

# e スポーツ・イベントが地域経済に及ぼす経済波及効果

## —ToyamaGamersDay2019 を事例として—

○小野崎彩子 (Ayako Onozaki)、中島蓮 (Ren Nakashima)

Keywords : e スポーツ、地方創生、産業連関分析、経済波及効果

### 1 目的

本研究の目的は、地域産業連関表を用いて、e スポーツ・イベントの最終需要が地域経済に及ぼす経済波及効果を明らかにすることである。日本の e スポーツ市場規模は 2018 年時点で 48 億円であり、2024 年には 184 億円を超えると予想されている。市場拡大が見込まれる中、e スポーツ・イベントは地域経済活性化施策として注目されている。ただし e スポーツ・イベントの最終需要がもたらす経済波及効果等の実証分析は十分にはなされていない。そこで、地域スポーツ・イベントの経済波及効果に関する中島他 (2010) にならい、「e スポーツ×地方創生」の成功例とされる「ToyamaGamersDay2019(TGD2019)」を事例として、地方経済への経済波及効果を計測する。

### 2 方法

本研究では、TGD2019 を対象に平成 27 年富山県産業連関表の閉鎖型・開放型モデルの両方を用いて、当該イベントの最終需要額を推計した上でそれがもたらす生産誘発額を計測した。さらに、他県 (福岡県、三重県) の産業連関表を用いて比較分析を行った。

### 3 結果

主な結果は以下 2 点である。第一に、3 県 (富山県、福岡県、三重県) の計測結果より、最終需要額に対する総合効果<sup>1</sup>の波及倍率<sup>2</sup>について、e スポーツ・イベントは、閉鎖型、開放型を用いた計測結果はいずれも、開放型の三重県を除き、ロードレース・イベントに比べ高い。第二に、閉鎖型と開放型では生産波及効果の計測結果に乖離があり、開放型は閉鎖型に比べ低位にある。その乖離の程度は県により異なり、自給率が低い県ほど乖離が大きい。

### 4 結論

第一に、e スポーツ・イベントはロードレース・イベントに比べて、閉鎖型・開放型の計測結果ともに経済波及効果が高い。これは、e スポーツ・イベントの特性として通信業、映像・音声・文字情報制作業、電子デバイス業の需要が大きいことが影響している。第二に、開放型を用いた計測結果は閉鎖型に比べ低位にとどまる要因として、県内産業全体の自給率が低いことに加え、主に電子デバイス業の輸入依存度が高いことが挙げられる。生産誘発に対して自給でまかなう割合が低い上に、生産過程における輸入は需要の国外への漏出を招き、国内での生産誘発の機会が失われている。

#### 【主要参考文献】

中島弘毅他(2010)「地域スポーツイベントにおける経済波及効果の計測と地域活性化戦略の構築：第 1 回塩尻ぶどうの郷ロードレースの分析を中心に」『地域総合研究』第 11 号 Part1, 松本大学地域総合研究センター, pp. 97-133.

<sup>1</sup> 直接効果 (最終需要額を満たすための生産額。開放型の場合は県外から調達された財やサービスを除いた県内生産分)、第一次効果 (直接効果によって生産が増加した産業で必要となる原材料等を満たすために、新たに発生する生産誘発効果)、第二次波及効果 (直接効果と第 1 次間接効果で増加した雇用者所得のうち消費にまわされた分により各産業の商品等が消費されて新たに発生する生産誘発効果) の合計額。

<sup>2</sup> 総合効果を直接効果で除した値。