日本における若者のレジャー、レクリエーション、観光の関係に対する意識

柳銀珠*
ryu.eunju@meio-u.ac.jp

<目次>

1. はじめに
2. 研究方法
3. レジャー、レクリエーション、観光の関係に関する議論
4. 分析結果
4.1 レジャーに関する単語頻度分析
4.2 レクリエーションに関する単語頻度分析
4.3 観光に関する単語頻度分析
5. おわりに

主題語: レジャー(leisure)、レクリエーション(recreation)、観光(tourism)、関係(relation)、意識(Awareness)

1. はじめに

観光学には観光と類似する様々な関連用語が登場する。例えば、「遊び」、「旅」、「レジャー」、「レクリエーション」、「娯楽」等である。とくに、レジャーとレクリエーションは観光の類似概念としてよく議論されている。観光の定義の多くは、観光が余暇活動およびレクリエーションの一部であると説明されている。

これら3つの用語は相互に関連しているものの、明確に区分することは容易ではない。また、統一的な概念定義がなく、余暇学や観光学、レクリエーション分野等、それぞれの学問領域によって様々な意味が存在し、国や時代、人々の価値観等によって意味が変わる場合もある。

3つの概念の共通点としては、生活必需時間と社会生活時間を除いた自由時間に行われる活動であること、自発的に行う自由活動であること、営利を目的としないこと、すべての人がレジャー、レクリエーション、観光をする権利を持っていること等が挙げられる。

一方で、3つの概念の相違点に関しては、それほど十分に考察されているとは言い難い。

* 公立大学法人名桜大学　国際学群観光産業専攻 准教授

相違点に関する議論は行われているものの(例えば、Mieczkowski, 1981;Mathieson and Wall, 1982; Colton, 1987; Tribe *et al,* 2000)、明確な違いがなく、曖昧な説明で議論が終わってしまうこともある。

人々がレジャーやレクリエーションをどのような意味で捉え、どのような意識で使用しているのかを検討することは重要である(中村、2003)にも関わらず、これまで十分に考察されていない。また、レジャー、レクリエーションと観光の関係を明らかにすることは観光研究においても重要である。現在、日本では労働時間の短縮による余暇時間が益々増加していく可能性があり、自由時間をどのように過ごすのかが重要な課題となっている。また、レジャーとレクリエーションは文化もしくは社会的承認を得た言葉として、遊びの活動やその方法だけではなく、背後にある“生き方”の問題を含めて我々に働きかけている。

しかし、現在までは部分的もしくは便宜的説明に止まっている(小田切、1975)。これはレジャー、レクリエーションに含まれる観光も同様に言えることである。人々が観光活動をすることによって、生き方や価値観が変化する場合もあるからである。今後、人々が自分のレジャー、レクリエーション、観光に対する意識を明確に持ち、活動することは重要であり、これを実現させるためには、人々の意識から3つの概念の関係を明らかにする必要がある。

以上を踏まえて、本研究ではレジャー、レクリエーション、観光が人々の中でどのように捉えられているのか、また、その関係を明らかにすることを目的とする。

2. 研究方法

本研究の目的を達成するため、まず、先行研究におけるレジャー、レクリエーション、観光の関係について検討する。また、これら3つの用語が人々にどのように捉えられているのかを分析する。分析対象は、3つの用語に関してある程度の知識を持ち、余暇教育を受けたことがある若者、とくに大学生に限定する。本研究では3つの用語について基礎的な知識を習得できるM大学国際学群観光産業専攻の開講科目「レジャー・レクリエーション論」の受講者47名を対象とし、2016年1月18日に授業時間内に調査を実施した。彼らは、レジャー、レクリエーション、観光の用語を連想させることが容易ではなかったので、本研究では「マップ(Map)」を作って関連性のあるキーワードを書いていく方法を使用した。マップは、

「ブレーン・ストーミング」のプロセスの一部であり、概念を連鎖的に思い起こし、それを文字通り地図のように紙に書き表すものである(佐渡島・吉野、2008)。マップについては、客観的な結果を得るため4~5人グループでやり取りをしながら作るように依頼した。グループでマップを作ることによって、一人では気付かなかったことに気づくことができ、不明瞭な単語で線を引いた場合、議論を通して修正が可能となる。このような利点があり、一般的に他者と対話しながら、マップを作る場合が多い。マップの作り方は佐渡島・吉野(2008)の手順を参考にした。手順は、まず、紙の中心に○を3つ書いて、その中にレジャー、レクリエーション、観光の単語を書き入れる。次に、言葉が書いてある○から線を引きながら次々と連想させる単語を書き出していく。この方法を採択した理由として、人々の多様な発想を導き出すことができること、3つの共通点や相違点を容易に把握できることがあげられる。

上記の手順に従って作ったマップの結果をもとに、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、コンピューターによってデータの中から自動的に言葉を取り出し(樋口、2014)、質的データを計量的に分析することができる。本研究では、どのような単語が最も多く出現したのかを把握するため、単語頻度分析を行った。単語頻度分析は、計量テキスト分析用フリーソフト「KH Coder」を利用した。単語頻度分析の抽出語リストの形式は「頻出150語」、記入する数値は、出現回数に設定した。頻出150語の中で複合語がある場合には一つの単語として出現されるように「強制抽出」を行った。本研究では、これらの手法に基づいてレジャー、レクリエーション、観光の関係について考察する。

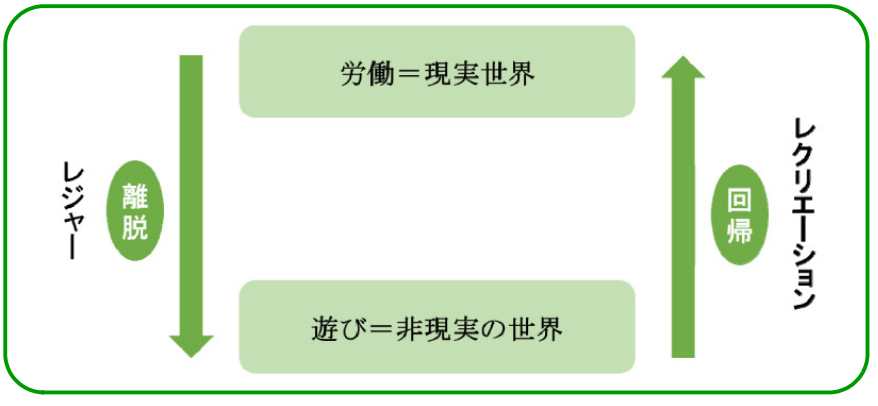
3. レジャー、レクリエーション、観光の関係に関する議論

レジャーは、一般的にレクリエーションと観光を含む概念であり、レクリエーションの中に観光とその他のレクリエーションが含まれていると説明されている。この説明は、1969年観光政策審議会の答申による定義でも言及されている。答申では、「レジャーの中にレクリエーションとそうでないものがある」と定義され、観光は「レクリエーションと同一の行為としつつ、レクリエーションの一部であり、両者の違いは日常生活圏を離れるかどうかにある」としている(溝尾、2009)。このように、観光はレクリエーションの一部として位置づけられているが、活動の相違から観光とレクリエーションを並列になる概念として

捉え、観光･レクリエーションとすべきであるという見解もある(日本交通公社、1974)。これらの説明によると、レジャーが最も広い概念として使われていること、レクリエーションと観光を包括する概念であることがわかる。また、レジャーとレクリエーションは、日常生活圏の内外で行われているもの、観光は非日常生活圏で行われる活動であると理解することができる。

一方、以上の説明以外にもレジャー、レクリエーションの関係について考察したものもある。まず、レクリエーションは、レジャーより堅実で健康的なイメージがあり、これは企業が従業員の福利厚生施策として実施するのは「職場レクリエーション」であって、「職場レジャー」ではないことからもわかる(薗田、1983)。

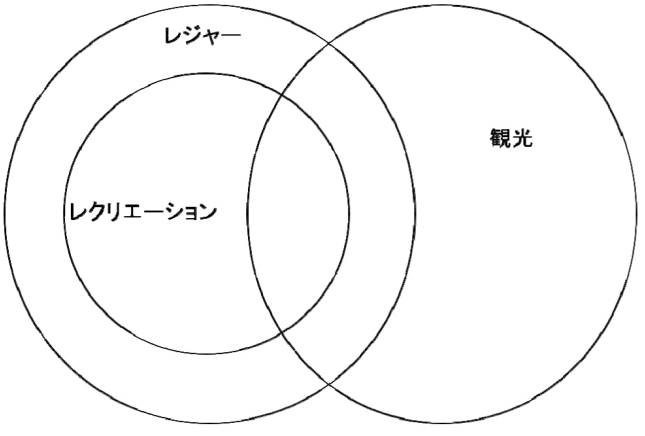
一方、レジャーとレクリエーショを対立関係にあるものとして捉えるより相互補完的関係にあると指摘した研究(小田切、1975;園田、1971)もみられる。また、レジャーとレクリエーションはそれ自体として単独に存在するのではなく、労働の差違と対立の中で意味を持っており、これを構造的に整理すると<図1>のように表すことができる。<図1>でみられるように、人間の生活を労働と遊びというふたつの構造から成るとみた場合、労働から離れて遊びへと向かうベクトル(方向を持った力)としてレジャー、逆に遊びから労働世界に回帰するベクトルとしてレクリエーションが位置付けられている(財団法人日本レクリエーション協会編、2008)。ここで、労働(現実世界)を日常、遊び(非現実の世界)を非日常として捉えることも可能であろう。



出所：(財)日本レクリエーション協会編 (2008) p.15より筆者作成

<図1> 労働と遊びの構図

次に、レクリエーションと観光の関係を分析したものもみられる。日本では、長い間、見る、学ぶ、保養等を目的に宿泊をともなう旅行を「観光」、心身のリフレッシュをするためのスポーツや遊びが「レクリエーション」であるという考え方が強かった。しかし、1960年代から交通手段の発達によって日帰り旅行圏が拡大し、また観光地でも野外レクリエーションがさかんに行われるようになったため、観光レクリエーションというふたつの概念を合わせた呼び方も使われるようになっている。近年二つの概念は補完・相乗の方向にあるといえる(内田、1997)。日本だけではなく、外国の文献でも3つの関係について分析を試みた研究もある。例えば、Broadhurst(2001)は、観光がレジャー、レクリエーションと密接に関連性を持っていると指摘し、また、Mieczkowski(1981)は、<図2>のように3つの概念の関係を示した。



原典：Mieczkowski(1981)
出所：Broadhurst (2001) p.9より筆者作成

<図2> レジャー、レクリエーション、観光

すなわち、日本における分析と同様に、レジャーの中にレクリエーションと観光が含まれており、観光はレジャー、レクリエーションと関連性を持つ概念として理解することができる。

しかし、上述した説明は具体的にどのような活動が含まれており、活動の相違点に関する分析も十分に行われていない。以下では、具体的な活動内容を踏まえて、3つの用語の関係を明らかにする。

4. 分析結果

4.1 レジャーに関する単語頻度分析

レジャーに関する単語頻度分析を行った結果、<表1>の単語が出現された。抽出された単語は、「頻出150語」に設定し、異なり語数は、231語である。

<表1>は、出現回数が多い単語の順から示したものである。レジャーに関して出現回数が最も多かった単語は、「スポーツ」(12回)である。続いて、「遊ぶ」(10回)、「海」(8回)、「時間」(7回)の順になっている。このように、レジャーをスポーツと関連させて考える傾向が強いといえる。「スポーツ」の単語以外にも、「マラソン」、「ラクビー」、「スキー」、「カヌー」、「ダイビング」、「ビーチバレー」、「ゴルフ」、「サッカー」等のようなスポーツ種目の単語も抽出された。「海」や「海水浴」、「マリン」、「ビーチ」等のような海と関連する単語もみられる。

<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
スポーツ	12	沖縄	2	マラソン	1
遊ぶ	10	活性	2	ラグビー	1
海	8	鑑賞	2	リラックス	1
時間	7	気分	2	レクリエーション	1
川	6	休日	2	飲酒	1
余暇	6	休養	2	泳ぐ	1
キャンプ	5	自転車	2	英語	1
ドライブ	5	趣味	2	遠出	1
映画	5	乗り物	2	温泉	1
山	5	食	2	音楽	1
山登り	5	食べる	2	夏	1
自然	5	水族館	2	家	1
出会い	5	地域	2	花見	1
買い物	5	転換	2	解放	1
お金	4	冬	2	怪我	1
ピクニック	4	動く	2	海水浴	1

マリン	4	発見	2	開発	1
リゾート	4	飛行機	2	外	1
家族	4	弁当	2	外国	1
交流	4	野外	2	学習	1
自由	4	アクティブ	1	活動	1
仲間	4	アスレチック	1	活力	1
読書	4	アトラクション	1	感情	1
非日常	3	イタリアン	1	観戦	1
遊園地	4	イベント	1	機関	1
カラオケ	3	ウェディング	1	気晴らし	1
スキー	3	オリンピック	1	休息	1
ハイキング	3	カップル	1	魚釣り	1
リフレッシュ	3	クラシック	1	協力	1
学ぶ	3	クリスマス	1	教養	1
楽しい	3	グルメ	1	郷土	1
観光	3	コンサート	1	業務	1
娯楽	3	ゴルフ	1	緊張	1
狩り	3	サッカー	1	空	1
睡眠	3	サバイバル	1	空気	1
釣り	3	ジャングルジム	1	経済	1
動物	3	ジョギング	1	犬	1
文化	3	ストレス	1	見聞	1
友達	3	トレッキング	1	元気	1
旅行	3	バスケット	1	個人	1
カヌー	2	バナナ	1	交通	1
カレー	2	ビーチ	1	公園	1
ゲーム	2	ビーチバレー	1	効果	1
サークル	2	ピザ	1	広める	1
ダイビング	2	フレンチ	1	行く	1
テーマパーク	2	プール	1	行楽	1
バーベキュー	2	ペンション	1	高級	1
パーティー	2	ボート	1	国際	1
ボランティア	2	ボール	1	日常	1
運動	2	ボウリング	1	砂浜	1

出所：分析結果より筆者作成

また、「出会い」、「家族」、「友達」、「交流」、「仲間」、「カップル」の単語が出現され、レジャーは家族や他者と出会い、交流するものとして認識していることが読み取れる。さらに、レジャーと関連する概念である「遊び」、「余暇」、「観光」、「旅行」、「レクリエーション」の単語が出現された。レジャーの概念定義でよく言及されている自由時間、自由活動は、抽出語にも「自由」が4回、「時間」が7回、「活動」が1回出現された。

このほかにも、「キャンプ」や「山登り」、「ピクニック」、「釣り」のような野外で行う活動に関する単語や「食」、「食べる」、「弁当」のような食べ物に関する単語もみられた。また、Dumazedier(1972)が言及したレジャーの3つの機能である「休息」、「気晴らし」という単語も抽出された。3番目の機能である「自己開発」の単語はみられなかったものの、「開発」、「教養」、「学習」のような関連用語は出現された。

レジャーに関する抽出語は、<表1>でもみられるように多様な単語が出現されており、これは若者の意識の中にもレジャーというものを幅広く認識しているとも解釈できる。「レクリエーション」や「観光」より広い概念であるレジャーであるからこそ、多様な言葉が出現されたと考えられる。

また、レジャー活動に関する単語が多く抽出され、分析結果は若者のレジャー活動の特徴がよく表れているといえる。

4.2 レクリエーションに関する単語頻度分析

レクリエーションに関する単語頻度分析結果、<表2>の単語が出現された。異なり語数は129語でレジャーより少なかった。レクリエーションの出現回数が最も多い単語は、「スポーツ」(11回)であり、次に、「ゲーム」(7回)、「交流」(5回)の順に多く抽出された。最も多く出現された「スポーツ」はスポーツ種目である「バレーボール」、「サッカー」、「バスケットボール」、「野球」、「マラソン」、「球技」、「ゴルフ」、「サイクリング」、「スキー」、「ハンドボール」、「バドミントン」等の単語が出現された。

<表2> 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
スポーツ	11	フォークダンス	1	体育館	1
ゲーム	7	フルーツ	1	体力	1
交流	5	ホーム	1	大勢	1

バレーボール	4	ボウリング	1	仲良く	1
学校	4	ボランティア	1	動く	1
楽しみ	4	マラソン	1	同窓会	1
親睦	4	ヨガ	1	同僚	1
コミュニケーション	3	遠足	1	道具	1
サッカー	3	屋内	1	読書	1
バスケットボール	3	家族	1	買い物	1
健康	3	歌う	1	発見	1
日常	3	会社	1	付き合い	1
野球	3	開発	1	婦人	1
カラオケ	2	学芸	1	部活	1
クラス	2	学習	1	文化	1
サークル	2	楽器	1	弁当	1
リフレッシュ	2	活動	1	盆踊り	1
運動	2	感じ	1	目的	1
海外	2	汗	1	友情	1
活力	2	関わり	1	遊ぶ	1
関係	2	頑張れる	1	旅行	1
鬼ごっこ	2	気晴らし	1	絆	1
国際	2	休養	1	ゴルフ	1
社会	2	球技	1	サイクリング	1
出会い	2	協調	1	スキー	1
新しい	2	協力	1	ダンス	1
深める	2	結束	1	テーマパーク	1
人数	2	個人	1	ハンドボール	1
体育	2	娯楽	1	バドミントン	1
体験	2	行事	1	人	1
大会	2	貢献	1	人間	1
地域	2	今後	1	睡眠	1
仲間	2	参加	1	生まれる	1
昼休み	2	子供	1	生活	1
勉強	2	自己	1	折り紙	1
友人	2	自発	1	先生	1
友達	2	手頃	1	自由	1
老人	2	修学旅行	1	食事	1
カード	1	触れ合い	1	時間	1
ピクニック	1	息抜き	1	非日常	1

出所：分析結果より筆者作成

また、レクリエーションの関連語として「旅行」、「遊ぶ」という単語がみられた。「出会い」、「仲間」、「家族」、「友達」、「娯楽」、「気晴らし」等の単語は、レジャーの抽出語と同様に出現された。これに対して、「健康」、「老人」、「子供」、「絆」、「社会」等の単語はレジャーの頻出語ではみられなかった。ここで、「社会」は、実際マップで記入した単語として「社会参加」、「社会貢献」があった。

さらに、「日常」、「非日常」の単語が抽出された。これは「レジャー」の頻出語と同様な結果である。また、「自由」、「時間」の単語も両方の頻出語で抽出された。これらの結果からレジャーとレクリエーションは、自由時間や日常および非日常で行われる活動として認識していることが読み取れる。

このほかにも、「協調」、「協力」、「結束」の単語が抽出されたが、これはレクリエーションが他者と協力し、結束を高める活動として認識していると解釈することができる。

4.3 観光に関する単語頻度分析

観光の単語頻度分析結果、<表3>の単語が抽出された。異なり語数は、196語でレクリエーションより多かった。観光と類似語である「旅行」が13回で最も多い結果となった。次が「温泉」(7回)、「飛行機」(7回)、「ホテル」(6回)、「文化」(6回)等の順に回数が多い。興味深い点は、レジャー、レクリエーションで出現回数が多かった「スポーツ」が観光の抽出語では1回しか出現されていないことである。実際、観光はスポーツとの関連性もあるが、レジャー、レクリエーションに比べて、それほど関連性が強くない結果となった。

また、観光は非日常生活圏で移動を伴う活動であると言及されているように、「非日常」(3回)、「移動」(3回)、「交通」(4回)に関する単語もみられた。

<表3> 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
旅行	13	インフラ整備	1	京都	1
温泉	7	バニラエアー	1	教養	1
飛行機	7	カメラ	1	郷土料理	1
ホテル	6	ガウディ	1	緊張	1
文化	6	グアム	1	金閣寺	1
遺産	5	グルメ	1	空	1
宿泊	5	ジェットスター	1	啓発	1
海外	4	スカイツリー	1	景色	1
交通	4	ストレス	1	経験	1

自然	4	スポーツ	1	健康	1
世界	4	タイ	1	建造	1
船	4	タクシー	1	研修	1
地域	4	ダイビング	1	現実	1
土産	4	異文化	1	言語	1
民宿	4	ディズニー	1	個人	1
癒す	4	ネイチャー	1	娯楽	1
旅館	4	ハワイ	1	語学	1
歴史	4	パスポート	1	交流	1
景気アップ	3	ビジネス	1	効果	1
クルーズ	3	ペンション	1	広い	1
テーマパーク	3	マッサージ	1	行動	1
移動	3	モノレール	1	高級	1
国内	3	リゾート	1	国内外	1
自由	3	リラックス	1	山	1
新しい	3	レジャー	1	仕事	1
発見	3	安い	1	思い出	1
非日常	3	意欲	1	自己	1
お金	2	慰安	1	趣味	1
ガイド	2	衣食住	1	周囲	1
ツアー	2	一周	1	出会い	1
バス	2	雲	1	所得	1
リフレッシュ	2	駅弁	1	触れる	1
レンタカー	2	沖縄	1	食	1
家族	2	解消	1	食べる	1
会社	2	回復	1	新幹線	1
活性	2	外国	1	神様	1
経済	2	学ぶ	1	親戚	1
写真	2	学習	1	レクリエーション	1
車	2	楽しみ	1	生活	1
宗教	2	活動	1	時間	1
振興	2	活力	1	他人	1
成長	2	喜ぶ	1	体験	1
伝統	2	気晴らし	1	大分	1
勉強	2	休日	1	団体	1
エコツーリズム	2	休養	1	地中海	1
日常	1	アイディア	1	町並み	1
イメージ	1	複合	1	ご飯	1

出所：分析結果より筆者作成

交通に関しては、交通手段である「飛行機」や「船」、「バス」、「レンタカー」、「車」、「タクシー」、「モノレール」、「新幹線」が抽出された。これらの単語の中から、最も多く出現されたものは、「飛行機」である。

交通関係の単語以外にも、観光の重要な要素である「宿泊」が5回出現され、「ホテル」や「民宿」、「旅館」、「ペンション」、「リゾート」のような宿泊施設に関する単語も抽出された。さらに、「歴史」や「文化」、「自然」等のような観光資源に関する単語や「地中海」、「大分」、「京都」、「金閣寺」、「グアム」のように観光地に関する言葉も出現された。「文化」の単語は6回抽出されたが、この中の1回は「遺産」との複合語である「文化遺産」であり、このほかに、「世界遺産」、「複合遺産」の単語があった。観光との関連語としては「旅行」、「ツアー」、「レジャー」、「レクリエーション」、「娯楽」が抽出されたが、「遊ぶ」単語はみられなかった。また、観光の定義でよく言及される「楽しみ」は、レジャーのみが抽出されなかった。さらに、「交流」、「出会い」、「家族」はレジャー、レクリエーションにも同様に出現され、家族以外の他者との出会い、交流することは3つの活動で重要視されていることが推察できる。

5. おわりに

本研究では、レジャー、レクリエーション、観光の関係に関する人々の意識について大学生を中心に3つの用語がどのように捉えられているのかを単語頻度分析を行い、明らかにした。

その結果、レジャー、レクリエーション、観光に対する意識の共通点、相違点がみられた。まず、レジャー、レクリエーションで最も多く出現された単語は「スポーツ」であり、観光は「旅行」であった。「スポーツ」は単語だけではなく、スポーツ種目の単語も多く抽出された。観光は「スポーツ」が1回しか出現されず、レジャー、レクリエーションより関連性が強くない言葉として認識していることがわかった。観光は「旅行」が最も多く抽出されたが、実際、調査対象者が書いた単語マップには「旅行」の単語以外に、「家族旅行」、「慰安旅行」、「国内旅行」、「研修旅行」がみられた。これらの単語は複合語であるため、例えば「家族」、「旅行」のように2つの言葉として抽出された。また、先行研究ではレジャーの中にレクリエーションと観光が含まれ、レジャーが最も広い概念として位置づけられているが、調査結果でもレジャーの頻出語の中に、レクリエーションと観光が出現され、レジャーが

最も異なり語数も多く、多様な言葉が抽出された。

さらに、「娯楽」、「日常」、「非日常」、「自由」、「時間」、「交流」、「出会い」、「家族」等の単語は3つの頻出語リストに共通してみられた。しかし、観光の頻出語の「日常」は「日常生活圏から離れる」から抽出されたものである。つまり、レジャー、レクリエーションは日常および非日常的なものとして、観光は非日常的なものとして捉えていることがわかる。また、レジャー、レクリエーション、観光の類似語として観光のみが「遊ぶ」単語が出現されず、観光は交通関係や宿泊施設、観光地、観光資源等に関する単語が多くみられた。

今後は人々のレジャー、レクリエーション、観光に対する価値観が益々多様化していくと考えられるため、3つの用語の概念の確立とその関係を明らかにする研究の積み重ねが必要である。

【参考文献】

樋口耕一(2014)『社会調査のための軽量テキスト分析－内容分析の継承と発展を目指して』ナカニシヤ出版、p.1

中村哲士(2003)「レジャー, レクリエーションという言葉に対する意識－短大健康・スポーツ学科生涯スポーツコース専攻学生を中心とした検討」『武庫川女子大紀要』51、pp.39-47

日本交通公社(1974)『余暇社会の旅』日本交通公社、p.203

溝尾良隆(2009)「ツーリズムと観光の定義」『観光学の基礎』溝尾良隆編、原書房、pp.13-41

小田切毅一(1975)「レジャーとレクリエーションの補完関係に関する一考察－レクリエーションの構造論(その2)」『レクリエーション研究』5、pp.12-31

佐渡島紗緒・吉野亜矢子(2008)『これから研究を書くひとのためのガイドブック』株式会社ひつじ書房、pp.26-31

薗田碩哉(1971)「レクリエーションの構造論　(2)－レクリエーションの外延をめぐって」『レクリエーション研究』1(1)、p.15

薗田碩哉(1983)『遊びの構造論』不昧堂出版、p.136

内田州昭(1997)「観光とその関連概念」『観光学辞典』長谷正弘編、同文舘出版、p.3

財団法人日本レクリエーション協会編(2008)『レクリエーション支援の基礎－楽しさ・心地よさを活かす理論と技術』財団法人日本レクリエーション協会、p.15

Broadhurst, R. (2001)*Managing environments for leisure and recreation.* Routledge, p.9

Colton, C. W.(1987)Leisure, recreation, tourism: A symbolic interactionism view, *Annals of Tourism Research,* 14(3), pp.345-360

Dumazedier, J. (1962) *Vers une Civilisation du Loisir ?.* Éditions du Seui.
(＝中島巌訳(1972)『余暇文明へ向かって』東京創元社、p.17)

Godbey, G. (1999) *Leisure in Your Life: New Perspectives.* Venture Publishing Inc, pp.2-6

Mathieson, A. and Wall, G.(1982)*Tourism economic, Physical and social impacts.* Longman, p.8

Mieczkowski, Z.(1981)Some notes on the geography of tourism: a comment. *Canadian Geographer,* 215, p.189
Tribe, J., Font, X., Griffiths, N., Vickery, R. and Yale, K.(2000) *Environmental Management for Rural Tourism and Recreation.* Cassell plc, p.4

논문투고일 : 2019년 04월 08일
심사개시일 : 2019년 04월 16일
1차 수정일 : 2019년 05월 14일
2차 수정일 : 2019년 05월 16일
게재확정일 : 2019년 05월 17일

〈要旨〉

日本における若者のレジャー、レクリエーション、観光の関係に対する意識

柳銀珠

本研究は、レジャー、レクリエーション、観光の関係に関する人々の意識を単語頻度分析によって明らかにしたものである。本研究では、特に、大学生を対象に調査を行い、3つの用語がどのように認識されているのかを考察した。

その結果、レジャー、レクリエーションで最も多く出現された単語は「スポーツ」であり、観光は「旅行」であることが明らかになった。スポーツに関しては、単語だけではなく、スポーツ種目である言葉も多く抽出された。観光の場合、スポーツは1回しか出現されず、レジャー、レクリエーションよりスポーツとの関連性がそれほど強くないことがわかった。また、3つの用語で共通して見られた単語は、「娯楽」、「日常」、「非日常」、「自由」、「時間」、「交流」、「出会い」、「家族」等であった。ただし、観光の「日常」の場合、「日常生活圏から離れる」から抽出されたものであることから、観光は非日常、レジャー、レクリエーションは日常および非日常でも行われる活動であると認識していることが読み取れる。

人々の価値観が多様化している今日、今後は3つの概念の確立とその関係に関する研究の積み重ねが必要である。

A Study on the Awareness of Young People in Japan about the Relations between Leisure, Recreation, and Tourism

Ryu, Eun-Ju

The purpose of this study was to identify people's awareness on the relations between leisure, recreation and tourism through term frequency analysis. In particular, this study targeted on young people in their twenties for the investigation survey. As a result, the term with the highest number of appearance for leisure recreation was sports and also trip for tourism. In terms of sports, it not only involved terms as many terms about the sports games were extracted as well. In case of tourism, sports were extracted once, so it can be said that the relation with sports is not as strong as the two terms. Moreover, the term that appeared in common for the three terms were entertainment, daily, nondaily, freedom, time, interchange, encounter, and family and so on. However, the term 'daily' in tourism was actually extracted as 'a break away from daily life' so it was identified that tourism is recognized as a nondaily activity but recreation is considered as both a daily and nondaily activity. Furthermore, people's values are becoming diversified nowadays so clarifying the relations between the three terms is considered as an important activity in life although it is not an easy process.

Therefore, studies will have to be accumulated by establishing the concepts of the three terms and also by recognizing various approaches of the relation.