

レジャー行動モデルの行動計量学的分析

—青森市の事例を中心に—

○土屋 薫 (青森大学)、澁谷泰秀 (青森大学)

はじめに

本研究は、昨年度我々が学会発表を行った研究に引き続いて行われたものである。したがって、研究全体の枠組みは昨年と変わらないので(レジャー第3号9号参照)、ここでは研究の目的を確認するにとどめておく。本研究は、個人のレジャーに関する状況を捉えるいくつかのアセスメント・ツール間の関係と、その政策へのフィードバックの可能性について明らかにすることを目的とする。この目的を達成するために本研究では下記の具体的なゴールを設定した。

1. 個々のレジャー・アセスメント・ツールの尺度の行動計量学的評価
2. 総項目数が100項目を大きく上回らないように複数のアセスメント・ツールを一つの調査票にまとめる
3. レジャー行動を多角的に説明できる一般化モデルの構築

研究の方法

(1) レジャー概念の規定

通例レジャーは、時間概念や活動概念、あるいは規範的な価値観に関わる心の状態、という3つの側面から捉えられる(新津、1977)。これらの視点で議論のわかれることは周知の通りだが、社会政策という視点からレジャーを考えると、レジャーの機能に注目したデュマズディエの議論は注目に値する(Dumazedier, 1980)。すなわちデュマズディエは、レジャーの機能を「休息・休養」「娯楽・気晴らし」「自己開発」という3つの視点から整理した訳だが、本研究はデュマズディエの論点とレジャーの語源から考察されるレジャー本来の意味に基づき、レジャーは「個人が置かれたストレス状況から自由になること」であると定義できるとする仮説を中心概念として進められたものである。我々が現代社会の中で体験するストレスは多種多様であるが、本研究では、根本的な余暇行動の動機に関係するストレスとして、我々が生きている時代の中心となる価値観に帰するストレスを最も重要なストレスとして考えている。もちろん、それだけがストレスであると主張しているのではなく、この種のストレスは我々の社会に住む人間全体に共通である点で重要であると考えられるのである。我々は自分自身の価値観をもって日常生活を送っているわけであるが、個人差はあるにしろ、多かれ少なかれ我々が生きている時代の中心的価値観から影響を受け、個々人の価値観を構築しているのが現実であろう。同じ文化圏に居住する個人間の価値観の共通性は、異なった文化圏に居住する個人どうしの価値観の共通性よりもはるかに大きい事は周知の事実である。また、同じ文化圏であっても、時代によっては価値観の大きな転換が観察されることもある。現在にしても、労働第一主義的な高度成長期の価値観が薄れ、仕事だけではなく個人としての存在価値あるいは存在意義を重要視する価値観が定着しつつあるのではなからうか。我々は、自分が置かれたストレス状況から自由になる為に、さまざまな Stress Coping の方法を身につけている。もし、レジャー活動がストレスと深い関係があるとすれば、ストレスコーピングのスタイルとレジャー活動に解釈可能な(意味のある)関係が存在するはずである。この点については、ストレスコーピングを含んだレジャー行動のモデル化を行うことにより検証可能であると考えている。

(2) アセスメント・ツール

LoeschとWheeler(1982)によれば、レジャー・アセスメント・ツールは、LEISURE ATTITUDES, LEISURE VALUES, LEISURE STATES, LEISURE BEHAVIOR, LEISURE SATISFACTION, LEISURE INTERESTSの6つに分類され、それぞれの分類項目において複数のツールが存在しているのが現状である。その原因の一つは、異なる分類項目に属するアセスメント・ツール間の関係が実際の余暇行動を説明する上でどの様な構造になっているかが明らかになっていない事によるものであると考えられる。本研究では、この点も考慮しながら、上記の目的を達成するために、複数のツールを用い、それらを統合することによって、多角的に個人のレジャーの状況を把握する事を試みた。レジャー・アセスメント・ツールの選択にあたっては、レジャー概念、妥当性及び信頼性、ツール開発の系譜、更に全体の調査票のバランス及び項目数といったものを考慮する必要があった為、昨年調査で用いた Leisure Satisfaction Scale (LSS), Leisure Boredom Scale (LBS), Leisure Diagnostic Battery (LDB), Intrinsic Leisure Motivation Scale (ILM) の4つのレジャー・アセスメント・ツール(ほとんどは Short version が用いられた)を統合して作成した調査票を基に、その分析の結果を踏まえ修正した改善版調査票を用いた。昨年の調査では、レジャーと関係が深いと考えられるストレスに関するスケールとして、タイプAスケールを採用したが、スケールの因子構造が明確に捉えられない事が確認されたため、今年度の調査では、新たに Stress Events, Daily hassle, Stress Coping Skill, Uplifts の4つのスケールを加えて、それらのスケールが実際の余暇行動を説明する上でどの様な構造になっているかについて分析を試みた。

(3) 研究のデザイン

この研究の基本的デザインはスケール間の相関構造を分析する Correlational Study であるが、現在まで言われている余暇行動を説明する理論からモデルを構築し、共分散構造分析を用いる事により因果関係を示唆するモデルの検定を可能にするものである。すなわち本研究は、レジャーに関連すると考えられるアセスメント・ツールを一つの調査票にまとめ、得られたデータと示唆されたモデルのフィットを共分散構造分析を用いて検定し、その結果について考察するものである。また、個々人のレジャー活動に関連するものとして、上記のツール以外に、本人の余暇歴、レジャー活動への参加度、本人・友人・両親の社会経済階層といった因子を加え、レジャー行動自体とそれに関連すると考えられる変数関係の説明を試みた。また、仮説モデルに関しては、余

本研究は、昨年度に引き続き、私学振興財団、平成10年度私立大学等経常費補助金特別補助事業「特色ある教育研究の推進」の補助を受けて行われた。

暇のレジャー行動に与える影響やレジャー活動における文化的再生産の検証、あるいは余暇活動における満足度或いは不満足度は何によって影響を受けるか、といった視点から構築した。

具体的には、Leisure Satisfaction Scale (18 項目)、Leisure Boredom Scale (8 項目)、Leisure Diagnostic Battery (8 項目)、Intrinsic Leisure Motivation Scale (12 項目)、Life Event (12 項目)、Daily Hassle(35 項目) Stress Coping(23 項目)、Refreshing Action(15 項目)、現在どの様なレジャー活動をしているか (14 項目)、余暇歴 (7 項目)、両親の社会経済階層 (5 項目)、友人の社会経済階層 (3 項目)、本人の属性 (11 項目) といった 13 種類のツール、総計 181 項目について調査した。ただ、この研究で用いられたアセスメント・ツールのいくつかは、複数のサブスケールで成り立っており、実際に取り扱われるスケールは20余りとなった。

(4) サンプル

本研究は、最終的には日本人全体を母集団として展開されるものである。今回の報告は、第一ステップとして青森県の勤労者を対象に昨年行われた、余暇行動モデルの妥当性及び各スケールの妥当性・信頼性をテストするためのパイロット調査(サンプルは、都市部及び準都市部から6つの職種別に約200名を抽出)に引き続き行われたフィールド調査の結果である。サンプルは青森市の選挙人名簿から1000人を無作為抽出し、郵送法を用いて回収された292人であった。

結果と考察

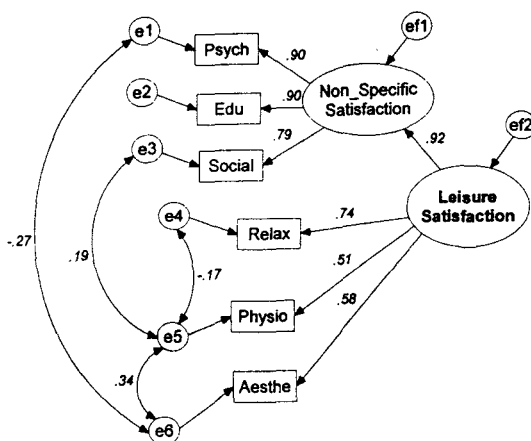
誌面が限られているため、結果及び考察を同一セクションで取り扱う事、また、ここでは Leisure Satisfaction Scale、Leisure Boredom Scale、Stress Coping 及び Leisure Activity の分析を中心として報告する事とした。

Leisure Satisfaction Scale (LSS) は、パイロット調査においては Psychological, Educational, Social, Relaxation, Physiological, Aesthetic という6つのサブスケールから構成される結果が示されたが、今回の研究では、24項目のスケールを18項目にした結果、Psychological, Educational, Social の各サブスケールが一つの因子としてまとめ、Relaxation, Physiological, Aesthetic の各因子は従来どうり分別される結果となった。この結果は昨年度の共分散構造分析のモデルと非常に近いものであった。昨年度のモデルではこの複合因子を構成する変数は Psychological(1.192), Educational(.739), Social(.773)及び Aesthetic (.288)が含まれていた。この複合因子を構成した4つの変数の Structural Equation Model における標準回帰係数は前文の括弧内に示されているが、Aesthetic(.288)は他のどの変数と比較しても非常に低く、項目数の変化に伴い独立した因子として表現されたものと考えられる。Leisure Satisfaction 全体に対する各サブスケールのローディングは複合因子(.847), Relaxation(.748), Physiological(.641), Aesthetic(.670)であった。この結果は、Beard と Ragheb (1980)がアメリカ人に対して行った調査結果とほぼ同様である事から、Leisure Satisfaction に関しては日本人とアメリカ人の間に概念的な差はないと言う仮説を示唆するものであった。Leisure Satisfaction に関する共分散構造分析の結果は表-1 及び図-1 に示した。

表-1 . FIT INDECIES (LSS)

Fit Index	Model Value	Acceptable Level
Chi-square	3.590(p=.464)	P>.05
GFI	.996	GIF>.90
AGFI	.978	AGFI>.90
RMSEA	.000	RMSEA<.05
TLI	1.000	TLI>.90
NFI	.996	NFI>.90

GFI:Goodness of Fit Index, AGFI:Adjusted GFI
 RMSEA: Root-mean-square error of Approximation
 TLI:Tucker Lewis Index, NFI:Normed Fit Index



Structural Equation Model for Leisure Satisfaction

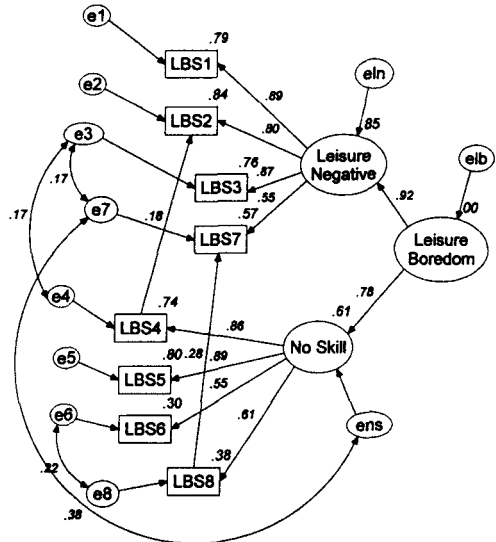
図-1

昨年度の調査では Leisure Boredom Scale は 16 項目からなるスケールであるが、因子分析の結果を踏まえ、二つの因子からなる 8 項目のスケールとして今年度の調査が行われた。因子分析の結果及び共分散構造分析の結果は、昨年の調査に基づいて構築された Leisure Negative と No Skill の二つの因子が Leisure Boredom を説明するという仮説を高度に支持するものであった。Leisure Negative 及び No Skill といった因子は、日本人の Leisure Boredom を説明する上で非常に重要な因子であると考えられる。Iso-Ahola と Weissinger (1990) は Leisure Boredom は心理学的因子、特に、余暇活動の効用を認識できるか否か、が Boredom のレベルを左右すると述べている。この点については、我々の研究でも同様の結果が得られている。しかし、彼らは Boredom の原因となる Leisure Negative のような心理学的 Trait に関する考察はほとんど行っていない。Iso-Ahola と Weissinger は次のように述べている。“boredom is defined as a negative mood or state of mind that reflect a mis-match between optimal experiences that are perceptually available to the individual. (pp.2-3)” すなわち、彼らは negative mood と boredom は同義であり、その negative mood の原因は余暇の現状と最適余暇経験の mis-match であると考えている。これは、本研究における No Skill に対応するような概念で、何らかの原因で最適余暇経験が妨げられる事から boredom が起こるとする説で、論理的に容易に理解できる。しかし、我々はその他にも Leisure Boredom のプロセスを理解する上で重要な概念があると考えている。Leisure Boredom を頻繁に経験する個人の中には、余暇行動を行う以前に、すなわち mis-match を経験する以前に、すでに余暇に対して否定的な心理学的 Trait (我々これを Leisure Negative と呼んでいる) を持つ個人が存在し、この因子を持たない他の個人と比較して非常に高い頻度で Leisure Boredom を経験するのではないかと考えられる。過去の mis-match の経験が Leisure Negative のような心理学的 Trait を構築するという考えは十分に成立するとしても、本研究の仮説は Leisure Boredom のメカニズムを解明する上で、mis-match が起こらなければ Leisure Boredom は起こらないとする Iso-Ahola と Weissinger の説とは、他の因子 (Leisure Negative) も重要な役割を担っている点で異なるものである。Bernstein (1975) は Leisure Boredom をレジャー環境に対する反応として起こる Response Boredom と個人の内的因子によって起こる Chronic Boredom に分類しているが、我々の Leisure Negative はこの Chronic Boredom と同様の概念であると考えられる。また、Iso-Ahola と Weissinger (1990) の研究は 3 つの異なるデータを分析した統合研究ではあったが、その全てのデータは大学生に限られていたため、一般人口を対象にした本研究とは異なる点が見られた事も考えられる。本研究における因子分析によると、この二つの因子の Leisure Boredom 全体の分散への寄与率は 86.56% と高く (ローディングは .930)、仮説概念である Leisure Negative と No Skill の実在可能性が高いことを示唆するものであると考えられる。更に、共分散構造分析の結果もこの概念を支持するものであった。Leisure Boredom Scale に関する共分散構造分析の結果は表-2 及び図-2 に示した。

表-2 . FIT INDICES (LBS)

Fit Index	Model Value	Acceptable Level
Chi-square	11.819(p=.543)	P>.05
GFI	.990	GIF>.90
AGFI	.973	AGFI>.90
RMSEA	.000	RMSEA<.05
TLI	1.000	TLI>.90
NFI	.993	NFI>.90

GFI: Goodness of Fit Index, AGFI: Adjusted GFI
 RMSEA: Root-mean-square error of Approximation
 TLI: Tucker Lewis Index, NFI: Normed Fit Index



Structural Equation Model for Leisure Boredom

図-2

Stress Coping Scale は今年度の調査で初めて調査票に組み込まれたスケールで、八尋(1990)らが作成した Stress and Stress Coping にするに関する Check list の中から Stress Coping に関する 23 項目を選択しスケール化を試みた。因子分析の結果、八尋(1990)らが示唆する、或いは一般に心理学的に Stress Coping 行動として考えられている 8 つの因子でサブスケールが構築できる事が確認された。さらに、この 8 つのサブスケールは 2 つの複合概念に分類される事も確認された。最初の複合概念は積極的にストレスに対応しようとする概念で、Confront, Displacement 及び Support Seeking で構成される。2 つ目の複合概念はストレ

ス自体には対応せずストレスによって起こされる悪影響に対応しようとする概念で Avoidance、Freeze、Self-Blaming、Optimistic 及び Rationalization で構成される。Displacement は単一項目であるが、他の7 因子は2 から5 項目で構築されるサブスケールであった。詳細な計量分析の結果は誌面の関係上、当日配布する事とする。レジャー活動の頻度は、昨年の調査に基づき14 項目で評価され、総合点をレジャー活動の頻度の指標として使用した。

そして、レジャー行動を多角的（本編では LSS、LBS、Stress Coping、Leisure Activity の4 概念に限定した）に説明できる一般化モデルの構築を、共分散構造分析を用いて行った。その結果、下記の結論が得られた。

- (1) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort)のスコアが高くなると Leisure Satisfaction のレベルも高くなる(Standardized Regression Weight=.514)。
- (2) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort)の中心をなす変数は Displacement (転位)であった。
- (3) ストレス自体には対応せずストレスによって起こされる悪影響にのみ対応しようとする概念(Non-active Stress Coping Effort) のスコアが高くなると、Leisure Boredom のスコアも高くなる(Standardized Regression Weight=.288)。
- (4) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort) のスコアが高くなると Leisure Boredom のスコアは低くなる(Standardized Regression Weight=-.302)。
- (5) Leisure Satisfaction のレベルが上がると、Leisure Boredom のレベルは下がる(Standardized Regression Weight=-.354)。
- (6) Leisure Boredom のレベルは余暇活動の頻度にはほとんど影響しない(Standardized Regression Weight=-.009)。
- (7) Leisure Satisfaction のレベルが上がると、余暇活動の頻度が高くなる(Standardized Regression Weight=.225)。
- (8) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort) のスコアが高くなると、余暇活動の頻度が高くなる(Standardized Regression Weight=.355)。しかし、ストレス自体には対応せずストレスによって起こされる悪影響に対応しようとする概念は余暇活動の頻度とは、ほとんど関係がなかった

参考文献

- Beard, J. G. & Ragheb, M. G. (1980), Measuring Leisure Satisfaction. *Journal of Leisure Research*, First Quarter.
- Bernstein, H.(1975). Boredom and ready-made life, *Social Research*, 42, pp. 512-537.
- Bollen, K.A., and Long, J.S. (1993), *Testing Structural Equation Models*, Sage Publications
- Bourdieu, P. & Passeron, J. C. (1970), *La Reproduction*. Minuit. 1991 宮島喬訳『再生産』藤原書店
- Dumazedier, J. (1962.) *Vers une civilisation du loisir?*. 1980 中島巖『余暇文明へ向かって』東京創元社
- Ellis, Gary D. & Witt, Peter A. (1994), *Perceived Freedom in Leisure and Satisfaction : Exploring the Factor Structure of the Perceived Freedom Components of the Leisure Diagnostic Battery*, *Leisure Sciences*, Volume 16.
- Hoyle, R.H. (1995), *Structural Equation Modeling*, Sage Publications
- Howe, Christine Z. (1984), *Leisure Assessment and Counseling. Leisure Counseling : Concepts and Applications*, Charles C Thomas.
- Iso-Ahola, Seppo E. & Weissinger, E. (1987), *Leisure and Boredom*, *Journal of social and clinical psychology*, 5, 3, pp.356-364
- Iso-Ahola, Seppo E. & Weissinger, E. (1990), *Perceptions of Boredom in Leisure : Conceptualization, Reliability and Validity of the Leisure Boredom Scale*, *Journal of Leisure Research*, Vol. 22, No. 1.
- 茅野宏明他 1995「余暇生活診断のためのツール開発に関する研究」『自由時間研究 17』
- Loesch, L. C. & Wheeler, P. T. (1982), *Principles of Leisure Counseling*. Minneapolis : Educational Media Corp.
- Marcoulides, G.A., and Schumacker, R.E. (1996), *Advanced Structural Equation Modeling: Issues and Techniques*, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- 松田義幸 1988「学習社会に向けてのレジャーの意義—語源と社会心理調査を手がかりにして—」『筑波大学体育科学系紀要 11』
- 新津晃一 1977「余暇論の系譜」松原治郎編『余暇社会学』垣内出版
- 野村一路他 1997「余暇生活設計のためのツール開発に関する研究(・) —ILM 日本語版の信頼性と妥当性に関して—」『自由時間研究 21』
- 野村一路他 1994『『余暇生活診断テスト』(LDB) 日本語オリジナル版作成に関する研究』『自由時間研究 15』
- 嵯峨寿 1996「自己開発的レジャー享受の満足度に及ぼす主体的要因の影響度」『筑波大学体育科学系紀要 19』
- 渋谷泰秀、土屋薫 1996「青森県における高校2年生の余暇行動に関する考察—Lisrelを用いた学際的モデルの解析—」『青森大学研究紀要 19 巻 2 号』
- 八尋華那雄、井上真人、貝谷久宜、岩館憲幸 1990 健康障害の予防心理学的研究(1) —Stress and Stress-coping に関する Check List の作成—、中京大学文学部紀要 25 巻 1 号
- Von Eye, A., and Clogg, C.C. (1994), *Latent Variables Analysis*, Sage Publications
- Weissinger, Ellen & Bandalos, Deborah L. (1995), *Development, Reliability and Validity of a Scale to Measure Intrinsic Motivation in Leisure*, *Journal of Leisure Research*, Vol.27, No.4.
- Weissinger, E., Caldwell, L., & Bandalos, D. L. (1992), *Relation Between Intrinsic Motivation and Boredom in Leisure Time*, *Leisure Sciences*, Vol. 14.