

日本人のレジャーの捉え方に関する研究の試み

その1、研究の背景と目的、方法について

○西野 仁（東海大学）、知念嘉史（東海大学）、吉川麻里子（スコーレクラブ）

I、はじめに

本研究は、日本人のレジャーの捉え方に関する調査研究を試みた3編の関連する研究の第1報であり、一連の研究に共通する背景と目的や方法について概説する。

1988年6月に政府は「労働時間短縮推進計画：活力あるゆとり創造社会の実現をめざして」を発表した。労働時間短縮のねらいは、国民生活にゆとりを生みだし、国民一人一人が、真の豊かさを実感できる活力あるゆとり社会を実現することにある。この基本計画にそって、完全週休二日制の普及促進、年次有給休暇の完全取得の促進、連続休暇の定着などの政策が打ち出され、実行に移されている。このような状況から、わが国は今、まさに「レジャーの新時代」を迎えつつあるととらえることができよう。ところで、「レジャー」ということばを、日本人は主観的にどう捉えているのであろうか。このレジャーの捉え方（コンセプト）に対する疑問が、本研究の基本的問題意識である。

II、レジャーを定義する際の二つの方法

歴史的にレジャーは、まず、「時間や活動」として客観的 (objective) に定義され、途中から、「ある(心的)状況下における経験」として主観的 (Subjective) な定義が追加された。北米において、1930年代以降、Lynd and Lynd, Szali, Chapin, Robinsonらによって、多くの生活時間調査 (time budget survey) が実施されているが、それらは、レジャーを24時間から労働や生活必需時間を減じた残りの時間として捉えたり、スポーツや、テレビを見ること、読書、社交的活動などとして捉え、その実施時間や実施頻度を量的に扱ってきた。わが国においても、「時間と活動」というレジャーのパラダイムにそって調査研究が為されており、NHKの生活時間調査や、余暇開発センターの余暇行動調査は、その代表である。

しかし、テレビを見る行為が常にレジャーであるとは限らないし、逆に食事も生存のため以上のレジャー経験と捉えることができる。こうした「時間や活動」概念としてのレジャーに対して、de Grazia (1962), Iso-Ahola (1980), Neulinger (1981), Kelly (1990)らは主観的な状況によってレジャーを捉えることを主張した。de Grazia (1962)は、「レジャーは、ある活動がそれ自身のためにあるいはその目的のために行われる状況である」と定義し、Iso-Ahola (1980) は、「レジャーは、人の直感であり、活動の量や質からの推論の結果である。それゆえに、レジャーは、人が与えられた時間に参加する、実際のあるいはイメージされた活動を主観的にとらえたものである。」と述べている。Neulinger (1981) は、自由性と内発的動機によってレジャーを他の経験と区別することを提案し、Kelly (1990)は、「レジャーは、他から強要されない、自分で決定した、その経験に焦点をあてた行為である」と述べている。

III、一連の研究の目的と方法

レジャーを、経験している行為者自身の主観として捉えるようとする時、研究の方法論が問題となる。Shaw (1985)は、北米でレジャーがどのように主観的に捉えられているかの研究を改良したタイムバジェット法と、インタビューを併せて行った。しかし、これらの

方法は、経験を記憶に頼って思い出すことになり、その途中で、行為者の価値や態度によって回答が加工されやすい。経験をその時どう感じているかを的確に捉える方法が、容易には実用化されなかったが、CsikszentmihalyiとLarsonらは、Experience Sampling Method (経験標本抽出法)を開発し、経験の主観的意味をめぐる研究を推し進めた。

本研究を含めた一連の3つの研究に共通する目的は、「日本人はどのような経験を主観的にレジャーだと捉えているのかを、ESMを用いてデータ収集を行い分析する方法で明らかにできるかどうか試みることに」ある。具体的には、次のような過程をたどる。

- ① ESMを実施し日常経験の標本データを集める。
- ② その標本から、行為者が「レジャーだ」と認識する標本データと「レジャーではない」と認識する標本データを抽出する。
- ③ 「レジャーだ」と認識するデータと「レジャーではない」と認識するデータについて、それぞれ「活動の種類」「同伴者」「場所」「気分」と「その場面に対する態度や意識」の回答を集計し比較する。
- ④ 判別分析によって、「レジャー経験」と「レジャーではない経験」が、どの項目によってどの程度判別できるを検討する。

なお、本研究においては、「経験」を「人が直接に体験する事実」ととらえ、操作的にその場面での活動の種類、同伴者、場所、その時の気分、そしてその場面に対する態度や意識の面からそれを把握することとした。

《Experience Sampling Methodの概略》

ESMは、1970年代半ばにシカゴ大学のCsikszentmihalyiとLarsonらによって開発され、1980年代に改良と妥当性や信頼性が検証されはじめ、1990年代になって、日常生活経験調査に北米を中心として頻りに用いられるようになった。ESMは、われわれの刻々変化し続ける「日常生活経験」を母集団と考え、そこから異なった時刻での「経験の標本」をランダムに取りだし分析する方法である。具体的には、調査対象者にあらかじめ、ポケットベルとポケットベルが鳴った時に回答を自己記入する質問票を渡し、常時携帯してもらう。調査者は調査対象者の持つポケットベルを一日ランダムに5～10回程、4日から一週間程度連続して呼び出す。調査対象者は、呼び出されたら、自分で速やかに渡されてあった質問票の質問項目に答える。開発当時は、妥当性や信頼性をめぐる論議が盛んだったが、1980年代に後半には、その妥当性や信頼性に関する論文が発表され、1990年代に入り、ESMを用いた論文が多く発表されるようになった。わが国においては、ESMという語を用いた研究はいくつかある(渡植、山本、1993、日下、太田、西嶋、Danielson, 1994)しかし、CsikszentmihalyiとLarsonらとほぼ同じ方法を用いての研究は一般化しておらず、1993年来、ESMを用いた研究を続けている本研究者のグループの研究(西野、知念、吉川、1994)以外には、少なくともレジャー・レクリエーションの関連分野では研究論文や報告を見つけることはできなかった。

引用文献

- de Grazia, S. Of time work and leisure. New York: The twenty Century Fund. 1962
- Iso-Ahola, S.E. The social psychology of leisure and recreation. Dubuque, IO: Wm. Brown Company 1980
- Kelly, J.R. Leisure (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1990