

日本人のレジャーの捉え方に関する研究の試み

その3、大学体育学部生を対象として

○吉川麻里子（スコーレクラブ）、西野 仁（東海大学）、知念嘉史（東海大学）

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3報であり、とくに、大学体育学部生が「レジャーと捉える経験は何か」、「レジャーと非レジャーとを区別する要因は何か」を探ることが目的である。特にNeulingerやKellyらが主張する「選択の自由性の高低」と「内発・外発的動機」の2つの軸により、レジャーと非レジャーを峻別しようとする考え方が、日本の体育学部学生にあてはまるか否かを、Experience Sampling Method を用いて収集した日常生活経験のデータをもとに検討した。

本研究において、次のような3つの仮説を設定した。

①大学生がレジャーと捉える経験は、「友人」と「自宅以外」で行う「外食」「カラオケ」「旅行」「ドライブ」のような「いつもとは違う」経験である。

②大学生は、その活動を選んだ「選択の自由性」が高く、その活動を行った動機が「内発的」である時、大学生はその経験をレジャーとして捉える。

③レジャーと非レジャーを判別する要因の一つには、経験中の気分が Positive（肯定的、あるいは積極的）であることが挙げられる。

II、研究の方法

上述の目的を達成するために、ESMを用いて、大学生の行動と心理を含めた日常経験に関するデータを収集し、集計・分析した。

1) 調査方法

ESMにより、母集団である「日常生活経験」から、「経験の標本」として異なった時点の経験をランダムに抽出した。

2) 調査票と調査内容

本調査では、Larson や西野が作成したESFを大学生に適用できるように項目内容を部分的に変更したものをを用いた。内容は、ポケットベルの呼出し受信時の活動の種類、場所、同伴者、気分、その経験場面に対する態度や意識であり、活動の種類、場所、同伴者については自由記述を、気分とその場面に対する態度や意識については7段階のリッカートタイプの尺度を用いた。

3) 調査の実施

調査時期：1995年12月

調査対象：性別層化無作為抽出による大学体育学部3年生40名（男女各20名）

ポケットベルの呼びだし：8:00am～11:59pmの間にランダムな時刻に7回1週間（木曜日から水曜日まで）

回答数：総回答数：1485（75、8%）

ポケットベルの呼びだし後2時間以内に回答した数：1318（69、0%）

III、結果

レジャー経験と非レジャー経験は、それぞれの日常生活経験をレジャーと捉えるかどうかの質問にたいする回答結果によって峻別した。

1) レジャー経験と非レジャー経験

大学生は、日常生活経験の14、5%をレジャー経験として、また37、9%を非レジャー経験と捉えている。

2) レジャー経験と非レジャー経験の内容

(1) 活動の種類：主としてレジャー経験だと認識している活動は、付き合い、麻雀、テレビゲーム、音楽を聴くなどであった。またテレビやラジオの視聴、食事、通学、休息、身の回りの用事などは、レジャーと非レジャーの両方と捉えられている。学業、アルバイトは、非レジャーととらえられており、スポーツも数は少ないが非レジャーと捉えられている場合があった。

(2) 場所：レジャー経験は、飲食店や娯楽施設、友人宅、郊外・自然で行われている。また、自室での経験は、レジャー経験と非日常経験がほぼ同数であった。

(3) 同伴者：家族と友人と一緒にいる時は、レジャー経験だという回答が多かった。逆に一人でいる時は、非レジャー経験がレジャー経験を上回った。恋人といる場合には、レジャー経験である方が多かったものの非レジャー経験と捉える経験も5%と多かった。

(4) ムード：表1は、レジャー経験と非レジャー経験におけるムードスコアの平均である。全ての項目において、有為な差が認められた。特にレジャー経験でスコアが高かった項目は、自由、リラックス、安定、満足などであった。

表1 レジャー経験と非レジャー経験におけるムードの平均と標準偏差

項 目	レジャー		非レジャー		項 目	レジャー		非レジャー	
	7←-----→1	MEAN S.D.	MEAN S.D.			7←-----→1	MEAN S.D.	MEAN S.D.	
安定・いらいら	5.70	1.32	4.54	1.78	リラックス・・・緊張	5.77	1.37	4.65	1.62
わくわく・退屈	4.58	1.59	3.61	0.96	満足・・・不満足	5.49	1.35	3.99	1.33
幸せ・・・不幸せ	5.43	1.30	4.08	1.24	おだやか・・・不安	5.28	1.31	4.41	1.49
嬉しい・・・嫌な	5.10	1.30	3.70	1.21	ひま・・・忙しい	4.34	1.47	3.66	1.49
自由・・・束縛	5.97	1.26	4.06	1.92	爽やか・・・重苦しい	4.90	1.18	3.70	1.24

(5) 経験場面にたいする意識について：非レジャー経験と比べ、より「自分で選んだ」、「気に入っている経験」をレジャー経験と捉える傾向が認められた。

3) レジャー経験と非レジャー経験の判別

SASプログラムを使ってのレジャー経験と非レジャー経験の判別は、「やらなければならないかどうか」と「気に入っているかどうか」の二項目では、レジャーについて86、91%、非レジャーについて77、15%を正しく判別している。しかし、ムード項目の第一主成分（Positiveな気分）と、第二主成分（ゆとり気分）と、「気に入っている」（経験に対する愛好度）、「いつもとは違う経験」（非日常性）の項目による場合は、レジャー経験については89、01%が非レジャー経験については、78、01%が正しく判別され、最も高い率であった。

IV、考察

これらの結果は、仮説については、ほぼ実証されたと考える。この研究においても、分析結果は、十分に理解し得るものであり、ESMを用いた研究方法がこの種の研究に適していることを示唆していると考えられる。