

余暇施設開発の実際 26.

正会員 ○西口真也^{※3}

三上訓顯^{※1}

大野紘資^{※2}

20代若者の余暇活動意識の要因について

20代若者 余暇活動意識 特性要因 余暇施設開発

1.はじめに

前報告^{注1)}に引き続き、本報の研究目的は、20代若者に対するアンケート調査の結果、構築されたデータベースに基づき、余暇活動に対する彼らの評価を探ることにより、余暇活動を特徴づける要因を明らかにすることである。このための方法として多変量解析を用いた。

2.主成分の抽出と各主成分特性について

主成分分析を用いて主成分及び成分行列を算出した。各主成分の固有値、寄与率を示したのが表1である。寄与率でみると、主成分1:13.54%、主成分2:11.30%、主成分3:10.10%、主成分4:6.55%、主成分5:6.17%、主成分6:5.02%、主成分7:3.10%となり、主成分1~3が比較的大きな近似値で出現した。そこで、過半以上を説明できる主成分6までを採用した。主成分6までの累積寄与率は52.68%である。次いで、各主成分の意味を成分行列で考察したのが図1である。

表1 固有値・寄与率

成分No.	主成分1	主成分2	主成分3	主成分4	主成分5	主成分6	主成分7
固有値	6.77	5.65	5.05	3.27	3.08	2.51	1.55
寄与率	13.54	11.30	10.10	6.55	6.17	5.02	3.10
累積寄与率	13.54	24.84	34.94	41.49	47.66	52.68	55.78

主成分1について

スコアの+側に25) 編物・和裁:0.85、24) 絵画・模型制作:0.84などが並んでいる。-側を見ると、32) ボウリング:-0.22、41) 野球・ソフトボール:-0.16などとなっており、+側の数値の高い余暇活動群に、主に文化的な芸術、デザイン関連の表現活動が並んでいる点に特色がある。これらのことから、この主成分は、余暇活動における文化性の程度を表わす主成分と判断し、「文化性」の主成分と呼ぶことにする。

主成分2について

スコアの+側に50) 水泳:0.70、48) サイクリング:0.67などの項目が並ぶ。逆に、-側は、2) パースナック:-0.08、19) パソコン:-0.06などとなっている。+側に軽い気持ちで取り組めるスポーツの項目が並んでいることから、スポーツの中でも比較的容易に取り組むことのできる程度を表わす主成分と判断し、「軽スポーツ性」の主成分と呼ぶことにする。

主成分3について

スコアの+側に42) サッカー:0.74、44) スノーボード:

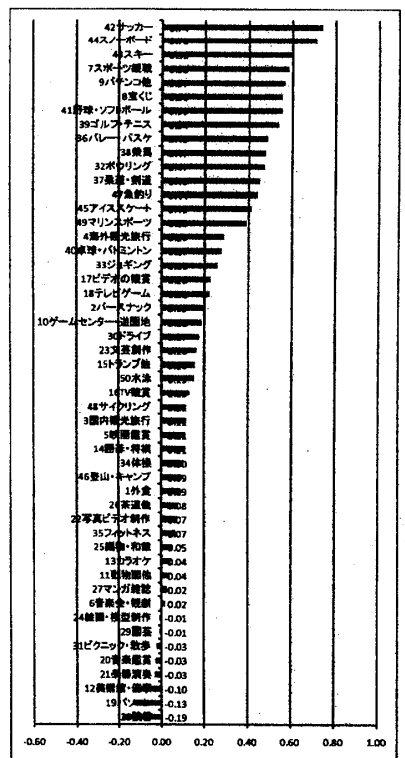
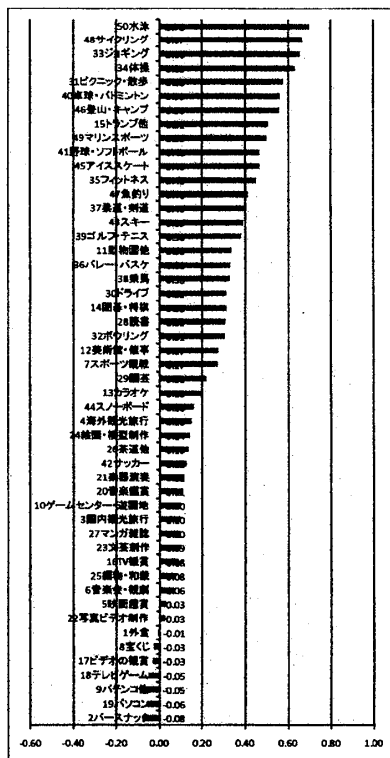
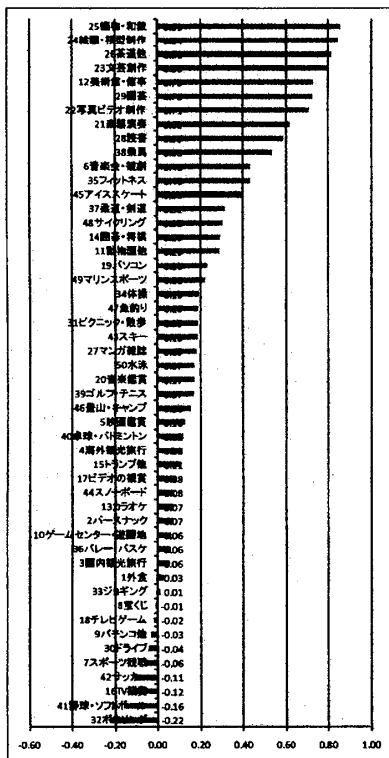
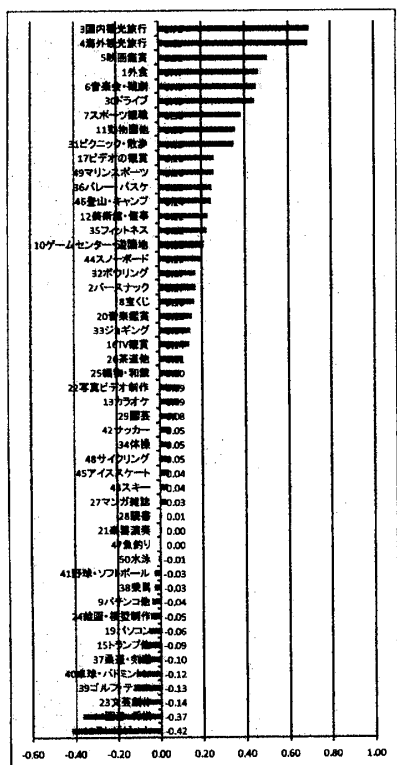


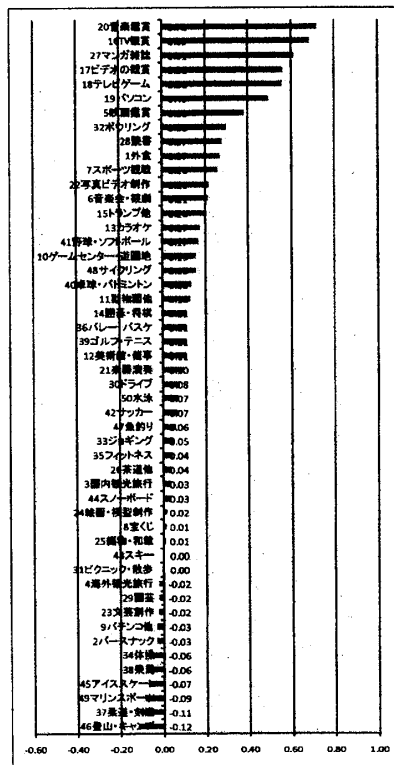
図1 成分行列図

A Practical Site of Development on the Leisure Facilities Part 26. About a factor of the leisure activity awareness of the 20's youth.

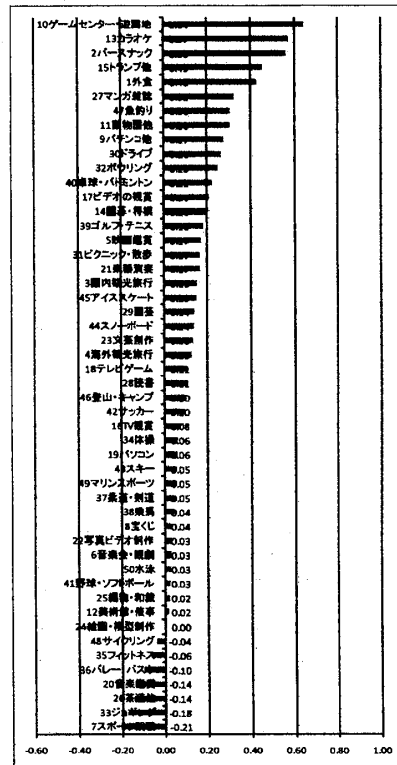
NISHIGUCHI Shinya et al



1.4 第4主成分



1.5 第5主成分



1.6 第6主成分

0.71などの項目が並んでいる。逆に、-側は、28) 読書：-0.19、19) パソコン：-0.13などとなっている。+側にはスポーツだけでなく、9) パチンコ他：0.57、8) 宝くじ：0.56などの項目も並んでおり、対極に読書、パソコン等の一般的な余暇活動が出現していることから、余暇活動に熱中している程度を表わす主成分と判断し、「マニア性」の主成分と呼ぶことにする。

主成分4について

両極でスコアが顕著なものを挙げると、+側では、3) 国内観光旅行：0.70、4) 海外観光旅行：0.69などとなっている。逆に、-側では、18) テレビゲーム：-0.42、14) 囲碁・将棋：-0.37などが並んでいる。+側には、さらに5) 映画鑑賞：0.51、1) 外食：0.47などが続いていることから、余暇活動が肉体的・精神的疲労を癒す程度を表わす主成分と判断し、「レクリエーション性」の主成分と呼ぶことにする。

主成分5について

スコアの+側には、20) 音楽鑑賞：0.72、16) TV鑑賞：0.69、-側には、46) 登山・キャンプ：-0.12、37) 柔道・剣道：-0.11などが並んでいる。+側には、さらに17) ビデオの鑑賞：0.56、18) テレビゲーム：0.56などと続いていることから、余暇活動の個人的、私的な程度を表わす主成分と判断し、「プライベート性」の主成分と呼ぶことにする。

主成分6について

+側には、10) ゲームセンター・遊園地：0.64、13) カラオケ：0.57、2) パースナック：0.56、-側には、7) スポーツ観戦：-0.21、33) ジョギング：-0.18などが並んでいる。+側に施設を訪問し、その設備等を利用して楽しむ余暇活動が並んでいることから、余暇活動において施設、設備等を利用する程度を表わす主成分と判断し、「施設・設備利用性」の主成分と呼ぶことにする。

3.まとめ

以上の考察により、余暇活動を特徴づける要因として「文化性」「軽スポーツ性」「マニア性」「レクリエーション性」「プライベート性」「施設・設備利用性」の6つを抽出した。

本報の結果では、20代若者において、余暇活動に対するイメージや憧れといった要因は見受けられず、その背景には、一般的にブランドものに消費をしない、それ自体がダサいと感じている若者意識があるのではないかと考えられる。

本報の結果は、余暇活動を特徴づける要因を明らかにしており、これらの要因を一つの方向性として、より魅力的な余暇施設の実現を目指したい。具体的な余暇施設の開発手法の提案については今後の検討対象としたい。

注

注1. 本報 No24. で得たデータを使用。

※1 名古屋市立大学大学院 教授・博士 (デザイン学)
 ※2 名古屋市立大学大学院研究員 芸工修
 ※3 名古屋市立大学大学院研究員 経営修

Nagoya City University Graduate School .Prof.Nagoya City University Graduate School .Ph.D.
 Nagoya City University Graduate School .
 Nagoya City University Graduate School .