

を推測してみることにする。

第2節 週休日の増加と余暇活動様式の変化

(1) 余暇活動の種類と属性

これまでもしばしば用いてきたように、我々は余暇活動を議論するとき、その属性をもって表現することが多い。そこで今後の分析を進めるために、ここで前もって余暇活動には如何なる種類があり、またそれらがどのような属性を持っているのかを列举してみよう。

余暇活動はその主たる活動内容から表3-37

表 3-37 余暇活動の種類

イ. 休養・息抜き	昼寝、テレビ、ラジオ、レコード鑑賞、ペット、散歩、キャッチボール、酒、読書
ロ. 創作活動	小説、詩、俳句、曲、絵、工芸
ハ. 稽古ごと	茶、花、踊り、料理、唄、楽器
ニ. 学習活動	研究、英会話、図書館
ホ. 観賞	映画、芝居、音楽会、美術展、博物館、スポーツ観戦
ヘ. ゲーム	パチンコ、麻雀、スマートボール、ビリヤード、ゲームセンター、囲碁、将棋、トランプ、ボーリング
ト. ギャンブル	競輪、競馬、オートレース、競艇
チ. 家族活動	ホームパーティ、外での食事、動物園、遊園地、ハイキング、潮干狩、海水浴、ヘルスセンター、ドライブ、ピクニック
リ. 旅行	花見、観光、慰安旅行、温泉、海外旅行
ス. 個人競技スポーツ	空手、柔道、剣道、卓球、バトミントン、テニス、水泳、トレーニング(センター)、陸上競技、アイススケート、ローラースケート、ゴルフ、カヌー
ル. チーム競技スポーツ	サッカー、バスケット、野球、バレーボール、ソフトボール、ラグビー、ボート

ヲ. 山岳性 海洋性 空域性	スポーツ 登山、キャンプ、狩猟、スキー、水上スキー、ヨット、モーターボート、スキダイビング、トロージング、グライダー、スカイダイビング
ワ. 転地生活	避暑、避寒、別荘生活、帰省
カ. その他	編物、洋裁和裁、写真、コレクション、トレーニング(自宅)、サウナプロ、ウインドジョッピング、フォークダンス、社交ダンス、釣り、サイクリング、乗馬

のような種類に分類される。勿論これらは一義的なものではなく、分類し難い余暇活動もある。

また余暇活動は属性によっても分類される。一般に考えられる属性を列举し、それぞれ代表的な余暇活動をしたものが表3-38である。

これらの属性のうち活動圏、時間消費、金銭

表 3-38 余暇活動の属性分類

家庭型	読書、テレビ、日曜大工
日常圏型	映画、稽古ごと、スポーツ
日帰圏型	釣り、ゴルフ、ドライブ
宿泊型	旅行、スキー
平日型	麻雀、酒
休日型	ドライブ、日曜大工
男性向き	釣り、野球
女性向き	編物、料理
老人向き	園芸、散歩
若者向き	テニス、サイクリング
家族型	ホームパーティー、遊園地
近隣グループ型	パーティ、奉仕活動
職場グループ型	麻雀、慰安旅行
「見る」	テレビ、スポーツ観戦
「する」	スポーツ、創作活動
時間消費型	旅行、ドライブ
非時間消費型	テレビ、コレクション
金銭消費型	旅行、ゴルフ
非金銭消費型	創作活動、テレビ、スポーツ
娯楽型	映画、パチンコ
レクリエート型	スポーツ、創作活動

週休2日制の影響分析

活 動 型	スポーツ, ドライブ
休 養 型	昼寝, テレビ, 読書
体 力 消 費 型	スポーツ, サイクリング
知 的 活 動 型	創作活動, 研究
自 然 接 触 型	ハイキング, 散歩
施 設 利 用 型	スポーツ, 遊園地
流 行 型	ゴルフ, テニス
熟 練 型	スポーツ, 研究

消費によって余暇活動を分類したものが図3-7である。

属性はあげればきりが無いが、我々はこのに掲げた程度の属性を念頭におき以後の議論を進めることにする。

(2) 現在の活動状況とその傾向

余暇活動には既述の如き様々な種類、属性があるが、これをもとに現在の活動状況の傾向を余暇開発センターが昭和47年に実施した「新装置基礎調査」(付表)の資料により分析してみよう。但し、この資料でとりあげている余暇活動は何らかの行動を伴うもので、ゴロ寝のような“何もしない”余暇の過ごし方は含まれていない。

図3-8は参加率(調査対象人口のうちこの1年間に実行した人の割合)の高い余暇活動、低い余暇活動を活動圏別に示したものである。

家庭型余暇活動ではこのほかレコード鑑賞など、頭を使わず静的な手軽にできるものが好まれ、趣味として行う活動の参加率は低い。従って家庭では時間をかけてじっくり一つのことに取り組むよりも、余暇時間をもっぱら休養に向けていると言える。また家庭的な活動(ホームパーティー, 料理, 室内ゲーム)などは中位である。

日常生活圏型余暇活動でも専門的な技術、体力を要する余暇活動は敬遠され、誰でも手軽にできる娯楽型の活動が好まれている。特に施設利用の可否による影響が大きく、スポーツの参加率は一般に小さい。

日帰圏型余暇活動では近年新しく登場したレ

ジャー(乗馬, 水上スキー, ヨットなど)もあり多彩になってきているが、このような金がかかり、個人活動的なレジャーはまだ広範な層への普及には至っていない。一般に家族行動型の余暇活動への参加率が高く、行楽地を利用している。休日に混雑する行楽地でも、多くの人々が回数は少ないが年に一度は行く慣習があるようである。

宿泊型余暇活動では費用の多少による影響が大きい。短期間の旅行程度の活動への参加率は高いが、金銭多消費型の海外旅行、別荘生活などは低い。日帰圏型、宿泊型ともなると、参加率は高くとも参加回数は少ない。

次に現在の余暇活動状況を属性と照らし合わせ、数量化理論によって今少し計量的に分析してみよう。

分析には数量化Ⅱ類を用いる。一つの余暇活動を1サンプルとし、これらの参加率の大小を外的基準として2分類し、説明要因は余暇活動の属性である。しかし属性は多数あり、100余りのサンプル数では多くを使用することはできないので、次にあげる8つの属性を説明要因のアイテムとして選んだが、これでもまだアイテム数が過多である点是否めない。

i) 活動圏

家庭型, 日常圏型, 日帰圏型, 宿泊型と自宅からの距離によってカテゴリーに分類

ii) 費用

金銭消費型の活動, 非金銭消費型の活動に、人回当り1,000円を境に2分類

iii) 知的要素

頭脳思考を伴う活動及び芸術性のあるものの観賞を知的活動とし、その他の活動と分類

iv) 自然

自然環境に接する、或いは利用するものと、その他の活動とを分類

v) 参加形態

「見るレジャー」、「するレジャー」と呼ばれるように、受動的な活動と能動的な活動とを分類

vi) 施設

公共, 民間の余暇施設を利用する活動と、利

図3-7 活動圏別に見た余暇活動の

T ↑ 時間消費	家 庭 型		型	
	創作(小説) 創作(俳句) 絵 作曲 読書 研究 園芸 (T ₂ M ₁)	洋裁 写真 料理 模型 ホームパーティ 日曜大工 機械組立 (T ₂ M ₂)		
T ↑ 時間消費	編物 ししゅう ペット(獣) ペット(魚) ペット(鳥) 新聞 テレビ ラジオ 囲碁 (T ₁ M ₁)	将棋 トランプ 室内ゲーム トレーニング(美容) トレーニング(機械) (T ₁ M ₁)	レコード コレクション (T ₁ M ₂)	
	→ 金銭消費 M			
T ↑ 時間消費	日 常 型		型	
	図書館 空手, 合気道 柔道 剣道 サッカー バスケット 野球 バレー 卓球 バドミントン (T ₂ M ₁)	テニス ラグビー レスリング フェンシング 陸上競技 (T ₂ M ₁)	酒 麻雀 映画(洋画) 映画(邦画) パチンコ 外での食事 ボクシング ボート(エイト, フォア) ウィンドショッピング アイスホッケー (T ₂ M ₂)	
T ↑ 時間消費	ゲームセンター ソフトボール 水泳 キャッチボール フォークダンス スカッシュ ローラスケート 散歩 (T ₁ M ₁)		稽古(清元) 稽古(洋楽器) 稽古(和 〃) 稽古(ダンス) スマートボール ビリヤード ルーレット トレーニング アイススケート 社交ダンス (T ₁ M ₂)	稽古(花) 稽古(料理) ボウリング アーチェリー サウナ トルコ 稽古(茶) (T ₁ M ₂)
	→ 金銭消費 M			

(注) 余暇開発センター「新装置基礎調査」に掲げる余暇活動をもとに分類した。

時間消費及び金銭消費による分類

時間消費 ↑ T

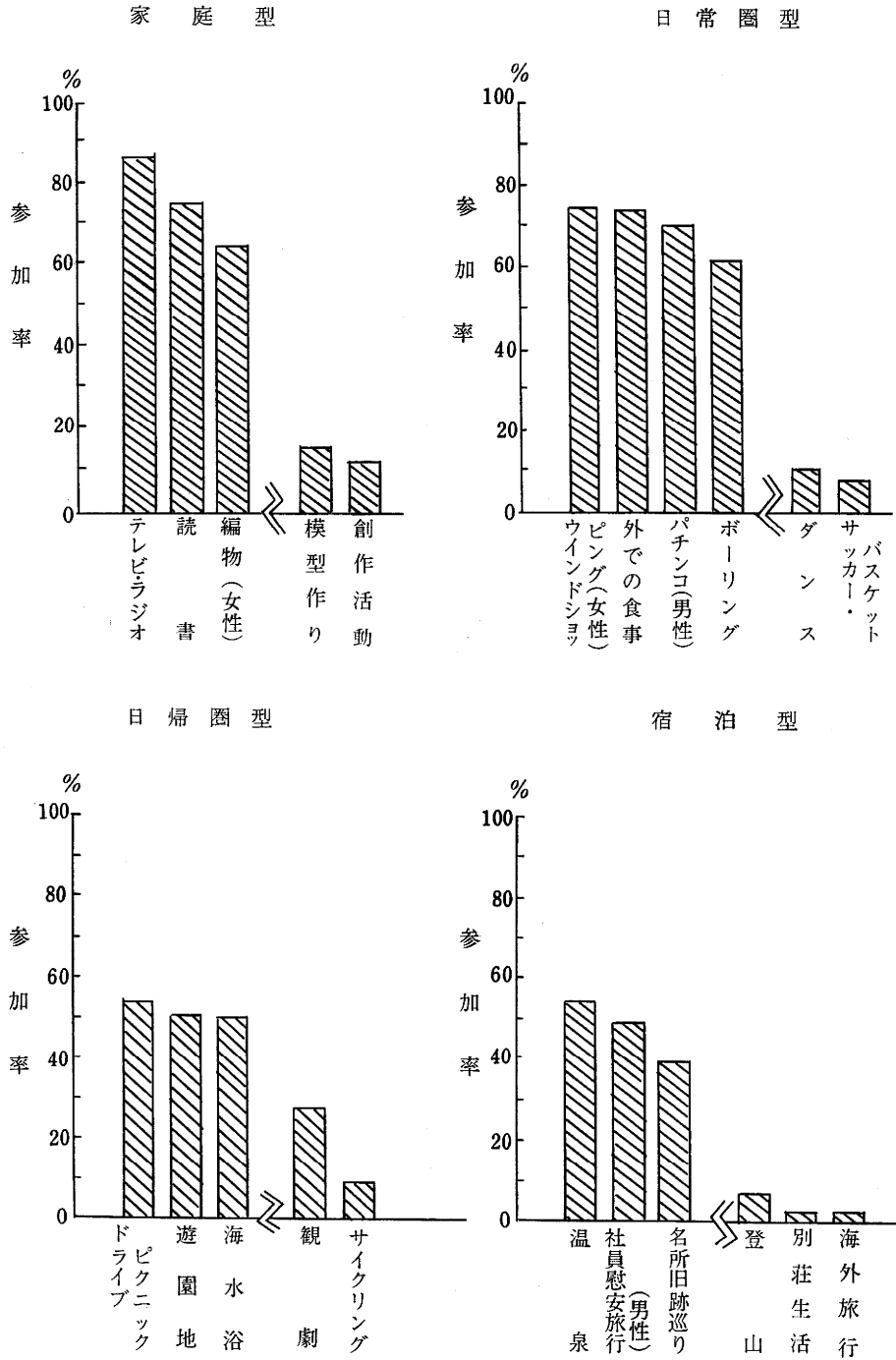
金錢消費 M

時間消費 ↑ T

金錢消費 M

図3-8 活動圏別現在の活動状況

—参加率の高いもの、低いもの—



(出所) 余暇開発センター「新装置基礎調査」

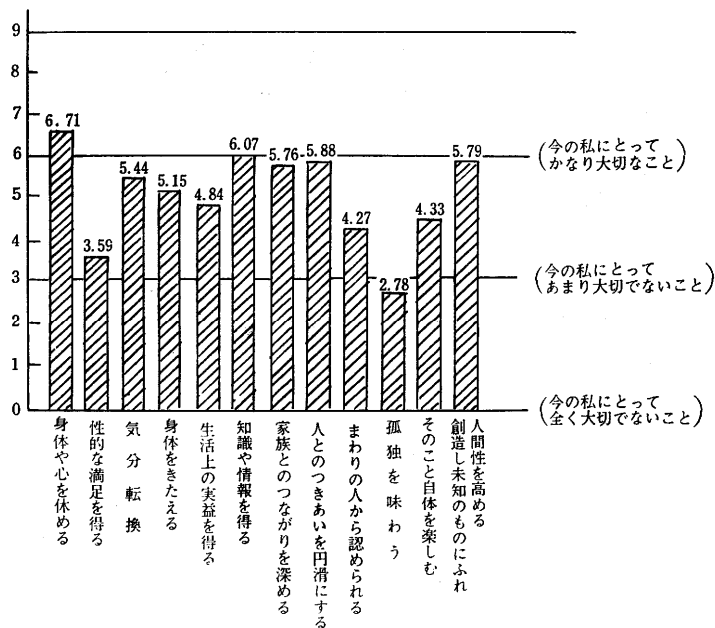
週休2日制の影響分析

表 3-39 現在の余暇活動（男性） 外的基準：参加率の大小

アイテム	カテゴリー	スコア	レンジ	偏相関	サンプル数
活動圏	家庭型	71.5	139.3	0.238	30
	日常圏型	7.3			48
	日帰圏型	-67.7			32
	宿泊型	-19.4			17
費用	多少	-23.8	39.7	0.118	51
		15.9			76
知的要素	知的活動 非知的活動	37.1	49.6	0.133	32
		-12.5			95
自然	接する 接しない	85.2	115.1	0.274	33
		-29.9			94
参加形態	「する」 「見る」	-15.3	78.0	0.175	102
		62.6			25
施設	要 不要	-9.2	25.4	0.065	81
		16.2			46
活動内容	娯楽型 レクリエーション型	124.4	156.4	0.352	26
		-32.0			101
活動単位	グループ 単独	54.0	90.3	0.259	51
		-36.3			76

$\eta = 0.52$

図 3-9 余暇目的の重要度（総合）



（出所）国民生活センター「余暇満足調査」（47年3月）

表 3-40 現在の余暇活動（女性）

外的基準：参加率の大小

アイテム	カテゴリー	スコア	レンジ	偏相間	サンプル数
活動圏	家庭型 日常圏型 日帰圏型 宿泊型	117.6	179.2	0.287	30
		-25.3			48
		-61.6			32
		-20.1			17
費用	多少	-30.4	50.8	0.145	51
		20.4			76
知的要素	知的活動 非知的活動	-2.5	3.3	0.008	32
		0.8			95
自然	接する 接しない	52.5	70.9	0.171	33
		-18.4			94
参加形態	「する」 「見る」	-19.7	99.9	0.217	102
		80.2			25
施設	不要 要	5.4	14.9	0.033	81
		-9.5			46
活動内容	娯楽型 レクリエーション型	68.9	86.6	0.193	26
		-17.7			101
活動単位	グループ 単独	22.7	37.9	0.106	51
		-15.2			76

$$\eta = 0.48$$

用しない活動とを分類

vii) 活動内容

娯楽型の活動、レクリエーション型の活動とを分類

viii) 活動単位

知人、家族と共に行動する活動と、単独で行う活動とを分類

これらを入力として参加率がどのような要因によって説明されるかを観察する。余暇活動には男性向き、女性向きのものがあり、異なった活動を示すと思われるので、性別に分けて分析した結果が表3-39と表3-40である。

男性の場合には「活動圏」、「自然」、「活動内容」の説明力が大きく、家庭型、自然に接する型、娯楽型の余暇活動が好まれている。また、「活動単位」についても、男性は職場での交友関係もあり、一緒に行動する機会が多い傾向にある。

女性の場合には「活動圏」の説明力が特に大

きく、続いて「参加形態」である。女性は余暇活動に対しても家庭に引きこもりがちで、活動も受動的なところが見られる。

男女共「費用」では非金銭消費型活動への傾向が見られるものの、説明力は小さい。

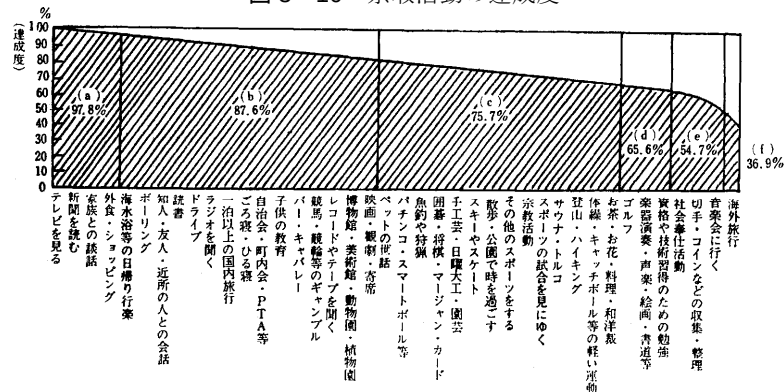
このように現在では「カネ」の影響は少なく、家庭型、娯楽型、見るレジャーによって過ごしていると言える。

一般に我国の余暇活動は欧米に比べ活動範囲が狭く、家庭で過ごすことが多く、現状では休養を主体として手近なところで間に合わせていると言える。活動型の余暇活動でも積極的に能力開発に取り組むより、刹那的な娯楽型の活動が多い。

図3-9は意識調査によって人々が考えている余暇目的の重要度を示したものである。現在の活動は、最も重要度の大きい“身体や心を休める”，新聞・テレビ・雑誌などによって“知識や情報を得る”という2点を満足させる方向に

週休2日制の影響分析

図 3-10 余暇活動の達成度



(出所) 経済企画庁「国民生活白書」(47年8月)

(注) 図中の比率は各グループの余暇活動を行うことのできる人の合計を、「主要である」とした合計で除し100をかけたものである。

あり、これらに次ぐ“人とのつきあい”、“創造力の養成”には至っていない段階であろう。

また図3-10でもわかるように欲求の達成度は活動の種類によりかなり異なっているが、この達成度は現在の参加率とよく傾向が似ている。すなわち、参加率の低い活動に対しても欲求がないのではなく、欲求があり実行したくても、そのための条件がそろっていないからであると言えよう。

このような状況で週休2日制が実施され、「時間」という制約が大幅に緩和されたら、余暇活動に対する欲求はどう変化し、その欲求は実現されるであろうか。この点を更に分析してみよう。

(3) 週休2日制になったときの希望

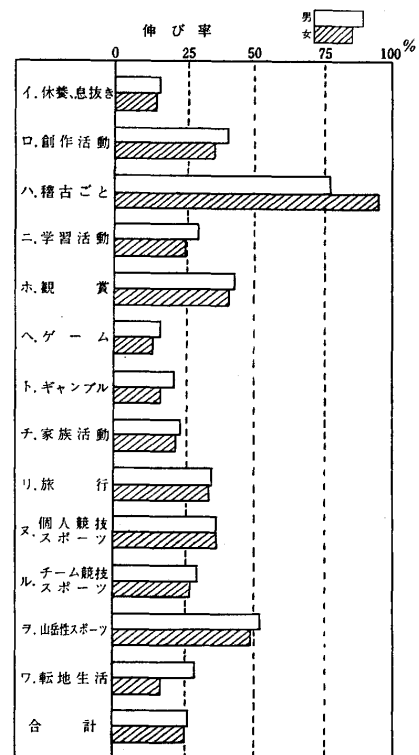
休日量が増えれば余暇活動への関心は強くなる。ここでは、休日が増したときの余暇活動に対する意識の変化を分析し、「時間」という要素の弾性を観察してみよう。

先の調査では、“週休2日制になったとき、新しく或いはもっとしたい”と回答した人の数で希望を集計している。そこで、ここでは希望の量を表わす指標として

(新しく或いはもっとしたい人の数) / (現在している人の数)

を各余暇活動について求め、これを伸び率とし

図 3-11 週休が 2 日になった場合の活動種類別伸び率



(注) 余暇開発センター「新装置基礎調査」により作成した。

よう。正確な意味での伸び率ではないが、本研究では希望のおおよその傾向を捉えることが目的であるので、この伸び率を希望度を表わす指

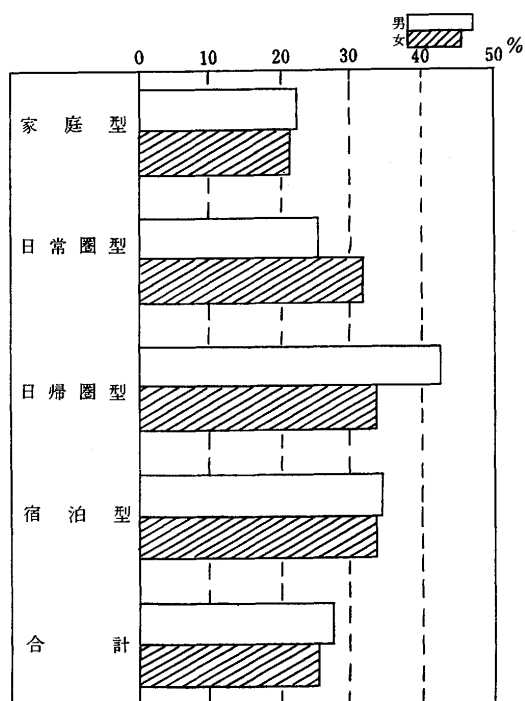
標とする。またこの尺度で測った場合には、現在極く一部の人々しか実行していない余暇活動は除くことにする。除かれたもの以外で比較的一般性のある103種の余暇活動の平均伸び率は約25%である。

図3-11は余暇活動の種類別に伸び率を比較したものである。

図から明らかなように稽古ごと、創作活動、スポーツなどの伸び率が大きい。稽古ごと、創作活動は素養の必要な活動であり創作活動、スポーツは消費時間に比して金銭消費が少ない活動である。逆に伸び率の小さいのは休養、息抜き、ゲーム、ギャンブルという現在参加率の高い活動及び金銭消費型の活動である。

伸び率を活動圏別に示したのが図3-12で、日帰圏型の活動が最も大きい。

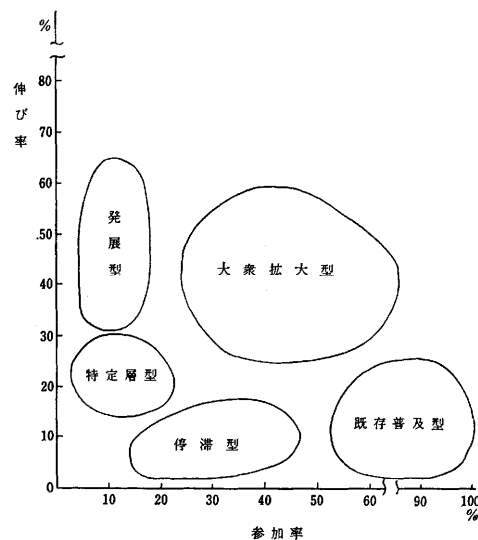
図3-12 週休が2日になった場合の活動圏別伸び率



(注) 余暇開発センター「新装置基礎調査」により作成した。

スポーツ、知的活動は単に金銭、時間の消耗に終わらず、むしろ自己の能力の開発になり、時間をかけてこれに取り組もうとする姿勢が見

図3-13 現在参加率と将来伸び率による余暇活動の普及のタイプ



(注) 余暇開発センター「新装置基礎調査」により作成した。図3-14(1)~(4)も同様である。

られる。

しかし同じ伸び率でも現在参加率が高いものと低いものでは様相が異なるであろう。図3-13は参加率と伸び率を軸にとって、各余暇活動を図上にプロットしようとするものである。各余暇活動はその位置によって図に示されたような解釈がなされよう。大まかに右上の部分は発展型、左下の部分は停滞型の余暇活動ということができよう。週休2日制になった場合の希望をプロットしたものが図3-14 ((1)~(4))である。

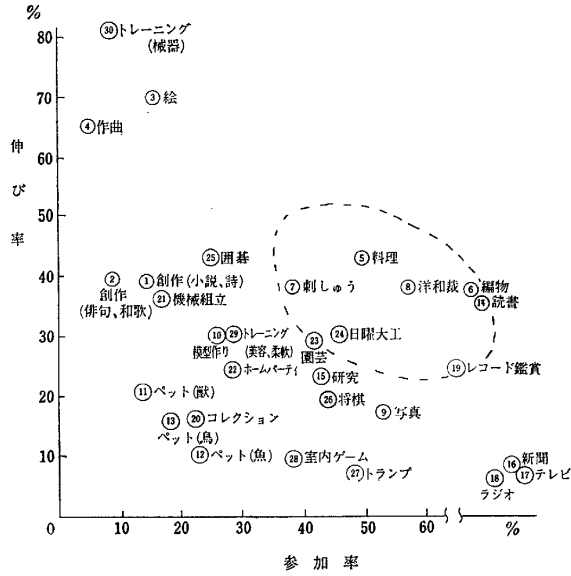
ここで再び数量化理論によっても分析してみよう。希望が多い活動と少ない活動で外的基準を分類し、アイテムは(2)と同様である。

表3-41、表3-42はその結果である。男性女性共に「活動圏」、「知的要素」、「活動内容」が説明するウェイトが大きく、日帰圏型、宿泊型の活動、知的な活動、レクリエーション型の活動へと希望が集まっている。これらは表3-39、

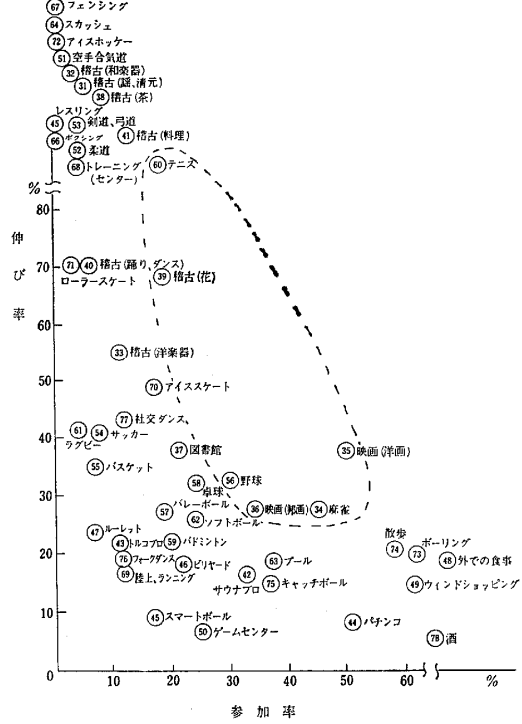
週休2日制の影響分析

図 3-14 余暇活動の現在参加率と週休 2 日制になった場合の希望伸び率

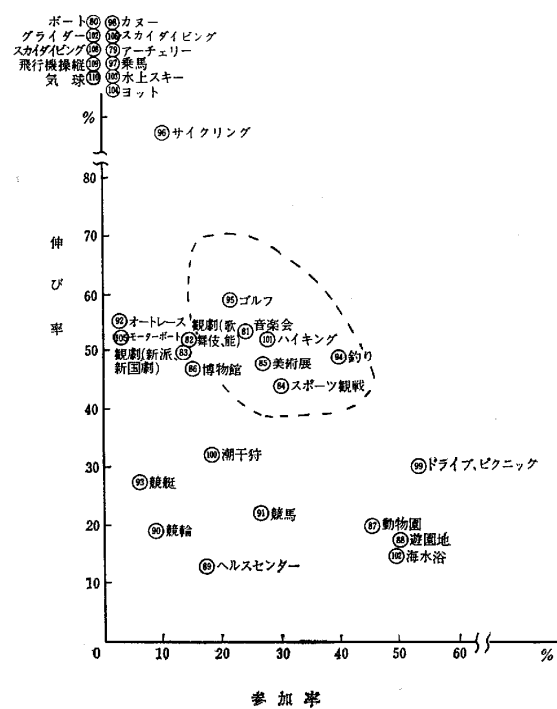
(1) 家庭型



(2) 日常圏型



(3) 日帰圏型



(4) 宿泊型

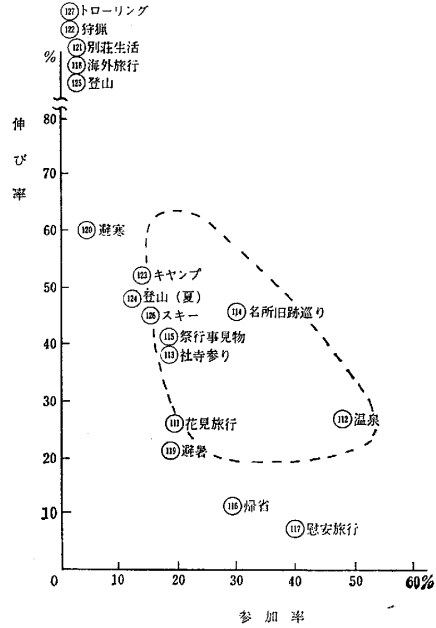


表 3-41 週休が 2 日になった場合（男性）

外的基準：伸び率の大小

アイテム	カテゴリー	スコア	レンジ	偏相関	サンプル数
活動圏	家庭型	-94.7	181.6	0.237	30
	日常圏	-1.9			38
	日帰圏	86.9			20
	宿泊型	78.3			15
費用	多 少	-2.9	46	0.011	38
		1.7			65
知的要素	知的活動	101.0	144.5	0.313	31
	非知的活動	-43.5			72
自然	接する	-35.4	46.2	0.087	24
	接しない	10.8			79
参加形態	「する」	20.0	89.4	0.169	80
	「見る」	-69.4			23
施設	要	11.0	25.2	0.051	58
	不要	-14.2			45
活動内容	娯楽型	-105.8	136.2	0.263	23
	レクリエーション型	30.4			80
活動単位	グループ	-44.3	72.5	0.167	40
	単独	28.2			63

$$\eta = 0.48$$

表3-40と対比するとよくわかるように、現在参加率の低いタイプの余暇活動である。更に「見るレジャー」から「するレジャー」への移行、

グループの活動から個人の活動へという傾向も見られる。

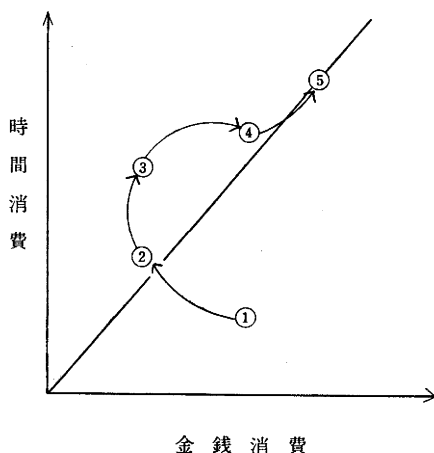
このように希望としては、稽古ごとを除いてはヨーロッパ型の時間消費型の余暇活動の伸び率が大きい。家庭型では創作活動、日常生活圏型ではスポーツ、日帰圏型では釣り、ハイキングなどで代表される。

図3-15の日経広告研究所松田氏の理論に当てはめれば、(2)から(3)への移行の傾向がはっきりしている。

(4) 余暇時間の増加と所得の増加の比較

表3-43は余暇を活用するのに何が不足しているかを尋ねた調査結果である。「カネ」が不足していると回答した人は「ヒマ」よりもかなり多く、「カネ」は余暇を十分に楽しむためには重要な要素であると考えられている。そこでここでは余暇開発センターの調査結果をもとに、「カネ」に対する弾性を求めてみよう。

図 3-15 社会の発展段階と余暇活動



(出所) 日本経済新聞社「人間とレジャー(1)」

週休2日制の影響分析

表 3-42 週休が 2 日になった場合（女性）

外的基準：伸び率の大小

アイテム	カテゴリー	スコア	レンジ	偏相関	サンプル数
活動圏	家庭型	-129.6	221.4	0.298	30
	日常圏型	22.4			38
	帰宅圏型	83.1			20
	宿泊型	91.8			15
費用	多少	-25.7	40.7	0.101	38
		15.0			65
知的要素	知的活動	72.3	103.5	0.236	31
	非知的活動	-31.1			72
自然	接する	-5.3	7.0	0.014	24
	接しない	1.6			79
参加形態	「する」	3.1	13.7	0.028	80
	「見る」	-10.6			23
施設	不要	22.6	51.7	0.102	58
	必要	-29.1			45
活動内容	娯楽型	-119.2	153.7	0.305	23
	レクリエーション型	34.3			80
活動単位	グループ	-41.3	67.6	0.162	40
	単独	26.2			63

$$\eta = 0.52$$

表 3-43 余暇活用に不足している要素

(単位：人，%)

世帯収入	回答者数	お金	ヒマ	本人の心構え	一概にいけない	わからない
全体	2,490	41.6	21.0	14.3	15.0	8.1
50 万円未満	93	62.4	8.6	7.5	9.7	11.8
50 万円以上	181	55.8	17.1	6.6	12.2	8.3
70 万円 "	482	49.6	16.0	11.6	14.7	8.1
100 万円 "	755	44.8	20.5	14.0	15.2	5.4
150 万円 "	426	31.0	29.1	16.9	16.7	6.3
200 万円 "	161	31.1	30.4	21.7	10.6	6.2
300 万円 "	72	18.1	41.7	20.8	16.7	2.8
不明	320	32.5	15.3	16.9	17.5	17.8

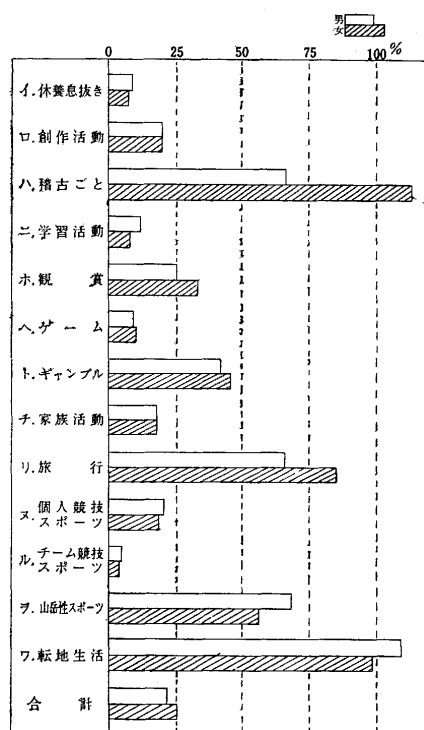
(出所) 総理府「余暇に関する世論調査」(47年3月)

同調査では、“実質収入が現在の2倍になったとき新しく或いはもっとしたい”と回答した人の割合を集計している。実質的に収入が現在の2倍になることは近い将来に対しては極端な仮定をした質問かもしれないが、本研究ではこ

れを収入の増加に対する弾性として扱うことにする。

図3-16は余暇活動の種類別に希望を表わす伸び率を示したものである。種類によって較差が非常に大きい、全体としての伸び率は約25

図3-16 収入が2倍になった場合の活動種類別伸び率



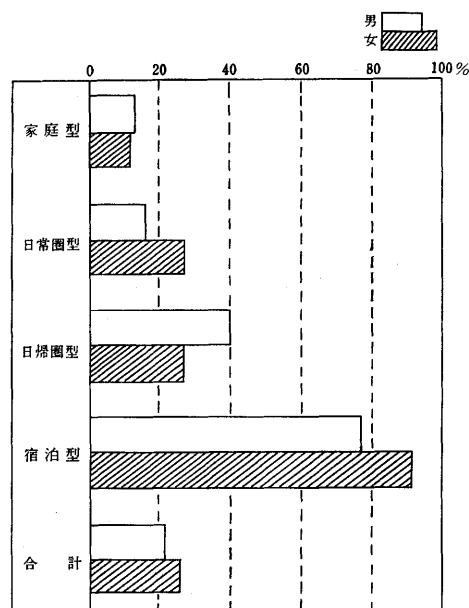
(注) 余暇開発センター「新装置基礎調査」により作成した。

%と、週休2日制になった場合とほとんど同じである。希望が多いのは旅行など金銭消費型の活動で、「カネ」の条件さえ満たされればこれらの活動を実行したいと考えていることがわかる。図3-11の週休2日制の場合と比べて、創作活動、スポーツなど非金銭消費型の余暇活動への希望は少ない。

活動圏別に伸び率を示したのが図3-17で、宿泊型の活動への希望が非常に大きくなっており、逆に日帰圏以内の行動圏の余暇活動については週休2日制の場合よりも希望が小さくなっている。すなわち、宿泊型の活動に対しては「カネ」の要素が強く、1日行動圏の活動では「ヒマ」の要素が強く影響を与えていることがわかる。

更に、数量化Ⅱ類によって分析した結果が表3-44、表3-45である。外的基準は伸び率の大小である。

図3-17 収入が2倍になったときの活動圏別伸び率



(注) 余暇開発センター「新装置基礎調査」により作成した。

収入が増加した場合にはより外へ活動圏を広げ、時間、金銭多消費型の宿泊型の活動を希望する傾向が現われている。そのほか週休2日制の場合に比較して、「見るレジャー」に指向し、レクリエーション型活動のウエイトが小さくなっている。

従って、収入増加の場合には現在の余暇活動状況の一部を時間、金銭消費型に延長した傾向が見られ、図3-15では(2)と(5)に分離していく形になろう。要求の大きい「カネ」よりも、小さい「ヒマ」の増加の方がより建設的な姿を指向していると言えよう。「カネ」の増加はレジャー産業の歓迎する余暇活動形態になるが、「ヒマ」の増加はレジャー産業が期待する方向へは向かわないと判断できる。

(5) 週休1日制の人の余暇活動と週休2日制の人の余暇活動との比較

(3)で見たように、週休2日制を想定した場

週休2日制の影響分析

表 3-44 収入が2倍になった場合（男性）

外的基準：伸び率の大小

アイテム	カテゴリー	スコア	レンジ	偏相関	サンプル数
活動圏	家庭圏 常泊	型型型型	90.9	0.108	30
		型型型型			38
		型型型型			20
		型型型型			15
費用	多少	79.5 -46.5	126.0	0.295	38 65
知的要素	知的活動 非知的活動	-6.7 2.9	9.5	0.022	31 72
自然	接しな	57.1 -17.4	74.5	0.155	24 79
参加形態	「する」 「見る」	-6.8 23.5	30.3	0.063	80 23
施設	不要 不要	-9.7 12.6	22.3	0.044	58 45
活動内容	娯楽型 レクリエーション型	-17.9 5.2	23.1	0.049	23 80
活動単位	グループ 単独	-56.0 35.6	91.6	0.220	40 63

$$\eta = 0.52$$

表 3-45 収入が2倍になった場合（女性）

外的基準：伸び率の大小

アイテム	カテゴリー	スコア	レンジ	偏相関	サンプル数
活動圏	家庭圏 常泊	型型型型	162.6	0.274	30
		型型型型			38
		型型型型			20
		型型型型			15
費用	多少	109.0 -63.7	172.7	0.434	38 65
知的要素	知的活動 非知的活動	3.5 -1.5	5.0	0.012	31 72
自然	接しな	34.8 -10.6	45.4	0.104	24 79
参加形態	「する」 「見る」	-9.6 33.2	42.8	0.091	80 23
施設	不要 不要	-15.4 19.9	35.3	0.075	58 45
活動内容	娯楽型 レクリエーション型	-6.8 2.0	8.8	0.019	23 80
活動単位	グループ 単独	-47.0 29.8	76.8	0.195	40 63

$$\eta = 0.61$$

合、人々は余暇利用に対してかなりの欲求を潜在的に持っている。しかし当然のことながらこれらの希望が実現するには様々な障害がある。そこで希望と実現とのギャップを探る意味で、現在週休1日制の人と、週休2日制（隔週等も含む）を享受している人とで、実際の余暇活動状況を比べてみよう。

「新装置基礎調査」の調査が行われたのは昭和47年で、週休2日制が労働者の3割ほどに普及した頃である。

(2)でも用いた現在の余暇活動状況を、サンプルは少ないが週休1日制の人645名、週休2日制の人138名とで比較してみよう。

休日型の余暇活動について集計してみると参加率では

$$(\text{週休2日制}) / (\text{週休1日制}) = 1.06$$

一人当たり参加回数で

$$(\text{週休2日制}) / (\text{週休1日制}) = 1.00$$

となる。1.00となることは実際にはありえず、週休2日制の人のサンプルが少ないことによるものであろうが、週休2日制の人の余暇活動量が1日制の人とそれほど変わっていないことは言えよう。

次に余暇活動の種類別に相対比較を行ってみよう。図3-18は両者の参加率の比を示したものであるが、値が0.9~1.1のものはほとんど有意な差がないものと解釈してよかろう。週休2日制の人が実行している割合が大きいのはスポーツで顕著である。

週休2日制の人の方が参加率が大きい活動と小さい活動に分け、これを外的基準として数量化II類によって分析した結果が表3-46であ

表 3-46 現在 { 週休1日制
週休2日制 } の 人 の 余 暇 活 動

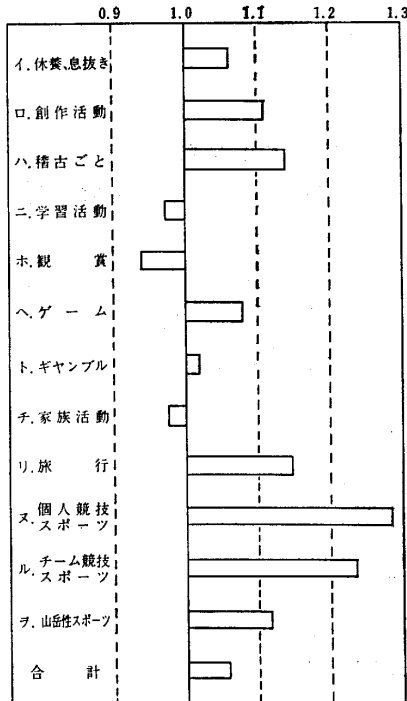
参加率

外的基準： { 2日制>1日制
2日制<1日制

アイテム	カ テ ゴ リ ー	ス コ ア	レ ン ジ	偏 相 関	サ ン プ ル 数
活 動 圏	家 庭 型 日 常 型 日 帰 泊 圏 型 宿 泊 圏 型	-33.4 64.8 -45.3 -37.1	110.2	0.191	30 38 20 15
費 用	多 少	30.7 -18.0	48.7	0.111	38 65
知的要素	知 的 活 動 非 知 的 活 動	-6.9 3.0	9.9	0.021	31 72
自 然	接 する 接 し な い	12.7 -3.9	16.5	0.028	24 79
参加形態	「す る」 「見 る」	2.9 -10.0	12.9	0.022	80 23
施 設	要 不 要	18.2 -23.4	41.6	0.086	58 45
活動内容	娛 楽 型 レ ク リ エ ー シ ョ ン 型	-130.2 37.4	167.6	0.302	23 80
活動単位	グ ル ー プ 単 独	6.7 -4.3	11.0	0.024	40 63

$$\eta = 0.44$$

図3-18 現在の週休2日制の人の参加率
週休1日制の人の参加率の値



(注) 余暇開発センター「新装置基礎調査」により作成した。

る。週休2日制の人が多く実行している活動は日常生活圏型、レクリエーション型の活動であり、また金銭消費型の傾向も現われている。

以上より、現在、週休2日制の人の総活動量は週休1日制の人とほとんど変わらず、意識しているほどに現実には変化がないものの、余暇活動の種類別活動状況では相対的に希望と合致した余暇活動を行っている傾向が見られる。

我国で週休2日制が導入され始めてまだ日が浅い。現在は過渡期であり、労働省の従業者30人以上の企業に対する調査では45年に労働者数にして18%、46年24%、47年36%、48年55%と年々増加している。このために、人々は週休2日制になったものの増えた余暇時間をどう活用してよいかまだ模索の状態にあるとも言える。今後我国でも週休2日制が一般に広く普及し、完全週休2日制に近づくにつれて休日の増加が大衆化すれば、新たな方向を見い出していくであろう。

第4章 休日パターンの変化が余暇施設および交通施設利用に及ぼす影響

第1節 公共施設利用に対する影響分析のアプローチ

すでに、我々の周辺では不完全ながら昭和48年で、約55%の労働者（従業者30人以上の規模）が週休2日制を享受しており、所得の増大とモビリティの発達も加わって余暇活動が爆発的な増大となって現われ、また、同時に分化、専門化、機械化する社会機構の中で、その活動形態は多様化の傾向を示している。しかも、人々の欲求を満たすために種々の施設が整備されてきているにもかかわらず、施設利用の混雑は少しも解消されそうにない。土曜、日曜、お盆、年末における行楽地、輸送機関、レジャー施設は大混雑の様相を呈しており、施設の需要と供給のアンバランスは利用料金を押上げる一方である。先にみてきたように週休2日制の完全普及はこれらの傾向を更に助長すると考えられる。その上、週休2日制の普及は、余暇施設の混雑のみでなく、それに伴う労働日の高密度化により、通勤交通をはじめとする、平日での公共施設利用の混雑を増加させる可能性をもつ。従って、休日の増加は当然我々の生活をより豊かなものにすることを目指すにもかかわらず、このままの状態で我々の生活に週休2日制が広く導入された場合、施設利用の混雑は混雑の度を加え、我々の欲求を十分に満足しえず、ひいては社会不満を助長するという逆効果も生じるかも知れない。

我々がより文化的かつ快適で、より健全かつ安全な生活を営んで行くためには、休日の増加を図ると同時に、それに伴う行動欲求に応える施設、または組織を十分に整備し、国民の利用に供することが必要である。