

コロナ時代の娯楽施設利用トレンドと IT 化の影響

学籍番号 22011284 氏名 福丸 駿太

新型コロナウイルスの感染拡大による社会変革の影響とともに進展する IT 化は、人々の生活スタイルに大きな変化をもたらした。これにより、自宅での過ごし方が多様化し、体を動かす機会の低下や、体育施設、運動場、公園、博物館へのアクセスの変動が予想される。特に、IT の普及度によって、地域間での娯楽施設の利用率に違いが出ると考えられる。本研究では、この変化の中で娯楽施設の利用者数を増やすための戦略や工夫を探求することを目的とすることにした。

本研究では、娯楽施設の利用者数の変動や IT 化等の環境の変化における影響を知るために、著者による先行研究や経済産業省のデータを用いた現状調査を行う。その後、詳しく分析するために SSDSE および e-Stat のデータを用いて、娯楽施設や運動施設に関連する情報を収集する。特に、年代別、地域別、および取得年度のデータに焦点を当てて選定する。最後に、分析結果を基にして、娯楽施設の利用者数を増加させるための具体的な提案を検討する。

本研究の仮説として以下の点を挙げる。

1. IT 化の進行は娯楽施設の存在数および利用者数に影響を与えていると予想する。
2. 人口密度の高いエリア、特に東京のような都市部では、多種多様な娯楽施設が存在し、利用者数も多いと推測する。
3. IT 化の浸透度が低い地域では、公民館や図書館の利用者数が多いと仮定する。
4. 運動施設の利用者数は、IT 化の影響で外での活動機会が減少することから、徐々に減少していると考えられる。
5. 娯楽施設の利用者数を増やすためには、施設の種類や特性に応じた異なるアプローチが必要と予測する。

本研究の研究対象は以下の 2 つとする。

- (1) 娯楽施設を運営する企業
- (2) 娯楽施設を利用する人

今後の展望としては、SSDSE や e-Stat のデータを用いて地域事や年代事のデータを取り、SWAT 分析を行い、強みと弱みに焦点を当てて、IT 化による娯楽施設の変動を把握する。そして、分析して得た結果や考察を基に、ビジネスモデルキャンパスに適用し、新たなビジネスの方針を提案するなどして、どのように娯楽施設の利用者数を増やすことができるかを考えていきたい。