

レジャー・アセスメントと施策構築に関する基礎的研究(3)

ー熊本市民調査によるレジャー志向とその実態の検討ー

○佐藤馨(びわこ成蹊スポーツ大学) 佐橋由美(大阪樟蔭女子大学) 土屋薫(江戸川大学)
レジャー志向、レジャー行動、レジャーの促進

1. 研究の目的

成人のレジャーを推し進めるにあたり、個人のレジャーに対する意識や行動、すなわちレジャー志向性との関連からその活動を検討することが必要と考え、レジャー志向性を測定する尺度の開発およびその志向性とレジャー活動との関連を検討した(佐藤,2008、佐橋,2009)。レジャー志向性尺度においては概ね信頼性と妥当性が得られたが、対象が大学生であったため、さらに幅広い年齢に向けた調査データの収集が必要と考えた。また先の研究(佐藤,2008、佐橋,2009)において、レジャー志向性の強弱で活動内容や頻度に違いがあることが示唆された。すなわち、レジャー志向の違いを分類することで、そのグループに適した支援やアプローチが提案可能であることが分かった。

そこで本研究は、レジャーを積極的に推進するための効果的な方策を検討し、得られたデータからどのグループにレジャーの働きかけをすることが有効なのか、実証的に検討することを目的とした。

2. 研究の方法

調査対象は熊本市に在住する20～65歳の男女2,000名とし、サンプリングは熊本市男女共生推進課の協力のもと住基ネットを用いて抽出した。調査期間は2008年3月14日(金)から同年4月7日(月)にわたり、調査方法は郵送法による調査票の配布および回収を行なった。回収率は38.6%であった。本研究は科学研究費補助(No.19500550)を受けている。

3. 結果および考察

(1) サンプルの属性

本研究のサンプルの属性は、平均年齢が46.71歳、性別は男性38%、女性62%であった。年齢は20歳代13.1%、30歳代20.3%、40歳代18.3%、50歳代27.2%、60歳以上21.1%であった。職業形態は会社員・団体職員が最も多く42.5%、次いで専業主婦20.8%、パート・アルバイト14.3%、以下自営業13.2%、学生・無職9.2%であった。

(2) レジャー志向性尺度の構造

レジャー志向性尺度用いてその因子構造を検討するため、個々のレジャーに対する意識や行動を表わした2つの対比文章(A文章、B文章)を提示した。回答者は、自分の考え方や行動に照らして「Aに賛成(4点)」「どちらかと言えばAに賛成(3点)」「どちらかと言えばBに賛成(2点)」「Bに賛成(1点)」の4段階で回答する(表2)。レジャー志向性尺度28項目の因子分析(主因子法、プロマックス回転)を行なった結果、6因子を抽出した(表1)。第1因子は、「自分を向上させたい」「努力すればいつか出来る」「自分にとって糧になる活動をする」「新しく学ぶことをしたい」「資格取得や技術向上を視野に入れる」「時間があれば学びたい」「奥深い活動が好き」「趣味でも努力は惜しまない」、以上8項目の負荷量が高く、非常に向上心に溢れるため「長期展望・向上因子」(α 係数=.791)とした。第2因子は、「計画を提案するのは自分」「計画は自分が進める」「計画するのが好き」「輪の中心になりたい」の4項目の負荷量が高く、レジャー活動で中心的役割を担っていることから「主導性因子」(α 係数=.764)とした。第3因子は、「人を誘って過ごしたい」「友人と過ごしたい」「趣味は他の人とする」「友人や家族とおしゃべりをする」、この4項目の負荷量が高く、レジャー活動で他者関係を重視しているため「対人関係志向因子」(α 係数=.754)とした。第4因子は、「体を動かす方

がリフレッシュする」「体を動かしたい」「スポーツ・フィットネスに努めている」「活動的に過ごしたい」の4項目の負荷量が高く、身体活動に意欲的として「身体活動因子」(α 係数=.752)とした。第5因子は、「社会や人の役に立ちたい」「人の役に立つことが嬉しい」「ボランティア活動や社会貢献に関わりたい」「ボランティア活動や地域活動等に参加したい」の4項目の負荷量が高く、奉仕意欲が高いことから「利他主義因子」(α 係数=.73)とした。第6因子は、「レジャーは外に出かけたい」「ドライブや旅行に出かけるのが楽しい」「外出が好き」「映画やコンサートに出かける」の4項目の負荷量が高く、外出を好み、自己体験を重視しているため「外出・直接体験因子」(α 係数=.63)とした。

(3)レジャー志向性パターンの検討

先の尺度から6因子抽出後、各因子を構成する項目の合計得点を算出し、平均値を計算した。これを因子得点とし、そこからレジャー志向性パターンを検討するためクラスター分析(Ward法)を行なった。

その結果、ツリーダイアグラムから5つのクラスターを検出し、さらに各クラスターのレジャー志向性を捉えるため、因子得点パターンを図1に示した。各クラスターにおける因子得点の相対的な分布を見るため、Zスコアを用いている。第1クラスター(n=263)は、対人関係志向因子得点が高いものの、全体として標準から大幅に上下する因子得点は見られず、レジャーに対して平均的な態度を示す「平準型」とした。第2クラスター(n=87)は、全因子得点が標準を大きく下回り、レジャーに対して消極的な態度を示す「消極型」と名づけた。第3クラスター(n=77)は、主導性因子得点が極めて高く、また対人関係志向と外出・直接体験因子得点も標準を大幅に上回っていたため、自己を尊重し、今を優先する「自己中心・現在志向型」とした。第4クラスター(n=161)は、第2クラスターとは逆に全因子得点が標準を大きく上回っており、全クラスターの中で最もレジャー志向で、バランスに優れた「最適型」とした。第5クラスター(n=87)は、長期展望・向上因子得点が高く、併せて

表1 余暇志向性尺度における因子分析結果

No.	1	2	3	4	5	6	α 係数
	長期展望・主導性向上因子	対人関係志向因子	身体活動因子	利他主義因子	外出・直接体験因子		
11 目標に向かって自分を向上させたい	0.75	0.03	0.20	-0.05	-0.01	-0.02	0.79
18 今は知識や技能がなくて楽しめなくても、努力すればいつかできると信じて行動している	0.64	0.09	-0.04	-0.15	0.02	0.08	
25 自分にとって權になる活動をするのが優先だ	0.63	0.01	-0.03	-0.05	-0.01	0.02	
19 余暇新しく学ぶことしたい	0.58	-0.12	-0.12	0.01	0.06	0.17	
12 趣味活動は、資格取得や技術向上を視野に入れるのがよい	0.57	0.03	0.08	-0.10	0.06	-0.08	
4 時間があれば学びたい	0.51	-0.18	0.01	0.16	0.03	-0.15	
5 技術・経験などが必要な奥深い活動が好き	0.48	0.14	-0.04	0.23	-0.18	-0.22	
26 人が集まる社交的な場所では、いかなる努力・労力も惜しまない	0.37	0.13	-0.08	0.13	0.02	0.09	
20 グループで最初に計画を提案するのはたいてい自分だ	0.00	0.82	-0.01	-0.02	-0.01	0.05	0.76
27 計画する時、自分が中心になって進める役だ	0.05	0.71	0.00	0.02	-0.03	-0.02	
13 自分が中心になって計画する方が楽しい、好き	0.03	0.66	-0.12	0.02	0.02	0.11	
6 人が集まる社交的な場所では、輪の中心になつてほしい	-0.05	0.45	0.22	0.01	0.05	-0.02	
10 余暇時間は、人を誘って一緒に何かをして過ごしたい	0.00	0.01	0.84	-0.06	0.01	0.08	0.75
3 余暇時間は友人と過ごしたい	0.10	-0.12	0.70	0.06	-0.04	0.02	
24 関心の趣味活動は他の人とするものが多い	0.00	0.10	0.58	0.06	0.05	-0.06	
17 余暇時には、友人や家族とおしゃべりする	-0.10	0.02	0.43	-0.03	-0.02	0.16	
22 体を活発に動かす方がリフレッシュ(エネルギー充電)になる	-0.04	0.00	-0.05	0.73	0.07	0.05	0.75
1 余暇時には体を動かしたい	-0.05	-0.02	0.02	0.72	0.02	0.08	
15 スポーツ・フィットネスに努めている	-0.04	0.09	0.05	0.54	0.09	-0.12	
8 作業や手仕事をして活動的に過ごしたい	0.13	-0.02	0.03	0.53	-0.08	0.13	
21 自分の自由になる時間を利用して、社会や人の役に立ちたいと思う	0.02	-0.02	0.03	0.00	0.78	-0.02	0.73
7 人の役に立つことが嬉しいので、そのために余暇時間を使いたい	-0.14	0.08	0.07	0.12	0.61	-0.15	
28 ボランティア活動や社会貢献できる活動に関わりたいたい	0.10	-0.07	-0.08	-0.03	0.59	0.06	
14 ボランティア活動や地域活動に参加してみたいと思う	0.13	0.01	-0.04	0.04	0.53	0.10	
2 余暇時間には出かけた	-0.01	-0.11	0.12	0.21	-0.08	0.59	0.63
16 ドライブや旅行に出かけるのが楽しい	-0.04	0.05	0.03	0.01	-0.03	0.58	
23 外出が好きで、外で面白いことを常に探している	-0.08	0.17	0.03	0.02	0.00	0.50	
9 映画やコンサートを観に出かける	0.14	0.05	0.02	-0.04	0.09	0.30	

※主因子法、プロマックス回転

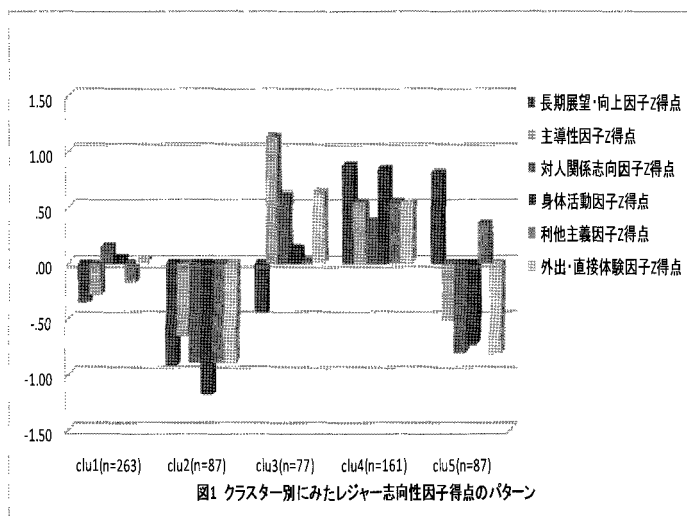


図1 クラスター別みたレジャー志向性因子得点のパターン

第5クラスター(n=87)は、長期展望・向上因子得点が高く、併せて

利他主義因子も標準を上回っていたため、自己研鑽に関心があり、また他者に対して自己を役立てることに興味をもつ「自己啓発型」とした。以上5グループの特徴を踏まえ、実際にレジャーの提案が必要なグループは、平準型、自己啓発型であろう。最適型はすべての因子得点が非常に高く、既に何らかのレジャー活動を行なっている可能性が高く、また自己中心・現在志向型は、主体的行動傾向が見られ、外的刺激によってレジャー活動に接近する可能性よりも、内的刺激によって自発的に接近する可能性が高いため、グループ全体としての働きかけを特定するのは難しいと思われる。

(4)レジャー活動の分類

回答者に12のレジャー活動を提示し、「しない(1点)」「まれにする(2点)」「時々する(3点)」「よくする(4点)」「非常によくする(5点)」で答えを求めた。その得点をもとに因子分析(主因子法、プロマックス回転)を行なった(表2)。その結果、3つの因子が抽出された。第1因子は、「趣味のスポーツ」「競技スポーツ」「健康のためのスポーツ」「野外スポーツ」「スポーツ観戦」の5項目で構成されており、「スポーツ活動因子」(α 係数=.658)とした。第2因子は、「習い事」「文化・芸術鑑賞」「ボランティア・社会活動」「語学・資格取得」「園芸・ペットの世話」の以上5項目で構成されており、「生活文化・教養活動因子」(α 係数=.599)とした。第3因子は、「ドライブ等の外出や行楽」「社交やつきあい」の2項目で構成されており、「社交・行楽活動」(α 係数=.644)とした。

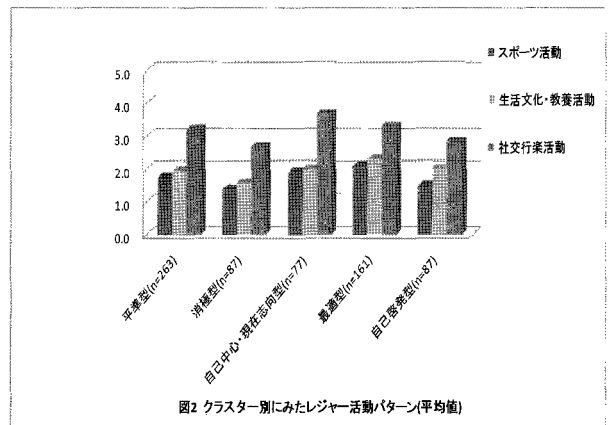
表2 余暇活動における因子分析結果

No.	1	2	3	α 係数
	スポーツ活動因子	生活文化・教養活動因子	社交・行楽活動因子	
3 趣味のためのスポーツ	810	-.036	.036	0.658
4 競技スポーツ	614	-.089	-.046	
2 健康のためのスポーツ	450	.133	-.013	
5 野外スポーツ	384	.144	.021	
1 スポーツ観戦	322	.068	.116	
9 習い事	-.070	627	-.006	0.599
8 文化・芸術鑑賞	-.066	602	.176	
12 ボランティア・社会活動	.156	459	-.100	
10 語学・資格取得	.063	449	-.020	
11 園芸・ペットの世話	.061	304	-.063	
6 ドライブ等の外出や行楽	.002	-.095	862	0.644
7 社交やつきあい	.053	.050	553	

※主因子法、プロマックス回転

(5)クラスター別レジャー活動パターンの検討

12のレジャー活動を因子分析し、3因子が抽出された。さらにその因子を構成する項目の合計得点を計算し、平均値を算出した。その値を因子得点として各クラスターで活動因子の得点パターンを図に示した(図2)。平均値が高いほど活動頻度が高いことを表わす。どのグループも社交・行楽活動量が多いことが分かった。最適型は、スポーツ活動、生活文化・教養活動、社交・行楽活動どの活動量も多く、レジャーを全般的に楽しめるグループであると考えられる。すなわち、外部からの働きかけがなくても充分レジャーに積極的だと言える。自己中心・現在志向型は、生活文化・教養活動とスポーツ活動の頻度が非常に接近している。したがって、このグループに最適な働きかけとしては、即時的な楽しさが得られ、さらに主体的に行えるレジャーの提案が有効だと思われる。さらに平準型は、最適型と同じ程度に社交・行楽活動の頻度が多いことから、このグループには、まず社交



や行楽を入口としたレジャーの提案を行い、そこから徐々に継続的な活動へ移行させることが重要であろう。また自己啓発型は、生活文化・教養活動頻度が高いことから、レジャーも自己の知識を高められる活動を提示することが有効と考える。

(6) クラスター別にみたレジャー活動頻度

ここでは、クラスターごとに全ての余暇活動頻度を示した(図3)。全体として行楽や社交の頻度が高く、また「健康のためのスポーツ」や「園芸・ペットの世話」の頻度も比較的高いことが分かった。こうした傾向は、最近の健康ブームやガーデニングブームの一端と考えられ、特に「したい活動」

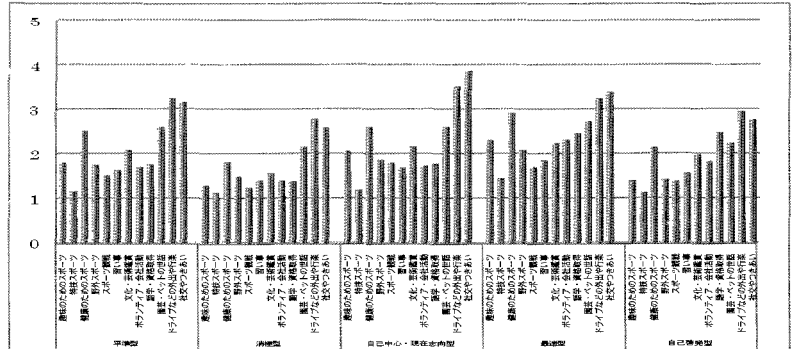


図3 クラスター別にみたレジャー活動頻度(平均値)

が思い浮かばない人々には、情報量やアクセスしやすさの点から、手軽な運動やガーデニングを具体的な活動として提案することも一つと言えるのではないだろうか。

4.まとめ

本研究は、レジャーを積極的に推進するための効果的方策を検討するため、調査データからどのグループにレジャーの働きかけをすることが有効か実証的に検討することを目的とした。因子分析により「志向性」6因子を抽出し、その得点を用いてクラスター分析を行い、試行的に5つに分類した。その中でレジャーに対する働きかけが必要なグループとして、余暇に対して平均的な「平準型」、向上心と他者への奉仕精神に富む「自己啓発型」が浮かび上がり、今後の働きかけで行動変容する可能性が高い推測された。平準型にレジャーの提案を行う際、レジャーに身体活動や対人関係を志向する傾向があること、さらに社交・行楽の活動頻度が多いことを踏まえ、他者交流やコミュニケーションを伴うレジャーの提示が必要であろう。すなわち、レジャーを手段として外界や他者とのコミュニケーションを図ることにより、持続的なレジャー活動を可能にすると考える。一方、自己啓発型に対してレジャーへの働きかけを行なう場合、長期展望や向上心が高く、自分よりも他者のために行動する傾向があることから、資格や高い知識を有するボランティア活動等の提案が最適であると思われる。

一方、レジャー志向があり活動全般に積極的に取り組む傾向が見られた最適型は、特に何か提案をするというよりも、レジャー生活を充実させているロール・モデルとして社会に提示していくことが重要である。というのも、レジャーへアプローチする具体的計画や策を持たない人々(本研究では消極型に属する人々)にとって、最適型のレジャー行動はよいお手本になり得るからである。また自己中心・現在志向型は、個人を基本とした即時的な楽しさを追求するレジャーを志向しているため、まず即座に具体的な楽しさを味わえるレジャーの提案が重要と考える。最後に、全般的に活動量の少ない消極型は、生活におけるレジャーの重要性を再認識させる必要があるであろう。仕事と私生活の共存(ワーク・ライフ・バランス)が重視される昨今、こうした人々に対するレジャーへの啓蒙は急務である。今後、このグループに属する人々に具体的なレジャーの提案を行なうためには、レジャーだけでなく生活全般の考え方についても明らかにすることが課題となるであろう。

引用文献

佐藤馨(2008) スポーツ活動参加促進に向けた予備的研究、びわこ成蹊スポーツ大学紀要、第5号、173-185

佐橋由美(2009) “最適な”レジャースタイルを特徴づける中核要素としての志向性概念の検討、大阪樟蔭女子大学学術研究会人間科学研究紀要、第8号、25-37