

東京工業大学大学院 永井 護

池田 英治

日建設計K. K. O佐藤 源治

(財)日本交通公社 細野 光一

1. はじめに

国民総生産に代表されるトータルな、しかも量的な諸目標が一応達成された現在、これらとは対照的に個々の人間の豊かさ、しかもその質的な面が議論されはじめた。このような現状において、生活時間の20%以上をしめる余暇に着目することは直接個人の質的豊かさを扱うという意味において非常に意義があると考えられる。

そこでまず、情報(人間の満足度)、時間、金という余暇構造を決定する三大要因についての分析を行なうこととする。

2. 満足度からみた余暇活動分析

余暇活動の種類の多様性と余暇活動の目的のあいまいさが常に余暇活動分析を困難なものとしている。このような観点から、まず余暇活動と余暇活動に求めている目的との関係を明らかにし、次にこれらの余暇目的の重要度を決定する。そしてこれらのデータを基に満足度からみた余暇活動の評価と余暇活動の分類を行なうこととする。

・調査

調査内容 質問事項については図-1 参照

調査方法 回答用紙による調査

調査対象 都内の学校及び企業9ヶ所

サンプル数 2000 有効回収率60.5%

・分析

積和満足度というものを定義し、次のように表現する。

$$\alpha_i = \sum_{j=1}^n A_{ij} w_j \quad \text{ただし } A_{ij}: \text{余暇活動と余暇目的との関係}$$

w_j : 余暇目的の重視度

上式により、46の余暇活動の満足度評価(表-1)を行なった。

さらに、余暇活動間の目的についての相関係数行列をもとに因分析を行ない、活動分類を行なった。この分類は同一の目的を満たす活動をひとまとめにしたグルーピングである。したがって、それをさらに行動圏別に分類した図-2に基づいた余暇時間の分析・予測は余暇構造を把握する上で非常に有効であると考えられる。

図1 研究のフロー

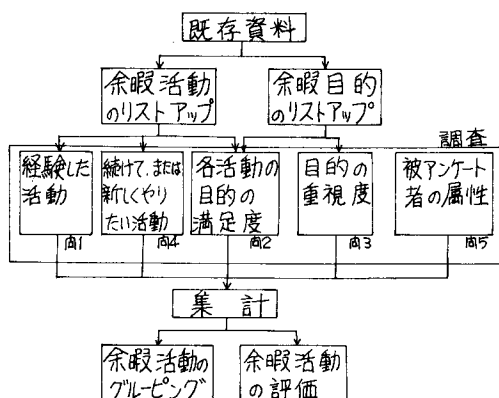


表1 活動別満足度

活動	満足度	活動	満足度
1 談話(家庭のほろん)	3.77	24 ボーリング	3.38
2 テレビ・ラジオ 新聞	3.14	25 競馬 観戦	2.81
3 休息 昼寝	2.61	26 ドライブ	4.31
4 読書	3.65	27 サイクリング	3.74
5 音楽 聴くなどの鑑賞	3.75	28 ゴルフ	5.32
6 音楽 演奏 絵画 創作	3.97	29 乗馬	4.51
7 散歩	4.37	30 アーチェリー	3.19
8 外食・ショッピング	2.67	31 レジャーランド	3.80
9 バドミントン・ソフトボール	2.27	32 射撃 狩猟	3.16
10 麻雀 囲碁 将棋	3.21	33 釣り	4.75
11 映画 劇 音楽 鑑賞	3.64	34 ハワイ・リゾート	6.11
12 動物園 美術館 博物館	3.87	35 登山	6.34
13 慰問 訪問 社会 活動	1.39	36 釣り 潮干狩り	4.69
14 スポーツ 観戦	2.55	37 動物園 採集	4.57
15 料理 音楽 などの講習	3.95	38 スキー	5.64
16 パーティー・ダンス	3.22	39 スケート	4.03
17 パーティー・飲み会	3.29	40 釣り 釣り 釣り	4.85
18 料理・バス・バミントン	3.91	41 アウトドア・スキー	4.37
19 パーティー・バス・バス・バス	4.21	42 キャニオン	5.70
20 陸上 競技	3.20	43 オートキャンプ	4.46
21 ウォータースポーツ・ボート	3.20	44 釣り	2.82
22 釣り・バス・バス・バス	3.14	45 観光 旅行	5.72
23 プールでの水泳	3.55	46 釣り 釣り 釣り	5.58

図2 余暇目的と行動圏による活動分類

活動分類	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
行動圏域	休 息	知 識	創 作	映画劇	運動競	レジャー	社 交	スリル	自然探	滞 在
日常生活圏	談話・娯楽 のたのしみ ・休息 ・散歩	テレビ・ラジオ 新聞 読書 音楽・絵画鑑賞 の講習	楽器の演奏 絵画・文芸創作 料理・お茶会 の講習	映画・音楽 その他 スポーツ観戦	卓球・テニス バレー・サッカー 陸上競技 フェリス・ソフト 創造・スリッ ホキ・スキー		外食 ショッピング バー・キャバレー	スポーツ パチンコ 囲碁・将棋 麻雀		
日帰り圏		動植物園 美術館 博物館				レジャーランド スキー・スケート 海水浴・ヨット ボート・ゴルフ	ドライブ 祭 観光旅行		釣り・登山 バキ・グランド 潮干狩り 動植物採集	
1~2泊の 宿泊圏						スキー・スケート 海水浴 ゴルフ・ヨット ボート・水泳	ドライブ 祭 観光旅行		釣り・登山 バキ・グランド 潮干狩り 動植物採集	キャンプ オートキャンプ 別荘などの 滞在
長期(3泊以上) の宿泊圏						スキー・スケート 海水浴 ゴルフ・ヨット ボート・水泳	ドライブ 観光旅行			キャンプ オートキャンプ 別荘などの 滞在

3. 余暇時間の現状分析

そこで図-2の活動分類にしたがい、余暇活動分類別の年間余暇時間を算定した。結果は紙面の都合上余暇構造に関する研究 その2)の表Ⅱに示す。

結果の示す通り年間余暇時間の95%程度が日常生活圏で過ごされていることになり、改めて日常生活圏の余暇環境整備の必要性を痛感するしだいである。また、休息、知識、芸術(実際にはテレビの時間が大半をしめる。)など消極的な余暇活動のしめるウエイトが大きいが、今後余暇時間の絶対量の増加とともに、各活動時間の均等化による、積極的な余暇活動の需要の拡大が必須とみられる。この点については余暇構造に関する研究 その2)で示す。

4. 余暇支出の推計

年間収入と余暇消費支出との関係を図-3に示す。これに平均世帯人数を考慮し1人あたりの平均余暇消費支出を算定すると約64000円(545)となる。これが昭和60年には195000円となり約3倍となる。

資料及び参考文献

- 余暇活動における満足度調査結果報告書 昭和47年 国民生活センター
NHK国民生活時間調査 昭和45年 NHK
大都市住民の観光レクリエーション調査 昭和45年 日本観光協会
家計調査年報 昭和40年~昭和46年 総理府
レジャー・レクリエーションに関する実態調査 昭和47年 国民経済研究協会
社会調査ハンドブック 安田 三郎 有斐閣双書

図3 余暇消費支出と年間収入の関係

(昭和40~46年)

