

市場規模調査について

2019. 9. 24
日本eスポーツ連合 (J e S U)
KPMGコンサルティング

調査テーマ・スコープ

① 国内eスポーツ産業の市場規模調査

- ・周辺市場・産業への経済効果を含めた国内のeスポーツ産業の市場規模推定する

② 国内eスポーツ産業プレイヤー規模調査

- ・周辺市場をも含めた、分野毎の参画プレイヤー、当該市場への新規参入難易度を調査する

③ 海外eスポーツ産業の発展経緯調査支援

- ・eスポーツ産業が普及進展している米国、EU、韓国、中国における同産業の発展経緯と現状に関する文献調査及びヒアリング調査を実施する

①国内eスポーツ産業の市場規模調査

周辺市場・産業への経済効果を含めた国内のeスポーツ産業の市場規模を推定する

➤**eスポーツ直接市場**：スポンサー、放送／配信権、広告、グッズ／チケット、ライセンス、等

➤**eスポーツ周辺市場**

1. **市場拡充**：専用ウェア、専用チェア、ゲーミングPC・周辺機器、等
2. **ユニバーサルデザイン**：障害者対応製品（PC/マウス等）、ヘルスケア・健康増進、等
3. **人材育成・異分野融合研究**：プロ選手育成専門学校、ゲーム開発者育成、等
4. **新産業創出**：大会運営、認証機関、金融・保険、プロチーム設置、リーグ運営、等
5. **地方創生**：練習場整備、大会用会場整備、等
6. **クールジャパン・国際交流**：大会ツアー、観光業振興、統合型リゾート等

②国内eスポーツ産業プレイヤー規模調査

前頁1-6の柱ごとの参画プレイヤー、当該市場への新規参入難易度調査する

➤eスポーツ周辺市場

1. **市場拡充**：専用ウェア、専用チェア、ゲーミングPC・周辺機器、等
2. **ユニバーサルデザイン**：障害者対応製品（PC/マウス等）、ヘルスケア・健康増進、等
3. **人材育成・異分野融合研究**：プロ選手育成専門学校、ゲーム開発者育成、等
4. **新産業創出**：大会運営、認証機関、金融・保険、プロチーム設置、リーグ運営、等
5. **地方創生**：練習場整備、大会用会場整備、等
6. **クールジャパン・国際交流**：大会ツアー、観光業振興、統合型リゾート等

- 1-6に参画している
 - 主要プレイヤー数
 - 代表的企業の事業規模感
 - 当該市場への新参入困難度
 - 技術的参入障壁
 - 事業的参入障壁
- ※1-6の相対的な参入困難度を評価する

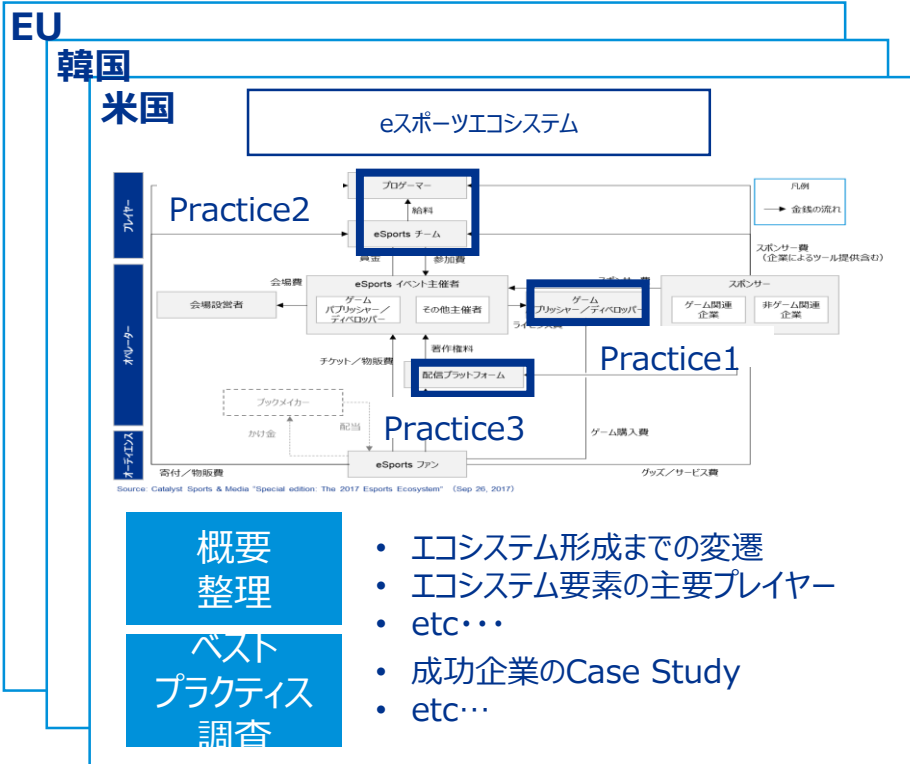
③海外eスポーツ産業の発展経緯調査支援

スポーツ産業が普及進展している米国、EU、韓国、中国における同産業の発展経緯に関する文献調査及びヒアリング調査を実施する

海外調査主要項目(予定)

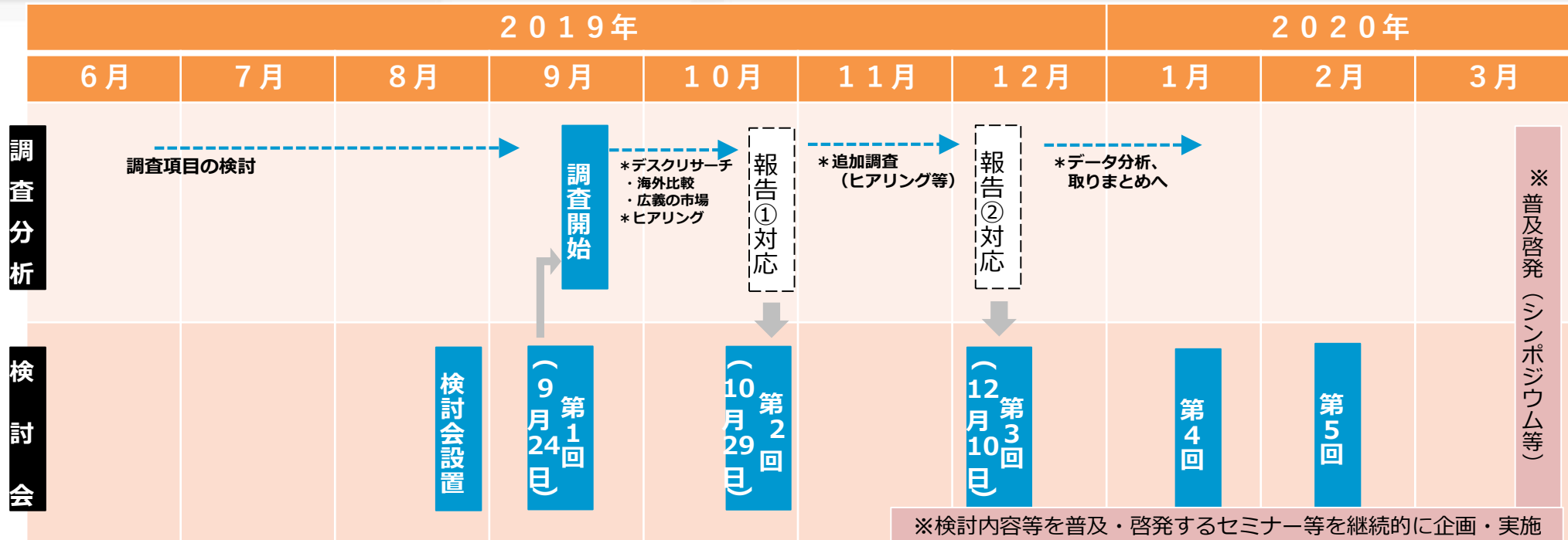
- **対象国**：米国・韓国・中国・EU
- **調査内容**
 - 周辺領域も含めたeスポーツ産業全体の発展
 - 各競技の質保証に資するガイドライン作成、業界統一的な団体形成
 - eスポーツ産業と競技参加者との関係性
 - eスポーツ産業と行政との政策的関与
 - eスポーツ産業を取り巻く事業環境に関する現状
- **調査方法**
 - 文献調査及び現地ヒアリング調査

予定アウトプットイメージ



- 概要整理**
- ベストプラクティス調査**
- エコシステム形成までの変遷
- エコシステム要素の主要プレイヤー
- etc...
- 成功企業のCase Study
- etc...

検討会のスケジュール及び各回の議題（イメージ）



※ J e S U として独自の実施を予定

	取り扱う議題（イメージ）
第1回	趣旨説明、調査分析の内容等
第2回	調査分析に係る報告①、海外制度比較、広義のeスポーツ市場構造等
第3回	調査分析に係る報告②、周辺市場と社会的意義等
第4回	周辺市場と社会的意義等
第5回	課題と対応方策、今後の展望の整理、とりまとめ等