

流通とSC・私の視点

2021年12月28日

視点(2443)

遊びの概念とSCのエンターテインメント!!

(レジャー・エンターテインメント編)

ヤマハ発動機の調査(2021年10月調査・20~30代の未婚の社会人550人)によると「9割が社会人の生活に遊びは必要」と答えています。社会人に「遊び」が必要と考える理由は、この調査によると次の通りです。

	内容	構成比	
1位	息抜き・リフレッシュができる	79.9%	79.9%
2位	価値観が広がる	30.2%	48.8%
3位	創造性や柔軟性が身につく	9.5%	
4位	価値観が深まる	9.1%	8.5%
5位	交友関係が広がる	8.5%	

社会人にとって「遊び」とは、「息抜き・リフレッシュができる」と「価値の創造」が二大必要です。

我々、SC業界に関係するものにとって社会人ではなく、生活者にとっての遊びの役割は同様の概念があると考えられます。1位の「息抜き・リフレッシュができる」は、生活者にとっても遊びの重要な機能で、また、生活者にとって遊びは息抜き・リフレッシュだけでなく、社会人と同様にライフスタイルの多様性や新しいライフスタイルの創造にとっても必要となります。

このような2つの機能を持つ「遊び」は、SCの中では次のようにエンターテインメントとして展開され、その変遷は次の通りです。

第1段階		第2段階		第3段階
モノ	モノ 離れ	コト	オン ライ ン シ ョ ッ ピ ン グ の 旺 盛	ココ
SCでモノを買う物理的楽しさ		SCで体験・体感を 味わう精神的楽しさ		SCで希少性・唯一性を 味わえる情緒的よろこび
1995年以前		1996~2020年		2021~2045年
①欲しいものを買う楽しさ ②商品を選んで買う楽しさ(比較購買) ③安く買うことの楽しさ		①シネコンに行く楽しさ ②アミューズメントで遊ぶ楽しさ ③フードコートやレストランで食べる楽しさ ④ランブリングモールを散策する楽しさ ⑤斬新テナントで買う楽しさ		①遊ぶ(娯楽)よろこび ②交流(新・井戸端会議)ができるよろこび ③和む(居心地感)よろこび (臨場感と没入感のある“場”づくり)
第1次エンターテインメント		第2次エンターテインメント		第3次エンターテインメント

また、SCのエンターテインメント施設のタイプと内容は次の通りです。

	タイプ	ポイント	内 容
①	プレイ型	行動を伴う運動・健康志向のエンターテインメント	運動型スポーツ、健康型スポーツ、ゲームセンター、室内遊戯場、エクササイズ、スケートボード、クライミング
②	エンジョイ型	慰楽や娯楽の遊び志向のエンターテインメント	テーマパーク、シネコン、劇場、多目的ホール、カラオケ、観覧車、遊楽型キッズランド、メリーゴーランド、健康ランド、サテライトスタジオ、遊園地&テーマパーク
③	イート型	食と遊楽の融合志向のエンターテインメント	エンターテインメントレストラン、アミューズメントフードコート、多国籍・地域特産マルシェ、カフェ&ライブラリー
④	ネイチャー型	自然や動物の癒し志向のエンターテインメント	水族館、植物園、小動物園、プラネタリウム、ドッグラン
⑤	プレイス型	“場”の演出による異次元空間の癒し志向のエンターテインメント	公園、庭園、屋内・屋外の広場、水場、植栽、ランドスケープ&借景、ランニングコース、ビジョナリー広場
⑥	エディケーション型	参加型の教育や習い事志向のエンターテインメント	カルチャーセンター、教育型キッズランド(キッズニア等)、クラフトスクール、ワークショップ
⑦	カルチャー型	文化型の鑑賞志向のエンターテインメント	美術館、博物館、歴史館、文化展示館
⑧	ストリート型	散策遊楽志向のエンターテインメント	ランブリングモール(散策モール)、街並み景観モール、プロムナード(散策小径)
⑨	デジタル型	仮想現実型のアミューズメント志向のエンターテインメント	Eスポーツ、仮想アミューズメントパーク

(株)ダイナミックマーケティング・パートナーズ
会長・六車流研所長 六 車 秀 之