

寄	贈
田中奈美氏	平成 年 月 日

DB
1195
1995
(HG)

レジャー環境計画に関する基礎的研究

A STUDY ON THE PHYSICAL PLANNING OF THE
LEISURE ENVIRONMENT

1995
田中奈美
Nami Tanaka

90005035

目 次

SUMMARY.	i
はじめに	
0.1 環境デザイン研究の立脚点.	1
0.2 本論文の概要.	2
第1章 研究の目的と方法	
1.1 研究の背景.	9
1.2 研究の目的.	11
1.3 本論における用語の定義.	11
1.4 研究の方法と枠組み.	13
1.5 レジャー環境に関する既往研究と本研究の位置づけ.	16
1.6 調査全体の枠組み.	31
第2章 レジャーの概念と意味構造	
2.1 研究の目的と方法.	44
2.2 レジャーの概念.	44
2.3 調査概要.	52
2.4 レジャー観の抽出.	55
2.5 レジャーの意味構造.	61
2.6 レジャーの意味構造にもとづく類型化.	70
2.7 まとめ.	78
第3章 日常生活におけるレジャーの位置	
3.1 研究の目的と方法.	85
3.2 調査概要.	85
3.3 生活行為におけるレジャーの位置.	89
3.4 生活時間におけるレジャーの位置.	96
3.5 まとめ.	102

第4章 レジャーの行為特性	
4.1 研究の目的と方法	105
4.2 調査概要	105
4.3 レジャーの行為特性	106
4.4 行為特性にもとづく類型化	114
4.5 まとめ	118
第5章 レジャー環境の物理的空間特性	
5.1 研究の目的と方法	120
5.2 空間特性指標の設定と調査方法	122
5.3 レジャー空間の物理的空間特性	129
5.4 物理的空間特性による類型化	134
5.5 まとめ	138
第6章 レジャー環境の心理的空間特性と空間類型	
6.1 研究の目的と方法	143
6.2 レジャー空間の心理評価構造	144
6.3 レジャー空間の空間特性と心理評価構造	153
6.4 レジャー空間の物理的・心理的特性による類型化	155
6.5 まとめ	160
第7章 レジャーをめぐる意味構造・行為特性・空間特性の関連構造	
7.1 意味構造と行為特性	165
7.2 環境条件とレジャーの意味構造、行為特性	167
7.3 行為特性と空間特性	171
7.4 意味構造、行為特性、空間特性の関連構造	182
7.5 まとめ	184
第8章 研究のまとめ	
8.1 レジャーの意味構造、行為特性、空間特性	188

8.2 レジャーの3側面における相互関連構造	196
8.3 研究の課題と展望	200
補論A レジャー環境整備計画への試論	
a.1 レジャー空間類型の特徴	203
a.2 レジャー環境整備計画の課題	214
a.3 レジャー環境整備計画の展望	217
a.4 まとめ	232
補論B レジャー環境整備の現状	
b.1 総合保養地域整備法によるレジャー環境開発構想の現状	234
b.2 新潟県湯沢町のレジャー環境整備と住民意識	241
b.3 カナダにおけるレジャー環境整備の現状	249
参考文献リスト	262
発表論文リスト	276
あとがき	280
資料	
1. 予備アンケート調査票	1
2. 第1次アンケート調査票	11
3. 第2次アンケート調査票	17
4. 農村集落居住者アンケート調査票	25
5. 物理的空間特性測定調査票	37
6. 物理的空間特性調査シート	38
7. 心理評価実験調査票	87
8. 空間の可能行為特性調査票	88

図表目次

第1章

図1-1	研究のフロー	14
図1-2	調査対象地区（第2次アンケート調査）	33
表1-1	予備・第1次調査調査票配布回収状況	32
表1-2	第2次調査地区別調査票配布回収状況	33

第2章

図2-1	レジヤの社会的構造図	50
図2-2	レジヤの意味構造図	51
図2-3	スキーヤーのレジヤ観	57
図2-4	都市就業者集団のレジヤ観	58
図2-5 (a)	つくば就業者集団のレジヤ観	59
図2-5 (b)	東京就業者集団のレジヤ観	59
図2-6	研究学園都市居住者集団のレジヤ観 (第2次アンケート調査)	60
図2-7 (a)	都市就業者のレジヤ観（第1次アンケート調査）	62
図2-7 (b)	研究学園都市居住者のレジヤ観 (第2次アンケート調査)	62
図2-8	農村集落居住者集団のレジヤ観	64
図2-9	農村集落居住者のレジヤ観	65
図2-10	レジヤ観タイプと休暇形態	66
図2-11	レジヤ観タイプと生活環境の重要度（農業）	67
図2-12	レジヤ観タイプと生活環境の重要度（自然）	68
図2-13	レジヤ観タイプと生活環境の重要度（生活）	68
図2-14	レジヤ観タイプと生活環境の重要度（コミュニティ）	69
図2-15	スキーヤーの中心的レジヤ種目（予備調査）	74
図2-16	レジヤ種目の意味構造図	77
表2-1	調査対象集団の属性	53
表2-2	レジヤ種目別意味付け（予備調査）	72
表2-3	意味構造にもとづくレジヤ類型（予備調査）	73

表 2-4	レジャー種目別意味づけ (第1次アンケート調査)	75
表 2-5	意味構造にもとづくレジャー類型 (第1次アンケート調査)	76
第3章		
図 3-1 (a)	生活行為のレジャー性 (食事)	92
図 3-1 (b)	生活行為のレジャー性 (風呂に入る)	93
図 3-1 (c)	生活行為のレジャー性 (ドライブ)	94
図 3-1 (d)	生活行為のレジャー性 (読書)	95
図 3-2 (a)	生活時間内のレジャーの割合 (平日)	101
図 3-2 (b)	生活時間内のレジャーの割合 (休日)	101
表 3-1	生活行為の抽出	86
表 3-2	生活時間調査原票例	88
表 3-3	生活時間調査対象者の特性	89
表 3-4	生活行為種目の行為理由	90
表 3-5	生活行為種目のレジャータイプ	91
表 3-6	生活行為カテゴリー	97
表 3-7	生活時間の行為時間内訳	99
第4章		
図 4-1	行為特性レジャー類型の決定要因	115
表 4-1	レジャーの頻度性	108
表 4-2	レジャーの場所性	109
表 4-3	レジャーの装置性	111
表 4-4	レジャーの交流性	113
表 4-5	行為特性にもとづくレジャー類型	115
第5章		
図 5-1	環境分類の概念	126
図 5-2	調査対象地の所在地	128
図 5-3	主成分得点プロット図 (第1主成分-第2主成分)	131
図 5-4	主成分得点プロット図 (第1主成分-第3主成分)	132
図 5-5	主成分得点プロット図 (第2主成分-第3主成分)	133

図 5-6	クラスター分析結果デンドログラム	135
表 5-1	予備調査指標と測定値例	123
表 5-2	予備調査対象地	124
表 5-3	物理的空間特性指標	125
表 5-4	空間特性調査対象地	127
表 5-5	空間特性測定調査集計結果 (空間特性指標データリスト)	130
表 5-6	固有値表 (物理量主成分分析)	129
表 5-7	負荷量表 (物理量主成分分析)	129
表 5-8	レジヤ環境の物理的空間類型	136
第 6 章		
図 6-1	因子得点プロット (休養性-遊楽性)	147
図 6-2	因子得点プロット (遊楽性-明快性)	149
図 6-3	因子得点プロット (休養性-明快性)	149
図 6-4	クラスター分析結果デンドログラム	157
表 6-1	心理評価指標	145
表 6-2	環境要素項目	145
表 6-3	固有値表 (心理量因子分析)	145
表 6-4	負荷量表 (心理量因子分析)	145
表 6-5	重回帰分析結果 (目的変数: 総合心理評価指標)	147
表 6-6	環境要素項目の指摘集計結果	151
表 6-7 (a)	重回帰分析結果 (目的変数: 休養性因子得点)	152
表 6-7 (b)	重回帰分析結果 (目的変数: 遊楽性因子得点)	152
表 6-7 (c)	重回帰分析結果 (目的変数: 明快性因子得点)	152
表 6-8 (a)	重回帰分析結果 (目的変数: 休養性因子得点)	153
表 6-8 (b)	重回帰分析結果 (目的変数: 遊楽性因子得点)	153
表 6-8 (c)	重回帰分析結果 (目的変数: 明快性因子得点)	153
表 6-9	重回帰分析結果 (目的変数: 総合心理評価指標)	154
表 6-10	レジヤ環境の空間類型	158

第7章

図7-1	環境条件と意味構造	168
図7-2	環境条件と行為特性	170
図7-3	主成分得点プロット図 (自然享受性-都市文化性) . . .	175
図7-4	主成分得点プロット図 (親近活動性-地域活動性) . . .	175
図7-5	主成分得点プロット図 (第1主成分-第2主成分) . . .	181
図7-6	レジヤ-の相互関連構造	183
表7-1	意味構造と行為特性	166
表7-2	行為調査に用いた調査地のスライド一覧	172
表7-3	行為調査に用いた行為種目一覧	172
表7-4	固有値表	173
表7-5	負荷量表	173
表7-6	空間特性類型と可能行為の調査平均値	177
表7-7	空間特性類型と行為特性類型 (可能行為の平均値) . . .	178
表7-8	固有値表 (空間・心理・行為関連主成分)	180
表7-9	負荷量表 (空間・心理・行為関連主成分)	180
表7-10	空間類型と意味づけに関する印象	182

第8章

図8-1	レジヤ-とレジヤ-環境の関連図式	201
------	----------------------------	-----

補論A

図a-1	空間類型の知覚空間面積	204
図a-2	空間類型の遮蔽長・開放長	205
図a-3	空間類型の建物平均階数	205
図a-4	空間類型の建物レジヤ-用途率	206
図a-5	空間類型の音の種類	206
図a-6	空間類型の水のレベル	207
図a-7	空間類型の環境構成物	207
図a-8	空間類型の屋外歩行整備空間率	208
図a-9	空間類型の人間密度	208
図a-10	空間類型の意味構造	209

図a-1 1	空間類型の行為特性	209
図a-1 2	レジャー空間類型の整備目標	216
図a-1 3	住宅地区・公園の空間特性	218
図a-1 4	商業地区・レジャー地区・テーマパークの空間特性	223
図a-1 5	休養文化・別荘・農村・自然地区の空間特性	228
補論B		
図b-1	特定地域の分布状況	235
図b-2	三重サンベルトリゾート構想	238
図b-3	湯沢町リゾートマンション建設状況	242
図b-4	生活の満足度	243
図b-5	住みやすさと今後の展望	244
図b-6	開発と保全に対する意識	247
図b-7	開発制限の必要性	248
図b-8	バーリントン市のオンタリオ湖岸整備計画	251
図b-9	参加率の高いレジャー	252
図b-1 0	Blue Mountain Resort の位置	256
表b-1	各構想内容一覧	236
表b-2	リゾート構想のタイプ	237
表b-3	住民の評価	243
表b-4	マンション利用者の評価	244
表b-5	リゾートマンション開発の影響	245
表b-6	今後のマンション建設への意見	246
表b-7	マンション利用者の定住意識	246
表b-8	環境保全に必要な要素	247
表b-9	オンタリオのスキー場整備状況	254
表b-1 0	スキー場のタイプ	255

Summary

Nami Tanaka

A Study on the Physical Planning of the Leisure Environment

This study looks at the comprehensive physical planning of the leisure environment. Leisure is expanding in its variety and becoming one of the essential activities in our life. Leisure is seen everywhere in our daily life and every activity may become leisure depending on the situation. It is based on the considerable changes in our modern life such as shorter working hours and the increasing portion of society made up of senior citizens. These days people have more free time to spend than they ever had before.

The word "leisure" is used to describe spare time or spare time activities. Spare time in one day is measured by simply taking away physiologically essential hours such as hours of sleep and compulsory working hours from twenty-four hours. However a few people still perceive leisure only in a framework of time definition, the leisure dose not stay in the spare time anymore.

Many physical schemes for leisure environment are seen everywhere, There was particularly rapid growth during the bubble economy of the late 1980's. Many schemes are similar in terms of providing facilities such as golf courses, tennis courts and downhill ski slopes. The growth of such schemes brings questions of environmental impact caused by environmental change. Although many schemes are pending because of a current business recession, leisure is still expanding and people look for places for their leisure.

As leisure spreads in our life, its meanings and activities should be clearly described. Furthermore, the physical planning of the leisure environment should be based on the present definition of leisure. Otherwise, planned environments for leisure will not fit our societies

requirement.

In order to determine the essential characteristics of leisure in the present society, three aspects of leisure are considered in this study : the structure of leisure meanings, the characteristics of leisure activities and the spatial characteristics of the leisure environment. Finally, the relationship between these three aspects is considered.

A summary of each chapter is given below.

Chapter 1

The background and the purpose of this study are described in this chapter. A flow chart of this study is shown as well.

In previous studies, some attempts to examine the leisure environment from an field of architectural planning and urban planning view point have been made. Although they only consider either the specific facilities or area, the spatial objects of these studies are different in each study such as campus, road and residential area. In the field of social science, the meanings of leisure and leisure activities have been examined. These studies mainly focus on the actual state of leisure and never progress to the issue of the leisure environment.

The originality of this study lies in its examination of the several aspects of leisure which may fit in a different field and its relationship in terms of the physical environmental planning.

Chapter 2

The starting point of this chapter is to define the meaning of leisure. Three functions of leisure are found from the ideas of French leisure sociologist J. Dumazudier. It is proposed that rest, amusement and self development may be the he essential functions of leisure. Partly relying on his definition, I defined these three functions as the essential meanings of leisure which may be found from people's view of leisure.

Several questionnaires on people's view of leisure were conducted among more than one thousand people, and the meanings of leisure were extracted from this survey.

The results included the three meanings of leisure as I defined, and an individual's perception of leisure was generally some overlap of the three definitions. Various leisure activities were divided into three leisure categories depending on the tendency of their appeared meaning .

Chapter 3

To determine the adequacy of defining leisure as various activities in our life, two kinds of surveys were conducted. One survey focused on the reasons for the activities and another survey focused on the amount of time spent for leisure activities.

Twenty-five daily activities such as taking a bath, cooking, and watching TV were examined based on the reasons chosen in the questionnaire. All daily activities include some reasons which are recognized as leisure meanings. It means every activities may become leisure depending upon the reason for doing it.

Almost one-third of a day is spent for activities which include leisure reasons. Further, the quantity of time spent in leisure activities increases on Sundays.

These results show the significance of leisure in our life and importance of studying leisure. Therefore the justification for performing this study is well confirmed.

Chapter 4

The characteristics of leisure were examined in this chapter. In order to analyze the characteristics, frequencies, site and equipment are used as indexes. Forty leisure activities were analyzed and categorized into the following four types of leisure activities : (1) Vicinal activity, (2)

Regional activity, (3) Urban activity and (4) Natural setting activity.

Chapter 5

The spatial characteristics of the leisure environment based on physical characteristics were examined in this chapter. To measure the actual leisure space, eleven indexes were derived from a pre-survey result with forty-three indexes. Forty-nine different sites were chosen for this spatial survey.

It was found that : (1) the indexes were shown by factor analysis to be very efficient. (2) according to cluster analysis, the leisure environment may be divided into four types : broad, enclosed, covered and dense type. (3) the four types were independent in comparison with the general spatial definition based on land use such as parks, commercial area, and residential area.

Chapter 6

Psychological evaluation and topological analysis on the selected forty-nine sites were examined on the following three aspects.

1. The structure of psychological evaluation on the leisure environment was considered by using the SD(semantic differential) method with sixteen couples of adjectives and factor analysis. Three axes : rest, amusement, clearness were extracted from factor analysis.
2. The relationship between the axes and the physical environmental setting was examined by regression analysis. Strong association was seen between the three psychological axes and the physical characteristics.
3. Cluster analysis between spatial characteristics and psychological characteristics was used to extract six new spatial types of leisure environment.
4. The six new types were named Daily type, Open-rest type, Enclosed-

rest type, Studded-amusement type, Linear-amusement type and Dense-amusement type.

Chapter 7

The relationship between the three aspects of leisure are considered in this chapter. First, the relationship between the structural meanings of leisure and the characteristics of leisure is examined. In Chapter 2, leisure activities were divided into four leisure meaning categories and the same leisure activities were grouped into four activity types in Chapter 4. The cross analysis between the two groupings revealed that some leisure activities correlate in both types of categorization. This correlation may allow alteration of the leisure activities if the personal meaning of the leisure activity is the same.

Secondly, the relationship between the leisure activity types and the spatial characteristics of leisure is examined. Some tendencies such as Vicinal activities correlating with Daily spaces were seen.

Chapter 8

According to the results of the surveys in the previous chapter, three aspects of leisure were clearly found and these aspects closely relate each other. It seems leisure is chosen under the influence of the personal meanings of leisure and it will be taken in a certain space where there is a significant relationship between leisure activities and space. These aspects influence each other.

Appendix A

The appendix A dealt with the characteristics of the six spatial types in terms of the physical character, Psychological character and these meanings to people. The goals of the physical planning of the each spatial types was shown in order to enhance the leisure life in our daily

surroundings. The conclusion of this appendix includes physical planning suggestions for each environmental area types.

Appendix B

The appendix B aimed to examine the actual state of the physical planning of the leisure environment. Firstly, the present conditions of the development schemes of the resort areas by prefectural government was reported as the result of the questionnaire. Secondly, the influence of the rapid physical change of the resort area was seen by looking at the Yuzawa Town's case. Finally, the examples of the physical planning of the leisure environment in Canada were introduced through several researches.

はじめに

0.1 環境デザイン研究の立脚点

環境デザイン分野において研究の対象となるのは、人が現代社会での生活において関わりをもつ様々な物的空間と考えられており、具体的には建物の室内から、住宅、公園、さらにスケールが大きくなって都市や地域といった環境が含まれる。この場合に、これらの様々な環境を個々に対象として研究を行うことは、既に建築計画分野や都市計画分野において行われていることである。環境デザイン分野で行う研究は、個々の環境がどうあるべきかについての探究を行うのではなく、むしろ多様な環境相互の関係性やあり方を解明することに主眼がおかれるものである。

これまでの細分化された専門分野における研究は、その対象とする領域からはみ出すことなく行われてきたものが多いが、実際の環境は住宅地区が住宅を包含しており、さらに地域が住宅地区を包含しているというように、それぞれの対象領域においては個々の特色を持つとともに、互いに関係を持ちながら重層的に構成されている。人々の現実の生活も同様で、こうした様々な環境において横断的に行われており、いずれかの環境のみで完結することはありえない。

環境デザインの視点から研究を行うことは、環境と環境の関係、人と環境の関係を考察することであり、研究自体が従来の特化した研究における対象領域と比較して横断的になるものである。こうした研究を行う意義は、現実の人と環境の関係や環境間の有り様を把握することが出来る点と、より広い視野における環境計画の展望が行える点にあるであろう。

本研究の対象とするレジャー環境は、レジャーが行われる、または行われる可能性のある環境を指しており、レジャーを人々の全生活におよぶ幅広い行為であると捉える研究の立脚点からは、まさに生活の中に重層的に存在するあらゆる生活環境がレジャー環境として研究の対象となる。これまでにレジャー施設の計画に関する研究やリゾート地域を対象とした研究は建築計画、都市計画の分野において行われているが、このような包括的な環境を対象とした研究はみあたらない。

さらに、本研究はレジャーを行う場としてのレジャー環境のあり方を探索し

ようとするものであるが、そのために最初から空間的環境を扱うのではなく、人間活動の重要な部分を占めるレジャーそのものを問い、その実態や可能性を明らかにするところからアプローチする。それは、環境デザイン分野における研究対象が空間的環境のみでなく、それに関連する人間活動や人々の意識をも含むと考えるからである。

環境デザインという分野が新しいと同様に、この分野で行われる研究自体も新しく、試行的であるが、既成の枠組みを外した中で行われる研究には新規性が備わっていると考える。こうした意味でレジャー環境を対象に行う本研究も、横断的で幅広いものであり、その分だけ緻密さの要求には応えきれない面があるであろうが、環境デザインの立場から今後のレジャー環境に対する新たな知見を得ようとして取り組むものである。

0.2 本論文の概要

本研究は、多様な展開を示している現代のレジャーに着目し、レジャーの本質を人々のレジャーについての意識構造、レジャーの行為特性、レジャーを行うレジャー環境の空間特性という複数の側面から捉えることを通じ、最終的には将来的なレジャー環境整備計画についての基礎的な知見を得ることを研究の目的としている。

現代のレジャーというものは、人々の生活の中で様々な形で表れており、この傾向は、労働時間の短縮や老後の時間の拡大等の社会的状況の変化によってますます強まり、人々の生活の中でレジャーは非常に重要な位置を占めていくであろうことが予想できる。こうした状況から、レジャーをこれまでのように労働や生理的に必要とされる時間以外の余った時間に行われる活動と見なすのではなく、人々の全生活に及ぶ自由で選択的な行為として幅広い概念で捉えること、さらにそうした多様なレジャーを行う場をレジャー環境として捉え、レジャーと同様に多様であるとすることを研究の立脚点とした。これは、言い換えれば、人々の様々な生活行為・生活環境をレジャー的な視点で考察するということでもあると認識している。

研究を行う基本的な認識は、(1) レジャーは個々人の自由で選択的な行為であるが、それが行われるには人々の意識の中において意味づけが行われている

と捉える、(2) レジャーを人々の生活行為全般におよぶ幅広い行為として捉える、(3) レジャーが行われる環境全てをレジャー環境として捉える、この3点にあり、これらの研究仮説は本論の中で順次検証されるものである。各章の内容は以下に記す通りである。

第1章 研究の目的と方法

ここでは研究の全体的構成を示すことを目的に、その背景、目的、用語の定義、方法と枠組み、既往研究における位置づけを行った。

研究全体の方法・手順は、(1) レジャーの概念についての考察、(2) レジャーの意味構造の解析・考察、(3) レジャーの行為特性の解析・考察、(4) レジャーの空間特性の解析・考察、(5) レジャーの意味構造、行為特性、空間特性3側面相互の関連分析・考察、(6) レジャー環境計画についての総合的考察から成る。

本研究の方法的な特徴は、レジャーを「意味」、「行為」、「空間」という複数側面から捉えること、さらに各側面間の相互関係を明らかにすることを通して、将来的なレジャー環境計画への示唆を得ようとする点にある。研究は、上記(1)～(6)までの各段階に分かれて進められ、最初の手掛かりはレジャーの3つの側面の中でも、現代のレジャーが人々の中でどのように位置付けられているかということを表わすレジャーの意味構造の把握が重要と考え、そこから研究を始めた。

第2章 レジャーの概念と意味構造

国内外の余暇・レジャー論に関する既往研究を整理し、レジャーが個々人の自由で選択的な行為であるという研究の立脚点を明らかにすることを目的に考察を行った。海外では60年代、国内では70年代に、レジャーが時間概念か行為概念かという論議が盛んに行われ、一方では余暇を本質的要素や機能で捉えようとする試みもみられた。本研究では、レジャーの概念を後者同様に本質的要素や機能で把握して考察を行うものとし、このレジャーの本質的要素として「意味」、「行為」、「環境」の3側面を用いて考察することを研究の枠組みとして仮説的に設定した。

レジャーの「意味」的側面に関しては、人々のレジャーに対する姿勢や認識すなわちレジャー観を調べることからその意味構造を明らかにするものとし、研究仮説としてレジャーの意味における概念構造を規定した。これはレジャーが大きく休養・遊楽・創造という3つの意味上の特徴を有しており、それらは独立して存在しているものの、互いに重なり合うという特性（意味の重層性）を持つこと。さらに全体としては休養から創造に向かう一定の価値の方向性をもつのではないかというものである。

この研究仮説を検証するために、複数のアンケート調査を実施し、人々のレジャー観を抽出した。その結果、人々のレジャー観には3つの意味がほぼ均等に表われていること、さらに個々のレベルで見ると、7割以上の人々がレジャーに2つないしは3つの意味づけを行っていることが明らかになり、仮説として挙げていたレジャーの3つの意味の存在を確認するとともに、複数の意味は重なりあって存在するという重層性の特性も明らかになった。

さらに広範囲にわたる具体的なレジャー種目をとりあげ、それらの行為種目をレジャーの意味的側面から考察すると、個々のレジャー種目は意味づけの現われ方の傾向で「休養型」、「休養的遊楽型」、「創造的遊楽型」、「創造型」の4種類の型に分類されると同時に、ほぼ全ての種目において3つの意味づけは重ねて行われており、重層性の理論を補強する役割を果たした。

第3章 日常生活におけるレジャーの位置

レジャーを人々の全生活におよぶ広範囲な行為と捉えている本研究の立脚点の妥当性を明らかにするために、人々の生活におけるレジャーの位置づけを、行為理由の側面と、生活時間の側面から考察した。

これまではレジャーとして認識されていないごく日常的な生活行為をとりあげ、それらの行為がどのような理由のもとに行われているかについての調査を行った。この結果、いずれの生活行為種目にもレジャー的な理由は含まれており、従来はレジャーとはみなされていない行為もレジャーとなり得る可能性のあることが明らかになった。

また、こうした幅広いレジャーが人々の生活時間の中でどの程度の割合を占めているのかを検討するために、平日および休日の生活時間調査を行った。こ

の結果、平均して平日で6.7時間、休日で8.9時間がレジャー性の高い行為によって費やされていることがわかり、レジャーは人々の生活の中で時間的に主要な行動であることが明らかになった。

第4章 レジャーの行為特性

ここではレジャーの第2の側面としてレジャーの行為特性の把握を目的に考察を行った。行為特性は「頻度性」「場所性」「装置性」「交流性」「費用性」という行為の特性を表わすと考えられるの5つの指標にもとづく選択肢を設定し、40種の広範囲なレジャー種目について調査を行った。結果を、「頻度性」「場所性」「装置性」に着目し、それらの指標間の組み合わせから「親近型」、「地域活動型」、「都市文化型」、「自然享受型」の行為特性にもとづく4類型が得られた。類型の相互関係については、相互に重なりあっている点に特徴があり、この重なり具合の大きさが類型間の類似性を示していると考えられた。

行為の特性からレジャー種目の類型は従来のレジャー分類とは異なり、レジャーの意味構造からみられた類型とも異なるものであり、レジャーを複数の側面から考察することの妥当性が示された。

第5章 レジャー環境の物理的空間特性

これまでレジャー行為を全生活に及ぶ幅広い概念として研究を進めてきたことから、レジャーを行う環境（レジャー環境）も当然、多様であると考えなければならない。レジャーを捉える第3の側面であるレジャー環境の空間特性は、多様なレジャー環境にみられる空間をその物理的特性と、人がその環境をどのように認識するかという心理評価特性の2側面から考察を行った。

ここでは現実のレジャー空間を物理的特性から把握することを目的とし、空間特性を捉える指標の選定、現地測定調査、調査結果の分析、物理的空間特性指標によるレジャー空間の類型化を行った。

物理的特性を捉える11の指標を選定し、仮の環境分類から抽出された49調査地について、11指標を用いた現地測定調査を行った。この測定値を用いた主成分分析の結果、「垂直方向の開放性」、「喧噪性」、「水平方向の開放性」、「水空間性」を表す4つの主成分が得られ、これらの4主成分によってレジャー環境

の空間特性が説明できること、および4主成分への寄与が高い測定指標が得られたことから、指標抽出の一定の妥当性が確認された。

さらに、各調査地の主成分得点を用いたクラスター分析結果から物理的空間特性にもとづく「広がりタイプ」、「囲みタイプ」、「覆いタイプ」、「稠密タイプ」の4空間タイプが得られた。

第6章 レジャー環境の心理的空間特性と空間類型

ここでは、レジャー空間の特性を心理的側面から把握すること、および物理的空間特性から導かれた類型と心理的特性との両面からの考察により、総合的な空間特性類型を導くこと、の2点を目的とした。心理的空間特性はSD法を用いた被験者実験を物理的空間特性調査と同一の調査地を対象に行うことで空間に対する人々の印象、評価を捉えることを試みた。

レジャー空間の心理評価構造は、心理評価実験結果の因子分析により抽出された「休養性」、「遊楽性」、「明快性」の3因子によって明らかになり、空間のレジャー性を表すこれらの指標によって多様な空間が評価されていることがわかった。

心理評価の総合評価指標である「好き-嫌い」を目的変数に、他の評価指標を説明変数として行った重回帰分析結果から休養性、遊楽性因子への寄与が高い指標の説明力が高くなったが、中でもおもしろさ、自然性、休まり、日常性を感じる空間は「好き」と人々に評価されることが明らかになった。

心理評価3因子を目的変数に、印象に残った環境要素項目を説明変数として行った重回帰分析結果から、休養性因子には「建物群」、遊楽性因子には「人」、明快性因子には「空」の各々の指標が最も説明力が高いことが分かった。

レジャー空間は物理量、心理量において独自の空間特性を有するが、心理評価実験、環境要素項目、空間測定指標の3調査間の関連分析を行ったことでより詳細に空間の特性が把握できることが明らかとなった。このことより、計画論へのより実践的な応用を目指すために、レジャー空間の総合的な類型を物理量、心理量の両面から抽出することを試みた。

心理量によるクラスター分析結果と物理的空間特性類型のクロス分析から、レジャー空間の新たな6類型を抽出し、これらを物理的、心理的両特性を加味

して『平常型』、『開放的休養型』、『包容的休養型』、『点在的遊楽型』、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』と名付けた。

第7章 レジャーをめぐる意味構造・行為特性・空間特性の関連構造

ここでは6章までの考察結果を用いてレジャーの3側面（意識・行為・空間）の関連分析を行った。

レジャーの意味構造と行為特性の関係は、意味構造型、行為特性型に属するレジャー種目のクロス分析結果から、意味構造的にも行為特性的にも類似するレジャー種目の組み合わせが出現した。これをみるとレジャーの持つ特性は多様であることがわかると同時に、同枠内のレジャー種目は、意味的、行為的に類似性があり、仮説的に述べていた意味づけが同じ場合に生じる行為の互換性の可能性が示唆された。

行為特性と空間特性の間では、レジャー空間において行為可能と認識されるレジャー種目について各類型間で検討した結果、「親近型」のレジャーには『平常型』、『包容的休養型』のレジャー空間、「地域活動型」には『平常型』、『包容的休養型』、「都市文化型」には『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』、「自然享受型」には『開放的休養型』、といった行為の行われる可能性の高いレジャー空間が得られ、一定の行為が行われるには一定の空間が対応していることが分かった。また空間は人々に一定の意味的印象を与えるという空間特性と意味構造の関係も示唆された。

こうした3側面の相互関連構造の考察から、レジャーが行われる際の流れとして、まず人々の意識の中で意味づけが行われ、その意味づけを満たす行為が選択され、行為の種類によって空間が決定されるという、意味→行為→空間という影響の及ぼす方向性が示されるものの、意味と行為の『互換性』、行為と空間の『規定性』、空間と意味の『触発性』という特徴を有した相互に影響を及ぼす3角形の相互関連構造が保たれていると捉えられるとした。

第8章 研究のまとめ

ここでは本研究のまとめとして、まず各章の考察を通じて得られた知見についてまとめた。さらにレジャーをめぐる意味、行為、空間の3側面の特性を意

味と行為の『互換性』、行為と空間の『規定性』、空間と意味の『触発性』という3角形の相互関連構造で整理するとともに、意味、行為、空間の各側面における知見を図示した。また、本研究における研究の限界および将来的な研究の展望を明確にした。

補論A レジャー環境整備計画への試論

ここでは、本研究で得られたレジャー環境に関する基礎的な知見にもとづき、レジャー環境整備計画の試論を展開することを目的としている。まず、抽出された6つの空間類型に着目し、これらの空間類型が物理的にどのような特徴を有しているか、さらにこれらの空間類型が意味的に、行為特性的にどのような特徴を持つかについて、主に他の類型との関係から整理を行った。

本研究で扱っているレジャー空間は、一定の広がりを持つ実際のレジャー環境を構成する空間の一部分を取り出してきたものである。調査対象としたレジャー空間は一帯の環境を最もよく表している部分を抽出する事を原則に行ったものであるが、実際のレジャー環境は、本研究を通じて抽出されたようなレジャー空間の特性を主要な特性としながら、他の空間特性が組み合わされて構成されていると考えられる。そこで、レジャー環境整備の課題と展望について各空間類型が属する具体的なレジャー環境についての具体的な整備課題に関する試論の展開を行った。

補論B レジャー環境整備の現状

ここではレジャー環境整備の現状を把握することを目的とし、まず、総合保養地域整備法による全国の開発構想に関する考察、続いて特定地域におけるレジャー環境整備の現状とそれが及ぼした影響についての考察、さらに、外国におけるレジャー環境整備の先事例についての考察を行った。

第1章 研究の目的と方法

第1章 研究の目的と方法

本章では、研究の目的と研究全体の枠組みを示すことを目的としており、研究の背景、研究の目的、本研究における用語の定義、方法と枠組み、研究の位置づけ、調査の枠組みについて述べる。

1.1 研究の背景

1985年頃を境に労働時間短縮の問題は緊急課題として盛んに取り上げられるようになった。この背景には外圧と内需拡大への対応策として通産省が取り組み始めたこと、労働省が週休2日制と四季の休暇導入に積極的になり、1990年までの休日10日増ないし総労働時間2000時間の達成を目指す指針が出されたことがあげられる^{※1)}。同時に、時短で生まれる余暇と長寿社会における人生80年の長い時間をどう過ごすかということも注目されるようになった。

国民の余暇への関心も強くなり、1983年頃から世論調査でも今後の生活の力点としてレジャー・余暇生活を第一にあげる人がそれまでの住生活に関する項目を上回るようになった。これは国民意識の変化に起因しており、戦後40数年を経て経済水準も世界最高のレベルに達し経済的に豊かになったことから、人々は今度は豊かな暮らしのあり方を求めるようになったのである^{※2)}。さらに、1987年には内需拡大政策を推進する中曽根内閣のもと、余暇に関する国民のニーズを踏まえ、各地域の自然条件等の資源を有効に活用し、余暇関連産業を中心とした新たな地域振興策を展開することで国土及び国民経済の均衡ある発展に寄与する事を目的とした「総合保養地域整備法（通称リゾート法）」が制定された。

具体的には整備のガイドラインとなる基本方針に則して都道府県が基本構想を作成し承認を受けるという方式で行われたが、バブル経済期を目前に制定されたリゾート法は税制上の優遇措置等の利点から、多くの民間企業が参画し、経済状況が好況であった1990年12月までの約3年間で24県の基本構想が承認され、16県が準備段階にあるという状況で^{※3)}、一躍レジャー・リゾートがブームとなった。この時期には全ての開発構想が実現した際には国土の20%がリゾートとなるといわれたが、1992年頃を境とした経済状況の悪化から、施設整備事業の中止、大幅な遅延が生じ現在に至っている。

一方、1990年を目標とした労働時間の短縮は1992年に1972時間となり、1994年には1904時間となっているが、1993年から94年の間ではわずか9時間しか短縮が進まなかったこともあり、1992年の「生活大国5カ年計画」で示された1996年までの1800時間への短縮は難しいと考えられよう。人々の意識も長期不況の中、1987年以降拡大傾向にあった余暇重視派（仕事よりも余暇に生きがい、出来る限り余暇を楽しむ）が1992年以降は横ばい、もしくは縮小傾向にある^{#4)}。

現在は、一時期の好景気に煽られたレジャー・リゾートの一大ブームが沈静化し、余暇やレジャーに関する問題はその勢いを失ったかのように見られるが、これまでのように急激な変化は少なくとも、労働時間の1800時間に向けての短縮は徐々に進むであろうし、何よりも95年現在で14%を超えている65歳以上人口が2020年には25%を超えるといわれており^{#5)}、高齢化社会が到来することは間違いない。こうした状況の中で人々にとって余暇が重要な位置を占めていくことは確実であるし、どう余暇を過ごすかということは依然として大きな課題である。これまでのように、お金をかけて時間をかけて行うレジャーから、日常的な生活の中で長く楽しむことの出来るレジャーというものの重要性が大きくなってきているといえるであろう。しかしながら、長い間レジャー自体が非日常的であったり、暇であることを良しとは捉えてこなかったわが国の社会において、新たな余暇やレジャーのあり方についての検討は十分になされていない。

同様のことがレジャーを行う環境についてもいえ、前述したようなリゾート法による大規模な開発計画の環境整備が行われたとしても、利用する人々に時間的、経済的負担を強いることは間違いがなく、果たしてそれが国民が望んでいる物質的な豊かさよりも心の豊かさやゆとりのある生活につながるものであるのか、大いに疑問である。心の豊かさやゆとりのある生活というのは、生活の一部分に存在するものではなく、生活全体を通じて得られるものであると考える。そうした意味で、現代人の生活の中で重要性を増しているレジャーを特異なものであると捉えている限り、レジャー環境も特異にならざるをえない。

本論では、これまで人間の全生活時間から労働や生活に欠かせない時間（生活必需時間）を差し引いた残りの、余った時間と考えられていた余暇と、その余暇を活用して行われてきたレジャーが、現代の多様な価値観のもとで時間的

な枠組みを超えて展開しているものと考え、現代におけるレジャーの本質を捉えることを目的にするとともに、多様なレジャーが日常的な生活環境をも含めた多様な環境で行われる可能性に着目し、レジャー環境整備計画に関する基礎的知見を導くことを目的とするものである。

1.2 研究の目的

本論は、多様な展開を示している現代のレジャーに着目し、レジャーの本質を人々のレジャーについての意識構造、レジャーの行為特性、レジャーを行うレジャー環境の空間特性という3側面から捉える事を通じ、レジャー環境整備計画についての基礎的な知見を得ることを研究の目的としている。

1.3 本論における用語の定義

ここでは本論で頻繁に用いる以下の用語について本研究の立場から定義を行い、誤解や表現の曖昧さを避けるものとする。

(1) レジャー

「レジャー」は「余暇」という言葉と同義に用いられることが多いが、「余暇」は行為概念として労働との対比で使われることや、時間概念として時間的枠組みの中で用いられることが多く用いられ方も様々であるため、本論においては「レジャー」を行為概念として捉えるものとする。また、この際の「レジャー」は人々の全生活に及ぶ幅広い行為概念とする。この場合に行為を表わす言葉として「余暇活動」と「レジャー」は同義であるが、先の理由から「余暇活動」には余った時間に行われる行為という概念が強く表われるので本論においては用いないものとする。また、テニスや散歩といった具体的な個別のレジャーを差す場合は「レジャー行為種目」と呼ぶものとする。

(2) レジャー観・意味づけ

「レジャー観」は人々がレジャーをどのようなものであると認識しているかを指し、本論では一貫して「休養」、「遊楽」、「創造」というレジャーのもつ機能に着目した意味的3側面の概念を用い、人々がこの3意味についてどのよう

に認識しているかということを示す「意味づけ」を通じて把握を行っている。

(3) 意味構造

レジャーの意味的側面を捉えるため、「休養」、「遊楽」、「創造」という概念を用いることは既に述べたが、これらレジャーの3つの意味相互の構造的関係を示す言葉が「意味構造」である。「意味構造」は人々のレジャー観を調べることを通じて捉えられるものとする。

(4) 行為特性

レジャーを捉える第2の側面として用いられる「行為特性」は、幅広い行為概念とした「レジャー」を行う際にみられる個々のレジャー種目に対応した行為特性を指し、本論では複数指標を用いて具体的なレジャー種目における行為特性を捉える。

(5) レジャー環境

「レジャー環境」はレジャーが行われる環境を指すが、既に述べたように本論においては「レジャー」を全生活行為に及ぶものとしていることから、必然的に「レジャー環境」も多様となり、ここには人々の生活環境全般が含まれる。

(6) 空間特性

レジャーを捉える3番目の側面である「空間特性」は上述した「意味構造」、「行為特性」が行為概念である「レジャー」を対象としているのに対して、レジャーが行われる「レジャー環境」を対象としており、その空間的な特性を物理的、心理的両面から捉えようとするものである。ただし、本論で調査対象としているレジャー空間は、実際のレジャー環境にみられる局所的な空間を取り出したもので、そうしたレジャー空間の組み合わせによって実際のレジャー環境が構成されていると捉えている。

(7) レジャー性

「レジャー性」は「意味構造」、「行為特性」、「空間特性」の3側面全てにお

いて個々のレジャーや空間が有するレジャーの度合いを相対的に示す言葉と定義する。例えば特定のレジャー種目の行為特性について、レジャー性が相対的に高いあるいは低いといった表現で用いられる。

1.4 研究の方法と枠組み

本論は、現代において多様な展開を示している余暇とその余暇を活用して行われるレジャーに着目し、レジャーをめぐる人々の意識や行為特性とそれが行われる場としての空間的環境、これらの関係を明らかにしようとしている。その上で、研究の最終的な目的は、レジャー環境整備計画に関する基礎的な知見を得ることである。図1-1に研究全体の流れを示す。

本論独自の立脚点は、レジャーは個々人の自由で選択的な行為で、人々の生活行為全般に及ぶ幅広い概念として捉えるという点にあり、これまでのレジャーを捉える枠組みの転換を試みている。この立脚点の妥当性が明らかになることから、レジャーへの人々の意識を把握すること、意識を反映して行われる行為の特性を抽出すること、そして行為が行われる空間の特性の抽出という研究の流れの妥当性も明らかになるといえよう。このようにレジャーを捉えようとしている複数側面は意識から空間へと段階的な流れを示している。

研究の最初の立脚点を確かなものにするため、レジャーの概念についての整理を既往文献から行い、レジャーの意味構造に関する研究仮説を提示する。この研究仮説を検証することが後続する研究課題に着手する糸口であるため、意味、行為、空間というレジャーを捉えようとする3側面の内、意味的側面であるレジャーを行う人々の意識（レジャー観）の把握を研究の最初の手がかりとしており、アンケート方式の調査結果より人々がレジャーをどのように認識しているかを調べ、その意味構造を導くものである。さらに、具体的なレジャー種目がどのような意味づけで行われているかを調べることから、レジャーの意味づけにもとづく類型化を試みる（2章）。

続いて2番目の側面としてレジャー観が投影されて展開されるレジャーの行為特性の解析に関しては、まず生活行為におけるレジャーの位置づけを明らかにすることを目的とし、具体的な生活行為がどのような理由で行われているかを調べ、生活行為の行為理由にみるレジャー性についての考察を行う。さらに、

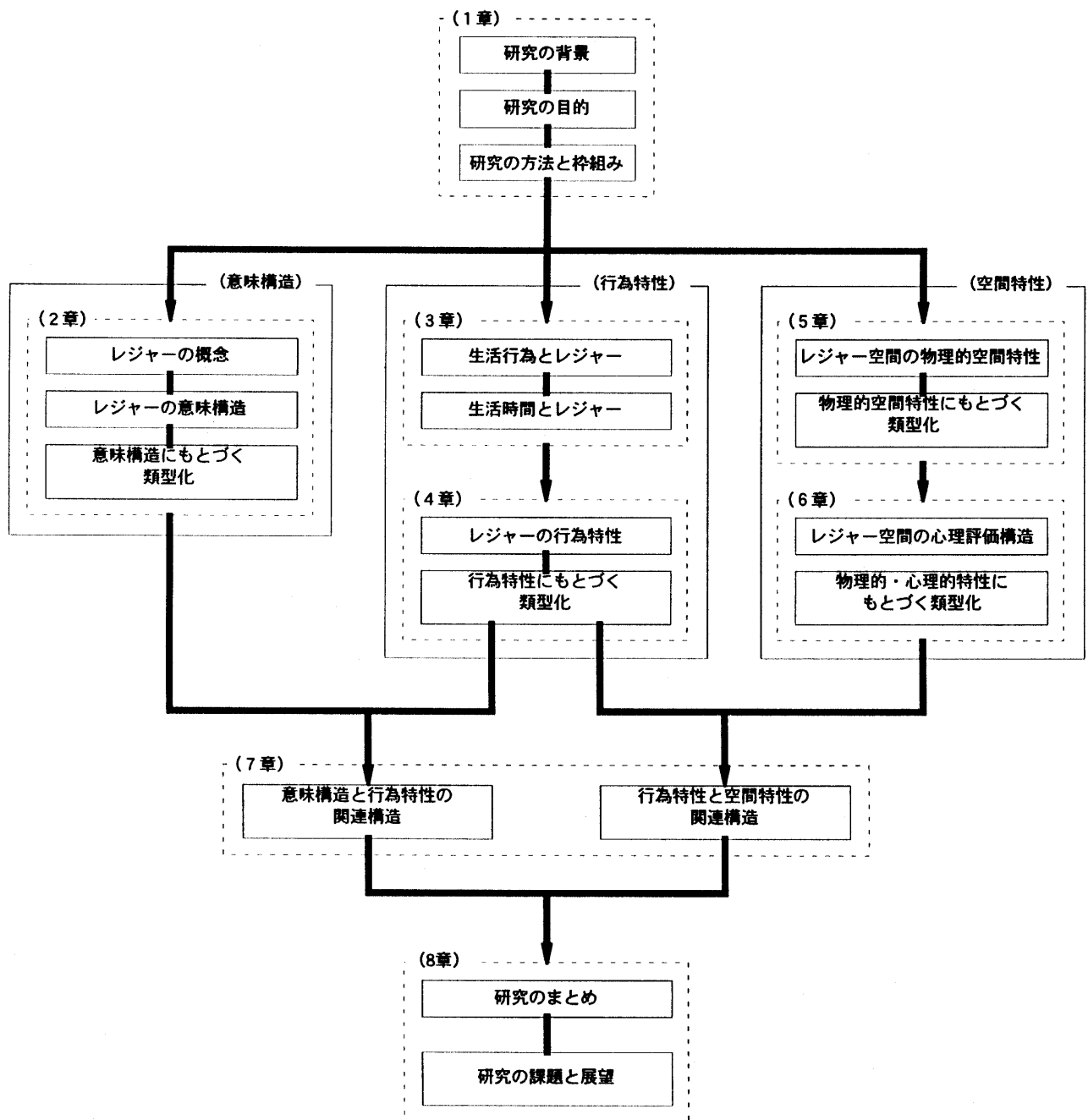


図 1-1 研究のフロー

生活時間におけるレジヤの占める割合についても独自に行った生活時間調査結果から検討を行う（3章）。

レジヤの行為特性は個々の行為が有する特性の抽出を行うことを目的に、具体的なレジヤ種目について複数の指標を用いて特性の抽出を試み、レジヤ種目の行為特性にもとづく類型化を導いている。ここで得られる行為類型は従来のレジヤ分類とは全く異なる純粹に行為上の特性によるもので、これまでは同類型とはみなされていなかったレジヤ種目同士が同じ類型に存在し、レジヤを行為の特性で検討することの意義が明らかになっている（4章）。

レジヤを行う環境の空間特性についての考察は、レジヤを多様で広範囲に及ぶものと捉える本研究の視点に沿うとレジヤを行う空間は多岐に及ぶ。本論ではこうしたレジヤ空間も多様なレジヤ行為が行為特性によって類型として捉えることができたのと同様に、空間的な特性という視点から類型化することが可能と考える。この空間特性を考察する際には、実際の空間がもつ物理的特性を用いた空間の類型化と、心理評価実験によって得られる空間に対する心理的特性の両面から分析を行い、さらにこの両者間の相互関連構造からレジヤ環境の空間特性にもとづくを類型化を行う

物理的空間特性については多様な空間をその実態として捉えるために、現地における測定調査を行うものとし、空間を測定する指標の選定、測定調査、調査結果の分析、測定指標の妥当性の検証、物理的空間特性指標によるレジヤ空間の類型化を行う（5章）。

心理的な空間特性に関しては、人々の空間に対する心理的な印象を測るための一般的な方法として多くの既往研究でも用いられているSD法を用いた心理評価実験を行っている。物理的空間特性調査地と同一の空間についての心理評価構造を明らかにし、最終的なレジヤの空間特性はその物理的特性と心理的特性の両面から考察する必要があるものとして、両調査結果の関連分析から物理的および心理的特性にもとづくレジヤ空間の類型化を行っている（6章）。

ここまではレジヤを捉える3側面を個別に扱ってきたが、3側面の相互関連構造は具体的なレジヤ種目を媒介にし、その意味構造と行為特性および行為特性と空間特性についての考察から明らかにする（7章）。

3側面の相互関連構造が明らかになることで本論の最終的な目的であるレジ

ジャー環境整備計画に関する基礎的な知見が明確になる。最終章（8章）では、本論における研究のまとめとして、各章において明かになった知見を整理するとともに、レジャーをとりまく3側面の相互関連構造を明確にする。さらに、本研究の今後の課題と展望についてまとめるものとする。

補論Aは、レジャー環境の空間的構造について考察を行い、本研究の成果を活用して、具体的なレジャー環境計画に関する試論をまとめたものである。また、補論Bは、レジャー環境整備の現状について、これまで筆者がレジャー環境研究の背景として調べてきた結果をまとめた報告である。

1.5 レジャー環境に関する既往研究と本研究の位置づけ

ここでは、レジャー環境およびレジャーに関する既往研究についての状況を示し、本論の位置づけを明らかにする。そのために、本論の関連する複数分野分野についてみていく。

(1) 社会学的立場から

本論においては研究の第1段階としてレジャーの人々にとっての意味に着目しており、レジャー観を把握することを試みている（2章）。こうしたレジャーの意味や価値に関する研究は社会学分野で多く行われているもので、本論でも研究仮説の構築にあたっては多くの社会学者の既往研究、既往文献に示唆をうけた。ここでは、社会学分野におけるレジャーの概念、意味、行為に関する既往研究について触れることから、本論の位置づけを行う。

まず、レジャーの概念については松田義弘による『現代レジャー論』^{#6)}に触れるが、ここでは人生80年、その1割が労働時間、3割が自由時間といわれる現代人にとっては自由時間を幸福に生きるためのレジャー哲学が必要となるという立場から、労働最優先で余暇とは労働のための鋭気を養うものとしてきた日本の長年の社会的風潮から離れて、むしろレジャーの言葉の語源や歴史上の哲学者の唱えたレジャーがどういうものであったかといった、歴史的考察に意義を見いだして行われている。

古代ギリシャの哲学者アリストテレスは、「ニコマコス倫理学」において幸福はレジャーにあると考え、平和を求めて戦争をするようにレジャーを求めて

働くとし、レジャーとは自由な心の状態で、学問、自由学芸、文化を楽しみ、その人がその人本来に向かうこと、全体に向かうことを意味していたと述べている。また、アリストテレスは、自由時間の過ごし方として「アナパウシス（休息・休養・保養）」、「パイディア（気晴らし・娯楽）」、「スコレー（真理と自己理解の追求）」の3タイプをあげており、レジャーとはこの3番目のタイプを指すという。このように人生の目的であったはずのレジャーが日本において軽んじられてしまった原因として松田は、(a)レジャーにあてるべき自由時間を仕事の準備にあててしまったこと、(b)経済状態が不安定で、学芸、文芸にまで関心をむけるゆとりがなかったこと、(c)女性達が子供の教育にあけくれ、自分自身の自己開発の努力を放棄してしまったことを指摘している。

また、一般に1、2番目の休養や気晴らし的な過ごし方は自由時間とお金があれば誰もが同じように楽しむことができるが、レジャー（自己開発）には能力が必要となるという。同じ活動であっても心の状態によって3種類のいずれかの意味をもつ活動となる可能性はあるものの、能力が高くなればなるほど自己開発に結びつくとしており、北米などで行われているレジャーカウンセリング等を事例に挙げ、日本においてもレジャー文化を享受する能力開発を支援するシステムやレジャー教育システムを充実させることが必要であると述べている。

この松田によるレジャーの捉え方は、本論2章においてレジャーの仮説的な意味構造を設定する際に、古くはアリストテレスやフランスの社会学者J.デュマズディエらの唱えたレジャー概念に依拠していることからレジャーに対するアプローチに類似点があり、示唆を与えてくれるものである。

続いて加藤悦の『現代サラリーマンの労働と余暇に関する意識と実態』^{※7)}について触れる。勤務時間短縮、週休2日制、特別休暇の増大等に導かれる労働時間の短縮により、自由な時間（余暇）が増大する傾向にあることから、人々が仕事と余暇についてどのような考えを持っているかを家庭経済の立場からも取り組む必要があるとし、サラリーマンの労働と余暇に対する意識および実態を知ることを目的として調査を行っている。

都内及び埼玉県内の勤務者を対象に労働時間、休暇制度、余暇、仕事と余暇の位置づけ等の内容についてである。ここでは、調査対象集団を、仕事が大切

で余暇はそのための休養や気分転換とする人を「仕事重視型」、余暇を楽しむ事が人生の生き甲斐で、仕事は生活や余暇を楽しむための糧とする人を「余暇重視型」、その他に仕事も余暇も両方とも大切だが使い分けたいとする「両者同列型」、仕事も余暇も本質的には同じで区別できないとする「両者一致型」の4類型で捉えている。

全体の7割弱が「両者同列型」に属するが、加藤は「仕事重視型」、「余暇重視型」の2タイプ間で属性、余暇の過ごし方や満足度、定年退職後の生活等の質問項目への回答結果との比較を行っている。この結果、仕事重視型は余暇を休養・休息のために過ごす傾向にあり、余暇重視型はスポーツ・健康活動など行動的な傾向がみられたこと、余暇重視型の余暇に対する満足度は仕事重視型に比べて低いことを明らかにしている。また、定年後の生活に関しては仕事重視型の多くが仕事を続けたいとしているのに対し、余暇重視型では仕事を続ける意向と仕事をしない意向が半々となっている等の両類型間の差異が示されている。

さらに、全体として余暇に対する満足度が低い結果を受けて、余暇を「休息・休養」、「気晴らし」、「能力・個性の発揮」という3機能に分けて充足度を調べており、「休息・休養」、「気晴らし」に対する充足度が4割弱であるのに比べて「能力・個性の発揮」への充足度が2割強と低い事を指摘している。加藤はまとめの中で、休暇の使い方として過半数が旅行やスポーツを楽しみたいと回答しており、次いで映画・演劇鑑賞、稽古事、ボランティア、地域活動を希望する人が多いが、現在の余暇に満足している人は少なく、時間的、経済的ゆとりのなさが理由としてあげられると記述している。

また、仕事も余暇も大切に両立させたいという考えが圧倒的であるが、年齢が高くなるにつれて仕事重視型が増え、30才代以下の若い層では余暇重視型が多くなると述べている。

この加藤の研究は、労働と余暇の関係に着目している点で、本論とは目的が異なるものであるが、J.デュマズディエの唱えた余暇の機能的3側面を取り上げている点は本論におけるレジャーの意味づけに関する調査(2章)との類似点である。加藤は余暇の過ごし方として3機能を挙げて充足度を調べているのに対し、本論ではレジャーの意味的側面として、人々の認識を通じて捉えよう

としている。

本論ではレジャーの1側面としてレジャーの行為特性に着目した考察を行っているため(3章)、続いて社会学分野の研究でみられるレジャー活動に着目した既往研究についても触れるものとする。

新悠喜雄、宇波惇夫による『大都市近郊生活者の余暇活動』^{※9)}では、大都市近郊では居住する旧住民と新住民の間で互いの生活習慣の異なりから断絶が起きているという現状があるものの、今後の余暇の増大が充実した余暇活動の展開を可能にすると考えるところから、大都市近郊都市として秦野市を取り上げ、住民の余暇の形態や内容、将来的な余暇活動への希望、自然環境・伝統行事・文化活動との係わりについて明らかにすることを目的にアンケート調査を行っている。

調査結果の考察では、余暇は仕事とのバランスをとって行うべきだと感じているものの、熱中する趣味を持って実際に余暇活動を行っている人は全体の44%程度であること、50歳以上では現在の余暇利用の少ないつけが老後を味気ないものにするという不安を抱いていること、また、希望の余暇活動としては旅行、スポーツ、園芸・菜園、読書の順で挙げられているが、実際に行われているものの順はスポーツ、園芸・菜園、美術、囲碁・将棋の順になっており、旅行や読書は希望の高さに比べて実際には行われておらず、意識と行動の間にはギャップがあることを指摘している。同様のことがハイキングや動・植物の観察等の自然の余暇利用についてもみられるという。

さらに、市民が希望する将来の余暇環境の整備条件として、自然があり静かでゆったりしていること、公共施設が充実すること、施設利用が容易で自由であること、市の広報活動が行き届いていることを挙げている。住民の余暇活動に関する展望としては、若い頃から始め老後まで継続して行える活動や地域社会に役立つ活動が示されているとしている。この研究では行為としてのレジャーがどのように行われているかという現状把握と将来的な希望について調べられたものであり、大都市近郊居住者という対象集団に特徴があるものの、余暇開発センター等が毎年行っている余暇活動の現状把握と根本的には同様の考察と考える。

本論ではレジャーを研究対象としているため、社会学分野における余暇・レ

ジャーに関する研究に触れ本論との関連を述べてきたが、レジャーの意味的側面において、レジャーを人間生活にとって非常に大切なものと捉えようとしている点では本論と認識を共有するといえるが、研究としては余暇に関する現状把握や阻害要因の抽出が行われる場合が多く、労働と余暇の関係や、行為の捉え方について既成の概念を超えるものではない。そうした意味で、本論が試みているような行為の意味的側面や、行為特性の抽出等の考察は今後のレジャーに関する社会学分野の研究に寄与できる可能性もあるものと考えられる。

(2) 都市計画学、建築学的立場から

(2.1) 余暇・レジャーに関する研究

余暇・レジャーに関する都市計画・建築計画の分野での既往研究では、実態としての余暇活動を通じて一定のレジャー施設のあり方について検討したものはみられるが、レジャーの本質的な意味等から検討され、物理的な計画へ導かれたものはみあたらない。ここでは実態的な余暇・レジャーを扱った研究をとりあげ、本論との関係について述べる。

まず、桜井康宏による『集会関連施設の地域計画に関する研究—余暇生活の社会化傾向に関する生活空間論的研究—』を取り上げる²⁹⁾。この研究は、わが国の経済社会の「成熟化」に向けての「社会的活力」のあり方として「成人の自由時間活動」に着目し、その生成、発展を支える集会関連施設の体系化を地域計画上の課題として取り上げ、建築計画学の立場から一定の指針を導くことを目的としている。ここでの研究の基本的な枠組みは、「需要構造論」、「施設需要論」、「施設供給論」から成る。それぞれの内容は、「需要構造論」では施設需要の発生メカニズムを施設利用主体である諸個人の生活構造の中から明らかにすることを目的とし、集会関連施設の需要を余暇生活の「社会化（グループ化）」という観点から明らかにしている。

具体的には複数調査結果から余暇生活のグループ化傾向の概要を整理すること、平日・休日の余暇性向とグループ活動参加の規定要因を生活時間と階層的視点から明らかにすること、余暇生活のグループ化傾向と住様式・住意識の連関構造を実証的に検討することを行っている。また、住様式・住意識に関してグループ活動参加層を公共化層、商業化層とに分け層別の傾向を導くことや、

グループ活動参加層、非参加層間の比較考察も行っている。

「施設需要論」については、グループ活動が集会関連施設との関わりにおいていかなる特性を持つかを解明することを目的とし、グループ活動と集会関連施設の両者を典型的に捉えながら、両類型の結びつき方の諸特性を、都市間の差や地区間の差を含めて明らかにしている。ここでは施設側から利用者全体の諸特性を明らかにすることも行っており、「公共化」、「商業化」の典型施設参加者を対象にグループ活動の展開過程の検討、立地条件の異なる都市における「商業化」の典型施設の利用圏域の構造の検討、校区単位に着目した地区公民館の利用圏域の構造の検討を行っている。

「施設供給論」については、施設計画の具体性と実現性を供給サイドの条件から検討することを目的に、市町村における集会関連施設の段階構成の実態を典型的に整理している。ここでは、非公民館系中間段階施設の実態を数種類の指標から類型化し、段階構成の基本モデルと必要施設量の試算を提示し、非公民館系中間段階施設の小中規模室数群についてはその実態についての面積的検討、空間構成的検討を行うことを通じて、多様な集会関連施設の実態を秩序づけて理解するための「ものさし」を提示している。さらに施設稼働率という観点からの利用実態把握検討も行っている。

桜井は結論として以上のような複数の検討結果を踏まえた上で建築計画論的観点から「集会関連施設需要の将来動向モデル」、「集会関連施設の設定主体別分担モデル」、「集会関連施設の段階構成と地域的配分モデル」、「集会関連施設の建築空間構成モデル」という4つのモデルを提示している。

この桜井の研究は自由時間活動の動向に着目している点や、アンケート調査を通じて人々の余暇性向を導く点において本論との類似点がみられる。ここでは集会関連施設についての多角的な分析、検討が行われ、結論としてモデルが導かれている点は個々のレジャー環境についての地域計画的アプローチとして示唆を与えてくれるものである。しかし、自由時間活動を社会化傾向としてグループ活動という側面から扱うこと、集会関連施設の体系化を導くという単一のレジャー環境計画を対象にしているという点では、多様なレジャーやその環境を研究対象として扱おうとする本論の立場とは異なる。

続いては、神谷宏治らの『余暇活動の地域的特性に関する研究』^{※10}では、

余暇活動の空間分布に関する調査分析を行っており、地域の余暇活動特性を抽出し、地域構造との相関からの把握を行っている。ここではアンケートによる4地域での調査結果を用い、余暇活動の空間パターンおよび活動項目パターンについて地域間の相違を男女別、学歴別、住居所有別、室数別、家族数別に検討している^{※11)}。その結果、差の見られる地域と見られない地域が出現し、その要因として(a)地域の近隣空間における余暇関連施設の分布状況、施設規模、内容、(b)地域の他圏域との相対的位置と立地条件、(c)居住環境と居住条件、(d)居住者の年齢層分布の差異、(e)社会階層の差異の5つを挙げている。結論として地域における居住環境及び施設は地域特性と余暇活動特性に合致した整備が重要であること、近隣空間における時間消費型余暇活動に対応可能な公共施設の充実が必要であることを導いている。

この研究は、1977年から80年にかけて発表されたものであるが、近隣余暇活動と施設との関わりについての一連の研究として、川岸らによって現在まで引き続き行われているものの、この時点では、アンケート調査結果の分析にとどまり、対象地域における物理的な余暇活動の空間特性等についての把握、考察は十分になされていない。また、一連の研究を通じて余暇活動を生活時間の中から生活必需時間、拘束時間を除いた時間と捉え、空間パターンおよび活動項目パターンを既成の概念から設定している。

近年発表された川岸らの『余暇活動の変遷に関する研究』^{※12)}では、近隣余暇施設の分布・配置形態について機能別に分類した施設の間隔距離（最短間隔）を測定し、機能間隔の分布から諸機能の分布パターン構造を明らかにすることをを行い、余暇活動時間量との関係を見いだしている。川岸らは一貫して近隣余暇施設を対象とし、時系列的変化を追うことからその最適配置に関する計画論を導こうとしており、実際のレジャー環境の状況を物理的空間特性として抽出する本論とは異なるものの、施設の間隔距離という物理的状況と人間側の状況を示す余暇活動時間の関連をみるという点では、本論との類似性がみられる。

上記の2研究は長年にわたり継続して行われているものであるが、この他に小野彰彦らの『都市における余暇利用施設の分布と住民の余暇時間および施設の利用実態について』^{※13)}では、札幌市を事例とし、余暇利用施設の分布、集積状況の把握および余暇時間、外出頻度、外出場所、利用施設からの余暇活動

の把握を目的にしている。

具体的な研究方法としては余暇利用施設を職業電話帳から施設を抽出し地図上にプロットすること、余暇活動の実態把握は市内2地区居住者を対象としたアンケート調査を行っている。考察は主に、余暇時間における外出行動に着目して行われており、施設利用の実態との関連をみようとしている。しかし、研究のまとめにみられる記述では施設の有効利用を促進するためには外出活動が活発化する必要があるとし、余暇時間への影響のある労働時間やシステムの改革、魅力ある余暇施設への配慮が必要とした漠然とした結論にとどまっており、余暇施設計画に関する十分な考察がされていない^{#14)}。この研究は余暇活動の中で外出行動のみに注目している点、施設のみを対象としている2点が本論と異なる。

以上のように都市計画・建築計画分野における余暇・レジャーを扱った既往研究は、いずれも人の意識や行動の把握を行い、一方で実際の物理的な環境状況を把握し両者の関連を見だし、何らかの計画論を導くことを目標にするといった方法で行われているものである。方法論的には本論も同様であるが、既往の研究において桜井や川岸らが非常に長い時間を研究に費やしていることをみてもこのソフトとハードの間連構造を導くことは容易ではない。そのために、限られた地域における余暇施設を対象に建築計画的視点から行われてきたものと考えられる。本論ではレジャーとレジャー環境を対象に研究を進めており、物理的な空間特性の抽出方法等を試みることでより都市計画、地域計画的視点から研究を進めようとしている点で余暇・レジャーに関する建築分野における既往研究とはその内容を異にするものであろう。

(2.2) リゾートに関する研究

リゾートに関する研究は、過去10年の間に行われたものがほとんどであり、非常に新しいテーマといえるが、いわゆる1988年以降のレジャー・リゾートブームを反映しており、学術論文、学会発表等への当該テーマの頻出度は1990年がピークでそれ以降バブル経済の破綻とともに発表数は激減している^{#15)}。これらは継続的に研究されることは少なく、ケーススタディ的考察に留まっているものが多い。これはテーマ自体の新規性と、一時は現実の空間がリゾート開

発の名の下に急激に変容をとげつつあったことに起因すると考えられる。

内容的には大きく3種類に分けられ、1つは比較的広範囲な地域を研究対象としたもので総合保養地整備法の適用範囲や別荘地に関する研究もこれに含まれる。2つ目はリゾートを構成する施設等を扱った研究で、スキー場、テーマパーク、リゾートマンションに関する研究等である。3つ目はリゾート景観やリゾートのイメージに関する研究である。ここでは、こうした3種類の既往研究の内容について触れ、本論の位置づけを示すこととする。

まず、リゾート地域に関する研究では渡辺貴介、安島博幸らによるリゾートの成立過程に関する一連の歴史的研究がある。これは研究が継続して行われている希な例であるが、リゾート地域の開発を考える際にリゾートの原点を振り返り、開発、利用に関する思想に学ぶことを目的としている。

この一連の研究の初発表論文である『わが国近代高原リゾートの成立と展開』^{#16)}では関東圏を中心とした近代高原リゾート地の発展過程、空間パターン、リゾートライフ、関連産業・技術導入の様子、地域開発に果たした役割等を明らかにすることを目的に、主に軽井沢、箱根の別荘地を対象に調査研究を行っている。その結果、近代高原リゾート地の成立には外国人によるリゾート概念の導入、高原開拓の失敗、鉄道の開通、離宮の建設が背景となっていること、またその特徴として、洋風建築、最新の住宅地計画手法の適用、最新技術の導入等の西洋文化をリゾート地において積極的に導入した点で都市の近代化の実験場であったということを指摘している。

その後、研究対象地域を御殿場、海浜リゾート都市、フロリダ、ゴールドコーストと変えて研究が続けられている^{#17)}。また、別荘地に関する研究として野尻湖、六甲山、武蔵野、関東圏、中国を対象に同様手法で行っている^{#18)}。ここでは、各別荘地をケーススタディ的に取り上げ詳しく調査、考察を行うことから、学ぶべき点として、欧米流の長期滞在型リゾートの成立するコミュニティのあり方としてのレクリエーションプログラムやボランティア等のソフト的条件、空間構成におけるパブリックスペースの設け方等のハード的条件の存在を示している。関東圏という広域に戦前に存在した別荘地に関する研究では、別荘地の成立と展開の分布状況からI期～III期までに分けられること、別荘地成立のきっかけとして(a)外国人による別荘構築、(b)皇族による別荘構築、(c)

リゾートホテルの開業の3点をあげている。

また、療養・保養が日本人の別荘地の成立と展開に大きな影響を与えたこと、立地と使い方を中心に6つの別荘タイプを導いている。

この他にリゾート地域を対象とした研究では、1987年に施行された総合保養地整備法（通称リゾート法）に関連するものがみられる^{#19)}。河口飛路志、渡辺貴介らによる『総合保養地整備法にもとづく重点整備地区プランの特性に関する総括的分析』^{#20)}では、1994年時点で基本構想が承認された40のリゾート地域中の309地区の重点整備地区を対象とし、「基本構想」等の資料をもとに、計画コンセプト、施設の特性などを総括的に明らかにすること、事業の進捗状況を明らかにすることを目的に考察を行っている。

この結果、重点整備地区の施設計画で活動施設は活動種類・施設種類ともに幅広いバラエティを有するが、滞在施設は画一化する傾向にある点や、一般に画一的という評価を受けているリゾート法関連の計画であるが、リゾート地のコンセプトは5タイプに類型化されコンセプトに関しては必ずしも画一的であるとはいえないことなどを導いている。また、事業の進捗状況については経過年数と経済状況の要因が大きい他、活動施設内容の多様性、集積度、アクセス手段、コンセプトタイプ等が重要であることを明らかにしている。

本論ではレジャー環境として様々な空間を考察の対象としているが、レジャー環境は様々な特性を持った空間の組み合わせによって出現する地域概念の1つのあり方であると捉えており、一般にリゾート地域として認識されている地域、あるいはリゾート法の指定を受けた地域を研究の対象とはしていない点が上記研究との違いといえよう。

続いてリゾート地域を構成する施設に関する研究には、スキー場、テーマパーク、リゾートマンションに関するものがあるが^{#21)}、ここでは最も多く研究対象となっているリゾートマンションについて取り上げる。

これは湯沢町におけるマンション建設ラッシュがメディア等でも盛んに取り上げられ非常に話題となったことに深く関連があると考えられるが、梶島邦江らの『山岳リゾートマンションに関する基礎的研究』^{#22)}では、湯沢町、塩沢町を対象にリゾートマンションの概要、利用特性の把握を行い、地域に及ぼす影響、問題点の抽出を目的としている。研究方法はマンション利用者、購入者

およびデベロッパーに対するアンケート調査、自治体へのヒアリング調査に依っている。抽出された問題点として、利用期間が短く、正月や夏休みといった一定期間に利用が集中すること、地域の施設ストックや地域経済への貢献が少ないこと、ディベロッパーや自治体の認識が甘いこと等が挙げられている。

この結果はアンケート調査から導かれたものではあるが、結果自体は既に指摘されてきた問題点の抽出に留まっており、新規性に乏しい観がぬぐえない。梶島らは対象を変え房総半島の勝浦、鴨川、白浜を対象地に『海洋型リゾートマンションに関する研究』^{#23)} も行い、山岳型マンションとの比較検討を行っている。ここでの研究の方法は山岳型マンションの考察とほぼ同様であるが、地域周辺の住民へのヒアリング調査を行っている点に特徴がある。

山岳型と異なる点として購入動機の高齢者の多さや定住希望者の多さ、年間を通じた利用状況、車利用の割合の低さ、食料品の購入が地域で行われている点等があげられている。また、地域住民のマンションに対する閉鎖空間、利用集中という不満や地域活性化への期待等を抽出し、対応策として地域レベルにおける生活関連施設、交通網の充実、自然環境の保存の必要性、マンションレベルでは付帯施設の充実が有効であると述べている。

梶島はこのリゾートマンション建設が地域に及ぼす影響に着目し、地域と共存するリゾートマンションの実現に向けての可能性と限界を明らかにすることを目的に塩沢町石内の事例を用いた『地域と共存するリゾートマンションへの試行』^{#24)} も発表している。ここでは開発規定として塩沢町と開発業者の間で行われている協議のプロセスと内容について触れており、6 課題19項目に渡る協議内容のうち、高さに関する要望を除く17項目について合意が成立したことが述べられている。

ここでは地域住民の強い意志とそれを代表する協議主体の存在が開発行為に対して大きな影響力を持ちうるという可能性を示しており、現実に様々な開発問題に直面している多くの地域に対して示唆を与える報告といえよう。

他のリゾートマンションに関する研究には深田真五、瀬口哲夫の『リゾートマンション開発とその問題点に関する研究』^{#25)} があるが、102市町村と145社の事業主体を対象に行ったアンケート調査とリゾートマンションが建設済みあるいは計画中の58市町村に行った2回目のアンケート調査をもとに立地論的視

点から全体的な把握と問題点を明らかにしようとするもので、広域について検討していることから、リゾートマンションの立地が東京大都市圏の地域に偏在していること、市町村による差異などが明らかになっている。

リゾート法がリゾートマンションを除外しているという問題点や開発コントロールの必要性を課題としてあげてはいるものの、研究目的にあるような計画的考察に至っていない。

リゾートマンションは眺望の確保等からその多くが高層になっており、そのことから景観的視点による考察の対象ともなっている。北山勝巳、瀬口哲夫は『リゾートマンションの景観阻害に関する研究』^{註26)}で自然景観に様々な影響を及ぼしているリゾートマンションの景観阻害の類型化を試みている。現地調査をもとに立地条件、立地場所、景観の阻害の関係を示し、リゾートマンションによる7つの景観阻害（風景の破壊、眺望の破壊、山並みの破壊、連続性の破壊、スケールの混乱、圧迫感を与える、乱雑な、乱雑な町並み）について事例を挙げて説明している。

調査方法や景観の阻害要因の抽出に関する詳しい記述がないものの、漠然と自然景観が破壊されているといわれている事柄の中身に触れているという点で評価出来るものであろう。また、今後各都市の景観規制内容との比較検討を行うという課題が示されており、実践的な研究といえるのではないだろうか。

吉田明、樋口忠彦らの『リゾートマンションの設計コンセプトと色彩との関係について』^{註27)}では、湯沢町を対象に実際に建設されているマンションにおける開発者側のリゾートイメージとリゾートマンションの色彩の関係を明らかにすることを目的にしている。研究方法は既設のリゾートマンションの立地条件、外壁色彩、壁面デザインについての調査および設計コンセプトに関する開発者へのアンケート調査、リゾートマンションの色彩についての評価調査を地域住民、訪問者にアンケート方式で行っている。

これらの調査結果から、湯沢町のリゾートマンションは設計コンセプトから「自然同化型」、「リゾートエンジョイ型」、「存在アピール型」に類型化され、それぞれ低彩度の色彩、高彩度の暖色、寒色という色彩的特徴を有することを明らかにしている。また、マンション建設の最盛期には「リゾートエンジョイ型」、「存在アピール型」の自然との対比調和の色彩のマンションが多く建設さ

れ、壁面デザインも大規模、立地も山腹斜面と目立つものであること、外壁色彩への評価は「リゾートエンジョイ型」、「存在アピール型」の存在性が強く感じられる色彩ほど低く、地域住民には特に否定的であったという。

吉田らはこうした好まれない外壁色彩のマンションが建設されたことにより色彩の混乱を助長したとしており、建設ラッシュが沈静化している間にリゾート地のあり方を再考し、行政側も色彩についての明確なコンセプトを確立する必要があると研究のまとめで述べている。外壁色彩というリゾートマンションの一部側面ではあるが、他の研究が現状分析と問題点の抽出に留まっているのに対し、コンセプトからリゾートマンションの類型化を導きその類型と他の要素との関係を明らかにし、評価も行っているという点で今後のリゾート地域に於ける計画手法に関する示唆に富んだ研究といえよう。

施設計画の視点から施設の現状および利用状況の把握を目的に行われているのが田村信之、川岸梅和らの『海洋性リゾート空間に関する研究』^{註28)}である。ここでは、沖縄本島を対象にリゾートホテルとシティホテルの比較を敷地、延床面積等と宿泊者数の季節変動との関係から検討し、リゾートホテルは周辺敷地を含んだ面積が非常に大きい特色を持つことや、付帯施設の重要性を述べている。また、来訪客への沖縄への来訪目的および行動に関する調査結果からは、来訪回数の増加と共に目的指向数や行動参加率が減少する傾向にあることや、市街地での時間消費量は宿泊日数、訪問回数の増加に比例して多くなることなどを明らかにしている。結論としては地域資源としてリゾート空間の中に市街地を位置づけ、地域の活性化、周辺住民との相互理解を得るためのハード・ソフトの計画・設計手法が必要としているが、具体的な施設計画手法については触れていない。

この傾向はこの他の笹岡達男らによる『湯沢町におけるリゾート施設整備の実態に関する研究』、鈴木浩らの『リゾート地域における来遊客の行動実態』の研究においても同様である^{註29)}。これは、リゾート地域を対象とした研究テーマ自体が比較的新しいため、計画論が構築され、実際の空間がそうした計画論にもとづいて改変したことによる成果を期待するには時間が短いとも考えられるが、一方では現象としてのリゾート開発や施設を対象としている限りその現状把握や問題点の抽出は可能であっても計画論に結びつけることは部分的な

考察を除いては非常に難しいことがわかる。

最後にリゾートのイメージに関する既往研究について触れる。渡辺貴介らによる『アピールポイントからみた海外の海浜・海洋リゾートのイメージ構造に関する研究』^{註30)}『首都圏ユーザーのリゾートイメージに関する研究』^{註31)}では、リゾートという言葉がブームと共に氾濫している中でそのイメージを明確に把握することの意義に着目し、リゾートを供給している側の認識とユーザー側の心理との両方からのアプローチで研究を行っている。

前者については旅行商品として売られている海外の海浜・海洋リゾートをとりあげ、パンフレットに表れたリゾートの空間または行動やサービス等の記述から主要な表現としてアピールポイントを抽出し、分析の対象としている。出現数・出現率による共通的・包括的イメージ、特徴的イメージタイプ、総価格、宿泊数、地域との対応関係についての分析を行っている。この結果、「多彩に充実したスポーツ」、「海やビーチの美しさ」を含む6種類の共通するアピールポイントがみられたこと、リゾートのイメージ構造はフィジカルな側面をアーバン、カントリーで分離するデザインイメージ軸とリゾートライフの側面を施設・サービス依存性、資源・環境依存性で分離するアクティビティイメージ軸で表されることを明らかにしている。

また、リゾートイメージはイメージタイプとして6つの型に類型化されることを示している^{註32)}。この結果は渡辺らも自ら記述しているが旅行宣伝パンフレットに表れたリゾートイメージという限られた対象から得られた考察結果ではあるが、リゾートを商品としている供給者側の認識している人々に抱かせたいリゾートイメージがどのようなものであるのかを明らかにしたという点で興味深いものである。研究課題として挙げられている、現地の実際のリゾートイメージやユーザーイメージとの比較考察等が行われればリゾートイメージに関する総合的な知見が期待されるであろう。

渡辺らは、『首都圏ユーザーのリゾートイメージに関する研究』ではこのユーザー側のリゾートイメージに関する考察をリゾート地と観光地のイメージの差異、理想的なリゾート地として想起されるリゾート地のタイプ、リゾートのユーザータイプを明らかにすること目的に、首都圏の大学生およびリゾート関連会社勤務者を対象として行ったアンケート調査を行っている。この結果、リ

リゾート地に関するイメージは総括して「非日常的なアメニティの高い空間に滞在しリラックスする」という単一的な共通イメージが存在し、一方で観光地は多様となっている。さらに観光地とリゾートは「カジュアルな」他10尺度では共通のイメージであるが「現代的-歴史的」他8尺度では対極するイメージで捉えられている。

また、理想のリゾート像は自然環境エンジョイ型、施設・活動エンジョイ型、サービス・ムードエンジョイ型の3類型に分かれ、ユーザー側もその性格、態度からタイプ分けされ、理想のリゾート類型と対応する関係があることを明らかにしている。この研究で興味深いのは、一定のユーザータイプに対応した理想のリゾート類型の存在が示されている結果にあり、これは人によって理想とするリゾートイメージに異なりがあるのは当然であるが、それが類型化されたということから類型に対応したリゾート地域整備の可能性があると考えられる点であろう。

以上、都市計画および建築計画分野におけるレジャー環境の研究状況についてみてきたが、余暇関連の研究を除いてはいずれも1980年代の後半に始められたものがほとんどであり、いずれもその研究の最終的な目的は施設計画あるいは地域計画への何らかの指針を導くこととなっているが、その研究目的に達しているものは集会施設を対象とした桜井の研究以外にはないといえよう。

このように、レジャー環境に関する研究は歴史が浅いものであり今後その研究成果の期待をするべきではあろうが、これまでに触れてきた研究でも継続して行われているものはわずかで、先述したように経済状況の悪化からリゾートブームが収束した1991年頃を境に研究テーマとして取り上げられる件数が激減している。これは多くの研究が実際のレジャー環境の変化やリゾート法関連の開発といったブームの最盛期に動きの激しかった事象を研究対象としている点に起因しており、ブームが去ると共に動きが留まり、研究対象としての価値を失ったといえよう。

本論の位置づけに関しては、第1に本論で扱っているレジャー環境が全生活に及ぶ幅広いレジャーという概念から導かれる非常に幅広い環境を指し、生活環境全般を扱おうとするものであると言い換えることができる。このように幅広い概念からレジャー環境を捉えようとする試みはこれまでにはなされておら

ず、研究視点の独自性を有している。第2に人々にとってのレジヤの意味、レジヤの行為特性、レジヤ環境の空間特性という多側面を用いて最終的にはレジヤ環境計画に関する基礎的知見を導くという研究手法は他には類をみないものとする。

1.6 調査の枠組み

本論では、研究を進めるにあたり複数の調査を行っている。ここでは調査の全体的な枠組みと位置づけについてまとめると同時に、調査結果が複数の章で用いられるため、各調査手法や調査時期等の概要についても本節においてまとめて記すものとする。詳細については各章において述べる。

(1) 第1次アンケート調査 (2章・3章・4章)

第1次アンケート調査は、レジヤの意味構造および行為特性を明らかにすることを目的に行った。この調査に先立って1988年に意味構造の抽出を主目的とした予備アンケート調査を行った。この予備調査は、20代から30代の社会人100名を対象として行った。これは、レジヤ全体に対する参加率が20代から30代にかけて伸びていく傾向にあることから、この年齢層の人達が、今後のレジヤの中心的存在となる可能性をもつと判断したことによる^{#33)}。この予備調査結果において3つの意味づけによるレジヤの意味構造の把握が可能であることが明らかとなったため、1990年に第1次アンケート調査を行った。ここでも予備調査と同様の理由で20代から30代の社会人を対象者とした。

配布回収方法は、特定の分野に偏らないように選定した会社単位で15人程度ずつとし、各会社単位に調査を依頼し、調査票は送付あるいは持参し、配布、回収のとりまとめはお願いし、期日を決めて返送あるいは受け取りに出向くという方法をとった。予備調査および第1次調査の調査票配布数、回収数、回収率を表1-1に示す(資料1、2参照)。

(2) 第2次アンケート調査 (2章・3章)

第2次アンケート調査はレジヤの意味構造の存在を再確認すること、実際の生活の中におけるレジヤの位置づけを明らかにすることを目的に行った。

ここでは、特定の平日および休日の2日間について調査を行っており、対象者は年齢層の限定は行わず、筑波研究学園都市居住者を対象として行った^{註34)}。調査時期は、1995年2月下旬から3月上旬である。

調査方法は調査員による訪問配布、数日後に訪問回収とし、直接対面で調査への依頼をし、同意が得られた場合のみ調査票を置いてくるという方法に依った。調査対象地域は、筑波研究学園都市内の性格の異なる住宅地区を5ヶ所選定し、住宅地図上で地域を限定した中で各地区担当の調査員が目標配布数に達するまで訪問配布を行うという方法で行った。平日および休日の調査対象者は同様の住宅地域から抽出されるが、同一人物とはならないように、調査地区内を平日対象地区と休日対象地区とに分けて調査を行った。調査日別の各地区における調査票の配布数、回収数、回収率は表1-2に、調査対象地区は図1-2に示す(資料3参照)。

表1-1 予備・第1次調査調査票配布回収状況

調査名	配布部数	回収部数	回収率
予備調査	108	100	92.6%
第1次調査	210	162	77.1%

表1-2 第2次調査地区別調査票配布回収状況

配布地区名	配布部数		回収部数		回収率	
	平日	休日	平日	休日	平日	休日
並木園	101	132	92	124	91.1%	93.9%
竹園	119	107	96	99	80.7%	92.5%
松代	108	105	102	79	94.4%	75.2%
二の宮	105	104	86	83	81.9%	79.8%
梅園	121	110	107	90	88.4%	81.8%
合計	554	558	483	475	87.2%	85.1%
全体合計	1112		958		86.2%	

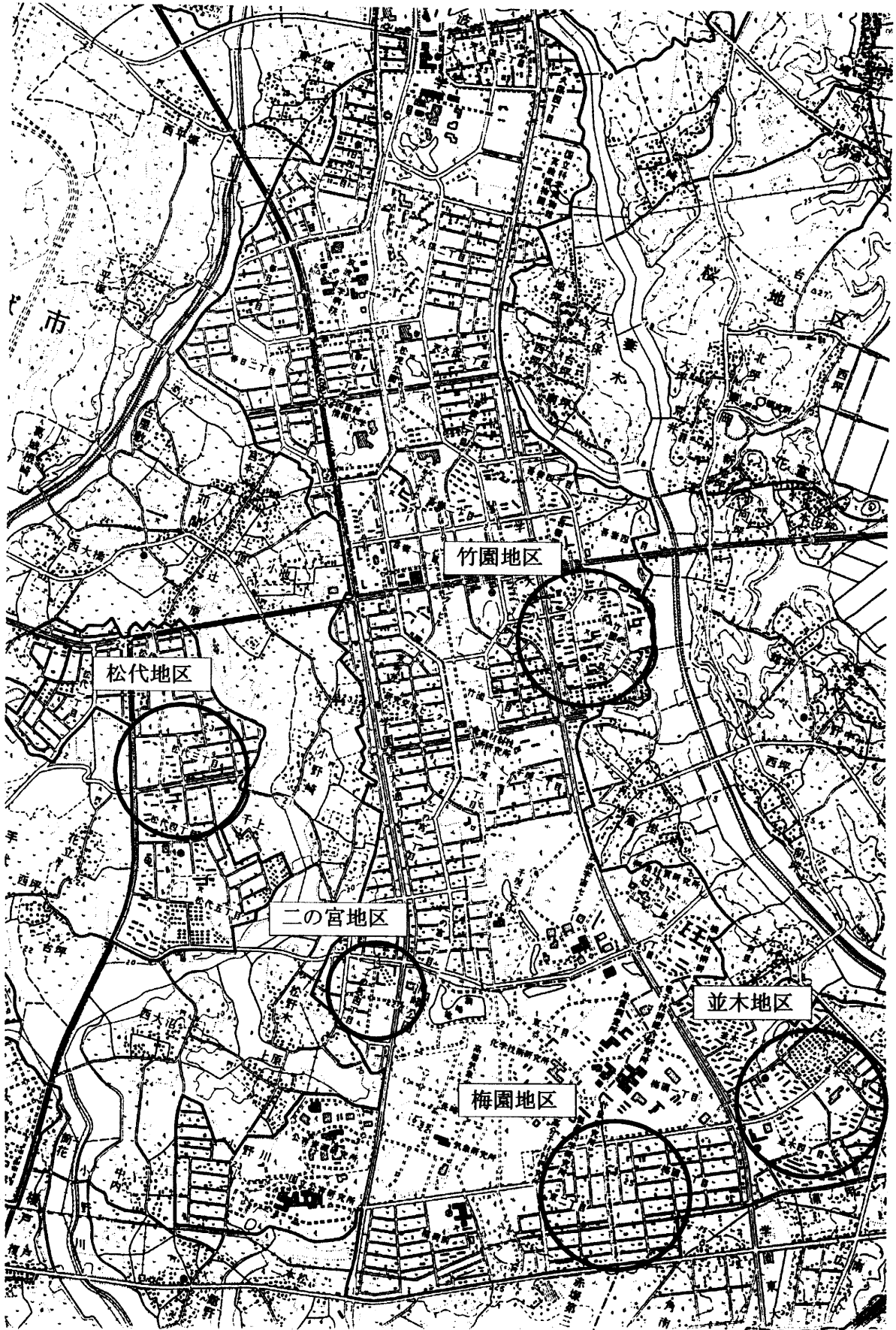


图1-2 調査対象地区

(3) 空間特性測定調査 (5章・6章)

空間測定調査は、レジヤースペースの物理的空間特性を抽出することを目的に、11の物理的指標を用い、現地に置いて測定調査を行ったものである。仮の空間類型にもとづき抽出された49ヶ所の調査地について調査地一帯を観察し、当該地域の特徴を表している場所を選定し、あらかじめ用意した調査票に記入する方法をとった。また、指標の1つである人間密度を求めるための写真撮影も全ての対象地において同様の基準で行った。

調査時期は、1994年7月期から8月期にかけて行われ、測定は全て筆者が行った(資料5、6参照)。

(4) 心理評価実験 (6章)

心理評価実験は、レジヤースペースの心理的空間特性を導くことを目的にスライド画像を実験の刺激としSD法を用いて行った実験である。16の形容詞対からなる評価指標について被験者が刺激画像から受けた印象について、5段階で評価してもらう方法をとった。同時に質問2として、16項目の環境要素項目を挙げ、被験者が印象に残った環境要素項目についても指摘してもらった。

心理評価実験は、1994年8月から10月の間に数回に分けて行い、スクリーンに刺激スライドを2枚同時に提示し、30秒間はスクリーンを注視してもらうこととし、映写後に各質問に回答してもらった。提示したシーンは物理的空間特性調査地と同じ49地区で、現地測定調査を行った調査地の写真から2枚を抽出したものである。1シーンに要する時間は約1分程度で、25シーン終了後に10分ほどの休憩をとり、全体で1時間強の調査時間となった。被験者数は40名(男性25名、女性15名)、平均年齢は27.8才、属性は学生22人、社会人18人であった(資料7参照)。

(5) レジヤースペースの行為特性調査 (7章)

レジヤースペースの行為特性調査は、レジヤースペースの持つ行為の可能性に関する特性の抽出およびレジヤースペースの物理的、心理的空間特性から導かれた空間特性類型と行為特性との関連構造を導くことを目的に行った調査である。空間特性調査の49調査地から24調査地を得られた空間類型から抽出し、これらの空間

について22種目の具体的なレジヤ種目が行われる可能性があるかどうかについて尋ねた。レジヤ種目の抽出はレジヤの行為特性調査に用いた40種目中から抽出した。調査方法は心理評価実験に用いたと同様のスライドを用い、スクリーン上に映写し、映写後に20種目のレジヤの行われる可能性について、「行われると思う」、「行われる可能性が少しはあると思う」、「行われなと思う」の3段階で評価してもらった。

調査の実施時期は1995年6月上旬に2回に分けて行った。調査に要した時間は1シーン1分程度で、全体で30分程度であった。被験者は30名（男性17人、女性13人）、平均年齢は25.8才、属性は学生15人、社会人5人であった（資料8参照）。

注

- 1) 文献1)
- 2) 国民生活審議会余暇・文化委員会中間報告：余暇充実のための基本的方策、賃金と社会保障1011、P44、1989（文献2）に「今日余暇に対する国民の関心が大変強くなっている。世論調査でも今後の生活の力点として住生活をあげる人が長い間最も多かったが、昭和58年頃からレジャー・余暇生活を第一にあげる人がこれを上回るようになりかつ、近年その割合が急速に高まっている。これは、戦後40年を経て我が国の一人あたり国民所得は今や世界最高の水準に達するなど経済水準が豊かになるにつれ、自分の生活を見つめ直し、真に豊かな暮らしのあり方を求めるようになってきたためとみられる。」とある。
- 3) 文献3、P32-47)
- 4) 余暇開発センター：レジャー白書'95、P12、1995（文献4）に「平成6年は5年に比べ、余暇重視派、両立派（仕事にも余暇にも同じくらい力を入れる人々）が減少し、仕事重視派が増加した。（中略）この長期不況の中、まずは仕事、余暇は二の次といったところだろうか。」とある。
- 5) 余暇開発センター：レジャー白書'95、P77、（文献4）に「高齢化社会の到来が言われている。わが国65歳以上人口が全人口に占める比率は、1995年現在14%を超え、既に高齢化社会になっているとの指摘もある。厚生省人口問題研究所の推計によると、これが西暦2020年には25%を超え世界一の高齢国家になると予想されている。」とある。
- 6) 文献5)、6)
- 7) 文献8)
- 8) 文献9)
- 9) 文献15)
- 10) 文献16)
- 11) 空間パターンについては個室空間、家・庭空間、近隣空間、都市空間、広域圏の5つを用い、活動項目は13分類を用いている。
- 12) 文献17)、18)、19)
- 13) 文献20)
- 14) 小野彰彦、飯田勝幸、石本正明：都市における余暇利用施設の分布と住民の余暇時

間および施設の利用実態について—札幌市1990年地域地区中心核形成に関する施設計画的研究—、日本建築学会北海道支部研究報告集No64、P356、R12~18、1991（文献20）に「いずれにしても、外出活動は、余暇時間の量に大きく依存し、施設の有効利用を考えた場合、労働時間やシステムの改革も必要になると考えられるが、他方、積極的な余暇を誘発するためには、ソフト面の充実を含めた魅力ある余暇利用施設のあり方について、十分に配慮する必要がある。」とある。

15) 日本建築学会学術講演梗概集、計画系論文報告集、各支部研究報告集、日本都市計画学会学術研究論文集、造園学会誌、農村計画学会誌、大学紀要等に掲載されたりゾートに関連する研究論文・発表数をもとにしている。1985~89年（5編）、1990年（15編）、1991年（7編）、1992年以降（12編）

16) 文献21)

17) 文献22)、23)、24)、25)

18) 文献26)、27)、28)、29)、30)

19) 文献31)、32)、33)、34)、35)

20) 文献33)

21) 文献34)、35)、36)、37)、38)、39)、40)、41)、42)、43)、44)

22) 文献38)

23) 文献39)

24) 文献40)

25) 文献41)、42)

26) 文献46)

27) 文献47)

28) 文献53)、54)

29) 文献56)、57)

30) 文献57)

31) 文献58)

32) 小早川智明、渡辺貴介、天野光一：アピールポイントからみた海外の海浜・海洋リゾートのイメージ構造に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、310-312、1990（文献57）でこの6類型は、ネイチャー&カントリー体験型、クラブライフ満喫型、南国環境没入型、アーバンライフ満喫型、高級施設サービス満足型、

都市文化堪能型となっている。

- 33) 余暇開発センター：レジャー白書'88、26-29、1988、中のレジャー参加率について以下に示す表のように整理すると、スポーツ部門、趣味・創作部門は10代が最高になっているものの、20代の余暇活動参加率が高くなっていることがわかる。10代には学生が多く含まれると考えられることから、20代、30代の社会人を対象にするのが妥当と判断した（文献15）。

表 年代別余暇活動参加率（1988年）

		スポーツ	趣味・創作	娯楽	観光・行楽
男性	全体	14.2	10.6	21.7	28.3
	10代	23.3	13.7	24.2	21.2
	20代	19.3	12.4	28.2	34.6
	30代	15.4	10.8	24.4	35.8
	40代	16.2	11.1	25.2	31.9
	50代	9.0	9.1	17.1	21.1
	60代	5.7	8.2	11.1	19.4
女性	全体	8.7	13.0	12.4	29.9
	10代	18.7	17.1	14.5	28.9
	20代	13.6	15.5	19.3	38.6
	30代	9.2	12.3	13.4	38.6
	40代	7.8	13.3	12.0	27.5
	50代	4.3	12.1	8.4	21.9
	60代	2.6	8.6	5.4	16.9
全体	全体	11.5	11.8	17.0	29.1
	10代	21.0	15.4	19.3	25.1
	20代	16.5	13.9	23.8	36.6
	30代	12.3	11.5	18.9	37.2
	40代	12.0	12.2	18.6	29.7
	50代	6.6	10.6	12.7	21.5
	60代	4.1	8.4	8.3	18.1

*レジャー白書'88、26-29より作成

- 34) 筑波研究学園都市居住者を対象に調査を行った理由には、生活時間調査という回答者を煩わせる調査の性格上、訪問配布、訪問回収を行う以外には調査への協力が得にくいと判断したため、調査員の確保、調査の利便性等を考慮して決定したものである。

参考文献

- 1) 労働省：労働時間短縮の展望と指針、1985
- 2) 国民生活審議会余暇・文化委員会中間報告：余暇充実のための基本的方策、賃金と社会保障1011、44-47、1989
- 3) 住宅情報編集：ほしいリゾート'91新春、1991
- 4) 余暇開発センター：レジャー白書'95、1995
- 5) 松田義弘：現代レジャー論（2）学習社会に向けてのレジャーの意義、筑波大学体育科学系紀要11、13-22、1988
- 6) 松田義弘：現代レジャー論（3）Aristotleのレジャー教育論をめぐって、筑波大学体育科学系紀要12、1-9、1989
- 7) 松田義弘：Senecaのレジャー観をめぐって、筑波大学体育科学系紀要13、251-259、1990
- 8) 加藤 悦：現代サラリーマンの労働と余暇に関する意識と実態、東京学芸大紀要6部門39、141-154、1987
- 9) 新 悠喜雄、宇波惇夫：大都市近郊生活者の余暇活動、東海大学紀要教養学部21、1990
- 10) 大橋一二、小川富美子：高齢化社会における余暇と読書の関係－尼崎市における実態調査をもとに－、田園学園女子大学論文集22、157-171、1988
- 11) 榊潟俊子：余暇の現在、国民生活研究32（4）、15-32、1993
- 12) 岡田至雄：レジャーの性格と機能、関西大学社会学部紀要11（2）、43-71、1980
- 13) 岡田至雄：現代社会におけるレジャー動態、関西大学社会学部紀要12（2）、1-48、1981
- 14) 岡田至雄：レジャー社会の構図、関西大学社会学部紀要13（1）、87-118、1981
- 15) 桜井康宏：集会関連施設の地域計画に関する研究－余暇生活の社会化傾向に関する生活空間論的研究－、学位論文、1989
- 16) 神谷宏治、川岸梅和、井本賢明：余暇活動の地域的特性に関する研究その1～その10、日本建築学会大会学術講演梗概集、1976-1980
- 17) 川岸梅和、川崎勉、小玉佳久：高島平団地における余暇活動の変遷に関する研究その1、その2、日本建築学会大会学術講演梗概集、101-104、1992
- 18) 川岸梅和、北野幸樹、川崎勉、大内宏友、福永哲也、大島雄一朗、：余暇活動の変

遷に関する研究その1～その8、日本建築学会大会学術講演梗概集、1993-1995

- 19) 川岸梅和、北野幸樹、大内宏友：建築・都市空間と余暇活動の相関に関する研究その1、その2、日本建築学会関東支部研究報告集、321-328、1992
- 20) 小野彰彦、飯田勝幸、石本正明：都市における余暇利用施設の分布と住民の余暇時間および施設の利用実態について－札幌市1990年地域地区中心核形成に関する施設計画的研究－、日本建築学会北海道支部研究報告集No64、353-356、1991
- 21) 西村 真、渡辺貴介、安島博幸：わが国近代高原リゾートの成立と展開、日本都市計画学会学術研究論文集22、61-66、1988
- 22) 日吉 淳、渡辺貴介、天野光一：フロリダにおけるリゾート地の発展形成過程に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集24、151-156、1989
- 23) 渡辺賢司、渡辺貴介、天野光一：ゴールドコーストにおけるリゾート機能の発展過程の研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、301-306、1990
- 24) 勝又宏幸、渡辺貴介：戦前の御殿場における高原リゾートの成立と展開、日本都市計画学会学術研究論文集25、319-324、1990
- 25) 池田憲一郎、渡辺貴介、十代田 朗：海浜リゾート都市の発展過程の比較分析、日本都市計画学会学術研究論文集26、409-414、1991
- 26) 西澤倫太郎、安島博幸：野尻湖・神山国際村の成立と展開、日本建築学会北陸支部研究報告集、303-306、1988
- 27) 上垣智弘、安島博幸：六甲山における外国人別荘地の成立と展開、日本都市計画学会学術研究論文集25、313-318、1990
- 28) 十代田 朗、安島博幸、武井裕之：戦前の武蔵野における別荘地の立地とその成立背景に関する研究、造園雑誌55(5)、373-378、1992
- 29) 十代田 朗、渡辺貴介、安島博幸：戦前の関東圏における別荘の立地とその類型に関する研究、日本建築学会計画系論文報告集436、79-86、1992
- 30) 畢 鮮榮、渡辺貴介、十代田 朗：中国避暑山荘と承德市の発展に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集28、205-210、1993
- 31) 樋口忠彦、牛坊勝二：リゾート法に基づく開発基本構想の開発イメージに関する研究、日本建築学会北陸支部研究報告集36、435-438、1993
- 32) 永野義紀、斉藤輝二：農村リゾート開発の課題－リゾート法による九州各県のリゾート開発構想の現状、日本建築学会大会学術講演梗概集、1015-1016、1990

- 33) 河口飛路志、渡辺貴介、十代田 朗：総合保養地域整備法に基づく重点整備地区プランの特性に関する総括的分析、日本都市計画学会学術研究論文集29、349-354、1994
- 34) 松本英雄、湯沢 昭、須田 熙：地域開発による社会構造の変容に関する研究－宮城県鳴子町のスキー場開発を事例に－、日本都市計画学会学術研究論文集24、109-114、1989
- 35) 鳴海邦硯、久 隆浩、久保貴考：スキー場を活用したまちづくりの現状と課題、日本建築学会近畿支部研究報告集、857-460、1993
- 36) 桜井慎一、横内憲久、大迫道治、林田正利、渡辺隆幸：テーマパークが都市に与える影響に関する研究その1、その2、日本建築学会大会学術講演梗概集、127-130、1993
- 37) 大迫道治、横内憲久、桜井慎一：テーマパークが都市に与える影響と街づくりに関する研究－東京ディズニーランドを対象として－、日本都市計画学会学術研究論文集29、385-390、1994
- 38) 松村洋一、福岡正章、梶島邦江、戸沼幸市：山岳リゾートマンションに関する基礎的研究その1、その2、日本建築学会大会学術講演梗概集、153-156、1989
- 39) 出田麻里子、富永裕子、梶島邦江：海洋性リゾートマンションに関する研究(1)、(2)、日本建築学会大会学術講演梗概集、365-368、1991
- 40) 梶島邦江：地域と共存するリゾートマンションへの試行－新潟県塩沢町石内における実践的研究－、日本建築学会大会学術講演梗概集、363-364、1991
- 41) 瀬口哲夫、深田真五：リゾートマンションの実態と問題点に関する研究、日本建築学会大会学術講演梗概集、39-40、1990
- 42) 深田真五、瀬口哲夫：リゾートマンション開発とその問題点に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、229-234、1990
- 43) 瀬口哲夫、深田真五：リゾートマンションが立地している地域の周辺住民に対する意識調査に関する研究－愛知県南知多町、静岡県三ヶ日町を対象として－、日本建築学会東海支部研究報告集、505-508、1991
- 44) 大西 隆、宮本 光：リゾート開発整備上の問題点－リゾートマンションと構想地域の分布から－、日本建築学会大会学術講演梗概集、227-228、1992
- 45) 宮崎 均：草津町に於ける景観から見たリゾートマンションの高さ制限に関する研

- 究、日本建築学会大会学術講演梗概集、361-362、1991
- 46) 北山 勝巳、瀬口哲夫：リゾートマンションの景観阻害に関する研究、日本建築学会大会学術講演梗概集183-184、1995
 - 47) 吉田 明、樋口忠彦、玉川英則：リゾートマンションの設計コンセプトと色彩との関係について－新潟県湯沢町を対象にして－、日本都市計画学会学術研究論文集27、703-708、1992
 - 48) 土肥博至、田中奈美：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究IV－新潟県湯沢町のリゾート開発と住民意識－、日本建築学会大会学術講演梗概集、123-124、1993
 - 49) 田中奈美、土肥博至：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究V－リゾート開発のもたらした影響－、日本建築学会大会学術講演梗概集、125-126、1993
 - 50) 沢田幸枝、田中奈美：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究VI－リゾート地域自治体における景観コントロールの行政の状況－、日本建築学会大会学術講演梗概集、251-252、1994
 - 51) 田中奈美、沢田幸枝：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究VII－景観コントロール方策の特徴と構造－、日本建築学会大会学術講演梗概集、253-254、1994
 - 52) 北山勝巳、瀬口哲夫：リゾートマンションの景観阻害に関する研究、日本建築学会大会学術講演梗概集、183-184、1995
 - 53) 田村信之、川岸梅和：海洋性リゾート空間と施設に関する研究－沖縄海洋性リゾートに於ける施設概況と利用状況について－日本建築学会大会学術講演梗概集、33-34、1990
 - 54) 北野幸樹、川岸梅和、田村信之：海洋性リゾート空間に関する研究その2、その3、日本建築学会大会学術講演梗概集、369-372、1991
 - 55) 笹岡達男、橋本善太郎、東海林克彦、鳥居敏男：湯沢町におけるリゾート施設整備の実態に関する研究、造園雑誌57（5）、331-336、1994
 - 56) 鈴木 浩、今井正次：リゾート地域における来遊客の行動実態－リゾート地域の地域施設の計画に関する研究－、日本建築学会東海支部研究報告集、457-460、1991
 - 57) 小早川智明、渡辺貴介、天野光一：アピールポイントからみた海外の海浜・海洋リゾートのイメージ構造に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、307-

312、1990

- 58) 堀越 猛、渡辺貴介、天野光一：首都圏ユーザーのリゾートイメージに関する研究、
日本都市計画学会学研究論文集25、235-240、1990
- 59) 安島博幸、上垣智弘：映画によるフロリダのリゾートイメージの解説、日本都市計
画学会学研究論文集27、529-534、1992
- 60) 余暇開発センター：レジャー白書'88、1988

第2章 レジャーの概念と意味構造

第2章 レジャーの概念と意味構造

本章では、レジャー環境計画に関する研究を進めるための第1段階として、レジャーの概念についての整理を行う。続いてレジャーを行う人々のレジャーに対する意識の把握から現代におけるレジャーの意味およびその構造を導く。

2.1 研究の目的と方法

レジャーの概念と意味構造に関する本章における研究の流れは以下の手順で行うものとする。

- (1)レジャーの概念についての考察
- (2)人々のレジャーに関する認識（レジャー観）とレジャーの意味構造の把握
- (3)レジャーの意味にもとづくレジャー行為の類型化を行う

まず、(1)では既往研究、文献に表れた余暇、レジャーに関する諸説を整理し、現代におけるレジャーの概念、および機能と意味に関する研究仮説を提示する。(2)ではアンケート調査結果をもとに、上述の研究仮説を検証するとともに、人々のレジャー観を明らかにする。また、ここで得られたレジャー観を通じてレジャーの意味構造について検討する。(3)では意味的側面からレジャー行為について考察を行い意味にもとづく類型化を行う。

2.2 レジャーの概念

ここではレジャーの概念についてまず余暇とレジャーの関係について述べ、本論におけるレジャーの捉え方を明確にする。続いてレジャーの機能と意味についての研究仮説を提示する。

(1) 余暇とレジャー

今日まで、余暇という言葉は多くの場合労働との対比において用いられてきた。しかし、その言葉の中には自由時間という時間概念と、余暇活動という行為概念の両方が含まれている。日本における余暇論の中では、1970年代前半に滝正男は、「労働、睡眠などの生活必要時間または社会的義務行為に使用される時間外の個人が、自由裁量において利用しうる自由な時を余暇という。」というナッシュの言葉を引用し¹⁾、あくまで時間概念として捉えているが、そ

の性格については、人々の一生の余暇時間が80年代には労働時間とほぼ同程度となることが予想されることから、「こうなると余暇の性格は一変する。あまったヒマというより自由時間と呼ぶべきで、この時間自体が大きな価値を持つことになる。われわれにとっては無駄な時間ではなく、積極的に活用する大切な時間となるわけで、余暇時代の到来という昨今の流行語もこの社会変化を反映しており、私たちは自由時間を自分の創意と工夫で、フル活用する努力が必要になってくる。」²²⁾とその時間的な価値を記している。

同時代の梅村清弘や青沼吉松は「非労働時間のすべてが余暇ではない。その中には、生活必需時間や気晴らし、休養の時間が含まれる。厳密な意味における余暇はこれを越えたものであり、人間的成長にあてうるものである。」「余暇を通じての人的成長とそれにもとづく文化への創造的参加なくしては、明るい展望は開かれない。余暇において肉体的な健康だけでなく、精神的なそれが実現されなくてはならない。」²³⁾とし、時間的枠組みだけでは捉えられない余暇の価値に着目している。また、青沼は「生きるための労働に全ての時間を投入しなくてはならない段階においては、人間性を発揮する余地はない。余暇が大衆化してきているのは、真に人間にふさわしい時代の開幕が準備されたことを意味する。余暇において、人的成長が可能になる。しかし、この可能性を現実化するには、それだけの努力を欠くことはできない。」²⁴⁾と価値概念および労働に対峙する行為概念として捉えている。このように余暇を時間的側面を一方では意識しながら行為概念や価値概念として捉えるという考え方がこの時期には一般的であった。

辻 功は藤竹暁が「余暇は自由時間内の活動である。第二に、それは生計のために必要な金銭を生まない活動である。第三に、こうした意味において、それは是非とも行わなければならないという必要性や義務を伴わない活動である。第四に、みずからの満足をうるために自由になされる活動であり、その活動を行うことそれ自体が、目的となるものである。」²⁵⁾と規定していることやJ.デュマズディエの余暇論を引用し、「余暇とは個人が職場や家庭、社会から課せられた義務から解放されたときに、休息のため、気晴らしのため、あるいは利得とは無関係な知識や能力の養成、自発的な社会参加、自由な創造力の発揮のために、まったく随意に行う活動の総体である。」²⁶⁾と規定していることを

受けて「余暇を自由な時間に行う活動として規定するのがほぼ一般の傾向であると思われるが、ここでは混乱を避けるために、時間的側面については余暇時間、活動的側面をいうばあいには余暇活動ということばを使いたい。」^{#7)}と分けて捉える必要性があることを指摘し、さらに、長い時間の余暇活動は自己開発に結びつくとし^{#8)}、時間、行為、価値の3つの側面で余暇を捉えようとしている。

外国における余暇論についてT.Mカンドーは、レジャーの概念は多種多様であるが、2つの主要な学問的流れに分けられるとしており、「その1つはアリストテレスに端を発しているが、この流れに属する最も卓越した現代の学者であるセバスチャン・デ・グレージア (Sebastian de Grazia) は、レジャーとは、自己の養成、瞑想、真の精神的自由の発展、つまり現代のアメリカ社会においては達成されていない一つの理想であるとしている。第二の流れには、現代の大部分の社会学者と専門家以外の人々が属するが、彼等は、レジャーという言葉を用いて行っている多様なレクリエーション活動を単に経験的に述べるために使用している。そこで、レジャーには規範的定義と記述的定義とがあることになる。」^{#9)}と指摘している。

さらに、カンドーはレジャーについての論議がその定義のみならず、より大切なこととして理想的なレジャーがどうあるべきかをめぐり、古典学派がレジャーを人間の最高理念として受けとめているのに対し、経験主義的学派は重要性という点で、仕事に次ぐものとみているという価値観の相違が表れていると述べている。

レジャーという言葉の意味についてカンドーは、多様な意味が含まれていることをクラウス (Klaus,1971) の言葉を用いて、「レジャーという言葉には、少なくとも四つの広く認められた意味、即ち、「古典的」見解、社会階級との相関的要素としてレジャーをみる考え、レジャーを活動の一形式とする概念、および自由時間としてのレジャー概念があるとしている。」^{#10)}と記している。この中で古典的なレジャーの価値に関する見解は、レジャーが時間概念か行為概念かという点では対立したバーガーとシミゲルの両者の間においても認識されていたという^{#11)}。

このような古典的なレジャーの価値に関する概念は、1960年代に既に外国に

においては広く認識されていたにも関わらず我が国においては十分に論議されることなく、単に時間か行為かという2つの概念の間で揺れていたといえよう。

筆者は余暇が時間であるか行為であるかを論じるのは、現代の余暇の概念を語るには不相当と考え、むしろ古典的なレジャーの価値概念の方が適していると考え。それは、アリストテレスの「閑暇こそ中心にあつて、全てはそのまわりをめぐる。」¹²⁾ という表現や、J. ピーパーが閑暇という概念を精神的態度を指すものとし、その3つの要素として、「先ず、徹頭徹尾、活動として理解されている労働人なる範型に対立して、閑暇は非活動、内的なひま、休息であり、傍観あるいは沈黙の態度である。(中略) 第二に、労働という範型が徹頭徹尾、労苦を指すのに対して、閑暇は休息的な観想の態度を意味する。(中略) 第三に閑暇は、徹底的に社会機能として考えられた労働なる範型に対立している。」¹³⁾ を示し、これらをまとめて「閑暇すること」の非緊張性、労苦のなさ、社会的機能の超越としていることなどである¹⁴⁾。

J. デュマズディエは、レジャーの特徴を四つの属性を示す活動から明らかにしており、それらは社会の其層的制度によって課せられた義務的活動との関連で規定される「解放性」、「非利害性」とパーソナリティの欲求との関連で規定される「楽しみ志向性」、「個性性」としている¹⁵⁾。そこでは解放性に関して「レジャーとは自由な選択の結果生じるものである。たしかに、自由とレジャーとを同一視するのは誤りだしレジャーからいっさいの義務的活動を排除することも誤りである。レジャーはある種の義務的活動¹⁶⁾からの解放である。」とし、非利害性については「レジャーは、基本的に、職業労働のようにはいかなる金銭的利益も目的とせず、家庭内での義務的活動のようにはいかなる実利性をも目的とせず、政治上の義務的活動や精神的な義務活動のようにはいかなるイデオロギーや宣伝をも目的としない。レジャーには、あそび、肉体的活動、芸術的・知的活動や社会活動がふくまれるが、これらはいかなる物質的目的にも社会的目的にも仕えるものではない。」と記している。

また、デュマズディエは楽しみ志向性として「レジャーとは充足の状態それ自体を目的として追求されることを特性とする。」こと、個性性として「レジャー活動をいとむ人々自身によって表明されるレジャーの顕著な機能とは、社会の第一次的な義務的活動に対称的な、個人の欲求に応ずるものだといえ

る。」をあげている。

M.カプランはレジャーを定義する際の本質的要素として以下にあげる7つの諸点を示している。「(1)レジャーは経済的機能としての「仕事」とは、正反対のものである。しかし、まったく無関係ではない。例えば、ある人がレジャーとして行う「労働」は、それを本業としている労働者から、彼の「仕事」を奪うことにもなる。(2)レジャーは快い期待と回想である。したがって、失業、監禁、病気といった「強制されたレジャー」は、すべてレジャーの範疇には入らない。しかし、時間的に先にも後へも動く心理的態度は、含める。(3)最小限の不本意な社会的役割上の義務は含まれる。レジャー活動もまた、多くの義務を伴う。役割に伴う義務としてのレジャーに、注意しなければならない。(4)心理的な自由の知覚という要素は、重要である。(5)文化的諸価値と密接に結びついている。現代においては、レジャーは「目的」であり、人生そのものともなっている。(6)レジャーは人間の活動の全範囲に及んでおり、そこには優劣はない。(7)レジャーは必ずというわけではないが、しばしば「遊び」によって特徴づけられる活動である。

上記のように余暇を、その本質的要素や機能で捉えようとする試みを現代社会においては適当と考え、余暇の本質を定義しようとする試みの歴史の中で、多くの研究者が、余暇は多機能、多要素で、人間に多次元の行動効果をもたらすと指摘していることが注目される。

本論においては、余暇の概念をこうした本質的な機能や要素で把握し、余暇がこれからの人間生活の中で重要な位置を占める可能性に着目し、考察を行うものである。また、日本語における「余暇」という言葉がこれまでの歴史的背景から、時間的概念を大いに含んでおり、本論において論じる余暇の本質的な機能や要素を伝える際に誤解が生じる可能性があるため、本論では一貫して「レジャー」という表現を用いるものとする。

(2) レジャーの機能と意味

先に述べたように、現在におけるレジャーは多機能、多要素であり、単に時間の枠組みや、その行為の特質だけで定義をしようとすることは不適切である。このことは外国においてのみならず我が国においても、すでに1960年代後半に

霧生和夫がレジャーを拘束されていない残余の時間として、24時間の生活サイクルから労働及び労働に直接付随する時間、生理的欲求を満たすための時間を差し引いたものとして量的に定義することの欠点について以下のように指摘している。

霧生は、P.T.Aやミサへの参加等の社会的義務や日曜日に子供を動物園に連れていくといった家庭的義務の遂行はレジャーに属さないという見方も可能であるし、逆に生理的・必要以上の睡眠や快楽としての食物摂取の時間等はレジャーの中に加えられるというもので、レジャーと対比的に考えられる労働でさえも職種によっては苦痛も強制もともなわず、強い喜びをもたらす場合もあるとしている¹⁷⁾。

つまり本質的なレジャーの概念を考えた場合、人間の全ての活動の中で、それがレジャーであるかそうでないかということは、その活動を行う人間側の意識の違いによって決定されるのである。そのことについては言及を避ける、という立場をとる人達もあるが¹⁸⁾、本論においては、むしろ、その人間がレジャーにもたせる意味に着目したいと考える。

人間が様々なレジャーを行うにあたり、それぞれのレジャーに対して持っている目的や意味は常に同じものではない。つまり、レジャーに込める個人的な意味は、個人それぞれに、異なる形で存在する。この機能について、フランスのレジャー研究者、J.デュマズディエは「レジャーとは、個人が職場や家庭、社会から課せられた義務から解放されたときに、休息のため、気晴らしのため、あるいは利得とは無関係な知識や能力の養成、自発的な社会参加、自由な想像力の発揮のために、まったく随意に行う活動の総体である。」¹⁹⁾と述べており、人間の満足の状態の追求という特性をもつと考えることから、休息、気晴らし、自己開発という3つの機能を持つことを明示している。

また、デュマズディエは「そのレジャーの機能と、人間個人がレジャーに求める、レジャーそれ自体の目的や自己を高めようとする欲求との両方を充足させることによって最も完全なレジャーが実現する」²⁰⁾と述べている。

これらのことから、レジャーが本来持っている機能と、レジャーを行う人間がレジャーに込める意味の両方が組み合わされることによって、レジャーは多様な姿を表すと考えられる。行為としてのレジャーは同じであっても、意味づ

けが異なれば、異なる機能が働く場合もある。また、これらの機能は必ずしも単一に働くわけではなく、個人的な意味づけによっては、複数機能が同時に表れることも十分に考えられる。

そこで、レジャーを社会的に捉えたときの機能と、個人側から捉えたときの意味との関係について考察する。機能については上述のように、デュマズディエの定義がこれまで提起された学説の中で最も一般性を有していると考えられることから、これに依拠することとする。デュマズディエは、この3機能に、図2-1のような、「休息」→「気晴らし」→「自己開発」という価値の方向性を与えている。しかし、これはあくまで社会的機能としてのレジャーの概念構造である。

筆者は、人々がレジャーをどのように認識しているかという個人的な意味づけという角度からレジャーの概念構造を捉えようと試みる。デュマズディエの示したレジャーの社会的機能は「休息」、「気晴らし」、「自己開発」という3段階に分かれ、その頂点に向かうという方向性があるが、個人的意味づけの方は、レジャーを行う際の目的、時間、環境等様々な要因によって、人がどのような意味づけを行うかによって決まるものとする。この場合には、3つの意味における価値の大小はない。つまり、あるレジャーについては人によっては3つの意味づけが同時に行われる場合も、1つだけの場合もありうるということである。例えば「散歩」という特定のレジャー行為について、ある人は休息的な意味づけのみを行うかもしれないが、別の人は休息、気晴し、自己開発の全ての意味づけを行う場合も在り得るということで、レジャーの3つの意味はそれぞれ独立してはいるが、互いに重なり合う部分を有していると捉えられる。

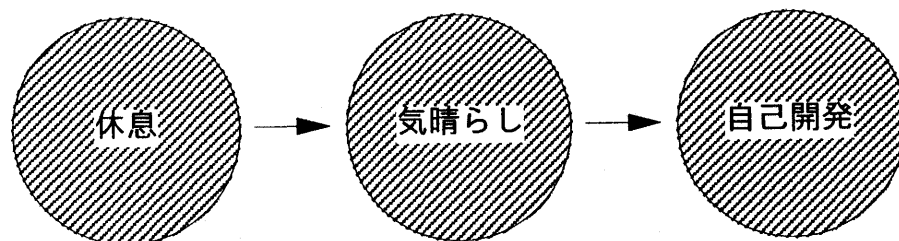


図2-1 レジャーの社会的構造図

しかし、これまでレジャーが常に労働との対比で捉えられ、次の労働への回復、休養の機能が求められていたという過程を考えると、レジャーをとりまく社会的、時間的要因が変化すれば、意味づけも3つの意味に価値の差はないものの、緩やかに自己開発に向かうという特性を持つのではないだろうか。すなわち、3つの意味づけはそれぞれ独立してはいるが、互いに重なり合う部分を持ちながら全体としては一定の方向性をもつ可能性があると考え、個人的意味づけにおけるレジャーの概念構造を図2-2のように仮説的に捉えた^{註2)}。この際、またこれ以降、レジャーの意味づけ上の区別を示す場合は、社会的機能上のカテゴリーとの混乱を防ぐために、「休息」を「休養」、「気晴らし」を「遊楽」、「自己開発」を「創造」とそれぞれ記述することとする。この概念図が示すレジャーの意味づけの枠内におよそ全ての個々人のレジャーに対する意味づけはプロットされることが可能と考える。

すなわちレジャーの概念を、社会的機能における価値の方向性、個人的意味づけによる意味の重層性という特性を用いて捉えようとするわけである。レジャーに多様な意味づけが行われることが明らかになれば、次に、意味づけが同じ場合には、行為としてのレジャー相互の間では互換性が成り立つのではないか、という考えが浮かんでくる。これは4章、7章における課題であるが、このことが検証されればレジャーの概念は価値の方向性、意味の重層性、行為の互換性という3つの特性によって把握できると考えている。

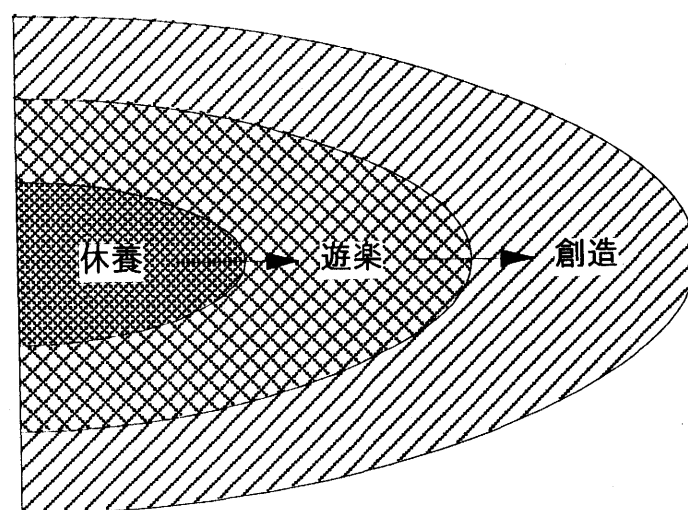


図2-2 レジャーの意味構造図

本研究では次節以降、ここに仮説的に示したレジジャーの概念構造の存在を明らかにしつつ、この理論的フレームを検証することを目的とし、具体的なレジジャーをとりあげて行った調査結果を用い分析、考察を行う。

2.3 調査概要

本章での調査目的は、人々のレジジャーについての認識と意味づけ（レジジャー観）および、具体的なレジジャー行為についてその意味づけを把握するという2点である。レジジャー観およびレジジャー行為の意味づけについては1988年のスキーヤーを対象に行った予備調査および1990年に行われた第1次アンケート調査で調べている。また、1993年の農村集落居住者を対象に行ったアンケート調査、1995年の第2次アンケート調査でもレジジャー観については調べられおり、ここではこれらの複数調査結果を用いた分析、考察を行う。

(1) 調査内容

レジジャー観の把握に関する調査内容は、先に仮説として述べたレジジャーの個人的意味づけとして存在する「休養」、「遊楽」、「創造」にそれぞれ対応する選択肢を下記のように用意し、回答者のレジジャーというものに対する考えに近いものを複数回答式で選択してもらう方法をとった^{註22)}。

『休 養』：「労働や日常生活の疲労やストレスからの開放を目的とするもの」

「もっぱら、休息、休養をとることを目的とするもの」

『遊 楽』：「苦痛を伴わない楽しみを追求することを目的とするもの」

「普段の生活とは異なる驚きを追求することを目的とするもの」

『創 造』：「心を豊かにする助けとなるもの」

「自分の新たな可能性を導き出すことに役立つもの」

レジジャー行為の意味づけについての調査内容は具体的な40のレジジャー種目をとりあげ^{註23)}、次に示すレジジャーの3つの意味づけに該当する選択肢を設定し、そのレジジャーを行う際に感じていることを複数回答式で選択してもらう方法をとった。

『休 養』：「休息・休養になる」

『遊 楽』：「楽しみ・驚きを感じる」

『創 造』：「自己の新たな能力の開発」

(2) 調査対象集団の特性

レジャー観およびレジャーの意味構造に関しては複数調査を行っているため、各調査毎にその対象集団の特性について以下に記すものとする。また、全調査の調査対象者数、平均年齢、性別、結婚、職業毎の人数を表2-1に示す。

(2.1) 予備調査

予備調査は、レジャー観の抽出を大きな目的としていたため、明らかにレジャーを行っている人々を対象に調査を行うこととし、スキーという特定のレジャーを取り上げ、それを行う人々を抽出した。スキーを取り上げた理由の第1は、スキーというレジャーが、都市居住者の日常的な生活行為から離れている

表2-1 調査対象集団の属性

調査名	予備調査	第1次アンケート調査			農村集落 アンケート調査	第2次 アンケート調査	
		つくば	東京	全体			
調査時期	1988	1989	1989	1989	1993	1995	
性別	男性	60	48	48	96	287	408
	女性	40	25	41	66	271	467
	無回答	—	—	—	0	12	83
	合計	100	73	89	162	570	958
平均年齢	27才	32才	27才	29才	53才	41才	
結婚	既婚	25	39	22	61	263	850
	未婚	75	34	67	101	75	15
	無回答	—	—	—	—	232	93
職業	会社員	89	39	79	118	227	179
	公務員	11	28	2	30	—	242
	自営業	0	4	—	4	72	26
	農業	0	—	—	—	61	—
	主婦	0	—	—	—	—	355
	学生	—	—	—	—	57	10
	その他	—	2	8	—	111	64
	無回答	—	—	—	—	42	82

単位 (人)

にも関わらず、比較的一般に親しまれているレジャーであること^{注24)}。第2は、スキーを積極的に行っている人とそうでない人との区別が容易である^{注25)}。という理由による。また、レジャー全体の参加率や今後のレジャーの中心的存在になる年齢層として20代から30代の社会人を対象に行った。対象者の抽出は、東会社、役場等の職場単位で調査票を配布、回収する方法とし、1つの職場から15人程度のスキー経験者の回答を得ることを目標にし、協力の得られた10職場で行った。

対象集団（100人）の男女比は男性60人（60%）、女性40人（40%）、平均年齢は27才（男性29才、女性24才）、既婚者25人（25%）、未婚者75人（75%）で、職種は、会社員が89人（89%）と多く、残り11人（11%）が公務員である。

(2.2) 第1次アンケート調査

第1次アンケート調査は、レジャー行為の有無について予備調査のように特定レジャーを行う人を抽出するといった限定的な方法はとらないものの、同様手法においてレジャー観の抽出が可能であるかを検証する目的から、予備調査と同様の20代から30代の社会人を対象とした。また、ここでは就業地の差異がレジャー観に影響を及ぼすかを調べるために、東京とつくばの2地域に勤務している人々を抽出した。対象者の抽出、配布、回収方法は先に述べた予備調査時と同様であるが、地域間の比較を行うため、東京所在の8職場、つくば所在の6職場で行った。

対象集団（162人）の男女比は男性96人（59.3%）、女性66（40.7%）で、平均年齢は29歳（男性32歳、女性26歳）、既婚者61人（37.7%）、未婚者101人（62.3%）である。職種は、会社員が118人（72.8%）と多く、残りは公務員30人（18.5%）、自営業4人（2.5%）である。この属性は予備調査対象集団の属性との有為差検定を行った結果、平均年齢、既婚者の割合、職種における会社員の割合において有為差がみられたが、男女比に関してはみられなかった^{注26)}。

対象集団の中で、つくば勤務者は73人、平均年齢32才、既婚者39人（53.4%）、未婚者34人（46.6%）である。職種は、会社員が39人（53.4%）、公務員28人（38.4%）、自営業4人（5.5%）である。これに対して東京勤務者は89人、平均年齢27才、既婚者22人（24.7%）、未婚者67人（75.3%）である。職種は、会社

員が79人（88.8%）、公務員2人（2.2%）である。

つくば勤務者の方が平均年齢が高く、既婚者も多くなっており、職種も公務員が多いことがわかる。これらの属性項目については検定の結果いずれも有為差がみられた。

(2.3) 農村集落居住者のレジャー観アンケート調査

1993年に行った農村集落居住者のレジャー観を抽出するためのアンケート調査では、他の調査におけるレジャー観の抽出項目が被験者の自由な複数回答としているのに対して、2項目に限定したレジャー観の抽出を行っている。これは、研究仮説においてレジャーの意味づけが休養→遊楽→創造という価値の方向性を有していることを示しており、この考えの検証を行うためである。

調査は、18歳以上の千葉県市原市高滝地区居住者を対象に行われた。調査票の配布、回収は当該地区内の行政区毎に区長が世帯単位で行い、配布数は242世帯、回収数は208世帯で回収率は86%であった。

対象集団（570人）の男女比は男性287人（50.4%）、女性271人（47.5%）、平均年齢は53歳、既婚者263人（46.1%）、未婚者75（13.2%）である。職種は、会社員が227人（39.9%）と最も多く、自営業72人（12.6%）、農林業61人（10.7%）、学生57人（10%）である。

(2.4) 第2次アンケート調査

第2次アンケート調査は既に1.6の調査全体の枠組みにおいて述べたように、日常生活におけるレジャーの位置づけに関する調査と同時に行っており、筑波研究学園都市居住者を対象に行った。

対象集団（958人）の平均年齢は40.6歳、男女比は男性408人（42.6%）、女性467人（48.7%）とほぼ同数で、既婚者の割合が850人（88.7%）、未婚者15人（1.6%）である。職種は主婦が355人（37.1%）と最も多く、続いて公務員242人（25.3%）、会社員179人（18.7%）、自営業26人（2.7%）、学生10人（1%）であった。

平成6年4月現在のつくば市の人口総数は145,451人で、男性75,485人（51.9%）、女性69,996人（48.1%）となっており、調査対象者数は総人口の約

0.7%である。また、学園地区内の人口（59,616人）に対しては1.6%程度の抽出率である^{注27)}。

2.4 レジャー観の抽出

レジャー観については3種類の異なる調査によって調べられているが、いずれの調査においてもレジャーの仮説的な意味を示す「休養」、「遊楽」、「創造」に対応する6つの選択肢を用いて行っており、質問方法もレジャーについての各人の考えに近いものを複数回答方式で選択してもらうという点で共通している^{注28)}。ここでは複数の調査結果を通じて仮説的に示したレジャーの3つの意味の存在を検証するとともに、その構造について考察を行う。

各調査の対象集団は、予備調査と第1次調査以外は属性的特徴が部分的には異なるため、レジャー観について全ての調査結果を合わせて考察することは避けるべきであろうが、レジャーの3つの意味づけの存在や、重層的に意味づけがなされるという研究仮説の検証に関する考察および、年齢、婚姻関係、職種等の対象集団によって異なる各条件がレジャー観に及ぼす影響についての比較考察は可能と考える。

(1) スキーヤーのレジャー観

ここでは、1988年にスキーヤーを対象に行ったレジャー観の抽出に関する予備調査結果について述べるものとする。

レジャー観についての調査項目の選択肢は、(1)「労働や日常生活の疲労やストレスからの開放を目的とするもの」、(2)「もっぱら、休息、休養をとることを目的とするもの」、(3)「苦痛を伴わない楽しみを追求することを目的とするもの」、(4)「普段の生活とは異なる驚きを追求することを目的とするもの」、(5)「心を豊かにする助けとなるもの」、(6)「自分の新たな可能性を導き出すことに役立つもの」の6つであったが「休養」、「遊楽」、「創造」のレジャーの3つの意味にまとめると、(1)、(2)は「休養」となり(3)、(4)は「遊楽」、(5)、(6)は「創造」となる。

これらの3つの意味別に集計すると、図2-3のようになり、遊楽的意味づけが多少突出するものの、休養的（30%）、遊乐的（38%）、創造的（32%）の

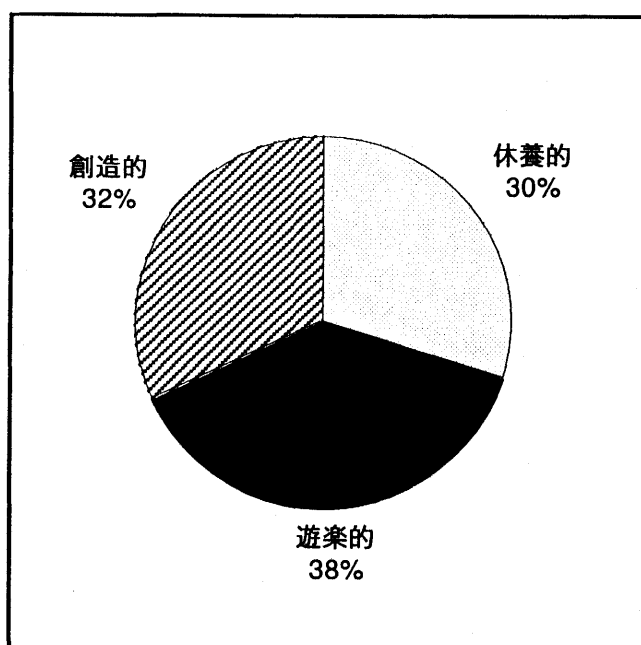


図2-3 スキーヤーのレジャー観

3意味づけはほぼ均等に認識されていることがわかる。この結果からレジャーには「休養」、「遊樂」、「創造」という複数の意味づけが存在するという研究仮説は、スキーヤーという特定のレジャーを行う人々の間という限定はあるものの認められた。また、ここで用いたレジャー観を抽出する方法について一定の妥当性が確かめられた。

(2) 都市就業者のレジャー観

第1次アンケート調査は上記の予備調査結果を受け、同様の年齢層の被験者についてレジャー種目の行為有無についての限定をせずに調査を行った。調査、分析方法はスキーヤーを対象とした予備調査と同様である。この結果、休養的意味づけが多少突出するものの、休養的(38%)、遊樂的(30%)、創造的(32%)の3つの意味づけはここでもほぼ均等に表れていることがわかる(図2-4)。このことは人々にとってレジャーというものが明らかに多様な意味で捉えられていることを示しており、前節で仮説的に示したレジャーの3つの意味づけの存在を検証する結果である。

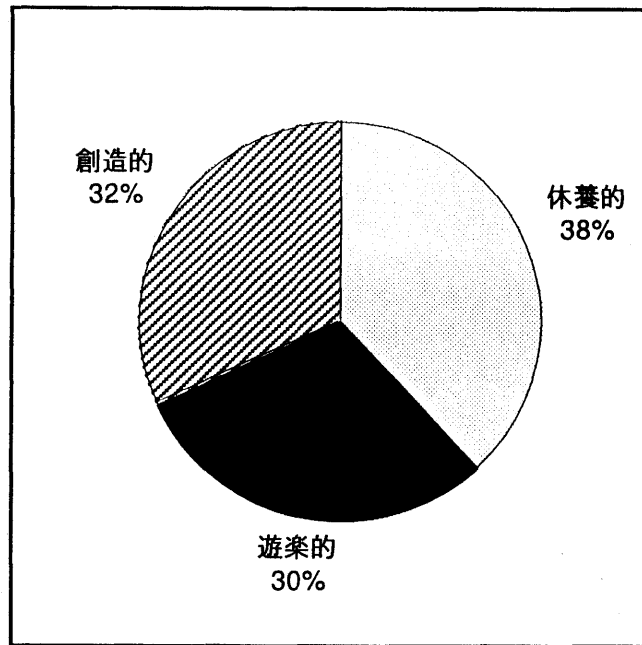


図2-4 都市就業者集団のレジャー観

第1次調査は、つくばと東京という就業地の異なる人々を対象に調査を行っており、両調査地のレジャー観を別々にみると図2-5(a)、(b)に示すようになる。各意味づけの比率に関しては差があるように見受けられるが、母比率における差の検定を行った結果、両調査地間における有為差は認められなかった。このことから、限られた調査結果ではあるが、属性的には結婚の有無、職種に関して差異のある2集団でもレジャーの意味づけは同様で、人々がレジャーをどのように認識しているかというレジャー観が、人々の本質的な意識構造である価値観の1側面を示す安定した指標であることを示唆する結果と考えられる。

続いて、第2次アンケート調査結果の検討を行うが、ここでは筑波研究学園都市居住者のみを対象に、年齢層を限定することなく人々のレジャー観の抽出を行っている。この結果、休養的意味づけが最も多く(48%)、続いて遊樂的(36%)、創造的(16%)となっており、ここでもレジャーは複数の意味づけで捉えられている(図2-6)。しかしながら、3つの意味づけに対して均等とはいえず休養的意味づけが突出する傾向がみられる。第1次調査結果のつくば

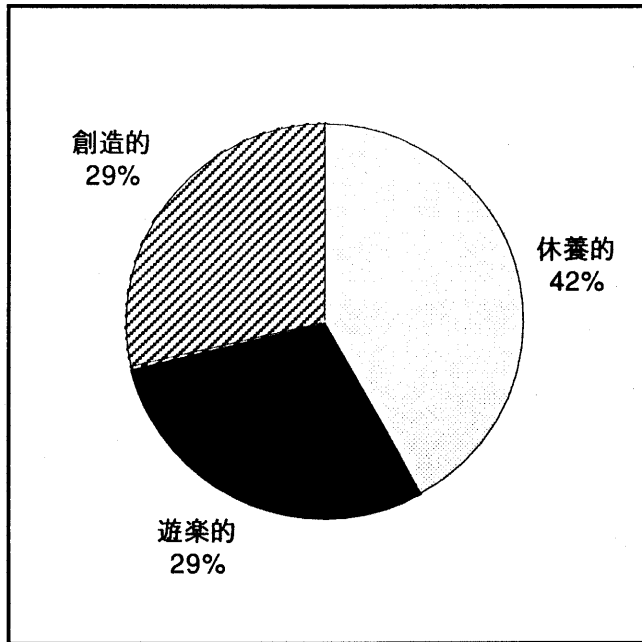


図2-5(a) つくば就業者集団のレジャー観

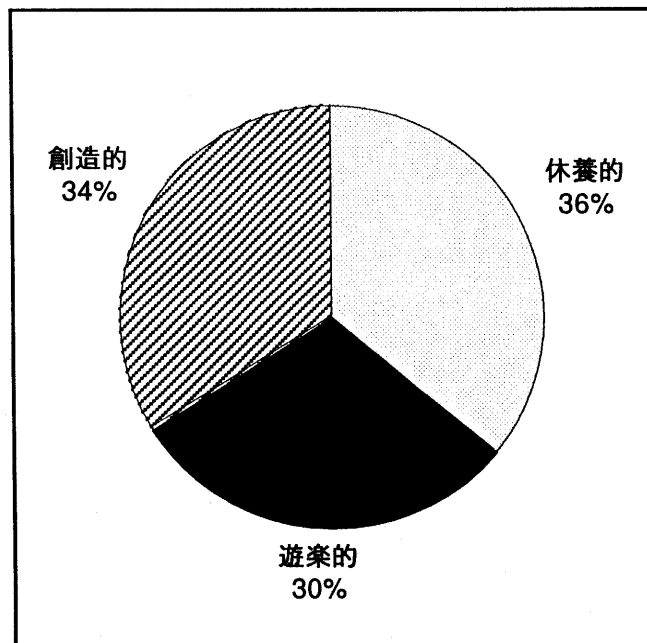


図2-5(b) 東京就業者集団のレジャー観

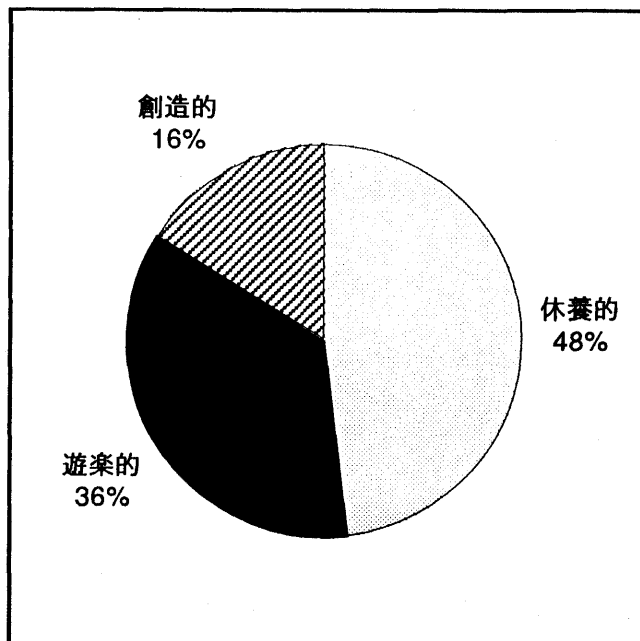


図2-6 研究学園都市居住者集団のレジャー観（第2次アンケート調査）

対象集団との母比率の差に関する検定を行うと、創造的意味づけにおいて有為差がみられた。

そこで、第2次調査対象集団についてその属性的な差異がレジャー観に及ぼす影響を検討するために、年齢層、性別、結婚、職業、家族人数に関する母比率の差の検定を行った。この結果、年齢層では30才代までの若年層と40、50才代の中年層、60才以上の老年層の間で創造的意味づけについて、いずれも年齢層の高い方が多く意味づけを行う傾向にあることが示された。また、家族人数に関して2人までの家族数と3人以上の間でやはり創造的意味づけについて少ない家族数の方が創造的意味づけを多く行っていることがわかった。それ以外の性別、結婚の有無、職業（会社員、公務員、自営業者と主婦の属性間）ではレジャー観についての有為差はみられなかった。

これらの結果から、人々のレジャー観は属性的な条件から受ける影響が少なく、1次調査結果においてもみられたレジャー観が人々の価値観の1側面を表わす安定した傾向がここでも示唆されるといえよう。ただし、この2次調査の対象集団に関しては、年齢が高くなるほど創造的意味づけが行われ易く、家族

数が少ないほど創造的意味づけが行われ易い傾向はみられ、対象集団の生活環境や時代状況が多少なりともレジャー観という人々の価値観に影響を及ぼしていると考えられる。

以上、複数調査の結果を通じて人々のレジャー観の抽出を行ってきたが、いずれの対象集団においても「休養」、「遊楽」、「創造」の3つの意味づけはみられ、レジャーの意味が単一ではないこと、さらに研究仮説として提示した3つの意味づけの存在は確認された。また、レジャー観は調査集団内において属性的な条件の影響は受けにくく、安定しており、人々の本質的な価値観の1側面を現わすことが示唆された。

2.5 レジャーの意味構造

ここでは、レジャー観の質問項目に対する選択肢の選択状況をもとに、回答者個々人がどのような意味づけを行っているかを調べることを通じて、レジャーの意味構造について考察する。

(1) レジャーの意味構造

まず、図2-7(a)、(b)に第1次、第2次両調査の個人レベルにおける意味づけのされ方を示すが、レジャーに2つ以上の意味づけを行っている人が、第1次調査では76%、第2次調査では71%と圧倒的に多く、単一の意味づけしか行っていない人は24%、29%と少数派である。中でも34%、22%の人はレジャーの3つの意味づけを均等に行っており、回答結果を集団としてみた場合だけでなく、個々人においてもレジャーにおける3つの意味は認識されており、レジャーを単一の意味づけで捉えている人は少数派であることがわかる。このことから、レジャーが複数の意味を有していることが再確認され、その意味が人々の中で重層的に存在していることが明らかとなった。

このレジャー観に関する第1次、第2次調査間の結果を比較してみると、休養、遊楽、創造のみの単一の意味づけを行う人の割合と2つ以上の複数の意味づけを行う人の割合では母比率の差の検定結果に有意差はみられなかったが、第1次調査では3つの意味づけを行うグループが最多であるのに対して、第2次調査では休養的、遊乐的という2つの意味づけを行うグループが最多となっ

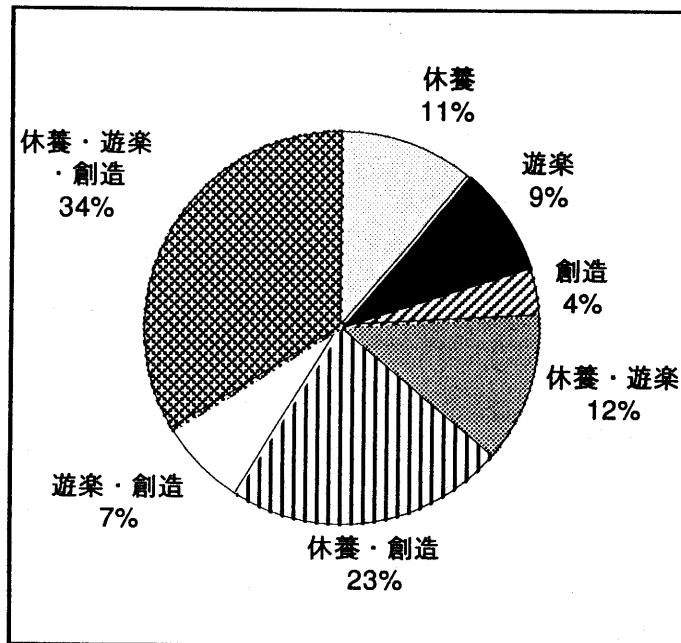


図2-7(a) 都市就業者のレジャー観（第1次アンケート調査）

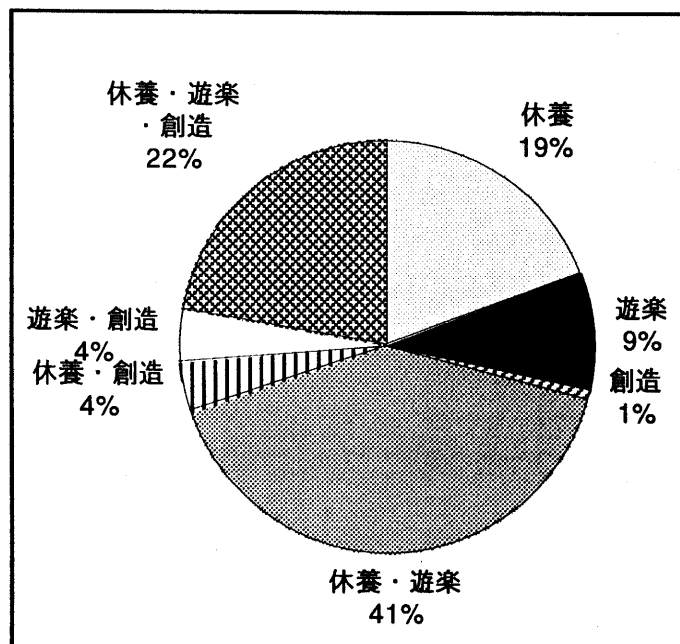


図2-7(b) 研究学園都市居住者のレジャー観（第2次アンケート調査）

ており、3つの意味づけを行う人の割合が少なくなっている。また、単一の意味づけを行うグループでも第2次調査では休養的意味づけのみを行う人が突出している。休養のみ、創造のみ、休養・遊楽、休養・創造、休養・遊楽・創造ではいずれも検定結果に有意差がみられた。

この結果は、全体としてレジャーに単一の意味づけを行うか、複数の意味づけを行うかというレジャーに対する価値判断がなされる個々人の割合について、両調査でほぼ同様の傾向が示されており、個々人のレジャー観の出現状況がわかる結果となっている。一方、どの意味づけがなされるかに関しては、調査対象集団が全体として有している共有する価値観の差異に依拠する可能性があり、それが調査間の差異として現われているのではないだろうか。

多くの人々のレジャー観は複数の意味づけが組み合わせられてなされていることがレジャー観への調査対象者の複数回答結果から明かとなり、前節において示したレジャーの意味構造の重層性に関する特性の存在は検証されたと考えられよう。

(2) レジャー観の価値の方向性

次に、ここでは研究仮説で示したレジャーの意味構造に関して、3つの意味づけの間に価値の方向性が存在するかについてみていく。調査対象集団は千葉県市原市高滝地区の農村集落居住者である。この調査では意味づけ間の関係を明かにすることを目的としているため、休養、遊楽、創造の3つの意味づけに対応する6選択肢について、回答者の考えに近いもの2項目のみを選択してもらう方法をとっている。この結果、休養的意味づけが最も多く(53%)、続いて創造的(28%)、遊乐的(19%)となっており、休養的意味づけがかなり突出することと、創造的意味づけが遊乐的意味づけを上回る結果となった(図2-8)。これは2項目選択の場合には回答者のレジャーに対する価値意識の中で通常認識の強いものから2項目が選ばれると考えられるため、3つの意味づけの間における人々の価値意識上の認識の強さが表れている。こうした場合にまず休養的意味づけが選ばれる傾向のあることがわかる。

続いて、調査対象者個人の意味づけのされ方について回答結果をみると(図2-9)、最も多いのが「休養・創造」の組み合わせで、38%を占めている。

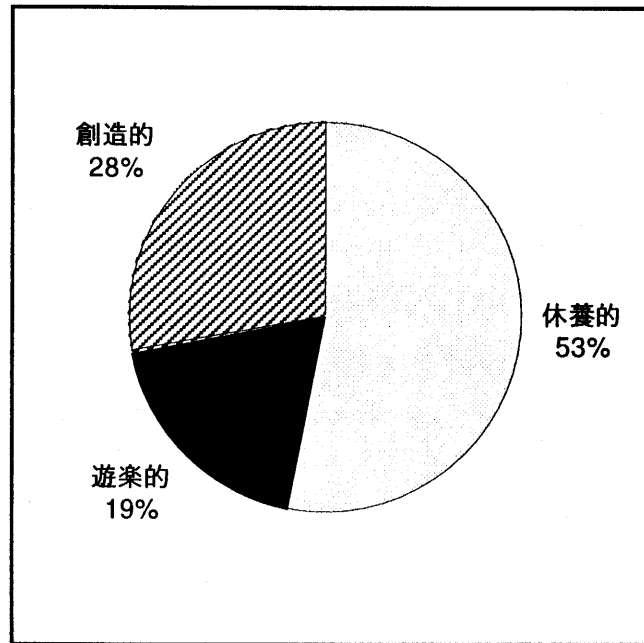


図2-8 農村集落居住者集団のレジャー観

次いで「休養・遊樂」の28%、「休養・休養」の20%、「遊樂・創造」が12%、「創造・創造」が2%となっており、8割近くの人が、何らかの形で2種の異なる意味づけを行っており、単一の意味づけを2項目とも選択する人は少ないことが分かる。これは、複数回答で調査を行った際にもみられた傾向で、レジャーの意味構造が重層的であることを再び示している結果である。

また遊樂だけの選択例はみられず、一般的にはレジャーは楽しみや、普段と異なる驚き等を享受するものと考えがちであるが、そのような意味のみでレジャーを認識している人は少ないことがわかる。

さらに、意味づけの組み合わせをみると、「休養・創造」、「休養・遊樂」、「休養・休養」の組み合わせが多くなっており、意味づけの行われる順番として「休養」の優先する傾向がみられ、意味づけに対する調査対象者の意識上での認識の強さが表れている。この結果は前節において仮説的なレジャーの意味の概念構造として提示したレジャーの緩やかに休養から遊樂、創造へと向かう方向性という特性のうち、休養が先ず選択され、遊樂または創造と組み合わせられるという方向性の存在を限定的ではあるが、示唆するものであろう（図2-2）。これは意味づけの重層性と合わせてレジャーの意味構造を明らかにする

ものである。

(3) レジャー観のタイプに関する考察

これまでの考察から個人のレベルにおいてはレジャーの3意味づけを均等に行う人もいれば、いずれか2つの意味づけや単一の意味づけを行う人もいることがわかった。そこで、こうした人々のレジャー観の意味づけのタイプについて調べ、レジャー観をひとつの価値観の指標と捉えた時、レジャー観タイプと他の設問項目に対する意識との間に何らかの傾向がみられかを調べる。

この考察は、千葉県市原市の農村集落居住者を対象に行った調査結果を用いる。この調査は先述したようにレジャーの意味に関する6選択肢から、2つを選択してもらう方法をとっている。ここで個々人のレベルでどのように意味づけが行われているかをみると(図2-9)、最も多いのが「休養・創造」の組み合わせで、「休養・遊楽」、「休養・休養」、「遊楽・創造」、「創造・創造」となっている。

以上の意味づけのされ方でみられた5通りの組み合わせをレジャー観のタイ

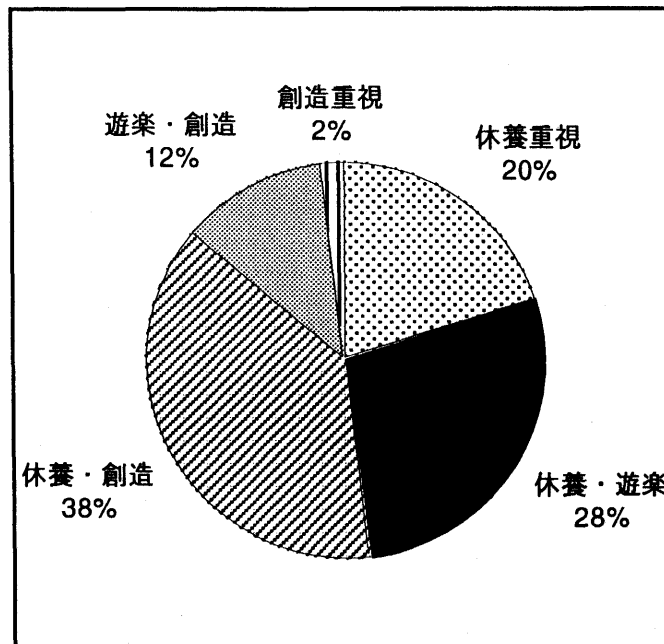


図2-9 農村集落居住者のレジャー観

ブと考え、選択している集団をそれぞれ「休養重視タイプ」、「休養・遊楽タイプ」、「休養・創造タイプ」、「遊楽・創造タイプ」、「創造重視タイプ」と呼ぶこととする。ここでの比較検討対象としては、第1次調査、第2次調査結果から、同一調査対象集団のレジャー観は属性的条件の影響を受けにくい傾向がみられたので、ここでは属性的な項目については行わないものとするが、休暇形態のみについては検討する。また、生活環境についての重要度を尋ねた設問項目とのクロス集計結果を用いてタイプ間の比較考察を行う。

(3.1) レジャー観タイプと休暇形態

休暇の形態とレジャー観タイプの関係を図2-10にみると、休養・遊楽タイプは週休1～1.5日取得者が少なく、休養・創造タイプでは多くなる傾向がみられる。また、遊楽・創造タイプと創造重視タイプは、週休2日取得者が比較的多くなる。このように休養的意味づけの含まれないタイプについて週休2日取得者の割合がやや増加することから、生活に時間的なゆとりがあるほど創造

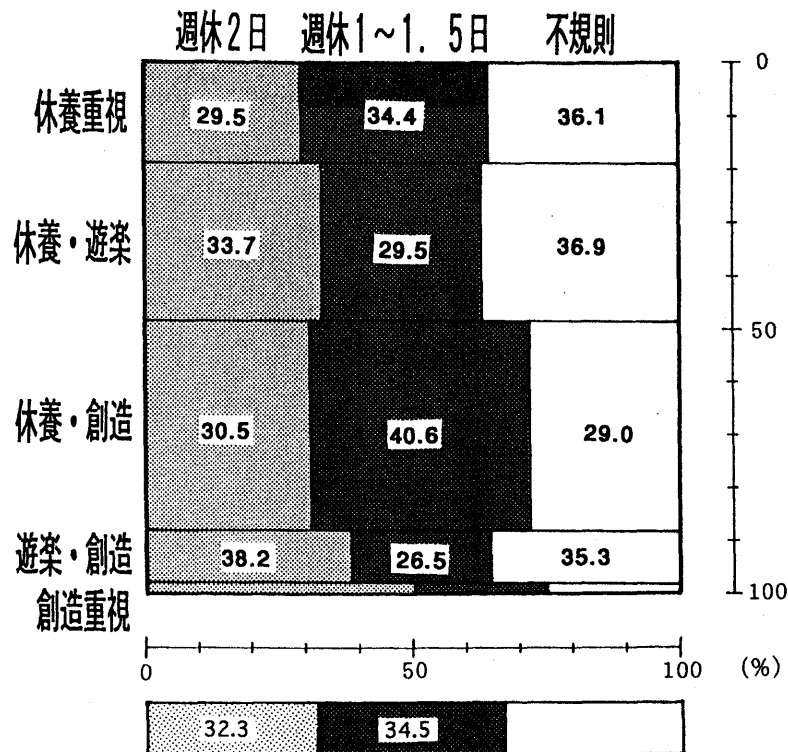


図2-10 レジャー観タイプと休暇形態

的意味づけに傾くことを示すと思われるが、いずれもわずかな傾向にとどまっております。むしろこれまでの属性項目との間でみられた傾向と同様に、レジャー観は安定しており休暇形態がレジャー観に及ぼす影響は少ないものと判断されよう。

(3.2) レジャー観と生活環境意識

生活環境に対する意識を農業、自然、生活、コミュニティに関連する4項目について「重要」、「非重要」、「どちらでもない」の3種の選択肢への回答傾向で調べ、それぞれのレジャー観タイプとのクロス集計を行った結果について検討する。

まず農業の「農地を現状維持していくこと」については、全体では「どちらでもない」という回答が半数以上を占め、次に「重要」の順になっている。レジャー観でみると休養・遊楽タイプのみで「重要」が少なく、「非重要」は他タイプとほぼ同等である。休養・創造タイプでは「非重要」が多い。創造重視タイプでは「非重要」が多い。

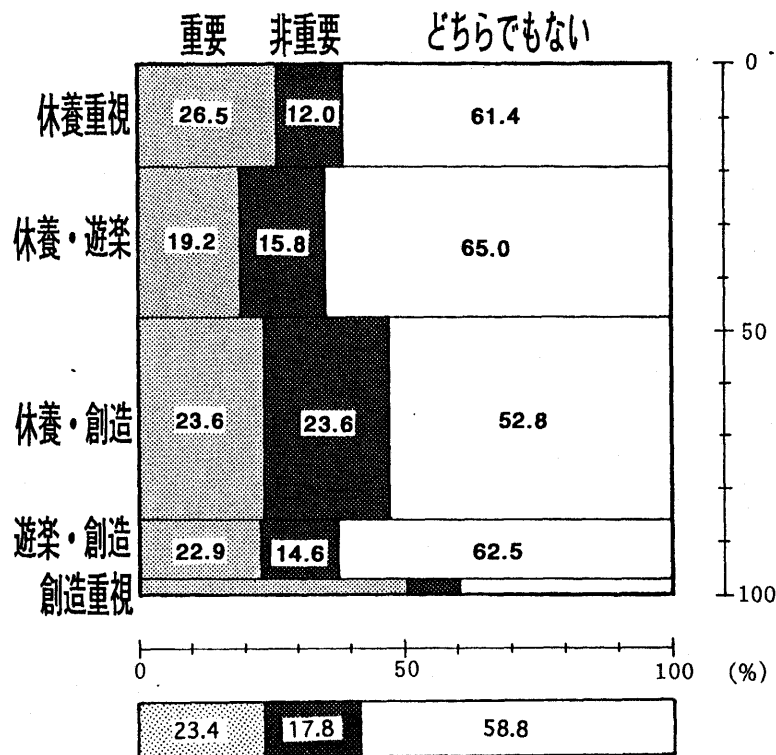


図2-11 レジャー観タイプと生活環境の重要度（農業）

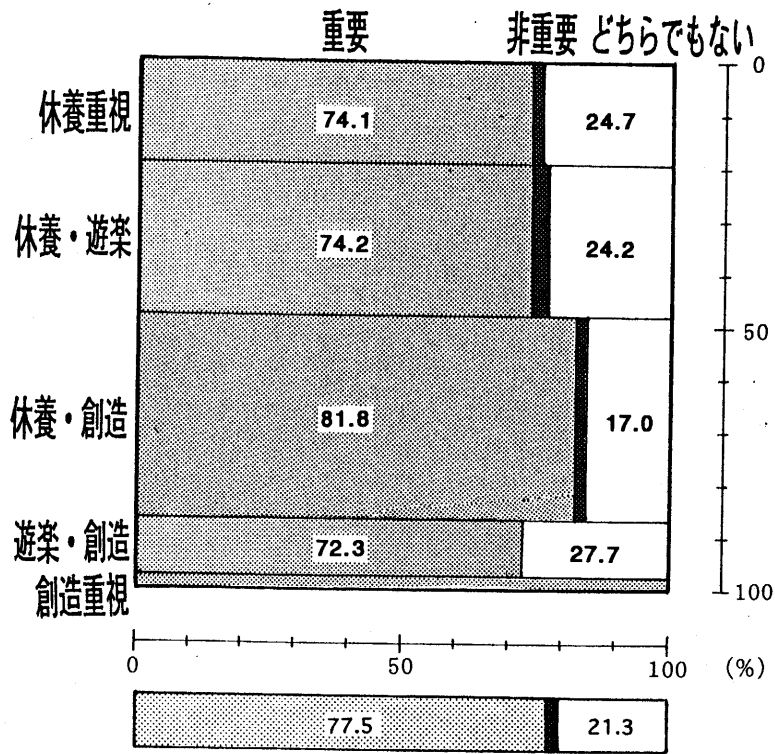


図2-12 レジャー観タイプと生活環境の重要度（自然）

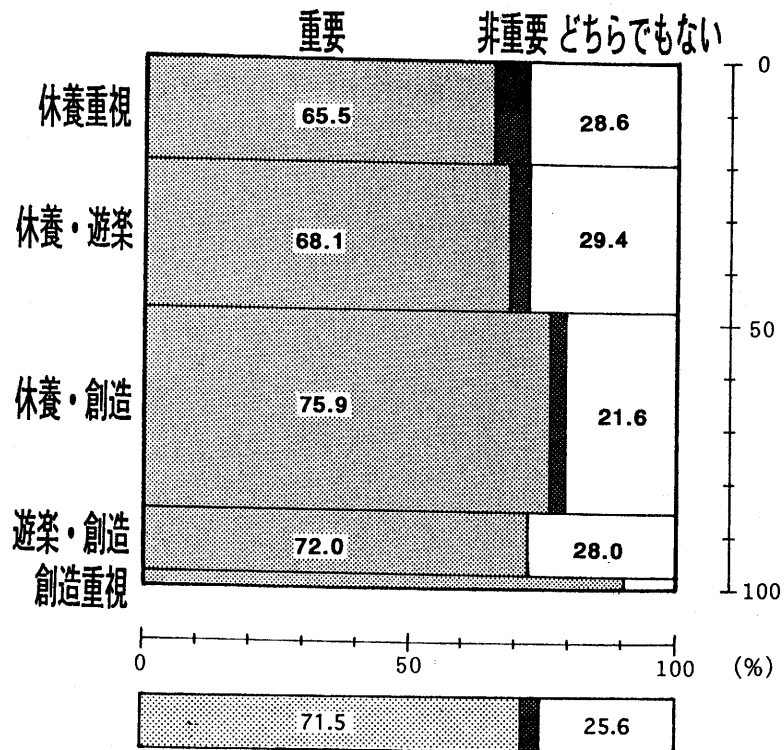


図2-13 レジャー観タイプと生活環境の重要度（生活）

タイプは顕著で重要とする人が半数にまで達する（図2-11）。

自然は「開発がなく自然が守られること」という質問に対して、全体の78%が「重要」と回答し、「どちらでもない」が続く。レジャー観の休養・遊楽タイプは「非重要」が他タイプと比較してわずかに多く、休養・創造タイプと創造重視タイプで「重要」への回答が多い。創造・遊楽と創造重視タイプでは非重要は回答がない。このことから、創造を含み、遊楽を含まないレジャー観を持つ集団で自然を守ることをより重要であると認識している傾向がみられる（図2-12）。

生活は「知識や技術を学ぶこと」が質問項目であるが、全体の70%以上が重要と考えており、「非重要」は3%にも満たない。レジャー観タイプでは休養重視タイプで「非重要」の意見が多いほか、休養・創造タイプと創造重視タイプで重要への回答が多くなる（図2-13）。また、遊楽・創造タイプと創造重視タイプでは「非重要」への回答はない。この結果は前述した自然に関する重要度との結果と類似している。

コミュニティに関する重要度は「住民が協力して地域社会を住みよくする」

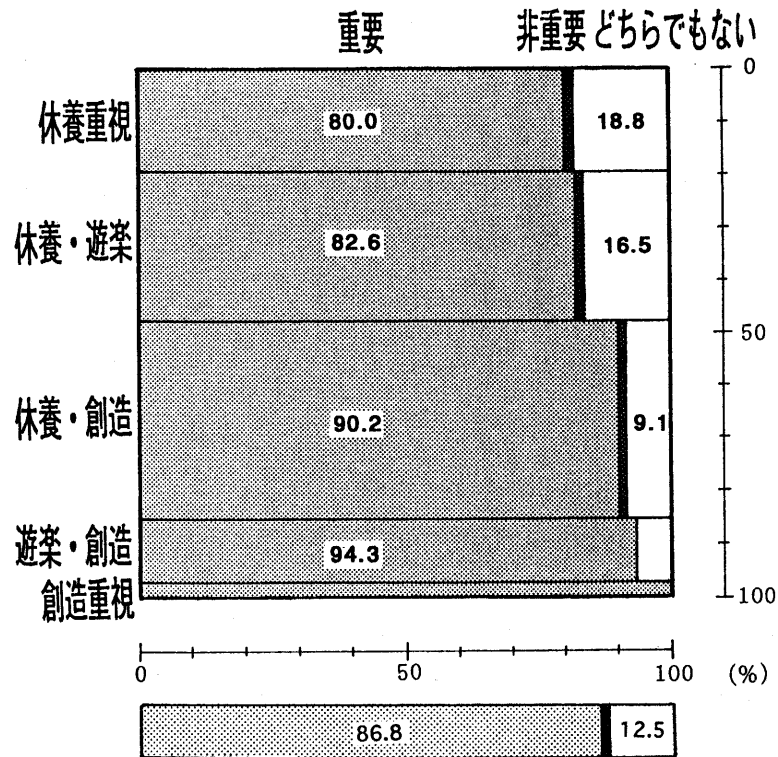


図2-14 レジャー観タイプと生活環境の重要度（コミュニティ）

が質問項目である。全体の87%が重要であると回答しており、非重要とする意見は1%未満である。レジャー観タイプとの関係は、休養重視、休養・遊楽の両タイプで重要への回答がやや少ない。休養・創造タイプは重要と回答する場合が多く、遊楽・創造と創造重視タイプは非重要への回答がなく、重要が多くなっている(図2-14)。特に創造重視タイプでは全員が重要と回答している。この結果から、レジャー観に創造的意味づけを行う集団はコミュニティを活発にしようという意向が強い。

生活環境に対する意識とレジャー観の関係では、本調査結果の考察を通じて創造的意味づけを強く行う集団は、生活環境の保全や整備が重要であるという意識が高くなる傾向がみられた。これは、農業を除く3項目で、休養・創造タイプは重要であるとする回答が常に多く、遊楽・創造タイプと創造重視タイプは非重要への回答がないという結果によるものである。

また、休暇形態とのクロス分析結果から、時間的にゆとりのある人ほど休養の意味づけに加えて創造的な意味づけを強く行う傾向がわずかにみられたが、レジャー観は安定しており、休暇形態という現実的な個人の状況から受ける影響は少ないものと考えられよう。このことからレジャー観というものは、人々の生活に関わる様々な認識に影響を及ぼす根本的な価値観の1側面と捉えることが可能といえるだろう。

2.6 レジャーの意味構造にもとづく類型化

ここでは具体的なレジャー種目を取り上げ、それらの行為を行う際に感じていることをレジャーの3つの意味づけにもとづいて調べることから、レジャー種目の意味構造を明らかにする。

調査方法は、レジャー観の調査と同様に1988年に予備調査を行い、調査方法の妥当性を確認した後に、1989年の第1次アンケート調査の1質問項目として行った。レジャー種目の設定は、レジャー白書'88²⁹⁾に掲載されている(1)スポーツ部門、(2)趣味・創作部門、(3)娯楽部門、(4)観光・行楽部門の計89種目のレジャーから、各部門において比較的参加率の高い種目を抽出するとともに、本論においてはレジャーを生活全般にわたる行為と捉えていることから、従来のレジャー種目には含まれていない「別荘滞在」、「森林浴」「研究」、「パソコ

ン」、「何もしない」等の種目を仮説的に加えた。これらの抽出した40種目は表2-2左覧に示す。

質問項目は40種目のレジャーについて「休養」、「遊楽」、「創造」に該当する選択肢からその行為を行う際に感じていることを複数回答で選択してもらう方法をとった。

(1) レジャー種目別の意味づけ（予備調査）

スキーヤーを対象に行ったレジャー種目に関する意味づけ調査は、予備調査として調査方法を開拓する目的から、以下に示すレジャーの3意味づけに該当する8つの選択肢を用意した。

『休 養』：「体が休まる」、「気持ちにゆとりが出る」

『遊 楽』：「おもしろい・楽しい」、「気持ちがいい」

「日常生活とは異なる驚きがある」

『創 造』：「生き甲斐を感じる」、「自分の新しい能力を発見する」

「知識や技術を深めることに興味がわく」

調査の集計結果を3つの意味づけ毎に集計した結果を表2-2に示した。ほぼ全ての種目において3つの意味づけが表われており、個々の具体的なレジャーが単一の意味づけで行われるのではなく、複数の意味づけで行われていることがよくわかる結果である。

続いて、個々のレジャー種目について3つの意味づけの指摘人数の大小関係の傾向からレジャー種目の分類を行った。

その結果を表2-3に示すが、ここで得られた5つの型について以下に説明する。

『休 養 型』：休養の意味づけが最も強く、遊楽、創造の順に意味づけが弱くなって行くタイプ。

『休養的遊楽型』：遊楽の意味づけが最も強く、創造より休養の意味づけが強いタイプ（休養的、遊楽の意味づけが等しい場合も含む）。

『遊 楽 型』：休養、創造の意味づけがほとんど行われず、遊楽の意味づけのみが強く行われているタイプ。

『創造的遊楽型』：遊楽の意味づけが最も強く、休養的遊楽型とは逆に、創造

表2-2 レジャー種目別意味づけ（予備調査）

レジャー種目	休養	遊楽	創造	指摘傾向
1 ジョギング	—	7	1	∧
2 体操	9	18	2	∧
3 野球	3	16	2	∧
4 テニス	4	68	24	∧
5 ゴルフ	3	21	9	∧
6 スキー	8	85	40	∧
7 ボウリング	5	52	6	∧
8 サッカー	1	12	2	∧
9 バレーボール	1	13	3	∧
10 水泳	11	52	4	∧
11 釣り	11	12	2	∧
12 サーフィン	1	9	6	∧
13 サイクリング	1	10	1	∧
14 武道	1	4	4	∧
15 登山	6	15	4	∧
16 旅行	53	68	5	∧
17 別荘滞在	6	7	1	∧
18 森林浴	19	19	2	∧
19 ショッピング	18	46	7	∧
20 外食	23	19	3	∧
21 スポーツ鑑賞	8	49	4	∧
22 演劇映画鑑賞	31	66	6	∧
23 美術鑑賞	30	25	10	∧
24 演劇活動	1	6	—	∧
25 音楽活動	4	5	2	∧
26 美術創作	6	5	6	∧
27 文学創作	—	1	1	∧
28 工芸・日曜大工	1	5	1	∧
29 洋裁和裁・刺繍	2	4	—	∧
30 料理	14	35	18	∧
31 華道・茶道	9	3	2	∧
32 コレクション	2	2	3	∧
33 囲碁将棋・麻雀	3	11	1	∧
34 パチンコ	—	13	1	∧
35 読書	46	65	29	∧
36 研究	—	3	2	∧
37 エッセイ	—	1	—	∧
38 パソコン	—	7	6	∧
39 テレビを見る	25	67	7	∧
40 何もしない	41	14	4	∧

単位（指摘数）

が休養の意味づけより強いタイプ（創造的、遊樂の意味づけが等しい場合も含む）。

『創造型』：創造の意味づけが最も強いタイプ。

それぞれの型にあてはまるレジャー種目をみると、従来「スポーツ」という枠で同類に捉えられていた、ジョギングや水泳といった種目が、意味づけの型

表2-3 意味構造にもとづくレジャー類型（予備調査）

類型名	レジャー種目
休養型	外食 華道・茶道 何もしない 美術鑑賞
休養的遊樂型	体操 野球 水泳 釣り 登山 旅行 映画演劇鑑賞 読書 音楽活動 スポーツ鑑賞 囲碁将棋・麻雀 洋裁和裁・刺繍 演劇活動 別荘滞在 テレビを見る ショッピング 森林浴
遊樂型	サイクリング パチンコ 工芸・日曜大工 エッセイ
創造的遊樂型	ジョギング ゴルフ テニス バレーボール スキー サッカー ボウリング サーフィン パソコン 料理 研究 武道 文学創作
創造型	コレクション

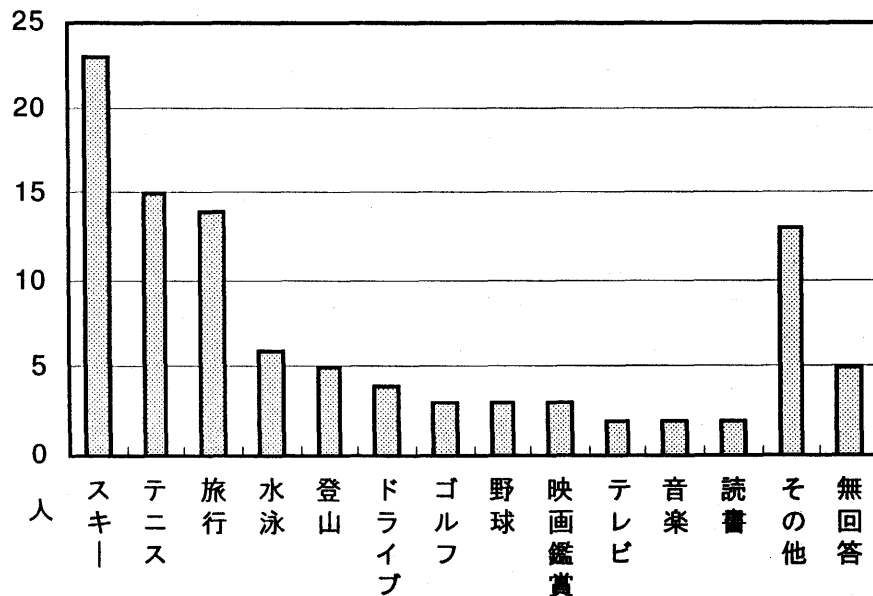


図2-15 スキーヤーの中心的レジャー種目（予備調査）

では別の型に属し、逆に読書と水泳が同じ型に属していることなどがわかる。

意味づけは個人の意識に依拠するものであるが、このようにレジャーを意味づけの側面で捉えることにより、明らかにレジャーはいくつかの型に分かれる。このことにより、個々のレジャーが有する意味的特性が浮かび上がる。

この調査結果は、遊樂を中心とした型にレジャーが集中しているが、これは対象集団をあらかじめスキー経験者に限定したこと。さらに別の質問項目で、レジャーの中心種目をあげてもらった結果に(図2-15)、「スキー」、「テニス」、「旅行」等の遊樂型のレジャーが多くみられることから、こうした遊樂型のレジャーを指向する対象集団の特性に起因していると考えられる。

ただし、この結果はあくまでもスキーヤーという限られた対象集団から得られたものであるため、こうした方法によって意味構造にもとづくレジャーの類型化が可能であるということの参考にとどめるものとする。そのため、改めて第1次アンケート調査結果を用いて同様手法によるレジャー種目の類型化を試みる。

(2) レジャー種目の意味構造にもとづく類型化

予備調査結果から、レジャー種目の意味づけは人々のレジャーを行う際に感じている意識から把握することが可能と判断し、第1次アンケート調査においても同様の手法でその把握を試みた。

この際に「休養」、「遊樂」、「創造」の3意味づけに対応する選択肢は簡略化し、それぞれ「休息・休養になる」、「楽しみ・驚きを感じる」、「自己の新たな能力の開発」の3選択肢に対する複数回答方式とした。また、具体的なレジャー種目の総数は予備調査と同様の40種目としたが、予備調査において極端に回答者数の少なかった「コレクション」、「研究」や、「文学創作」とまとめられる「エッセイ」、概念があいまいな「何もしない」といった種目を除外した。これらに代わって参加率の高いレジャー種目や生活行為に関わる種目として、「エアロビクス・ジャズダンス」、「音楽鑑賞」、「ドライブ」、「入浴」、「遊園地・動物園」を新たに加えて調査を行った(表2-4左覧)。

調査の集計結果を3つの意味づけ毎に集計した結果を表2-4に示す。ここでは予備調査結果以上に、1種目を除く全ての種目において3つの意味づけが

表2-4 レジャー種目別意味づけ（第1次アンケート調査）

レジャー種目	休養	遊楽	創造	指摘傾向
1 ジョギング	18	11	35	∨
2 体操	26	8	19	×
3 野球	19	36	12	∨
4 テニス	27	74	21	∨
5 ゴルフ	22	39	19	∨
6 スキー	31	86	29	∨
7 ボウリング	28	62	5	∨
8 バレーボール	10	26	4	∨
9 水泳	30	39	23	∨
10 イロヒクス・ジャズダンス	6	15	10	∨
11 釣り	19	25	1	∨
12 サーフィン・ウインドサーフィン	4	13	6	∨
13 サイクリング	14	29	5	∨
14 武道	2	6	8	∨
15 登山	11	24	10	∨
16 旅行	100	108	16	∨
17 別荘滞在	30	21	1	∨
18 森林浴	39	16	2	∨
19 ショッピング	38	71	4	∨
20 外食	54	55	4	∨
21 演劇・映画鑑賞	62	90	8	∨
22 音楽鑑賞	45	60	3	∨
23 美術鑑賞	36	64	18	∨
24 演劇活動	2	13	5	∨
25 音楽活動	5	19	16	∨
26 美術創作	7	18	20	∨
27 文学創作	5	8	7	∨
28 日曜大工・工芸	6	22	10	∨
29 洋裁・和裁	6	19	7	∨
30 料理	13	41	19	∨
31 華道・茶道	6	14	9	∨
32 囲碁・将棋・麻雀	15	28	9	∨
33 読書	60	70	52	∨
34 園芸・庭いじり	12	9	—	∨
35 パチンコ	21	18	2	∨
36 テレビ	96	64	7	∨
37 ドライブ	56	85	7	∨
38 入浴	110	14	1	∨
39 パソコン・ファミコン	8	25	14	∨
40 遊園地・動物園	41	78	3	∨

単位（指摘数）

表われており、個々の具体的なレジャーが単一の意味づけで行われるのではなく、複数の意味づけで行われていることが明らかとなった。

続いて、予備調査と同様に個々のレジャー種目について3つの意味づけの数値の大小関係の傾向および、個々人が各レジャー種目に対して、休養、遊樂、創造の各意味づけがどのように組み合わせられた複数回答パターンを示しているかに着目することから分類を行った。その結果、40のレジャー種目は意味づけの上からは表2-5の左欄に示すように4つの型に分類することが適当であると判断した^{註30)}。

「休養型」には体操、別荘滞在をはじめとする7つのレジャー種目が含まれ、いずれも休養に対する意味づけが突出する行為である。「休養的遊樂型」には野球、水泳、釣り等16種目が属し、遊樂的意味づけが突出するが、複数回答パターンでは休養的意味づけが創造的意味づけよりも多く表れる傾向があるレジャー種目である。「創造的遊樂型」にはテニス、ゴルフ、スキー等14種目が属し、これらは遊樂的意味づけが突出するという点では「休養的遊樂型」と同様であるが、創造的意味づけがより強く表れる型である。複数回答パターンでは創造的意味づけが同調する傾向が休養的意味づけよりも強い。「創造型」に属するレジャー種目はジョギング、武道、美術創作の3種目のみで、これらは創造的意味づけが最も強くなるレジャー種目である。

また、図2-16に示すようにレジャーの意味構造上にここで得られた4類型を重ねてみると、意味構造からみたレジャー型は、大きく「休養型」、「遊樂型」、

表2-5 意味構造にもとづくレジャー類型（第1次アンケート調査）

類型名	レジャー種目
休養型	体操 別荘滞在 森林浴 園芸・庭いじり パチンコ テレビ 入浴
休養的遊樂型	野球 水泳 釣り 旅行 ショッピング* 読書 外食 演劇・映画鑑賞 音楽鑑賞 美術鑑賞 囲碁・将棋・麻雀 ドライブ 遊園地・動物園 バレーボール サイクリング ボウリング
創造的遊樂型	テニス ゴルフ スキー パソコン 登山 エアロ*クス*ジャズ*ダンス サーフィン*ウインド*サーフィン 演劇活動 音楽活動 文学創作 日曜大工・工芸 洋裁・和裁 料理 華道・茶道
創造型	ジョギング 武道 美術創作

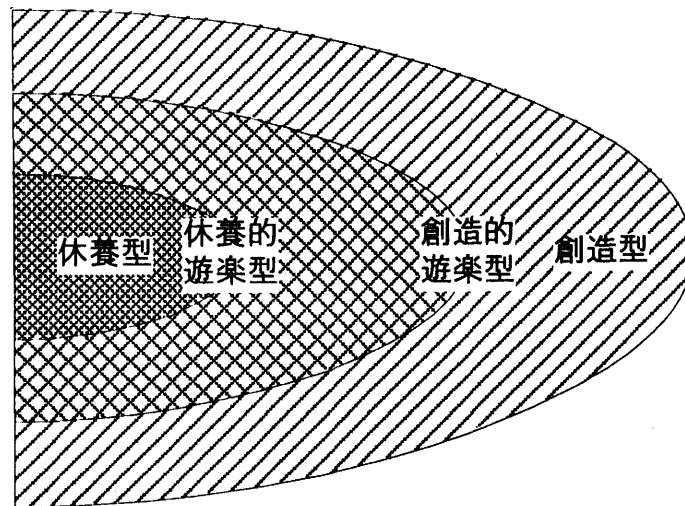


図2-16 レジャー種目の意味構造図

「創造型」の3つの型から成るものの、それらは独立して存在するのではなく、強くはないがいずれの意味づけも含んでいるものである。特に「遊樂型」は「休養型」、「創造型」のどちらかの意味づけを比較的強く共有するという特徴をもつものと考えられる。さらに、「休養型」と「創造型」とはレジャーの意味づけにおいて最も遠い関係にあると考えられるが、「体操」のように休養型でありながら創造的な意味づけが強くなされるものや、「ジョギング」のようにその逆のものもある。いずれにしても単一の意味づけのみで行われるレジャー種目は存在しておらず、こうした結果からもレジャーの意味構造の重層性は読みとることが出来る。

このレジャー種目の4類型は個々のレジャー種目が持つ意味的側面から得られたものであるが、従来、「スポーツ」、「娯楽」等のカテゴリーで分けられていたレジャー種目が、意味的には異なる型に分類されることが明らかである。

このようにレジャーをそのより本質的な特性で捉えようとする第一の試みである意味構造にもとづいて行われたレジャーの類型化は、従来のレジャー分類とは大きく異なる結果を導いている。既に述べてきたように多機能であり、多要素であるレジャーは、単一の意味や表層的な行為の類似性によって分類され得るものではないといえよう。レジャーが今後我々の生活において重要な位置を占めるものであるならば、なおさらその特性を本質的な部分から、把握する

ことが必要となることはいうまでもないであろう。

こうした必要性を受け、本論では次章以降、レジャーを捉える第2、第3の側面としてレジャーの行為特性、レジャー環境の空間特性についての考察を行うものとする。

2.7 まとめ

本章においては、レジャーを捉える第一段階として人々のレジャーに対する認識すなわちレジャー観を抽出し、レジャーの意味構造を導くことを目的に考察を行ってきた。その前段階としてレジャーの概念規定を行うとともにレジャーの意味構造に関する研究仮説を設定した。さらに、具体的なレジャー種目についても意味づけという側面から考察を行った。本章で得られた知見は以下のようにまとめられる。

(1) 余暇・レジャーに関する既往研究のレビューから、現代においてレジャーを単に時間の枠組みやその行為の特性のみで定義することは不適切であり、レジャーを個々人の自由で選択的な全生活行為に及ぶ幅広い行為と捉え、より本質的なレジャーの概念については人間がレジャーに持たせる意味に着目して研究を進めるといふ本研究の立脚点を明らかにした。

(2) レジャーの意味的概念構造については、J.デュマズディエが提起したレジャーの社会的機能である「休息」、「気晴らし」、「自己開発」の3機能によって定義するという学説に依拠するものとした。この3機能はレジャーの社会的機能における価値の方向性を有すると考えられる。さらに、本論においては、「休養」、「遊楽」、「創造」という3つの独立する意味的な概念を用い、レジャーの概念を、個人的意味づけによる意味の重層性という特性を用いて捉えようと仮説的な概念構造を提示した。

(3) 4回にわたるアンケート方式の調査結果から人々のレジャー観には3つの意味づけが存在し、レジャーは明らかに複数の意味づけで捉えられていることが明らかとなった。このことから、研究仮説として示したレジャーの3つの意味の存在は確認された。さらに、個人レベルでの分析から、多くの人が少なくとも2つ以上の意味づけを行っていることがわかり、意味の重層性という特性も検証された。また、レジャー観は本調査結果の検討から属性的な条件の影

響を受けにくく、安定していることがわかり、人々の本質的な価値観の1側面を現わす可能性が示唆された。

(4) 人々のレジャーの3つの意味づけに関する認識の強さに関しては、まず休養的意味づけがなされる傾向にあることが、レジャー観に関する選択される選択肢数を2つに限定した調査結果から明らかになった。このことは、レジャーの意味づけにおける価値が休養から遊楽、創造へと結び付く一定の方向性があることを示唆している。

(5) 個々の具体的なレジャー種目についての意味づけを2回にわたる調査を通じて調べた結果、ほぼ全てのレジャー種目において3つの意味づけはなされており、再び3つの意味の存在が確認された。さらに、レジャー種目は意味的側面から「休養型」、「休養的遊楽型」、「創造的遊楽型」、「創造型」の4つの型に分類された。

注

- 1) 滝 正男：新しい原点としてのレクリエーション（豊かな社会と余暇第6章）、講談社、240-241、1973（文献1）
- 2) 滝 正男：新しい原点としてのレクリエーション（豊かな社会と余暇第6章）、講談社、256-257、1973（文献1）
- 3) 青沼吉松、梅村清弘：はじめに（豊かな社会と余暇第6章）、講談社、2-4、1973（文献1）
- 4) 青沼吉松：仕事と遊び（豊かな社会と余暇第7章）、講談社、296、1973（文献1）
- 5) 藤竹 暁：個性あるレジャー、日経書房、18、1970（文献2）
- 6) デュマズディエ, J., 中島巖訳：余暇文明へ向かって、東京創元社、19、1972（文献3）
- 7) 辻 功：何のための何を学ぶのか（新時代の余暇4.2）、第一法規出版、210、1975（文献4）
- 8) 辻 功：何のための何を学ぶのか（新時代の余暇4.2）、第一法規出版、210、1975（文献4）に「自由にできる時間が、この質問のように今だけではなく、長期にわたってもてるとしたらどうだろうか。たいていの人は、休息や気晴らしの他に漠然とはしていても、日頃から、何か一たとえば、読書、お茶やお花などのおけいごとや、資格をとるための勉強などーをしてみたいと思っていることが一つや二つはあるのではないだろうか。このような希望は、もう休息や気晴らしとは異なるそれ以上のものを求めるものである。これは、デュマズディエの余暇の3機能のうちの自己開発にあたる。」としている。
- 9) カンドー, T. M., 早川浩一訳：転換期のレジャーと文化を求めて、時潮社、23、1969（文献5）
- 10) カンドー, T. M., 早川浩一訳：転換期のレジャーと文化を求めて、時潮社、25、1969（文献5）
- 11) カンドー, T. M., 早川浩一訳：転換期のレジャーと文化を求めて、時潮社、25、1969（文献5）に「バーガーは、古典的伝統にふれ、それはレジャーをもって自己を高めるもの即ち瞑想であり、アリストテレスに源を発すると述べている。シミゲルは、レジャーとはある種の「自由」であるというのが、一つの概念であるとしている。二人とも、本質的には、レジャーについての古典的・規範的概念は、

主として哲学者、文化的エリート、改革者など、要するに一つの理想としてレジャーを捉えていた人びとによって支えられてきたとしている。」とある。

- 12) ポリテイカの中の言葉として、ピーパー, J., 稲垣良典訳：余暇－文化の基礎、エンデルレ書店、4、1961（文献6）に記されている。
- 13) ピーパー, J., 稲垣良典訳：余暇－文化の基礎、エンデルレ書店、40-45、1961（文献6）
- 14) ピーパー, J., 稲垣良典訳：余暇－文化の基礎、エンデルレ書店、67、1961（文献6）
- 15) デュマズディエ, J., 中島千尋訳：レジャー社会学、社会思想社、138-139、1981（文献7）
- 16) デュマズディエ, J., 中島千尋訳：レジャー社会学、社会思想社、139、1981（文献7）
にある種の義務的活動とは、「われわれが制度に規定された義務的活動と名づけるある種の義務からの解放を意味している。それは、これらの義務的活動が、社会それ自体を構成する諸組織によって課されているという理由による。」とある。
- 17) 霧生和夫：レジャー論の新しい展開（余暇時代と人間IV章）、142-143、1969（文献8）において「日本語の「余暇」という言葉、あるいは英語のLeisureやフランス語のLoisirという言葉の成り立ちからも解るように、元来、レジャーは拘束されていない時間、すなわち、普通には労働した残余の時間を意味する。この伝統的な用法から現代でもレジャーとは一日24時間の生活時間サイクルから、労働および労働に直接付随する時間、睡眠、食事などの生理的欲求を満たすのに用いられる時間を差引いたもの、という一日単位、個人単位の量的定義が通用している。この定義はその限りでは明確であって、アンケートなどにはこれが用いられるのが常であるが、さらに詳しく検討すると、いろいろな欠点が見つかる。一応量的なレジャー概念は認めるとしても、まずすぐにわかるのは、右の三大区分の恣意性である。たとえば、P.T.Aの集まり、ミサへの出席といった社会的義務の遂行に要する時間、学校教育を受ける時間はレジャーから差引くべきであろうし、あるいは日曜日に子供を動物園につれてい行くといった家庭的義務の遂行すらレジャーに属さないという見方もできるかも知れない。また、逆の見方をすれば、生理的
必要以上の睡眠時間、快楽としての食物摂取の時間、任意に選び取る教養の時間等は、レジャーの中に加えてよいものであろう。（中略）あるいはまた、作家、芸術家、学者のように自由業に従業する人々や、経営者などのように、働くとはい

うものの、その労働が何らの苦痛も強制もともなわず、逆に強い喜びをもたらすような階層にとって、労働時間は従来の労働＝余暇の二分法の枠にはおさまりきれない。」とある。

- 18) 藤竹 暁：レジャーの概念（レジャーの思想と行動）、日本経済新聞社、42、1973（文献9）に「レジャーの内実に関する議論は、また、レクリエーションあるいはプレイ（遊び）とレジャーとの関係においても行われてきた。しかし、レクリエーションあるいはプレイの概念も、また多岐にわたり、議論百出であることは、周知のことである。レジャーに関する議論は、さらに混迷を増してしまう。プライベートビルもいうように、まことにレジャーに代わる新しい言葉が「発明」されればよいという感覚は研究者に共通のものである。レジャーに関する見解の一致を求めての旅は、どうやら華麗な、そして饒舌などどうめぐりのようである。やはり、レジャーの定義は、あなた自身にまかせる以外にないのだろうか。」としてレジャーの定義についての私見を控えている。
- 19) デュマズディエ, J., 中島巖訳：余暇文明へ向かって、東京創元社、19、1972（文献3）
- 20) デュマズディエ, J., 中島千尋訳：レジャー社会学、社会思想社、144-145、1981（文献7）に「そこで、もっとも完全なレジャーとは、以上に述べたように、個人の側からの三つの欲求と、相互に還元しえないまでも密接に関連しあっている基本的な三つの機能とを充足させうるものであると考えられる。現代社会が要求し、あるいは勧告する制度上の義務的活動の網の目から離れたところで、パーソナリティの自己実現がとりわけ必要不可欠だと考えるなら、以上の三つのジャンルの機能の選択の互換の可能性を提供しないようなレジャーは全て不完全である。」とある。
- 21) 図2-2に示したようなレジャーの概念構造を「意味構造」と呼ぶ。
- 22) この方法は1988年に行った予備実験で用いられており、レジャー観の抽出に関して一定の成果をあげていることから、レジャー観を把握する1方法として用いている。これ以降、第2次調査調査等においても同様である。
- 23) ここで用いている40のレジャー種目は、レジャー白書'88（余暇開発センター発行、文献10）に掲載されている88種目のレジャー種目を参考に40種目を抽出し、1988年に予備調査を行い、回答数の極めて少なかったレジャー種目については新たな

種目とを入れ替えている。

- 24) レジャー白書'88（余暇開発センター発行、文献10）によるとスキーマ参加率は12.1%で、テニスマ参加率と同じ値である。スポーツ部門においてスキーマより参加率の高い種目は体操、ボウリング、ジョギング、キャッチボール・野球、水泳、ソフトボール、バドミントン、卓球、釣り、バレーボール、ゴルフ等である。
- 25) 人がスキーマを行ったことがあるという場合は、スキーマ場に出向いて用具を用いて行っており、明らかにスキーマを行ったと行為者が意識しているという点で、他のレジャーよりも行為の有無という意味での曖昧さが少ないと判断した。
- 26) 母比率の差の検定および平均値の差の検定はエクセル統計パッケージ（株式会社社会情報サービス）を用いた。
- 27) つくば市企画部企画課統計係：統計つくば、つくば市、33-37、1995（文献15）
- 28) この調査は他の調査項目と合わせて「市原市高滝地区田園居住区整備基本計画策定調査」として市原市が調査を実施したものである（資料4参照）。筆者は市原市高滝地区集落地域整備計画策定調査研究会の構成員として調査の一部について企画、分析を担当したもので、レジャー観に関する質問は質問項目20に該当する（文献11）。
- 29) 余暇開発センター編：レジャー白書'88、余暇開発センター、26-29、1988（文献10）
- 30) ここでの分類は3つの意味づけに対する回答件数で数値の最も大きな意味に着目して分類を行ったが、遊樂が突出するものについては属するレジャー種目の数が多くなったことから、個人的な回答の意味づけの重複の仕方によって休養的遊樂型か創造的遊樂型かを判断した。これは、テニスマを例に挙げると数値の多さは遊樂、休養の順になっているが、複数回答のパターンでみると、休養と遊樂の意味づけを重ねて行っている人より遊樂と創造の意味づけを重ねて行っている人の方が人数的に多いので創造的遊樂型と判断した。

参考文献

- 1) 青沼吉松、梅村清弘編：豊かな社会と余暇、講談社、1973
- 2) 藤竹 暁：個性あるレジャー、日経書房、1970
- 3) デュマズディエ, J., 中島巖訳：余暇文明へ向かって、東京創元社、1972
- 4) 日本余暇学会編：新時代の余暇、第一法規出版、210、1975
- 5) カンドー, T. M., 早川浩一訳：転換期のレジャーと文化を求めて、時潮社、23-31、
1969
- 6) ピーパー, J., 稲垣良典訳：余暇—文化の基礎、エンデルレ書店、1961
- 7) デュマズディエ, J., 中島千尋訳：レジャー社会学、社会思想社、第3章、1981
- 8) 清水幾太郎、他編：余暇時代と人間、潮出版会、142-144、1969
- 9) 石川弘義編：レジャーの思想と行動、日本経済新聞社、33-37、1973
- 10) 余暇開発センター編：レジャー白書' 88、余暇開発センター、26-29、1988
- 11) 千葉県市原市：平成4年度市原市高滝地区田園居住区整備基本計画策定調査報告書、
1993
- 12) 坂元慶行、石黒真木夫、北川源四郎：情報量統計学、共立出版株式会社、1983
- 13) 寺田一彦、鈴木栄一：例解入門推測統法、朝倉書店、1976
- 14) 塩見邦雄、金光義弘、足立明久：心理検査・測定ガイドブック、ナカニシヤ出版、
1995
- 15) つくば市企画部企画課統計係：統計つくば、つくば市、1995

第3章 日常生活におけるレジャーの位置

第3章 日常生活におけるレジャーの位置

本章では、レジャーを捉える第2の側面として行為特性に関する考察を行う前段階として、レジャーを全生活に及ぶ広範囲な行為として捉えるという本論の立場を明確にするために、現実の人々の生活におけるレジャーの位置づけについての考察を行う。

3.1 研究の目的と方法

レジャーは個人の意志で行われるものであるが、個人の意思の集積として、各種のレジャー行為それ自体はそれぞれ独自の行為特性を持つ、との視点から、レジャーを捉える第2の側面として行為特性を取り上げる。先ず、レジャーを生活全般にわたる広範囲の行為としている研究の立脚点を明確にするために、レジャーの概念が具体的に人々の生活の中でどのような位置づけを有するかを調べる。

レジャーの生活における位置づけに関しては、2種類の調査を通じて考察を行う。先ず、数種類の具体的な日常生活行為を取り上げ、それらがどのような理由によって行われるかについて調べる。この行為を行う理由の指標としては複数のレジャー性の低い行為に伴う理由からレジャー性の高い理由を設定し、それらを用いて調査を行う。2番目の調査は、人々がどのように日々の生活を過ごしているかを把握する生活時間調査を平日および休日について行い、生活の中でのレジャー行為の占める時間的割合について考察を行う。

3.2 調査概要

本章の分析に用いる調査データは、前章で述べた第1次および第2次アンケート調査の調査項目の1項目であるため、調査方法については1章（1.6調査全体の枠組み）で既に記述済みであるため、ここでは触れないものとする。

（1）調査内容

調査の内容は、第1次調査で行った生活行為を行う理由に関する調査と第2次調査で行った生活時間に関する調査項目とに分かれる。

(1.1) 生活行為理由に関する調査

この調査項目は、表3-1の右端覧に示す25種の日常的な生活行為を取り上げ、それらの行為を行う際の理由について9つの選択肢から複数回答方式で選択してもらう方法によった。ここで用いた25種目の抽出に際しては、調査全体の量的関係から、行為の種類数があまり多くならないように、比較的住居や近隣で通常行われる日常生活行為に限定した。したがって、直接労働、生産に関わる行為種目は除いているが、これらの行為の中にもレジャー的理由がみられる可能性は予測できると考えている。なお、日常生活行為の抽出の際には、表

表3-1 生活行為の抽出

中分類	小分類	生活行為調査行為項目
すいみん		
食事		食事、外食
身の回りの用事		風呂、床屋
療養・静養		
仕事		
学業		
家事	炊事	料理
	そうじ	
	洗濯	
	縫い物・編み物	
	実用品の買い物	日々の買い物
	子供の世話	
	家庭雑事	庭の手入れ
交際	個人的つき合い	近所の人との茶飲み話、電話で友人と話す
	社会的つき合い	パーティを開く、ボランティア活動
休養	くつろぎ	
	病気・静養	
	見物・鑑賞	
	スポーツ	ジョギング、体操
	勝負ごと	パチンコ
	行楽・散策	ドライブ、散歩
	けいこ事・趣味	ペットを飼う、パソコン、日記
		コレクション、研究、けいこ事
	技能・資格の勉強	
	子供の遊び	
移動	通勤	
	通学	
	その他	
新聞・雑誌・本	新聞	
	雑誌・本	読書
ラジオ		
テレビ		テレビ、ビデオ

* 国民生活時間調査1985年度生活行動分類表を参考に作成（文献1）

3-1に示すようにNHK放送文化研究所による国民生活時間調査に用いられている行為カテゴリーを参考にした^{※1)}。

設定した行為理由を表す選択肢は9つであるが、以下に示すように、レジヤの3つの意味づけに対応する比較的レジヤ性の高い理由と、レジヤ性の低い理由を設定した。レジヤを個々人の自由で選択的な行為として捉えたときに対概念となる強制的な行為理由をレジヤ性の最も低い行為理由と設定し強制、習慣、意思の順にレジヤ性が徐々に上がるものとしそれぞれに対応する理由を2つずつ設定した。レジヤ性の高い行為理由は、レジヤの3つの意味づけに対応して休養、遊楽、創造とし、合計で9選択肢とした。

『低レジヤ的理由』：強制—「生活上しかたなく」、「社会的にやむおえず」

習慣—「健康維持のため」、「習慣なので」

意思—「気が向いたら」、「暇つぶしになる」

『高レジヤ的理由』：休養—「休息になる」

遊楽—「楽しい」

創造—「自分を磨くため」

(1.2) 生活時間に関する調査項目

生活時間に関する調査は表3-2に示すような、1日の24時間を15分刻みにした調査票を作成し、1995年2月26日(日)、3月2日(木)という特定の日について、どの時間をどのように過ごしたかという行為の内容について出来る限り具体的に記入してもらおう方法をとった。ここでは同時に、行為を行った具体的な場所についても尋ねている。

(2) 調査対象集団の特性

第1次調査および第2次調査の対象集団の属性を表3-3に示すが、第1次アンケート調査の全対象者が生活行為の行為理由に関する質問項目に回答しているため、属性は2章、表2-1に示したものと同様である。生活時間に関する調査は、平日と休日に分けて調査が行われている。第2次アンケート調査の全調査対象者(958人)の内、生活時間に関する調査項目への有効回答数は、総数が827人で平日410人、休日417人である。平均年齢は平日が40.8才、休日

表3-2 生活時間調査原票例

2月26日(日)

午前	行動	場所	移動手段	午後	行動	場所	移動手段
0:00				正午	昼食		
	買い物	自宅			食器洗		
1:00				1:00	散歩	公園	バス
					洗濯		
2:00				2:00	散歩	自宅	バス
					休息		
3:00				3:00	電話		
					休息		
4:00				4:00	散歩		徒歩
					買い物	スーパー	
5:00				5:00	散歩	公園	
					洗濯	自宅	徒歩
6:00				6:00	散歩		
					家事		
7:00	散歩			7:00	散歩		
	家事				夕食		
	朝食			8:00	散歩		
8:00	散歩				洗濯		
	洗濯			9:00	散歩		
9:00	散歩	自宅	自転車		散歩		
	個人の作業	自宅		10:00	風呂		
10:00	散歩	自宅	自転車		休息		
	洗濯				買い物		
11:00	洗濯			11:00			
	休息						
12:00	家事			12:00			

表3-3 生活時間調査対象者の特性

調査名		第1次 アンケート調査	第2次アンケート調査	
			平日	休日
調査時期		1989	1995	1995
性別	男性	96	177	194
	女性	66	230	218
	無回答	0	3	5
	合計	162	410	417
平均年齢		29才	40.8才	40.7才
結婚	既婚	61	390	402
	未婚	101	7	6
	無回答	—	13	9
職業	会社員	118	71	92
	公務員	30	102	123
	自営業	4	14	11
	主婦	—	178	163
	学生	—	6	3
	その他	—	37	23
	無回答	—	2	2

単位(人)

が40.7才、結婚に関しては既婚者が平日390人(95.1%)、休日(96.4%)、職種では、主婦が最も多く、平日178人(43.4%)、休日(39.1%)、続いて公務員が平日102人(24.9%)、休日123人(29.5%)、会社員、平日71人(17.3%)、休日(22.1%)となっている。

上記の属性について平均年齢の有為差および、既婚者、職種(主婦、公務員、会社員)の母比率の有為差に関する検定を行った結果、いずれの属性項目においても有為な差は見受けられなかった。こうしたことから第2次調査の生活時間に関する平日、休日別の調査対象集団はほぼ同質の特徴を有していると捉えられ、両調査調査間の比較考察が可能と考える。

3.3 生活行為におけるレジャーの位置

(1) 生活行為の行為理由

25種目の日常的な行為を行う理由を上述した6つの選択理由区分別に集計したものが表3-4である。この結果をみると、どの生活行為でも複数のレジャー的理由がみられ、極めて日常的で、強制的理由が多くあげられている「日々の買い物」、「食事をする」、「風呂に入る」などの行為でもレジャー性の高い行為理由を選択する人もみられる。これらの行為は、国民生活調査の分類では生

活必需行為としてレジャーとは別の行為として捉えられているし（表3-1）、レジャー白書の行為項目には登場せず、従来はレジャーとは認識されていない。

また逆に、一般的にはレジャーとみなされている「ジョギング」や「体操」において習慣や意思等の比較的、低レジャー的理由が多くみられることも調査結果から明らかになった。

ここではレジャー性を1つの指標として人々が行為を行う際の行為理由の抽出を行ってきたが、どの生活行為においても程度の差はあるものの「休養」、「遊楽」、「創造」のレジャーの意味を示すレジャー的理由があげられており、レジャーが人々の生活全般にわたる幅広い行為と捉える本論の立脚点の妥当性は十分に検証されたといえよう。

表3-4 生活行為種目の行為理由

生活行為種目	高レジャー的理由			低レジャー的理由		
	強制	習慣	意思	休養	遊楽	創造
日々の買い物をする	81	25	45	1	43	4
テレビを見る	7	54	118	35	75	19
外食をする	60	9	52	13	79	3
床屋に行く	73	42	24	6	15	29
庭の手入れをする	11	1	18	4	7	—
ペットを飼う	—	4	2	6	26	—
食事をする	65	121	2	4	53	—
風呂に入る	51	127	2	56	25	16
パソコン・ファミコンをする	21	2	34	3	16	4
散歩をする	—	26	53	27	26	1
ジョギングをする	3	17	17	—	2	10
体操をする	3	48	33	4	5	19
パチンコをする	2	1	28	1	8	2
読書をする	4	19	92	29	69	89
何かの研究をする	12	3	9	1	17	43
コレクションをする	1	4	13	4	43	6
パーティーを開く	4	1	17	8	57	8
日記をつける	—	15	11	1	3	5
ドライブをする	11	4	60	36	95	3
お稽古事をする	—	5	3	3	19	38
ボランティア活動をする	5	—	3	1	5	5
近所の人と茶のみ話	5	—	16	6	14	1
電話で友人と話す	14	12	80	21	87	6
ビデオを見る	3	4	106	39	96	20
料理をする	42	27	57	7	45	10

単位（指摘数）

次に、非レジャー的理由とした強制、習慣、意思への指摘の数値をまとめ、同様にレジャー的理由の休養、遊樂、創造の指摘数値をまとめたものを用いて比較検討を行った^{#2)} (表3-4)。ここで得られた各行為が持つ両理由に対する数値をその合計値に対する割合に注目し、以下に示す基準に沿って分類を行った結果、表3-5に示すように、25種類の行為は低レジャータイプ、中間レジャータイプ、高レジャータイプの3タイプに分かれる。

『低レジャータイプ』：「低レジャー的理由60%以上（レジャー的理由40%未満）」

『中間レジャータイプ』：「低レジャー的理由あるいは高レジャー的理由40%以上60%未満」

『高レジャータイプ』：「高レジャー的理由60%以上（低レジャー的理由40%未満）」

『高レジャータイプ』には最も多い14生活行為種目が属し、「テレビを見る」、「外食をする」、「散歩をする」等に代表される。『低レジャータイプ』には「日々の買い物をする」、「床屋に行く」等の6生活行為が含まれ、『中間レジャータイプ』には「庭の手入れをする」、「風呂に入る」等5生活行為となっている。

この分類結果は、生活行為にはレジャー性の高いものが多くあること、むしろレジャー性の低い行為は少数派であることを示している。また、生活行為はそのレジャー性の強さによって3つのタイプに分けられ、同タイプに属する生

表3-5 生活行為種目のレジャータイプ

区 分	生活行為種目
低レジャータイプ	日々の買い物をする 床屋に行く 食事をする ジョギングをする 体操をする 日記をつける
中 間 タ イ プ	庭の手入れをする 風呂に入る パチンコをする パソコン・ファミコンをする 料理をする
高レジャータイプ	テレビを見る 外食をする ペットを飼う 散歩をする 読書をする 何かの研究をする コレクションをする パーティーを開く ドライブをする お稽古事をする ボランティア活動をする 近所の人と茶のみ話 電話で友人と話す ビデオを見る

活行為種目は、そのレジャー性が類似している行為と考えられる。

(2) 個人における生活行為の理由づけ

次に、3タイプに区分された生活行為の中から、それぞれ代表的と考えられる行為を抽出し、個々の調査対象者がそれらの行為をどのような理由で行っているかの個人回答パターンについて考察する。

考察に用いる生活行為は回答数の比較的多いものを取り上げるものとし、低レジャータイプからは「食事をする」、中間タイプは「風呂に入る」、高レジャータイプは属する生活行為種目数が他のタイプの倍以上となっているため、「ドライブをする」と「読書をする」の2種目を抽出した。これら4生活行為をケーススタディとして低レジャー的理由と高レジャー的理由それぞれの理由づけのされ方について考察したものが図3-1(a)~(d)である。

各行為の低レジャー的理由と高レジャー的理由への全体の回答数の割合を帯グラフの幅で示した。これは生活行為のタイプを導く際の基準としたもので、当然のことながら「食事をする」、「風呂に入る」、「ドライブをする」、「読書を

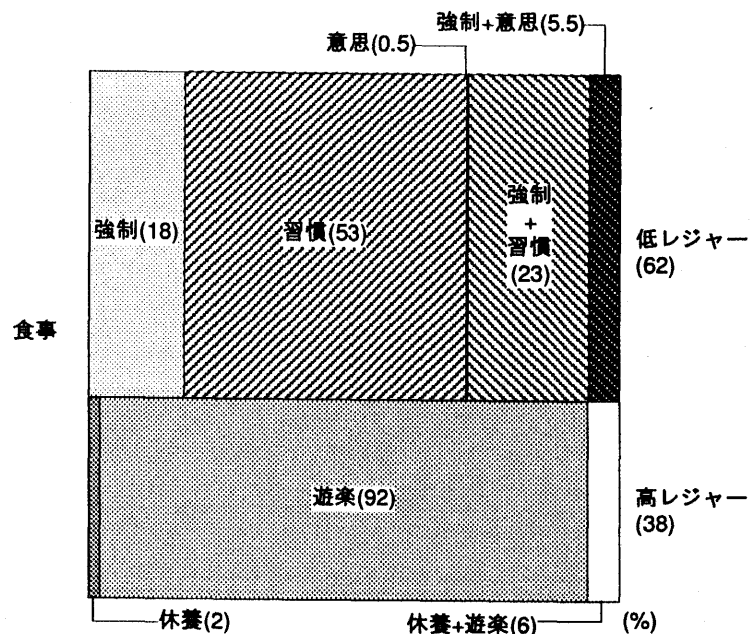


図3-1(a) 生活行為のレジャー性 (食事をする)

する」の順に低レジャー的理由の割合が減少し、高レジャー的理由の割合が増加していることが良くわかる。

低レジャー的理由に着目してみると、「食事をする」では、「健康維持のため」、「習慣なので」という習慣のみの理由を選択する人が最も多く53%である。続いて「生活上しかたなく」、「社会的にやむおえず」の強制的理由と習慣的理由の組み合わせを選択する人で23%である。残りは強制的理由のみが18%、強制的理由と「気が向いたら」、「暇つぶしになる」の意思的理由の組み合わせが5.5%、意思的理由のみは0.5%で最も少ない。強制的理由の占める割合が非常に大きいことがわかる。

高レジャー的理由に関しては、「楽しい」という遊樂的理由のみを選択する人が圧倒的に多く、92%にもなる。次が「休息になる」の休養的理由と遊樂的理由の組み合わせであるが、わずか9%で、残りは休養的理由のみで2%である。「自分を磨くため」の創造的理由を選択する人はみられない。

中間タイプに属する「風呂に入る」の低レジャー理由では、65%以上の人が習慣的理由のみを選択し最多となっている。続いて強制的理由と習慣的理由の

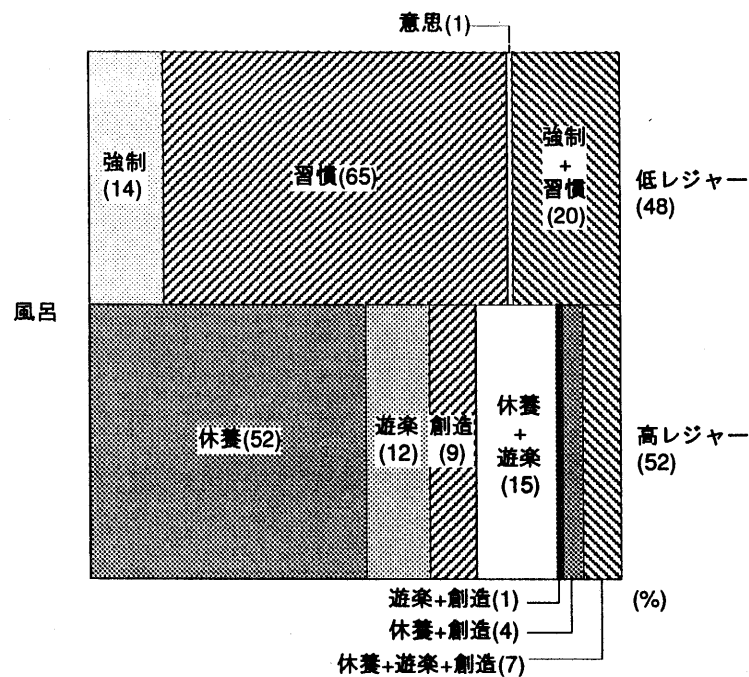


図3-1(b) 生活行為のレジャー性（風呂に入る）

組み合わせが20%、強制的理由のみが14%、意思的理由のみはわずか1%である。

高レジャー的理由では、休養的理由のみが最も多く52%を占め、遊樂的理由のみが12%、休養的理由と遊樂的理由の組み合わせが15%、創造的理由のみが9%、休養的、遊樂的、創造的理由の組み合わせが7%、休養的、創造的理由の組み合わせが4%、遊樂的、創造的理由の組み合わせが1%である。

低レジャー的理由において習慣的理由が多く、意思的理由が極端に少ない傾向は、先述した低レジャータイプの「食事をする」と類似しているが、高レジャー的理由で休養的理由が突出する点や創造的理由を選択する人々が出現する点では異なる。

高レジャータイプの「ドライブをする」ではその低レジャー的理由として、意思的理由のみを選択する人が80%と最多で、強制的理由のみ11%、習慣的理由のみおよび習慣的と意思的理由の組み合わせがいずれも3%、強制的習慣的理由の組み合わせおよび強制的、習慣的、意思的理由軒見合わせが1.5%となる。

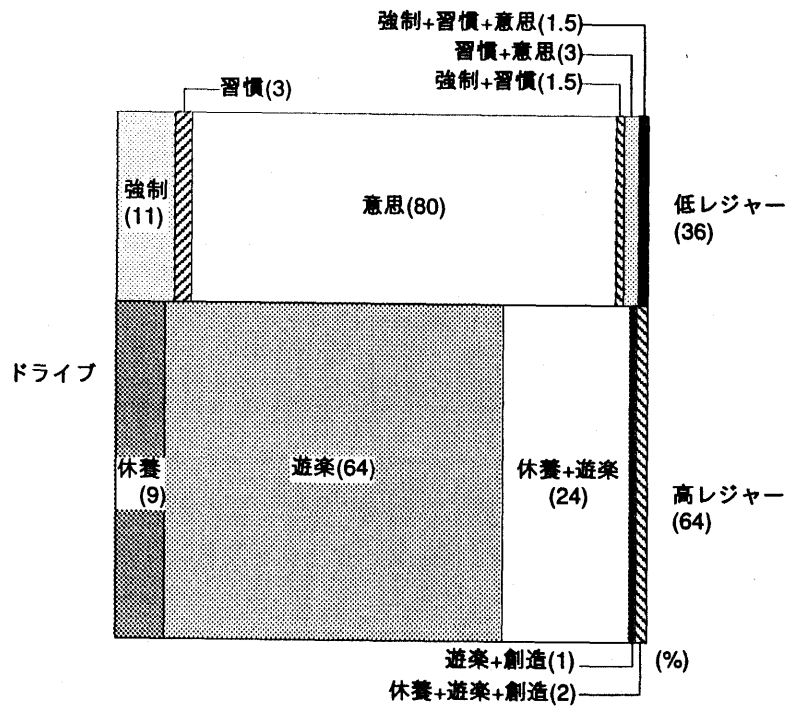


図3-1(c) 生活行為のレジャー性 (ドライブ)

高レジャー的理由では、遊樂的理由のみが64%、続いて休養的、遊樂的理由の組み合わせが24%、休養的理由のみ9%、休養的、遊樂的、創造的の組み合わせ2%、遊樂的、創造的理由の組み合わせ1%となる。

「読書をする」に関しては、意思的理由のみが79%、習慣的理由のみが11%、習慣的、意思的理由の組み合わせが6%、強制的理由のみが2%、強制的、意思的理由の組み合わせおよび3理由の組み合わせが1%である。

高レジャー的理由については、遊樂的、創造的理由の組み合わせが31%で最多となり、創造的理由のみが30%と続き、休養的、遊樂的、創造的理由の組み合わせが16%、遊樂的休養的理由のみが13%、休養的理由のみが5%、休養的、創造的理由の組み合わせが4%、休養的、遊樂的理由の組み合わせが2%である。

高レジャータイプに属するドライブと読書の2つの生活行為は、いずれも意思的理由が低レジャー的理由では突出するという傾向をみせているが、ドライブの方が強制的理由の占める割合が大きい。高レジャー的理由については、ドライブでは遊樂的理由の多さが特徴的であるが、読書では創造的理由が目立つ

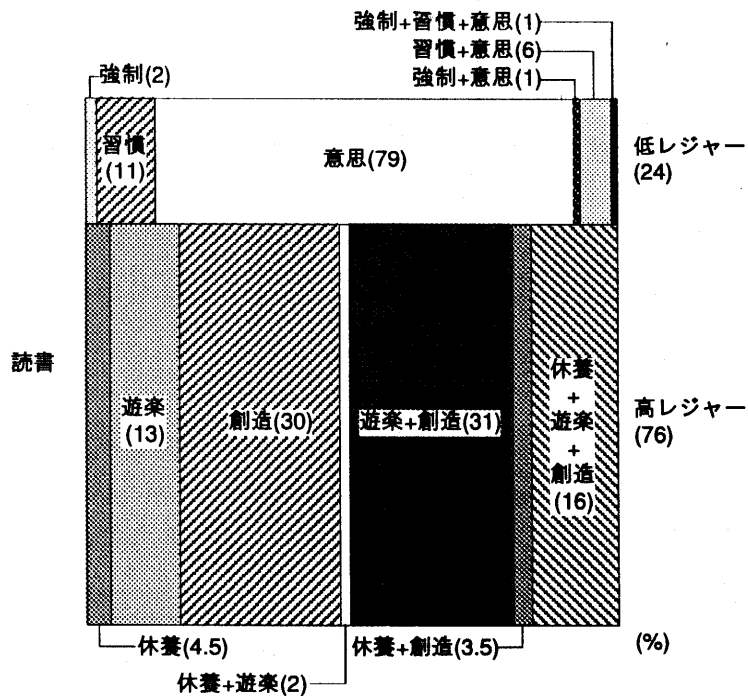


図3-1(d) 生活行為のレジャー性 (読書)

傾向にあることがわかる。

以上の結果から、低レジャータイプに属する生活行為は、主に生活上、健康上の習慣的理由から行われることが多く、高レジャーの理由づけがなされる場合でも、遊樂的理由となる場合が多く、休養的や創造的理由では行われにくいことがわかる。

中間タイプの生活行為は、習慣的理由が強いものの、多様に他の理由とも結びついており、理由づけの面で重層性を示している。また、高レジャーの理由づけで休養的理由を選択する人が多く見られる。

高レジャータイプの生活行為は意思的理由で行われることが多く、強制的理由や習慣的理由づけは少ない。また、高レジャー的理由に関して、ドライブは遊樂的理由や休養的理由と強く結びついていることがわかる。これはドライブというレジャー種目が2章におけるレジャーの意味構造からみて休養的遊樂型に属することからも妥当である。また、読書はドライブに比べて創造的理由づけが多く行われることがわかった。

こうした行為の理由づけを通じた考察から、レジャータイプ毎の一定の特徴はみられたが、多くの生活行為が属するレジャータイプにおいては、そこに含まれるレジャーの行為特性も一様ではないと考えられる。ここでの考察において、レジャーが生活行為をも含んだ幅広い行為であるということが確認されたことから、そうした多様なレジャーについてその行為特性にもとづいて考察する意義は深まるものと考えられる。

3.4 生活時間におけるレジャーの位置

生活時間におけるレジャーの位置づけに関しては、ある特定の日における生活行為を調べた生活時間調査結果の各行為に費やされた時間量から検討するものとする。

生活時間調査は、1995年2月26日（日曜日）と同年3月2日（木曜日）の休日、平日、2日について異なる被験者集団を対象にアンケート方式で行った。調査対象者数は平日410人、休日417人で、属性は表3-3に詳しいが、両対象集団の属性的特徴は統計的検定結果からほぼ一致しており、本節において両調査結果を曜日の異なる生活時間として比較することは可能とし考察を進める。

表3-6 生活行為カテゴリー

生活行為カテゴリー	行為内容
1 すいみん	30分以上継続したもの
2 食事	3食とそれらに準ずる間食
3 身の回りの用事	洗顔・トイレ・入浴・着替え・化粧・身辺整理
4 療養・静養	自分の病気の診断・治療に関わる行動
5 仕事	何らかの収入(報酬)を得る行動
6 学業	授業・学校の行事：学校(各種学校を除く)での学習活動
	課外活動：「授業・学校行事」以外の学校の部やクラブの活動 学校外での学習：学習塾や自宅での学習行動
7 炊事	「食事」や「おやつ」の準備から後始末までの行動
8 そうじ	清掃・掃除、ごみ処理や草取りを含む
9 洗濯	アイロンかけ、整理・収納を含む
10 縫い物・編み物	家事として行う縫い物・編み物に限る
11 買い物	食料品・日用品など、生活用品の買い物
12 子供の世話	育児・教育、子供の相手、子供の世話
13 病人や老人の世話	家族の病人や老人の介護・世話
14 家庭雑事	雑用、片付け・手入れ、手伝い・留守番・お使い
15 通勤	自宅ー職場間の移動
16 通学	学校(塾・各種学校を含む)ー自宅間の移動
17 その他の移動	通勤・通学以外の移動
18 社会参加	地域社会行事等への参加、冠婚葬祭に関わる行動
19 仕事の付き合い	仕事や職場に関連した交際・行事参加
20 個人的付き合い	友人・隣人・知人、仕事の関係者との会話(仕事以外)
21 家族との対話	団らん、親子・夫婦などの家族間コミュニケーション
22 電話	「電話」による私的なコミュニケーション
23 手紙	「手紙」による私的なコミュニケーション
24 見物・鑑賞	舞台、音楽会、展示会、スポーツ、まつり等の見物、鑑賞
25 観光・行楽・散策	観光地・遊園地等で遊ぶ、ドライブ・釣り・散歩等をする
26 スポーツ	体操・運動・スポーツをする
27 勝負事	勝ち負けを楽しむゲーム(スポーツ以外)や賭けごと
28 娯楽(勝負事以外)	
29 趣味・創作・稽古事	「技能や資格の勉強」を含む
30 テレビ	テレビには衛星放送・CATV・文字放送を含む
31 ラジオ	ラジオにはFM・PCM放送を含む
32 新聞	新聞には業界紙・広報誌・チラシ広告を含む
33 雑誌	雑誌には週刊誌～季刊・年間誌を含む
34 本	書籍(「雑誌」「マンガ」以外)を読む
35 マンガ	雑誌か単行本かは問わない
36 レコード・CD	「ラジオ」以外の音楽メディア接触
37 ビデオ	ソフトの種類(テレビの録画、レンタル、市販)は問わない
38 映画	劇場で見るものに限る
39 休息	休憩、うたた寝、無為、お茶・おやつ・晩酌
40 その他	お祈り、お勤め、礼拝、考えごと、上記に属さない子供の遊び

(1) 生活時間行為のレジャー性

一日24時間を15分刻みで作成した調査票（表3-2）に、記入された行為を表3-6左覧に示すような40種類の行為カテゴリーを用いて集計を行った^{※3)}。

ここで用いている40種目の行為のうち、一般にいわれている自由時間行動としてのレジャーに属する行為は「個人的付き合い」から「その他の自由行動」までの21行為であるが、それ以外でも前節で調べた25種目の生活行為の理由づけ結果では、高レジャー的理由である休養、遊樂、創造が全く見られない行為は存在しなかったことから、「食事」、「炊事」、「買い物」等の行為を含めると、25の行為がレジャーとなる（表3-7左覧）。

つまり、何らかのレジャー的理由によって行われる行為は、人々の生活行為種目の半数以上を占めており、レジャーを人々の全生活におよぶ幅広い概念とした本論の立脚点の妥当性は明らかである。さらに、これまでの調査結果からは、レジャーとして扱うことは出来ないが、「睡眠」や「子供の世話」等レジャーとなることが十分に予想される行為も多く残されており、ほぼあらゆる行為はレジャーとなり得るといえるであろう。そうした意味から、これらの行為を現時点ではレジャー性の低い行為とみなすことにする。

(2) 生活時間のレジャー時間量

前節の考察から、人々の生活行為の多くはレジャー性を有していることが明らかとなったが、実態的な時間量としてどの程度がレジャーに占められているかを把握する必要があると考える。そこで本節では、24時間という一日の時間量においてレジャーが占める時間的な割合について考察を行う。

一日の過ごし方は個々人によって異なるものであろうが、ここでは平日および休日の調査対象集団におけるレジャー行為の時間量を明かにし、一日におけるその量的割合や曜日の差異を検討することを目的とし、曜日別調査対象集団の平均値という大枠で捉えるものとする。

平日、休日別の各行為時間量の1人あたりの平均値を表3-7右覧に示す。まず、先に挙げた生活行為中の25種目にのぼるレジャーの時間量の合計をみると、平日が6.7時間（28%）、休日が8.9時間（38%）となる。この値は、残りの

表3-7 生活時間の行為時間内訳

行 為	平日	休日
1 食事	1.88	1.83
2 炊事	1.33	1.26
3 縫い物・編み物	0.05	0.05
4 買い物	0.28	0.76
5 社会参加	0.12	0.22
6 個人的付き合い	0.23	0.30
7 家族との対話	0.31	0.39
8 電話	0.08	0.04
9 手紙	0.01	0.01
10 見物・鑑賞	0.00	0.08
11 観光・行楽・散策	0.05	0.20
12 スポーツ	0.09	0.23
13 勝負事	0.00	0.02
14 娯楽（勝負事以外）	0.02	0.12
15 趣味・創作・稽古事	0.19	0.24
16 テレビ	1.00	1.54
17 ラジオ	0.01	0.01
18 新聞	0.17	0.23
19 雑誌	0.04	0.02
20 本	0.26	0.41
21 マンガ	0.00	0.00
22 レコード・CD	0.01	0.03
23 ビデオ	0.01	0.07
24 映画	0.00	0.00
25 休息	0.50	0.84
高レジャー行為時間合計	6.65	8.90
26 すいみん	7.00	8.37
27 身の回りの用事	0.87	0.86
28 療養・静養	0.02	0.01
29 仕事	4.88	1.15
30 学業	0.05	0.04
31 そうじ	0.32	0.39
32 洗濯	0.35	0.32
33 子供の世話	0.65	0.40
34 病人や老人の世話	0.02	0.02
35 家庭雑事	0.44	0.35
36 通勤	0.69	0.13
37 通学	0.00	0.01
38 その他の移動	0.60	0.98
39 仕事の付き合い	0.03	0.00
低レジャー行為時間合計	15.92	13.04
40 その他	0.05	0.06
無回答	1.40	2.00
合 計	24.00	24.00

単位（時間）

時間が睡眠時間を含んでいることを考え、起きて活動している時間量の比較として平均睡眠時間および無回答時間を除く残された時間は、平日9時間（29%）、休日4.7時間（35%）となる。平日はレジャー性の低い行為時間量（以後、低レジャー行為時間と呼ぶ）が9時間で、レジャー時間の6.7時間を上回るものの、休日においてはレジャー時間が8.9時間と増加し、低レジャー時間量は4.7時間と約半減する（図3-2(a)、(b)）。

この結果から、レジャー時間は平日でも24時間の約3割を占め、休日においては4割近くまで増加することがわかり、起きて活動する時間として占める割合では平日でも低レジャー時間に迫る時間的重みを有しており、休日では突出する。また、低レジャー時間に含まれる多くの行為がレジャーとなる可能性を有していることを考えると、時間的にレジャーの位置が拡大する可能性は十分にあるといえよう。

このように、レジャーは、その行為が多様であるばかりか、時間的にも人々の生活の中で主要な位置を占めていることが明らかである。

次に、レジャー行為時間の休日と平日の差異がどのような行為に依っているかをみると、「買い物」、「スポーツ」、「テレビ」、「本」、等の16行為で休日の時間量が多くなっており、多くの行為は時間的余裕のある休日により多く行われることがわかる。一方、「食事」、「炊事」、「電話」、「雑誌」等の行為では、休日の方が時間量が減少する。また、曜日による差がほとんどみられない行為としては、「縫い物・編み物」、「手紙」、「ラジオ」などがある。この傾向から、平日によく行われる行為や休日、平日間で差のみられない行為ほど日常的と考えられ、逆に、休日で時間量が増える行為は非日常性の高い行為であるといえよう。

従来、レジャーとして扱われていた行為の多くは休日により多く行われる行為に含まれており、これまでのレジャーが非日常性の高い行為のみを取り上げていたことがよくわかる結果である。

この生活時間調査結果の考察を通じ、レジャーが人々の実際の生活の中で時間的に占めている量の大きさを明らかにすることが出来た。また、従来のレジャーは非日常性の高い行為のみを指していたことも明らかになった。これらの結果により、レジャーを生活行為全般にわたる広い概念と捉える、本論の立脚

点の妥当性は検証され、同時に現在のレジヤが狭義の意味でのレジヤに留まっていることから、レジヤを捉え直す事の意義も確認されたといえよう。

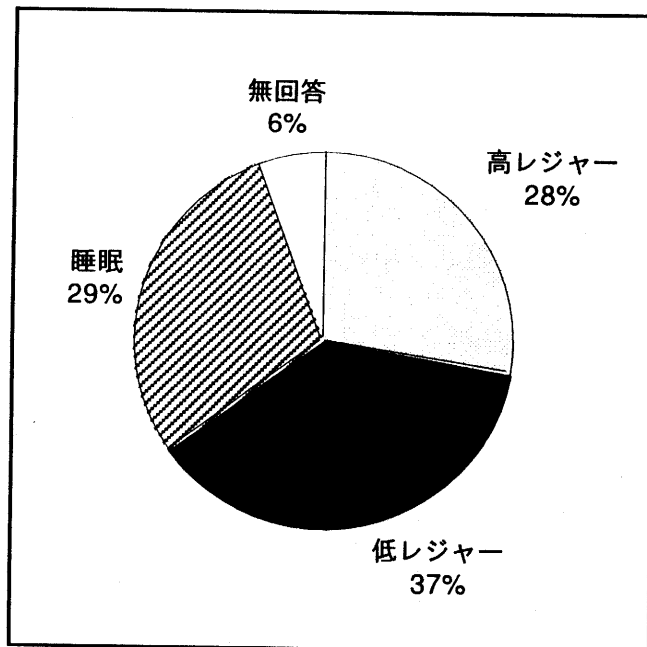


図3-2(a) 生活時間内のレジヤの割合 (平日)

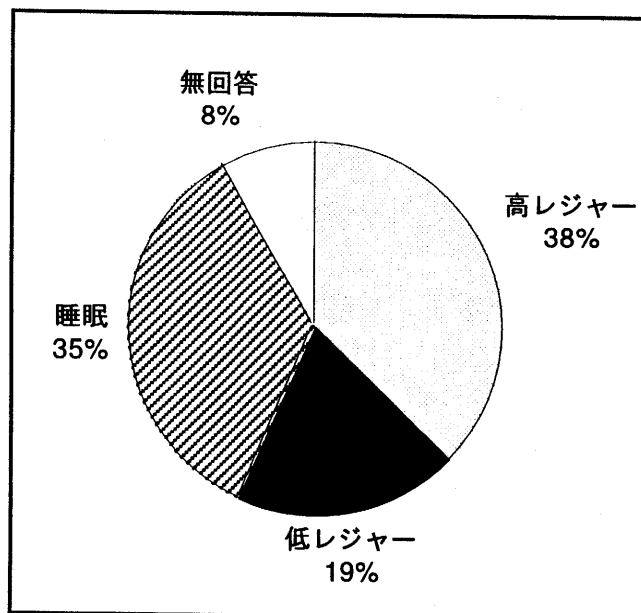


図3-2(b) 生活時間内のレジヤの割合 (休日)

3.5 まとめ

本章ではレジャーを捉える第2の側面として行為特性に関する考察を行う前段階として、レジャーを人々の全生活に及ぶ幅広い概念と捉える本論の立脚点の妥当性を検証することを目的に、実際の人々の生活においてレジャーがどのような位置づけにあるかについて考察を行った。

2種類の調査結果を通じ、生活行為のレジャー性を行為理由から抽出すること、生活時間におけるレジャーに費やされる時間量を調べた。

本章の考察から得られた知見は以下のようにまとめられる。

(1) レジャーが人間の全生活行為にわたる幅広い概念であることは、日常生活行為における行為を行う理由を、「強制」、「習慣」、「意思」、「休養」、「遊楽」、「創造」の6指標の理由を用いて調べた結果、取り上げた具体的な25種目の生活行為全てにおいて、程度の差はあるものの休養、遊楽、創造に該当する高レジャー的理由は存在した。

(2) 25種目の生活行為は理由の表れた数値の大きさから判断してレジャーを行う理由づけのレジャーの意味的に積極的なものから、「高レジャータイプ」、「中間タイプ」、「低レジャータイプ」に分類され、「高レジャータイプ」に属する種目数が14種目と半数以上となった。

(3) 生活時間に関する調査結果からは、カテゴリー化した40種目の生活行為の内、何らかのレジャー的理由で行われる行為は25行為にのぼる。残りの15行為は、本調査ではレジャー的理由が行為理由として含まれるかについての検証を行っていないため、レジャーとして位置づけることはできないものの、レジャーとなり得る可能性を有している行為も多いため、ここではこれらの行為をレジャー性の低い行為（低レジャー行為）と位置づけた。

(4) 実際の一日の生活の中でレジャーに費やされる時間的割合を調べた結果、平日で28%、休日で38%がレジャーとみなされる幅広い行為に費やされていることがわかった。これは、睡眠を除く他のレジャー性の低い行為に費やされる時間と大差がなく、平日であっても平均して起きている時間の約半分はレジャーに使われていることになり、休日ではその割合はさらに増す。この結果は、時間的な側面においても、人々の生活においてレジャーが重要な位置を占めていることを明らかにした。

以上のように、人々の多くの生活行為はレジャー的理由をともなっ
て行われていると同時に、そうした行為が一日に占める時間的割合の多
さが明らかとなった。レジャーは確かに人々の生活の中で多様に展開
しており、重要な位置を占めている。そうしたレジャーが今後、より豊
かに展開することの可能なレジャー環境の計画論を導くという本論の
目的の意義はここでの考察を通じて十分に認められたと考える。

注

- 1) 日本放送協会放送世論研究所：昭和55年度国民生活時間調査全国編、日本放送出版協会、46、1981（文献1）に記載されている生活行動分類表を用いて表3-1を作成した。
- 2) この際、非レジャー的理由とレジャー的理由の間は、選択肢の数が異なるため非レジャー的理由の数値を1/2にして比較を行った。
- 3) 集計に用いた行為カテゴリーは、NHK放送文化研究所：1990年度国民生活時間調査 全国編（時間量）、日本放送出版協会、4、1991（文献2）に記載されている生活行動分類表の小分類にある行為分類に準じた。（表3-6）。具体的に記入された行為を、1～40までの行為カテゴリーを用いて15分単位で集計した。この時にレジャーの具体的な内容については、余暇開発センター：レジャー白書'95、20-23、1995（文献2）記載のスポーツ部門、趣味・創作部門、娯楽部門、観光・行楽部門の4部門に区分されている部門別レジャー行為種目を参考にした。つまり、スポーツ部門に位置づけられているテニスというレジャーが調査票に記入されていた場合には、スポーツのカテゴリーとして集計される。さらに、娯楽部門に対応するカテゴリーが勝負事だけでは不十分であったので娯楽（勝負事を除く）というカテゴリーを付け足した。

参考文献

- 1) 日本放送協会放送世論研究所：昭和55年度国民生活時間調査全国編、日本放送出版協会、1981
- 2) NHK放送文化研究所：1990年度国民生活時間調査 全国編（時間量）、日本放送出版協会、1991
- 3) 余暇開発センター編：レジャー白書'95、余暇開発センター、1995

第4章 レジャーの行為特性

第4章 レジャーの行為特性

本章ではレジャーを捉える第2番目の側面としてレジャーの行為特性を取り上げ、人々によって実際に行われている具体的なレジャーの行われ方を測る複数指標を用いて、その特性を抽出しようとするものである。

4.1 研究の目的と方法

レジャーは個人の意志で行われるものであるが、個人の意思の集積として、各種のレジャー行為それ自体はそれぞれ独自の行為特性を持つとの視点から、本論においては、レジャーを捉える第2の側面として行為特性を取り上げる。

行為特性は、人々が具体的なレジャーをどのように行っているかを様々な側面から解析することによって把握できると考えられるが、ここでは解析に用いる指標として、個人がそのレジャーをどの程度頻繁に行っているかを示す指標（頻度性）、どの程度住居から離れたところで行うかを示す指標（場所性）、どの程度道具や施設を必要とするかを示す指標（装置性）の3指標を用いることとする。

4.2 調査概要

本章の分析に用いる行為特性に関する調査データは、1989年に行われた20代、30代の社会人（162人）を対象とした第1次アンケート調査の1項目として行ったものである（資料2参照）。

(1) 調査内容

レジャーの行為特性に関する調査項目については、2章のレジャーの意味づけに関する調査で用いた広範囲にわたる40種類の具体的なレジャーと同一のレジャーについて、回答者がそれらの行為をどのように行っているかを尋ねる方法をとった。ここでは、行為特性を分析する仮説的な基準として、(1)どの程度頻繁に行為を行っているかを示す「頻度性」、(2)住居を基準としてどの程度離れたところで行うかを示す「場所性」、(3)行為を行う際に道具、施設がどの程度必要となるか、自然条件の影響を受けるかを示す「装置性」、(4)どの程度人との交流があるかを示す「交流性」、(5)行為に伴って費用がかかるかどうかを

示す「費用性」の5指標に沿う以下に示す13の選択肢について複数回答式であ
てはまるもの全てを選択してもらった。

『頻度性』：「短時間だが頻繁にする」

「長い時間をかけてする」

「ほぼ毎日の日課である」

『場所性』：「場所や家の近くでする」

「近くの都心や町に行つてやる」

「かなり遠出をして行く」

『装置性』：「特別な場所で行う」

「自然条件の影響を受ける」

「人工的な装置・施設のあるところで行う」

『交流性』：「決まった仲間・家族と行く」

「新たに出会った人と行く」

「たいてい一人で行う」

『費用性』：「多くの費用をかけている」

(2) 調査対象集団の特性

調査対象集団(162人)の性別比は男性、女性でおよそ3:2、平均年齢は29才、未婚者が6割強、職種は会社員が7割強で残りのほとんどは公務員である。この調査は、つくば就業者と東京就業者に分けて行っているが、両調査地の属性的差異は平均年齢でつくば就業者が5才高い32才となっていること、既婚者の割合が半数を超えること、職種で公務員が増えることの3点で統計的にも有為な差がみられている。

第2次アンケート調査対象者全員からレジャーの行為特性に関する項目への回答が得られ、調査対象集団の特性は2章表2-1に示したものと同様であるため、ここでは再掲しない。

4.3 レジャーの行為特性

行為特性に関しては仮説的な基準として示した「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」、「費用性」の5指標のうち「費用性」については項目数が他の

指標と比べて少ないこと、回答状況が少ないことの2つの理由から、他の指標と同等に扱うことは出来ないと判断して分析指標から除外することとした。40種目の各レジャーについて「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」の指標に沿うように設定した各選択肢への回答件数は表4-1から表4-4に示すとおりである。

次に、2章においてレジャーの意味的側面から40種目のレジャーが4つの型に分類されたように、行為特性によってもレジャーは分類出来ると考え、ここでも類型化して捉えることを試みた。「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」の各指標毎にこの回答件数の分布状況から、各指標におけるレジャーの行為タイプを抽出し、最終的には指標間の組み合わせからレジャーを数種類の行為特性にもとづく類型に分類するという方法をとった。

4指標それぞれにおける回答数の集計値について、まず「頻度性」については、頻繁に何度も繰り返して行うか、1回にかける時間が長いかに着目し、40種目のレジャー行為をどちらの選択肢に最も多く回答があったかを判断の根拠にすることとした。この際、選択肢の数が異なるので、「短時間だが頻繁にする」と「毎日の日課」への回答を合わせて2分した値と、「長時間行う」への回答を比較した。「短時間だが頻繁にする」と「毎日の日課」が多い場合には、『反復型レジャー』とし、「長時間行う」への回答が多い場合には、『単発型レジャー』として2分した（表4-1）。

この結果、『反復型』には「入浴」、「テレビ」、「ショッピング」等の18種目のレジャーが属し、『単発型』には「旅行」、「ドライブ」、「遊園地・動物園」等の22種目が属することがわかり、およそ40種目のレジャーは2分され、各レジャーの行為頻度に関わる特性が浮かび上がった。

次に場所性については、住宅や職場の内部、周辺で行われるか、比較的近い都市や町で行われるか、遠方まで出かけて行うかに着目し、「職場・家の近くで行う」が多い場合は『近隣型レジャー』、「近くの都心・町で行う」が多い場合には『都心型レジャー』、「かなりの遠出をして行う」は『遠方型レジャー』として3分にした（表4-2）。

『近隣型』には最も多い23種目が属し、「読書」、「テレビ」、「入浴」のように住居内で行われるレジャーや、「外食」、「ジョギング」、「園芸・庭いじり」

表4-1 レジャーの頻度性

類 型 名	レ ジ ャ ー 種 目	行 為 者 数	頻 度 性			
			短 時 間 ・ 頻 繁	毎 日 の 日 課	短 時 間 ・ 毎 日 合 計	長 時 間 か け る
反 復 型	入浴	150	28	85	57	5
	テレビ	150	36	68	52	3
	ショッピング	146	65	11	38	20
	読書	148	49	25	37	23
	音楽鑑賞	143	37	34	36	9
	外食	148	50	21	36	8
	料理	115	32	27	30	7
	演劇・映画鑑賞	148	38	1	20	18
	体操	86	26	9	18	
	水泳	139	22	2	12	12
	パソコン・ファミコン	80	15	9	12	8
	ジョギング	101	12	9	11	5
	ボウリング	150	19	1	10	6
	パチンコ	78	15	1	8	3
	音楽活動	47	11	3	7	5
	華道・茶道	35	11		6	4
	園芸・庭いじり	48	12		6	2
	エアロビクス・ジャズダンス	42	10	1	6	
	演劇活動	31	5	1	3	2
	単 発 型	旅行	153	23		12
ドライブ		146	26	8	17	40
遊園地・動物園		140	13		7	34
スキー		137	19		10	32
テニス		134	22	6	14	23
美術鑑賞		126	19	1	10	23
別荘滞在		53	6		3	17
囲碁・将棋・麻雀		79	11	1	6	15
登山		55	2		1	15
美術創作		47	7	5	6	14
釣り		72	2		1	14
ゴルフ		87	17		9	13
洋裁・和裁		46	7		4	12
サイクリング		84	6	3	5	11
野球		98	11	2	7	10
日曜大工・工芸		57	10	1	6	10
森林浴		60	8	1	5	9
パレーボール		123	9	1	5	7
文学創作		28	6	1	4	5
サーフィン・ウインドサーフィン		23	1		1	5
武道	41	3	1	2	3	

単位 (指摘数)

表4-2 レジャーの場所性

類型名	レジャー種目	行為者数	場所性			
			職場・家の近く	近くの都心・町	かなりの遠出	
近隣型	外食	148	87	73	15	
	読書	148	52			
	テレビ	150	51		1	
	ジョギング	101	49	2		
	テニス	134	45	19	16	
	入浴	150	42	1	4	
	料理	115	36			
	体操	86	29	3		
	囲碁・将棋・麻雀	79	28	4		
	バレーボール	123	24	2		
	パソコン・ファミコン	80	24		1	
	水泳	139	23	16	8	
	野球	98	22	4	5	
	日曜大工・工芸	57	22	1		
	パチンコ	78	20	15		
	園芸・庭いじり	48	17			
	音楽活動	47	15	4		
	美術創作	47	12	3		
	洋裁・和裁	46	12			
	エアロビクス・ジャズダンス	42	10	5		
	文学創作	28	9			
	武道	41	8	2	1	
	華道・茶道	35	8	1		
	都心型	演劇・映画鑑賞	148	24	89	8
		ショッピング	146	52	83	8
		美術鑑賞	126	12	55	14
		音楽鑑賞	143	12	50	14
ボウリング		150	25	49	4	
遊園地・動物園		140	2	44	35	
演劇活動		31	4	6		
遠方型	旅行	153	7	13	129	
	スキー	137			91	
	ドライブ	146	25	38	74	
	別荘滞在	53			30	
	ゴルフ	87	9	8	30	
	登山	55	1		26	
	森林浴	60	7	5	23	
	釣り	72	2	3	21	
	サイクリング	84	16	8	20	
	サーフィン・ウインドサーフィン	23			11	

単位 (指摘数)

のように、住居および職場周辺で行われているレジャーが属している。『都心型』には「演劇・映画鑑賞」、「ショッピング」、「美術鑑賞」等7種目が属し、『遠方型』には「旅行」、「スキー」、「ドライブ」等10種目がみられる。

この場所性は、住居や職場という極めて日常的な環境を基準として、そこからどの程度離れた環境でレジャーが行われるかに着目しており、当然ながらどのような住環境、職場環境におかれているかが影響を及ぼすものである。ここでの調査は、つくばと東京の都市就業者という限られた対象で行った結果ではあるが、レジャー自体が有する行為特性として、近場で行われやすいレジャーから、遠くで行われるものまでに分類されたものである。

装置性については、「特別な場所で行う」、「人工的な装置・施設のあるところで行う」、「自然条件の影響を受ける」の3選択肢を調査には用いているが、こうした条件が不必要なレジャーが存在する可能性があるため、各レジャーを行ったことがあるとしている行為者数に対する割合を判断の基準として分類を行うこととした

ここでも頻度性の指標と同様に、「特別な場所」と「人工的装置・施設」の回答数を合わせて2分した値を用いて「施設・装置条件指摘率」を求め、「自然条件の影響を受ける」への回答から「自然条件指摘率」を求めた。レジャー分類の型は、「施設・装置条件率」も「自然条件指摘率」いずれも低い『簡便型レジャー』と、「施設・装置条件率」が「自然条件指摘率」よりも相対的に高くなる『施設型レジャー』、「自然条件指摘率」が「施設・装置条件率」よりも高い『自然型レジャー』の3類型とした(表4-3)。

分類の基準は以下に示すとおりである。

『簡便型レジャー』：「施設・装置条件率」、「自然条件指摘率」がいずれも10%未満

『施設型レジャー』：「施設・装置条件率」、「自然条件指摘率」が10%以上で、「施設・装置条件率」が「自然条件指摘率」を上回る。

『自然型レジャー』：「施設・装置条件率」、「自然条件指摘率」が10%以上で、「自然条件指摘率」が「施設・装置条件率」を上回る。

『簡便型』には「読書」、「ショッピング」、「洋裁・和裁」等の13種目が属しており、ほとんどのレジャーが施設・装置条件率、自然条件指摘率共に5%以

表4-3 レジャーの装置性

類 型 名	レ ジ ャ ー 種 目	行 為 者 数	装 置 性					
			特 別 な 場 所	人 工 的 装 置 施 設	場 所 ・ 装 置 合 計	自 然 条 件 の 影 響	場 所 ・ 装 置 条 件 指 摘 率	自 然 条 件 指 摘 率
簡 便 型	園芸・庭いじり	48			0	4	0.0%	8.3%
	読書	148	5		5	1	1.7%	0.7%
	日曜大工・工芸	57	3		3	2	2.6%	3.5%
	ショッピング	146	6	3	7.5	4	3.1%	2.7%
	洋裁・和裁	46	1	2	2		3.3%	0.0%
	テレビ	150	3	7	6.5		3.3%	0.0%
	文学創作	28	2		2		3.6%	0.0%
	パチンコ	78	2	5	4.5		4.5%	0.0%
	料理	115	6	5	8.5		4.8%	0.0%
	入浴	150	10	5	12.5	1	5.0%	0.7%
	外食	148	9	6	12	1	5.1%	0.7%
	音楽活動	47	7		7	1	7.4%	2.1%
	パソコン・ファミコン	80	6	8	10		8.8%	0.0%
	施 設 型	ゴルフ	87	20	32	36	13	29.9%
エアロビクス・ジャズダンス		42	7	17	15.5		28.6%	0.0%
テニス		134	25	47	48.5	13	26.9%	9.7%
水泳		139	15	53	41.5	14	24.5%	10.1%
ボウリング		150	17	50	42		22.3%	0.0%
美術鑑賞		126	24	13	30.5	1	14.7%	0.8%
遊園地・動物園		140	17	23	28.5	12	14.3%	8.6%
華道・茶道		35	6	4	8		14.3%	0.0%
美術創作		47	5	8	9		13.8%	0.0%
バレーボール		123	12	22	23	1	13.8%	0.8%
武道		41	5	6	8		13.4%	0.0%
演劇活動		31	4	4	6		12.9%	0.0%
演劇・映画鑑賞		148	8	29	22.5		12.5%	0.0%
体操		86	5	16	13	1	12.2%	1.2%
音楽鑑賞		143	8	23	19.5		10.8%	0.0%
ジョギング		101	8	12	14	7	9.9%	6.9%
囲碁・将棋・麻雀		79	10	5	12.5		9.5%	0.0%
野球		98	9	9	13.5	1	9.2%	1.0%
自 然 型	サーフィン・ウインドサーフィン	23	4	1	4.5	13	10.9%	56.5%
	登山	55	4		4	21	3.6%	38.2%
	スキー	137	37	39	56.5	50	27.7%	36.5%
	森林浴	60	5		5	18	4.2%	30.0%
	釣り	72	4	3	5.5	19	4.9%	26.4%
	別荘滞在	53	6	1	6.5	12	6.6%	22.6%
	サイクリング	84	2	1	2.5	17	1.8%	20.2%
	旅行	153	7	5	9.5	23	3.9%	15.0%
ドライブ	146	7	3	8.5	15	3.4%	10.3%	

単位 (指摘数)

下と行為を行う際の条件が極めて少ないことがわかる。これらのレジャーは、施設も装置も必要なく、自然条件の影響も受けずに行えることがわかる。

『施設型』には「ゴルフ」、「遊園地・動物園」、「演劇・映画鑑賞」等18種目のレジャーが属している。この類型に属するレジャーの多くは、自然条件への指摘が非常に低く、施設・装置条件が整うことが重要なレジャーであることがわかる。中には「ゴルフ」、「水泳」、「テニス」のように自然条件が他に比べて高い種目もあり、これらは施設・装置条件と自然的条件の両方の条件を必要とする^(註1)。

『自然型』には「サイクリング」、「登山」、「旅行」等9種目のレジャーが属しているが、ほとんどのレジャーは施設・装置条件への指摘は低いが、「サーフィン・ウインドサーフィン」、「スキー」のように施設・装置条件のみられる種目もあり、自然条件の必要度がより高いものの、施設・装置も必要なレジャーといえる。

最後に「交流性」についてみていくが、「決まった仲間・家族と行う」、「新たに出会った人と行う」、「たいてい一人で行う」の3選択肢を用いて調査を行っているが、「新たに出会った人と行う」という選択肢は内容が様々に解釈可能な表現で選択肢としての適切性に欠けると考え、ここでは「決まった仲間・家族と行う」、「たいてい一人で行う」の2選択肢への回答傾向から各レジャー種目の行為特性について考察する。

「決まった仲間・家族と行う」への回答数が多い場合には『交流型レジャー』とし、「たいてい一人で行う」への回答が多い場合には『単独型レジャー』として2分した(表4-4)。『交流型』には「旅行」、「外食」、「スキー」等の25種目が属し、『単独型』には「テレビ」、「音楽鑑賞」、「パチンコ」等の15種目が属している。本調査で扱った40種目のレジャーの半数以上が『交流型』に属しており、多くのレジャーが仲間や家族との交流関係を保ちつつ行われていることがわかった。また、『単独型』には屋内で行うレジャー種目が多く含まれている傾向もみられた。

以上のように「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」という4指標を用いてそれぞれレジャー種目の分類を行い、いずれの類型にも属するレジャー種目が存在することがわかった。レジャーはその行為が行われる事に伴ってみら

表4-4 レジャーの交流性

類型名	レジャー種目	行 為 者 数	交流性		
			決 ま っ た 仲 間	新 た に 出 会 っ た 人	た い て い ー 人
交 流 型	旅行	153	123	9	19
	外食	148	118	9	16
	スキー	137	99	9	
	演劇・映画鑑賞	148	102	5	33
	テニス	134	91	10	
	ドライブ	146	95	5	25
	遊園地・動物園	140	89	4	4
	別荘滞在	53	33	1	1
	囲碁・将棋・麻雀	79	49	3	2
	ボウリング	150	92	3	
	ゴルフ	87	51	7	5
	サーフィン・ウインドサーフィン	23	13		1
	登山	55	31	3	
	ショッピング	146	73	3	60
	森林浴	60	29		8
	野球	98	44	4	
	演劇活動	31	13		1
	美術鑑賞	126	52	3	40
	音楽活動	47	19	1	14
	サイクリング	84	33		16
	武道	41	16		2
	釣り	72	27	2	6
	バレーボール	123	44	2	
	水泳	139	45	2	31
	エアロビクス・ジャズダンス	42	12	3	10
	テレビ	150	62	26	70
	音楽鑑賞	143	55	2	67
	パチンコ	78	18		27
	園芸・庭いじり	48	11		14
	料理	115	23	1	65
	ジョギング	101	19		50
体操	86	16		40	
パソコン・ファミコン	80	14		37	
日曜大工・工芸	57	8		24	
美術創作	47	6		27	
入浴	150	18	2	102	
洋裁・和裁	46	4		21	
文学創作	28	2		16	
華道・茶道	35	1		4	
読書	148	1	1	100	

単位 (指摘数)

れる特徴を有しており、同類型に属するレジャー同士は、それぞれの指標について類似した行為特性をもつものと考えられる。

4.4 行為特性にもとづく類型化

既に述べたように4指標毎の行為特性について40種目のレジャーは分類されたが、こうした行為特性の組み合わせを検討することで、さらにその特徴が浮かび上がると考えられる。そこで各指標によって得られた、頻度性の2類型、場所性の3類型、装置性の3類型について、各レジャー種目がどのような組み合わせに属するかを調べた。ここで「交流性」の指標は、行為自体の特性というよりは行為を行う人間側の状況に起因する指標と判断し、ここでの分類指標からは除外した。また、場所性と装置性の2指標が行為の有する環境条件を示すのに対し、頻度性は行為に費やす時間を表すことから、レジャー環境整備計画への展望を示すという本論の目的に沿い、場所性と装置性の2指標を主たる指標として分類を行い、頻度性は副次的な指標とした。

表4-5に得られた組み合わせを示すが、場所性と装置性のクロス集計結果からは6通りの組み合わせが出現した。しかし、該当するレジャー種目が1種目と極めて少ない組み合わせが2つあり、これらは型を形成しているとは判断できないため、この2つを除外した4つの組み合わせを行為特性にもとづくレジャーの類型と捉えた。これらの組み合わせを、場所性および装置性の特徴から、『親近型』、『地域活動型』、『都市文化型』、『自然享受型』と名づけた。さらに、頻度性の指標はそれぞれの類型を、頻繁に行う反復型か、長時間行う単発型かに分ける下位分類指標として用い、これによって分けられる類型を『親近型I』、『親近型II』、『地域活動型I』、『地域活動型II』と呼ぶ²⁾。

以下に上位分類の4類型について説明する。

『親近型』：住居・職場の内部あるいは近辺で、施設・装置を必要としないか、必要とする場合でもわずかで、自然条件の影響をほとんど受けずに行われるレジャー種目。頻繁に短時間で行われる場合は、『親近型I』に属し、長時間かけて行われる場合は『親近型II』となる。

表4-5 行為特性にもとづくレジャー類型

	場所性		近隣型		反復	都市型		遠方型 単発
	頻度性	反復	親近型	単発		反復	単発	
装置性			親近型					
簡便型			(親近型I)	(親近型II)	ショッピング			
	入浴 テレビ 読書 外食 料理 パソコン・ファミコン 園芸・庭いじり パチンコ 音楽活動		洋裁・和裁 日曜大工・工芸 文学創作					
施設型			地域活動型		都市文化型		ゴルフ	
	(地域活動型I)	(地域活動型II)	音楽鑑賞 演劇・映画鑑賞 ボウリング 演劇活動	遊園地・動物園 美術鑑賞				
	体操 水泳 ジョギング 華道・茶道 エアロビクス・ジャズダンス	テニス 囲碁・将棋・麻雀 美術創作 野球 バレーボール 武道						
自然型							自然享受型 旅行 ドライブ スキー 別荘滞在 登山 釣り サイクリング 森林浴 キャンプ・ウインドキャンプ	

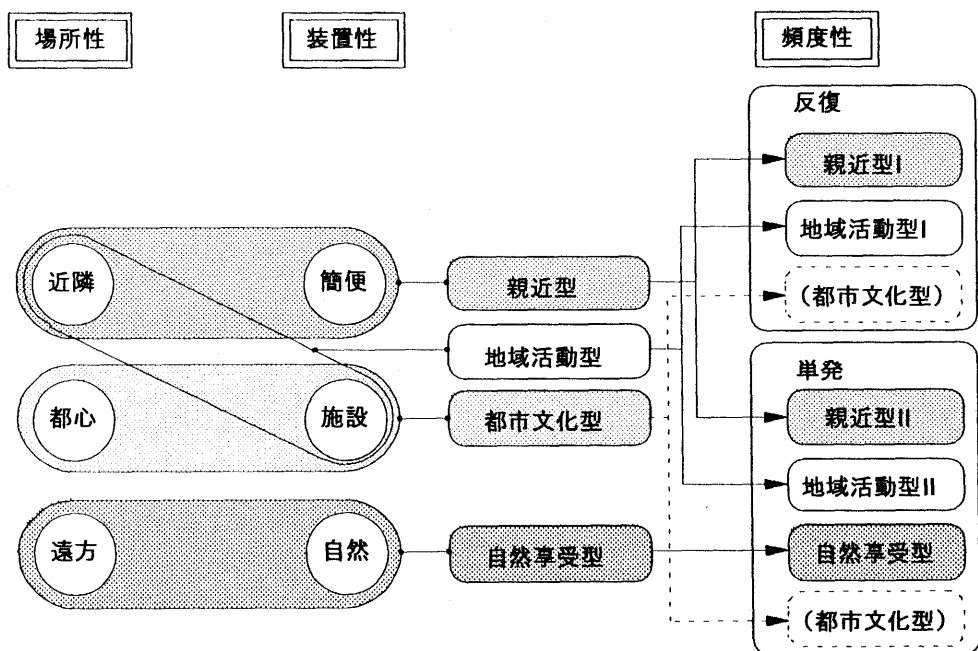


図4-1 行為特性レジャー類型の決定要因

『地域活動型』：住居・職場の内部あるいは近辺で何らかの施設・装置を必要として行われるレジャー種目。自然条件の影響は少ない。頻繁に短時間で行われる場合は、『地域活動型I』に属し、長時間かけて行われる場合は『地域活動型II』となる。

『都市文化型』：近くの都心や町で行われ、何らかの施設・装置を必要とするレジャー種目。

『自然享受型』：かなり遠方において行われ、自然条件の影響を受けるレジャー種目。施設・装置を必要とする場合は少なく、長時間かけて行われるレジャー種目。

ここでの4類型に属する個々のレジャー種目は、本調査結果から得られた傾向として主に「場所性」、「装置性」という視点でみると類似した行為特性を有していると考えられる。

4つの類型の3指標における特色を図4-1に示すが、場所性と装置性に関しては、親近型と地域活動型の間で、また地域活動型と都市文化型の間で相互に重なりあう部分を有していることがわかる。また、頻度性までを加えて考えるとその傾向はさらに強まり、比較的独立的なのは自然享受型のみである。これは、行為特性によるレジャーの分類型はそれぞれが独立しているのではなく、相互に関係を持ち、その重なり具合から型同士の関係の深さが明らかになると考えられる。例えば、親近型と地域活動型、地域活動型と都市文化型は関係が深く、逆に親近型と自然享受型は最も関係が薄く、対極にあるレジャー類型といえよう。本来、類型というものは独立して存在するものではあるが、一定の指標を用いて類型化を行っている以上相互の関係は大なり小なり存在すると考えられ、こうした類型間関係を考察することも必要であろう。

こうした類型同士の比較から、各類型を決定づける特性は、親近型と地域活動型では装置性の差異であり、装置性が低ければ（簡便）親近型となり、装置性が高まると地域活動型となる。地域活動型と都市文化型では活動場所が住居や職場の近辺であれば、地域活動型となり、近くの町や都市まで離れると都市文化型となる。

自然享受型は他の類型と重なる部分が頻度性以外では存在せず、場所性、装

置性ともに遠方で行われ、自然条件の影響を強く受けるという独立した特徴を有しており、ここに属するレジャーは行為特性的に特化していると考えられる。都市文化型は場所性が都心型であること、自然享受型は場所性と装置性の組み合わせが遠方型、自然型という点によって決定づけられることがわかる。

以上のように分類されたレジャー種目は、親近型に「入浴」、「園芸・庭いじり」等12種目が属し、地域活動型に「体操」、「美術創作」等11種目、都市文化型に「音楽鑑賞」、「遊園地・動物園」等の6種目、自然享受型には「旅行」、「ドライブ」等9種目が属している。

ここでは「体操」と「華道・茶道」が同じ型になる一方で、従来はスポーツとして同様に扱われていたテニスとスキーが異なる型に属する結果となっており、レジャーを行為特性の側面から捉えると、従来の表面的なレジャー種目分類^{注3)}の枠にとらわれない新たな4つの型に分類される結果となった。この結果は、レジャーを捉える第2の側面として行為特性に着目し、その行為特性の抽出方法として「頻度性」、「場所性」、「装置性」という3指標を設定したことの妥当性を明らかにした。

また、ここまでの考察から本章における行為特性による類型と、2章の意味構造からみたレジャー類型（表2-3）の2種類のレジャー類型が得られたことから、この類型間の考察が可能となり、意味的にも行為特性的にも同じ類型に属するレジャー種目の間では互換性が生じる可能性を示唆している。つまり、ある一定の意味づけを目的として行うレジャー種目が属する同じ行為特性類型のレジャーであれば、場合によっては行為が入れ替わる可能性があるということになる。具体的いえば、一定の環境における施設計画等を考える際に、同一類型に属するレジャーに対応する施設配置を行えば、レジャーを行う人々にとって行為の選択の可能性を提供することになるであろう。この点については、7章1節において改めて論じる。

このようにレジャーに関する複数の側面からの考察は、多機能、多要素であるレジャーの特性を逐次明らかにしており、レジャーを現象面からのみ捉えるのではなく、こうした手法で多角的に扱うことの必要性を示している。

さらに、この分類に用いた場所性、装置性という指標は、レジャーの行われる環境の条件と深く関わっている指標である。つまり、この2指標に関しては

レジャー種目が環境条件にどの程度依存しているかを示す指標ともなり得ることを示唆している。

4.5 まとめ

レジャーの行為特性については、具体的なレジャー種目を用いて、それらの行為の行われ方について主に「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」という仮説的な4指標を用いて考察を行った。本章で明らかになった知見は以下のようにまとめられる。

(1) 意味構造を調べたと同様の40種目のレジャーは、設定した「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」等の指標について、それらのレジャーを実際に行っている人々を対象に調べた結果、対応した選択肢への回答傾向からそれぞれ複数の型に分類された。

(2) 頻度性では「反復型」、「単発型」、場所性では「近隣型」、「都心型」、「遠方型」、装置性では「簡便型」、「施設型」、「自然型」の各類型が得られ、交流性では「交流型」、「単独型」の各類型に属する具体的なレジャー種目が分類された。この場合、同類型に属するレジャー種目は、各指標の行為特性的に類似していると捉えられよう。

(3) 3指標から得られた類型同士の組み合わせを考察し、場所性、装置性による上位分類として、『親近型』、『地域活動型』、『都市文化型』、『自然享受型』の4つの行為特性型が得られた。また、頻度性を考慮した下位分類として、親近型は『親近型I』と『親近型II』に分かれ、地域活動型は『地域活動型I』と『地域活動型II』に分けられた。

(4) レジャーを捉える第2の側面として、研究仮説に示したレジャーの行為特性を用いることの妥当性が確認された。また、ここで得られた親近型、地域活動型、都市文化型、自然享受型の4つの類型は、それぞれ全く独立して存在するというよりも、相互に重なりあう特性を有していることが各類型を決定づける指標との関連から明らかとなった。

注

- 1) 厳密には、「ジョギング」、「囲碁・将棋・麻雀」、「野球」の3種目は場所・装置条件も自然条件も10%未満で『簡便型』に属すると考えられるが、『簡便型』に属するレジャー種目の多くがいずれの条件に対する指摘率も5%未満となっている。このため、場所・装置条件が9%強である「ジョギング」、「囲碁・将棋・麻雀」、「野球」の3種目のレジャーを『簡便型』とするよりは『施設型』に属すると捉えた方が適当であると判断した。
- 2) 『都市文化型』は頻度性によって2つに分かれるが、属するレジャー数が2種目であることから、下位分類として扱うには無理があるため、ここでは上位分類のみで捉える。
- 3) 余暇開発センター編：レジャー白書'95、余暇開発センター、20-23、1995、ここではレジャー種目はスポーツ部門、趣味・創作部門、娯楽部門、観光・行楽部門の4部門に区分されている（文献1）。

参考文献

- 1) 余暇開発センター編：レジャー白書'95、余暇開発センター、20-23、1995

第5章 レジャー環境の物理的空間特性

第5章 レジャー環境の物理的空間特性

本論ではこれまでに意味構造、行為特性という側面からレジャーの把握に関する考察を行い、その多機能、多要素な特徴が浮かび上がってきた。本章および次章では、レジャーを捉える第3の側面として、こうしたレジャーが行われるレジャー環境を取り上げ、その空間的特性を導き出すことを目的としている。

レジャー環境の空間特性に関する考察は、物理的側面と心理的側面の両方の考察を行うものとするが、本章ではこのうちの物理的空間特性について明らかにする。

5.1 研究の目的と方法

本論の立脚点は、レジャーは個々人の自由で選択的な行為で、人々の生活行為全般に及ぶ幅広い概念として捉えるという点にある。この立脚点の妥当性を明らかにするため、2章、3章においてはレジャーを行う人々の意識（レジャー観）の把握を最初の手がかりとし、続いてレジャー観が投影されて展開されるレジャーの行為特性の解析を行ってきた。本章および6章では、レジャーを捉える第3の側面としてレジャーを行う環境についての考察を行うが、既に述べたように、レジャーを多様で広範囲に及ぶものと捉える本論の視点からはレジャーを行う環境は多岐に及ぶ。

しかし、筆者はこうしたレジャー環境も多様なレジャー行為が行為特性によって類型として捉えることができたと同様に、空間的な特性という視点から類型化することが可能と考える。この空間特性を考察する際には、実際の空間がもつ物理的特性を用いた空間の類型化と、心理評価実験によって得られる空間に対する心理的特性の両面から分析を行い、さらにこの両者間の相互関連構造からレジャー環境の空間特性を明らかにすることが必要と考える。本章はこれらのうち、レジャー環境を構成する実際の空間を対象にその物理的特性から類型化することを目的としており、ここでは空間特性を捉える指標の選定、測定調査、調査結果の分析、物理的空間特性指標によるレジャー環境類型の抽出を試みる。

既往の空間特性の分析に関する研究では船越ら⁸¹⁾の街路空間や参道空間を対象とした一連の研究手法は広く用いられており、一般的である。これは、景

観の物理的特性を構成要素で数量化する一方で、SD法を用いた空間に対する心理評価実験を行い、両者の相関関係をみるものである。また、宮本ら^{#2)}のキャンパス空間を対象とした研究では構成要素の他に建物によって構成される平面、断面形態に着目している。

本論で最終的に意味構造、行為特性との関連構造を検討する際に用いるレジジャー環境の空間特性類型は物理量、心理量の両面から捉えるものとし、この方法を用いる点では、既往の研究方法に依拠している。

これまでの研究は街路空間、参道空間、キャンパス空間等を対象に行われることが多く、同一種類の対象空間のみを扱っているのに対し、本論では多様な空間を含むレジジャー環境という枠組みで研究対象を捉えようとしている。それは、本論が幅広い生活空間を、レジジャーという切り口から捉え直そうという目的を持っているからである。このために多様なレジジャー環境の空間特性を同一手法で把握できる独自の指標を用い、空間の物理的特性を記述する必要がある。さらに、それらの指標はレジジャーの意味や行為との関連考察から計画論を導くためにも、実際の空間を対象に測定可能な物理的指標であることが求められる。

しかし、実際には規模的な広がりや、種類も多様なレジジャー環境そのものを対象に空間特性を抽出することは困難であるため、本論においては同一の基準を用いて実際のレジジャー環境から部分的な空間を取り出し、そうしたレジジャー空間を研究対象としてその物理的、心理的特性を明かにすることを試みる。

こうした普遍的な空間の物理的特性の分析方法の探究については、宗本ら^{#3)}による、心理評価実験に用いた写真画像から、構成要素、D/H断面特性、ゲシュタルト効果等に注目した研究があり、多角的な視点で空間を捉えようとしており、示唆を受けるものである。ここでは画像を用いている点、空間の類型化を印象評価との関連のみで捉えている点、さらに対象空間を大学キャンパスとその周辺市街地としている。

研究の具体的な手順は以下のようにまとめられる。

- (1) 既往研究および予備実験結果を参考に、多様な空間の物理的特性を大枠で捉える数種類の指標を選定する。
- (2) 実際の空間を調査対象とするために、仮のレジジャー環境分類を設定し、

調査対象空間を抽出する。

- (3) 上記(1)の指標を用いる測定基準を設定し、実際のレジヤ環境において計測調査を行う。
- (4) 調査結果の分析から選定された指標によってレジヤ環境の物理的空間特性を捉え、用いた指標の妥当性を明らかにする。
- (5) 各調査対象空間の分析から、レジヤ環境の物理的空間特性類型の抽出を試みる。

本論で扱うレジヤ環境は、レジヤを行う場として一定の広がりを持つと考えられるが、筆者は本論の目的であるレジヤ環境計画に関する基礎的知見として、計画論的な整備指針を導くためには、部分的ではあっても実際の空間がどのような物理的、心理的特性を有しているかを考察することが必要と考えている。そのために、実際には広がりのあるレジヤ環境の一部を対象に調査を行い、そうした局所的な空間がどのような空間特性を有しているかを物理的、心理的両側面からみていくものとする。また、こうしたレジヤ空間が組み合わされることにより実際のレジヤ環境が存在していると考え。以降、本論において研究対象とするレジヤ環境に存在する局所的な空間を「レジヤ空間」と呼び、一般的な用法である「レジヤ環境」とは区別する。

5.2 空間特性指標の設定と調査方法

(1) 空間特性指標設定のための予備調査

空間特性指標の選定のために、まず予備調査として、既往研究で用いられている空間の構成要素指標を参考に、表5-1左覧に示す空間の平面構成、垂直方向の構成、動き、自然度、密度、環境要素、レジヤ的要素を表わす41の指標に「調査地面積」、「総壁面長」、「建物数」を加えた44指標を設定し、街路空間、公園、テーマパーク計8カ所を対象として現地測定調査を行った(表5-2)^{※4)}。この調査の目的は、レジヤ環境を測定する際に有効な指標を見つけること、さらに既往の手法でも多様な空間の特性抽出が可能かどうかを確かめることにあった。

測定範囲の設定は、街路空間では住宅地図上で道路中心長100mとし、両脇の建物の裏側までとした。公園、テーマパークについては、街路空間と同様の

表5-1 予備調査指標と測定値例

予備調査指標	測定内容・単位	測定例 (渋谷センター街)	
・調査地面積	設定した調査地域に含まれる建物の裏側までを含めた面積 (m ²)	7014m ²	○
・総壁面長	調査地内の建物壁面長の合計値 (m)	422m	△
・建物数・1階店舗数	調査地面積内の建物数および1階店舗数	30 (30)	△
(1) 平面構成を表す指標			
・建物用途種類数	種類数 (住居、宿泊、商業、娯楽、事務所、工場、公益、行政、文化・スポーツ)	3	○
・空き地面積 (駐車場含む)	調査地面積に対する比率 (%)	0	△
・公共空間面積 (道路、広場等)	調査地面積に対する比率 (%)	50.10%	△
・公園・広場面積	調査地面積に対する比率 (%)	0	△
・緑被率	調査地面積に対する比率 (%)	0.13%	△
(2) 垂直方向の構成を表す指標			
・道路に面した階段数	単位面積当たり (100m ²) の数 (数)	0.09/100m ²	×
・建物高さ (階数の平均値)	調査地面積内の建物平均階数 (階)	4.2階	○
・建物高さ変化 (最高階数-最低階数)	最高階数-最低階数 (階)	5階	○
・屋根形状 (勾配屋根率)	勾配屋根の建物数の比率 (%)	0	△
・建物1階セットバック率	総壁面長に対する比率 (%)	0	×
・連続平面率 (10m以上)	総壁面長に対する比率 (%)	0.16%	△
(3) 動きを表す指標			
・主たる道路の歩道幅	(m)	0	×
・主たる道路の車道幅	(m)	10	×
・交差点数	(数)	0	×
・道路標識数 (車用)	単位面積当たり (100m ²) の数 (数)	0.16/100m ²	×
・道路標識数 (歩行者用)	単位面積当たり (100m ²) の数 (数)	0.04/100m ²	×
・チケットパーキング数	単位面積当たり (100m ²) の数 (数)	0	×
(4) 自然を表す指標			
・5m以上の高木面積	数を高木単位面積*で乗じた面積 (m ²)	0.03m ²	△
・プランター、植え込み、花壇面積	数をプランター単位面積**で乗じた面積 (m ²)	0.56m ²	△
・水空間面積 (噴水、池、川等)	合計面積 (m ²)	0	△
(5) 密度を表す指標			
・建物入口数	単位面積当たり (100m ²) の数 (数)	0.96/100m ²	△
・露地数 (4m以下)	道路数 (数)	0	×
(6) 環境要素を表す指標			
・ストリートファニチュア数	単位面積当たり (100m ²) の数 (ベンチ、灰皿、水飲み場、ごみ箱、公衆電話等)	0.03/100m ²	△
・モニュメント数	単位面積当たり (100m ²) の数 (噴水、大木等を含む) (数)	0	△
・街灯数	単位面積当たり (100m ²) の数 (数)	0.17/100m ²	△
・広告看板数	昼夜別単位面積当たり (100m ²) の数 (数)	昼: 3.36/100m ² 夜: 2.81/100m ²	△
・テント設置数 (アケド*含む)	1階店舗数に対する設置店舗比率 (%)	18%	△
・トイレ数	調査対象地内の公衆トイレ数 (数)	0	△
(7) レジャー的条件を表す指標			
・開放的な構えの長さ	昼夜別総壁面長に対する比率 (%)	昼: 0.86% 夜: 0.86%	
・1階部分のレジャー施設数	建物数に対する比率 (商業、娯楽、文化・スポーツ、宿泊) (%)	100%	△
・複合レジャー建物数	3階以上がレジャー用途である建物数の数 (数)	60%	△
・レジャー施設の連続性	連続する最大壁面長 (m)	54m	△
・音の種類	調査対象地で聞かれた音の種類数 (数)	4	○
・建物間距離	距離の最小値及び最大値 (m)	Min.: 0.0m Max.: 0.5m	△
・空間の重層利用	見られる行為の多様性 (移動、休息、イベント、営業)	4	△
・芝生の連続性	調査地面積に対する比率 (%)	0	△
・道路の曲線率	道路総長に対する曲線道路長の比率 (%)		×
・テラス、ベランダ数	数 (数)	0	△
・歩道から建物までの距離	最大値 (m)	4	×
・運動施設面積	調査地面積に対する比率 (%)	0	△
・運動施設・遊具種類数	数 (数)	0	△

住宅地図上で測定不可能な指標は現地では歩測を行った。

* 高木の覆う範囲半径を現地調査の歩測から求め、高木数を乗じた面積 (m²)

** プランターの面積を現地調査の歩測から求め数を乗じた

表5-2 予備調査対象地

予備調査地名	調査地タイプ
1 渋谷井の頭線脇	街路空間
2 渋谷センター街	街路空間
3 渋谷スペイン坂	街路空間
4 渋谷オルガン坂	街路空間
5 渋谷公園通り	街路空間
6 渋谷ファイアー通り	街路空間
7 東京武道館及び周辺	公園（文化施設）
8 後樂園遊園地	テーマパーク

基準設定は不可能であるため全域を対象として行った。

予備調査の測定方法、測定結果の一部を表5-1に示すが、これらの指標は予備調査結果から「異なる空間でも測定可能な指標（○印）」、「空間範囲を規定しない限り測定困難（△印）」、「街路空間以外では測定困難（×印）」に分かれた（表5-1右覧）。「建物用途」、「音の種類」等、異なる空間でも測定可能な指標は少なく、「広場・公園」、「街灯」等の指標は、街路空間および敷地境界の明瞭な公園やテーマパークでは測定可能であるが、住宅地区や自然地区では何らかの基準を設け、測定範囲を設定しない限り測定が出来ない。また、「車道幅」、「歩道－建物間距離」等、街路が存在する空間以外では測定不可能な指標も見受けられた。

これは、従来の研究が街路空間やキャンパス空間といった同質で領域が明瞭である空間を対象として行われており、ここで用いられている指標を本論が扱う多様なレジャー環境に適用することの難しさを示している。つまり、独自の方法で空間の測定範囲を設定しない限り、予備調査指標の多くは用いることが出来ず、空間の様相が様々であるため、対象空間によっては値の出現しない指標が多くなることから、レジャー環境を扱うにはこの予備調査に用いた指標は細かすぎると考えられる。

（2）空間特性指標の設定

上述した空間特性調査指標設定のための予備調査結果を受け、空間測定を行う対象空間の圏域設定を行った上で、予備調査に用いた指標から多様な空間での測定が可能なものをいくつか選ぶとともに新たな指標を加え、結果として表

5-3に示す11の指標を用いることとした。

調査圏域設定については人間の知覚領域を参考に半径150m円域と設定し⁵⁶⁾、その円弧の中心点を測定を行う基準点とし、そこから視線が遮られる内側の空間を「知覚空間」として現地測定を行うこととした。これらの指標のうち、「建物平均階数」、「建物レジャー用途」「音の種類」、「水」、「環境構成物」、「屋外歩行整備空間」の6指標は予備調査結果から選出した⁵⁶⁾。新たに設定した5指標の中で「知覚空間面積」、「人工遮蔽長」、「自然遮蔽長」、「開放長」はいずれも知覚空間の性質を表す指標である⁵⁷⁾。また、厳密には空間の物理的特

表5-3 物理的空間特性指標

指標名	測定内容	単位
(1)知覚空間面積	測定地点を中心とする半径150m円弧内で視線が遮蔽される障害物によって囲まれる内側の土地面積	m ²
(2)人工遮蔽長	知覚空間周で人工物によって視線が遮蔽される長さ	m
(3)自然遮蔽長	知覚空間周で自然物によって視線が遮蔽される長さ	m
(4)開放長	知覚空間周で半径150mの円弧が含まれる長さ	m
(5)建物平均階数	知覚空間に接する(人工遮蔽長を構成する)全建物階数の平均	階
(6)建物レジャー用途率	知覚空間に接する全建物数のうち1階部分がレジャー用途の建物の割合	%
(7)音の種類(9種)	調査地点で聞こえる音の種類を以下の項目で調べる 人間(ざわめき、会話・笑い声・子供の声、呼びかけ・アケス) 交通(車、汽車・飛行機)生活(商の音、信号)、 楽音、その他	種類数
(8)水(レベル1~4)	調査地点において認識できる水空間を以下の指標で判断する 1.少しだけある、2.目に付く、3.かなり目立つ、4.支配的	レベル
(9)環境構成物	知覚空間内に以下の環境構成物が存在するかを調べる 1.ベンチ、2.灰皿、3.ごみ箱、4.水飲み場、5.公衆電話・パーキングメーター、 6.モニュメント・噴水、7.街灯、8.電柱、9.看板(広告・その他)、 10.テント・パラソル、11.トイレ、12.自動販売機、13.ブランコ、 14.街路樹・独立樹、15.特殊舗装、16.あずま屋・茅葺、 17.サイン(交通・誘導)、18.広告塔、19.掲示、案内板、 20.オナメント・旗・のぼり、21.アーケード・キャピ、22.遊具、 23.その他	種類数
(10)屋外歩行整備空間率	知覚可能空間面積のうち歩くことを前提に舗装等の整備がなされた空間面積の割合	%
(11)人間密度	知覚空間内の写真に写った人数	人/100m ²

性指標とはならないが喧噪性を示す指標として「人間密度」を加えた。

これらの指標はそれぞれ空間の開放性 ((1)、(4)、(5))、空間の人工性 ((2)、(9)、(10))、空間の自然性 ((3)、(8))、空間の喧騒性 ((7)、(11))、空間のレジャー性 ((6)) を表わすものである。

(3) 調査対象地区の選定

レジャー環境を多様と捉えるため、調査対象として多様な環境を抽出しなければならない。このために以下に示す仮の空間分類を、ドクシアディス^{註1)}の段階構成単位に関する理論を参考に仮説的に設定し、そこに含まれるそれぞれの地区カテゴリーから数カ所の調査対象地を選定することとした。これは、家庭型がレジャー環境における最小単位であるとし、それを包括しながら次の単位が構成されるという考え方に基づいている (図5-1)。

- (家庭型) — 室内、住居
- 近隣型 — 住宅地区、公園
- 都市型 — 商業地区、各種レジャー地区、テーマパーク
- 地域型 — 休養文化地区、農村地区、別荘地区、自然地区
- (広域型) — 原自然地域、リゾート地域

しかしながら、空間特性の抽出方法自体が本論における1つの目的であるため、ここでは屋外空間のみを扱うものとし、家庭型はここでは除外する。また、

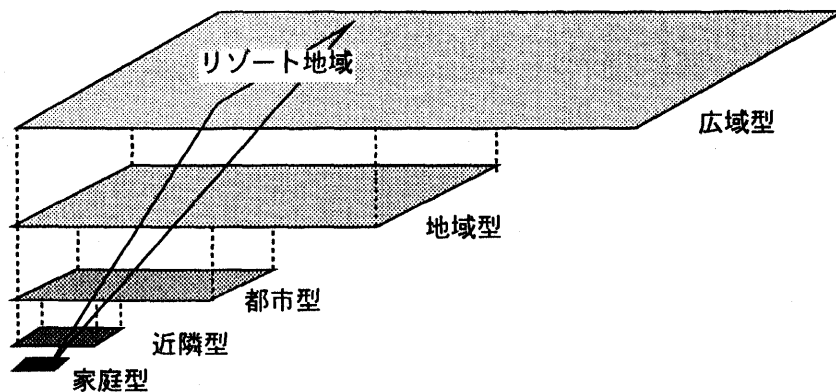


図5-1 環境分類の概念

リゾート地域のような様々なレジャー環境を含む広域型（地域）の位置付けはこの構成単位による概念では難しく、図5-1に示すように最も包括的な次元で異なる概念として存在していると考えられるため対象から除外する。

この仮説的分類をもとに、表5-4に示す49の具体的な調査地を選定した。調査地の所在地は図5-2に示す。

(4) 調査概要

空間特性調査は、1994年7月～8月の期間中に現地にて住宅地図帳から作成した1/2000の現地地図資料^{註9)}と、調査票を用いて測定を行った（資料5）。具体的には、まずその調査地の空間特性の典型と見なされる場所に基準地点を設定する^{註10)}。次に基準地点を中心とした半径150m円の圏域を定め、その円内における人工遮蔽物、自然遮蔽物、建物階数、建物1階レジャー用途^{註11)}、屋外歩行整備空間等を地図上に記入し、音、水、環境構成物は調査票に記入を行っ

表5-4 空間特性調査対象地

住宅地区	公園	商業地区
二宮団地	日比谷公園	つくば中心地区
桜ニュータウン	霞ヶ浦公園(体育館)	渋谷スペイン坂
松代第二住宅	霞ヶ浦公園(ネイチャー)	銀座大通り
鎌倉グリーンハイツ	稲毛海浜公園	上野アメ横
並木公務員住宅	洞峰公園	渋谷駅前
	小松川親水公園	
レジャー地区	テーマパーク	休養文化地区
由比ヶ浜海水浴場	T.D.L(ファンタジー)	倉淵村クインガルトン
上野動物園	T.D.L(シンデレラ城)	フワパーク
レイクニュータウン中心部	逗子マリーナ	ふれあいの里
フォンテヌの森	東武ワールドスクエア	茨城歴史館
後樂園遊園地	八景島シーパラダイス	ゆかりの森
ゴルフ場	日光江戸村	鬼押出し
農村地区	別荘地区	自然地区
蓮田	北軽井沢別荘	桜川
農地(竜ヶ崎)	レイクニュータウン別荘	六里ヶ原
筑波山麓水田	日光別荘	小貝が浜
農地(下発地)	旧軽井沢別荘	妙義荒船林道
江戸崎牧場	三井の森別荘	霞ヶ浦

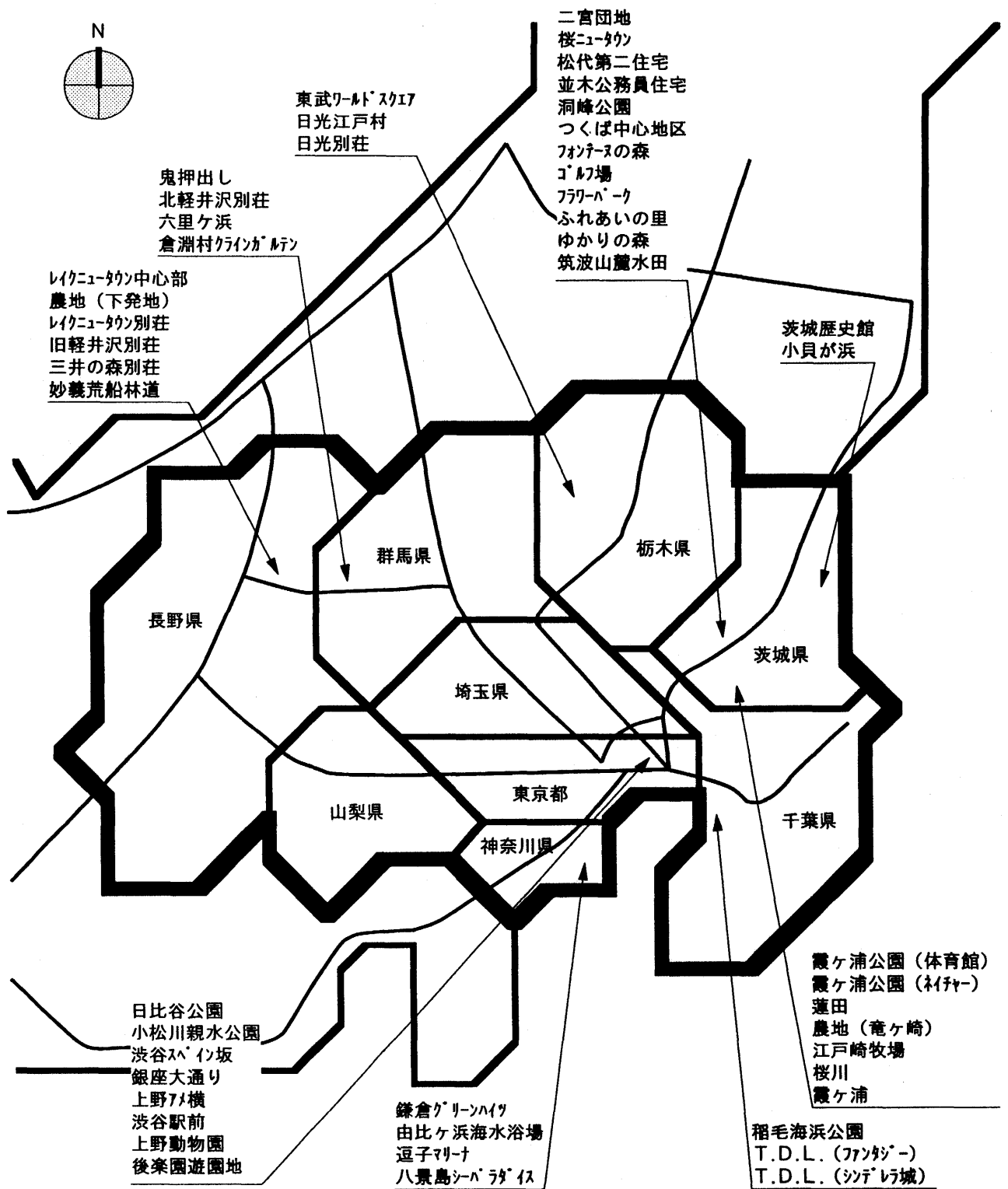


図5-2 調査対象地の所在地

た。このような現地での調査結果をもとに、各調査地について分析に用いるための図を作成した。この49調査地の写真、測定図、11指標の空間測定値は調査シート1～49に掲載した（資料6）。

人間密度の計測に用いる写真の撮影方法は35mmレンズを使用し、アイレベルで基準地点を中心に360度範囲を撮影した。

5.3 レジャー空間の物理的空間特性

11指標による空間特性調査結果は、調査シートに示した通りであるが、各指標に対する測定値の集計結果の一覧を表5-5に示す。音の種類^{※12)}および環境要素の2指標は種類の数を、水についてはレベルを間隔尺度として扱い、それ以外の指標は表中に単位を示した実数または構成比である。写真からの人間密度の算出は、その地区の特色を表わす写真2枚を用い、写真内の人数を写真内に写った知覚空間面積^{※13)}で除したものである。

表5-6 固有値表（物理量主成分分析）

	固有値	寄与率 (%)	累積寄与率 (%)
第1主成分	4.30057	39.1	39.1
第2主成分	1.71637	15.6	54.7
第3主成分	1.45277	13.2	67.9
第4主成分	1.08164	9.8	77.7

表5-7 負荷量表（物理量主成分分析）

	第1主成分	第2主成分	第3主成分	第4主成分
建物平均階数	0.87438	-0.06134	0.18510	-0.11815
人工遮蔽長	0.81528	0.22903	-0.14897	-0.08760
環境構成物	0.65372	0.44778	0.27310	0.33814
建物レジャー用途	0.57095	0.00776	0.51045	-0.34086
屋外歩行整備空間率	0.14994	0.86766	0.17400	-0.11278
人間密度	-0.04339	0.82531	0.01804	-0.04681
音の種類	0.51553	0.65957	0.04965	0.02974
開放長	-0.24055	-0.34169	-0.83611	0.13420
知覚空間面積	-0.19835	-0.41612	-0.71883	0.28775
自然遮蔽長	-0.23738	-0.35382	0.68291	0.18787
水	-0.08540	-0.09694	-0.11835	0.91797

表5-5 空間特性測定調査集計結果(空間特性指標データリスト)

No.	調査地	知覚空間	人工	自然	開放長	建物平均	建物リバー	音	水	環境	屋外歩行	人間密度
		面積	遮蔽長	遮蔽長		階数	用途率			構成	整備空間率	
住	1 二の宮団地	10120	318	102	5	7.7	100	2	0	9	20.7	0.0
宅	2 桜ニュータウン	2740	320	107	0	2.0	100.0	1	0	7	36.4	0.0
地	3 松代第二住宅	1020	91	39	0	2.0	100.0	2	0	7	6.9	0.0
区	4 鎌倉グリーンハイヴ	7980	192	185	0	5.0	100.0	1	0	4	3.8	0.0
	5 並木公務員住宅	3160	94	231	0	2.0	100.0	2	0	6	28.0	0.0
公	6 日比谷公園	13220	28	444	26	0.0	0.0	1	2	12	55.7	0.2
	7 霞ヶ浦(体育館)	8300	155	294	0	2.3	50.0	4	0	12	91.8	1.3
園	8 霞ヶ浦(水辺)	34560	158	418	240	3.0	100.0	1	3	8	17.0	0.3
	9 稲毛海浜公園	24800	27	528	80	0.0	0.0	3	3	12	9.0	0.1
	10 洞峰公園	32560	22	820	122	4.0	100.0	1	3	12	2.2	0.1
	11 小松川親水公園	2200	75	140	0	2.7	33.3	1	3	18	38.6	1.1
商	12 つくば中心地区	21360	288	244	240	3.4	90.0	3	0	10	12.7	0.1
業	13 渋谷スクランブル交差点	1104	356	0	0	3.5	100.0	3	1	11	77.0	4.6
地	14 銀座大通り	13860	1700	0	75	6.9	92.4	4	0	19	38.1	0.7
区	15 上野公園	3240	1240	0	20	3.5	100.0	5	0	11	100.0	1.2
	16 渋谷駅前	14800	670	0	46	6.6	69.0	5	0	15	36.0	2.0
レ	17 由比が浜海水浴場	42540	240	0	520	0.0	0.0	2	4	8	0.0	1.9
ジ	18 上野動物園	3560	140	162	0	1.0	100.0	1	0	12	88.8	2.0
ヤ	19 日比谷公園中心部	30300	480	90	238	1.6	76.5	2	3	17	5.3	0.3
ル	20 日比谷公園の森	15240	0	552	20	0.0	0.0	4	3	5	10.7	0.8
地	21 後楽園遊園地	3320	430	5	0	1.7	66.7	4	0	17	83.2	3.2
区	22 ゴルフ場	21840	0	488	64	0.0	0.0	0	0	3	0.0	0.0
テ	23 TDL(ファンタジー)	4120	102	164	0	1.7	100.0	3	0	13	100.0	12.5
ル	24 逗子マリナ	47360	160	76	540	6.2	100.0	2	3	13	0.2	0.1
マ	25 TDL(シンデレラ城)	22360	224	464	0	3.7	100.0	3	1	14	45.1	1.7
パ	26 東武ワールドスクエア	1020	160	0	0	0.0	0.0	2	1	8	100.0	3.3
ル	27 八景島シーパラダイス	27800	518	60	180	2.6	100.0	4	3	19	36.1	1.1
ク	28 日光江戸村	880	172	0	0	2.1	100.0	9	0	11	100.0	3.1
休	29 倉瀬村クラフトパーク	2220	42	138	0	1.0	100.0	1	1	10	27.0	0.0
養	30 フラワーパーク	19300	82	480	64	3.0	100.0	2	1	15	30.6	0.0
文	31 ふれあいの里	4520	58	198	0	1.9	100.0	1	0	8	6.1	0.0
化	32 茨城歴史館	26860	220	500	20	1.7	67.0	1	1	15	13.8	0.0
地	33 ゆかりの森	3680	70	153	0	1.4	100.0	1	3	5	9.8	0.0
区	34 鬼押し出し園	28400	42	664	110	1.0	100.0	2	0	8	77.0	0.1
農	35 蓮田	70650	0	0	942	0.0	0.0	0	2	1	0.0	0.0
村	36 農地(竜ヶ崎)	61740	64	184	760	1.0	100.0	0	0	4	0.0	0.0
地	37 筑波山麓水田	70650	0	0	942	0.0	0.0	0	0	1	0.0	0.0
区	38 農地(下発地)	53040	0	179	687	0.0	0.0	0	0	1	0.0	0.0
	39 江戸崎牧場	35140	162	350	260	1.5	25.0	0	0	4	0.0	0.0
別	40 北軽井沢別荘	4560	76	776	12	1.8	100.0	0	0	6	0.0	0.0
荘	41 日比谷公園別荘	1120	31	125	0	1.7	100.0	2	0	6	0.0	0.0
地	42 日光別荘	720	143	85	0	1.7	100.0	1	0	4	0.0	0.0
区	43 旧軽井沢別荘	4860	131	393	0	2.0	100.0	1	0	4	0.0	0.0
	44 三井の森別荘	5640	84	204	0	1.8	100.0	0	0	3	0.0	0.0
自	45 桜川	33040	0	140	350	0.0	0.0	0	3	2	0.0	0.0
然	46 六里ヶ原	70650	0	0	942	0.0	0.0	1	0	3	0.0	0.0
地	47 小貝が浜	42300	0	120	558	0.0	0.0	0	4	1	0.1	0.0
区	48 妙義荒船林道	21280	0	266	187	0.0	0.0	0	0	1	0.0	0.0
	49 霞ヶ浦	45060	0	160	544	0.0	0.0	0	4	0	0.0	0.0

(m²) (m) (m) (m) (階) (%) (%) (人/100m²)

続いて、この調査結果を用い11指標で空間の特性を説明することを目的として主成分分析を行った。その結果、第1から第4までの主成分が得られた。また、固有値表(表5-6)にあるように、4主成分とも固有値は1以上となり、第4主成分までの累積寄与率は77.7%となった。この結果は、この4主成分によって対象空間の特性がよく説明できることを示すものである。また、同時に調査に用いた11指標群が4つの主成分に統合されたことで、今回用いた指標群が空間の物理的特性を捉えるという点で妥当であったといえよう。

各主成分を構成している指標で特に負荷量が高いものは、第1主成分が「建築物平均階数」、「人工遮蔽長」、第2主成分では「屋外歩行整備空間率」「人間密度」、第3主成分は「開放長」、第4主成分は「水」となっている(表5-7)。この結果から、第1主成分は空間の「垂直方向の開放性」、第2主成分は「喧騒性」、第3主成分は「水平方向の開放性(閉鎖性)」、第4主成分は「水環境性」をそれぞれ表わしているといえよう。

次に、49調査対象地の主成分得点を用いサンプル間の関係をみるためのプロ

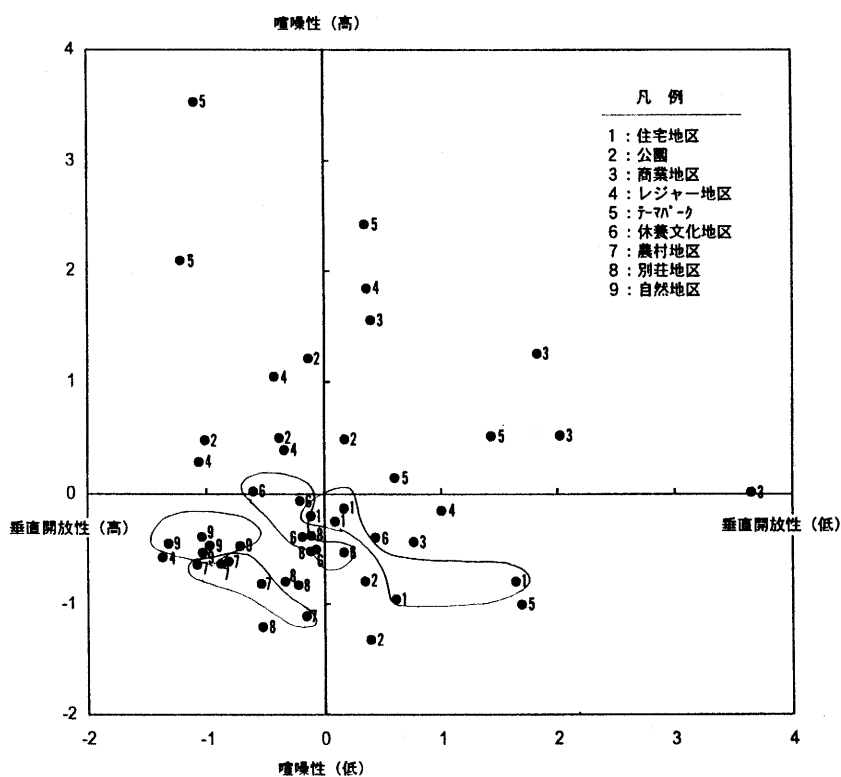


図5-3 主成分得点プロット図(第1主成分-第2主成分)

ット図を作成した。第1主成分得点と第2主成分得点のプロット図を見ると(図5-3)、住宅地区、別荘地区、休養文化地区、農村地区、自然地区に属するサンプルは比較的近い位置にプロットされているが、それ以外の地区ではばらつきが見られる。特に公園、レジャー地区はその傾向が顕著である。他のサンプルとの関係が薄く孤立している例としては、都心商業地区の「銀座」やテーマパークの「東京ディズニーランド(ファンタジーランド)」、「東武ワールドスクエア」があげられ、これらは他の空間に比べて著しく喧騒性が高い、あるいは開放性が低いといった特殊な空間である。

続いて第1主成分得点と第3主成分得点のプロット図を見ると(図5-4)、サンプルが比較的近い位置に分布しているのが休養文化地区、別荘地区である。農村地区と自然地区は同一象限にはあるものの、第2主成分の喧騒性で見られたような類似性はなく、水平方向の開放性という特性については差異が見られる。その他の地区はばらついて分布しており、特にレジャー地区、テーマパークでその傾向が顕著である。

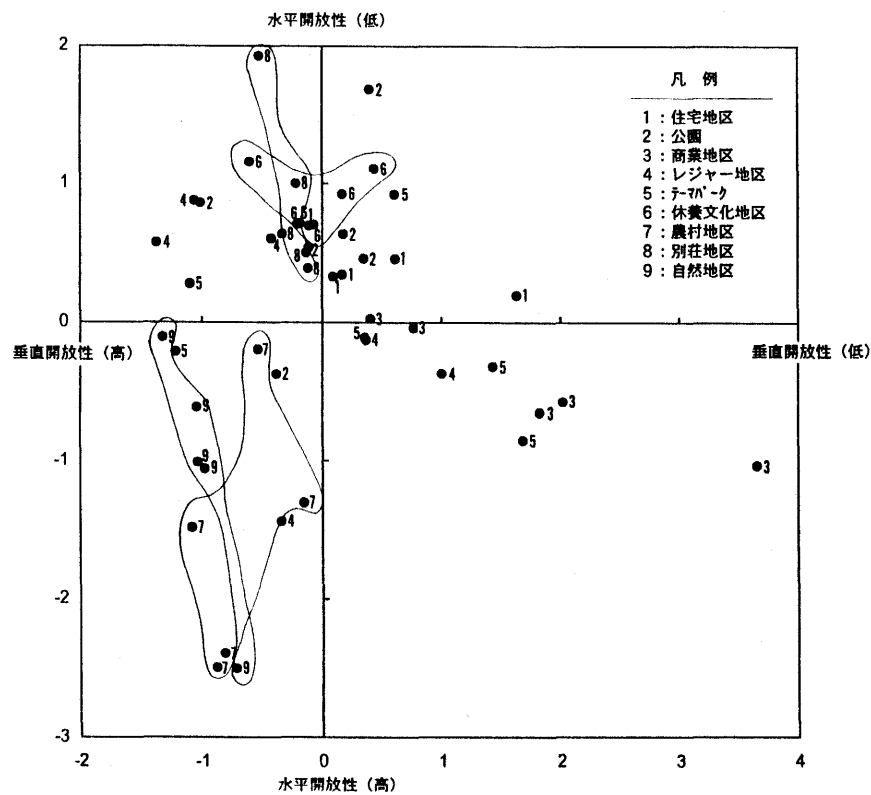


図5-4 主成分得点プロット図(第1主成分-第3主成分)

第2主成分得点と第3主成分得点のプロット図では(図5-5)、住宅地区と休養文化地区でサンプルが近い位置にプロットされている。休養文化地区のサンプルは、3つの主成分得点のいずれにおいても近くに位置する傾向があるが、住宅地区は喧噪性と水平開放性の類似性が高く、垂直開放性の差異があることがかる。農村地区、別荘地区、自然地区の各サンプルは同一象限にあり、喧噪性に関する類似性はあると思われるが、水平開放性に差がみられる。レジャー地区とテーマパークがばらついて分布する傾向はここでもみられ、これらの空間は仮説的な環境分類では同一タイプに属しているものの、個別な特徴をそれぞれが有していると考えられる。

以上のように11指標群によってレジャー空間の物理的空間特性が説明されるにもかかわらず、主成分得点による各サンプルの分布状況を見ると、仮説的な環境分類との対応関係が非常に薄いレジャー地区、テーマパークなどの地区が出現している。この結果は、本論においても調査対象地の抽出に仮の環境分類を用い、そこに含まれる地区概念として位置づけてはいるものの、レジャー環

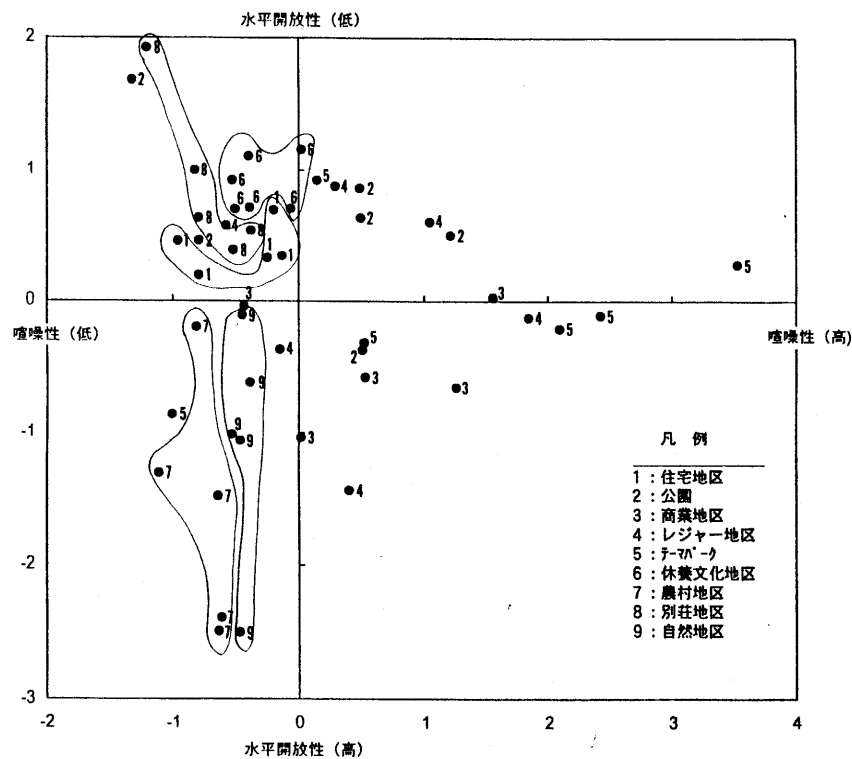


図5-5 主成分得点プロット図(第2主成分-第3主成分)

境をその機能的側面で分類することの難しさ、機能という単一の枠組みで捉えようとするものの不適当さを示すものであろう。

5.4 物理的空間特性による類型化

ここでは、レジヤ空間の新たな類型化を行うことを目的とし、前項で得られた各サンプルの主成分得点を用い、クラスター分析を行う。ここでは4主成分得点のうち、水環境に関する指標のみによって構成される第4主成分の主成分得点は、その性格が単純なので分析から除外し、第3主成分得点までを用いるものとする。

図5-6にクラスター分析結果を示す。サンプルが類似度に基づいて順次にクラスター化される過程での類似度の値に注目すると48.16と77.17の間に他では見られない大きな差があるため、50.0を基準としてサンプル地区を類型化する。この結果、サンプルは4つのクラスターに分けられる。表5-8はこの各クラスターをレジヤ空間類型としたときの各類型と最初に仮定した環境分類との関係を示したものである。ところでここで得られたレジヤ空間類型の性格は、主に第1主成分で表わされる「垂直方向の開放性」、と第3主成分の「水平方向の開放性」とでよく表現されていることから、それぞれ「広がりタイプ」、「囲みタイプ」、「覆いタイプ」「稠密タイプ」と名付けることができる。ただし、このクラスター分析には空間の質をよく表すと考えられる第2主成分も関与しており、各タイプは、単に空間の形態的特色のみによって類型化されているわけではない。

「広がりタイプ」は垂直、水平の両方向に開放的な空間で、遮蔽物が少なく広々とし、静的な空間である。ここには、農村地区、自然地区のサンプルがすべて属している他、レジヤ地区の「ゴルフ場」、「海水浴場」、公園の「稲毛海浜公園」が属している。

「囲みタイプ」は垂直方向に開放的で、水平方向には閉鎖的な空間で、自然や人工の遮蔽物に迫られてはいるが、高さはない。また、人が主体となり集うという意味での喧騒性のある空間である。最も多くのサンプル(23)がこのタイプに属する。休養文化地区、別荘地区が全て属する他、公園では「広がりタイプ」に属する一例を除く5サンプル、住宅地区でも「覆いタイプ」に属する

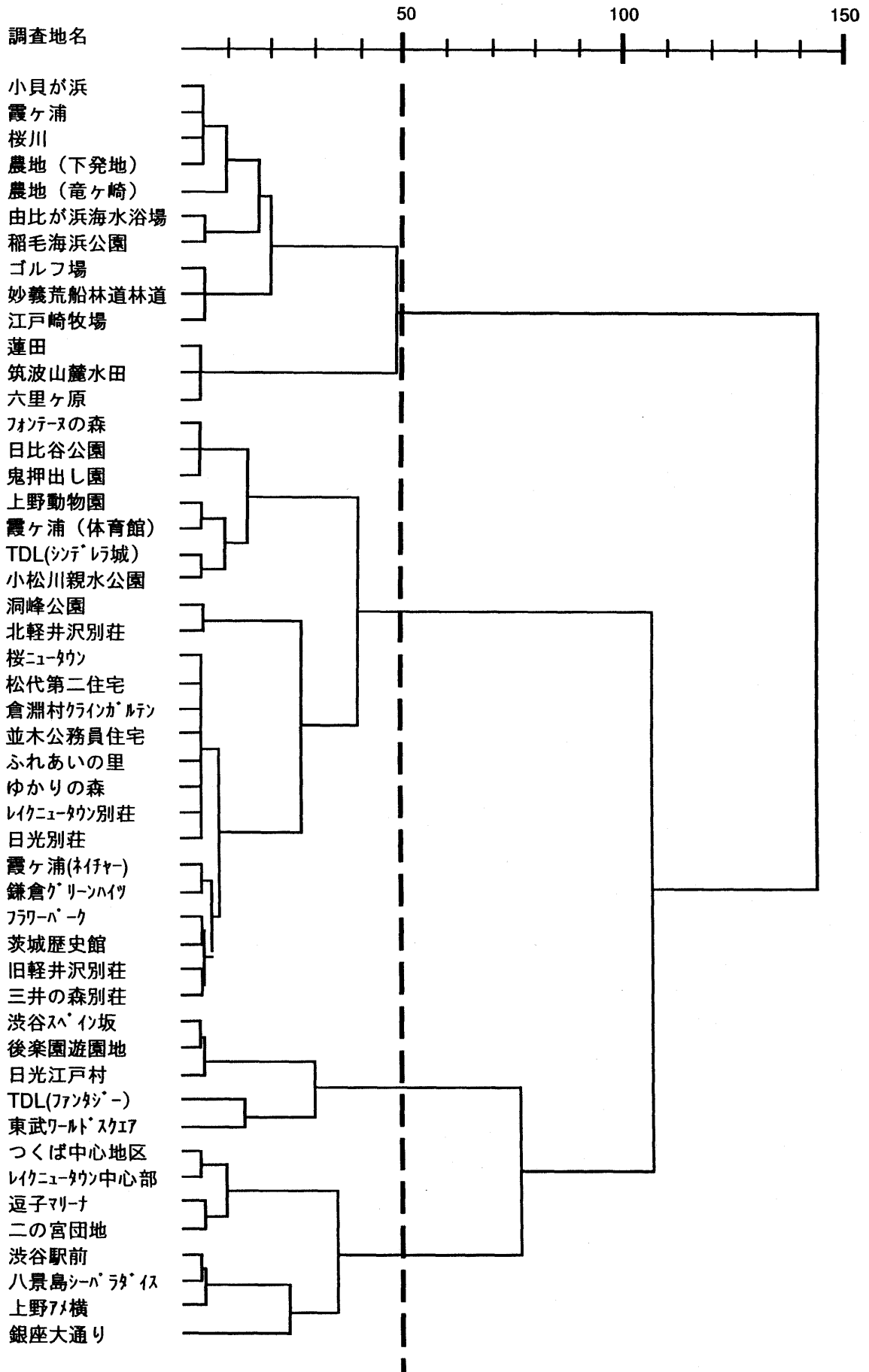


図5-6 クラスタ分析結果デンドログラム

表5-8 レジャー空間の物理的空間特性による類型

新類型 仮説分類	広がりタイプ	囲みタイプ	覆いタイプ	稠密タイプ
住宅地区		桜ニュータウン 松代第二住宅 鎌倉グリーンハイム 並木公務員住宅	二宮団地	
公園	稲毛海浜公園	日比谷公園 霞ヶ浦公園（体育館） 霞ヶ浦公園（ネイチャー） 洞峰公園 小松川親水公園		
商業地区			つくば中心地区 銀座大通り 上野アメ横 渋谷駅前	渋谷スパイン坂
レジャー地区	ゴルフ場 由比ヶ浜海水浴場	フォントヌの森 上野動物園	レイクニュータウン中心部	後樂園遊園地
テーマパーク		T.D.L(シンデレラ城)	八景島シーパラダイス 逗子マリナ	日光江戸村 東武ワールドスクエア T.D.L(ファンタジー)
休養文化地区		フラワーパーク ふれあいの里 茨城歴史館 ゆかりの森 鬼押し出し 倉淵村クラインカメテン		
農村地区	蓮田 農地（竜ヶ崎） 筑波山麓水田 農地（下発地） 江戸崎牧場			
別荘地区		北軽井沢別荘 レイクニュータウン別荘 日光別荘 旧軽井沢別荘 三井の森別荘		
自然地区	桜川 六里ヶ原 小貝が浜 妙義荒船林道 霞ヶ浦			

一例以外の4サンプルがこのタイプである。また、レジャー施設の「フォントヌの森」、「上野動物園」、テーマパークの「東京ディズニーランド（シティレブ城周辺）」などがみられる。

「覆いタイプ」は垂直方向に閉鎖的で、水平方向には開放的な空間で、一定の面的な広がりはあるものの遮蔽物の高さが強く影響している。人もそれ以外の要素も多く派手で賑やかな空間である。ここには商業地区で「稠密タイプ」の1例を除く4地区とテーマパークの「八景島シーパラダイス」、「逗子マリーナ」、レジャー地区の「レクニョクン中心」さらに住宅地区の「二の宮団地」が属している。

「稠密タイプ」は垂直、水平の両方向に閉鎖的な空間で、高さのある遮蔽物によって囲まれているが、「覆いタイプ」のような多要素による複雑な賑わいには乏しく単純である。ここには商業地区の「スペイン坂」、レジャー地区の「後樂園遊園地」、テーマパークの「日光江戸村」「東京ディズニーランド（ファンタジーランド）」「東武ワールドスクエア」が属する。

このように新たに得られた4つのレジャー空間の物理的空間類型には様々な空間が属しており、例えば住宅地区の「並木公務員住宅」とレジャー地区の「上野動物園」など、これまでは異なる空間と捉えられていたものが物理的空間特性という側面からみると、類似する特性を有していることを示している。

仮に設定した空間分類との対応関係をみると、休養文化地区、別荘地区、農村地区、自然地区のように全サンプルが物理的空間類型でも同タイプに属する場合と、商業地区、公園、住宅地区のようにほぼ同タイプに属するが、一部は別タイプに別れる場合、またレジャー地区やテーマパークのように複数のタイプに分散する場合がみられる。同タイプに属する場合は、空間特性的タイプと従来分類とが一致していると考えられるが、複数タイプに分かれる場合は、空間の機能や用途が同質であっても物理的空間特性的には異なることを示している。

特に従来レジャー環境として整備がなされてきた環境から取り出した空間においてこの傾向が強いことから、レジャー環境計画を考察する上で既存の空間分類のみに頼ることの限界が顕著に示されている。

5.5 まとめ

本章の考察で明らかになったことおよび次章以降の研究課題は以下のようにまとめられる。

(1) 実際の空間を対象に測定可能な物理量を用いることを条件とした空間特性指標の抽出を既往研究、予備調査結果を参考に行い、11の指標を得た。

(2) 上記11指標を用いた49空間特性現地調査の測定値の分析から4主成分が得られ、これら4主成分によってレジャー空間の空間特性が説明出来たことから、空間測定調査に用いた11指標の抽出の妥当性はほぼ確認された。なお4つの主成分は第1主成分が空間の「垂直方向の開放性」、第2主成分は「喧騒性」、第3主成分は「水平方向の開放性（閉鎖性）」、第4主成分は「水環境性」を表わしている。

(3) 主成分得点を用いた各調査地の類型化をクラスター分析で行った結果、4タイプが得られた。それらはその空間的特性から「広がりタイプ」、「囲みタイプ」、「覆いタイプ」「稠密タイプ」と呼ぶものとする。

(4) 新たに得られたレジャー空間の物理的特性タイプは従来の環境分類の枠組みとは異なる純粋に物理的な空間特性指標群から得られた類型である。このことにより、従来は同質に扱われてきた空間が物理的特性からはいくつかの類型に分かれることが明らかとなり、このレジャー空間の物理的特性による類型は、今後、多様性を特色とするレジャー環境計画を考える際の有効な1指標となることが期待される。

本章では、測定可能な物理量のみを用いて大枠で空間を捉えることを目的としたため、空間の質的側面についての考察は行っていない。類型を導く分析から除外した「水」に関する指標やその他空間の質的特性をどのように捉えるかは今後の課題としたい。

次章では、これらの多様な空間を人はどのように認識するかに着目した心理量による空間特性について明らかにする予定である。

また、今回得られた物理的特性にもとづく類型の中には「囲みタイプ」のように属するサンプル数が多いものもあるため、次章ではこうした点も考慮し、今回得られた空間類型と心理的空間特性から得られる類型間の関連分析の結果についても次章において考察を行う。

注

- 1) 文献1)～4)
- 2) 文献5)～7)
- 3) 文献8)
- 4) 予備調査は1991年7月に行った。
- 5) 人間の距離に対する視覚的尺度については、芦原⁹⁾は建築物は120m以上離れると面の存在が強くなると述べており、高橋¹⁰⁾は髪と顔識別できるのは135m、人の頭部の形を見られる限界は180mとしている。これらの数値を参考にし、本論では人間密度を指標の1つとしているため、150mを目安として知覚空間を設定した。
- 6) 「水」は、予備調査では面積としていたが、面的な要素以外にも加味する必要があると考え、知覚される量をレベルとして4段階で表すものとした。「環境構成物」の指標に含まれる項目は予備調査では独立した指標としてその単位面積当たりの数量を扱ったが、多様なレジャー環境を対象とするには細かすぎると考えそれぞれの構成物が存在するかどうかを項目として調べるものとした。「屋外歩行整備空間」は、予備調査項目の「公共空間」、「歩道幅」、「歩道－建物距離」等が表すような空間の人工的な整備状況を示す指標として用いる。
- 7) 「人間密度」は、厳密には空間の物理的特性を表すものではないが、人間の存在が空間特性の一部となると考え加えた。
- 8) ドクシアディス、C.A.、磯村栄一訳：新しい都市の未来像、鹿島出版会、10、1969に地上のスペースの対数尺度として「最小のユニットは普通の部屋に代表されるものであり、さらに居住、ブロック、大きなビルディング、小さな近隣、コミュニティ、小都市、大都市、メトロポリス、メガロポリス、さらに最大のスペースとして地球全体が考えられる。この尺度は人間定住社会のあらゆる次元の問題を測定し、分類するための基礎として使えるものである。この尺度は地理学や、地域科学などにも使えるものである」とある。(文献11)
- 9) ゼンリンの住宅地図帳を用いたが、住宅地図の存在しない調査対象地については地形図を用いた。
- 10) 測定調査の基準点は、対象地域一帯を観察し、極端に印象の異なる場所は避け、最も当該地域の雰囲気伝わる場所とした(銀座では中央通り)。また「T.D.L」や「霞ヶ浦総合公園」のように1調査対象地で異なる印象の空間が混在している場合

には、2ヶ所で測定調査を行った。基準点の位置が測定結果に及ぼす影響をみるために、数カ所の調査地において基準点を移動して測定を行ったが、得られる数値に大きな差はみられなかった。

- 11) レジャー建物用途は住居、宿泊、商業、娯楽、行政、文化・スポーツとし、事務所、工場、公益は除く。
- 12) 音の種類については、自然の音（水、鳥・虫）についても測定調査を行ったが、他の音の種類が喧騒性を表わすのに対して、静寂性を表わすという性格の差異があるため、今回の分析には用いないものとした。分析に用いた音の種類で「商の音」は、豆腐屋の笛の音や焼き芋屋の音等特定の商業行為に付随して聞かれる音の意味である。また、「楽音」は騒音と対比する概念で、音波が周期的に構成されており聴覚に快感を与える音を指すが、実際に測定調査で判断したものは、主に楽器によるメロディ、テープ、ラジオ等から流れる音楽の音である。
- 13) 現地で用いたカメラレンズによって得られる写真画像上の角度はゲージを用いて実験した結果40度となり、これから知覚空間内の写真に写った面積を算出した^{※12)}。

参考文献

- 1) 船越 徹、積田 洋：街路空間における空間意識の分析（心理量分析）－街路空間の研究（その1）－、日本建築学会論文報告集、第327号、100-107、1983
- 2) 船越 徹、積田 洋：街路空間における空間構成要素の分析（物理量分析）－街路空間の研究（その2）－、日本建築学会計画系論文報告集、第364号、102-111、1986
- 3) 船越 徹、積田 洋：街路空間における空間意識と空間構成要素との相関関係の分析（相関分析）－街路空間の研究（その3）－、日本建築学会計画系論文報告集、第378号、49-56、1987
- 4) 船越 徹、積田 洋：参道空間の分節と空間構成要素の分析（分節点分析・物理量分析）－参道空間の研究（その1）－、日本建築学会計画系論文報告集、第384号、53-62、1988
- 5) 谷口汎邦、宮本文人：大学キャンパスにおいて建築群が構成する囲み空間の物的属性について－大学キャンパスにおける建築外部空間の構成計画に関する研究 その4－、日本建築学会計画系論文報告集、第381号、63-74、1987
- 6) 谷口汎邦、宮本文人：建築群が構成する囲み空間の物理的特性について－大学キャンパスにおける建築外部空間の構成計画に関する研究 その5－、日本建築学会計画系論文報告集、第429号、83-92、1991
- 7) 谷口汎邦、宮本文人、菅野 寛：建築群が構成する囲み空間の物理的特性と視覚的意味について－大学キャンパスにおける建築外部空間の構成計画に関する研究 その6－、日本建築学会計画系論文報告集、第451号、155-165、1991
- 8) 宗本順三、崎山 徹：外部空間の「印象」とその要因となる空間特性についての研究－九州芸術工科大学キャンパスとその周辺市街地の外部空間について－、日本建築学会計画系論文報告集、第453号、95-104、1993
- 9) 芦原義信：外部空間の設計、彰国社、64-65、1975
- 10) 高橋鷹志：空間の知覚尺度に関する研究、102-103、1986
- 11) ドクシアディス、C.A.、磯村栄一訳：新しい都市の未来像、鹿島出版会、7-12、1969
- 12) 田中益男：写真の科学、共同出版株式会社、1992
- 13) 相馬一郎、佐古順彦：環境心理学、福村出版、1979

- 14) リンチ、K.,北原理雄訳：知覚環境の計画、鹿島出版会、1979
- 15) 渡辺俊一：都市計画に「単位」はあるか、建築雑誌、1350号、47、1993

第6章 レジャー環境の心理的空間特性と空間類型

第6章 レジャー環境の心理的空間特性と空間類型

本章では、前章に引き続きレジャー環境の空間的特性を記述することを目的に、レジャー空間の心理的な特性の抽出を行う。これは、レジャー環境を捉える際に実際の空間が有している物理的な特性と、人が環境に対して持つ評価に影響を与える心理的特性の両面から考察を行うためである。さらに、本章では前章で得られたレジャー空間の物理的類型と心理的特性との相互関連構造から、レジャー空間の総合的な空間特性類型を導く。

6.1 研究の目的と方法

レジャー環境研究の第1段階である物理的空間特性についての研究は、5章において行った49ヶ所のレジャー空間（調査地）を対象とした現地測定調査を行い、その結果を用いた考察から物理的空間特性にもとづく4つの空間類型が抽出された。

本章でもレジャー環境を構成するレジャー空間を対象に、その特性を心理的側面から把握すること、および物理的空間特性から導かれた類型と心理的特性との相互関連構造を明らかにすること、の2点を目的に考察を進める。

レジャー空間の心理的空間特性は、空間に対する人々の印象・評価を捉えることによって明らかにすることができる。そのための一般的な方法はSD法による心理評価実験であり、多くの既往研究でも用いられている^{註1)}。本研究もこれらの方法に依拠し、SD法を用いた被験者実験を通じて心理的空間特性の把握を試みる。

本章における具体的な研究の手順は以下のようにまとめられる。

- (1) 既往研究および予備実験を参考に、心理評価実験の方法、評価指標を選定する。
- (2) 分析対象空間として49調査地を選定し、そこで撮影したスライド写真を用いてSD法による心理評価実験を行う。
- (3) 心理評価実験結果の分析を行い、レジャー空間の心理評価構造を明らかにする。
- (4) レジャー空間の心理評価構造と物理的空間特性類型との関連についての

考察を通して、レジヤ空間の類型を抽出する。

- (5) 最後に、得られた空間類型が有する整備計画論上の意味について考察を加える。

6.2 レジヤ空間の心理評価構造

(1) 心理評価実験概要

心理評価実験は1994年8月～10月に数回に分けて行った。被験者数は40名(男25名、女15名)、平均年齢は27.8才、属性は学生22人、社会人18人である。実験方法は49シーンについて同時に2枚のスライド写真を30秒映写した後、16形容詞対について5段階で評価してもらい、続いて印象に残った環境要素を複数回答で指摘してもらった(資料7)。

実験方法については、既往研究ではスライド写真、ビデオ映像等の刺激を用いたもの、現地において評価するもの等がみられるが、スライド映像と現地における評価実験の評価構造には大きな差がないことは柳瀬によって指摘されていること^{#2)}、また、ビデオ映像は動的要素が心理評価に影響を与えることが実験を通じて明らかにされていることから^{#3)}、本研究では調査地の状況をスライド写真2枚で代表させて評価してもらう方法をとった。評価の対象地は、最終的に物理的空間特性類型との関連をみるため、前章と同じ49ヶ所を対象地とした^{#4)}。

評価指標の形容詞対は表6-1に示す16指標であるが、これは既往文献および予備実験結果から選定したものである^{#5)} ^{#6)}。環境要素項目については、49シーン中、1/3以上の写真にみられる環境要素を15項目抽出し、それ以外は「その他」の項目欄に自由記入とした(表6-2)。

(2) レジヤ空間の心理評価構造

人々のレジヤ空間に対する心理評価構造を明らかにするため、上記の心理評価実験結果にもとづき、49シーンについて得られた評価値の平均値を用いた因子分析(最尤法)を行った。この分析の際には総合評価である「好きな—嫌いな」および他の指標と相関が高かった「動的—静的」、「おだやかな—はげしい」の2指標を除いた13指標で行った。その結果表6-3に示すように3つの

表6-1 心理評価指標

開放的な-閉鎖的な
単純な-複雑な
明るい-暗い
疲れる-休まる
動的-静的
非日常的な-日常的な
平坦な-起伏のある
派手な-地味な
おもしろい-つまらない
醜い-美しい
軽快な-重厚な
かたい-やわらかい
豊かな-貧しい
おだやかな-はげしい
人工的-自然的
好きな-嫌いな

表6-2 環境要素項目

空
水面
樹木
林・森
広場
人
歩道
道路
家屋
建物群
看板
パラソル
ベンチ
遊具
あずま屋・売店
その他

表6-3 固有値表 (心理量因子分析)

因子	固有値	寄与率	累積寄与率
第1因子 (休養性)	3.431	26.4%	26.4%
第2因子 (遊楽性)	4.774	36.7%	63.1%
第3因子 (明快性)	1.608	12.4%	75.5%

表6-4 負荷量表 (心理量因子分析)

	第1因子 休養性	第2因子 遊楽性	第3因子 明快性
疲れる-休まる	0.922	0.246	-0.044
醜い-美しい	0.897	-0.143	-0.246
人工的-自然的	0.778	0.118	0.124
豊かな-貧しい	-0.747	0.464	0.260
かたい-やわらかい	0.645	-0.054	-0.358
おもしろい-つまらない	-0.234	0.827	0.281
単純な-複雑な	-0.551	-0.740	0.318
派手な-地味な	0.566	0.732	0.379
非日常的な-日常的な	-0.140	0.615	0.332
平坦な-起伏のある	-0.078	-0.543	0.379
明るい-暗い	-0.346	0.127	0.866
開放的な-閉鎖的な	-0.518	0.020	0.732
軽快な-重厚な	0.173	0.139	0.730

因子が得られた。いずれの固有値も1以上で、累積寄与率は75.5%となり、ここで得られた3因子によりレジャー空間の心理評価構造を説明することが妥当と考えられる。

表6-4にあるように、得られた3因子の特徴を各評価指標の負荷量でみると、第1因子は「疲れる—休まる」「醜い—美しい」「人工的—自然的」「豊かな—貧しい」「かたい—やわらかい」の5指標の影響が強く、「休養性」を表わす因子といえる。第2因子は「おもしろい—つまらない」「単純な—複雑な」「派手な—地味な」「非日常的な—日常的な」「平坦な—起伏のある」の影響が強く、「遊楽性」（符号上は非遊楽性）を表わす。第3因子は「明るい—暗い」「開放的な—閉鎖的な」「軽快な—重厚な」が強く影響しており「明快性」（符号上は非明快性）を表わす因子といえる。

この因子の特徴を表す名前は、レジャーの意味的側面が「休養」、「遊楽」、「創造」の3側面で捉えられることに依拠し、第1主成分、第2主成分の負荷量が高い評価指標にはこれらの意味が含まれると判断して名付けたものである。

次に、総合指標として用意した「好き—嫌い」の評価値を目的変数とし、分析に用いた13指標を説明変数として行った重回帰分析の結果を見ると（表6-5）、「おもしろい—つまらない」、「人工的—自然的」、「疲れる—休まる」、「非日常的な—日常的な」等の8指標が総合評価をよく説明しており、例えばおもしろく、自然的で休まりと日常性を感じる空間は「好き」と評価されることがわかる。これらの指標はいずれも第1因子（休養性）第2因子（遊楽性）への寄与が高い指標で、人々のレジャー空間に関する総合的な評価はこうした感覚指標による影響が強いといえよう。

すなわち、人は休養性と遊楽性というレジャー意識にもとづいて、空間を評価するという傾向が極めて明瞭に示されており、それだけレジャー性の重要さが明らかになったと考えられる。

次に、各シーンの因子得点を用い、レジャー空間相互の関係をみていく。図6-1は49シーンを休養性、遊楽性の2因子についてその因子得点をプロットしたものである。各シーンの関係を空間特性から得られた4類型^{註7)}と照らして考察すると、「広がりタイプ」に属するシーンはいずれも休養性が高く、遊

表6-5 重回帰分析結果（目的変数：総合心理評価指標）

心理評価指標	単相関 係数	標準 回帰係数	F値	判定
豊かな-貧しい	0.904	0.169	6.40	*
人工的-自然的	-0.591	-0.228	21.46	**
おもしろい-つまらない	0.705	0.608	89.14	**
平坦な-起伏のある	0.060	0.116	15.04	**
疲れる-休まる	-0.635	-0.330	15.93	**
非日常的な-日常的な	0.341	-0.263	37.40	**
醜い-美しい	-0.814	-0.170	5.27	*
派手な-地味な	-0.033	0.186	4.22	*

重相関係数 R=0.9872 決定係数 RR=0.9745

自由度調整済み決定係数 RR'=0.9694

判定：** 1%有意 * 5%有意

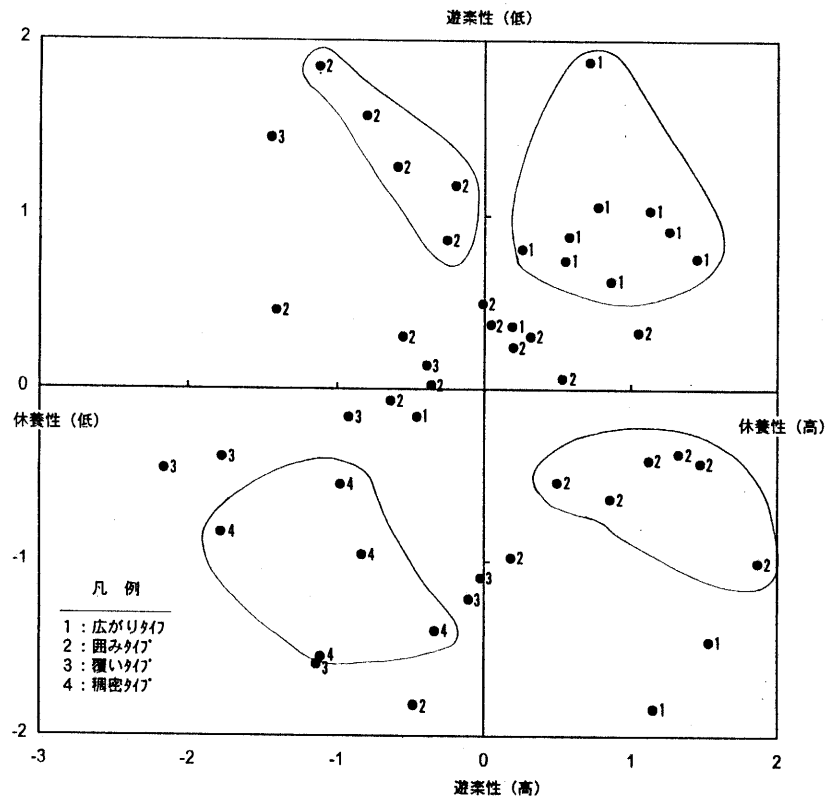


図6-1 因子得点プロット（休養性-遊楽性）

楽性については2シーンで非常に高い評価を受けている他はやや低い。「囲みタイプ」は分散しているが、休養性については非常に高い評価からやや低い評価の間に位置し、遊楽性は中間点に比較的集中し、数シーンが低く評価されている。「覆いタイプ」はいずれも休養性は低いが遊楽性は1シーンを除き比較的高く評価されている。「稠密タイプ」も休養性が低く、遊楽性は高いが「覆いタイプ」よりも遊楽性は高い傾向である。さらに休養性、遊楽性の2因子は総合評価と関連が強いことから、強く「好き」と評価される空間は「広がり」、「囲み」の両タイプに多いことがわかる。

遊楽性と明快性の2因子についても同様に各シーンの因子得点のプロット状況を見ていくと(図6-2)、「広がりタイプ」は明快性が高く、遊楽性は低く評価される。「囲みタイプ」の明快性はやや高い評価に数シーンが位置し、多くは中程度からやや低い位置に分散する。「覆いタイプ」は明快性、遊楽性も比較的高く、遊楽性について「広がりタイプ」と反対の評価を受けていることがわかる。「稠密タイプ」の明快性は「覆いタイプ」と同様に高いが、遊楽性が他のタイプより全体的に高い。

休養性と明快性の因子得点のプロットに関しては(図6-3)、「広がりタイプ」と「囲みタイプ」で休養性の高いシーンが多くみられるが、傾向として「広がりタイプ」では明快性も高くなり、「囲みタイプ」は低くなる。「覆いタイプ」と「稠密タイプ」はいずれも遊楽性は低めであるが、明快性に関しては「稠密タイプ」の方が高い傾向である。「覆いタイプ」の明快性は分散しており同タイプに属してはいるものの明快性に関してはシーン間で異なることがわかる。

これらの結果から、「広がり」、「覆い」、「稠密」の3タイプは類似した特性を持ち、物理的な空間特性が心理的評価に影響を与えていることがわかる。これに対して「囲みタイプ」は分散する傾向にあるが、これは属するシーン数が最も多く、多様な空間を内包しているために生じたものと考えられ、心理的特性により細分化される可能性を持つと思われる。

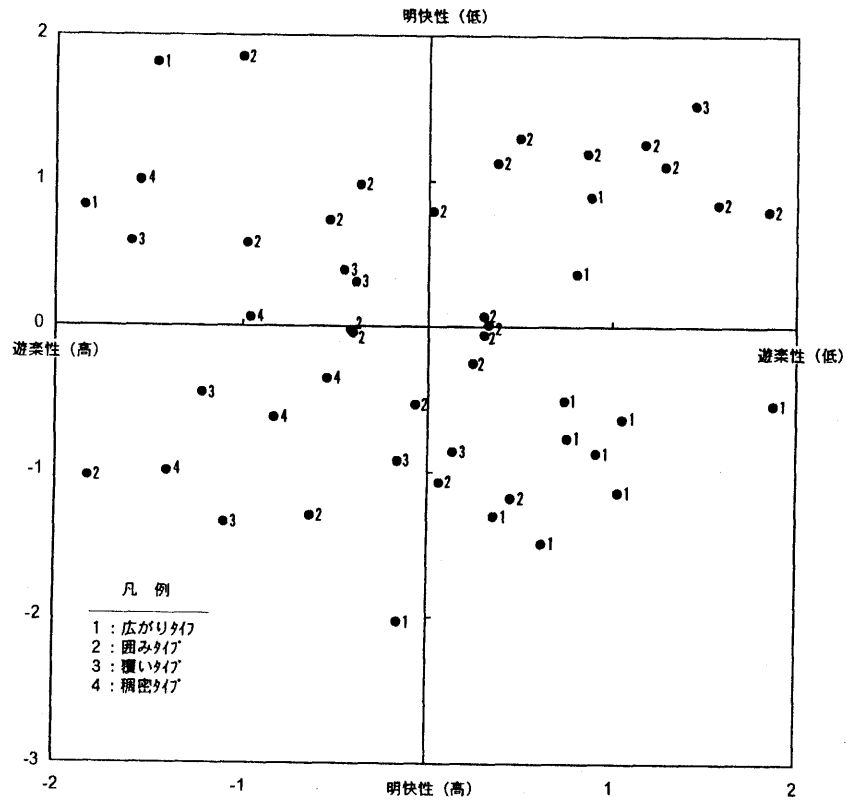


図6-2 因子得点プロット (遊楽性-明快性)

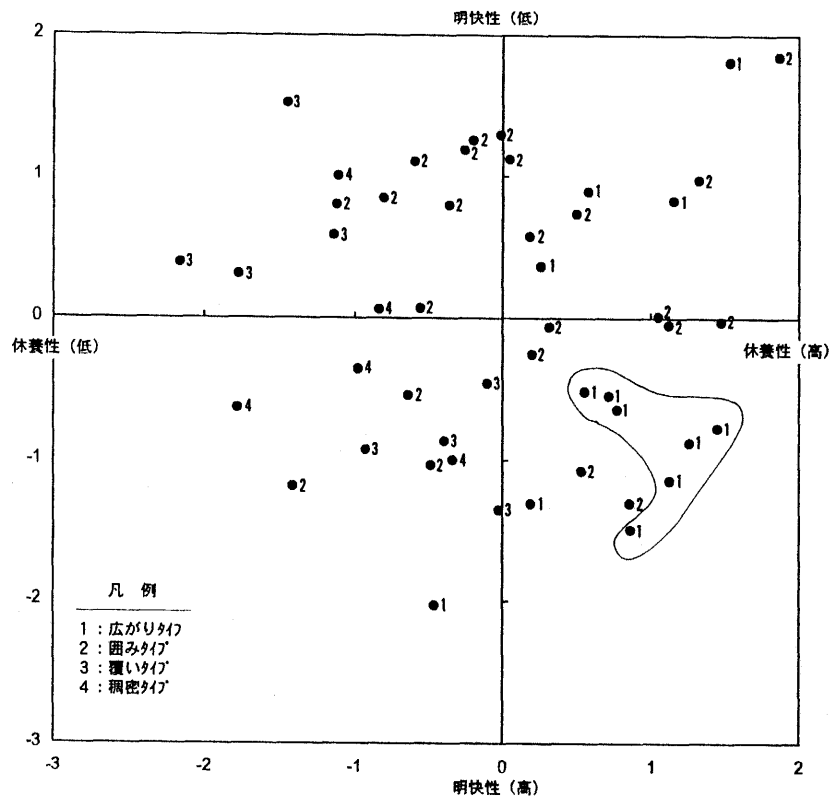


図6-3 因子得点プロット (休養性-明快性)

(4) 心理評価構造と環境要素指摘項目

ここでは、全節までの分析で得られたレジジャー空間の心理評価構造とスライド実験時に被験者に指摘してもらった印象に残る環境要素項目との関係を明らかにしていく。表6-6に49調査地における各環境要素項目への指摘平均値を示す。ここでは、各項目に指摘があった場合には1という数値を与え、平均値を求めている。表6-7(a)~(c)には休養性、遊楽性、明快性の3因子の因子得点をそれぞれ目的変数に、表6-2に示した指摘環境要素16項目の指摘率を説明変数として行った重回帰分析結果を示す^(注9)。

休養性因子は「建物群」、「林・森」、「人」、「道路」、「遊具」5項目がよく説明しているが、説明力が高い項目は「建物群」で、指摘率が低いほど休養性への影響が強いことを示している。ここでは「建物群」を筆頭に「遊具」、「道路」、「人」などの人工的な環境要素項目の指摘が少ないほど休養性が高く、逆に「林・森」の自然が多く指摘されることで休養性を導くことが分かる。この重回帰分析結果の決定係数は0.75と高く、休養性因子は空間の特性を表す上述の環境要素項目の影響を強く受けると考えられる。

遊楽性因子は「人」の説明力が最も高く、人の多い環境ほど遊楽性が高くなる傾向を示す。続いて「ベンチ」、「道路」、「広場」、「空」がよく説明している。空間の広がりを表す「道路」、「広場」、「空」への指摘が多いほど、遊楽性は感じなくなることが分かる。しかし、この重回帰分析結果は、他の因子を目的変数とした結果と比べると、決定係数が0.45と最も低く、遊楽性を表す心理評価は、物理的な環境条件の及ぼす影響が少ないことが分かる。

明快性因子については「空」が圧倒的に説明力が高く、指摘率が高いほど明快性も高くなる。この他、「人」、「遊具」、「ベンチ」がよく説明し、これらの指摘率が上がり、「その他」が減ると明快性が高くなることがわかる。重回帰分析の決定係数は、0.64で、明快性因子は休養性因子と同様にこの結果から得られる環境要素項目の影響を強く受けることが分かる。

この様に空間の質を表す環境要素項目と各因子の間には独自の関係が成り立っており、空間の物理的特性が心理的評価に及ぼす影響が明らかである。この関係をより明らかにするため、次章ではレジジャー空間の物理的特性と心理評価構造の関連分析を進めるものとする。

表6-6 環境要素項目の指摘集計結果

調査地名	環境要素項目															
	空	水 面	樹 木	林 ・ 森	広 場	人	歩 道	道 路	家 屋	建 物 群	看 板	パ ラ ソ ル	ベ ン チ	遊 具	あ ず ま 屋	そ の 他
二の宮団地	0.1	0.0	0.2	0.0	0.2	0.0	0.1	0.2	0.2	0.8	0.1	0.0	0.0	0.2	0.0	0.5
桜ニュータウン	0.2	0.0	0.4	0.1	0.0	0.0	0.1	0.7	0.5	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3
松代第二住宅	0.0	0.0	0.7	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3
鎌倉グリーンハイ	0.1	0.0	0.1	0.3	0.0	0.0	0.0	0.7	0.2	0.6	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
並木公務員住宅	0.1	0.0	0.5	0.2	0.1	0.0	0.5	0.0	0.5	0.5	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2
日比谷公園	0.2	0.5	0.2	0.3	0.5	0.0	0.1	0.0	0.1	0.7	0.1	0.0	0.4	0.0	0.1	0.2
霞ヶ浦公園(体育館)	0.3	0.2	0.3	0.0	0.3	0.8	0.2	0.0	0.4	0.3	0.0	0.3	0.0	0.2	0.0	0.1
霞ヶ浦公園(ネイチャー)	0.4	0.2	0.1	0.1	0.1	0.0	0.3	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7
稲毛海浜公園	0.7	0.3	0.3	0.3	0.4	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
洞峰公園	0.5	0.9	0.4	0.6	0.3	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.1	0.0	0.2
小松川親水公園	0.0	0.8	0.4	0.1	0.0	0.7	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.1
つくば中心地区	0.5	0.0	0.6	0.0	0.1	0.5	0.7	0.2	0.1	0.3	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.1
渋谷スペイン坂	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.9	0.2	0.1	0.2	0.4	0.7	0.0	0.0	0.0	0.2	0.2
銀座大通り	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	0.1	0.6	0.0	0.8	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7
上野アメ横	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9	0.1	0.1	0.0	0.5	0.6	0.2	0.0	0.0	0.3	0.1
渋谷駅前	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	0.9	0.2	0.3	0.0	0.7	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
由比ヶ浜海水浴場	0.7	0.6	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.1	0.2	0.2	0.4	0.1	0.1	0.2	0.3
上野動物園	0.1	0.0	0.4	0.1	0.1	0.6	0.4	0.2	0.0	0.0	0.1	0.0	0.1	0.1	0.0	0.4
レクニュータウン中心部	0.2	0.6	0.1	0.1	0.1	0.4	0.1	0.0	0.3	0.6	0.1	0.0	0.0	0.2	0.0	0.4
フォナーヌの森	0.0	0.0	0.3	0.5	0.1	0.6	0.0	0.0	0.3	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.8
後楽園遊園地	0.0	0.0	0.1	0.0	0.2	0.6	0.3	0.0	0.1	0.5	0.5	0.1	0.0	0.4	0.1	0.0
ゴルフ場	0.5	0.0	0.4	0.5	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
T.D.L(ファンジー)	0.1	0.0	0.5	0.1	0.1	0.8	0.1	0.1	0.2	0.3	0.0	0.3	0.0	0.5	0.0	0.1
豆子マリーナ	0.5	0.2	0.5	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.5	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.8
T.D.L(シティーラック)	0.3	0.0	0.3	0.1	0.3	0.3	0.2	0.0	0.4	0.5	0.0	0.0	0.4	0.1	0.0	0.7
東武ワールドスクエア	0.1	0.0	0.0	0.3	0.0	0.8	0.2	0.0	0.2	0.4	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.1
八景島シーパラダイス	0.4	0.6	0.0	0.0	0.1	0.3	0.3	0.0	0.2	0.5	0.1	0.7	0.4	0.0	0.1	0.2
日光江戸村	0.1	0.5	0.2	0.1	0.0	0.7	0.2	0.0	0.3	0.4	0.5	0.0	0.0	0.0	0.3	0.2
倉淵村クリエイティブパーク	0.4	0.0	0.4	0.5	0.0	0.0	0.1	0.0	0.5	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.1	0.4
ふれあいの里	0.2	0.0	0.4	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.1	0.0	0.0	0.0	0.8	0.3	0.1
茨城歴史館	0.1	0.0	0.8	0.1	0.0	0.0	0.1	0.1	0.6	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
ゆかりの森	0.0	0.6	0.2	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.2	0.0	0.1	0.1	0.0	0.4	0.1
鬼押し出し	0.5	0.1	0.1	0.0	0.0	0.6	0.4	0.1	0.5	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
蓮田	0.9	0.0	0.1	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5
農地(竜ヶ崎)	0.7	0.0	0.1	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7
筑波山麓水田	0.5	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9
農地(下野地)	0.7	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
江戸崎牧場	0.3	0.0	0.4	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0	0.4	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
北軽井沢別荘	0.0	0.0	0.4	0.7	0.0	0.0	0.1	0.5	0.7	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1
レクニュータウン別荘	0.1	0.0	0.4	0.4	0.0	0.0	0.1	0.3	0.8	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
日光別荘	0.2	0.0	0.4	0.3	0.0	0.0	0.0	0.7	0.8	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
旧軽井沢別荘	0.0	0.0	0.3	0.7	0.0	0.0	0.3	0.2	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3
三井の森別荘	0.1	0.0	0.4	0.3	0.0	0.0	0.1	0.7	0.7	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2
桜川	0.4	1.0	0.1	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4
六里ヶ原	0.5	0.0	0.1	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9
小貝が浜	0.4	0.8	0.2	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
妙義荒船林道	0.3	0.0	0.1	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.9
霞ヶ浦	0.6	1.0	0.1	0.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4

単位(指摘平均値)

表6-7(a) 重回帰分析結果（目的変数：休養性因子得点）

指摘項目名	単相関係数	標準回帰係数	F値	判定
建物群	-0.741	-0.451	23.83	**
人	-0.546	-0.246	8.06	**
遊具	-0.300	-0.222	8.60	**
道路	-0.274	-0.240	9.74	**
林・森	0.678	0.258	6.75	*
重相関係数 R=0.8808 決定係数 RR=0.7759				
自由度調整済み決定係数 RR'=0.7498				
判定：** 1%有意 * 5%有意				

表6-7(b) 重回帰分析結果（目的変数：遊楽性因子得点）

指摘項目名	単相関係数	標準回帰係数	F値	判定
人	-0.453	-0.453	15.96	**
その他	-0.207	-0.233	4.51	*
ベンチ	-0.237	-0.366	8.64	**
広場	0.044	0.315	6.12	*
道路	0.312	0.348	8.35	**
空	0.216	0.245	4.30	*
重相関係数 R=0.7182 決定係数 RR=0.5158				
自由度調整済み決定係数 RR'=0.4466				
判定：** 1%有意 * 5%有意				

表6-7(c) 重回帰分析結果（目的変数：明快性因子得点）

指摘項目名	単相関係数	標準回帰係数	F値	判定
空	-0.601	-0.720	63.65	**
人	-0.266	-0.302	10.91	**
遊具	-0.189	-0.277	9.08	**
ベンチ	-0.233	-0.235	7.23	*
その他	0.259	0.206	5.45	*
重相関係数 R=0.8206 決定係数 RR=0.6734				
自由度調整済み決定係数 RR'=0.6355				
判定：** 1%有意 * 5%有意				

6.3. レジャー空間の空間特性と心理評価構造

物理的な空間特性と心理評価構造の関連をみるために、心理的特性を表す3因子（休養性、遊楽性、明快性）の因子得点を目的変数とし、物理的特性を表す11の空間指標のサンプルデータを説明変数とした重回帰分析を行った（表6-8(a)~(c)）。空間指標データは、空間特性分析を行う際に現地で計測したものである^{*)}。

休養性をよく説明する物理的空間指標は、「建物平均階数」、「自然遮蔽長」、「歩行可能屋外面積」、「開放長」となった。これは空間の自然度や開放性を表

表6-8(a) 重回帰分析結果（目的変数：休養性因子得点）

空間特性指標	単相関係数	標準回帰係数	F値	判定
建物平均階数	-0.543	-0.406	17.44	**
自然遮蔽長	0.401	0.392	15.72	**
歩行可能屋外空間率	-0.528	-0.321	9.34	**
開放長	0.407	0.231	4.10	*
重相関係数 R=0.8002		決定係数 RR=0.6403		
自由度調整済み決定係数 RR'=0.6076				
判定：** 1%有意 * 5%有意				

表6-8(b) 重回帰分析結果（目的変数：遊楽性因子得点）

空間特性指標	単相関係数	標準回帰係数	F値	判定
環境構成物	-0.446	-0.348	6.90	**
人間密度	-0.413	-0.300	5.12	*
重相関係数 R=0.5282		決定係数 RR=0.2790		
自由度調整済み決定係数 RR'=0.2477				
判定：** 1%有意 * 5%有意				

表6-8(c) 重回帰分析結果（目的変数：明快性因子得点）

空間特性指標	単相関係数	標準回帰係数	F値	判定
知覚空間面積	-0.427	-0.551	22.96	**
環境構成物	-0.265	-0.656	26.03	**
建物平均階数	0.201	0.384	9.39	**
重相関係数 R=0.6977		決定係数 RR=0.4867		
自由度調整済み決定係数 RR'=0.4525				
判定：** 1%有意 * 5%有意				

す「自然遮蔽長」、「開放長」はその値が増すほど、また、空間の垂直方向の閉鎖性、人工度を表す「建物平均階数」、「歩行可能屋外面積」は値が減少するほど、休養性は高まるということである。

遊楽性は、「環境構成物」、「人間密度」の指標への寄与が大きく、いずれもこれらの値が高くなるほど遊楽性も高まる結果である。しかし、全体としての説明力は弱く、他の2因子に比べて、物理的な条件以外の要因が遊楽性の評価に影響を及ぼしていることが分かる。

明快性は「知覚空間面積」、「環境構成物」、「建物平均階数」がよく説明しており、空間が開放的で、環境構成物が多く、建物平均階数が低い空間ほど明快性は高くなる。

この結果を6.2(4)の指摘環境要素項目の分析で得られた結果と比較してみると、明らかに共通する傾向が見られる。休養性因子ではいずれも空間の自然性を表す項目、指標が増すと評価が高まる傾向を示し、明快性因子は空間の平面的開放性が増すことで評価が高くなるということである。これに対して、遊楽性因子は空間の物理的特性とは弱い関係しか示さず、人や物の存在がややその評価を高める影響をもつ程度である。

最後に心理評価の総合評価指標である「好き-嫌い」と空間特性指標との関連を、総合評価の平均値を目的変数に、空間特性指標の計測値を説明変数とし重回帰分析を行った(表6-9)。「知覚空間面積」、「水空間」、「自然遮蔽長」の3指標が総合評価をよく説明していることがわかり、いずれもこれらの指標の値が増加するほど「好き」という評価を受ける結果である。これらの指標は主に空間の水平方向の開放性、自然性を表すといえ、こうした指標の反応が高

表6-9 重回帰分析結果(目的変数:総合心理評価指標)

空間特性指標	単相関係数	標準回帰係数	F値	判定
知覚空間面積	-0.432	-0.347	7.53	**
水	-0.423	-0.314	6.18	*
自然遮蔽長	-0.257	-0.270	5.03	*
重相関係数	R=0.5932	決定係数	RR=0.3518	
自由度調整済み決定係数	RR'=0.3086			
判定: ** 1%有意 * 5%有意				

い空間ほど人々に好かれる訳である。

ここまで、スライド写真を用いた心理評価実験結果から導かれる心理評価構造と、スライド写真中で印象に残った環境要素項目への指摘率、さらに実際にその場所の空間特性を記述した計測値の3調査結果を用いた関連分析を行った。その結果、心理評価実験で得られた3つの心理因子は空間の印象をよく表すものであり、「建物群」、「人」、「空」といった異なる環境要素項目によって各心理因子が説明されること、および休養性、明快性の2因子は環境要素項目の影響を強く受け、遊楽性因子は環境要素項目による影響が少ないことを明らかにした。さらに、3心理因子と空間特性指標との関連分析でも各心理因子は環境要素項目との分析結果と同様の傾向を示した。

以上から、心理的評価構造因子を説明する印象に残った環境要素項目と、実際の空間の持つ物理的特性はほぼ一致しており、物理的な空間の特性を扱った両調査の妥当性を明らかにするとともに、心理評価実験を通じた擬似的空間体験の評価は、空間の物理的特性に影響される特定の因子と物理的特性以外が影響を与える因子とが存在することを明らかにした。このように、複数調査の関連分析を行うことで、レジヤースペースのもつ物理的、心理的特性はより詳細に明らかになったと考えられる。

また、心理評価構造との関連が明確となった物理的空間測定指標の多くは空間の基本的な構成を表すものであり、実際の空間計画への適用の可能性を持つものである。つまり、一定の心理的評価を得る空間を創造するには、関連の深い空間特性指標の値を変化させることで実現する可能性のあることを示唆している。

6.4. レジヤースペースの物理的・心理的特性による類型化

ここまでレジヤースペースの物理的特性と心理評価特性間の関連構造についての考察を行ってきた結果、一定の心理評価構造を導く物理的空間特性の存在が示唆され、レジヤースペースを物理、心理の両特性から捉える意義が明らかとなった。そこで次に、心理評価因子の各シーンにおける因子得点を用いてクラスター分析を行い、その結果から心理量によるレジヤースペースの分類を試み、すでに得られている空間特性類型とのクロス分析を行うことで、より有効なレジヤースペース

の類型化を試みる。

図6-4にクラスター分析結果を示す。各シーンが類似度に基づいて順次にクラスター化される過程での類似度の値に注目すると、74.83と100.14の間に大きな差があるため、100を基準としてシーンを分類する。その結果、I、II、IIIの3つのクラスターが得られる。レジャー空間49シーンについて、心理量から得られた3群と空間特性によって得られた4類型との関係を示すのが表6-10である。この結果9つの組み合わせが出現するが、属するサンプル数が2以下の場合には型を形成しているとはいえず、ここでは6つの類型が出現したとみなすものとする。

空間特性タイプとの関連をみると、「広がりタイプ」、「覆いタイプ」、「稠密タイプ」に属するサンプルはそれぞれ僅かな例外^{※10}を除き心理分類でも同じ群に属する傾向がはっきりしている。「覆いタイプ」と「稠密タイプ」は心理的には同一の群に存在している。これに対して最もサンプル数の多かった「囲みタイプ」は心理評価上ではI、II、IIIの3群にまたがっている。こうした傾向は、2節で行った心理評価因子の因子得点プロットを用いた考察でも示唆されていたものであり、3因子全ての因子得点を用いたクラスター分析と空間特性タイプとの関係分析からよりその傾向が顕著に現れたものである。したがって、以下、「囲みタイプ」は心理特性によって、さらに3つの類型に区分する。

次に、得られた6つのレジャー空間類型の特徴をみると、「並木住宅」、「三井の森」、「上野動物園」等11サンプルが属するのは、一般的な空間特性的には「囲みタイプ」であり、心理特性的には休養性はやや高いが遊楽性、明快性ともに低く、生活空間によくみられるレジャー性のあまり強くないもので「平常的空間」と名付けることができる。

「稲毛海浜公園」、「水田」、「妙義荒船林道」等10サンプルが属するのは空間特性的には「広がりタイプ」で、水平、垂直両方向の開放性が高い。心理特性的には休養性が非常に高く、遊楽性、明快性はやや高いという特徴をもつ。このタイプは「開放的休養空間」と名付ける。

「フラワーパーク」、「旧軽井沢別荘」、「小松川浸水公園」等9サンプルが属するのは「囲みタイプ」で、垂直方向の開放性は高いが水平方向には乏しい。心理的には「開放的休養空間」と同様の特徴をもつが、物理的に建物や樹木等

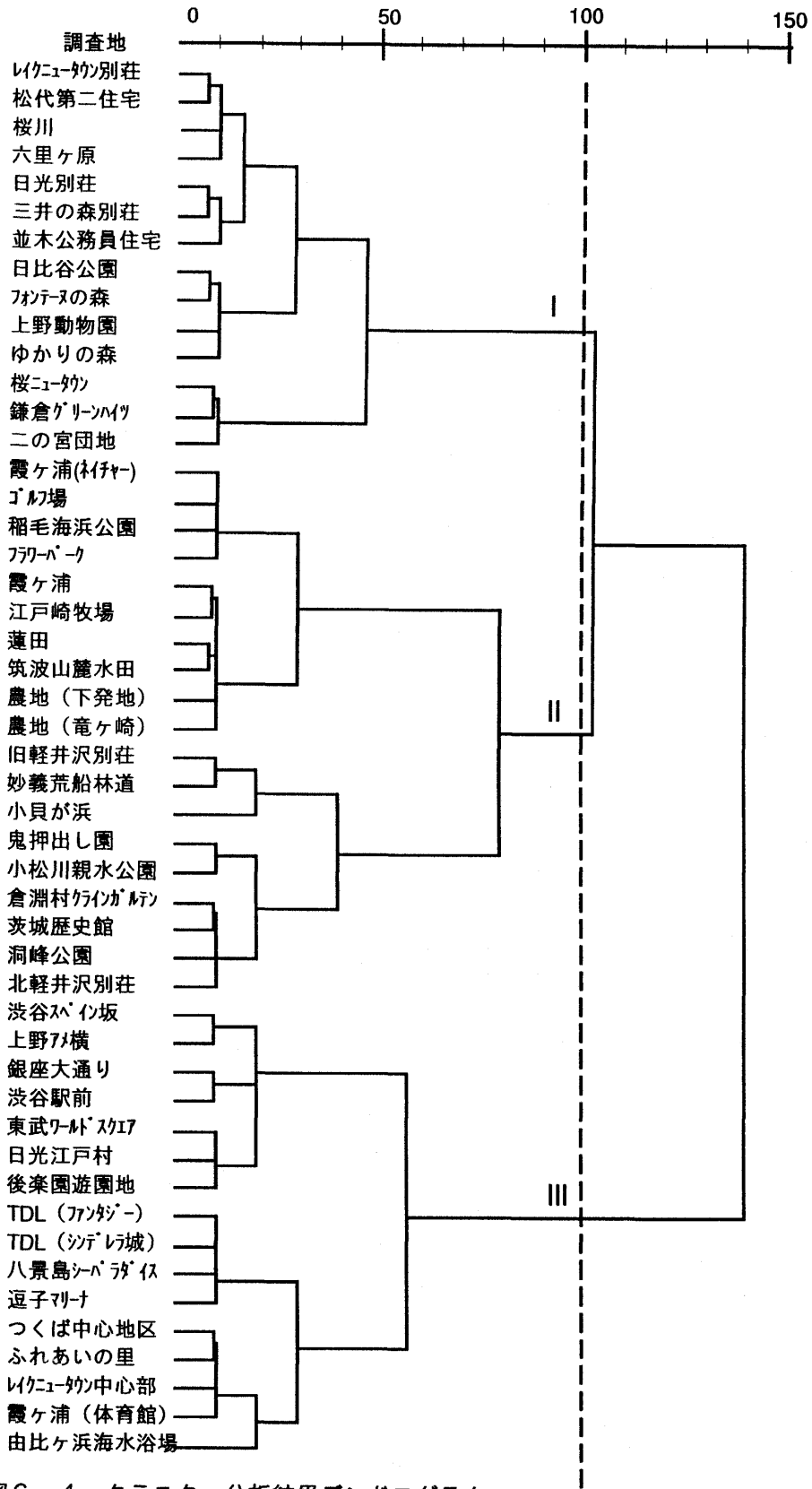


図6-4 クラスター分析結果デンドログラム

によって囲まれているため「包容的休養空間」と呼ぶ。

「ふれあいの里」、「霞ヶ浦総合公園（体育館）」、「T.D.L（シデレラ城）」が属するのは、「囲みタイプ」で、休養性は低いが遊楽性、明快性の高い空間である。これらの空間にはいずれも独立した建物等が存在し、空間を占有している傾向がみられるため「点状的遊楽空間」と名付ける。

「渋谷駅前」、「つくば中心」、「逗子マリーナ」等7サンプルが属するのは

表6-10 レジャー環境の空間類型

	空間 類型			
	広がりタイプ	囲みタイプ	覆いタイプ	稠密タイプ
心 理 I	桜川 六里ヶ原	【平常型】 並木公務員住宅 松代第二住宅 桜ニュータウン 鎌倉グリーンハイツ 日光別荘 レイクニュータウン別荘 三井の森別荘 日比谷 フォントヌの森 上野動物園 ゆかりの森	二の宮	
特 性 II	【開放的休養型】 稲毛海浜公園公園 ゴルフ場 霞ヶ浦 筑波山麓水田 蓮田 江戸崎牧場 畑（竜ヶ崎） 畑（下発地） 妙義荒船林道 小貝が浜	【包容的休養型】 霞ヶ浦総合（ネイバー） フラワーパーク 旧軽井沢別荘 北軽井沢別荘 鬼押し出し園 小松川親水公園 倉淵村クラインガルテン 茨城歴史館 洞峰公園		
類 III	由比ヶ浜海水浴場	【点状的遊楽型】 ふれあいの里 霞ヶ浦総合（体育館） T.D.L（シデレラ城）	【線状遊楽型】 渋谷駅前 上野アノ横 つくば中心地区 銀座大通り 八景島シーパラダイス 逗子マリーナ レイクニュータウン中心部	【稠密遊楽型】 渋谷スクランブル交差点 東武ワールドスクエア 日光江戸村 後楽園遊園地 T.D.L（ファンタジー）

「覆いタイプ」で休養性が低く、遊樂性、明快性の極めて高い空間である。「点的遊樂空間」と異なりこれらの空間は、様々な建物や空間構成要素が線状に集積している空間である。こうした特徴から「線状遊樂空間」と名付ける。

最後に「渋谷スペイン坂」、「日光江戸村」、「後樂園遊園地」等5サンプルが属するのは、全て空間特性的には「稠密タイプ」で、心理特性は「点的遊樂空間」、「線状遊樂空間」と同様に休養性が低く遊樂性、明快性の高い空間である。この型に属する空間はいずれも一定範囲内で非常に高密度に施設等が存在していることから、「稠密遊樂空間」と呼ぶ。

得られたレジャー空間の6類型は、限られた49の現地測定調査結果と40人の被験者による心理評価実験結果の分析を通じて得られたものであり、ただちに一般化することは難しいと考えるが、いずれも属している空間の間に空間特性的、心理特性的な一定の共通性がみられる。また、空間特性把握の最初の手がかりとして設定した一般的な環境分類^{※10}とは大きく内容を異にすることは確かである。本来多様性のあるレジャー空間は、物理的、心理的にも独自の空間特性を持つものであるが、より実践的な計画論へと導くためには、両面の関連分析から類型を導く事が適当と考えられる。

以上のようにレジャー空間の6類型が抽出されたことにより、レジャー環境計画において物理的な計画が人々の心理に及ぼす影響、あるいは心理的效果を期待した空間計画の可能性が十分に示唆される。これは例えば「包容的休養型空間」を計画する場合には、自然遮蔽長、開放長の確保等により空間の休養性を増し、知覚空間面積の確保、環境要素の配置を考慮することで適度な遊樂性、明快性を得る工夫が望まれるというように、実際のレジャー環境計画への応用の可能性を持つものである。

もっとも、ここで取り扱っている空間は、いずれも基準地点を中心に半径150mの範囲にあるものであり、ここで抽出された空間類型がそのまま調査対象地のレジャー環境全体を表すものとはいえ、実際のレジャー環境はここで得られた空間的特性を代表とし、他の空間特性も組み合わせりながら構成されているものと考えられる。

6.5. まとめ

本章で明らかになったことを以下のようにまとめる。

(1) 49ヶ所のレジヤースペースの心理評価構造は、スライド写真を用いた心理評価実験結果から抽出された3因子によって明らかになった。これらの因子はそれぞれ空間の「休養性」、「遊楽性」、「明快性」を表す。

(2) 心理評価の総合評価指標である「好き-嫌い」を目的変数に、他の評価指標を説明変数として行った重回帰分析結果から休養性、遊楽性因子への寄与が高い指標が説明力が高いとなったが、中でもおもしろさ、自然性、休まり、日常性を感じる空間は「好き」と評価されることが明らかになった。

(3) 心理評価3因子を目的変数に、印象に残った環境要素項目を説明変数として行った重回帰分析から、休養性因子には「建物群」、遊楽性因子には「人」、明快性因子には「空」が最も説明力が高いことが分かった。さらに、決定係数の値から遊楽性因子は環境要素項目のみでは説明されない性格の因子といえる。

(4) 心理評価3因子を目的変数に、物理的空間測定指標を説明変数とした重回帰分析結果でも心理評価を説明する一定の物理的空間特性の存在が確認され、心理評価実験上の環境要素項目を説明変数として行った分析結果と同様の傾向が見られた。

(5) 心理評価の総合評価指標を目的変数とし、空間測定指標を目的変数に行った重回帰分析結果から、「知覚空間面積」、「水空間」、「自然遮蔽長」が増加するほど好ましい空間と感じられることが分かった。

(6) レジヤースペースは物理量、心理量において独自の空間特性を有するが、心理評価実験、環境要素項目、空間測定指標の3調査間の関連分析を行ったことでより詳細に空間の特性が把握できることが明らかとなった。このことより、計画論へのより実践的な応用を目指すために、レジヤースペースの総合的な類型を物理量、心理量の両面から抽出することを試みた。

(7) 心理量によるクラスター分析結果と物理的空間特性類型のクロス分析から、レジヤースペースの新たな6類型を抽出し、これらを「平常型空間」「開放的休養型空間」「包容的休養型空間」「点在的遊楽型空間」、「線状遊楽型空間」、「稠密遊楽型空間」と名付けた。

次章においては、このレジヤ環境の空間類型を用い、レジヤの意味構造、行為特性、環境の空間特性間の構造的関係について総合的な考察を行う。

注

- 1) 文献1)、2)、3)
- 2) 柳瀬徹夫：環境心理の観点から、デザイン学研究特集号、景観とデザイン、Vol.2 No.2、10-13、1994に「景観研究を行うにあたって、よく問題になることの一つが景観研究、景観の評価は現地で行わなければならないか、あるいはビデオ、スライド等映像で行えるのか、両者による評価の差はどの程度あるのかという点である。これは人が景観をとらえる時、そのとらえ方によって、どの程度の視覚情報が必要なのかということである。景観の評価などでわかりやすい景観では人間の目の高さに合わせたカメラ位置や人間の自然な見えに近いレンズ選びなどを行うと両者の評価はかなりよく一致するというのがこれまでの結果のようである。このことは景観に対するイメージ評価などでは、景観の写真では表現できないテクスチャーなどの情報は評価の対象になっていないことを示している。」とあり、現実の空間の細部にわたる情報についての心理評価を得る必要性は本論においてはなため、スライドによる擬似的な空間体験を通した心理評価実験を行うこととした（文献4）。
- 3) 橋本 崇、土肥博至：都市景観における動的景観要素の影響についてービデオ映像を用いた景観評価実験一、第28回日本都市計画学会学術研究論文集、607- 612、1993では「スライド実験の結果との比較から、景観評価実験の刺激サンプルとして、静止画像もしくは動画像のどちらを用いても、全体の評価には大きな違いは見られないことが明らかになった。しかし、静止画像では、整然、洗練、快適、特徴的といった形象的評価に重点が置かれ、動画像を用いた場合は、混雑、スピード、軽快といった動感的評価の重要性が増す傾向があることが分かった」とある（文献5）。
- 4) 実験用の写真の撮影方法は35mmレンズを使用し、アイレベルで基準地点を中心に360度範囲を撮影したもので、物理的空間特性指標の人間密度算出に用いた写真と同様の基準である（5章）。
- 5) 参考にした既往研究、文献6)、7)
- 6) 調査指標選定のための予備実験は1991年に25シーンについて被験者19人で行った。
- 7) 抽出された4つの物理的空間特性類型は、主成分分析結果から得られた3主成分中の2主成分である、「垂直方向の開放性」および「水平方向の開放性」の下記表に示す特性から「広がりタイプ」、「囲みタイプ」、「覆いタイプ」、「稠密タイプ」に分けられた（5章）。

- 8) 自由記入の「その他」項目には自然的要素（山、草花、影等）、物的要素（電柱、石垣、モニュメント等）、動的要素（車、動物等）が記入されていたが1項目として分析に用いた。
- 9) 空間測定指標は前章、表5-3参照。
- 10) この4シーンを同じ空間タイプに属する他のサンプルと比較すると「二の宮」は、「遊楽性」の低さ、「桜川」、「六里ヶ原」は「明快性」の低さ、「由比ヶ浜海水浴場」は「遊楽性」の高さが顕著であることがわかる。これは、これらのサンプルが高層住宅地区であったり、人の多い海水浴場であったりすることに起因していると考えられる。
- 11) 調査地選定の際に仮説的な環境分類を用い、「住宅地区」、「公園」、「商業地区」、「レジャー地区」、「テーマパーク」、「休養文化地区」、「農村地区」、「別荘地区」、「自然地区」という既成の地区概念から調査対象地を選定した。（5章5.2（3）表5-4参照）

参考文献

- 1) 船越 徹、積田 洋：街路空間における空間意識の分析（心理量分析）－街路空間の研究（その1）－、日本建築学会論文報告集、第327号、100-107、1983
- 2) 小林正美、東山純一、川崎 清：東京大学吉田キャンパスの外部空間に対する意識分析、日本建築学会論文報告集、第378号、58-64、1987
- 3) 土肥博至、志田隆秀、扇原道夫：外部空間の構成に関する研究（4）－広場空間の心理的評価構造－、日本建築学会大会学術講演梗概集、1407-1408、1979
- 4) 柳瀬徹夫：環境心理の観点から、デザイン学研究特集号、Vol.2 No.2、10-13、1994
- 5) 橋本 崇、土肥博至：都市景観における動的景観要素の影響について－ビデオ映像を用いた景観評価実験－、第28回日本都市計画学会学術研究論文集、607-612、1993
- 6) 山本和郎、西村怒彦、野村健一、鮑戸 弘：SD法による日本語の意味構造の研究、日本心理学会大会発表論文集、162-163、1960
- 7) 小木曾定彰、乾 正雄：Scnmatic Differential（意味微分）法による建物の色彩効果の測定、日本建築学会論文報告集、第67号、105-111、1961
- 8) 岩下豊彦：SD法によるイメージの測定、川島書店、1983
- 9) 塩見邦男、金光義弘、足立明久：心理検査・測定ガイドブック、ナカニシヤ出版、1982

第7章 レジャーをめぐる意味構造・行為特性・
空間特性の関連構造

第7章 レジャーをめぐる意味構造・行為特性・空間特性の関連構造

ここまでの考察は、最初に示した研究の枠組みと仮説に沿い、レジャーを捉える3側面として提示した意味構造、行為特性、空間特性のそれぞれについて、それらの側面がレジャーを捉えるために有効であることを、個別に行った調査結果の分析を通じて検証してきた。

本章では、より総合的なレジャーの考察を行うために、レジャーの3側面相互の関係を捉えることを目的とし、意味構造と行為特性、および行為特性と空間特性の関連構造を明らかにすることを試みる。

7.1 意味構造と行為特性

レジャーの意味構造と行為特性の関係をみるために、2章で得られた意味構造からみたレジャー種目の分類と、4章で得られた行為特性からみたレジャー種目の分類との間で考察を行う。

意味構造によって導かれた<休養型>、<休養的遊楽型>、<創造的遊楽型>、<創造型>の4レジャー（意味）類型と、行為特性による「親近型」、「地域活動型」、「都市文化型」、「自然享受型」の4レジャー（行為）類型を、縦軸、横軸にとり、それぞれ分類された40のレジャー種目を当てはめたクロス集計表が表7-1である^{註1)}。

少なくとも2つ以上のレジャー種目が含まれる組み合わせが10組出現しており、最もレジャー種目が多く表れたのは、料理、日曜大工・工芸等が属する<創造的遊楽型>×「親近型」、と音楽鑑賞、遊園地・動物園等が属する<休養的遊楽型>×「都市文化型」で、6種目のレジャーがみられる。

ここからは意味構造による類型、行為特性による類型それぞれでは同じ型に属しているレジャーでも、両特性を合わせて考察すると、必ずしも同じ型になるとは限らないことが分かる。特に意味構造類型の<休養的遊楽型>と<創造的遊楽型>に属するレジャー種目は、全ての行為特性に分かれ、逆に、行為特性上の「地域活動型」は全ての意味構造型にみられる。また、型に対応するレジャー種目の極めて少ない<創造型>でも「地域活動型」内で下位分類でみると地域活動型I、地域活動型IIの異なる型に分かれている。

一方、「都市文化型」のように意味構造型の<休養型>、<創造型>には全

く分かれず、1種目を除く6種目が<休養的遊楽型>に属する。これは「都市文化型」のレジャー種目が特に休養的意味に偏った遊楽的意味を強く持つものと考えられる。

ここで、意味構造と行為特性という2つの異なる側面から、レジャーを分析し、それらを重ね合わせてみると、意味的にも行為特性的にも同類型に属するレジャー種目が多く存在することがわかる。このことは、2章において研究仮説として述べた、意味づけが同じ場合に、行為の互換性が生じる可能性の存在を明らかにしている。

つまり、表7-1の同じ枠内にあるレジャー種目間では、互換性が生じる可能性があるということである。もちろん、そのレジャーを行う個々人のレジャー観や環境条件によってその互換性の可能性が消滅する場合もあるが、一般的には、同じ枠内のレジャーは、意味づけの上でも行為特性的にも類似しており、その中のいずれのレジャーを行っても、意味的、行為特性的には同じであるということでもある。これは例えば休養的遊楽の意味づけを目的としてレジャー

表7-1 意味構造と行為特性

意味類型 行為類型	休養型	休養的遊楽型	創造的遊楽型	創造型
親近型	I 入浴 テレビ パチンコ 園芸・庭いじり	外食 読書	料理 音楽活動 パソコン・ファミコン 日曜大工・工芸 文学創作 洋裁・和裁	
	II			
地域活動型	I 体操	水泳	エアロ・ダンス・エアロビクス 華道・茶道	ジョギング
	II	野球 バレーボール 囲碁・将棋・麻雀	テニス	美術創作 武道
都市文化型		音楽鑑賞 演劇・映画鑑賞 ボウリング ショッピング* 遊園地・動物園 美術鑑賞	演劇活動	
自然享受型	別荘滞在 森林浴	釣り 旅行 ドライブ サイクリング	登山 スキー オフロードバイク・オフロードバイク ゴルフ*	

を行う場合に、ある都市空間において音楽鑑賞、演劇・映画鑑賞、ボウリング、ショッピングの行える施設が同時に存在すれば、いずれの行為を行っても同様の意味づけは得られることとなる。

ここで示されたレジャー種目間の互換性は、例えば、既存のレジャー環境を再整備する際に、そのレジャー環境の立地を考慮した上で、各意味づけの型に属するレジャー種目に対応した整備を行えば、個人が行うあらゆる意味づけを受け入れることの出来るレジャー環境が成立する可能性を示唆している。

この結果が示すように、実際に行われる全てのレジャーは何らかの意味づけを伴ってなされており、どの行為が選ばれるかということは個人のおかれている状況や、個性に依存する部分が多いものの、意味構造と行為特性のクロス分析結果からは、意味構造的にも行為特性的にも近いレジャー種目が多く出現している。つまり、一般的には人間の行動には動機が存在するといわれており^{註2)}、レジャーにおいてもレジャーの3側面の2つである意味構造と行為特性は、意味づけによって行為の選択が行われるという点で、意味づけの方が先行する概念と考えられるが、先述した意味構造と行為特性の互換性に着目すれば、同様の行為特性を有している行為類型内で、どの行為が選ばれるかによって異なる意味づけが生じる可能性も示唆され、弱いながらも行為から意味への働きかけが存在すると考えられる。

7.2 環境条件とレジャーの意味構造、行為特性

ここでは意味構造と行為特性というレジャーの有する特性が、就業地の差異という環境条件にどのような影響を受けるかについてみていくものとする。これは、人々の意識や行為実態にもとづいて抽出されているこれらの特性が環境条件による影響を受けるのであれば、実際のレジャー環境整備計画を立てる場合には、環境条件がレジャーの意味づけや行為特性に及ぼす影響を考慮に入れる必要性が生まれるからである。

ここでは第1次アンケート調査結果を用いるが、この調査対象集団（162人）は就業地の異なる、つくば就業者（73人）と東京就業者（89人）に分かれる。属性的な違いは、つくば就業者の方が平均年齢で5才高い32才となっていること、職種において公務員の割合が高くなっていることの2点である。属性の詳細

細は、2章表2-1に示したのでここでは再掲しない。

つくばと東京、両地域の基本的な環境条件の差異は、つくばには公園、スポーツ施設等が他の地域に比べて充実している点と、東京には様々な娯楽施設、文化施設等が集中している点にあると考えられる²³⁾。

(1) 環境条件と意味構造

まず、「休養」、「遊楽」、「創造」の3つの意味づけに対する対象集団レベルにおけるレジャー観の考察は、既に2章において行っており、つくば就業者と東京就業者の間ではつくばの方でより休養への意味づけが突出する傾向にあることが分かった(図2-5)。

ここでは、個人レベルの意味づけがどのようになされているかを調べ、集団におけるレジャー観と同様の傾向がみられるかについて考察する。図7-1に全体と就業地別のレジャー観に関する複数回答パターンの出現状況を示す。

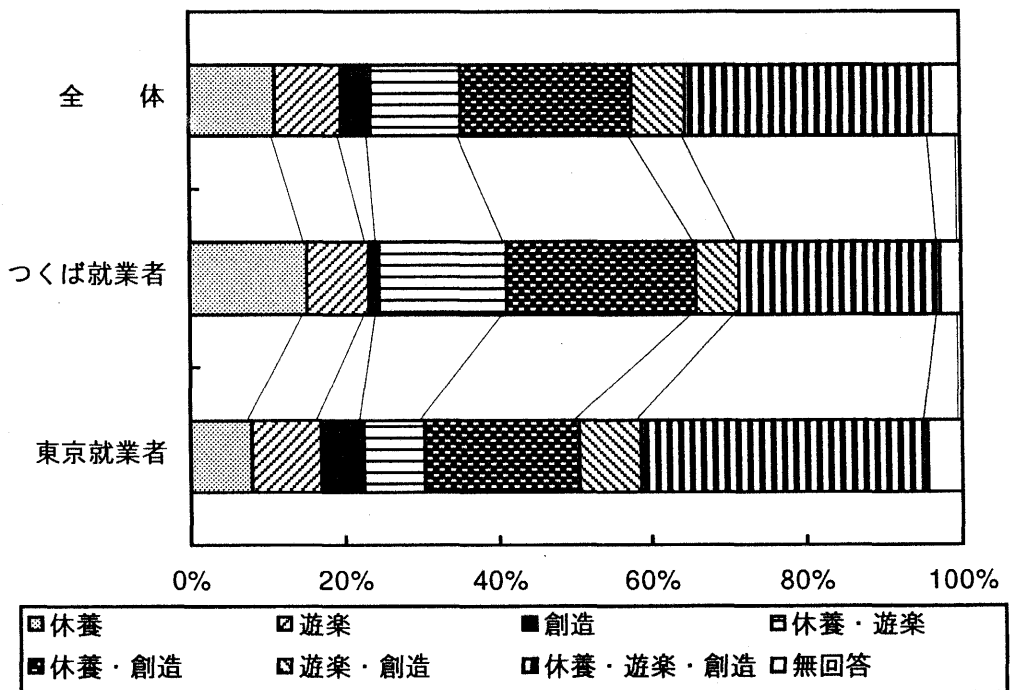


図7-1 環境条件と意味構造

まず、レジャーに単一の意味づけしか行っていない人の割合はつくば就業者、東京就業者ともにほぼ同割合であり、多くの人がレジャーに複数の意味づけを行っていることが分かる。つくば就業者では3つの意味づけ全部を行う人よりいずれか2つの意味づけを行う人の割合が高くなっており、特に休養・創造の組み合わせが最多である。

一方、東京就業者では休養・遊楽・創造の3意味づけを均等に行う割合と2つの意味づけを行う割合はほぼ同じである。2つの意味づけが行われる場合には、つくば就業者と同様に休養・創造の組み合わせが多くなっている。

さらに細かくみると、休養のみと、休養・遊楽の意味づけでつくば就業者が多くなっており、創造のみと休養・遊楽・創造の意味づけでは東京就業者が多くなっていることがわかる。つくば就業者は休養的意味づけを強く認識する傾向にあり、東京就業者は3つの意味づけをいずれも認識している人の割合が高いことがわかる。ここでみられる傾向は、集団でみたときのレジャー観の差異と同様の傾向の傾向を示しており、先に行ったレジャー観の意味づけに関する差の検定結果において、対象集団内においてはレジャー観は安定しており、レジャー観は集団を構成する人々の価値観の1側面を表わすものと考えられることを再び確かめる結果といえよう。

以上のことから、レジャーの意味構造は集団でも個人レベルにおいても、属性的な条件の影響は受けにくく、対象集団全体として安定していることがわかる。ここでみられたように、対象集団間でレジャー観に差異が出てくる場合には対象集団を取りまく環境的条件等の様々な要因が集団の価値観に影響を及ぼしているものと考えられるであろう。

(2) 環境条件と行為特性

行為特性は4章の行為特性分析に用いた「頻度性」、「場所性」、「装置性」の3指標のうち、「装置性」に関しては環境条件の影響を受けにくいと判断できるため除外し、「場所性」、「頻度性」に「経験性」という指標を加えた3指標で各レジャー種目について考察を行った。

「経験性」の指標は、各レジャー種目についてその行為を「行ったことがない」、「以前に行ったことがある」、「現在も行っている」の3選択肢から選んで

もらう方法をとった。

3指標への回答について40種目のレジャーをつくば就業者と東京就業者の間で比較考察した結果を図7-2に示す。両地域でそれぞれの指標に対して優位となったレジャーをあげたが、破線と実線で示したように経験性と場所性に表れるレジャーは相反し、頻度性と場所性のレジャーは同調する傾向にある。また、ここに表れているレジャーは、行為特性的には「水泳」、「野球」、「テニス」の3種目が地域活動型に属している他は全て都市文化型に属している。これらのレジャーは住居や職場の近くか近くの町や都市で行われ、特定の場所や人工的装置を必要とする特性を有している。こうした場所や装置に対する依存度の高いレジャーは、行われる場所が限定されるということから、環境条件の影響を受けやすいと考えられる。

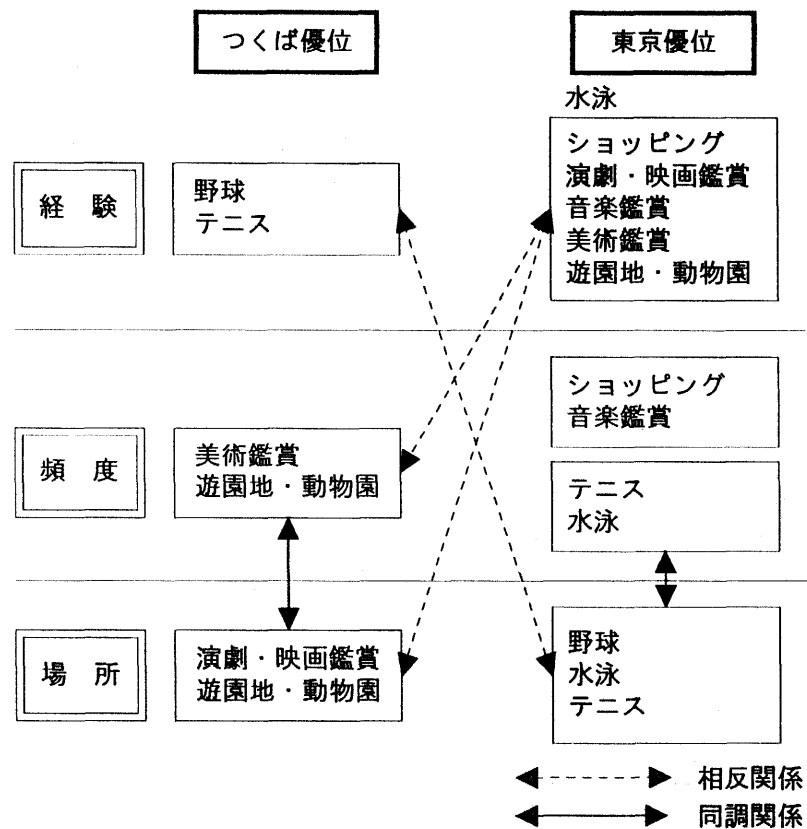


図7-2 環境条件と行為特性

この結果は、先述したつくばと東京の基本的な環境条件の違いに影響されていると考えられ、地域にレジャー環境が整備されているレジャーについては、遠出することなく頻繁に行い、レジャー環境が整っていないレジャーは、遠出して長時間行う傾向を示している。

以上の考察から、地域間における環境条件の差異は、意味構造には影響を与えず、行為特性には影響を及ぼしていると考えられる。意味構造は人々のレジャーに対する意味づけ、つまり価値観の1側面に基礎をおくものであるが、行為特性は、人々の行為自体の現象が基礎となっている。つまり、一般的には人間の行動は、意識にもとづく動機に沿って行われると考えられるが、意識から行為の具現化の過程に、その人のおかれた環境が有する条件が作用するために、環境条件の違いが行為の差になって表れるものと理解できよう。

7.3 行為特性と空間特性

残されている3番目の側面であるレジャー環境の空間特性と意味構造、行為特性との関連については、主に意味づけの影響を直接に受ける行為特性と空間特性の関係を分析することによって把握できるものとし、考察を行う。

(1) 調査概要

ここでは、レジャーの特性である行為特性と空間特性の関連を把握することを目的とし、具体的な空間においてどのような行為が可能と考えられるかについての実験を行った。

空間特性調査では49の調査地を設定し、物理的空間特性および心理的空間特性の2側面から考察を行い『平常型』、『開放的休養型』、『包摂的休養型』、『点状的遊楽型』、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』の6つの類型を得た。ここでは、この6つの空間特性型に属する調査地およびいずれの空間類型にも属しなかったレジャー空間サンプル3ヶ所を加えた24ヶ所を抽出し(表7-2)、心理評価実験に用いたと同様にスライドを提示し、4つの行為特性型に属するレジャー種目中の22種類のレジャー種目について、被験者がスライドに映った空間でそれらの行為が行われると考えるかどうかを尋ねる方法をとった(表7-3)

注4) 注5)° この時の選択肢は「行われると思う」、「行われる可能性が少しはある

と思う」、「行われなと思う」の3種類で行った。調査は平成7年6月に行い、被験者数は30人であった。属性は学生26人、社会人4人で、平均年齢は25.8才、性別は男性17人、女性13人であった（資料8）。

(2) レジャー空間の可能行為からみた特性

空間における行為の可能性についての調査結果の分析は、「行われると思う」、「行われる可能性が少しはあると思う」、「行われなと思う」の3選択肢への回答に対して、行為が行われる可能性に着目し、2点、1点、0点という点数を与えて間隔尺度として集計を行い、分析には各行為に対する回答の平均値を用いるものとした^{註6)}。

次に、レジャー空間における行為の可能性はどのような構造をしているかを明らかにするために、スライド評価の対象地であった24ヶ所のレジャー空間をサンプルとし、各空間における行為の可能性を表す平均値を用いて主成分分析

表7-2 行為調査に用いた調査地のスライド一覧

空間特性類型	調査地名
平常型	並木公務員住宅、三井の森別荘、日比谷公園、フォントヌの森
開放的休養型	稲毛海浜公園、霞ヶ浦、農地（下発地）、小貝ヶ浜
包容的休養型	フラワーパーク、旧軽井沢別荘、倉淵村クライカトルン、洞峰公園
点状的遊楽型	ふれあいの里、霞ヶ浦公園（体育館）、T.D.L（シンデレラ城）
線状遊楽型	つくば中心地区、銀座大通り、八景島シーパラダイス
稠密遊楽型	渋谷スペイン坂坂、日光江戸村、後楽園遊園地
その他	桜川、由比ヶ浜海水浴場、二宮団地

表7-3 行為調査に用いた行為種目一覧

行為特性類型	行為種目
親近型	テレビ鑑賞、料理・菓子作り、読書、園芸・庭いじり 外食
地域活動型	体操、ジョギング、音楽活動、バレーボール、水泳 エアロビクス・ジャズダンス、美術創作、テニス
都市文化型	音楽鑑賞、ショッピング、演劇・映画鑑賞、美術鑑賞
自然享受型	釣り、サイクリング、別荘滞在、森林浴、ドライブ

を行った。その結果、表7-4に示すように4つの主成分が得られた。いずれの固有値も1以上となっており、累積寄与率は87.1%であった。このことから、ここで得られた4主成分によってレジャー空間の行為の可能性に関する行為特性構造はほぼ捉えられると考えられる。

表7-5には各行為の各主成分についての負荷量を示し、同時に左覧に各行

表7-4 固有値表

	固有値	寄与率 (%)	累積寄与率 (%)
第1主成分	9.654	43.9	43.9
第2主成分	5.052	23.0	66.8
第3主成分	3.086	14.0	80.9
第4主成分	1.369	6.2	87.1

表7-5 負荷量表

行為類型	行為種目	第1主成分	第2主成分	第3主成分	第4主成分
自然享受	森林浴	0.878	-0.257	0.272	0.110
自然享受	サイクリング	0.833	-0.271	0.150	0.352
自然享受	別荘滞在	0.811	-0.296	0.204	-0.080
自然享受	ドライブ	0.788	-0.305	-0.092	-0.056
地域活動	美術創作	0.777	0.071	0.470	0.156
都市文化	美術鑑賞	-0.088	0.973	0.095	-0.189
都市文化	映画・演劇鑑賞	-0.397	0.871	-0.027	-0.250
親近	音楽活動	0.219	0.839	0.131	0.389
親近	外食	-0.408	0.812	-0.199	-0.058
都市文化	ショッピング	-0.459	0.777	-0.120	-0.346
自然享受	釣り	0.483	-0.598	-0.441	0.034
親近	テレビ鑑賞	-0.003	0.060	0.932	0.027
親近	料理・菓子作り	0.295	-0.027	0.883	-0.008
親近	園芸・庭いじり	0.530	-0.123	0.760	0.100
都市文化	音楽鑑賞	0.083	0.588	0.690	0.279
親近	読書	0.586	-0.098	0.619	0.390
地域活動	バレーボール	0.200	-0.143	0.008	0.910
地域活動	体操	0.393	-0.186	0.357	0.806
地域活動	1701・ダンス	-0.285	0.285	-0.012	0.781
地域活動	ジョギング	0.539	-0.150	0.350	0.696
地域活動	テニス	0.557	0.019	0.282	0.678
地域活動	水泳	-0.123	-0.281	-0.461	0.666

為の属する行為特性類型を示す。第1主成分は、「森林浴」、「サイクリング」、「別荘滞在」、「ドライブ」という自然享受型のレジャーと「美術創作（地域活動型）」の負荷量が高く、第2主成分は、「美術鑑賞」、「映画・演劇鑑賞」、「ショッピング」という都市文化型、「音楽活動（親近型）」、「外食（親近型）」、「釣り（自然享受型）」の負荷量が高い。第3主成分は「テレビ鑑賞」、「料理・菓子作り」、「園芸・庭いじり」、「読書」の親近型レジャーと「音楽鑑賞（都市文化型）」がみられ、第4主成分では、「バレーボール」、「体操」、「エアロビクス・ジャズダンス」、「ジョギング」、「水泳」、「テニス」の地域活動型の負荷量が高い。

この結果は、数例を除いて、およそ4つの主成分に対する負荷量の高い行為が、第1主成分から、「自然享受型」、「都市文化型」、「親近型」、「地域活動型」に属するレジャー種目となっていることがわかる。

このことから、ここで得られた主成分はそれぞれ「自然享受性」、「都市文化性」、「親近活動性」、「地域活動性」を表すと考えられる。また、このようなレジャーの行為特性型とほぼ合致する主成分が抽出されたことにより、4章の調査分析結果から得られた行為特性型はその妥当性が検証されたと考えられる。

次に、各レジャー空間がどのような行為特性を有しているかをみるために、24のジャー空間サンプルの主成分得点のプロット図を作成した。

まず、第1主成分の「自然享受性」と第2主成分の「都市文化性」のプロット図をみると（図7-3）、自然享受性の高いレジャー空間は「三井の森別荘」、「旧軽井沢別荘」、「フラワーパーク」で、これらの空間は空間類型では『平常型』、『包容的休養型』に属するものである。逆に低い空間には、「二宮団地」、「霞ヶ浦公園（体育館）」、「後楽園遊園地」、「渋谷パイク」がみられ、『点的遊楽型』、『稠密遊楽型』に属する。都市文化性に関しては、「銀座大通り」が突出して高く、続いて「つくば中心地区」、「八景島シパラグイス」がみられるが、これらはいずれも『線状遊楽型』のレジャー空間である。都市文化性の低いレジャー空間は「農地（下発地）」、「小貝が浜」、「霞ヶ浦」でいずれも『開放的休養型』である。

また、いずれの空間類型にも属さなかった「桜川」、「由比ヶ浜海水浴場」、「二宮団地」の3レジャー空間は、「由比ヶ浜海水浴場」はやや独立した位置にあるものの、「桜川」は『開放的休養型』の空間類型と近い位置にプロットさ

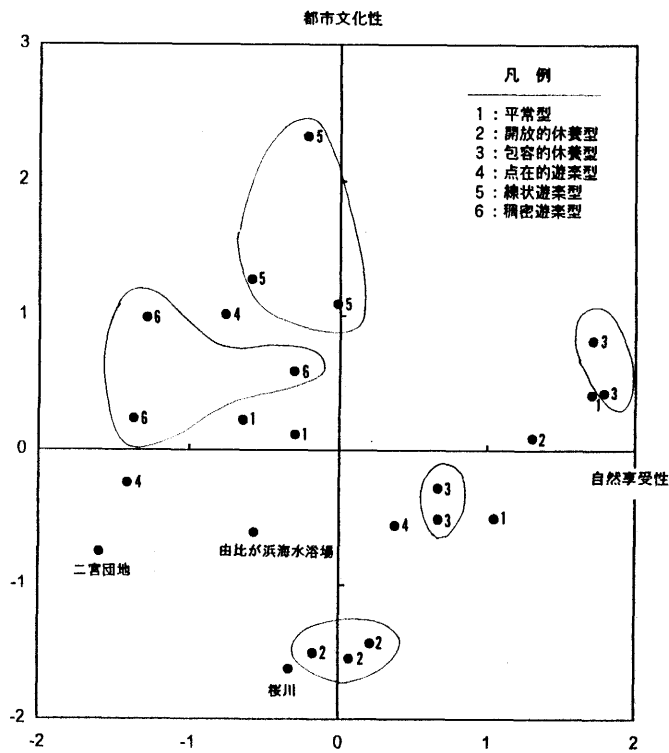


図7-3 主成分得点プロット図（自然享受性—都市文化性）

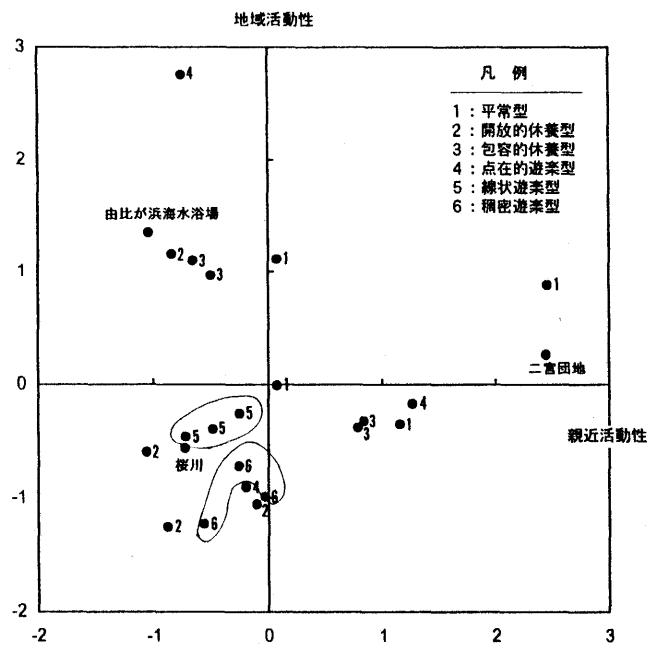


図7-4 主成分得点プロット図（親近活動性—地域活動性）

れており、「二宮団地」も自然享受性が低いという意味では『点在的遊楽型』、『稠密遊楽型』に近い位置に在ることがわかる。

続いて第3主成分の「親近活動性」と第4主成分の「地域活動性」のプロット図をみると（図7-4）、親近活動性の高いレジャー空間には「二宮団地」と『平常型』の「並木公務員住宅」がみられ、低い空間には「由比ヶ浜海水浴場」と『包容的休養型』の「霞ヶ浦」、「小貝が浜」がみられる。地域活動性に関しては高い空間としては『点在的遊楽型』の「霞ヶ浦公園（体育館）」が突出しており、『包容的遊楽型』の「洞峰公園」、「フラワーパーク」などが続く。低い空間には『開放的遊楽型』の「小貝が浜」、「江戸崎牧場」がみられる。

以上から各空間類型には行為的特性がみられ、『平常型』のレジャー空間は親近活動性が高くなる傾向にあり、『開放的休養型』は都市文化性および地域活動性の低さ、『包容的休養型』は自然享受性の高さ、『線状遊楽型』は都市文化性の高さ、『稠密遊楽型』は自然享受性および地域活動性の低さにそれぞれ特徴がみられた。ただし、『点在的遊楽型』だけは型としての特徴がみられず、各レジャー空間が独特の行為的特性を有していると考えられる。

ここでも「桜川」、「由比ヶ浜海水浴場」、「二宮団地」の3レジャー空間は、それぞれ、地域活動性と親近活動性という可能行為の特性でみたときに近い関係にあるレジャー空間の存在が示されている。こうした結果は、これらのレジャー空間が空間特性的には独立しているものの、空間における可能行為という行為特性の側面で見れば近い関係にある空間類型が存在するというもので、まったく独立した特性を有しているレジャー空間というものは本調査結果の限りではみられないことがわかった。

（3）レジャー空間の空間特性類型と行為特性

既に（2）の考察において、特定の空間にはその行為の可能性を示す行為特性が存在することは明らかになった。ここでは、それらの空間に付随する行為特性が、6章の物理的空間特性および心理的空間特性の両面からの考察を通じて得られたレジャー空間の空間特性類型との間ではどのような関連があるかを調べていくものとする。

可能行為特性調査に用いたレジャー空間は6つの空間類型から、具体的な質

表7-6 空間特性類型と可能行為の調査平均値

空間特性類型	行為特性類型	親近型					地域活動型					都市文化型			自然享受型								
	行為種目	テレビ鑑賞	料理・菓子作り	読書	外食	音楽活動	園芸・庭いじり	体操	水泳	エアロビ・ダンス	ジョギング	バレーボール	テニス	美術創作	音楽鑑賞	映画・演劇鑑賞	シヨッピング	美術鑑賞	釣り	ドライブ	サイクリング	別荘滞在	森林浴
	調査地名																						
平常型	並木公務員住宅	1.4	1.7	1.9	0.9	1.0	1.8	1.7	0.2	0.5	1.6	1.0	0.8	1.4	1.7	0.5	0.5	0.7	0.2	0.3	1.3	0.6	1.1
	三井の森別荘	1.2	1.4	1.7	0.6	1.1	1.6	1.2	0.2	0.2	1.5	0.3	0.9	1.4	1.3	0.5	0.4	0.7	0.8	1.5	1.5	1.9	1.7
	日比谷公園	0.2	0.2	1.4	1.1	1.3	0.4	1.6	0.2	0.4	1.7	0.9	0.4	0.7	0.8	0.6	0.5	0.5	0.1	0.3	1.0	0.1	0.3
	フォテーヌの森	0.5	1.5	1.4	0.7	1.0	0.4	1.3	0.3	0.1	1.4	0.9	0.6	0.9	0.7	0.1	0.1	0.2	1.0	1.4	1.4	1.1	1.8
	平均値	0.8	1.2	1.6	0.8	1.1	1.1	1.4	0.2	0.3	1.6	0.8	0.7	1.1	1.1	0.4	0.4	0.5	0.5	0.9	1.3	0.9	1.2
開放的休養型	稲毛海浜公園	0.1	0.2	1.5	0.7	1.1	0.7	1.5	0.9	0.4	1.7	1.1	1.1	1.2	0.8	0.2	0.1	0.4	1.2	1.1	1.5	1.0	1.3
	霞ヶ浦	0.1	0.2	0.8	0.3	0.3	0.2	0.6	0.8	0.2	1.0	0.1	0.1	0.8	0.3	0.1	0.0	0.2	1.9	1.1	1.2	0.8	0.5
	農地(下発地)	0.1	0.2	0.7	0.2	0.3	1.0	0.6	0.1	0.1	0.7	0.2	0.2	0.8	0.2	0.1	0.0	0.1	0.5	0.9	0.9	0.8	0.9
	小貝が浜	0.1	0.1	0.6	0.2	0.2	0.1	0.4	0.5	0.1	0.4	0.0	0.0	0.8	0.2	0.1	0.0	0.1	1.3	1.2	0.6	1.0	0.9
	平均値	0.1	0.2	0.9	0.4	0.5	0.5	0.8	0.6	0.2	0.9	0.4	0.4	0.9	0.4	0.1	0.0	0.2	1.2	1.1	1.1	0.9	0.9
包容的休養型	フラワーパーク	0.1	0.5	1.4	1.2	1.1	1.3	1.5	0.3	0.4	1.7	1.2	1.3	1.3	0.9	0.5	0.2	0.8	0.8	1.1	1.7	1.1	1.7
	旧軽井沢別荘	0.9	1.2	1.7	0.6	1.0	1.4	1.3	0.1	0.2	1.5	0.4	0.7	1.5	1.1	0.5	0.4	0.8	0.7	1.2	1.5	1.9	1.9
	倉淵村クインカマテン	0.7	1.3	1.3	0.7	0.7	1.6	1.2	0.2	0.2	1.2	0.5	0.7	1.0	0.7	0.4	0.3	0.4	0.7	1.0	1.2	1.5	1.5
	洞峰公園	0.1	0.3	1.4	0.7	1.1	0.5	1.6	0.5	0.3	1.7	1.1	0.9	1.0	0.6	0.2	0.1	0.3	1.5	0.5	1.7	0.5	1.2
	平均値合計	0.5	0.8	1.5	0.8	1.0	1.2	1.4	0.3	0.3	1.5	0.8	0.9	1.2	0.8	0.4	0.2	0.6	0.9	0.9	1.5	1.3	1.6
点的遊楽型	ふれあいの里	1.1	1.3	1.6	0.7	0.8	1.4	1.2	0.1	0.3	1.4	0.5	0.6	0.9	0.9	0.4	0.2	0.4	0.7	0.9	1.3	1.6	1.4
	霞ヶ浦公園(体育館)	0.3	0.1	0.5	1.0	1.0	0.1	1.6	2.0	1.2	1.2	1.3	1.0	0.6	0.8	0.5	0.3	0.4	0.4	0.5	0.7	0.3	0.3
	T.D.L(シンデレラ城)	0.3	0.3	0.5	1.8	1.1	0.3	0.3	0.0	0.2	0.3	0.0	0.0	0.7	0.9	1.3	1.7	0.9	0.1	0.4	0.3	0.1	0.0
	平均値	0.6	0.6	0.8	1.2	1.0	0.6	1.0	0.7	0.5	1.0	0.6	0.6	0.7	0.9	0.7	0.7	0.6	0.4	0.6	0.8	0.6	0.6
線状休養型	つくば中心地区	0.4	0.4	0.7	1.8	1.0	0.1	0.5	0.1	0.4	0.9	0.2	0.4	0.7	0.8	1.4	1.8	1.3	0.0	0.2	0.7	0.1	0.1
	銀座大通り	0.5	0.2	0.6	1.9	1.4	0.0	0.3	0.2	0.6	0.5	0.0	0.1	0.9	1.1	1.8	1.9	1.8	0.0	0.7	0.4	0.0	0.0
	八景島シーパラダイス	0.3	0.3	1.0	2.0	1.1	0.0	0.5	0.5	0.2	0.6	0.1	0.2	0.7	0.9	1.1	1.7	1.0	1.1	0.6	0.8	0.3	0.1
	平均値	0.4	0.3	0.8	1.9	1.2	0.1	0.4	0.3	0.4	0.7	0.1	0.2	0.8	0.9	1.4	1.8	1.3	0.4	0.5	0.6	0.1	0.1
稠密休養型	渋谷スパイン坂	0.4	0.5	0.3	2.0	1.1	0.0	0.1	0.0	0.2	0.2	0.0	0.0	0.5	0.8	1.3	2.0	1.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0
	日光江戸村	0.3	0.4	0.3	1.9	0.7	0.2	0.2	0.0	0.1	0.3	0.1	0.1	0.7	0.6	1.0	1.8	0.9	0.6	0.5	0.5	0.5	0.3
	後楽園遊園地	0.3	0.2	0.2	1.7	1.0	0.0	0.3	0.1	0.2	0.2	0.1	0.1	0.5	0.6	1.0	1.4	0.5	0.0	0.3	0.1	0.1	0.0
	平均値	0.3	0.4	0.3	1.9	1.0	0.1	0.2	0.1	0.2	0.2	0.0	0.0	0.6	0.7	1.1	1.7	0.8	0.2	0.3	0.2	0.2	0.1
	桜川	0.1	0.2	0.6	0.2	0.3	0.3	0.5	0.6	0.2	0.8	0.2	0.2	0.8	0.3	0.0	0.0	0.1	1.7	0.6	1.1	0.4	0.7
	二宮団地	1.6	1.5	1.6	0.7	0.8	1.1	1.2	0.1	0.4	1.3	0.5	0.5	0.9	1.2	0.5	0.5	0.5	0.1	0.3	0.6	0.1	0.1
	由比ヶ浜海水浴場	0.4	0.3	1.0	1.6	0.8	0.0	1.3	1.9	0.4	1.2	1.6	0.1	0.5	0.7	0.2	0.8	0.2	1.1	1.1	0.8	1.1	0.2

問項目であった行為は4つの行為特性類型から抽出されたものなので、可能行為についての調査値を各類型毎にまとめ、各行為についての平均値を求めた結果を表7-6に示す。さらに、空間類型と行為類型の関係をより明確にすることを目的に空間類型毎に行為可能調査値をまとめ、平均値を求めた。表7-7の左覧に空間類型を上覧に行為特性類型を示した。ここで平均値が1以上あるいは極めて1に近いものに注目すると、空間類型の『平常型』では行為特性型の「親近型」、「地域活動型」、「自然享受型」のレジャーが行われる可能性が高いことがわかる。中でも「親近型」のレジャーの値が1を超え、最も高い結果となっている。

『開放的休養型』は「自然享受型」のレジャーのみの値が高い。『包容的休養型』では「親近型」、「地域活動型」レジャーの値が高く、『平常型』と同様の傾向であるが、値が1以上で最も値の高いのが「自然享受型」で、続いて「親近型」となっている点で異なるといえよう。

『点状的遊楽型』ではどの行為類型も値が1を超えておらず、「親近型」が比較的高い程度である。これは、『点状的遊楽型』が行為特性に関しては空間類型としての特徴に乏しいことを示しているが、この空間類型に属する調査地数の少なさを考えると特色がでないのも当然といえよう。

『線状遊楽型』では「都市文化型」が他の行為類型と比較して圧倒的に値が高いことがわかる。『稠密遊楽型』もほぼ線状遊楽型と同様の傾向を示しており、「都市文化型」のレジャーの値が1を超え、最も高い。

これらの結果から、いずれの空間類型についてもその環境で行われる可能性の高い行為特性型が抽出されており、個々の空間類型に特有の行為特性がみら

表7-7 空間特性類型と行為特性類型（可能行為の平均値）

行為類型 空間類型	親近型	地域活動型	都市文化型	自然享受型
平常型	1.10	0.87	0.61	0.96
開放的休養型	0.42	0.58	0.18	1.03
包容的休養型	0.95	0.91	0.50	1.25
点状的遊楽型	0.78	0.73	0.73	0.59
線状遊楽型	0.77	0.41	1.38	0.35
稠密遊楽型	0.65	0.19	1.08	0.20

れることが明らかとなった。ただし、『線状遊楽型』と『稠密遊楽型』はいずれも「都市文化型」のレジヤの値が高い傾向を示しており、行為特性的には似通った空間と考えられる。

(4) レジヤ空間の物理的・心理的空間特性と行為特性

ここまでレジヤ空間が持つ行為の可能性という側面の行為特性について考察を行ってきた。次に、こうしたレジヤ空間のもつ行為特性と空間特性の関連構造をより詳しく調べるために、24ヶ所のレジヤ空間の持つ、現地測定調査から得られた物理的空間特性を表す「垂直方向の開放性」、「喧噪性」、「水平方向の開放性」の3主成分得点、心理評価実験結果の心理的空間特性を表す「休養性」、「遊楽性」、「明快性」の3因子得点、および可能行為の特性を表す「自然享受性」、「都市文化性」、「親近活動性」、「地域活動性」の4主成分得点の合計10の指標を用いた主成分分析を行うこととした^{※7)}。

表7-8に主成分分析結果の固有値表を示すが、第4主成分までが得られ、いずれも固有値は1以上、累積寄与率は79.0%で、ここで抽出された主成分によってレジヤ空間の行為特性と空間特性の関連構造はかなりよく把握できるものとする。

続いて各主成分への変数の影響度を表7-9の負荷量表にみると、第1主成分では行為特性の「自然享受性」、心理特性の「休養性」、物理特性の「喧噪性」の負荷量が高くなっており、第2主成分は、行為の「都市文化性」、物理の「垂直方向の開放性」および「水平方向の開放性」が高い。第3主成分は、行為の「親近活動性」、心理の「明快性」の負荷量が高く、第4主成分は、行為の「地域活動性」、心理の「遊楽性」の負荷量高くなっていることがわかる。

各主成分を特色づける指標として第1主成分では、行為、物理、心理の指標いずれの寄与も高いが、特に行為の「自然享受性」と心理の「休養性」の負荷量が高い。

第2主成分では行為と物理の寄与は高いが、負荷量の値では行為の「都市文化性」が最も寄与しているが、物理の指標は「垂直開放性」と「水平開放性」の2指標がみられる点特徴的である。心理の指標で寄与の高いものは「遊楽性」である。

第3主成分は、行為の「親近活動性」と心理の「明快性」に寄与が高く、第4主成分では行為の「地域活動性」、心理の「遊楽性」が高いことが分かる。

この分析で得られた各4主成分には最も寄与の高い指標として行為特性を示す指標が1つずつ出現しており、その値からそれらは負荷量の最も高い主成分以外の寄与は低いことが分かる。

このことから、行為特性が各主成分の特色を大きく担っていると考えられ、ここで得られた主成分の特色は、行為特性を主要な要素としながら物理的、心理的空間特性の指標が組み合わされることで表されていると考えられる。そしてレジャー空間は、こうした行為特性、空間特性を有する主成分によって把握することがほぼ可能である。つまり、行為特性と空間特性の関連構造には、行為特性に特定の物理的あるいは心理的空間特性が深い関係を持つこと、同時に

表7-8 固有値表（空間・心理・行為関連主成分分析）

	固有値	寄与率 (%)	累積寄与率 (%)
第1主成分	2.803	28.0	28.0
第2主成分	2.051	20.5	48.5
第3主成分	1.605	16.0	64.6
第4主成分	1.443	14.4	79.0

表7-9 負荷量表（空間・心理・行為関連主成分分析）

	第1主成分	第2主成分	第3主成分	第4主成分
行為（自然享受性）	0.899	0.027	0.013	0.009
心理（休養性）	0.848	-0.407	-0.101	-0.130
物理（喧噪性）	-0.547	0.291	-0.438	-0.142
行為（都市文化性）	-0.080	0.935	-0.061	-0.021
物理（垂直開放性）	-0.348	0.734	0.138	-0.044
物理（水平開放性）	0.462	0.463	0.345	0.392
行為（親近活動性）	-0.033	0.072	0.893	0.182
心理（明快性）	0.069	0.015	0.834	-0.312
行為（地域活動性）	0.023	0.041	-0.160	0.927
心理（遊楽性）	-0.097	-0.518	0.362	0.623

特定の特徴を有した空間では一定の行為が行われるという相互に作用する関係で成り立っていると考えられる。

次に、具体的な行為を行う空間にはある一定の物理的、心理的空間特性がみられると考えられるため、主成分分析の各レジャー空間サンプルにおける主成分得点のプロット図を作成した。ここでは具体的なレジャー環境の名前を挙げるとともに、それらが属する空間類型についてみていくものとする。

第1主成分と第2主成分のプロット図(図7-5)では、第1主成分得点の高い環境として、「旧軽井沢別荘」、「フラワーパーク」、「洞峰公園」等の『包容的休養型』に属するものがみられ、これらの環境では「自然享受型」のレジャーが多く行われ、心理的な休養性が高く、物理的な喧噪性が低いといえる。一方、「後樂園遊園地」、「二宮団地」、「霞ヶ浦公園(体育館)」等は第1主成分得点が高いレジャー環境である。これらは、『稠密遊楽型』、『点在的遊楽型』に属している。第2主成分得点についてみると、「銀座大通り」、「T.D.L(シンデレラ城)」、「八景島シーパラダイス」等の『線状遊楽型』、『点在的遊楽型』では「都市

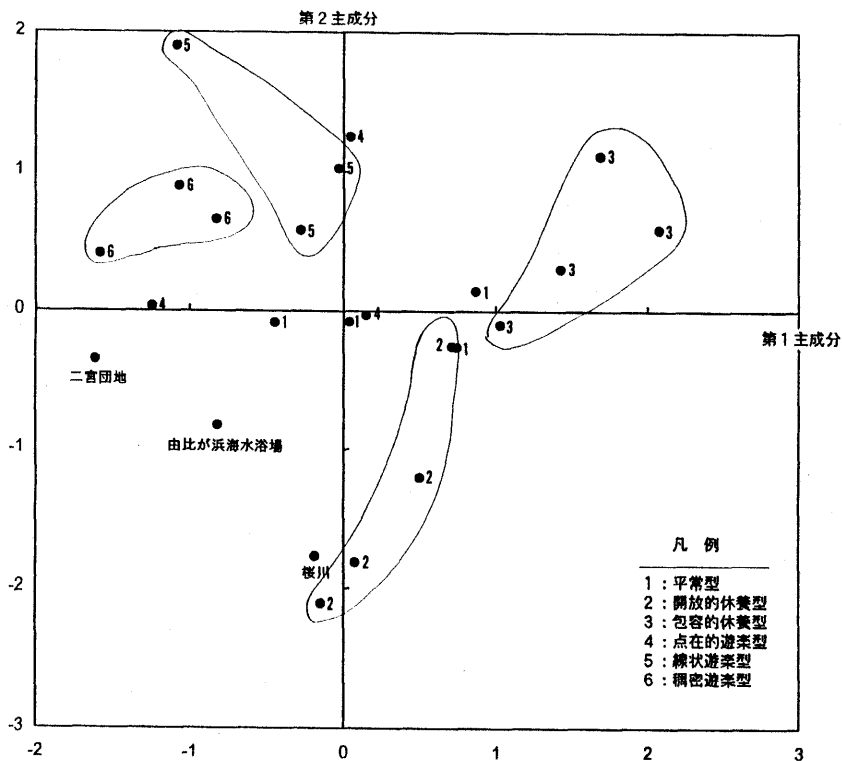


図7-5 主成分得点プロット図(第1主成分-第2主成分)

文化型」のレジャーが多く行われ、垂直方向、水平方向ともに開放性が低つまり閉鎖的な環境ということがわかる。その逆は「農地（下発地）」、「霞ヶ浦」、「桜川」等の『開放的休養型』に属する環境である。

図7-5上で各空間類型毎にサンプルを囲むと、『点在的遊楽型』を除く5類型に属するサンプルは互いに比較的近い位置に集まっていることがわかる。さらに、『包容的休養型』と『稠密遊楽型』では第1主成分について正反対の特徴を持つことがわかり、同様の傾向が『開放的休養型』と『線状遊楽型』の間でもみられるといった類型間の特徴の差異が明らかである。

7.4 意味構造、行為特性、空間特性の関連構造

前節までにレジャーの意味構造と行為特性、行為特性とレジャー環境の空間特性の関係について考察を行ってきた。この結果、本論で扱っているレジャーの3側面相互の関係は意味構造と行為特性の間では行為の互換性、意味づけの多様性という特性の存在が示唆され、行為特性と空間特性の間では、一定の行為にはそれが行われる空間類型の傾向がみられ、一定の空間にはそこで行うことが可能な行為の存在がみられた。

ここまでの考察では意味構造と空間特性の関係を直接扱うことは行っていないが、レジャー環境の空間特性において空間の有する心理的特性として休養性、遊楽性を表わす2因子が抽出されており、空間が有する意味的側面も部分的ではあるが明かになっていると考えられる。そこで各空間類型毎の休養、遊楽、創造に対応する心理評価の形容詞対への回答値の平均値をみると（表7-10）、休養的印象を表わす「休まる-疲れる」という指標に対して多少でも休まるという印象側に反応する空間は、『包容的休養型』、『開放的休養型』、『平常型』

表7-10 空間類型と意味づけに関する印象

	休養	遊楽	創造
平常型	0.12	-0.54	-0.24
開放的休養型	0.69	0.04	0.28
包容的休養型	0.78	0.26	0.35
点在的遊楽型	-0.44	0.08	-0.11
線状遊楽型	-0.43	0.19	-0.04
稠密遊楽型	-0.69	0.31	0.01

のレジャー空間で、「おもしろい—つまらない」という遊樂的印象を表わす指標については『稠密遊樂型』、『包容的休養型』、『線状遊樂型』、『点在的遊樂型』、『開放的休養型』の5空間類型が反応している。創造的印象指標の「豊かな—貧しい」については、『包容的休養型』、『開放的休養型』、『稠密遊樂型』の反応がみられる。

この結果では、『平常型』のように休養的印象のみを与えるレジャー空間の存在や、遊樂的印象のみの『点在的遊樂型』、『線状遊樂型』の存在がみられると同時に、『開放的休養型』、『包容的休養型』のように休養、遊樂、創造の3つの印象を与える空間も出現している。このように、一定のレジャー空間は人に一定的印象を与えるという傾向がみられ、空間の特性が人の意識に働きかけを行うことが部分的にはあるが明らかとなった。

レジャー環境計画の基礎的知見を導くという本論の目的に沿い、これら3側面の相互関連構造について考えれば、これまでの考察から明らかになったように、意味から行為、行為から空間という流れが存在すると同時に、空間が与え

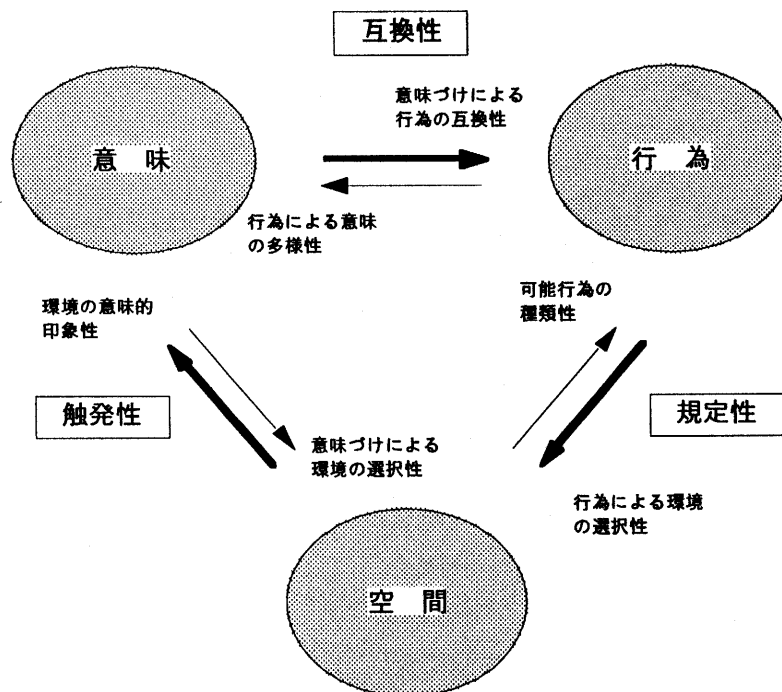


図7-6 レジャーの相互関連構造

る意味的印象や、空間から生じる可能行為の種類、行為から意味への影響も存在するという3角構造で捉えられよう（図7-6）。つまり、意味、行為、空間というレジヤーをめぐる3側面は、それぞれが独立して存在するのではなく、互いに影響を及ぼしあう相互関連構造を有しているものと考えられる。これらをまとめて、意味と行為の間には『互換性』、行為と空間の間には『規定性』、空間と意味の間は『触発性』という特徴的な関係が存在すると考えるものである。

7.5 まとめ

本章ではレジヤーを捉える3側面である、意味構造、行為特性、空間特性の相互の関連構造を明らかにすることを目的として考察を行ってきた。考察を通じて明らかになったことは以下のようにまとめられる。

(1) レジヤーの意味構造と行為特性の関連構造については、具体的な40のレジヤー種目について、それらのレジヤーが属する4つの意味構造型と4つの行為特性型とのクロス分析を行った結果、2つ以上のレジヤーが含まれる10組の組み合わせが出現した。これらの同じ組み合わせに属するレジヤー種目は意味構造的にも行為特性的にも類似しているということであり、実際に行われる行為について生ずる互換性の可能性、意味づけの多様性という相互関係が示唆された。

(2) レジヤーの意味構造と行為特性が環境条件に影響されるかについて、つくば就業者と東京就業者間で比較考察を行った。その結果、人々の意識を基礎とした意味構造は安定的で環境条件の影響を受けないが、行為特性は装置性の高いレジヤーについては環境条件の差異が影響を及ぼすことが明らかとなった。

(3) 24のレジヤー空間をサンプルに22種目の可能行為についての指摘値を用いた主成分分析を行った結果、4主成分が得られ、それぞれ「自然享受性」、「都市文化性」、「親近活動性」、「地域活動性」を表す性格が行為の負荷量から明らかになった。ここで得られた主成分の特性は3章においてアンケート調査を通じて導かれた行為特性類型結果と合致しており、行為特性類型の安定性と妥当性を検証した。

(4) レジャー空間が属する空間特性類型と行為特性の関連では、『平常型』、『包摂的休養型』のレジャー空間は全ての行為類型に含まれる多くの行為が行われる可能性をもつ多様性の高い空間であるのに対して、『線状遊楽型』や『稠密遊楽型』のレジャー空間はレジャー種目数も少なく、限定的であることが明らかとなった。このように、各空間類型は行われる可能性のある行為の種類において独自性をみせており、空間の存在が行為に影響を与えるという関係が明らかになった。

(5) 空間と行為の類型間では、『平常型』のレジャー空間には「親近型」のレジャーが、『開放的休養型』には「自然享受型」が、『包摂的休養型』には「自然享受型」および「地域活動型」、『点在的遊楽型』には「地域活動型」、『線状遊楽型』ならびに『稠密遊楽型』には「都市文化型」のレジャーがそれぞれ行われる可能性が高い傾向がみられた。このように、特定の行為は特定の環境で行われる傾向が強いという関連構造が明らかとなった。

(6) レジャー空間をサンプルに行為主成分得点、物理的空間主成分得点、心理的因子得点の合計10指標を用いた主成分分析結果からは、4主成分が得られ、いずれの主成分においても行為特性の指標が1つずつ高い負荷量を示し、強く寄与している。こうした行為特性の指標に物理的、心理的空間特性指標が付随して全体としてレジャー環境における空間および行為の関連構造を明らかにしていることがわかった。

(7) 空間特性と意味構造の関係は限定的ではあるが、特定の空間類型から一定の印象を人々は受けるという傾向が心理評価実験結果からみられ、空間が人の意識に及ぼす影響の存在が示唆された。

(8) 本章での考察を通じて、レジャーを捉える意味、行為、空間の3側面間には、意味から行為、行為から空間という影響の及ぼす方向性が存在すると同時に、空間から意味あるいは行為への働きかけ、行為から意味への働きかけも行われ、強弱はあるものの互いに影響を及ぼし合う意味と行為の『互換性』、行為と空間の『規定性』、空間と意味の『触発性』という特徴を有した3角形の相互関連構造が保たれていると捉えた。

注

- 1) 表7-1中で*印の付いている「ショッピング」と「ゴルフ」の2レジャーは、行為特性の考察からは厳密にはどの類型にも属さないが(2章2.6表2-5)、ここでは複数回答パターンの傾向を参考に、最も特性的に近い類型に仮説的に属するとみなすものとした。
- 2) 意味づけが行為に先行するという考えは、人々がレジャーに対して一定の欲求を持って、休息、遊楽、創造の各意味づけを行っているという点から、この意味づけの指す内容が、行動科学分野で行動を説明する上で用いられる「動機づけ」という用語とほぼ同義と考えられるためである。バーナード・ベレルソン、ガリー・A・スタイナー、犬田 充訳：行動科学、誠信書房、193-198、1968に「行動科学者は、行動を説明するうえで、動機づけというものを、鍵となる概念として用いている。科学者にとって動機づけは、“願望”、“欲望”、“欲求”、“動因” 其他のような用語によって示される。すべての努力に関係するものである。このように動機(motive) というのは、人を、目標に向けて活性化する、あるいは動かす、ある内的な状態である。そしてそれは目的的な、手段/目的行動におわる。」とある。(文献1)。
- 3) 土肥博至：レジャー環境のタイポロジー、ロアジール、6、34-36、1989に、つくば市における公園総面積は100haで、1人当たり25m²となっており、全国平均が約5m²であることと比較すると5倍もの面積であることが記されている。また、その他の施設数としてプール(屋内3、屋外10以上)、テニスコート(公共機関30、民間15、研究機関6、学校20)となっている。
- 4) ここでは各空間類型を代表する調査地として3ヶ所程度を抽出するものとしたが、属する調査地の多い、『平常型』、『開放的休養型』、『包容的休養型』については4ヶ所抽出した。行為種目の抽出についても同様であるが「地域活動型」は属する行為数が多いため、他の行為類型に属する行為より多く抽出した。「親近型」も含まれる行為数の多い行為特性類型であるが、ここでは扱っていない室内空間において行われる行為が多いため、他の行為類型と同程度の数を抽出した。
- 5) この調査の際には、スライドに映された空間をもとに、スライド中の建物内部、またその周辺で行われるもの等、被験者に自由に想像してもらい、22の具体的な行為が行えるかどうかについて回答してもらうように事前に説明を行い実験を行った

(資料7参照)。

- 6) 平均値を用いる際には、標準偏差を求めて検討し、大きなばらつきはみられないことを確認した。
- 7) 物理的空間特性の主成分分析過程に関しては5章に、心理的空間特性の因子分析過程は6章に詳しい。

参考文献

- 1) バーナード・ベレルソン、ガーリー・A・スタイナー、犬田 充訳：行動科学、誠信書房、193-198、1968
- 2) D.O.ヘップ、白井常監訳：行動学入門、紀伊国屋書店、1970

第8章 研究のまとめ

第8章 研究のまとめ

本論ではここまでレジャーの本質を捉えるものとして意味、行為、環境という3側面からの考察を行い、各側面におけるレジャーの特質を抽出するとともに、3側面の相互間連構造についても検討を行ってきた。本章では、これまでの考察結果をまとめるとともに、本研究の展望について記すものとする。

8.1 レジャーの意味構造・行為特性・空間特性

レジャーを捉える3側面として意味的側面、行為的側面、空間的側面を取り上げ、個別に調査、分析、考察を重ねてきた。これらの考察結果を章別に以下のようにまとめる。

(1) レジャーの概念と意味構造

2章においては、レジャーを捉える第1段階として人々のレジャーに対する認識すなわちレジャー観を抽出し、レジャーの意味構造を導くことを目的に考察を行った。その前段階としてレジャーの概念規定を行うとともにレジャーの意味構造に関する研究仮説を示した。さらに、具体的なレジャー種目についても意味づけという側面から考察を行った。2章で得られた知見は以下のようにまとめられる。

(1.1) 余暇・レジャーに関する既往研究のレビューから、現代においてレジャーを単に時間の枠組みやその行為の特性のみで定義することは不適切であり、レジャーを個々人の自由で選択的な全生活行為に及ぶ幅広い行為と捉え、より本質的なレジャーの概念については人間がレジャーに持たせる意味に着目して研究を進めるという本研究の立脚点を明らかにした。

(1.2) レジャーの意味的概念構造については、J.デュマズディエが提起したレジャーの社会的機能である「休息」、「気晴らし」、「自己開発」の3機能によって定義するという学説に依拠するものとした。この3機能はレジャーの社会的機能における価値の方向性を有すると考えられる。さらに、本論においては、「休養」、「遊楽」、「創造」という3つの独立する意味的な概念を用い、レジャー

一の概念を、個人的意味づけによる意味の重層性という特性を用いて捉えようと仮説的な概念構造を提示した。

(1.3) 4回にわたるアンケート方式の調査結果から人々のレジャー観には「休養」、「遊楽」、「創造」の3つの意味づけが存在し、レジャーは明らかに複数の意味づけで捉えられていることが明らかとなった。このことから、研究仮説として示したレジャーの3つの意味の存在は確認された。さらに、個人レベルでの分析から、多くの人が少なくとも2つ以上の意味づけを行っていることがわかり、意味の重層性という特性も検証された。また、レジャー観は属性的条件による差の検定結果から、属性的差異の影響を受けにくく、安定していることがわかり、人々の本質的な価値観の1側面を現わす可能性も示唆された。

(1.4) 人々のレジャーの3つの意味づけに関する認識の強さに関しては、まず休養的意味づけがなされる傾向にあることが、レジャー観について選択される選択肢数を2つに限定した調査結果から明らかになった。このことは、レジャーの意味づけにおける価値が休養から遊楽、創造へと結びつく一定の方向性があることを示唆している。

(1.5) 個々の具体的なレジャー種目についての意味づけを2回にわたる調査を通じて調べた結果、ほぼ全てのレジャー種目において3つの意味づけはなされており、再び3つの意味の存在が確認された。さらに、レジャー種目は意味的側面から「休養型」、「休養的創造型」、「創造的遊楽型」、「創造型」の4つの型に分類することが出来た。

(2) 日常生活におけるレジャーの位置

3章ではレジャーを捉える第2の側面として行為特性に関する考察を行う前段階として、レジャーを人々の全生活に及ぶ幅広い概念と捉える本論の立脚点の妥当性を検証することを目的に、実際の人々の生活においてレジャーがどのような位置づけにあるかについて考察を行った。

2種類の調査結果を通じ、生活行為のレジャー性を行為理由から抽出するこ

と、生活時間におけるレジャーに費やされる時間を調べた。ここでの知見は以下のようにまとめられる。

(2.1) レジャーが人間の全生活行為にわたる幅広い概念であることは、日常生活行為における行為を行う理由を、「強制」、「習慣」、「意思」、「休養」、「遊楽」、「創造」の6指標の理由を用いて調べた結果、取り上げた具体的な25種目の生活行為全てにおいて、程度の差はあるものの休養、遊楽、創造に該当するレジャー的理由が存在することがわかった。

(2.2) 25種目の生活行為は理由の表れた数値の大きさから判断してレジャーの意味的に積極的なものから、「高レジャータイプ」、「中間タイプ」、「低レジャータイプ」に分類され、「高レジャータイプ」に属する種目数が14種目と半数以上となった。

(2.3) 生活時間に関する調査結果からは、カテゴリー化した40種目の生活行為の内、何らかのレジャー的理由で行われる行為は25行為にのぼることが明らかとなった。残りの15行為は、本調査ではレジャー的理由が行為理由として含まれるかについての検証を行っていないため、レジャーとして位置づけることはできないものの、レジャーとなり得る可能性は有していると考えられるため、ここではこれらの行為をレジャー性の低い行為（低レジャー行為）と位置づけた。

(2.4) 実際の一日の生活の中でレジャーに費やされる時間的割合を調べた結果、平日で28%、休日で38%がレジャーとみなされる幅広い行為に費やされていることがわかった。これは、睡眠を除く他のレジャー性の低い行為に費やされる時間と大差がなく、平日であっても平均して起きている時間の約半分はレジャーに使われていることになり、休日ではその割合はさらに増すものである。この結果は、時間的な側面においても、人々の生活においてレジャーが重要な位置を占めていることを明らかにした。

以上のように、人々の多くの生活行為はレジャー的理由をともなっていて行われ

ていると同時に、そうした行為が一日に占める時間的割合の多さが明らかとなった。レジャーは確かに人々の生活の中で多様に展開しており、重要な位置を占めている。そうしたレジャーが今後、より豊かに展開することの可能なレジャー環境の整備計画論を導くという本論の目的の意義はここでの考察を通じて十分に認められたと考える。

(3) レジャーの行為特性

4章ではレジャーの行為特性について、具体的なレジャー種目を用いて、それらの行為の行われ方について主に「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」という仮説的な4指標を用いて考察を行った。4章で明らかになった知見は以下のようにまとめられる。

(3.1) 意味構造を調べたと同様の40種目のレジャーは、設定した「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」等の指標について、それらのレジャーを実際に行っている人々を対象に調べ、対応した選択肢への回答傾向からそれぞれ複数の型に分類された。

(3.2) 頻度性では「反復型」、「単発型」、場所性では「近隣型」、「都心型」、「遠方型」、装置性では「簡便型」、「施設型」、「自然型」の各類型が得られ、交流性では「交流型」、「単独型」の各類型に属する具体的なレジャー種目が分類された。この場合、同類型に属するレジャー種目は、各指標の行為特性的に類似していると捉えられるものである。

(3.3) 3指標から得られた類型同士の組み合わせを考察し、場所性、装置性に着目した上位分類として、『親近型』、『地域活動型』、『都市文化型』、『自然享受型』、の4つの行為特性型が得られた。また、頻度性を考慮した下位分類として、親近型は『親近型I』と『親近型II』に分かれ、地域活動型は『地域活動型I』と『地域活動型II』に分けられた。

(3.4) 行為特性によってレジャーを類型化して捉えることが出来たことから、

第2の側面として、行為特性に着目することの妥当性は確認されたといえよう。また、ここで得られた親近型、地域活動型、都市文化型、自然享受型の4つの類型は、それぞれ全く独立して存在するというよりも、相互に重なりあう特性を有していることが各類型を決定づける指標との関連から明らかとなった。

(4) レジャー環境の物理的空間特性

5章ではレジャー環境の空間特性に関してその物理的特性の抽出を目的に、測定指標の設定を行い、49調査対象地について現地測定調査を行った。この考察を通じて明らかになったことおよび空間特性に関する6章での研究課題は以下のようにまとめられた。

(4.1) 実際の空間を対象に測定可能な物理量を用いることを条件とした空間特性指標の抽出を既往研究、予備調査結果を参考に行い、11の指標を得た。

(4.2) 上記11指標を用いた49空間特性現地調査の測定値の分析から4主成分が得られ、これら4主成分によってレジャー空間の空間特性が説明出来たことから、空間測定調査に用いた11指標の抽出の妥当性はほぼ確認された。なお4つの主成分は第1主成分が空間の「垂直方向の開放性」、第2主成分は「喧騒性」、第3主成分は「水平方向の開放性（閉鎖性）」、第4主成分は「水環境性」を表わしている。

(4.3) 主成分得点を用いた各調査地の類型化をクラスター分析で行った結果、4タイプが得られた。それらはその空間的特性から「広がりタイプ」、「囲みタイプ」、「覆いタイプ」「稠密タイプ」と呼ぶものとする。

(4.4) 新たに得られたレジャー空間の物理的特性タイプは従来の環境分類の枠組みとは異なる純粋に物理的な空間特性指標群から得られた類型である。このことにより、従来は同質に扱われてきた空間が物理的特性からはいくつかの類型に分かれることが明らかとなり、このレジャー空間の物理的特性による類型は、今後、多様性を特色とするレジャー環境計画を考える際の有効な1指標と

なることが期待される。

また、ここで得られた物理的特性にもとづく類型の中には「囲みタイプ」のように属するサンプル数が多いものもあるため、こうした点も考慮し、今回得られた空間類型と心理的空間特性から得られる類型間の関連分析の結果についても6章において考察を行うこととした。

(5) レジャー環境の心理的空間特性と空間類型

6章では5章で得られたレジャー環境の物理的空間特性に加えて、空間が人に与える印象を通じた心理的な評価構造を明かにすることで空間の心理的特性を捉えることを試みた。さらに、レジャー環境をその物理的、心理的空間特性の両方を合わせて考察し、空間類型を導いた。6章で明かになった知見は以下のようにまとめられる。

(5.1) 49ヶ所のレジャー空間の心理評価構造は、スライド写真を用いた心理評価実験結果の因子分析から抽出された3因子によって明らかになった。これらの因子はそれぞれ空間の「休養性」、「遊楽性」、「明快性」を表すものと考えられる。

(5.2) 心理評価の総合評価指標である「好き－嫌い」を目的変数に、他の評価指標を説明変数として行った重回帰分析結果から休養性、遊楽性因子への寄与が高い指標の説明力が高く、中でもおもしろさ、自然性、休まり、日常性を感じる空間は「好き」と評価されることが明らかになった。

(5.3) 心理評価3因子を目的変数に、印象に残った環境要素項目を説明変数として行った重回帰分析から、休養性因子には「建物群」、遊楽性因子には「人」、明快性因子には「空」が最も説明力が高いことが分かった。さらに、決定係数の値から、遊楽性因子は環境要素項目のみでは説明されない性格の因子と考えられた。

(5.4) 心理評価3因子を目的変数に、物理的空間測定指標を説明変数とした重

回帰分析結果でも心理評価を説明する一定の物理的空間特性の存在が確認され、心理評価実験上の環境要素項目を説明変数として行った分析結果と同様の傾向が見られた。

(5.5) 心理評価の総合評価指標を目的変数とし、空間測定指標を説明変数に行った重回帰分析結果から、「知覚空間面積」、「水空間」、「自然遮蔽長」が増加するほど好ましい空間と感じられることが分かった。

(5.6) レジャー空間は物理量、心理量において独自の空間特性を有するが、心理評価実験、環境要素項目、空間測定指標の3調査間の関連分析を行ったことでより詳細に空間の特性が把握できることが明らかとなった。このことより、計画論へのより実践的な応用を目指すために、レジャー空間の総合的な類型を物理量、心理量の両面から抽出することを試みた。

(5.7) 心理量によるクラスター分析結果と物理的空間特性類型のクロス分析から、レジャー空間の新たな6類型を抽出し、これらを心理的、物理的特徴を加味して「平常型レジャー空間」「開放的休養型レジャー空間」「包容的休養型レジャー空間」「点在的遊楽型レジャー空間」、「線状遊楽型レジャー空間」、「稠密遊楽型レジャー空間」と名付けた。

(6) レジャーをめぐる意味構造、行為特性、空間特性の関連構造

7章ではレジャーを捉える3側面である、意味構造、行為特性、空間特性の相互の関連構造を明らかにすることを目的として考察を行った。考察を通じて明らかになったことは以下のようにまとめられた。

(6.1) レジャーの意味構造と行為特性の関連構造については、具体的な40のレジャー種目について、それらのレジャーが属する4つの意味構造型と4つの行為特性型とのクロス分析を行った結果、2つ以上のレジャーが含まれる10組の組み合わせが出現した。これらの同じ組み合わせに属するレジャー種目は意味構造的にも行為特性的にも類似しているということであり、実際に行われる行

為について意味づけが同じ場合に起こる互換性の可能性、同じ行為特性行為の選択によって生ずる意味づけの多様性という相互関係が示唆された。

(6.2) レジャーの意味構造と行為特性が環境条件に影響されるかについて、つくば就業者と東京就業者間で比較考察を行った。その結果、人々の意識を基礎とした意味構造は安定的で環境条件の影響を受けず安定しているが、行為特性は装置性の高いレジャーにおいては環境条件の差異が影響を及ぼすことが明らかとなった。

(6.3) 24のレジャー空間をサンプルに22種目の可能行為についての指摘値を用いた主成分分析を行った結果、4主成分が得られ、それぞれ「自然享受性」、「都市文化性」、「親近活動性」、「地域活動性」を表す性格が行為に関する指標の負荷量から明らかになった。ここで得られた主成分の特性は3章においてアンケート調査を通じて導かれた行為特性類型結果と合致しており、行為特性類型の安定性と妥当性を検証した。

(6.4) レジャー空間が属する空間特性類型と行為特性の関連では、『平常型』、『包容的休養型』のレジャー空間は全ての行為類型に含まれる多くの行為が行われる可能性をもつ多様性の高い空間であるのに対して、『線状遊楽型』や『稠密遊楽型』のレジャー空間はレジャー種目数も少なく、限定的であることが明らかとなった。このように、各空間類型は行われる可能性のある行為において独自性をみせており、空間が存在することで行為が影響を受けるといった関係が明らかになった。

(6.5) 空間と行為の類型間では、『平常型』のレジャー空間には「親近型」のレジャーが、『開放的休養型』には「自然享受型」が、『包容的休養型』には「自然享受型」および「地域活動型」、『点在的遊楽型』には「地域活動型」、『線状遊楽型』ならびに『稠密遊楽型』には「都市文化型」のレジャーがそれぞれ行われる可能性が高い傾向がみられた。このように、特定の行為は特定の空間で行われる傾向が強いという関連構造が明らかとなった。

(6.6) レジャー空間をサンプルに行為主成分得点、物理的空間主成分得点、心理的因子得点の合計10指標を用いた主成分分析結果からは、4主成分が得られ、いずれの主成分においても行為特性の指標が1つずつ高い負荷量を示し、強く寄与している。こうした行為特性の指標に物理的、心理的空間特性指標が付随して全体としてレジャー環境における空間および行為の関連構造をつくり出していることがわかった。

(6.7) 空間特性と意味構造の関係は限定的ではあるが、特定の空間類型から一定の印象を人々は受けるという傾向が心理評価実験結果からみられ、『平常型』は休養の印象、『包容的休養型』、『開放的休養型』は休養、遊楽、創造の印象を、『点的遊楽型』、『線状遊楽型』は遊楽の印象、『稠密遊楽型』は遊楽、創造の印象を受けることがわかった。このことから空間が存在することが人の意識に及ぼす影響の存在が示されたといえよう。

(6.8) ここでの考察を通じて、レジャーを捉える意味、行為、空間の3側面は、空間を主体に考えると、それぞれが独立して存在するのではなく、互いに影響を及ぼしあう3角形の相互関連構造を有していると捉えられた。

8.2. レジャーの3側面における相互関連構造

レジャーをめぐる3側面がそれぞれにレジャーの特性を表わしていることはこれまでの考察から明かとなった。また、側面相互の関連についても意味と行為、行為と空間、空間と意味という関係において考察を行ってきた。ここでは、これまでの考察結果を踏まえ、本研究を通じて得られるレジャー環境整備計画に関する基礎的知見としてのレジャーをめぐる3側面間の関連構造を記するものとする。このために、まずレジャーの意味構造、行為特性、空間特性それぞれの特徴について述べることから始め、最後に相互関連構造について触れるものとする。

(1) レジャーの意味構造

レジャーの意味構造は、人々がレジャーをどのように認識しているかという

レジャー観を調べることから明らかとなり、研究仮説として提示した「休養」、「遊楽」、「創造」というレジャーの3つの意味づけは、人々の認識の中に明らかに存在した。また、個人レベルにおいて複数の意味づけが同時になされていることから、意味づけの重層性という特徴もみられた。こうした結果から、およそレジャーに込められる全ての意味づけは、意味が重層的に存在することで成立するレジャーの意味構造内において位置づけられるといえよう。

さらに、抽出されるレジャー観は、属性的な条件等による影響が少なく、一定の対象集団内において安定的であることから、人々の価値観を表わす1指標となる可能性が示唆された。

レジャーの3意味づけは、その価値における大小の差はないものの、「休養」への意味づけが他の意味づけより優先する傾向がみられ、緩やかに「休養」から「遊楽」、「創造」へと向かう価値の方向性がみられた。これに関しては、現実のレジャーを阻む経済的、時間的要因の影響もあると考えられることから必ずしも現段階では明らかとはいえない。

具体的なレジャー行為種目はその行為が行われる際の意味づけにもとづいて分類すると、「休養型」、「休養的遊楽型」、「創造的遊楽型」、「創造型」の4つに分けられた。

(2) レジャーの行為特性

本論ではレジャーを人間の全生活行為におよぶ幅広い概念として捉えることを研究の立脚点としてきたが、現実の日常生活行為の行為理由には多くの場合何らかのレジャー的理由が含まれており、行為のレジャー性が明らかとなった。また、時間的にみても一日の内、多くの時間が高いレジャー性を有する行為によって費やされていることも分かり、人間の生活の中でレジャーが重要な位置を占めていることが時間的側面からも明らかになった。

実際に行われている様々なレジャー行為は、その「頻度性」、「場所性」、「装置性」、「交流性」という行為の特性を表す4指標によっていくつかのタイプに分かれた。さらに、行為の特性を直接的に表わす「場所性」、「装置性」の2指標に着目した分析の結果、「親近型」、「地域活動型」、「都市文化型」、「自然享受型」の4つにレジャー行為は類型化されることが分かり、行為特性的に類似

性のみられるレジャー行為種目が得られた。

また、「親近型」と「地域活動型」に関しては、行為特性の頻度性に着目した「親近型I」、「親近型II」、「地域活動型I」「地域活動型II」の下位分類が得られた。このように、レジャーは意味構造のみでなく、その行為特性にもとづいても類型化されることが分かり、複数側面で捉えることの妥当性が示された。

(3) レジャー環境の空間特性

レジャー環境は、レジャーを行う場として多様な環境が対象となるが、本論においては現実の環境の1部分を同一基準で取り出してきたレジャー空間を考察の対象とし、その空間特性の把握を試みた。ここではレジャーがその意味構造および行為特性によって類型化されたことを受け、レジャー空間も同様に類型化して捉えることが可能であるとし、現実の存在する空間が有している物理的な特性と人々の印象にもとづく心理評価の2方面からの考察を行った。

抽出した物理的な空間の状況を表す11指標を用いて49調査地で現地測定調査を行った結果、空間の水平方向および垂直方向の開放性あるいは閉鎖性の特性から、対象空間は「広がりタイプ」、「囲みタイプ」、「覆いタイプ」、「稠密タイプ」の4つの空間タイプに分類された。

空間に対する人々の心理評価構造では、「休養性」、「遊楽性」、「明快性」という3因子が抽出され、これら3因子によってほぼ説明されることが明らかとなった。抽出された3因子の内「休養性」、「遊楽性」はレジャーの3つの意味づけの2つまでに対応するものであり、空間の心理評価にはその対象空間のもつレジャー性が大きく影響を及ぼすことが明らかとなった。

上述の物理的特性と心理的特性の両特性から考察を行うことにより、レジャー空間は『平常型』、『開放的休養型』、『包容的休養型』、『点的遊楽型』、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』の6つに類型化された。

(4) 各側面間の関連構造

レジャーを捉える3側面間の相互関連構造については、意味構造と行為特性、行為特性と空間特性、空間特性と意味的印象の間で考察を行った。

意味構造と行為特性の間には、具体的なレジャー種目がそれぞれ属する意味

構造型と行為特性型のクロス分析を行うことにより、10組の組み合わせが出現した。同じ組に属するレジヤ種目は、意味的にも行為特性的にも類似しており、ある一定の意味をレジヤによって得ようとする場合に、行う人によって行為が入れ替わることもあり得るといふ行為の互換性が示された。その一方で、逆の見方をすれば、同一特性を有する行為であってもその選択のされ方によっては意味づけの多様性が生じる可能性も示された。

行為特性と空間特性の間では、レジヤ空間において行為可能と認識されるレジヤ種目について各類型間で検討した結果、『平常型』、『包容的休養型』のレジヤ空間は全ての行為類型に含まれる多くの行為が行われる可能性をもつ多様性の高い空間であるのに対して、『線状遊楽型』や『稠密遊楽型』のレジヤ空間はレジヤ種目数も少なく、限定的であることが明らかとなった。このように、各空間類型は行われる可能性のある行為において独自性をみせており、空間が存在することで選択される行為が影響を受けるという関係が示唆された。

また、行為特性に着目すると、「親近型」のレジヤには『平常型』、『包容的休養型』のレジヤ空間、「地域活動型」には『平常型』、『包容的休養型』、『都市文化型』には『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』、「自然享受型」には『開放的休養型』、といった行為の可能性からみたレジヤ空間類型の傾向がみられた。

空間特性と意味構造の関係は本研究においては限定的であるが、『平常型』のように休養的印象を与える空間や、『包容的休養型』、『開放的休養型』のように3つの意味的印象を与える場合、『点的遊楽型』、『線状遊楽型』のように遊樂的印象を与えるというように、特定の空間類型から一定的印象を人々は受けるという印象の傾向が心理評価実験結果からみられ、空間が人の意識に及ぼす影響の存在は明らかと考える。

以上から、意味構造と行為特性の間に存在する意味づけが同じ場合の行為の互換性、同特性行為の選択による意味づけの多様性、行為特性と空間特性の間の空間における可能行為の種類性、行為による空間の選択性といった相互関係がみられることがわかる。こうした関係をまとめると、レジヤをめぐる意味構造、行為特性、空間特性の関連構造は、意味から行為、行為から空間という

比較的強い影響の方向性がみられるものの、レジヤ環境整備の視点からみれば空間から意味あるいは行為への働きかけが行われる余地は充分に残っており、意味、行為、空間は3角形の構造によって捉えられると考えられる。つまり、一般的には行う人のレジヤに対する意味づけによって行為が選択され、選択された行為が可能な空間において展開すると思われるが、空間の存在自体が人々の意識に及ぼす影響や、空間によって行為の可能性が導かれることから、これら3側面は大なり小なり相互に影響を及ぼすという相互関連構造を示すと捉えることが妥当と考え、それらは意味と行為の『互換性』、行為と空間の『規定性』、空間と意味の『触発性』という特徴を有しているとみられた。

図8-1は本研究で捉えたレジヤとレジヤ環境をめぐる諸事象の関連を図式的に示したものである。これは、今後の研究の展開さらにはレジヤ環境整備の計画に向けての理論フレームと位置づけられる。

本論で扱っているレジヤ空間は、レジヤが人々の全生活範囲におよぶ多様な行為であると認識することから導かれている。これは言い換えれば生活空間をそのレジヤ性にもとづいて分析を行うということでもあり、ここで得られた6空間類型は生活空間のレジヤ性にもとづいて抽出されたと考えることが可能である。先に述べたような空間を頂点とするレジヤに関する相互関連構造がみられたことにより、レジヤ環境の整備を行うことで行為や意味への影響が生じるといえ、レジヤ環境整備計画に関する基礎的知見としてレジヤ性にもとづく生活環境整備計画論が展開される可能性は示されたと考えるものである。

8.3 研究の課題と展望

研究のまとめの最後として、今後の研究の課題と展望について以下に記すものとする。

(1) レジヤの意味構造に関する考察から、レジヤ観というものが人々の生活全般に関わる価値観の1側面を示すことが示唆された。人々の価値観が多様となっている現代において、レジヤ観を1つの価値観の表われと考えると、生活のあらゆる行為は休養、遊樂、創造の意味づけで構成される意味構造上に位置づけられることとなる。当然ながら行為によって、その位置づけは異なる

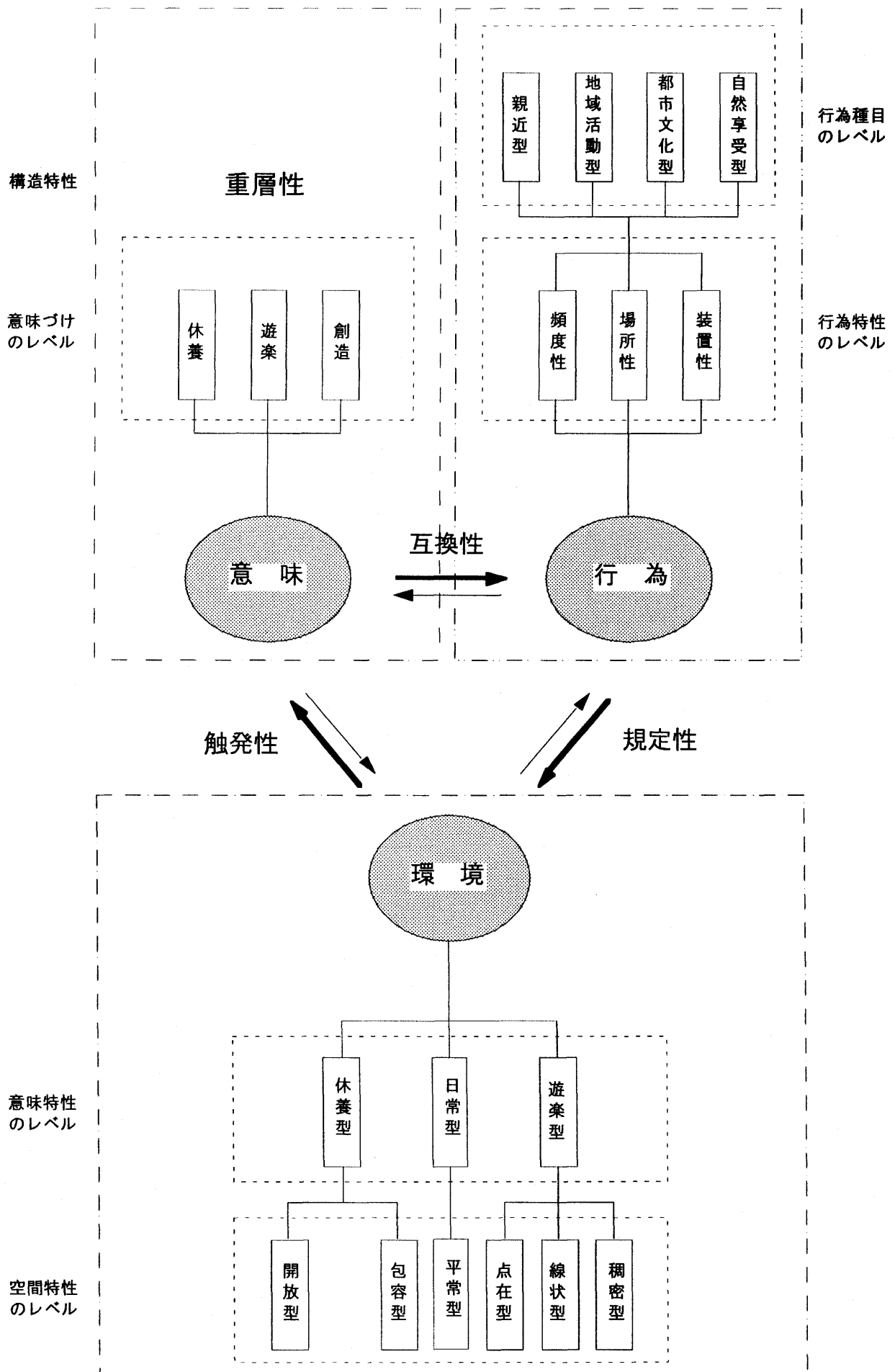


図8-1 レジャーとレジャー環境の関連図式

ものであるが、意味づけにおける価値の方向性が休養から遊樂あるいは創造に向かうものとするれば、遊樂的、創造的意味づけの行われる行為が生活上で多く展開すればするほど、レジャー性の高い充実した生活が送れるという図式が成り立つものであろう。今後、こうした図式の存在を人々の意識を通じて明らかにしていく必要があると考える。

(2) 本研究は複数側面におけるレジャー行為あるいはレジャー空間の類型化を行い、類型としてまとめて捉えることから、レジャー環境整備計画に関する基礎的な知見を導くことを試みてきた。この考察過程において用いている指標が必ずしもレジャーの意味、行為、空間といった特性を完全に網羅しているものではない。また、類型化の枠組みから外れるレジャーやレジャー空間は当然出現しており、レジャーをめぐる様々な要因や類型化の枠組みから外れるものを全体的な整備計画論上にどのように位置づけていくかについて検討を行うことは今後の大きな課題といえよう。

また、レジャーを捉える3側面間の関連構造に関しても同様で、本研究を通じて示唆された側面相互の特性の存在についてについて、より明確な検討を加える必要もある。

(3) 本研究ではレジャー環境を構成する部分的な空間を研究対象として空間特性に関する研究を行ってきたが、研究の次の段階として実際のレジャー環境がどのようにレジャー空間によって構成されているかを明らかにすることで、より実現性のある環境整備計画論に近づくことが出来ると考えている。

補論 A レジャー環境整備計画への試論

補論A レジャー環境整備計画への試論

ここでは、これまでのレジャーをめぐる3側面およびその相互関連構造についての考察結果から導かれたレジャー環境整備計画に関する基礎的な知見をふまえ、レジャー環境整備計画に関する試論の展開を試みる。

a.1 レジャー空間類型の特徴

ここでは、レジャー環境整備計画に関する試論を展開する前段階として、抽出された6つの空間類型に着目し、これらの空間類型が物理的にどのような特徴を有しているか、さらに意味構造的に、行為特性的にどのような特徴を持つものであるかを、主に他の類型との関係を加味しながら述べることとする。

各空間類型毎の物理指標、意味指標、行為特性類型との関係をそれぞれ図a-1～9、図a-10、図a-11に示す。

(1) 平常型レジャー空間

『平常型』のレジャー空間の物理的特性は、知覚空間面積が小さく、周囲は開放長が短く、自然遮蔽長が人工遮蔽長を上回る点にある。ここには住宅地区や別荘地区に属する空間が多く含まれていることから、家屋等の建物や樹木、生け垣等の自然要素によって小さく囲まれている空間であることがわかる。建物レジャー用途は平均を上回っているが、これは住宅をその内部で様々なレジャーを行う可能性がある空間として捉えていることに起因すると思われる。

次に、意味づけの側面で見るとほぼ同程度の休養的、創造的印象を与える空間であるが、遊樂的印象には乏しいことがわかる。遊樂的印象がマイナスになるのはこの型のみであり、遊樂に結びつく印象を与えにくい空間である。また、休養的、創造的印象の値も決して高くはなく、他の類型と比較して空間から人に与える印象としてのレジャーの意味性にはやや乏しいといえよう。

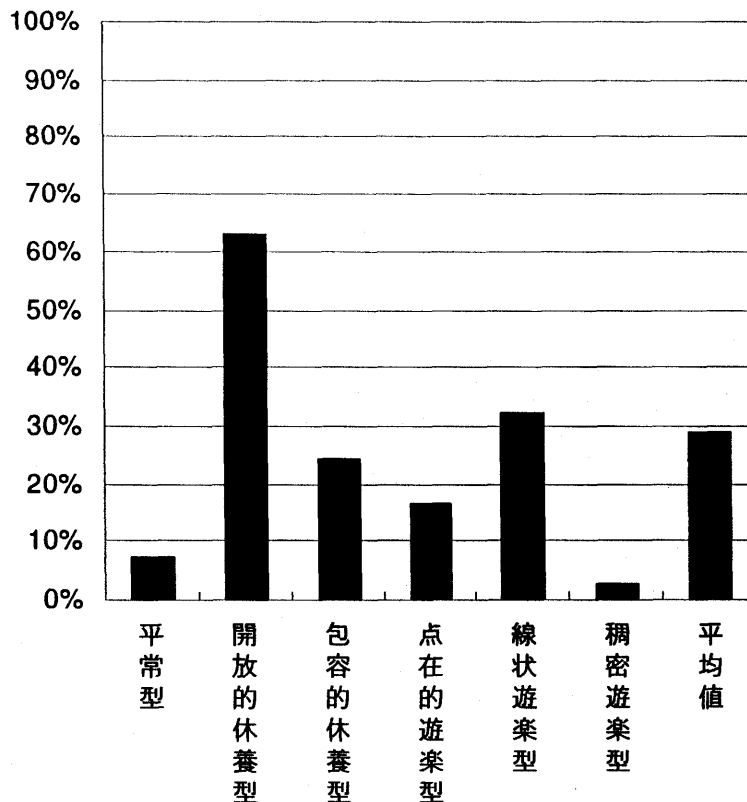
行為特性的には「都市文化型」を除く、「親近型」、「地域活動型」、「自然享受型」の行為が行われる可能性が比較的高い傾向がみられる。中でも「親近型」は6空間類型中で最も高い値を示しており、テレビ鑑賞、料理・菓子作り、読書の値は最高値で、いずれも室内で行われるレジャーで、住宅地区から取り出した空間が平常型レジャー空間にはある。このことから、住宅がこのレジャー

空間タイプに多く含まれるのは妥当な結果といえよう。

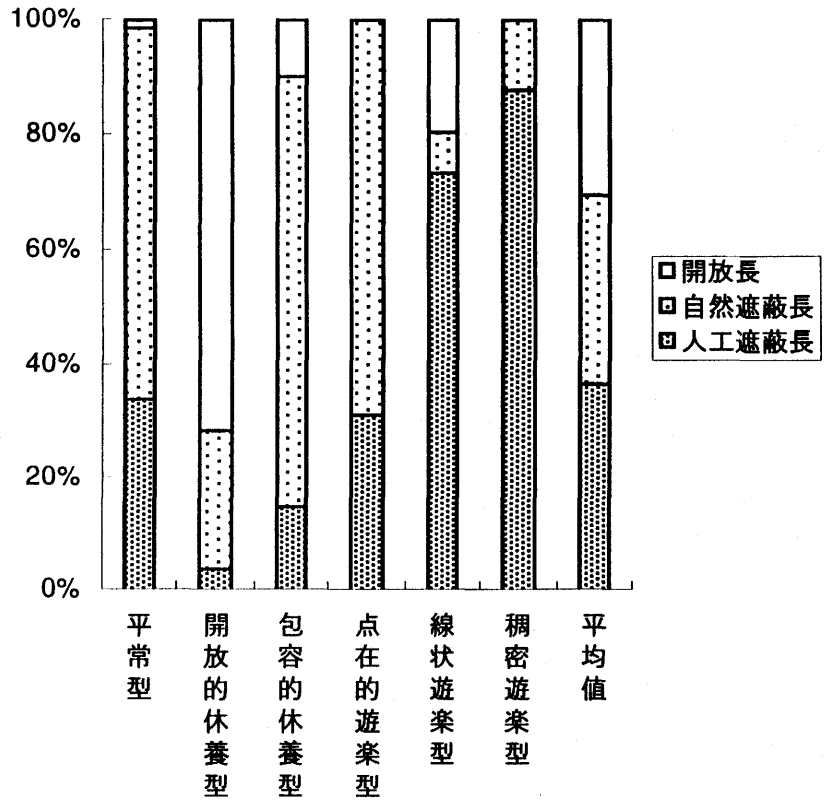
以上をまとめると『平常型』のレジャー空間は、住宅地区や別荘地区によくみられ、建物や樹木等によって囲まれており、遊樂的な印象には乏しいものの、休養的、創作的印象は受ける空間である。また、可能行為の幅は広いが特に「親近型」のレジャーが行われやすいことがわかる。

(2) 開放的休養型レジャー空間

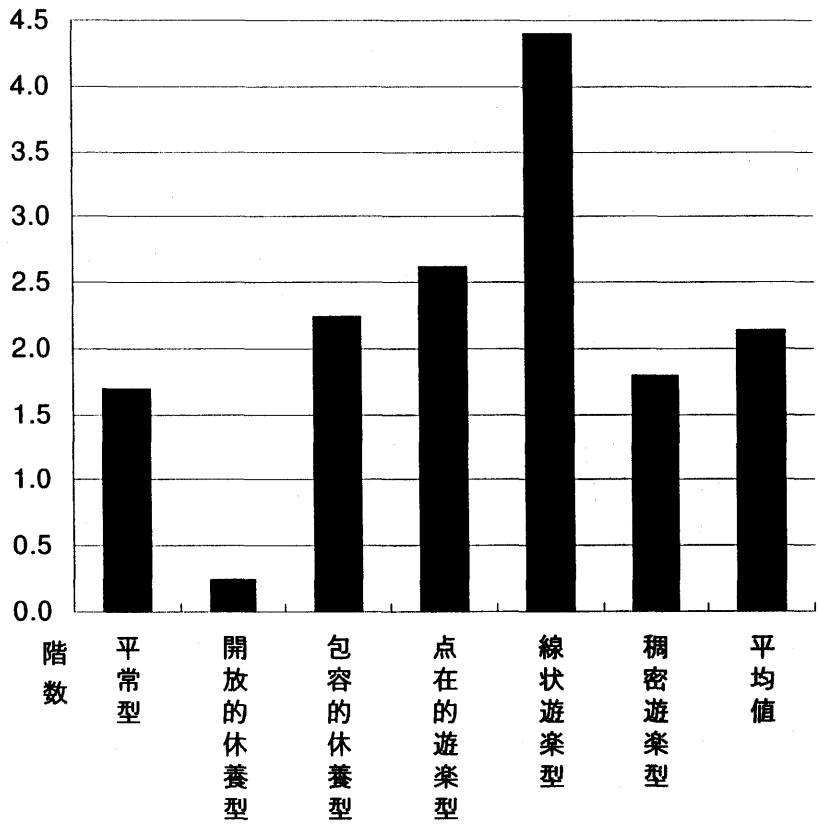
『開放的休養型』の物理的特徴では知覚空間面積が他の類型と比べて圧倒的に大きい点が先ず挙げられ、開放長が長く、続いて自然遮蔽長となり、人工遮蔽長は極めて短く、6類型の中では最小値である。これらは農村地区や自然地区によくみられる空間で、視界を遮るものが少なく、遮蔽されている場合でも樹木等の自然的要素による場合がほとんどで、建物等はほとんど存在しない。また、建物平均階数、建物レジャー用途、音、環境構成物、屋外歩行整備空間、人間密度の指標の値がいずれも極めて低く、人工的な要素が少ない自然的な空



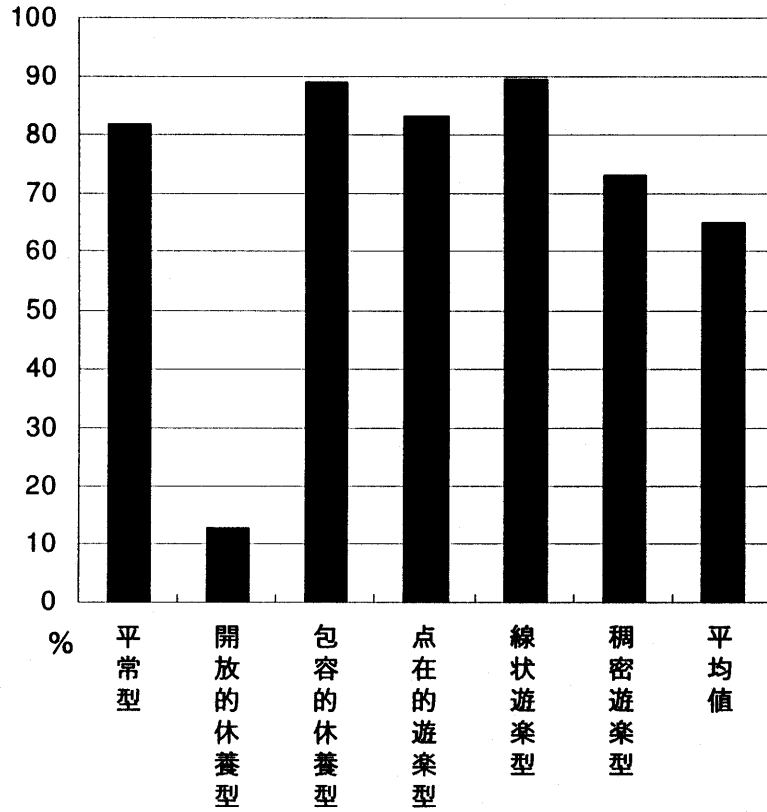
図a-1 空間類型の知覚空間面積



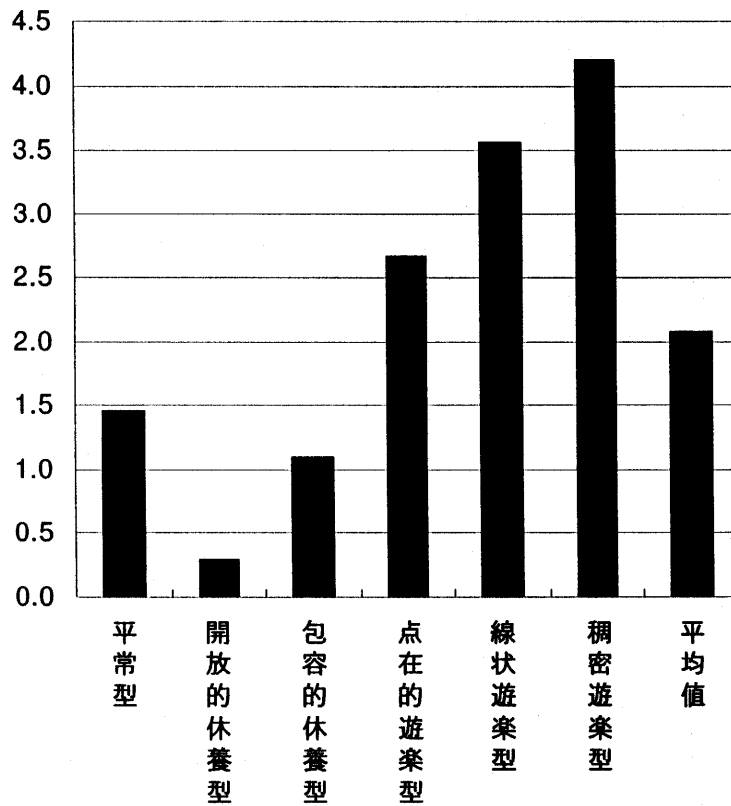
図a-2 空間類型の遮蔽長・開放長



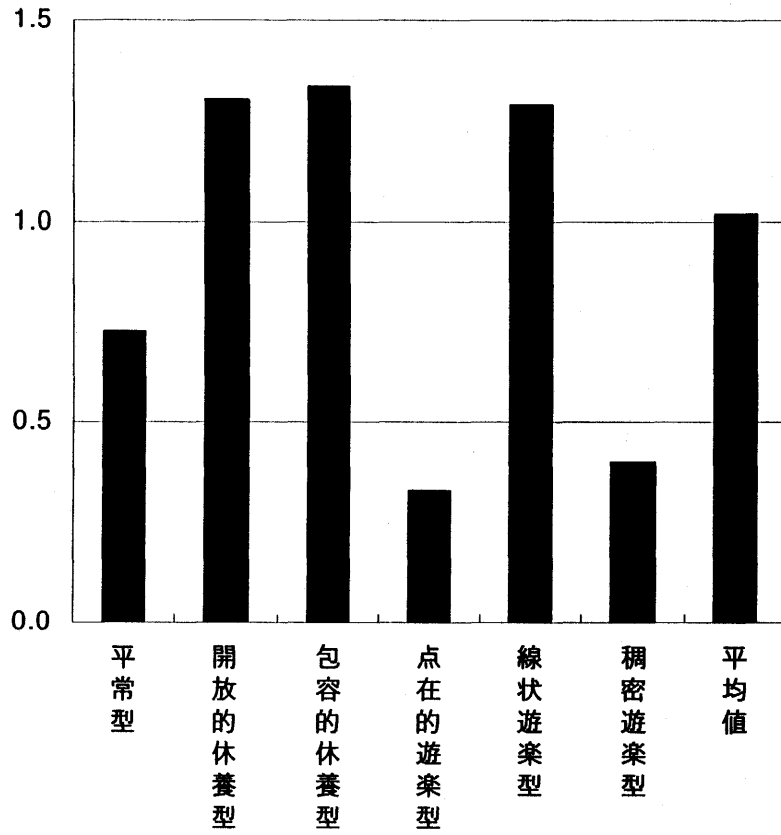
図a-3 空間類型の建物平均階数



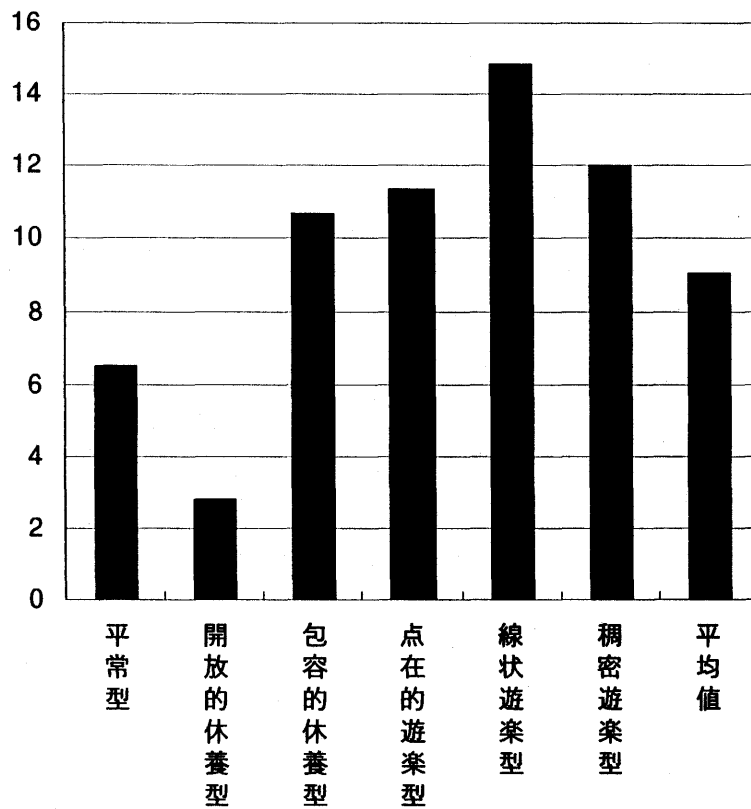
図a-4 空間類型の建物レジャー用途率



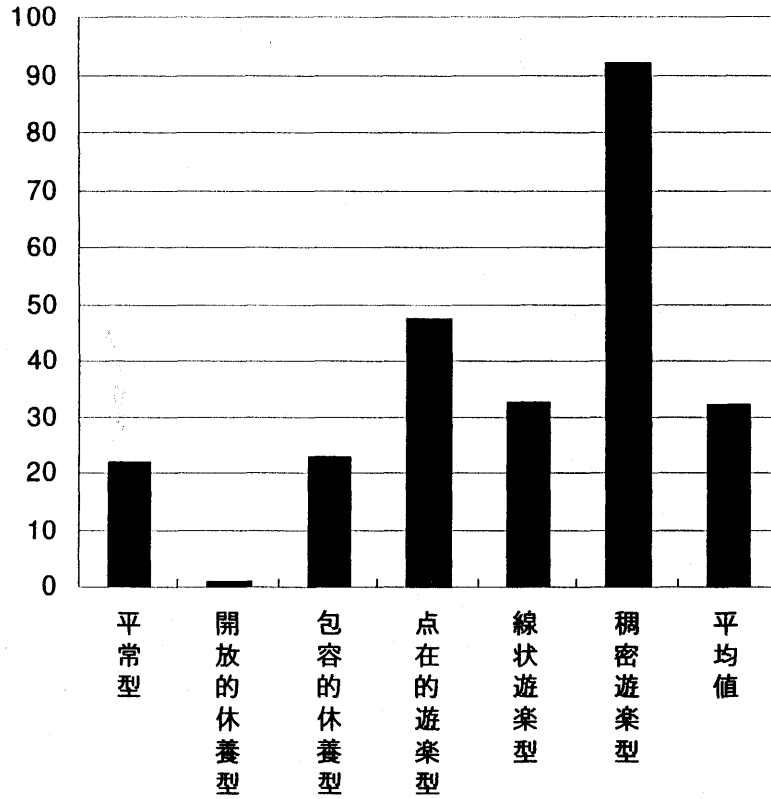
図a-5 空間類型の音の種類



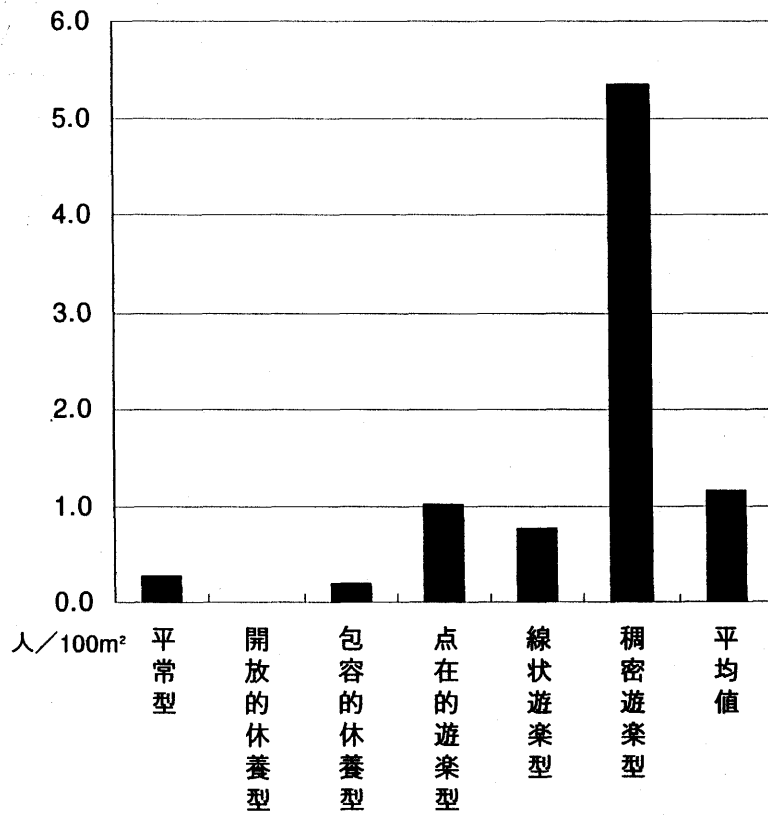
図a-6 空間類型の水のレベル



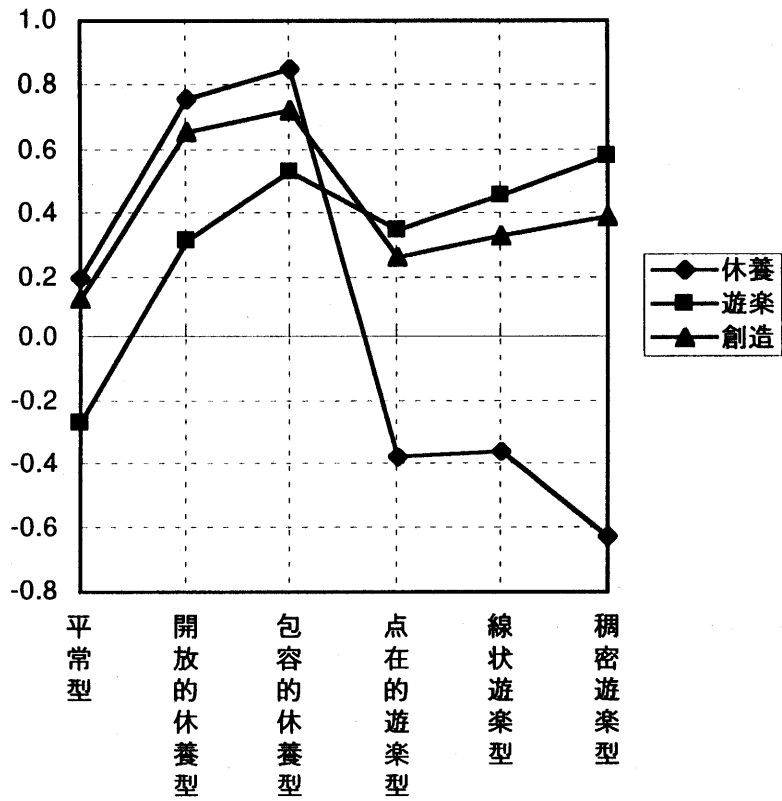
図a-7 空間類型の環境構成物



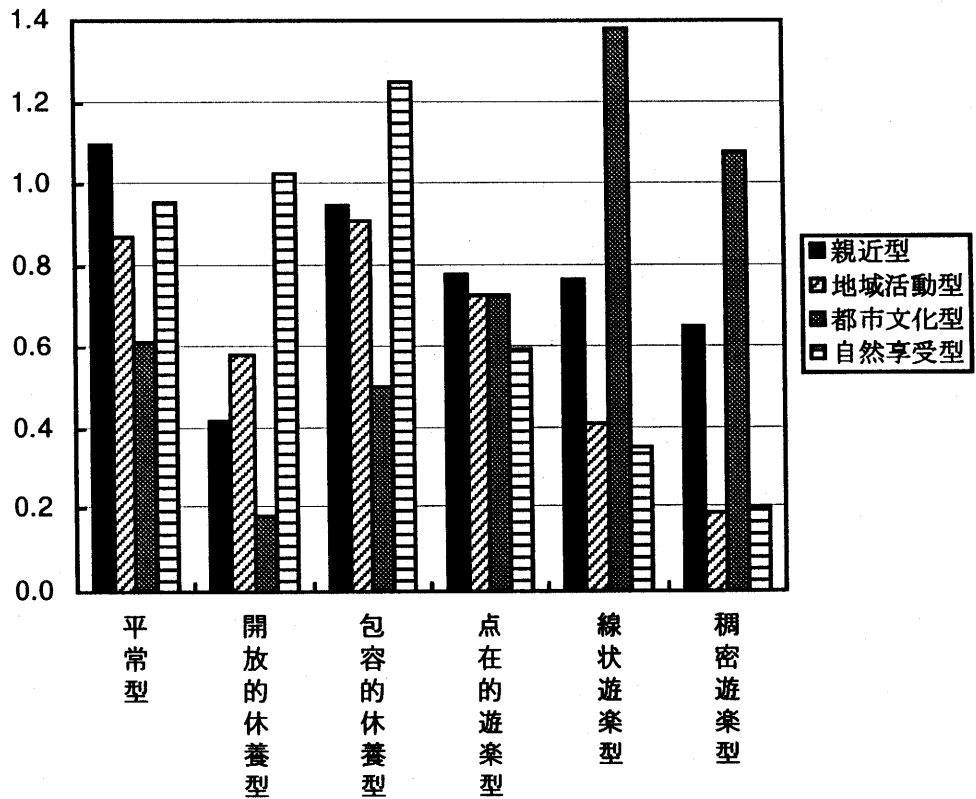
図a-8 空間類型の屋外歩行整備空間率



図a-9 空間類型の人間密度



図a-10 空間類型の意味構造



図a-11 空間類型の行為特性

間であることがわかる。

意味構造的には休養的印象が『包容的休養型』に次いで強く、遊樂的印象は他の類型と比較してやや低い。創造的印象は値は休養的印象に比べると低いものの『包容的休養型』に次いで強くなっている。このことから、特に休養的、創造的印象を与える空間であるが遊樂的な印象にはやや乏しい。

行為特性的には、「自然享受型」のレジャーが行われる可能性が最も高くなっており、特に釣り、ドライブは最高値である。他の行為特性型に属するレジャーの可能性は高くなく、「親近型」、「都市文化型」では最低値となっている。これは、料理・菓子作りのように室内で行われたり、ショッピングや演劇・映画鑑賞のように施設を必要とするレジャーが建物や人工的要素の少ない『開放的休養型』では行われにくいことを示しており、逆にドライブ、サイクリング、森林浴等の自然的状況の影響を受けるレジャーは行われやすい。

『開放的休養空間』は、農村地区や自然地区等によくみられる空間で、開放性が非常に高く、視線を遮蔽する人工的要素が極めて少ない自然性の高い空間である。空間的印象では休養的印象と創造的印象が強いが、遊樂的印象には乏しく、おもしろみにはやや欠けるものの落ちついた雰囲気的空間である。行為特性的には多様なレジャーが行えるというよりは、自然的条件を必要とするレジャーに適した空間である。

(3) 包容的休養型レジャー空間

『包容的休養型』は知覚空間面積は平均的であるが、自然遮蔽長が最も高いという物理的特色を有し、人工遮蔽長は開放長をわずかに上回っている。ここには、公園、別荘地区、休養文化地区にみられる空間が属しており、樹木、森等の自然的要素で視界は主に遮られ、建物が希に点在する空間である。また、水に関する指標の値が最高値となっているが、これは親水性のある公園や噴水などが存在することによる。

空間の意味構造的印象では休養的、創造的印象が強くいずれも6類型間で最も高い。遊樂的印象も比較的高く、『稠密遊樂型』に次いでいる。『開放的休養型』とよく似た傾向を示しているが、遊樂的印象が高い点が異なり、全体として3つの意味づけについての印象の差が少なくバランスが最もとれている空間

といえよう。

行為特性的には「地域活動型」、「自然享受型」で最高値を示している他、「親近型」でも2番目「に高く、唯一値が低いのが「都市文化型」である。レジャー種目でみると庭いじり、バレーボール、美術創作、テニス、サイクリング、別荘滞在、森林浴、ドライブが最高値である。このように、非常に多様なレジャーを行うことが可能な空間であるが、ショッピングや演劇・映画鑑賞などの都市文化型のレジャーには対応していない。また、『開放的休養型』と異なる点として「親近型」のレジャーが行われることが挙げられるが、これは別荘地区や休養文化地区にみられる何らかの建物が存在することで親近型のレジャーへの可能性が広がることを示している。

『包容的休養型』のレジャー空間は、公園、別荘地区、休養文化地区にみられるが、樹木、林、森といった自然的要素によって囲まれ、わずかに建物が点在する空間で、時として水が空間要素として用いられている。印象的には休まる、豊かなといった言葉で表現される休養的、創造的印象が強いものの、おもしろさである遊樂的印象も有しており、いずれの意味づけもみられるという点で最も包括的なレジャー空間と考えられる。行為特性的には多様なレジャーが行える空間であり、意味的側面と同様の傾向を示している。

(4) 点在了遊樂型レジャー空間

『点在了遊樂型』は物理的には開放長が全くみられないという点が最も特徴的であり、視界が完全に遮蔽される閉じた空間である。この開放長がみられないという傾向は『稠密遊樂型』においてもみられる傾向であるが、『点在了遊樂型』では自然遮蔽長が人工遮蔽長を大きく上回っている。ここにはテーマパークや公園の空間が属しているが、点在する建物の間が植栽等によって埋められている場合が多い。

印象に関しては、休養的印象はマイナスの値で、むしろ疲れるといった印象に近いが、遊樂的、創造的印象はみられ、遊樂的印象は『開放的休養型』とほぼ同様の値である。休養的印象がみられないという傾向は、『線状遊樂型』、『稠密遊樂型』でも同様で、これらのレジャー空間は遊樂的印象が突出しており、これまでにみてきた『平常型』、『開放的休養型』、『包容的休養型』がはず

れも遊樂的印象が低くなる傾向とは対照的である。

行為特性的には「親近型」が比較的高い値を示しているが、他の行為特性型についての際立った特徴はみられず平均的である。これらの空間は施設が点在していることから、各施設に対応するレジジャーは行えると判断される点によると思われる。これは例えばこのタイプに属する公園の空間には体育館が含まれており、そこでは水泳、バレーボール等が行われると判断できる。また、この型に属するサンプル数が3と少ないことも特徴の出にくい要因で、この点に関しては再検討の余地を残している。

『点在的遊樂型』のレジジャー空間は公園やテーマパークにみられ、点在する建物や施設の間を樹木等が埋めており、視線が広がることのない閉じた空間である。印象としてはおもしろいという遊樂的印象が比較的高く、豊かなという創造的印象もみられるが、休まるという休養的印象はみられず、他の類型と相対的に比べると意味づけの面でのレジジャー性は弱い空間である。行為特性的には特徴が捉えにくく、点在する施設に個々に対応するレジジャーが行われる傾向である。

(5) 線状遊樂型レジジャー空間

『線状遊樂型』の知覚空間面積は平均的であるが、人工遮蔽長が最も高く、次いで開放長となり、自然遮蔽長は『稠密遊樂型』に次いで短い。ここには、商業地区、テーマパーク等の空間が含まれ、建物や建物群によって視線が遮断されるが、道路に沿って線状に建物が建てられている場合が多いため、道路の延長上に開放長が出現している。こうした空間では街路樹として樹が植えられている程度で、まとまった自然的要素は非常に少ないことから、自然遮蔽長が短くなる。また、建物平均階数、建物レジジャー用途率、環境構成物がそれぞれ最高値を示しており、高い建物に囲まれ、人工的要素の多いことがわかる。建物レジジャー用途率の高さは、道沿いの建物の多くで1階部分が店舗になっていることや、テーマパーク等は全ての建物がレジジャー用途となることに起因している。

印象は、『点在的遊樂型』、『稠密遊樂型』と同様に遊樂的印象が突出し、次いで創造的印象となる。休養的印象は『点在的遊樂型』、『稠密遊樂型』と同様

にマイナスである。

行為特性的には「都市文化型」が最高値となっており、種目的にはショッピング、映画・演劇鑑賞、美術鑑賞が最高値で、こうした空間において都市的施設を必要とするレジャーが行われやすい事を示している。一方、自然的要素が少ないことから、「自然享受型」のレジャーは行われにくい。

『線状遊楽型』は商業地区やテーマパークにみられる空間で、道路や園路沿いに背の高い建物が立ち並び、1階部分は店舗などのレジャー用途で占められ、ショッピング等の都市文化型レジャーが行われる空間である。また、印象的にはおもしろいという遊楽的印象が強いが、休まるといった休養的印象はなく、むしろ疲れる印象で受け止められている。

(6) 稠密遊楽型レジャー空間

『稠密遊楽型』は知覚空間面積が極端に小さいという特徴を有しており、その値は平均値の約1/10である。そうした極めて強く囲われた空間において、その周囲には開放長はみられず、人工遮蔽長が自然遮蔽長を大きく上回っている。この開放長がみられないというのは『点的遊楽型』と同様の傾向である。また、自然遮蔽長は6類型中最小値である。この空間タイプは、商業地区、テーマパークにみられる空間だが、建物、施設が高い密度で建てられており、樹木等の自然的要素で視線が遮蔽されることは希である。また、音、屋外歩行整備空間、人間密度において最高値を示しており、賑やかで、人が歩くために整備された空間が多くあることがうかがえる。

印象としては最も遊楽的印象が高く、創造的印象が次いでいる。休養的印象がマイナス方向に高く、疲れるという印象を受ける点に特徴があり、創造的印象もみられるものの、6空間類型中で最もおもしろいといった遊楽的印象に突出する空間である。

行為特性的には『線状遊楽型』と同様に「都市文化型」レジャーが行われる可能性が高いが、特に行われやすい行為の種目はショッピングと映画・演劇鑑賞と『線状遊楽型』よりは少ない。他の行為特性型「地域活動型」、「自然享受型」では最も低い値である。このことから、『稠密遊楽型』の空間は「都市文化型」という特定のレジャーに対応した空間であることがよくわかる。

『稠密遊楽型』は商業地区、テーマパークに多くみられる空間で、極端に囲まれており、その周囲も高密度な建物等の人工的要素が主となっている。非常に賑わいがあり、歩行者のために整備された空間に人があふれている。意味的にはおもしろさを表す遊楽的印象が突出し、行為特性的にもショッピング等の都市文化型レジャーが行われる可能性の突出する空間であることがわかった。

以上、6空間類型毎の意味構造的、行為特性的、物理的特徴をみてきたが、意味構造的に興味深い傾向として創造的印象がマイナスの類型はみられなかったことがあげられる。創造的印象は『平常型』、『開放的遊楽型』、『包容的休養型』においては休養的印象と同調するが、『点在的遊楽型』、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』では遊楽的印象に同調する傾向を示している(図10)。これは創造性を表す「豊かなー貧しい」という印象が自然的要素にも人工的要素にも反応することを示しており、豊かさは2面性を有していることがわかる。

全体を総括すると、意味的にも多様な意味づけを有し多様な行為が可能なレジャー空間のグループとして『開放的休養型』と『包容的休養型』が近い関係にあることがわかる。また、遊楽的印象が突出し、行為的には特定のレジャーに対応するレジャー空間のグループとして『線状遊楽型』と『稠密遊楽型』が近い関係にある。『平常型』や『点在的遊楽型』に関しては際立った特徴はみられず、いずれもやや休養的、やや遊楽的といった位置づけといえよう。

a.2 レジャー環境整備計画の課題

レジャー環境はこれまでにみてきたような異なる特色を持つレジャー空間の組み合わせによって構成されるものと考えられる。その場合に、空間構成のされ方の度合により、ここで得られた6空間類型のいずれかがレジャー環境の主要な構成要素として出現するものと推測される。また一方で、本研究の調査地内でも類型化の枠からは外れるレジャー空間がみられたように、独自の特色を有するレジャー環境も当然ながら存在するものである。こうした個性的なレジャー環境は、他のレジャー環境にはない魅力を有しているものであるが、それゆえに創造することも容易ではなく、その数が多くなるとも考えられない。

レジャー環境が生活に関わる環境全般で展開するものと考えた場合には、こ

うした特化したレジャー環境に焦点を当てるよりは、類型化という方法によって抽出された6レジャー空間類型を活かしつつ、レジャー環境の整備計画についての試論を展開したいと考える。

先に、レジャー環境はレジャー空間の組み合わせから構成されると述べたが、空間がどのように構成されるかということは、個々のレジャー環境が持つ機能的側面や立地等を考慮した上で決められなければならない。ここにはいくつかの考え方があると思われるが、大きく分けて意味的な側面からのアプローチと、行為的側面からのアプローチが考えられよう。これは、レジャーをめぐる意味、行為、空間の3側面を、互いに影響を及ぼすという3角構造で捉えることに起因しており、環境整備を行うことで空間から意味、行為への働きかけが生ずるという立場に立つものである。

まず、意味的な働きかけに着目して考えると、休養性を重視するレジャー環境を計画する場合には、『開放的休養型』、『包容的休養型』のいずれかを主要な構成要素として計画されることが望ましく、逆に遊楽性を中心とする環境形成をはかるのであれば、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』を主に構成することが望ましい。

行為的な側面に着目すれば、「親近型」および「地域活動型」のレジャーを行える環境の計画をする場合には、『平常型』、『包容的休養型』のいずれかが主要な構成要素となることが望ましく、「地域活動型」のレジャーを考えた場合には、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』が主となることが望ましい。また、「自然享受型」のレジャーに対しては『平常型』、『開放的休養型』、『包容的休養型』の空間が主要な構成要素となることが望まれるであろう。

上述したような目的に沿った場合には、主要となるべき空間類型を中心に、他の特性を持つレジャー空間を組み合わせることで個々のレジャー環境は構成されるものといえよう。もちろん、単一の空間類型によって構成されるレジャー環境も存在するものであろうが、単一の場合には行為や印象が限定的になりやすいことを考えれば、一般的に日常生活に密着した環境においては、多様な空間が混在してレジャー環境が創出される方が魅力的であると考えられる。

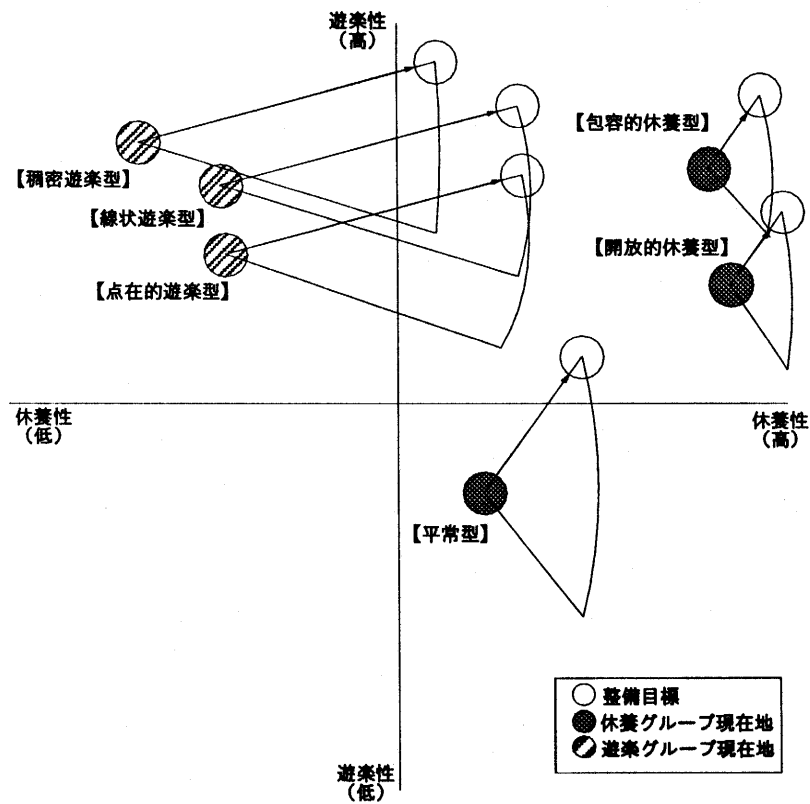
理想的には、ここで得られたレジャー空間の6類型がより豊かなレジャー環境整備の空間要素として機能するためには現在の位置づけのままでは不十分で

と考える。今ある特色を活かしつつ、欠けているレジャーに関する要素を付加し、レジャー性の幅を広げることが望まれるであろう。

このための基本的な要件として、レジャー空間が図12に示すように休養性、遊楽性を有した次元を目指すことが1つの目標となる。つまり、『平常型』のレジャー空間は、現時点で最も包括的なレジャー空間とみなされる『包容的休養型』に向かう方向で第1象限に位置することを目指すこととなり、休養性、遊楽性両面の創出が望まれる。

『点状的遊楽型』、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』の3類型も休養性が正の位置に向かう必要がある。

さらに、レジャーの空間類型は、主として休養性に対応した『平常型』、『開放的休養型』、『包容的休養型』の「休養グループ」と、主として遊楽性に対応する『点状的遊楽型』、『線状遊楽型』、『稠密遊楽型』の「遊楽グループ」に分かれると考えられる。休養グループは現在の特色をさらに強調するために、休養性を増し、遊楽性を付加することが望まれるし、遊楽グループは休養性を付



図a-12 レジャー空間類型の整備目標

加することは必須であるが、その特色を強めるためには遊楽性も高める必要があるであろう。もっとも、整備目標の位置づけは図にあるように幅があるもので、その中のいずれかの地点を目指して個々のレジャー空間が改変されていくことが奨励されるのである。

a.3 レジャー環境整備計画の展望

前節までは空間類型毎にその物理的特性、意味的側面、行為特性について述べてきたが、ここで扱っているレジャー空間は一定の広がりを持つ実際のレジャー環境を構成する空間の一部分を取り出してきたものである。対象としたレジャー空間は一帯の環境を最もよく表している部分を抽出する事を原則に行ったものであるが、実際のレジャー環境は、ここで抽出されたようなレジャー空間の特性を主要な特性としながら、他の空間特性を合わせ持つて成立していると考えられる。

この空間特性の組み合わせはレジャー環境によって異なると考えられる。そこで本節においては、レジャー環境の整備計画課題を抽出することを目的に、各空間類型が属する具体的なレジャー環境についての試論を記すものとする。ここでは物理的空間特性調査を行う際に設定した仮説的な環境分類で抽出された「住宅地区」、「公園」、「レジャー地区」、「テーマパーク」、「休養文化地区」、「別荘地区」、「農村地区」、「自然地区」の9つの地区概念にもとづき各地区のレジャー空間類型との関係をもとに、当該地区のレジャー環境の整備方向について検討を加える。ここでのレジャー環境整備方針とは、現実にある環境をレジャー的な視点で捉え、それぞれの有している機能的側面等を考慮しながら、そのレジャー性を高め、活性化していこうという姿勢で示されるものである。この場合に、いわゆるレジャーのための環境を整備するといったレジャー環境開発が、その整備方針内に盛り込まれる場合もあるものの、基本的には各地区環境の目指すべき方向性を探ろうとするものである。

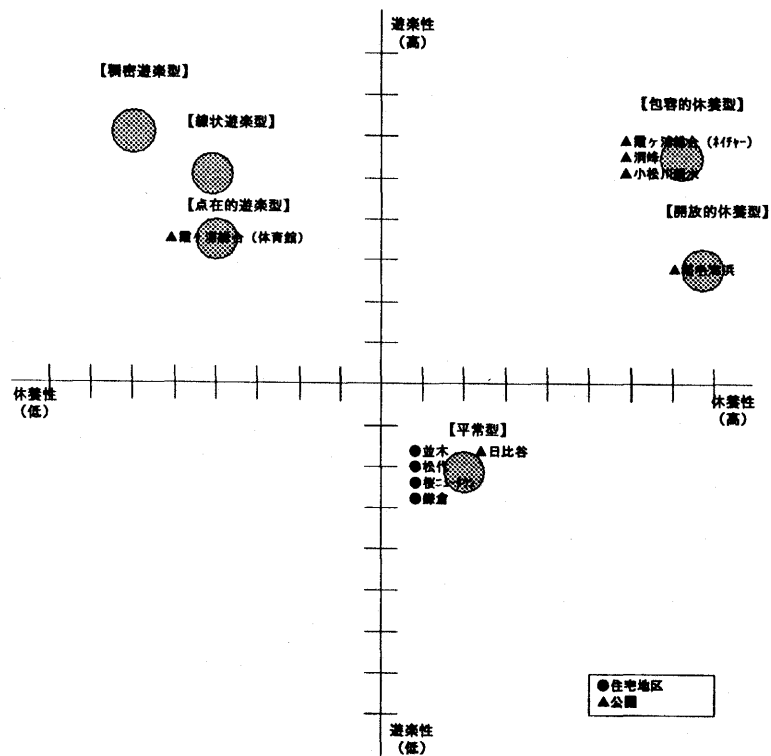
(1) 住宅地区

図a-13に示すように住宅地区から抽出されたレジャー空間はどの類型にも属さない1例を除いて全てが平常型に属している。このタイプの空間は既にみ

てきたように、可能行為の種類は比較的多く、多様なレジャーに対応していると思われるが、遊樂的印象が低い空間で、楽しさや明るい印象は薄い地味な空間である。住宅地区は人が最も多くの時間を過ごす環境であり、普段の生活行為の中でレジャーが多様に行われているという現実を考慮に入れば、こうした空間において様々なレジャーが行われる可能性が高まれば、生活自体にも幅が広がり、豊かに展開すると思われ、レジャー性の側面から住宅地区を考えることは、いかに楽しく暮らせるかという視点となるであろう。

この空間のレジャー性を高める方策の1つとして意味的側面からは、遊樂的要素を加味することが考えられ、そのための物理的改変方針としては知覚空間面積の拡大、開放長、自然遮蔽長の確保、環境構成物の充実等があげられる。これは、行為特性的に同様な傾向を示している包容的休養型と比較して上述の空間特性に乏しいことや、遊樂性、明快性の因子得点に説明力の高い指標として環境構成物が抽出されていることによる。

具体的には高層の集合住宅地区の計画では建物の階数が上がるほど住棟間隔



図a-13 住宅地区・公園の空間特性

を十分にとり、視線が建物によって遮蔽されるのを防ぎ、視線が抜ける開放長を確保する。遮蔽される場合でも植栽等の自然的要素によるものとする必要がある。また、プランター、樹木、モニュメント、特殊舗装等の環境構成物を充実させることにより、空間の遊楽性や明快性が高まると考えられる。

この場合に、調査で取り上げた住宅地区の例からは、住戸周辺を生け垣や植栽で整然と囲めば遊楽性が高まるというものではなく、逆に手入れが行き届いていなくとも様々な樹木や植物が散在していたり、小さくとも広場がある住宅空間の方が遊楽性に富むと判断されている。住戸や住棟の配置、形状に関しても、箱形の単調な住棟が並ぶ住宅地よりも、勾配屋根の住棟が変化を持って配置されている方が、壁の色なども周辺に調和している方が評価の高いことが分かる（写真）。

また、住宅地区は行為の側面からみると、住宅内部や近所で行われる親近型レジャーや頻度の高い地域活動型レジャーに対応する空間として既に活用されているが、より一層のレジャー機会を増すためには、可変性のあるリビングルームの配置、住戸専用庭、共有のオープンスペースを整備すること等が具体的には考えられよう。



(2) 公園

公園から抽出されたレジャー空間は、平常型、開放的休養型、包容的休養型、点在的遊楽型に分かれ、公園というレジャー環境の多様性を示している(図13)。

公園はその規模が大きくなるとゾーンに分けられ、異なるコンセプトにもとづいて設計されるため、1つの名前で公園全体が呼ばれているとしてもその空間的内容は様々で、いろいろな特性を備えている。このことは例えば霞ヶ浦総合公園においても異なる調査地では包容的休養型と点在的遊楽型に分かれていることからわかる。

このように多様な空間によって1つの公園というレジャー環境が構成されることは可能行為の種類を増やし望ましいといえるが、その構成比は重要である。平常型が突出する公園は先の住宅地区と同様に遊楽性に乏しい環境となるし、点在的遊楽型が突出する場合には休養性に乏しく、可能行為の幅も狭くなる結果となる。

理想的には開放的休養型、包容的休養型、点在的遊楽型の3タイプのレジャー空間が含まれていることが望ましいと考えられるが、そのためには規模が大きくならざるをえない。

一般に公園というレジャー環境に求められる社会性と利便性を考慮に入れば、最も多様なレジャーの機会を提供し、休養、遊楽、創造の比較的バランスのとれた印象を人々に与える空間として、包容的休養型のレジャー空間によって主に構成されることが望ましいといえよう。

この包容的休養型の空間は物理的には適当な知覚空間面積の広がりや自然遮蔽長が多く確保されていることが必要で、広場的な空間において多様なレジャーを行うことが可能で、林や樹木群が視界に広がる空間である。また、この型の空間は最も多様なレジャーの機会を提供し、休養、遊楽、創造の比較的バランスのとれた印象を人々に与える。さらに、水空間の整備も重要な要素と考えられる。これは、水の要素が自然遮蔽長と同様に「好き-嫌い」を表す総合評価指標への説明力が高くなっていることによる。

ただし、公園には種別があるため、その種別毎に包容的休養空間をどの程度主たる構成要素とするか、他の空間類型を組み合わせるかという課題が異なると考えられる。そこで、現在の公園システムに沿って整備課題の抽出を試みる。

まず住区基幹公園である街区公園、近隣公園、地区公園については、特に街区居住者の利用を基本とした最も規模の小さな公園で、日常的な利用が主である街区公園では、公園の基本的な構成空間要素である包摂的休養型の空間のみで構成されることが望ましい。この理由には規模的な限界があるため、他の型の空間を組み合わせるといずれの空間特性もうまく機能しない可能性が出てくると考えられるからである。具体的には、どのような周辺環境に立地するにしても十分に自然遮蔽長を確保する必要があり、都心の住宅地区等では植栽の充実が望まれるであろう。

近隣公園は街区公園に比べて規模的に大きくなるため、包摂的休養型を基本とはするものの、可能な場合には親近型や地域活動型のレジャーを行う場所を提供する空間を含むことが望ましい。これは、特別な施設等を必要としない親近型のレジャーや、施設への依存度はそれほど高くないが場所を必要とする「体操」や「ジョギング」などの地域活動型レジャーは住居や職場の近くという最も日常的な空間で行われており、そのためのレジャー環境としては近隣公園は最適といえるからである。このように包摂的休養型空間の創造を目指すことにより、印象的には休養性が強い環境として整備されるであろう。

地区公園に関しては、誘致距離も1 km範囲と広くなることから、包摂的休養型空間に加えて施設への依存度の高い「テニス」等の地域活動型レジャーの



行為場所を提供することを考え、点在的遊樂型の空間を組み合わせることが必要となる。公園全体は自然遮蔽長や開放長の長い包容的休養型空間が主となっ
てはいるが、部分的にテニスコートや野球場を整備することで点在的遊樂空間
生まれ、包容的休養型空間の持つ休養性に加えて遊樂性を有した環境となる。
さらに、噴水や親水性の高い水空間等も場合によっては構成要素として取り入
れることも望ましい。

都市基幹公園の総合公園や運動公園に関しては、規模も誘致距離も住区基幹
公園とは大きく異なる。ここでは、先述したようにゾーニング手法によりゾー
ン毎に異なる空間整備がなされるが、この際に公園の基本的要素は包容的休養
型空間ではあるが、ゾーンによっては運動施設等の配置された点在的遊樂型空
間が主たる構成要素となることも可能であるし、視線の遮蔽される要素の極め
て少ない開放的休養型空間が主となることも考えられよう。また、水を用いた
空間を組み入れることも大規模公園における重要課題であろう。

こうした様々な空間類型が含まれることによって、公園全体は多様なレジャ
ー機会や印象を与える空間となり、そのレジャー性が高まり、多くの人々にと
ってのレジャー環境として有効に活用されるであろう。

(3) 商業地区

商業地区のレジャー空間は、線状遊樂型と稠密遊樂型に分かれるが、いずれ
も遊樂性には富むものの、休養性は非常に乏しい空間である。行為特性的には
都市文化型のレジャーに突出している(図a-14)。商業地区は住宅地区や公園
と同様にどの都市にも存在している環境で、身近なレジャー環境としての役割
は期待されるだろう。

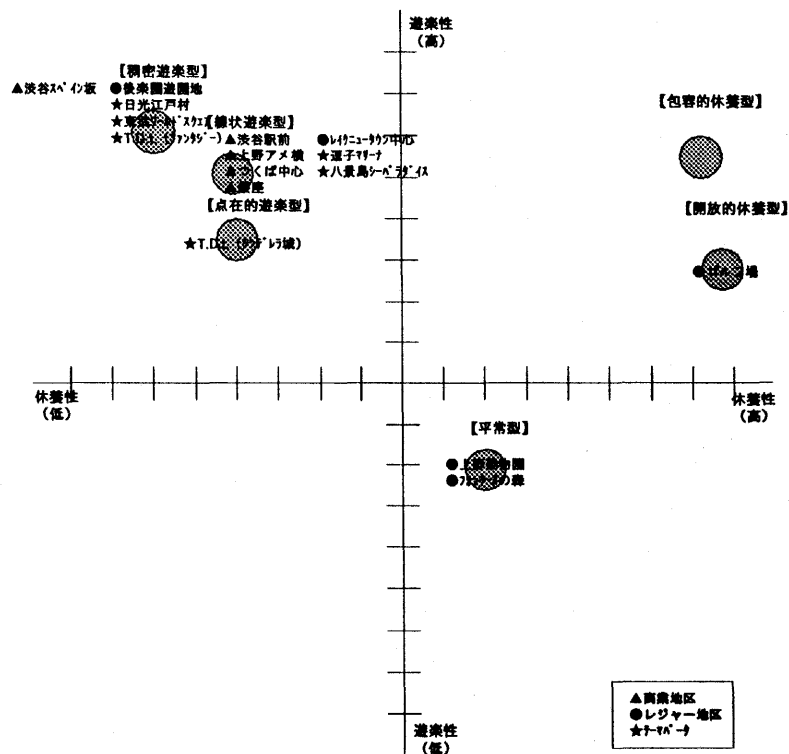
現に、商業地区において主に行われるショッピングという行為は日常的な買
い物も含めて非常にポピュラーなレジャーで、特に遊樂的意味づけによって多
くの人が行っている。こうした商業地区においてショッピングに代表される都
市文化型以外の様々な行為の可能性が生まれれば、身近なレジャー環境として
活用されることは間違いない。

商業地区という地区独自の機能から施設中心になるのは当然であろうが、平
均建物階数を減らすこと、自然遮蔽長、開放長を増やすことにより休養性を高

めることは可能である。具体的には商業地区における建物の高さ制限、セットバック、建物の配置も道路等に沿って線状になりがちであるが、広場等のオープンスペースの確保やまとまった樹木群の整備が望まれる。また、環境構成物としてのベンチや、フラワーポット、歩行者専用道路、歩道の特殊舗装等が整備されることにより、賑わいがありながらも落ちついた雰囲気のある商業地区の演出は可能となる。このことにより、空間の休養性が増し、現在ある遊楽性も維持できると考えられる。行為に関しても、散策やベンチでの読書等の親近型レジャーが行われる可能性も十分にあるもので、ショッピングという商業地区が持つべき機能的なレジャー以外の機会を増やしていくことが、そのレジャー性を高める鍵となるのではないだろうか。

(4) 一般レジャー地区

一般レジャー地区は、平常型、開放的遊楽型、線状遊楽型、稠密遊楽型に分かれており、地区全体の傾向はみられない(図a-14)。これは、レジャー施



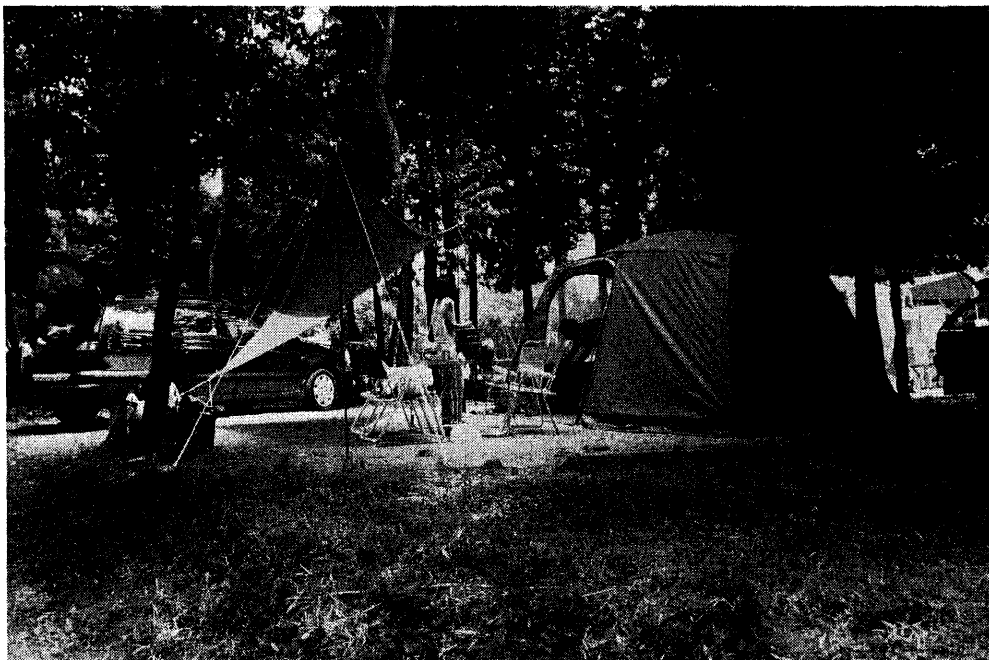
図a-14 商業地区・レジャー地区・パークの空間特性

設として取り上げているレジャー環境が多様で異なる性格を持つため、むしろ今回分類されて同分類にあるレジャー環境と類似していると考えられるであろう。

こうした共通した機能的側面を有さないレジャー地区の整備方策としては、個々の機能に対してどのような意味づけが存在するかを明らかにすること、さらにどのような付加的な意味づけ、行為が望まれるかを設定し、その意味づけにもとづく可能レジャー行為の抽出を行い、その上で必要な物理的空間特性に沿った整備計画をたてる必要があるであろう。

例えば、平常型に属している上野動物園とフォンテーヌの森は、他のレジャー地区の空間が属する型と比べて印象的に遊楽性が乏しいことが分かる。これは、物理的な空間状況として自然遮蔽長はみられるものの、住宅地区等と同程度の狭い知覚空間しか有しておらず、環境構成物の種類数も少ないこと等に起因すると思われる。動物園に出かけたり、キャンプ場に出かける行為が遊楽性の高い行為であることを考えれば、空間的にも遊楽性の高まる整備がなされることが望ましく、単に動物がいることや、池やコテージがあれば事足りるというものではあり得ない。

具体的には上野動物園に関していえば、立地的、規模的要因から知覚空間を広げることは難しいと考えれば、園路の特殊舗装を行うことや、プランター、特



殊照明、サイン等の充実、檻や動物舎の色彩等の変更によって、人々の空間から受ける印象は変わるはずである。空間の中にこうした楽しいとかおもしろいと感じる要素を盛り込んで行くことは可能なはずである。

また、キャンプ場のフォントレーヌの森に関しては、自然的要素は自然遮蔽長が確保されていることから十分であると思われるが、開放長がないために空間の広がりを感じられず、休養性は感じるものの遊楽性は乏しくなっている。この場合は、ある程度の広がりのある空間を確保する必要があり、そうすることにより行われる行為も多様さが加わり、遊楽性も高まるものと思われる。

以上、みてきたようにレジャー地区の空間はそれぞれの空間的機能が異なることから、レジャー環境としての整備方策は目標が同じであったとしても個別的にならざるをえない。それゆえに個々の機能や立地等の条件を熟慮した上で環境計画、改善計画が必要となってくるであろう。

(5) テーマパーク

テーマパークは、点在遊楽型、線状遊楽型、稠密遊楽型に分かれるが、点在遊楽型に属するのは「T.D.L (シンデレラ城)」の1例のみである(図a-14)。いずれも遊楽性の高い空間で、環境構成物が多く、音の種類も多い。線状遊楽型と稠密遊楽型の空間は人工遮蔽長が長く、自然遮蔽長は短い。限られたスペース



で様々な施設を提供するために施設間隔が狭くなっており、樹木等も少ない。

また、稠密遊楽型は極端に知覚空間面積が小さくなっており、これは囲われたテーマパークというレジャー環境の内部をさらに分割して小テーマを設定するため、意図的に施設等によって空間が区切られてることによる。この場合に屋外歩行整備空間率が高いのはテーマパーク全体が歩行者のために整備されており、車道が存在しないことや、広場等が少ないことに起因する。人間密度が高いのも当然といえよう。いずれも人工的要素が強く、テーマパークが箱庭的で閉鎖的な空間であることをよく表している。

テーマパークは囲われていることと、遊楽性の高さにおいて独特の特色を有している。これは、テーマにもとづいた別世界を創造するという目的や、テーマパーク内での行為の遊楽性の高さを考えれば当然の結果であろう。こうしたテーマパークがレジャー環境として、人々に受け入れられていることは確かで、楽しい、おもしろいといった遊乐的意味づけに突出するレジャーのためにテーマパークを多くの人が訪れているだろう。

しかし、こうしたレジャーは高頻度で行われるものではなく、いずれのテーマパークもアトラクションの更新によって新たな楽しみ、興奮を演出し、リピーターの獲得を行っているのが現状であろう。これは、レジャーの意味的側面では、遊楽性に目先の異なる遊楽性を重ねているにすぎない。また、テーマパークで目に付くのは若年層や子供連れで、多様な年齢層の人々にとって魅力あるレジャー環境とはなっていないことに気づく。

筆者はこうしたテーマパークの今後の課題は、多様なレジャー機会の提供や異なる印象を与える空間の創出が行われることにあると考えている。これは基本的には現在のテーマパークの特色を活かしつつ、付加的な要素を整備するということである。

具体的には、乗り物やアトラクションに依存しない多様な活動に供される広場的空間を設け、来訪者が自由に、昼寝をしたり、食事をとったり、軽いスポーツ等が行えるようにすることである。こうした空間は包容的休養型空間として公園等によくみられるものであるが、こうすることにより、来訪者は遊乐的レジャーと休養的レジャーの両方を好みのバランスで行うことが出来、異なる印象を受けて帰ることになり、再来訪へも結びつくであろう。また、周辺居住

者の頻繁な利用をも可能にすると考えられる。

また、現在の稠密型空間は人工遮蔽長が長く、自然遮蔽長、開放長が短い傾向にあるが、開放長は無理としても固まった樹木の配置等により自然遮蔽長の確保は可能で、空間の休養的印象は高まるであろう。

現実には入園料等の費用に関係する諸問題もあるだろうが、入園料をなるべく低くし、アトラクション毎に料金を設定することで、テーマパーク内の包容的休養型空間で時間を過ごす人への割高感は減るものと考えられる。

テーマパーク全体は稠密遊楽型や線状遊楽型の空間を主として構成されることが望ましいものの、異なる空間類型が部分的にでも加わることで、可能行為の幅も広がり、全体の印象も多様になるはずである。

いずれにしてもテーマパークは現に存在しているし、これからも新規に整備される可能性もある。テーマパークが比較的都市近郊に整備されることを考えれば、現存するものをいかに活用して豊かなレジャー環境とするかが課題であり、上述したものはそのための1つの具体案である。

(6) 休養文化地区

休養文化地区は、平常型、包容的休養型、点在了遊楽型に分かれるが、平常型と点在了遊楽型に属するのは1例ずつである(図a-15)。これまでも述べてきたように包容的休養型の空間は多様な意味づけが行われ、可能行為も多様で、現時点ではバランスのとれたレジャー空間である。休養文化地区の機能が休養的意味づけを有するレジャーを中心に、多様な人々にレジャーの機会を提供することにあるとすれば、現状通り包容的休養型空間を中心要素に整備されることは必須である。

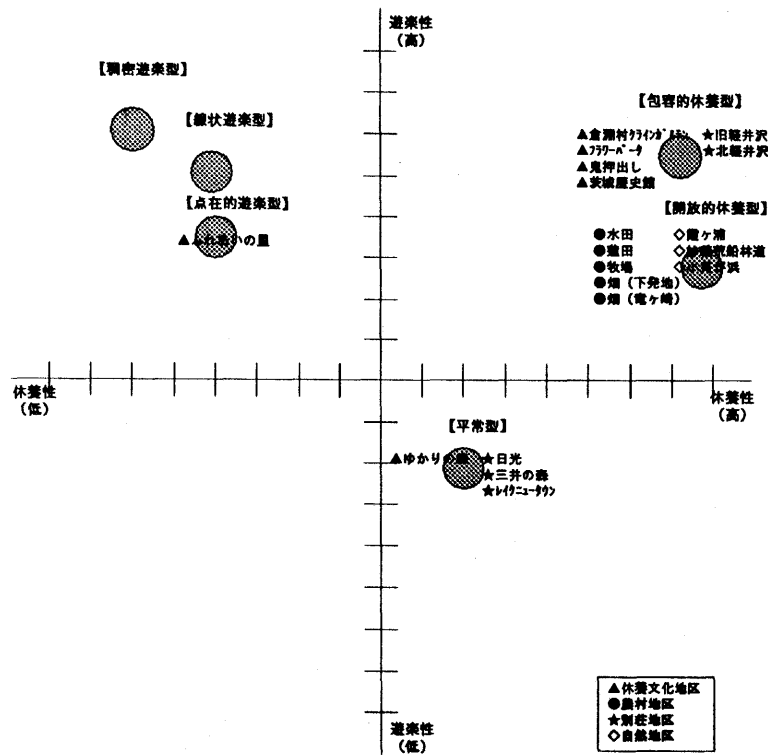
こうしたレジャー環境の抱える課題は先述したテーマパークとは逆に、包容的休養空間の特色を活かしながら、点在了遊楽型空間、線状遊楽型空間、稠密遊楽型空間をいかに組み合わせしていくかである。

現状の包容的休養型空間は、意味的には他の類型と比べてバランスのとれたレジャー空間ではあるが、行為特性的には都市文化型レジャーの可能性は低い空間で、付加的なレジャー空間要素として都市文化型のレジャーが可能な施設等を整備することで点的遊楽型空間の要素が加わり、より行為の多様性が生ま

れるであろう

具体的には、レジャー環境内に美術作品や工芸等の展示が行える展示スペースを備えた施設を整備することや、野外彫刻等を配置することで、美術鑑賞等の都市文化型レジャーは可能になる。また、音楽堂、野外ステージの整備によるコンサートの開催なども考えられる。

現在、平常型と点在的遊楽型に属する「ふれあいの里」や「ゆかりの森」では、いずれも開放長が短く、囲まれた印象が強くなる。これは施設等の人工的要素でも、樹木等の自然的要素でも同様である。その改善策としては、施設等の間隔を十分に確保すること、樹木等も密度を疎な場所と密な場所等を設け、視線を広げるようにすること等が必要である。また、平常型空間の「ゆかりの森」の場合は、遊楽性を高める必要があり、樹木は十分にあると思われるが、花、照明、サイン、ベンチ、あずま屋等の環境構成物の種類数を増やすことが対応策となり得る。



図a-15 休養文化・別荘・農村・自然地区の空間特性

(7) 別荘地区

別荘地区は平常型、包容的休養型に分かれるが(図a-15)、別荘滞在というレジャー行為が自然享受型に属することを考えると自然享受型レジャーの可能性が高く、意味、行為的にもバランスのとれた包容的休養型のレジャー空間が主要素となるのは妥当といえる。しかしながら、調査地の5つの別荘地のうち、包容的休養型は旧軽井沢、北軽井沢の2地区だけで、他は平常型であった。

別荘地区は面的に広がりのある整備がなされることが多いので、今後の整備課題としては、現状に加えて開放的休養型空間が加われば、釣り、ドライブ等の自然享受型レジャーの可能性が高まり、より望ましいと考えられる。また、別荘への定住化が今後進むとすれば、広域的には地域活動型や都市文化型レジャーが可能な点在的遊楽型、線状遊楽型、稠密遊楽型のレジャー空間が組み合わせられて整備されることが多様な生活を営む上で求められるであろう。

具体的には、別荘地区は自然環境の優れた場所で開発が行われることが多いため、新規開発では周辺環境との調和を第一に優先し、釣り、サイクリング、森林浴等の自然享受型のレジャーが行える環境を周辺に残す必要がある。また、地区内に公園、テニスコート、運動場等を整備することで多様なレジャーに対応する他、日常的な買い物の出来る商店街を整備することで遊楽性も高まると考えられる。



現在平常型に属している別荘地区は、レジャー的側面からみると住宅地区とほぼ同様といえ、狭く囲まれた空間で自然的要素に乏しい。こうした空間の課題は、建物の間隔を広げ、視線を広げることや樹木、プランター等を増やすことによって包容的休養型に近づけるべきであろう。

別荘での屋内における生活自体は普段の生活と同様なものが非常に多いが、別荘地区での生活が住宅地区での生活に比べて快適であるとすれば周辺環境の状況差に依ると考えられ、現在平常型が主要な別荘地では住宅地と異なったレジャー環境とはなっていない。基本的には住宅地区も別荘地区も豊かなレジャー環境となることが望ましいが、まずは別荘地区が全て包容的休養型を主要素とするレジャー環境となっていくべきではないだろうか。

(8) 農村地区

農村地区は、水田、畑、牧場のレジャー空間がいずれも開放的休養型に属している。いずれも視界が開けた広々とした空間で、人工的要素が極めて少ない。意味的には遊樂性がやや低いものの休養性、創造性は高く、釣り、森林浴、ドライブなどの自然享受型レジャーが可能な空間である（図a-15）。

農村地区は生産を行うという明確な機能を有した環境であるため、こうした機能的側面を優先させるべきで、レジャー開発を中心とした環境の改変を行う



ことは難しいと考えるが、従来はレジャーを行う環境として捉えられていない農村地区でも、本論の調査結果からは、ドライブ、サイクリング、別荘滞在、森林浴の自然享受型のレジャーが行われる可能性や、親近型レジャーの読書や園芸・庭いじり、地域活動型レジャーのジョギング、美術創作の可能性も有している。

これらのレジャーは必ずしも農村地区の中において行われる必要はなく、農村地区の空間が存在することによって生まれる周辺環境で行われれば、直接的なレジャー環境の提供とはならないものの、こうした空間を維持していくことはレジャー環境整備の側面からは重要である。

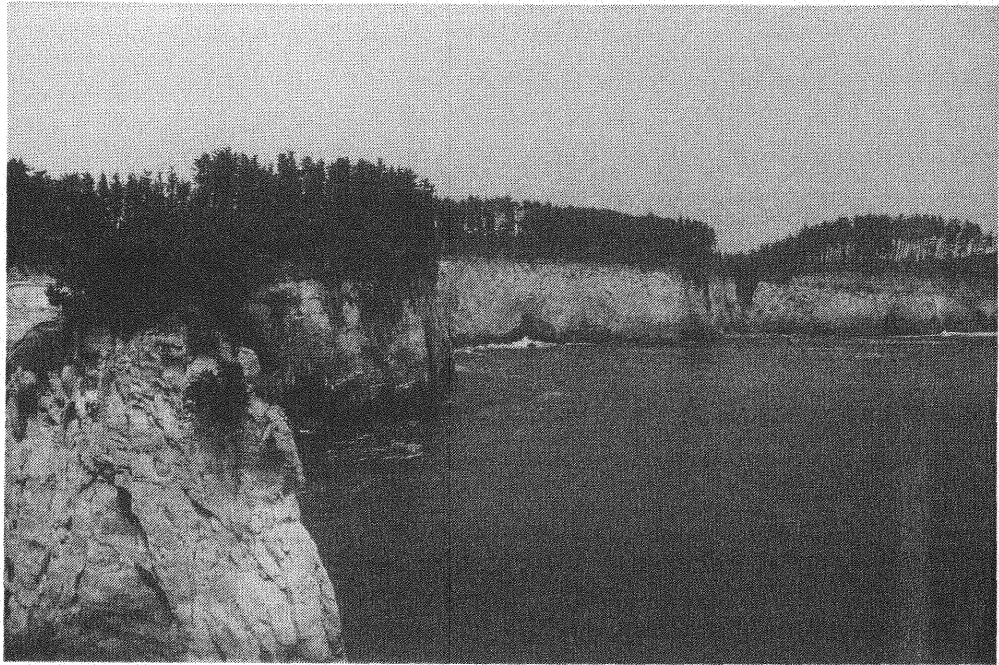
また園芸・庭いじりと共通点があるかと思われるが、近年、市民農園や体験農場等の整備が各地で徐々に行われており、アグリ・ツーリズムの発展なども期待され、農村地区独特の空間そのものがレジャー環境として整備される可能性も十分に有している。

具体的には農村地区周辺に別荘地区を配したり、多目的スペースを有した拠点施設や公園等を整備し、地元の農業従事者も来訪者も利用可能にすること等が考えられる。こうすることで、農村地区周辺におけるレジャー機会を増やし、多様な印象の空間にも結びつくと考えられる。

(9) 自然地区

自然地区は農村地区とほぼ同様の傾向をみせており、全ての空間が開放的休養型に属している（図a-15）。いずれも視界が開けた広々とした空間で、人工的要素が極めて少ない。意味的には遊楽性がやや低いものの休養性、創造性は高く、自然享受型レジャーが可能な空間である。

本論の調査で抽出している自然地区は、極めて自然に近い状況にあるものを選択することを目指したが、純粋な原自然地区には人が近づけるものではないため、人工的要素の極めて少ない空間を扱っている。これらの空間は特定のレジャーを目的に整備されたものではなく、あくまでも自然にそのような空間となったということである。それにも関わらず、自然空間で可能と認識される行為はバラエティに富んでおり、釣り、ドライブ、サイクリング、別荘滞在の自然享受型レジャーをはじめに、親近型レジャーの読書、地域活動型レジャーの



ジョギング、美術創作などの可能性が高い結果となっている。

これは、自然地区が存在することで人々が可能となる行為の多さを示していると同時に、これらの行為が休養、遊楽、創造の意味的にも多様であることから、自然地区自体を保存、維持していくことの重要性は計り知れないものと考ええる。ここでは自然地区を改変することは論外で、むしろ自然地区的な特徴を有した空間をあらゆるレジャー環境内に包含していくことの必要性を感じる。

a.4 まとめ

筆者は、これまでも述べてきたようにレジャーを人々の全生活におよぶ幅広い行為と考えており、レジャー環境の整備は同時に生活環境の整備を意味すると捉えている。つまり、既に我々の周辺に存在している様々な環境をいかにレジャー的視点から捉えなおし、人々がレジャー性のある活動を行う環境として豊かなものにしていくかの指針に関する検討である。

住宅地区や公園のように生活に密着した身近な環境にあるものは、多様な意味づけと多様なレジャーの可能性を有していることが望まれる。しかしながら、現状では住宅地区の多くはレジャー性の低い平常型に属しており、今後休養性、遊楽性の高い空間整備が行われることが望ましい。また、公園についても包容的休養型の空間を基本的な構成要素としながら、他の空間類型を取り入れて全

体が構成されていくことにより、より充実したレジャー環境が出現するといえよう。

商業地区、レジャー地区、テーマパークの遊樂性の高いレジャー空間によって構成されるレジャー環境は、従来のレジャー環境という枠組み内で整備されてきたものである。本論で得られた結果から、従来のレジャー環境がいかに遊樂性を中心に整備されてきたかがよくわかった。

レジャーには遊樂以外の意味づけも行われており、いずれの意味づけもレジャーの重要な要素であることを考えればこうした空間が、他の意味づけを満たし、多様な行為が可能なる空間として再整備されることが望まれるであろう。

休養文化地区、別荘地区の休養性の高いレジャー環境は、点的遊樂型空間を組み合わせることでレジャー行為の幅が広がる可能性を有しており、商業地区、レジャー地区、テーマパークにみられた遊樂性の高いレジャー環境とは反対に休養性を主としたレジャー環境として位置づけられるものである。

農村地区や自然地区のレジャー環境は、現状に人工的要素を加えることは必要ではないと考えるが、リゾート地域のようなかなり広域に展開するレジャー環境を考える場合には、開放的休養型や包容的休養型を主たる構成要素としながら、他のレジャー空間要素を加えていくことで、多様な意味づけ、多様な行為に対応可能な豊かなレジャー環境の創造が出来るものとする。

レジャー環境は住宅内部を含む住宅地区や公園のような日常の生活に密着した身近な環境から、広域に展開するリゾート地域までその姿は多様である。その整備計画は、既存の環境については現状がどのような空間によって構成されているかを物理的、心理的特性を有する空間類型にもとづいて判断するとともに、周辺状況を把握し、それらの総合的考察を通じて、これまでにみてきたような整備課題の抽出が行われることが望ましい。

一方、新規の環境形成の場合については、どのような環境の創造を目指すものであるのか、環境に持たせるべき機能や印象の整理を行うことから、主要な構成要素となる空間類型が抽出される。この場合に付加的な空間要素の選択は、開発規模や周辺状況等によって組み合わせは異なるものとなるであろう。

補 論 B レジャー環境整備の現状

補論B レジャー環境整備の現状

補論Bではレジャー環境整備の現状を把握することを目的に、まず、総合保養地域整備法による全国の開発構想に関する考察、続いて特定地域におけるレジャー環境整備の現状とそれが及ぼした影響についての考察、さらに、外国におけるレジャー環境整備の先行事例についての考察を行う。

b.1 総合保養地域整備法によるレジャー環境開発構想の現状

ここでは1987年の制定された「総合保養地整備法（通称：リゾート法）」を取り上げ、そのレジャー環境整備の状況を把握し、その問題点の抽出を試みるものである。

整備構想に関する資料収集は、1990年10月に全国47都道府県を対象に、それぞれの担当課宛に文書で構想および進捗状況についての資料送付を依頼した他、数県については現地におけるヒアリング調査を行った。

(1) 整備構想の現状

リゾート法は、自由時間の拡大、創造的余暇活動ニーズの高まり、地域振興の必要性等の経済的、社会的要請に応え、民間活力を活かしたリゾートの整備を図ることを目的としている。整備のガイドラインとなる基本方針が策定されており、都道府県が同方針に即して基本構想を作成し、承認を受けるという方式になっており、事業化の際に税制上の優遇措置等がある。

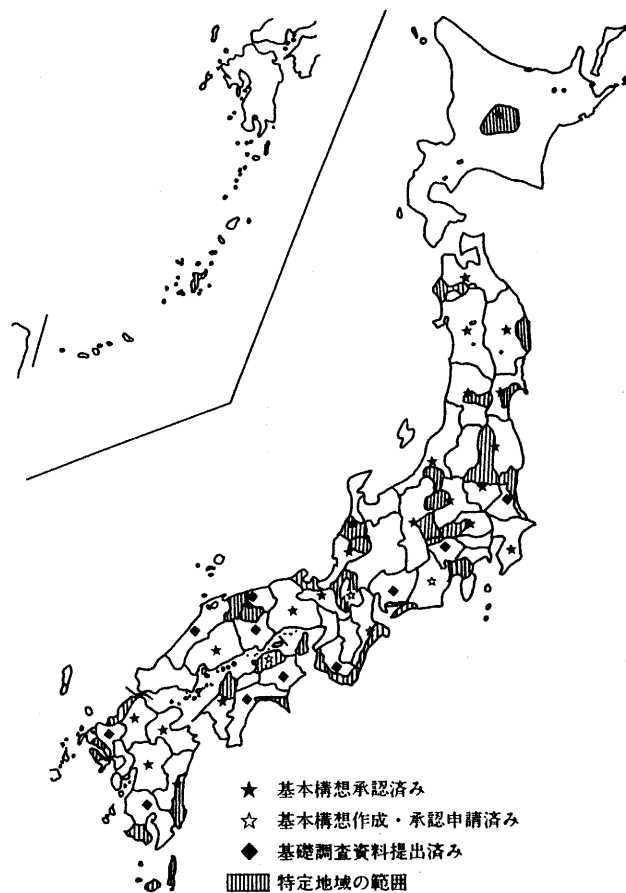
1988年7月に3県（三重、宮崎、福島）の第一号承認後、1990年12月現在では24県が承認済みであり、承認に向けての申請済が7県、その前段階の基礎調査資料提出済みが9県となっている。全国で承認への動向が見られないのは、東京、神奈川、岐阜、富山、奈良、大阪、山口のわずか7都府県である（図b-1）。

資料収集ができた32構想の内容は表b-1に、承認状況および特定地域（各構想の範囲）の範囲分布は図b-1に示した。構想の特徴で、「地域固有の自然、歴史、文化遺産を生かす」「計画中の将来的な交通体系の整備に対応する」等は、ほぼ全ての構想にあるため省き、施設は、各構想内で頻出するものを記した。また、「長期滞在型リゾート（京都、石川、沖縄等）」、「通年型リゾート

(福井、宮崎、鹿児島等)」、「国際型リゾート(北海道、三重、兵庫等)」の内容も頻出する。

規模では、北海道と沖縄はいずれも20万ヘクタールを越えた構想で、際立って広範囲である。特に沖縄は島全体(全県)が構想の特定地域となっている。内容的には、大都市近郊の地域は、大都市圏居住者をターゲットとして、「首都圏の心のオアシス(茨城)」、「大都市圏への近接性を活用(長野)」、「近郊型リゾート(愛知)」といった構想内容をあげている。

一方、大都市から離れた地域では長期滞在型リゾートを目指すとともに「地域、地域資源のリフレッシュ(宮城)」、「快適な地方都市圏創出(福岡)」といった地元地域の活性化を主眼とした構想がつくられる傾向にある。



図b-1 リゾート構想地域の分布状況

表b-1 各構想内容一覧

県名 構想名 (承認年月日)	構想の基本的考え方(特徴)	主な施設	県名 構想名 (承認年月日)	構想の基本的考え方(特徴)	主な施設
北海道 富良野・大雪山リゾート地域構想 33万4000ha(89.4.18)	・大規模の国際的山岳リゾート ・重点整備地区毎の特色が明確 ・景観条例の策定	スキー場 文化教養施設	和歌山県 “旗”黒潮リゾート構想 16万2000ha	・新しい海洋リゾートの創造 ・幅広い利用者層に対応 ・リサーチ機能、複合型リゾート	スキー場 高級住宅地 文化施設
青森県 津軽・岩木リゾート構想 15万9000ha(90.6.29)	・ココロのリゾート、 ・四季交流 職 住 遊を備え たリゾート(生活の場=リゾート)	スキー場 温泉 文化施設	京都府 丹後リゾート構想 12万8000ha(89.10.4)	・四季型、リゾート型近郊リゾート ・長期滞在型リゾート ・海、自然のやすらぎ	スキー場 温泉 文化施設
岩手県 さんりく・リアスリゾート構想 17万9000ha(89.3.30)	・ニューカントリーの創造(遠野) ・リアス式海岸利用のリゾート ・居住機能との融合(手作り式)	スキー場 文化施設	兵庫県 淡路島リゾート構想 13万3000ha(88.7.9)	・淡路島全域構想 ・海洋性、国際性リゾート ・条例、島づくり大学	スキー場 文化施設
宮城県 果敢・船形リゾート構想 17万ha(90.3.29)	・地域、地域資源のリフレッシュ ・訪問者の心身のリフレッシュ ・21世紀を見越した長期スパン	スキー場 温泉 文化施設	鳥取県 ふるさと大山ふれあいリゾート構想 14万7000ha	・自然環境をベースとしたふるさと ・来訪者にくつろぎ感を与える ・ふるさと、ふれあいの統一	スキー場 温泉 文化施設
山形県 蔵王・月山地域リゾート(仮) 17万9000ha	・21世紀のリゾート(理想郷)創造 ・列状に分布する温泉都市を中心 ・ふるさとの良さを生かす	スキー場 温泉 文化施設	香川県 瀬戸内・サンリゾート構想 11万	・家族で創る三代リゾート ・温暖多雨な瀬戸内気候 ・家族行動圏	スキー場 温泉 文化施設
福島県 会津フレッシュリゾート構想 17万9000ha(88.7.9)	・滞在型リゾート ・自然と都市、文化と風土の協調 ・リゾート景観条例の策定	スキー場 温泉 文化施設	高知県 エンヴィリゾートまぜの海 17万9000ha	・海岸を中心にしたリゾート ・ダイナミックに体感するリゾート ・国際開放成熟高齢	スキー場 温泉 文化施設
茨城県 茨城・きらめき・リゾート構想 17万5000ha	・リゾート対応型リゾート ・首都圏の心のオアシス ・県民のためのリゾート	スキー場 温泉 文化施設	愛媛県 えひめ瀬戸内リゾート開発構想 14万(90.6.29)	・多島景観 気象条件 ・広域ネットワーク ・771充実 都市機能 長期滞在	スキー場 温泉 文化施設
栃木県 日光・那須リゾートライン構想 17万ha(88.10.28)	・幅広いニーズに対応する ・地域活性化の拠点づくり ・首都圏をターゲットとする	スキー場 温泉 文化施設	福岡県 玄海リゾート地域整備基本構想 14万3000ha(89.10.4)	・快適な地方都市圏創出 ・ポータル文化型 国際交流 ・定住条件の向上 都市機能強化	スキー場 温泉 文化施設
群馬県 ぐんまりリゾート高原リゾート構想 17万5000ha(88.12.26)	・首都圏からの観光レクリエーション ・多様な活動、潜在に対応 ・心身をリフレッシュ、交流とふれあい	スキー場 温泉 文化施設	長崎県 ナガサキ・エキゾチック・リゾート構想 14万5000ha(89.4.18)	・海洋県長崎の特性を生かす ・国内外からの来訪者との交流 ・総合的な居住環境の向上	スキー場 温泉 文化施設
埼玉県 秩父リゾート地域整備構想 9万9000ha(89.3.10)	・文化的リゾート ・多様なニーズに対応 ・未来社会の創造にインパクト	スキー場 温泉 文化施設	宮崎県 宮崎・日南海岸リゾート構想 13万3000ha(88.7.9)	・宮崎大橋海岸都市形成 ・ビジネス活動拠点づくり ・過労型レジャーやすらぎのリゾート	スキー場 温泉 文化施設
新潟県 マイ・ライフリゾート新潟構想 16万3000ha(88.12.7)	・身近な別世界(富田リゾート) ・老後のリゾート機能 ・ふるさとリゾート(農山村)	スキー場 温泉 文化施設	沖縄県 沖縄トロピカルリゾート構想 22万6000ha	・全県構想(戦略拠点を設ける) ・季節性を脱し長期滞在型へ ・一体化したリゾートゾーン	スキー場 温泉 文化施設
長野県 千曲川高原リゾート構想 17万8000ha(90.2.6)	・広大なリゾートゾーン ・3リゾート 高原 農業 文化 ・大都市圏への近接性を活用	スキー場 温泉 文化施設	鹿児島県 鹿児島リゾート構想 16万7000ha	・太古から未来へのリゾート ・クルーズネットワーク ・過労スポーツに対応	スキー場 温泉 文化施設
石川県 南加賀・白山総合保養地整備 15万5000ha(90.3.29)	・文化性の高いリゾート ・長期滞在型リゾート ・多様な交流を核としたリゾート	スキー場 温泉 文化施設	岡山県 岡山県北リゾート構想 16万3000ha	・リゾート地域整備補助制度 ・吉備高原地域テクノポリス構想 ・農林業と共存共栄	スキー場 温泉 文化施設
福井県 奥越高原リゾート構想 11万9000ha(90.5.28)	・森フォニーリゾート ・人間回復の場 ・魅力ある過労型リゾート	スキー場 温泉 文化施設	静岡県 にっぽんリゾート富士の国 16万5000ha	・快適環境のモデルづくり ・職住遊が一体化した21世紀のニューリゾート ・日本型リゾートの創出	スキー場 温泉 文化施設
三重県 三重サンベルトゾーン構想 15万9000ha(88.7.9)	・国際的な海洋性リゾート ・文化遺産(伊勢神宮)の活用 ・自然条件を最大限に生かす	スキー場 温泉 文化施設	愛知県 三河湾地域リゾート整備構想 8万2000ha	・海洋性 近郊型リゾート ・多面的機能 ・周遊型リゾート	スキー場 温泉 文化施設
滋賀県 琵琶湖リゾートネックレス構想 17万4000ha	・親水性レクリエーション基地 ・まちづくり、地域づくりの視点 ・四季、第2の生活空間	スキー場 温泉 文化施設	山梨県 山梨ハーベストラリゾート構想 15万4000ha	・自然、風土、文化を収穫できる ・第一次産業の良質な環境づくり ・豊かさの発見 高質な余暇	スキー場 温泉 文化施設

特色のあるものは少ないが、リゾート構想地域を対象にした景観条例の策定（福島）や、一定の基準に合致する計画を対象としたリゾート地域整備補助制度を設けている例（岡山）などの新たな試みは評価できよう。

全体として、各特定地域内数カ所の重点整備地区のネットワーク化、多様なジャーの需要に応える姿勢がうかがえる。また、心の安らぎやふれあいを大切にするといったソフトを重視する方針が目立つ。

整備の対象となる主要な施設は、全構想でゴルフ場、ホテルがあげられ、これらの固定的な施設に、立地条件が山岳か海浜かによって、マリーナ（53%）テニスコート（44%）などのスポーツや文化教養施設が組み合わせられる。

（2）リゾート整備構想のタイプ

収集した32構想はその内容の傾向と特定地域の分布状況から判断すると、おおまかに4タイプに分けられる（表b-2）。㊦は既存の観光地等、すでにレジャー環境の集積がある場所を中心に整備を進めていく「拡大型（三重、長崎等）」、㊧は活性化が必要とされる地域を中心に整備を進める「底上げ型（福島、山梨等）」、㊨は民間企業への依存が少ない「手作り型（岩手、滋賀等）」である。㊩はやや特殊なタイプで、多くの構想はその規模が15万ヘクタール前後であるのに対して、いずれも20万ヘクタールを越え際立って広範囲な構想（北海道、沖縄）である。

より詳しく開発構想の内容をみるために、拡大型に属する三重県の「三重サ

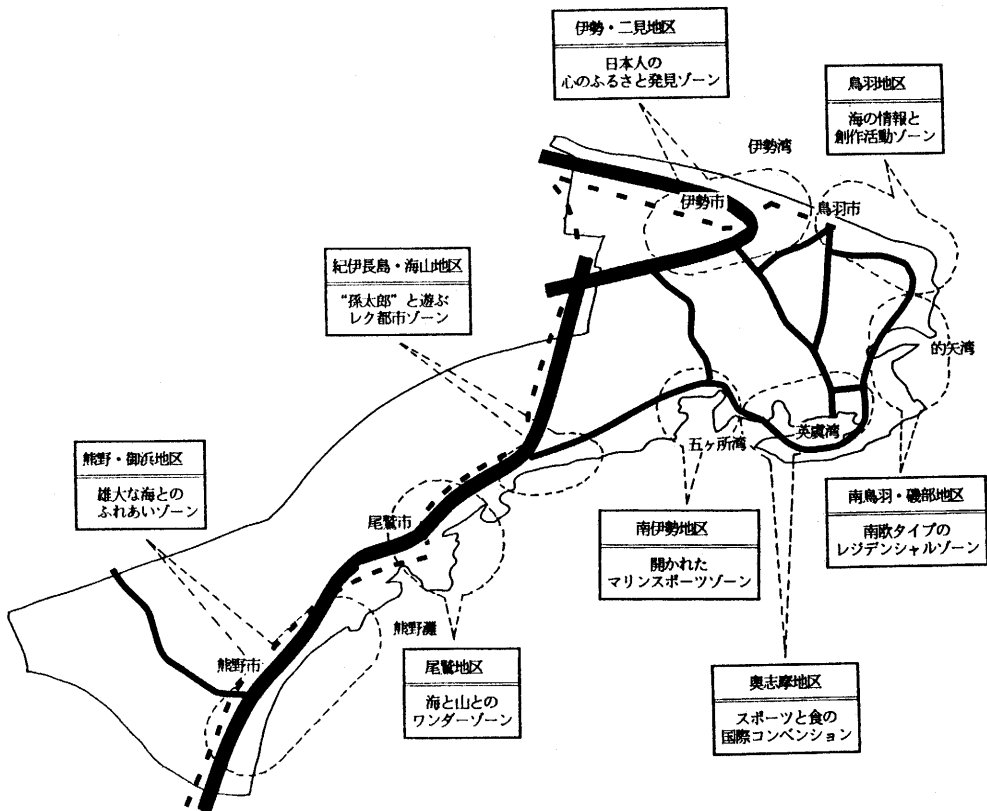
表b-2 リゾート構想のタイプ

構想タイプ名	都道府県名				
I 拡大型	山形県 静岡県 香川県	栃木県 愛知県 長崎県	新潟県 三重県 宮崎県	群馬県 和歌山県	長野県
II 底上げ型	青森県 石川県 愛媛県	宮城県 福井県 鳥取県	福島県 京都府 岡山県	埼玉県 兵庫県 福岡県	山梨県 高知県 鹿児島県
III 手作り型	岩手県	滋賀県	茨城県		
IV	北海道		沖縄県		

ンベルトゾーン構想」をケーススタディとして取り上げる。三重県は最も早く承認を受けた構想の1つであり、その進捗状況、リゾート法のおよぼす影響を把握することができるものとする。現地調査は1990年に行った。

「三重サンベルトゾーン」構想の特定地域は、観光立脚地域である県南部に位置し、総面積158,249haで県土の27%にあたり、計29市町村によって構成されている(図b-2)。構想の全体的な理念は、「ふりそそぐ太陽」、「紺碧の海」、「自然の緑」3つの統一テーマとし、この地域の特徴的な資源である恵まれた自然、優れた歴史、文化的遺産、豊かな農林水産物を地域共通の資源とし、各地域の特性、自然条件を最大限に活かした国際的な「海洋性リゾートゾーン」の形成を目指している。

8つの重点整備地区中で「鳥羽地区」は、海洋観光都市、伊勢神宮参拝客の宿泊所として古くから栄えてきた。既存の集客施設に鳥羽水族館、ミキモト真珠島(真珠博物館)、ブラジル丸(海洋パビリオン)などがある。リゾート構想事業としては、鳥羽水族館の移転が平成元年に行われた他、パールロード沿



図b-2 三重サンベルトゾーン構想地域図

いで志摩芸術村（県、鳥羽市、西洋環境開発による第3セクター）が造成段階にあり、この敷地内には海の博物館が移転途中であった。現在は海の博物館の移転は完了し、タラソセラピー（海洋療法）を取り入れた西洋環境開発によるリゾートホテルも完成している。

鳥羽から南鳥羽・磯部地区を通り奥志摩に通じるパールロード沿いの開発については、県では周辺の乱開発防止を目的として昭和45年に志摩開発公社を設立し、610haを買収済みであり、その土地を活かして調和のとれた開発を、西武セゾン（鳥羽地区）、近畿日本鉄道（南鳥羽・磯部地区）、名古屋鉄道（奥志摩地区）の3社に期待している。

南鳥羽・磯部地区は英虞湾や、遠く太平洋を臨む眺望の良い地区で、1990年時点で構想事業として着工段階にあるものはなかったが、現在志摩スペイン村が開業している。

奥志摩地区は英虞湾を囲むように位置する地区で古くから開発された観光施設の集積がある。中でも賢島の約3分の1を所有し、宿泊業を中心に観光業を展開してきた志摩観光ホテルと、ヤマハレクリエーションによる総合リゾート施設、「合歓の郷」は大規模である。これらの既存事業者はリゾート構想の重点地区になったことでこれまでの独自の開発方法を変更する意思はなく、他の構想事業との協力関係を築くつもりはないということであった。

他にも同地区では第3セクターによる新たな構想事業計画はあるものの着工には至っていなかった。その理由を地元自治体の担当者は、奥志摩地区は、民間企業がこれまで給排水や漁業との関係を考え慎重に開発を行ってきた場所であり、リゾート構想で様々な事業が予定されてはいるが、一番大切なことは英虞湾の真珠、海苔養殖を海水汚染から守ることであり、現状では下水道事業の立ち遅れ、地元漁民の反対等の理由からリゾート事業は進まないと考えていた。

以上みてきた「三重サンベルトゾーン」構想の問題点は次のようにまとめられる。まず、構想のねらいである地域の活性化、県土の均衡ある発展に反して、既に観光地として集積のあるところから整備が行われていること、独自の開発理念、利益計算をする民間企業は必ずしも滞在、周遊型のリゾートづくりを目指していないこと、さらに、構想に参画する民間企業間の結びつきが弱く、構想地域全体を共に開発していこうとする姿勢がみられないことである。

また、県の策定する構想と地元行政との考え方にはかなりのズレが生じており、構想自体が地域に根ざしていないと考えられた。

(3) まとめ

リゾート構想の現状は、内容の華やかさに反して、既存施設の改装や観光地としての集積がある比較的容易な場所を除いては承認後の整備はどの構想も進んでいない。その理由としては、県と市町村間での構想に関する捉え方の相違、民間企業の出資中止、開発が及ぼす自然環境への影響が注目されていることなどがあげられる。承認後の進捗状況については、第1号承認の3構想でも事業が完了、着工段階にあるものはわずかで、内容も既存施設のリニューアルや、すでに観光地としての集積のある場所が殆どである。また、現地調査からは、県と市町村間での構想についての考え方の相違や、開発と漁業権等地元との問題も生じていることがわかった。

リゾート法関連の整備構想では、民間企業に依存する割合が大きいため各構想の独自性が実際の施設整備等にはなかなか反映されず、企業の利益となりやすい画一的な施設計画が多く、本来の目的の一つである地域活性化に結びつく可能性のある、地域に根ざした計画に乏しい。また、自治体単位で独立して構想をたてているため、実際には特定地域が複数県と接している場合（図b-1）でも全体的調整をとるといった自治体間の連携は一切みられない。

こうした構想自体に抱える問題点に加えて近年の経済状況の悪化は、リゾート構想の施設整備事業の中止や大幅な遅延を引き起こしている。1994年に総務庁行政監察局が出した「リゾート構想の着実な実現に向けて」には、重点整備地区の設定状況に関して、設定地区の選定に無理がある構想や、基本構想作成時から事業主体が未確定となっている事業が50%以上あることや、民間事業者または地方公共団体が設置および運営する特定施設の整備状況は、2割にも満たないことが記されている²¹⁾。こうした現状を受けて構想自体の見直しを始めた県もあるというが、いずれにしてもバブル経済期の幻のような整備構想を頼りに開発を進めることは根本的に不適當であろう。

現に、民活に頼ることなく手作り方式やまちづくりの視点から、リスクの少ない整備を進めようとしている構想（岩手、滋賀）もあるが、各自治体は固有

の地域資源を活かし、自力で行えるレジャー環境整備の方策を検討することが必要と思われる。

b.2 新潟県湯沢町のレジャー環境開発と住民意識

ここでは、レジャー環境開発が住民の意識に及ぼす影響に着目し、新潟県湯沢町をケーススタディとし、湯沢町が行ったアンケート調査結果から湯沢町におけるリゾート開発の概要および地域住民の日常生活に対する意識について、リゾート開発に対する評価、および開発一般・都市計画に関する意識を明かにする。ここから、レジャー環境開発としてのリゾートマンション建設が地元にとぼした影響について考察を行う。

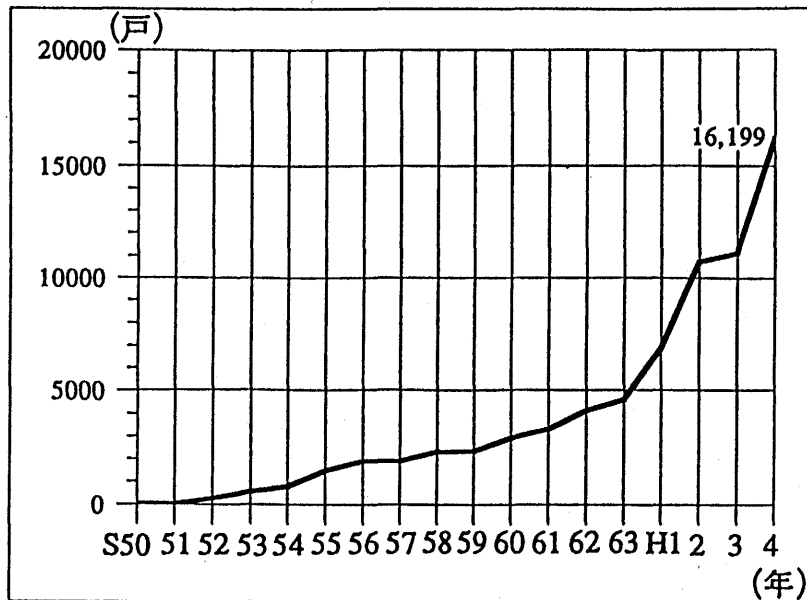
(1) リゾート開発の概要

新潟県に位置する湯沢町は、面積35,700Km²、人口9,900人（平成4年現在）、新潟県の南の窓口として交通の要所の役割を果たしている。昭和6年に上越線が開通したのを契機として発展し、スキーと温泉による観光立町である。年間観光客数1,000万人のうち80%が町内22ヶ所のスキー場客である。

同町における近年のリゾート開発の主なものは、第1期工事が完了し、開業したものも含める3ヶ所のスキー場開発と、リゾートマンションがあげられる。リゾートマンションは、昭和57年に土地取引が開始され、60年頃からマスコミ等の注目を受けるようになり、建築申請のピークは61年～63年の間であった。現在、既設51棟（11,101戸）、更に建築中・指導要綱協議済15棟（5,098戸）を含めた66棟（16,199戸）が平成4年中に完成する見込みである（図b-3）。この建設ラッシュに伴い様々な行政上の問題が浮上している。

上下水道整備、道路整備、消防・救急施設、ゴミ処理等の公共施設設置に係る問題、地価高騰の公共事業に及ぼす問題、日照、防犯、交通渋滞、生活物資の不足等の生活環境上の問題、景観、水質、緑地減少等の自然環境上の問題などである。

湯沢町ではこうした問題を抱えながらも観光立町として観光客の絶対数の増加を望んでいるため、開発と自然破壊、地域の活性化と住環境悪化という矛盾が生じる。以下、町民がこれをどう受けとめているかについて、1990年に湯沢



図b-3 湯沢町リゾートマンション建設状況

町が行った調査結果を通じてみていくものとする。

(2) 生活環境に対する意識

アンケート調査は1990年に20才以上70才までの町民の約45% (2,733人) を対象として郵送方式で行われ、有効回収数1,368票が得られた。^{※2)}

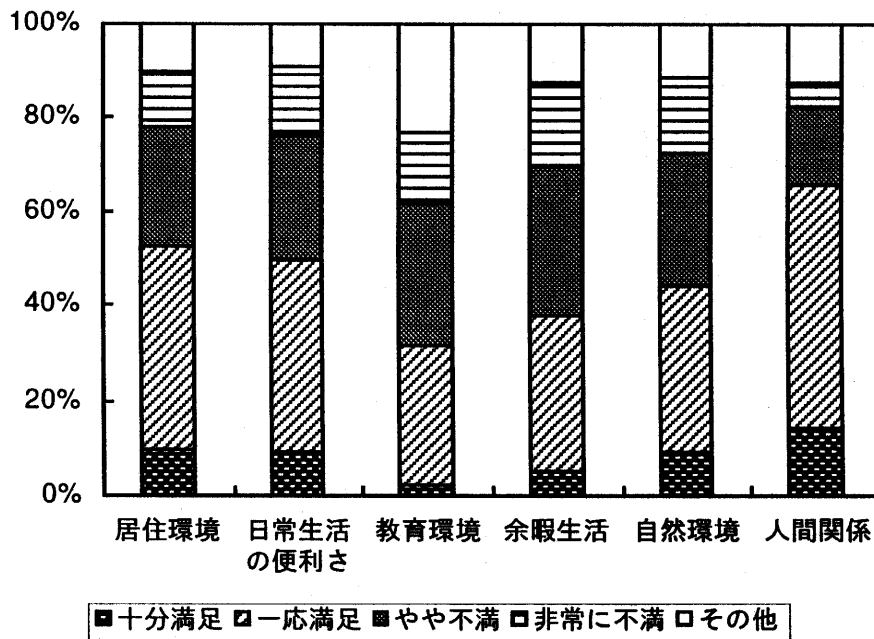
現在の生活についての総合的満足度では、72%が「一応満足している (64%)」「十分満足している (8%)」と回答し、「まだまだ不満 (20%)」「極めて不満 (5%)」である。傾向としては、男性、若年層 (20代、30代)、勤め人における満足度が低い。

しかし、局面別にみると、図b-4のように町民は現状に満足しているとはいえない。「人間関係」における満足度は他と比較すると高いが、「教育環境」「余暇生活」の満足度が低い。特に若年層で「教育環境」「余暇生活」「日常生活の便利さ」、高年層では「自然環境」についての満足度が低い。これは各年齢層で重点が置かれる生活の局面が異なるため、満足度の結果に差異がでたと考えられる。

住民の湯沢町に対する評価では、良い点として「自然環境に恵まれている」

「水害などの災害が少ない」が際立って高い（表b-3）。自由回答で「交通の便」をあげる人が多かったのも特長的である。また高年層ほど安全性をあげる傾向にある。一方、良くない点では「医療機関の不足」が最も高く、「文化・教育施設が少ない」「良い働き場がない」が次いであげられている。自由回答では「マンション乱立」があげられ、地元地域でのリゾート開発に町民の関心があることがわかる。

ほぼ同時期に行われた湯沢町内のリゾートマンション所有者に対するアンケート調査^(注3)では、生活上の不満点として買物、外食の不便さが多くあげられ、娯楽施設のなさ、道路状況の悪さと続いている（表b-4）。



図b-4 生活の満足度

表b-3 住民の評価

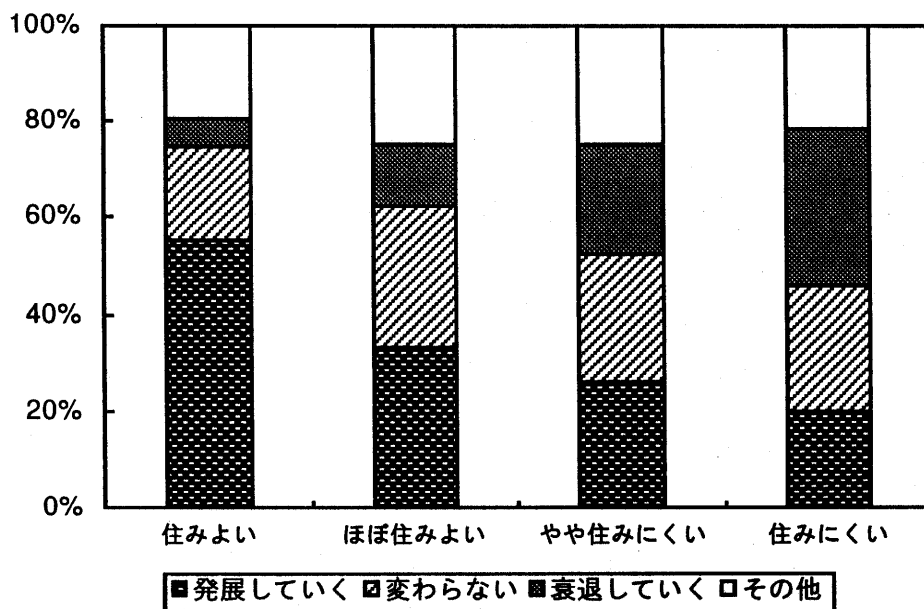
良い点	(%)	良くない点	(%)
1 自然環境	71.2	1 医療機関不足	73.2
2 災害の少なさ	66.2	2 文化娯楽施設	41.5
3 住民の人情	17	3 良い働き場所	38.7
4 公園レジャー施設	15.8	4 生活環境	17.5
5 交通の便	13.9	5 住民の人情	9.6
6 生活環境	10.5	6 マンション乱立	6.6

不足している施設としてあげられているのは、簡便な都会的の生活を求めるものが多く、住民評価との間にはズレがある。

次に町に対する将来的な展望をみていくと、現在7割近くが「住みよい」あるいは「ほぼ住みよい」と感じているが、町の発展性については約3割が「発展していく」としているだけで「衰退していく」という展望を上回ってはいるが希望派は少数といえ、年齢別では若年層で悲観的な意見が目立つ。また、住みやすさと発展性のクロス集計をみると、現状を住みやすいとしている人ほど発展していくと考えており、住みにくいとしている人ほど衰退していくと考えていることが明らかである（図b-5）。

表b-4 マンション利用者の評価

生活上の不便(不満)	(%)	不足している施設	(%)
1 買い物	42.8	1 ファミリーレストラン	36.3
2 食事(外食)	39.8	2 スーパーマーケット	34.2
3 娯楽施設	25.4	3 コンビニエンスストア	32.9
4 道路状況	22.7	4 高級レストラン	21.2
5 公共施設	15.8	5 食料品店	14.8
6 災害時の不安	54.8	6 割烹	14.2



図b-5 住みやすさと今後の展望

(3) リゾート開発に関する意識

リゾートマンション建設による影響を好影響、悪影響の両面で尋ねた表b-5から、約7割の人が「好影響あり」と答え、3割弱が「好影響なし」としている。好影響の内容は、「資産価値上昇」、「町の経済的利益」、「雇用機会の増加」、「商業売り上げ増大」等が比較的多く、経済面の活性化が好影響として捉えられている。職業別傾向として農林業者層が「資産価値上昇」、商工自営業層で「町の経済的利益」、「商業売り上げ増大」と直接関連する項目があげられている。

悪影響に関する回答は、ほぼ全員が「悪影響あり」と回答しており、「悪影響なし」と回答する人は1割にも満たない。具体的には「交通渋滞」、「自然破壊」、「良好な景観の損失」が目立って多く、続いて「町の風俗の乱れ」、「公害問題」、「町のイメージダウン」となっており、リゾートマンション建設が地域住民に非常に大きな影響を与えたことがわかる。

今後のマンション建設に対する意見としては「これ以上反対」が大多数で、「定住可能な間取りのみ認める」などの条件付き建築賛成が2割程度、「積極的に賛成」は1割にも満たない(表b-6)。これは、これまでのマンション建設によって全体的には悪影響の方が多いと捉えられているため、今後のマンション建設は避けたいとするものであろう。また、定住可能な間取りを持つマンションならば認めるという意見が出ており、将来的に定住者が増えることへの地

表b-5 リゾートマンション開発の影響

好影響	(%)	悪影響	(%)
好影響なし	27.3	悪影響なし	0.9
好影響あり	67.7	悪影響あり	96.7
1 資産価値上昇	27	1 交通渋滞	72.3
2 町の経済的利益	22.7	2 自然破壊	65.6
3 雇用機会増加	21.3	3 良好な景観の損失	59.4
4 商業売り上げ増大	20	4 町の風俗の乱れ	32.6
5 町の都会化	18.9	5 公害問題	31.1
6 レジャー施設増加	8	6 町のイメージダウン	29.1
7 土地の有効利用	5.8	7 生活環境悪化	21.1
8 公営施設増加	4.7	8 住民の人情の希薄化	16.3
9 町の知名度増大	1	9 町の都会化	15.5

表b-6 今後のマンション建設への意見

1これ以上反対	63.1
2定住可能な間取りのみ認める	5.3
3一定の条件を満たせば賛成	16.4
4反対の理由はない	7.7
5積極的に賛成	0.6
その他不明	7
	(%)

表b-7 マンション利用者の定住条件

1定住は考えていない	55.8
2交通条件の整備	34
3医療施設の整備	20.3
4学校教育の充実	5.6
その他無回答	9.7
	(%)

域住民の期待とこれまでの主流である1K、1DK、2DKでは定住には向かないとの考えが明かである。

一方、現在のマンション所有者に対して定住に必要な条件を尋ねた結果では、定住を考えていない人が過半数となっており、現所有者の定住への関心のなさが表れている（表b-7）。あげられた定住への必要条件としては「交通条件の整備」、「医療施設の整備」、「学校教育の充実」等がみられる。特に医療施設に関しては地域住民からも整備が望まれているため、この施設を整備することによって地域住民の生活満足度向上およびマンション所有者の定住を促す可能性が高い。

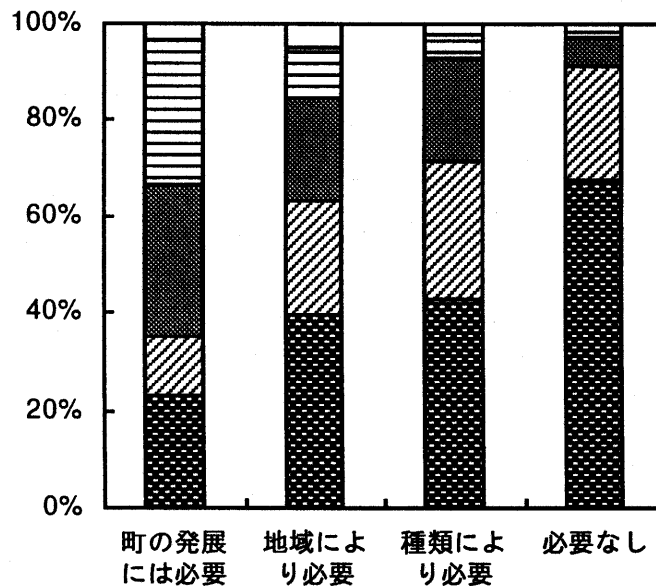
（4）開発に関する意識

湯沢町の将来についてリゾートに限らず何らかの開発が必要かどうかについての町民の意識は、「必要なし」は2割程度で、何かしらの開発が必要と考えている人が大勢を占めている。手放しに開発を進めるよりもその地域や種類を考慮に入れることが望まれており、特に開発の種類を重要視している。

次に開発と自然環境保全についての意識では、7割近くが「自然環境は守るべきであり、それができないならば開発すべきではない」という意見に賛成で、

「町の発展のためなら、自然環境の多少の犠牲はやむを得ない」に賛成は少数で、地域住民の自然環境保全優先の強い意識がみられる。開発必要度とのクロス集計結果では、「町の発展には必要」の必要意識の最も高い集団は開発優先派が自然保護派を上回っているが、大勢の条件付きで開発を必要とする集団では、自然保護優先が多くなっている（図b-6）。

湯沢町の環境保全のために具体的には何が必要であるかについては、「マンション・リゾート開発の中止・禁止」が最も多く、「開発規制条例等の制定」、「下水道整備」、「自然保護」等が続いている（表b-8）。この結果は自由記入によるが、多くの人からマンション・リゾート開発についての施策の必要性に

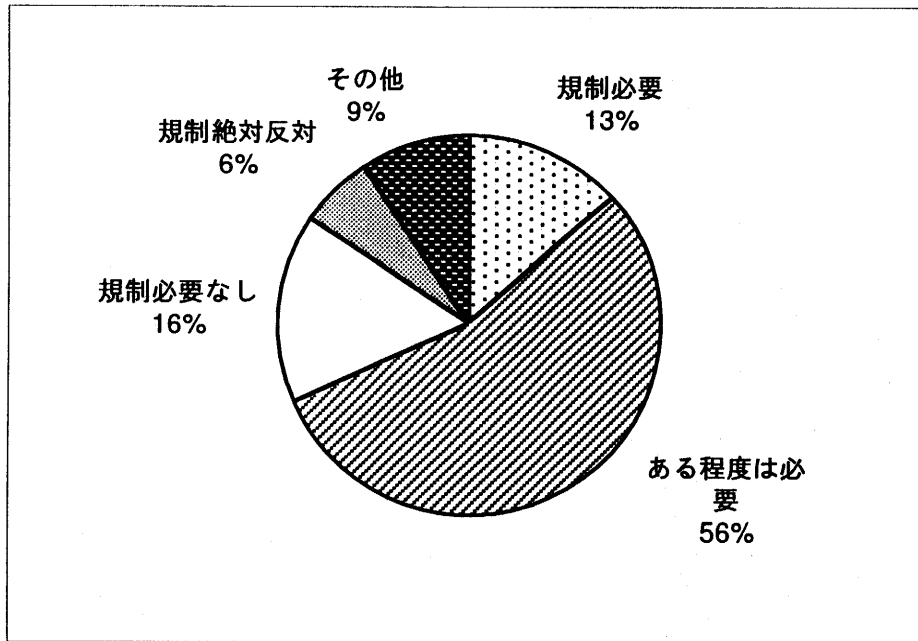


■ 保全に賛成 □ やや保全に賛成 ■ やや開発に賛成 □ 開発に賛成 □ その他

図b-6 開発と保全に関する意見

表b-8 環境保全に必要な要素

1 マンション・リゾート開発の中止・禁止	14.1
2 行政による開発規制条例等の制定	6.4
3 下水道整備	6
4 自然保護	5.2
5 河川保護	5
6 マンション建築物の規制	4.8
7 開発の規制	4
	(%)



図b-7 開発規制の必要性

について意見がだされていることは、これらの開発が今日までに地域に及ぼした影響の大きさを示しているといえよう。

土地所有者を対象に尋ねている都市計画による所有地開発の制限についての意見では、「ある程度は必要」とする人が過半数で、「規制必要」と合わせると7割近くになる（図b-7）。全体的な意見として規制の必要性が顕著に表れており、これまでの開発で導かれた現状から、土地所有者が今後は公共的事業に限定して開発を認める傾向にあると考えられる。このことは行政側にとっては施策的対応への基礎として有効に働くものと考えられる。

(5) まとめ

リゾートマンションを中心とする湯沢町のリゾート開発は地域住民の意識に様々な影響を及ぼしておりその意識的傾向をまとめると以下のような。

- (1) 地域住民の生活についての満足度は全般的には一応満たされているものの、教育環境・余暇生活については低い傾向にある。
- (2) これまでの開発は主に経済的側面での効果がみられたが、日常生活環境への悪影響も多いためこれ以上の開発には基本的には反対である。

(3) 開発を認める際は、対象地域・開発種類等に関する条件を考慮し、自然環境保全を重視したものとする。

このように地域住民は、短期間にリゾート開発を通じて自らの生活環境を含んだ地域変化を経験し、現状への不満がつのると同時に湯沢町の将来について関心を持ち、ある一定の見解を持つようになった。このことは、行政的立場からみれば今後の発展に向けての施策的基盤が整ったと考えることができる。一方で、今回の地域住民、マンション所有者を対象とした2調査では、生活に関する評価面を除いては両者のつながりがみられない。16,000戸のマンションを抱え、短期的にはその利用者が多く滞在する湯沢町においては、今後の定住化への促進を含め地域住民との関係、交流等についての行政的取り組みが待たれる。

b.3 カナダにおけるレジャー環境開発の現状

ここではレジャー環境開発の先行事例研究として、カナダ（オンタリオ州）におけるレクリエーションマスタープランとスキー環境開発の現状をみていく。

(1) オンタリオ州レクリエーションマスタープラン

オンタリオ州におけるレクリエーションマスタープランは、1975年から導入され、担当省^{※4)}が宝くじによる収益を利用して資金援助を行い、各自治体が独自にプランを作成するというものである。これ以前にも独自のマスタープランを持つ自治体（Kitchener, Sudbury等）は存在したが、この時期を境に多くのマスタープランが作成された。しかし、各自治体の規模に沿った十分な利用の見込みや、施設維持に要する資金等の基礎的な調査がなされないまま、人口が増加するという安易な展望でコミュニティセンター、アイスホッケーアリーナなどの大規模施設の整備が行われた。

これらの反省から、1980年には援助プログラムの最初の見直しが行われ、文化、レクリエーションに関する施設整備および運営の現況を十分検討すると共に需要の将来的な予測を慎重に行い、個性ある実践的なガイドラインとなることが期待された。また、市民の施設やオープンスペースへのニーズを考慮し、

歴史・自然資源に対する保全を盛り込むこと、市によって維持経営が可能な範囲を超えないことが必要とされるようになった。

このプログラムは多くの自治体に文化、レクリエーションに関するマスタープランの概念を導入した点が高く評価されているが、施設整備に多くの資金が費やされる傾向は依然として続いた。1983年には、増加する資金援助への需要と担当省がその組織から文化部門を切り離し名称が変更したことを契機に⁶⁵⁾、資金援助プログラムは再び見直され、各自治体が積極的に市民によるレクリエーション活動を支えることが最も強調された。

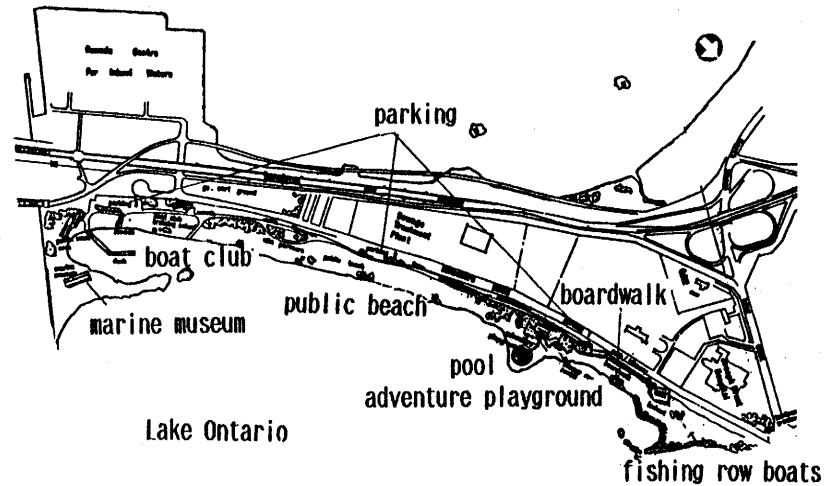
資金の用途は、(a)到達点、目標の設定及び現状把握、(b)レクリエーションセンターの整備、(c)新規あるいは発展的な計画への援助と3分された。この時点で名称も、コンプリヘンシブレクリエーションプランとなった。

マスタープランの目的が、自治体内の住民のレクリエーション活動を支える仕組み作りに重点が置かれているため、作成されたプランの多くは、現況に関する基礎的調査や、レクリエーションニーズの展望等から導かれる今後の運営方針、到達目標の設定、過程を示すことに報告書の大部分を費やしており、具体的な施設整備等の図面まで含まれることは希である。

具体的な環境計画への記述がなされた例として1981年に作成されたパーリントン市⁶⁶⁾におけるプランの一部を紹介する。オンタリオ湖の西端、トロントの西に位置するパーリントン市では、『個人および全コミュニティのために、満足感を得られ、創造的な活動に参加可能な状況を整える』ことを目的とし、効果的な指導性、施設整備、活動の供給、日常生活の快適化のためのレクリエーションサービスを提供するとしている。

市内には総面積1,322ヘクタールにおよぶ公園・オープンスペースがあるが、中でもオンタリオ湖岸域については具体的な整備計画が示されている(図b-8)。基礎調査で市民の意向であった野外空間の有効利用の増大、多目的遊歩道の供給、等を目的とし、「ピクニック場、広場、ハーバー、サイクリングロード等を組み合わせ、多様な利用が可能となる整備を行う」、「市民の利用を促すために、様々な場所からの湖岸へのアクセスを早急に整備する」などが示されている。

1984年までにオンタリオ州内で作成された60弱のプラン内の46を対象に61項



図b-8 バーリントン市のオンタリオ湖岸整備計画

目について検討を行ったD.Getzらの調査結果²⁷⁾には、同プランの抱える問題点が指摘されている。主な点を以下に記述する。

(B)大規模な自治体の多くはマスタープランを作成していない。(F)37のプランがコンサルタントによって作成され、複数のプランを手掛けている場合もある。(G)住民の特性（住民の民族的構成を含む）、レジャーへのニーズを表す、内部の経済的、政治的、社会状況を無視したものが多い。(H)歴史的資源、生態学的な問題が考慮されていない、(I)予算に関する検討、展望が乏しい。(J)長い将来にわたる展望を行っているもの、作成したプランを再評価しているものはわずかである。

作成された時期が新しいプランほど様々な問題を包括的に扱っており、1983年の見直しがある程度効果を示していることがわかる。また、規模の大きな自治体ほど包括的になる傾向があり、障害者、自然環境、地域内の活性化、市場性、計画の実行性等が取り上げられている。

オンタリオ州におけるレクリエーションマスタープランでは自治体内の住民のためのレジャー環境整備を目指しているのに対し、日本の総合保養地整備法は外部から訪れる人を対象にレジャー環境を整え、地域の活性化に結びつけよ

うとしており、目的に大きな差異があるが、一定の地域内にレジャー環境を整備するという点では同質のものであろう。また、大規模な自治体が計画作成に消極的であること、計画の多くがコンサルタントの力を借りていること、施設の有効性や将来の展望に欠けるなど、共通する問題点も明らかになった。

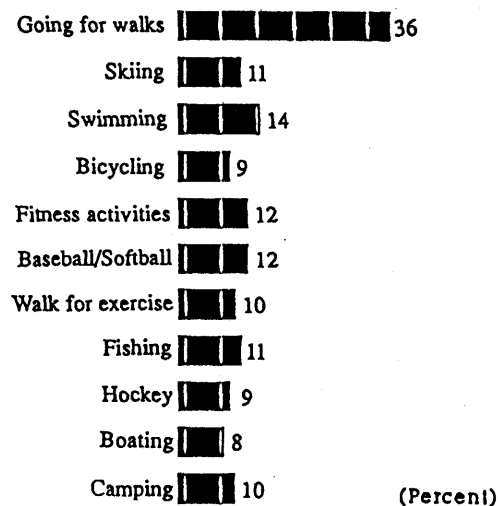
オンタリオでのレジャー環境整備への取り組みは、日本よりも13年早く始まり、今日までに2回の見直しが行われた。また現在指摘されている自然環境、障害者・老人、コミュニティの発展、計画の実行性などの問題はすでに日本でも浮上しており、各地で計画が進まない今こそ、法律自体を見直すとともに地域の活性化および地域住民にとって何が必要であるのかを考え直す時期である。さらに整備されるレジャー環境は地域住民を含めた多くの人に有効に利用され、地域が直面する様々な問題を少しでも緩和する方向で考慮されることが望ましい。

(2) オンタリオ州のスキー環境整備の現状

オンタリオ州のMinistry of Tourism and Recreationの1991年の報告によると^{※9)}、屋外におけるレジャー活動でよく見受けられるのが散歩(36%)で、水泳(14%)、フィットネス(12%)、野球・ソフトボール(12%)、スキー(10%)と続いている。この場合のスキーにはダウンヒルの他に、クロスカントリーや水上スキーも含まれているものの、人気の高いレジャーである(図b-9)。

また、ORSA(Ontario Ski Resorts Association)の調べによると^{※9)}、1989年から1990年のスキーシーズン中に、およそ人口の20%にあたる120万人が少なくとも1回はスキーを行っている。さらに、350万人(人口の46%)がスキー経験者である。スキーヤーの属性は、63%が15才から29才の年齢で、60%が未婚者と未婚の若年層に偏る傾向がみられる。全体の60%が男性スキーヤーで女性が少ない。スキーの技術水準については、初級者が17%、中級者65%、上級者18%となっている。このように日本におけるスキーの参加率(13.8%)^{※10)}に比べると参加者ははるかに多く、技術水準も高いことがわかる。

一方、スキー環境の方は、オンタリオ州内の5大湖周辺に59ヶ所のスキー場が立地している^{※11)}。これらのスキー場の特性を明らかにするために、設備やサービスの状況について、スキー場内に設置されているものと、周辺10Km以



図b-9 参加率の高いレジャー活動

出典：Ontario Leisure Activity Participation Study

内に設置されているものについて検討を行った（表b-9）。

ここで扱った設備、サービスの内容は、レストラン、宿泊施設、スキースクール、貸しスキー、スノーモービル、託児所、テニスコート、クロスカントリースキー施設、スケート施設、スノーシューイング、アイスフィッシング、パッケージプラン、共通リフト券、降雪機である。このうち貸しスキー、スキー学校、レストラン、喫茶室等飲食施設はほとんどのスキー場において整備されており、基本施設とみなして、スキー場の分類には用いないものとした。

この結果、59のスキー場は、以下に示す5タイプに分類された（表b-10）。

- 『I』 : 宿泊施設とスキーゲレンデ以外の付加的なスポーツ施設をスキー場施設内にもつ。
- 『II』 : 付加的なスポーツ施設はスキー場施設内にもつが、宿泊施設がない。
- 『III』 : 宿泊施設も付加的なスポーツ施設ももたないが、10Km以内に利用可能なこれらの施設が立地している。
- 『IV』 : 宿泊施設も付加的なスポーツ施設ももたないが、10Km以内に利用可能な付加的なスポーツ施設のみが立地している。
- 『V』 : 宿泊施設も付加的なスポーツ施設ももたず、10Km以内にも利用可能なこれらの施設が存在しない。

表b-9 オンタリオ州のスキー環境の整備状況

no	Name of Ski Resorts	Location	slopes	Facilities	Facilities within 10km	Other Services
1	Atikokan Ski Club	ATI KOKAN	5	R/SS	A/CC/SK/SB/SS/IF	
2	Horsehoe Resort*		20	A/R/SS/SR/T/Child/Fit/Conference	SK/SB/IF	snow
3	Mount St. Louis-Moonstone Ski Resort*	BARRIE	44	R/SS/SR	A/SK/SB/IF	transportation
4	Snow Valley Ski Resorts Ltd.,*		19	R/SS/SR/PP/Ticket	A/CC/SS/IF	snow
5	Mount Madawaska Ltd.,*	BARRY'S BAY	9	R/SS/SR	A/SK/SB/SS/IF	snow
6	Batava Ski Club*	BATAWA	4	R/SS/SR	CC/SK/SB/SS/IF	snow
7	Devil's Elbow Ski Resort*		10	R/SS/SR/CC	A	snow
8	Sunegga Resort Ltd.,*	BETHANY	21	R/SS/SR/PP	A/SB/SS	snow
9	Mount Chinguacousy*	BRAMPTON	2	R/SS/SR/T	A/CC/SK	snow
10	Calabogie Peaks*	CALABOGIE	18	A/R/SS/SR/Child/SK		snow
11	Caledon Ski Club Ltd.,*	CALEDON	17	R/SS/SR/Child		snow
12	Capreol Ski Club	CAPREOL	5	R/SS	A/CC/SK/SB/SS/IF	
13	Chapleau Ski Club	CHAPLEAU	2	R	A/SK/SB/SS/IF	
14	Dagmar Resort Ltd.,*	CLAREMONT	12	R/SS/SR		snow
15	Camborne Village Ski Club*	COBOURG	6	R/SS/SR	A	snow
16	Blue Mountain Resorts Ltd.,*	COLLINGWOOD	27	A/R/SS/SR/PP/T/CC/Child/Conference		snow
17	Mount Martin Ski Club	DEEP RIVER	6	R/SS	CC/SK	
18	Dryden Ski Club*	DRYDEN	4	R/SS		
19	Eagle Ridge	EAR FALLS		R/CC		
20	Tri Town Ski Club	HAILEYBURY	8	R/SS/SR	SB/SS/IF	
21	Sir SAM's Ski Area*	HALIBURTON	11	R/SS/SR	A/CC/SK/SB/SS/IF	
22	Minto Glen Sports Centre	HARRISTON	7	R/SS/SR/CC/SB/Tob	A/SK/SB	
23	Hidden Valley Highland Ski Club*	HURTSVILLE	8	R/SS/SR/PP	A/SK/SB/IF	snow
24	Abitibi Ski Club	IROQUOIS FALLS	4	R	A/SK	
25	Beaver Valley Ski Club*	KIMBERLEY	21	R/SS/SR/Child	CC/SS	snow
26	Talisman Mountain Resort*		13	A/R/SS/SR/Pool/Child/Live		snow
27	Kingston Ski Hills	KINGSTON	7	R/SS/SR	A/CC/SK/SB/SS/IF	
28	Oshawa Ski Club*	KIRBY	26	R/SS/SR/Ski Jump	A	snow
29	Raven Mountain Ski Resorts Inc	KIRKLAND LAKE	10	R/SS/SR/CC		
30	Chicopee Ski Club*	KITCHENER	12	R/SS/SR/PP	A	snow
31	Larder Ski Club	LARDER LAKE	4	R/SS	A/SK/SB/SS/IF	
32	London Ski Club*	LONDON	7	R/SS/SR	A	snow
33	Loretto Ski Resort*	LORETTO		R/SS/SR/CC		snow
34	Mansfield Skiways Ltd.,*	MANSFIELD	14	R/SS/SR/Child	CC/SS	snow
35	Mount Antoine*	MATTAWA	10	R/SS/SR/PP	A/CC/SK/SB/SS/IF	
36	Mountain View Ski Hills*	MIDLAND	7	R/SS/SR	A/SK	
37	Glen Eden Ski Area*	MILTON	14	R/SS/SR	A/CC/SS/SR	snow
38	Rene Brunelle Prov Pk Winter Recreation Area	MOONBEAM	2	R/SS/SR	A/SK/SB/SS/IF	
39	North Bay Laurentian Ski Club*	NORTH BAY	7	R/SS/SR	A/CC/SK/SB/IF	
40	Onaping Ski Hills	ONAPING	8	R/SS/SR	A/CC/SK/SB/SS/IF	
41	Hockley Valley Resort*	ORANGEVILLE	11	R/SS/SR/PP/Pool/Squash/Conference		snow
42	Anne Heggtveit Ski Hill*	OTTAWA	1	R/SS/SR	A/SK	snow
43	Harrison Park	OWEN SOUND	1	R/CC	A/SK/SB/SS/IF	
44	Mount Pakenham*	PAKENHAM	7	A/R/SS/SR/CC		snow
45	Alice Hill Park*	PEMBROKE	3	R/SS/SR		
46	Patawawa Ski Club*	PETAWAWA	1	R/SS/SR	A/CC	
47	Buttermilk Alpine Ski Village*	SAULT STE MARIE	4	R/SS/SR/Day Lodge	CC/SK/IF	
48	Sault Ski Club	SAULT STE MARIE	3	R/SS/SR/SS/CC	CC/SS	
49	Ski Searchmont*	SAULT STE MARIE	15	A/R/SS/SR/CC/SB/SS/IF		
50	Adanac Ski Centre	SUDBURY	3	R/SS/SR	A/CC/SK/SB/SS/IF	snow
51	Skee-Hi Ltd.,*	THAMESFORD	6	R/SS/SR		snow
52	Candy Mountain Resorts Ltd.,*		12	R/SS/SR/PP/CC/Child/Inter		snow
53	Loch Lomond Ski Area	THUNDER BAY	15	R/SS/SR/PP/Inter	A	snow
54	Mount Baldy Ski Area*			R/SS/SR	CC	snow
55	Kamikotia Ski Resorts Ltd.,*	TIMMINS	12	R/SS/SR/PP/CC	A/SK/SB/IF	snow
56	Etobicoke Centennial Park Ski Hill*	TORONTO (Etobicoke)	3	R/SS/SR	CC/SK/SS	snow
57	North York Ski Centre*	TORONTO (North York)	4	R/SS/SR		snow
58	Lakeridge Resort Ltd.,*	UCBRIDGE		R/SS/SR	A/CC/SB/SS/IF	snow
59	Happy Valley*	WALKERTON		R/SS/SR	A/CC/SK/SB/SS	snow

表b-10 スキー場のタイプ

	No. of Resorts on table.1	
TYPE I	2, 10, 16, 26, 41, 44, 49	7
TYPE II	4, 7, 9, 19, 22, 28, 29, 33, 48, 52	10
TYPE III	1, 3, 5, 6, 8, 12, 13, 15, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 46, 50, 53, 55, 58, 59	29
TYPE IV	17, 20, 25, 34, 47, 54, 56	7
TYPE V	11, 14, 18, 45, 51, 57	6
total		57

ここでの付加的なスポーツ施設の多くはクロスカントリースキー施設、スケート施設、スノーシューイング、スノーモービル、アイスフィッシング等である。この他の通年利用に対応したテニスコート、ゴルフ場、プール等を有しているスキー場はわずか5ヶ所で、会議施設を備えたスキー場は3ヶ所となっている。

タイプIIIに最も多い29のスキー場が属しており、付加的な施設を有していない場合が多いことがわかる。スキーグレンデ以外の付加的な施設をスキー場施設内にもつタイプI、タイプIIのスキー場は17ヶ所と半数以下である。また、シーズン中の営業に関しても、半数以上が週末や夕方のみ営業を行っており、毎日営業しているスキー場は24ヶ所である。

州内のスキー場はいずれも比較的小規模で、ここで取り上げた59ヶ所のうち39ヶ所は、スキーコースが10以下で、20以上のコースを有しているスキー場は5ヶ所に留まっている。また、90%のスキー場が降雪機によってコース場の雪の整備を行っており、気温は下がるものの自然に雪が降るといった場所ではないことがわかる。

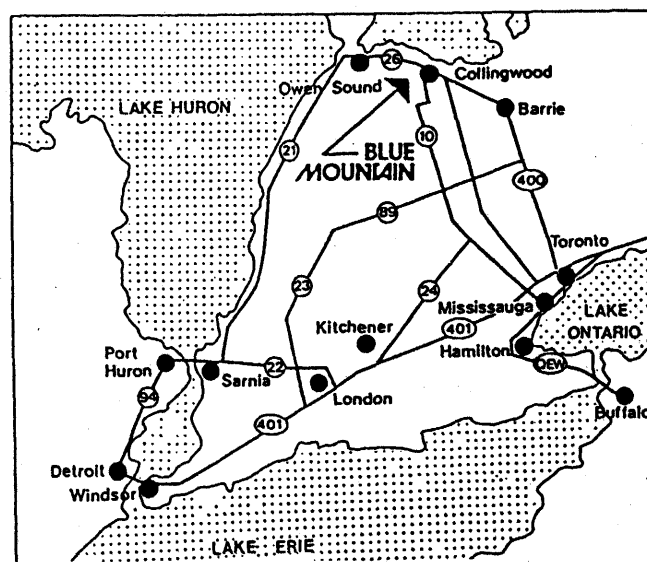
スキーヤーが州内のスキー場に出かける場合は、日帰りが多く、宿泊を伴う

場合には旅行をかねてケベック州などに遠出する傾向が強く、州内のスキー場は主に日帰り利用の対象となっていることが設備、経営面からも利用者側からもよくわかる。ここで注目すべき点は、平日の夕方のみ営業することで地元住民のスキー機会を提供し、週末は来訪者と地元住民の両者の利用を見込んでいることで、こうした地元住民に対する配慮があるからこそ、スキーへの高い参加率が得られるのであろう。

次に個別のスキー環境開発事例として、タイプ I に属する Blue Mountain Resort を取り上げ、他のタイプのスキー場の将来的な整備課題について考察を行う。

Blue Mountain Resort はトロント市の北150Km、およそ車で2時間の距離に位置している (図b-10)。この開発は1941年に始まり、175エーカーの土地を有し、年間10万人の入り込み客がある。年間収入の70%を冬期利用に頼っているものの、近接する湖岸にウォータースライドを設置したり、テニスコートや会議施設等を整備することで、夏期は冬期とは異なる家族連れを中心とした集客を行い通年リゾートとしての機能を果たしている。

ここでの開発は立地が Niagara Escarpment^{#12)} に属していることから、どのよ



図b-10 ブルーマウンテンリゾートの位置

うな開発行為も Niagara Escarpment Commission の了承を得なければならず、その他に Zoning By Laws と呼ばれる各自治体が設定する土地用途、建物条件の規制を受ける。こうした中で、徐々に開発を行ってきたが、独自のデザインガイドラインを設け、来訪者、地元住民両者の将来的な需要に応えることを目的に、自然景観の保全や、調和のとれたイメージ形成、歩行者を優先とするデザイン等の実践を試みてきた。また、多くの施設は地元地域に開放されている

こうした努力から Blue Mountain Resort はオンタリオ州内の他のスキー場と異なり、長い休暇時の来訪者や、リピーター、米国からの客とバラエティに富んだ集客を得ており、オンタリオ州におけるスキー環境開発の成功例といえるであろう。

全てのスキー環境が Blue Mountain Resort を目標として整備されることは難しいが、将来的には、現存する59ヶ所のスキー場がより有効に利用されることが望ましく、個々のスキー場がそれぞれに魅力のあるレジャー環境となることが課題であろう。そうした整備課題の基本的提案をについて簡単に以下にまとめる。

まずタイプI、IIIに属するスキー場は、すでにスキーゲレンデ以外にも一定の施設を備えているため、通年利用が可能なスポーツ施設や文化施設の整備が望まれる。一方現在スキーゲレンデ以外の整備がなされていないタイプIII、IV、Vに属するスキー場は、新たな施設を整備するよりは、地元住民を対象にした様々な企画を立案することで利用が促進される可能性がある。いずれスキー場も地域との結びつきを強く保つことは重要で、公園やオープンスペース等の整備を行い、通年を通じて開放することなどが提案される。また、リゾートのイメージに大きく影響を及ぼすデザインの側も重要で、デザインガイドライン等の適用が望まれる。

(3) まとめ

以上カナダにおけるレジャー環境開発の事例をみてきたが、大規模開発や、個別のレジャー環境開発の状況から、我が国のレジャー環境開発が有している問題点と共通する状況も浮かび上がってきた。こうした問題点に対する対応策がとられていない我が国においては、先行事例を参考に、我が国なりのレジャ

一環境整備のあり方を模索していく必要がある。

大規模開発計画に対する見直し措置や、個別開発における地元地域との連携を大切にする点など、ここで取り上げたカナダの事例に学ぶ点は多くあると思われる。

注

- 1) 総務庁行政監察局：リゾート構想の着実な実現に向けて、27-30、1994（文献1）
- 2) 文献2）
- 3) 文献3）
- 4) Ministry of Culture and Recreation
- 5) Ministry of Tourism and Recreation に変更された。
- 6) The City of Burlington : A Master Plan,1981
- 7) 文献4）
- 8) 文献5）
- 9) 文献6）
- 10) 余暇開発センター：レジャー白書'91、余暇開発センター、36、1991の余暇活動の参加率、スポーツ部門中のスキークの1990年の参加率は13.8%とある（文献7）。
- 11) 文献8）
- 12) Queen Storm から Tabermory の間、南オンタリオの中心に位置する断崖地形を指し、この断崖沿いに多くのスキー場がみられる（文献9）。

参考文献

- 1) 総務庁行政監察局：リゾート構想の着実な実現に向けて、1994
- 2) 湯沢町役場：住民アンケート調査分析結果報告書、湯沢町役場、1991
- 3) 湯沢町役場：リゾートマンション購入者意識調査分析結果報告書、湯沢町役場、1991
- 4) D.Getz et al : Evaluation of Municipal Recreation Master plans in Ontario Recreation Reserch Review,vol.12,No.1,1985
- 5) Ministry of Tourism and Recreation : Summary Report of the Ontario Leisure Activity Participation Study, Queen's Park, 1991
- 6) The Ontaro Ski Resorts Association : The 1990 Ontario Ski Study, 1990
- 7) 余暇開発センター：レジャー白書'91、余暇開発センター、1991
- 8) Ministry of Tourism and Recreation : Winter Book, Queen's Park, 1990
- 9) Wall, G., : Downhill Skiing in Ontario An Overview : Recreational Land Use in southern Ontario, Department of Geography University of Waterloo, 177-184, 1979
- 10) Alberta Recreation, Parks and Wildlife Recreation Development Division : Ski Area Planning, Alberta Canada、 1976.
- 11) Blue Mountain Resorts Limited : Village Core Development and Investment Opportunities、.1990
- 12) Blue Mountain Resorts Limited : Demographics of The Blue Mountain Skiers、 1991.
- 13) Blue Mountain Resorts Limited : Demographics of The Blue Mountain Slide Ride Visitor、 1991
- 14) Blue Mountain Resorts Limited : Blue Mountain Magazine、 1991
- 15) Blue Mountain Resorts Limited : Blue Mountain Resorts : Design Guidelines、 1991
- 16) Blue Mountain Resorts Limited : Blue Mountain Facts Sheet、 1992
- 17) Canada Ski Consultants : Kamiscotia Ski Resorts Planning And Feasibility Study、 1986
- 18) Canadian Ski Council : Ski Facts and Stats、 1991.
- 19) Canadian Ski Council : Ski it to Believe it.、 1991
- 20) Canadian Ski Council : Ski Focus、 1992
- 21) Marshall Macklin Monaghan Limited : MountAntone Development Plan.
- 22) Mckibbon, G., Louis, C. and Shaw, F. : "Protecting the Niagara Escarpment", Journal of

Soil and Water Conservation, March-April, pp.78-82, 1987

- 23) Ministry of the Environment : Environment Information, Toronto : Queen's Park, 1987
- 24) Ministry of Industry and Tourism : Ski Resort Manual, Toronto : Queen's Park, 1977.
- 25) Ministry of Tourism and Recreation, : Winter Guide, Toronto : Queen's Park, 1991
- 26) Newspaper Marketing Bureau : Attendance in Last 12 Months Participates in Season, 1991
- 27) Niagara Escarpment Commission : Development Control on the Niagara Escarpment, 1990
- 28) Tourism and Outdoor Recreation Planning Study Committee : Tourism and Recreational Behaviour of Ontario Residents - vol.7 : Profiles of Participants, Toronto : Queen's Park, 1977

参考文献リスト
発表論文リスト
あとがき

参考文献リスト

【A】

赤碓弘平：指導要綱にもとづく都市景観整備施策における指導と応答について—市街地整備のための建築のルールの地方的展開に関する研究—、都市計画論文集27号、115-120、1992

Alberta Recreation, Parks and Wildlife Recreation Development Division : Ski Area Planning, Alberta Canada, 1976.

青沼吉松、梅村清弘編：豊かな社会と余暇、講談社、1973

芦原義信：外部空間の設計、彰国社、64-65、1975

【B】

Blue Mountain Resort Limited : Blue Mountain Resorts : Design Guidelines, 1991

Blue Mountain Resorts Limited : Village Core Development and Investment Opportunities, 1990

Blue Mountain Resorts Limited : Demographics of The Blue Mountain Skiers, 1991.

Blue Mountain Resorts Limited : Blue Mountain Magazine, 1991

Blue Mountain Resorts Limited : Blue Mountain Facts Sheet, 1992

Blue Mountain Resorts Limited : Blue Mountain Resorts : Design Guidelines, 1991

Blue Mountain Resorts Limited : Demographics of The Blue Mountain Slide Ride Visitor, 1991

【C】

Caballes, Aida Zaguire : Residential Location, Work and Leisure Activities, University of Pennsylvania, 1989

Canada Ski Consultants : Kamiscotia Ski Resorts Planning And Feasibility Study, 1986

Canadian Parks Service : JASPER TOWN PLAN, 1988

Canadian Parks Service : Proceedings of The Workshop on The Jasper Architectual Motif, 1991

Canadian Parks Service : Proceedings of The Workshop on The Jasper Architectual Motif, 1991

Canadian Ski Council : Ski it to Believe it., 1991

Canadian Ski Council : Ski Facts and Stats, 1991.

Canadian Ski Council : Ski Focus, 1992

千葉県市原市 : 平成4年度市原市高滝地区田園居住区整備基本計画策定調査報告書、1993

City of Toronto Planning & Development Department : HARBOURFRONT Design Guidelines, 1991

City of Toronto Planning & Development Department : HARBOURFRONT Design Guidelines, 1991

City of Victoria : CHINATOWN Guidelines, 1983

City of Victoria : YATES STREET 700 BLOCK Guidelines, 1984

【D】

D.Getz et al : Evaluation of Municipal Recreation Master plans in Ontario Recreation Reserch Review, vol.12, No.1, 1985

出田麻里子、富永裕子、梶島邦江 : 海洋性リゾートマンションに関する研究 (1)、(2)、日本建築学会大会学術講演梗概集、365-368、1991

Dorward, S : Design for mountain communities, Van Nostrand Reinhold, 1990

Downs, B.V : Blackcomb : a Ski Resort in the Making, Canadian Architect, Feb, 16-23, 1989

Downtown Niagara Falls : FACADE IMPROVEMENT PLAN AND REVITALIZATION STRATEGY, 1988

ドクシアデイス、C.A.、磯村栄一訳 : 新しい都市の未来像、鹿島出版会、7-12、1969

土肥博至、伊藤真市、馬上奈美 : レジャー環境のタイポロジー、ロアジール、6、34-39、1989

土肥博至、志田隆秀、扇原道夫：外部空間の構成に関する研究（4）－広場空間の心理的評価構造－、日本建築学会大会学術講演梗概集、1407-1408、1979

土肥博至、田中奈美：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究IV－新潟県湯沢町のリゾート開発と住民意識－、日本建築学会大会学術講演梗概集、123-124、1993

土肥健夫：リゾート再生と地域振興、学芸出版社、1991

デュマズディエ,J., 中島巖訳：余暇文明へ向かって、東京創元社、1972

デュマズディエ,J., 中島千尋訳：レジャー社会学、社会思想社、第3章、1981

【F】

深田真五、瀬口哲夫：リゾートマンション開発とその問題点に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、229-234、1990

藤竹 暁：個性あるレジャー、日経書房、1970

藤田満寿恵：第三セクターを活用したリゾート開発、北土社、1993

藤原信・編著：スキー場はもういない緑風出版、1994

船越 徹、積田 洋：街路空間における空間意識の分析（心理量分析）－街路空間の研究（その1）－、日本建築学会論文報告集、第327号、100-107、1983

船越 徹、積田 洋：街路空間における空間構成要素の分析（物理量分析）－街路空間の研究（その2）－、日本建築学会計画系論文報告集、第364号、102-111、1986

船越 徹、積田 洋：街路空間における空間意識と空間構成要素との相関関係の分析（相関分析）－街路空間の研究（その3）－、日本建築学会計画系論文報告集、第378号、49-56、1987

船越 徹、積田 洋：参道空間の分節と空間構成要素の分析（分節点分析・物理量分析）－参道空間の研究（その1）－、日本建築学会計画系論文報告集、第384号、53-62、1988

【G】

Gourley,C : ISLAND IN THE CREEK, Harbour Publishing, 1988

Gunn,C.A : Vacationscape, Van Nostrand Reinhold,1988

【H】

浜田勝宏：核家族と余暇、文化女子大学紀要人文社会学研究、2、1994

橋本 崇、土肥博至：都市景観における動的景観要素の影響についてービデオ映像を用いた景観評価実験ー、第28回日本都市計画学会学術研究論文集、607-612、1993

Hill,N. architect・planner : QUEEN-PICTON STREET AREA NIAGARA-ON-THE-LAKE, 1986

樋口忠彦、牛坊勝二：リゾート法に基づく開発基本構想の開発イメージに関する研究、日本建築学会北陸支部研究報告集36、435-438、1993

平井保雄、片山純子：地中海のリゾートを旅する、彰国社、1994

日吉 淳、渡辺貴介、天野光一：フロリダにおけるリゾート地の発展形成過程に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集24、151-156、1989

ホイチョイ・プロダクション：極楽スキー、小学館、1988

堀越 猛、渡辺貴介、天野光一：首都圏ユーザーのリゾートイメージに関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、235-240、1990

【I】

池田憲一郎、渡辺貴介、十代田 朗：海浜リゾート都市の発展過程の比較分析、日本都市計画学会学術研究論文集26、409-414、1991

今城治子：勤労者世帯の余暇・レジャー活動について、武蔵野女子大紀要、24、1989

インターシティ研究会：「あそび」が都市をつくる、学芸出版社、1994

石川弘義編：レジャーの思想と行動、日本経済新聞社、33-37、1973

岩下豊彦：SD法によるイメージの測定、川島書店、1983

【J】

John Spink : Leisure and the Environment、 Butterworth-Heinemann Ltd、1994

住宅情報編集：ほしいリゾート'91新春、1991

住宅・都市整備公団：筑波研究学園都市中心地区景観計画、1983

【K】

加藤 悦：現代サラリーマンの労働と余暇に関する意識と実態、東京学芸大紀要 6 部門39、141-154、1987

加藤正泰：現代生活と余暇、中央大学文学部紀要、125、1987

梶島邦江：地域と共存するリゾートマンションへの試行—新潟県塩沢町石内における実践的研究—、日本建築学会大会学術講演梗概集、363-364、1991

勝又宏幸、渡辺貴介：戦前の御殿場における高原リゾートの成立と展開、日本都市計画学会学術研究論文集25、319-324、1990

神谷宏治、川岸梅和、井本賢明：余暇活動の地域的特性に関する研究その1～その10、日本建築学会大会学術講演梗概集、1976-1980

川岸梅和、川崎勉、小玉佳久：高島平団地における余暇活動の変遷に関する研究その1、その2、日本建築学会大会学術講演梗概集、101-104、1992

川岸梅和、北野幸樹、川崎勉、大内宏友、福永哲也、大島雄一郎、：余暇活動の変遷に関する研究その1～その8、日本建築学会大会学術講演梗概集、1993-1995

川岸梅和、北野幸樹、大内宏友：建築・都市空間と余暇活動の相関に関する研究その1、その2、日本建築学会関東支部研究報告集、321-328、1992

河口飛路志、渡辺貴介、十代田 朗：総合保養地域整備法に基づく重点整備地区プランの特性に関する総括的分析、日本都市計画学会学術研究論文集29、349-354、1994

川向妙子：健康・余暇意識と体力に関する研究、東海大学紀要体育学部、16、1986

カンドー、T. M., 早川浩一訳：転換期のレジャーと文化を求めて、時潮社、23-31、1969

経済企画庁国民生活局：人生80年時代における労働と余暇、大蔵省印刷局、1986

経済企画庁国民生活局余暇・生活文化室編：余暇時代のまちづくりハンドブック、ぎょうせい、1993

建設省都市局都市計画課・公園緑地課監修：緑の基本計画ハンドブック、日本公園緑地協会、1995

北原理雄：「住環境と景観」をテーマとした研究の動向に関する考察：1975～1988、都市計画論文集24号、481-486、1989

北山 勝巳、瀬口哲夫：リゾートマンションの景観阻害に関する研究、日本建築学会大会学術講演梗概集183-184、1995

北山勝巳、瀬口哲夫：リゾートマンションの景観阻害に関する研究、日本建築学会大会学術講演梗概集、183-184、1995

北野幸樹、川岸梅和、田村信之：海洋性リゾート空間に関する研究その2、その3、日本建築学会大会学術講演梗概集、369-372、1991

国民生活審議会余暇・文化委員会中間報告：余暇充実のための基本的方策、賃金と社会保障1011、44-47、1989

小早川智明、渡辺貴介、天野光一：アピールポイントからみた海外の海浜・海洋リゾートのイメージ構造に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、307-312、1990

小林正美、東山純一、川崎 清：東京大学吉田キャンパスの外部空間に対する意識分析、日本建築学会論文報告集、第378号、58-64、1987

公刊資料出版株式会社：余暇対策の展望、国土政策調査会、1989

神戸都市問題研究所：都市政策、第64号、1991

【L】

リンチ、K.,北原理雄訳：知覚環境の計画、鹿島出版会、1979

【M】

馬上奈美：レジャー観とレジャーの意味構造－レジャー環境計画に関する基礎的研究1－、デザイン学研究、78、15-22、1990

馬上奈美：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究I－スキーの実態とスキー環境－、日本建築学会大会学術講演梗概集、37-38、1990

馬上奈美：レジャーの意味構造と行為特性に基づく類型化－レジャー環境計画に関する基礎的研究2－、デザイン学研究、83、75-82、1991

馬上奈美：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究II－総合保養地整備法によるレジャー環境開発構想の現状－、日本建築学会大会学術講演梗概集、353-534、1991

馬上奈美：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究III-レジャー環境開発構
想の問題点とカナダにおける先行事例の現状-、日本建築学会大会学術講演梗概集、
225-226、1992

馬上奈美：CURRENT SKIING TRENDS IN ONTARIO-PHYSICAL PLANNING OF
LEISURE ENVIRONMENT IN CANADA 1-、日本建築学会関東支部研究報告集、309-
312、1993

馬上奈美：SKIING RESORTS IN ONTARIO-PHYSICAL PLANNING OF LEISURE
ENVIRONMENT IN CANADA 1-、日本建築学会関東支部研究報告集、313-316、1993

馬上奈美：PLANNING OF SKIING RESORT-PHYSICAL PLANNING OF LEISURE
ENVIRONMENT IN CANADA 1-、日本建築学会関東支部研究報告集、317-320、1993

馬上奈美：カナダにおけるデザインガイドラインの位置づけと構造-景観コントロー
ルの手法と有効性に関する研究（1）、デザイン学研究 vol.40、No.1、5-12、1993

松田義弘：Senecaのレジャー観をめぐって、筑波大学体育科学系紀要13、251-259、
1990

松田義弘：現代レジャー論（2）学習社会に向けてのレジャーの意義、筑波大学体育
科学系紀要11、13-22、1988

松田義弘：現代レジャー論（3）Aristotleのレジャー教育論をめぐって、筑波大学体育
科学系紀要12、1-9、1989

松田義弘編：「ゆとり」について、誠文堂新光社、1987

松村洋一、福岡正章、梶島邦江、戸沼幸市：山岳リゾートマンションに関する基礎的
研究その1、その2、日本建築学会大会学術講演梗概集、153-156、1989

松本英雄、湯沢 昭、須田 熙：地域開発による社会構造の変容に関する研究-宮城
県鳴子町のスキー場開発を事例に-、日本都市計画学会学術研究論文集24、109-114、
1989

榊瀧俊子：余暇の現在、国民生活研究32（4）、15-32、1993

Marshall Macklin Monaghan Limited：MountAntone Development Plan.

Mckibbon, G., Louis, C. and Shaw, F.："Protecting the Niagara Escarpment", Journal of Soil
and Water Conservation, March-April, pp.78-82、1987

宮崎 均：草津町に於ける景観から見たリゾートマンションの高さ制限に関する研究
、日本建築学会大会学術講演梗概集、361-362、1991

Ministry of Industry and Tourism：Ski Resort Manual, Toronto：Queen's Park、1977.

Ministry of Municipal Affairs : Zoning By-laws, Queen's Printer for Ontario, 1985

Ministry of the Environment : Environment Information, Toronto : Queen's Park., 1987

Ministry of Tourism and Recreation, : Winter Guide, Toronto : Queen's Park., 1991

Ministry of Tourism and Recreation : Summary Report of the Ontario Leisure Activity Participation Study, Queen's Park, 1991

Ministry of Tourism and Recreation : Winter Book, Queen's Park, 1990

森 敏昭、吉田寿夫編著：心理学のためのデータ解析テクニカルブック、北大路書房、1994

宗本順三、崎山 徹：外部空間の「印象」とその要因となる空間特性についての研究－九州芸術工科大学キャンパスとその周辺市街地の外部空間について－、日本建築学会計画系論文報告集、第453号、95-104、1993

【N】

鳴海邦規、久 隆浩、久保貴考：スキー場を活用したまちづくりの現状と課題、日本建築学会近畿支部研究報告集、857-460、1993

永野義紀、斉藤輝二：農村リゾート開発の課題－リゾート法による九州各県のリゾート開発構想の現状、日本建築学会大会学術講演梗概集、1015-1016、1990

Newspaper Marketing Bureau : Attendance in Last 12 Months Participates in Season, 1991

Neil H. Check, Jr. Donald R. Field Rabel J. Burge : Leisure and Recreation Places, Ann Arbor Science, 1976

NHK放送文化研究所：1990年度国民生活時間調査 全国編（時間量）、日本放送出版協会、1991

Niagara Escarpment Commission : Development Control on the Niagara Escarpment, 1990

日本放送協会放送世論研究所：昭和55年度国民生活時間調査全国編、日本放送出版協会、1981

日本余暇学会編：新時代の余暇、第一法規出版、210、1975

日本建築学会農村計画委員会研究協議会WG：地域おこしと農村型リゾート、日本建築学会農村計画委員会、1990

日本都市計画学会：都市計画（特集 リゾート都市論）、162、1990

日本都市計画学会：都市計画（特集 余暇時代の都市づくりを考える）、183、1993

日本都市計画学会：都市計画（特集 21世紀をを目指す九州の地域創造）、186、1994

日本労働研究機構（財）連合総合生活開発研究所：五カ国生活時間調査報告書、労働レーダー、12（9）、1991

西村 真、渡辺貴介、安島博幸：わが国近代高原リゾートの成立と展開、日本都市計画学会学術研究論文集22、61-66、1988

西澤倫太郎、安島博幸：野尻湖・神山国際村の成立と展開、日本建築学会北陸支部研究報告集、303-306、1988

西原清之：レクリエーション都市、ダイヤモンド社、1974

【O】

岡田至雄：レジャーの性格と機能、関西大学社会学部紀要11（2）、43-71、1980

岡田至雄：レジャー社会の構図、関西大学社会学部紀要13（1）、87-118、1981

岡田至雄：現代社会におけるレジャー動態、関西大学社会学部紀要12（2）、1-48、1981

大橋一二、小川富美子：高齢化社会における余暇と読書の関係－尼崎市における実態調査をもとに、田園学園女子大学論文集22、157-171、1988

小木曾定彰、乾 正雄：Senmatic Differential（意味微分）法による建物の色彩効果の測定、日本建築学会論文報告集、第67号、105-111、1961

大西 隆、宮本 光：リゾート開発整備上の問題点－リゾートマンションと構想地域の分布から－、日本建築学会大会学術講演梗概集、227-228、1992

小野彰彦、飯田勝幸、石本正明：都市における余暇利用施設の分布と住民の余暇時間および施設の利用実態について－札幌市1990年地域地区中心核形成に関する施設計画的研究－、日本建築学会北海道支部研究報告集No64、353-356、1991

小野島智子：本格的余暇に向けてのリゾート開発、電力経済研究、28、1990

大迫道治、横内憲久、桜井慎一：テーマパークが都市に与える影響と街づくりに関する研究－東京ディズニーランドを対象として－、日本都市計画学会学術研究論文集29、385-390、1994

【P】

ピーパー, J., 稲垣良典訳：余暇—文化の基礎、エンデルレ書店、1961

ピエール・ラシーヌ、津端修一監訳：自由時間都市、パンリサーチインスティテュート株式会社、1982

【R】

Resort Municipality of Whistler : LANDS NORTH OFFICIAL COMMUNITY PLAN AMENDMENT, 1991

Resort Municipality of Whistler : LANDS NORTH OFFICIAL COMMUNITY PLAN AMENDMENT, 1991

労働省：労働時間短縮の展望と指針、1985

【S】

坂元慶行、石黒真木夫、北川源四郎：情報量統計学、共立出版株式会社、1983

桜井康宏：集会関連施設の地域計画に関する研究—余暇生活の社会化傾向に関する生活空間論的研究—、学位論文、1989

桜井慎一、横内憲久、大迫道治、林田正利、渡辺隆幸：テーマパークが都市に与える影響に関する研究その1、その2、日本建築学会大会学術講演梗概集、127-130、1993

沢田幸枝、田中奈美：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究VI—リゾート地域自治体における景観コントロールの行政の状況—、日本建築学会大会学術講演梗概集、251-252、1994

瀬口哲夫、深田真五：リゾートマンションが立地している地域の周辺住民に対する意識調査に関する研究—愛知県南知多町、静岡県三ヶ日町を対象として—、日本建築学会東海支部研究報告集、505-508、1991

瀬口哲夫、深田真五：リゾートマンションの実態と問題点に関する研究、日本建築学会大会学術講演梗概集、39-40、1990

塩見邦男、金光義弘、足立明久：心理検査・測定ガイドブック、ナカニシヤ出版、1982

清水幾太郎、他編：余暇時代と人間、潮出版会、142-144、1969

笹岡達男、橋本善太郎、東海林克彦、鳥居敏男：湯沢町におけるリゾート施設整備の実態に関する研究、造園雑誌57(5)、331-336、1994

妹尾勝子：主婦の余暇時間と余暇行政、広島文教女子大学研究紀要、17、1982

新 悠喜雄、宇波惇夫：大都市近郊生活者の余暇活動、東海大学紀要教養学部21、1990

十代田 朗、安島博幸、武井裕之：戦前の武蔵野における別荘地の立地とその成立背景に関する研究、造園雑誌55（5）、373-378、1992

十代田 朗、渡辺貴介、安島博幸：戦前の関東圏における別荘の立地とその類型に関する研究、日本建築学会計画系論文報告集436、79-86、1992

相馬一郎、佐古順彦：環境心理学、福村出版、1979

総務庁行政監察局：リゾート構想の着実な実現に向けて、1994

須斉英樹：坂戸市民の余暇活動調査、城西経済学誌、17（2）、1981

須斉英樹：坂戸市民の仕事とレジャーに対する考え方、城西経済学誌、17（3）、1982

鈴木 浩、今井正次：リゾート地域における来遊客の行動実態—リゾート地域の地域施設の計画に関する研究—、日本建築学会東海支部研究報告集、457-460、1991

【T】

高橋鷹志：空間の知覚尺度に関する研究、102-103、1986

谷口汎邦、宮本文人、菅野 寛：建築群が構成する囲み空間の物理的特性と視覚的意味について—大学キャンパスにおける建築外部空間の構成計画に関する研究 その6—、日本建築学会計画系論文報告集、第451号、155-165、1991

谷口汎邦、宮本文人：建築群が構成する囲み空間の物理的特性について—大学キャンパスにおける建築外部空間の構成計画に関する研究 その5—、日本建築学会計画系論文報告集、第429号、83-92、1991

谷口汎邦、宮本文人：大学キャンパスにおいて建築群が構成する囲み空間の物的属性について—大学キャンパスにおける建築外部空間の構成計画に関する研究 その4—、日本建築学会計画系論文報告集、第381号、63-74、1987

田村信之、川岸梅和：海洋性リゾート空間と施設に関する研究—沖縄海洋性リゾートに於ける施設概況と利用状況について—日本建築学会大会学術講演梗概集、33-34、1990

田中益男：写真の科学、共同出版株式会社、1992

田中奈美、土肥博至：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究—リゾート開発のもたらした影響—、日本建築学会大会学術講演梗概集、125-126、1993

田中奈美：農村集落居住者のレジャー観について—千葉県市原市高滝地区住民の意向調査を通して—日本建築学会関東支部研究報告集、397-400、1994

田中奈美、沢田幸枝：レジャーの実態とレジャー環境に関する基礎的研究VII—景観コントロール方策の特徴と構造—、日本建築学会大会学術講演梗概集、253-254、1994

寺田一彦、鈴木栄一：例解入門推測統計法、朝倉書店、1976

The Ontario Ski Resorts Association : The 1990 Ontario Ski Study, 1990

朝永 彰：エコロジカルリゾート、学陽書房、1993

都市・地域景観研究の現在と将来、日本建築学会第2回都市・地域景観シンポジウム資料集、1-51、1994

都市問題研究会：都市問題研究、第43巻、第5号、1991

都市問題研究会：都市問題研究、第39巻、第3号、1987

Tourism and Outdoor Recreation Planning Study Committee : Tourism and Recreational Behaviour of Ontario Residents - vol.7 : Profiles of Participants, Toronto : Queen's Park, 1977

Township of banff : BANFF LAND USE BY-LAW DESIGN GUIDELINES, 1991

Township of banff : BANFF LAND USE BY-LAW DESIGN GUIDELINES, 1991

津端修一：フリータイムインジャパン、はる書房、1991

つくば市企画課統計係：統計つくば、つくば市、1995

【U】

上垣智弘、安島博幸：六甲山における外国人別荘地の成立と展開、日本都市計画学会学術研究論文集25、313-318、1990

【W】

Wall, G., : Downhill Skiing in Ontario An Overview : Recreational Land Use in southern Ontario, Department of Geography University of Waterloo, 177-184, 1979

渡辺賢司、渡辺貴介、天野光一：ゴールドコーストにおけるリゾート機能の発展過程の研究、日本都市計画学会学術研究論文集25、301-306、1990

渡辺俊一：都市計画に「単位」はあるか、建築雑誌、1350号、47、1993

【X】

畢 鮮榮、渡辺貴介、十代田 朗：中国避暑山荘と承德市の発展に関する研究、日本都市計画学会学術研究論文集28、205-210、1993

【Y】

安田丑作他：建築デザイン誘導による都市景観形成手法とその評価に関する研究：神戸市における建築デザイン誘導事例を通じて、都市計画論文集21号、463-468、1986

安田丑作：神戸市における余暇施設・余暇空間の整備と配置構成、都市政策、42、1986

安島博幸、上垣智弘：映画によるフロリダのリゾートイメージの解説、日本都市計画学会学術研究論文集27、529-534、1992

山本和郎、西村怒彦、野村健一、鮑戸 弘：SD法による日本語の意味構造の研究、日本心理学会大会発表論文集、162-163、1960

山崎益吉：現代の余暇論、高崎経済大学付属産業研究所紀要、16(2)。1981

湯沢町役場：リゾートマンション購入者意識調査分析結果報告書、湯沢町役場、1991

湯沢町役場：住民アンケート調査分析結果報告書、湯沢町役場、1991

柳瀬徹夫：環境心理の観点から、デザイン学研究特集号、Vol.2 No.2、10-13、1994

余暇開発センター：レジャー白書'88、余暇開発センター、1988

余暇開発センター：レジャー白書'90、余暇開発センター、1990

余暇開発センター：レジャー白書'91、余暇開発センター、1991

余暇開発センター：レジャー白書'93、余暇開発センター、1993

余暇開発センター：レジャー白書'94、余暇開発センター、1994

余暇開発センター：レジャー白書'95、余暇開発センター、1995

余暇開発センター：『整脈空間』の再生・創造に関する調査研究、余暇開発センター、1995

余暇開発センター：国際余暇状況に関する調査研究、余暇開発センター、1993

吉田 明、樋口忠彦、玉川英則：リゾートマンションの設計コンセプトと色彩との関係について—新潟県湯沢町を対象にして—、日本都市計画学会学術研究論文集27、703-708、1992

吉田圭一：レクリエーションの意味に関する一考察、武庫川女子大学紀要文学部編、34、1986

吉田圭一：レクリエーションの概念に関する今日的課題、武庫川女子大学紀要文学部編、35、1987

発表論文リスト

1995年現在

No	著書、論文等の名称	発表年	発表機関名称	共著者
【学会誌等における誌上発表】				
1	「現代住宅のタイポロジーII」 －その1.戦後日本の居住空間の構成と 変容－	1990	『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著（7人）117頁～120頁 日本建築学会	土肥博至 境浩志 三上訓顕 鎌田元弘 伊藤真市 原田和典
2	「現代住宅のタイポロジーII」 －その2.第2集団の分析結果の報告－	1990	『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著（7人）121頁～124頁 日本建築学会	土肥博至 境浩志 三上訓顕 鎌田元弘 伊藤真市 原田和典
3	「レジャー観とレジャーの意味構造」 －レジャー環境計画に関する 基礎的研究1－	1990	『デザイン学研究』第78号 単著 15頁～22頁 日本デザイン学会	
4	「商品化住宅のタイポロジー」 －その1.商品化住宅の空間構成と変容－	1991	『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著（8人）93頁～96頁 日本建築学会	土肥博至 境浩志 三上訓顕 鎌田元弘 伊藤真市 原田和典 山下博史
5	「商品化住宅のタイポロジー」 －その2.商品化住宅の特性と位置付け－	1991	『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著（8人）97頁～100頁 日本建築学会	土肥博至 境浩志 三上訓顕 鎌田元弘 伊藤真市 原田和典 山下博史
6	「レジャーの意味構造と 行為特性に基づく類型化」 －レジャー環境計画に関する 基礎的研究2－	1991	『デザイン学研究』第83号 単著 75頁～82頁 日本デザイン学会	
7	「CURRENT SKIING TRENDS IN ONTARIO」 －PHYSICAL PLANNING OF LEISURE ENVIRONMENT IN CANADA I－	1993	『日本建築学会関東支部研究報告集』 単著 309頁～312頁 日本建築学会	
8	「SKIING RESORTS IN ONTARIO」 －PHYSICAL PLANNING OF LEISURE ENVIRONMENT IN CANADA II－	1993	『日本建築学会関東支部研究報告集』 単著 313頁～316頁 日本建築学会	
9	「PLANNING OF SKIING RESORTS」 －PHYSICAL PLANNING OF LEISURE ENVIRONMENT IN CANADA III－	1993	『日本建築学会関東支部研究報告集』 単著 317頁～320頁 日本建築学会	
10	「カナダにおけるデザインガイドライン の位置づけと構造」 －景観コントロールの手法と 有効性に関する研究（1）－	1993	『デザイン学研究』第97号 単著 5頁～12頁 日本デザイン学会	

11 「筑波研究学園都市居住者の 定住に関する研究」 —その1. 定住意向に関する考察—	1994 『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著(2人) 「筆頭」 389頁～392頁 日本建築学会	田中一成
12 「筑波研究学園都市居住者の 定住に関する研究」 —その2. 定住意識の構造に関する 考察—	1994 『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著(2人) 393頁～396頁 日本建築学会	田中一成
13 「農村集落居住者の レジャー観についての考察」 —千葉県市原市高滝地区住民の 意向調査を通して—	1994 『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著(4人) 「筆頭」 397頁～400頁 日本建築学会	土肥博至 宮沢鉄蔵 鎌田元弘
14 「筑波研究学園都市居住者の評価と 定住条件に関する研究」	1994 『筑波の環境研究』 共著(5人) 1頁～14頁 筑波大学環境科学研究科	土肥博至 田中一成 村上真祥 河津 玲
15 「都市デザインに見る時代性」	1994 『デザインにおける時代性』 デザイン学研究・特集号VOL.2 NO.3 共著(2人) 日本デザイン学会	土肥博至
16 「景観イメージの抽出と景観単位」 —リゾート地域の成立条件に関する 景観的研究 その1—	1995 『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著(7人) 「筆頭」 269頁～272頁 日本建築学会	土肥博至 上山 輝 鈴木理恵 沢田幸枝 稲見成能 村上真祥
17 「景観の心理評価構造の分析」 —リゾート地域の成立条件に関する 景観的研究 その2—	1995 『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著(7人) 273頁～276頁 日本建築学会	土肥博至 上山 輝 鈴木理恵 沢田幸枝 飯塚修弘 山村高淑
18 「景観単位による地域景観の表現方法」 —リゾート地域の成立条件に関する 景観的研究 その3—	1995 『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著(7人) 277頁～280頁 日本建築学会	土肥博至 上山 輝 鈴木理恵 沢田幸枝 斉藤哲也 山本 唯
19 「イメージビデオを用いた景観評価」 —リゾート地域の成立条件に関する 景観的研究 その4—	1995 『日本建築学会関東支部研究報告集』 共著(7人) 281頁～284頁 日本建築学会	土肥博至 上山 輝 鈴木理恵 沢田幸枝 河津 玲 二位貴子
20 「景観計画におけるデザインコントロールの内容 と構造について」	1995 『日本建築学会関東支部1994年度第65 回研究発表会研究選集4』 共著(2人) 173頁～176頁 日本建築学会	土肥博至
21 「レジャー環境の空間特性にもとづく 類型化」 —レジャー環境計画に関する 基礎的研究 3—	1995 『デザイン学研究』第108号 単著 17頁～26頁 日本デザイン学会	
22 「レジャー環境についての心理的特性と 空間類型の抽出」	1996 『日本建築学会計画系論文集』No.479 共著(2人) 「筆頭」 頁～ 頁 日本建築学会 (掲載予定)	土肥博至

【学会等における口頭発表】

1 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究 I」 －スキーの実態とスキー環境－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 単著 37頁～38頁 日本建築学会		
2 現代住宅のタイポロジーIII」 －その1.研究の目的と年代の変遷－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人） 167頁～168頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市	境浩志 鎌田元弘 原田和典
3 「現代住宅のタイポロジーIII」 －その2.基本タイプの抽出と出現状況－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人）「筆頭」169頁～170頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市	境浩志 鎌田元弘 原田和典
4 「作家住宅のタイポロジー」 －その1.調査と全体の概要－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人） 171頁～172頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市	境浩志 鎌田元弘 原田和典
5 「作家住宅のタイポロジー」 －その2.タイプ構成からみた作家住宅－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人） 173頁～174頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市	境浩志 鎌田元弘 原田和典
6 「作家住宅の特性の検討」 －その1.続き間型住宅と アプローチ空間－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人） 175頁～176頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市	境浩志 鎌田元弘 原田和典
7 「作家住宅の特性の検討」 －その2.つなぎ空間の構成と変容－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人） 177頁～178頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市	境浩志 鎌田元弘 原田和典
8 「作家住宅の特性の検討」 －その3.タイポロジーからみた 作家の特色－	1990 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人） 179頁～180頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市	境浩志 鎌田元弘 原田和典
9 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究 II」 －総合保養地整備法による レジャー環境開発構想の現状－	1991 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 単著 353頁～354頁 日本建築学会		
10 「現代住宅のタイポロジーIV」 －その1.公共住宅の空間構成と変容－	1991 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（9人）157頁～158頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市 山下博史	境浩志 鎌田元弘 原田和典 鈴木ひろ枝
11 「現代住宅のタイポロジーIV」 －その2.工務店住宅の空間構成と変容－	1991 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（9人）159頁～160頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市 山下博史	境浩志 鎌田元弘 原田和典 鈴木ひろ枝
12 「現代住宅のタイポロジーIV」 －その3.公共住宅・工務店住宅における タイプの出現状況－	1991 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（9人）161頁～162頁 日本建築学会	土肥博至 三上訓顕 伊藤真市 山下博史	境浩志 鎌田元弘 原田和典 鈴木ひろ枝

13 「現代住宅のタイポロジーⅣ」 －その4.各サンプル群の比較考察－	1991 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（9人）163頁～164頁 日本建築学会	土肥博至 境浩志 三上訓顕 鎌田元弘 伊藤真市 原田和典 山下博史 鈴木ひろ枝
14 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究Ⅲ」 －レジャー環境開発構想の問題点と カナダにおける先行事例の現状－	1992 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 単著 225頁～226頁 日本建築学会	
15 「現代住宅のタイポロジーⅤ」 －その1.住空間のタイプと 住宅・居住属性について－	1992 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人）241頁～242頁 日本建築学会	土肥博至 境浩志 三上訓顕 鎌田元弘 伊藤真市 原田和典
16 「現代住宅のタイポロジーⅤ」 －その2.住空間の変遷要因について－	1992 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（7人）243頁～244頁 日本建築学会	土肥博至 境浩志 三上訓顕 鎌田元弘 伊藤真市 原田和典
17 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究Ⅳ」 －新潟県湯沢町のリゾート開発と 住民意識－	1993 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（2人）123頁～124頁 日本建築学会	土肥博至
18 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究Ⅴ」 －リゾート開発のもたらした影響－	1993 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（2人）「筆頭」125頁～126頁 日本建築学会	土肥博至
19 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究Ⅵ」 －リゾート地域自治体における 景観コントロールの行政の状況－	1994 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（2人）251頁～252頁 日本建築学会	沢田幸枝
20 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究Ⅶ」 －景観コントロール方策の特徴と構造－	1994 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 共著（2人）「筆頭」251頁～252頁 日本建築学会	沢田幸枝
21 「レジャーの実態と レジャー環境に関する基礎的研究Ⅷ」 －日常的レジャーとその行為特性－	1995 『日本建築学会大会学術講演梗概集』 単著 615頁～616頁 日本建築学会	

あとがき

このレジャー環境に関する研究を始めた1988年頃は好景気の中、レジャーやリゾートという言葉が世の中を謳歌していました。このままいけば国中がリゾートだらけになるという状況の中で、どこも同じような内容のリゾートが出来上がることへの不安感や、遠くに出かけてお金をかけるばかりがレジャーではないはずだという思いが、研究のきっかけであった様に思います。

研究を続ける中で何度となく「仕事や研究もレジャーになるんですか？」と問われ、「なると思います。」と答えながら、本心は私自身にとって研究はレジャーであるかどうかを模索していたような気がします。今回、一応の区切りをつけて、部分的には労苦が先に立つ場合があるものの、研究を通して得られる発見、喜び、成徳感ほまさにレジャー的と感じており、やはり研究もレジャーであると確信している次第です。

研究を振り返ると、卒業論文に始まり、修士論文、本論文に至るまで7年間に渡り、筑波大学芸術学系教授土肥博至先生には研究に関する全ての知識を教えて頂き、そのご指導、ご鞭撻なくては今日には至らなかったものと思われます。また、修士論文の審査時には、前筑波大学芸術学系教授池原健一郎先生、栗原嘉一郎先生に、様々な貴重なご指摘を受けました。さらに、本論文に関しては筑波大学芸術学系建築デザイン教授富江伸治先生、東京工业大学社会工学系教授渡辺貴介先生、筑波大学芸術学系環境デザイン助教授鈴木雅和先生に貴重な御助言を頂きましたこと心より感謝いたします。また、筑波大学芸術学系環境デザイン研究室の平不二夫先生、三村幹弘先生には折に触れ貴重なご意見を頂きました。

1988年の研究のスタートと同時に始められた筑波大学レジャー・リゾート研究会（L&R研究会）は常に研究を支えてくれたものと思います。特に初代幹事の伊藤真市氏には多大なる御助言を頂きました。

さらに、新職場となりました建設省土木研究所環境計画研究室では、多くの時間をこの研究に当てることに御理解を示して頂いた丹羽室長をはじめ、研究員の皆様の暖かい励ましが支えとなりました。

また、環境デザイン研究室の諸先輩、院生の方々には様々な形で助けていただいたこと、御礼申し上げます。特に先輩の鎌田元弘氏、坂本淳二氏には常に

励ましと、ご助言を頂き、何度となく時間をさいてご指導いただき、院生の村上真祥君、鈴木理恵さん、二位貴子さん、山本唯さんには多くの作業をお願いし、貴重な時間を費やしていただきました。

最後になりましたが、長年、研究に理解を示し支えてくれた両親と、友人として、家族として、研究の相談から精神的な面まで常に最も身近な位置から支えてくれた夫、一成にはこの場を借りて心より感謝の辞を述べたいと思います。

1995年 田中奈美

資料

資料 1 予備調査アンケート調査票

レジャーおよび山岳レジャーに関するアンケート調査

今回お願いいたしました本アンケートは、64年度大学卒業にあたり卒業論文として――余暇活動とレジャー環境（主に山岳レジャー）についての考察――をおこなうこととなり、論文中においては、増大傾向にある余暇に対して人は、どのように考え、またその時間をどう使いたいと望んでいるか、一方、それを受入れる環境はどうあるべきかについて考察できればと思っております。そのための資料にさせていただきますためにアンケートを作成しました。御多忙中、申し訳ありませんがご協力をお願いいたします。

昭和63年6月

筑波大学 芸術専門学群
環境デザイン専攻 馬上 奈美
指導教官 土肥 博至

――ご記入上の注意――

ご記入に際しましては、多くの設問は複数回答式ですので、あてはまると思われるもの全てに、記入して下さい。あてはまるものがない場合には、その他、の欄に記入して下さい。（箇条書きで結構です）

記入もれ、記入場所の間違いのないようお願いいたします。

なお、回収方法としては、7月 日までにご記入いただき
さんにお渡しください。

氏名		年齢	才	性別	男 女
職業		会社名			
現住所		出身地			
出身校		未婚	既婚	年	
休暇数	週休	日	年休	日	
就業時間 (平均)	時間/日	時間/週			
就業年数	年				

I. 山岳レジャー（主にスキー）に関する質問

スキー歴	年	滞走日数（平均）	日
技術程度（あてはまる所に○をつけてください。）			
初心者	初級者	中級者	上級者
			その他（ ）

Q1. 次にあげるスキー場で、最もよく行くものには◎印、比較的よく行くものには○印、行ったことがあるものには△印、名前だけは知っているものには×印をつけてください。

- 北海道：（ ）ニセコ、（ ）トマム、（ ）サホロ、（ ）富良野
 （ ）札幌国際、
 東北：（ ）八甲田、（ ）安比高原、（ ）雫石、（ ）八幡平
 （ ）鬼首、（ ）田沢湖、（ ）赤倉温泉、（ ）月山
 （ ）蔵王、（ ）天元台、（ ）猪苗代、（ ）羽鳥湖
 上信越：（ ）万座温泉、（ ）草津温泉、（ ）尾瀬岩敷、
 （ ）中里、（ ）苗場、（ ）石打、（ ）上越国際
 （ ）八方尾根、（ ）横池、（ ）斑尾、（ ）野沢温泉
 （ ）戸狩、（ ）志賀高原、（ ）菅平、（ ）飛騨高山
 その他：（ ）びわ湖バレイ、（ ）大山

Q2. Q1であげたスキー場、あるいはそれ以外で最も気に入っているスキー場を1つあげてください。

()

Q3. そのスキー場に行くにあたって、宿泊場所はどこですか。下記にあれば○印をつけてください。

- () ホテル、() ペンション、() 民宿、() 旅館
 () 別荘、() 日帰り

Q4. Q2であげたスキー場について、気に入っている理由が下記にあれば○印を、強い理由には◎印をいれてください。

- () 場内施設（リフト、ゴンドラ、等）が充実している。
 () 斜面が変化に富んでおもしろい。
 () 交通の便が良い。
 () サービス（リフト乗降の整理、場内アナウンス、駐車場、等）が良い。
 () 宿泊施設、レストハウス、等が充実している。
 () 安全性が高い（危険が少ない、コース整備がよくなされている）
 () 幅広い年齢層で、誰もが楽しめる。
 () スキー以外にも楽しめるものがある。

その他（ ）

Q5. スキーには、主に誰と行きますか。あてはまるものに○印をつけてください。

- () 一人、() 家族、() 友人、() スキークラブの仲間

Q6. スキーに行ったときの、最長滞在日数は、

() 日

Q7. スキーにでかける理由としてあてはまるものに○印、最もよくあてはまるものには◎印をいれてください。

- () スポーツのひとつとして、楽しむために行く。
- () 仲間(人)との交流を深めるために行く。
- () 自然との関わりを感じるために行く。
- () 主にスキーの技術向上のために行く
- () スキーに行くことで、日常生活から離れられるので行く。

その他()

Q8. Q7における目的は達せられていると思いますか。YES、NO、に○をつけてください。

YES NO

Q9. Q8でNOと答えた方、その目的を阻む理由はどんなことだと思いますか。以下の中にその理由があれば、()のなかに○印を、中でも強い理由には◎印をいれてください。

- () 集まる人の数に対して、受入れ施設が十分でない。
- () 時間的に余裕がなく、十分に楽しめない。
- () 金銭的に余裕がなく、十分に楽しめない。
- () 自分の方で、積極的に、目的を果たす努力をしていない。

その他()

Q10. 既存のスキー環境に欠けていると思われるものは何ですか。以下の中に、あてはまるものがあれば、()に○印を、特あてはまるものには、◎印を入れてください。

- () 自然の中にあるものでありながら、自然との関わりが少ない
- () 幅広い年齢層の人間が、安全にかつ楽しめるような、配慮がなされていない。
- () スキーは、スポーツの一種であるにもかかわらず、けがや事故への十分な注意がされていない。
- () スキー場へ向かうための交通の便の良さ。(道路も電車も行きたい時には満杯)
- () 宿泊施設の充実。(値段に見合っただけの、食事やサービスを受けられない。)
- () 技術のレベルが高い人にとっては、その技術を伸ばす場がない。

その他()

Q11. あなたがスキーにでかける場合、スキー以外で下記の中に目的とするものがあれば、○印をつけてください。

- () 家族とのだんらん () 仲間と親睦を深める
- () 温泉にはいる () ショッピング () 酒を飲む
- () 休養をとる () 新たに人と出会う可能性
- () 自然とのふれあい () スキー以外のスポーツもする

その他()

Q12. オフシーズン（スキーができない期間）はどうしていますか。あてはまるものがあれば○印をつけてください。

- グララスキー・人工スキー場へ行っている。
- スキー以外のスポーツをしている。
- 次のシーズンに向けて、体力増進をはかっている。
- スキー雑誌などを、読んでいる。
- スキーのことは、忘れている。

その他 ())

Q13. オフシーズンのスキー場に、どのような条件を整えば、行ってもいいと思いますか。あてはまるものがあれば○印をつけてください。

- スポーツ施設（テニス、ゴルフ、プール、乗馬、等）
- 文化施設（コンサートホール、会議場、展示場、等）
- 自然とかかわれる環境（キャンプ、ハイキング、等）

その他 ())

Q14. 最近、新聞などでも紹介されている会員制リゾートについてどう思いますか。考えに近いものに○印を入れてください。

- 会員制なので、混雑することなくレジャーを楽しめて良い。
- 集まる人の層がある程度、決められているので安心できる。
- 出来ることなら会員になりたい。あるいは、勤め先が法人会員だった方がいいと思う。
- レジャーも金や地位がないと充分に楽しめないようで嫌だ。
- 自然のなかの施設であるのに、特定の人間しか利用できないのはおかしい。

その他 ())

II. レジャーに関する質問

Q1. レジャーとは、どういうことだと思いますか。下の中から最も自分と考えが近いと思うものに◎印を、近いものには○印を入れて下さい。(複数回答で結構です。)

- () 労働と常に対比して考えられ、主に疲労やストレスからの開放を、目的とするもの。
- () 次に働くため、休息、体養を行うもの。
- () 苦痛を伴わない、楽しみ、驚きを追及するもの。
- () 日常生活を離れて行うものだが、レジャーで得た活力はやがて日常生活にはねかえってくるものである。
- () レジャーを深めていくうえで、多少の苦痛が伴ったとしても心は豊かになるものだと思う。
- () 自己の新たな可能性を引出す役割を果たすものである。
- () 自分の生活環境を変えざる役割を果たすものである。

その他 ()

Q2. 下にあげた様々なレジャーの中で、普段から行っているものについて、次の要領で答えてください

- ①. そのレジャーをやることでどんなことを感じているか。
- ②. どのくらいの頻度で行っているか。

それぞれ、例のようにあてはまる欄に、○印をつけてください。

《例》

	①. そのレジャーをやることでどんなことを感じているか。					②. どのくらいの頻度で行っているか。				
	気分がすっきりする	気分が落ち込む	気分がよくなる	気分がよくなる	気分がよくなる	頻度を覚えていない	1回以上頻度がある	2回以上頻度がある	3回以上頻度がある	4回以上頻度がある
ジョギング										
映画										
野球										
テレビ										
ゴルフ										
スキー										
ボウリング										
サッカー										
バーベキュー										
散歩										
釣り										
サーフィン										
サイクリング										
スキー										
登山										
ハイキング										

	①. そのレジャーをやることでどんなことを感じているか。											②. どのくらいの頻度で行っているか。				
	体がやすまる。 疲れがとれる。	気持ちにゆとりができる。	おもしろい。 楽しい。	気持ちがいい。	異なる楽しみがある。	日常生活とは	生き甲斐を感じる。	自分の新しい能力を 発見する。	知識や技術を深める ことに興味がわく	自然を感じる。	人とのふれあいを 感じる。	毎日する。	週に一、二回する。	月に一、二回する。	年に数回する。	年に一、二回する。
ジョギング																
体操																
野球																
テニス																
ゴルフ																
スキー																
ボウリング																
サッカー																
バレーボール																
水泳																
釣り																
サーフィン																
ウインドサーフィン																
サイクリング																
武道																
登山																
旅行																

	①. そのレジャーをやることでどんなことを感じているか。											②. どのくらいの頻度で行っているか。				
	体がやすまる。 疲れがとれる。	気持ちにゆとりがでる。	おもしろい。 楽しい。	気持ちがいい。	異なる驚きがある。	日常生活とは	生き甲斐を感じる。	自分の新しい能力を 発見する。	知識や技術を深める ことに興味がわく	自然を感じる。	人とのふれあいを 感じる。	毎日する。	週に二、三回する。	月に二、三回する。	年に数回する。	年に二、三回する。
別荘滞在																
森林浴																
ショッピング																
外食																
スポーツ鑑賞																
演劇映画鑑賞																
美術鑑賞																
演劇活動																
音楽活動 (演奏・作曲)																
美術創作 (絵画・書道)																
文学創作																
工芸・日曜大工																
洋裁和裁・刺繍																
料理																
華道・茶道																
コレクション																

	①. そのレジャーをやることでどんなことを感じているか。										②. どのくらいの頻度で行っているか。				
	体がやすまる。 疲れがとれる。	気持ちにゆとりがでる。	おもしろい。 楽しい。	気持ちがいい。	異なる驚きがある。	生き甲斐を感じる。	自分の新しい能力を 発見する。	知識や技術を深める ことに興味がわく。	自然を感じる。	人とのふれあいを 感じる。	毎日する。	週に二、三回する。	月に二、三回する。	年に数回する。	年に一、二回する。
囲碁・将棋 麻雀															
パソコン															
読書															
研究															
エッセイ															
パソコン															
テレビを見る															
何もしない															

Q3. Q2でお答えいただいたレジャーのうちあなたが最も力を入れているものは何ですか、()内にお書き下さい。

()

Q4. その最も力を入れているレジャーをするにあたって、様々な目的を持っていると思いますが、現在の状況（現在のレジャー環境）において、その目的は果たされていると思いますか。YESかNOに○をつけてください。

YES

NO

Q5. Q4でNOと答えた方、

その目的を阻む理由は何な事だと思えますか。以下の中にある理由があれば、()のなかに○印を、中でも強い理由には、◎印をつけてください。（複数回答で結構です。）

- () 日々のストレス、疲労が大きすぎてレジャーのことなど考えられない。
- () レジャーを楽しむ、技能、センスがない。
- () 続けることが難しいのでやらない。
- () 家族の欲求と一致しない。
- () 一緒にやる仲間がいらない。
- () 十分な時間がない。
- () 機会、施設、道具がない。
- () お金がない。

その他 ()

Q6. Q5で選んだ障害理由が、取り除かれたとしたらどうしますか
以下の中にあれば()に○印を入れて下さい。特に近いものは◎しるしを入れて下さい。（複数回答で結構です。）

- () 今までやってきたレジャーをさらに深め、充実したものにする
- () やりたくても出来なかった、新しいレジャーを始める。
- () 何かをするというのではなく、自己の体養に十分、時間をとる
- () 自分ことや、周囲の環境（人との関係、自然、物との関わり）について考えたり、見聞する。
- () 自己の利益から離れて、社会に対して何か働きかける（ボランティア、地域活動、等）

その他 ()

ご協力ありがとうございました。

レジャーと日常行為の特性に関する調査

今回お願いいたしますアンケートは、近年の余暇時間増大に伴い、レジャー活動の活発化、レジャー環境整備が進められるなか、よりよいレジャー環境のありかたについて研究を進めていく上での資料とさせていただくものです。お忙しいところ恐縮ですが、ぜひ御協力下さるようお願い申し上げます。調査結果は統計的に処理いたしますので、ご迷惑のかかるようなことは絶対にありません。

ご記入上の注意

- * 1 調査は調査票によるアンケート方式です。ほとんどの場合、複数回答式ですのでお願いする調査票にもれなくご記入下さい。
- * 2 もし、不明・不審な点がありましたら、下記までご連絡下さい。
筑波大学芸術学研究科 土肥研究室（調査担当：馬上奈美）
TEL 0298-(53)-2857

はじめに、このアンケートにお答えいただく方について下記にご記入下さい。

- ア. 年齢 () 才 : 性別 (1.男 2.女) : 結婚 (1.既 2.未)
- イ. 職業 () : 職歴 () 年
- ウ. お住まい () 県 () 市

質問1. レジャーとはどういうことだと思いますか。下の中から自分と考えが近いもの全てにレ印をつけて下さい（該当するものがなければ（ ）内に御記入ください）。

- () 労働や日常生活の疲労やストレスからの開放を目的とするもの
- () もっぱら、休息、休養をとることを目的とするもの
- () 苦痛を伴わない楽しみを追求することを目的とするもの
- () 普段の生活とは異なる驚きを追求することを目的とするもの
- () 心を豊かにする助けとなるもの
- () 自分の新たな可能性を導き出すことに役立つもの

()

質問2. つぎにあげる様々な日常生活行為について、以下の要領で答えて下さい。

- ①. その行為を日常的に行うか行わないか
 - ②. その行為を行うときの理由
 - ③. その行為に伴って交流のある人の種類
- それぞれ、例のようにあてはまると思うもの全てにレ印をつけて下さい。

《例》

	① その行為は行わない	②行う場合、その行為をする理由								③一緒にいる人						
		生活上仕方なく	社会的にやむおえず	健康維持のために	習慣なので	気が向いたら	暇つぶしになる	休息になる	楽しい	自分を辱くため	一人	家族	友人	会社の同僚	地域の人	新たに出会った人
日々の買物をする				✓				✓		✓						
テレビを見る						✓		✓		✓	✓					
外食をする								✓				✓				
床屋に行く								✓								
庭の手入れをする	✓															
ペットを飼う	✓															
食事をする				✓				✓		✓		✓				
風呂に入る				✓				✓	✓	✓						
PC・ファミコンをする									✓	✓						

《質問2》

	①	②行う場合、その行為をする理由							③一緒に行く人							
	その行為は行わない	生活上仕方なく	社会的にやむおえず	健康維持のために	習慣なので	気が向いたら	暇つぶしになる	休憩になる	楽しい	自分を磨くため	一人	家族	友人	会社の同僚	地域の人	新たに出会った人
日々の買物をする																
テレビを見る																
外食をする																
床屋に行く																
庭の手入れをする																
ペットを飼う																
食事をする																
風呂に入る																
パソコン・ファミコンをする																
散歩をする																
ジョギングをする																
体操をする																
パチンコをする																
読書をする																
何かの研究をする																
コレクションをする																
パーティを開く																
日記をつける																
ドライブをする																
お稽古事をする																
ボランティア活動をする																
近所の人と茶のみ話																
電話で友人と話す																
ビデオを見る																
料理をする																

質問3. つぎにあげる様々なレジャーについて、以下の要領で答えて下さい。

- ①. そのレジャーを行うことで感じていること
- ②. そのレジャーをどのように行っているか

それぞれ、質問2と同様にあてはまると思うもの全てにレ印をつけて下さい。

《質問3》

	①その行為をどのように行っているか											②それをする時の気持ち						
	したことがない	以前にやったことはある	現在もやっている	短時間だが頻繁にする	長い時間をかけてする	ほぼ毎日の日課である	職場や家の近くでする	近くの都心や町に行っている	かなり遠出をして行う	特別な場所で行う	自然条件の影響を受ける	人工的な装置・施設のある所で行う	決まった仲間・家族と行う	新たに出会った人と行う	たいてい一人で行う	多くの費用をかけている	休息・休養になる	楽しみ・驚きを感じる
ジョギング																		
体操																		
野球																		
テニス																		
ゴルフ																		
スキー																		
ボーリング																		
バレーボール																		
水泳																		
エアロビクス・ジャズダンス																		
釣り																		
サーフィン・ウインドサーフィン																		
サイクリング																		
武道																		
登山																		

	①その行為をどのように行っているか											②それをする時の気持ち						
	したことがない	以前にやったことはある	現在もやっている	短時間だが頻繁にする	長い時間をかけてする	ほぼ毎日の日課である	職場や家の近くでする	近くの都心や町に行っている	かなり遠出をして行う	特別な場所で行う	自然条件の影響を受ける	人丁な装置・施設のある所で行う	決まった仲間・家族と行う	新にであった人と行う	たいてい一人で行う	多くの費用をかけている	休息・休養になる	楽しみ・驚きを感じる
旅行																		
別荘滞在																		
森林浴																		
ショッピング																		
外食																		
演劇・映画鑑賞																		
音楽鑑賞																		
美術鑑賞																		
演劇活動																		
音楽活動（演奏作曲）																		
美術創作																		
文学創作（エッセイ・詩）																		
日曜大工・工芸																		
洋裁・和裁																		
料理																		
華道・茶道																		
囲碁・将棋・麻雀																		
読書																		
園芸・庭いじり																		
パチンコ																		
テレビ																		
ドライブ																		
入浴																		
パソコン・ファミコン																		
遊園地・動物園 等																		

質問4. 質問3でお答えいただいたレジャーのうち力を注いでいる順に5つご記入下さい。

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

質問5. 余暇を過ごす場所としてのリゾートとはどういうものであって欲しいと思いますか。自分の考えと近いもの全てにレ印をつけて下さい（該当するものがなければ（ ）内にご記入下さい）。

- のんびりと長い時間を過ごせる
- 楽しむための施設や設備が充実している
- 低廉な料金で利用できる
- 日常の生活もおこなえる
- 性別、年齢等を限定せず、誰もが楽しめる
- 会員制など利用する人を限定することで、安心して楽しむ
- 創作活動、勉強などができる
- 休暇を全て費やす
- 少ない人数で楽しめる（会員制の導入など）
- 週末に気軽に利用できる
- 日常生活からの離脱が可能
- 冒険や新たな驚きが得られる
- 人とのコミュニケーションが得られる
- いつでも予約なしで行くことができる（空いている）
- 都市的な快適性が得られる
- 技術に応じた施設がある
- コーチ、指導が受けられる
- 高額でも快適なサービスが受けられる
- プライベートな施設がある
- コミュニティがある

()

御協力ありがとうございました

筑波研究学園都市居住者の 生活時間調査のお願い

1	1			
---	---	--	--	--

世帯主用

この調査は、筑波研究学園都市にお住まいの皆さんの日常の生活時間と行動形式、学園都市中心部の空間に対する評価について調査し、職住近接の学園都市における生活実態と生活環境に対する意識を明らかにしようとするものです。

アンケートは調査員が直接お伺いしてお配りしています。下記の回収日に再び調査員がお伺いしますが、ご都合のつかない場合には、郵便受の上や玄関のドアなどに置いて頂ければ幸いです。また、アンケートのご記入は、世帯主の方と配偶者の方それぞれにお願いしていますが、それぞれの記入用紙にご記入下さいますようお願いいたします。

ご回答の内容は全て統計的に処理し、調査目的以外に利用されることは決してありません。お忙しいところお手数をおかけして大変申し訳ありませんがよろしくお願い申し上げます。

何かご不明の点等ありましたら下記までご連絡下さい。

筑波大学芸術学系環境デザイン研究室
(担当：田中奈美 田中一成)

305 茨城県つくば市天王台1-1-1

TEL. 0298-53-2857

FAX. 0298-53-6508

なお、この調査は第一住宅建設協会の研究助成を受けて行われているものです。

回収日27日

あなたご自身とあなたの世帯についてお聞きします。下の各項目についてお答え下さい。

- | | | | | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|---|--|--|
| <p>1. 年齢
(数字でご記入ください)</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | | | <p>6. 現在のお住まいの居住年数
(数字でご記入ください)</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| <p>2. 性別 (○をご記入下さい)</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">男</td> <td style="width: 20px; height: 20px; text-align: center;">女</td> </tr> </table> | 1 | 2 | 男 | 女 | <p>7. 住居の種類</p> <p>1.持家 2.社宅 3.公務員住宅</p> <p>4.公団・公営住宅</p> <p>5.民営賃貸住宅 6.その他</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | |
| 1 | 2 | | | | | | | |
| 男 | 女 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| <p>3. 職業</p> <p>1.会社員 2.公務員 3.自営業</p> <p>4.主婦 5.学生 6.無職 7.その他</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | | <p>8. 現在同居している家族の人数
(ご自身を含めてご記入下さい)</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| <p>4. 既婚・未婚の別</p> <p>1.既婚 2.未婚</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | | <p>9. 自家用車の所有</p> <p>1.1台所有 2.2台所有 3.3台所有</p> <p>4.自家用車は所有していないが、
会社・知人等の車を自家用に利用</p> <p>5.自家用車は所有(利用)していない</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| <p>5. 休日について</p> <p>1.週休2日 2.週休1日</p> <p>3.月4日未満 4.なし 5.その他</p> | <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table> | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

筑波研究学園都市居住者の 生活時間調査のお願い

1	2		
---	---	--	--

配偶者用

この調査は、筑波研究学園都市にお住まいの皆さんの日常の生活時間と行動形式、学園都市中心部の空間に対する評価について調査し、職住近接の学園都市における生活実態と生活環境に対する意識を明らかにしようとするものです。

アンケートは調査員が直接お伺いしてお配りしています。下記の回収日に再び調査員がお伺いしますが、ご都合のつかない場合には、郵便受の上や玄関のドアなどに置いて頂ければ幸いです。また、アンケートのご記入は、世帯主の方と配偶者の方それぞれにお願いしていますが、それぞれの記入用紙にご記入下さいますようお願いいたします。

ご回答の内容は全て統計的に処理し、調査目的以外に利用されることは決してありません。お忙しいところお手数をおかけして大変申し訳ありませんがよろしくお願い申し上げます。

何かご不明の点等ありましたら下記までご連絡下さい。

筑波大学芸術学系環境デザイン研究室

(担当：田中奈美 田中一成)

305 茨城県つくば市天王台1-1-1

TEL. 0298-53-2857

FAX. 0298-53-6508

なお、この調査は第一住宅建設協会の研究助成を受けて行われているものです。

回収日27日

あなたご自身のことについてお聞きします。下の各項目についてお答え下さい。

1. 年齢

(数字でご記入ください)

--	--

2. 性別 (○をご記入下さい)

1	2
男	女

3. 職業

- 1.会社員 2.公務員 3.自営業
4.主婦 5.学生 6.無職 7.その他

--

4. 自分専用車の所有の有無

- 1.持っている 2.持っていない

--

5. 休日について

- 1.週休2日 2.週休1日
3.月4日未満 4.なし 5.その他

--

6. パート・アルバイトについて

- 1.している 2.していない

--

上記で「1.している」を選択した場合のみ下記の項目にお答え下さい

7. パート・アルバイトの労働日

(内職など不定期の場合は年平均で
ご記入下さい)

--

- 1.週1日以内 2.週2日～3日

- 3.週4日～5日 4.週6日以上

8. パート・アルバイトの労働時間

(1日平均でご記入下さい)

--

- 1.2時間以内 2.2時間～3時間

- 3.4時間～5時間 4.6時間～7時間

- 5.7時間以上

質問1 あなたの2月26日(日)1日の行動を、下記の記入要領、記入例を参照の上右ページの図中にできるだけ正確にご記入下さい。

[記入要領]

- 1) 行動欄の記入は、例のように時間をおって一日の行動を内容がわかるようにできるだけ具体的に記入して下さい。また、移動に要した時間は「移動」と記入して下さい。
- 2) 場所欄の記入は、行動を行った場所を具体的に記入して下さい。公共の場所については固有名詞を記入して下さい。
- 3) 移動手段欄の記入は、場所を移して行動が変化した場合に移動に利用した交通手段を具体的に記入して下さい。自宅から駐車場、駐車場から駅までの徒歩等は含まなくて結構です。移動に利用した交通手段が複数の場合は、全て記入して下さい。

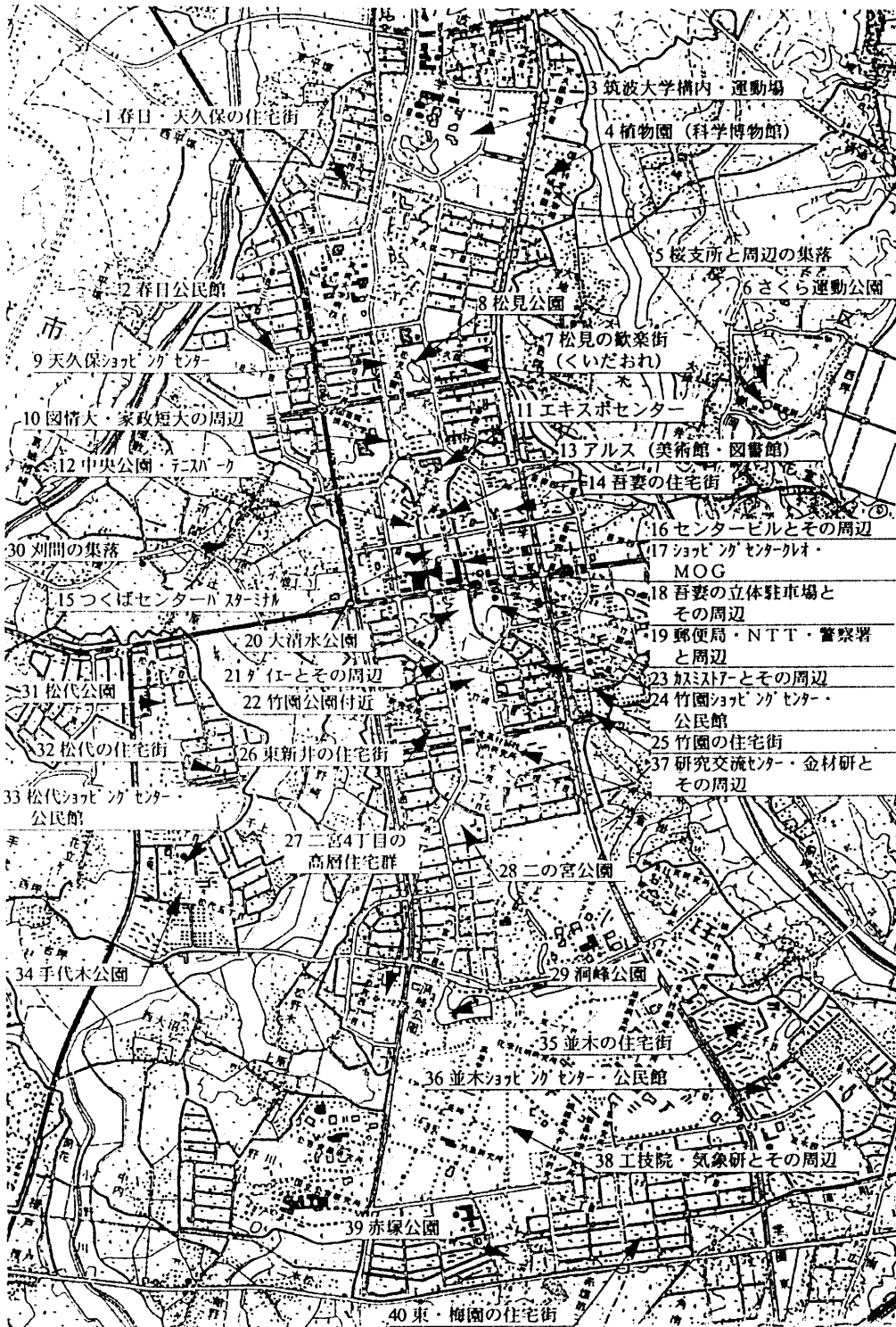
[記入例]

2月26日(日)							
午前	行動	場所	移動手段	午後	行動	場所	移動手段
0:00				正午	昼食		
	買い物	自宅			朝食お片付け		
1:00				1:00	通勤		バス
					コンビニ(花)	種公館	
2:00				2:00	通勤		バス
					休息	自宅	
3:00				3:00	電話		
					休息		
4:00				4:00	通勤		徒歩
					買い物	森山センター	
5:00				5:00	お茶	加代田	
					通勤	田原商店	徒歩
					新田家掃除	自宅	
6:00				6:00			
	洗濯				炊事		
7:00	炊事			7:00			
	朝食				夕食		
8:00	朝食お片付け			8:00			
	テレビ				夕食お片付け		
	洗濯				テレビ		
9:00	通勤		自転車	9:00			
	個人的	知人宅			洗濯お片付け		
	買い物						
10:00	通勤		自転車	10:00	風呂		
	コンビニ	自宅			休息		
					買い物		
11:00	テレビ			11:00			
	休息						
	炊事						
12:00				12:00			

回答用

2月26日(日)

午前	行動	場所	移動手段	午後	行動	場所	移動手段
0:00				正午			
1:00				1:00			
2:00				2:00			
3:00				3:00			
4:00				4:00			
5:00				5:00			
6:00				6:00			
7:00				7:00			
8:00				8:00			
9:00				9:00			
10:00				10:00			
11:00				11:00			
12:00				12:00			



質問3 あなたの日常生活についてうかがいます。記入要領を参照の上、表中にご記入下さい。

【記入要領】

右にあげた生活行為は日常
的な環境で行われるもので
す。あなたが現在行ってい
るものについてお答え下さ
い。

(1) 該当する行為をどの程
度ひんばんに行うかについ
て右表の5 選択肢中で最も
ふさわしいもの1つを選ん
でレ印を記入して下さい。

(2) 行為が行われる場所に
ついては右表の4 選択肢中
で該当するもの全てにレ印
を記入して下さい(いくつ
でも結構です)。

(3) 行為を行う際に必要と
考える条件について右表の
4 選択肢中で該当するもの
全てにレ印を記入して下さい
(いくつでも結構です)。

以下の生活行為について お答え下さい	行為をどの程度 ひんばんに行いますか					行為の活動場所 はどこですか				行為に伴う条 件は何ですか		
	週 3 回 以 上	週 1 〜 2 回	月 1 〜 2 回	年 数 回	全 く 行 わ な い	住 居 内	住 居 周 辺	つ く ば 市 内	つ く ば 市 外	専 用 の 場 所	特 別 な 施 設 装 置	自 然 的 条 件
例) テニス			レ					レ	レ	レ	レ	レ
例) 音楽鑑賞		レ				レ					レ	
例) 散歩	レ						レ					
1 ジョギング												
2 体操												
3 野球												
4 テニス												
5 ゴルフ												
6 ボウリング												
7 バレーボール												
8 サッカー												
9 水泳												
10 エアロビクス・ジャズダンス												
11 釣り												
12 サイクリング												
13 武道												
14 散歩												
15 ビクニック・野外散策												
16 ショッピング												
17 ドライブ												
18 外食												
19 飲み屋・お祭り												
20 ディスコ												
21 パチンコ												
22 室内ゲーム(トランプ等)												
23 囲碁・将棋・麻雀												
24 パソコン・ファミコン												
25 ビデオ鑑賞												
26 テレビ												
27 演劇・映画鑑賞												
28 音楽鑑賞												
29 美術鑑賞												
30 演劇活動												
31 音楽活動												
32 美術創作												
33 文学創作												
34 日曜大工・工芸												
35 洋裁・和裁・編み物												
36 園芸・庭いじり												
37 料理・菓子作り												
38 華道・茶道												
39 入浴												
40 読書												
41 電話での歓談												
42 友人との歓談												
43 家族との団らん												
44 学習・研究活動												
45 ボランティア												
46 ホームパーティ												
47 コレクション												
48 地域活動												
49 学習・講習会												

問9. お住いの集落の生活環境について伺います。以下に挙げるア～までの各項目ごとに該当する番号一つだけに○をつけてください。

7. 道路の整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

イ. 通学路や歩道の整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

ウ. 街灯の整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

エ. 信号機、カーブミラー等交通安全施設の整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

オ. 消防体制について

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

カ. 水道整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

キ. 下水道整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

ク. 雨水の排水状況について

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

ケ. 悪臭、騒音等の対策

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

コ. ゴミ、し尿の収集処理

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

サ. ハエ、蚊等衛生面

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

シ. 空き地の雑草やゴミの管理

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

次ページに続く

エ. 公民館や集会所の整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

セ. 公園や遊び場の整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

ソ. スポーツ、レクリエーション施設の整備

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

タ. 買物の便利さ

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

チ. 通勤、通学の便利さ

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

テ. 病院、診療所の利用のしやすさ

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

ト. 緑の豊かさ

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

ト. 歴史的建物や史跡の保全

1. 満 足	2. やや満足	3. ふつう	4. やや不満	5. 不 満
--------	---------	--------	---------	--------

問 10. 調査地区内にある農地および山林についてどうしたら良いと思いますか。該当する番号一つに○をつけてください。「その他」については具体的な希望を記入して下さい。

1. できるだけ宅地化を抑え、現在の状態を守っていく。
2. 分家用の宅地化だけは、認める。
3. 新住民を受け入れるための宅地化を行う。
4. 観光・レジャーゾーンとして整備する。
5. その他 ()

問 11. あなたのお宅では、今後およそ10年間以内に、調査地区内で住宅（分家住宅、移転住宅、その他の住宅）を建築する予定がありますか、またはそれが予想されますか。以下の①の1.2.のうち該当する番号一つに○をつけてください。ただし、既存の宅地内での建築予定については除いてください。

① 住宅建築の予定

1. 住宅建築の予定がある、またはそれが予想される。
2. 予定はないし、予測もされない。

※1.に○をつけた方は、以下の②にも回答ください。また、2.に○を付けた方は、問12.に進んでください。

- ② 住宅建築の予定がある、またはそれが予想されるということですが、予定しているまたは予想される住宅の種類と、それに必要だと考えられるおよその用地面積を教えてください。
- 住宅の種類については、あてはまる番号を○で囲んでください。「その他」については、具体的な住宅の種類を記入ください。

1. 分家など血縁関係者の新規住宅 -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
2. 現在の住宅の移転住宅 -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
3. その他 () -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
4. その他 () -- およその用地面積 -- 約 _____ m²

問12. あなたのお宅では、今後およそ10年間以内に、調査地区内で業務用施設（店舗、工場、畜舎等の農業用建築物、その他の業務用建築物）を建築する予定がありますか、またはそれが予想されますか。以下の①の1.2.のうち該当する番号一つに○をつけてください。ただし、既存の宅地や業務用地内での建築予定については除いてください。

① 施設建築の予定

1. 施設建築の予定がある、またはそれが予想される。
2. 予定はないし、予測もされない。

※1.に○をつけた方は、以下の②にも回答ください。

- ② 施設建築の予定がある、または予想されるということですが、予定しているまたは予想される施設の種類と、それに必要だと考えられるおよその用地面積を教えてください。
- 施設の種類においては、あてはまる番号を○で囲んでください。「農業用施設」および「その他」の場合は、具体的な施設名を記入してください。

1. 店舗（必要な倉庫等も含む） -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
2. 工場（資材置場等も含む） -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
3. 農業施設 () -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
3. 農業施設 () -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
4. その他 () -- およその用地面積 -- 約 _____ m²
4. その他 () -- およその用地面積 -- 約 _____ m²

問 1 3. 調査地区内の環境保全として、建築物の用途、高さなどのとり決めをどう思いますか。該当する番号一つに○をつけてください。(例えば、一定の区域に限定して工場、倉庫、高い建物を立てないようにしたり、ブロック塀などを生け垣にすること。またみだりに看板を掲げないことなどが考えられます。)

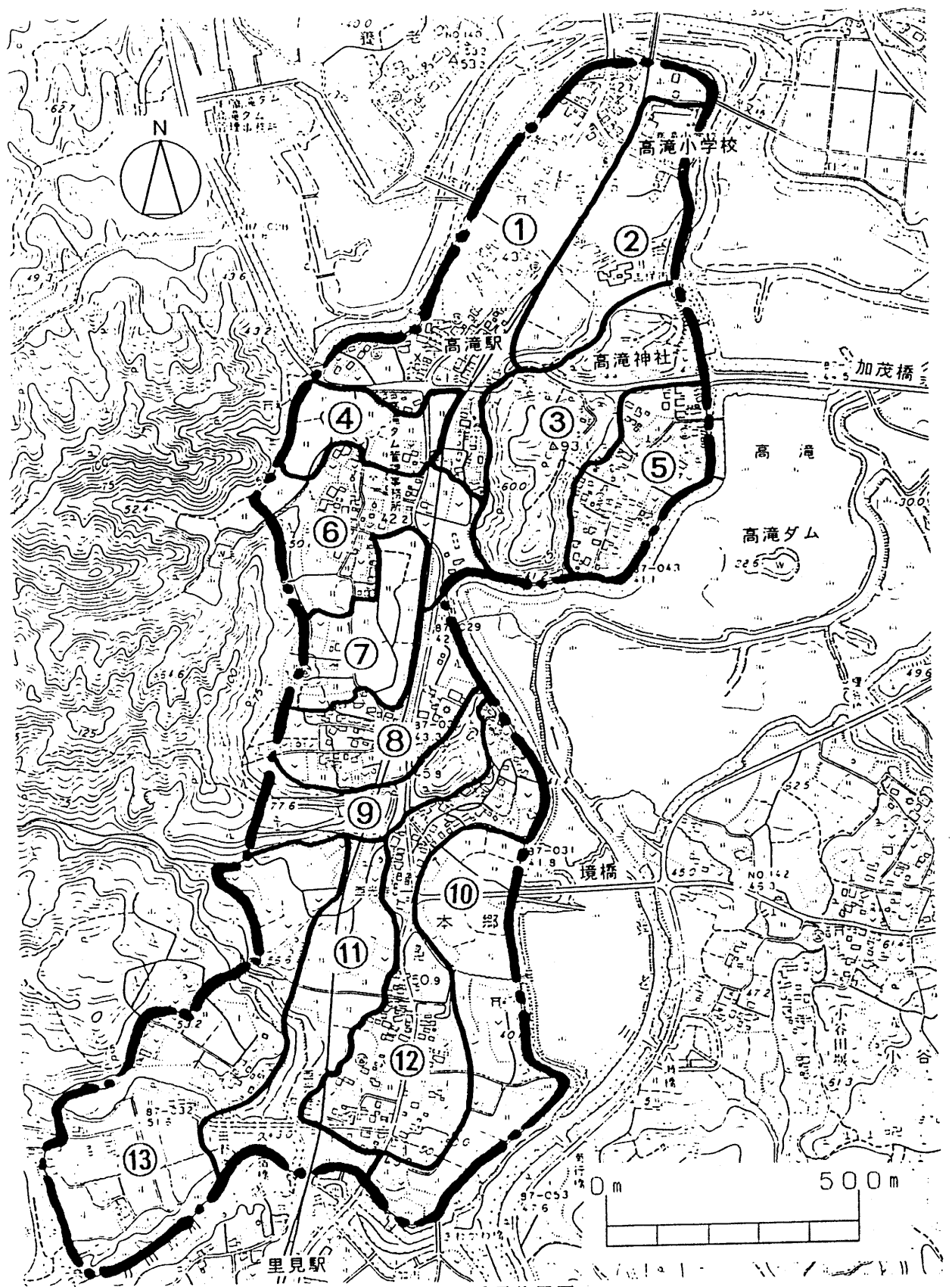
1. そのような取り決め必要である。
2. そのような取り決めをしなくても、環境は保全していける。
3. 環境がそこなわれるとしても、そのような取り決めには、反対である。
4. よく分らない。

問 1 4. 調査地区内で保全しておきたいもの、例えば、家並み、古墳、美しい風景、大木、ほこら、樹木などをできるだけ具体的に下の表に記入して下さい。

①		⑤	
②		⑥	
③		⑦	
④		⑧	

問 1 5. 今後、区域内で宅地化を推進することになった場合、どのブロックが適当と思われるですか。そのブロックを右ページのブロック位置図から2ヶ所選んで○印をつけて下さい。自分の所有地・住居地に関係なくお答え下さい。

番号	現況土地利用区分
①	高滝駅周辺。店舗、家屋、農地が混在。
②	保育所、小学校、公民館、病院などの施設と家屋が数戸みられる。
③	主に森林。高滝神社がみられる。
④	主に農用地。
⑤	農地に家屋が二十戸ほどみられる。
⑥	農地に家屋が十数戸みられる。
⑦	主に農用地。
⑧	農地に家屋が二十数戸みられる。
⑨	主に森林。
⑩	主に農用地。
⑪	主に農地。
⑫	主要地方道沿いに店舗、家屋が三十数戸みられる。
⑬	主に農用地。



ブロック番号位置図

次ページに続く

問16. 次のア～ヒまでの行為についてお尋ねします。はじめに各項目ごとにA群の行為を行う機会のどちらかの番号に○をつけてください。次にA群で(2.機会がある)に○をつけた方は、B群の頻度とC群の主に行う場所の該当する番号に○をつけてください。

質問項目	A 群		→	B 群				C 群	
	1. 機会がない	2. 機会がある		1. 行なう よく	2. 時々 行なう	3. 行なわ ない ほとんど	4. 行なわ ない まったく	1. 高滝 地区内	2. 高滝 地区外
ア. 景色を眺める	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
イ. 自然の中を散歩する	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ウ. 山の下草を刈る	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
エ. 山菜採りにいく	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
オ. 自宅の屋敷林や庭の手入れをする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
カ. 動物や昆虫を捕りにいく	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
キ. 集落内の道、広場、林等の木々や手入れや雑草をとる	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ク. 近所の公園に行く	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ケ. ゴルフをする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
コ. 田畑で農作業をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
カ. 家畜の世話をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
シ. 家で農作業をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ス. どぶさらい・草むしりなどの共同作業をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
セ. 町内会の催しに参加する	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ソ. 友達と雑談する	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
タ. ゲートボール、テニス、などのスポーツのサークルに参加する	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
チ. 個人的にスポーツをする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.

右ページに続く

質問項目	A 群			B 群				C 群	
	1. 機会がない	2. 機会がない		1. 行なう よく	2. 時々 行なう	3. ほとんど 行わない	4. まったく 行わない	1. 高滝地区 区内	2. 高滝地区 区外
7. 音楽や芸術などの趣味のサークルに参加する	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
7. 個人的に趣味の活動をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ト. ドライブをする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ナ. 外食に行く	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ニ. ジョギングをする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ヌ. 日常の買物をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ネ. パチンコをする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ノ. 料理をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ハ. 読書をする	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.
ヒ. ボランティア等の社会活動に参加する	1.	2.	→	1.	2.	3.	4.	1.	2.

問17. 休日をどのようにとっていらっしゃいますか。以下に挙げる項目のいずれかに○を付けて下さい。なお(4. 決まっていない)を答えた方は、だいたいの日数を記入して下さい。

1. 週休2日 3. 週休1日 5. 休みはない
2. 隔週週休2日 4. 決まっていない(日)

問18. あなたの貸農園(グラインガルテン方式)、レクリエーション基地などに対してのお考えについてお尋ねします。以下に挙げるア～オまでの各質問について、あなたの意見に最も近いものの番号にそれぞれ一つづつ○をつけてください。

※グラインガルテンは単に農地を貸し出すのではなく、管理及び利用者に対する農業的技術指導を含んでおり、貸し主、利用者相互感の交流が頻繁に行われる貸農園の方式です。

7. 貸農園として農地を利用することについて賛成ですか。
1. 賛成 2. 反対 3. どちらとも言えない
- イ. その際に農業的技術等の指導に協力できますか。
1. できる 2. できない 3. どちらとも言えない
- ウ. 他県からの訪問者との交流があったほうがよいと思いますか。
1. 思う 2. 思わない 3. どちらとも言えない

問19. 自然、農業、生活、コミュニティなどに関してのあなたの考えについてお尋ねします。以下に挙げる1~7までの各項目ごとにあなたの意見に最も近いものの番号に○をつけてください。

質問項目	重要だと思う	どちらともいえない	重要ではないと思う	関心がない
ア. 水や空気がきれいなこと	1.	2.	3.	4.
イ. 山や林地などの開発がなく自然が守られること	1.	2.	3.	4.
ウ. 山や林地をゴルフ場等に整備し活用すること	1.	2.	3.	4.
エ. 水辺を観光資源として整備すること	1.	2.	3.	4.
オ. 自然災害の危険が少ないこと	1.	2.	3.	4.
カ. 草刈りや枝おろしなど山や林地の管理がしやすいこと	1.	2.	3.	4.
キ. きれいな水が豊富なこと	1.	2.	3.	4.
ク. 山や川で食物（山菜・魚）がとれること	1.	2.	3.	4.
ケ. 子供の遊べる自然があること	1.	2.	3.	4.
コ. 集落内に緑が多いこと	1.	2.	3.	4.
サ. 動物や植物とのふれあいが多いこと	1.	2.	3.	4.
シ. 先祖伝来の田や畑が守られること	1.	2.	3.	4.
ス. 田を整備して稲作が効率的にできること	1.	2.	3.	4.
セ. 畑を増やして野菜の供給基地になること	1.	2.	3.	4.
ソ. 農業を続けながら勤めでられること	1.	2.	3.	4.
タ. 田畑を市民農園や観光農園として活用すること	1.	2.	3.	4.

右ページに続く

質問項目	重要だと思 う	どちらとも いえない	重要ではな いと思う	関心が ない
f. 農地を特に整備せずに現状のまま維持していくこと	1.	2.	3.	4.
g. 田畑を利用して宅地を整備すること	1.	2.	3.	4.
h. 田畑を利用して観光施設を整備すること	1.	2.	3.	4.
ト. 知識や技術を学ぶこと	1.	2.	3.	4.
チ. 生活が便利であること	1.	2.	3.	4.
ニ. やりがいのある仕事につくこと	1.	2.	3.	4.
ヌ. 高収入であること	1.	2.	3.	4.
ネ. 自分の時間が持てること	1.	2.	3.	4.
ノ. 住民が協力して地域社会を住みよくするように心がけること	1.	2.	3.	4.
ハ. 地域社会を自分の生活のよりどころとすること	1.	2.	3.	4.
ヒ. 自分の生活と地域社会とは別の問題として考えること	1.	2.	3.	4.
フ. 近隣とのつきあいはほどほどにすること	1.	2.	3.	4.

問20. あなたはレジャーとはどういうものだとお考えになりますか。以下に挙げる7項目の中から、あなたの意見に最も近いものの番号二つに○をつけてください。「その他」には、具体的な意見を記入してください。

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. 疲労やストレスからの解放 | 5. 心を豊かにする |
| 2. 休息、休養 | 6. 自らの可能性を導く |
| 3. 楽しみの追及 | 7. その他 |
| 4. 驚きを体験する | () |

問21. 高滝地区の次の様な将来像について、どの様な意見をお持ちですか。それぞれの項目について次ページの該当する番号に一つにだけ○をつけてください。

次ページに続く

資料 5 物理的空間特性測定調査票

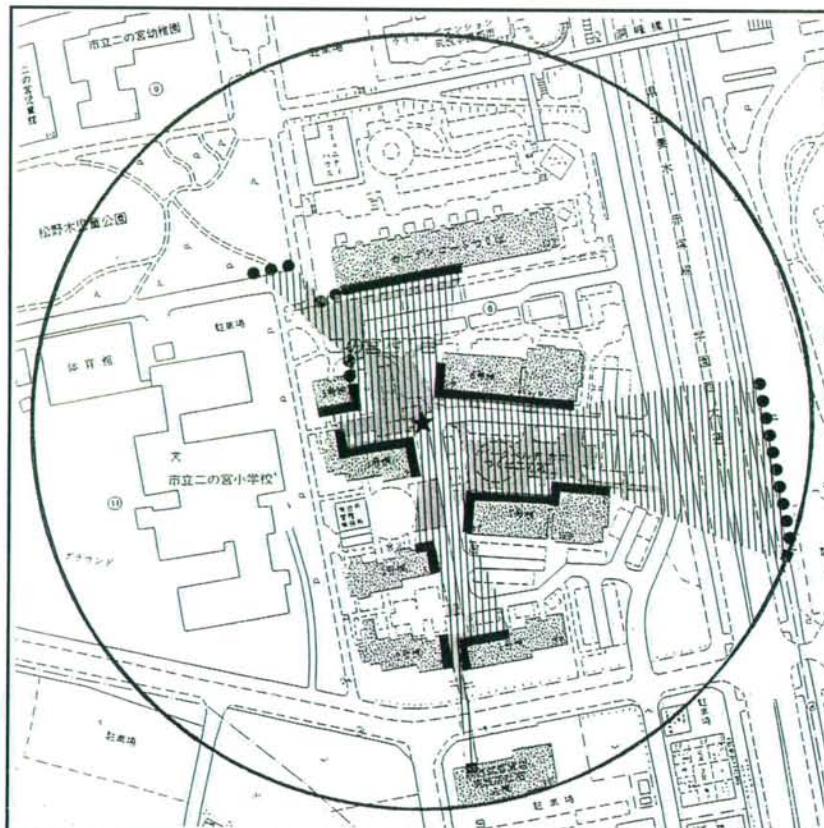
調査日	調査地	調査地タイプ
調査指標	現地調査項目	地図作業
1. 知覚空間率	障害を地図に記入	
2. 建蔽率	地図上の建築物チェック	
3. 緑被率	地図上の緑地チェック	
4. 建築平均高さ	地図上の建築物高さチェック	
5. 建物レジャー用途	一階レジャー用途の建物チェック	
6. 音の種類	(自然) <input type="checkbox"/> 水 <input type="checkbox"/> 鳥・虫	
	(人間) <input type="checkbox"/> ざわめき <input type="checkbox"/> 会話・笑声・子供 <input type="checkbox"/> 呼びかけ・アナウンス	
	(交通) <input type="checkbox"/> 車 <input type="checkbox"/> 自動車・飛行機	
	(生活) <input type="checkbox"/> 商の音 <input type="checkbox"/> 信号	
	<input type="checkbox"/> 楽音 <input type="checkbox"/> その他	
7. 水	1 少し 2 目に付く 3 目立つ 4 支配的	
8. 環境要素	<input type="checkbox"/> ベンチ <input type="checkbox"/> 灰皿 <input type="checkbox"/> ごみ箱 <input type="checkbox"/> 水飲み場 <input type="checkbox"/> 公衆電話・パーキングメーター <input type="checkbox"/> モニュメント・噴水 <input type="checkbox"/> 街灯 <input type="checkbox"/> 電柱 <input type="checkbox"/> 看板 <input type="checkbox"/> テント <input type="checkbox"/> トイレ <input type="checkbox"/> 自動販売機 <input type="checkbox"/> プランター <input type="checkbox"/> 街路樹・独立樹 <input type="checkbox"/> 特殊舗装 <input type="checkbox"/> あずま屋・キオスク <input type="checkbox"/> サイン・広告塔 <input type="checkbox"/> 掲示板 <input type="checkbox"/> オナメント・旗・のぼり <input type="checkbox"/> アーケード・キャピター <input type="checkbox"/> その他	
9. 歩行可能屋外空間率	地図上に場所のチェック	
10. 人間密度	写真撮影（最低6枚程度）	

1 二の宮団地



物理的空間特性調査値表

物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	10,120 m ²
(2)人工遮蔽長	318 m
(3)自然遮蔽長	102 m
(4)開放長	5 m
(5)建物平均階数	7.7 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	9
(10)屋外歩行整備空間率	20.7 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



物理的空間特性測図

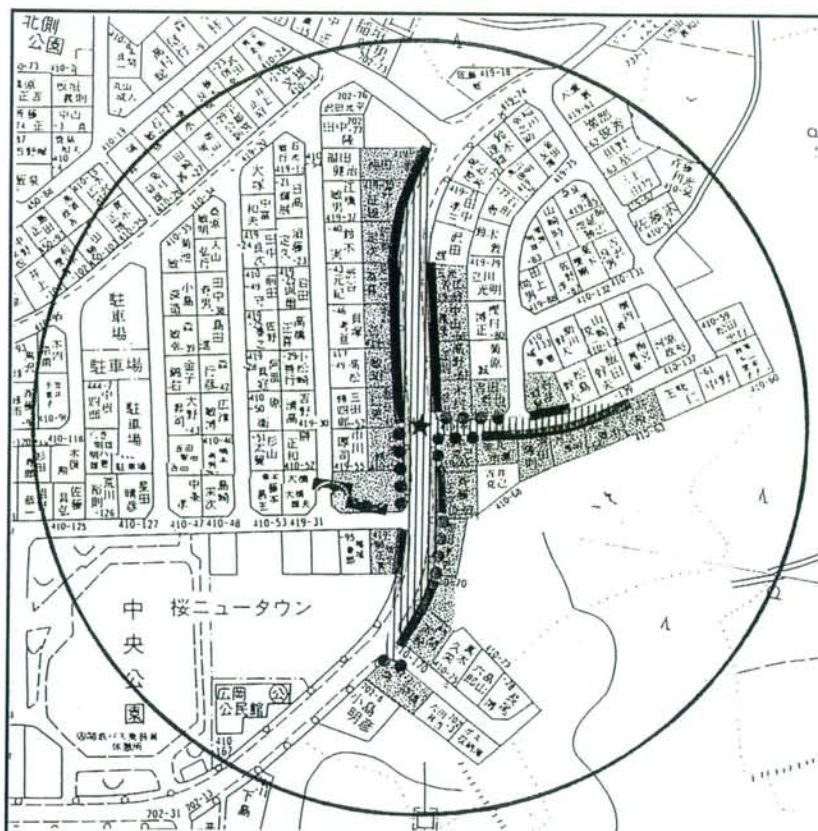
- 凡例
- 基準地点 ★
 - 知覚空間 [縦線パターン]
 - 人工遮蔽長 [厚黒線]
 - 自然遮蔽長 [黒丸]
 - 開放長 [白空間]
 - レジャー用途建物 [点線パターン]
 - 屋外歩行整備空間 [斜線パターン]
 - 半径150m円周 [円周線]



2 桜ニュータウン



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	2,740 m ²
(2)人工遮蔽長	320 m
(3)自然遮蔽長	107 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	2 階
(6)建物リザー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	7
(10)屋外歩行整備空間率	36.4 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



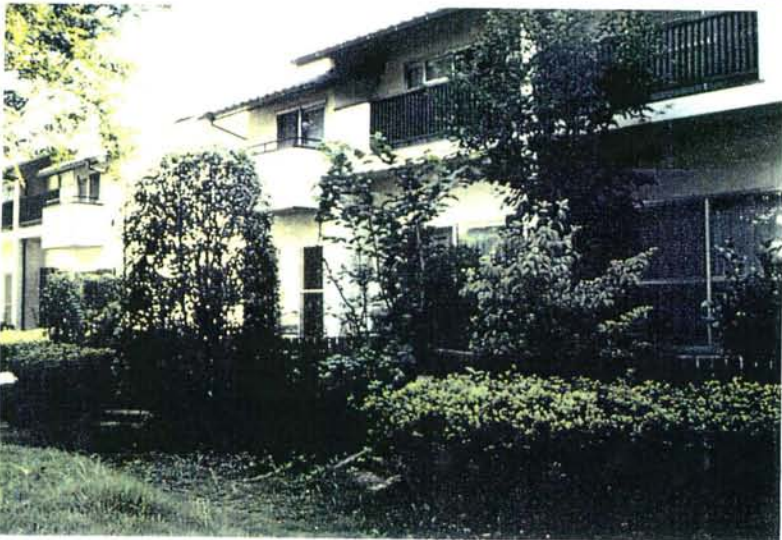
物理的空間特性測図

凡例

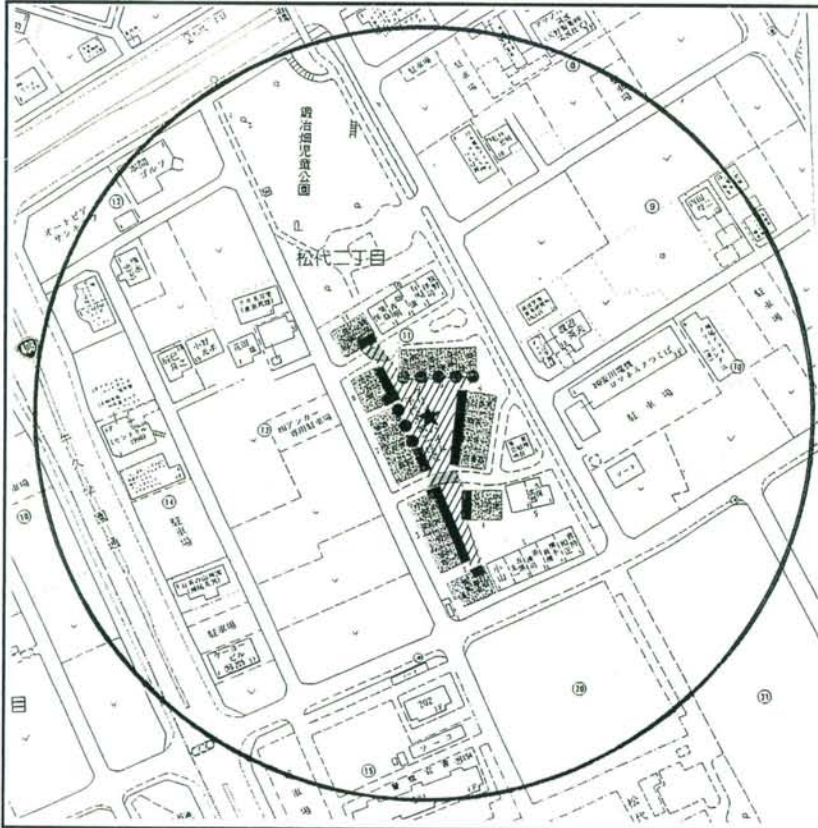
基準地点	★
知覚空間	▨
人工遮蔽長	—
自然遮蔽長	● ● ●
開放長	■ ■ ■
リザー用途建物	▤
屋外歩行整備空間	▥
半径150m円周	○



3 松代第二住宅



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	1,020 m ²
(2)人工遮蔽長	91 m
(3)自然遮蔽長	39 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	2 階
(6)建物レジャー	100 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	7
(10)屋外歩行整備空間率	6.9 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



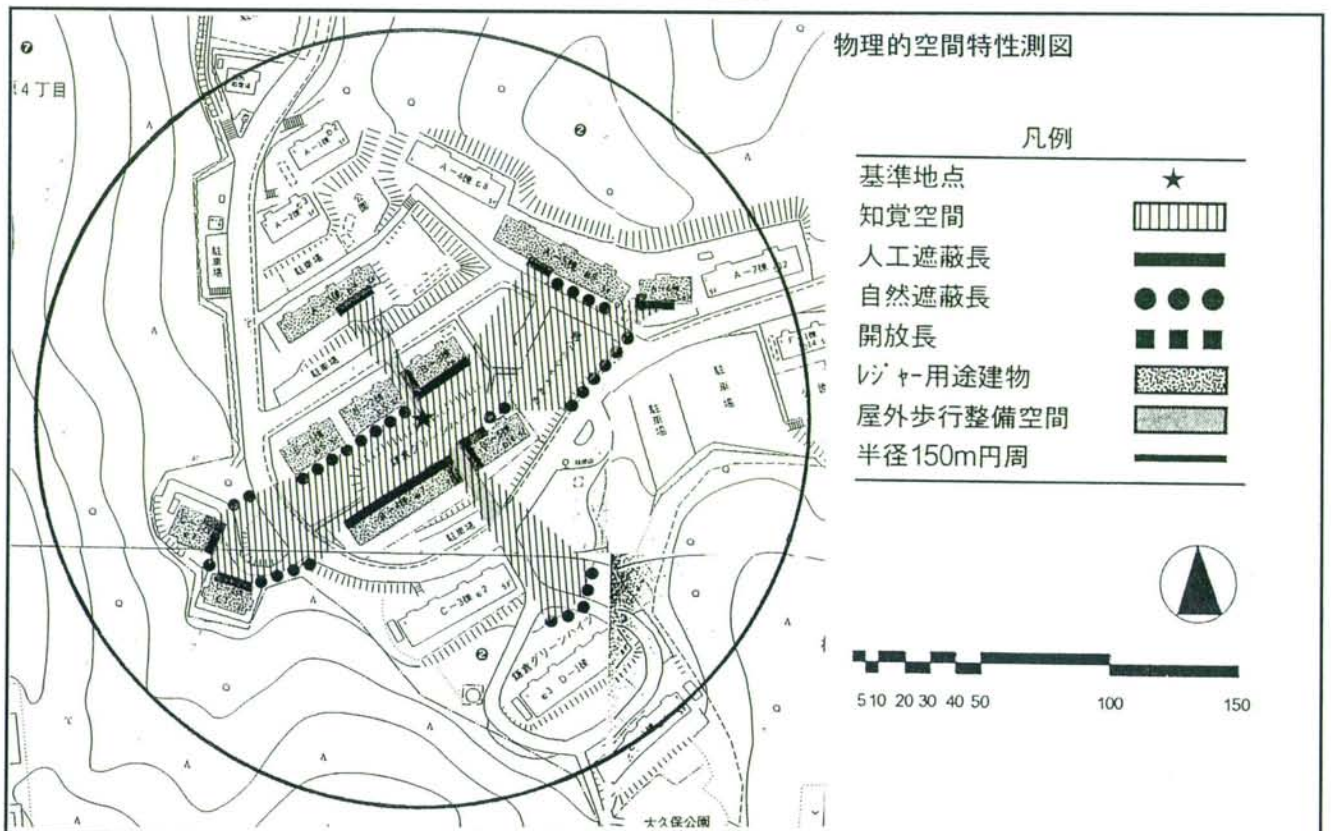
物理的空間特性測図



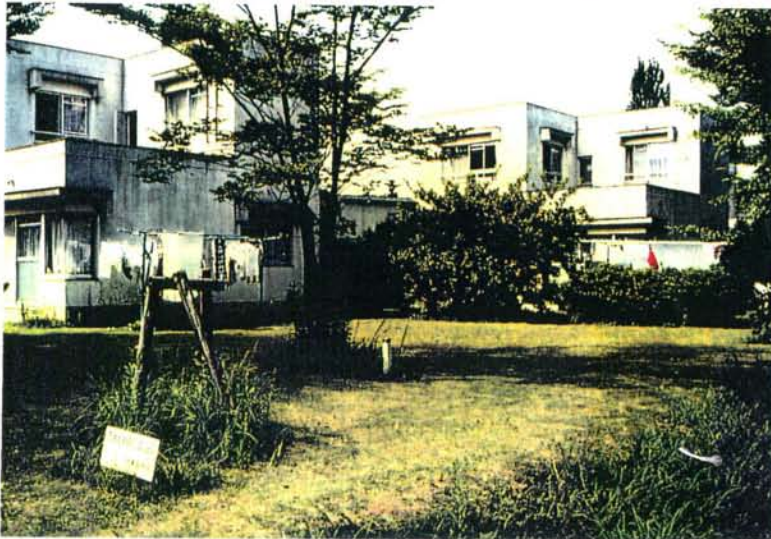
4 鎌倉グリーンハイツ



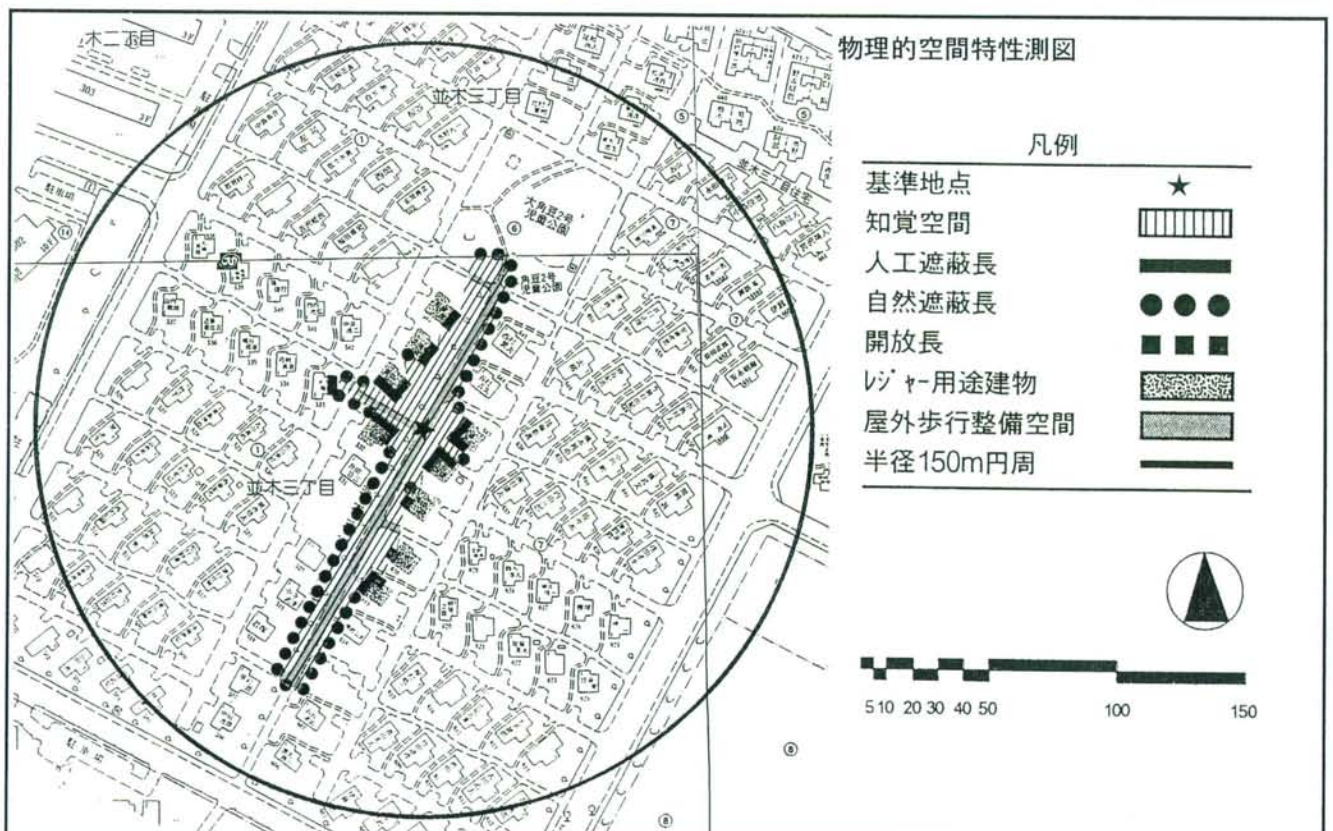
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	7,980 m ²
(2)人工遮蔽長	192 m
(3)自然遮蔽長	185 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	5 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	4
(10)屋外歩行整備空間率	3.8 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



5 並木公務員住宅



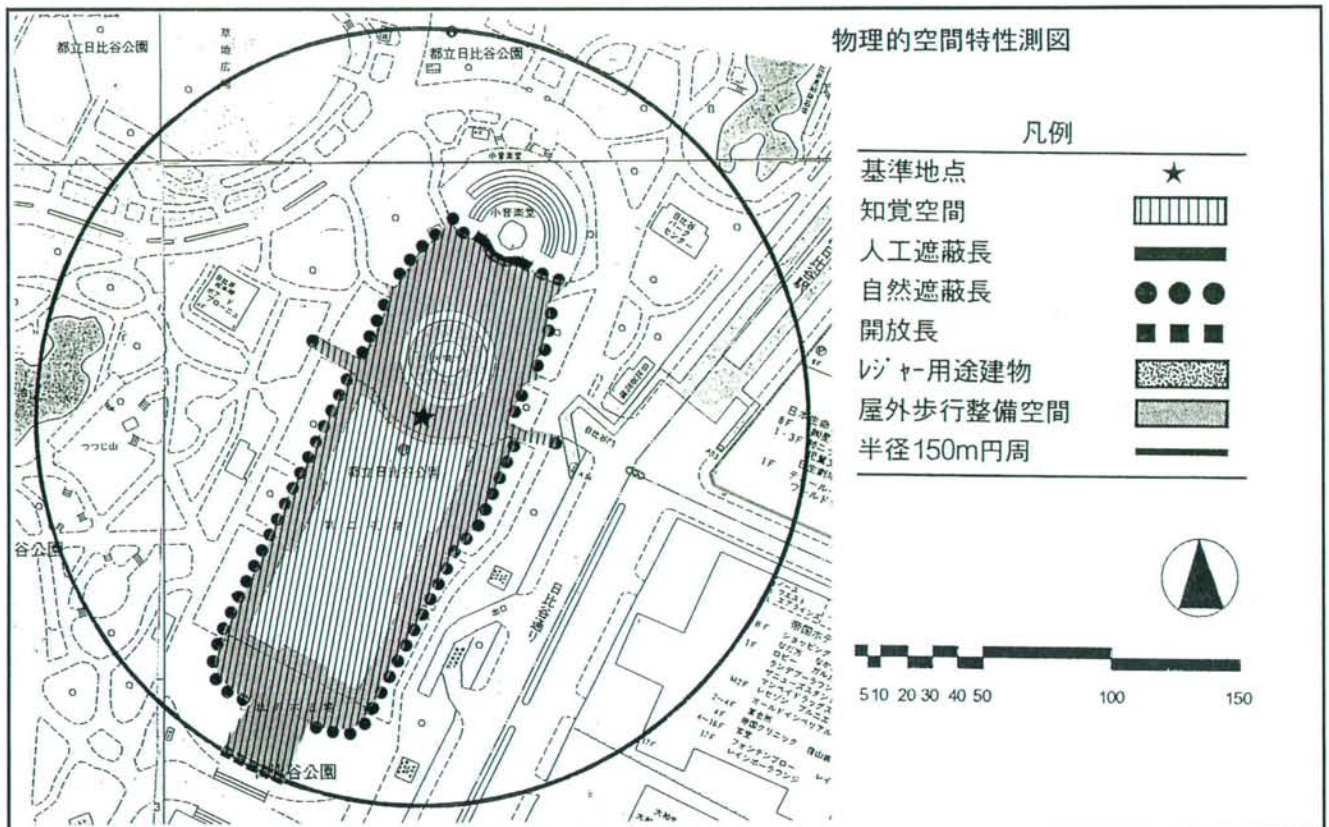
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	3,160 m ²
(2)人工遮蔽長	94 m
(3)自然遮蔽長	231 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	2 階
(6)建物リジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	6
(10)屋外歩行整備空間率	28.0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



6 日比谷公園



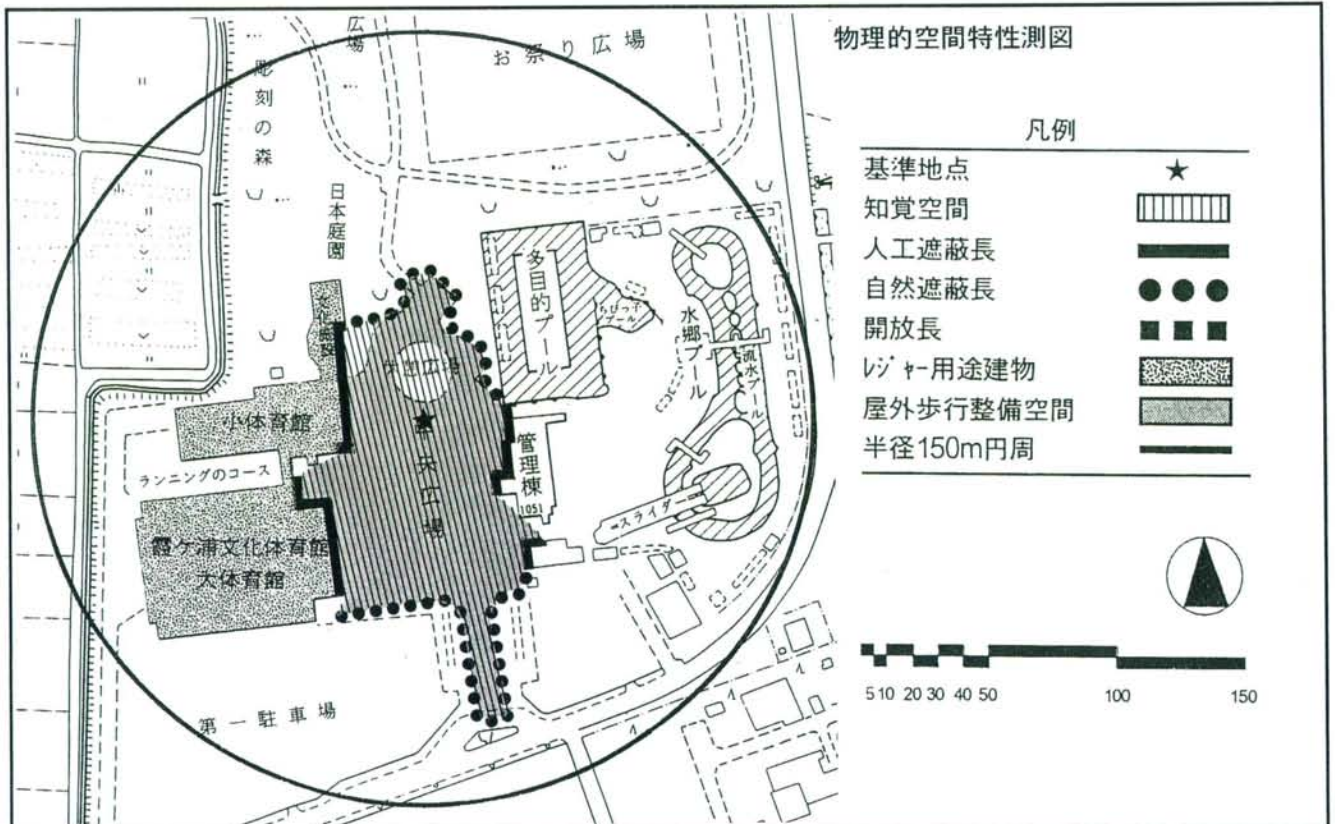
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	13,220 m ²
(2)人工遮蔽長	28 m
(3)自然遮蔽長	444 m
(4)開放長	26 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物ビジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	2
(9)環境構成物	12
(10)屋外歩行整備空間率	55.7 %
(11)人間密度	0.2 人/100m ²



7 霞ヶ浦（体育館）



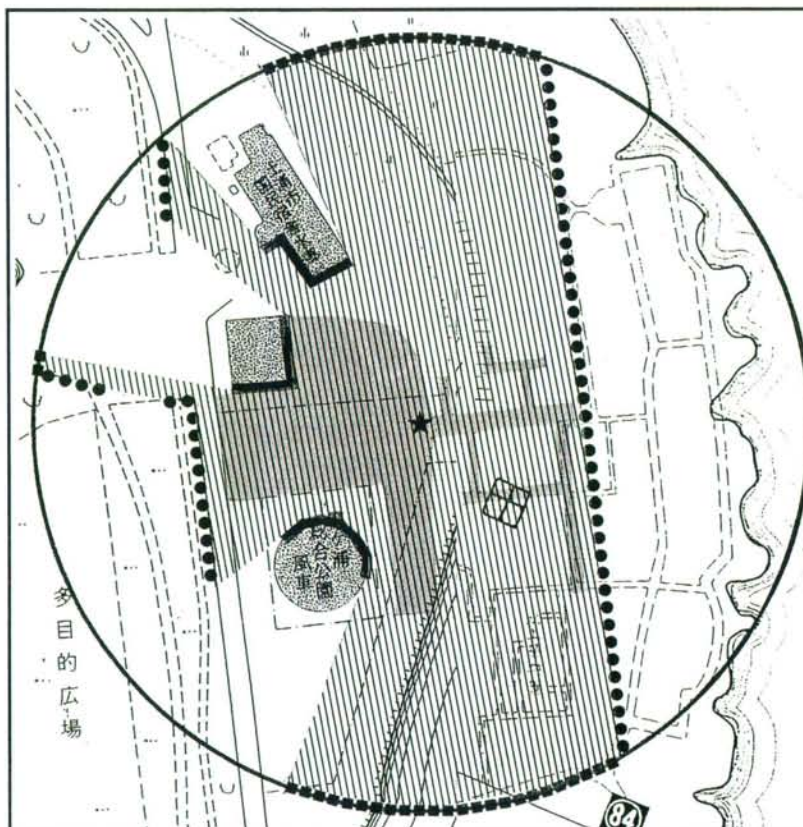
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	8,300 m ²
(2)人工遮蔽長	155 m
(3)自然遮蔽長	294 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	2.3 階
(6)建物レジャー用途率	50.0 %
(7)音のレベル	4
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	12
(10)屋外歩行整備空間率	91.8 %
(11)人間密度	1.3 人/100m ²



8 霞ヶ浦（ネイチャー）



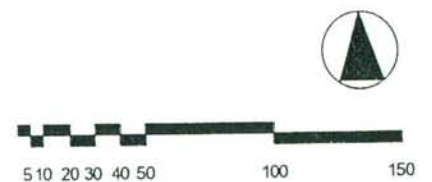
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	34,560 m ²
(2)人工遮蔽長	158 m
(3)自然遮蔽長	418 m
(4)開放長	240 m
(5)建物平均階数	3 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	8
(10)屋外歩行整備空間率	17.0 %
(11)人間密度	0.3 人/100m ²



物理的空間特性測図

凡例

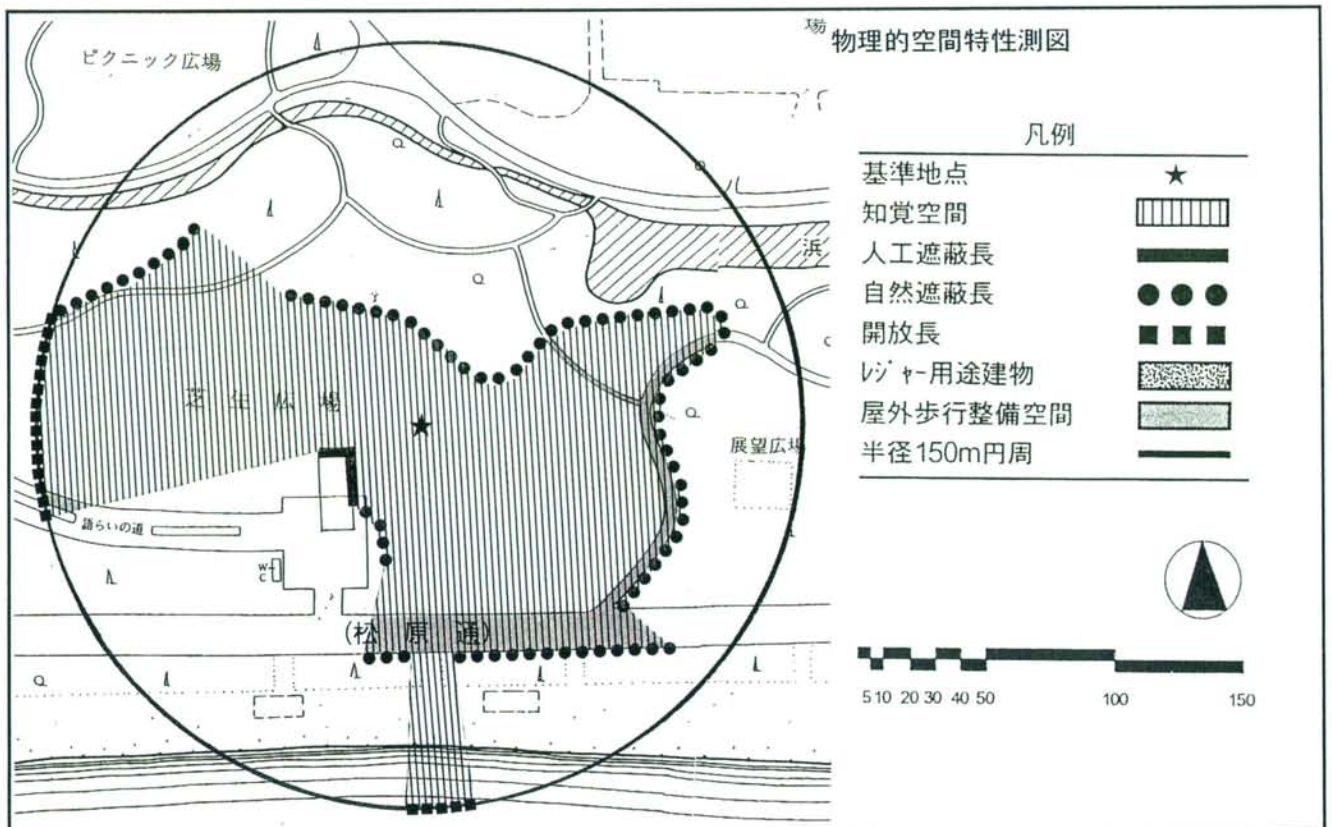
基準地点	★
知覚空間	▨
人工遮蔽長	—
自然遮蔽長	●●●
開放長	■
レジャー用途建物	▨
屋外歩行整備空間	▨
半径150m円周	○



9 稲毛海浜公園



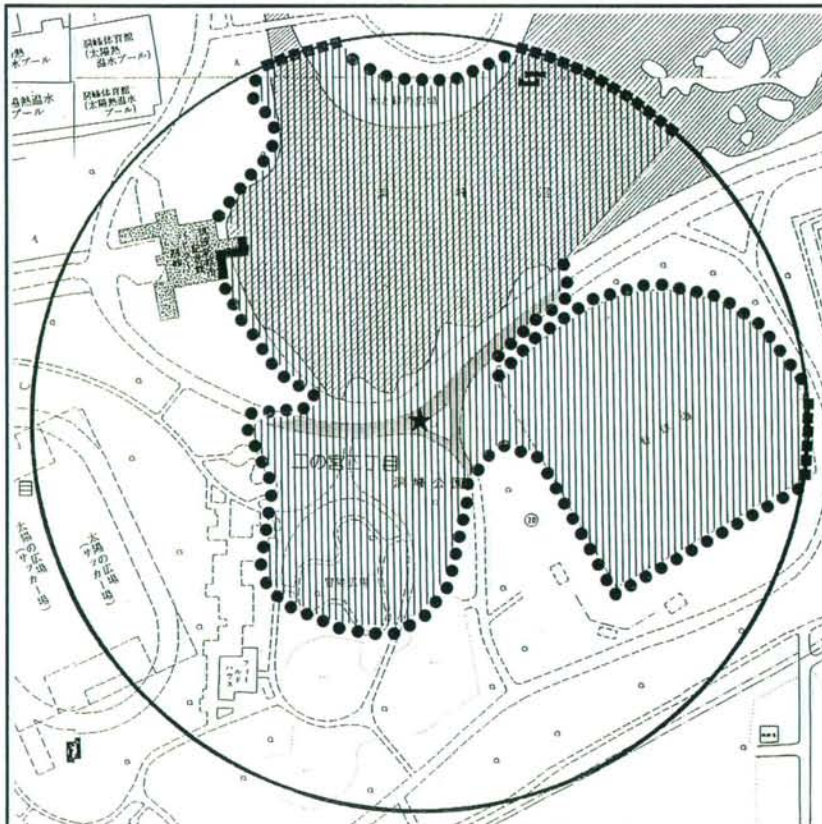
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	24,800 m ²
(2)人工遮蔽長	27 m
(3)自然遮蔽長	528 m
(4)開放長	80 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物レジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	3
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	12
(10)屋外歩行整備空間率	9.0 %
(11)人間密度	0.1 人/100m ²



10 洞峰公園



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	32,560 m ²
(2)人工遮蔽長	22 m
(3)自然遮蔽長	820 m
(4)開放長	122 m
(5)建物平均階数	4 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	12
(10)屋外歩行整備空間率	2.2 %
(11)人間密度	0.1 人/100m ²



物理的空間特性測図

凡例

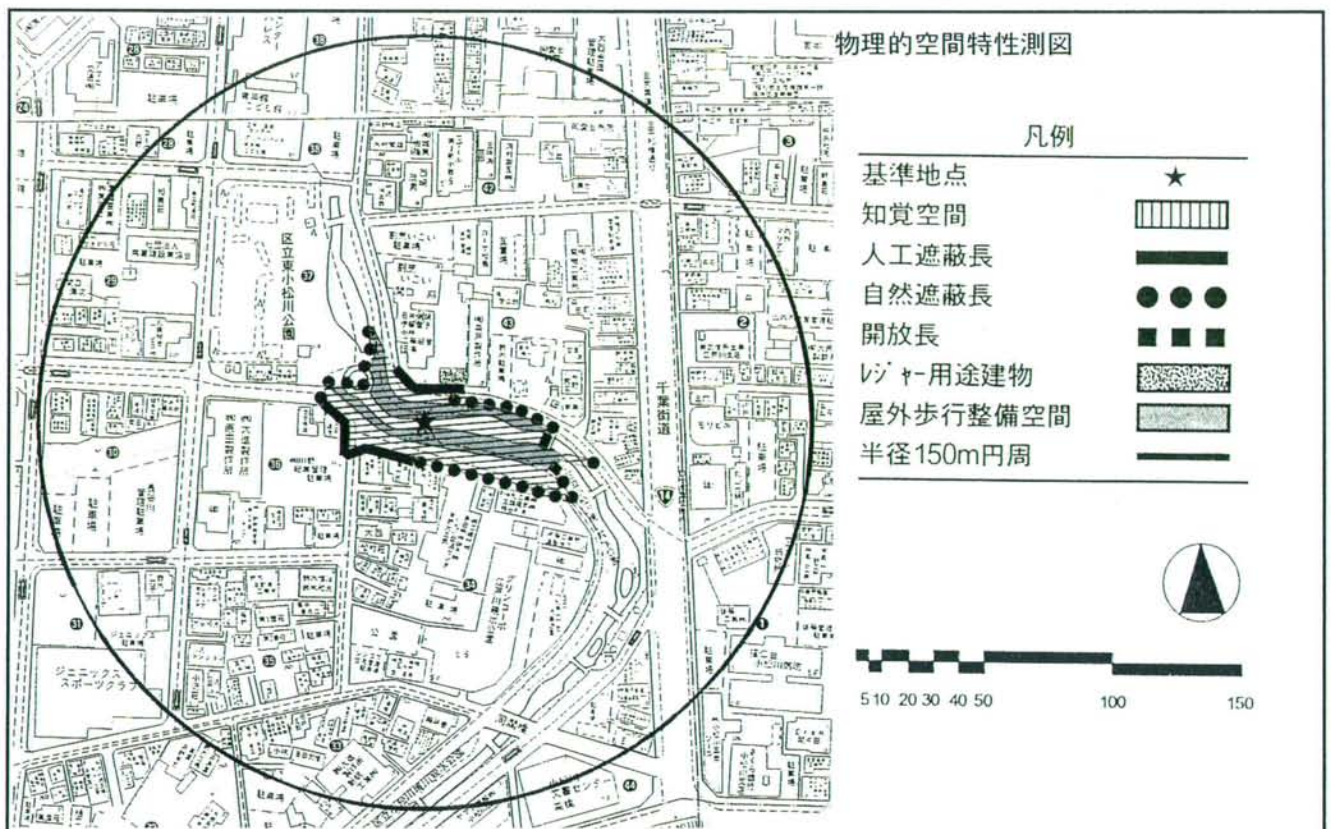
- 基準地点 ★
- 知覚空間
- 人工遮蔽長
- 自然遮蔽長
- 開放長
- レジャー用途建物
- 屋外歩行整備空間
- 半径150m円周



11 小松川親水公園



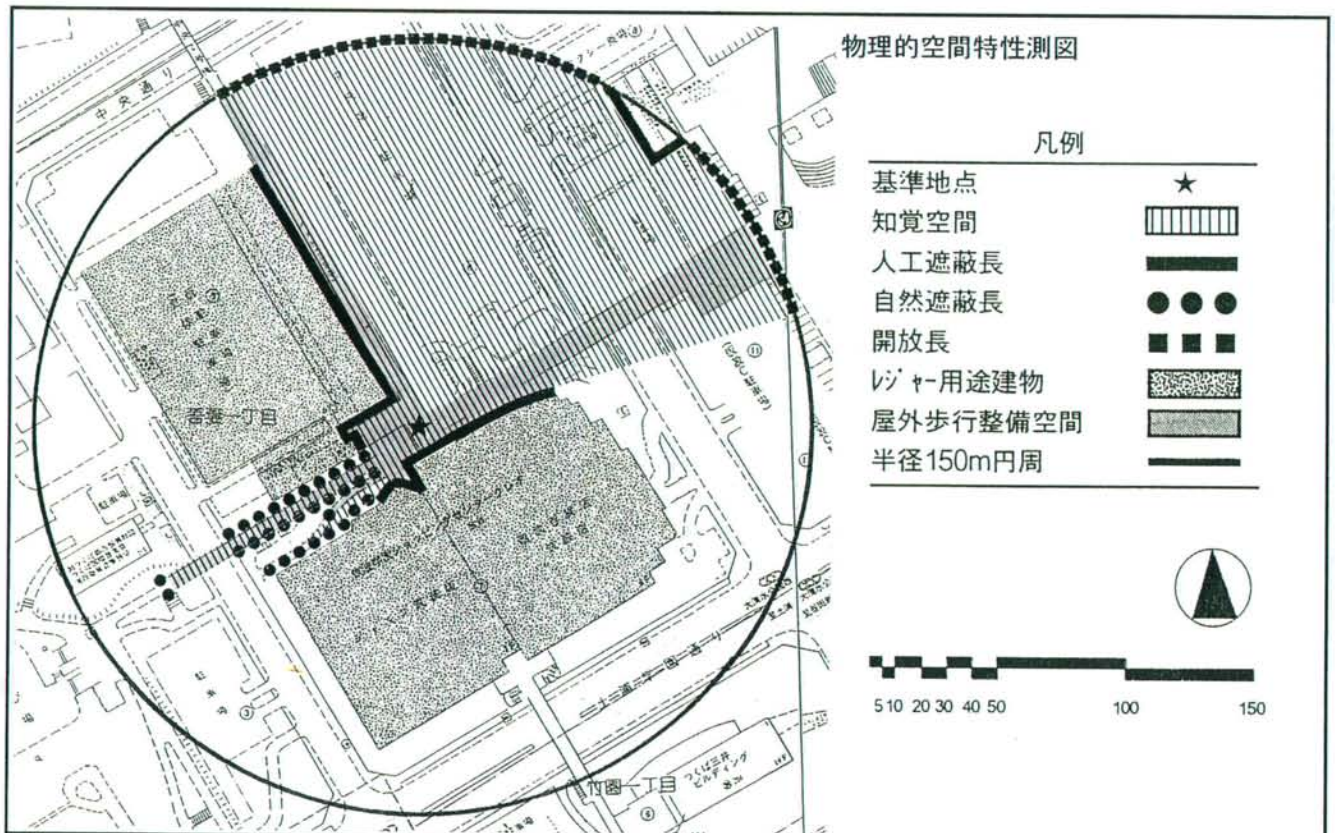
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	2,200 m ²
(2)人工遮蔽長	75 m
(3)自然遮蔽長	140 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	2.7 階
(6)建物レジャー用途率	33.3 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	18
(10)屋外歩行整備空間率	38.6 %
(11)人間密度	1.1 人/100m ²



12 つくば中心地区



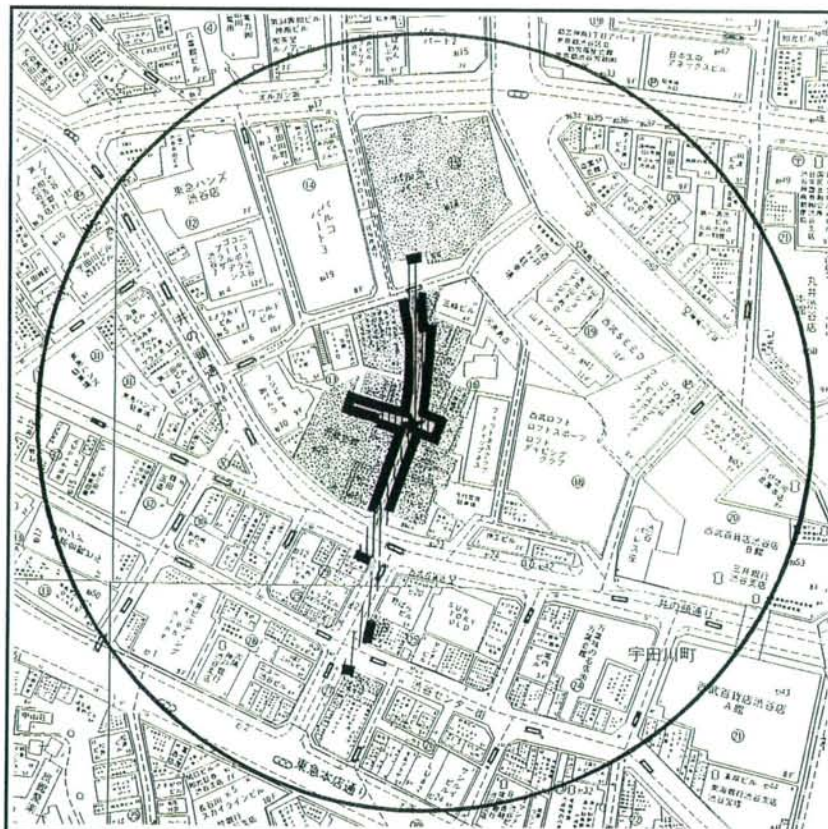
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	21,360 m ²
(2)人工遮蔽長	288 m
(3)自然遮蔽長	244 m
(4)開放長	240 m
(5)建物平均階数	3.4 階
(6)建物レジャー用途率	90.0 %
(7)音のレベル	3
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	10
(10)屋外歩行整備空間率	12.7 %
(11)人間密度	0.1 人/100m ²



13 渋谷スペイン坂



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	1,104 m ²
(2)人工遮蔽長	356 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	3.5 階
(6)建物リジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	3
(8)水のレベル	1
(9)環境構成物	11
(10)屋外歩行整備空間率	77.0 %
(11)人間密度	4.6 人/100m ²



物理的空間特性測図

凡例

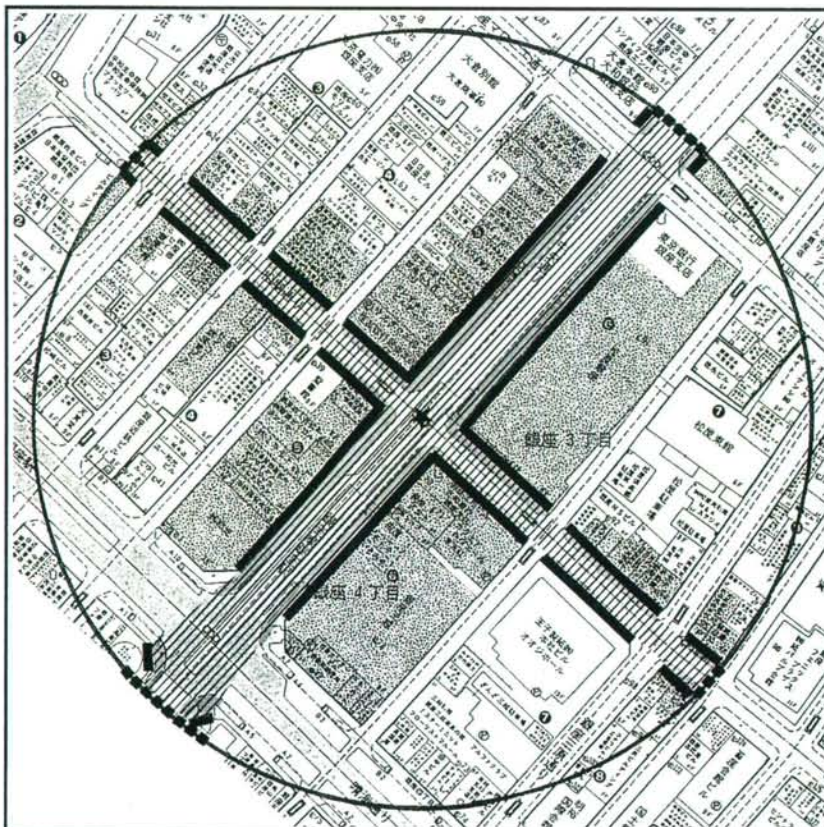
- 基準地点 ★
- 知覚空間 ▨
- 人工遮蔽長 ▬
- 自然遮蔽長 ● ● ●
- 開放長 ■ ■ ■
- リジャー用途建物 ▨
- 屋外歩行整備空間 ▨
- 半径150m円周 ○



14 銀座大通り

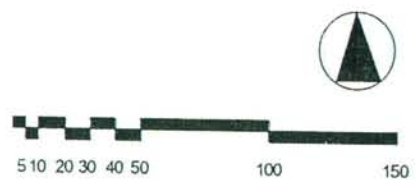


物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	13,860 m ²
(2)人工遮蔽長	1,700 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	75 m
(5)建物平均階数	6.9 階
(6)建物レジャー用途率	92.4 %
(7)音のレベル	4
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	19
(10)屋外歩行整備空間率	38.1 %
(11)人間密度	0.7 人/100m ²



物理的空間特性測図

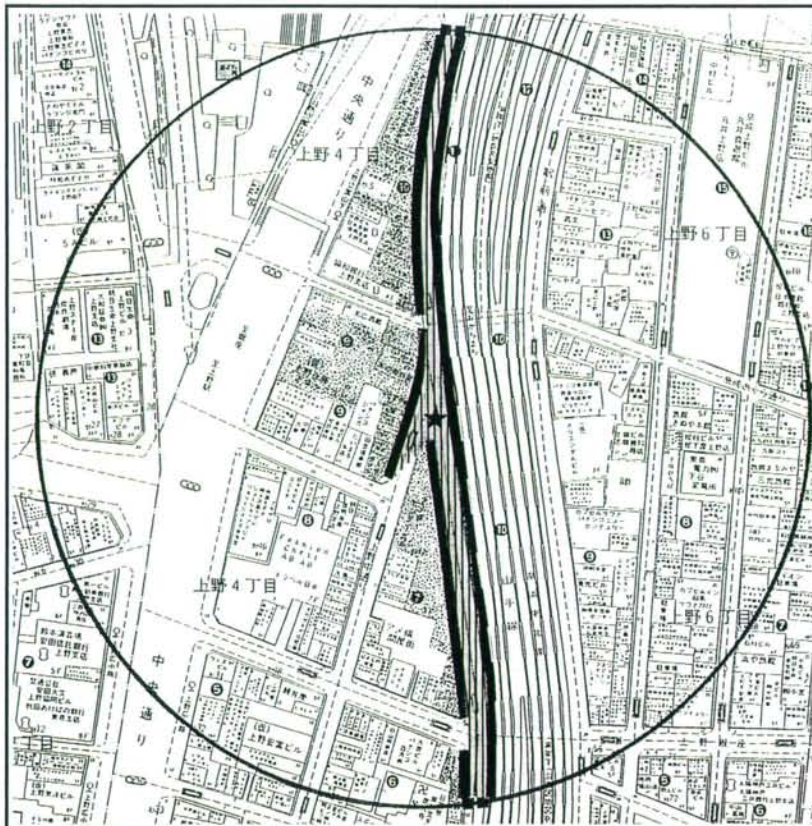
- 凡例
- 基準地点 ★
 - 知覚空間 [Vertical lines]
 - 人工遮蔽長 [Thick black bar]
 - 自然遮蔽長 [Three black circles]
 - 開放長 [Three black squares]
 - レジャー用途建物 [Stippled pattern]
 - 屋外歩行整備空間 [Horizontal lines]
 - 半径150m円周 [Dashed circle]










15 上野アメ横



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	3,240 m ²
(2)人工遮蔽長	1,240 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	20 m
(5)建物平均階数	3.5 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	5
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	11
(10)屋外歩行整備空間率	100 %
(11)人間密度	1.2 人/100m ²



物理的空間特性測図

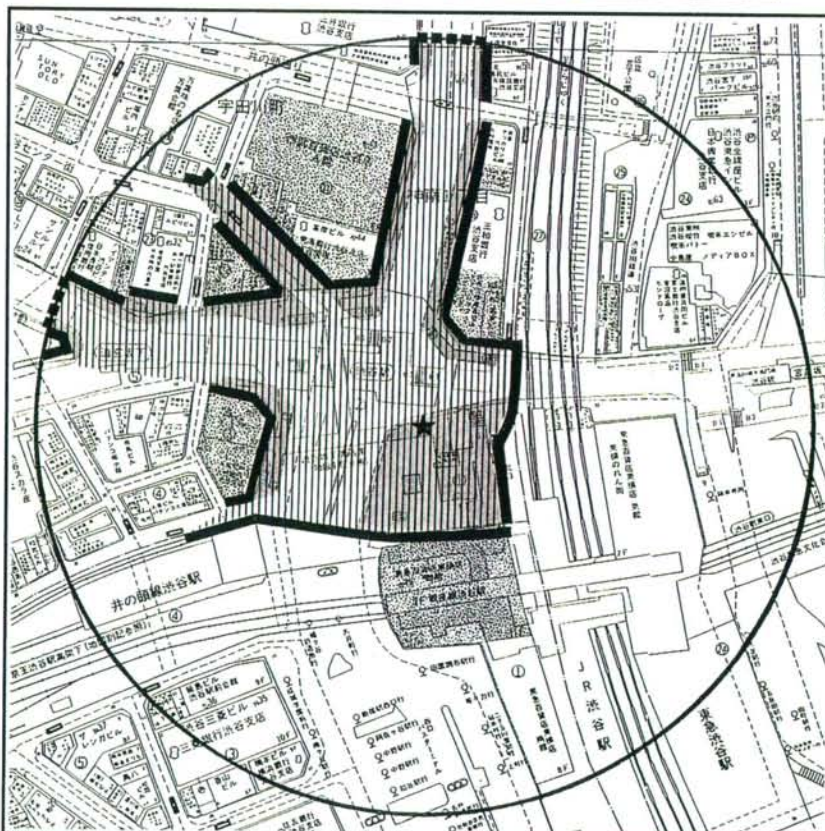
- 凡例
- 基準地点 ★
 - 知覚空間 
 - 人工遮蔽長 
 - 自然遮蔽長 
 - 開放長 
 - レジャー用途建物 
 - 屋外歩行整備空間 
 - 半径150m円周 



16 渋谷駅前



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	14,800 m ²
(2)人工遮蔽長	670 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	46 m
(5)建物平均階数	6.6 階
(6)建物ビジャー用途率	69.0 %
(7)音のレベル	5
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	15
(10)屋外歩行整備空間率	36.0 %
(11)人間密度	2.0 人/100m ²



物理的空間特性測図

凡例

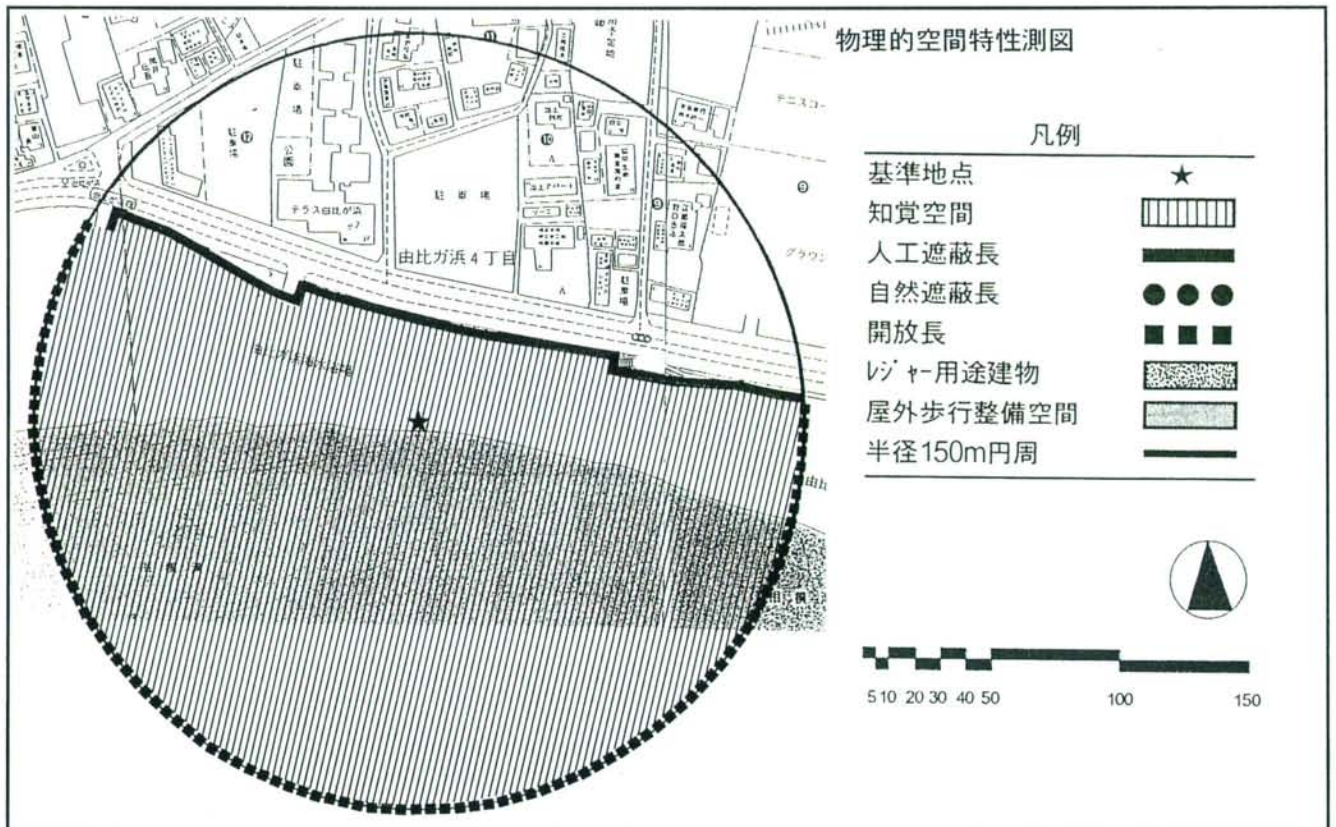
- 基準地点 ★
- 知覚空間 ▨
- 人工遮蔽長 ▬
- 自然遮蔽長 ●●●
- 開放長 ■
- ビジャー用途建物 ▨
- 屋外歩行整備空間 ▨
- 半径150m円周 ○



17 由比が浜海水浴場



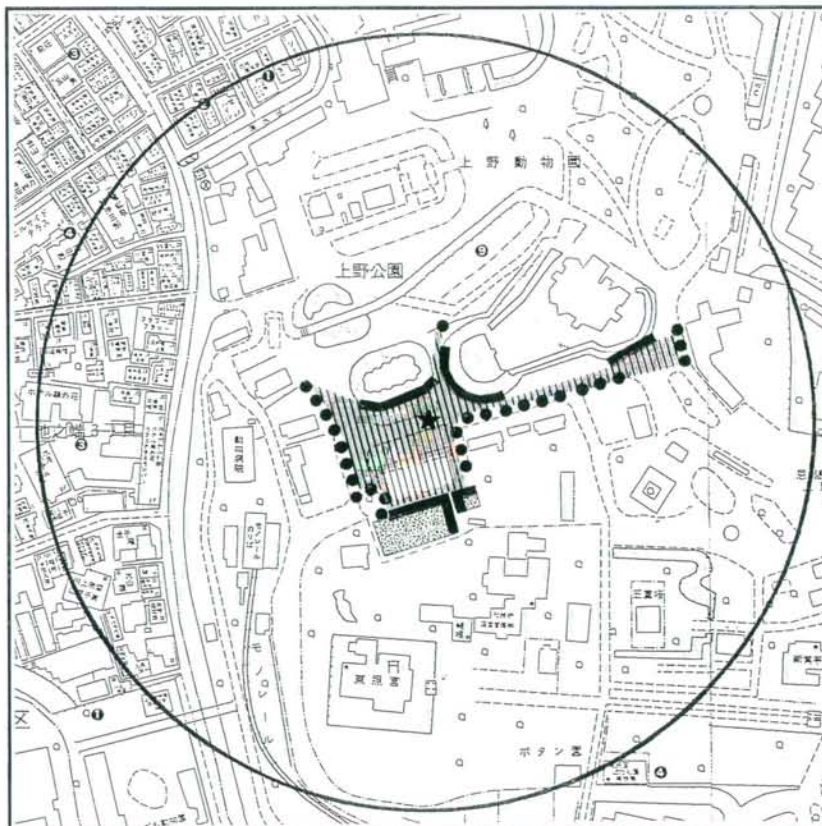
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	42,540 m ²
(2)人工遮蔽長	240 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	520 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物レジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	4
(9)環境構成物	8
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	2.0 人/100m ²



18 上野動物園

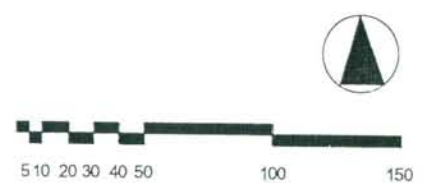


物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	3,560 m ²
(2)人工遮蔽長	140 m
(3)自然遮蔽長	162 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1階
(6)建物ビヤ-用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	12
(10)屋外歩行整備空間率	88.8 %
(11)人間密度	2.0 人/100m ²



物理的空間特性測図

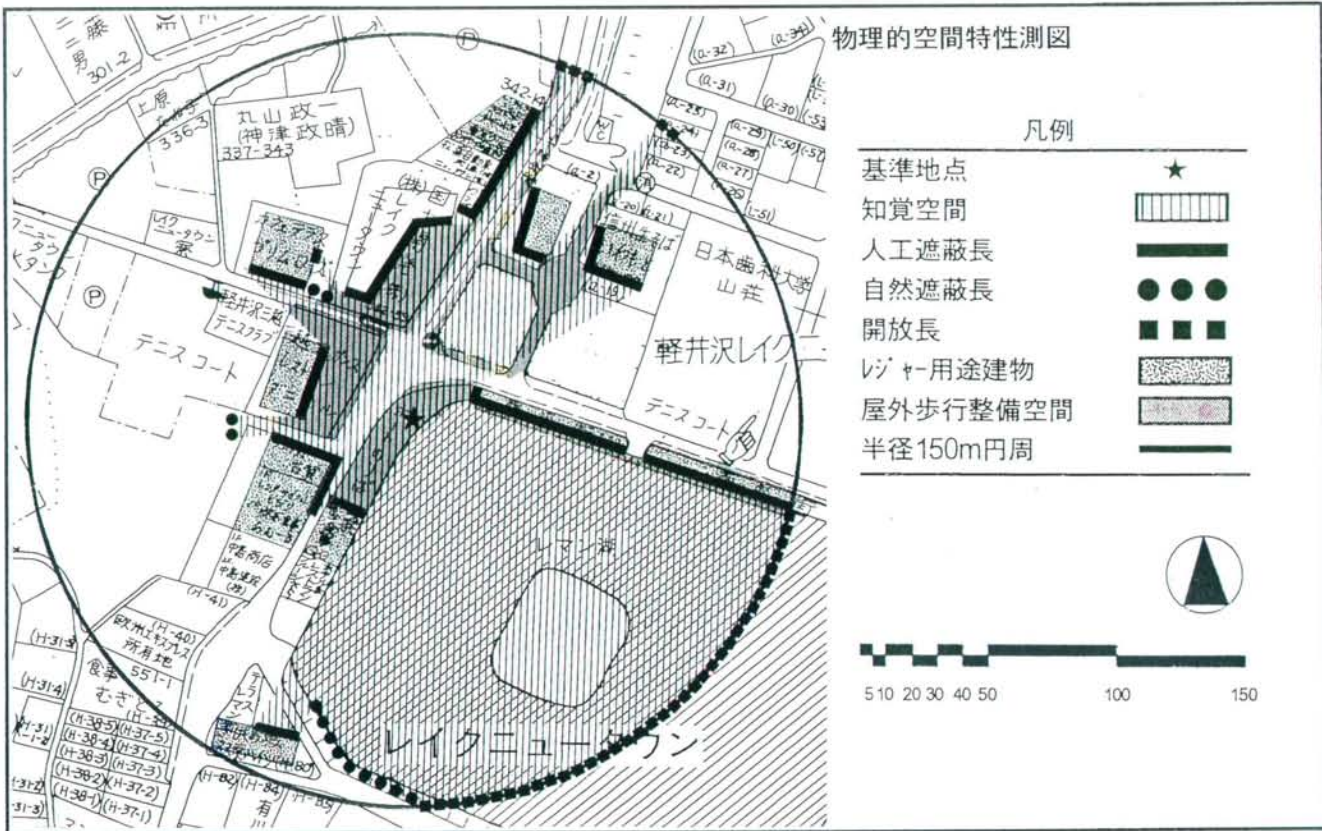
凡例	
基準地点	★
知覚空間	▨
人工遮蔽長	■
自然遮蔽長	●
開放長	■
ビヤ-用途建物	▨
屋外歩行整備空間	▨
半径150m円周	○



19 レイクニュータウン中心部



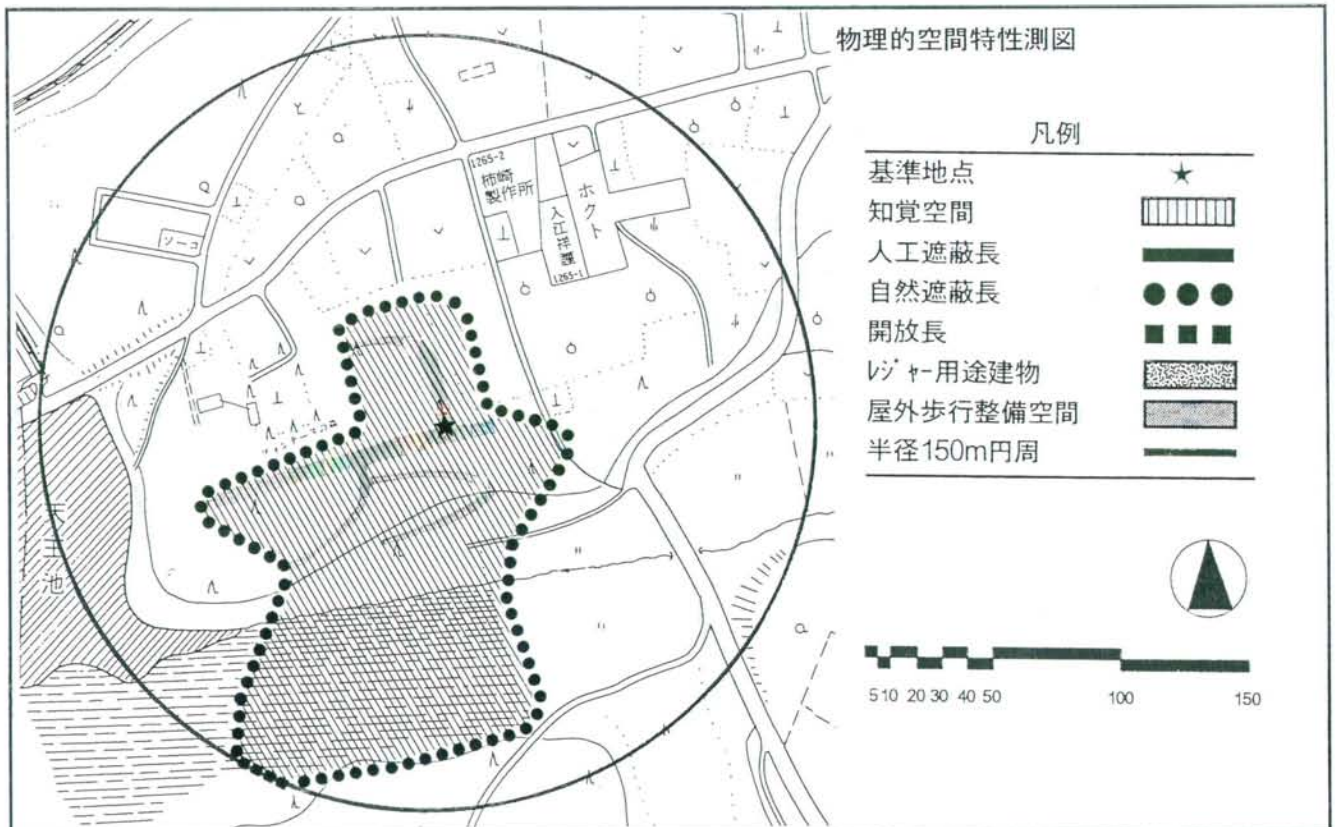
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	30,300 m ²
(2)人工遮蔽長	480 m
(3)自然遮蔽長	90 m
(4)開放長	238 m
(5)建物平均階数	1.6 階
(6)建物ビジャー用途率	76.5 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	17
(10)屋外歩行整備空間率	5.3 %
(11)人間密度	0.3 人/100m ²



20 フォンテーヌの森



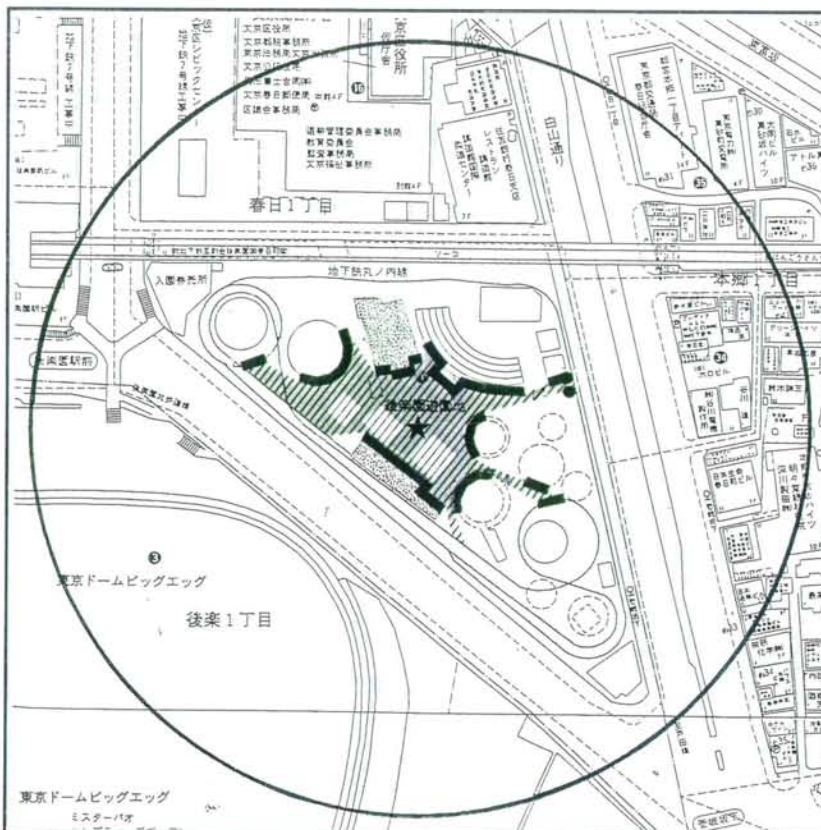
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	15,240 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	552 m
(4)開放長	20 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物レジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	4
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	5
(10)屋外歩行整備空間率	10.7 %
(11)人間密度	0.8 人/100m ²



21 後樂園遊園地



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	3,320 m ²
(2)人工遮蔽長	430 m
(3)自然遮蔽長	5 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1.7 階
(6)建物レジャー用途率	66.7 %
(7)音のレベル	4
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	17
(10)屋外歩行整備空間率	83.2 %
(11)人間密度	3.2 人/100m ²



物理的空間特性測図

凡例

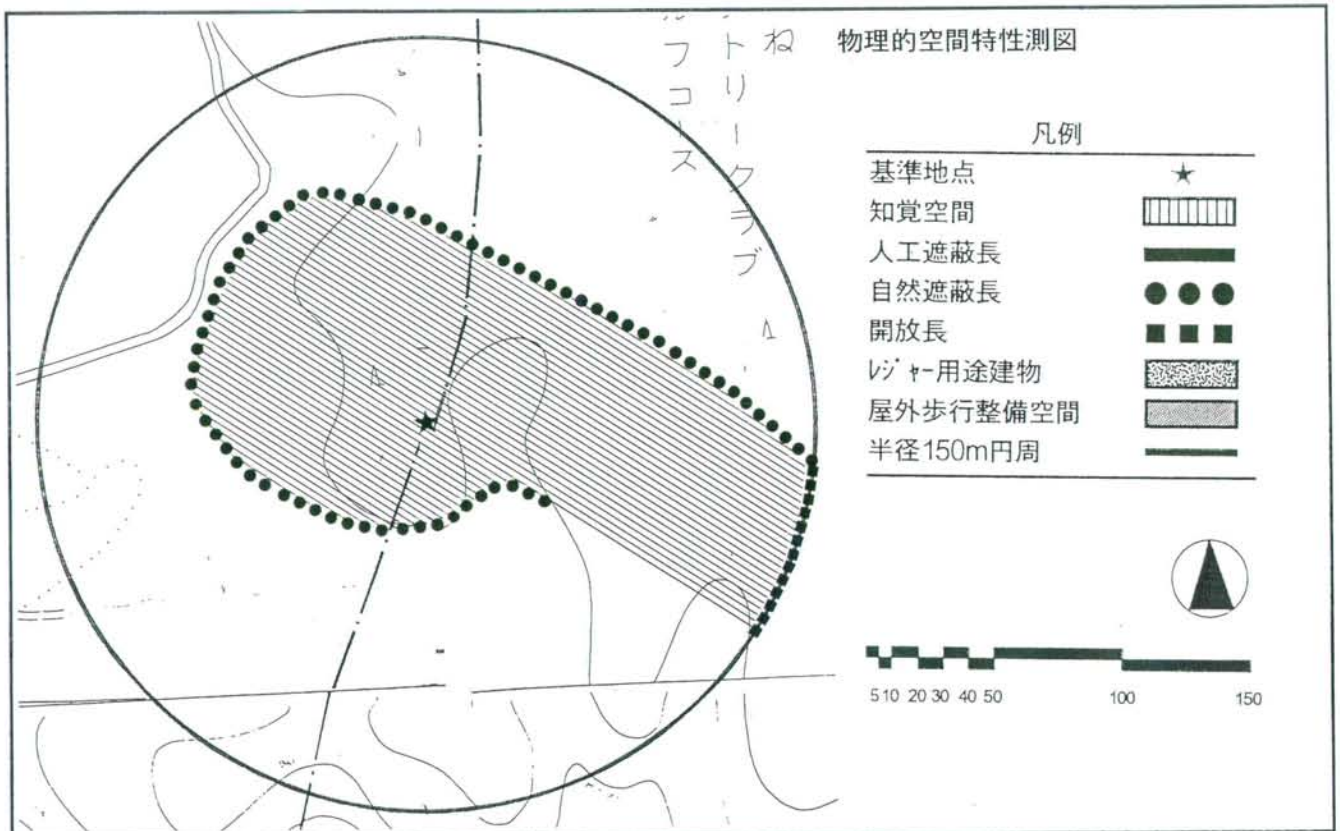
- 基準地点
- 知覚空間
- 人工遮蔽長
- 自然遮蔽長
- 開放長
- レジャー用途建物
- 屋外歩行整備空間
- 半径150m円周



22 ゴルフ場



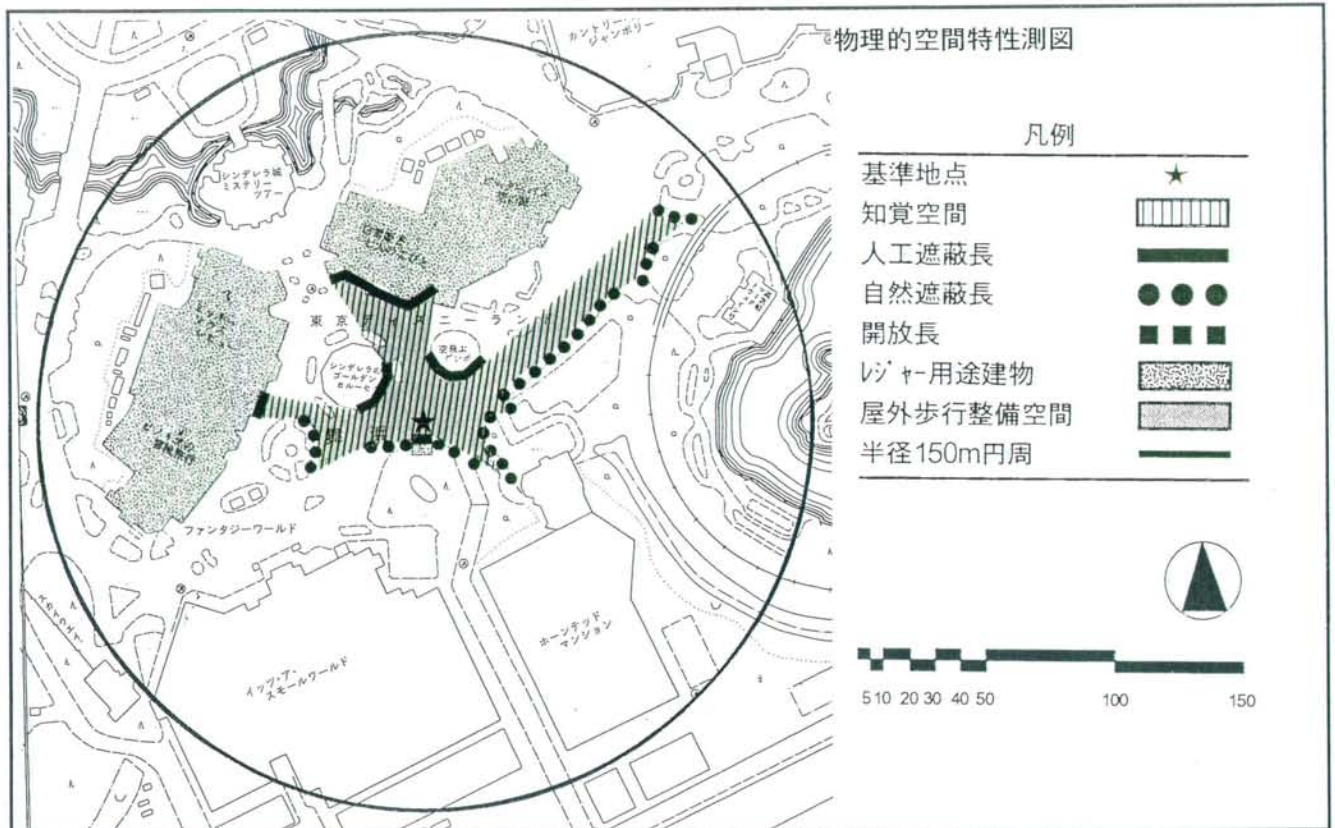
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	21,840 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	488 m
(4)開放長	64 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物レジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	3
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



23 TDL (ファンタジー)



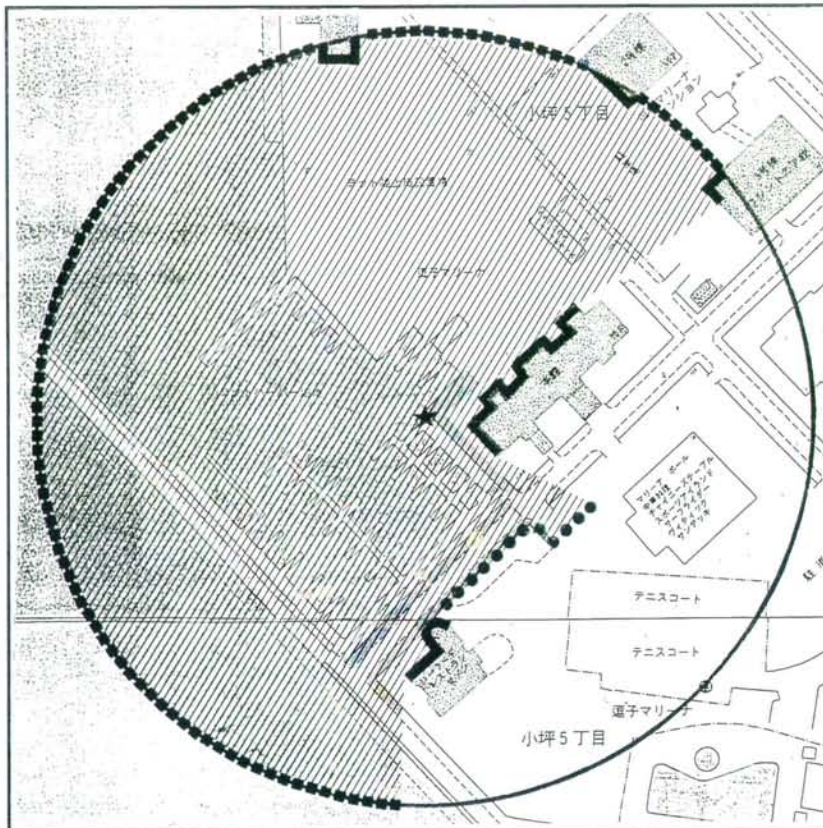
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	4,120 m ²
(2)人工遮蔽長	102 m
(3)自然遮蔽長	164 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1.7 階
(6)建物ビヤ-用途率	100 %
(7)音のレベル	3
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	13
(10)屋外歩行整備空間率	100 %
(11)人間密度	12.5 人/100m ²



24 逗子マリーナ



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	47,360 m ²
(2)人工遮蔽長	160 m
(3)自然遮蔽長	76 m
(4)開放長	540 m
(5)建物平均階数	6.2 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	13
(10)屋外歩行整備空間率	0.2 %
(11)人間密度	0.1 人/100m ²



物理的空間特性測図

凡例

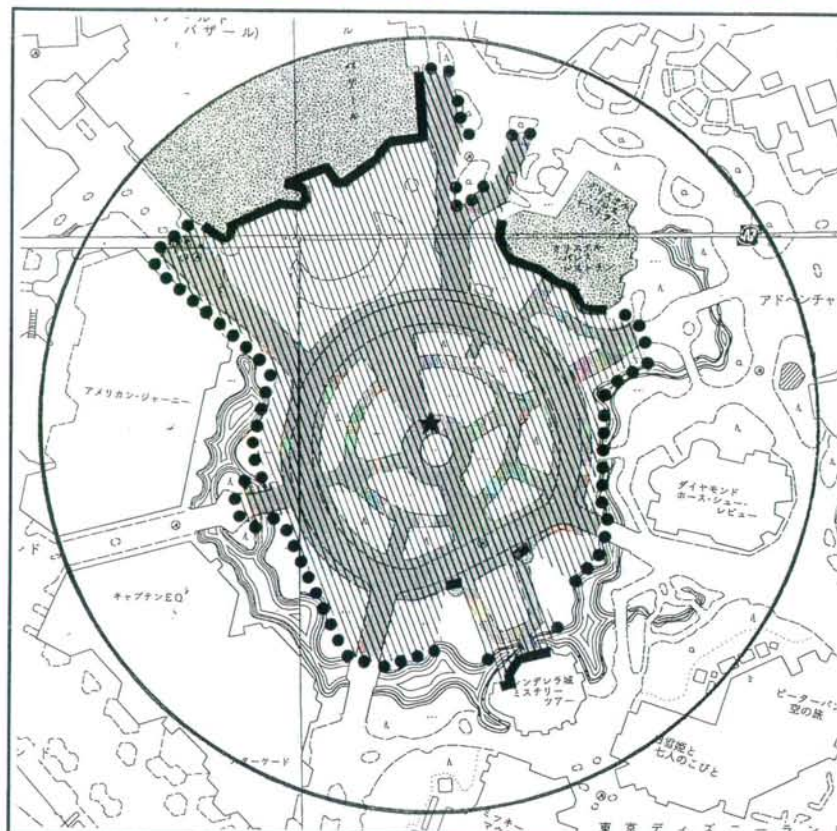
- 基準地点 ★
- 知覚空間 [縦線パターン]
- 人工遮蔽長 [厚緑色帯]
- 自然遮蔽長 [黒色点]
- 開放長 [黒色点]
- レジャー用途建物 [点線パターン]
- 屋外歩行整備空間 [斜線パターン]
- 半径150m円周 [黒色線]



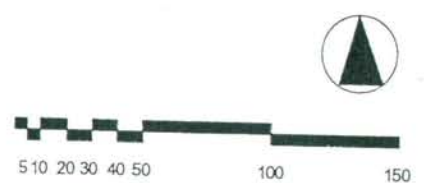
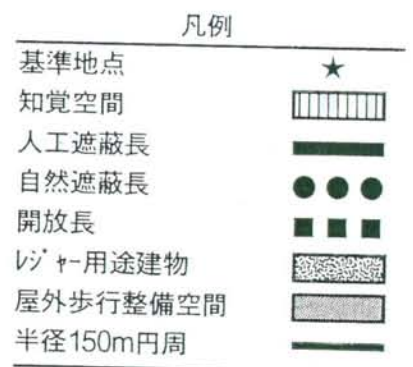
25 TDL (シンデレラ城)



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	22,360 m ²
(2)人工遮蔽長	224 m
(3)自然遮蔽長	464 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	3.7 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	3
(8)水のレベル	1
(9)環境構成物	14
(10)屋外歩行整備空間率	45.1 %
(11)人間密度	1.7 人/100m ²



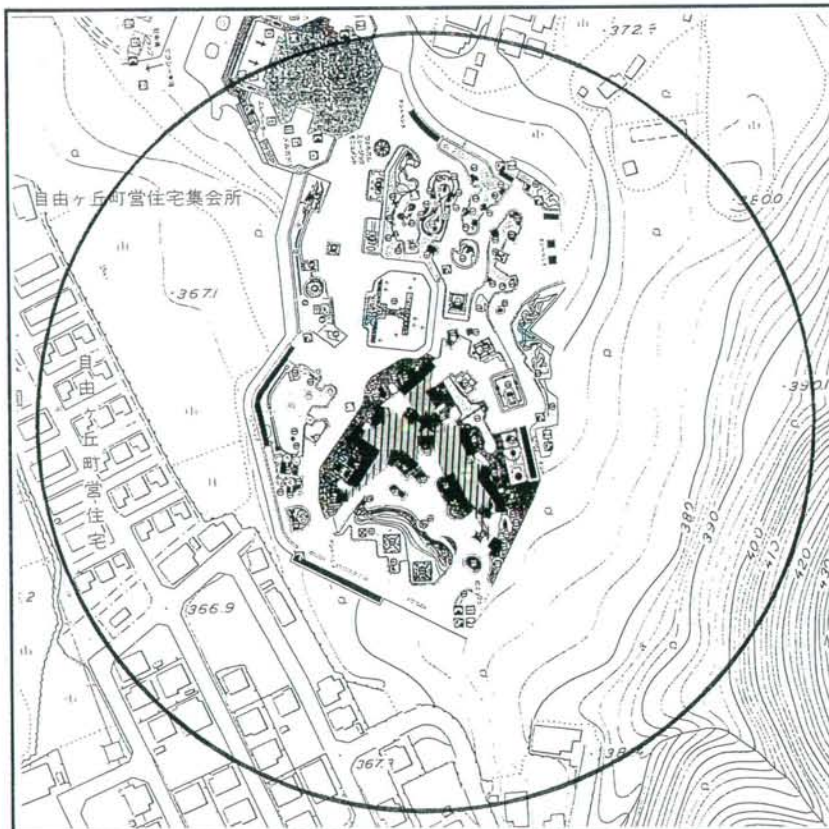
物理的空間特性測図



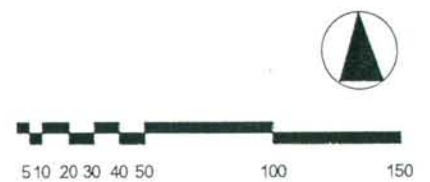
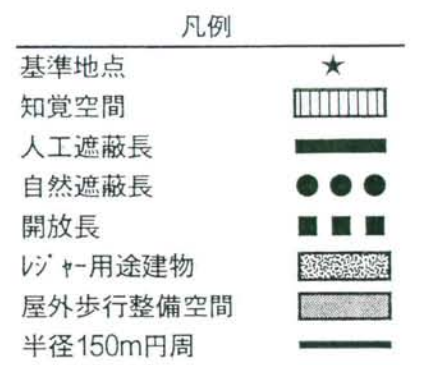
26 東武ワールドスクエア



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	1,020 m ²
(2)人工遮蔽長	160 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物ビジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	1
(9)環境構成物	8
(10)屋外歩行整備空間率	100 %
(11)人間密度	3.3 人/100m ²



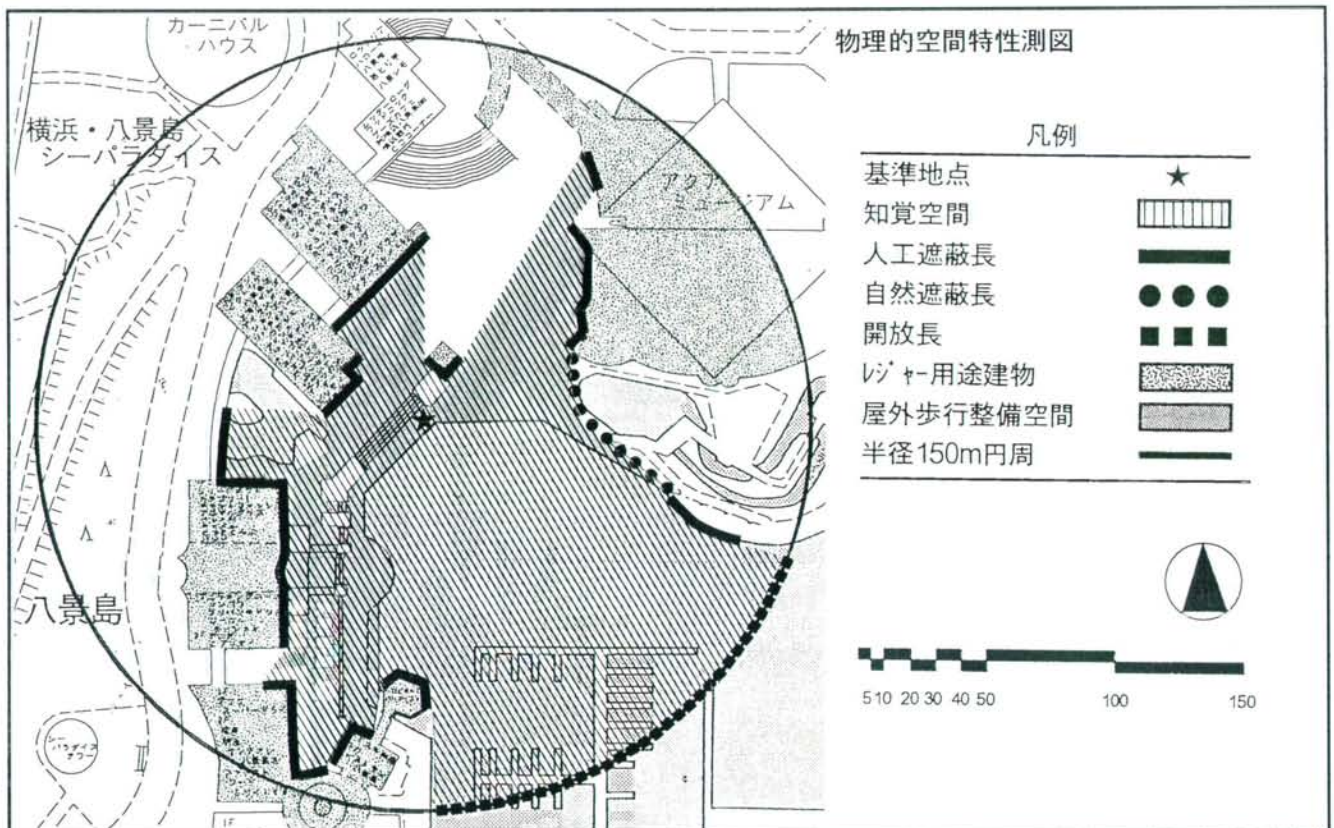
物理的空間特性測図



27 八景島シーパラダイス

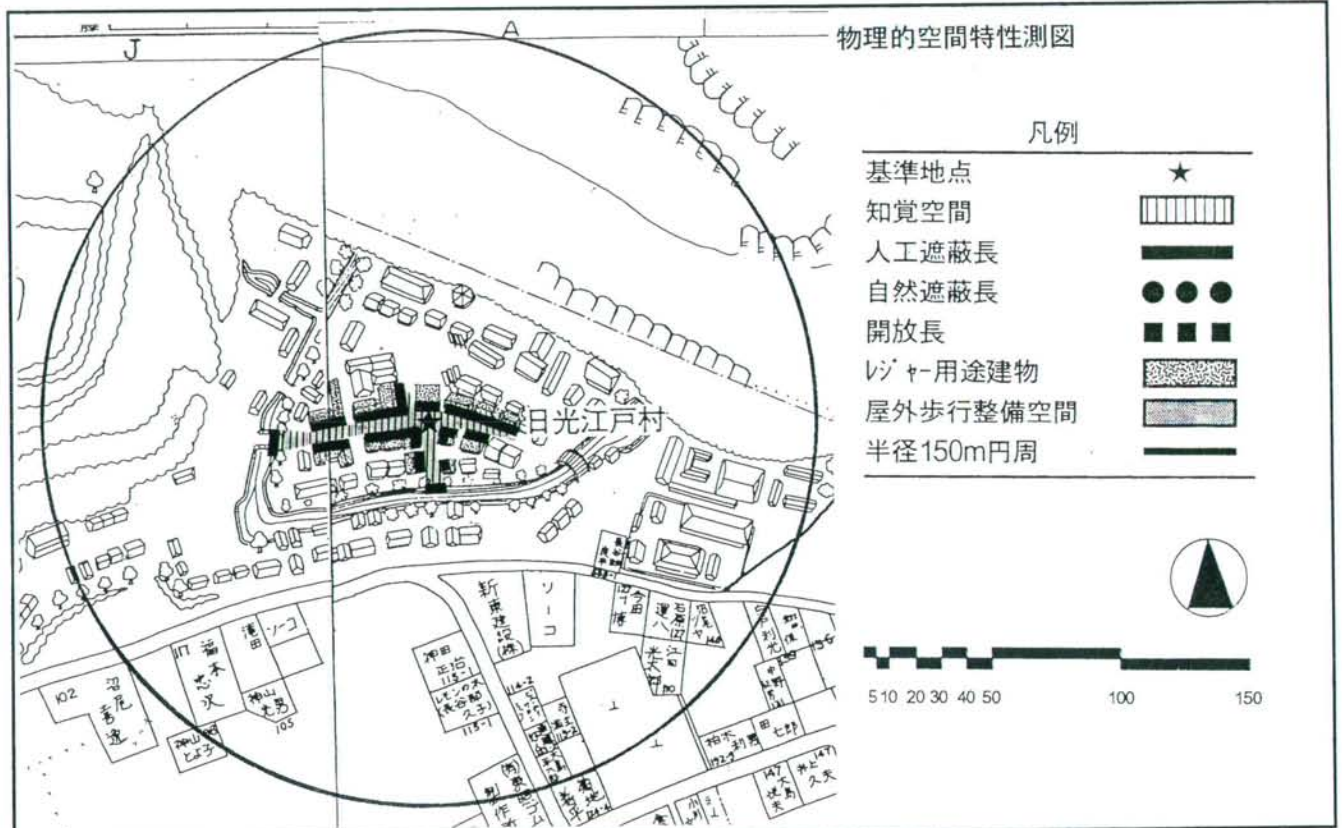


物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	27,800 m ²
(2)人工遮蔽長	518 m
(3)自然遮蔽長	60 m
(4)開放長	180 m
(5)建物平均階数	2.6 階
(6)建物ビジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	4
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	19
(10)屋外歩行整備空間率	36.1 %
(11)人間密度	1.1 人/100m ²





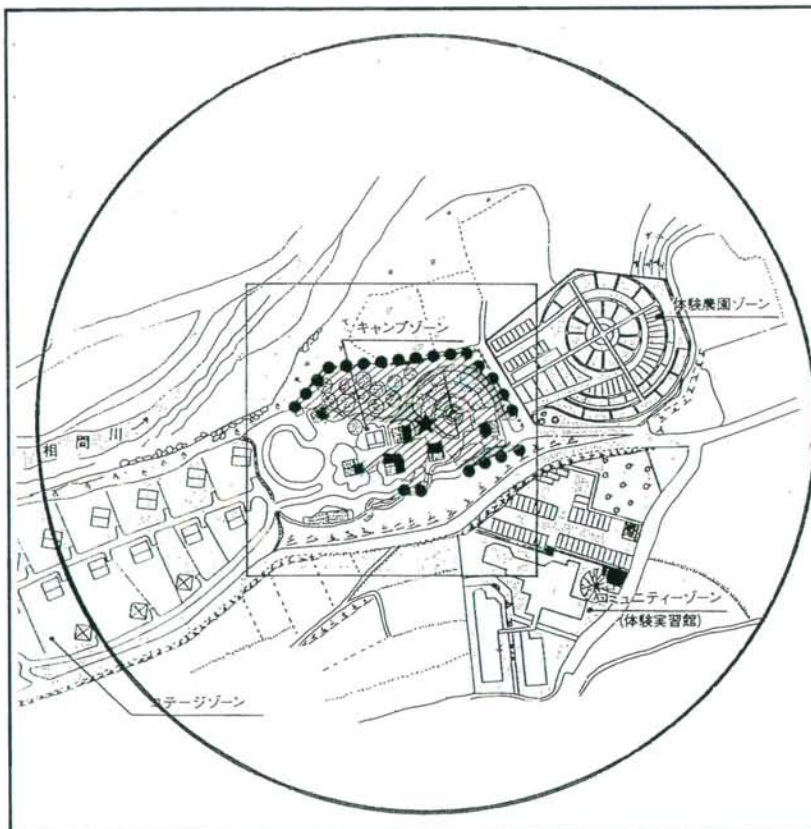
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	880 m ²
(2)人工遮蔽長	172 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	2.1 階
(6)建物ビジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	9
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	11
(10)屋外歩行整備空間率	100 %
(11)人間密度	3.1 人/100m ²



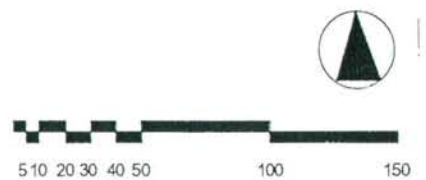
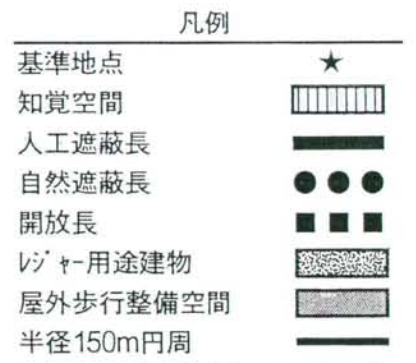
29 倉淵村クラインガルテン



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	2,220 m ²
(2)人工遮蔽長	42 m
(3)自然遮蔽長	138 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	1
(9)環境構成物	10
(10)屋外歩行整備空間率	27.0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²

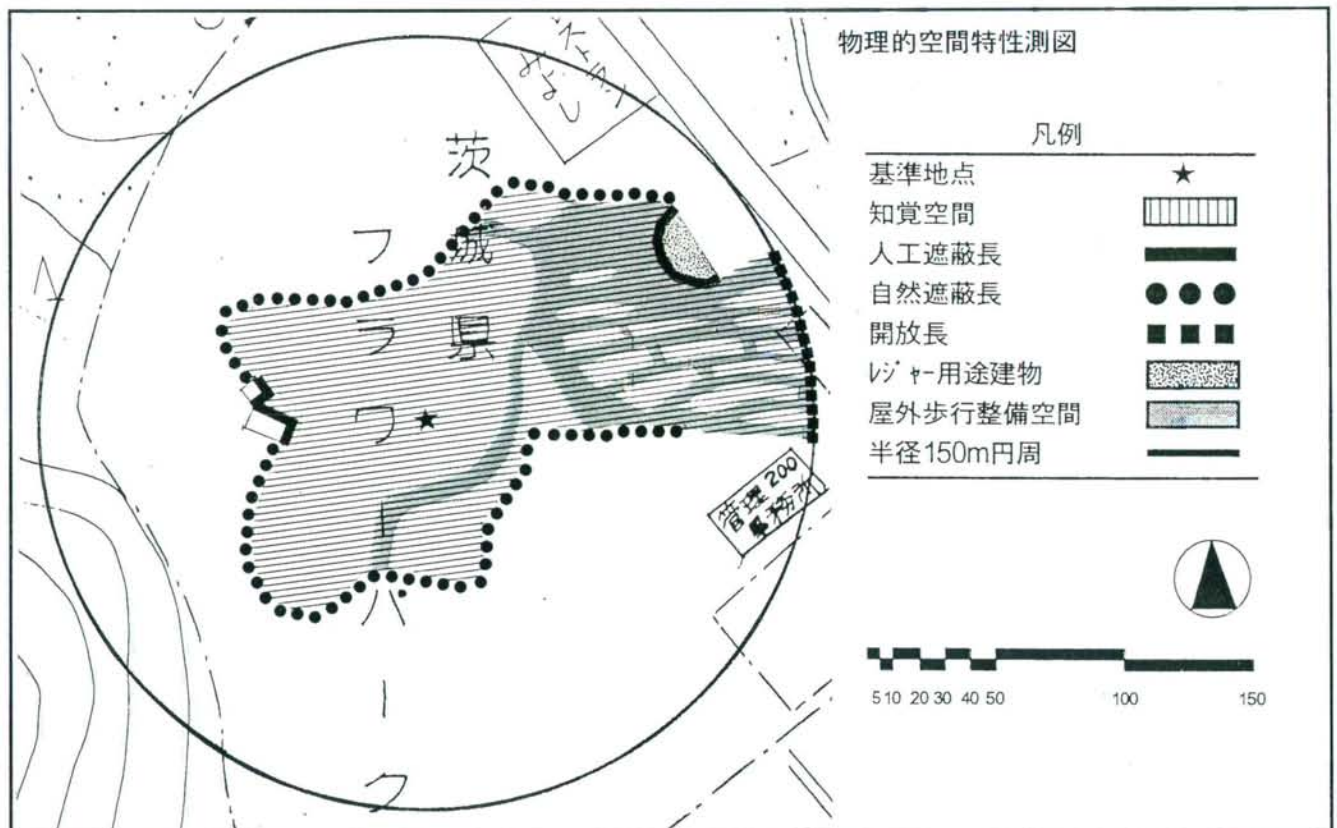


物理的空間特性測図



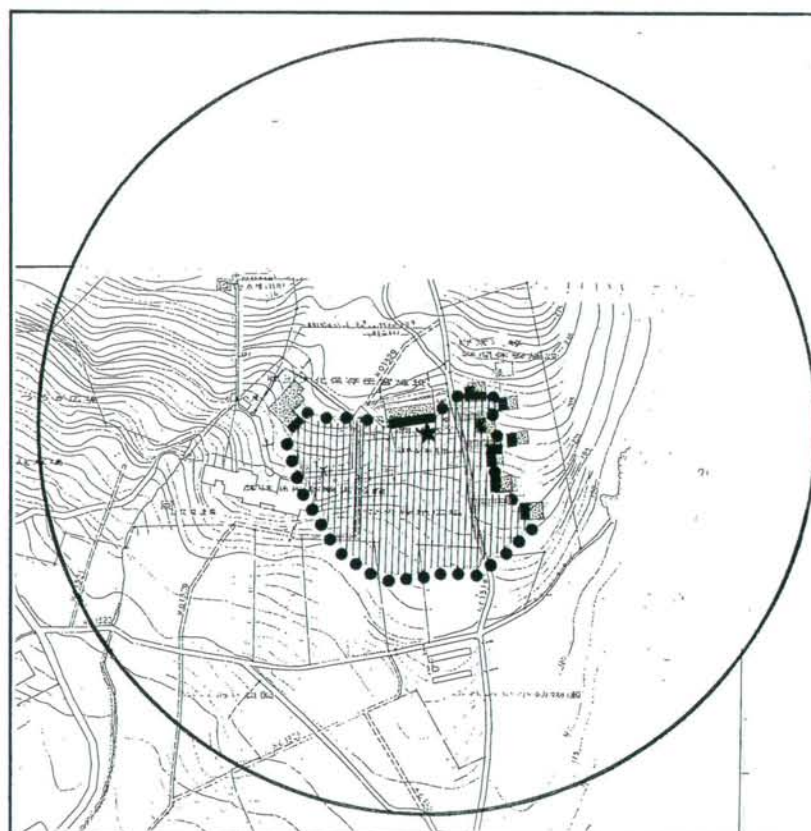


物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	19,300 m ²
(2)人工遮蔽長	82 m
(3)自然遮蔽長	480 m
(4)開放長	64 m
(5)建物平均階数	3 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	1
(9)環境構成物	15
(10)屋外歩行整備空間率	30.6 %
(11)人間密度	0.0 人/100m ²





物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	4,520 m ²
(2)人工遮蔽長	58 m
(3)自然遮蔽長	198 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1.9 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	8
(10)屋外歩行整備空間率	6.1 %
(11)人間密度	0 人/100m ²

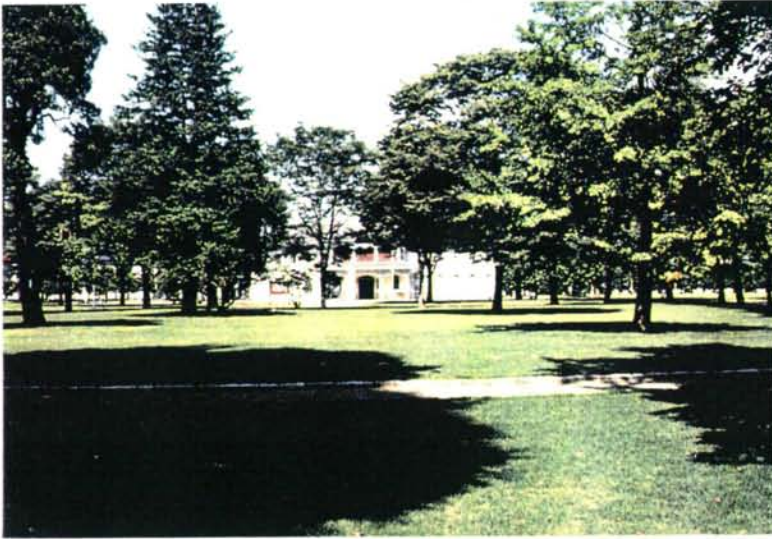


物理的空間特性測図

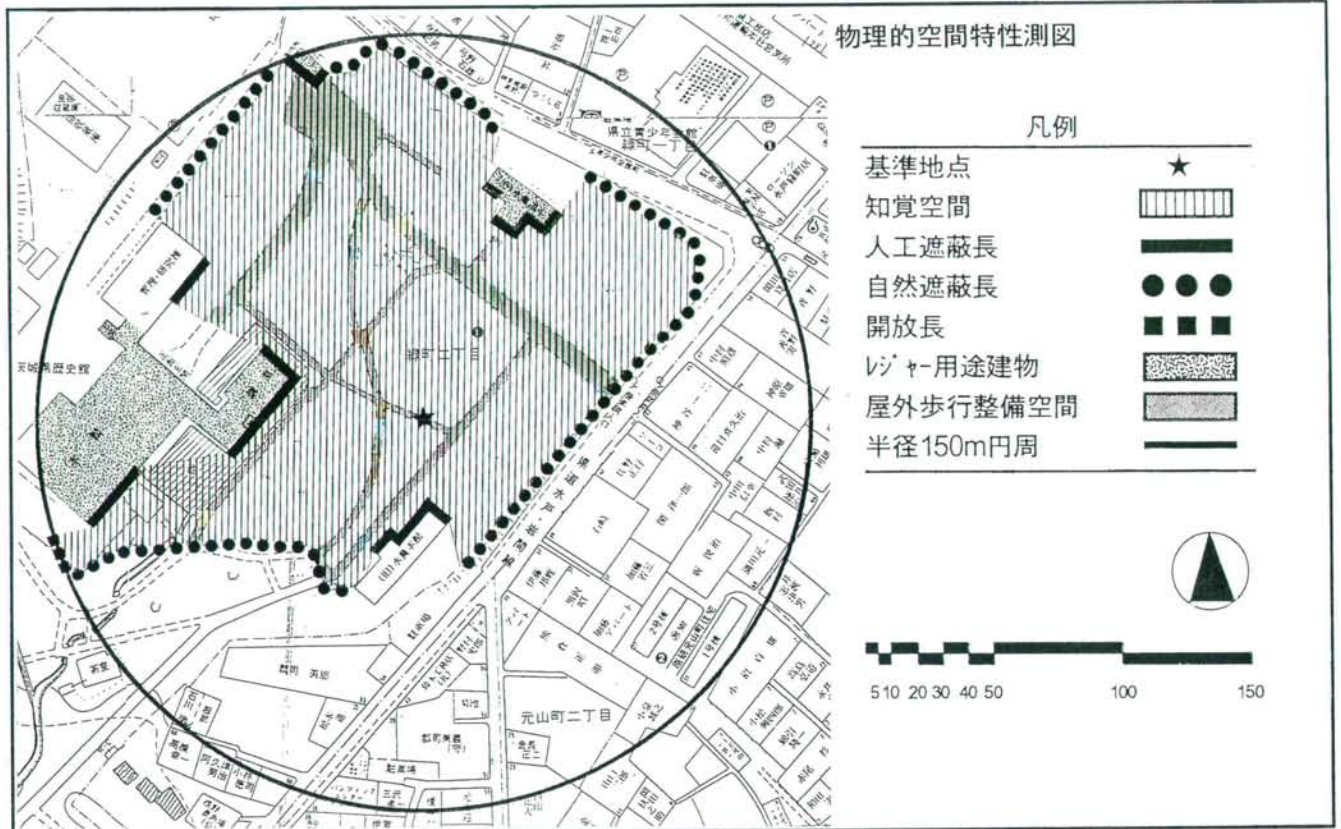
凡例

- 基準地点 ★
- 知覚空間 [縦線パターン]
- 人工遮蔽長 [厚黒線]
- 自然遮蔽長 [黒丸]
- 開放長 [黒四角]
- レジャー用途建物 [点線パターン]
- 屋外歩行整備空間 [斜線パターン]
- 半径150m円周 [細線]





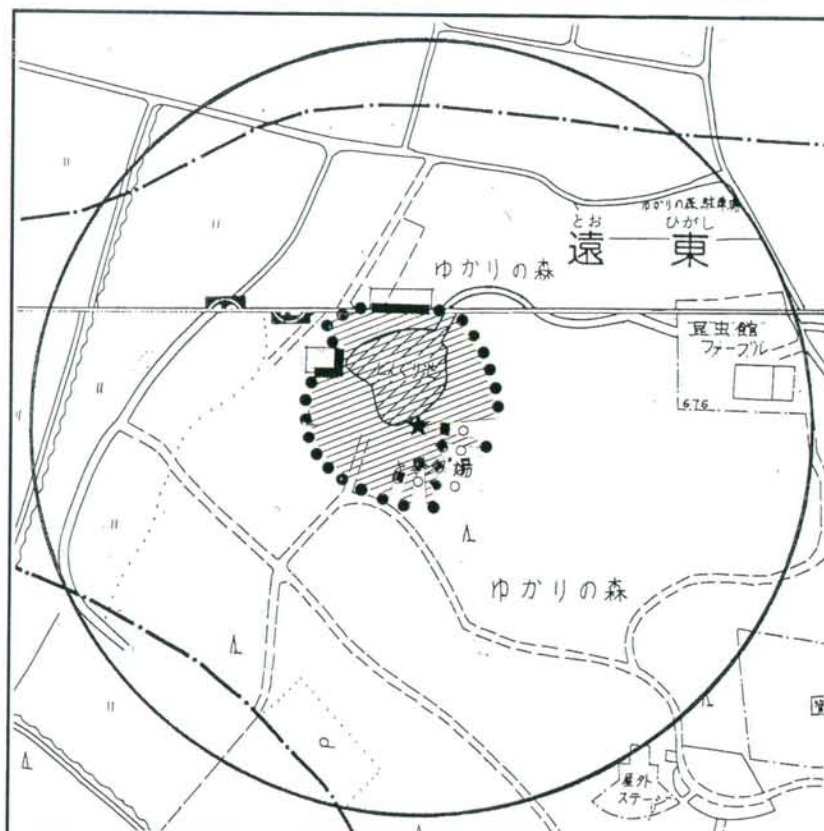
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	26,860 m ²
(2)人工遮蔽長	220 m
(3)自然遮蔽長	500 m
(4)開放長	20 m
(5)建物平均階数	1.7 階
(6)建物レジャー用途率	67.0 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	1
(9)環境構成物	15
(10)屋外歩行整備空間率	13.8 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



33 ゆかりの森



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	3,680 m ²
(2)人工遮蔽長	70 m
(3)自然遮蔽長	153 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1.4 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	5
(10)屋外歩行整備空間率	9.8 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



物理的空間特性測図

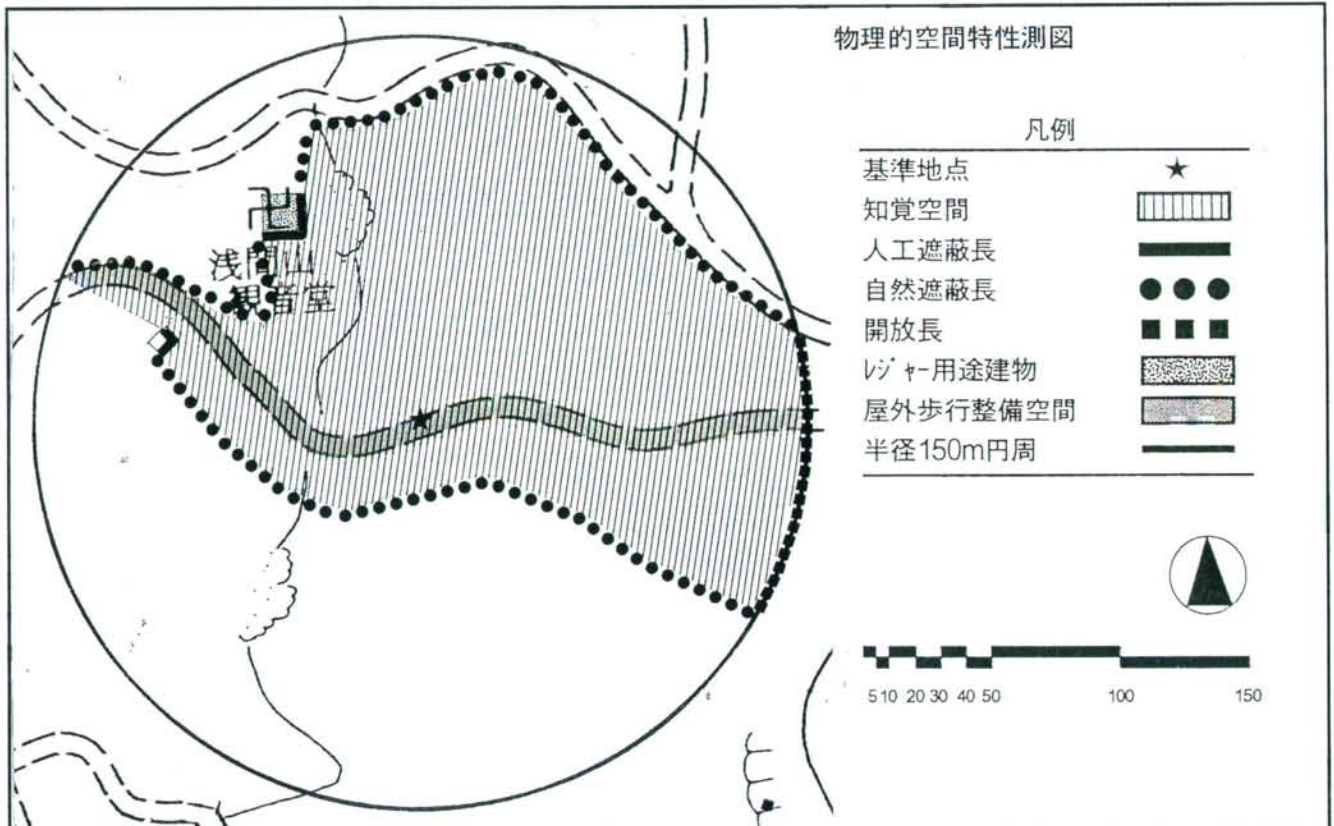
凡例

- 基準地点 ★
- 知覚空間 [Hatched pattern]
- 人工遮蔽長 [Thick solid line]
- 自然遮蔽長 [Dotted line]
- 開放長 [Thin solid line]
- レジャー用途建物 [Stippled pattern]
- 屋外歩行整備空間 [Dotted pattern]
- 半径150m円周 [Dashed circle]



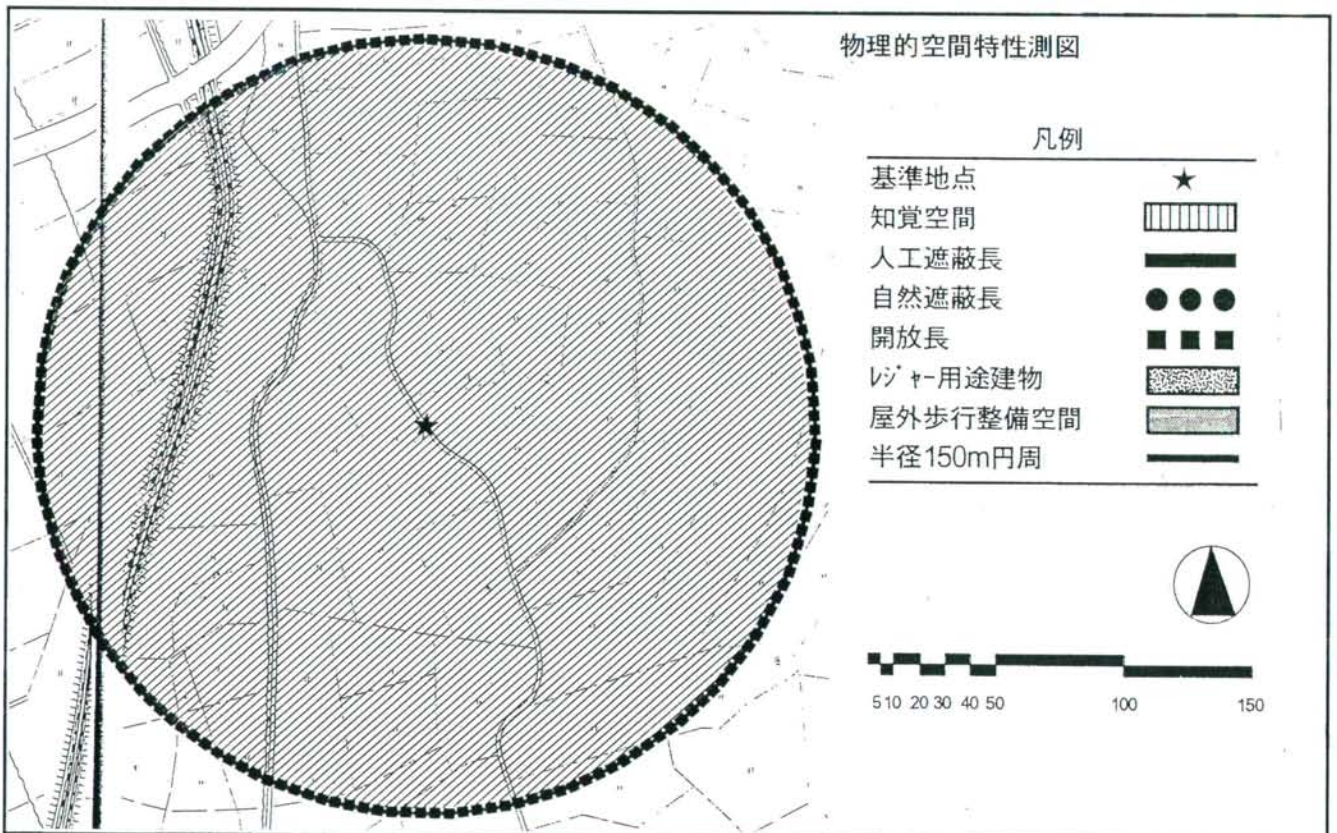


物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	28,400 m ²
(2)人工遮蔽長	42 m
(3)自然遮蔽長	664 m
(4)開放長	110 m
(5)建物平均階数	1階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	8
(10)屋外歩行整備空間率	77.0 %
(11)人間密度	0.1 人/100m ²





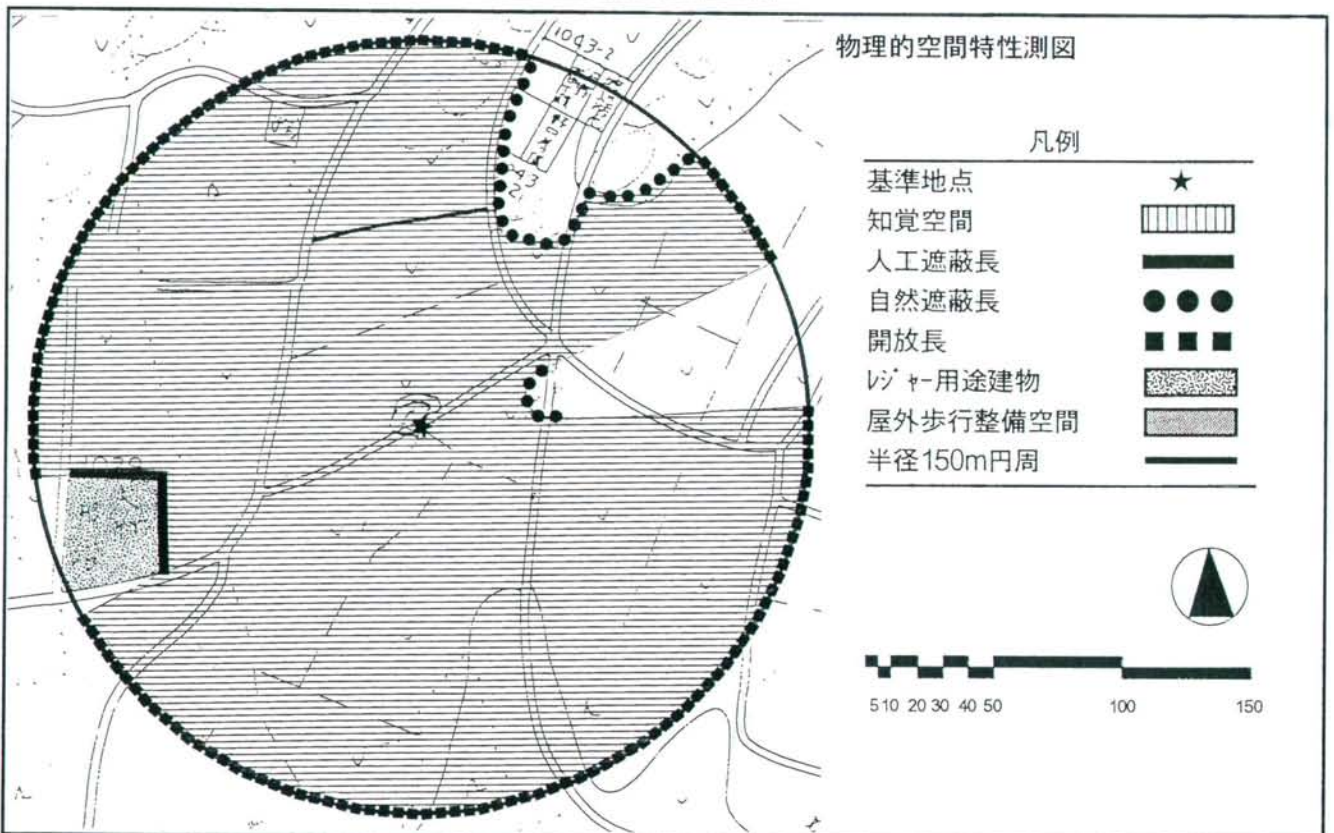
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	70,650 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	942 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物レジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	2
(9)環境構成物	1
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



36 農地（竜ヶ崎）



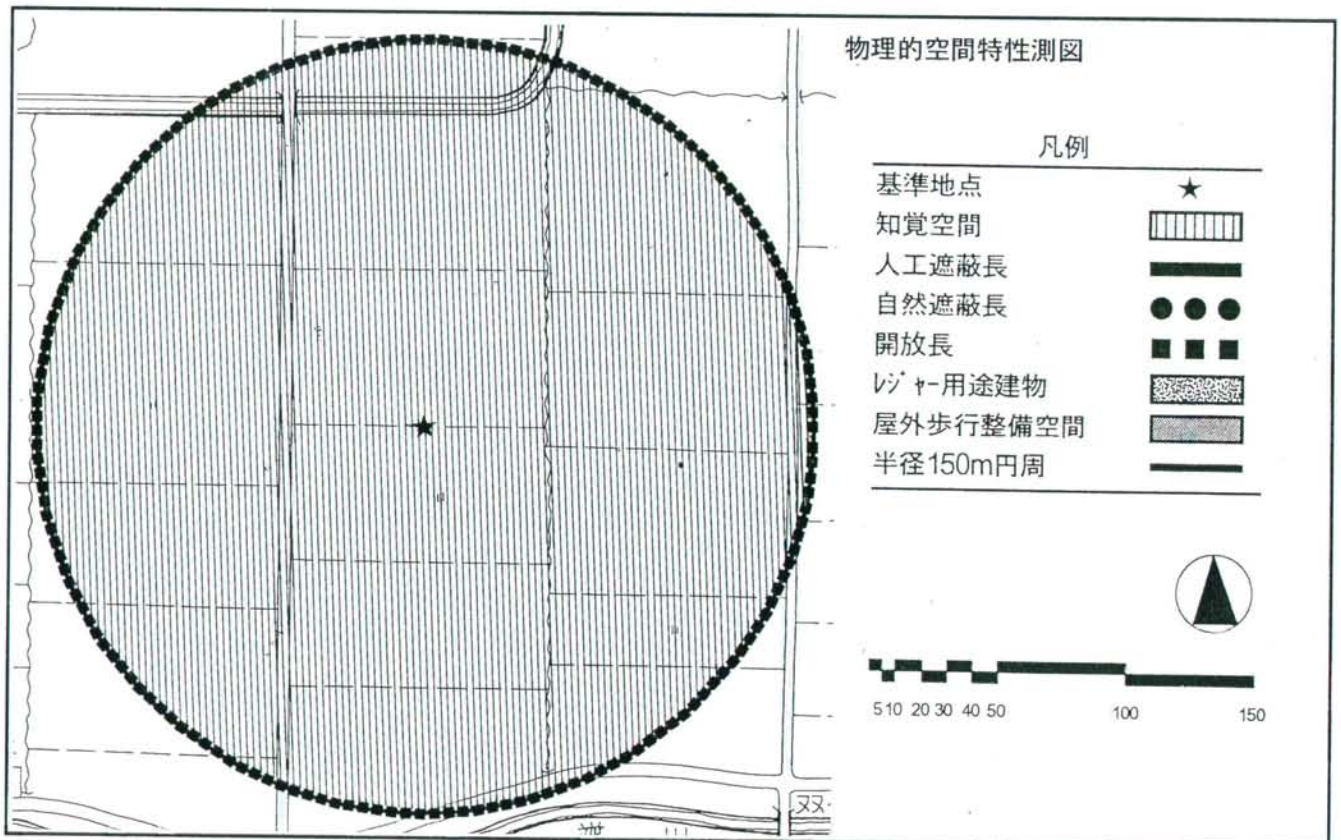
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	61,740 m ²
(2)人工遮蔽長	64 m
(3)自然遮蔽長	184 m
(4)開放長	760 m
(5)建物平均階数	1 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	4
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



37 筑波山麓水田



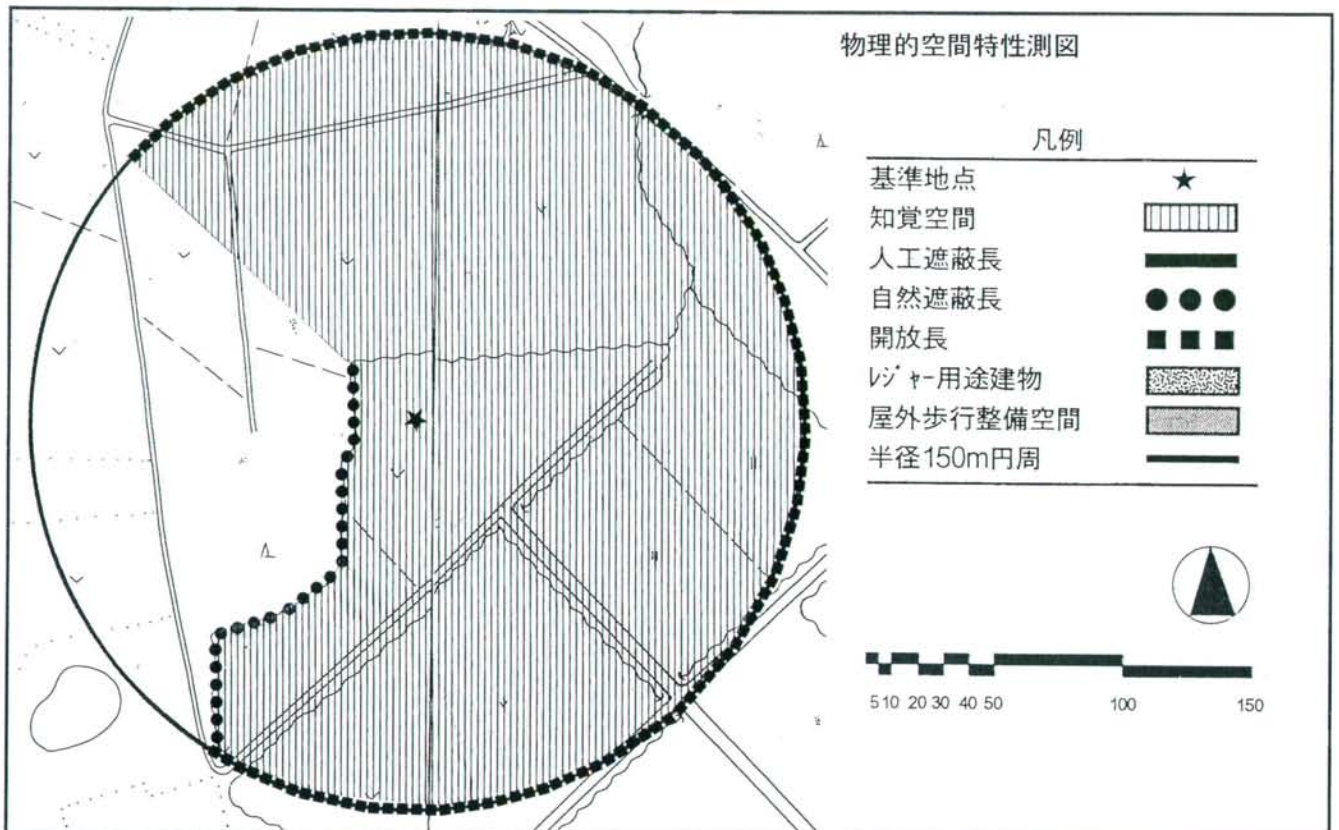
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	70,650 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	942 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物レジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	1
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



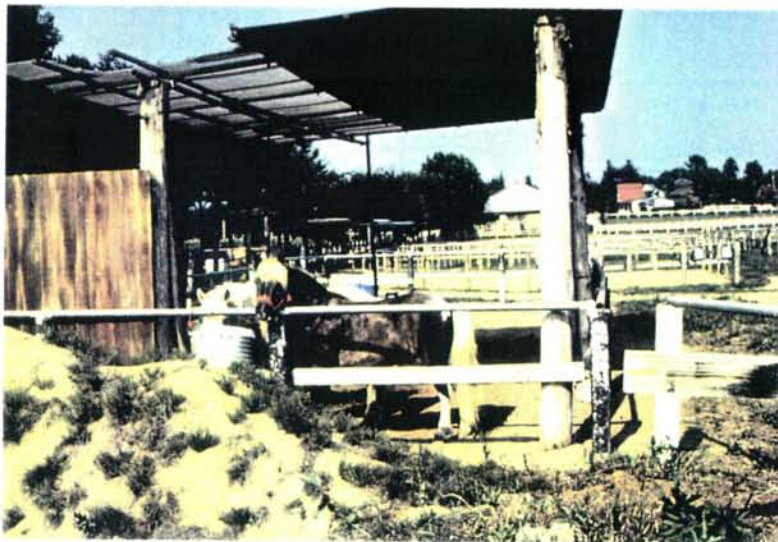
38 農地（下発地）



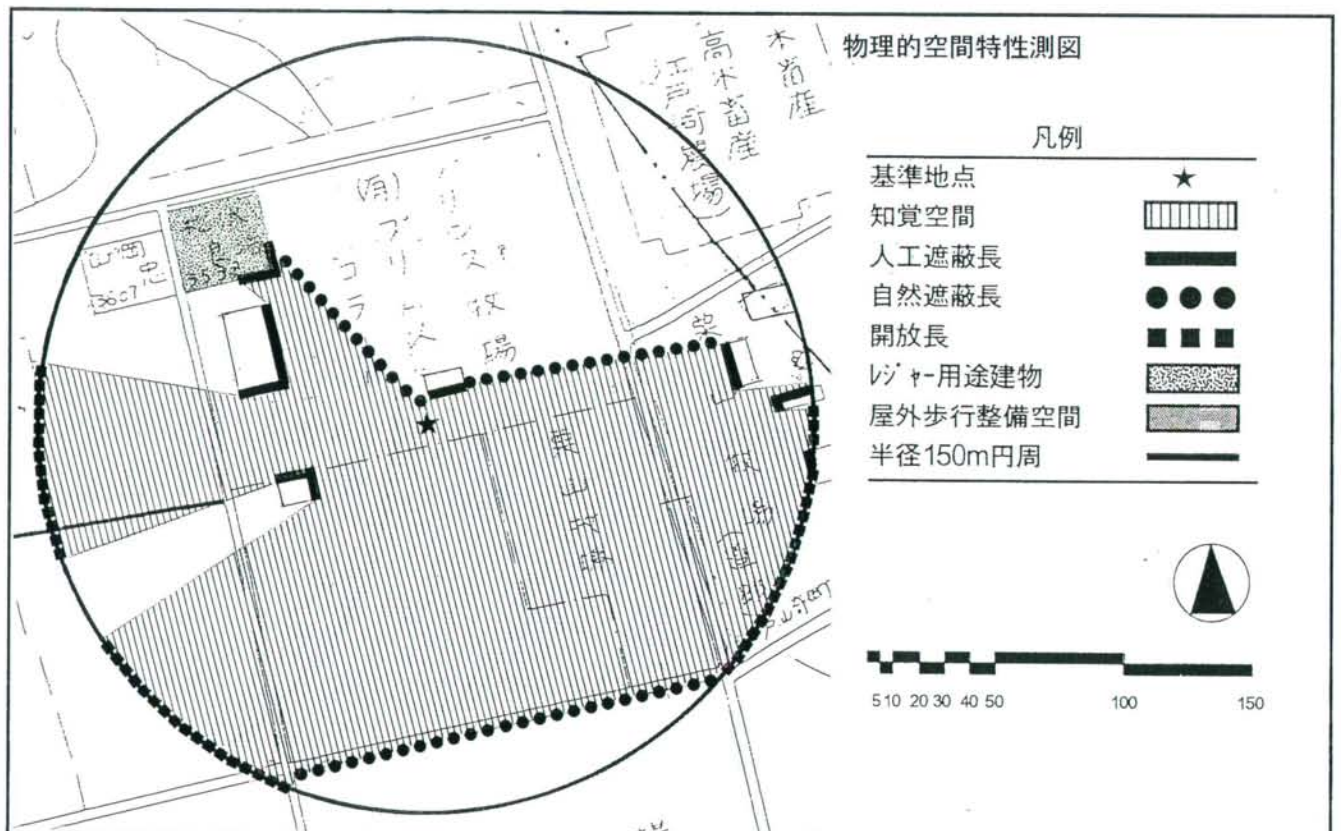
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	53,040 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	179 m
(4)開放長	687 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物ビヤ-用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	1
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



39 江戸崎牧場



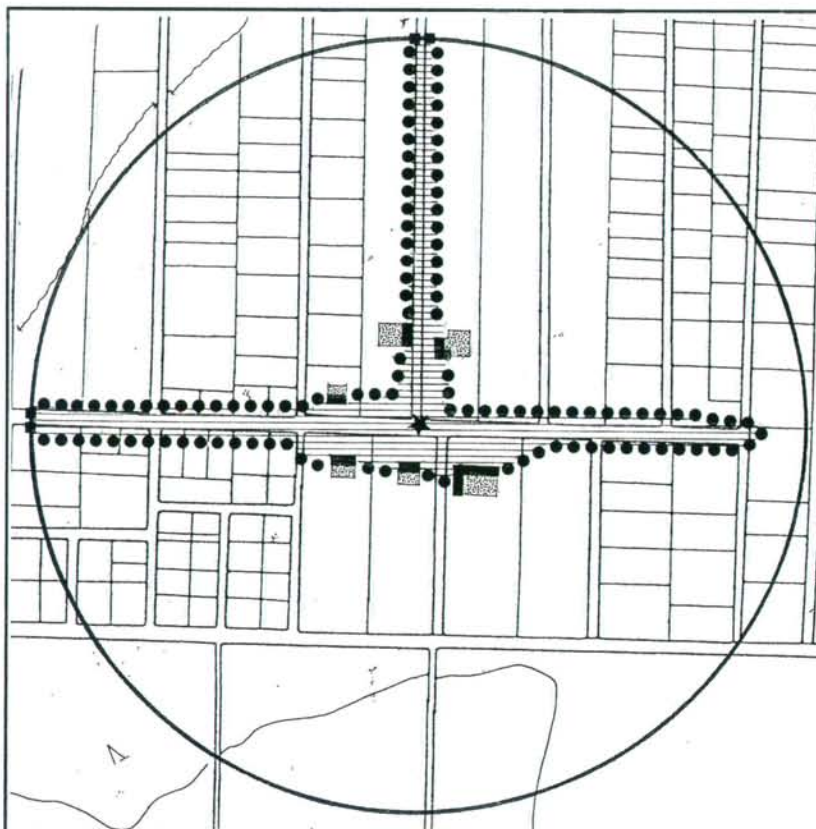
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	35,140 m ²
(2)人工遮蔽長	162 m
(3)自然遮蔽長	350 m
(4)開放長	260 m
(5)建物平均階数	1.5 階
(6)建物ビジャー用途率	25.0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	4
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



40 北軽井沢別荘



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	4,560 m ²
(2)人工遮蔽長	76 m
(3)自然遮蔽長	776 m
(4)開放長	12 m
(5)建物平均階数	1.8 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	6
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



物理的空間特性測図

凡例

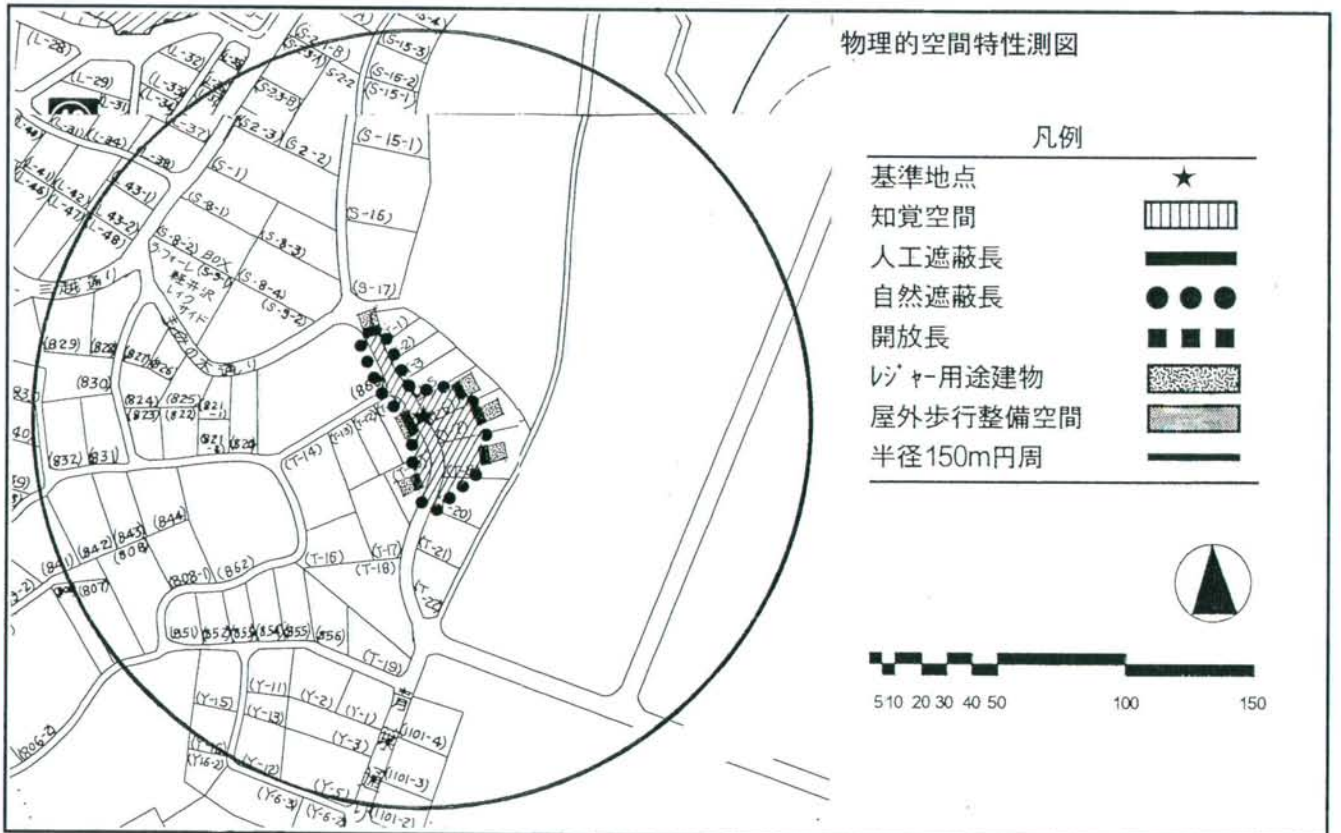
基準地点	★
知覚空間	
人工遮蔽長	————
自然遮蔽長	●●●●
開放長	■ ■ ■
レジャー用途建物	▨
屋外歩行整備空間	▨
半径150m円周	————

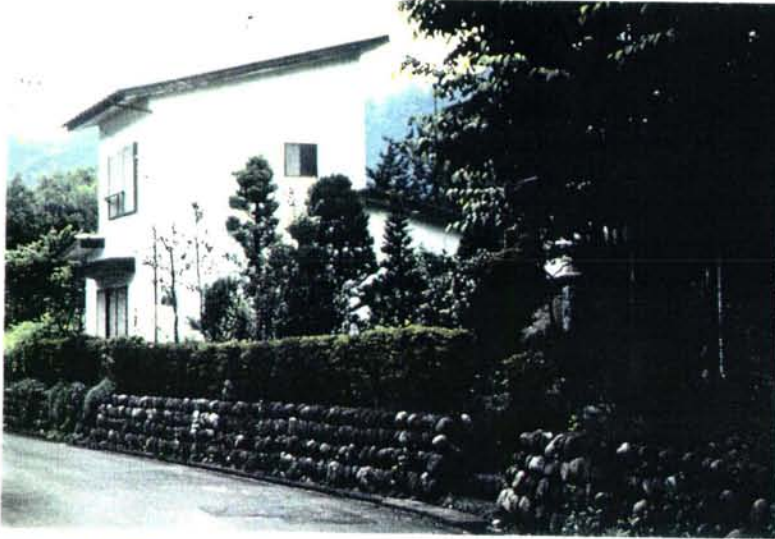


41 レイクニュータウン別荘



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	1,120 m ²
(2)人工遮蔽長	31 m
(3)自然遮蔽長	125 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1.7 階
(6)建物ビィャー用途率	100 %
(7)音のレベル	2
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	6
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²





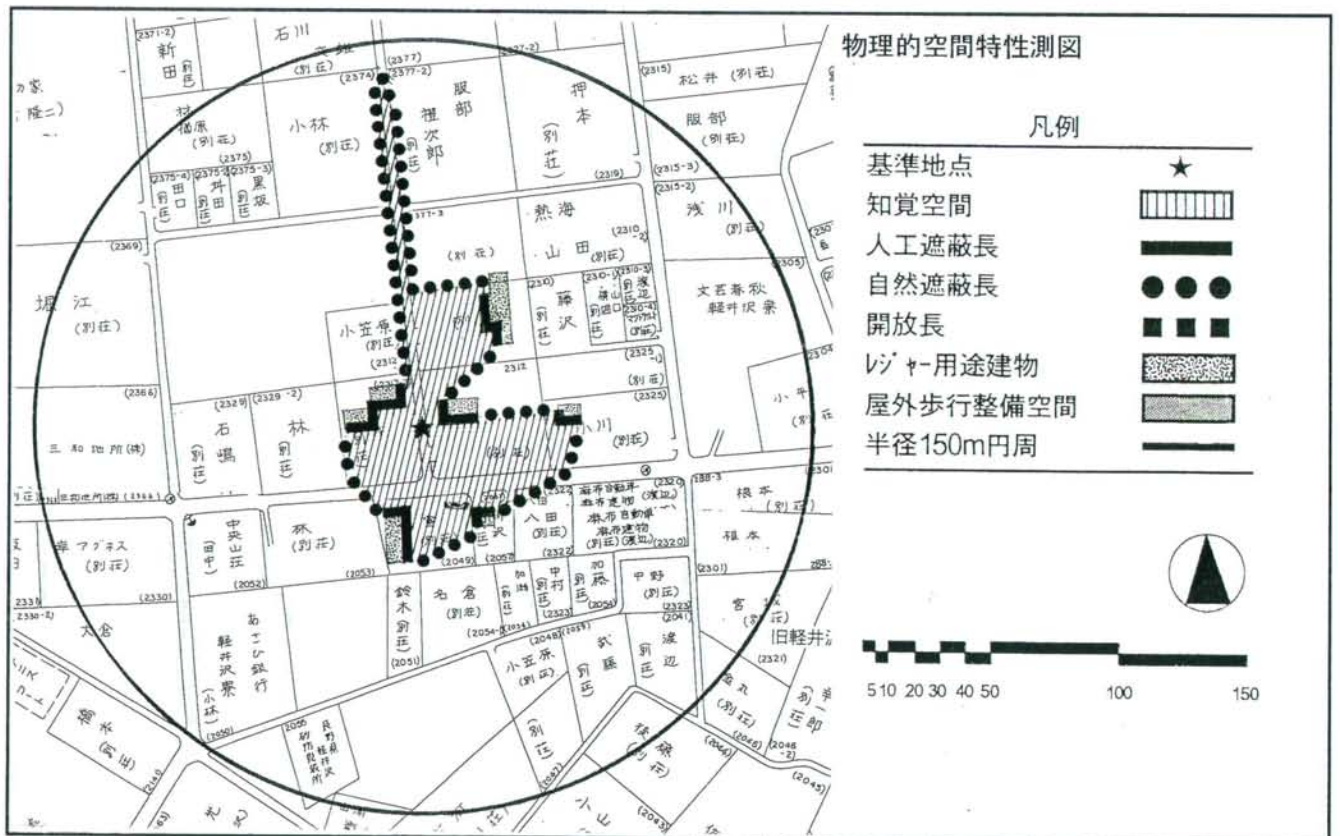
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	720 m ²
(2)人工遮蔽長	143 m
(3)自然遮蔽長	85 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1.7 階
(6)建物ビヤ-用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	4
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



43 旧軽井沢別荘



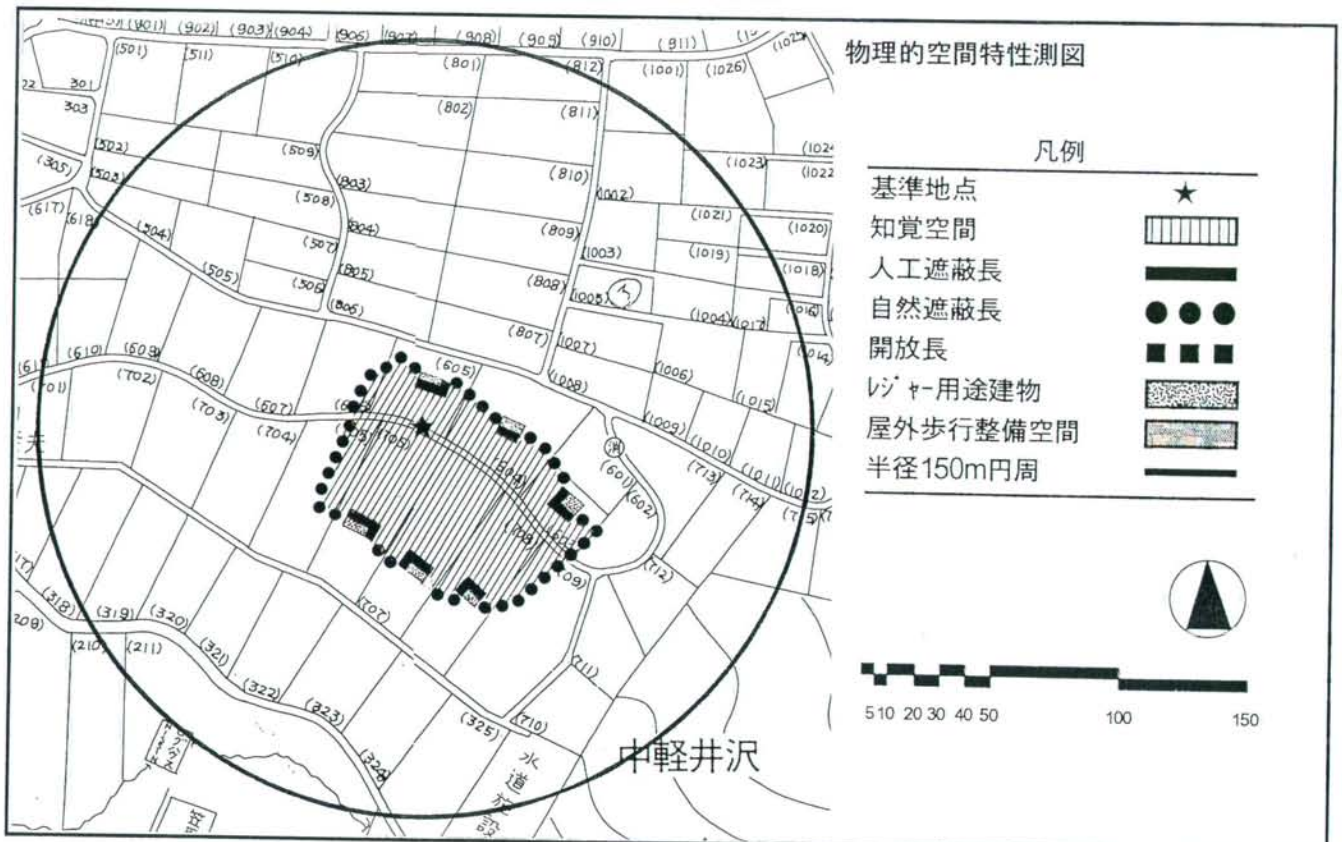
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	4,860 m ²
(2)人工遮蔽長	131 m
(3)自然遮蔽長	393 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	2 階
(6)建物レジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	4
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



44 三井の森別荘

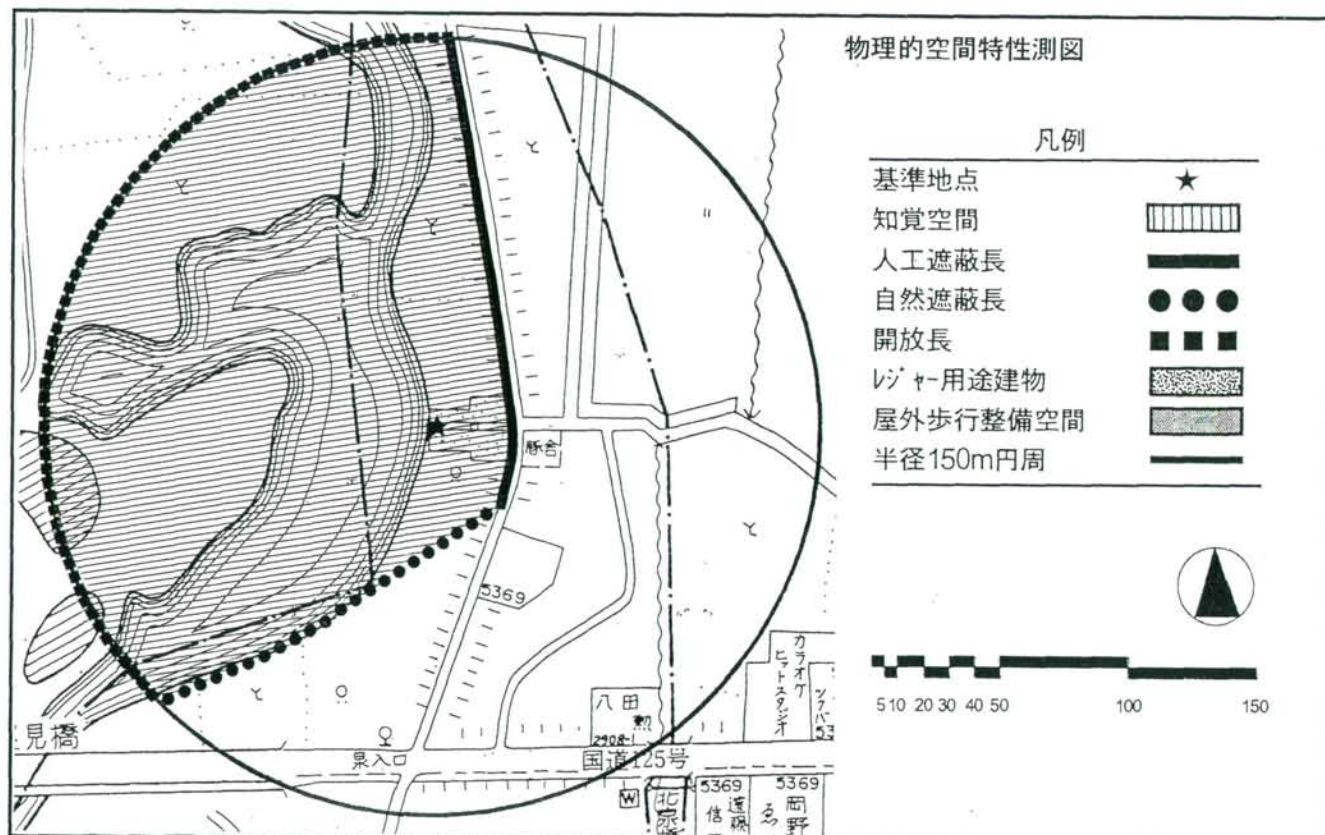


物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	5,640 m ²
(2)人工遮蔽長	84 m
(3)自然遮蔽長	204 m
(4)開放長	0 m
(5)建物平均階数	1.8 階
(6)建物ビジャー用途率	100 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	3
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



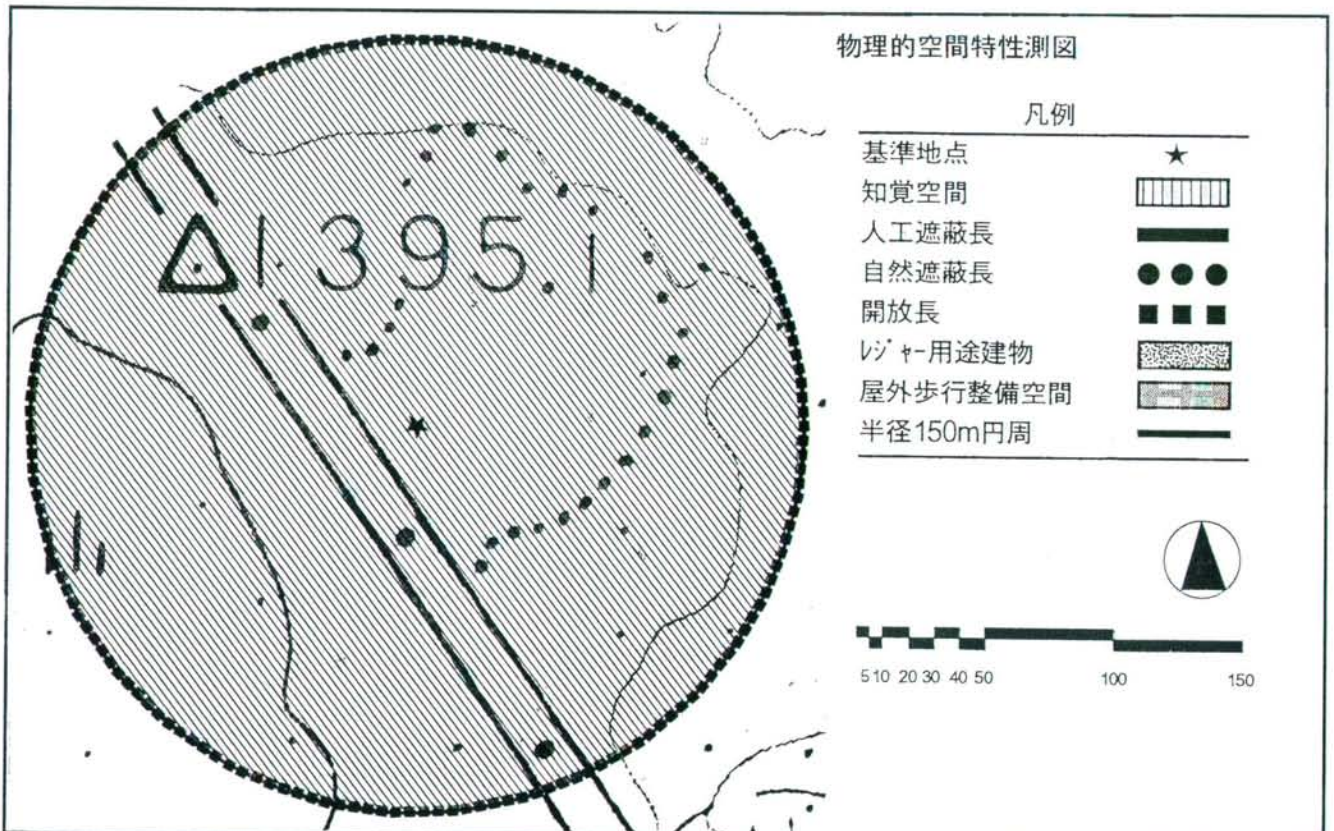


物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	33,040 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	140 m
(4)開放長	350 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物リジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	3
(9)環境構成物	2
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²





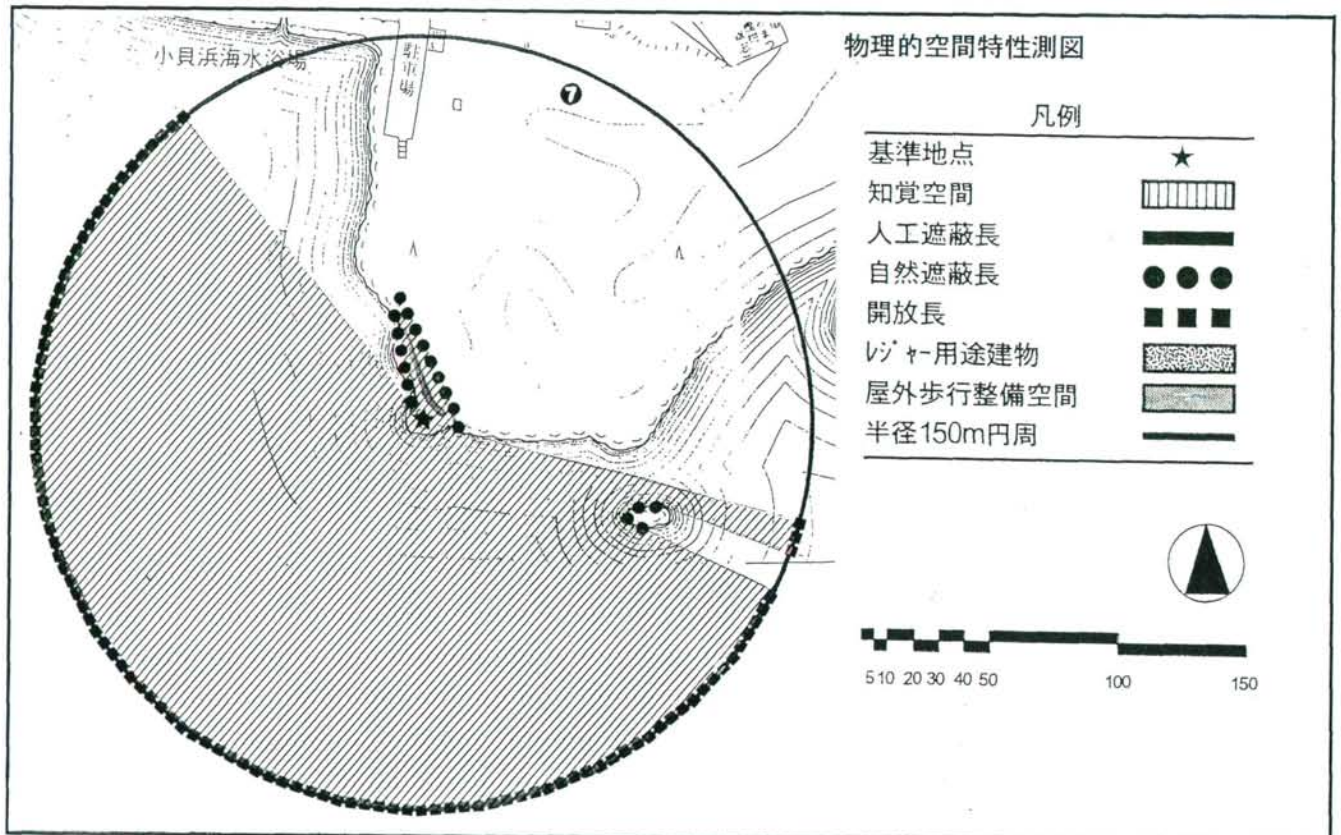
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	70,650 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	0 m
(4)開放長	942 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物レジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	1
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	3
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



47 小貝が浜



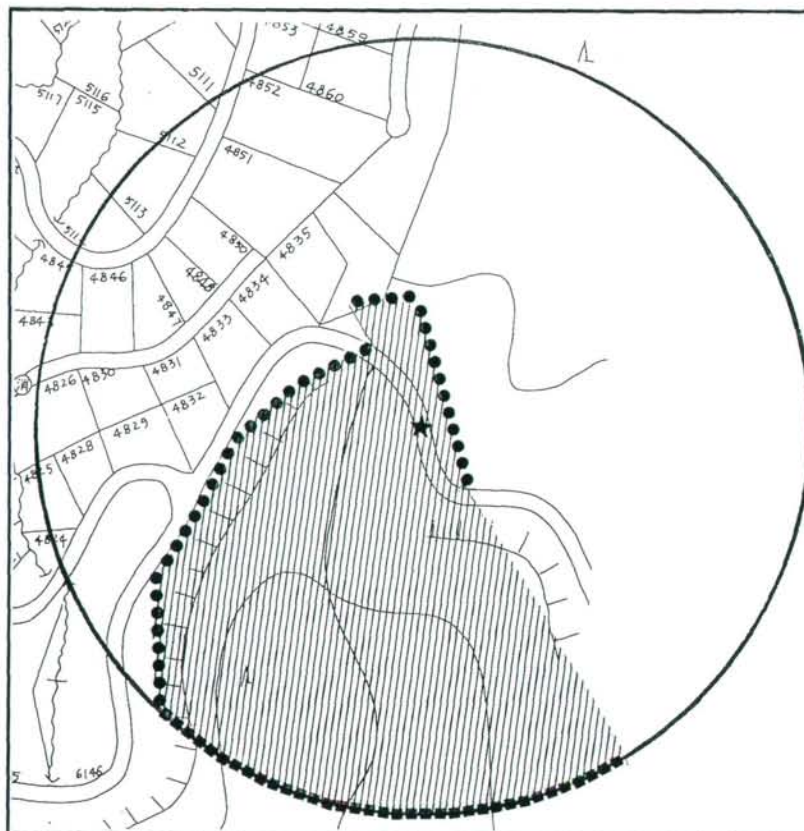
物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	42,300 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	120 m
(4)開放長	558 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物ビジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	4
(9)環境構成物	1
(10)屋外歩行整備空間率	0.1 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



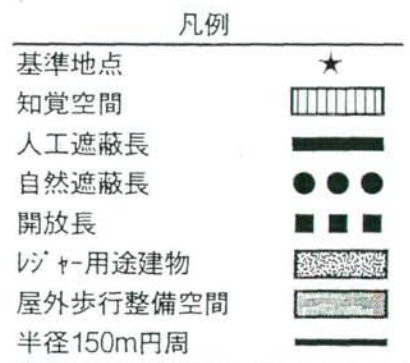
48 妙義荒船林道



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	21,280 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	266
(4)開放長	187 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物リジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	0
(9)環境構成物	1
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



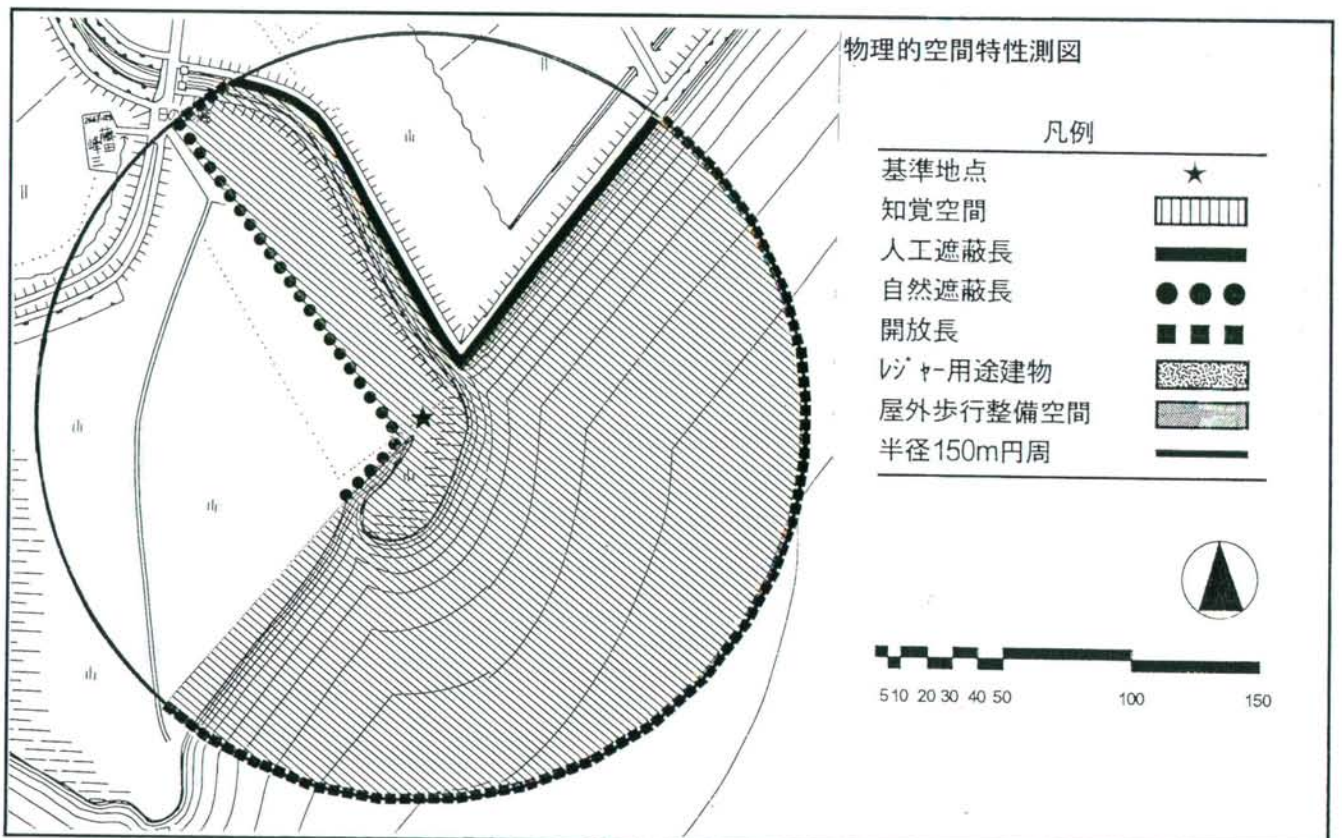
物理的空間特性測図



49 霞ヶ浦



物理的測定指標	測定値
(1)知覚空間面積	45,060 m ²
(2)人工遮蔽長	0 m
(3)自然遮蔽長	160 m
(4)開放長	544 m
(5)建物平均階数	0 階
(6)建物ビジャー用途率	0 %
(7)音のレベル	0
(8)水のレベル	4
(9)環境構成物	0
(10)屋外歩行整備空間率	0 %
(11)人間密度	0 人/100m ²



資料 8 空間の可能行為特性調査票 査票

実験の主旨と実験方法

これから、同じ場所を撮影した2枚のスライドを見ていただきますが、2枚のスライドから想像される空間で行われると考える行為を下記の行為種目から回答してください。
 回答はスライド中の建物内部、またその周辺で行われるもの等自由に想像していただければ幸いです。
 また、下記にあげる22種類の行為種目は室内から、広域に及ぶ行為の場所の広がり順序で挙げてあります。

あなたの年齢、性別をお書きください。

年齢 才 男・女

質問 今見ていただいたスライドから想像される空間において、以下の行為種目行がわれるかどうか最もお考えに近いものに○印を付けてしてください。

NO. 1

	行われる可能性が		
	行われると思う	少しはあると思う	行われなと思う
(1) テレビ鑑賞	1	2	3
(2) 料理・菓子作り	1	2	3
(3) 読書	1	2	3
(4) 園芸・庭いじり	1	2	3
(5) 外食	1	2	3
(6) 体操	1	2	3
(7) ジョギング	1	2	3
(8) 音楽活動	1	2	3
(9) バレーボール	1	2	3
(10) 水泳	1	2	3
(11) アロビクス・ジャズダンス	1	2	3
(12) 美術創作	1	2	3
(13) テニス	1	2	3
(14) 音楽鑑賞	1	2	3
(15) ショッピング	1	2	3
(16) 演劇・映画鑑賞	1	2	3
(17) 美術鑑賞	1	2	3
(18) 釣り	1	2	3
(19) サイクリング	1	2	3
(20) 別荘滞在	1	2	3
(21) 森林浴	1	2	3
(22) ドライブ	1	2	3