

若者の観光・レジャー研究の成果と今後の課題

杉本興運
首都大学東京

本特集号での小池, 飯塚, 池田, 太田, 磯野を主体とした研究および前号の杉本の研究を通して, 大都市・東京を中心とした若者の観光・レジャーの実態を調査し, それの現象解明および若者観光振興に資する知見獲得に努めた。大都市・東京を中心とした若者の観光・レジャーは, 選択される目的地に一定の傾向はみられるものの, コンテンツ別に細かくみると多様な形態のものが展開されていることがわかった。そして, 若者特有のコンテンツに基づく観光・レジャーの特徴として, アニメや音楽といった趣味の延長, あるいはクラフトビールやナイトクルーズなどのイベントへの参加を通じた若者同士の交流という側面が強くみられた。また, どれも一般的な「みる」観光と比較して, 観光や消費の対象となる資源やコンテンツの娯楽性が高く, また刺激が強い。つまり, 大都市における若者特有の観光・レジャーは, 娯楽性が高く, 刺激の強い若者向けコンテンツに関連する観光資源・施設あるいはイベントの集積を基盤とし, 若者がそれらを趣味やファッションの延長にある活動の場として, あるいは若者同士での交流を楽しむための場として訪れるという形態的特性を有している。

そして, 多様な文化や産業が集積し, 流行の発信源となる大都市は, そこに居住する若者の関心を喚起するだけでなく, 地方や海外に住む若者の憧れの対象ともなり, 日帰り旅行圏を超えたより広域的な市場からも多くの若者を誘客する。実際, 東京では訪日の個人旅行者数や教育旅行の受入数は増加しており, 東京に訪れる若者の市場は量的かつ空間的に拡大していることが予想される。また, 訪日

の個人旅行や教育旅行に関しては, 若者向けのコンテンツや娯楽性の高い観光対象だけでなく, 都市に集積する歴史・文化的資源や先端テクノロジーに関する企業や研究機関なども, 若者の異文化への関心や知識欲を満足させる要素として大きなポテンシャルを有している。

これまでの成果はあくまで大都市での若者の観光・レジャーに関するものではあるが, 若者が強く好む観光資源のない地域であっても, 娯楽性, 刺激, 教育効果といった要素を観光プロモーションや着地型ツアーおよび各種サービスなどに巧みに取り入れることで, 若者の観光需要を喚起し, 誘客につなげることが可能かもしれない。

今後の課題としては, 若者を惹きつける地域的要因となる目的地イメージや, 観光・レジャー前後における観光情報の利用や共有の実態を調査し, 多くの若者が共通して特定の目的地を訪れる要因やプロセスを明らかにしていくことであろう。特にスマートフォンやSNSの台頭により, 個人が強力な情報発信源となり, また多方面での観光情報流通がなされるようになった現在, それらの利用実態の解明が必要不可欠であると考えている。また, 今回扱った若者のコンテンツ別観光・レジャーの他にも様々な切り口があるため, 事例研究のさらなる追加によって, より網羅的に若者観光の実態を捉えていく必要がある。そして最終的には, 若者が観光産業に対してもつポテンシャルを適切に評価するとともに, 将来の若者観光振興に役立つより具体的かつ実践的な知見を提示していきたい。