

レジャー白書 2007 ～余暇需要の変化と「ニューツーリズム」～

財団法人 社会経済生産性本部

財団法人社会経済生産性本部（理事長 谷口恒明）余暇創研では、『レジャー白書 2007～余暇需要の変化と「ニューツーリズム」～』をとりまとめた。この白書は、わが国における余暇の実態を需要サイド・供給サイド双方の視点から総合的・時系列的にとりまとめている唯一のものであり、昭和 52 年の創刊以来通算 31 号目になる。

「レジャー白書 2007」の概要

日本人の余暇活動の現状 ～ “Wii” 人気で TV ゲーム回復 / 手軽なレジャーが堅調～

- ・企業業績が好調な一方、個人消費の回復は遅れており、平成 18 年も余暇活動参加人口の本格的な回復は見られていない。そうした中で、任天堂 Wii や DS の大ヒットが記憶に新しい「テレビゲーム」では、参加人口が 300 万人以上の大幅回復となった。他に参加人口を伸ばした種目は「外食」「宝くじ」「園芸・庭いじり」「トランプ」「ジョギング・マラソン」などで、日常的で比較的単価が安く、手軽なタイプのレジャーが堅調であった。
- ・これに対し、観光・行楽系の活動では伸び悩みが見られた。ガソリン代の高騰がひびいた「ドライブ」をはじめ、「国内観光旅行」「動物園・植物園・水族館・博物館」「遊園地」など、参加人口が伸び悩む種目が多かった。

余暇関連産業・市場の動向 ～余暇市場規模は 80 兆円割れ / ギャンブル以外は堅調～

- ・平成 18 年の余暇市場は 78 兆 9,210 億円。平成 17 年の 80 兆 1,710 億円から前年比 1.6% 減少し、平成 2 年以来 16 年ぶりに 80 兆円台を割り込んだ。要因としては、市場規模の大きいパチンコの減少をはじめギャンブル系の減少によるところが大きい。ギャンブル系を除く余暇市場の規模は横ばいを維持しており堅調である。
- ・スポーツ市場は前年比横ばいで、底打ち感が強まった。用品市場の需給ギャップは徐々に改善しつつある。フィットネスクラブ市場は過去最高を更新し、ウェアなども堅調である。趣味・創作部門は前年比 1.4% のマイナスとなったが、デジタル一眼レフが好調のカメラや液晶テレビ、音楽配信、映画等の市場は好調だった。娯楽部門は前年比 2.1% のマイナス。パチンコをはじめギャンブル市場の落ち込みが大きかった。一方 “Wii” 等次世代機の登場でテレビゲーム・ゲームソフトは大幅増となった。観光・行楽部門は前年比 0.5% のプラス。国内航空や海外旅行が回復し、テーマパーク、ホテルなどが好調の一方、旅館業や乗用車市場は減少した。

特別レポート ~余暇需要の変化と「ニューツーリズム」~

- ・旅行者のニーズが多様化・高度化する中、旅のスタイルも、物見遊山的な旅行から訪れる地域の自然・生活文化・人とのふれあいを求める方向に変化してきている。こうした中で、テーマ性や体験志向の強い新たな旅のかたち＝「ニューツーリズム」が関心を集めている。アンケート調査により、21種目の「新たな旅」への参加の実態とインパクトを探った。
- ・その結果、こうした「新たな旅」は女性や60代ですでに活発な参加が見られることや、「家族・友人と過ごす」「能力向上・学習」などの余暇価値観と深くかかわること、「世界遺産」「エコツーリズム」「ヘルスツーリズム」などの旅への潜在的なニーズが高いことなどがわかった。
- ・顧客価値観・ニーズの高度化・多様化は、観光・余暇を問わず急速に進んでいる。顧客志向の対応を進めることにより、現在の観光・余暇の閉塞状況の突破口が開かれることが期待される。

【お問合せ先】 財団法人 社会経済生産性本部・総合企画部・丁野、柳田、上村
Tel : 03-3409-1125 / Fax : 03-3409-2810

以 上