

〈特集：21世紀に向けてのレジャーの価値〉

レジャー産業の動向と現状、展望

嵯 峨 寿*

The Present Condition and the Movement of Leisure Industry

Hitoshi SAGA

はじめに

本稿では、余暇開発センターの計量データ^{※1)}をもとに、レジャー産業の現状と動向を概観し、いくつかの問題点を指摘する。そして、レジャー産業の発展に求められる課題を特に2点だけ述べる。レジャー産業を数量的に促えるためには、レジャー自体の定義に始まり、それに基づいた産業の分類体系が予め明らかにされていなければならない。これに関しては、本特集で粟田氏によって扱われているので、それに譲る。

ところでレジャー産業を計量化する単位としては何が適当か。レジャー産業を構成する業種の一つに数えられるスポーツ用品製造業の場合、例えば、ゴルフボールの個数、テニスラケットの本数、観光・行楽業の遊園地では施設数で産業の成果を表示することも可能だ。しかし、多様な業種からなるレジャー産業を総合的に把握するには、全業種に共通するところの貨幣単位、特に生産額が適切と思われる。

1. 国民経済におけるレジャー産業の現状

93年のわが国のレジャー産業の生産額は約77兆円である。これは同年の国家予算（一般会計分）に相応する規模である。また、同年の国民総生産（GNP、93年名目値）は約470兆円であるから、レジャー産業はGNPの約16%を占めることになる。

レジャー産業と他の産業を比較してみよう。わが国最大の産業である電気機械工業の出荷額が55兆円、売

上高で世界の上位30社中3社がランクされる自動車産業は44兆円である。レジャー産業の規模は、わが国の経済成長のけん引役である基幹産業をはるかに上回っている。

次に、世界の国々のGNPと照合してみよう。わが国のレジャー産業はイタリア（122兆円）やイギリス（105兆円）のGNPには及ばないまでも、カナダ（58兆円）やスペイン（56兆円）、ブラジル（43兆円）、ロシア（40兆円）、オランダ（32兆円）、韓国（30兆円）、インド（27兆円）、オーストラリア（26兆円）、スウェーデン（24兆円）、タイ（10兆円）、アルジェリア（4兆円）などの国々の生産額を凌いでいる。レジャー料金内外価格差が指摘されているが^{※2)}、わが国のレジャー産業の巨大化現象は物価水準の高さだけから説明できるものではない。ライフスタイルや価値観が少なからず関係しているものと思われる。

2. レジャー産業の時系列動向

レジャー産業は、その統計データが収集され始めた82年から最近の93年まで約48%の成長を遂げ、77兆円の規模に達した（表1参照）。この12年である。国内総生産（GDP、名目値）は同率の成長に14年を要しているから、レジャー産業は経済成長を上回る勢いで拡大してきたことになる。

レジャー産業の生産額の成長率を年毎に追ってみると、90年の9%を最高に、前年比5%を上回る高成長

*筑波大学 (University of Tsukuba)

表1 レジャー市場と国内総生産・可処分所得の推移

	国内総生産 (10億円)	可処分所得 (月平均：円)	レジャー市場 (億円)
73	116,715	150,935	
74	138,451	187,825	
75	152,362	215,509	
76	171,293	233,462	
77	190,095	256,340	
78	208,602	270,307	
79	225,237	286,828	
80	245,547	305,549	
81	260,801	317,279	
82	273,322	335,526	397,110
83	285,593	344,113	432,940
84	305,144	359,353	456,140
85	324,159	373,693	480,280
86	338,353	379,520	511,340
87	353,989	387,314	541,820
88	376,889	405,938	593,090
89	402,311	421,435	639,410
90	432,589	440,539	702,294
91	455,589	463,862	748,516
92	465,431	473,738	768,510
93		478,155	769,370

(注) 1. 可処分所得は、一世帯あたりの月平均を表す。93年は速報値。

2. 国内総生産、可処分所得は各年の名目値。

(資料) 経済企画庁『国民経済計算』。総務庁統計局『家計調査』。余暇開発センター『余暇需要及び産業動向に関する基礎調査研究』。

を維持してきた。ただし、近年の景気後退局面では成長率は縮小し、92、93年はそれぞれ2.6%、0.1%に止まった。しかしながら、その時期のほとんどの産業がマイナス成長にあったことに留意すれば、レジャー産業の成長のポテンシャルは注目されて良いだろう。

GDP(名目値)に占めるレジャー産業の構成比は、82年以来、毎年14%超台で推移してきた。すなわち、80年代の構成比は14・5%台であった。これが90年代になって16%台に拡大した。産業構造のレジャー化が徐々に進展しているようだ。これは、レジャー・余暇生活を重視する価値観が国民のあいだに定着し²³⁾、消費活動を通じて産業の生活に反映しているためと思われる。

3. 家計所得とレジャー産業

レジャー産業の生産額は、理論的には、家計(や企業)のレジャー財への支出にほぼ相当する。家計のレ

ジャー支出は所得に規定される。つまり、所得の低い時は生活必需品への配分比が相対的に膨らむが、所得の上昇もしくは物価の下落によって、レジャー財に対する実質購買力は相対的に向上する。この結果、レジャー産業の拡大の可能性が高くなる。かくして、レジャー産業の発展要因の一つに可処分所得が数えられる。

レジャー産業は12年間に48%拡大した。これに対し、勤労者一世帯あたりの可処分所得(名目値)は同じ12年間に30%の上昇である。これらの数値より算定されるレジャー産業の所得弾性値は1.6である。この数値は、所得の上昇に伴う将来のレジャー産業の規模を予想する上で参考になるもので、所得1%の上昇によってレジャー産業は1.6%拡大することを意味する。先に見た92、93年のレジャー産業の停滞は、所得低下の影響が大きいことが伺える。

所得の名目値は上昇しているものの、物価上昇分を差し引いた実質値ではむしろ減少傾向にある。つまり、73年を100とした増加指数でみると、91、92、93年の実質所得はそれぞれ128.2、128.8、128.6である。²⁴⁾

所得のほとんど伸びない状態はいつまで続くのか。生産の3要素といわれる資本、土地、労働力のうち、土地と労働力のコストは日本が世界で最も高い。冷戦の終焉によってアメリカの経済は国際競争力を回復し、またアジアでも、中国経済の拡大がめざましい。日本の国際競争力の優位性が確保されるまでは、地価や賃金の上昇に対する圧力が強まり、96年頃までは所得の上昇は期待できないとの見方がされている²⁵⁾。このため、消費者の価格志向が強まり、レジャー産業は、従来のマーケティングを変革しない限り、緩やかな成長にとどまるものと思われる。

4. レジャー生産の構造

余暇開発センターでは、レジャー産業を①スポーツ、②趣味・創作、③娯楽、④観光・行楽の四部門に分けている。この分類法に従ってレジャー産業の構成比をみると、娯楽産業が48兆円で、全体の62%を占めている。図1が示すように、娯楽産業が全体の6割を占めるというこの構造は82年以来ほとんど変わっていない。むしろ拡大基調にあって、82年から93年にかけて5.1ポイントの拡大である。これに対し、趣味・創作産業は全体の14%を占め、82年に比べ4.4ポイントの縮小、同じく、観光・行楽産業は15%、1.3ポイントの縮小、

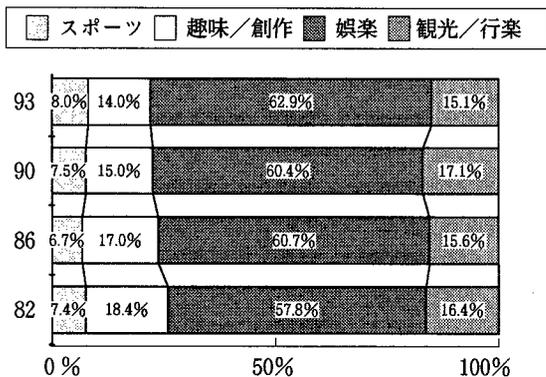


図1 レジャー産業の構造

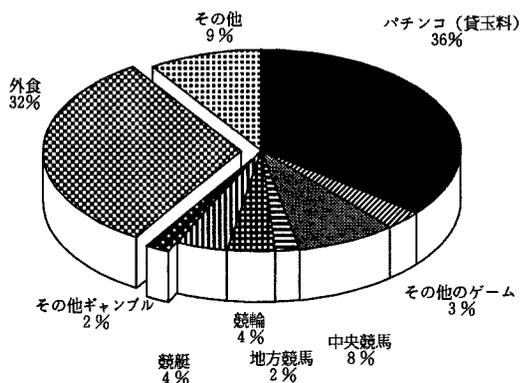


図2 娯楽産業48兆円の構成

スポーツ産業は8%で、わずかながら拡大している。
 レジャー産業の6割以上を占める娯楽産業(生産額48兆円)は、パチンコやギャンブル、外食といった業種によって構成される(図2)。娯楽産業の規模はロシア(40兆円)や韓国(30兆円)のGNPを超えている。パチンコ産業は、レジャー産業の生産額全体の22%を占める、17兆円の規模である。これは、わが国の鉄鋼業の出荷額(92年)に匹敵し、デンマーク(13兆円)や南アフリカ、タイ(各10兆円)のGNPをも上回る。
 世界には、戦火に晒され、貧困に喘いでいる地域、民族が少なくない。わが国は、GNPでアメリカに次い

で世界第二位、一人あたりのGNPでは世界第一位の経済大国になった。経済的な豊かさをパチンコやギャンブルに気前よく費やす日本人、あるいは娯楽産業が経済の一端を占める日本の産業構造、こうした事実は世界の人々の目にどう映るか。精神的な豊かさの欠乏感が国民の間に高まっていると言われるが、経済的な豊かさを精神的・文化的な豊かさの向上にどう利用すべきか。国際社会の一員として、先代の築いた経済的繁栄をいかに活用すべきか。価値観やライフスタイルの転換がレジャー行動・支出そして産業構造の転換に及ぼすインパクトは、決して小さくないはずである。

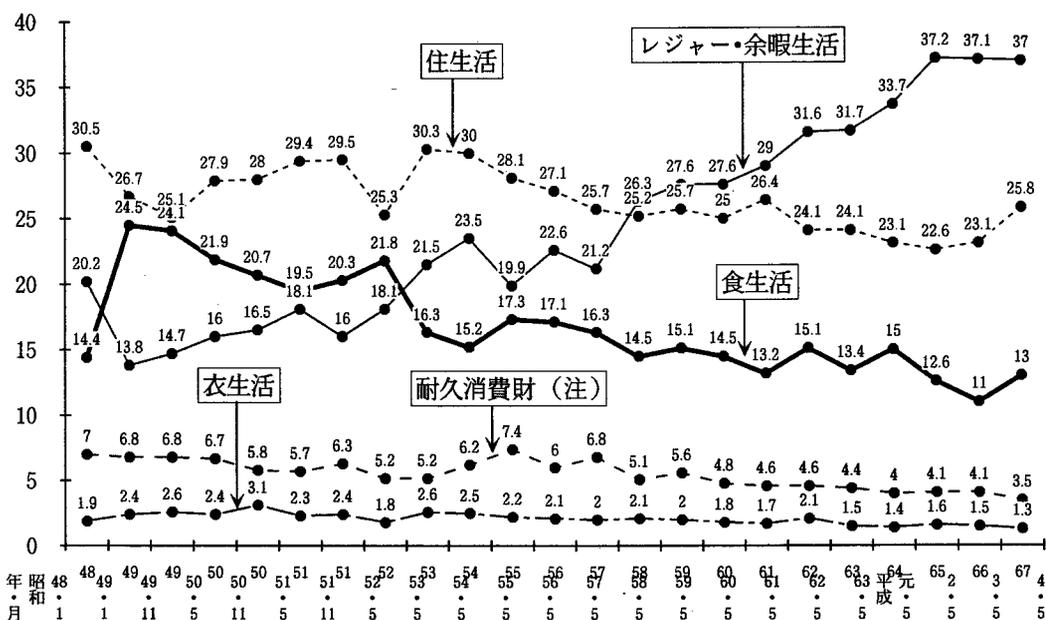


図3 生活の力点の変化

5. レジャー産業の発展のための課題

レジャー支出に影響する要因として、可処分所得や価値観・ライフスタイルの他に、例えば、自由時間やレジャー享受能力などが上げられる⁶⁰⁾。図3からは、レジャー・余暇生活を充実したいとする国民の割合が顕著に高まっており、レジャー重視の価値観が醸成されつつあることが分かる。しかしながら、レジャー産業はパチンコやギャンブルなどの娯楽部門中心の構造であることが示すように、人々のレジャー支出の多くが娯楽レジャーに費やされている。レジャー重視の価値観とはすなわち娯楽志向を意味するのか。そうでもないようだ。

パチンコの参加率は28.1% (93年) であるのに対し、今後新たに始めたいあるいはもっと充実したいという人はそれよりかなり少ない。(5.1%)⁶¹⁾。また、自由時間におけるテレビ視聴は他のレジャー活動への時間配分をはるかに上回っていて、平日3時間、土曜日3時間21分、日曜日3時間44分である⁶²⁾。しかしそれを充実したいとする人は9.6%⁶³⁾ に過ぎない。日本人のレジャー活動の実際と希望のギャップは大きい。

実際より希望率の方が高い活動は、旅行(海外・国内)やオートキャンプ、スキー、ゴルフ、登山、陶芸など、どちらかというとお金よりも時間と能力を要する「時間消費・能力開発型レジャー」(Aタイプ)に属する。一方、希望率の方が低い活動としては、パチンコやテレビ視聴のほか、ゲームやギャンブルなど、それほど能力もいらず、お金さえ出せばかなり楽しめる「所得消費・産業依存型レジャー」(Bタイプ)が多い。レジャー重視の価値観とはどうやらAタイプ志向であるようだが、それはまだ欲求レベルにとどまって行動としては十分現れていない。具体的な行動に結実するための課題とは何か。

(1) レジャー享受能力の開発・向上の支援

まず、レジャー産業にとっての課題は、消費者のレジャー享受能力の向上を支援する方法を開発し、自社のレジャー商品の価値への動議づけに力を入れることである。スポーツ用品製造業がスポーツスクールを、楽器メーカーが音楽教室を開催するなど、すでにその課題に取り組み成功した事例はたくさんある。スポーツや音楽などの享受能力が高まれば、活動に要する用具や材料などは必需品となる。また、能力の向上に伴

う買替需要も期待できる。

価格破壊とよばれる低価格戦略の波がレジャー産業にも押し寄せつつある。所得の伸びが期待できない市場環境では、価格戦略中心のマーケティングは有効かも知れない。しかし新たな商品とその購入動機となる享受能力、この二点の開発を怠るならば、レジャー産業は将来の好景気期に飛躍を遂げることはできないのではないか。海外旅行の勢いは円高の影響もあって著しい。海外でのレジャー体験は、日本人がレジャーの本当の豊かさ、楽しさに気づく契機になっている。わが国のレジャー産業は、人々が発見しつつある新たなレジャーニーズに対応できないようであれば、製造業同様、いずれ空洞化の危機に直面することになるだろう。

(2) 生活時間構造の柔軟化政策の推進

労働時間の短縮(時短)は自由時間の相対的な増大

表2 年間総労働時間・週休二日制の普及率・年次有給休暇取得日数の推移

年	年間総労働時間	完全週休二日制普及率 採用企業	年次有給休暇取得日数 適用労働者 (取得率%)	
73	2,184時間	1.5%	9.9%	
74	2,106	2.4	16.4	
75	2,064	4.6	21.4	
76	2,094	4.8	23.6	
77	2,096	5.2	23.1	
78	2,102	5.6	24.0	
79	2,114	5.6	23.5	
80	2,108	5.4	23.0	8.8日 (61.1)
81	2,101	5.7	24.1	8.3 (55.3)
82	2,096	6.1	25.0	8.7 (57.6)
83	2,097	6.2	27.0	8.8 (59.5)
84	2,115	6.7	27.0	8.2 (55.4)
85	2,109	6.1	27.1	7.8 (51.3)
86	2,102	6.2	28.2	7.5 (50.3)
87	2,110	7.3	28.5	7.6 (50.3)
88	2,110	7.4	29.5	7.6 (49.7)
89	2,088	9.6	36.9	7.9 (51.3)
90	2,052	11.5	39.2	8.2 (52.3)
91	2,016	14.5	45.9	8.6 (54.8)
92	1,971	19.5	51.3	9.0 (55.9)
93	1,912			

(注) 1. 数値は全て30人以上の規模の事業所のもの。
2. 年次有給休暇は、勤労者一人あたりの平均値。
(資料) 労働省『毎月勤労統計調査』。労働省『賃金労働時間制度等総合調査』。

を意味する。わが国の時短運動は、①一日の労働時間を8時間にすることに始まり（労働基準法制定）、②週休制度の確立・完全週休二日制の導入・普及、③長期休暇の実現という、いわば「一日の時短→週の時短→年の時短」の史的展開であったといえよう。次なる課題は、人生全体における自由時間の柔軟な配分を実現することではないか。

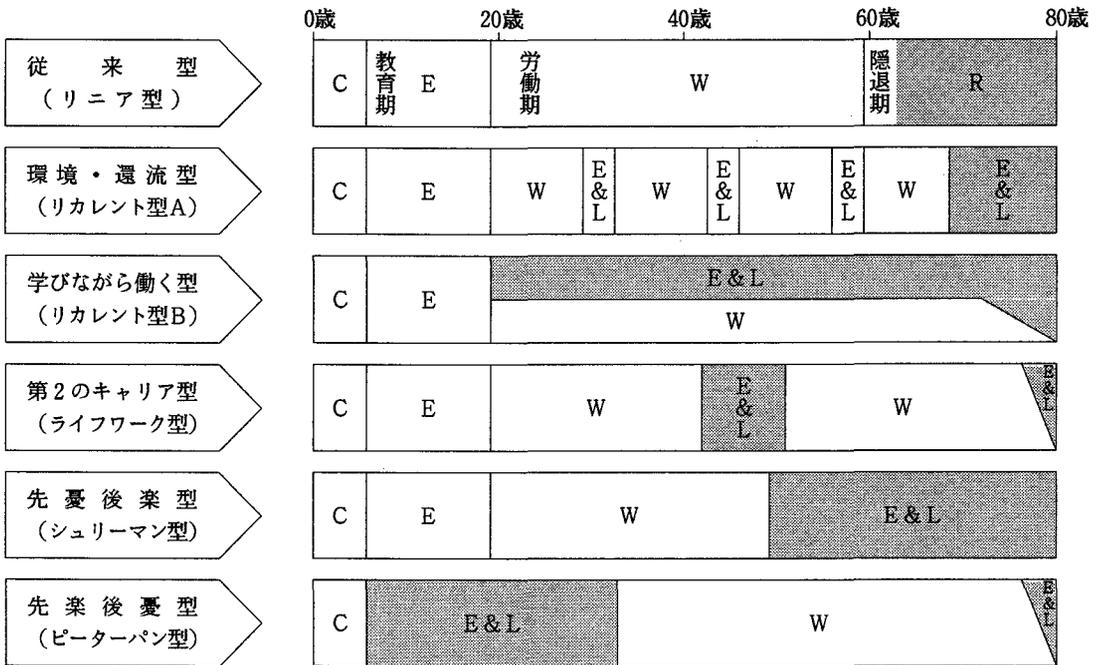
8時間労働はほぼ定着した。他方、完全週休二日制については普及傾向にあるものの、現状は表2が表す通り勤労者ベースで5割、企業ベースでは2割の普及率で、その拡大が待たれる。そして、年の時短に関わる有給休暇の取得日数については、80年以来それほど大幅な伸びはなく、年平均8～9日で推移しているのが実状だ。年間労働時間は、92年より1900時間台に縮小したが、これは週休二日制の普及効果であろう。

さて、時短政策の歴史的産物ともいえる現在の自由時間とはまさに余暇と呼ぶにふさわしいものようだ。すなわち余暇とは労働の残余としての細切れ状態の自由時間を指している。「塵も積もれば山となる」といわれるが、余暇は山を築けるものか、総ボリュームを試算してみよう。

生活大国5カ年計画が目指す年間1800時間の労働時

間が実現し、40年間働くことがわれわれの権利であり、義務であるとする、生涯労働時間は約7万時間となる。これに対し、労働期の余暇は平日243分、土曜日280分、日曜日301分、一年間の土・日曜数を各52として計算すると、40年間で約9万時間となる。人生80年時代では定年退職によって約7万時間の余暇（10時間×365×20年）が生まれる。結局、労働期以後の余暇はトータルで約16万時間、生涯労働時間の2倍を超える規模になる。こうなると、まずは、余暇を、労働に従属した概念と捉える呪縛からの意識改革が一人ひとりに必要になる。

国にとっては、国民が生涯労働時間や自由時間を柔軟に配分できるような時間政策の推進が課題となる。図4の6つの時間配分パターンに対する国民の選好度調査によれば^{※9)}、6歳から22歳まで集中的に教育を受け60歳頃まで働き引退するいわゆる「従来型」を望む者は15.3%である。これに対し、「循環・環流型」（35.5%；仕事を中断して新しい知識や技術をまなぶ機会を何回か繰り返す）、「学びながら働く型」（24.5%；1日の労働時間を短くし、働きながら学ぶ）といったリカレント型への希望が従来型を上回っている。



C: Child 児童 E: Education 教育 W: Work 労働
R: Retirement 隠退 L: Leisure レジャー

図4 人生80年時代の時間配分パターン

経済学は富や所得の分配に関する知識の貯蓄に、経営学は土地や資本や労働力の結合に資する技術の発展にそれぞれ貢献してきた。豊かさゆとりのバランスした社会を実現するため、レジャー・レクリエーション研究は生活時間の柔軟化政策を推進する新たな知識と技術の開発をその使命のひとつにすべきではなからうか。レジャーの享受能力が高まり、細切れでないまとまった自由時間が確保される社会になれば、国民のレジャーのライフスタイルはBタイプからAタイプにシフトし、レジャー産業は消費者の本当のレジャーニーズに対応したビジネスを展開できるようにもなる。その結果、レジャー産業は今とは違った構造に変化することになるだろう。

注)

注1) 余暇開発センター「余暇需要及び産業動向に関する基礎調査研究」(1994)。

なお、毎年5年のゴールデンウィーク前に発表され

る「レジャー白書」はこの調査研究の速報版にあたる。

注2) 例えば、経済企画庁編『遊びの値段—レジャー料金の国際比較—』所収「レジャーサービス料金の内外価格差調査結果」(1992)を参照。

注3) 総理府「国民生活に関する世論調査」参照。

注4) 総務庁「家計調査年報」

注5) 斎藤精一郎「日本経済とレジャー産業の展望」『月間ロジアル』(余暇開発センター、95年1・2月号掲載)

注6) 鮑戸弘・松田義幸編「ゆとり時代のライフスタイル」(日経マーケディア、1989)

注7) 余暇開発センター「レジャー白書94」

注8) NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」(1990)

注9) 経済庁企画庁国民生活局編「人生80年時代における労働と余暇」(1986)