

2020年 イベント産業規模推計

2021年6月

一般社団法人日本イベント産業振興協会

1. はじめに

一般社団法人日本イベント産業振興協会（会長 石井直 以下 JACE）は、昨年引き続き、成長が見込まれるイベント産業の規模を推計いたしました。

この推計は、これまで「日本の広告費」（電通調べ）における「展示・映像」分野の推計などの類似の調査結果がありましたが、JACE では業界団体としての立場から「イベント産業の個別のデータを積み上げる」ことを基本に様々な調査・分析手法を用いてイベント産業の規模を推計したものです。

このようなカタチでのイベント産業推計は、2018 年に発表したものが日本初でしたが、翌 2019 年以降、イベント産業規模の精度をより高めるために、推計方法に改善を加えながらとりまとめております。イベント産業の健全な発展に寄与するものになれば、幸いです。

なお、2020 年 12 月の「2019 年イベント産業規模推計」の発表時におきまして、新型コロナウイルスの負のインパクトをいち早く客観的に捉えるために、その時点で収集できる資料を駆使して、2020 年イベント産業規模を中間推計という形でとりまとめましたが、今回は、通常の調査・分析手法を用いた確定版となります。

2. 調査概要

調査主体：一般社団法人日本イベント産業振興協会（JACE）

調査機関：株式会社電通 メディアイノベーションラボ
株式会社電通ライブ
株式会社メディア開発総研

調査対象・手法：以下の調査に基づき、推計作業を実施

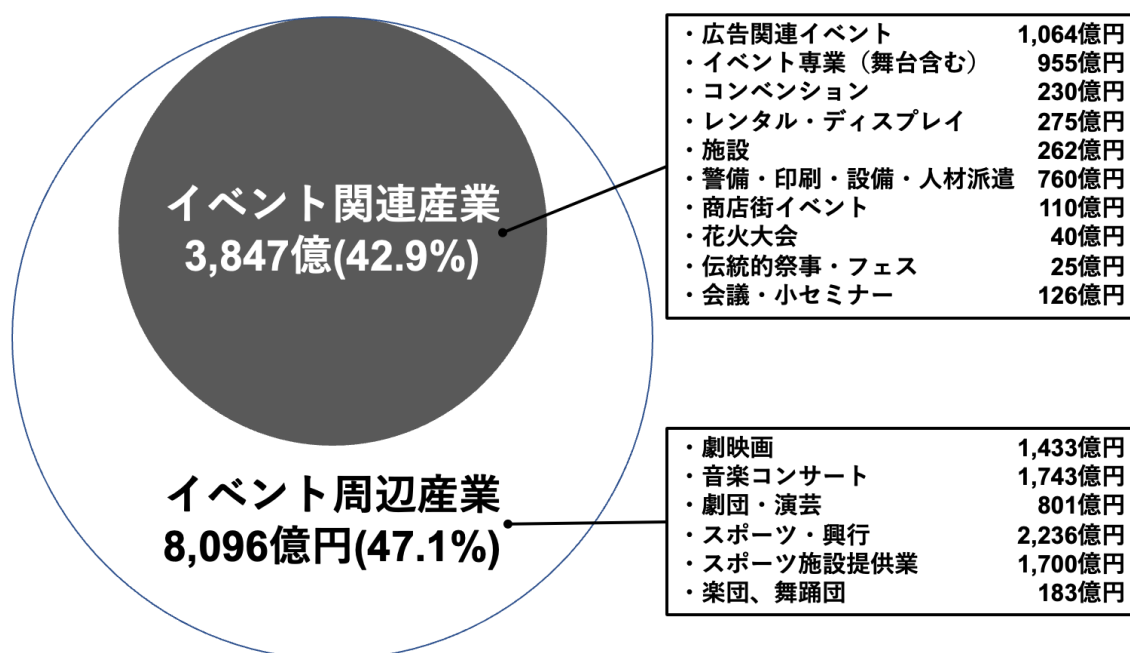
- ① 主要なイベント関連企業へのヒアリング調査
- ② 各種データと組み合わせて分析のうえ推計

3. 調査結果概要

2020年のイベント関連産業の産業規模は、3,847億円、前年比42.9%、イベント周辺産業まで含めると1兆1,943億円、前年比45.7%

2020年のイベント産業は、新型コロナウイルス感染拡大の影響を大きく受けて、イベント関連産業（広告・制作会社、イベント専門企業などイベントを主業としている業種および警備業、人材派遣業などイベントを売上げの一部としている業種・業態）の産業規模は3,847億円、前年比42.9%、さらに、イベント周辺産業（音楽コンサート、演芸・スポーツ興行団など娯楽・エンタメ産業）までも含めた規模は1兆1,954億円、前年比45.7%と、イベント産業規模は大幅に減少いたしました。

2020年イベント産業規模推計 11,943億円(45.7%)



4. 調査結果報告

(1) イベント産業の分類

イベント産業の各セグメントに対するヒアリングや文献調査などを実施し、イベント業界構造やイベント個別の業務構造の分析や受発注構造の分析など産業連関を精査した結果、「広告関連イベント」「イベント専業（舞台を含む）」「コンベンション」「レンタル・ディスプレイ」「施設」「警備・印刷・設備・人材派遣」「商店街イベント」「花火大会」「伝統的祭事・フェス」「会議・小セミナー」を「イベント関連産業」として分類した。

また、「劇映画」「音楽コンサート」「劇団・演芸」「スポーツ・興行」「スポーツ施設提供業」「楽団、舞踊団」などの興行系が中心となるイベントは、上記の「イベント関連産業」とは収入構造が異なること、また、各業界団体から詳細な報告が出されているものが多いことから、「イベント関連産業」とは切り離し、「イベント周辺産業」として分類した。

(2) 各セグメントの分析方法

① イベント関連産業

- ・「広告関連イベント」「イベント専業」「コンベンション」「レンタル・ディスプレイ」「施設」の各セグメントについては、各セグメントの上位または大手企業の売上げを公表されている財務データおよびアンケート、業界誌などの記事、ヒアリングで把握し、各セグメントの主要または大手企業のシェアから、業界全体を推定した。これらのセグメントは他業界の業界構造などの比較検討を通してパレート最適分布を示すことがわかっており、ジフ法則を適用してセグメント全体の市場規模を推計した。また、マクロ統計として「特定サービス産業動態統計調査」および「経済構造実態調査」をもとに、推定数字の妥当性を検証した。この際、セグメント間の商流から売上げが重複する場合もあるが、その付加価値計算は行っていない。
- ・「警備・印刷・設備・人材派遣」については、イベントを主業としている業界ではないため、各種資料やヒアリング等から、売上げの中のイベントに関わる部分を推計した。
- ・「商店街イベント」「花火大会」「伝統的行事・フェス」に関しては各種資料やヒアリングをもとに、それぞれの実施件数や、収入・支出構造、イベント一つあたりの平均予算規模などから推計した。

② イベント周辺産業

- ・「劇映画」「音楽コンサート」「劇団・演芸」「スポーツ・興行」「楽団、舞踊団」については、各セグメントの業界データや公的なデータが従来から整備されており、業界団体の公表数字、および主要企業の売上げデータなどから推計した。

なお、イベント産業規模推計の算出にあたっては、直接費（イベント費用）のみを取り扱っており、その経済波及効果は含んでいない。また、対象事業者が取り扱うオンラインでのイベント開催の売上げも対象に含めている。

(3) 各セグメントの産業規模の詳細

	2019年	2020年	前年比
広告関連イベント	2,217	1,064	48.0%
イベント専業(舞台を含む)	2,031	955	47.0%
コンベンション	713	230	32.3%
レンタル・ディスプレイ	586	275	46.9%
施設	452	262	58.0%
警備・印刷・設備・人材派遣	1,382	760	55.0%
商店街イベント	630	110	17.5%
花火大会	450	40	8.9%
伝統的祭事・フェス	220	25	11.4%
会議・小セミナー	280	126	45.0%
イベント関連産業 小計	8,961	3,847	42.9%
劇映画	3,261	1,433	43.9%
音楽コンサート	4,712	1,743	37.0%
劇団・演芸	2,862	801	28.0%
スポーツ・興行	3,726	2,236	60.0%
スポーツ施設提供業	2,125	1,700	80.0%
楽団、舞踊団	508	183	36.0%
イベント周辺産業 小計	17,194	8,096	47.1%
総計	26,155	11,964	45.7%

<イベント関連産業>

- ・「**広告関連イベント**」「**イベント專業(舞台含む)**」に関しては、「2020年東京オリンピック・パラリンピック競技大会」をはじめとする多くのイベントや展示会などが、コロナ禍の影響で延期・中止となり、大幅に減少した。特に、数万人規模の集客を予定していた大型の各種イベントが開催方法の変更や中止・延期となったことが大きい。また、見本市・展示会もほとんどが中止・延期となったが、7月頃より感染予防対策の徹底やオンライン方式への変更によって、徐々に再開された。
広報発表されたイベント上場企業の状況はそれぞれ大きく異なる。減少率や損失額は大きく減少していないところから、半減以下になったところまで存在する。
- ・「**コンベンション**」に関しては、ほとんど中止・延期になっているが、6月以降はオンライン開催も目立った。オンライン開催によって遠隔地からの参加やオンデマンド配信によって利便性が高まったという反響はあったものの、リアル開催に比べてオンライン開催は制約も多く、事業規模の縮小などもあって代替するまでには至ってはいない。
- ・「**レンタル・ディスプレイ**」「**施設**」に関しては、企業ショールーム、文化施設などのスペース開発領域は、規模や予定を変更し開業した施設もあったが、各種専門店やホテル、文化・テーマパークなどの改装需要は減少した。施設についてもイベントなどの中止により稼働率が低下したことが大きく影響した。
- ・「**警備・印刷・設備・人材派遣**」に関しては、イベント自体の開催中止の影響を直接受けた部分が多い。特に警備などはオンラインイベント開催の場合は不要になってしまう部分も多く、リアルなイベントの開催の可否自体に大きく左右される。
- ・「**商店街イベント**」「**花火大会**」「**伝統的祭事・フェス**」に関しては、商店街催事・花火・花見・紅葉・寺社祭りはほとんど中止。自治体が絡んでいる花見は96%が中止だった。ただし、商店街催事などは開催方法の検討などで年末に向けて若干戻ってきた部分があるが、以前より開催規模は縮小されているものも多かった。
- ・「**会議・小セミナー**」に関しては、他のイベントと同様、中止や延期を余儀なくされたものも多かった。その一方でオンラインでの開催に移行したものも多く、コンベンションなどと同様に年の後半は増加してきたが、リアルでの開催と同様の規模には至ってはいない。

<イベント周辺産業>

- ・「劇映画」に関しては、3月～5月はほぼ9割の映画館が休館したこともあり、入場者数が半減。洋画は制作中止・延期で公開はほとんど中止になったが、邦画は「鬼滅の刃」が興行記録を作るなど、気を吐いた。10月以降は持ち直しの傾向が見られた。
- ・「音楽コンサート」「劇団・演芸」「楽団、舞踊団」に関しては、開催中止・延期、規制緩和後も収容人数や収容率が制限されるなど、昨年実績の7～8割が消失という厳しい状況であったが、感染対策の徹底やライブ配信、オンライン配信などの新たな興行形態を模索する動きが活発化した。オンライン配信の中にはリアル配信よりも収入が増加したものもあったが、配信インフラの問題からトラブルも報告されており、課題も明らかになっている。
- ・「スポーツ・興行」「スポーツ施設提供業」に関しては、一部試合の中止、無観客、入場制限等により大幅に収入が減少したが、スポンサー収入や放映権料など収入形態が入場料だけに依存していないため、上記のエンタメ関連よりもダメージは少なかった。

他の産業と同様、DX化はイベント業界にも大きな影響を与えている。これからはオンラインでの開催もさらに増加することも予想されるが、それにともない、イベント業界の業界構造も大きく変化する可能性がある。

リアルなイベント開催に必要な設備や警備、施設などの業態はコロナ禍が収束したとしても従来と同じ規模に戻ってくるのかは現時点では予想できない。その一方でオンライン開催に必要なデジタル技術の進展が進み、別のプレーヤーが参入・拡大していくことも予想される。各セグメントへの動向、影響についてはより一層詳細に分析していく必要がある。

以上