



## 課題の目的

2019年のコロナウィルス国内感染拡大は、私たちの生活スタイルを大きく変える出来事となった。  
そして人々の生活や価値観の変化の影響を大きく受けたのが商業施設。  
急速に普及したネット販売サービスにより、店舗に行かなくても買い物ができるようになり、  
**「わざわざ街でショッピング」が日常的な行動ではなくなってしまった。**

今回のワークショップでは、

**遠くてもわざわざ行きたくなるリアル店舗**を考え、  
これからどういうお店を人は求めるのか、参加者と共に紐解いていくことを目的としている。

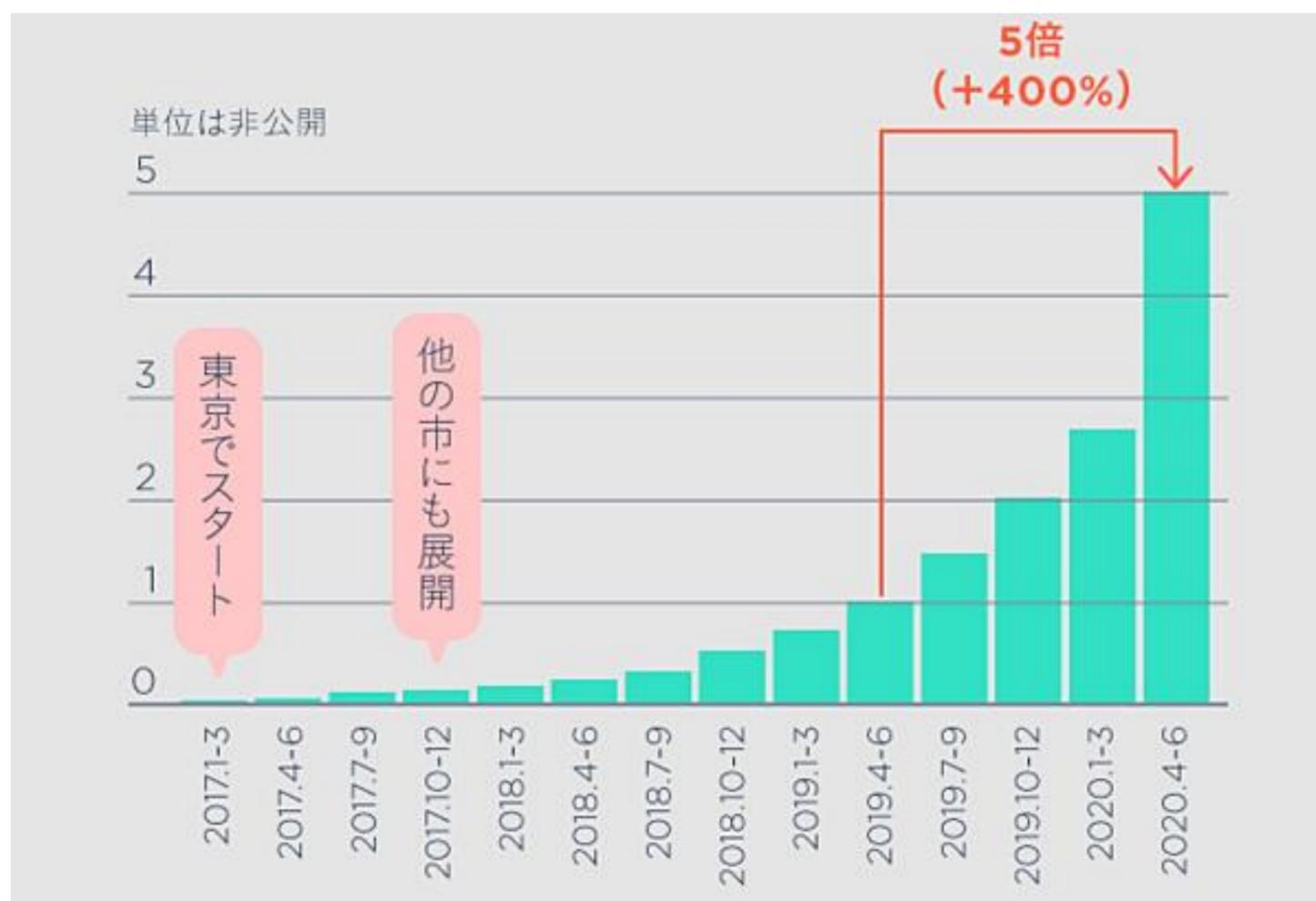


## コロナによる余暇活動の変化

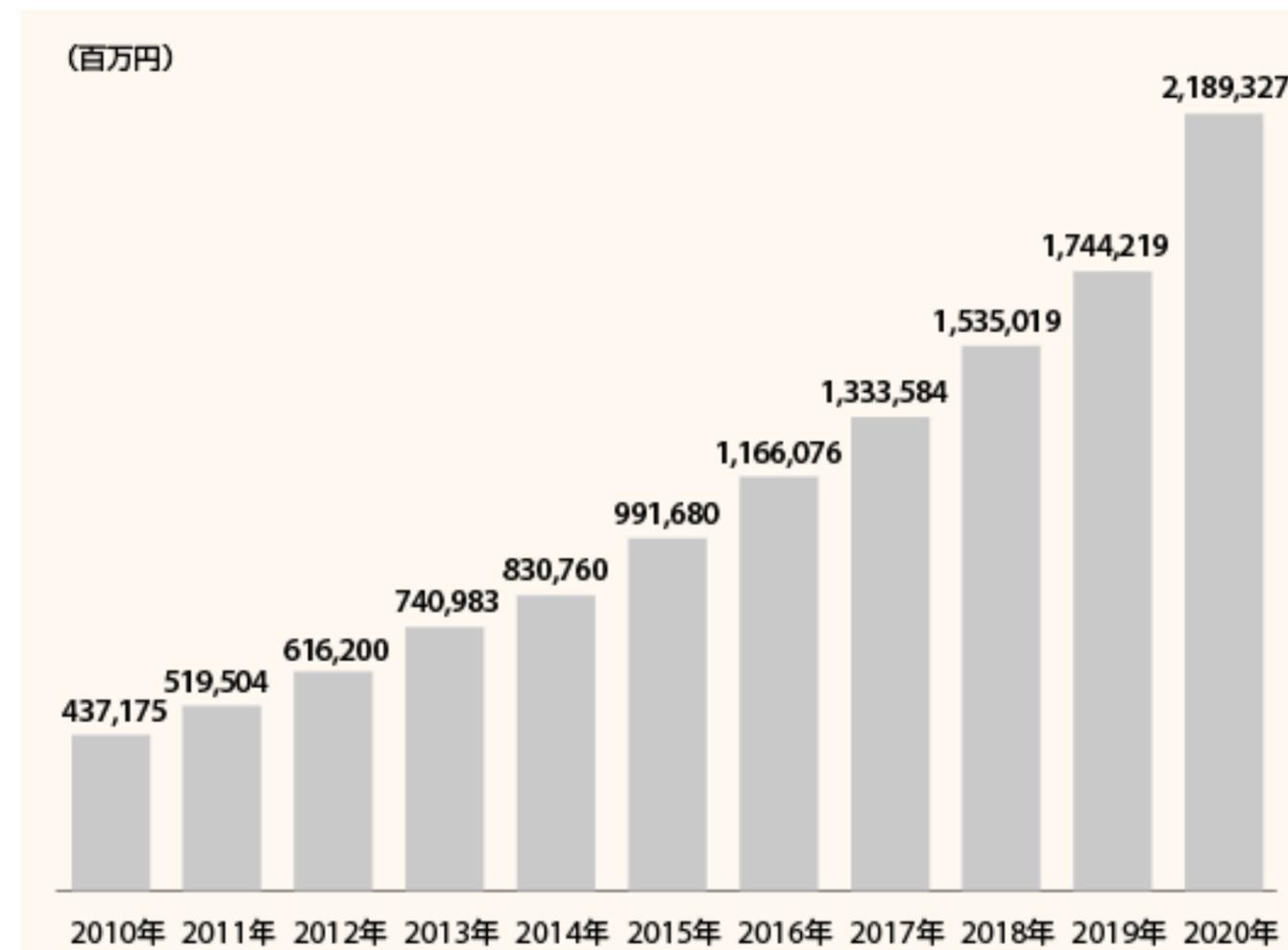
2019年			2020年		
順位	余暇活動種目	万人	順位	余暇活動種目	万人
1	国内観光旅行(避暑、避寒、温泉など)	5,400	1	動画鑑賞(レンタル、配信を含む)	3,900
2	外食(日常的なものは除く)	4,350	2	読書(仕事、勉強などを除く娯楽としての)	3,650
3	読書(仕事、勉強などを除く娯楽としての)	4,110	3	音楽鑑賞(配信、CD、レコード、テープ、FMなど)	3,410
4	ドライブ	3,960	4	国内観光旅行(避暑、避寒、温泉など)	3,390
5	映画(テレビは除く)	3,740	5	ドライブ	3,340
6	複合ショッピングセンター、アウトレットモール	3,550	6	外食(日常的なものは除く)	3,330
7	音楽鑑賞(配信、CD、レコード、テープ、FMなど)	3,540	7	ウォーキング	3,290
8	動画鑑賞(レンタル、配信を含む)	3,510	8	映画(テレビは除く)	2,750
9	動物園、植物園、水族館、博物館	3,330	9	SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション	2,580
10	ウォーキング	3,220	10	複合ショッピングセンター、アウトレットモール	2,530
11	カラオケ	2,980	11	園芸、庭いじり	2,410
12	温浴施設(健康ランド、クアハウス、スーパー銭湯等)	2,940	12	体操(器具を使わないもの)	2,330
13	ウィンドウショッピング(見て歩きなど娯楽としての)	2,920	13	宝くじ	2,240
14	宝くじ	2,640	14	ジョギング、マラソン	2,220
15	SNS、ツイッターなどのデジタルコミュニケーション	2,580	15	ウィンドウショッピング(見て歩きなど娯楽としての)	2,140
16	園芸、庭いじり	2,500	16	テレビゲーム(家庭での)	2,070
17	音楽会、コンサートなど	2,260	17	温浴施設(健康ランド、クアハウス、スーパー銭湯等)	1,910
18	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	2,190	18	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	1,860
19	体操(器具を使わないもの)	2,150	19	動物園、植物園、水族館、博物館	1,790
20	テレビゲーム(家庭での)	2,070	20	トレーニング	1,750
			20	カラオケ	1,750

## Uber Eats、Amazon売上動向

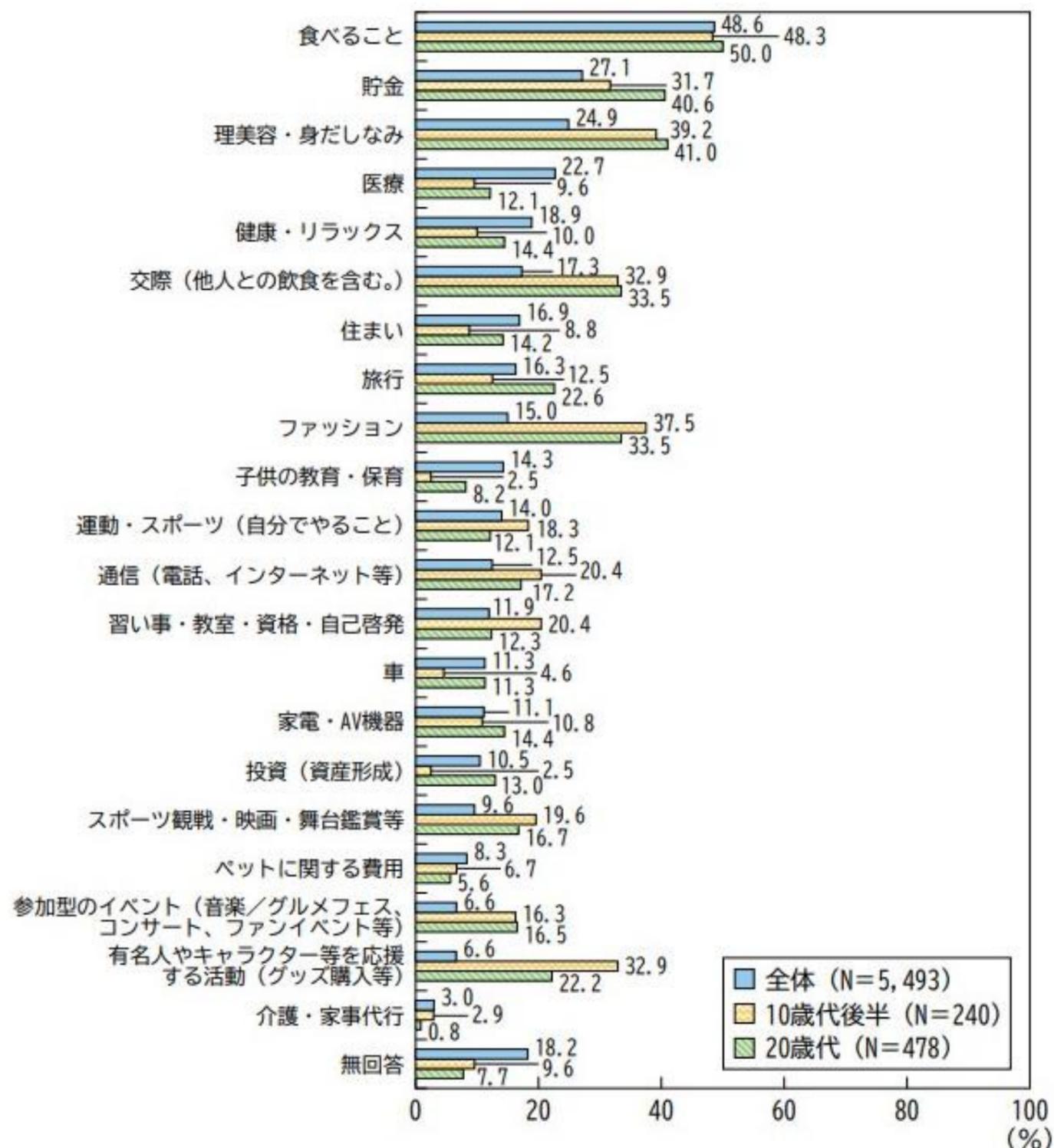
### Uber Eats 売上動向



### Amazon 売上動向

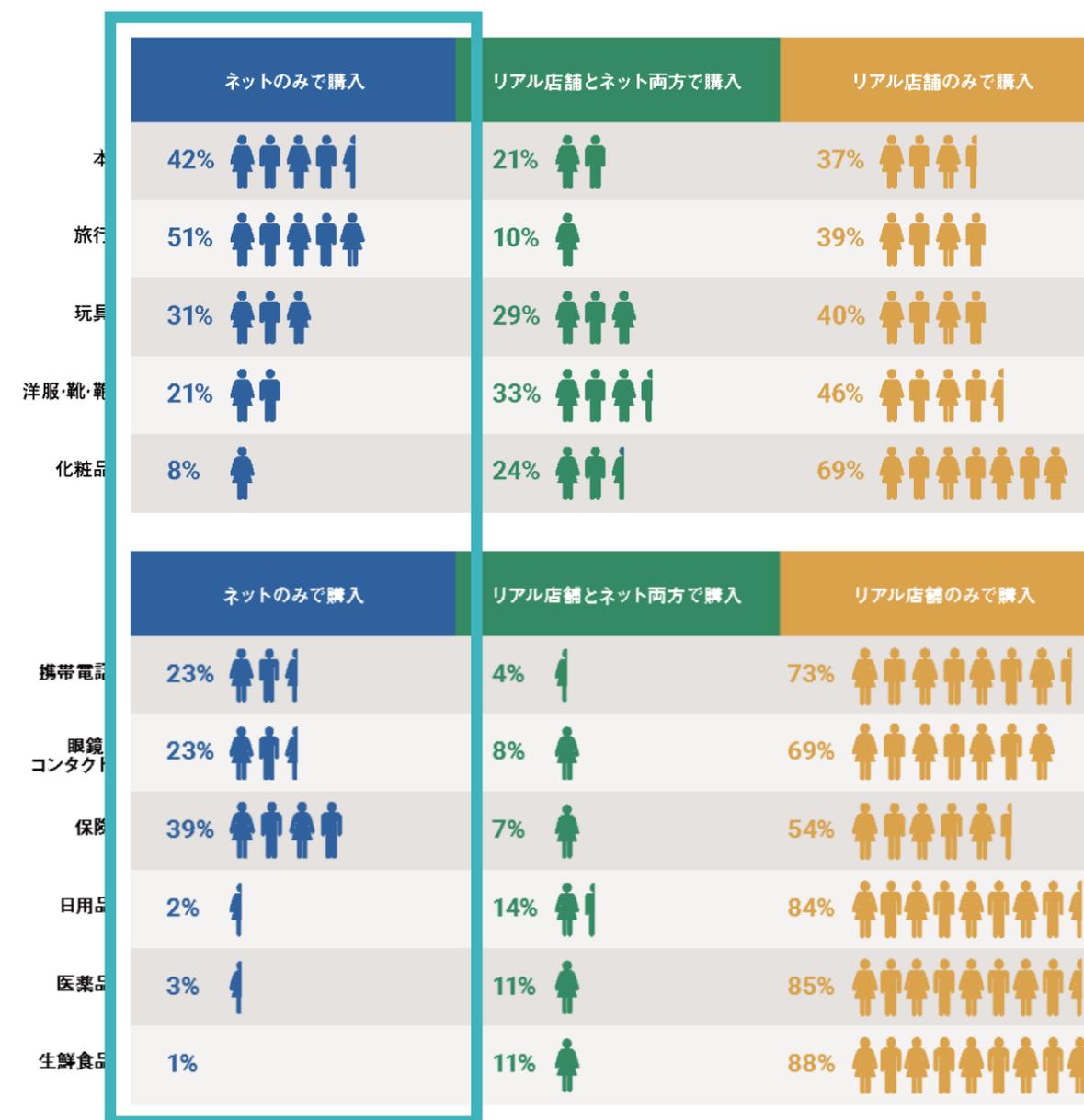
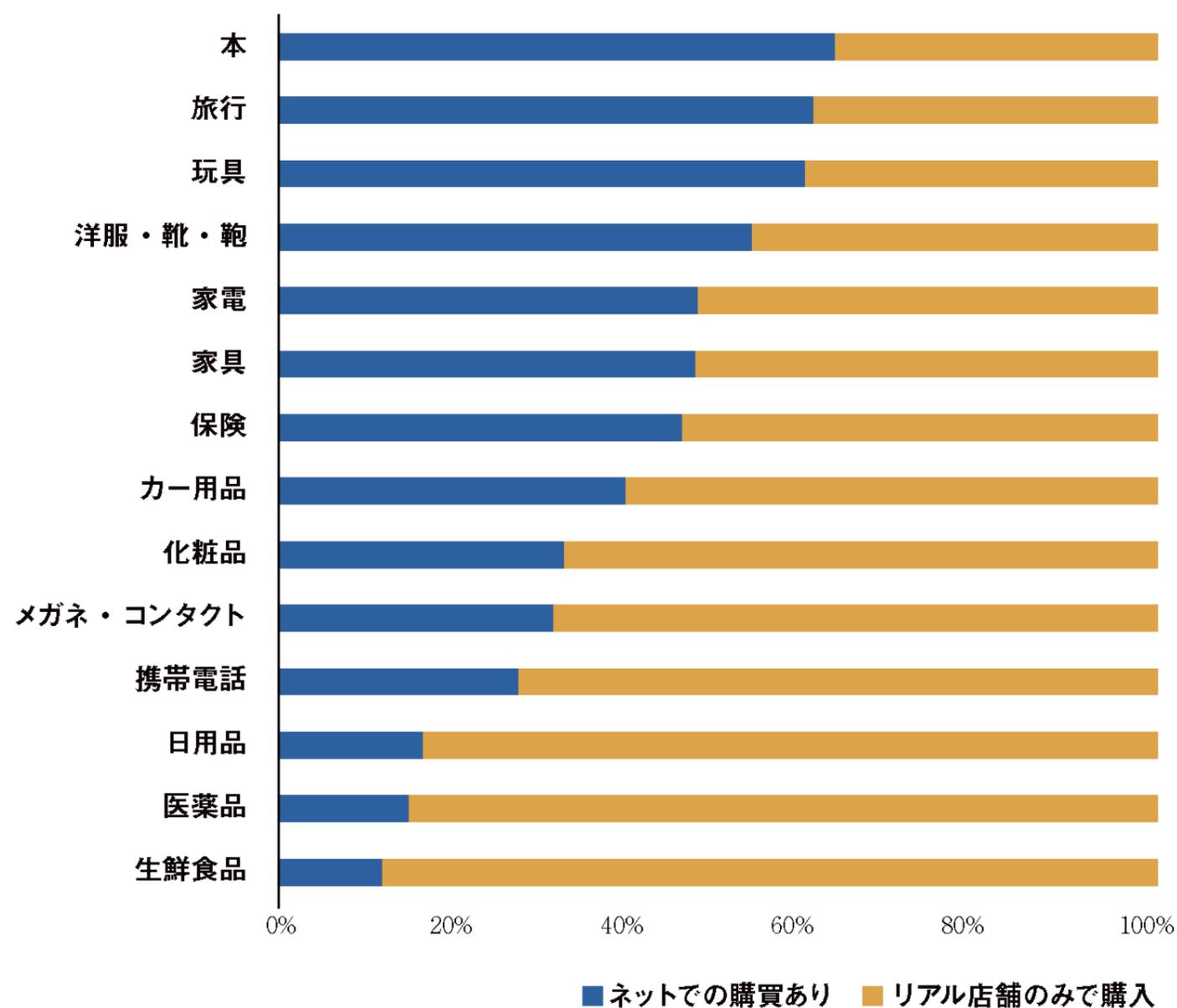


## 年代別：何にお金をかけている？



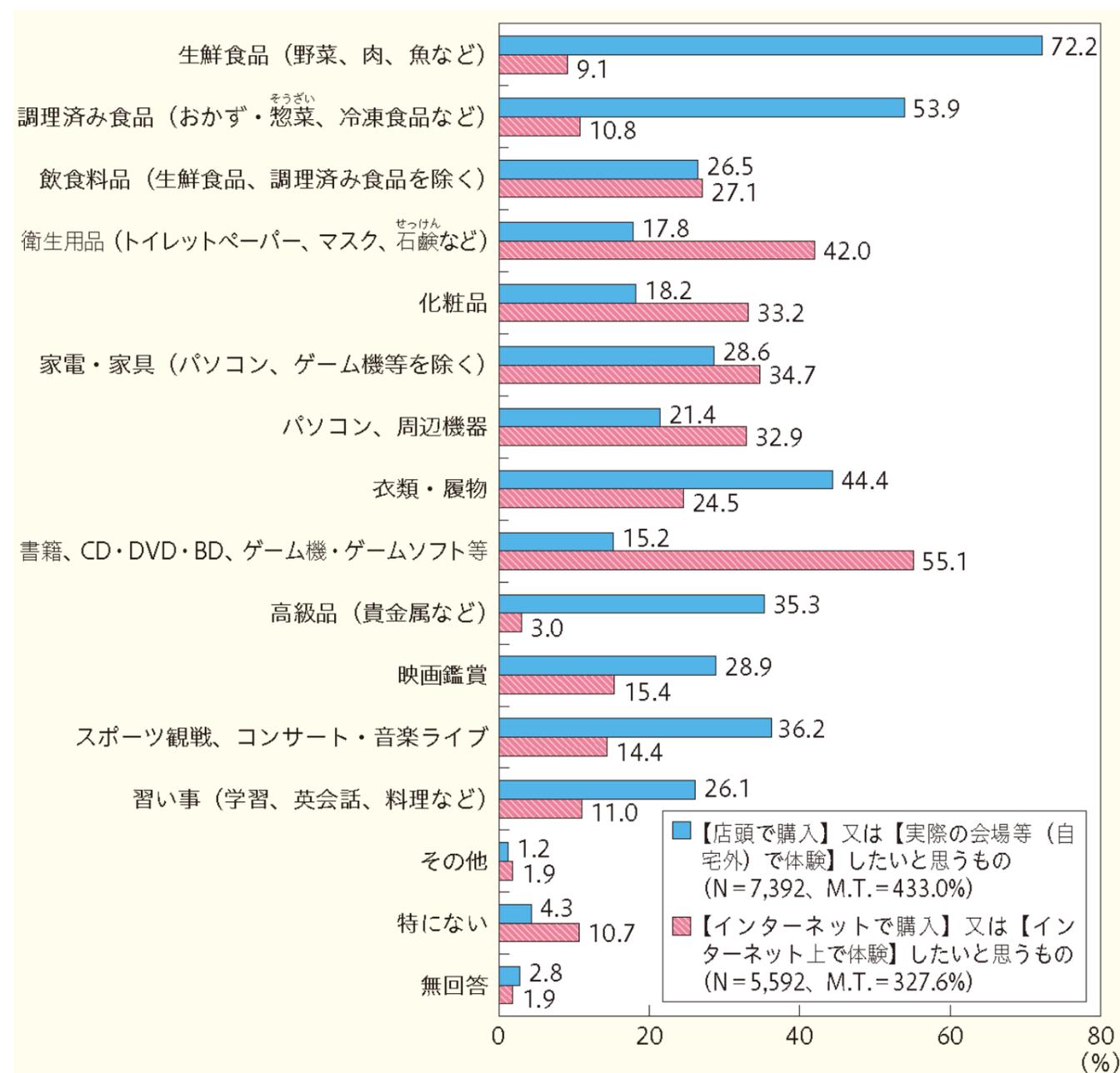


## ネットとリアル店舗どちらを（どちらも）利用する？



■ 「化粧品」「洋服・靴・鞆」など試す必要のある商品は、購入はネットでもリアル店舗へ足を運ぶ人が多い。

## リアル店舗で体験したいもの、ネットで体験したいもの



- 「食」「体験」「ファッション」に関しては店舗での体験や購入が望まれており、「衛生用品」「書籍」などは店舗での体験を必要としない人が多い。

## 当日のスケジュール

---

10:00~10:15	ガイダンス&自己紹介
10:15~10:30	データ分析レポートの説明
10:30~12:00	ブレインストーミング
12:00~12:50	昼休み
12:50~14:00	マッピング
14:00~14:45	マッピングをもとにした、整理分析
14:45~15:00	休憩
15:00~16:00	試作（マトリクス資料作成）・発表資料作成
16:00~16:45	発表会
~16:45	終了

## 出展一覧

---

### Data source

公益財団法人日本生産性本部余暇研究所 レジャー白書2021

[https://www.jpc-net.jp/research/assets/pdf/summary2021\\_leisure.pdf](https://www.jpc-net.jp/research/assets/pdf/summary2021_leisure.pdf)

デジタルコンシューマー総研 消費者のデジタルシフト調査2019

<https://www.opt.ne.jp/news/pdf/20190702.pdf>

消費者庁 令和4年版消費者白書

[https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_research/white\\_paper/assets/2022\\_whitepaper\\_all.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_research/white_paper/assets/2022_whitepaper_all.pdf)

消費者庁 令和3年度版消費者白書（グラフ数値引用：消費者庁 物価モニター調査）

[https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer\\_research/white\\_paper/assets/2021\\_whitepaper\\_0003.pdf](https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_research/white_paper/assets/2021_whitepaper_0003.pdf)

NewsPicks編集部（グラフ数値引用：Uber Eats決算）

<https://newspicks.com/news/5159896/body/>

impress BUSINESS MEDIA(グラフ数値引用：Amazon年次報告書)

<https://netshop.impress.co.jp/node/9497>