

2017年9月15日

報道関係者各位

株式会社 CyberZ

【CyberZ、10～60代 1,200名に「eスポーツ」ユーザー認知調査を実施】
「eスポーツ」の認知率は、過去半年で急増、10代・20代は約半数に。
10代男性の、2人に1人はeスポーツを「スポーツ」と認識！

株式会社サイバーエージェントの連結子会社でeスポーツ大会「RAGE」を開催する株式会社 CyberZ は、9月18日（月・祝）東京ビッグサイトにて開催する国内最大級のeスポーツイベント「RAGE vol.5 with シャドバフェス」を目前に「eスポーツ」に関するユーザー認知度調査を行いました。

「eスポーツ」とは、エレクトリック・スポーツの略語で、ゲームを競技として捉え従来のスポーツのようにプレイおよび観戦をする際の名称です。現在、世界各国でeスポーツの大会が開催され、その市場規模は2017年に前年比141%成長の約796億円を見込んでおり、2020年には1,700億円を超える市場に成長すると予測されております。<Newzoo社調べ（2017年2月発表）>

2000年頃より欧米で普及が始まり、アジア地域では中国・韓国などを中心に賞金総額数十億円を超える世界大会が行われるなどの盛り上がりが見られます。日本では2015年頃より10代～20代の若年層のユーザーを中心に急速に普及が進んでおり、各種団体による競技大会の開催や、これを中継する動画サービスの普及など、エコシステムが作られつつあります。当社でも2015年よりeスポーツ大会「RAGE」の運営を開始し、これまで4回大会を開催しております。9月18日（月・祝）には、東京ビッグサイトにて1,000万円の賞金をかけた第5回目大会を開催予定で過去最規模のイベントになるなど盛り上がりを見せています。



本調査ではeスポーツの認知状況について、国内一般ユーザー1,200名に対してアンケート調査を実施しました。

調査結果は以下のとおりです。

■調査結果概要

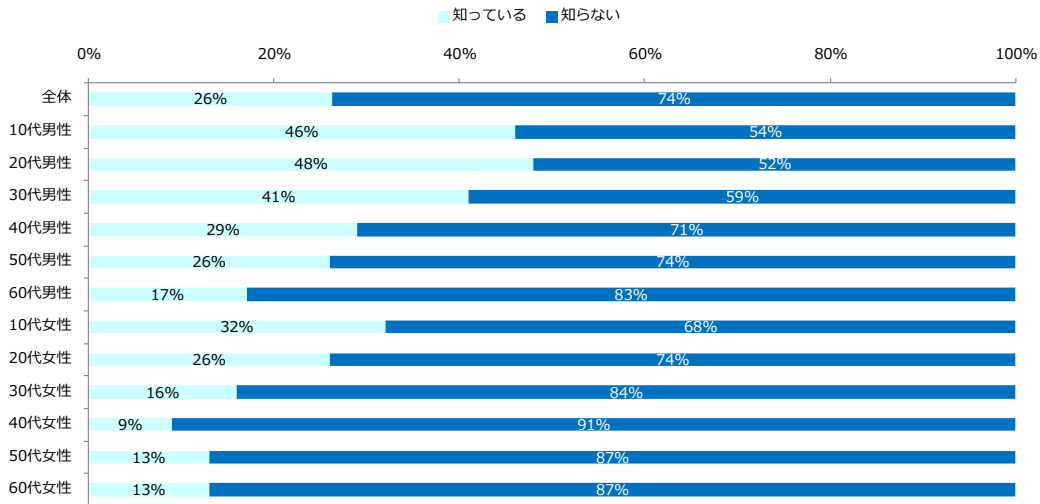
10代、20代の男女が、全体平均を上回る結果となり、「eスポーツ」や「ゲームのプレイヤー」に対するイメージが、若年層から変化しつつあることが明らかとなった。

- ・eスポーツの認知率は約26%、10代・20代男性は約半数が認知
- ・eスポーツの認知度は過去半年で急増、eスポーツを知った時期は、“半年以内”が全体の過半数に
- ・eスポーツ認知者の2割がネットやテレビで観戦経験あり※（18.9%）、10代では4人に一人以上（26%）が経験
- ・eスポーツを「スポーツ」として認識しているのは、全体の約4分の1。10代男性は半分が「スポーツと認識」。(N=1,200、各性・年代N=100)

■e スポーツの認知率は約 26%、10 代・20 代男性は約半数が認知

e スポーツの認知率について聞いたところ、全体世代の認知率は 26%であった。性別・世代別では、男性、若年層の認知率が高く、20 代男性が 48%、10 代男性が 46%とほぼ半数に達した。

【e スポーツに関する認知率 (MA※)】 (N=1, 200、各性・年代 N=100)



※設問においては、「知っている」についてはその関与度合いに応じて複数の回答選択肢を用意して MA (複数) 回答としたが、これに該当する回答を結合処理の上再集計をして算出。「知らない」の選択者には排他処理を実施。

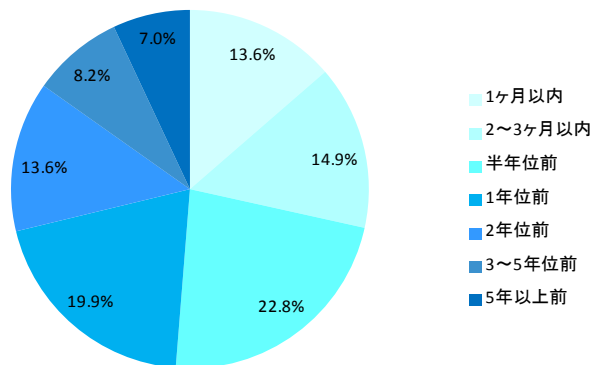
(CyberZ 調べ)

(Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.)

■e スポーツの認知率は過去半年で急増、e スポーツを知った時期は、“半年以内”が全体の過半数に

e スポーツの認知率は、過去半年で急増している。について初めて知った時期について聞いたところ、全体の 51.3%が半年以内であると回答した。

【e スポーツを初めて知った時期 (SA)】 (N=316)

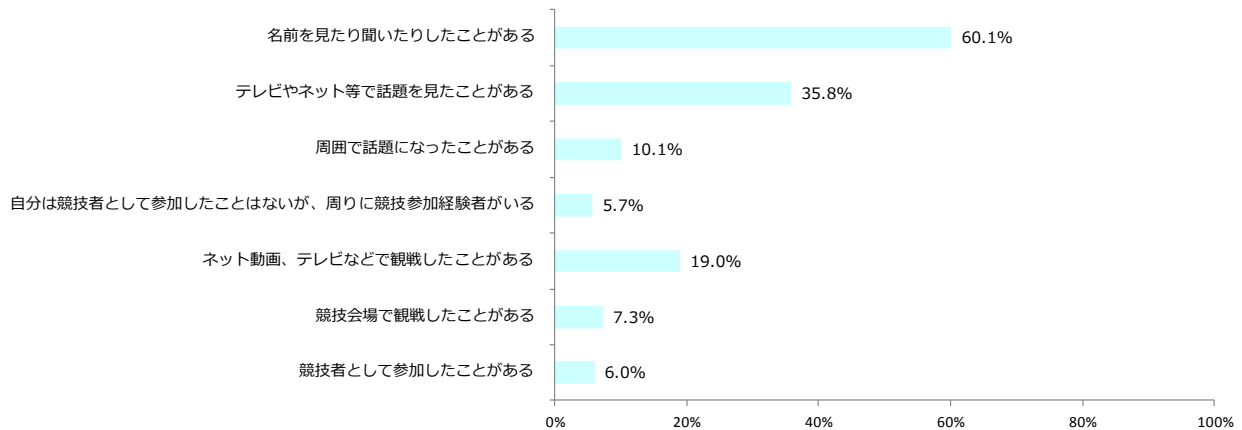


(CyberZ 調べ)

■eスポーツ認知者の約2割がネット動画やテレビで観戦経験あり※ (18.9%)、10代では、4人に一人以上 (26%) が経験

eスポーツを知っていると回答したユーザーのうち、全体の約6割が“名前見たり聞いたりしたことがある”と回答。一方で、ネット動画やテレビなどでeスポーツを実際に観戦したことがあるという回答は、全体の19%に達した。

【eスポーツ認知者の関与度合い (MA)】 (N=316)



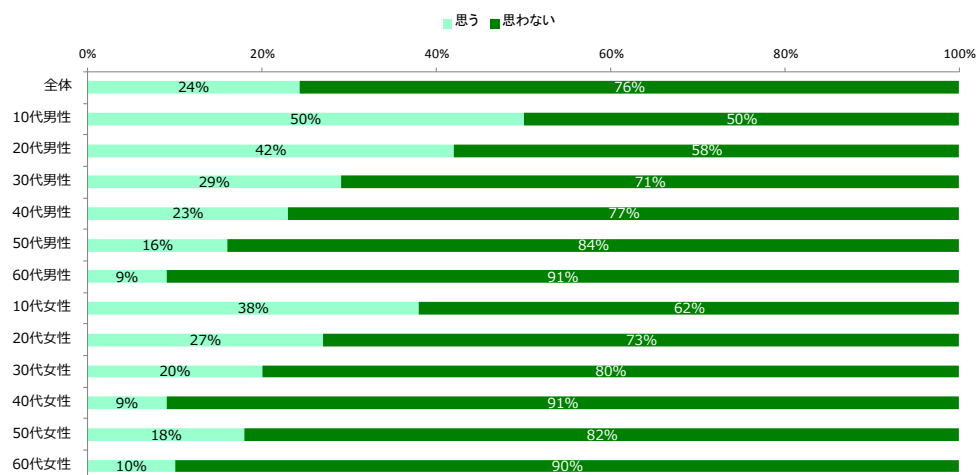
(CyberZ 調べ)

(Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.)

■eスポーツを「スポーツ」として認識しているのは、全体の約4分の1。10代男性は半分以上が「スポーツと認識」。(N=1,200、各性・年代N=100)

eスポーツを、スポーツであると思うかどうかについて聞いたところ、全体の24%が「スポーツだと思う」と回答。10代男性は50%、20代男性は42%が該当した。

【eスポーツがスポーツであるという認識度 (SA)】 (N=1,200、各性・年代N=100)



(CyberZ 調べ)

(Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.)

■ 調査概要

調査主体：株式会社 CyberZ

調査時期：2017 年 9 月

調査方法：Web アンケート調査、10 代～60 代の男女 1,200 名（各性別・年代 100 名での均等割り付け）

調査対象：日本国内に在住する 16-69 歳の男女

※本調査内容を転載・ご利用いただく場合は、弊社のクレジット (Copyright © CyberZ, Inc. All Rights Reserved.) を記載してください。

■ 「RAGE vol. 5 with シャドバフェス」概要



【日時】2017 年 9 月 18 日（月・祝） 開場 9:00 / 開演 10:00 / 終演 19:30（予定）

※一部コンテンツは開始時間が早まる可能性があります。

【会場】東京ビッグサイト 東7ホール（東京都江東区有明 3-10-1）

【公式サイト】https://rage-esports.jp/tournament_vol5_sv/overview_final.html

★インターネット配信番組視聴はこちら

RAGE 本チャンネル：<https://www.openrec.tv/live/EkQbuPnAQNG>

RAGE 裏チャンネル：<https://www.openrec.tv/live/oKcOF9R07LG>

■ RAGE について

「RAGE」とは、株式会社 CyberZ とエイベックス・エンタテインメント株式会社が年間を通して運営する、複数ジャンルのゲーム最強王者を決める「次世代型 esports 大会」です。これまで、Super Evil Megacorp 社の提供するモバイルゲーム「Vainglory」、株式会社カプコンの提供する「ストリートファイターV」、株式会社コナミデジタルエンタテインメントの提供するサッカーゲーム「ウイニングイレブン 2017」、株式会社 Cygames の提供する「Shadowverse」を競技タイトルとして採用しています。決勝大会では、それぞれの予選大会を勝ち進んできたプレイヤーが一堂に会し、各タイトルの王者を目指し熱い闘いを繰り広げます。

公式サイト：<https://rage-esports.jp/>

公式 Twitter：https://twitter.com/eSports_RAGE?ref_src=twsrc%5Etfw

公式 Facebook：<https://www.facebook.com/eSportsRAGE/>

■ CyberZ について

スマートフォンに特化した広告マーケティング会社として 2009 年に設立しました。サンフランシスコ、韓国、台湾、シンガポール支社をはじめ全世界対応で広告主のマーケティング支援をしております。当社が提供するスマートフォン広告ソリューションツール「Force Operation X」は、2011 年 2 月に国内で初めてスマホアプリ向け広告効果計測を実現し、Facebook 社の「Facebook Marketing Partners」や、Twitter 社公式プログラム「Twitter Official Partners for MACT」、Google 社の「App Attribution Partner」に認定されております。また、メディア事業においてはゲーム動画配信プラットフォーム「OPENREC.tv」を運営しており、2015 年から esports 大会「RAGE」を日本国内にて運営しております。

■ 会社概要

社名 株式会社 CyberZ
東京本社 東京都渋谷区道玄坂一丁目 12 番 1 号 渋谷マークシティ 16 階
代表者 代表取締役社長 山内隆裕
事業内容 スマートフォン広告事業、スマートフォンメディア事業、esports 事業

■ 本リリースに関するお問い合わせ

株式会社 CyberZ 広報担当：高井
E-mail : press@cyber-z.co.jp Tel : 03-5459-6276 Fax : 03-5428-2318