今を生きるひとの思いを量り、想いを巡らす
令和の都市生活者コラム

『暮らしの調べが聴こえる』

KURASHINOSHIRABEGAKIKOERU

最終話「遊び」の世界

0.（序）このコラムについて（再掲）・・・Ｐ１

Ⅰ.「遊び」の世界・・・Ｐ２
　1.都市生活者の「遊びと生活」・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・Ｐ２
　2.全国調査で「遊びと生活」を掘り下げる・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・Ｐ４
　3.「遊びと生活」数年の事柄から暮らしの調べに想いを巡らす・・・・・・・・・・・Ｐ７
　4..生活満足と「遊びと生活」・・・Ｐ８
Ⅱ.今回のまとめ 自らの心の調べに耳を傾ける・・Ｐ９
（付録）最終話で使った「ハイライフ研究所 都市生活者意識調査」質問集 ・・・・・・・・・・・Ｐ10

High-Life

公益財団法人ハイライフ研究所
主任研究員　　福與　宜治

令和３年４月

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　①

0．（序）このコラムについて（再掲）

ある日突然未来は変わる（*1）。･･･新型コロナウィルスの感染拡大は私たちの日常を予期せぬ形で大きく変化させました。人々の意識と行動の変容、人々がこの環境にどう適合し日常を進化させたかは今後、様々な角度から検証、解明がなされることでしょう。日本で初の感染者が確認されたのは2020年1月、その前年、2019年の日本は1989年に始まる平成から令和へと元号が変わり平成をふりかえるとともに新たな時代の到来に期待を寄せる年でした。

（*1）東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会「一年後へ。一歩進む。～+1メッセージ」より

このコラムは「コロナ以前」となる令和元年の都市生活者の姿に目を向けます。この年、実施されたハイライフ研究所「都市生活者意識調査」（2019年実施）の結果を題材として借りながら、令和に生きる人の気持ち（心の調べ）に耳を傾けます。そして気持ちの背景を探るため象徴的な事象や時層（時の堆積）（*2）を採りあげるとともに、現在（コロナ以降）の視点を織り交ぜながら掘り下げていきたいと思います。「コロナ以前」を確認することは今後の変化を知る上でも無駄ではないでしょう。「心の調べに耳を傾ける」という情緒的な表現に違和感をお持ちの方もいると思われますが、「分析的」というよりは「共感を寄せる・寄り添う」という角度でリサーチに向かい合い、これからの日常に想いを巡らし、人生に活かす方向を読み解くことが出来ればと思います。

（*2）「時層」=人や街に積み重なる時間の層（生活史）。同時代、同世代を生きる人の共通体験や世の中の事象を重ね合わせた記憶の層。

発想の原点にあるのは「生活者調査を個人の暮らしに役立てる読み物」として捉えなおす試みです。例えば国は国民の実態を知り行政の課題発見と解決策の立案に活かすことを目的として調査を行い公表します。企業は市場機会の発見、商品開発など企業活動に資する目的で生活者（消費者）調査を行います。シンクタンクが発表するデータも含め、その多くは「仕事に役立てるもの」といえます。つまり読者は「仕事人」です（ハイライフ研究所のメルマガ会員の多くも配信先は仕事場のメールアドレスのようです）。しかし、ビジネスマン、行政担当者という役割から離れて、ひとつひとつの質問に自分ごととして向かい合い、また他者の回答に耳を傾けるという楽しみ方をしてはどうでしょうか。生活者が毎年行う健康診断チェックリストのように、自らの生活と人生のふりかえりツールとして生活者意識調査を役立てる。そんな活用法の入口も提示できればよいと思っています。

今を生きるひとの思いを量り、想いを巡らす令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』。ぜひご一読下さい。

＜要約＞

①「コロナ以前」令和元年の都市生活者の気持ちに耳を傾け確認します。

②答えの背景と思える心の動きを事象や時層（時の堆積）から考察します。

③生活者が人生に活かす「生活者調査」との付き合い方の入口へ案内します。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　②

Ⅰ．「遊び」の世界

1．都市生活者の「遊びと生活」

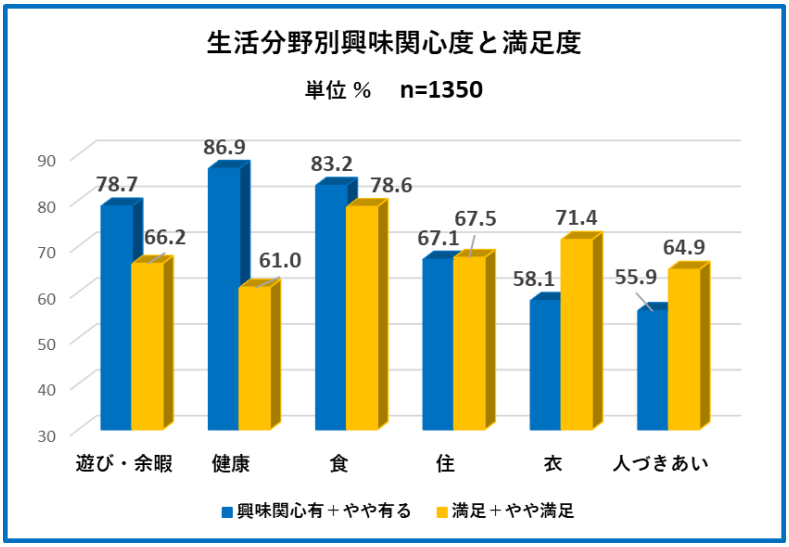
「遊び・余暇」生活

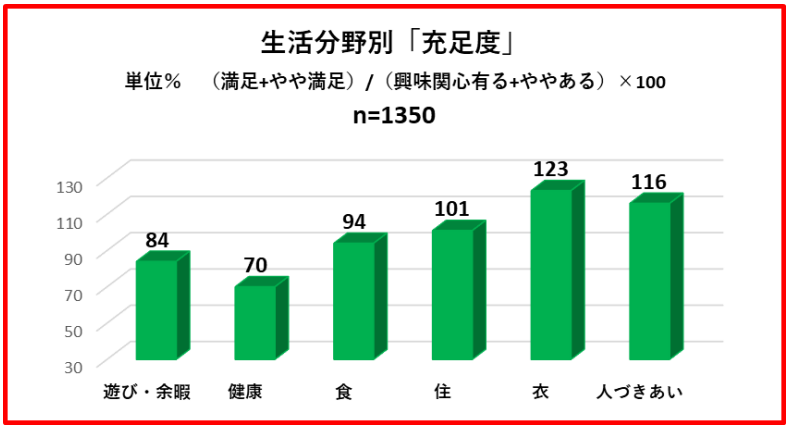
興味関心度　79%

満足度　66%

充足度　84%

ハイライフ研究所「都市生活者意識調査2019」調査概要
①調査対象　東京30㎞圏内に在住の満18歳～79歳男女　②標本数(有効回収数)1350
③調査時期　2019年10月11日～11月8日　④調査方法　インターネット調査





①「遊び・余暇」興味関心・満足・充足

今回は「都市生活者意識調査2019」の「遊び・余暇」に関する暮らしの現状を入口として、令和を生きる人びと（私たち）の「遊び・余暇」に表れる意識・行動の在り様とその背景を探ってまいります。

はじめは他の生活分野との意識比較です。『興味･関心度』は約79%で「健康」「食」に次ぐ高さを示しています。『満足度』では「食」が高い水準を維持する一方で「遊び・余暇」は約66%。「住」や「人づきあい」とほぼ同程度の数値に止まっています。

『満足度』を『興味・関心度』で除したものを『充足度』と定義し、比較対照したのが下の図です。「健康」の充足度が最も低く、「遊び・余暇」が次いで低い水準となります。ここからはやや主観的に声を推し量ります。

「健康」は誰もが切実に願うものであり、その願いを阻害する現実と向かい合う側面と元気な人生を追い求める側面があり「これで満足とは言い難い」気持ちが推し量れます。一方で「衣」は「関心はそこそこ、満足を得る手段もそれなりに」といった人の多さを伺わせます。

では「遊び・余暇」はどうでしょう。「遊びたい！人生を楽しみたい！でも時間がない、何をしたらいいの」という声を感じます。「遊び」の資源は「時間」であり、果実は「楽しい時間」です。次項ではその活動内容（なにをしているか）を探ります。

＜要約＞

①「遊び・余暇」は「健康」「食」に迫る興味・関心度の高さを示す生活分野。
②興味・関心と満足の間には「健康」に次ぐギャップが横たわる。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　③

１．都市生活者の「遊びと生活」（続き）

■現在している遊び・余暇の過ごし方（A：スポーツなど B:娯楽・芸術文化・資格など C：趣味活動・日々の活動など）　n：全体1350名

順位	分野	遊び・余暇の過ごし方	全体	男	女	男			女		
			率（%）			20・30代	40・50代	60・70代	20・30代	40・50代	60・70代
1	C	テレビをみる	76	71	82	63	75	75	76	85	85
2	C	国内旅行	43	44	43	35	44	57	37	39	55
3	C	家で音楽を聴く	36	35	36	39	31	37	49	34	23
4	A	ウォーキング	36	37	34	33	34	50	28	32	44
5	C	散歩	33	32	33	26	28	46	31	28	40
6	B	映画鑑賞	33	31	34	28	29	38	35	31	37
7	C	家でDVDなどを観る	30	28	31	27	30	29	31	34	28
8	C	街歩き・ウィンドウショッピング	29	23	35	23	22	26	40	35	28
9	B	読書	27	25	28	25	22	32	23	27	37
10	C	食べ歩き・グルメ探訪	26	24	28	23	24	27	29	25	28
11	C	百貨店・ショッピングモールに行く	26	20	32	19	20	20	31	32	32
12	C	スマホのゲーム	24	22	25	35	21	5	35	27	11
13	B	図書館に行く	22	20	24	20	16	26	22	22	30
14	B	美術館や博物館に行く	21	18	25	12	14	32	16	27	34
15	A	軽い体操	19	15	23	11	13	25	18	18	34
16	C	海外旅行	16	14	19	12	10	23	17	18	24
17	B	音楽会・コンサート・ライブに行く	16	12	20	12	7	20	24	16	21
18	C	ネットやソーシャルメディア	16	15	16	17	16	11	24	17	5
	A	スポーツはやっていない	33	29	38	31	32	21	44	41	25
	B	（芸術・文化など）特に何もやっていない	26	29	22	32	31	20	23	29	13

注：■性年代別最高値/全体値10%以上■性年代別最高値/全体値差10%未満■性年代別最低値/全体値10%以上■性年代別最低値/全体値差10%未満
このコラムでは対象年齢「18-29歳」を便宜上「20代」と表記する。上記ランキングはＡＢＣ３つの設問（複数回答）結果を統合し作成。

②遊び・余暇の過ごし方　※コラム全体に共通するが特にこの項目はコロナ禍以前の現状であることに注意

テレビを観る、国内旅行、家で音楽を聴く、ウォーキング、散歩の順で行動率の高さを示しています。特に目新しいものは見当たりませんが行動の変化がその中で起こっていることは想像に難くありません。音楽や映画の聴きかた観かたは多様化しインターネットへ傾斜、最近ではサブスクリプション利用などの形態も定着しています。性・年代別行動率の「差」からは以下のような特徴が挙げられます。

〇分野別行動率は、旅行をはじめ60･70代で高い分野が多い。「何もやっていない」率は20･30代で高い。

〇60・70代　男性はウォーキングと散歩、女性は読書や美術館巡りなど芸術文化行動率が高い。

〇20・30代　スマホのゲームは男女共通で高く、音楽を聴いたりライブに行く率は女性が高い。
芸術文化行動をやっていない男性、スポーツはやっていない女性が目立つ。

〇30・40代　上の年代と同様に率が高いのはテレビをみること。スマホのゲームは上下年代の中間値。

行動分野を「外出行動」と「家や自分周り行動」に分けて累積行動率を試算すると60･70代は「外出行動」において20・30代の1.3倍と顕著な差を示しています。シニアの「ソト志向」をうかがわせます。

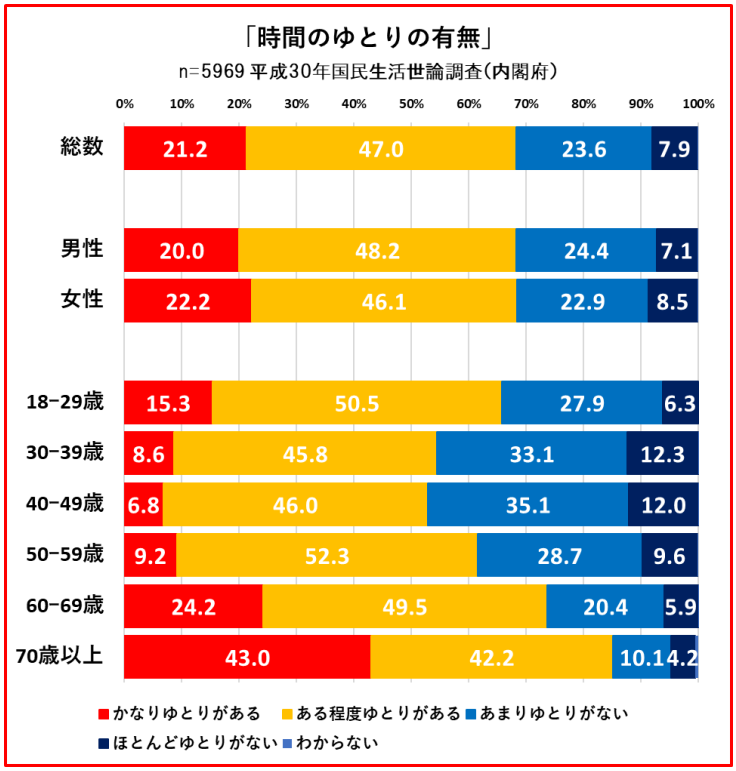
＜要約＞

①テレビをみる、国内旅行、音楽を聴く、歩くなどの過ごし方が多い。

②シニア層の活動率が若者に比して高いのは外出行動。芸術･文化活動は女性の行動率が高い。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　④

2．全国調査で「遊びと生活」を掘り下げる



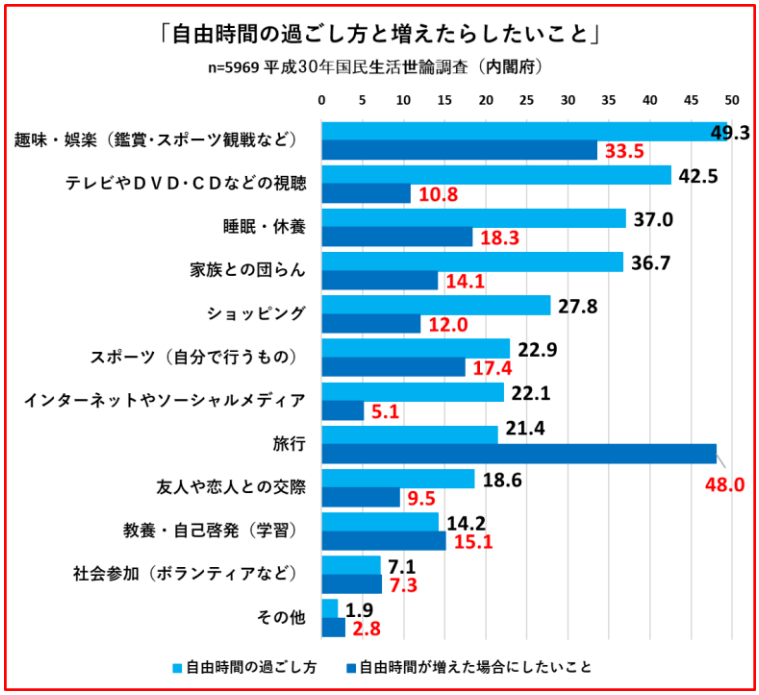
①男女・年代別時間のゆとり感

余暇の過ごし方の背景ともなっている「時間のゆとり」意識を内閣府「平成30年国民生活世論調査（18歳以上の1万人対象）」でみたものが左の図です。70歳以上の43%が「かなりゆとりがある」とする一方、30代40代では45%以上の人が「（あまり+ほとんど）」ゆとりがありません。仕事、家事、子育てなどに追われる年代ゆえの事でしょう。前項でシニアの「ソト志向」に触れましたが、それも、まとまった自由になる時間資源あってのことです。高齢者の就業率は60代後半で約47%、70代前半で約3割（2018年「労働力基本調査）ですが一貫して上昇している傾向の中でシニアの時間のゆとり感も今後は変化していく可能性があります。

②自由時間が増えたらしたいことは何？

同調査では「自由時間の過ごし方（現状）」と「時間が増えたらしたいこと（意向）」を比較しており興味深い内容が示されています。

意向値が現状値を大きく上回るのが「旅行」です。僅かながらでも現状値を上回るものには「教養・自己啓発」「社会参加」があります。「現状」を上回らないが高い意向を示しているのは「趣味・娯楽」「スポーツ」「睡眠・養休」です。「睡眠・休養」は健康面からも欠かせない行動です。「旅行」には非日常的時間への希求、「趣味・娯楽」等には日頃の楽しみの充実を、「教養・自己啓発」「社会参加」には自己成長への時間投資を求める姿が浮かびます。



＜要約＞

①「時間のゆとり感」は70代、60代でかなり高く、30代・40代が最もゆとりに欠けている。

②自由時間が増えたらしたい事は「旅行」。自己成長への時間投資願望もうかがえる。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　⑤

２．全国調査で「遊びと生活」を掘り下げる（続き）

③余暇活動参加率の推移

次に余暇活動の種目別参加率の推移をみていきましょう。右表は3年ごとの種目別参加率ランキングです（日本生産性本部「2020レジャー白書」より抽出）。順位の入れ替わりはあるものの登場する種目に変化はありません。その中で注目したいのが「ドライブ」の減少と「音楽鑑賞」「動画鑑賞」の増加です。前者は若者のクルマ離れや高齢者の免許返上の動きの存在を感じさせます。後者は「サブスク」や「スマートフォン」など視聴手段がより身近となり飛躍的に多様化したことの影響をうかがわせます。

余暇活動参加率上位の推移（全国）

2013年			2016年			2019年		
順位	余暇活動	参加率	順位	余暇活動	参加率	順位	余暇活動	参加率
1	国内観光旅行（避暑避寒温泉等）	55.1	1	国内観光旅行（避暑避寒温泉等）	53.0	1	国内観光旅行（避暑避寒温泉等）	54.3
2	ドライブ	46.2	2	外食（日常的なものは除く）	40.6	2	外食（日常的なものは除く）	43.7
3	外食（日常的なものは除く）	44.0	3	読書（仕事勉強などを除く）	38.5	3	読書（仕事勉強などを除く）	41.3
4	読書（仕事勉強などを除く）	43.8	3	ドライブ	38.5	4	ドライブ	39.8
5	映画（テレビは除く）	37.2	5	映画（テレビは除く）	35.4	5	映画（テレビは除く）	37.6
6	複合ｼｮｯﾋﾟﾝｸﾞ ｾﾝﾀｰ・ｱｳﾄﾚｯﾄﾓｰﾙ	36.4	6	複合ｼｮｯﾋﾟﾝｸﾞ ｾﾝﾀｰ・ｱｳﾄﾚｯﾄﾓｰﾙ	33.8	6	複合ｼｮｯﾋﾟﾝｸﾞ ｾﾝﾀｰ・ｱｳﾄﾚｯﾄﾓｰﾙ	35.7
7	ウィンドウショッピング（娯楽）	34.9	7	動物園 植物園 水族館 博物館	30.9	7	音楽鑑賞（配信CDﾚｺｰﾄﾞ FM等）	35.6
8	動物園 植物園 水族館 博物館	34.5	8	音楽鑑賞（配信CDﾚｺｰﾄﾞ FM等）	30.5	8	動画鑑賞（ﾚﾝﾀﾙ、配信含む）	35.3
9	カラオケ	33.1	9	ウォーキング	29.9	9	動物園 植物園 水族館 博物館	33.5
10	宝くじ	32.8	10	ウィンドウショッピング（娯楽）	28.4	10	ウォーキング	32.4
11	ウォーキング	30.7	11	カラオケ	27.9	11	カラオケ	29.9
11	動画鑑賞（ﾚﾝﾀﾙ、配信含む）	30.7	12	温浴施設（健康ﾗﾝﾄﾞ ｱｸｱﾊｳｽ等）	27.2	12	温浴施設（健康ﾗﾝﾄﾞ ｱｸｱﾊｳｽ等）	29.5
13	音楽鑑賞（配信CDﾚｺｰﾄﾞ FM等）	30.6	13	園芸・庭いじり	26.4	13	ウィンドウショッピング（娯楽）	29.3
14	温浴施設（健康ﾗﾝﾄﾞ ｱｸｱﾊｳｽ等）	30.2	14	宝くじ	26.0	14	宝くじ	26.5
15	園芸・庭いじり	27.5	15	動画鑑賞（ﾚﾝﾀﾙ、配信含む）	25.9	15	ＳＮＳ ﾂｲｯﾀｰ 等ﾃﾞｼﾞﾀﾙｺﾐｭﾆｹｰｼｮ	25.9
16	テレビゲーム（家庭）	24.9	16	体操（器具を使わないもの）	23.0	16	園芸・庭いじり	25.1
17	音楽会、コンサートなど	24.7	17	ＳＮＳ ﾂｲｯﾀｰ 等ﾃﾞｼﾞﾀﾙｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ	22.7	17	音楽会、コンサートなど	22.7
18	トランプ オセロ カルタ花札など	24.6	18	音楽会、コンサートなど	22.1	18	トランプ オセロ カルタ花札など	22.0
19	帰省旅行	22.1	19	トランプ オセロ カルタ花札など	21.5	19	体操（器具を使わないもの）	21.6
20	ＳＮＳ ﾂｲｯﾀｰ 等ﾃﾞｼﾞﾀﾙｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ	22.0	20	ジョギング・マラソン	20.1	20	テレビゲーム（家庭）	20.8
21	バーベキュー	20.8	21	遊園地	19.9	21	ジョギング・マラソン	20.6
22	遊園地	20.7	22	テレビゲーム（家庭）	19.7	22	帰省旅行	19.6
23	ジョギング・マラソン	20.5	23	バーベキュー	19.5	23	遊園地	19.1
24	ピクニック・ハイキング・野外散歩	20.1	24	帰省旅行	19.0	24	バーベキュー	19.0

出所：２０２０レジャー白書（公益財団法人日本生産性本部）　注：■直前の年次データより５％以上アップ　■同様に５％以上ダウンしたもの

④東京の余暇活動参加率の特徴は？

全国との対比で東京（居住地域）の種目別参加率の差をみると東京在住者の参加率が高いのは「海外旅行」、低いのが「ドライブ」です。前者は「国内旅行」も含め都市生活者の旅行好き傾向を、後者は公共交通機関の集積度の違う地方の生活におけるクルマの存在感を感じさせます。「映画」「音楽会」「演劇」「美術鑑賞」などの参加率の高さは、足を運んで鑑賞する文化催事供給が集中する東京とその他地域の環境格差を感じさせます。

「園芸·庭いじり」の東京在住者参加率が低いのはなんといっても住宅環境の違いでしょう。集合住宅や狭小住宅在住の多い東京の人びとにとって「庭いじり」は贅沢な楽しみのひとつです。

余暇活動参加率　全国・東京比較（2019年）

余暇活動	①東京	②全国	①－②
海外旅行	21.9	11.5	10.4
映画（テレビは除く）	44.9	37.6	7.3
国内観光旅行（避暑避寒温泉等）	61.1	54.3	6.8
遊園地	25.6	19.1	6.5
帰省旅行	25.9	19.6	6.3
音楽会、コンサートなど	28.7	22.7	6.0
観劇（テレビは除く）	14.8	9.0	5.8
水泳（プールでの）	14.5	9.2	5.3
ジョギング・マラソン	25.0	20.6	4.4
美術鑑賞（テレビは除く）	17.9	13.0	4.9
ジョギング・マラソン	25.0	20.6	4.4
バー・スナック・パブ・飲み屋	22.4	18.0	4.4
外食（日常的なものは除く）	47.7	43.7	4.0
サウナ	12.8	9.3	3.5
カラオケ	33.0	29.9	3.1
ゲームセンター・ゲームコーナー	17.9	14.8	3.1
日曜大工	6.5	10.3	-3.8
園芸・庭いじり	15.6	25.1	-9.5
ドライブ	26.4	39.8	-13.4

出所：２０２０レジャー白書（公益財団法人日本生産性本部）

＜要約＞

①余暇活動種目別参加率は「ドライブ」が減少、「音楽・動画鑑賞」が増加傾向にある。

②全国比で東京在住者参加率が高い「旅行」「文化催事系」、低いのは「ドライブ」「園芸」。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　⑥

２．全国調査で「遊びと生活」を掘り下げる（続き）

⑤余暇活動を頻度（活動回数）からみる

遊び（余暇活動）には日常的な楽しみと、旅行など非日常的なものがあります。ここでは「年間平均活動回数」（2020「レジャー白書」）を基にして「日常的な楽しみ」を掘り下げます。右の表は2019年の「年間平均活動数」の多い種目を分野別に一覧し、2013年と比較したものです。

まず分野を分けず「年間平均活動回数」ランキングをみていきましょう（2019年データ）。

余暇活動・年間平均活動回数（全国・40回以上）

1	SNS等デジタルコミュニケーション	80.4回
2	ソーシャルゲームなどのオンラインゲーム	78.5
3	**音楽鑑賞（配信･CD･レコード･FM等）**	**62.6**
4	学習、調べもの	57.3
5	体操（器具を使わないもの）	54.7
6	トレーニング	52.1
7	**ウォーキング**	**49.3**
8	**読書（仕事･勉強などを除く）**	**47.5**
9	**動画鑑賞（レンタル･配信含む）**	**45.2**
10	洋楽器の演奏	44.3
11	農園（市民農園など）	42.4
12	テレビゲーム（家庭）	42.1
13	園芸・庭いじり	40.2

＊太字 参加率30%以上　赤字 参加率20%未満

上位種目をみるとデジタル化がいかに日常の遊びや楽しみに影響を与えているかが改めてわかります。一方で参加率は低いが多頻度型の活動として「楽器演奏」「農園活動」が目をひきます。

余暇活動・年間平均活動回数

	年間平均活動回数（上位）			（参加率）
【スポーツ】	①2013年	②2019年	②－①	(2019年)
体操（器具を使わないもの）	47.2	54.7	7.5	21.6
トレーニング	49.1	52.1	3.0	17.1
エアロビクス・ジャズダンス	39.1	38.2	-0.9	3.8
ジョギング・マラソン	35.7	36.1	0.4	20.6
サイクリング	28.0	29.9	1.9	7.7
テニス	25.2	23.8	-1.4	4.8
水泳	24.6	21.7	-2.9	9.2
【趣味・創作】	①2013年	②2019年	②－①	(2019年)
音楽鑑賞（配信CDﾚｺｰﾄﾞ FM等）	55.1	62.6	7.5	35.6
学習・調べもの	47.1	57.3	10.2	16.1
動画鑑賞（ﾚﾝﾀﾙ､配信含む）	22.8	45.2	22.4	35.3
洋楽器の演奏	32.8	44.3	11.5	7.9
園芸・庭いじり	33.1	40.2	7.1	25.1
料理（日常的なものは除く）	17.7	27.5	9.8	14.6
絵を描く・彫刻する	19.8	26.4	6.6	6.8
編み物・織物・手芸	20.1	25.3	5.2	10.4
【娯楽】	①2013年	②2019年	②－①	(2019年)
テレビゲーム（家庭）	38.2	42.1	3.9	20.8
パチンコ	27.5	31.7	4.2	8.9
中央競馬	25.5	24.8	-0.7	8.3
サッカーくじ	18.6	24.2	5.6	6.7
【観光・行楽】	①2013年	②2019年	②－①	(2019年)
20回以上の活動なし				
【その他】	①2013年	②2019年	②－①	(2019年)
ＳＮＳ ﾂｲｯﾀｰ 等ﾃﾞｼﾞﾀﾙｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ	78.1	80.4	2.3	25.9
ｿｰｼｬﾙｹﾞｰﾑなどのｵﾝﾗｲﾝｹﾞｰﾑ	75.3	78.5	3.2	13.4
ウォーキング	45.5	49.3	3.8	32.4
読書（仕事勉強などを除く）	48.9	47.5	-1.4	41.3
農園（市民農園など）	33.9	42.4	8.5	3.5
ヨガ・ピラティス*	31.6	36.2	4.6	6.1
（ボランティア）**	17.6	18.4	0.8	9.0

出所：２０２０レジャー白書（公益財団法人日本生産性本部）

2013年と2019年の対比で年間平均活動回数が最も増えているのは「動画鑑賞」です。「学習･調べもの」の回数増も含め、ここでもインターネットや動画配信などが日常に深く入り込んだ跡が見て取れます。「楽器演奏」は高齢化と余暇時間拡大の中で若い頃の楽しみを再開する人びとの存在を感じさせます。

「ウォーキング」は高参加・多頻度型の余暇活動です。高齢化・健康志向を背景に、気軽な有酸素運動から散歩、街歩きに至るまで「歩く」楽しみが広がりをみせている証でしょう。

＜要約＞

①ＳＮＳ、音楽鑑賞、動画鑑賞など年間平均活動回数の上位をデジタル系の楽しみが占める。

②ウォーキングは参加率32%、年間平均活動回数49回の高参加率・多頻度型余暇活動。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　⑦

３．「遊びと生活」この数年の事柄から暮らしの調べに想いを巡らす

		世の中の出来事	スポーツ（話題）	映像（ヒットした「映画」・「ドラマ」）	音楽（ヒット曲・アーティスト）	書籍（ベストセラー）
2000年	平成12年	沖縄サミット開催 三宅島噴火	プロ野球イチロー、マリナーズと契約 シドニー五輪（高橋尚子 田村亮子 金） 箱根駅伝で駒大総合初優勝	「ホワイトアウト」 『ビューティフルライフ』 「M:I－２」	「ＴＳＵＮＡＭＩ」サザンオールスターズ 「イッツ・マイ・ライフ」ボン・ジョヴィ	「話を聞かない男、地図が読めない女」 「『捨てる』技術」
2001年	平成13年	アメリカ同時多発テロ事件 小泉純一郎内閣発足	貴乃花が膝のけがの中で22度目の優勝 男子ゴルフ丸山茂樹が米ツアー優勝	「千と千尋の神隠し」『HERO』 「A.I.」	「CanYouKeepASecret?」宇多田ヒカル 「永遠に愛されて」フェイス・ヒル	「チーズはどこへ消えた？」 「ハリーポッターと賢者の石」他シリーズ
2002年	平成14年	牛肉偽装事件	サッカーワールドカップ日韓大会 プロ野球松井秀喜、ヤンキーズと契約	「猫の恩返し」『空から降る一億の星』 ハリーポッターと賢者の石」	「H」浜崎あゆみ 「ルーズ・ユアセルフ」エミネム	「声を出して読みたい日本語」 「世界がもしも100人の村だったら」
2003年	平成15年	イラク戦争開戦 SARSがアジア中心に感染拡大	大相撲、朝青龍が横綱昇進 ドジャース野茂英雄大リーグ通算100勝 世界水泳選手権男子平泳ぎで北島康介２冠　プロ野球阪神１８年ぶりのセ・リーグ優勝	「踊る大捜査線THE MOVIE２『GOODLUCK』 「ハリーポッターと秘密の部屋」 『冬のソナタ』	「世界にひとつだけの花」SMAP 「クレイジー・イン・ラブ」ビヨンセ他	「バカの壁」 「世界の中心で、愛をさけぶ」
2004年	平成16年	イラク日本人人質事件 新潟県中越地震	世界フィギュアスケート選手権荒川静香優勝 アテネ五輪（室伏広治、吉田沙保里 金）	「ハウルの動く城」『プライド』 「ラストサムライ」	「瞳をとじて」平井堅 「トキシック」ブリトニー・スピアーズ	「ハリーポッターと不死鳥の騎士団」 「蹴りたい背中」
2005年	平成17年	福知山線脱線事故	プロ野球セ・パ交流戦始まる ゴルフ日本女子オープンで宮里藍最年少優勝競 馬菊花賞ディープインパクト無敗三冠馬	「ALWAYS　三丁目の夕日」『ごくせん２』 「スターウォーズエピソード３」 『宮廷女官チャングムの誓い』	「青春アミーゴ」修二と彰 「ハング・アップ」マドンナ	「さおだけ屋はなぜ潰れないのか？」 「電車男」
2006年	平成18年	安倍内閣発足	WBC王貞治監督率いる日本が優勝 サッカーW杯敗退後、中田英寿引退	「LIMIT　OF　LOVE　海猿」『西遊記』 「ダ・ヴィンチ・コード」	「RealFace」KAT-TUN 「ヒップス・ドント・ライ」シャキーラ	「東京タワー」 「人は見た目が9割」
2007年	平成19年	消えた年金記録問題 日本の人口構成、超高齢社会へ	男子ゴルフで15歳石川遼が史上最年少優勝 大相撲 白鵬が横綱昇進　　レッドソックスの松坂大輔、1年目で15勝	「HERO」『華麗なる一族』 「パイレーツ・オブ・カリビアン/ワールドエンド」	「千の風になって」秋川雅史 「ガールフレンド」アヴリル・ラヴィーン	「ホームレス中学生」 「鈍感力」
2008年	平成20年	リーマンショック iPhone日本発売　スマホ時代へ	世界フィギュアスケート選手権浅田真央優勝 北京五輪（女子ソフトボール悲願の金）	「容疑者Xの献身」『CHANGE』 「インディ・ジョーンズ/ｸﾘｽﾀﾙ・ｽｶﾙの王国」	「truth/風の向こうへ」嵐 「ポーカーフェイス」レディー・ガガ	「夢をかなえるゾウ」 「ハリーポッターと死の秘宝」
2009年	平成21年	アメリカ、オバマ政権発足 衆院選民主党大勝、鳩山内閣発足	女子ゴルフ宮里藍が米ツアー初勝利 世界体操選手権男子個人総合で内村航平優勝	「ROOKIES 卒業」『JIN 仁』 「マイケルジャクソンTHIS　IS　IT」	「Believe/曇りのち、快晴」嵐 矢野健太 「ディス・イズ・ノット」マイケル・ジャクソ	「１Q８４（１）（２）」 「告白」
2010年	平成22年	尖閣諸島沖巡視船衝突	全国高校野球選手権で興南が沖縄初の夏制覇 サッカーW杯南アフリカ大会 日本評価上昇 女子ゴルフ宮里藍が日本初の世界ランク1位バンクーバー五輪	「のだめカンタービレ最終楽章」『新参者』 「アバター」	「Beginner」AKB４８ 「カリフォルニアガールズ」ケイティ・ペリー	「もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら」 「これからの『正義』の話をしよう」
2011年	平成23年	東日本大震災 地上波テレビ完全地デジ化	東京マラソンで市民ランナー３位に サッカー女子W杯でなでしこ初優勝	「コクリコ坂から」『家政婦のミタ』 「ハリー・ポッターと死の秘宝PART2」	「フライングゲット」AKB４８ 「ボーン・ディス・ウェイ」レディー・ガガ	「謎解きはディナーのあとで」 「体脂肪計タニタの社員食堂」
2012年	平成24年	第二次安倍内閣発足 ロンドン五輪開催	全日本卓球選手権女子シングル福原愛優勝 ジャンプW杯で中３高梨沙羅が優勝	「テルマエロマエ」『ドクターX』 「アベンジャーズ」	「真夏のSounds good！」AKB４８ 「私たちは絶対に～」テイラー・スウィフト	「聞く力」 「舟を編む」
2013年	平成25年	富士山、世界文化遺産登録	三浦雄一郎が最高齢80歳でエベレスト登頂2020年夏季五輪東京開催決定 プロ野球楽天、創設9年で日本一に	「風立ちぬ」「そして父になる」『半沢直樹』 「レ・ミゼラブル」	「恋するフォーチュンクッキー」AKB４８ 「ブラード・ラインズ」ロビン・シック	「海賊とよばれた男」 「ロスジェネの逆襲」
2014年	平成26年	消費税８％に 青色LEDでノーベル賞受賞	ボクシングで20歳井上尚弥が2階級制覇 ソチ五輪（羽生結弦、金）	「永遠の0」『HERO』 「アナと雪の女王」	「GUTS！」嵐 「ブレイク・フリー」アリアナ・グランデ	「村上海賊の娘（上・下）」 「銀翼のイカロス」
2015年	平成27年	パリ同時多発テロ事件 ＩＳＩＬ日本人殺害	世界フェンシング選手権男子太田雄貴優勝　世界女子レスリング選手権吉田沙保里Ｖ１６ ゴルフでイ・ボミが女子初の賞金2億円	「進撃の巨人ATTACK ON TITAN」『下町ロケット』 「ジュラシック・ワールド」	「コケティッシュ渋滞中」SKE４８ 「シュガー」マルーン５	「火花」 「家族という病」
2016年	平成28年	国勢調査で初の国内総人口減少 日本銀行、マイナス金利政策導入	箱根駅伝で青山学院が完全優勝 マーリンズのイチローが米大リーグ3千安打リオ五輪（金１２銀８銅２１）	「君の名は」『逃げるは恥だが役に立つ』 「スター・ウォーズ フォースの覚醒」 『太陽の末裔』	「サヨナラの意味」乃木坂４６ 「ソーリー」ジャスティン・ビーバー	「君の膵臓をたべたい」 「嫌われる勇気・アドラーの教え」
2017年	平成29年	天皇退位特例法成立 アメリカ、トランプ政権発足	稀勢の里が横綱昇進 日本出身では19年ぶり 陸上男子百メートルで桐生祥秀9秒98	「君の膵臓をたべたい」『緊急取調室』 「美女と野獣」	「不協和音」欅坂４６ 「シェイプ・オブ・ユー」エド・シーラン	「九十歳、何がめでたい」 「蜜蜂と遠雷」
2018年	平成30年	西日本豪雨、北海道地震 米朝が初の首脳会談	世界バトミントン選手権で桃田賢斗優勝 全米オープンテニスで大坂なおみ優勝 米大リーグ・大谷翔平アリーグ新人王	「万引き家族」『９９．９SEASONⅡ』 「ボヘミアン・ラプソディ」	「Lemon」米津玄師 「デュラ」ダディー・ヤンキー	「漫画 君たちはどう生きるか」 「ざんねんないきもの事典」
2019年	令和元年	5月天皇陛下即位　元号は令和に 京都アニメーション放火30人死亡 消費税１０％	卓球グランドファイナル15歳張本智和優勝 ラグビーW杯日本大会開催 ゴルフ女子全英オープン渋野日向子優勝	「天気の子」『ドクターX』 「ジョーカー」	SingOut！」乃木坂４６ 「バッド・ガイ」ビリー・アイリッシュ	「一切なりゆき 樹木希林のことば」 「ゼロトレ」
2020年	令和2年	新型コロナウィルス世界的感染拡大　日本、緊急事態宣言発令	2020年東京オリンピック1年延期　　白血病長期療養の池江璃花子、レース復帰 コロナ禍で	「鬼滅の刃 無限列車編」 「パラサイト半地下の家族」 『愛の不時着』	「ImitationRain・D.D.」SixTONESvsSnowMan 「ブラインディング・ライツ」 ザ・ウィークエンド	「田中みなみ１st写真集」 「流浪の月」

日常の楽しみを彩る音楽・映像・読書・スポーツの20年は？

　オリンピックなど国際試合での日本人の活躍はスポーツ競技参加人口にプラスの影響を与えるとともに人物の背景を交えながら観る楽しみを人びとに提供します。この20年、様々なドラマを味わいました。

　映画においてはアニメが表現の奥行を広げるとともに韓国映画の躍進が話題となりました。書籍の分野では文学賞受賞など、タレントの活躍も目立ちました。上の表を見ても捉えきれない部分が広がっています。音楽はヒット曲のみではとらえきれない時代を迎えています。音楽も映像も、配信サービスを通じて現在と過去、分野を混在させながら個人が自在に選択できる「開放」の時代となりました。

＜要約＞

①国際的な日本人の活躍はスポーツを行う契機となるとともに様々な人間ドラマを楽しんだ。

②音楽や映像は配信サービスの享受により、一人ひとりが自在に選択できる時代になった。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　⑧

４．生活満足と「遊びと生活」

ハイライフ研究所「都市生活者意識調査2019」生活満足・不満足分析

質問分類	小分類	項目・選択肢	①全体 n1350	②生活満足度「満足」者 n 199	③生活不満度「不満」者 n120	②－③
			「生活満足・不満足」属性内の率と属性間の差			
基本属性	性別(SA)	男（構成比）	50.0	50.3	52.5	-2.2
		女（構成比）	50.0	49.7	47.5	2.2
	年齢（SA）	１８歳～３０代（構成比）	35.4	28.6	39.2	-10.6
		４０代・５０代（構成比）	38.0	32.2	46.7	-14.5
		６０代・７０代（構成比）	26.6	39.2	14.2	25.0
	未既婚（SA）	未婚（結婚していない）	37.7	22.1	62.5	-40.4
		既婚（初婚・再婚・離死別含む）	62.3	77.9	37.5	40.4
	世帯（SA）	単身世帯（自分一人だけ）	23.9	12.1	38.3	-26.2
		一世代世帯（夫婦）	24.4	38.2	11.7	26.5
	所得（SA）	世帯収入 ４００万未満(n 収入回答者ベース 全体n926)	29.0	16.0	51.3	-35.3
		世帯収入 １０００万以上(n 回答者 全体926)	18.9	30.7	6.6	24.1
	資産（SA）	金融資産 ほとんどない＋１９９万円以下（n回答者 全体753）	28.1	17.1	53.2	-36.1
		金融資産 1000万円以上（n回答者 全体753）	39.7	54.7	17.7	37.0
	職業（SA）	専業主婦・主夫（参考）	16.1	24.6	6.7	17.9
		サービス・労務系従事者（参考）	16.1	8.5	24.2	-15.7
	就業形態（SA）	正規社員（内、総合職）	37.0	48.3	23.0	25.3
		契約社員・派遣社員・パート、アルバイト	29.2	24.7	46.0	-21.3
生活意識	生き方暮らし方	家族や親しい友人と楽しく暮らしたい	48.7	60.3	33.3	27.0
		のんびり、やすらぎのある暮らしがしたい(参考)	56.0	51.8	55.0	-3.2
		健康的な生活がしたい	51.0	58.8	37.5	21.3
		他人や会社に干渉されずに生きたい(参考)	20.3	16.6	30.0	-13.4
		自由奔放に生きたい(参考)	11.6	7.5	20.8	-13.3
		人並みに生きたい（参考）	33.2	25.1	40.8	-15.7
		あまり欲張らずにそこそこの生活をしたい（参考）	32.3	41.7	23.3	18.4
	人づきあい(MA)	親密なつきあいをする人がいる（参考）	19.0	24.6	7.5	17.1
		親しい友人・知人はいない（同性）	12.8	8.5	30.8	-22.3
		人づきあいは面倒くさいと思う	26.8	17.6	45.0	-27.4
	仕事(MA)	仕事も自分の生活も楽しんでいる	20.7	32.6	8.5	24.1
		仕事はお金を稼ぐための手段である	35.6	22.6	48.7	-26.1
	健康状態(MA)	特に問題はない（健康であると思う）	34.0	46.7	17.5	29.2
		痛みや悩みを抱えているが我慢しながら日々を送っている（参考）	6.5	4.5	19.2	-14.7
		健康を害しており治療中である（参考）	6.3	3.0	16.7	-13.7
	老後の生き方(MA)40歳以上ベース	夫婦・家族との楽しい暮らし(非常に+ややあてはまる)	51.8	76.0	17.8	58.2
		仲間との交流、友人を大事にする（非常に+ややあてはまる）	50.8	62.7	30.1	32.6
		楽しみな計画や楽しい時間がある	47.7	64.1	20.5	43.6
	ストレス	日頃ストレスをどの程度感じるか・よく感じる	29.0	12.6	60.0	-47.4
生活関心	関心度(SA)	「食」興味・関心がある/やや関心がある	83.2	85.4	65.0	20.4
		「衣」興味・関心がある/やや関心がある	58.1	60.3	49.2	11.1
		「住」興味・関心がある/やや関心がある	67.1	69.3	53.3	16.0
		「遊び・余暇」興味・関心がある/やや関心がある	78.7	84.4	60.0	24.4
		「健康」興味・関心がある/やや関心がある	86.9	91.5	65.0	26.5
		「人づきあい」興味・関心がある/やや関心がある	55.9	58.8	33.3	25.5
生活満足各生活分野	満足度（SA）	「食」満足/やや満足	78.6	98.0	30.0	68.0
		「衣」満足/やや満足	71.4	88.9	30.8	58.1
		「住」満足/やや満足	67.5	92.0	20.8	71.2
		「遊び・余暇」満足/やや満足	66.2	92.5	20.8	71.7
		「健康」満足/やや満足	61.0	81.4	19.2	62.2
		「人づきあい」満足/やや満足	64.9	87.9	23.3	64.6
余暇生活現在の過ごし方	スポーツ	スポーツはやっていない		25.1	50.8	-25.7
		ウォーキング		41.2	25	16.2
	娯楽・芸術文化	特に何もやっていない		20.1	34.2	-14.1
		神社・仏閣・教会に行く		20.6	6.7	13.9
		図書館に行く		28.1	16.7	11.4
	趣味活動	食べ歩き		31.2	17.5	13.7
		アウトレットモールへ行く		23.1	10.0	13.1

＜表の見方＞

意図

都市生活者意識調査2019の「生活満足度」4段階の回答者の中から「やや満足」「やや不満」を除く「満足」「不満」2層を抽出し、それぞれを母数としてクロス集計を行い、両者を比較する中から生活に満足を感じる人と不満を感じる人の特徴を探る。

衣生活との関連･注意事項

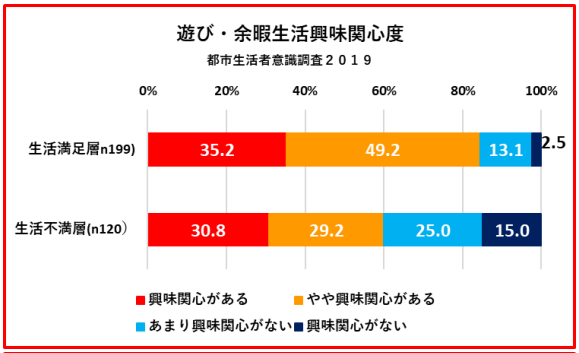
因果関係を知る事はできない。基本属性などと関連付けながら傾向を見ることとする。

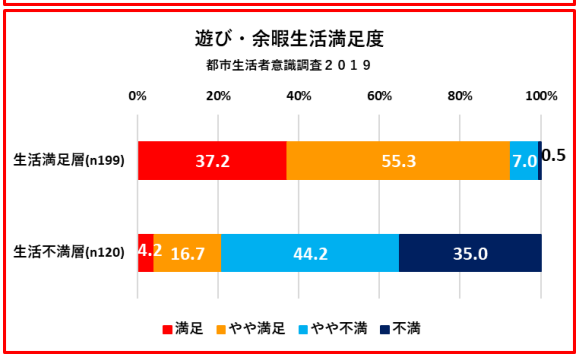
質問項目、選択肢の抽出

両者の回答差が原則20%以上開いているものを採りあげた。また抽出した項目との関連や必要と思える基本属性は差の多少に関らず採りあげた。

②－③の色分け

ピンク「満足者」20%以上高　ブルー「不満者」20%以上高





「生活満足と不満」両者の遊び・余暇生活の比較

「遊び・余暇生活」は「住生活」と並び、生活満足層と生活不満層の満足度の差の最も大きな生活分野です。「遊び・余暇生活」意識の特徴は生活満足層・不満層を問わず「興味・関心がある（Top Box）」人が3割以上と高いことです（他では「健康」が同様の傾向）。生活満足層は「遊び・余暇」において興味関心度とほぼ同等のレベルで満足を得ていますが、生活不満層においては35%が「不満」、「やや」を含めると約8割が「遊び・余暇不満層」となります。過ごし方の行動率において生活不満層で目立つのは「スポーツはやっていない」「娯楽・芸術文化・特に何もやっていない」人が多い点です。経済（家計）面など実質的な余裕の無さが心理的余裕につながり、楽しむ意欲も削いでいるのかもしれません。

＜要約＞

①「遊び・余暇生活」は生活分野の中でも強い興味・関心の対象となっている。

②生活満足層は「遊び・余暇」への関心と同等の満足を得て、生活不満層は8割が不満を抱く。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　⑨

Ⅱ.今回のまとめ　自らの心の調べに耳を傾ける

ここまでの「要約」の一覧です。

1. 都市生活者の「遊びと生活」　＊使用データ:ハイライフ研究所「都市生活者意識調査2019」

＜「遊び・余暇」興味・関心・充足＞

①「遊び・余暇」は「健康」「食」に迫る興味・関心度の高さを示す生活分野。

②興味・関心と満足の間には「健康」に次ぐギャップが横たわる。

＜遊び・余暇の過ごし方＞

①テレビをみる、国内旅行、音楽を聴く、歩くなどの過ごし方が多い。

②シニア層の活動率が若者に比して高いのは外出行動。芸術・文化活動は女性の行動率が高い。

2. 全国調査で「遊びと生活」を掘り下げる

＜男女・年代別時間のゆとり感・自由時間が増えたらしたいこと何？＞　＊使用データ：内閣府「平成30年国民生活世論調査」

①「時間のゆとり感」は70代、60代でかなり高く、30代・40代が最もゆとりに欠けている。

②自由時間が増えたらしたい事は「旅行」。自己成長への時間投資願望もうかがえる。

＜余暇活動参加率の推移＞　＊使用データ：日本生産性本部「2020レジャー白書」

①余暇活動種目別参加率は「ドライブ」が減少、「音楽・動画鑑賞」が増加傾向にある。

②全国比で東京在住者参加率が高い「旅行」「文化催事系」、低いのは「ドライブ」「園芸」。

＜余暇活動を頻度（活動回数）からみる＞　＊使用データ：日本生産性本部「2020レジャー白書」

①ＳＮＳ、音楽鑑賞、動画鑑賞など年間平均活動回数の上位をデジタル系の楽しみが占める。

②ウォーキングは参加率32%、年間平均活動回数49回の高参加率・多頻度型余暇活動。

3.「遊びと生活」この数年から暮らしの調べに想いを巡らす

＜日常の楽しみを彩る音楽・映像・読書・スポーツの20年は？＞

①国際的な日本人の活躍はスポーツを行う契機となるとともに様々な人間ドラマを楽しんだ。

②音楽や映像は配信サービスの享受により、一人ひとりが自在に選択できる時代になった。

4. 生活満足と「遊びと生活」　＊使用データ:ハイライフ研究所「都市生活者意識調査2019」

＜「生活満足と不満」両者の遊び・余暇生活の比較＞

①「遊び・余暇生活」は生活分野の中でも強い興味・関心の対象となっている。

②生活満足層は「遊び・余暇」への関心と同等の満足を得て、生活不満層は8割が不満を抱く。

「遊び（余暇）生活」の充実を人は求めています。それは「余った暇」などというものではなく「人生そのもの」の充実につながる行為だからでしょう。観る、聴く、動かす、創る、磨く、歩く、そして交流する。行為そのものが楽しむという目的と一体のものです。また、映画や本を通じて人はある時間、他者の物語を体験し、それがいつのまにか自分の物語を動かしていく力ともなります。お金や時間などの制約があったとしても、よりよく生きるために「遊ぶこと」には前向きでありたいと思います。

このコラムは今回がひとまず最終話。続きは「都市生活者意識調査2020」の結果とともにお届けいたします。最後までお読みいただきありがとうございました。

令和の都市生活者コラム『暮らしの調べが聴こえる』最終話　⑩

（付録）最終話で使った「ハイライフ研究所 都市生活者意識調査」質問集

●「都市生活者意識調査2019」より今回採りあげた「遊び・余暇生活」関連の質問を付録として掲載します。質問に答えながら自分の心の調べに耳を傾け、客観的に自分を知る道具としてお役立て下さい。気づきがあれば幸いです。

●生活分野別興味関心度・満足度

あなたは現在、以下の生活分野にどの程度興味・関心がありますか。(SA)
「遊び・余暇」には・・1 興味関心がある 2 やや興味関心がある 3 あまり興味関心はない 4 興味関心はない

あなたは現在、以下の生活分野にどの程度満足していますか。（SA）
「遊び・余暇」には・・・1 満足 2やや満足　3 やや不満　4 不満

●「スポーツ・運動」などの現在行動

遊びや余暇についてお伺いします。 **「スポーツ・運動」などで、あなたが現在しているものをすべてお知らせください。(MA)**
1 スポーツ観戦に行く
2 特定のスポーツチーム(や個人)を応援する
3 野球・ソフトボールをする
4 サッカー・フットサルをする
5 テニスをする
6 その他、球技をする
7 武道・格闘技
8 水泳・水中運動
9 ヨガ・エアロビクス・ピラティス
10 社交ダンス
11 ダンスサークル
12 登山・ハイキング
13 キャンプ
14 ウォーキング
15 軽い体操
16 スポーツクラブ(ジム)に行く
17 マリンスポーツ
18 ジョギング・マラソン
19 ボウリング
20 サイクリング・サイクルスポーツ
21 釣り
22 ゴルフ(練習場を含む)
23 ドライブ
24 モーターバイクツーリング
25 その他のスポーツ（　　）
26 スポーツはやっていない

●「娯楽・芸術文化・資格」などの現在行動

「娯楽・芸術文化・資格」などで、あなたが現在しているものをすべてお知らせください。(MA)
1 競馬や競輪などの公営ギャンブル
2 パチンコ
3 麻雀(健康麻雀、競技麻雀含む)
4 囲碁や将棋、トランプなど室内ゲーム
5 絵画・陶芸などの制作
6 外国語の習得
7 各種資格をとる
8 写真撮影
9 ビデオ撮影
10 音楽会・コンサート・ライブ・フェスに行く
11 映画鑑賞
12 演劇鑑賞(ミュージカルや伝統芸能を含む)
13 地域のお祭り
14 美術館や博物館へ行く
15 神社仏閣・教会に行く
16 図書館に行く
17 園芸やガーデニング
18 日曜大工や工作・模型作り
19 洋裁・編物・手芸
20 楽器演奏や歌(自宅で自分で楽しむ)
21 楽器を習う、歌を習う(教室など)
22 音楽活動をする(バンド活動、コーラスなど)
23 日本舞踊、華道、茶道、書道
24 創作活動(小説・俳句・漫画など)
25 教養講座(大学公開講座・セミナーなど)
26 料理をする・お菓子を作る(教室に行く、家族以外を招いて楽しむ)
27 読書
28 その他の娯楽・芸術文化・資格（　　）
29 特に何もやっていない

●「趣味活動・日々の活動」などの現在行動

「趣味活動・日々の活動」などで、あなたが現在しているものをすべてお知らせください。(MA)
1 テレビをみる
2 家でDVDなどをみる
3 家で音楽をきく
4 テレビゲーム・パソコンゲーム
5 スマホのゲーム
6 ネットやソーシャルメディア
7 カラオケ
8 国内旅行
9 海外旅行
10 ネットカフェ・マンガ喫茶
11 ゲームセンターへ行く
12 遊園地や動物園へ行く
13 サウナやスーパー銭湯へ行く
14 クラブ(ダンス系)へ行く
15 バーベキュー
16 食べ歩き・グルメ探訪
17 酒場探訪
18 散歩
19 街歩き・ウィンドウショッピング
20 エステサロンへ行く
21 マッサージ・整体へ行く
22 百貨店やショッピングモールに行く
23 アウトレットモールに行く
24 喫茶店やファミレスで時間を過ごす
25 子どもと遊ぶ
26 孫と遊ぶ
27 ペットの世話やペットと遊ぶ
28 その他の趣味や活動（　　）