

レジャー経験における主観的要素の 分析法に関する検討

—— E S Mによるデータ収集と主要な構成概念に注目して ——

○佐橋 由美 (樟蔭女子短期大学)

レジャーの主観的要素, conceptualization, 研究手法, E S M

【はじめに】

生活の質的側面への関心の高まるとともに、レジャー・レクリエーション研究も、レジャー経験の質的側面を生活全体との関わりにおいて、生活の質向上への貢献という視点から分析しようとする傾向が強まっているように思われる。

これまで、レジャー・レクリエーション研究は、レジャーを時間として、あるいは活動として客観的、外顯的にとらえられる現象を中心に扱う方法が一般的であった。レジャーとは自由時間の量であり、参加する活動の種類であり、活動量や規模であると定義された。

これに対して、レジャーの質的側面についての研究は、レジャーを行為主体の心の状態をあらわすとの認識にたつ。また、レジャーという心的状態に関連する様々な心理学的概念を研究の対象とする。

このような、行為主体の心の状態をレジャーとみなす立場の研究にとって、最も根幹をなす重要課題は、レジャーとは何か、どのような心的状態のことをいうのかというレジャーの概念定義 (conceptualization) もいうべき問題であろう。

しかし、これまで、レジャーの主観的側面の研究の主要な成果は、レジャーに関する価値や便益、満足度を検討するものであり (例えば、Donald & Havighurst, 1959; Tinsley & Kass, 1978; Hawes, 1978; Pierce, 1980; Beard & Ragheb, 1980)、活動もしくはレジャーと定義される状況を現出させる基礎的要因よりは、レジャーの機能や結果 (outcomes) を指向するものであった。つまり、レジャーを定義づけ、レジャーを非レジャー状態、例えば仕事から区別する心理的要因、概念は何なのか、その要因の中で最も顕著 (salient) なものは何なのかについての検討は十分になされず、統一的、普遍的なレジャー概念が明らかにされないまま、その機能や結果についての分析が行われてきたといえるであろう。

Grandall and Lewko(1976)も指摘するように、基礎的概念についてのコンセンサスのないまま、系統的な知識体系を発展させることは難しく、効果的に実証的研究の知見を積み重ねていくこともできない。また、これまで研究されてきたレジャーの価値や満足度などの内容についても、結局は、レジャーをどのようなものとして定義づけるか、概念化の問題が大きく影響してくることは明らかである。

一方、レジャーという状態を特徴づける要因として、理論研究、哲学的研究は、多くの要因、構成概念を提示してきた。しかし、そのような様々な理論も、経験世界と結び付けられ、実証的に確かめられてこそより洗練され、説得力をもつのであろう。そして、先に指摘した、充足や価値、意味付けなどの研究にも、有効な観点を提供するものと思われる。

本研究は、主観的なアプローチからの研究において、もっとも重要な課題といえるレジャーを定義づける固有の要因、構成概念について検討した研究を再検討するとともに、その方法論についても合わせて考察しようとするものである。

検討する文献資料は、Journal of Leisure Research, Leisure Sciences, Society and Leisure, Leisure Studies, などの研究誌を中心とした。

【レジャーの conceptualization をめぐって】

(1) 出発点としての Neulinger の理論モデル

レジャーを定義・特定する要因、構成概念を、最も基本的、発展可能性をもった形で提示したのは、Neulinger (1974) と考えられる。

Neulinger は、認知された自由、内発的動機づけ、目的性の3つの経験的構成概念を理論的構成概念としてのレジャーを特徴づける基本要因として提示した（なお、目的性については、後に理論モデルから除外されている）。この概念には、順位性が仮定されており、認知された自由が、最も優先的 (salient) にレジャー状態と非レジャー状態を判別し、さらに、動機がこれに続くとされている。そしてこれら3要因を用いて、心的状態を①pure leisure②leisure-work③leisure-job ④pure work ⑤work-leisure⑥work-jobの6容態に類型化した。後に、目的要因の妥当性が低いことを理由に、認知された自由と内発的動機の2要因による単純化された4類型①pure leisure②leisure-job ③pure work ④pure job へと再編し、レジャー状態を含む心的経験を把握する枠組みとした (Neulinger, 1981)。

Iso-Ahola (1979) は、このレジャーモデルにおける構成概念をさらに操作的に定義し、モデルの有効性を実証的に検証する試みを行っている。彼は、Neulinger の提示した3つの構成概念について、それぞれ2つの水準を設定し、3要因2水準の組み合わせからなる8つの仮想状況を作り出した。そして、各状況におけるレジャー性の認知度を調査し、この反応変数に対する3要因の影響を分析している。結果は、Neulinger の理論モデルを強力に支持するものであった。3要因のうち、自由要因の影響度が極めて大きいこと、またこの要因がレジャーの認知に対し、regulator (識閾) となっていることなど、Neulinger の主張を確認している。

同様の視点から、Shaw (1984) (1985) や Unger & Kernan (1983) などが、Neulinger のモデルに代表される認知された自由や内発的動機といった構成概念に加え、さらなる有効な概念を探索しようとした。Shaw は、Iso-Ahola のような条件を統制する仮説検証的な方法ではなく、ホリスティックなアプローチ (後述) により、レジャーの認知を特徴づける要因を特定しようと試みている。彼女の主張は、レジャーを特徴づける概念は、仮想状況 (hypothetical situation) や活動の一般のカテゴリー (general categories) においてよりは、特定の (specific) かつリアルシチュエーションにおいて検討されるべきであるというものであった。調査対象者の日常生活のいくつかの状況が抽出され、あらかじめ、理論的研究で提示された概念、実証研究において有効性が指摘された13の要因がレジャーを定義づける要因として設定され、分析の対象となった。レジャーと非レジャーを区別する有効な要因としてあげられたのは、楽しさ (enjoyment)、選択の自由、リラクゼーション、内発的動機、評価からの解放 (lack of evaluation) である。Shaw の研究からも、Neulinger のモデルは否定されることはなく、その他に楽しさ、リラクゼーションなどの感情に関わるもの、評価からの解放など認知的な側面が特定された。

Unger & Kernan (1983) も、Neulinger モデルの内的充足 (intrinsic satisfaction)、認知された自由に加え、自我の関与 (involvement)、覚醒 (arousal)、統制 (mastery)、自発性 (spontaneity) の6つのレジャー規定要因の有効性を実証的に検討している。反応変数としてのレジャーの認知度は、Shaw の用いた方法とは異なって、特定の活動に参加していることを想定させて、測定されている。結果、Neulinger モデルに沿う形で、内的充足と認知された自由の重要性を確認し、加えて、関与の要因も有効であることを明らかにしている。さらに、この研究は、自由、内的充足、自我関与などが、状況、活動に依存しない普遍的な規定要因であるのに対し、他の3つは、特定の活動状況においてのみ、規定力を持ち、活動依存的事であることも示唆している。

その他にも、Kelly (1978)、Gunter & Gunter (1980)、Sandahl (1987) の研究をあげることができる。

(2) Csikszentmihalyiのフローの概念

以上は、人が様々な心的経験をレジャー／非レジャーと判別(ラベリング)する過程に影響する要因、レジャーの前提をなす要因を特定するといういわば定義的(definitional)アプローチに基づいていた。これに対しCsikszentmihalyi(1975)は、レジャーや遊びに代表される行為に伴う固有の心的経験、状態そのものを探索、記述しようと試みている。もちろんフローは、レジャーや遊びそのものを表すものではなく、日常様々な場面に生じうる肯定的な心理状態であるが、とりわけレジャーや遊びにおいて典型的に、そして高頻度で観察される現象であるという意味において、レジャー研究に鍵となる枠組みを提供する。フローは高度な自我関与と意識の集中を特徴とし、行為者が完全にその活動に没入する経験である。そしてその状態の生起とその状態の強さの指標として、以下の要素が指摘されている：活動に対する自身の技術レベルと活動がもたらす挑戦のレベルの均衡、意識の集中、自己意識の喪失、自身の行為に対する明瞭なフィードバック、自身の行為や環境に対する統制感、不安や拘束からの解放、楽しさなどである。

近年レジャーの脈絡において、上述のフローの構成要素、例えば感情や意識の状態などを従属変数とし、内発的動機や認知された自由などの基礎的要因を独立変数としてその関連を分析する研究が行われるようになった(Graef, Csikszentmihalyi, and McManama Gianinno, 1983; Kleiber, Larson and Csikszentmihalyi, 1986; Mannell, 1988)。すなわち、従属変数をレジャー／非レジャーのラベリングスケールにかえて、フローの概念を用いることによって、定義的アプローチと同様の研究デザインをとるようになったと分析できる。そして、この研究アプローチがレジャーの主観的側面の研究の一潮流となるに至った背景には、独自の研究手法、データ収集法の開発という要因を指摘することができる。従属変数としての感情、心理状態は、回想されたり、一定状況を仮想しての反応ではなく、現実生活から抽出され、リアルタイム、リアルシチュエーションでの行為に即して測定される必要があった。Prescott, Csikszentmihalyi, Graefによって開発された経験抽出法(Experience Sampling Method)はその成果である。

【研究手法(データ収集法)】

以上述べてきたように、レジャーの主観的要素、とりわけconceptualizationをめぐる研究は、研究手法、データ収集法の開発、改良が刺激となって促進されたように思われる。一方、わが国の研究の状況をみると、この領域の研究はほとんど手がつけられていない。鍵となるデータ収集手法を概観し、今後の研究のための手がかりを得たい。

(1) タイムバジェットダイアリー

調査法で、最も伝統的、一般的方法である。わが国でも、NHKによる生活時間調査が例にあげられる。この方法では、カテゴリー化された活動への時間配分状況が明らかにされる。この方法の主眼は、個人が行った活動内容と活動に費やされる時間を明らかにすることであり、活動に対する意識や心理的状态は普通扱わないが、時間軸にそって特定の時点における経験についての情報を得るという発想は、以下の手法の基礎となっている。

(2) タイムバジェットと面接法の併用…Shawの方法

タイムバジェットダイアリーによる情報をもとに、面接調査を行うもの。対象者は、まず日曜と典型的な平日についてのタイムバジェットダイアリーを完成するよう求められる。そして、面接ではまず最初に、日誌にあるすべての活動を、直観的に①仕事②レジャー③仕事でありレジャーでもある④どちらでもないの4つに分類するよう求められる。次に、平日、休日それぞれの日誌の、朝、午後、夜、3つの時間帯から、無作為に1

つずつ、計6つの活動が選択され、この選択は、最低1つの仕事状況と1つのレジャー状況が得られるまで続けられる。そしてこれら各活動・状況に対する感覚 (perception) について、詳細なインタビューが行われる。感覚要因については、理論研究から、また実証的研究で有効性の確認された13の観点が用意され、面接終了後、面接記録 (録画) から研究者がそれぞれについて評定する。

(3) Neulinger のWA I Dスケール

調査前日の活動、場所や一緒にいた人などを一時間刻みで記録する一種のタイムバジェットダイアリー。さらに、各1時間ごとの活動、状況について、レジャーを定義づける要因、例えば、自由、動機、肯定的感情などを0-100点の範囲で評定する。

(4) 経験抽出法 (Experience Sampling Method)

睡眠時間を外した活動時間帯に、ほぼ2時間に1度程度を目安として、無作為に時刻を抽出し、日常生活における経験抽出のタイムスケジュールを作成する。調査者は、このスケジュールに従い対象者に信号を送ることにより、標的となる経験 (時刻) を特定する。一方、対象者の方はポケットベルなどの受信装置と、調査用ブックレットを常時携帯し、信号を受信した場合、即座に、できるかぎりその場において、ブックレットの質問項目1回分を記入するよう求められる。調査期間は、1週間程度、制約により短縮されることもある。調査項目は、信号受信時の時刻、場所、活動内容、その場に居合わせた人など状況についての情報を得るものである。とともに、リアルタイムでの心的経験の記述を求める。レジャーを定義づける主要な要因である内発的動機、認知された自由や、肯定的感情、スキルと挑戦のバランス、集中の程度などを評定する。

ESMの長所は、現在進行中の活動に伴う心理状態について、情報をその場で得ることができるという点である。特に感情や状況に対する認知などは、時間を経ることによって変容しやすい要素である。この点、感情や意識についてのデータ収集においては、ESMは、最も意義深い方法といえる。しかし一方では、手続きの複雑さや長時間にわたる時間的拘束により対象者に多大な負担を強いる面もある。十分な数の調査対象者を確保することは容易でなく、また、経験抽出の頻度、回数にはおのずと限界があり、データが個人の生活パターンを正確に代表しているかどうかについては検討を要する。他の方法により得られたデータと照合し、活動出現頻度や各活動カテゴリーに対する感情や認知を比較検討し、妥当性、信頼性についての確認作業を重ねることにより、レジャーの主観的要素、とりわけconceptualization をめぐる実証研究の鍵となる研究手法として位置づけていくことができると思われる。

【今後の方向性】

レジャーの概念定義 (conceptualization) に関する実証的アプローチは、わが国ではほとんど試みられていない。一方、レジャーの質的側面を測定する満足度尺度、動機尺度、態度尺度などの研究は徐々に活発化しているように思われる。このようなレジャー尺度の妥当性を問うという点からも、レジャーの概念定義は重要である。今後欧米の研究を参考としながら、基礎的概念についての研究を積み重ねていくことが重要と思われる。各研究者が各々の発想により、試行錯誤していくような方法ではなく、例えば、Neulinger の理論モデルなどに依拠しながら、系統的、統一的な研究手法によって、いわば追試の作業を徹底して行い、理論の確証性を高めていくプロセスが必要と思われる。