

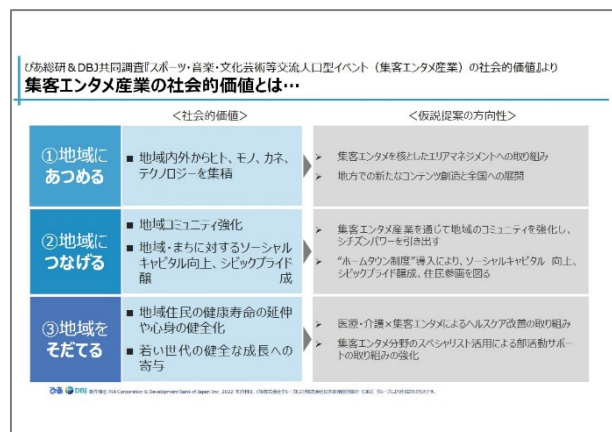
本シンポジウムの趣旨および、ぴあ総研年間活動報告

ぴあ総合研究所（株）代表取締役社長 吉澤 保幸

新型コロナウイルス感染拡大で大変な時代を2020年・2021年と過ごし、不要不急の産業だとも言われた「集客エンタメ産業」こそが、今後の日本の再生を担うということをテーマに、ぴあ総研主催の第1回目のシンポジウムを昨年開催いたしました。約300名強の方にご参加いただき、基調講演では、大和総研の中曾理事長に国際金融センターを構築するにあたり、やはり集客エンタメ産業が車の両輪として必要だということをお話いただきました。そして、我々このコロナ禍において、改めて「集客エンタメ産業」とは「コンサートや演劇・映画・スポーツ・イベント等の興行を、みなさまが鑑賞・観劇することによって、人々が多く集まる」そういった産業であると、2021年の春先に定義いたしました。その集客エンタメ産業についてどのように地域活性や日本再生につながるのか日本政策投資銀行と共同研究もおこない、その成果を発表いたしました。さらには「集客エンタメ産業による日本再生の意義」というテーマで私を入れた6名でパネルディスカッションをさせていただきました。集客エンタメ産業の豊かな将来性・経済性、そして持続可能な社会に向けた役割について語り合うことができ、大変力強いお話を伺いました。実は、集客エンタメ産業は20兆円にも及ぶGDPを有するひとつの産業ではありますが、なかなか認知も進んでいなかった中で我々ぴあ総研としては、ぴあグループ50周年記念のイベントとして最初にこういった形で世の中に問うことができたことは大変嬉しゅうございました。

そして、その時にはぴあ総研と日本政策投資銀行とでおこなった共同研究「スポーツ・音楽・文化芸術等交流人口型イベント（集客エンタメ産業）の社会的価値」を、①地域に人を集め、②地域の中で人々をつなぎ、そして③地域を育てていく、こういった3つの大きな社会的価値があるんだと発表しました。特にそれをスポーツあるいはコンサートを題材にしながら、新しい地域貢献の形を模索する研究結果を発表いたしました。

そういったなかで、ようやく集客エンタメ産業は回復基調を強めています。このグラフ（集客エンタメ市場規模の推移）は、ぴあ総研が調査したのですが、音楽・ステージ、映画そしてスポーツ、その他美術館や展覧会、文化イベント、地方のお祭りや花火といった、手数料をお支払いいただいたイベントを集計したものです。コロナ禍前の2019年の市場規模が約1兆1,400億円でしたが、2020年はそれが8割方市場がなくなり、2021年によりやく3割～4割戻ってきて、2022年はまだ速報値ですが、音楽・ステージの数字を先日



集客エンタメ市場は回復基調を強める



集客エンタメ市場規模の推移

大きなうねりが戻ってきています。そして今年、来年とあゆみを着実に進めていくことができるだろうと、ただこれは昨年の推計ですので慎重な形ですし、映画、スポーツ等は過去のトレンドを延ばしたというものですので、回復のピッチは、数字上はおそらく実績を上回っていくのだろうと大きな期待を寄せているところです。こういった状況の中で、ぴあ総研として色々な活動をこの間も1年間してまいりましたので、以下話を続けます。

◆ぴあ総研&日本政策投資銀行による共同研究の進捗

ぴあが「ユニタビ」という「スポーツのユニフォームを着て旅に出よう」と、そして「その地域の様々な地域資源と一緒に情報を得ながら立ち寄ってもらい、地域を活性化する」そうしたアプリを開発いたしました。観光庁の「DXの推進による観光・地域経済活性化実証事業」に採択され、昨年全国5か所で実証実験をおこないました。観戦のQRコードチケットを登録すると、スタジアム地域に紐づく情報が閲覧可能です。我々としてはこれをもう少し拡張する形で共同研究を今年実装しようと日本政策投資銀行と検討しております。集客エンタメ、スポーツ等々の場合には「せっかくだから少し離れたスタジアムには、シェアサイクルでいこうよ」と、そうすることによって脱炭素にも繋がり、このユニタビを活用しながら、地域周遊をやっていくことで、サステナブルなツーリズム、スポーツを中心にしながら、観光、飲食、モビリティ等についても脱炭素化していく。これは未来志向の新しいツーリズムになり得るだろうということで現在、静岡地区で関係者と調整をしており、夏場以降、これを実装化して地域資源を活用して交流人口を増加させるということ、そして経済的効果のみならず社会的な効果を可視化するということで、集客エ

ぴあ総研で発表しましたが、映画・スポーツその他も含めて集計すると9,592億円という推計(速報値)をしております。ただ、まだ全体で見ても、2019年コロナ禍前の9割程度です。公演回数や動員数は7割～8割、この間単価の上昇や大型イベント等が復活するというかたちで9割方戻ってまいりましたが、まだまだ本当に戻しきれていないというのが現状です。ただ、昨年の夏場以降その回復ピッチを早めています。スポーツ等ではようやく観戦の時に声を出せる形で、

ユニタビとは

「ユニフォームを着て、街を旅する」
 をコンセプトに、サッカー観戦に合わせた体験を促進するアプリを提供

観戦QRチケットを登録すると、スタジアム・地域に紐づく情報が閲覧可能

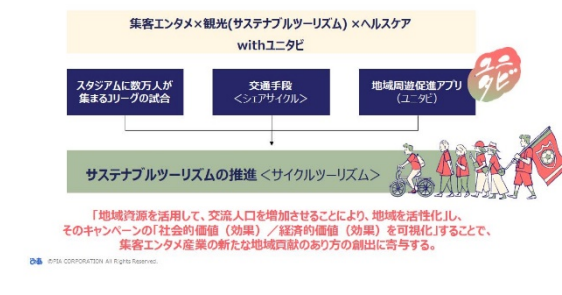
おすすめ店紹介
 サイン看板、スタジアムきっぷ、ファンキッズ等の店舗を紹介

観戦も観光もできる
 ユニフォームを着てスタジアムだけでなく、試合前後の移動中や帰宅後、週末のガイド記事やコラムを充実

観戦履歴
 試合開始時刻に合わせて、観戦のモチベーションを高めるための観戦履歴を記録可能

共同調査の実証として

集客エンタメ×地域貢献×ヘルスケア



シタメ産業が地域貢献の新しい役割を担うと、昨年我々が共同研究したものをより実装していくことでぴあ総研としての事業を進化させてきております。

◆ぴあ総研&香川大学による共同研究の取り組み

もうひとつ、ぴあ総研がコロナ禍から浮かび上がった課題は「集客エンタメ産業とは何なのか」ということです。我々はこの間2020年の春先に総理官邸に呼ばれてヒアリングを受けました。そしてその後様々な推計によって、実はこの集客エンタメ産業は大変裾野が広く、同時に小さい個人事業主の方々等によって集まっているということがわかりました。全部で20万社内外の方々関わっている大きな産業なのだと推計をいたしました。しかし、これをきちんと把握できる統計がなく、我々は色々と悩み、あるいは経済産業省、財務省、日本銀行と色々なところを訪ね、たどり着いたのが法人企業統計でした。これは経済予測等々でも大変重要な役割を示していますが、この中身が見えない。実は必

ぴあ総研&香川大学共同研究<ミクロデータを利用した集客エンタメ産業研究>
共同研究の目的：「娯楽産業」≠「集客エンタメ産業」

	集客エンタメ産業	※「経済センサス-基礎調査」 2014年	※「法人企業統計調査」 2019年度
80 娯楽業	—	産業 61,252 単位 法人 43,447 単位	法人 34,371 単位
800	—	574	570
801 映画館	○	581	552
802 興行場（劇場を除く）、興行団	○	3,274	2,632
803~808	—	42,249	31,341
809(809を除く)	—	14,574	8,352
8096 娯楽に附帯するサービス業	—	不明	不明

(参考)「日本標準産業分類」

不明部分を補完にする

集客エンタメ産業を定量的に定義する。

- ✓ 収益構造や資産構造の特徴を解明
- ✓ 新型コロナウイルスの影響の分析

ず「集客エンタメ産業」が入っているはずなのです。何故なら日本標準産業分類で「娯楽業」の中に、「映画館」それから、「興行場、興行団」に劇場や寄席、野球スタジアムなどで繰り広げられる興行等々が入っております。更に細かいところで「娯楽に附帯するサービス業」と、実はこれはぴあと同じようなプレイガイド等が分類されているのですが、この辺についての経済の実態がわかりません。その実態を把握するために必要な法人企業統計

のミクロデータというのは公的な機関しか使えず、民間には開放しておりません。我々としては集客エンタメ産業を定量的に定義して、収益構造や資産構造等を解明してこのベースができますと、また将来パンデミックが起きた時に対応策も打ち易いだろうということと思案をしてまいりました。

そして我々が出会いましたのが、国立大学法人香川大学です。たまたま私が大変親しくしていただいている副学長・城下さんにご相談したところ、「本学の若手の有望な経済の先生方でチームを作って是非それを分析してもらおう」ということで香川大学のチームができました。香川大学は高松市にあります国立大学で、様々な活動をしていらっしゃる文理融合型、産官学連携の推進そして希少糖の研究では世界をリードしている大学です。さらに瀬戸内国際芸術祭や東京芸術大学とも色々な連携をされている、大変フレッシュ且つ歴史と科学系も含めて有望な先生がたくさんいらっしゃるというなかで、城下副学長をチームリーダーに4名の方に様々な活動をしていただいております。簡単ですが、城下さんにバトンタッチいたしますので是非ひとことお願いいたします。

ぴあ総研&香川大学共同研究<ミクロデータを利用した集客エンタメ産業研究>
共同研究チームのご紹介



香川大学
KAGAWA UNIVERSITY



ぴあ総研



城下 悦夫
副学長 (産官学連携・特命担当)



山ノ内 健太
経済学部 准教授
＜専門：生産性分析、貿易論＞



森 貞 誠
経済学部 准教授
＜専門：マーケティングサイエンス＞



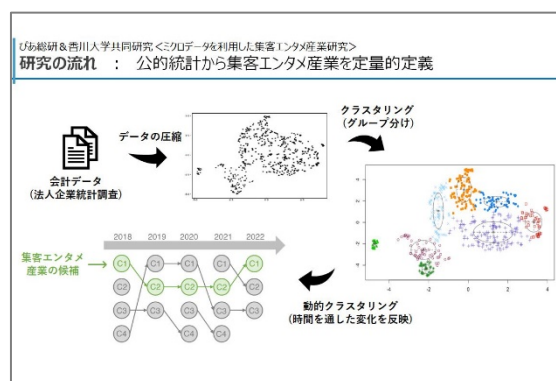
早木 祥夏
経済学部 准教授
＜専門：証券市場論、行動経済学＞

城下 みなさんこんにちは、はじめまして。今日はこのようなシンポジウムにお招きいただきましてありがとうございます。良いご縁をいただき、今回有益な共同研究をおこな

う機会をいただきました。私は産官学連携でこの共同研究の取りまとめをやる役割で、実際はこちらにおります3名の教員が具体的な取り組み、分析をこれからおこなうということで、実際はもう着手しておりますが、今日はせっかく機会をいただいておりますので、簡単に3人の先生からご説明いたします。

森貞 みなさまこんにちは、香川大学の森貞と申します。今回私たちの研究では集客エンタメ産業をきちんと学術的に定義し、その定義を用いてコロナウイルスによる経済的な影響などを分析していくことを目指しています。先ほどのお話にもありましたが、コロナウイルスの感染が広がった際になかなか集客エンタメ産業の実態が掴めずに、結果的に政府などからもサポートが得られないなどの状況が続きました。こうした問題意識から私たちは集客エンタメ産業というものを様々なデータを用いて学術的に分析して、そしてきちんと定義づけることによって色々な分析を進めていこうということを目指しています。

早木 では、私の方から内容について簡単にご紹介いたします。こちらのスライドを見て頂きたいのですが、元々のデータとして先ほどのお話にもありました法人企業統計という政府統計データや、ぴあが保有している色々なデータがありますが、それだけではまだ不透明で、集客エンタメ産業がまだ見えない状況になります。そこに我々が持っている最新の手法を使って、データの圧縮やそういったものをグループ分けしていく“クラスタリング”をして、それを時系列的につないでいくことで実際にコロナがあったときにどのように動いているのか、そういったものをみていくことを今進めています。



山ノ内 山ノ内です。最後に私から、なぜ香川大学の我々が共同研究をさせて頂くのかをご説明いたします。香川大学にはミクロデータオンサイト施設が整備されており、こういった政府統計を活用した分析に適した環境が整えられております。また我々3人とも少しずつ専門分野は違っておりますが、皆データ分析が可能ということで、それぞれの専門性を活かしてこの集客エンタメ産業の分析を提供できるということで、今回共同研究をさせて頂くことになりました。最初の研究成果は秋頃に発表される予定となっております。みなさま是非ご期待いただければと思っております。以上です。

吉澤 今、山ノ内先生がおっしゃったように、秋頃には一旦これをまとめてぴあ総研としてもきちんと世に問うていきたいと思っております。



さて今日の本題に入ります。SDGs18番目の目標として「文化芸術・エンタテインメント・スポーツの必要性を」という主題を掲げております。SDGsの17項目には文化芸術に関する目標が直接的には語られておりません。ただ、ぴあ総研としては世界の多様な文化芸術の共存・共生こそがサステナビリティの根源をなすという強い思いを持っております。

18番目の目標として文化芸術をはじめとしてエンタテインメント・スポーツの必要性を掲げ、心豊かな社会のためにあらゆる人々の文化的活動を強化・支援していくことを提言しております。そしてそれが様々な意味でサステナビリティ、あるいは世界平和の根源になると我々は確信しております。少し勝手ながら、18番目のロゴを作ってみました。みなさん手を携えてそして笑顔で、皆で声を上げて文化芸術活動を応援し、それが心の豊かさにつながる、そんなことを是非我々としては実現していきたいと思っておりますし、今日の主題はこちらに関する議論です。

18番目として独自の目標を掲げているケースはないのかと思いましたが、ありました。ひとつは、ラオスという国が国連事務総長にも承認を得て、国として独自に18番目のゴールを設定しています。地雷撤去です。これは国柄そういったことなのだと思います。企業が独自に18番目のゴールを設定しているところも少なからず見受けられました。例えばトヨタ自動車は、「スポーツや移動の楽しさを促進して、さらにすべての人に感動を」という言葉を紡いでいらっしやいます。モスフードサービスでは、「心の安らぎ」「ほのぼのとした暖かさを世界の人々に」、というように企業自らが18番目のゴールを設定していらっしやいます。我々としては国に働きかけ、国としてこの18番目のゴールを設定する、あるいは少なくとも集客エンタメ産業に関わる人たちや企業が、先ほど掲げたような我々が作ったロゴに賛同していただけるようであれば、そういった動き・社会的な運動を今日のシンポジウムを起点に動かし始めることができればいいなと考え、このシンポジウムを開催いたしました。



この1年間の活動とあわせて、本シンポジウムの主題を申し述べましたが、この後、基調講演として都倉文化庁長官、昨年のシンポジウムにもご登壇いただき、文化国家等々を掲げ、同時にこのSDGs18番目の趣旨には深い賛同の意を個人的に表明いただいておりますし、既にご一緒にそういったことを語り合う場も作らせていただいております。基調講演の終わりとしてしましては、茂木先生にコロナ禍で文化芸術はやはり生命維持装置だったのではないかと、例えばドイツのメルケル首相（当時）等々には、大きな声で発信をしていただき、様々な支援等の手を差し伸べていただきましたが、そういった文化芸術やエンタテインメントがある意味では、本質的な価値、人々の豊かさはどう影響を与えるのかを学術的にも是非語っていただきたいと思います。そして、パネルディスカッションとして各界の著名な方々に文化芸術エンタメがSDGs18番目の目標になり得るのかを熱く語っていただければと思っております。ぴあが企業理念として掲げている、

「ひとりひとりが生き生きと」という言葉は、SDGsの目標である「誰一人取り残さない」と共通の言語であるとの思いから、そういったあゆみをさらに進めるべく、この第2回目のシンポジウムを開催いたしました。ただこの開催はこの業界、集客エンタメ産業全体を盛り上げて盛り立てていくことが何よりも大事であり、趣旨にご賛同いただきました協賛企業の方々や、この会場を与えてくださった三菱地所の協力も含め、多くの人の支えによってこのシンポジウムが成り立っております。最後になりますが、ご支援ご協賛をいただいた方々、今日ご参集のみなさまに感謝を申し上げ、冒頭の挨拶に代えさせていただき、閉幕までみなさんを楽しんでいただければと思っております。

ご清聴ありがとうございました。



左から、
吉澤、早木准教授、森貞准教授、山ノ内准教授、城下副学長