

遊園地に関する研究

～特に遊園地の選択条件について～

○上林 利広 (大阪体育大学大学院)

原田 宗彦 (大阪体育大学)

遊園地 選択条件 利用者特性

I 序論

今日、レジャーの多様化が進行する中で遊園地は、家族連れや若い男女にとって手軽なレジャーとして定着を見せている。特に1983年の東京ディズニーランド開園後その成功に刺激を受け、従来の遊園地とは異なるテーマ・パークが増加を続けている。テーマ・パークの定義としては、「特定のテーマによる非日常的な空間の創造を目的として、施設・運営がそのテーマに基づいて統一かつ排他的に行われているアミューズメント・パーク」と呼ぶことができる。

このようなテーマ・パークの増加にともない日本既存の遊園地にも市場競争の波が訪れることが予想される。しかしながら、国内での遊園地の研究は、外部には公表されない企業内部の調査であるか、もしくは東京ディズニーランドの成功と原因を分析したものがそのほとんどであり、消費者のニーズに対する調査はほとんど行われていないのが現状である。また、さらに海外の文献においても遊園地利用者の研究で公表されているものは少ない。その中で、G.W. McClung(1991)は、テーマ・パークを選択する際に消費者が重要視する要因を調査している。また、A. Milman(1988)はテーマ・パークのプランニングとその発達、1991年には、地域共同体のレジャーニーズにその地域テーマ・パークがどの程度合っているかという研究を行っている。施設の評価という点では、R. J., Roddewig, S. P. Schiltz, and G. Papke(1986)がテーマ・パークの評価について述べている。しかしながら、わが国ではこのような研究は充分に行われていない。そして、このような現状は充分な調査研究なしにテーマ・パークの建設を進めることになる。そのうえ成功した施設の表面的な模倣による失敗を引き起こしかねず、そのためにも利用者ニーズと詳細な欲求を調査した研究が必要であると考えられる。そこで本研究の目的は、遊園地の利用者の特性やニーズを把握し、遊園地経営戦略の基礎資料を得ることにある。

II 研究方法

1) 調査方法

本研究の調査対象は、兵庫県神戸市から約15分程度の人工島にある中規模遊園地で、来園者233名を対象とした。この遊園地は、特に乗り物を中心とした遊園地で若者に人気があり、3年毎に乗り物の新規導入を行うなど積極的な集客活動を実施している。データ収集は、インタビューによる質問紙調査を用い、遊園地内での動向や園内での支出を質問項目に取り入れたため退園直前の来園者を無作為に選出し、インタビューを行った。調査実施期は、1991年11月3日、4日、17日の3日間で有効回答標本数は、233であった。

2) 分析の視点

本研究は、遊園地利用者の特性を明らかにするために遊園地選択時の条件を「同伴者別」「性別」「年齢別」に分析した。遊園地選択時の重要度には「まったく重要でない」に1、「余り重要でない」に2、「やや重要である」に3、「非常に重要である」に4、を与えることによりデータ分析のため、数量化を図り、同伴者が友人・恋人と家族連れ、男女、間でt検定を行った。10歳代、20歳代、30歳代はそれぞれ平均値を算出してある。

III 結果

1) 遊園地利用者の特性

年齢階層別にみると、10～19歳が47.6%、20～29歳が42.1%と10歳代、20歳代の利用者が大半を占めた。これは、調査地の遊園地が若者をターゲットとし、それに似合った利用者が来園しているからであると考えられる。また、性別にみると、男性が32.8%、女性が67.2%と女性の利用者が多く見られた。

2) 遊園地滞在時間と入園前後の行動

滞在時間は3時間から5時間が最も多かった。この遊園地は直接来園する人が85.7%を占めている。退園後、直接帰宅する人は20.2%であるのに対し、遊園地外でショッピング

や食事を楽しんだり、予定はないけれどもぶらぶらすると答えた人が48.5%と約半数を占めていた。このことより、遊園地だけがレジャーの目的ではなく、そのほかにも第2・第3の目的を持つレジャー行動パターンを示す人が多いことがわかる。

3) 同伴者別、性別、年齢別による遊園地選択時の条件

表1は、同伴者別遊園地選択時の条件に関する重要度の平均値を示したものである。同伴者別(友人・恋人と家族連れ)において、「スリルある乗り物がある」は友人・恋人が、「子供向けの乗り物がある」「家族で楽しめる」については家族連れが重要視する傾向がみられた。そして、両者間でt検定を行った結果、1%水準で有意な差がみられた。また、「入場料及び乗り物の値段が適当である」「漫画のキャラクターや動物などのショーがある」「教育的にたためる展示物がある」の3項目については家族連れの方が重要視していた。さらに友人・恋人との間でt検定を行った結果、今回の研究では、家族連れのサンプル数は少ないものの5%水準で有意な差がみられた。このことより家族連れの特徴としては、子供のニーズを優先することや、家族みんなで楽しめたり、くつろげることが重要だと答えた。

次に性別について、男女間で「駐車場が広い」「漫画のキャラクターや動物などのショーがある」「家族で楽しめる」「教育的にたためる展示物がある」の4項目についてt検定を行った結果、有意な差がみられた。その中でも男性は「駐車場が広い」という項目に対し高い平均値を示した。また、表2の年齢別では、「スリルある乗り物がある」という項目に対し、30歳未満の10歳代、20歳代は非常に高い平均値を示し、「子供向けの乗り物がある」や「漫画のキャラクターや動物などのショーがある」といったような子供主体のアトラクションは、年齢が増加するにつれて重要視されていく傾向がみられた。そして、ほとんどの来園者が、「交通の便がよい」「入場料及び乗り物の値段が適当である」「乗り物が豊富である」「ファンタジー、非日常的な雰囲気味わえる」の4項目を重要視していたことがわかった。

遊園地選択時において多くの来園者が最も重要であると答えたのは、「乗り物の豊富さ」であった。この結果から利用者のニーズに答

え、飽きさせないためには豊富な乗り物を確保し、数年毎のリニューアルと呼ばれる新規ライドの導入が必要になってくるものと思われる。

また、ある年齢層や性別など差別化的な経営を行う遊園地において、例えば10歳代や20歳代の若者をターゲットとする場合は、乗り物を多くすること(特にスリルある乗り物の積極的導入)や、入場料や乗り物の値段を比較的安価にすることが一つの方法であると考えられる。一方家族連れをターゲットとする場合には、乗り物を豊富に用意し、乗り物だけでなく家族みんなでくつろげるような広場などを用意することも重要であると考えられる。発表当日は、その他結果についてもさらに詳しく報告する。

表1. 同伴者別遊園地選択時の条件の平均値

遊園地選択時の条件	友人・知人(n=205) 家族連れ(n=19)		t値(d.f.)
	友人・知人	家族連れ	
1. 遊園地に来るまでの時間が短い	2.50	2.74	1.13(222)n.s.
2. 交通の便がよい	3.20	3.05	0.68(222)n.s.
3. 駐車場が広い	2.37	2.42	0.17(221)n.s.
4. 入場料及び乗り物の値段が適当である	3.32	3.74	2.05(222)*
5. 乗り物が豊富である	3.83	3.90	0.61(222)n.s.
6. スリルがある乗り物がある	3.59	2.79	4.03(222)**
7. 子供向けの乗り物がある	1.99	2.79	3.41(222)**
8. 漫画のキャラクターや動物などのショーがある	1.69	2.21	2.54(222)*
9. レストランの充実	2.60	2.90	1.42(222)n.s.
10. 売店の充実	2.77	2.37	1.95(222)n.s.
11. 家族(あらゆる年齢)で楽しめる	2.51	3.47	3.72(221)**
12. ファンタジー、非日常的な雰囲気が味わえる	3.21	3.37	0.73(222)n.s.
13. くつろげる広場がある	2.94	3.11	0.89(222)n.s.
14. 教育的にたためる展示物がある	1.62	2.50	2.21(222)*
15. 遊園地内でのイベント	2.62	2.28	1.61(222)n.s.

* p<.05 ** p<.01

表2. 年齢別遊園地選択時の条件の平均値

遊園地選択時の条件	年齢別			平均値
	19歳以下(n=111)	20歳代(n=98)	30歳以上(n=24)	
1. 遊園地に来るまでの時間が短い	2.41	2.56	3.00	2.66
2. 交通の便がよい	3.18	3.19	3.25	3.21
3. 駐車場が広い	1.81	3.22	2.54	2.46
4. 入場料及び乗り物の値段が適当である	3.24	3.40	3.87	3.44
5. 乗り物が豊富である	3.85	3.82	3.83	3.83
6. スリルがある乗り物がある	3.58	3.61	2.79	3.33
7. 子供向けの乗り物がある	1.80	2.10	3.08	2.33
8. 漫画のキャラクターや動物などのショーがある	1.51	1.86	2.38	1.92
9. レストランの充実	2.65	2.46	2.88	2.66
10. 売店の充実	2.84	2.62	2.50	2.65
11. 家族(あらゆる年齢)で楽しめる	2.39	2.58	3.50	2.82
12. ファンタジー、非日常的な雰囲気が味わえる	3.08	3.36	3.33	3.26
13. くつろげる広場がある	2.73	3.15	3.13	3.00
14. 教育的にたためる展示物がある	1.43	1.78	2.46	1.89
15. 遊園地内でのイベント	2.60	2.57	2.54	2.57