

大都市居住者の余暇行動に関する分析的研究

－関西圏に在住の人々を対象として－

A Study On Analysis Of Leisure Behavior In Metropolitan District

－Case Study In KANSAI Region－

春名 攻** 姫野 勝一*** 蜂谷 智樹****

by Mamoru HARUNA, Katsuichi HIMENO, And Tomoki HACHIYA

1. はじめに

近年、ライフスタイルの多様化傾向の進展のもとになっている国民の生活価値観の変化は、経済的側面から生活の質的側面へと移行しつつある。それに伴い、余暇活動を充実させるためのアメニティー性やアミューズメント性の高い、リゾート空間の整備が、都市生活者の余暇活動の充実にとって重要なテーマとなってきている。

本研究では、消費者の潜在的な余暇ニーズに呼応した、より生活文化度の豊かな余暇施設開発のソフトイメージを具体化するためには、余暇行動における消費者の意志決定構造の観点からアプローチしていくことが有効であると考えた。そこで、都市における効果的なリゾート・レクリエーション空間の開発計画をよりよい方向へ展開させるために、人々の余暇に対する意識の分析を通して余暇空間施設整備に対するニーズを明らかにすることとした。さらに、従来の供給者側からのハード的な開発コンセプトを越えた、需要者側からのソフト的な、都市生活者のための余暇施設の開発コンセプトの提案を目指すこととした。

2. 余暇行動の動機づけメカニズムの仮説と調査の概要

(1) 非説明変数の設定

どのような余暇施設を各個人が選択したかを非説明変数とする。

(2) 説明変数の設定

余暇行動に影響を与える要因を個人の外的要因、内的要因、情報要因に3分類した。さらに、消費者セグメンテーション(20歳代の就業している男女、高齢者、ファミリー層、関西圏在住の学生)ごとに、先の3要因に関連する項目を説明変数として表-1を作成した。(ここでは”20歳代の就業している男女”についてのみ示すこととする。)

(3) 余暇行動の動機づけメカニズムの仮説

余暇行動をも含めた人間のあらゆる行動は、刺激→認知→動機づけ→行動というプロセスをたどると考えられる。例えば、個人がある方法で余暇施設の情報を入手すれば、そのことによって「刺激」を受け、その余暇施設を「認知」と考えられる。次に個人は「認知」した余暇施設へいっかどうかの決

表-1 余暇行動の影響要因

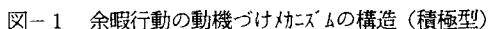
外 性 的 要 因	ライフステージ	性別、年齢、結婚、家族構成、職業(業種) 一日の平均就業時間、自家用車の有無、通勤時間
	余暇環境	1週間の休暇情報、平日、休日の過ごし方
	居住環境	住居形態
	財務環境	1カ月に自由に使える金額
内 性 的 要 因	価値観	アーバンリゾートに対する関心度 <仕事>と<余暇>に関する意識 余暇時間の学習に関する意識 生きがい
	不満	日常生活の満足度、通勤時間に関する意識、仕事における ストレス、平日の余暇の過ごし方の満足度
	生活見通し	余暇施設に期待すること 今後の余暇活動
情 報 要 因	情報種類	魅力度……施設の規模、近隣施設、施設の清潔さ、安全性 価 格……余暇行動に必要な費用 距 離……物理的距離、時間的距離(交通機関別)



行 動 要 因	行動動機	余暇行動の動機
	選択基準	友人・知人の有無、アーバンリゾートに対するイメージ、 施設の利用目的 余暇施設利用の際に必要な費用に関する意識
	選択行動	施設の選択、利用時間、同行者、利用費用、交通手段 余暇施設までの所要時間

キーワーズ: 余暇行動、動機づけメカニズム、意識調査
正員 工博 立命館大学理工学部環境システム工学科教授
(〒525 草津市野路町1916 Tel.0775-61-2736 Fax.0775-61-2736)
*** 学生員 立命館大学理工学研究科土木工学専攻
(〒525 草津市野路町1916 Tel.0775-61-2736 Fax.0775-61-2736)
**** 学生員 立命館大学理工学研究科環境社会工学専攻
(〒525 草津市野路町1916 Tel.0775-61-2736 Fax.0775-61-2736)

以上のような認識を踏まえた上で、本研究では余暇行動をシステムティックに説明するために、前述した説明変数によって各段階の構造化を試みた。その結果、動機づけに関して3パターン（積極型、問題解決型、消極型）のメカニズム構造が図-1のように仮説できた。（ここでは“20歳代の就業している男女”における“積極型”のみ示すこととする。）



前述した余暇行動の動機づけメカニズムの仮説をもとに、本研究では、「都市における余暇施設整備に関するアンケート」を、関西圏に在住の人々を対象として行ないここでは、マーケティング的手法を参考としてアンケート調査を実施した。調査期間は平成3年12月から平成6年1月で、合計920部配

学生を対象とした余暇行動調査のサンプルの構成をみると、性別では、女性（65.6%）若若干女性の方が多い結果となった。現住所では、京都市内（52.9

%) がサンプルの半数を占めることとなった。学歴（回生）では、男性においては4回生のサンプルが、男性のサンプルの48.1%を占めたが、女性のサンプルでは、学年ごとにほぼ均等にデータを収集することができた。

(2) 余暇行動の動機づけに関する分析的検討

数量化Ⅱ類の手法を用いて消費者の余暇行動に対する意識を判断する上で重要な要因を検討した。特にここでは、“20歳代の就業している男女”についてその一部を概説することとする。ここで外的基準として、仕事におけるストレスa)強く感じる、b)少し感じる、c)全く感じない をとり、説明変数には表-2に示す8項目を投入した。その結果、範囲の大きさから、暮らし向きの満足度の説明力が高いが、次に重要な要因は余暇と仕事に関する意識、平

日の余暇時間の過ごし方の満足度、性別と続いている。偏相関係数でも順列の入れ換えはなく、これらの要因の寄与する度合はほぼ同程度であると解釈するのが妥当であろう。これより、仕事におけるストレスには、暮らし向きの満足度や余暇と仕事に関する意識以外にも、平日の余暇の過ごし方の満足度や性別などで異なる価値観が影響していると考えられる。

4. 都市生活者の余暇行動の動機づけメカニズムに基づく開発コンセプトの提案

(1) 余暇行動の動機づけのタイプ化

数量化Ⅱ類の分析結果を参考に動機づけは表-3～表-5のようにタイプ化できた。

ここに

a) 積極型

…とにかく余暇時間の活動が積極的で、多少の無理も気にならない

b) 問題解決型

…ストレス発散のために余暇時間の活動をしたい

c) 消極型

…自宅から比較的近いところで活動したい

(2) 余暇行動の動機づけに基づく開発コンセプトの提案

a) 積極型は、余暇行動に積極的であるので、余暇活動に対する可処分所得も大きいことが考えられる。余暇施設はこのタイプを顧客層として獲得することを優先課題と据える必要がある。具体的戦略としては、非日常性や高水準の環境・施設を提供することに

表-2 数量化Ⅱ類分析結果 外的基準：仕事におけるストレス

アイテム	カテゴリー	度数	ウェイト	範囲(順位)	偏相関係数(順位)
性別	男性	106	0.2887	0.5926(4)	0.135654(4)
	女性	127	-0.2409		
労働時間	8時間以内	70	0.1236	0.3118(7)	0.050219(7)
	9～10時間	131	-0.0201		
	11時間以上	32	-0.1882		
暮らし向きの満足度	満足	37	0.3469	1.8902(1)	0.289564(1)
	まあ満足	113	-0.0207		
	やや不満	59	0.4201		
	不満	24	-1.4701		
生きがい	仕事	31	0.1926	0.2222(8)	0.041773(8)
	余暇の活動	202	-0.0296		
仕事と余暇に関する意識	収入を増やしたい	27	-0.2735	1.1269(2)	0.251616(2)
	現在のままでよい	147	0.3586		
	余暇を増やしたい	59	-0.7683		
余暇時間の学習活動	仕事に役立つもの	33	0.3847	0.4482(5)	0.088498(5)
	自分の教養のため	200	-0.0635		
通勤時間	非常に苦痛	19	-0.3052	0.3690(6)	0.055600(6)
	少し苦痛	103	-0.0124		
	全く苦痛ではない	111	0.0638		
平日の余暇の過ごし方	満足	25	-0.4921	0.9078(3)	0.195291(3)
	まあ満足	96	0.4257		
	やや不満	79	-0.1690		
	不満	33	-0.4320		

よって、施設利用者を刺激することが肝要である。以上より、このタイプをターゲットとした場合の開発コンセプトとしては、高級志向、NO1志向が有効である。

b) 問題解決型は、仕事でのストレスを強く感じているために、施設はより高い満足感を得られるような舞台装置を整備する必要がある。このような顧客層に対応するためには、従来の既成概念を放棄する発想の転換が必要である。つまり、サービスを例に挙げると、セルフサービスか徹底したサービスかという具合に、意識的にある一部分を強調するような戦略をとるべきである。さらにこのタイプの施設利用動機はストレスの発散であるから、真に環境に重視し、ゆとりとはっきりした性格の空間づくりを目指すべきである。以上より、このタイプをターゲットとした場合の開発コンセプトとしては、付加価値

志向、特価志向、環境志向が有効である。

c) 消極型は、余暇行動には消極的であるが、これは経済的な面が影響していると考えられる。よって低廉な料金体制の構築などの料金の面でのサービス（回数券や割引券など）を重点的に充実させる必要がある。さらに、このタイプには積極的なPR戦略も効果的であろう。以上より、このタイプをターゲットとした場合の開発コンセプトとしては、気軽さ、特に料金の面でのサービス志向が有効である。

5. おわりに

本研究では、従来の供給者側からのハード的なコンセプトメイキングを越えて、需要者側からのソフト的なコンセプトメイキングを試みた。余暇施設として発展を継続するためには、ターゲット層を理解し、そのトレンドを利用して余暇施設をターゲット層により好まれるライフスタイルに組み込まれなければならない、その課題に対してはいくらか貢献できたと考える。しかしながら、余暇施設開発は環境保全との二律相反する問題など多面的な課題を多く抱えており、総合的な計画論として論じるためにはさらに多角的な検討が必要であろう。

表-3 積極型動機

対象者	動機づけの項目
高齢者	性別/女性、1ヵ月の使用金額/3万円以上 暮らし向き/不満、健康状態/健康
ファミリー層	性別/40歳以上、子供/いない 日帰りの外出/週に1度 <費用>と<魅力>/魅力優先
学 生	性別/女性、日帰りの外出/週に3、4回 平日の満足度/不満だが改善したい 著しく優れた条件/考える

表-4 問題解決型動機

対象者	動機づけの項目
20歳代	性別/女性、仕事のストレス/強く感じる 生きがい/仕事、24時間の施設/欲しい

表-5 消極型動機

対象者	動機づけの項目
20歳代	性別/男性、生きがい/仕事 余暇の学習活動/仕事に役立つ 平日の余暇/まあ満足 <仕事>と<余暇>/現在のまま
高齢者	性別/男性、1ヵ月の使用金額/3万円以下 暮らし向き/満足、健康状態/健康面で不安
ファミリー層	性別/男性、年齢/40歳未満 子供の年/高校生以上 日帰りの外出/ほとんどしない
学 生	アルバイト/していない 施設の1人当たりの利用金額/1千円以下 <費用>と<魅力>/魅力がなくても費用のかからない施設

【参考文献】

- 1) 大八木智一：リゾート事業戦略、三菱総合研究所、清文社、1990.1
- 2) 吉川和弘：土木計画とOR、丸善、1979.3
- 3) 山田孝弘：観光行動のモデル化に関する基礎研究
—意志決定構造を想定して—
立命館大学修士論文、1992.2
- 4) 春名攻 共著：新体系土木工学2 確率・統計解析、技報堂、1988.3
- 5) 越名健：意志決定構造に着目したリゾート（余暇）行動のモデル化に関する基礎研究
立命館大学修士論文、1993.2