言語的妥当性のある日本語版シリアスレジャー測定尺度の翻訳

Development of a Linguistically Valid Japanese Version of the Serious Leisure Inventory and Measure (SLIM)

阿部　太一（Taichi ABE）*
福岡大学大学院商学研究科博士課程後期

森田　泰暢（Yasunobu MORITA）
福岡大学商学部経営学科

矢野　航平（Kohei YANO）
福岡大学商学部
シチズンサイエンス研究センター

*責任著者　e-mail：cd250501@cis.fukuoka-u.ac.jp

要旨

本稿はシリアスレジャーの測定尺度であるSerious Leisure Inventory and Measure (SLIM)の日本語版翻訳と、その言語的妥当性の検証を目的としている。SLIMは、アマチュアやボランティアといった真剣な余暇活動に関する多次元的特徴を測定する尺度として国際的に活用されているが、日本語版の公開はこれまでなかった。本稿では、国際的な尺度翻訳ガイドラインに準拠し、順翻訳、調整、逆翻訳、原著者によるレビュー、認知デブリーフィングの各手順を経て、実証的検証を行う前段階の日本語版SLIMを作成した。翻訳過程においては、シリアスレジャー概念の構成要素に関する専門的理解を踏まえ、自然な日本語表現と概念的等価性の両立を重視した。逆翻訳に対する原著者の確認により、全体として原版と概念的に等価であるとの評価を得られたほか、日本語母語話者に対する先行調査である認知デブリーフィングにおいても、本稿での翻訳が理解可能であるとの評価が得られた。以上の結果から、本稿で作成した日本語版SLIMは、言語的妥当性を有する翻訳尺度として、我が国におけるシリアスレジャー研究の量的展開に資する基盤となることが示唆された。なお本稿はプレプリントとして尺度の翻訳プロセスに焦点を当てており、統計的な信頼性と妥当性の検証は今後の課題である。

キーワード: シリアスレジャー、Serious Leisure Inventory and Measure、尺度翻訳
Key Words: serious leisure, Serious Leisure Inventory and Measure, scale translation

---

1. はじめに

シリアスレジャー(serious leisure)は、Stebbins(1982)によって提唱された、専門的かつ継続的な余暇への取り組み方を説明する概念である。この概念を基礎として余暇活動を整理する理論的枠組みである「Serious Leisure Perspective」（以下、SLP）は観光やスポーツをはじめとする幅広い分野における余暇研究で用いられ(Stebbins, 2015)、国際的に重要な理論的枠組みの一つとなっている(e.g. Lee et al., 2023; Cai et al., 2023)。

シリアスレジャー研究における中核的な測定ツールとして、Gould et al. (2008)が開発した「Serious Leisure Inventory and Measure(SLIM)」がある。SLIMはシリアスレジャーの特徴とされる構成要素を包括的に測定する尺度として、原版の英語から翻訳され(e.g. Akgül et

al., 2016; Romero et al., 2017)、異文化比較にも用いられてきた(e.g. Kono et al., 2018)。しかしながらこれまで、各種信頼性と妥当性の確認がなされたうえで尺度として利用可能な日本語版のSLIMは公開されておらず、我が国におけるシリアスレジャーの量的研究を制約する一因となっている(阿部・森田, 2024)。

本研究の目的は、シリアスレジャー測定尺度(SLIM)の日本語版開発により、シリアスレジャー概念を日本の文脈で操作化し、実証研究の基盤を構築することである。本稿は、国際的な尺度翻訳のガイドライン(稲田, 2015)に基づく翻訳プロセスを詳細に報告し、日本語版SLIMの作成過程とその初期的な評価結果を提示する。なお本稿は尺度翻訳に焦点を当てたプレプリントの報告であり、統計的な信頼性および妥当性の検証は今後の課題とする。

本稿は以下の手順で議論を進める。まず第2章で、シリアスレジャー概念とSLIMについて理論的な背景を確認する。第3章では日本語版尺度の必要性を示す。第4章では翻訳の方法を示す。第5章では翻訳結果とその言語的妥当性を検討し、第6章で本稿の意義と今後の課題について考察する。

2. 研究背景

2.1. シリアスレジャーの定義と特徴

シリアスレジャーは、カナダの余暇学者Robert A. Stebbinsによって提唱された概念である。シリアスレジャーは「アマチュア、趣味人、ボランティアによる活動で、彼・彼女らにとって大変重要で面白く、充足をもたらすものであるために、典型的な場合として、専門的なスキルや知識、経験の獲得と表現を中心にしたレジャーキャリアを歩み始めるもの」(Stebbins, 2015, p. xx; 杉山, 2019)と定義される。「レジャーキャリア」という語が示すように、シリアスレジャーは単なる気晴らしや娯楽としての余暇活動ではなく、時には困難を克服しながらも長期的に取り組んで専門性の向上を図る、真剣な余暇活動への取り組み方を指す概念とされている。

このシリアスレジャーという概念を中心に、Stebbinsは余暇活動を包括的に整理する理論的枠組みとしてSLPを提案した。SLPは真剣な「シリアスレジャー」、気軽な「カジュアルレジャー」、一時的に取り組む「プロジェクト型レジャー」の3類型によって、あらゆる余暇活動を体系的に整理するものである。Stebbins(2015, p.3)は「少なくとも現時点で私の知る限り、西洋社会におけるすべての余暇はこの3類型のいずれかに分類できる」と述べている。これにより、活動への継続的関与の程度や求める報酬の種類といった観点から、シリアスレジャーに限らず余暇活動全般を整理することが可能となる。

Stebbins(2015)によれば、シリアスレジャーとしての余暇への取り組み方には、6つの特徴的な要素がしばしば現れる。すなわち「根気強さ」「キャリア」「努力」「持続的利得」「独自のエートス」「アイデンティティ」である（杉山, 2019）。これら6つの特徴は、シリアスレジャーを、カジュアルレジャーやプロジェクト型レジャーといった異なる余暇形態から区別する重要な指標となる。

このように、シリアスレジャーは他の余暇形態とは異なる特徴的な性質を持ち、参加者にとってより深い意味と価値を持つ活動として位置づけられる。これら特徴を定量的に把握するための測定ツールが、Serious Leisure Inventory and Measure：SLIM (Gould et al., 2008)である。

2.2. Serious Leisure Inventory and Measure (SLIM) について

2.2.1.原版SLIMについて

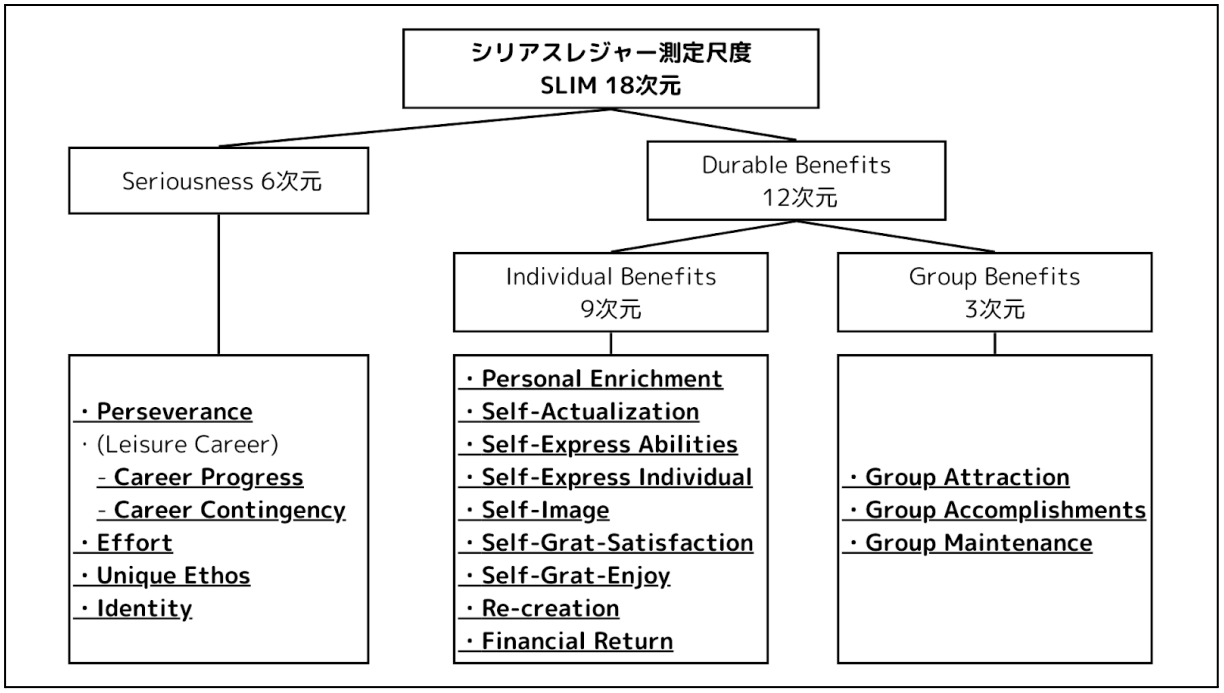

図1. SLIMの構成（Gould et al., 2008より筆者作成）

SLIMは、シリアスレジャーの6つの特徴で整理されている多面的な特性を総合的かつ定量的に評価するために開発された(Gould et al., 2008)。同尺度は、シリアスレジャーの6つの特徴を基にした次元とその定義の作成、定義を基にした質問項目のプール作成、Q分類法と有識者会議による項目の選択と追加、合計900人への質問紙調査とその分析によって作成された。この尺度によって、研究者は実践者間やコミュニティ間、異なる余暇領域間でシリアスレジャー特性を比較し、シリアスレジャーと他の概念・行動との関連を量的に検証できるようになった。[1]

SLIMは加算的に「真剣さの度合い(Seriousness)」を測定する6次元(Perseverance、Effort、Career Progress、Career Contingency、Unique Ethos、Identity)と、「持続的な利得(Durable Benefits)」のリストである12次元(個人的な利得9項目＋グループの利得3項目)で構成されており、合計18次元から構成されている(図1)。各次元には3〜4の質問項目が割り当てられており、72項目(各次元4項目)と54項目(各次元3項目)の2バージョンが用意されている。いずれも9件法のリッカート尺度で回答される。Gould et al.(2008)では、確認的因子分析によってこの2つのバージョンの適合度が検証され、72項目版ではCFI=.91、54項目版ではCFI=.95と、いずれも許容できる適合度を示している。また同論文では、シリアスレジャーの6つの特徴を2次因子とするモデルも検討されたが、1次因子モデルと比較して適合度は低い結果となっている(CFI=.83, .85)。これは次元間の関係性が複雑であり、尺度の改善が必要である可能性を示唆している。なお、Gouldらの各次元に3または4項目を割り当てる決定はKline(2005)の「3項目の因子で潜在変数を十分に示すことができるが、4項目が『最良』(p. 314)である」とする記述によるものである。[2]

---

[1] SLIM開発以前のシリアスレジャーに関する測定では、例えばKerr et al.(2002)がある。活動参加の主要な動機を自由記述方式で尋ねることにより、余暇活動への真剣な参加者とそうでない参加者の識別を試みていた。

[2] Gouldらが参照したのはKline(2005)の2nd Editionであり、現在の同書最新版5th Edition(Kline 2023)とはページ数や記述が異なる可能性がある。

心理学的な尺度において、項目数を減らした短縮版を作成することは一般的な手続きである（e.g. 並川ら, 2012）。これにより回答者の負担が軽減され、回答の量や質を確保できる(小塩, 2024)。72項目あるいは54項目あるSLIMに対して、Gould et al.(2011)は18項目の短縮版を提案している。これはチェスプレイヤーを対象とした質問紙調査によって、18の各次元それぞれで最大の因子負荷量を示した項目を抽出したものである。

2.2.2. SLIMの使用における留意点

SLIMを使用する場合は、研究目的に応じた適切なバージョンの選択が重要である。Gould et al.(2008)で開発された72項目版または54項目版のオリジナル版は、各次元あたり複数の項目(それぞれ4項目または3項目)を含んでおり、構成概念を複数の変数から測定することが前提となる因子分析や共分散構造分析といった手法による精緻な検証に適している。一方、Gould et al.(2011)の18項目短縮版は、各次元を1項目で測定する。回答者の負担を軽減できることから、複数の尺度を同時に使用する調査や、回答率の低下が懸念される場合に有用である(Lee et al., 2023)。またLee et al. (2023)のレビューによれば、短縮版は複数の研究で十分な信頼性と妥当性を示しており、真剣さの測定や、他の変数との関連性の検討に使用されている。このように、オリジナル版と短縮版はそれぞれ異なる特性と限界を併せ持っており、研究の目的や制約に応じて選択する必要がある。

Gould et al.(2008)によるとSLIMは18の因子の単純な加算指標として扱うべきではなく、SLPの理論と、対象となる余暇活動の文脈の両方を考慮する必要がある。例えば、余暇活動の中には経済的な報酬に結びつきやすいものとそうでないものがあり、個人の利得における「Financial Return（経済的利得）」が低いスコアを示す場合でも必ずしもシリアスさの欠如が示されているとは言えない。加えて、単独で活動を行う参加者の場合、グループ関連の変数での高スコアは期待できないだろう。そのため先行研究では研究目的に応じた測定次元の選択として、(a)真剣さの度合い6次元のみを採用する、(b)真剣さの度合いを測定するために一部の次元のみを選択する、(c)シリアスレジャーの利得からいくつかの次元を選択する、(d)Financial Returnの次元を除外するなど、様々な方法が採用されている(Lee et al., 2023)。これらの選択は、研究対象となる余暇活動の特性や、研究目的に応じて柔軟に行われるべきであり、一律の基準を適用することは適切ではない。日本語版SLIMの開発においても、文化的背景や余暇活動の文脈に適した翻訳と適用が求められる。その前提として、国際的なSLIMの翻訳状況を把握することが重要である。

2.2.3. SLIMの翻訳状況

SLIM(Gould et al., 2008; 2011)は英語で発表されたものであるが、これまでに複数の言語へ尺度翻訳がなされている。Akgül et al.(2016)は、Gould et al.(2008)の54項目をトルコ語に翻訳し妥当性と信頼性の分析をおこなった。その後、Akgül et al. (2016)の著者らはSLIMのトルコ語短縮版も作成している(Özdemir et al., 2020)。なお、このÖzdemirらの短縮版は、オリジナルの短縮版(Gould et al., 2011)と異なり12項目で構成され、探索的因子分析による因子構造も異なっていた。スペイン語版としてはRomero et al.(2017)が232名のアマチュアスポーツ選手を対象とする調査で54項目のSLIMを作成した。Doll et al.(2018)は72項目のブラジル・ポルトガル語版SLIMを作成している。

2.2.4.SLIM以外のシリアスレジャー関連尺度

真剣さと余暇から得る報酬を測定するSLIM以外にも、シリアスレジャー研究では様々な心理尺度が検討されている。たとえば、シリアスレジャーの特徴を独自に操作化し「レクリエーションの専門化」概念と組み合わせて測定したTsaur & Liang(2008)、カジュアルレジャーとシリアスレジャーの二分法的側面に着目したAkyıldız Munusturlar & Argan(2016)、

レジャーキャリア(Durhan et al., 2020)、レジャークラフティング(Tsaur et al., 2023)などがある。これらの測定尺度はStebbinsが運営するシリアスレジャー研究のポータルサイト[3]で紹介されており、シリアスレジャー研究の発展に貢献している。一方で、本研究では、シリアスレジャー概念を日本の文脈で操作化し、実証研究の基盤を構築するという目的から、シリアスレジャーの中心的な特徴に基づいて真剣さの度合い(Seriousness)を測定でき、関連尺度の中で最も多く引用されているSLIMに着目する。SLIMの日本語版を翻訳・導入することで、この目的の達成を目指す。

3. 尺度翻訳の必要性

3.1.SLIMを用いた先行研究

SLIMを用いた研究については、Lee et al.(2023)が2008年から2019年の査読付き雑誌論文34本のレビューをおこなっている。Lee et al.(2023)によれば、これら論文のうち半数である17件はLeisure Studies、Leisure Sciences、Journal of Leisure Researchといった「”Leisure”という言葉を含むタイトルの雑誌に掲載」されていた。他の論文は主に、International Journal of Sociology of Sport、International Journal of Tourism Researchといった、スポーツや観光に関するジャーナルに掲載されていた。また、21の研究がアメリカの研究者が中心となっておこなわれた。

10件の研究では、調査対象者を活動への真剣さの度合いでグループ分けするためにSLIMを使用していた。グループ分けに用いるカットオフにはスコアの50%や中央値などが用いられたほか、クラスター分析も採用されていた。グループ分けした後、グループ間で人口動態やウェルビーイング変数などの外部変数を比較する研究が多く見られた。例えばBarbieri & Sotomayor(2013)は、サーファーを真剣さの度合いでグループ分けし、サーフィンツーリズムに関する変数の違いを検討している。

SLIMはシリアスレジャーと他の概念との関連性を検討する研究にも用いられている。心理的ウェルビーイング(Kim et al., 2015)、レクリエーションの専門性(Lee & Scott, 2013; Tsaur & Liang, 2008)、フロー体験(Frash & Blose, 2019)、Meaning In Life(Kono et al., 2018)など、多様な概念・変数とシリアスレジャーの理論的な関連がSLIMを用いた調査により明らかにされている。

このようにSLIMを用いた研究群は、シリアスレジャーが参加者の内面的充足感や活動への深い関与、そして生活全般の質的向上にどのように寄与するかを多角的かつ体系的に実証してきた。これらの知見は、余暇活動の社会的・個人的価値の理解を深める重要な学術的貢献となっている。

3.2. 日本における余暇測定研究の不在

我が国における量的アプローチを取った余暇研究の代表例としては、適切な余暇を選択するための余暇診断であるLDB (Leisure Diagnostic Battery：余暇生活診断テスト)の日本語版作成が挙げられる。土屋(2009)のレビューによると「90年代半ばから後半にかけて、LBS (Leisure Boredom Scale：余暇退屈度) や LSS (Leisure Satisfaction Scale：余暇満足度)、GLSS (Global Leisure Satisfaction Scale) 、ILM (Intrinsic Leisure MotivationScale：内的余暇動機尺度) といった尺度に関する検証が一通り名乗りを挙げた」。坂野ら(1996)はこれらの尺度を再検討し、余暇生活開発援助を念頭においた余暇のアセスメントツール、および潜在的余暇欲求開発マニュアルを提示した。

[3] https://www.seriousleisure.net/measurement-scales.html

近年の余暇に関する尺度研究としては、佐橋・佐藤(2007)による「レジャー志向性尺度」が挙げられる。これは余暇活動への志向性を「長期的展望・向上」「活動性」「主導性」「対人関係志向」「利他主義」「自然志向」の6側面で測定するものである。レジャー志向性尺度の安定性については、土屋(2009)の千葉県流山市住民への調査や、佐橋(2010)の成人女性への調査によって確認されている。また岩佐ら(2019)は高齢者における主観的幸福感の維持、介護予防の推進の観点から余暇活動に注目し、高齢者がおこなう余暇活動を捉える「現代高齢者版余暇活動尺度」を開発している。

しかし土屋(2009)によると余暇研究、特に余暇に関する尺度の研究は「散発的にしか」見受けられない。土屋は余暇に関する尺度研究が進展しない原因について、余暇についての考慮が社会全体で考えるものというよりも「個人的なものとして認識されている傾向にあることが挙げられる」としている。

一方でレジャー白書(余暇創研, 2024)の調査は、余暇を重視する価値観を持つ人々が2009年の調査開始以来おおむね増加傾向にあり、2023年には回答者の3分の1以上（34.1％）が仕事以上に余暇を重視していることを明らかにしている。個人の内面的な幸福やウェルビーイングを支える営みとして、余暇の意義を評価する機運が高まりつつある今、余暇を個人の問題にとどめず、学術的・社会的に検討可能な対象として捉え直すことが求められている。そのためには、広く知られた理論的基盤に基づいた、信頼性のある測定尺度の整備により定量的判断を可能とすることが不可欠である。

3.3. SLIMの日本語版尺度翻訳の必要性

先行研究はいずれも個人の余暇開発を促進するアセスメントツールの開発を念頭に置いており、特定の余暇活動の真剣さや、余暇活動から生じた報酬を測定するためのものではない。シリアスレジャー概念を用いた研究には、その背景となる理論を念頭に置いて開発された尺度を用いることが必要となる。

2025年3月現在、各種信頼性と妥当性の確認がなされ、心理尺度として利用可能な日本語版のSLIMは公開されていない。阿部・森田(2024)はシリアスレジャー概念の商学研究への拡張を試みた紀要論文のなかで、尺度の不在が我が国におけるシリアスレジャー研究、およびシリアスレジャーに関連すると考えられる領域の研究を発展させる妨げとなっていると主張した。また、日本のアマチュアトライアスロン選手を対象にグリット(やり抜く力)とレジャー関与、生活満足度の関係を調査したAn et al.(2024)も、将来におけるSLIM尺度を用いた調査の必要性に言及している。2章で見たようにシリアスレジャー研究は主に北米で過去40年以上の蓄積を持つ。本研究の尺度翻訳は我が国の余暇研究に対して、量的研究としてシリアスレジャー研究と接続するという新たな可能性を示すものである。

以上のように、先行研究のレビューからはシリアスレジャー概念を測定する日本語版尺度の必要性が明らかになった。そこで本稿では、SLIMの日本語版を作成するために必要な体系的翻訳プロセスに取り組む。4章以降では、その方法と過程について詳述する。

4. 方法

4.1. 尺度翻訳ガイドライン

本稿における日本語版SLIM尺度の翻訳プロセスでは、国際的に認められた体系的アプローチを採用した。稲田(2015)は、医療の行動療法において患者報告アウトカム(Patient-Reported Outcome:PRO)で測定される尺度の翻訳ガイドラインであるISPOR(lnternational Society for Pharmacoeconomics and Outcomes Research)タスクフォー

ス報告書(Wild et al., 2005)を解説し、研究成果の国際比較が可能な心理尺度翻訳の手順を以下のように示している。

1. 事前準備：尺度開発の原著者に許可を取る。
2. 順翻訳：母語が日本語の翻訳者2名以上がそれぞれ翻訳を行う。翻訳者はオリジナルの尺度開発の背景や構成概念を理解したうえで翻訳をし、原版の意味を損なうことなく、日本語として自然であり、回答者が容易に理解できる表現を使うように十分に配慮する。
3. 調整：順翻訳版を比較・統合する。
4. 逆翻訳：順翻訳した尺度の表現が原版と等価な概念・意味であることを確認するため、調整した順翻訳版を原版の言語に翻訳する。
5. 逆翻訳のレビュー：原版の著者に原版と逆翻訳版を比較するよう依頼する。乖離を指摘された場合は修正する。
6. 調和：原版の尺度について、複数の言語への翻訳プロジェクトが行われている場合は、原著者は複数の逆翻訳版を比較する。
7. 認知デブリーフィング：尺度の使用が想定される対象5〜8名程度に、少人数調査を行う。わかりにくい項目はなかったか、項目の内容や概念の理解は適切かを確認し、吟味する。
8. 結果のレビューと翻訳終了：認知デブリーフィングの結果に応じて、修正を行う。修正点に関しては、逆翻訳・レビューを再度おこなう。
9. 校正：最終的な誤字脱字、文法のチェック。
10. 最終報告：上記のプロセスについて報告にまとめる。手続きや、用語の選択理由を示しておけるようにする。

患者報告アウトカムとは「患者(研究対象者)の健康状態に関して、専門家や他者の修正や下位尺度を介さない、患者自身の直接的な報告による測定のこと」で、研究対象者の主観を重視するものである。稲田(2015)の示した手順は余暇学を特に念頭においているものではない。しかし、心理尺度の構成を解説した小塩(2024)では心理尺度の翻訳一般に適用可能であるとされている。余暇参加者の主観的な真剣さを測定するシリアスレジャー測定尺度の翻訳にも同手順はふさわしいものであると考えられるため、これに従って翻訳をおこなうこととした。なお、本手順においては補助的に生成AIツール(Claude 3.5 Sonnet、ChatGPT 4o)を使用し、尺度翻訳や原著者とのコミュニケーションに用いた。

4.2. 言語的妥当性を備えた尺度翻訳プロセス

本稿では、稲田(2015)の紹介した国際的な尺度翻訳ガイドラインに準拠し、言語的妥当性を確保するための一連の手順を経て日本語版SLIMの開発を行った。具体的には、(1)事前準備、(2)順翻訳、(3)調整、(4)逆翻訳、(5)逆翻訳のレビュー、(6)認知デブリーフィングの各段階を実施した。

まず事前準備として2024年8月に、シリアスレジャーの提唱者で、Gould et al(2008)の著者でもあるRobert Stebbins博士から翻訳許可および逆翻訳レビューへの協力承諾を得た。続いて順翻訳段階では、シリアスレジャー概念を用いた研究経験を持つ3名の研究者がそれぞれ独立して英語から日本語への翻訳を行った。翻訳者間ではシリアスレジャー概念の特徴(Stebbins, 2015, p. 11)を共有し、構成概念についての共通理解を得た上で作業を行った。その後の調整段階では、3つの訳を統合する議論を計3回（各2時間程度）行い、Kono et al. (2018)による18項目短縮版の日本語訳も参考にしながら調整版を作成した。また英単語の

ニュアンスを正確に捉えるため、非英語ネイティブのための学習用辞典であるOxford Learner's Dictionaries [4]も適宜参照した。

翻訳の正確性を確認するため、翻訳会社であるエディテージ社のベーシック学術翻訳プランを用いて、日本語から英語への逆翻訳を2024年9月に実施した。得られた英語版をStebbins博士に送付してレビューを依頼した。なお、他言語との比較である「調和」の手順については、博士が他の逆翻訳版を所持していなかったため実施しなかった。

最終段階として、異なる趣味を実践する日本語母語話者5名（20〜60代の男女）を対象に認知デブリーフィングを2024年10月〜11月にかけて実施した。参加者はスノーボールサンプリングによって選定した。

5. 尺度翻訳の結果

5.1. 逆翻訳とそのレビュー

逆翻訳版はStebbins博士にメールでレビューを依頼し、ほぼ全ての項目において原版の項目と等価であるとみなされた。博士からの唯一の指摘は、Career Progressを測定する項目1において、原版で「活動への参加」を表現する"participating"に、なぜ逆翻訳において"attending"という語が当てられているのかであった。

【原版】I have improved at __ since I began participating.
【日本語訳】_____に参加し始めてから、上達してきた。
【逆翻訳版】Since I started attending _____, I have improved.

この点については、原版の"participate"を翻訳した日本語の「参加」は、文脈によって"participate"とも"attend"とも訳出可能であるため、調整版の通り"participating"は「参加」と訳出することとした。

5.2. 認知デブリーフィング

認知デブリーフィングの結果を表1に整理した。

Effortの項目1「___での技能を向上させるために、多大な努力を払っている」について、「努力を払う」という表現に違和感があるとの指摘を受けた。国立国語研究所の構築した『現代日本語書き言葉均衡コーパス』の検索ツールであるNINJAL-LWP for BCCWJ にて用例を確認した。その結果「努力を払う」という表現は、1980年代刊行の学術書や2000年代の高校教科用図書など信頼がおけると考えられる文献にも登場する表現であることが確認されたため、この項目では指摘を受け入れず、調整版をそのまま採用することとした。

Unique Ethosの項目3「自分は___グループの理想の多くを共有している」について、「理想」に「多さ」があるという表現に違和感があるとの指摘を受けた。この表現は原版の "I share many of my ___ group's ideals" を忠実に訳出したものである。本項目は、シリアスレジャーの重要な特徴である「独自のエートス」を測定する項目の一つであり、グループ内で共有される複数の価値観や理念の存在を示唆しながら、それらを調査対象者が同じように持っているかどうかをたずねる必要がある。そのため、やや不自然さは残る可能性があるものの、原版の意図を損なわないよう、調整版の表現を維持することとした。

[4] www.oxfordlearnersdictionaries.com

表1. 認知デブリーフィングの指摘箇所

項目	原版	調整版	指摘事項	対応
Effort.1	I put forth substantial effort to improve my skills in ___.	___での技能を向上させるために、多大な努力を払っている	「努力を払う」という表現が不自然	調整版ママ
Perseverance.2	If I encounter a difficult task in ___、I will persevere until it is completed.	___で難しい課題に直面しても、それを完了するまで粘り強く取り組むだろう	「それ”を”完了する」という表現が不自然	「___で難しい課題に直面しても、それが完了するまで粘り強く取り組むだろう」に修正
Unique Ethos.3	I share many of my ___ group's ideals.	自分は___グループの理想の多くを共有している	「理想」に「多さ」があるという表現に違和感	調整版ママ
Career Contingencies.1	I know of specific instances related to ___ which have shaped my involvement in it.	___への自分の関わり方を形作ってきた、具体的な出来事に心当たりがある。	「形作る」という抽象的な表現がやや理解が難しい	調整版ママ
Group Maintenance.2	I contribute to the unification of my ___ group.	自分の___グループが一体感を持つことに貢献している。	主語が不明確	「自分は___グループが一体感を持つことに貢献している。」に修正

Career Contingenciesの項目1「___への自分の関わり方を形作ってきた、具体的な出来事に心当たりがある」において、「関わり方を形作る」という表現が抽象的で理解が難しいとの指摘があった。本項目は、レジャーキャリアの形成過程における重要な出来事への認識の

有無を測定する意図がある。この文脈における "shaped" の比喩的な用法を考慮し、「形作る」という表現を維持することとした。一方で、Perseveranceの項目2およびGroup Maintenanceの項目2については、文法的な明確さを向上させる観点から指摘を受け入れた。Perseveranceの項目2では「それを完了する」から「それが完了する」への変更により、「課題自体が完了する」という意味がより正確に伝わるようになる。また、Group Maintenanceの項目2では「自分は」という主語を明示することで、行為者が明確になり、質問の意図がより伝わりやすくなると判断した。

6. 本稿の意義と今後の課題および展望

6.1. 理論的および実践的意義

本稿は、シリアスレジャー概念の測定尺度であるSerious Leisure Inventory and Measure(SLIM)の日本語版開発に向けた体系的な翻訳プロセスを実施し、その言語的妥当性を検証したものである。国際的な尺度翻訳ガイドライン(稲田, 2015)に準拠した方法論を採用することで、原版との概念的等価性を保持しつつ日本語への適応を図った点、および、日本語版項目の提案を公開した点に本稿の主要な貢献がある。

翻訳プロセスを通じて、シリアスレジャーの多次元的な構成概念が日本語においても表現可能であることが確認された。順翻訳・逆翻訳・認知デブリーフィングといった各段階を丁寧に実施することで、翻訳の質を担保するとともに、項目の理解しやすさを検証した。原著者による逆翻訳のレビューを経て、尺度の概念的整合性が確認されたことは、国内における定量的な研究の促進に加えて、国際比較研究の基盤として重要な意味を持つ。

理論的には、本翻訳版の整備によって、日本語圏においてもシリアスレジャー論に基づく量的研究が可能となり、これまで主に北米を中心に蓄積されてきた知見との比較・接続が期待される。実践的には、余暇支援・観光開発・生涯学習支援・マーケティングなど、幅広い応用領域において、ひとびとの真剣な余暇への取り組みを測定するための有用なツールとして機能するであろう。

6.2. 限界および今後の展望

認知デブリーフィングでは項目の理解のしやすさだけでなく、回答のしやすさについても確認をおこなった。調査対象者からは、全体として項目の意味は理解できるものの、自身の趣味活動に当てはめて考えた際に、特に「Group Maintenance」や「Unique Ethos」に関する項目で、個人での活動が主となる趣味の実践者にとって回答が難しい可能性が指摘された。この点についてGould et al.(2008)は、研究目的に応じて測定次元を選択することを推奨している。実際の尺度使用に際しては、この知見を踏まえた項目の選定や分析上の考慮が必要となるだろう。また、認知デブリーフィングの対象者からは、「Financial Return」に関する項目について、「直接的な金銭的報酬だけでなく、間接的に仕事や学業に役立つ場合もある」との意見が挙がった。この点は、シリアスレジャーによる多様な影響を考慮する上で、今後の尺度改良や解釈に反映する必要があるだろう。同様に、「Identiy」について「他人にどうみなされているか問う項目だが、自分の趣味を隠したい実践者も存在する」旨の指摘があり、これも回答者の活動特性に応じた柔軟な運用が求められる項目である。

認知デブリーフィングの参加者選定に採用したスノーボールサンプリングは探索的段階の研究として有用である一方、参加者の属性に若干の偏りが生じうることは研究上の限界として認識している。ただし、本稿の言語的妥当性の検証という目的において、収集された意見は尺度の理解可能性と文化的適合性を評価する上で十分な洞察を提供するものであった。

稲田(2015)は「尺度翻訳の権利を得た研究者は、同時に当該尺度の信頼性と妥当性を検討し、発表する責任」があるとしている。本稿はプレプリントとして、尺度の翻訳過程に焦点を当てたものであり、統計的な信頼性および妥当性の検証は今後の課題として残されている。今後は、小塩(2024)で推奨されているように400〜500人以上を対象とした質問紙調査を実施し、信頼性と妥当性を検証する必要がある。現在、国内の複数の余暇活動団体への協力依頼、およびインターネット調査会社を通じた大規模調査の準備を進めている。

また、今回の翻訳ではSLIMを構成する各次元の名称については定訳を作成することができなかった。シリアスレジャーの特徴として知られる6つの次元については、杉山(2019)のレビューによる用語が用いられるが、「持続的な利得」を構成する12次元については暫定的なものである。

なお、SLIMのトルコ語版(Akgül et al., 2016; Özdemir et al., 2020)がオリジナルと同じ9件法で測定しているのに対し、スペイン語版(Romero et al., 2017)とブラジル・ポルトガル語版(Doll et al., 2018)は5件法のリッカート尺度を採用している。これについてDoll et al. (2018)は、5件法の採用は「Pasquali (1999)に基づくもので、Pasqualiは5点以上では、評価項目に本当に寄与する変動性はほとんどないと述べている」としている。今後の質問紙調査では、回答者の負担、統計的な妥当性といった観点から最適な形式を選択する必要がある。

尺度翻訳研究において留意すべき点として、同一尺度に対して複数の翻訳版が生じることで比較可能性が損なわれるリスクがある。本稿はStebbins博士の確認と承認を経た翻訳版であることを明記し、翻訳プロセスの透明性と妥当性を担保した。今後、日本語圏においてSLIMを用いた研究を行う際には、本翻訳版を共通の基盤として活用することで、研究の一貫性と知見の蓄積が期待できるだろう。本稿の成果を基盤として、今後は信頼性・妥当性の検証を経た正式な日本語版SLIMの確立を目指すとともに、研究者コミュニティとの協働を通じて、シリアスレジャー研究のさらなる発展と応用展開を構想している。

付録：翻訳した日本語版SLIM項目

◎：Gould et al. (2011)の18項目短縮版で採用されている項目。
※：Gould et al. (2008)で、72項目版には含まれているが54項目版で削除された項目。

次元		原版・翻訳版
Perseverance	1	If I encounter obstacles in __, I persist until I overcome them.
		_____で障害や困難に直面しても、それを克服するまで粘り強く取り組み続ける。
	2 ※	If I encounter a difficult task in __, I will persevere until it is completed.
		_____で難しい課題に直面しても、それを完了するまで粘り強く取り組むだろう。
	3	By persevering, I have overcome adversity in __.
		粘り強く取り組むことで、_____での逆境を乗り越えてきた。
	4 ◎	I overcome difficulties in __ by being persistent.
		粘り強く取り組むことで、_____での困難を乗り越えている。
Effort	1 ※	I put forth substantial effort to improve my skills in __.
		_____での技能を向上させるために、多大な努力を払っている。
	2 ◎	I try hard to become more competent in __.
		_____でより有能になれるよう懸命に取り組んでいる。
	3	I practice to improve my skills in __.
		_____での技能を向上させるために、練習に励んでいる。
	4	I am willing to exert considerable effort to be more proficient at __.
		_____でより熟達するために、多大な努力を惜しまない。
Career Progress	1	I have improved at __ since I began participating.
		_____に参加し始めてから、上達してきた。
	2	Since I began __, I have improved.
		_____を始めてから、自分は成長している。
	3 ◎	I feel that I have made progress in __.
		_____において、自分が進歩してきたと感じている。
	4 ※	I have progressed in __ since beginning.
		_____を始めた当初から、進歩してきた。
Career Contingencies	1 ※	I know of specific instances related to __ which have shaped my involvement in it.
		_____への自分の関わり方を形作ってきた、具体的な出来事に心当たりがある。
	2	For me, there are certain __ related events that have influenced my __ involvement.
		自分にとって、_____への関わり方に影響を与えた特定の出来事がある。
	3 ◎	There are defining moments within __ that have significantly shaped my involvement in it.
		_____の中で、自分の関わり方を大きく形作った決定的な瞬間がある。
	4	There have been certain high or low points for me in __ that have defined how involved I am in __.
		_____への自分の関わり方を決定づけた、特別な成功や挫折があった。

Unique Ethos	1	I share many of the sentiments of my fellow devotees.
		自分は_____に熱心な仲間と多くの思いを共有している。
	2	Other __ enthusiasts and I share many of the same ideals.
		_____に熱心な他の人々と自分は、多くの同じ理想を共有している。
	3 ◎	I share many of my __ group's ideals.
		自分は_____グループの理想の多くを共有している。
	4 ※	I share in the sentiments that are common among __ enthusiasts.
		_____に熱心な人々が共通して抱くような感覚を自分も持っている
Identity	1 ◎	Others that know me understand that __ is a part of who I am.
		自分を知る人は、_____が自分という人間の一部であることを理解している。
	2	I am often recognized as one devoted to __.
		自分は_____に熱心な人としてしばしば認識されている。
	3 ※	Others identify me as one dedicated to __.
		他の人々は、自分を_____に専念する人だと認識している。
	4	Others recognize that I identify with __.
		他の人々は、自分が_____と強く結びついていると認識している。
Personal Enrichment	1	I have been enriched by __.
		___によって、自分の人生は豊かになった。
	2 ◎	__ has added richness to my life.
		___は自分の人生に豊かさをもたらした。
	3 ※	Being involved in __ has added richness to my life.
		___に関わることで、自分の人生はより豊かになった。
	4	My __ experiences have added richness to my life.
		___での経験で、自分の人生はより豊かになった。
Self-Actualization	1 ◎	I make full use of my talent when __.
		_____のとき、自分の才能を最大限に発揮している。
	2	I reach my potential in __.
		___において、自分の潜在能力を引き出せている。
	3	__ has enabled me to realize my potentials.
		_____によって、自分の潜在能力について実感できた。
	4 ※	I am realizing my fullest potential in __.
		___において、自分の潜在能力を最大限に発揮しつつある。
Self-Express Abilities	1 ※	__ allows me to express my knowledge and expertise.
		___によって、自分の知識や専門性を表現することができる。
	2	__ is a way to display my skills and abilities.
		___は、自分の技術や能力を披露する手段である。
	3 ◎	I demonstrate my skills and abilities when __.
		___のとき、自分の技術や能力を明確に示している。
	4	My knowledge of __ is evident when participating.
		___に参加しているとき、自分に知識があることは明白だ。

Self-Express Individual	1 ◎	__ for me is an expression of myself.
		_____は自分にとって自己表現の手段である。
	2	My individuality is expressed in __.
		_____を通じて、自分の個性が表現されている。
	3 ※	Who I am is expressed through participation in __.
		_____への参加を通じて、自分という人間が表現されている。
	4	__ allows me to express who I am.
		_____によって、自分が何者であるかを表現できる。
Self-Image	1 ※	My view of myself has improved as a result of __.
		_____の結果、自分自身に対する見方が良くなった。
	2	My image of self has improved since I began __.
		_____を始めてから、自分自身に対するイメージが良くなった。
	3	__ has enhanced my self image.
		_____が、自分自身に対するイメージを向上させた。
	4 ◎	__ has improved how I think about myself.
		_____が、自分自身についての考え方を良くした。
Self-Grat Satisfaction	1 ◎	__ provides me with a profound sense of satisfaction.
		_____は自分に深い満足感をもたらす。
	2	My __ experiences are deeply gratifying.
		_____での経験で、深い充実感を覚える。
	3 ※	I find deep satisfaction in __.
		_____に深い満足感を見出している。
	4	__ is intensely gratifying to me.
		_____は自分に強い充実感をもたらす。
Self-Grat Enjoy	1 ※	I find enjoyment in __.
		自分は_____に楽しみを見出す。
	2 ◎	__ is enjoyable to me.
		_____は自分にとって楽しいものである。
	3	__ is fun to me.
		_____は自分にとっておもしろいものである。
	4	I enjoy __.
		_____を楽しんでいる。
Re-creation	1	I feel renewed after __ time.
		_____のあと、気持ちが新たになる。
	2 ◎	I feel revitalized after __ time.
		_____のあと、活力が戻るように感じる。
	3 ※	I feel invigorated after participating in __.
		_____に参加した後、元気づけられるように感じる。
	4	__ is invigorating to me.
		_____は自分を元気づけてくれる。

Financial Return	1	Financially, I have benefited from my __ involvement.
		金銭的に、_____への関わりから利益を得たことがある。
	2 ◎	I have received financial payment as a result of my __ efforts.
		_____での努力の結果、金銭的な支払いを受けたことがある。
	3 ※	I have been paid money as result of my skills and abilities in __.
		_____における自分の技術や能力の結果として、お金を受け取ったことがある。
	4	I have received monetary compensation for my __ expertise.
		_____に関する専門知識で、金銭的報酬を得たことがある。
Group Attraction	1 ※	I associate with other people that are __ participants.
		_____に参加している他の人々と付き合いがある。
	2 ◎	I enjoy interacting with other __ enthusiasts.
		_____に熱心な人々との交流を楽しんでいる。
	3	I value interacting with others that are also involved in __.
		自分と同じく_____に関わっている人との交流に価値を感じている。
	4	I prefer associating with others that are devoted to __.
		_____に専念している人々との付き合いが好きだ。
Group Accomplishments	1	A sense of group accomplishment is important to me in __.
		_____において、グループとしての達成感は自分にとって重要である。
	2 ※	My __ group's accomplishments are very important to me.
		自分の_____グループの成果は、自分にとって非常に重要である。
	3	Having helped my __ group accomplish something makes me feel important.
		自分の_____グループが何かを達成する手助けをすることで、自分の重要性を感じられる。
	4 ◎	I feel important when I am a part of my __ group's accomplishments.
		自分の_____グループの達成に一役買ったとき、自分が重要であると感じる。
Group Maintenance	1	The development of my __ group is important to me.
		自分の_____グループの発展は、自分にとって重要である。
	2	I contribute to the unification of my __ group.
		自分の_____グループが一体感を持つことに貢献している。
	3 ※	I find value in ensuring the cohesiveness of my __ group.
		自分の_____グループの結束を確かなものにすることに価値を見出している。
	4 ◎	It is important that I perform duties which unify my __ group.
		自分の_____グループをまとめる務めを果たすことは重要だ。

参考文献

阿部太一・森田泰暢 (2024). ユーザーイノベーションを担う革新的な消費者の特徴と、シリアスレジャーの度合いとの関連についての分析. *福岡大学商学論叢*, *69*(1・2・3), pp. 139–157.

Akgül, B. M., Özdemir, A. S., Erturan Öğüt, E. E., & Karaküçük, S. (2016). Serious Leisure Inventory and Measurement: Validity and reliability analysis - Ciddi Boş Zaman Envanteri ve Ölçümü: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, *13*(2), pp. 2820–2838.

Akyıldız Munusturlar, M., & Argan, M. (2016). Development of the serious and casual leisure measure. *World Leisure Journal*, *58*(2), pp. 124–141.

An, B., Sato, M., & Harada, M. (2024). Grit, Leisure Involvement, and Life Satisfaction: A Case of Amateur Triathletes in Japan. *LEISURE SCIENCES*, *46*(3), pp. 237–253.

Barbieri, C., & Sotomayor, S. (2013). Surf travel behavior and destination preferences: An application of the Serious Leisure Inventory and Measure. *Tourism Management*, *35*(C), pp. 111–121.

Cai, M., Saito, K., Walter, B. R., Yamahira, Y., & Hiraishi, Y. (2023). Review of international research on serious leisure in sport. *スポーツと開発*, *2*, pp. 1–9.

Doll, J., Stigger, M. P., Oliveira, S. N. de, Souza, L. K. de, Pacheco, A. C., Anater, L. D. S. T., & Sbicigo, J. B. (2018). INVENTÁRIO DE LAZER SÉRIO: ADAPTAÇÃO TRANSCULTURAL E EVIDÊNCIAS DE VALIDADE DO SERIOUS LEISURE INVENTORY AND MEASURE (SLIM). *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, *24*(4), pp. 1139–1154.

Durhan, T. A., Özdemir, A. S., & Karaküçük, S. (2020). Ciddi Boş Zaman Kariyeri Ölçeği Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Turkish Studies-Social Sciences*, *15*(3), pp. 953–963.

Frash, R. E., Jr, & Blose, J. E. (2019). Serious leisure as a predictor of travel intentions and flow in motorcycle tourism. *Tourism Recreation Research*, *44*(4), pp. 516–531.

Gould, J., Moore, D., Karlin, N. J., Gaede, D. B., Walker, J., & Dotterweich, A. R. (2011). Measuring serious leisure in chess: Model confirmation and method bias. *Leisure Sciences*, *33*(4), pp. 332–340.

Gould, J., Moore, D. W., McGuire, F., & Stebbins, R. (2008). Development of the serious leisure inventory and Measure. *Journal of Leisure Research*, *40*(1), pp. 47–68.

稲田尚子 (2015). 尺度翻訳に関する基本指針(「行動療法研究」における研究報告に関するガイドライン). *行動療法研究*, *41*(2), pp. 117–125.

岩佐一・吉田祐子・石岡良子・鈴鴨よしみ (2019). 地域高齢者における「現代高齢者版余暇活動尺度」の開発：認知機能との関連の検討. *日本公衆衛生雑誌*, *66*(10), pp. 617–628.

Kerr, J. H., Fujiyama, H., & Campano, J. (2002). Emotion and Stress in Serious and Hedonistic Leisure Sport Activities. *Journal of Leisure Research*, *34*(3), pp. 272–289.

Kim, J., Heo, J., Lee, I. H., & Kim, J. (2015). Predicting personal growth and happiness by using serious leisure model. *Social Indicators Research*, *122*(1), pp. 147–157.

Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2nd ed.). Guilford Publications.

Kline, R. B. (2023). *Principles and practice of structural equation modeling* (5th ed.). Guilford Publications.

Kono, S., Ito, E., & Gui, J. (2018). Empirical investigation of the relationship between serious leisure and meaning in life among Japanese and Euro-Canadians. *Leisure Studies, 39*(1)*,* pp. 131–145.

Lee, K., Gould, J., & Hsu, H.-Y. (2023). Thickening serious leisure: a review of studies that employed the Serious Leisure Inventory and Measure (SLIM) between 2008 and 2019. *Leisure Studies*, *42*(2), pp. 296–313.

Lee, S., & Scott, D. (2013). Empirical linkages between serious leisure and recreational specialization. *Human Dimensions of Wildlife*, *18*(6), pp. 450–462.

並川努・谷伊織・脇田貴文・熊谷龍一・中根愛・野口裕之 (2012). Big Five 尺度短縮版の開発と信頼性と妥当性の検討. *心理学研究*, *83*(2), pp. 91–99.

小塩真司 (2024). *心理尺度構成の方法*. 誠信書房.

Özdemir, A. S., Durhan, T. A., & Akgül, B. M. (2020). Serious leisure inventory and measurement (short form): Validity and reliability analysis. *Asian Journal of Education and Training*, *6*(2), pp. 207–212.

Pasquali, L. (1999). *Instrumentos psicológicos: manual prático de elaboracao*. Brasília: IBAPP.

Romero, S., Iraurgi, I., & Madariaga, A. (2017). Valoración psicométrica de la versión española del SLIM (Serious Leisure Inventory and Measure) en contextos deportivos. *Journal of Sport Psychology*, *26*(2), pp. 63–70.

佐橋由美・佐藤馨 (2007). レジャー志向性尺度の開発に関する研究（2）多様な大学生における調査データから志向性尺度の今後を展望する. レジャー・レクリエーション研究, 59, pp. 52–55.

佐橋由美 (2010). レジャー志向性尺度の開発・成人女性サンプルによる尺度の有効性の検討と旅行行動への応用. 大阪樟蔭女子大学人間科学研究紀要, 9, pp. 35–54.

坂野公信・佐橋由美・茅野宏明・野村一路・綿祐二・浮田千枚子・辰巳厚子 (1996). 余暇生活設計のためのツール開発に関する研究. *Leisure & Recreation（自由時間研究）*, *19*(1), pp. 11–25.

Stebbins, R. A. (1982). Serious leisure: A conceptual statement. *Pacific Sociological Review*, *25*(2), pp. 251–272.

Stebbins, R. A. (2015). *Serious leisure: A perspective for our time*. Transaction Publishers.

杉山昂平 (2019). レジャースタディーズにおけるシリアスレジャー研究の動向: 日本での導入に向けて. *余暇ツーリズム学会誌*, *6*, pp. 69–77.

Tsaur, S.-H., & Liang, Y.-W. (2008). Serious leisure and recreation specialization. *Leisure Sciences*, *30*(4), pp. 325–341.

Tsaur, S.-H., Yen, C.-H., Yang, M.-C., & Yen, H.-H. (2023). Leisure crafting: Scale development and validation. *Leisure Sciences*, *45*(1), pp. 71–91.

土屋薫 (2009). レジャー志向性尺度に見られる流山市の特徴. *情報と社会*, *19*, pp. 317–322.

Wild, D., Grove, A., Martin, M., Eremenco, S., McElroy, S., Verjee-Lorenz, A., Erikson, P., & ISPOR Task Force for Translation and Cultural Adaptation. (2005). Principles of Good Practice for the translation and Cultural Adaptation process for patient-reported outcomes (PRO) measures: Report of the ISPOR task force for translation and Cultural Adaptation. *Value in Health: The Journal of the International Society for Pharmacoeconomics and Outcomes Research*, *8*(2), pp. 94–104.

余暇創研 (2024). 「レジャー白書2024」（速報版） 詳細資料. https://www.jpc-net.jp/research/assets/pdf/app_2024_leisure_pre.pdf