

令和5年6月16日

第26回「関西企業フロントライン NEXT」を取りまとめました ～eスポーツ市場への中小企業の参入可能性～

近畿経済産業局では、関西の中堅・中小企業を対象に、企業活動の現場に見られる新たな潮流に着目した調査レポート「関西企業フロントライン NEXT」を公表しています。

今回(第26回)のレポートでは「eスポーツ市場への中小企業の参入可能性」と題して、関西を中心とするeスポーツに関連した取組の実態を調査し、eスポーツ市場の魅力や企業・自治体の市場参入に向けたヒントをとりまとめました。

1. 概要

若い世代を中心に認知度の高まるeスポーツ。その市場規模は、2024年には世界で1,940億円¹になると予測され、様々な分野への波及が期待されています。

日本国内でも、2025年の大阪・関西万博を見据えて内閣官房が策定する「2025年大阪・関西万博アクションプラン Ver.3(2022年発行)」において、“大阪・関西万博と連携したeスポーツの発信”が盛り込まれるなど、eスポーツへの期待が徐々に高まっています。

そこで本調査では、関西におけるeスポーツの広がり現状を把握し、eスポーツ市場の魅力や企業・自治体の市場参入に向けたヒントをとりまとめました。

2. 調査結果(ポイント)

- eスポーツ事業に取り組む企業11社、5つの自治体に対するヒアリングを基に、eスポーツ事業が企業及び自治体にもたらすメリット及び市場参入に向けたヒントを整理した。
- 企業にとって、eスポーツ市場参入は、「新しいターゲット層へのリーチによる売上増加」「人材育成」等の観点で効果をもたらす。
- 自治体は、地方の魅力向上や福祉等の地域課題解決の手段のひとつとして、eスポーツの可能性に期待を寄せている。
- とはいえ、日本ではeスポーツに対して“単なるゲーム、娯楽”といったイメージが先行してメリットが伝わりづらい現状。「eスポーツのノウハウや実行力を持つ民間企業」と「社会課題を抱える国・自治体など」が協力し、社会課題解決の一つの手段としてeスポーツ事業に取り組むことでeスポーツの魅力や効用に対する理解が深まり、市場拡大に繋がるきっかけの一つになり得ると考えられる。

3. 今後の取組

我が国では、大阪・関西万博において会場での e スポーツ大会や、大会会場と、関西各地のサテライト施設にいる高齢者や障がい者の方をオンラインで接続する e スポーツ交流イベントが計画されるなど、今後更なる盛り上がりが期待されます。世代・性別・ハンディを超えてあらゆる人たちが輝ける e スポーツは、まさに大阪・関西万博のテーマである「いのち輝く未来社会のデザイン」にふさわしいアクションだと考えます。

当局では、引き続き管内での先進事例や活用可能性の調査を行い、自治体と企業の協力等を通じた e スポーツ市場の更なる拡大に向けて支援していきます。

【参考:「関西企業フロントライン NEXT」について】

近畿経済産業局では、中堅・中小企業の実態把握機能の強化の一環として、2017 年 6 月から、関西の中堅・中小企業を対象とするヒアリング調査・分析レポート「関西企業フロントライン」を発信してきました。

2019 年 4 月からは、2025 年大阪・関西万博の開催や 2030 年を目標とする SDGs を見据え、「関西企業フロントライン NEXT」にリニューアルし、企業活動の現場に見られる新たな変化の兆しにより着目した情報発信に取り組み、関西の中堅・中小企業をはじめ、関係各位のビジネス発展に向けた対話の契機となるレポートを発信しています。

<https://www.kansai.meti.go.jp/1-9chushoresearch/report.html>

[1]「日本の e スポーツの発展に向けて～更なる市場成長、社会的意義の観点から～」(e スポーツを活性化させるための方策に関する検討会(経済産業省令和元年度新コンテンツ創造環境整備事業(e スポーツに係る市場規模等調査分析事業)), 2020 年)

(本発表資料のお問い合わせ先)

近畿経済産業局 総務企画部 中小企業政策調査課 課長 近藤

担当者:沼本、七原

電 話 : 06-6966-6057

F A X : 06-6966-6073

