

リゾート開発の現状と課題

○村越 千春（住環境計画研究） 檜原 敏（住環境計画研究所） 田中章夫（住環境計画研究所）

・個人志向・余暇活動・リゾート開発

■はじめに

余暇に対する意識の変化、労働時間の短縮に関する目標、生活の多様化等社会変化により今後の余暇市場は拡大することが予想される。また総合保養地域整備法が策定され、各地でリゾート開発は急ピッチで進められている。しかし、本格的なリゾートと現在の観光、レジャーとは求められるものも大きく異なることになるものと考えられる。日本におけるリゾート開発は歴史も浅く、今回の報告もその概要を示すものであるが、本報告では、これからのリゾートのあり方に関する基本的な考え方と、開発にあたっての課題を整理することを目的とする。

1. リゾート開発の考え方

近年、生活に対する価値観や意識の変化と共に余暇に対する考え方及び嗜好も変化しつつある。これらの社会変化の中で、長期に渡り成立するためのリゾート開発を検討するにあたっては、リゾートの目的を整理し、明確にする必要がある。

現在のような短期滞在型の旅行と、長期滞在型の保養を中心とするものでは、その目的、整備する方向等が大きく異なる。

前者は短期的にも経済的にも活動が限定される。これに対し、後者はより自分らしさを追求するもの、心の豊かさを求めるもの、地元とのコミュニケーションを楽しむもの等、様々な活動が可能になると考えられる。また、日常生活との関連が強くなり、滞在地で生活が、単なる日常からの脱出ではなく、日常の延長線上にある、時間的にも連続したものとなるものと考えられる。したがって、滞在地で生活をより豊かなものにするためには、日常生活で何をやっているかが重要になるとともに、滞在地で楽しみ方が日常生活へも色濃く影響することになるものと考えられる。このような保養地域を本来のリゾートと見ることができよう。これらの変化を、現在の観光・レジャー地とリゾート地として対比したものを表、1に示す。

表. 1 観光・レジャー地とリゾート地の比較

	観光・レジャー	リゾート地
目的	レジャー レクリエーション	保養
喜び	見 見 好 好 心 心 得 得	くつろぎ 心地よさ 快適さ
感受	異 異 質 質 的 的	安 安 楽 楽 的 的
場所との関係	旅 旅 行 行 さ さ す す ら ら う う 旅 旅 人 人	転 転 住 住 地 地
旅行形態	1人 1人 一 一 人 人 単 単 独 独 1 1 回 回 帰 帰 り	家族等 小グループ 滞在 滞在 繰 繰 り 返 返 し し 来 来 訪 訪
空間	観光資源	住環境
時間との関係	不連続	連続

渡辺賢介「現代のレジャー」(季刊いざよひ/no.7)1987
を参考に住環境計画研究所で作成。

リゾートでのコミュニティの形成は、今後開発が進む中でも大きく求められることになろう。リゾートでのコミュニティ形成には、来訪者が共感を得た上にさらに何等かの“しかけ”が必要となると考えられる。

これらの新しいコミュニティの形成は、繰り返し来訪するリピーターを創出し、新たな需要を生むことになる。このような整備を行うには、ハード面の整備が必要であるとともに、地元での受け入れ体制(ソフト整備)が重要となる。したがって、開発にあたっては、長期的な視野に立ち、しっかりした目的意識を持つことが必要になろう。(図、1参照)

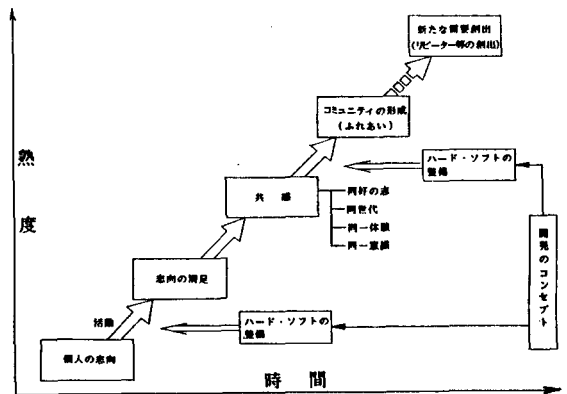


図. 1 リゾートに於けるコミュニティ形成の概念

リゾートを考えるに当たっては多様化する余暇活動に視点を置き、来訪者個人々々の志向に着目し、志向を満足させるハード、ソフト両面の展開を考慮することが求められる。

保養地での行為を大別すると以下の5つの要素に分けられる。

- ①余暇活動 ②宿泊 ③飲食 ④買物 ⑤コミュニティの形成

宿泊、飲食、買物も全て、余暇活動を構成する大きな要素であるが、ここでは、整備対象を明確にすることを考慮し、活動行為そのものとは分けて考えることとする。

(1) 余暇活動

余暇活動は、リゾートでの活動・行為の中心となるものである。活動の内容と志向から考えて、分類したものを図、2に示す。

余暇は“遊び”の要素が極めて強いものとなると同時に、そのニーズ、志向は極めて個人的で多様なものになる。これらの志向は、さらに、同一志向においても、様々なグレードやレベルが要求される。ここでは、余暇活動の内容を以下の5つに分類し、各々の考え方を示す。

- ①スポーツ ②創作 ③保養・休養 ④教養 ⑤娯楽

また、この他に、⑥番目として、研修・合宿も余暇活動の一つといえる。

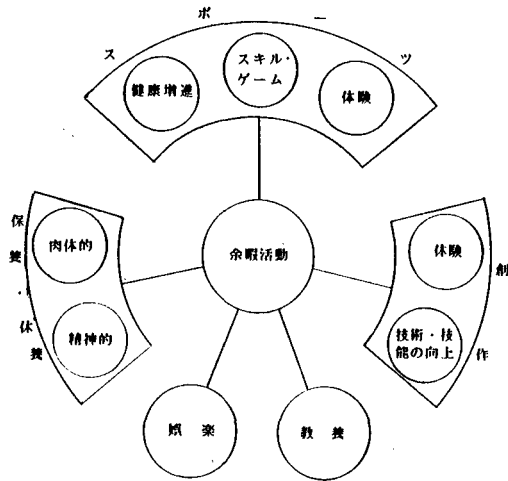


図. 2 余暇活動の目的

(1.1) スポーツ志向

スポーツは、日常生活の中にも広く定着した活動である。また、スポーツには様々な要素と効用と文化的性格が認められており、その楽しみ方は多岐に渡る。ここでは、スポーツの楽しみ方を以下の3つに分類する。

- ①健康増進ニーズ
- ②スキル（技能）、ゲームニーズ
- ③体験ニーズ

①健康増進ニーズ

健康に関するニーズは極めて高いものであるが、病気の治療よりはより健康的な身体をつくること、様々なストレスから開放されること等がその主なニーズである。

健康増進には、規則的なトレーニングが求められ、種目では、エアロビクス・エクササイズ、フィットネス・エクササイズ、水泳、ジョギング、サイクリング等があげられる。

これらのスポーツを行うには、以下に示す項目の整備が必要となる。

- I) 身体の管理に関する科学的な研究知識
 - II) 単に施設を提供するだけでなく、これらの科学的知識を提供できるトレーナーの整備
 - III) ジョギング、サイクリング等のコースに関する情報の提供
- 健康増進ニーズにおいて、上記以外の競技性の強いスポーツを選択するケースも多々見られる。ゴルフ、テニス、野球、バレーボール、ゲートボール等がその代表的なものである。これらのスポーツにおいては、以下に示す項目の整備が必要となる。
- I) 個人の熱度に関係なく自由に動き回れたり、汗をかけたり、運動量を調整できるハードとソフト整備
 - II) インストラクターが相手をする等の配慮
 - III) 運動を通じての健康管理に関する情報の提供や、楽しく運動できるためのメディカルケア（その人の体調に応じて運動量を決めたり、治療に関するアドバイスを行うケア）

さらに、精神統一による精神的な健やかさを志向する者に対しては、アーチェリー、エアライフル等の的を射るスポーツ、ヨガ等の観想的なスポーツも好まれる。

②スキル（技能）、ゲームニーズ

スポーツを楽しむ大きな要素であり、技術・技能の向上を目指すものと、ゲームを通じて仲間と楽しむ、仲間作りを行う等にまとめられる。

種目としては、団体スポーツは、リゾートでのコミュニティを形成する上で有効であるが、リゾートでの活動は、個人や小グループが対象となることが多いと考えられることから個人スポーツが中心的なものとなろう。

スキルニーズについては、その人の技能に応じたインストラクターの確保が必要である。また、スキル・ゲームニーズとも、技能の異なる者同志が行う場合、両者が同じような満足感を得ることは非常に難しい。したがって、インストラクターの整備は重要な課題となる。また、整備においては、以下の点に留意する必要がある。

- I) 初心者用、レッスン用から本格的な施設までのカテゴリー
- II) インストラクターの整備
 - ・スポーツの科学的知識・指導のノウハウ
 - ・楽しく遊ばせるホスピタリティとしての資質
- III) 人数に応じた施設整備
 - ・数人用の独立した空間から10人程度が楽しめる空間まで
- IV) アフタースポーツを楽しむ付帯施設
- V) ゲーム相手を探す情報システム

③体験ニーズ

日常生活では体験しにくいスポーツを体験、チャレンジしようというニーズである。参加者の多くが初心者である点、自然環境、立地条件により種目が限定される点等が前の2つのニーズとは異なる。これらのスポーツを行う際には、以下の点に留意した整備が必要となる。

- I) インストラクターの確保
- II) 安全性を厳しくチェックした施設設計
- III) 安全性に関する情報提供
- IV) 緊急医療体制の整備
- V) 山、川を利用することからそこで生活する人との事前調整

(1.2) 創作志向

陶芸、木工、演奏、著作、調理等文芸活動やクラインガルテンでの農作業等を通じて、自己表現したり、創作意欲を満足させるニーズであり、年齢的には若年層から高齢者層まで幅広くみられるニーズである。ほとんどが個人的な活動であり、初心者から、本格的な技能者まで幅広い対応が要求される。

創作ニーズは、I) 体験的なものとII) 技術・技能の向上の2つに大別することができる。前者は、初心者を相手とし、比較的多人数に対して、簡単な作業を用意することでも対応は可能である。これに対し、後者は、来訪者の技術・技能や求める内容・質が異なることから、インストラクターの整備についても、様々な要求に対応可能な人材の確保が必要となる。また、作業そのものが個人的なものであることから、コミュニティを形成するためのクラブハウス、発表・展示の場、情報交換の場等が必要となる。さらに創作活動には、豊かな自然の中での作業環境を整備することも重要な項目となろう。

(1).3 保養・休養志向

リゾートでの中心的なニーズである。ゆったり、のんびりし、仕事でのストレスや疲れを解消するニーズであるが、長期滞在が基本となる。

保養・休養ニーズは、肉体的な疲れをいやすものと、精神的なストレスを解消するものの2者に大別される。日光浴、森林浴、散歩等の自然の中での保養である。また、座禅等も保養ニーズを満たすものとなろう。

施設整備の上では、静的な活動であることから、宿泊施設に近接していること、豊かな自然が確保されていること等が必要となる。

これらの施設整備と同時に、人間が行うサービス（ヒューマンウェア）、つまり、ゆったり、のんびりするのための素朴でさりげない接客サービスが必要となる。

ソフトウェアとしては、精神的なストレス解消のためのカウンセリング等も付加価値を高めるものとなる。

(1).4 教養志向

知的な探求心を満たし、知識や教養を高める志向であり、学習、観察、鑑賞、収集等の行為である。創作志向と共通する志向であるが、教養志向は、自然や創作されたものを対象とした行為といえよう。

各種観劇、コンサート、祭り等のイベント的なものから、動物園、美術館、植物園、水族館、資料館等での観察、観賞を通して歴史、自然、文芸に接するもの、植物、昆虫採集、バードウォッチング等野外の活動、史跡の探索等様々である。また、各種講習会、講演会、教室等、非常に幅広いものである。

教養志向のニーズは、常に新しい感激、新しい発見を求めるところであり、教材も次々と新しいものを用意する必要がある。

これらの整備には、地元での積極的な取り組みが不可欠であり、継続的なイベントを実施し、同好者を組織化するためのしかけが重要になる。また、知識人、有識者の来訪に関しては、特に留意し、受け皿を整備する必要がある。

(1).5 娯楽志向

余暇活動としては、ウェイトの高いものであり、「遊び」そのものである。つまり、学習的活動を除いた「楽しむための暇つぶし」を求める志向である。また、来訪者のコミュニティを形成する上では有効に作用する。但し、保養地での最終目的とは成り難いが、来訪者を楽しませる上では、欠くことのできない志向である。

ゲーム、ディスコ、カラオケ、パブ、バー、レストラン、遊園地、ウィンドウショッピング等が具体的な内容になる。また、各種娯楽施設の特性を活かしたイベントの企画も有効となろう。但し、整備にあたっては、Ⅰ) 客層を考慮したデザイン、配置、内容の選択に配慮する、Ⅱ) 街並、周囲の環境と調和のとれたデザイン、配置に留意する、Ⅲ) 集会施設、宿泊施設との連携を考慮する等が必要となる。

(2) 宿泊

宿泊施設は、保養地での生活の場である。したがって、宿泊施設のイメージが来訪地のイメージを左右することも考えられ、非常に重要な要素である。宿泊施設を構成する要素は以下に示す5つに分けられる。

①ロケーション（立地条件）

②施設の内容

③社交

④雰囲気（環境）

⑤価格

①ロケーションは、交通アクセス、周囲の環境を意味する。②施設の内容では、部屋のスペース、空調、家具等の設備、ロビー、バー、レストラン、プール、テニスコート、会議室等各种付帯施設、③社交では、宿泊施設内でのイベント、パーティー、会員制クラブ等、④雰囲気では、眺望、内外装、信頼性つまり安全性と品格、客層等、⑤適正な価格（特に長期滞在を前提とする場合には重要な要素である）。これら様々な要素が宿泊施設には求められるわけであるが、利用対象者により、整備の方向は大きく異なる。つまり、キャンプ場のロッジから本格的な総合ホテル、別荘に至るまで、各種各様の対応が考えられる。

(3) 飲食

来訪者にとって、来訪地での食事は非常に重要な要素である。観光地等については、一度見れば良いという考え方もあるが、飲食は非常に生理的な欲求であることから、その良否は繰り返し訪れるリピーターを確保する上で重要となる。

飲食の要素は、以下に示す4つに大別することができる。

①食べるもの内容

③雰囲気（食べる環境）

②調理する楽しみ

④体験的飲食

①食べるもの内容については、健康志向と、グルメ志向とが考えられる。健康志向には、自然食、ダイエット、バランスのとれたカロリー摂取等が考えられるが、これらに対する食材の提供から助言、地元の生産方法の解説等も必要となろう。グルメに関しては、さらに様々なニーズが考えられる。したがって、地元の豊かな食材を利用したメニューの開発や、都会人の好みに合う調理方法の開発等が必要となろう。また、そこにこなければ食べられないという食品を用意することも、来訪者の印象を高める上で重要なしかけとなろう。

②調理する楽しみを志向する選好には、調理設備と、食事するスペースや、食器類が、先ず必要である。また、地元の農産物の提供と同時に、来訪者が日常利用している調味料等の供給も必要となる。特に、長期滞在を前提とする場合には、経済的理由からも、これら施設整備が重要となる。

③雰囲気を楽しむ志向については、味と雰囲気両者が重要な作用を及ぼすものと考えられることから、様々なグレードが考えられ、インテリア、サービスの両者に充分留意する必要がある。また、価格は、雰囲気を左右する大きな判断材料になるものと考えられる。対象とする客層を明確にした上で、適正な価格設定が重要なポイントとなろう。

④体験的飲食は、例えば、キャンプやイベント等での野外での飲食であるが、コミュニティ形成の上では、有効な手段である。自然を利用した、楽しい雰囲気づくりが重要となる。但し、衛生面、ゴミ処理等の整備が必要となる。

(4) 買物

買物には、買物の内容と、店の雰囲気、記念として買うの3つの要素が考えられる。従来の観光地では、もっぱら、土産物の販売が主体であるが、内容、店の雰囲気ともに質の高いものはいない。また、これらの土産物店が、徐々に飽きられていることも事実である。

これからのリゾートにおいては、地元での特産品の販売はもとより、都会で購入するものと同等の品揃えと、店の雰囲気づくりに留意すべきである。大量に物が供給される現代では、消費者の商品を選択する目は急速に向上し、また、多様化している。また、買物を楽しむニーズも高く、保養地においても、豊富で質の高い品揃えと、店の雰囲気づくりが重要になるわけである。

2. リゾート開発の分類と成立条件

現在行われているリゾート開発は、従来の別荘分譲、スキー場、ゴルフ場単独の開発から、複合型開発へと変化しつつある。これらの開発は立地条件と開発の内容との2つの視点で分類することができる。表. 2は、既存のリゾート開発を上記2つの視点で位置づけたものである。

立地条件については以下に示す2つに分類される。

- ①都市や観光地などの集客力の高い地域の近隣に立地するもの
- ②集客力の高い地域が近くに無い遠隔地に立地するもの

また開発の内容については以下の通り分類される。

- ①宿泊施設を主体とした開発
- ②リゾート施設を主体とした開発
- ③遊園地、外国村等のアミューズメント施設を主体とした開発
- ④コンベンション、研修施設を主体とした開発

立地条件と開発内容とは、大きな関連を持っている。立地条件で①集客力の高い地域に隣接する場合、成立可能性は、宿泊施設以外の余暇活動関連施設の内容にあまり左右されない。現在行われている別荘分譲、会員制リゾートクラブの多くがこれらの立地条件を重視した開発となっている。また遊園地、外国村等の開発もこれに相当する。

宿泊施設、レジャー施設等のハード整備を中心とするものは立地条件が大きく影響する。立地条件が大きく影響する開発では、安い土地を確保することは重要な条件となる。特に、レジャー関連施設の場合、スキー場以外は都市に近いことが大きなポイントとなり、安い土地の確保は必須条件になる。また、施設整備に対する投資の回収は比較的短期間を目標とするものが多い。つまり、イニシャルコストは開発利益で吸収できることを前提とするわけである。

但し、これらの開発は現状の余暇のニーズに対応するものであり、今後余暇活動のニーズが多様化する段階では、これに応えるハード、ソフト両面の整備を行うことも必要になるものと考えられる。

これに対し、②遠隔地での開発では、宿泊施設は当然のことながら、余暇活動に関する明確なテーマを重視した開発が必要となる。開発の内容からそれぞれの開発の特徴を以下に示す。

(1) 宿泊施設を主体とした開発

別荘分譲、会員制リゾートクラブを中心とする開発であるが、別荘分譲は以下に示すもののいくつかの条件を満足する必要がある。

- I) 週末滞在の利用が可能な時間・距離に立地すること
- II) 周辺にスキー場、ゴルフ場、マリナ等の余暇活動関連の施設があること
- III) 別荘地の責任ある維持・管理の体制が敷かれていること

また、会員制リゾートクラブは預託金制と共有制があるが、以下に示すものうちいくつかの条件を満足する必要がある。

- I) 有名観光地に立地する
- II) 全体で10~15ヶ所以上の立地を確保する(特に預託金制の場合は多いことが必要条件)
- III) 首都圏から100km以内に立地する(特に共有制の場合)
- IV) 一流リゾートホテルと比べ、遜色のない規模・内容を整える
- V) 大型(500客以上)で付帯施設が充実している
- VI) ゴルフ、スキー等のメジャーなスポーツ施設を有する

宿泊施設中心の開発の場合、東京圏が中心となる。これは、関西圏でこれら分譲別荘、オーナーズマンション、共有制リゾートマンション等が不振であることが大きな理由である。

表. 2 立地条件と開発内容からみた成立可能性の位置づけ

立地条件を主体とした分類		内容を主体にした分類				
		宿泊施設を主体とした開発		リゾート施設を主体とした開発	遊園地や外国村等のアミューズメント施設を主体とした開発	研修施設を主体とした開発
		別荘分譲	会員制リゾートクラブ			
集客力の高い地域の近隣に立地		○	○	○	○	○
周辺に集客力が高い地域がない		×	□	○	×	□

注) ○・・・成立の可能性が高い
 □・・・成立の可能性が普通
 ×・・・成立の可能性が低い

また、分譲別荘に関しては、大手ディベロッパーが行う場合、売り逃げに近い開発は行い難く、分譲後の管理運営を考慮した開発が重視されている。道路や施設の修繕を含め、開発が終わった段階で新たな施設業が始まると考え、イニシャルコストは開発利益で回収できるが、管理・運営費は延々と継続することになる。但し、管理・運営の経費は管理費では賄いきれないのが現状である。従って、施設の利用率を上げ利用料金の収入を確保することが必要となる。利用率を上げる為には、立地条件が非常に重要になり、この面でも東京圏を中心とした開発が主体となるわけである。もちろん、立地条件がやや悪くても中核となる魅力的な施設整備を行い、周辺を別荘分譲する方式（別荘地のキャピタルゲインで開発利益を見込むもの）も行われている。さらに、販売上はコスト高になりデメリットとなるが、建売り分譲とし、利用率を上げる等の対応がみられる。

会員制リゾートクラブも立地条件が大きく影響する。会員制リゾートクラブには、①共有制と②預託金制とがある。宿泊施設中心の開発であるが、徐々に余暇活動施設を整えた開発が行われるようになってきている。しかし、短期滞在が主体の余暇では立地条件は大きな要素となっている。

預託金制の場合、一般に利用率（客室稼働率）は共有制に比べ低い。これには以下に示す2つの理由が考えられる。

①立地条件の差 ②利用システムの差

①立地条件の差は、共有制が大都市近郊に位置し、週末レジャーに対応するものになっているのに対し、預託金制は遠隔地に立地し、夏休み等の長期休暇に対応する形態になっていることがあげられる。

②利用システムの差では、共有制は利用券システムとなっている為、メンバー同伴でなくてもビジターが利用できるのに対し、預託金制は、メンバー同伴が前提になる等の差があげられている。

預託金制の場合、ロケーション数を多くし、会員を募集するが、中核となる地域での整備を中心として、全体としては僻地での冒険が可能となるわけである。

(2) リゾート施設を中心とする開発

現在は、ゴルフ場、スキー場、マリナー等のリゾート施設が中心となっているが、今後は文化・芸術、創作活動、教養関連に至るまで幅広い活動施設が求められることになると考えられる。

リゾート施設は、来訪者の志向を満足させる中心的な施設であり、ハード整備とともに、活動目的に対応した多くのソフト開発が必要不可欠である。現在の開発では最も立ち遅れている分野であり、特に今後の余暇活動の志向が多様化すると考えられることから整備すべきソフトも多様なものとなる。

例えば、各種活動プログラムの提供、インストラクターの派遣等が必要となる。スポーツ志向を例にとると、健康の維持増進ニーズ、精神的ストレス解消ニーズ、技術・技能の学習ニーズ、コミュニケーションニーズ等によってスポーツプログラムの選択やスポーツの楽しみ方（仕方）が違ふことに留意しなければならない。これらのことは、文化・芸術、創作、教養の各志向についても同様である。

従って、これらの幅広い余暇活動ニーズに応える為には、ある程度まとまりのある広さの中で複合的開発を行うことが必要である。

(3) 遊園地、外国村のアミューズメント施設を主体とした開発

ディズニーランド、オランダ村等の開発であり、現在同様な開発が進行中である。

アミューズメント施設を中心とした開発には以下の条件が必要である。

- I) 日帰りレジャー客を獲得できる都市近郊に立地する
 - II) 明確なコンセプトの作製
 - III) 一日中遊んでいられるだけの豊富なメニューの整備
- この内容はリゾートよりもむしろレジャー・観光に近いものである。しかし、現在の余暇活動に消費可能な時間と金を考慮すれば、現実的な開発の仕組みとみる事が出来る。但し、遠隔地での成立の可能性は低いと考えられる。

(4) コンベンション、研修施設を主体とした開発

開発についての留意点は以下に示すものがあげられる。

- I) 各種研修に対応できる人的ネットワークの整備
 - II) 独自開発によるオリジナリティの高い研修メニューの整備
 - III) 研修テーマの開発、資料の作製等の研究スタッフの整備
- 基本的には、リゾート施設中心の開発と同様な条件を整えることが必要である。しかし、団体利用が増加することや、会議、ミーティングが増加することなどの両面に対応できる施設が必要となる。今後は企業の研修と社会教育の両者より、研修に関するニーズが高まるものと考えられるが、研修を主体とした物、研修とリゾートを兼ねた物、コンベンション・展示を主体とした物など、様々なニーズがあるものと考えられる。

3. 今後の課題

リゾート開発に取り組む姿勢としては、以下に示す2者が考えられる。

- ①短期回収を前提とした別荘分譲、共有性リゾートマンション等の開発
- ②長期的視野に立つ本格的リゾート開発

①は、立地条件の恵まれた地域での宿泊施設の分譲を中心とした開発であり、②は開発の内容を重視し、様々な余暇施設と宿泊施設を整備する方向である。

前者は立地条件、土地価格などが成立の可否を大きく決定づけ、後者は、開発と運営に係わるソフトを重視するものである。また、10年20年という長期に渡る開発が成立の条件となり、同時に長期に渡る投資が必要となる。しかし、集客力を持たない地域でも需要を創出することが可能となる開発である。

今後のリゾート開発では、後者の開発がより重視されることになると考えられる。これらの開発を行うためには、来訪者のニーズを把握し、来訪者が十分に満足できる余暇活動施設とソフトを整備する必要がある。開発の基本的姿勢には以下に示すものが必要になると考えられる。

- ①レジャーだけでなく広く、深く生活全般をみる
- ②どこにもない付加価値をつける
- ③ソフトの蓄積、特に人材の確保、育成が重要
- ④街作りを意識した開発
- ⑤マーケットは創り出すものである
- ⑥長期的視野にたつ

等であり、これらの項目は相互に関連するものである。第一に考えられることは整備すべき余暇活動のテーマ、コンセプトの重要性である。現在行われているものの多くはスキー場、ゴルフ場、マリーナ、テニス等であるが、今後はこれらのスポーツ・レジャー施設だけでなく、文化、芸術等教養、健康、医療、コミュニケーション、創作等もより重視される物となろう。特に遊び方、レジャーが多様化しており、スポーツは今後もその中心となるものの、他の志向も多面的に捉え、生活全般に対応するものが必要となる。リゾートのあり方が、日常生活を基盤にしたものになると考えられることから生活全般の活動を支援、提供する開発が重要になるものと考えられる。

また、一方で、他の地域にない付加価値を付けることが重要となる。

特産品の開発、街並みの整備等がその代表的なものであるが、これらの付加価値を付ける開発とともに10年単位の期間を必要とする。リゾート地の付加価値を付ける為の特産品の開発等は、地域の産業振興に直接結び付くものであり、地元と、開発主体両者にとっても大きなメリットなる。当初よりリゾート開発を目的とするよりは、付加価値を付け、10年後にリゾート地として開発を行う等の取り組みも必要となろう。また、リゾート地は人々を楽しませるものであり、楽しませるソフトの整備、特に人材の確保、育成は非常に重要なものとなろう。各種スポーツ、創作活動のインストラクター、サービス業としての接客のノウハウ、料理のメニューに至るまで整備すべき項目は多岐に渡る。これらのソフトを積み上げた結果がリゾートにつながるという見方もできよう。また、開発に当たっては街づくりを意識した計画も求められる。地域全体の魅力度を高め、開発地の付加価値を高めるものであり、自治体が行う開発においては当然であるが、民間が行う場合でも重要な視点と考えられる。リゾート開発は、装置産業であり、開発の為にインフラストラクチャーを含む様々な投資が必要となる。開発主体が単独で出来るものもあるが、道路整備、上下水道整備等、地元と開発主体が協調しながら開発する方が効果的である。

リゾート地は、提供する余暇活動の内容が重要となる。また、その整備には長期間を要す。従って、現在のニーズを追うだけでなく、今後発生するであろう新たなニーズを発掘することも重要な要素となる。この意味では、マーケットは創り出すものという考え方も成り立つ。最近の例では、アルファトママやサホロの地中浜クラブも新たなニーズを喚起することにより、マーケットを創り出したとみる事ができよう。

マーケットを創り出す開発は、今後のリゾート開発の中で中心的な課題になるものと考えられる。生活全般をとらえた開発、他の地域に無い付加価値を付ける。ソフトの蓄積、人材の確保等は新たなマーケットを創り出す上での条件となるものである。このような開発には長期的な展望と計画、長期に渡る投資、ソフトの蓄積等が必要となる。

自治体が行う場合、民間が行う場合と開発主体によりその対応は様々なものになるものと考えられるが、本格的なリゾート開発を行うには、長期的な視野に立ち、目標を明確にし、かつ強固に持ちつづけるとともに、社会変化に柔軟に対応する姿勢が求められることとなる。

本格的なリゾート開発には長い年月を要し、日本における計画的なリゾート開発はまだ歴史が浅い。今後、余暇の増大と多様化が進行するなかで、リゾート開発においても様々な開発が行われるものと考えられるが、余暇のニーズを的確に捉え、これに対応する空間の整備及びソフトの開発が求められるものと考えられる。

■謝辞

本報告はこれまで当研究所が行って来たリゾート開発計画の中から、開発の視点、現状、課題について抽出したものである。これらの研究の機会を与えて頂いた鳥取県企画部河本義永部長・清水隆博元課長(現建設省都市局都市再開発課課長補佐)・馬場健次長・青木昭光企画員、福岡県田川郡赤村企画財政課太田尊課長・道廣幸係長、日本鉱業株式会社石井重成理事・同総合事業開発推進室沢本良一主席参事・佐野哲夫参事には書面を借りて御礼申し上げる次第である。

■参考文献

- ホイジング・高橋英夫訳「ホモ・ルーデンス」中央公論社 1977
- 岸野野三、小田切毅「レクリエーションの文化史」不昧堂書店 1974
- Michael Smith他「Leisure and Society in Britain」1973
- 川北松雄「非労働時間の生活史」リポレポート 1987
- 渡辺賢介「現代のホモ・ルーデンス」(季刊かいぎん/no.7) 1987
- オモロフ,G.S.・今井毅訳「セラピューティック・レクリエーション入門」総合研究開発機構「生活水準の歴史的推移」1985
- 総合研究開発機構「生活水準の歴史的分析」1986
- 経済企画庁国民生活局編「時間と消費」1987
- 経済企画庁国民生活局編「人生80年代における労働と余暇」1986
- 経済企画庁国民生活局編「生涯レジャー学習」1982
- 経済企画庁国民生活局編「長寿社会へ向けての生活選択」1986
- 経済企画庁国民生活局編「国民の意識とニーズ」1987
- 経済企画庁国民生活局編「国民の生活ニーズとその意識構造」1983
- 経済企画庁編「60年版国民生活白書」1985
- 国際厚生事業団「諸外国における健康づくりに関する調査研究」1987
- 労働大臣官房政策調査部編「2000年の労働」1986
- 中小企業庁小規模企業部サービス事業振興室編「健康志向型サービス」1985
- (財)余暇開発センター「レジャー白書」1985,1987
- (財)余暇開発センター「西暦2000年の労働と余暇」1985
- 総理府編「観光レクリエーションの実態」1987
- 「大型リゾート基地計画総覧」産業タイムズ社 1987
- 「会員制リゾートクラブの経営実態調査」(月刊リゾート産業 資料231号)

総合ユニコム