

世界から見る esports

👉 esportsの市場規模

日本では約5億円の市場規模とされています。
視聴者数は約158万人というデータがあります。

世界に目を向けると……

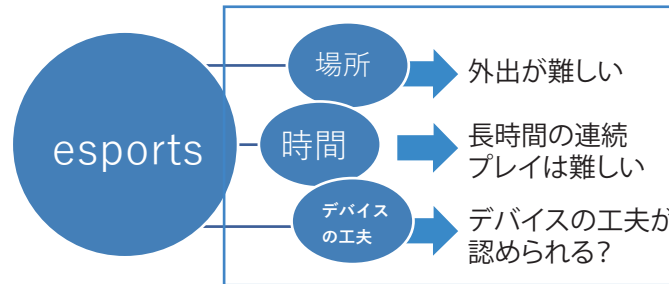


約1000億円の
市場があり

視聴者は約3億3500万人
とされていて
これからさらに
伸びていくと
予想されている

障がいと esports

👉 esports参加の入り口を広げる



これらの要素をクリアすると参加できる層が多くなる。

場所の要素に関しては
障がいは関係なく、地方の人などにも
メリットがある。

大きな大会になるとオフライン大会
になることが多い
オフライン大会の参加へのハードルの
高い人たちが参加しやすくなる
環境作りが必要!

esports って何?

esportsを 知る

🔑 esportsとは?

コンピューターゲーム、家庭用ゲーム、筐体ゲーム、アプリ等を用いた競技のことをいいます。



👉 盛り上がるesports

多くのプロチームが誕生し、様々な企業も関心を示す

日本テレビが持つ「AXIZ」
吉本興業が持つ「YOSHIMOTO Gaming」

テレビ番組やWEB番組でも多く取り上げられている

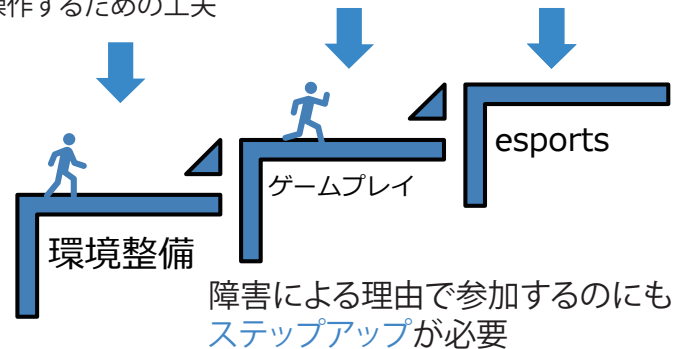
twitchやopenrecでは頻繁に大会の様子が配信されているので要チェックです!

esportsと ステップアップ

マウス・キーボードや
コントローラーを
操作するための工夫

ゲームをプレイ
しやすくする工夫

上手くなるための
工夫



👉 どんな工夫をしているの?

入力デバイスの工夫

・視線入力



Tobii を活用してゲームをしている様子

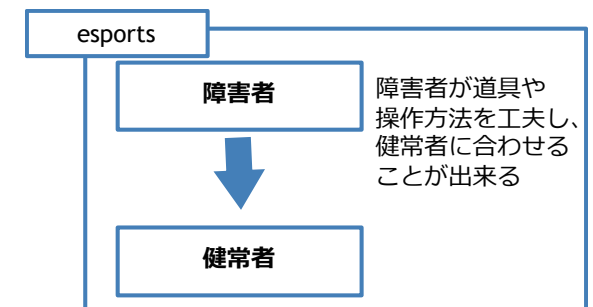
・コントローラー
の工夫



市販のコントローラーや
キーボードの使用が難しいので
自分に合ったコントローラーを
使用する

これからの esports

👉 バリアフリーの競技になれる



これまでに紹介してきたことが
広まると障害などは関係なく
同じフィールドで競い合える

👉 最後に

詳しく情報を知りたい方は
こちらへ!



ゲームやろうぜProject

障がい者eスポーツ選手権のFacebookページも
チェックしてください!