

日本の大学生の余暇観に関する研究 - テキストマイニングによる分析を通して -

柳銀珠*
ryu.eunju@meio-u.ac.jp

<目次>

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. はじめに | 4. 分析結果 |
| 2. 研究方法 | 4.1 単語頻度分析の結果 |
| 3. 先行研究の考察 | 4.2 共起ネットワーク分析の結果 |
| 3.1 日本人の余暇の特徴 | 4.3 余暇時間に関する分析結果 |
| 3.2 若者と余暇に関する先行研究 | 5. おわりに |

主題語: 余暇観(views on leisure)、日本の大学生(Japanese university students)、単語頻度分析(word frequency analysis)、共起ネットワーク分析(Co-occurrence Network analysis)、余暇時間(leisure time)

1. はじめに

今日、日本では働き方改革による労働時間の短縮が期待され、人々の余暇時間が増大すると予想されている。日本は労働時間の短縮に加えて、経済的、社会的条件の変化と密接な関係をもつ事項が余暇時間と活動の増大をもたらしている。それらは、産業構造の変化による“自由になる時間を持ちやすい人々”や高学歴が進んだことによる“時間的自由をもつ若者”の増加等が挙げられる(前田、1988)。また、平均寿命の延びによって高齢期の人生の後半期に「老後」という大量の余暇時間が生み出されること(藺田、2015)も余暇時間の増大をもたらす理由の一つであろう。余暇時間が拡大していくと、人々の生活の中で余暇の重要性は益々高まっていくと考えられる。しかし、ここで重要なのは余暇が増えることのみを強調せず、人々がその時間をいかに有効に活用できるかについても考えるべきである。日本人の余暇生活の実態は、内閣府『平成30年度国民生活に関する世論調査』によると、自由時間の過ごし方として「趣味・娯楽(趣味活動、鑑賞、コンサート、スポーツ観戦等)」

* 公立大学法人名城大学 国際学群観光産業専攻 准教授

を挙げた者の割合が49.3%と最も高く、次が「テレビやDVD、CD等の視聴」(42.5%)、「睡眠、休養」(37.0%)、「家族との団らん」(36.7%)等の順になっている。性・年齢別にみると、「趣味・娯楽」を挙げた者の割合は、男性の18-29歳、女性の18-29歳の若者が50歳代以上の中高年層より高い。今後、自由時間が増えた場合、志向する活動としては「旅行」を挙げた者の割合が48.0%と最も高く、これは30歳代から60歳代の人々の割合が最も高い。これに対して、「睡眠、休養」を挙げた者の割合は18-29歳から40歳代の者の割合が高くなっている。このように、余暇に対する意識や行動は年代によって差異がみられ、実際、年齢層による余暇の実態と特性を明らかにする研究も散見される。特に、高齢層や若者を対象とした余暇研究が多くみられる傾向にあるが、本研究では、若者の余暇に注目したい。その理由は、1960年代日本のレジャーブームがおきた時、余暇の担い手となったのは若者であったにもかかわらず、現在は若者の旅行離れが問題として指摘され、余暇を通じた自己開発に達していないという問題が若者の間で顕著であること、また、若者の余暇にみる特性についてはかなりの変化がみられるからである。さらに、若者の余暇は壮年期や高齢期の生き方にも影響を与えるため、早い時期から自分自身の余暇観について考えることが重要である。しかし、同じ若者といっても働いている場合と学生とは異なるし、10代と20代とも様相が違ふ可能性がある(瀬沼、2002)。

本研究では、若者の中でも20代の大学生に焦点を当てる。大学時代は社会に出る前の自分自身のアイデンティティを確立するための重要な時期であり、余暇活動を通して新たな自分を発見する機会にもなる。大学生の時に、自分の余暇に対する価値観を確立することによって社会にでても、高齢者になってもより充実した余暇生活を送ることができると考えられる。

一方、日本における大学生を対象とした余暇研究は、余暇の実態や行動を明らかにする研究がみられるものの、実際、彼らが余暇をどのように捉えているのかに関する研究は十分に考察されていない。余暇についてどのように認識しているのか、すなわち、彼らの余暇観について具体的に分析することは、余暇の根本的な課題であるといえる。

したがって、本研究では、日本の大学生を対象に、彼らが余暇をどのように捉えているのか、その余暇観を明らかにすることを目的とする。

2. 研究方法

本研究では、20代の若者の中で大学生を対象に彼らの「余暇」に対する意識を調査する。

大学時代における余暇は社会に出る前の自己表現できる重要な活動であるため、彼らの余暇観を明確に把握する必要がある。

本研究では、日本のM大学の余暇関連科目受講生95名を対象に同一科目の前期、後期に分けて調査を実施した。同一科目にした理由は、同じ条件で教育を受けた学生を対象にするためである。この科目は、余暇の概念や歴史、余暇活動と余暇産業の現状、今後の日本における余暇の課題等、余暇に関する基礎的な知識を幅広く学ぶ授業である。本研究では、先行研究で明らかにされていない新しい視点を得るため、余暇に対する考えを自由に書いてもらう自由記述形式の質問紙調査を行った。調査は「自分にとって余暇とは何か。(自分にとって余暇がもっている意味や価値)」を書くように依頼した。質問項目は『レジャー・カウンセリング』(1994)のワークシートを活用した。調査は、2019年6月24日、2019年12月16日の授業内で実施した。調査から得られたデータは、テキストマイニング手法を用いて分析を行う。この手法は、テキスト(文章)をマイニング(情報発掘)することであり、定性的な特徴をもつテキストを定量的に分析することである(小木、2015)。この分析により、定型化されていない大量のテキストデータの中から価値のある知見を得ることができる(脇森、2013)。

分析ソフトは、KH Coderを利用した。このソフトは、樋口耕一によって開発されたものであり、現在まで、3745件(2020年6月26日KH Coder Index Pageから検索した基準)の研究で使用されている。本研究では、このソフトを用いて質的データを整理、分析する。

まず、大学生の回答の中でどのような言葉が多く使われているのかを把握するため、文章内の各単語の出現頻度を計算してくれる単語頻度分析を行う。この分析は文章の特性を把握するための基本的な分析方法であり、出現頻度の高い単語は、重要度が高いと考えることができる。しかし、この分析だけでは、単語間の係り受けや文脈をみることができず、低頻度であるが文章の中で重要である語を見いだせない問題がある(下平、2019)。そのため、本研究では、共起ネットワークによる分析を通して、単語間の関連性を分析し、大学生の余暇観をより深く考察する。共起ネットワークによる分析は、出現パターンの似通った語、すなわち共起の程度が強い語を線で結んだネットワーク図(グラフ)である。この分析は、語と語が線で結ばれているので、多次元尺度構成法のように単に語を布置する

手法より解釈しやすい場合がある(樋口、2014)。こうした探索方法は内容分析の分野で早くから用いられており(Osgood、1959)、近年ではネットワーク分析の指標を活用することも提案されている(Danowski、1993)。単語間の共起関係の強弱については、本研究では Jaccard 係数によって測定する。Jaccard 係数は、集合概念を用い類似度を測定する方法で、単語 x を含む文書数を X 、単語 y を含む文書数を Y とし、以下のように計算される。

$$\text{Jaccard 係数} = |X \cap Y| / |X \cup Y|$$

$|X \cap Y|$ は「[単語 x を含む]かつ[単語 y を含む]か一方でも当てはまる文書の数」を表し、 $|X \cup Y|$ は「[単語 x を含む]なおかつ[単語 y を含む]文書の数」を表す。このように Jaccard 係数は 2 つの集合に含まれている要素のうち共通要素が占める割合を示し、これが大きいほど 2 つの単語の類似度が高い(下平、2019)。

本研究では、上記の 2 つの分析を通して、日本の大学生にとって余暇はどのように捉えられているのかを考察する。

3. 先行研究の考察

3.1 日本人の余暇の特徴

余暇は人々の生活の質を高めると同時にウェルビーイング(well-being)のための重要な活動である(Walker *et al.*、2016)。近年、日本は労働時間の短縮により余暇時間が増大する可能性が高まっており、人々の余暇への注目が集まっている(渡辺、2015)。このような重要性の認識から、日本人がどのような余暇活動を求めているのか、また、余暇に対する意識や余暇のあり方についての調査・研究が行われている。まず、レジャー白書(2019)による日本人の余暇活動の現状をみると、日本の余暇市場規模は 71 兆 9140 億円で、このうち、パチンコ・パチスロの市場規模が 20 兆 7000 億円で、他の余暇市場より突出して大きい。しかし、余暇活動の参加人口は、「国内観光旅行(避暑、避寒、温泉等)」が最も多く、次が外食(日常的なものは除く)、読書、ドライブ、映画(テレビは除く)の順になっている。この結果は前年度(2017年)と同様である。また、国土交通省(2018)が行った調査においても今後充実させたい余暇として「国内旅行(宿泊)」を挙げた者の割合が最も高かった。余暇の過ごし方につ

いては、年代によって多種多様であり、特に20代の若者と60~70代の高齢者の過ごし方に差異がみられた。20代は、「自宅で休養する(ゆっくりする、寝る)」ことが61.5%で最も割合が高く、「TV・DVD・CDなどを視聴・鑑賞する」、「インターネット・ソーシャルメディアを利用する」等、自宅等の室内で余暇を過ごす傾向が強かった。外出については、「ショッピング・映画鑑賞等に出かける」ことや「食事やお酒を飲みに出かける」等、気軽に近場で過ごすという回答が多かった。これに対して、60~70代の高齢者は、「国内旅行(宿泊)」の割合が最も高く、自宅で過ごす場合には、「読書・家庭菜園・模型づくりなど趣味活動をする」ことが最も回答が多かった。このことから、余暇の過ごし方は高齢者が20代の若者に比べて行動範囲が広く、自宅より外での活動をより志向しているといえる。さらに、日本人は今後、余暇をより充実していくために、「余暇に使えるお金」が重要だと回答した人が全体の7割以上を占めており、次が「時間」、「近場で楽しめる場所」の順に割合が高い。この他にも、居住地を問わず、「共通の価値観を持つ友人・コミュニティ(集まり)」の割合も高く、余暇活動をする上で一緒に過ごす仲間やコミュニティに不足感を感じている人が多いことが窺える。

一方、NHK放送文化研究所が行った『日本人の意識調査(2018)』では、1973年から2018年まで10回調査を実施し、日本人の余暇の過ごし方や余暇のあり方を仕事の関連から分析した。この結果によると、「好きなことをして楽しむ」ことが10回の調査で割合が最も高く、次が「休息」、「友人や家族との結びつきを深める」の順になっている。「好きなことをして楽しむ」項目については将来の余暇の過ごし方でも最も割合が高かった。しかし、将来は「休息」より「知識を身につけたり、心を豊かにする」ことや「友人や家族との結びつきを深める」ことをより志向していることがわかった。また、1973年、1978年、1983年の調査では、仕事を余暇より優先する考え方が強かった反面、1988年からの調査では仕事と余暇の両立(仕事にも余暇にも同じくらい力を入れる)や余暇が優先であると考えている人の割合がより多かった。

このように、日本人の余暇に対する意識は時代によって変わっており、近年、余暇を生活の中で重視していることから、今後、人々の余暇意識について多様な観点から調査・研究を進めていく必要があると考えられる。

3.2 若者と余暇に関する先行研究

余暇活動は、休息や気晴らし、自己開発等の機能があり(Dumazedier, 1962)、人間の生活

の質(QOL)を高める重要な活動の1つである(Iso-Ahola and Ellen, 1984)。生活の質を向上させるためには健康や良い社会関係等、様々な要素があるが、これらは余暇とも密接な関連性を持っている。現代社会において余暇は人々の生活の活力を与え、成人や高齢層だけではなく、子供や青少年期、大学生の生活においても幸福感を与える重要な活動である。このような重要性の認識から、余暇について社会学、心理学、観光学、レクリエーション分野等、様々な学問分野から研究がなされてきた。余暇研究は、余暇満足(leisure satisfaction)や余暇制約(leisure constraints)、余暇動機(leisure motivation)等に関するものが多くみられる。まず、余暇満足についての研究は、主観的幸福感(subjective well-being)との関係を論じた研究(Kuykendall *et al.*, 2015; sugeno *et al.*, 2018)やQOLや幸福感(Spiers and Walker, 2008; Liang *et al.*, 2013; Sato *et al.*, 2014)等の関係性を明らかにした研究が挙げられる。余暇制約に関する研究は、健康との関係性(Dong and Arakawa, 2015)や余暇制約と文化やエスニシティの影響に関する研究(Jackson and Walker, 2006; Hudson *et al.*, 2013)等が挙げられる。余暇動機に関する研究は、異文化比較を通じた余暇動機研究(Walker and Wang, 2008)や余暇動機尺度の開発(LMS; leisure motivation scale)を試みた研究(Beard and Ragheb, 1983; Baldwin and Caldwell, 2003)等、人々が余暇に参加する動機要因を究明する研究が多くみられる傾向にある。

一方、若者を対象とした余暇研究をみると、東アジアの若者が志向する余暇形態と価値志向および心理的幸福感(psychological well-being)との関連を明らかにした研究(Lee *et al.*, 2017)、カナダ、中国、日本の大学生を対象に余暇満足度が主観的幸福感に影響を与えたかを検証し、影響を及ぼした場合、異文化/国間でどのような共通点と相違点があるのかを分析した研究(Ito *et al.*, 2017)、余暇活動とストレスへの対処の関係を分析した研究(Lee *et al.*, 2012)等が挙げられる。また、日本国内の若者と余暇に関する研究をみると、大学生の余暇時間と生活適応性または満足度の関係を分析した研究(Hanai, 2016)や若者の個人属性の違いによる余暇活動の頻度、活動場所等の余暇活動の実態を明らかにした研究(森本ほか, 2017)、大学生の余暇活動の実態と主観的幸福感の関係を明らかにした研究(菅野ほか, 2018)等がみられる。これらの研究は、余暇活動の実態を知る上で重要な研究成果であるといえるが、実際、若者が「余暇」についてどのように認識しているのか、すなわち彼らの余暇観について具体的に分析することも重要な研究課題である。そのため、本研究では20代の若者の中でも大学生を対象とし、彼らの余暇観について具体的に考察する。

4. 分析結果

4.1 単語頻度分析の結果

余暇の意識に関する自由記述回答から単語頻度分析を行った結果、<表1>の単語が抽出された。回答から得られた総抽出語数は、4,025語であり、異なり語数は、576語である。抽出語リストの形式は、出現回数の多い単語から順に150語を示す「頻度150語」に設定した。また、出現回数が1回である単語が最も多く、次が2回の順になった。1回が最も多いことは、重複しない単語が多く、余暇に対して多様な考え方を持っているとは解釈することができる。

単語頻度分析の結果、出現回数が最も多い単語は、114回出現された「時間」である。続いて、「余暇」、「自分」、「好き」、「ストレス」、「日常」、「学校」、「生活」等の順になっている(表1参照)。分析結果をみると、「楽しむ」が11回出現されているが、同様な意味である「楽しい」(4回)、「楽しみ」(3回)、「楽しめる」(2回)を全部合計すると20回抽出されたことになるので、この言葉も余暇の重要なキーワードであるといえる。また、「友達」(15回)も「友人」(3回)を合わせると18回で多く抽出され、「学校」と関連する単語である「勉強」(9回)、「部活」(5回)、「学業」(3回)等も出現された。

<表1> 頻出語のリスト

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
時間	114	人	5	友人	3
余暇	73	息抜き	5	利用	3
自分	60	大学	5	ひとつ	2
好き	34	日ごろ	5	アップ	2
ストレス	29	普段	5	ゴロゴロ	2
日常	21	部活	5	ステップ	2
学校	19	離れる	5	テスト	2
生活	19	すべて	4	ドラマ	2
行く	16	リラックス	4	マリン	2
バイト	15	価値	4	ライブ	2
仕事	15	解消	4	リセット	2
自由	15	海	4	意味	2
友達	15	楽しい	4	穏やか	2
旅行	14	気晴らし	4	歌う	2

疲れ	12	休める	4	開放	2
リフレッシュ	11	幸せ	4	外	2
映画	11	使う	4	楽しめる	2
過ごす	11	出かける	4	活力	2
楽しむ	11	逃避	4	干渉	2
忘れる	11	動かす	4	観る	2
アルバイト	10	欲求	4	関係	2
休息	10	いや	3	気	2
日々	10	カフェ	3	気持ち	2
必要	10	スポーツ	3	義務	2
頑張る	9	フリー	3	軽減	2
気分	9	音楽	3	健康	2
見る	9	課題	3	原動力	2
体	9	過ごせる	3	行為	2
発散	9	会う	3	高い	2
勉強	9	海外	3	合間	2
遊ぶ	8	学業	3	最も	2
ドライブ	7	楽しみ	3	最大	2
行う	7	感じる	3	使える	2
自身	7	空間	3	思いっきり	2
趣味	7	見つめる	3	実際	2
充実	7	行動	3	社会	2
転換	7	今	3	終わる	2
現実	6	持つ	3	重要	2
寝る	6	次	3	除く	2
人生	6	新しい	3	場所	2
買い物	6	人間	3	成長	2
ショッピング	5	生きる	3	整理	2
違う	5	精神	3	生きがい	2
家	5	挑戦	3	切り替え	2
解放	5	縛る	3	相手	2
活動	5	発見	3	送る	2
鑑賞	5	費やす	3	大切	2
食べる	5	不可欠	3	得る	2
心	5	戻る	3	特別	2
心身	5	癒す	3	二つ	2

出所：筆者作成

この結果から、余暇を活動より時間の概念として捉える傾向が強く、余暇の概念や機能で多く言及される「休息」、「気晴らし」、「リフレッシュ」等より「ストレス」、「学校」、「バイト」等、余暇生活とは正反対の単語や否定的な言葉が多く抽出された。「バイト」の場合は同じ意味を持つ「アルバイト」の出現回数と合わせると25回抽出された。これらの単語が多く出現されたのは、余暇が大学生活における日常と深く関係していることが読み取れる。

一方、「バイト」に関しては、独立行政法人日本学生支援機構(JASSO)が行った『平成30年度学生生活調査結果』によると、大学生(昼間部)のアルバイト従事者は86.1%であり、このなか、「家庭から給付のみでは修学不自由・困難および給付無し」の割合は34.1%である。日本の大学生は学業以外にもアルバイトで忙しく、余暇時間を十分に確保できない現状である。この日常的な状況が調査の回答からも表れ、この問題については今後大学生の余暇のあり方を考える上で重要な課題の一つになると考えられる。

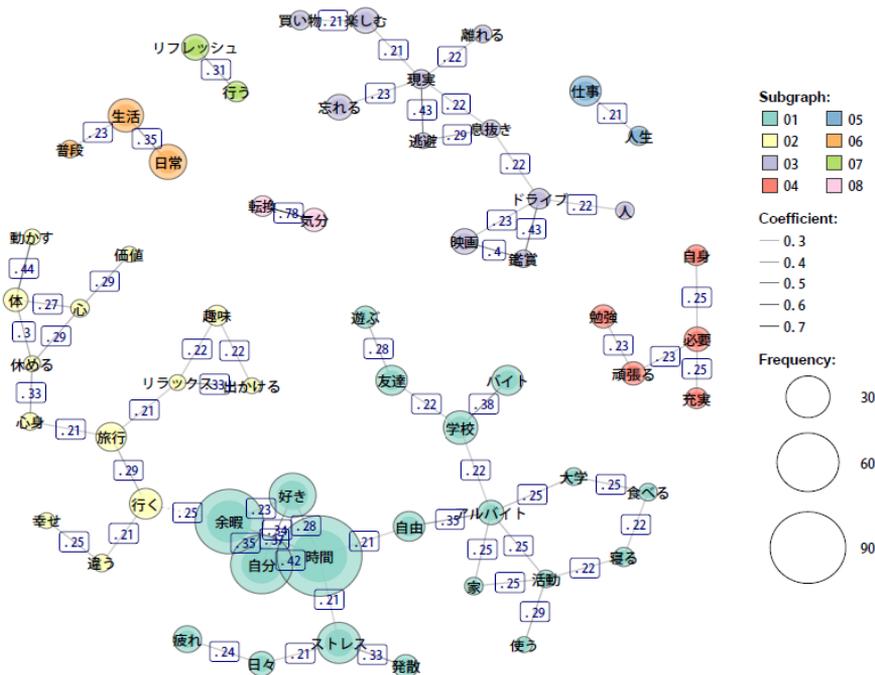
この他にも、「旅行」、「カフェ」、「スポーツ」、「音楽」、「ライブ」、「映画」、「ドラマ」、「歌う」、「買い物」等、余暇活動を表す言葉も抽出された。

また、<表1>のリストにある「ストレス」や「疲れ」は否定的な意味をもつ単語として捉えることもできるが、単語頻度分析だけではどのような文脈で単語が使用されたのか正確に分析することが困難である。そのため、本研究では共起ネットワークによる分析を通してより深く考察することにした。

4.2 共起ネットワーク分析の結果

本研究では、共起関係が強い語を探索し、余暇の意識についてより具体的に考察するため、共起ネットワークによる分析を行った。最小出現数は4に、強い共起関係ほど濃く太い線に、Jaccard係数は強い関連である0.2以上を設定した。分析対象となった語のすべての組み合わせについては、Jaccard係数を用いて計算が行われているが、この係数は語が共起しているかどうかを重視するものである(樋口、2019)。Jaccard係数が大きいほど、共通に登場した文書が多く、その2つの語は近い関係にあると判断する。ここでは、濃い線でむすばれているかをみやすくするため、Jaccard係数が示されていない<図1>と係数が表示された<図2>、両方を提示する。

まず、<図1>をみると、関連性の強い単語が色分けされており、8つ(Subgraph 01~08)のグループに分類された。また、<表2>はグループ別の抽出語であり、Jaccard係数が0.3以上の



<図2> 大学生の余暇に関する共起ネットワーク図(Jaccard係数0.2以上)

<表2> グループ別の単語リスト

グループ	単語
1	時間・余暇・自分・好き / ストレス・発散、日々、疲れ / 自由・アルバイト、家、活動、使う、寝る、食べる、大学、学校・バイト、友達、遊ぶ
2	旅行、行く、幸せ、違う / 心身・休める・体・動かす、心、価値、リラックス・出かける、趣味
3	映画・鑑賞・ドライブ、人、現実・逃避、息抜き、忘れる、離れる、買い物、楽しむ
4	勉強、頑張る、自身、必要、充実
5	仕事、人生
6	日常、生活、普段
7	リフレッシュ・行う
8	気分・転換

出所：分析結果より筆者作成

単語頻度分析では、「ストレス」、「疲れ」のような否定的な単語が多く出現されたが、この分析を通して、日々の疲れから解放され、ストレス発散したいという文脈で使用されて

いることがわかった。

4.3 余暇時間に関する分析結果

余暇は一般的に生活必需時間と社会生活時間を除いた自由時間として定義される場合が多い。しかし、大学生にとって余暇時間は人によって多様な意味として捉えられていることがわかった。本研究の調査回答からは、「時間」という単語が最も多く出現されたので、余暇時間がどのような時間を意味するのかについてより具体的に検討する必要がある。以下の<表3>は、時間を含む回答の例を示したものである。「時間」を含む単語の中で最も多かった回答は、自分が好きなことをする時間、自由時間であった。好きなことは、旅行や趣味、友達と遊ぶこと、音楽、映画、ドラマ、買い物等、人によって多種多様であった。

<表3> 「時間」の単語を含む回答の例

「時間」を含む自由記述回答の例	
1	自分の好きなこと(生きがい)をする時間
2	心身共にリラックスできる時間。何も考えなくていい時間
3	バイトや学校を除いた自由時間。なんでもできる自由時間
4	日頃の疲れやストレスから解放される時間
5	有意義で充実した生活を送っていくために大切な時間
6	癒しの時間
7	休息の時間。自分もリフレッシュし、自分と向きあうための時間
8	余計なことを考えずに、好きなことができる時間
9	気分転換の時間。いやなこと、やらないといけないことを忘れられる時間。のんびりできる時間
10	勉強やバイトなど、しっかりやらなければいけないことをやった上での自分へのご褒美の時間。友達と遊んだり、ドライブをしたり、自分の好きなことのために使う時間
11	労働時間じゃないこと
12	いやなことを忘れて、楽しいことだけをする自由な時間
13	時間に追われず、ゆったりと過ごせることで充実できること

14	日常生活や授業で学んだことをゆっくりと考えながら改めて理解する時間。普段ではできないことをする時間
15	自分の成長につながる活動時間
16	静かで穏やかな時間。喧騒のない、一人の時間
17	友達とカフェに行って、のんびりと話をしながら笑う時間
18	明日からも頑張ろうという勇気を養うための時間
19	楽しみな時間。特別な時間
20	現実逃避の時間
21	バイトも学校もやることも課題も何もない時間
22	自分以外の人間に縛られない時間。自分らしくいられる時間
23	自分の欲求を満たせる時間
24	自分を見つめなおす時間であり、新しい自分を発見するために様々なことに挑戦する時間

次に多かった回答としては、「学校やアルバイトから解放された自由時間」、「疲れやストレスから解放される時間」、「休息の時間」である。また、普段できないことをやる時間や自分の成長につながる活動時間、頑張るための勇気を養う時間、自分らしくいられる時間、自分を見つめなおす時間、新しい自分を発見し、挑戦する時間等、自己を理解し、自己成長、自己開発のための時間として余暇を認識していた。さらに、非日常の楽しみや現実から離れて楽しむこと、生きる楽しさを見出すこと、趣味を楽しむ、友達と買い物に出かけるなどにして楽しむ等、「楽しむ」と関連する回答も多くみられ、余暇を楽しみ時間として捉えていることがわかった。

5. おわりに

本研究では、日本の大学生の余暇観を明らかにするため、余暇に対する考えを調査し、得られた自由記述データを単語頻度分析と共起ネットワークによる分析を行った。

その結果、余暇を時間の概念として捉えている人が最も多かった。単語頻度分析で、「時間」の出現回数は114回で他の単語より圧倒的に多い結果となった。次に、「余暇」、「自分」、「好き」、「ストレス」、「日常」、「学校」等の順に出現回数が多かった。また、調査対象が大

学生であるだけに、学校やアルバイト、部活、テスト、勉強等、大学生活と関連する単語もみられた。

しかし、「ストレス」や「学校」、「アルバイト」等は余暇と正反対の単語に見えるが、これらの言葉が彼らの余暇意識の中でどのような文脈で使用されているのかを明らかにする必要がある。例えば、余暇についてストレスを感じているのか、ストレスを解消してくれているのかを明確に示すことが重要である。そのため、本研究では、単語間の関連性を分析するため、共起ネットワークによる分析を行い、彼らの余暇観について具体的に考察した。

共起ネットワークによる分析を行った結果、関連性の強い単語は8つのグループに分類された。この中で、共起の程度が強い単語は、「時間」・「余暇」・「自分」・「好き」、「ストレス」・「発散」、「自由」・「アルバイト」、「学校」・「バイト」、「心身」・「休める」・「体」・「動かす」、「リラックス」・「出かける」、「映画」・「鑑賞」・「ドライブ」、「現実」・「逃避」、「リフレッシュ」・「行う」、「気分」・「転換」等であった。この中で、最も共起の程度が強い単語は、「気分」・「転換」であり、気分転換は自由記述回答の中でも多く出現された。この分析結果より、余暇は「自分の好きなことができる時間、余暇時間」であり、「ストレス発散できるもの」、「学校やアルバイトから逃れる自由時間」、「体を動かし、心身を休めるもの」、「映画鑑賞、ドライブ」、「現実逃避」、「リフレッシュやリラックスできるもの」、「気分転換」として認識しているといえる。また、本研究では、「時間」の単語が多く抽出されたことから、余暇時間をどのように理解しているのかを具体的に考察するため、時間と関連する記述を抽出した。分析結果、自分の好きなことができる時間、自由時間は、学校やアルバイトから解放され、旅行や趣味、友達と遊び、音楽、映画、ドラマ、買い物等を楽しむ時間であることがわかった。近年、日本の大学生はアルバイトで十分な自由時間がないということが調査・研究で多く指摘されている。本研究では、この日常の現実が彼らの余暇意識にも表れ、今後、大学生の余暇の充実を考える際には自由時間の確保についての検討が重要であると考えられる。この他にも余暇は疲れやストレスから解放される時間、休息时间、自己を理解し、自己成長、開発できる時間として捉える人も多かった。

一般的に、余暇は時間の概念以外にも、活動の観点から捉える場合も多く、既存の研究では若者が志向する余暇の過ごし方等に焦点が置かれている傾向が強い。

しかし、本研究を通して、時間の観点から余暇を捉えていることが明らかになったので、今後の研究では大学生活における日常と余暇時間をバランスよくするためにはどうすればいいのか、また、余暇時間の有効活用について具体的に検討する研究が必要であると考えられる。

【参考文献】

- 樋口耕一(2014)『社会調査のための計量テキスト分析 - 内容分析の継承と発展を目指して』株式会社ナカニシヤ出版、p.237
- _____ (2019)「KH Coder 3.x リファレンス・マニュアル」、pp.1-119
- 国土交通省(2018)「平成29年度国土交通省白書(概要)」
- 前田勇(1988)『余暇社会と地方自治体の役割』有限会社研文社、p.32
- 森本瑛士・大森宣暁・菅野健・長田哲平(2017)「若者の余暇活動の実態と意識—地方都市への地域定着を視野に入れて—」『土木学会論文集 D3(土木計画学)』73(5)、pp.I_537-I_547
- 内閣府(2018)「平成30年度国民生活に関する世論調査」(<https://survey.gov-online.go.jp/h30/h30-life/2-1.html>)
- NHK放送文化研究所(2018)「日本人の意識調査」(https://www.nhk.or.jp/bunken/research/yoron/20190614_1.html)
- 小木しのぶ(2015)「テキストマイニングの技術と動向」『計算機統計学』28(1)、pp.31-40
- 瀬沼克章(2002)『現代余暇論の構築』株式会社学文社、p.59
- 下平裕之(2019)「経済学史研究におけるテキストマイニングの導入 - その手法と意義を中心に」『経済学史研究』61(1)、pp.104-123
- 菌田碩哉(2015)余暇・渡辺潤編『レジャー・スタディーズ』世界思想社、p.23
- 菅野 健・大森 宣暁・長田 哲平(2018)「大学生の余暇活動と主観的幸福感」『土木学会論文集D3 (土木計画学)』74(5)(土木計画学研究・論文集第35巻)、pp.I_809-I_816
- 独立行政法人日本学生支援機構(JASSO)「平成30年度学生生活調査結果」
https://www.jasso.go.jp/about/statistics/gakusei_chosa/_icsFiles/afieldfile/2020/03/16/data18_all.pdf
- 脇森浩志(2013)「ビッグデータに対するテキストマイニング技術とその適用例」『UNISYS TECHNOLOGY REVIEW』第115号、pp.19-31
- 渡辺潤(2015)「レジャー・スタディーズの必要性と可能性」渡辺潤編、『レジャー・スタデーズ』世界思想社、p.3
- 財団法人日本レクリエーション協会編(1994)『レジャー・カウンセリング』株式会社大修館書店、p.237
- Baldwin, C. K., and Caldwell, L. L. (2003) Development of the free time motivations scale for adolescents. *Journal of Leisure Research*, 35(2), pp.129-151
- Beard, J. G., and Ragheb, M. G.(1983) Measuring leisure motivation. *Journal of Leisure Research*, 15(3), pp.219-228
- Danowski, J.A.(1993)Network Analysis of Message content, Richards Jr. W. D. and Barnett, G. A. eds., *Progress in Communication Science IV*, Norwood, NJ:Ablex, pp.197-221
- DONG, E., and ARAKAWA, M. (2015) Leisure Lifestyle and Health in Okinawa. *Journal of Tourism Sciences*, 7, pp.21-31
- Dumazedier, J.(1962) *Vers une Civilisation du Loisir ?*. Éditions du Seuil.(= 中島巖訳(1972)『余暇文明へ向かって』東京創元社 . p.334)
- Gauvin, L., and Spence, J. C. (1996). Physical activity and psychological well-being: Knowledge base, current issues, and caveats. *Nutrition Reviews*, 54(4), pp.S53-S65
- Hanai, T. (2016) How Japanese university students spend leisure time: Relationship between leisure time and life satisfaction, *Journal of Global Tourism Research*, 1(2), pp.121-126
- Hudson, S., Walker, G. J., Simpson, B. and Hinch, T. (2013) The Influence of Ethnicity and Self-Constual on Leisure Constraints. *Leisure Sciences*, 35:2, pp.145-166
- Iso-Ahola, S. E. and Ellen, W. (1984). Leisure and wellbeing: Is there connection?. *Parks and Recreation*, 19(6), pp.40-44
- Ito, E.,Walker, G., J.,Liu, H. and Mitas, O. (2017)A Cross-Cultural/National Study of Canadian, Chinese, and

- Japanese University Students' Leisure Satisfaction and Subjective Well-Being. *Leisure Sciences*, 39(2), pp.186-204
- Jackson, E. L., and Walker, G. J. (2006). A cross-cultural comparison of leisure styles and constraints experienced by Chinese and Canadian university students. Ninth World Leisure Congress Abstracts (p. 28). Hangzhou, China: World Leisure.
- Kuykendall, L., Tay, L., & Ng, V. (2015). Leisure engagement and subjective well-being: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 141, pp.364-403
- Lee, C. J., Wu, C. S. and Lin, C. T. (2012) Leisure activity and coping with stress: adolescents as case study. *Quality & Quantity*, 46, pp.979-991
- Lee, E. Y., Yi, K. J., Walker, G. J and Spence, J.C. (2017) Preferred Leisure Type, Value Orientations, and Psychological Well-Being Among East Asian Youth. *Leisure Sciences*, 39(4), pp.355-375
- Liang, J., Yamashita, T., and Brown, J. S. (2013). Leisure satisfaction and quality of life in China, Japan, and South Korea: A comparative study using AsiaBarometer 2006. *Journal of Happiness Studies*, 14, pp.753-769
- Osgood, C. E. (1959) The representational model and relevant research methods. Pool, I. D. S. ed., Trends in content analysis, Urbana: University of Illinois Press, pp.33-88
- Sato, M., Jordan, J. S. and Funk, D.C. (2014) The Role of Physically Active Leisure for Enhancing Quality of Life. *Leisure Sciences*, 36(3), pp.293-313
- Spiers, A. and Walker, G. J. (2008) The Effects of Ethnicity and Leisure Satisfaction on Happiness, Peacefulness, and Quality of Life. *Leisure Sciences*, 31(1), pp.84-99
- SUGENO, T., OHMORI, N. AND OSADA, T. (2018) LEISURE ACTIVITIES AND SUBJECTIVE WELL-BEING OF UNIVERSITY STUDENTS. *Japan Society of Civil Engineers*, 74(5), pp.I_809- I_815
- Walker, G. J. and Wang, X. (2008) A Cross-Cultural Comparison of Canadian and Mainland Chinese University Students' Leisure Motivations. *Leisure Sciences*, 30(3), pp.179-197
- Walker, G. J., Scott, D., and Stodolska, M. (Eds.) (2016) *Leisure matters: The state and future of leisure studies*. State College, PA: Venture.

논문투고일 : 2020년 07월 01일
심사개시일 : 2020년 07월 14일
1차 수정일 : 2020년 08월 13일
2차 수정일 : 2020년 08월 18일
게재확정일 : 2020년 08월 20일

〈要旨〉

日本の大学生の余暇観に関する研究

－ テキストマイニングによる分析を通して －

柳銀珠

本研究は、日本の大学生の余暇観についてテキストマイニング手法を用いて明らかにしたものである。研究目的を明らかにするため、「自分にとって余暇とは何か」について自由記述形式の質問紙調査を行い、その回答を単語頻度分析、共起ネットワークによる分析を行った。

分析結果、「時間」という単語が最も多く出現された。また、共起ネットワーク分析では、8つのグループに分類され、共起の程度が強い語は、「余暇」・「時間」・「自分」・「好き」、「気分」・「転換」、「ストレス」・「発散」等であった。最も多く出現された単語である「時間」を含む回答では、余暇を「自分が好きなことをする時間、自由時間」として捉えている人が最も多かった。この他にも「学校やアルバイトから解放された自由時間」、「疲れやストレスから解放される時間」、「休息の時間」、「自己を理解し、自己成長、自己開発のための時間」等、余暇時間を多様な意味として捉えていることが明らかになった。

A Study on Japanese University Students' Views on Leisure

－ Through Text Mining Analysis －

Ryu, Eun-Ju

This study aims to identify Japanese university students' views on leisure through text mining analysis.

For this study, data were collected using an open-ended response typed questionnaire survey asking what leisure is, and word frequency analysis and co-occurrence network analysis were conducted for data processing.

As a result, 'time' appeared the most, and eight groups were extracted from the co-occurrence network analysis. Leisure · time · oneself · like, mood · change, stress · release, etc. had a strong level of co-occurrence.

The responses regarding time, which appeared the most showed that the biggest number of the subjects recognized leisure as a time to do something that they like or as a free time. In addition, they thought leisure had diverse meanings, such as a free time from schools or part-time jobs, a free time from fatigue and stress, a break time and a time for understanding, growing and developing themselves.