

レジャー志向性尺度に見られる流山市の特徴

土 屋 薫*

要 約

わが国におけるレジャー尺度研究は、未だ北米の先行研究を消化して自分たちの社会に適用する段階にまでは至っていない。これは余暇診断にまで通じる問題である。レジャー活動を発達モデルとして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)について検討することは、2つの問題の解決に糸口をあたえるものとして注目に値する。

本研究では、大学生を中心とした先行研究と一般市民を対象としたサンプルを比較することによって尺度の検証を試みたが、その結果、尺度としての安定性については確認された。ただし、因子寄与率が一般性を保持し得るのか、サンプル特性に依存するものな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。

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

わが国のレジャー研究の領域において、尺度研究の嚆矢として挙げられるものに、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、尺度研究自体が散発的にしか見受けられなくなる。

そもそも上記の諸尺度は、「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た

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・コンテキストの異なる日本において、それらが等しく信頼性や妥当性を保ち得るとは限らない。またこれら日本の先行研究においては、パイロット研究であるがゆえの限界として、必ずしもサンプル抽出に拘泥していなかったり、大学生を中心とした偏ったサンプルによる検証にとどまっている。これは、それらの研究が端緒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たのち、継続的に検討されるべきものであろう。

わが国における尺度研究がい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ている傾向にあることが挙げられるだろう。これは、余暇診断に際して、診断する側の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。た

2008年11月28日受付

* 江戸川大学 ライフデザイン学科准教授 レジャー社会学、レジャー産業論

だし今のところ、この尺度の検証は偏ったサンプルでしか行われていない。

そこで本研究では、サンプルを大学生から一般市民にまで広げたときにも、この「レジャー志向性尺度」が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) レジャー志向性尺度、ii) レジャー活動の実態、iii) LBS および ILM（どちらも短縮版）、iv) QOL（クオリティ・オブ・ライフ）、v) 休日・平日の行動範囲、vi) 地域コミュニティへの親和性、vii) 性格特性（社交性、ソーシャルスキル、自己効力感）、viii) メディアの使用実態、ix) デモグラフィックで構成した。

(4) 分析

レジャー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。

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、地域住民が各々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認定自体は、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

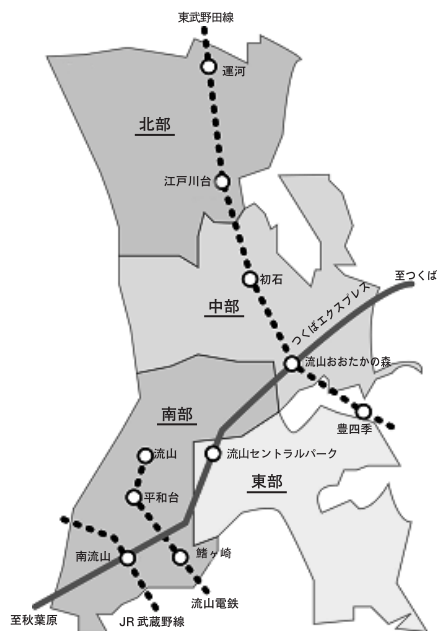


図1 流山市の地域区分

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成る北部、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・商圈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 ○○○…」 「B ○○○…」 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について、i) 長期的展望・向上、ii) 活動性からそれぞれ3項目ずつ減らした上で、自然志向に関わる項目を2つ増やした（表1・表2：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1

文章「A」	A	どちら ばA かと	どちら ばB かと	B	文章「B」
例 果物では、リンゴが好きだ	1	2	3	4	果物では、ミカンが好きだ
環境問題や食の安全などには興味がない	3.4	6.2	51.2	22.9	自然の中でのスローライフにあこがれる
余暇時間には、おもに一人で音楽鑑賞や読書をしている	11.2	32.5	32.3	7.6	余暇時間には、おもに友人や家族とおしゃべりをしている
面倒なことはぬきにして、楽しいことや発散できることをしている	12.2	45.4	19.9	6.2	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
グループで最初に計画を提案するのはたいてい自分だ	5.4	27.5	42.2	8.6	提案された計画ののってついて行くのはたいてい自分だ
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	4.2	29.9	37.3	12.2	自分の自由になる時間だからこそ、自分のために使いたいと思う
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	11.0	37.3	27.1	8.2	休養する方がリフレッシュ（エネルギー充電）になる
人のいない静かな場所に行きたい	19.5	46.8	15.3	2.2	繁華街など人の多いところに行きたい
私の趣味活動は他の人とするものが多い	7.0	29.3	32.5	14.9	私の趣味活動は、一人とするものが多い
将来の目標や自己実現等は考えず、今楽しいことをするのがポリシー（信条）だ	6.4	32.3	38.6	6.4	将来の目標や自分にとって糧（かて）になる活動をするのがポリシー（信条）だ
何かを計画するとき、たいてい自分はサポート役だ	9.4	47.4	22.9	4.0	何かを計画するとき、たいてい自分が中心になって進める役だ
自分の行為で人が喜ぶのは嬉しいが、まず自分が優先されると思う	5.6	47.8	26.7	3.6	積極的にボランティア活動や社会貢献できる活動に関わりたいと思う
夏の暑い日はエアコンが必要だ	12.7	24.1	31.7	15.3	夏の暑い日は木陰で涼みたい
自然は守り育てるものだ	31.1	39.2	10.8	2.6	自然は遊び場だ

表2 レジャー志向性尺度（流山版）の単純集計結果2

文章「A」	A	どちらか A	どちらか B	B	文章「B」
例 果物では、リンゴが好きだ	1	2	3	4	果物では、ミカンが好きだ
余暇時間には、体を動かしたい	17.1	39.8	20.3	6.6	余暇時間には、ゴロゴロしていたい
余暇時間には家にいたい	6.6	25.9	36.3	14.9	余暇時間には出かけたい
旅行するなら人があふれる雑多なところ	1.2	3.8	32.1	46.6	旅行するなら自然豊かなところ
余暇時間は一人で過ごしたい	10.6	33.7	31.7	7.6	余暇時間は友だちと過ごしたい
暇なときは遊びたい	11.0	29.1	34.3	9.2	時間ができれば何か学びたい
手軽で誰にでも楽しめる活動が好き	15.7	47.6	15.3	5.2	挑戦的で奥深い活動が好き
人が集まる社交的な場面では、輪の中心 になっていたい	3.4	18.9	43.8	17.7	人が集まる社交的な場面では、あまり目 立たず控えめにしていきたい
人の役に立つことは喜びなので自由時間 にはそのような活動を行う	3.0	14.9	44.6	21.3	自由時間は自分の楽しみや将来のために 使いたい
自然の中にいると落ち着く	37.1	39.4	5.8	1.4	人の中にいると落ち着く
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	28.5	37.6	13.7	余暇時間は、一人で趣味に没頭して過 ごしたい
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	4.0	14.5	41.0	24.3	趣味活動は、目標に関係なく自分のやり 方で楽しめばよい
自分が中心になって計画する方が楽しい し、好き	5.2	33.3	36.7	8.4	人から誘われるのを待っている方が気楽 だし、好き
自分は、ボランティア活動や地域活動な どにはまず参加しないと思う	9.6	25.7	40.0	8.4	ボランティア活動や地域活動、NPO 活動等 に時間があれば参加してみたいと思う
スポーツ、フィットネスに努めている	10.0	22.1	35.7	15.9	休養、リラクセスに努めている
ドライブや旅行に出かけるのが楽しい	25.9	40.8	13.3	3.8	家にいて本・雑誌、インターネットなど の観光情報を見るのが楽しい

送付件数合計 1,602 件に対して、有効回答数 498 で回収率は 31.1%であったが（無回答は 16.3%）、レジャー志向性尺度に関する単純集計結果は表1と表2の通りである。

(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3）、因子ごとの信頼性係数を見ても、これら下位尺度の内の一貫性は概ね高いものとしてとらえることができる。ただ、「活動性」因子と「長期的展望・向上」因子に関するアルファの値が「.507」と「.599」と低くなっているのは、表3からもわかる通り、今回付け加えた自然関係の2項目が影響を与えている

のは明らかである。試みにこの2項目を外して因子分析をかけても因子構造はかわらず、「活動性」因子のアルファは「.750」と「長期的展望・向上」因子のアルファは「.599」と向上した。もちろん尺度全体としても、全28項目で「.754」という値が出ている。

また、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。

表3 レジャー志向性尺度(流山版)の基本等計量および因子分析の結果

旧番号	新番号	質問内容(一)	質問内容(+)	平均	SD	対人間 係志向	主観性	利他 主義	活動性	自然 志向	長期的 展望・向上	α
*12	*10	B 一人で趣味に没頭	A 誰かと一緒に過ごす	2.27	.789	.767	.008	.102	-.075	-.067	.060	.752
4	A	一人で過ごしたい	B 友達と過ごしたい	2.43	.827	.716	-.070	.067	-.018	.031	-.021	
20	A	一人で音楽鑑賞や読書をしている	B 人や家族とおしゃべりしている	2.43	.836	.573	-.004	-.126	-.087	-.116	.084	
*18	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 ライブや旅行に出かけるのが楽しい	3.06	.805	.482	.065	-.061	.132	.293	-.042	
2	A	家にいたい	B 出かけたがたい	2.71	.849	.473	.006	-.167	.243	.074	.010	
*28	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	.410	.035	.138	.127	-.094	-.082	
*23	B	提案された計画に乗って行きたい	A 最初に計画を提案するのはたいい自分だ	2.35	.752	.690	.841	-.008	.060	.022	-.096	.775
31	A	何かを計画するとき、たいい自分はサポート役だ	B 何かを計画するとき、たいい自分を中心になって進める役だ	2.26	.716	.230	.737	.085	-.059	-.017	.021	
*15	B	人から誘われるのを待っているほうが気楽だし、好き	A 自分を中心になって計画するほうが楽しいし、好き	2.58	.756	.920	.619	-.008	-.026	.085	.186	
*7	B	あまり自立せず控え目	A 人が集まる場面では輪の中心	2.10	.769	.240	.410	.048	.010	-.024	.005	
*24	B	自由時間は自分のために使いたい	A 自由時間にはできるだけ社会や人の役に立ちたい	2.31	.781	.690	.085	.738	.083	-.025	-.045	.771
*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喜びなので自由時間にはそのような活動を行う	2.00	.760	.970	.026	.682	.034	-.099	-.034	
32	A	まずは自分のこと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っていききたい	2.34	.667	.113	.020	.648	-.132	.070	.043	
16	A	ボランティア活動や地域活動などにはまず関わらない	B ボランティア活動やNPO活動など、時間があたらしてみたい	2.56	.824	.970	-.090	.561	.069	.127	.157	
*25	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 体を活発に動かすほうがリフレッシュ(エネルギー充電)になる	2.61	.836	-.020	.094	.055	.752	-.118	-.107	.507
*1	B	ゴロゴロしていたい	A 体を動かしたい	2.80	.852	.970	-.054	-.076	.697	.026	.105	
*17	B	休養、リラクゼーションにつとめている	A スポーツ、フィットネスにつとめている	2.31	.914	.780	.056	.130	.605	-.050	-.060	
—	A	自然は守り育てるものだ	B 自然は遊び場だ	1.82	.771	.790	.090	-.070	-.219	-.097	.035	
—	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	.160	-.112	.070	.191	.137	.185	
*11	B	人の中に入ると落ち着く	A 自然の中に入ると落ち着く	3.34	.682	-.310	.043	.078	-.066	.651	-.132	.623
*3	A	旅行するなら人があふれる雑多なところ	B 旅行するなら自然豊かなところ	3.48	.654	-.148	.061	-.035	-.084	.600	-.016	
*27	B	繁華街など人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	-.950	-.092	-.029	.073	.612	.006	
19	A	環境問題や食の安全などには興味がない	B 自然の中でのスロウライフにあこがれる	3.12	.706	.063	.120	.012	-.012	.347	.105	
*21	A	面倒なことは避けて発散できる活動をする	B 今は知識や技能がなくても努力すればできるようになると思う	2.24	.791	.032	.058	-.041	-.041	-.030	.667	.599
29	A	今楽しいことをするのがポリシーだ	B 将来の自分にとって糧となる活動を趣味として行う	2.54	.746	-.020	.038	.086	-.091	.019	.516	
*14	B	趣味活動は目標に関係なく、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	.172	-.022	.047	-.039	-.188	.438	
5	A	暇なときは遊びたい	B 時間ができれば何か学びたい	2.50	.858	-.276	-.098	.141	.213	.070	.398	
6	A	手軽で誰にでも楽しめる活動が好き	B 挑戦的で深い活動が好き	2.12	.778	-.159	.311	-.146	.063	-.010	.339	
二乗和 3.23 2.85 2.71 2.99 1.66 2.02 寄与率(%) 16.05 7.93 5.36 4.79 2.98 2.74 累積(%) 16.05 23.99 29.35 34.13 37.13 39.87												

*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→4点を配点した。項目番号に*が付されている場合はA→Bの順に4→1点を与えた。
 *4 因子分析は主因子法による因子抽出の後、プロマックス法による回転を実行した。

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。

このことは、若年層（大学生）のみのサンプルで行われた先行研究結果（佐橋・佐藤 2007）の偏りを示すものととらえ得るが、因子構成自体が変わらないことからすると、尺度として安定した構造を持っていると評価することができる。

ちなみに、本研究のサンプルについて、年齢構成という点から分析を試みると、実際には「20代=16.7%」「30代=21.8%」「40代=16.0%」「50代=18.4%」「60代=10.9%」「70代=11.0%」「80代以上=5.2%」なのに対し（2007年4月1日現在）、回答者の年齢構成では、「20代=8.4%」「30代=13.1%」「40代=10.8%」「50代=22.3%」「60代=25.3%」「70代=15.7%」「80代以上=4.4%」となっている。

また男女比でも、実際には「男性=49.8%」「女性=50.2%」のところ、回答者では「男性=40.6%」「女性=59.4%」となっていた。

このことからすると、実際には地域特性そのものではなく、回答者の構成を反映した結果であるととらえるべきかもしれない。

4. ま と め

本研究では、大学生を中心とした先行研究と一般市民を対象としたサンプルを比較することによって尺度の検証を試みた。その結果、尺度としての安定性については確認されたが、それが一般性を保持し得るのか、特性に依存するものな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。

参考文献

- 茅野宏明, 2005, 内的余暇動機スケールと余暇退湿度スケールの解釈シートの実践開発, レジャー・レクリエーション研究 55: 36-39
茅野宏明・中澤由夫・平岡貴子, 1995, 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
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, 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: 60-108
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, 1996, 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
野村一路・佐橋由美・茅野宏明, 1997, 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
佐橋由美・佐藤馨, 2007, 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
田口節芳・富永徳幸・折本浩一・谷岡憲三, 1999, 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
土屋薫・澁谷泰秀, 1998, 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
土屋薫・澁谷泰秀, 1999, 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
土屋薫・澁谷泰秀, 2000, 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
土屋薫・澁谷泰秀, 2001, 都市部における余暇退湿度の特性, レジャー・レクリエーション研究 46: 79-82
土屋薫・澁谷泰秀, 2001, 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: 139-164
土屋薫・澁谷泰秀, 2002, 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
土屋薫・澁谷泰秀, 2002, 青森市における余暇退湿度の特性, 青森大学研究紀要第24巻第2号: 41-68
土屋薫・澁谷泰秀, 2003, 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: 23-46
土屋薫, 2004, 「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域社会研究第12号: 1-9
土屋薫, 2006, 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: 41-49