

## レジャー・アセスメントと施策構築に関する基礎的研究

○土屋 薫（江戸川大学）、茅野宏明（武庫川女子大学）、マーレー寛子（平安女子大学）、  
佐橋由美（大阪樟蔭女子大学）、佐藤馨（びわこ成蹊スポーツ大学）

キーワード：余暇診断、レジャー診断ツール、レジャー志向性尺度、流山グリーンチェーン戦略

### 1. はじめに

本学会の関わる研究領域における尺度研究の嚆矢として、LDB (Leisure Diagnostic Battery: 余暇生活診断テスト) の日本語オリジナル版作成に関する研究が挙げられる（野村・茅野・清水・西原・浮田・西 1994）。これをきっかけとして、90年代半ばから後半にかけて、LBS (Leisure Boredom Scale: 余暇退屈度) やLSS (Leisure Satisfaction Scale: 余暇満足度) 、GLSS (Global Leisure Satisfaction Scale) 、ILM (Intrinsic Leisure Motivation Scale: 内的余暇動機尺度) といった尺度に関する検証が一通り名乗りを挙げた。しかしながら、それ以降、学会大会・学会誌において尺度研究自体が散発的にしか見受けられなくなる。

周知の通り、上記の諸尺度は「レジャー・アセスメント・ツール」として、北米大陸を中心として余暇診断に資する目的で開発されてきた。したがって、言語や文化、社会的規範・コンテクストの異なる日本において、それらが等しく妥当性や信頼性を保ち得るとは限らない。またこれらの先行研究においては、必ずしもサンプル抽出に拘泥していないかかったり、大学生を中心としたサンプルによる検証にとどまるものが多い。これは、それらの研究が先端者であるがゆえに生じる問題であり、本来なら研究領域として市民権を得、多方面において継続的に検討されるべきものであろう。

本学会における尺度研究がまだ発展的に展開されていない理由として考えられることは、ひとつには余暇診断の流れが個人的なものとして認識される傾向にあることが挙げられるだろう。これは反面、診断に際して個人的な熟達で左右されかねない状況をも内包している（茅野 2005）。このような問題意識のもと、本研究では、発達モデルとしてレジャーをとらえて余暇診断の際の枠組みとして利用することを想定した「レジャー志向性尺度」（佐橋・佐藤 2007）に着目した。具体的には、サンプルを大学生から一般市民にまで拡げたときにも尺度として有効な結果を保持し得るのか、検証することを目的とする。

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

本研究は、平成20年度江戸川大学学内共同研究費にて実施した市民意識調査（千葉県流山市）の質問紙の一部に組み込んだレジャー志向性尺度（一部改定版）の集計結果を用いた。

#### (1) サンプル

調査対象者のサンプリングには層化二段無作為抽出法を用いた。手順としては、流山市を自然条件・社会条件に沿って4地域に分け（図1：北部・中部・南部・東部）、調査区域の選挙人名簿を用いて地域区分ごとに一定数のサンプルを抽出した。

#### (2) 手続き

2008年4月に郵送法による質問紙調査として実施した。

#### (3) 質問紙の構成

質問紙全体は、i) 職業、ii) 家族構成、iii) 住まいの形態、iv) 居住年数、v) 緑への関心、vi) 地域コミュニティへの親和性、vii) 行動範囲、viii) レジャー志向性、ix) LBS および ILM (どちらも短縮版) 、x) メディア使用、xi) 主観的な幸福感、xi) 性格特性（社交性、ソーシャルスキル、自己効力感）で構成した。

#### (4) 分析

志向性尺度の反応結果に対して因子分析を行ない尺度の構造を明らかにし、先行研究の結果と比較した。

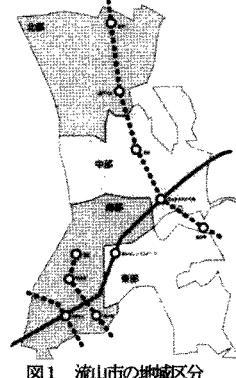


図1 流山市の地域区分

### 3. 結果と考察

#### (1) 流山市の地域特性

本研究におけるフィールドは、「都心から一番近い森の街」を謳う千葉県流山市である。流山市では、このような街づくりを実現するために、グリーンチェーン（以下「GC」と表記）戦略という施策を都市環境整備上の重点項目としている。GC戦略は、都市開発事業によって一度は減少した緑を、質、量両面から回復させようとする、自然環境再生プランである。それは、地域住民が各自の家庭において緑の効果を活かした住まいづくりを実践することで、一定の量と質の緑を連続的に確保しようとするものである。具体的には、市が定めたGCの認定基準を満たす家屋を増やして「緑の連鎖」を作り出し、夏に快適に過ごせるクールアイランドの実現を目指すものである。

GC認定 자체は、2006年（平成18年）にスタートし、接道部緑陰化・敷地内緑化・敷地内通風に関する条件に適合した物件にのみ与えられる。特に敷地内緑化は、法定建ぺい率の関数で明示されており、戸建て住宅のみならず、集合住宅もその対象内に定められている。

市内は、東武野田線江戸川台駅を中心とした住宅街からなる北部、2005年のつくばエクスプレス開業を期に再開発が進んでいる中部、JR武蔵野線南流山駅と流山電鉄沿線を含み江戸時代からの中心地である南部、交通網・商圏とも隣接する松戸市および柏市に依存する東部という、4つの異なるカラーを持った地区から構成されている。

#### (2) レジャー志向性尺度の構造

先行研究においては、レジャー志向性尺度は32項目から構成されている（佐橋・佐藤 2007）。各項目においてレジャー場面における考え方・行動傾向を表す内容的に相反する2つの文章「A〇〇〇・・・」「B〇〇〇・・・」が示されており、自分がどちらの傾向を持つか回答する形式となっている。この32項目は、i) 長期的展望・向上（8項目）、ii) 活動性（8項目）、iii) 対人関係（4項目）、iv) 主導性（4項目）、v) 利他主義（4項目）、vi) 自然志向（4項目）という6つのサブスケールから構成されている。

今回の調査では、流山市の地域特性に鑑み、先行研究において比較的寄与率の高くなかった項目を、i) 長期的展望・向上、ii) 活動性からそれぞれ4項目ずつ減らした上で、自然志向に関わる項目を二つ増やした（表1の最後の2項目：「夏の暑い日はエアコンが必要だ」「自然は守り育てるものだ」）。

表1 レジャー志向性尺度（流山版）の単純集計結果

N=498 NA=16.3%

文章「A」	A いは A いは B	B いは B いは A	文章「B」	
例 果物では、リンゴが好きだ	1 いは A いは B	2 いは B いは A	3 いは B いは A	4 いは A いは B
余暇時間には、体を動かしたい	11.1 いは A いは B	28.8 いは B いは A	23.3 いは B いは A	55.6 いは A いは B
余暇時間には家にいたい	6.6 いは A いは B	25.9 いは B いは A	36.3 いは B いは A	44.9 いは A いは B
旅行するなら人があられるる雰囲気などところ	1.2 いは A いは B	1.8 いは B いは A	32.1 いは B いは A	46.6 いは A いは B
余暇時間は一人で過ごしたい	10.5 いは A いは B	31.7 いは B いは A	31.7 いは B いは A	75.6 いは A いは B
暇なときは遊びたい	11.0 いは A いは B	29.1 いは B いは A	34.6 いは B いは A	52.2 いは A いは B
手軽で誰にでも楽しめる活動が好き	15.7 いは A いは B	47.6 いは B いは A	15.3 いは B いは A	52.0 いは A いは B
人が集まる社交的な場面では、輪の中心にならってみたい	3.4 いは A いは B	18.9 いは B いは A	43.3 いは B いは A	77.7 いは A いは B
人の遊びごとには喜びがなので自由時間にはそのような活動を行なう	2.0 いは A いは B	14.9 いは B いは A	44.6 いは B いは A	72.3 いは A いは B
自然の中にいると落ち着く	31.1 いは A いは B	39.4 いは B いは A	5.6 いは B いは A	1.1 いは A いは B
余暇時間は、人を誘って一緒に何かをして過ごしたい	4.0 いは A いは B	26.5 いは B いは A	37.6 いは B いは A	32.7 いは A いは B
趣味活動は、資格取得や技術向上を視野に入れるのがいい	4.0 いは A いは B	14.5 いは B いは A	41.1 いは B いは A	42.3 いは A いは B
自分が中心になって計画する方が楽しい、好き	5.2 いは A いは B	23.3 いは B いは A	36.7 いは B いは A	8.4 いは A いは B
自分は、ボランティア活動や地域活動などにはあまり参加しないと思う	3.8 いは A いは B	25.7 いは B いは A	40.0 いは B いは A	84.4 いは A いは B
スポーツ、フィットネスに努めている	10.0 いは A いは B	22.1 いは B いは A	35.7 いは B いは A	15.9 いは A いは B
トライペ等にかけるのが楽しい	25.9 いは A いは B	40.8 いは B いは A	13.3 いは B いは A	38.8 いは A いは B
家において木、灌木、インターネットなどの観光資源を見る方が楽しい				
自然は守り育てるものだ				

### (3) レジャー志向性尺度の有効性

先行研究と同様（佐橋・佐藤 2007）、6つの因子構造が確認されており（表 2）、因子ごとの信頼性係数を見ても、これら下位尺度の内的一貫性がある程度高いものとしてとらえることができる。ただ、先行研究においては「活動性」の因子を構成する項目として位置づけられていた項目 15（旧項目 18）と項目 2（旧項目 2）が、今回の調査では「対人関係志向」の因子に括られている。これは先行研究における「活動性」の因子の中に、「身体的活動性」と「刺激希求」という二つの要素が潜んでおり、今回のサンプルでは後者が「対人関係志向」と結びついたものと考えられる。

寄与率の点から見ると、先行研究が「長期的展望・向上」と「活動性」が高いのに比べ、本研究のサンプルでは、「長期的展望・向上」が最も低くなっている。この結果が、大学生を中心とした先行研究と一般市民を対象とした本研究のサンプル特性に依存するもののかどうかについての判断は、今後の調査研究の成果が待たれる。

## 4. 参考文献

- 茅野宏明、内の余暇活動スケールと余暇退屈度スケールの解説シートの実験開発、レジャー・レクリエーション研究 55 : 36-39、2005  
野村一路・茅野宏明・清水やすこ・西原隆一・浮田千枝子・西麻里子、「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 : 60-108、1994  
茅野宏明・中澤由夫・平岡貴子、余暇生活診断のツール開発に関する研究、自由時間研究 17 : 31-50、1995  
野村一路・坂野公信・佐橋由美・茅野宏明・綿祐二・浮田千枝子・辰巳厚子、余暇生活設計のためのツール開発に関する研究、自由時間研究 19 : 11-25、1996  
野村一路・佐橋由美・茅野宏明、余暇生活設計のためのツール開発に関する研究（II）-ILM 日本語版の信頼性と妥当性に関して-、自由時間研究 21 : 40-49、1997  
佐橋由美・佐藤馨、レジャー志向性尺度の開発に関する研究（2）-多様な大学生における調査データから志向性尺度の今後を展望する-、レジャー・レクリエーション研究 59 : 52-55、2007  
田口節芳・富永徳幸・折本浩一・谷岡憲三、大学生のレジャーにおける退屈感、レジャー・レクリエーション研究 40 : 11-23、1999  
土屋薰・澁谷泰秀、レジャー行動モデルの行動計量学的分析、レジャー・レクリエーション研究 39 : 32-35、1998  
土屋薰・澁谷泰秀、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-、レジャー・レクリエーション研究 41 : 42-45、1999  
土屋薰・澁谷泰秀、レジャー行動とストレスコーピング、レジャー・レクリエーション研究 43 : 26-29、2000  
土屋薰・澁谷泰秀、都市部における余暇退屈度の特性、レジャー・レクリエーション研究 46 : 79-82、2001  
土屋薰・澁谷泰秀、余暇満足度の測定と施策展開の可能性に関する基礎的研究、青森大学研究紀要第24巻第1号、2001  
土屋薰・澁谷泰秀、都市部における余暇満足度の特性、レジャー・レクリエーション研究 49 : 30-33、2002  
土屋薰・澁谷泰秀、青森市における余暇退屈度の特性、青森大学研究紀要第24巻第2号、2002  
土屋薰・澁谷泰秀、ストレスと余暇行動におけるニーズ形成、青森大学研究紀要第24巻第3号、2003  
土屋薰、「豊かさ指標」を読み込むためのツールに関する基礎的研究、青森大学地域問題総合研究所年報地政社会研究第12号、2004  
土屋薰、豊かさを感じる「技術」に関する考察 -レジャー行動モデルからのアプローチ-、情報と社会第16号、2006

表2 レジヤー志向性尺度の基本等計量および因子分析の結果

旧 番号	新 質問内容(+)	質問内容(-)	平均		SD	対人関係	主導性	利他主義	活動性	自然志向	長期的	$\alpha$
			左向									
*12 *10 B 一人で趣味に没頭	A 趣かひと一緒に過ごす	2.27	.789	.741	.124	.134	.048	-.153	.028	.752		
4 4 A 一人で過ごしたい	B 友達と過ごしたい	2.43	.827	.675	.045	.096	.085	-.050	-.005			
20 17 A 一人で音楽鑑賞や読書をしている	B 友人も家族ともしゃべりをしている	2.43	.836	.540	.067	-.086	-.026	-.181	.054			
2 2 A 家にいたい	B 出かけたい	2.71	.849	.505	.110	-.080	.265	.036	.018			
*18 *15 B 家で雑誌やインターネットの観光情報を見る方が楽しい	A ドライブや旅行に出かけるのが楽しい	3.06	.895	.473	.151	-.001	.200	.244	-.017			
*28 *23 B 私の趣味活動は一人でするものが多い	A 私の趣味活動は他の人と一緒にするものが多い	2.34	.866	.459	.126	.168	.183	-.131	-.030			
*23 *19 B 提案された計画に乗ついて行くのは嫌い	A 最初に計画を提案するのは嫌い	2.35	.752	.116	.802	.054	.116	.040	-.013	.775		
31 25 A 何かを計画するとき、たいてい自分が中心になつて進める役だ	B 何かを計画するとき、たいてい自分が中心になつて進める役だ	2.26	.716	.120	.708	.137	.026	-.007	.093			
*15 *12 B から譲られるのを待っているほうが気楽だし、好き	A 自分が中心になつて計画するほうが美しいし、好き	2.38	.756	.198	.628	.087	.067	.087	.233			
*7 *7 B あまり目立たず控え目	A 人が集まる場面では目の中心	2.10	.769	.325	.441	.100	.086	-.043	.055			
*24 *20 B 自由時間は自分のために使いたい	A 自由時間ににおける社会や人の役に立たない	2.31	.781	.021	.153	.719	.193	-.003	.110	.771		
*8 *8 B 自由時間は自分の楽しみや将来のために使いたい	A 人の役に立つことは豊かなので自由時間にはそのような活動を行つ	2.00	.760	.025	.079	.648	.124	-.018	.097			
32 26 A まずは自分の方が優先されると思う	B 積極的にボランティア活動や社会貢献に関わつていいきたい	2.34	.667	.109	.079	.617	.015	.058	.151			
16 13 A ボランティア活動や地域活動などにはまづ関わらない	B ボランティア活動や地域活動など、時間があつたらしてみたい	2.56	.824	.113	.013	.585	.185	.131	.260			
*25 *21 B 休養するほうがリフレッシュ(エネルギー充電)になる	A 休養に活動すまうがリフレッシュ(エネルギー充電)になる	2.61	.836	.237	.224	.182	.182	-.069	.004	.527		
*1 *1 B ゴロゴロしてみたい	A 体を動かしたい	2.80	.832	.264	.099	.644	.063	.169				
*17 *14 B 休養、リラックスにつとめている	A スポーツ、フィットネスにつとめている	2.31	.914	.257	.174	.126	.562	-.020	.023			
- 28 A 自然は守り育てるのだ	B 自然は遊び場	1.82	.771	.045	.056	-.090	-.197	-.117	.002			
*11 *9 B 人の中によると落ち着く	A 自然の中にいるど素ちんぐ	3.34	.682	-.122	.013	.046	-.009	.638	-.106	.623		
*7 *22 B 繁華街などの多いところに行きたい	A 人のいない静かな場所に行きたい	3.00	.722	-.236	.012	-.049	-.052	.603	-.019			
*3 3 A 旅行するなら人がふれる様多なところ	B 旅行するなら自然豊かなところ	3.48	.654	.010	-.066	-.006	.114	.597	.013			
19 16 A 道路問題や食の安全などには興味がない	B 自然の中でのスローライフにあこがれる	3.12	.706	.037	.135	.050	.046	-.341	.120			
*21 18 A 面倒なことは避けたがる活動をする	B 今は知識や技能がなくて努力すればできるようになると思う	2.24	.791	.040	.127	.096	.021	-.010	.637	.579		
29 24 A 今楽しいことをするのがボリュード	B 将来の自分にとって特なる活動を趣味として行う	2.54	.746	-.011	.087	.175	-.019	.035	.508			
*14 *11 B 趣味活動は目標に關係なく、自分のやり方で楽しめばよい	A 資格取得や技術向上を意識しながら趣味活動をする	1.98	.810	.183	.055	.134	.017	-.190	.425			
5 5 A 娯なときは遊びたい	B 時間ができれば何か覚ひたい	2.50	.858	-.228	-.038	.234	.213	.130	.425			
6 6 A 手軽で誰にでも楽しめる活動が好き	B 技術的で奥深い活動が好き	2.12	.778	-.079	.313	-.042	.070	.027	.333			
- 27 A 夏の暑い日はエアコンが必要だ	B 夏の暑い日は木陰で涼みたい	2.59	.954	.031	-.042	.135	.205	.153	.208			
二乗和												
答与率(%)												
累積(%)												

\*1 旧番号は先行研究(佐藤・佐藤, 2007)における項目番号を指す。新番号は本調査における項目番号を指す。

\*2 因子名は先行研究(佐藤・佐藤, 2007)による。

\*3 得点化はA-Bの順に1→6点を配した。項目番号に\*が付されている場合はA-Bの順に4→1点をとした。

\*4 因子分析は主因子法による因子抽出の後、ハーフクォータによる回転を実行した。