

# 令和 4年度予算見積調書

課室名：観光課

担当名：DMO支援・観光振興

内線：3955

(単位：千円)

番号	事業名			会計	款	項	目	説明事業			
B94	e スポーツを活用した観光振興事業			一般会計	商工費	観光費	観光費	彩の国観光振興推進費			
事業期間	令和 2年度～	根拠法令	なし				針路	08	支え合い魅力あふれる地域社会の構築	SDGsゴール	8
							分野施策	0802	地域の魅力創造発信と観光振興	SDGsターゲット	8-9
1 事業概要				5 事業説明							
<p>若者らの集客が見込まれ、感染症に左右されない新たな観光コンテンツとして、活用することが出来るeスポーツイベントを通じて、県内への誘客と県産品の販売増などの観光振興を図る。</p> <p>(1) 大型eスポーツイベントと連携した観光振興事業 2,048千円</p> <p>(2) 日本eスポーツ連合等と連携した観光PR 2,102千円</p>				<p>(1) 事業内容</p> <p>ア 大型eスポーツイベントと連携した観光振興事業 2,048千円</p> <p>イ 日本eスポーツ連合等と連携した観光PR 2,102千円</p> <p>(2) 事業計画</p> <p>ア 大型eスポーツイベントと連携した観光振興事業</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>eスポーツイベントと連携した埼玉プロモーション</li> <li>民間事業者およびeスポーツコンテンツとコラボした県産品の販売</li> <li>イベントと連動した周辺商業施設への誘導</li> </ul> <p>イ 日本eスポーツ連合等と連携した観光PR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ところざわサクラタウンおよび日本eスポーツ連合 (JeSu) 地方支部と連携したeスポーツイベントの展開</li> <li>県産品および伝統工芸品を活用した埼玉観光PRを展開</li> <li>周辺市町村とも連携し物産展なども展開</li> </ul> <p>(3) 事業効果</p> <p>eスポーツイベントを観光コンテンツとして活用することにより、若者などへの訴求が可能となり、県内への誘客と県産品の販売増などの観光振興につなげることができる。</p> <p>また、同時に配信技術を活用することにより、国内外問わずより多くの方に本県の観光をPRすることができる。</p> <p>ア 大型eスポーツイベントと連携した観光振興事業 来場者数 5,000人、視聴者数 10万人 配信を通じた観光動画の視聴者数 200万人 コラボグッズの制作 3件</p> <p>イ 日本eスポーツ連合等と連携した観光PR 来場者数 5,000人 視聴者数 10万人 伝統工芸品活用 1件</p>							
2 事業主体及び負担区分 (県10/10)											
3 地方財措置の状況 普通交付税措置 観光及び物産振興費 観光及び物産振興費											
4 事業費に係る人件費、組織の新設、改廃及び増員 9,500千円×1.5人=14,250千円											
予算額		財源内訳						一般財源	前年との対比		
決定額	4,150	国庫支出金	4,150					0	△850		
前年額	5,000		5,000					0			