

流通とSC・私の視点

2010年9月8日

視点(1309)

近未来(2020年)へ向けてのレジャー動向(その1)!!

2010年度の「レジャー白書」(日本生産性本部)によると2020年に向けてのレジャー動向は、次の通りです。

1. 余暇を取り巻く環境変化

	変化のポイント	内 容																																
第1の変化	人口減少・少子高齢化	<p><日本の将来推計人口と若年層人口の推移> (単位:万人)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>年</th> <th>1995</th> <th>2000</th> <th>2005</th> <th>2010</th> <th>2015</th> <th>2020</th> <th>2025</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>総人口</td> <td>12,557</td> <td>12,689</td> <td>12,768</td> <td>12,762</td> <td>12,644</td> <td>12,413</td> <td>12,091</td> </tr> <tr> <td>15歳以上人口</td> <td>10,554</td> <td>10,829</td> <td>10,945</td> <td>10,931</td> <td>10,851</td> <td>10,714</td> <td>10,509</td> </tr> <tr> <td>15~29歳人口</td> <td>2,724</td> <td>2,592</td> <td>2,253</td> <td>1,996</td> <td>1,854</td> <td>1,818</td> <td>1,825</td> </tr> </tbody> </table> <p>データ出所: 国立社会保障・人口問題研究所推計</p> <p>人口減少・少子高齢化などの人口に関わる予測は、さまざまな将来予測の中でもっとも確度の高いものであり、人口構造の変化により経済、産業、ライフスタイルや働き方など、社会のあらゆる分野に影響が及ぶことになる。今後2020年に向けてレジャー・観光分野が受ける影響としても、もっとも根底的で影響の大きな変化といえる。</p>	年	1995	2000	2005	2010	2015	2020	2025	総人口	12,557	12,689	12,768	12,762	12,644	12,413	12,091	15歳以上人口	10,554	10,829	10,945	10,931	10,851	10,714	10,509	15~29歳人口	2,724	2,592	2,253	1,996	1,854	1,818	1,825
年	1995	2000	2005	2010	2015	2020	2025																											
総人口	12,557	12,689	12,768	12,762	12,644	12,413	12,091																											
15歳以上人口	10,554	10,829	10,945	10,931	10,851	10,714	10,509																											
15~29歳人口	2,724	2,592	2,253	1,996	1,854	1,818	1,825																											
第2の変化	グローバル化	<p>「ヒト」「モノ」「カネ」「情報」などが地球規模で移動する、いわゆる「グローバルゼーション」(グローバル化)が急速に進みつつある。アメリカを軸に展開した20世紀にかわって、今後は急速に発展が予想されるBRICs(ブラジル、ロシア、インド、中国の4ヵ国)のような国々が世界の新たな軸として台頭し、我が国との関係も幅広い分野で深まることが予想される。</p> <p>2010年6月政府発表の「新成長戦略」では、「訪日外国人を2020年初めまでに2,500万人(将来的には3,000万人)」とする目標が示された。観光庁発足時の目標(2020年に2,000万人)から上積みされており、観光立国への期待の大きさを示している。2,500万人実現による経済波及効果約10兆円、新規雇用創出56万人が見込まれている。人口増加や経済成長のスピードを考え、アジアからの観光客、とりわけ存在感を増してきている中国からの来訪客の拡大に焦点を当てた政策といえる。訪日観光ビザ取得の容易化が順次進められているが、これに加えて魅力ある観光地づくり、留学環境の整備、広報活動等、交通アクセスの改善、安全・安心なまちづくりなどが課題とされている。</p>																																
第3の変化	IT化・メディア環境の変化 - ネット環境を中心に -	<p>レジャーは技術革新と密接な関係を持つが、とりわけ20世紀末におけるインターネットの登場と普及は、レジャー環境にとって自動車・テレビの普及に並ぶ革命的な出来事であったといえる。今後10年間で、ネット環境のさらなる普及と影響拡大が見込まれる。</p> <p>インターネット環境の普及は、個人のライフスタイルそのものに大きな変化をもたらした。パソコンや携帯電話を通じたネット環境へのアクセスは、この10年で急速に拡大。人々は多くの時間と費用を費やすようになった。レジャー活動に関わるぼう大な情報へのアクセスも容易になったが、それ以上に注目されるのが、ブログ、ツイッターなどのソーシャルメディアの普及である。こうしたメディアを利用することにより、個人は情報の消費者だけでなく生産者になることができ、多数の参加する双方向のコミュニケーションが生まれて多くの人が楽しむようになってきている。ネット上での動画の投稿・試聴サービスも近年急速に利用者を伸ばし、テレビなどの既存の映像メディア産業と競合するほどの人気を博している。レジャー産業やエンターテインメント産業にとっても、こうしたネット環境上のコンテンツやサービスとどう関わっていくかは無視できない大きな問題となってきている。</p>																																
第4の変化	地球温暖化・環境問題	<p>自然環境は、余暇・観光産業にとって重要な経営資源のひとつであり、これらの産業や企業にとって環境問題は決して他人事ではない。特に地球温暖化の面では、たとえば冬季の気温上昇や積雪量の減少、凍結期間の短縮などにより、スキー場やアイススケートなどのウィンター・スポーツ業界は、直接営業機会損失の影響を受けることになる。同様に、氷河や高山植物など自然を売りにする世界遺産や観光地などにとっても、温暖化の影響が懸念されている。平均気温の上昇とともに、農産物の生産適地が北上するケースがしばしば報告されているが、例えばワインのテマツーンリズムを推進してきた地域では、産地の“北上”は死活問題であり、強い危機意識を抱いている。今後2020年に向けてさらなる気温上昇が生じれば、さまざまなレジャー資源や産業がダメージを受けることも予想される。</p>																																

(流通とSC・私の視点1310へ続く)

(株)ダイナミックマーケティング社⁺
代表 六 車 秀 之