

世界各地におけるeスポーツ会場の現状について Current status of esports venues around the world

佐藤信治¹, ○高橋遼太郎²Shinji Sato¹, *Ryotaro Takahashi²

In recent years, there have been many opportunities to hear the word e-sports (hereafter esports) in various media. E-sports is an abbreviation for electronic sports, which is a competitive game competition that is played in computer games and video games. Even in the same game, it is a genre different from RPG (role playing game) and simulation games where one player clears the in-game mission.

It is no exaggeration to say that esports are now the world's hottest sports because of the recent media attention to esports.

1. はじめに

近年、様々なメディアでe-sports（以降eスポーツ）という言葉を目にする機会が多くなった。eスポーツとはelectronic sportsの略で、コンピューターゲームやテレビゲームで行われる対戦型ゲーム競技のことである。同じゲームであっても、プレイヤーが1人でゲーム内ミッションをクリアして行くRPG（ロールプレイングゲーム）やシミュレーションゲームとは異なるジャンルである。

昨今の、eスポーツに対するメディアの注目から、今やeスポーツは世界から注目されているスポーツであると言っても過言ではない。

2. eスポーツの今後の市場予想

その様な状況を受け、eスポーツの市場規模は年々増加の一途を辿っており、今後もその市場規模は増加すると予想されている。

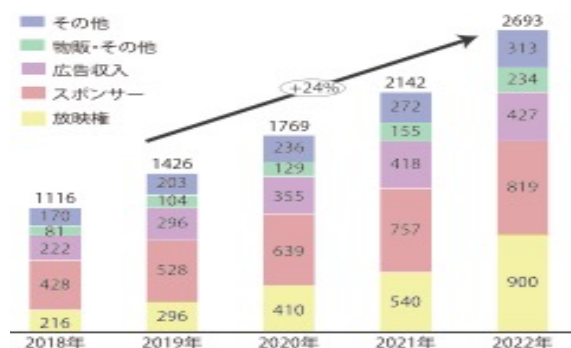


Figure1.e スポーツ市場規模予想 (百万ドル) [1]

eスポーツの市場は大別して①スポンサー費、②放映権、③広告収入、④物販・チケット費、⑤その他、で構成されている。世界規模の市場全体の見通しとし

ては今後4年間（2019年含む）でCAGR24%もの大会成長が期待され、2022年には2693百万ドルに到達すると見込まれている。

3. eスポーツ主要国の今後のeスポーツ市場予想 図2は国別の市場規模を示したものである。

2018年時点では中国・アメリカ・韓国の3国の存在感が際立っている一方で2022年の段階では中国とアメリカの二強になると推定されている。

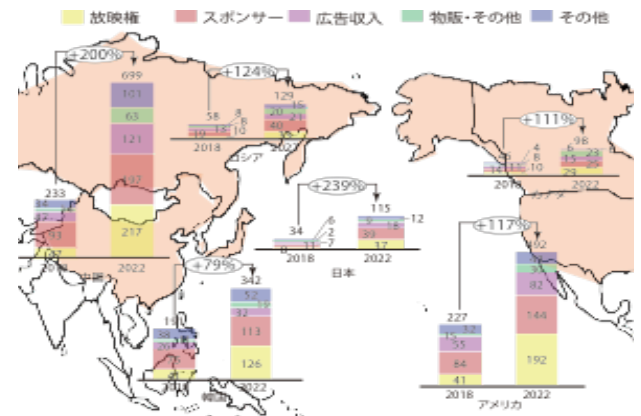


Figure2.e スポーツ市場規模予想 2018-2022 [2]

4. 日本のeスポーツ市場の今後の考察

特に日本市場については上位10カ国でも特に高い成長率が見込まれている。しかし2018年時点でのeスポーツ市場とゲーム関連市場をもとに市場成熟度を試算した場合には日本は上位10カ国で最も低い。

1 : 日大理工・教員・海建 Department of Oceanic Architecture and Engineering, College of Science and Technology, Nihon University.

2 : 日大理工・院(前)・海建 Department of Oceanic Architecture and Engineering, College of Science and Technology, Nihon University.

table1.e スポーツ市場成熟度比較 2018(百万ドル)^[3]

| 国名 | eスポーツ市場 | ゲーム市場 | ゲーム市場 | 相対市場成熟度 |
|------|---------|-------|-------|---------|
| 韓国 | 191 | 3051 | 6.26% | 100 |
| ブラジル | 23 | 687 | 3.35% | 53 |
| カナダ | 47 | 1790 | 2.63% | 42 |
| ロシア | 58 | 2305 | 2.52% | 40 |
| 中国 | 235 | 15336 | 1.53% | 24 |
| アメリカ | 227 | 19621 | 1.16% | 18 |
| フランス | 39 | 3734 | 1.04% | 17 |
| ドイツ | 33 | 4262 | 0.71% | 12 |
| イギリス | 25 | 4487 | 0.56% | 9 |
| 日本 | 34 | 11643 | 0.29% | 5 |

相対市場成熟度は韓国を基準値100として算出している。

またゲーム市場の大きさとeスポーツ市場の成長ポテンシャルは必ずしも同義ではないものの、市場の前提となるゲーム人口を考慮すれば日本は最も大きな成長余地を残している。

しかし今後、日本を含めたアジアを中心にeスポーツの発展が見込まれている中、未だ日本にはeスポーツの大会が開かれる専用の会場が存在しない。この状況は日本にとってeスポーツによる経済成長の機会の損失とも言える。

5. eスポーツの大会で使われた施設

table2.e スポーツの大会で使われた施設

| | | |
|---------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------|
| 施設の名前 | Ookland Arena | 長春アリーナ |
| 実施された大会 | PUBG Global Championship 2019 | PUBG NATIONS CUP SEOUL 2019 |
| 国 | アメリカ | 韓国 |
| 建築面積 (㎡) | 約17662 | 約11400 |
| 延べ床面積 (㎡) | 不明 | 不明 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約800 | 約500 |
| 客席の面積 (㎡) | 約400 | 約500 |
| 座席数 (席) | 19596 | 4507 |
| 施設の名前 | 幕張メッセ第一ホール | ベルサル高田馬場 |
| 実施された大会 | Shadowvers World Grand Prix2018 | RAG Shadowverse World Grand Prix 2017 |
| 国 | 日本 | 日本 |
| 建築面積 (㎡) | 88781 | 不明 |
| 延べ床面積 (㎡) | 99,106 | 不明 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 6750 | 1197 |
| 客席の面積 (㎡) | 不明 | 不明 |
| 座席数 (席) | 7000-8000 | 500-910 |
| 施設の名前 | Alvernia Studios | マディソン・スクエア・ガーデン |
| 実施された大会 | Apex Legends Preseason Invitational in Krakow Po | League of Legends 2016 Championship |
| 国 | ポーランド | アメリカ |
| 建築面積 (㎡) | 約11300 | 約12861 |
| 延べ床面積 (㎡) | 不明 | 不明 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約80 | 約600 |
| 客席の面積 (㎡) | 約72 | 約1500 |
| 座席数 (席) | 不明 | 20789 |
| 施設の名前 | LoL park | ベルシー・アリーナ |
| 実施された大会 | League of Legends 2018 Championship | League of Legends 2019 Championship |
| 国 | 韓国 | フランス |
| 建築面積 (㎡) | 約2475 | 約10024 |
| 延べ床面積 (㎡) | 不明 | 不明 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約50 | 約50 |
| 客席の面積 (㎡) | 約130 | 不明 |
| 座席数 (席) | 500 | 20300 |
| 施設の名前 | The Shrine Expo Hall | Arthur Ashe Stadium |
| 実施された大会 | クラフワリーグ 世界一決定戦2019 | Fortnite World Cup 2019 |
| 国 | アメリカ | アメリカ |
| 建築面積 (㎡) | 約4200 | 約23000 |
| 延べ床面積 (㎡) | 不明 | 不明 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約36 | 約2000 |
| 客席の面積 (㎡) | 約300 | 約20000 |
| 座席数 (席) | 360 | 23771 |

| | | |
|---------------|------------------------|-------------------------------|
| 施設の名前 | esportsスクエア | つくば国際会議場 |
| 実施された大会 | ウイニングイレブン GEO CUP 2019 | 全国都道府県対抗eスポーツ選手権 2019 IBARAKI |
| 国 | 日本 | 日本 |
| 建築面積 (㎡) | 約240 | 約8000 |
| 延べ床面積 (㎡) | 約240 | 約23000 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 180-190 | 約75 |
| 客席の面積 (㎡) | | 1465 |
| 座席数 (席) | 150-160(立ち) | 1258 |

| | | |
|---------------|-------------------------------------------------|----------------|
| 施設の名前 | San Jose Convention Center South hall | 福岡国際センター |
| 実施された大会 | Fortnite Fall Skirmish Grand Final and Stream V | EVO Japan 2019 |
| 国 | アメリカ | 日本 |
| 建築面積 (㎡) | 約8000 | 8151 |
| 延べ床面積 (㎡) | 不明 | 10104 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約150 | 約15 |
| 客席の面積 (㎡) | 約450 | 不明 |
| 座席数 (席) | 不明 | 10000 |

| | | |
|---------------|----------------------------------|-----------------|
| 施設の名前 | HyperX Esports Arena Las Vegas | 豊洲PIT |
| 実施された大会 | NHL 19 Gaming World Championship | 第1回日本eスポーツ選手権大会 |
| 国 | アメリカ | 日本 |
| 建築面積 (㎡) | 約33489 | 約2205 |
| 延べ床面積 (㎡) | 不明 | 260810 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約20 | 約15 |
| 客席の面積 (㎡) | 約100 | 無し |
| 座席数 (席) | 200 | 不明 |

| | | |
|---------------|------------------------------|-----------------------------------|
| 施設の名前 | シェラトン・グランデ・トーキョーベイ・ホテル | ソニックシティ |
| 実施された大会 | PJS WINTER INVITATIONAL 2019 | Shadowverse World Grand Prix 2019 |
| 国 | 日本 | 日本 |
| 建築面積 (㎡) | 約9000 | 約5040 |
| 延べ床面積 (㎡) | 不明 | 不明 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約40 | 約30 |
| 客席の面積 (㎡) | 約250 | 約1050 |
| 座席数 (席) | 1000 | 2505 |

| | | |
|---------------|-------------------------------------|--------------------|
| 施設の名前 | 鳥の巣 | 幕張メッセ第一ホール |
| 実施された大会 | League of Legends 2017 Championship | クラフワリーグ 世界一決定戦2018 |
| 国 | 中国 | 日本 |
| 建築面積 (㎡) | 204000 | 88781 |
| 延べ床面積 (㎡) | 258000 | 99,106 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 不明 | 6750 |
| 客席の面積 (㎡) | 不明 | 不明 |
| 座席数 (席) | 80000 | 不明 |

| | | |
|---------------|--------------------------|-------------------------------|
| 施設の名前 | 秋葉原UDX | メルセデスベンツアリーナ |
| 実施された大会 | モンスターストライクプロフェッショナルズ2018 | PUBG Global Invitational 2018 |
| 国 | 日本 | ドイツ |
| 建築面積 (㎡) | 約8559 | 約12300 |
| 延べ床面積 (㎡) | 161482 | 不明 |
| プレイステージ面積 (㎡) | 約15 | 約3200 |
| 客席の面積 (㎡) | 不明 | 約6400 |
| 座席数 (席) | 約100 | 不明 |

6. 考察

以上の事例をもとに考察をする。

大会で用いられているレイアウトは、コンサートのようにステージに対して視線が向くようになっている形式や、スポーツ観戦の時のように、会場を取り囲む形式となっている。これは今までのスポーツ観戦やコンサートの時の観賞の形式を継承しているからだと思われる。

また、他のスポーツ大会と比較すると、eスポーツの大会は客席が大きく、ステージが小さいことが特徴としてあげられる。eスポーツがパソコンやスマートフォンといった、コンパクトなハードで繰り返すことができる、この特徴を生み出していると言える。

7. 参考文献・ウェブサイト

[1] [2] [3] <https://www.cdi-japan.co.jp>