

都市部における余暇退屈度の特性

○土屋 薫 (青森大学)、澁谷泰秀 (青森大学)

1. はじめに

レジャー概念を語源から理解すると、それは単に自由な心の状態に関連する態度であるばかりでなく、何らかの能力（例えばリベラル・アーツに関わる能力）が求められることが分かる（松田 1993）。この語源から捉えたレジャー概念を、レジャーの機能に関するデュマズディエの議論（Dumazedier 1962）に照らし合わせて考えてみると、不自由な心の状態を癒すものとしてのレジャーの姿を具体的に捉えることができる。それはつまり、「疲労」や「退屈」、あるいは「アノミー」といった「不自由な心の状態」から我々を癒してくれるものとしての「休息」や「娯楽」、あるいは「自己開発」という形でレジャーを捉えることができる、ということである。

ここで言う「不自由な心の状態」とはある種の「ストレス」として理解できる、と我々は解釈している。つまり、レジャーとは「個人が置かされたストレス状況から自由になること」であり、レジャーに関わる能力とは「ストレス対処に関わる能力」として捉えることができるのではないだろうか。そのように解釈すると、レジャーを単なる遊びや自由裁量活動として捉えるだけでは説明できない部分が見えてくるのではないかと。言わば、「文化的な」生活必需としてのレジャーの性格がはっきりしてくるわけである。当然、レジャー行動に関するモデルを見直す必要も生じてくる。

その意味で、レジャー行動を捉えるアセスメントツールはますます重要性を帯びてくるが、その中でも、「ストレスにきちんと対処できたかどうか」ということを捉える上で、余暇満足度や余暇退屈度に関するスケールは、改めて注目するに値する。

そこで本研究では、先行研究の知見に基づいて、特に余暇退屈度のスケールに焦点を当てて、レジャー行動モデルを構築する一助としたい。なお用語に関して、本研究においては、余暇とレジャーを同義のものとして捉え、統一的に「レジャー」という語を用いるが、用法が一般化している名称等については、「余暇」という語を用いる。

2. 研究の方法

(1) 余暇退屈度 (Leisure Boredom Scale)

本研究では、昨年度までの調査結果を受けて、Iso-Ahola と Weissinger (1990) のつくった Leisure Boredom Scale (ショートバージョン) の調査票 16 項目をさらにトリミングした 8 項目の調査票を使用した。

我々の Leisure Boredom の定義は、Iso-Ahola と Weissinger (1990) の調査票を使用していることから、基本的なレベルでは Iso-Ahola と Weissinger の定義と同様である（「余暇退屈度とは個人が体験可能な最適経験と現実の体験のギャップから起こるネガティブなムードである」）が、青森県内及び青森市内におけるパイロット調査の結果を受けて（土屋・澁谷 1997、澁谷・土屋 2001）、余暇退屈度は 1 因子構造ではなく、No Skill と Leisure Negative の 2 因子構造であるとしてモデルを構築した。

(2) レジャー活動

従属変数としてのレジャー活動の実態を把握するために、レジャー活動への参加度を捉えることとしたが、これは、昨年度までの調査と同じく財団法人余暇開発センターによる活動区分とデータを参考にした。ただし、大都市部を含めた調査のため、取り上げるレジャー活動数は 17 項目とした。

- | | | | |
|-----------------------------|----------|------------|---------------------|
| 1. 園芸・庭いじり | 6. 競輪・競馬 | 11. カラオケ | 16. ドライブ |
| 2. 体操 (器具を使わないもの) | 7. 麻雀 | 12. 釣り | 17. 動物園、植物園、水族館、博物館 |
| 3. ビデオ鑑賞 (レンタルを含む) | 8. ジョギング | 13. 映画 | |
| 4. 音楽鑑賞 (CD、レコード、テープ、FM など) | 9. 宝くじ | 14. ボウリング | |
| 5. パチンコ | 10. 外食 | 15. 国内観光旅行 | |

(3) 仮説と分析手法

検定すべき仮説は、下記の2点である。

1. 余暇倦怠度 (Leisure Boredom) は2つの因子 (No Skill と Leisure Negative) で構成される。
2. 余暇倦怠度のレベル (Total Leisure Boredom) が上がると、余暇行動の頻度 (Total Leisure Activity) は低下する

また、計量心理学的古典理論に基づいた下記の5項目の基本的統計分析を行った後、共分散構造分析に基づいた余暇倦怠度に関する理論モデルの確認を行った。

1. 記述統計分析： 平均、モード、メジアン、分散、最大値、最小値、尖度、歪度、平均の標準誤差
2. 度数分布分析： 単純度数分布表、度数分布ヒストグラム、クロス集計表
3. 信頼性分析： Item Remainder Coefficient、クロンバックのアルファ
4. 相関分析： スケール内の項目同士の相関マトリックス、スケール間相関
5. 因子分析： 探索的因子分析

この際、レジャー活動は、17項目 (LA1-LA17) を総合点化し、レジャー活動の頻度として捉えた。基礎統計分析にはSPSSを、共分散構造分析にはAMOSを用いた。

(4) サンプル

本研究は、昨年までの青森市調査に引き続き行われた全国の都市部を対象にした調査研究である。サンプルは、札幌、東京、名古屋、大阪の4地点から行われた。回収された317票が本研究のサンプルである。分析には、主に因子分析、重回帰分析、共分散構造分析等が用いられた。

4. 結果と考察

(1) 余暇倦怠度のトータルスコア

余暇倦怠度の具体的な設問は表4-1に示した。また、信頼性に関する項目除外統計値等の詳細は表4-2に示した。

表4-1. 余暇倦怠度の質問票

あなたの自由時間・余暇活動を思い浮かべながら、各質問に答えてください。	全くそう思わない	ほとんどそう思わない	あまりそうとは思わない	どちらとも思わない	ややそのとおりである	だいたいそのとおりである	全くそのとおりである
私にとって、自由時間は面倒で厄介なものである。	1	2	3	4	5	6	7
自由時間があると、退屈してしまう。	1	2	3	4	5	6	7
自由時間には、何をしても無意味な気がする。	1	2	3	4	5	6	7
自由時間の際、いつも空回りすることをやっているわけではないが、かといって、ほかにどうしようもないかわからない。	1	2	3	4	5	6	7
自由時間に何かしたいのだが、何をしたらいいかわからない。	1	2	3	4	5	6	7
自由時間の大部分を寝ることで過ごしてしまう。	1	2	3	4	5	6	7
余暇活動をそれほど望むとは思わない。	1	2	3	4	5	6	7
私は、余暇活動を楽しむ術(すべ)をあまり身につけていない。	1	2	3	4	5	6	7

表4-2. 余暇倦怠度の信頼性分析

項目	平均	分散	相関	重相関	アルファ(α)
LBS1	16.2366	52.8268	.5611	.4239	.8689
LBS2	15.9338	48.5241	.6798	.5762	.8565
LBS3	16.2461	51.8570	.6425	.5688	.8624
LBS4	15.3691	45.7083	.7848	.7646	.8443
LBS5	15.6151	46.2501	.7653	.7432	.8467
LBS6	15.4353	49.9048	.4860	.2839	.8792
LBS7	15.8265	50.2008	.6000	.4410	.8647
LBS8	15.0505	46.0924	.6380	.4965	.8626

・平均及び分散はその項目を除外した場合の総計値
 ・重相関はその項目を除外した場合の項目と他の項目との重相関
 ・相関はその項目と総合点の Point-biserial
 ・アルファ(α)はその項目を除外した時のα値

余暇退屈度のトータルスコアの分布 (図 4-1: 得点は5点インターバルの中間値) は非常に高い負の歪度を示し、分布としては正規分布と言えないものであった。しかし、この分布は否定的な概念を調査した場合に典型的に観察される分布であると考えられ、否定の度合いが低いことを示すスコアから高いスコアまでほぼ直線的に頻度の低下を示した。

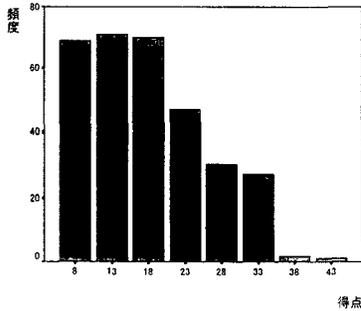


図 4-1. 余暇退屈度の総合点

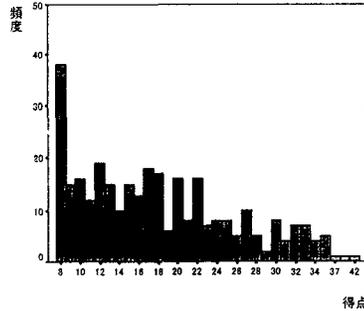


図 4-2 余暇退屈度のトータルスコア度数分布

また余暇退屈度の平均は、トータルスコアで 17.96、標準偏差は 7.92 であった。各項目の最高点と最低点は、項目 1: (私にとって、自由時間は面倒で厄介なものである) と項目 3: (自由時間のときには、何をしても無駄なような気がする) の最高点が 6 であったのを除くと、7 と 1 であった。各項目の平均は、1.71 (項目 3: 自由時間のときには、何をしても無駄なような気がする) から 2.91 (項目 8: 私は、余暇を楽しむ術 (すべ) をあまり身につけていない) であった。このことから、典型的には、余暇を楽しむ術を知らないことが余暇を楽しめない最も大きな理由になっていると思われる。

今回の調査票は、余暇に関して否定的な記述がされている 8 項目全部に、“まったくそのとおりである” と回答する (「余暇は完全に退屈である」ということを意味する) と、トータルスコアは 56 点となる (8 項目 × 7 点)。また、8 項目全てに “ほとんどそうは思わない” と回答すると 16 点となることから (8 項目 × 2 点)、平均点が 17.96 であることは、平均的には、回答者の方々は余暇を「退屈ではない」ものとして考えている、と捉えることができる。

(2) 余暇退屈度とそのサブスケール

先行研究では、余暇退屈度は一つの独立した尺度として取り扱われてきたが (Iso-Ahola & Weissinger; 1985, 1987)、質問の内容から因子化を試みると、土屋と渋谷 (1998) の報告同様、本研究においても、余暇退屈度には 2 つのサブスケールの存在が確認された。

因子分析 (Promax Orthoblique Rotation with Kappa=4) の結果は、表 4-3 に示した。全分散の Extraction は、前述の 2 因子で全分散の 67.81% の説明力であり、分散の説明力の点に関しては十分であった。この 2 因子の内容については、表 4-4、表 4-5 及び図 4-5 を参照されたい。実測数値に基づいた 2 因子間の相関は、.626 であり、因子分析で推計された相関と非常に近かった。

表 4-3. 余暇退屈度の因子分析 (Promax)

Factor	Extraction Sum of Squared Loadings			Rotation
	Total	Variance Explained	Cumulative (%)	Total
1	4.407	55.090%	55.090%	3.813
2	1.017	12.716%	67.806%	3.682

表 4-4. 余暇退屈度の因子分析 (相関 Matrix)

Component	1	2
1	1.000	.612
2	.612	1.000

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Promax with Kaiser Normalization.

表 4-5. 余暇退屈度の因子分析 (Pattern Matrix)

	Component	
	1	2
寝て過ごす	.911	-.282
術を身につけていない	.808	-1.169E-02
余暇は楽しめない	.678	7.827E-02
どうし悪いかわからない	.658	.273
やりたいことをやっているわけではない	.625	.325
自由時間は無駄	-5.808E-02	.909
自由時間が面倒で厄介	-.127	.892
自由時間は退屈	5.957E-02	.829

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Promax with Kaiser Normalization.

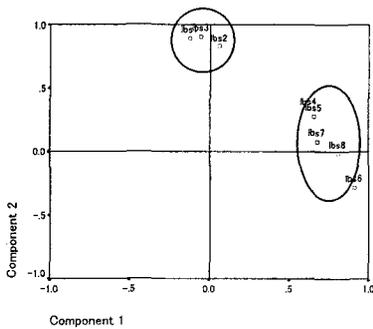


図4-5 余暇退屈度の成分プロット

第一因子は、明らかに項目1、項目2、項目3で成立する因子で、積極的な余暇行動の展開に関して「陰性」として位置づけられる。そこで、我々はこの因子をLeisure Negativeと名づけた。第二の因子は、項目4、項目5、項目6、項目7、項目8で成立しているが、この因子は、余暇に関わる技術が無いが為に、自由時間があると退屈さを経験してしまう人々が高い値を示す因子である。そこで我々は、この因子をNo Skillと名づけた。

スケール全体の信頼性係数はクロンバックのアルファで.88であり(表4-6)、独立した尺度としての一貫性を保持しているものと考えられる。また、それぞれのサブスケール毎の信頼性は表4-6に示す通りで、それぞれスケールとしての一貫性を保持しているものと考えられる。

表4-6. 余暇退屈度

スケール	最低	最高	平均	信頼性	標準偏差	標準誤差
No Skill	5	30	12.50	.84	5.70	.32
Leisure Negative	3	18	5.70	.82	2.99	.17
Total LB	8	42	17.96	.88	7.92	.45

信頼性：クロンバックのアルファ

また、余暇退屈度に関する共分散構造分析の結果は、表4-7及び図4-6に示した。この結果も、Leisure NegativeとNo skillという2つの因子が余暇退屈度を説明するという概念を支持するものであった。

表4-7 フィット指数

Fit Index	Model Value	Acceptable Level
Chi-square	14.120 (p = .365)	p > .05
GFI	.988	GFI > .90
AGFI	.967	AGFI > .90
RMSEA	.017	RMSEA < .05
TLI	.998	TLI > .90
NFI	.991	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

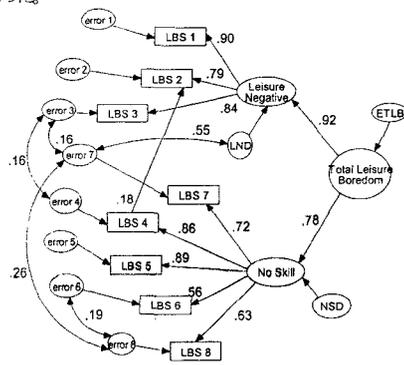


図4-6 余暇退屈度モデル

(3) 余暇退屈度とレジャー活動

余暇退屈度とレジャー活動の頻度は以下(表4-8)の通りである。

ここからは、「余暇退屈度の高い人は余暇活動をする頻度が低い」という傾向がわかる。

表4-8 余暇退屈度とレジャー活動の頻度のクロス集計 (Categorized)

Count		Categorized Total Leisure Activity								Total	
		15	25	35	45	55	65	75			
Categorized	8										
Total	13		3	3	26	25	12	4			70
Leisure	18	1	3	15	10	16	18	3		1	68
Boredom	23		10	10	10	16	6	2			45
	28		1	11	11	11	4	1			28
	33		9	10	10	2	5				26
	38			1	1	1	1				2
	43			1	1						1
Total		2	29	92	105	62	14	3			307

5. まとめ

我々の研究は Iso-Ahola & Weissinger (1985, 1987)の結果を否定するものではなく、余暇退屈度 (Leisure Boredom) は一つの首尾一貫した尺度として存在するが、少なくとも日本人を対象にした場合、地方都市のみならず都市部においても、この尺度にこれまで報告されていなかった下位構造が存在すると主張するものである。