

立命館大学	正 員	春名	攻
(株)フジタ	正 員	○越名	健
立命館大学大学院	学生員	大島	良彦

1. はじめに

昨今の社会・経済の新しい潮流は多様化社会に突入しており、個人および社会の要求は多様化・複雑化・個性化してきている。そして、これらの種々の変化に対応しての受け皿となる環境を意識的に創出する必要性も生まれてきている。そして、生活水準の向上や自由時間の増大、産業構造の変化を背景として、個人の精神的充実を求める傾向が強まっており、その結果として、リゾート・リクリエーションに対するニーズも高まってきている。

このような中で、リゾート・リクリエーション開発は、過去に目標とすべき先例が少ない。また、時代の流れや意識の多様化に対応した新しい発想や概念の適用が必要となってきた。このよう状況に対して、その人々を魅きつける新しい機能の導入や魅力的な空間の創出等を考慮した開発案の計画化を合理的に行うことが必要である。

このためには、計画のスタートアップ時に効果的な目標設定が必要であり、そのプロジェクトの魅力的で価値ある意味付けと開発計画イメージ（開発コンセプト）の具体化が重要となる。

そこで、本研究では、人々の余暇行動に着目し、需要者サイドからのアプローチにより、豊かな余暇空間の創出をめざした、リゾート・リクリエーション施設開発の開発コンセプト案策定のための情報をとりまとめた。

2. 余暇行動の把握方法に関する概要

本研究では、余暇行動の捉え方として、時間面と個人特性の面（行動特性）の2つの観点を考えた。

（1）余暇行動の時間的な変化に関する整理

余暇行動は、時間的な要因によりその性質を大きく

く変えると考えられる。日本人の働き過ぎが国際的に指摘され労働時間の短縮が積極的に行われる中、国民の余暇行動はその時間の過ごし方において様々なパターンが可能となってきた。余暇行動を行うにはそのための自由になる時間が不可欠であるが、一つの余暇行動を行うのに必要な所要時間は個々の活動別に異なると考えられる。また、所要時間の絶対性や連続性についても個々の活動で異なると考えられ、余暇行動ごとの時間消費特性の相違が、余暇時間の長さによって、活動特性や性格を異なったものとする要因であると考えられる。

（2）個人（行動主体）の特性による余暇行動の変化に関する整理

余暇行動の諸現象を生じさせるものの本質として定義されるのが、行動を行う人間の存在である。この余暇行動を行う個人（行動主体）の立場から現象を分類・検討することは、余暇行動の動向や施設需要の将来を展望するための有効な方法であると考え

る。

ここで、個人（行動主体）の特性の分類として、次のように整理する。

- ①地理的変数によるセグメンテーション
- ②人口統計的変数によるセグメンテーション
- ③社会・経済的変数によるセグメンテーション
- ④心理的変数によるセグメンテーション
- ⑤行動変数によるセグメンテーション

本研究では、これらの多種、多方面からの視点に立って余暇行動を検討することがその多様化・複雑化を把握するうえで必要であると考え

3. 余暇行動の意識調査の概要

（1）調査対象の設定

本研究では、上述における余暇行動の分類の中で、

Mamoru HARUNA, Takeshi KOSHINA, Yoshihiko OSHIMA

休日（時間面）の家族単位（行動主体）の外出という限定的な設定により、より具体的な条件を取り組むことで、その意思決定構造を検討することとした。

（２）説明変数の設定

どのようなリゾート施設に行くかという意思決定を被説明変数とする。

【外性的要因】

性別、年齢、家族構成、職業、子供の年齢、自動車の有無

現住所、休暇状況、住居状況

【内性的要因】

リゾート意識（今後の取り組み方）、子供（あるいは家族での余暇）に対する意識、日常の生活環境の満足度（余暇環境の満足度、交通条件の満足度）

【影響要因】

距離…物理的距離、時間的距離（交通機関別）

価格…リゾート行動に必要な総費用

魅力度…施設の豊富さの魅力、空間（施設）の魅力、サービスの魅力、アミューズメント性の魅力、話題性の魅力

（３）本研究における調査の概要

家族単位の余暇行動に関する意識調査を、平成４年１２月、主に京都市に在住の家族を持つ（単身者を除く）方々を対象として実施した。調査内容は、①余暇行動意識、②余暇行動選好要因、③余暇行動選択評価要因、④世帯の特徴、等々についてである。

４．余暇行動の意志決定構造に関する考察

（１）生活意識と余暇意識に関する分析

①生活環境意識に関する分析

生活環境意識について満足であるか不満足であるか、不満足ならどの様な事項が不満であるか、等について質問したところ、「満足」が全サンプルの21.3%に過ぎないのに対し、「不満足」が78.7%と圧倒的に多かった。

②余暇活動に関する意識についての分析

現在の余暇活動に対する満足度と積極性についての意識を質問したところ、「現状に満足であり、今のままでよい」がサンプル全体の22.6%に対し、「満足ではあるがもっと充実させたい」が32.7%とかなり上回った。この結果により、現状に大きな不満

はない場合でも本当の意味で充実しているわけではなく、かなりの欲求が存在していると考えられる。また、「不満足であり、条件次第で取り組みたい」が15.4%に対して、「現状の余暇活動に不満足であるが、仕方がない」が24.8%にも昇った。この結果より、余暇活動への欲求が存在するにもかかわらず、仕事、経済、休暇状況等の諸条件により、諦めなければならない層が多いことがわかった。このような意識の層の余暇活動の充実のためにも、余暇活動の現状と問題点及び活動を制約する条件等についての関連を分析することで、それら制約条件の抑制のための施策を考えるか、あるいは、制約条件が仕方がないものなら、その条件にあった形態の施設を考えていくことが大切であると考えられる。

③家族構成（子供の年齢）に関わる余暇意識についての分析

特に家族単位での行動に際して強い影響を及ぼすと考えられる一番下の子供の年齢による諸影響についての分析を行った。余暇内容の決定に際して誰の意見を重要とするかの質問で、小学生以下の子供を持つ世帯では「子供が楽しむこと」を挙げた割合が多く（小学生未満で48.2%、小学生で30.8%）、小さい子供を持つ世帯では、余暇行動に対し子供の意見がかなり影響するようである。その結果、余暇行動による達成目的としては、「体力づくり」が多かった。魅力に対する費用への意識とのクロス結果をみると、子供のいない夫婦のみの世帯では「本当に魅力的な施設なら費用が少し高くなっても行きたい」という割合が64.0%と多いのに対し、子供が小学生以下の世帯では、「費用をかけずに楽しめるような施設内容のものなら出かけたい」の割合が多かった。小さい子供のいるような世帯では、世帯主の年齢も比較的若く経済的な余裕も少ない上に、子供の年齢が小さいために子供を家に置いて行くわけには行かず、複数での外出にならざるを得ないために、１度の外出にかかる出費も多くなると考えられる。

（２）家族単位の余暇行動における意識構造の検討

ここで、家族単位の余暇行動のリゾート・リクリエーション施設の魅力に対する意識の因果構造を分析するため、共分散構造分析を用いて図－１のようなモデルを作成した。（変数は、生活意識、余暇意識、家族構成、経済・交通意識とリゾート・リクリ

ーション施設の魅力に対する意識とからなる。)

このモデルの分析結果を評価する場合、因果モデルの全体的評価の指標として「GFI (Goodness of Fit Index) ; 適合度指標」と呼ばれる統計量を参照することとする。これは因果モデルデータ (共分散行列) を何パーセント説明したかというモデルの「説明力」の目安となる。また、モデルの説明力から母数の不安定度を割り引きして示す指標として「AGFI (Adjusted Goodness Fit Index)」があり、どちらも1に近いほどよいモデルであり、両者の間には、次のような関係が成り立たなければあまりよいモデルではない。

$GFI \geq AGFI$

ここで、実際のモデルの検討を行うと、家族単位の余暇行動のモデルにおいては、GFIが0.8867とまあまあの値であり、

$GFI = 0.8867 \geq AGFI = 0.8079$

の関係が成り立つので、全体的評価として、データ

に適合したモデルであるということが出来る。

このモデルにより、家族単位の余暇行動という経済・交通条件の制約が大きい行動においては、小さい年齢の子供のいることが、移動の困難さ、人数が増えることによる費用のかさばり等につながることでより制約条件となることが表されている。また、生活レベルや余暇環境により形成された意識と日常の余暇行動により形成された意識が積極性に影響を与える様子が表されている。

(3) リゾート施設リクリエーション施設の属性選択
メカニズムに関する考察

①属性評価方式に関する考察

ここでは、余暇行動の意思決定過程におけるリゾート・リクリエーション施設を、評価あるいは選択する段階におけるメカニズムについて、考察することとする。

まず、リゾート・リクリエーション施設の属性を評価する方式の検討として、設定したリゾート施設

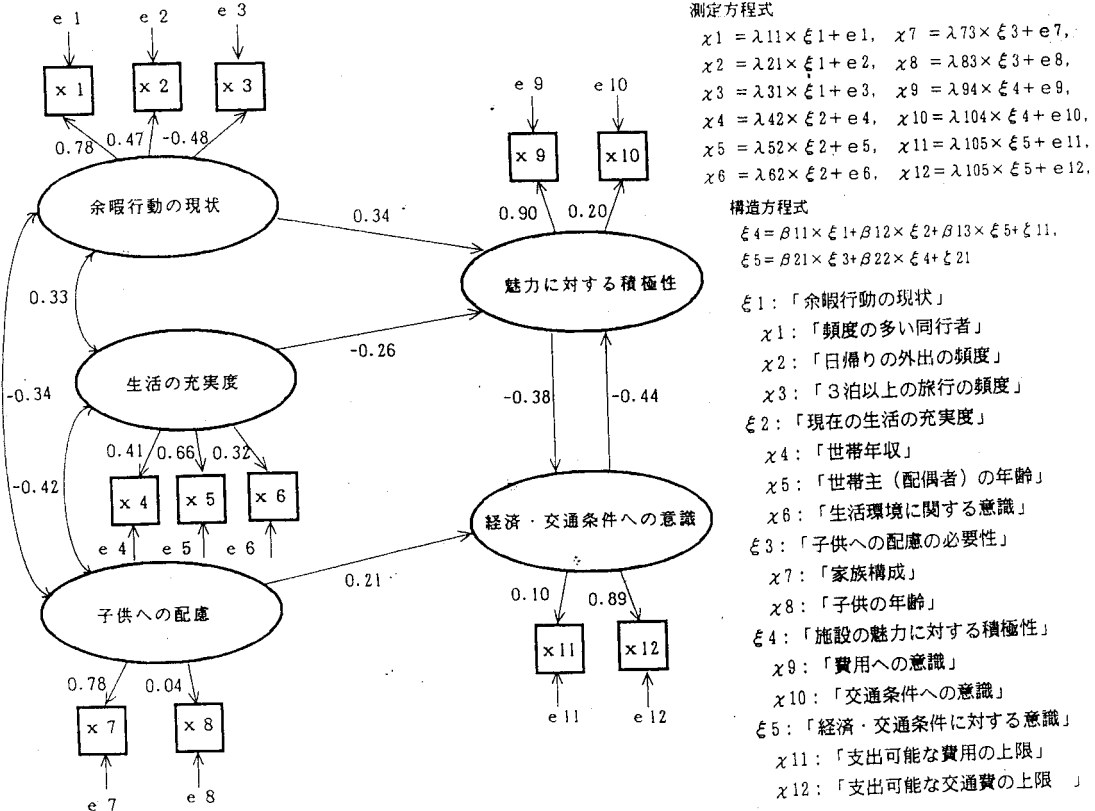


図-1 余暇行動意識の共分散構造モデル

の属性の大枠の5つの条件（施設の充実度、空間の魅力、アミューズメント性、話題性、サービス面）について、重要視する順に回答してもらった（図－2）。「実際にリゾート施設に出かける際にこれらの条件を全て考えるかどうか」の質問をしたところ、男性の51.3%が「考える」という結果であり、「考えない」とした層においてもほとんどが一つないしは二つのあまり考えない条件があるけれども、他は考えるという結果であった。次に、「重要視する条件が著しく優れている場合に他の条件はあまり考えないか」という質問をしたところ、女性の52.8%が「はい」と回答しており、特に「アミューズメント性」に関して重要視しているという結果であった。これらの結果より、女性は一点豪華主義的な評価方式で出かけるかどうかを決定し、男性は総合評価的な方法で決定する傾向にあると考えられる。このような決定方式の各層ごとの特長を考慮したうえで、開発内容の検討をすることが重要であると考える。

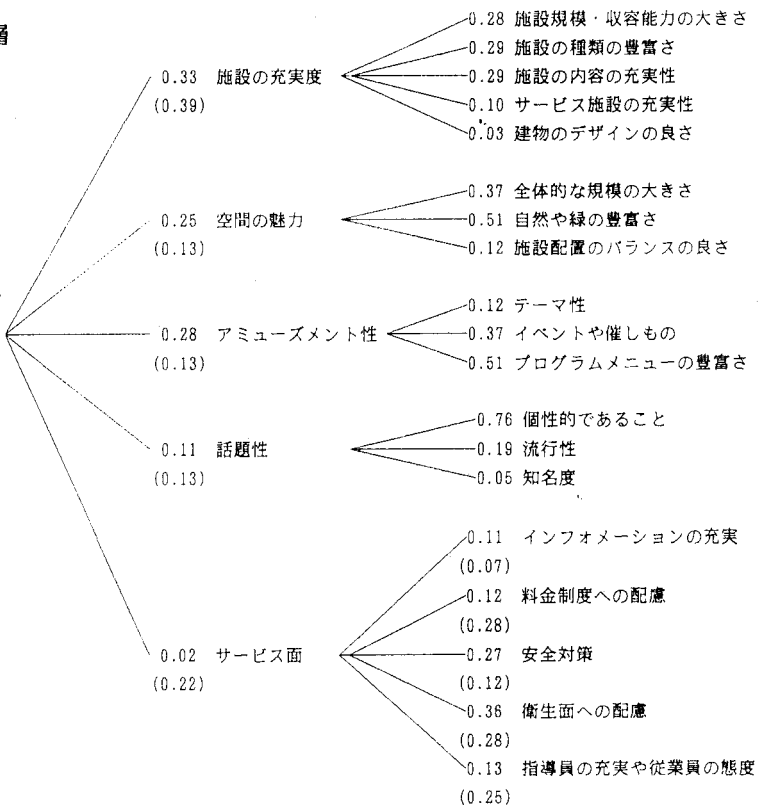
②リピート性に関する検討

リゾート・リクリエーション施設の開発内容を検討する際には、顧客が繰り返し訪れるような内容を考えることが重要なポイントとなってくる。そこでリピート性に影響する条件の重要視度を質問したところ、サービス面、中でも料金制度、衛生面、従業員の態度の点に関して重要度が高くなった。（図－2の括弧内の数字）料金面に関しては、家族割引などの家族独特の料金システムが必要であろうし、また、日常生活が豊かになってくるに従って、衛生面やホスピタリティーといった項目がリピート性を考える上で重要になると考えられ、このような行動の動機として直接には現れてこないような条件こそ、長期に渡った見通しが必要なリゾート・リクリエーション開発では、肝要な条件

として考えていく必要があると考える。

5. おわりに

本研究では、消費者の潜在的な余暇ニーズに呼応した、より豊かでゆとりのあるリゾート・リクリエーション施設の開発のためのソフトなコンセプトメイキングをめざして行った。そして、余暇行動における意思決定構造の観点からアプローチしていくことが重要であると考え、需要者の意識や行動パターンを、細部に渡り調査・分析することにより計画案策定のための基本情報としてとりまとめた。今後は、これらの開発情報をより一歩進めて具体化し、「開発理念」や「開発コンセプト」のような概念上の具体化をはかっていくことが望まれる。



※数字は重要度（括弧内はリピート性の重要度）

図－2 リゾート施設の属性に対する重要視度