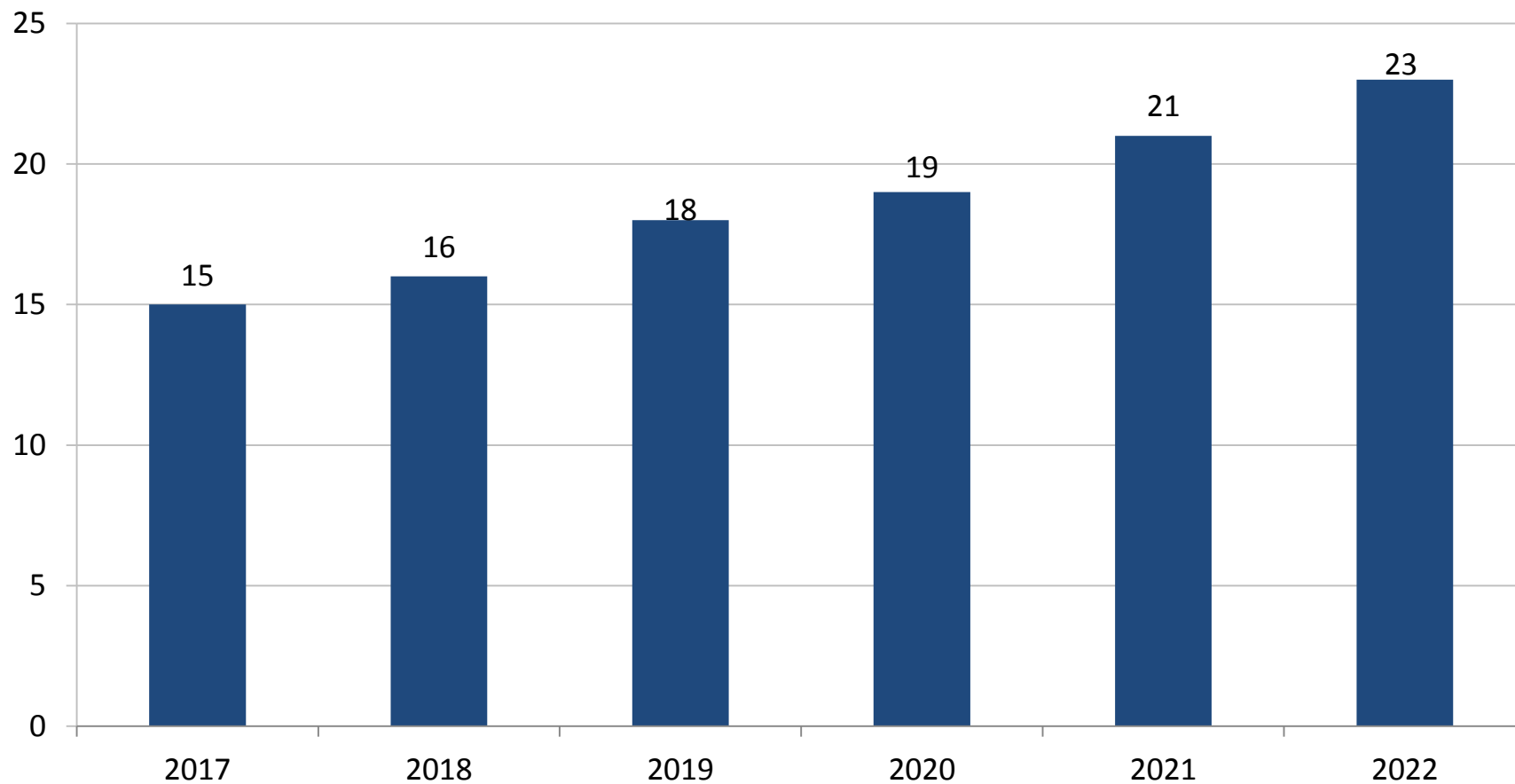


拡大する世界の e スポーツ市場と 日本市場における展望

一般社団法人日本eスポーツ連合
副会長
浜村 弘一

■世界で存在感を増すeスポーツ市場

単位:億ドル

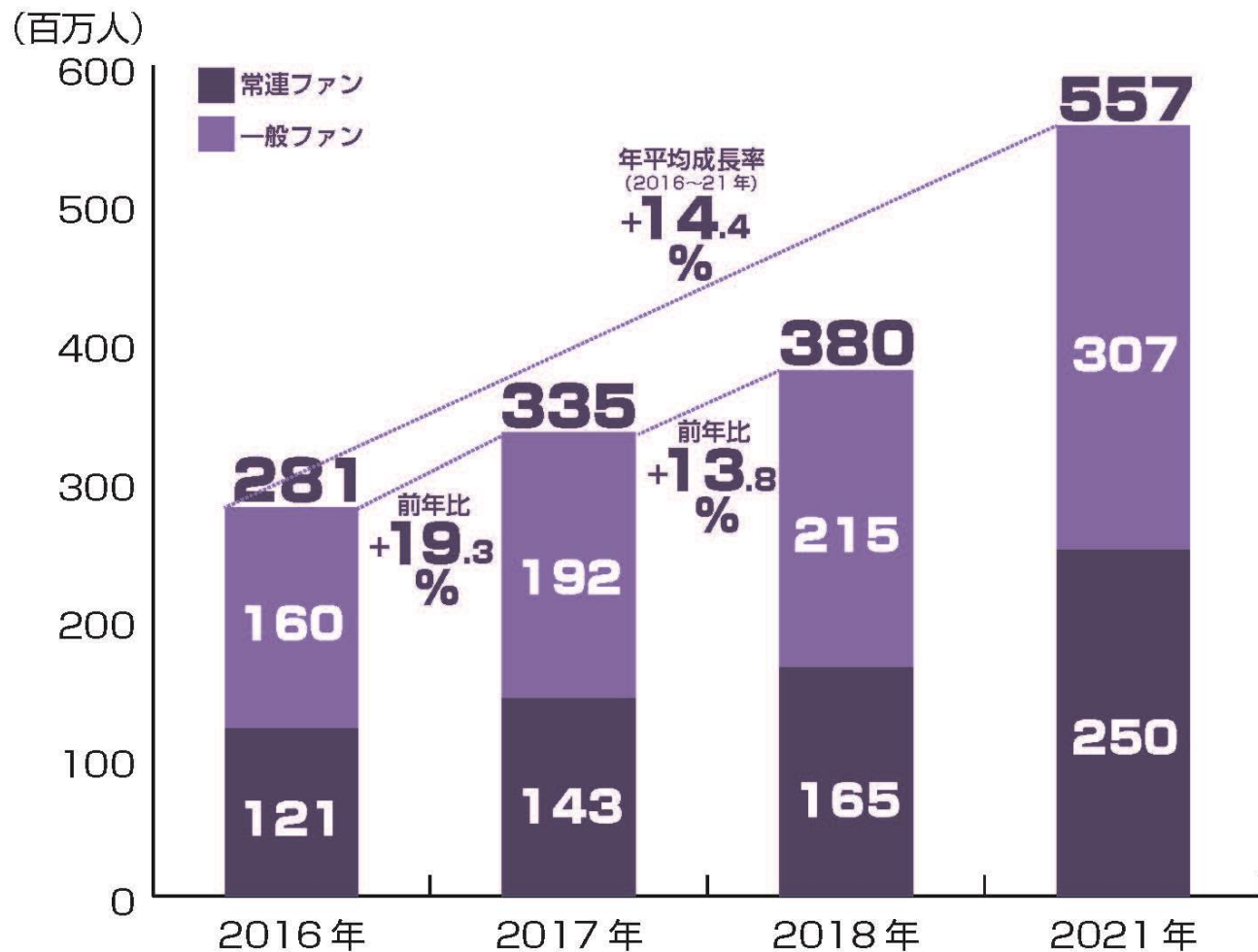


出典: 2017 SuperData Research



世界 e スポーツオーディエンス規模推移

2016年 / 2017年 / 2018年 / 2021年



出典：Newzoo「2018 Global Esports Market Report」

■海外のおもなeスポーツ賞金大会

出典:公式発表より作成

大会名	The International 2017	2017 League of Legends World Championship	2017 Call of Duty World League Championship
競技	Dota 2	League of Legends	コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア
主催者	Valve	Riot Games	Activision / MLG
賞金総額	2478万ドル	225万ドル +寄付+課金プール	152万ドル
ファイナル	2017年8月	2017年11月	2017年8月
開催地	米国・シアトル	中国・北京	米国・オーランド
備考	賞金総額はeスポーツ史上最高を更新。2017年の優勝チームは、オランダ発祥で現在は世界各国に拠点を置く Team Liquid	中国の武漢、広州、上海でトーナメント開催中。決勝は北京。日本代表のRampageはグループステージに進めず。2016年大会の賞金総額は670万ドル	決勝大会はフロリダ州オーランドで5日間にわたって開催。リーグ戦全体の賞金総額は400万ドル(152万ドルは決勝)。冠スポンサーとして「Presented by PlayStation4」
大会名	Intel Extreme Masters Season 11	ELEAGUE Major 2018	EVO 2017
競技	StarCraft II / League of Legends / Counter-Strike	Counter-Strike: Global Offensive	ストリートファイターV / 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii Uほか
主催者	ESL	Turner Broadcasting System / WME / IMG	Triple Perfect, Inc.
賞金総額	100万ドル	100万ドル	25万ドル
ファイナル	2018年3月	2018年1月	2017年7月
開催地	ポーランド・カトヴィツェ	米国・ボストン	米国・ラスベガス
備考	2017年7月からトーナメント開催中。会場は上海、オークランド、キョンギド(高陽)、カトヴィツェ	プール用の課金アイテムはステッカー(武器に貼り付けたり、大会の結果予想ゲームに使用)	格闘ゲーム専門のeスポーツ大会として長い歴史を持つ。今年度はときどき選手が「ストリートファイターV」部門で優勝。

■国内のおもなeスポーツ賞金大会

出典：公式発表より作成

大会名	RAGE Vol. 5	League of Legends Japan League	All Campus Series
競技	Shadowverse	League of Legends	League of Legends
主催者	CyberZ	Riot Games	Riot Games
賞金総額	1000万円	-	2000万円 (現金ではなく賞品)
ファイナル	2017年9月	2017年8月	2017年9月
備考		決勝戦を幕張メッセで開催 4,000人を超える動員	学生のLoLサークルを 支援する公式プログラム 「League U」の大会

大会名	モンスターグランプリ2017	RAGE グランドトーナメント
競技	モンスターストライク	ストリートファイター5
主催者	株式会社ミクシィ XFLAG™ スタジオ	CyberZ
賞金総額	5000万円	300万円
ファイナル	2017年7月	2017年6月
備考	決勝戦を幕張メッセで開催	魔裟斗などの著名人が 解説を務める

■ 日本でゲーム大会を開催するためにクリアすべき3つの法律

日本国内でゲーム大会を開催する場合、関連する法律は大きく分けて刑法、風営法、景表法の3つ。

・刑法（賭博および富くじに関する罪） ／所管省庁：法務省

賭博とは、参加者がお金や価値のあるものを賭けたり負担しつつ、不特定の勝負ごとを行い、勝敗の結果によって、それら（賭けたり負担したもの）をやりとりする違法行為のことを指す。

NG例：参加者からお金を集金し、ゲーム大会の勝者に配布（刑法上の賭博にあたるため）



■ 日本でゲーム大会を開催するためにクリアすべき3つの法律

日本国内でゲーム大会を開催する場合、関連する法律は大きく分けて刑法、風営法、景表法の3つ。

- ・風営法(風俗営業等の規則および業務の適正化等に関する法律)
／所管省庁:警察庁

ゲームセンターや麻雀店、ダーツバーなども風営法に従って営業されている。ゲームのイベントでも、液晶があるゲーム機やスマートフォン等を設置して客寄せイベントを営業すると、ゲームセンターと同じく風営法の対象になってしまう。

NG例:ゲームセンターやゲーム機を置いたイベントで、大会主催者がゲームの勝敗によって賞品(現金、商品券、物品など)を提供



■ 日本でゲーム大会を開催するためにクリアすべき3つの法律

日本国内でゲーム大会を開催する場合、関連する法律は大きく分けて刑法、風営法、景表法の3つ。

・景表法(不当景品類および不当表示防止法) / 所管省庁: 消費者庁

景表法では、消費者が適切な商品選びができるよう、商品やサービスに過度な景品(オマケ)を付けられないよう、景品に対して上限が設定されている。

※1社で開催する有料のイベントや物販のあるイベントで景品を出す場合は上限10万円、複数の事業者で開催するイベントの場合は上限30万円まで。

NG例: ゲームメーカー主催の大会で、ゲームソフトのオマケとして賞金が存在しているように見える



■eスポーツと国際大会

・アジアと世界で行われるおもな国際大会

年	名称	開催国	開催都市
2018年	アジア競技大会	インドネシア	ジャカルタ・パレンバン
2020年	オリンピック	日本	東京
2022年	アジア競技大会	中国	杭州
2024年	オリンピック	フランス	パリ
2026年	アジア競技大会	日本	名古屋
2028年	オリンピック	米国	ロサンゼルス

■2024年パリ夏季五輪でeスポーツが種目に？

・IOC会長、暴力的・差別的なゲームとは線引きをする

国際オリンピック委員会の会長Thomas Bach氏は、2024年に開催予定のパリ五輪で追加されるeスポーツ種目について、「ゲームはミレニアル世代に人気の新スポーツとして受け入れられている。その一方で、注意が必要だ。」と発言した。

「差別・バイオレンスがない平和を推進していく上で、『ゲーム』との相性が合わない部分もあるが、明確な線引をして行く必要がある。」と説明している。



IOC会長のThomas Bach氏

■海外で活躍する日本人スター選手

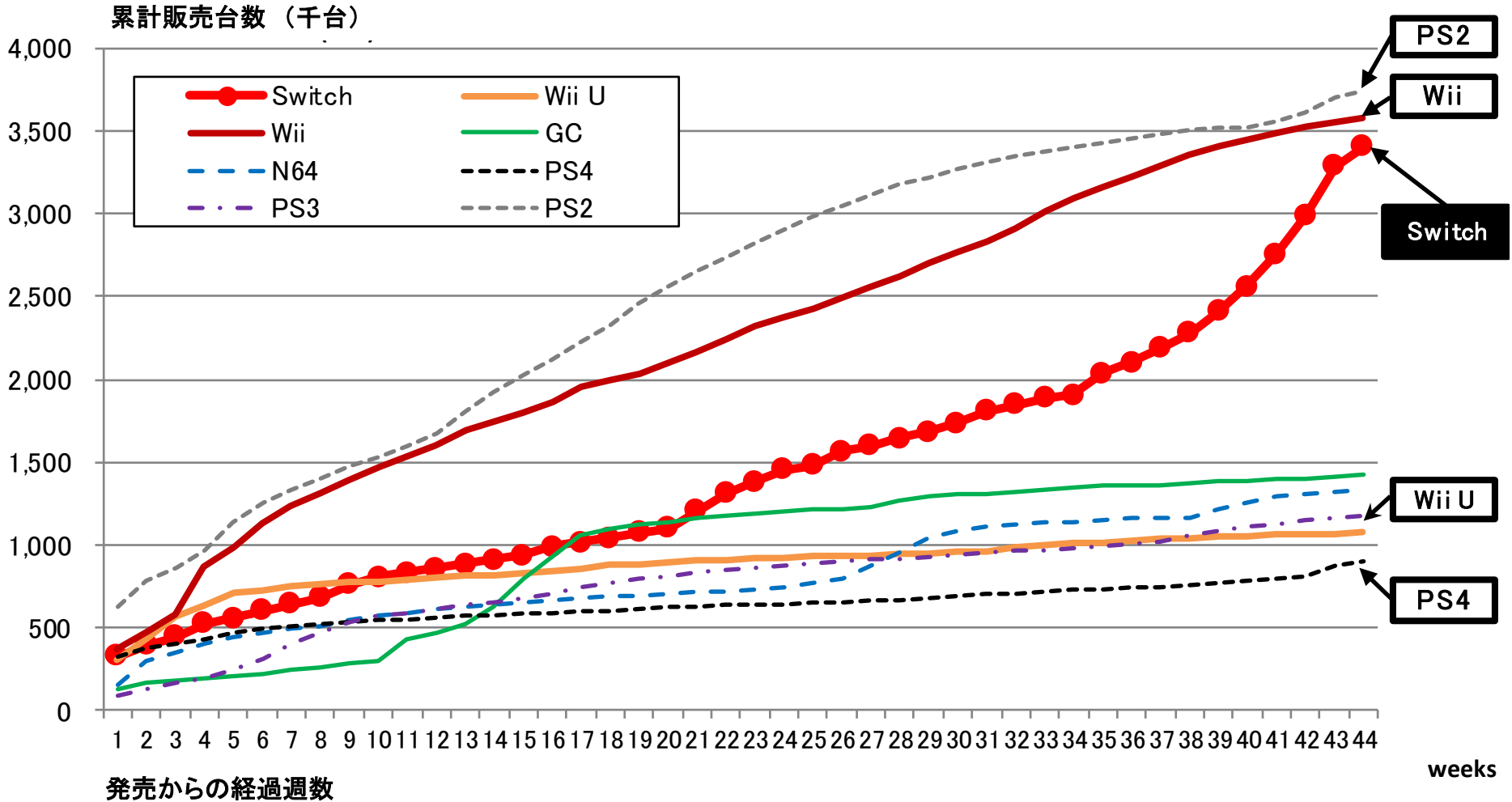
・格闘技の祭典「EVO 2017」で 東大卒プレイヤー・ときど選手が優勝

2017年7月に開催された世界大会「EVO 2017」の「ストリートファイターV」の部門で、日本人のときど選手が優勝した。同部門では過去にも日本人選手が複数回優勝しており、今回の決勝トーナメントでも上位8人中5人が日本人だった。



■ Nintendo Switch、発売から43週目で300万台を突破

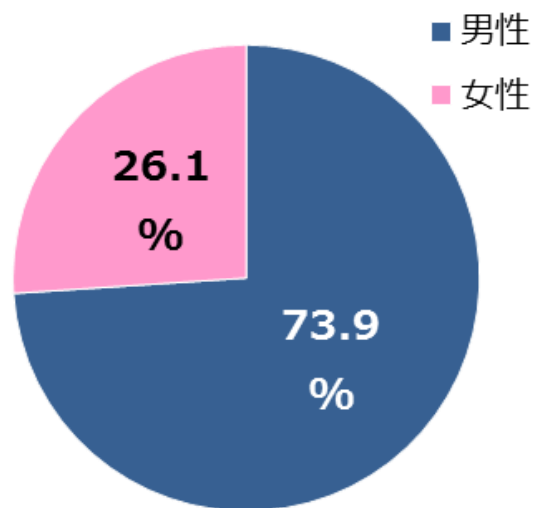
・Nintendo Switch 累計販売台数推移 (過去の主な据え置き機との比較)



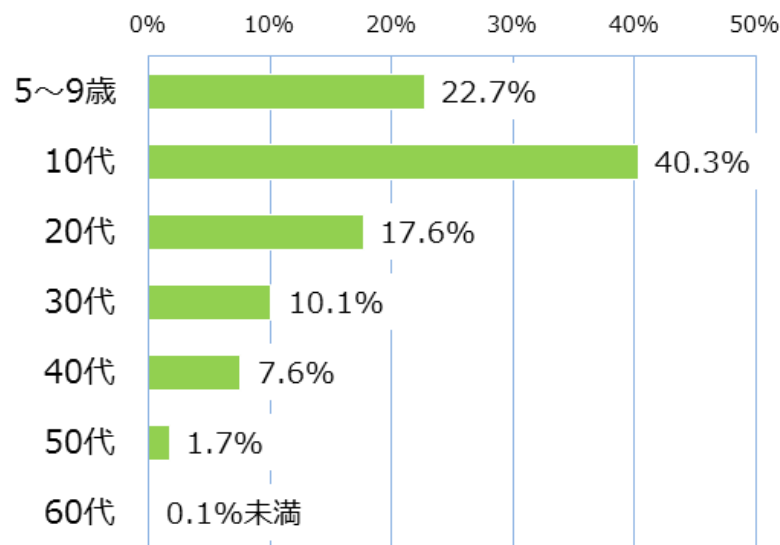
Data Collected: 2017/3/3 - 12/31 (Switch)



・「スプラトゥーン2」プレイヤー 男女比率



・「スプラトゥーン2」プレイヤー 年齢層比率



eb-i調査 調査期間:2017年8月7日～8日 n=16,564(上記のデータ全て)

JeSPA

e-sports
促進機構



日本eスポーツ連盟
Japan eSports Federation



JESU
JAPAN ESPORTS UNION

New eSports
Organization

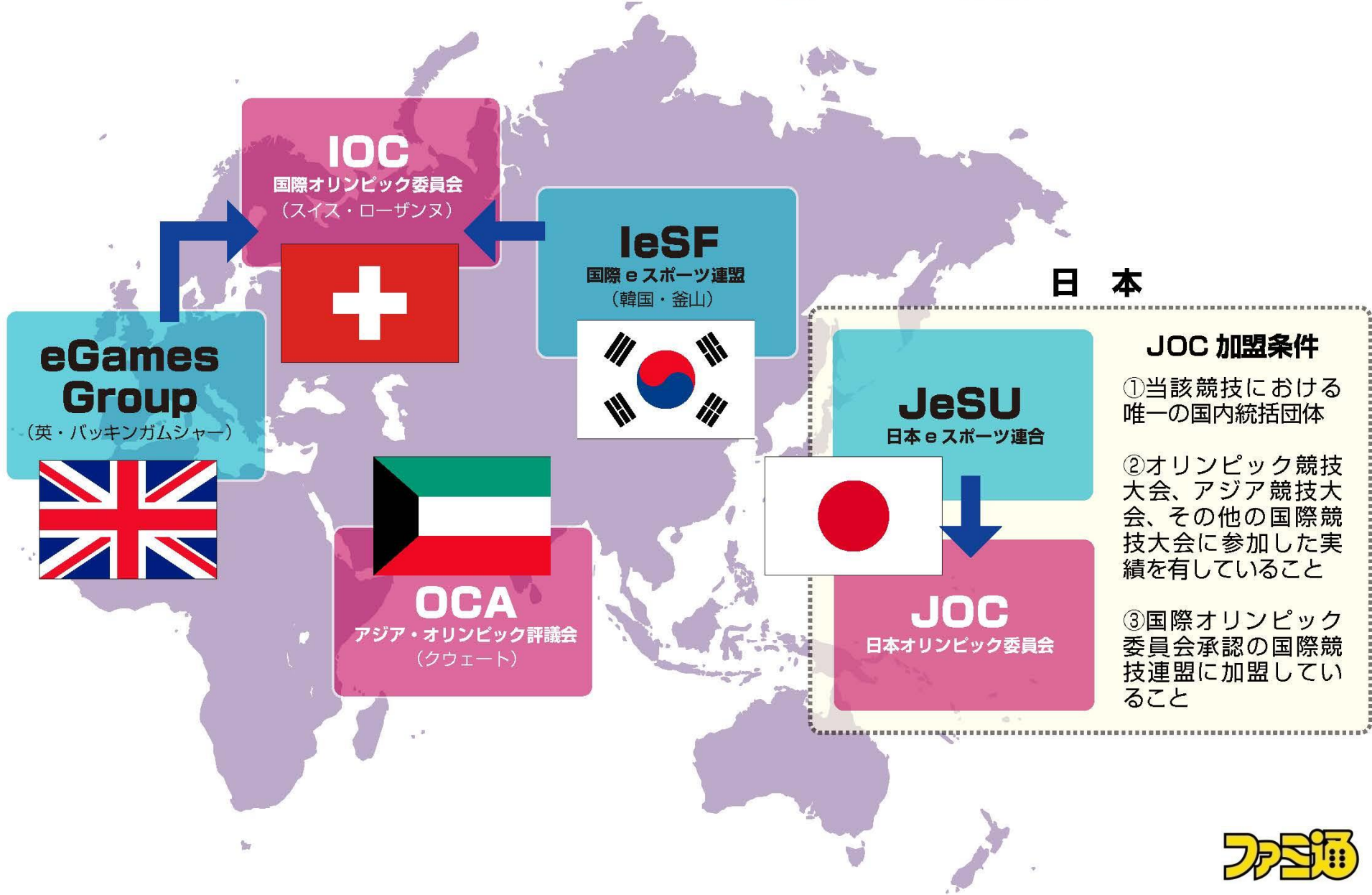



CESA

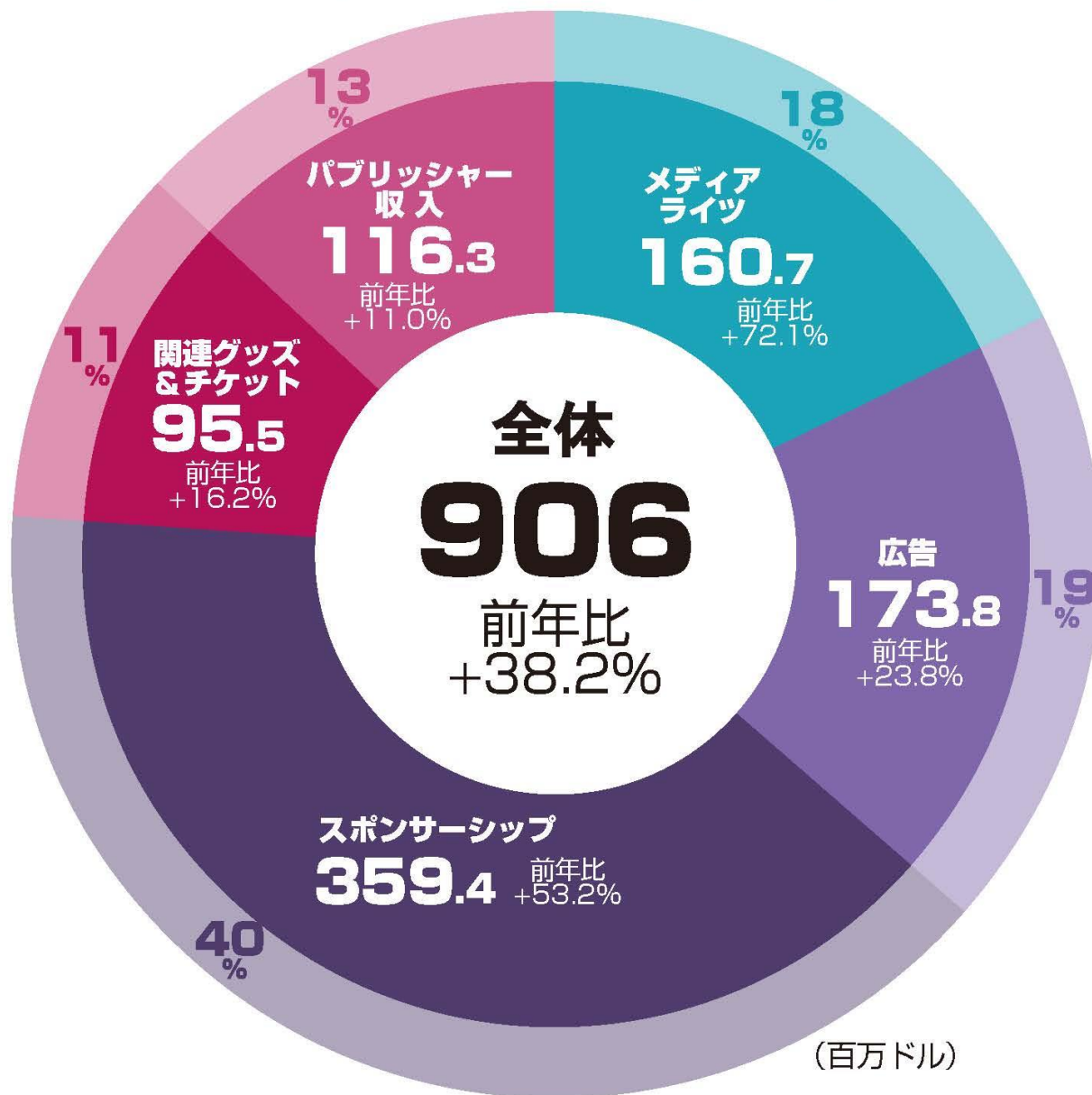
JOGA
一般社団法人 日本オンラインゲーム協会

ファミ通

JeSU における JOC 加盟への階段



2018年eスポーツ収益比率(予測)



出典: Newzoo 「2018 Global Esports Market Report」



■eスポーツ大会 関連トピックス

「H1Z1」のプロリーグが2018年に設立 (2017/10/13)

Daybreak Gamesは、Twin Galaxiesと共同で「H1Z1: King of the Kill」のプロリーグを設立することを発表した。同タイトルは、Steamで販売しているサバイバル要素を備えたサンドボックス型のシューティングゲーム。

リーグでは、5人1組の15チームが20週かけて1シーズン戦う。その後、2018年後半にファイナルが開催され、リーグの勝者を決定する。Daybreak Gamesによると、賞金以外に選手の最低報酬が5万ドルに設定されているという。

参考 : GamesIndustry

「CoD World League」が来年1月開幕 (2017/10/27)

Activisionは、「Call of Duty World League 2018」を開催することを発表した。賞金総額は、前回大会から20万ドル増えて、420万ドルに設定されている。

開催時期は2018年1月からで、会場は米コロンブスのMLG Arenaが使用される。

■eスポーツ大会 配信の盛り上がり

Facebook独占配信の「PUBG」公式大会が開催 (2017/07/12)

Facebook Liveで生中継の行われる「PlayerUnknown's Battlegrounds」(PUBG)の公式大会が開催される。この大会は、7月11日から8月末までの毎週火曜日に行われ、「PUBG」ユーザーなら誰でも参加することが可能。勝者には、後日ゲーム内ポイントが付与されるという。中継は、Facebook Liveでの独占配信となる。

Facebook Liveは、2016年1月から追加されたFacebookの新しいライブ配信機能で、同年6月には、Blizzardと提携してゲーム実況市場にも参入していた。

参考：VentureBeat

「Rocket League」大会のTwitch同時視聴が5.5万に (2017/09/06)

「Rocket League」の欧米大会「Universal Open」の決勝戦が8月26日に開催された。いくつかの試合では、Twitchでの中継に5.5万人以上の視聴者が集まったという。

同大会は、NRGが主催のイベントで、PsyonixがNBC Sports・Faceltと提携し、企画されたイベント。中継は、Twitchの他に、NBC Sportsのオンラインサイトでも放送されていた。NBC Sports VenturesのSenior Vice PresidentであるRob Simmelkjaer氏は、「(同イベントは)予想以上の盛り上がりだった。多くのeスポーツファンに応えられるよう今後も務めていきたい。」とコメントを出している。

参考：VentureBeat



■eスポーツタイトルの独占配信権

TwitchとBlizzardがeスポーツ大会の配信で提携 (2017/06/21)

Twitchは、eスポーツ大会の独占配信のため、Blizzardと提携したことを発表した。Twitchは、Blizzardが主催する「Overwatch」や「Hearthstone」などの20以上におよぶトーナメントを配信していく。

このTwitchの独占サードパーティー放映権は、2018年まで継続する予定とのこと。

Twitchが「Overwatch」リーグの独占配信権を9000万ドルで購入 (2018/01/10)

Twitchが「Overwatch」の公式大会「Overwatch League」のストリーミング放送を2年間独占で配信する権利を9000万ドルで購入したと海外メディアが報じている。

BlizzardとTwitchは、2017年6月にBlizzardのeスポーツタイトルの公式大会について、Twitchに対して2年間の独占配信権を付与する提携を発表していたが、実際に配信が決定したのは今回が初めてとなる。

参考 : Sports Business Daily

■eスポーツ関連施設・ソフトウェア

BlizzardがeスポーツアリーナをLAに設立 (2017/09/08)

Blizzard Entertainmentは、10月にeスポーツを目的とした施設「Blizzard Arena Los Angeles」をロサンゼルスに設立することを発表した。同施設では、実況放送のほか、イベントも開催することが可能で、複数のステージを管理できる設備も備わっているという。10月7日には、「Overwatch Contenders Playoffs」がグランドオープンイベントとして開催されるとのこと。

場所は、ロサンゼルスのバーバンクに位置しており、近くにはユニバーサル・スタジオ・ハリウッドなどの観光施設もある。そのため付近には、ホテルなどの宿泊設備も多く、イベントには最適だとのこと。

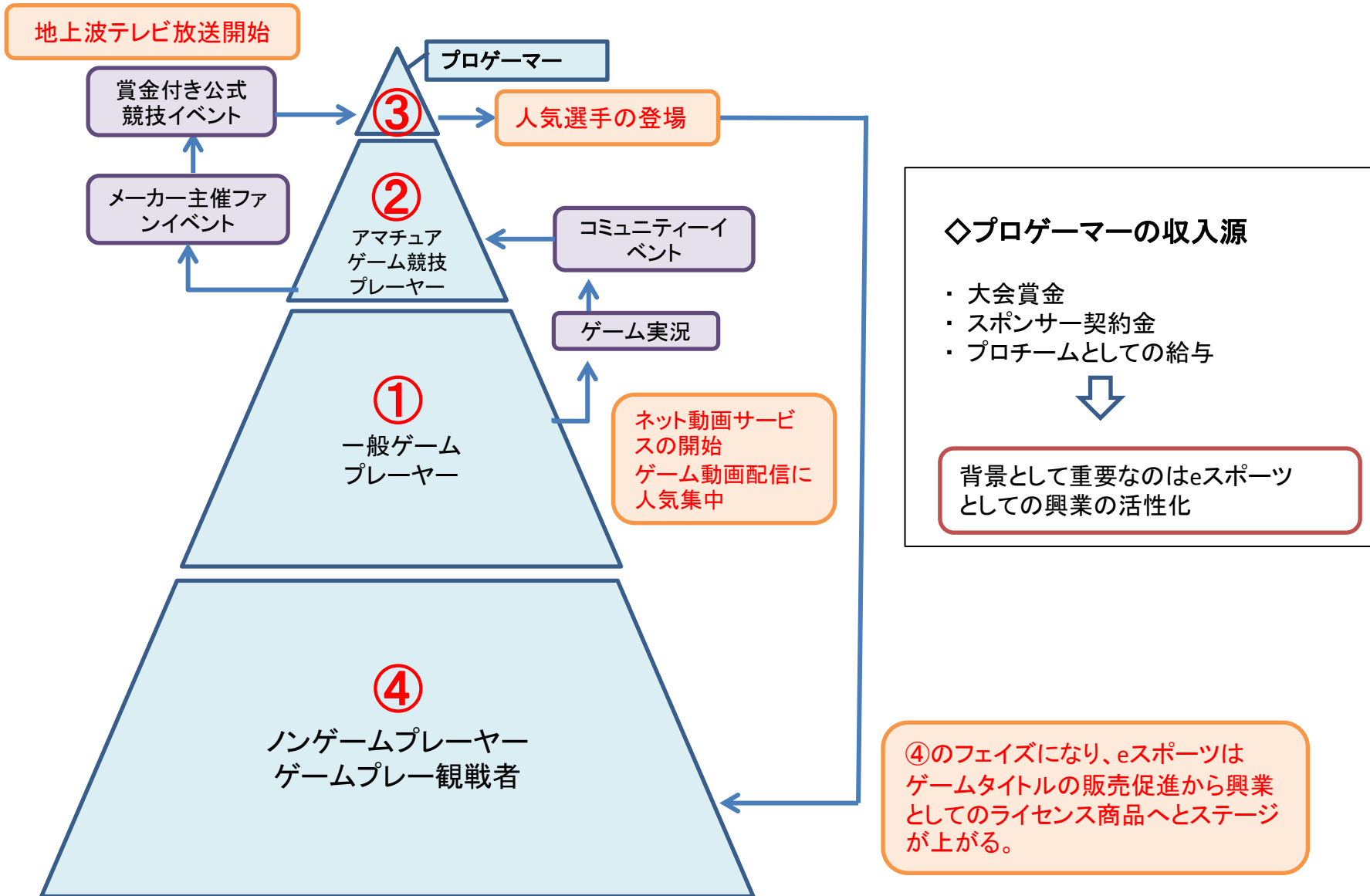
ゲーム向けチャット「Discord」の登録者数が8700万人突破 (2017/12/08)

ゲーム専門コミュニケーションツール「Discord」のサービス登録者数が8700万人を突破したと発表された。サービスは世界130か国で展開されており、日本人ユーザーが最も多くの割合を占めているとのこと。

デイリーアクティブユーザー数は1400万人に達しており、主に使用されているゲームは「Foxhole」「Vainglory」「PUBG」「Minecraft」「Fortnite」といったタイトルだという。

なお、2016年同時期に発表された登録者数は2500万人。1年で約3.5倍まで増加したことになる。

■ eスポーツの進化とプレイヤーのヒエラルキー



■国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移

※2017年以降の各項目の数値は、2017年4月時点での予測です。

