

レクリエーション研究

第2号

- ☆ 余暇教育に関する基礎的研究
——都市中学生の生活およびスポーツ意識の
実態——
- ☆ レクリエーションおよびゲームに対するイメ
ージの分析
——とくにH労組レクリエーション・リーダ
ーの事例を中心に——
- ☆ レクリエーション指導者に関する研究
——性別・年代別にみた指導者の意識とその
実態について——
- ☆ 学卒者の余暇意識と余暇行動に関する調査研究
——とくに大企業に勤務するエリート社員を中
心に——（第2報）
- ☆ 地域における体育・スポーツ振興の計画化に関
する研究の一事例について（第2報）

日本レクリエーション学会

昭和47年7月

レクリエーション研究

— 目 次 —

浅田隆夫	余暇教育に関する基礎的研究	1
片岡暁夫	都市中学生の生活およびスポーツ意識の実態	
弘中栄子		
川口貢		
山市孟		
荘司正徳		
高橋健夫		
高橋和敏	レクリエーションおよびゲームに対するイメージ の分析	9
	とくにH労組のレクリエーション・リーダー の事例を中心に	
秋吉嘉範	レクリエーション指導者に関する研究	18
	性別・年齢別にみた指導者の意識とその実態 について	
江橋慎四郎	学卒者の余暇意識と余暇行動に関する調査研究	
守野信次	とくに大企業に勤務するエリート社員を中心 に	
池田勝	(第2報)	29
斉藤定雄	地域における体育・スポーツ振興の計画化に関する 研究	
	(第2報)	40
欧文レジメ		47

余暇教育に関する基礎的研究

—— 都市中学生の生活およびスポーツ意識の実態 ——

東京教育大学	浅田隆夫	片岡 暁夫
"	弘中 栄子	
横浜国立大学	川口 貢	
都立第一商業高校(定)	山市 孟	荘 司 正 徳
大阪大学	高橋 健夫	

1. 研究の動機と目的

近年のめざましい技術革新の進展は、人間疎外的な諸状況を生じる一方で、余暇を増大させてきた。それにともない、遊びやレクリエーションの振興に対する関心が高まり、遊び場や施設の充実、指導者の養成、余暇ないしレクリエーション教育の必要性などが指摘されている。この内、施設や指導者の問題は、客体的条件の充足であるのに対して、余暇教育の問題は、主体の啓発に関するものである。これらはいずれも重要な問題であるが、本小論は特に余暇教育の問題をとりあげることにする。

余暇教育は、各人の現在の余暇の充実のための教育、とりわけその貧困な余暇活動をいかに打開するかという現実的必要性と、生涯教育、特に成人への準備教育の必要性の二面から要請されてきた。これらを教育の一領域として考える以上、発達段階に応じて(シーケンス)、どんな内容を(スコープ)教えるかが検討されなければならない。つまり、人間にとって余暇ないしレクリエーション生活を充実させることの意義やその必要性を学び(目的)、それを達成するための内容(具体的にはいろいろな余暇活動の技術やそれを行う態度についての学習が考えられる。)に精通し、その方法やその活動なり生活の評価が考えられなければならない。さらに、対象の身体的、精神的、社会的発達に応じて、活動自体や余暇やレクリエーションに対する意識が質的に深まり発展してい

くように方向づけられなければならない。従って、余暇教育とは、単に、余暇やレクリエーションに関する理論のみ、あるいはいわゆるレクリエーション活動の技術のみを教えるものではなく、人間の生きがいや生活のプランニングまでも含めた生活(特に余暇生活を中心にした)教育と考えられる。このように、余暇教育を広く、生活教育ないし指導と考える場合、それはどの機関が分担し、また一つのまとまったものとして扱われる必要があるのかという問題が派生してくる。まず、学校教育に目を向けると、現行の制度の中では、余暇教育は独立した領域としては行われておらず、各各の教科ごとに関連ある問題がとり扱われ、特別活動特にクラブ活動や行事がその重要な場になっている。戦後のわが国において、「生活」を学ぶという立場から生活教育が提唱され、学校(特に教科)と生活の断層を行事でもってつなぐ「行事単元」が注目された。それは、教科と教科外活動、ひいては地域の活動をも統一し、学校教育全体でもって生活教育を行うという構想であったが、その後、指導要領の国家基準化や、各教科は、「文化」や「科学」を教えるものであるという教科観の確立とともに崩壊していった。そしていま、教員の勤務時間の問題とも関連して、学校教育が最低行うべき役割や範囲は何かを検討され、クラブ活動や休暇中の行事のあり方が大きな問題になっている。また、一方では、生涯教育の構想の下に、社会教育とりわけ社会体育の振興が真げんに問われるようになり、公共機関のみならず民間の音楽

2.5時間が多く、休日は1.5～2時間が多く、全体に休日の方が少なくなっているが、休日は全然やらないものと非常に長時間行うものと多様に分散している。「塾やけいこの時間」は、行っている者では、1～1.5時間のものが多いが、休日は行かない者の割合が増えている。なお、学校のクラブ活動は、1～2時間のものが多いようである。

以上みてきたように、都市中学生の生活では、週日と休日の過ごし方が異っており、休日は週日の睡眠不足を補ったり、余暇活動志向の傾向が強くなっている。また、週日の生活では、授業も含めて勉強にウェイトがかけられており、それはテレビの視聴時間が長いこととあわせて、睡眠時間へのしわ寄せとなってあらわれている。

2. 都市中学生の余暇活動の実態

このような週日と休日の生活の仕方の違いは、余暇活動にどのように反映しているであろうか。まず、週日、休日ともにテレビをあげる者が多いことが注目されるが、その割合は、週日では男子81.1%、女子79.3%、休日では男子63.6%、女子67.9%になっている。休日の方が割合が低くなっているのは、テレビ以外の活動が活発になっているからと思われる。また、テレビ以外にラジオを聴く者が増えている（男子24.0%、女子11.9%）のは、最近の傾向である。よく視るテレビ番組では、男子ではスポーツ、マンガ、クイズ、西部劇、女子ではホームドラマ、歌謡曲などの娯楽的なものが多くなっている。しかし、京都と比べると、報道番組を視る率が高く、万才落語の割合が低くなっていることがめだっている。テレビ、ラジオ以外についてみると、週日の活動では、(1)読書（男子25.3%、女子30.1%）、マンガ（男子7.5%、女子8.1%）、(2)レコード鑑賞（男子7.5%、女子9.0%）、ピアノ（女子9.2%）、(3)昼寝（男子5.9%）、休憩、ボンヤリする（男子5.4%、女子5.5%）など、家庭内で個人の行う静的な活動がめだっている。小学生が、キャッチボール、バットの素振り、バトミントン

などのスポーツ的な活動、動植物の世話、トランプ、プラモデル、囲碁将棋など多様な活動をしてきたことからすれば、中学生の週日の余暇活動、特に身体的な活動は貧困だといえる。一方、休日に行う活動は多様に分散しており、都市の特徴と思われるショッピング（男子28.7%、女子51.0%）、およびサイクリング（男子22.9%）、キャッチボール（男子19.4%）、バトミントン、バレー（女子23.1%）などのスポーツ的活動、レコード鑑賞（男子23.8%、女子29.0%）が多くなっている。小学生が旅行、水泳、動物園、博物館、映画、観劇、スポーツ観戦など、出かけて観る活動を多くあげていたのに比べて、自ら行う活動が多くなっている。これに対して、休暇の活動の主なもの、旅行（男子57.9%、女子57.4%）、田舎へ行く（男子37.8%、女子36.8%）や、海水浴（男子42.8%、女子38.2%）、登山、つり（男子28.1%）、キャンプ（男子18.2%、女子10.3%）などの野外活動である。以上のことから、週日の余暇活動は、テレビや家庭内で行われる静的な活動にとどまり、休日、休暇でいわゆる趣味やスポーツ的な活動が行われていることがわかる。次に、これらの活動の行われ方をみると、生活計画を「休暇時のみたてる」という者が多い（男子44.6%、女子57.8%）ことを反映して、休暇の活動では、「前から計画していた」もの（男子68.0%、女子59.1%）や「行事」として行われるものが多い。しかし、一方では、「急に思いついて」行ったという者が、男子に34.1%、女子に20.7%いることが注目される。また、「行事」の内では、「学校の行事やクラブ活動」で行ったものが、男子29.1%、女子35.8%おり、学校の特別活動の占める割合が大きくなっていることが認められる。性別では、全体の生活の計画をたてている者は、女子の方が多い。次いで、それらの活動を一緒に行う人についてみると、週日の活動では個人で行う者が多いことは前述した通りであるが、休日の活動では、「一人で行う」（男子74.2%、女子45.5%）、

やスポーツなどの塾や教室、サークルなども年々活発になりつつある。さらに、親子の断絶や青少年の非行化の問題とも関連して、家庭教育の機能とは何かが問われている。このように、学校教育、社会教育、家庭教育すべてを含めて、教育とは何かが問いなおされようとしている現在、その一環として、生活教育ないし生活指導としての余暇教育のあり方を検討することは意義あることと思われる。そのためには、まず、現実の余暇生活の実態やその問題点を整理し、今後それらをどのように余暇教育として方向づけていくかの視点を検討する必要がある。(一方では、人間存在ないし生活の理想像への哲学的教育的アプローチも必要であることはいうまでもないが……) そこで、本小論では、今後の余暇教育を検討する視点を導くことを目的として、以下都市中学生を対象にした実態調査に基いて考察をすすめることにする。ここで、都市中学生を対象にしたのは、先に発表した「都市児童の遊戯の実態調査」(日本レクリエーション研究会編『レクリエーション研究』第6、7合併号、1971年3月)の継続研究としてである。

Ⅱ. 研究方法

1. 実態調査について

実態調査は、次のように行った。

- (1) 調査方法 質問紙法によるアンケート調査
 (2) 調査期日 昭和45年11月下旬
 (3) 調査対象 中学1、2年生、男女
 計 2,062名

内 訳

所在地	学校名	男子	女子
東京	武蔵野1中	97名	87名
	3中	120	85
	4中	292	222
	5中	63	61
	(計)	572	455
京都	二条中学	363	190
	上京中学	243	239
	(計)	606	429
	計	1,178名	884名

ここで、東京と京都の中学校を選んだのは、先の小学校の実態調査で、居住環境(住宅、団地、商業、工業の地区別)の影響が大きいことがわかったが、今回はさらにそれを拡大して、最近都市開発や人口移入が顕著であるいわゆる新しい都市(武蔵野市)と比較的伝統的な古い都市である京都市の比較を試みたからである。ここでは、武蔵野市を中心に考察し、関連あるもののみ小学校と比較し、また特に新しい都市的傾向の著しいもののみ京都と比較した。

(4) 調査内容

広く中学生の生活実態やスポーツや遊びに対する意識について調査しているが、主な内容は、①身体的社会的発達、②生活構造、③余暇活動、④クラブ活動、⑤塾やおけいごと、⑥スポーツ意識についてである。

2. 考察の視点

これらの調査結果を考察するにあたっては、特に、(1)中学生の発達の特性、(2)都市化現象、(3)教育的価値との関連を留意した。

まず第一に、中学生の発達の特性をみると、身体的に著しい発達を示す時期であり、「体格についてみると、女子はほとんど成人の状態に近い発達を示し、男子は女子よりやや遅く、まだ発達の途上である。一方、体力や運動能力では、男女とも著しい発達をみせ、特に筋・神経系の協応能力と呼吸循環機能はほとんど成熟の域に達しており、筋力はまだ発達しつつある時期である」といわれる。従って、この時期には身体活動が重視されねばならず、しかも、「小学校期のような遊戯的運動よりも、スポーツのような競争を併う激しい運動に興味と関心を示すようになり、運動技能についても程度の高いものを求めるようになる」といわれるように、スポーツが重要な位置を占めることになる。また、精神的には、児童期の子どもらしさから青少年期のおとならしさへの移行を示す時期である。自己意識が強くなり、家族よりも友人関係が重みをもつようになり、組織的集团的活

動が可能になる。その意味で、クラブ活動や休暇中の行事などの集団活動が重視されなければならない。

第二は、経済の高成長、技術革新の進展とともに社会や国民の生活が急激に変化した、それらが中学生の生活にどのように反映しているかの問題である。最近中学生も含めた青少年問題として注目されているものに、体力の低下や肥満児の問題、心身の発育の加速化現象にもなる性や非行化の問題、政治活動の問題などがある。このような問題が生じる背景として、過度の受験準備教育、モータリゼーションや交通の発達、遊び場の不足など欲求不満や運動不足を生じる要因や、テレビ・雑誌・マンガなどマスコミュニケーションの発達による刺激過剰、大衆消費社会・レジャーブームと呼ばれる社会の風潮やモラルの低下、夜が遅く朝が遅い都市型の家庭生活や過保護な家庭教育などの都市化現象が考えられる。このような問題と関連して、中学生の生活の全体構造、特に毎日の生活時間や休日・休暇の活動との関係の実態が明らかにされる必要がある。

第三は、教育的価値の面からの考察であるが、これは主に、今後の余暇教育の方向づけを考える視点になる。人間形成や全面発達におけるスポーツや音楽をはじめとする余暇活動の位置づけや価値を明確にし、発達段階に応じた指導が試みられなければならない。この問題と関連して、スポーツや遊びに対する意識の実態が問われる。

以上の3つの視点に照らして、(1)生活の構造 (2)余暇活動、(3)クラブ・サークル活動、(4)スポーツ意識について、以下考察をすすめる。なお、本小論では、これらの全体的傾向を概観することを主なねらいとし、次報で各々の領域について詳細に検討する予定である。

Ⅱ. 結果の考察

1. 都市中学生の生活構造

都市中学生の生活構造の最も大きな特徴は、週日と日曜・祭日などの休日との生活の仕方の相違

である。週日において、1日の生活の中で最もウエイトを占めているものをみると、第一位は、男女とも約半数が「学校の勉強」をあげ、次いで30%近くが「クラブ活動」をあげている。第三位は、男子では「家の内外での遊び」、女子は「家での勉強」、第四位は三位の逆、五位には「学習塾」があがっており、全体的には、勉強にウエイトがかかっていることがわかる。一方、休日の過ごし方をみると、「勉強の日」と答えるもの男子8.9%、女子9.2%はごく少なく、「趣味や遊びの日」（男子73.8%、女子65.9%）、「片づけたり休息する日」（男子33.4%、女子53.4%）、「友だちや家族と過ごす日」になっており、週日と休日の過ごし方が区別されていることが明らかである。東京で「趣味や遊びの日」が第一位にあげられたのに対して、京都では低率であり、「ふだんと同じ」、「家族と過ごす日」が高率を示しているのは、大きな違いである。これを生活時間でみると、「睡眠時間」ははじめ「テレビの視聴時間」、「その他の遊びの時間」、「手伝いの時間」は、全体に週日に比べて休日の方が長くなっており、「勉強時間」は逆に減少している。生活領域ごとの時間の特性をさらに詳しくみると、「睡眠時間」は、小学生に比べてかなり短く、週日では、8時間以下のものが36%を占めており、休日ではこれを補うかたちで10時間以上のものが男子48.6%、女子36.3%になっている。「テレビの視聴時間」も小学生に比べると短くなっているが、週日では1～3時間の者が多いのに対して、休日では3～5時間のものがかなりの率を占めている。「その他の遊びの時間」は、1～1.5時間という者が33～35%で最も多いが、小学生の男子の41%が戸外で3時間以上遊んでいたのに比べて、かなり少なくなっている。また、テレビを除くと遊びの時間なしというのが、男子9.6%、女子8.4%いることが注目される。「手伝いの時間」は、1時間以下（男子の33.6%は「なし」と答えている）というものが多く、休日はその時間がやや長くなっている。一方、「勉強時間」は、週日では2～

「学校の友人」(男子65.5%,女子51.7%)家族全員,兄弟姉妹,父母など家族と行うものがめだっている。性別では,男子は「一人」で行う者,「学校の友人」と行う者の率が高く,女子はどちらかといえば「家族」と行う者が多い。一方,休暇中の活動では,「一人」で行う者は少なく,「学校の友人」や「家族」との活動が多い。小学校と比べると,「近所の友だち」の占める率が低くなり,また京都に比べても低率であって,地域的なつながりがうすくなっていることがわかる。また,その活動を行う場所を比較的余暇活動の多く行われる休日についてみると,「自分の家や庭」をあげる者の割合が高く(男子71.2%,女子72.8%),次いで,小学生ではみられなかった「商業施設」(男子39.7%,女子30.8%)がめだっている。反対に,「広場や空地」,「公園や遊園地」を利用する者の割合は減少している。これは,一面では,中学生の利用できる広場や公園が数少ない状況を反映していると考えられる。

要するに,中学生の余暇活動の実態では,特に週日では身体的活動が不活発であり,今後,比較的余暇活動志向的な生活がなされている休日と,計画的組織的活動が可能な休暇の余暇活動の方向づけが検討される必要がある。

3. 都市中学生のクラブ・サークル活動

中学生の発達段階では,友人関係や集団活動が重要な位置を占め,また,週日の活動でクラブ活動にウェイトをおいているものが二番目に多いことを指摘してきた。いま,武蔵野市の学校のクラブ活動への加入率をみると,98%でほとんど全員が参加しており,中でも運動クラブに所属する者が多い。(男子74.8%,女子63.9%),このことは,中学生にとってスポーツが欠くことのできない活動であり,しかも学校の授業やクラブ以外には週日にはほとんど身体活動が行われていないことからすれば,運動クラブへの参加が高率であることは,高く評価されてよい。運動クラブ員と文化部員の生活を比較してみると,(クラブ不参

加者が少ないので,ここでは文化部員と比較した)次のような特徴がみられる。健康状態(身体状態)では,文化部員の方に,「朝礼時などに貧血や気分が悪くなる」,「運動時に息ぎれやどうきがする」,「ねんごをしやすい」,「疲労しやすい」,「病気やゆううつになりやすい」,「食欲不振である」という者の割合が高く,運動クラブ員の方が健康状態にすぐれている。特に,男子にその傾向がはっきりでている。生活時間では大差はみられないが,女子において運動クラブ員の方がやゝ睡眠時間が長く,勉強時間が短くなっている。余暇活動に関しては,週日の活動では,男子は運動クラブ員の方が「テレビ・ラジオ」,「レコード鑑賞」,「あそび」の率が高く,文化部員の方が「勉強」や「読書」の率が高くなっている。女子では,運動クラブ員の方が,「勉強」,「テレビ」の率が高く,「レコード鑑賞」や「ピアノ」は文化クラブ員の方がやゝ高くなっている。また,休日の活動では,運動クラブ員に,スポーツの試合(男女),ボーリング,キャッチボール,水泳(男子),サイクリング,バレー,バトミントン(女子)など身体的活動を行う者の率が高くなっていることが注目される。また,友人関係についてみると,「親友」に恵まれているものが男女とも運動クラブ員に多く,しかも,「クラブ活動」を通して親友になった者の割合が多い。以上みてきたように,運動クラブ活動は,生徒の健康状態や友人関係によい効果を与えており,また,運動クラブ員と文化クラブ員の生活に大差がないことから,運動のやりすぎによる弊害はあまりみられないと考えられる。これに対して,文化クラブ員では,身体的活動がほとんど行われていないことについての対策が検討されなければならない。しかし,一方では,運動クラブ員の内,男子12.3%,女子15.8%が,練習にほとんどあるいは全然参加していない,いわゆる名目クラブ員であることに目が向けられなければならない。しかも,選手や一般クラブ員のクラブに対する不満や希望事項が,施設や運営や指導の仕方に関するものが

多いのに対して、これらの名目クラブ員は全体に不満が多く、特に「自分のやりたいクラブがない」、「能力に応じた役割を与えてほしい」、「よい仲間がない」、「テレビやマンガをみる方が楽しい」、「運動クラブに入っていると自分のしたいことができない」など個人的な不満の率が高くなっており、また、「楽しく仲よくや〜ていくようにしたい」と希望するものが多い。最近、このような集団活動による教育的効果を見捨てて楽しむばかりという傾向や、一方では勝敗第一主義的、選手中心主義的なクラブ運営の傾向が強くなっていることから、改めて、クラブ活動の理念や運営の仕方を検討していかなければならないであろう。

次に、学校のクラブ活動以外の地域や民間のサークル、塾・おけいこ教室への参加の状況を見ると、学習塾を除くとあまり活発ではない。スポーツ関係の塾や教室への参加状況も低率であるが、男子の方が全体に参加率が高くその種目も多様である。また、学校の運動クラブ員と文化クラブ員の参加率の比較では、前者（男子25%、女子12.8%）の方が後者（男子18%、女子1.4%）より高くなっている。その他のおけいこごへへの参加は、ピアノ（20%）をはじめ、女子の方が多くなっている。また、地域の活動では、小学校で「子ども会」が約60%の参加で活発であったのに比べて、中学校では不活発である。このような地域や民間のサークル活動は不活発とはいえ、近年徐々に伸びており、社会体育振興方策と相まって、今後ますます発展していくことが予想される。学校のクラブ活動が教育活動の一環として行われるのに対して、個人が加入するこれらの活動は、趣味的レクリエーション的性格の強いものといえる。上述の塾やおけいこごとへの参加の理由をみると、小学生では、「将来役にたつため」、「上手になりたいため」が多く、また京都では、「成績向上のため」をあげるものが最も多かったのに対して、東京の中学生が「好きだから」という理由をあげている者が多い。

このことは、趣味や生涯のレクリエーション活動へ発

展していくことが期待できる。また、現在「熱中している趣味活動がある」と答えるものは、男子65.6%、女子49.5%である。その活動種目は、蒐集、スポーツ、音楽など非常に多様であり、その継続期間は、1〜3年以内、3〜5年以内のものが高率であるが、5年以上のものが男子20%、女子15.5%いることが注目される。このように継続期間が長いことは、一方で、熱中している趣味活動をもたないものとの差が大きいことを意味し、今後もたない者の対策が急がれる。

以上、学校のクラブ活動やそれ以外のサークル活動の実態についてみてきたが、学校のクラブ活動を除いては全体に低調であり、今後の発展が望まれる。特に、学校の運動クラブに入っていない者の身体活動が貧困であることについては、検討する必要がある。

4. 都市中学生のスポーツ意識について

以上中学生の段階で、スポーツの重要性が認められるにもかかわらず、学校の運動クラブの活動を除いては、ほとんど行われていないことを指摘してきた。しかし、実際には活動していないとはいえ、彼らはスポーツや遊びに対して、旺盛な興味と健全な意識をもっている。どんなスポーツや遊びが好きかという質問に対して、「自由の中にもきちんとしたルールがあり、いわばルールの中での面白さを味わうようなスポーツ」（男子62.6%、女子65.9%）、「サッカーや陸上競技のような自分の能力を出しつくして競いあえるスポーツ」（男子50.1%、女子34.7%）など、カイヨワのいう「アゴーン」への志向が、アレア（「宝くじやトランプ、オートレースのような勝敗が全くわからない運命を天にまかせるようなスポーツ」）、イリンクス（「高速道路をオートバイで爆音をたてて疾走したり、ゴーゴーで狂気したり、アイススケートで回転するなどスリルを味わったりめまいを感じる遊び」）、ミミクリー（「映画スターがある人の役割を演じたり、仮装行列のように自分以外のものまねをしたり、プラモデルをつくっ

たりすること) 的なもの、及び「スポーツはもともと遊びであるから、勝手気ままに自由に行えるようなものが好きだ」という「パイディア」的なものに比べて、非常に高率になっていることが注目される。このことは、実際にやってみたい活動として、「サッカー、バスケット、バレー」などのアゴーン的な要素が強く、しかも集団で行うものが多く望まれていることから裏付けられる。また、スポーツのよいところ(価値)についてきたところ、「体を丈夫にする」、「意志を強くする」など目的的なもの(男子52.3%, 女子58.9%)が、「スカッとする」、「楽しい」などの感覚的なもの(男子39.5%, 女子37.8%)より高率になっている。また、スポーツの試合で大切な点として、男女とも「正々堂々と真面目に行うこと」、「苦しさに負けずにがんばること」など、個人の態度が高く評価され、ついで、協力やチームワーク、先生やコーチの技術的注意を守ることがあがり、「ルールぎりぎりの範囲であらゆる方法を使って戦う」という勝敗第一主義的な考えは低く評価されている。このことは、中学生はスポーツや遊びのもつ競争性に強い関心を示すとともに、それらを非常にまじめなものとして位置づけているといえる。このこと自体は、教育的にみて望ましいことであるが、生活の中でスポーツ活動を楽しむという意識や態度をいかに啓発するかは今後の課題として残される。

IV. まとめ

以上、都市中学生を対象とした実態調査を(1)生活構造、(2)余暇活動、(3)クラブやサークル活動、(4)スポーツに対する意識の4つの側面から概観してきた。考察の結果、明らかになった点は次のようなものであり、それらは余暇教育のあり方を今後検討していく際、十分に考慮されなければならない問題だと考えられる。

(1) 発達の課題から身体活動や友人関係が重視され、また、現代社会特に都市化現象との関連では、個人の主体的活動の必要性が痛感される。

その意味で今後クラブ・サークル活動としてのスポーツの振興が重要な課題となるであろう。(学校のクラブに限らない) そこでは、体力の向上や運動欲求の充足のみでなく、望ましい友人関係や生活の楽しみを味わうことが期待される。

(2) 休暇や地域の活動に関連して述べると、都市的環境の中で失われたものの回復や自主的活動の経験を求めて、十分な指導の下に、キャンプなどの野外活動を行ったり、奉仕活動などの社会とのつながりをもった活動を振興することの必要性が痛感される。

(3) 生活構造の実態から、受験勉強をはじめとする勉強、クラブ活動などによって週日はゆとりのない生活になっているのに加えて、テレビやラジオの視聴時間が長いことが余暇活動の貧困の大きな要因であった。そして、それは、休日の睡眠時間の増加や余暇活動志向的な生活によって補足調整されていた。このことから生活を計画的に行うことによって、主体的に余暇活動ができる時間を生み出すとともに、いわゆる「生活のきりかえ」をうまく行って、余暇時間を楽しむ態度を確立していくよう方向づけていくことが大切であると思われる。これは、特に、長期休暇の生活指導において考慮されるべき問題であろう。

(4) 以上のことから、余暇教育は、学校教育、家庭教育、社会教育から広く検討されなければならないことが明らかである。学校教育では、原則として全員参加の活動の指導を行うべきであるので、活動の基本的技術や計画や運営のし方を主にとり扱うことになろう。社会教育関係では、学校のクラブ活動が徐々に地域や民間の活動に移行していくと予想されることから、従来のエリア・サーヴィスやプログラム・サーヴィスに加えて、クラブの紹介や適性の相談などのカウンセラー的なサーヴィスやクラブの助成などが要請される。また、家庭においては、家族の規律ある生活やそれによって生じる余暇を主体的な活動で楽しめるように、家族全員がとりくむことが必要であろう。特に、休日・休暇の活用は、これからの大きな問題と思

われる。また、中学生の段階では、完全に自立して行動させることは、放任になりやすく、やはり家庭での教育をおろそかにできないであろう。休暇などの活動において、家族旅行の計画を中学生に計画させたり、友人との活動の責任の所在を明確にさせるよう指導することなどが、その一例として考えられる。

(5) 以上のような都市中学生の生活やスポーツ意識の実態から提示された問題点をふまえて、今後余暇教育を構造的にとらえ、プログラムやカリキュラムの問題を具体化していく作業が残される。

本小論では、主に被教育者である都市中学生の諸問題を取りあげたが、これを教育する側、つまり、教育委員会（社会）－教師（学校）－両親（家庭）の諸条件の検討も今後の大きな課題である。中でも、教師の果すべき役割や指導能力は、重要な問題と思われる。

（文責 弘中栄子）

- 1).2) 文部省、「中学校指導書 保健体育編」昭和45年5月、東山書房

レクリエーションおよびゲームに対するイメージの分析

—とくにH労組レクリエーション・リーダーの事例を中心に—

東海大学 高橋 和 敏

I 研究の目的

レクリエーションが、地域・企業あるいは、いろいろな団体で取りあげられ、われわれの生活に定着してきたかのように見える。しかし、現実にはどれだけ生活化され、実践されているかということになると、なかなかその実態を把握することがむずかしい。レクリエーション活動を、現場で普及し、指導する立場にあるものにとっては、参加者が果してどの程度にレクリエーションを認識し、どれだけ実践経験があるのだろうか、ということが常に気になる場所である。

その実態を把握する方法として、レクリエーション意識に関する各種の調査や研究が、従来まで数多く行なわれてきた。しかし実践することに意義があるレクリエーション活動においては、単にレクリエーション意識が高いからといって、必ずしも実践度が高いということにはならない。すなわち、人が行動を起す場合は、客観的な事実や環境、あるいは論理的に秩序だてて行動するというよりも、その人自身が、主観的に抱いているイメージに影響されて行動することが多いといわれているからであろう。⁽¹⁾したがって、人の行動には、イメージの把握が、かなり重要なものとなってくる。

このようなことから考えあわせると、レクリエーション活動において、参加する人たちが、直観的にどんなイメージを抱いているかということによって、活動そのものの受けとり方や行動様式が、大きく変わってくるものと考えられる。とくにグループゲームなどの指導場面においては、ゲームの客観的意義の認識以上に、個々が抱いているゲー

ムに対するイメージによって、ゲームに対する参加の程度が違ってくるものと思われる。

上記のような前提から、この研究は、個人の意識というよりも、その個人の意識下にある要因を探り出そうとして、イメージを分析することをねらいとしている。そこで、その手がかりのひとつとして、わが国のようにグループ・レクリエーション活動が、大きな役割りをこなしている現在、多くのレクリエーション・リーダーが養成されていることから、レクリエーション・リーダー自身が抱いているイメージが、果してどんなものであるかを知ろうとすることに焦点をあわせた。つまり、リーダーが抱いているイメージによっても、その指導内容や方法が異なってくること、さらにそれによるレクリエーション活動の普及・生活化が、大いに影響されるであろうことが容易に推測されるからである。

今回は、労働組合の文化活動のひとつとして、レクリエーション・リーダー養成講習会に、はじめて参加し、リーダーとしての教育を受けようというものに対して、レクリエーションおよびゲームのイメージを調査し、どんなイメージを抱いているかということを知ると共に、男女差などの分析をしようとしている。

II 研究の対象

H労働組合青年婦人部主催のレクリエーション・リーダー養成講習会の参加者119名を対象とした。参加者は全国から集まり、年齢は、19才から26才までの男女である。

イメージの分析にあたっては、この中から無作為に男女各30名を抽出し、これら60名を分析

の対象とした。

表1は、対象の年齢構成をあらわしたものであり、男子の平均年齢は22.2才、女子の平均年齢は20.3才となっている。また対象者のすべてが、独身男女である。

表1 年齢構成および平均年齢

性別 年齢	男 例	女 例	計 例
19才	—	12	12
20才	4	7	11
21才	8	5	13
22才	6	3	9
23才	5	2	7
24才	4	1	5
25才	3	—	3
計	30	30	60
平均年齢	22.2才	20.3才	

Ⅲ 研究の方法と内容

1 実施方法

各種イメージ測定法のある中で「自由連想法」を採用した。以下はその方法である。

- (1) 刺激語 レクリエーション、ゲーム
- (2) 時間 各2分
- (3) 解答方法 用紙記入法
- (4) 制限 反応語を名詞および形容詞の単語とした。
- (5) 期日 1972年2月

養成講習会初日のオリエンテーション終了後ただちに記入用紙を配布し、テスト方法を説明し実施した。はじめに「レクリエーション」を刺激語として黒板に書き、「このことばについて、浮かんでくることばを、できるだけ多く書くこと」および「連想を次々と発展させるのではなく、いつも刺激語についての連想をすること」について特に注意した。

第1のテスト終了後は約3分くらいの間をとってから第2のテストに移った。

イメージ測定法のうち「自由連想法」は、もともと素朴な方法であり、結果の分析には、手間と客観的側面では問題があるにせよ、複雑なイメージ現象が、単的に生き生きと描き出せるという観点から、あえて採用した。(2)(3)(4)

2 分析内容

(1) 反応語の傾向分析

Rapaport.D, 石川, 倉石⁽⁵⁾などによる反応分類を参考として、次の5項目の反応に分類した。これを第3反応語までについて検討した。すなわち、(a)感情反応、(b)叙述反応、(c)種目反応、(d)共在反応、(e)印象反応とした。これらにあらわれる反応傾向について、レクリエーションとゲームの違い、男女の違いを検討することによって、一般に直観的どのようなものが、印象として残るかを知り、指導においての重要度のある留意点を見出す手がかりを得ようとした。

(2) イメージの一般傾向

単純に、どんなイメージを抱いているかを知ることから、レクリエーションおよびゲームについて、一定の分類傾向が見出せるかを検討した。

(3) ふたつのイメージの比較

レクリエーションのイメージから、個人が、ゲームについてどのようなイメージをもっているかを、クロスさせ、その関連性を検討した。とくにゲームを指導する場合、同じゲームといっても、その内容はすこぶる多岐にわたるので、ゲームの受けとり方によって、導入方法の違いを明らかにさせる必要のあること、またレクリエーション活動の種目の選択にあたっての指導などへの留意点、方法などを導き出す手がかりを得ようとしたことをねらっている。

N 結果および考察

表2, 表3, 表4および表5は, それぞれ個人が反応したものをあらわしたものである。

表2 レクリエーションのイメージ(男)

	第1反応	第2反応	第3反応
1	キャンプ	なわとび	ボーリング
2	集 会	う た	あ そ び
3	あ そ び	友 だ ち	ダ ン ス
4	あ そ び	ボーリング	キ ャ ン プ
5	休 養	旅 行	キ ャ ン プ
6	ハイキング	体育大会	バレーボール
7	ダ ン ス	ハイキング	男 女
8	あ そ び	ボーリング	交 流
9	車	山	あ そ び
10	あ そ び	運 動	ボーリング
11	あ そ び	ス キ ー	ド ラ イ ブ
12	ゲ ー ム	余 暇	休 暇
13	ハイキング	ボーリング	ダ ン ス
14	あ そ び	ス キ ー	キ ャ ン プ
15	あ そ び	楽 し み	野 原
16	あ そ び	金	野 原
17	フォークダンス	サークル	ハイキング
18	ハイキング	交 際	ダ ン ス
19	あ そ び	パチンコ	競 馬
20	ク ラ ブ	ハイキング	ボーリング
21	あ そ び	行 動	楽 し み
22	ハイキング	ボーリング	ド ラ イ ブ
23	ハイキング	う た	ダ ン ス
24	ゲ ー ム	ダ ン ス	う た
25	山	海	楽 し み
26	女	あ そ び	楽 し み
27	楽 し み	ゲ ー ム	グ ル ー プ
28	あ そ び	男 女	グ ル ー プ
29	あ そ び	親 睦	仲 間
30	雑 談	ゲ ー ム	—

表3 レクリエーションのイメージ(女)

	第1反応	第2反応	第3反応
1	話 し	ゲ ー ム	う た
2	あ そ び	ボーリング	卓 球
3	あ そ び	キ ャ ン プ	リ ー ダ ー
4	楽 し み	愉 快	ゲ ー ム
5	楽 し み	あ そ び	勉 強
6	あ そ び	ハイキング	楽 し み
7	自 由	和	交 流
8	ダ ン ス	楽 し み	あ そ び
9	あ そ び	ピクニック	交 流 会
10	活 動	リズム	集 会
11	楽 し み	あ そ び	ゲ ー ム
12	山	海	ハイキング
13	う た	笑 い	楽 し み
14	あ そ び	友 だ ち	ゲ ー ム
15	あ そ び	トランプ	友 だ ち
16	あ そ び	おもちゃ	ハイキング
17	ゲ ー ム	体 操	グ ル ー プ
18	サークル	あ そ び	友 だ ち
19	あ そ び	楽 し み	仲 よ し
20	友	輪	仲 間
21	楽 し み	愉 快	笑 い
22	あ そ び	健 康	フォークダンス
23	あ そ び	ダ ン ス	ハイキング
24	運 動	フォークダンス	友 だ ち
25	楽 し み	ダ ン ス	ボーリング
26	あ そ び	仲 間	友 情
27	あ そ び	娛 楽	笑 い
28	ハイキング	ボーリング	人
29	あ そ び	リ ー ダ ー	ダ ン ス
30	う た	フォークダンス	リズム

表4 ゲームのイメージ(男)

	第1反応	第2反応	第3反応
1	楽しみ	あそび	金
2	野球	ダンス	ボーリング
3	トランプ	花札	ボーリング
4	野球	ボーリング	バレーボール
5	あそび	ギャンブル	トランプ
6	トランプ	花札	チェス
7	罰	金	あそび
8	あそび	勝負	楽しみ
9	和	金	勝負
10	楽しみ	参加	勝負
11	双六	囲碁	将棋
12	室内	カルタ	マーじゃん
13	ボーリング	卓球	————
14	あそび	ボーリング	野球
15	あそび	楽しみ	勝負
16	花札	スロットマシン	男女
17	ボーリング	ハンドボール	トランプ
18	パチンコ	トランプ	ギャンブル
19	パチンコ	競馬	運動会
20	トランプ	マーじゃん	パチンコ
21	あそび	楽しみ	友だち
22	ジャンケン	お手玉	トランプ
23	ボーリング	パチンコ	トランプ
24	トランプ	カルタ	双六
25	野球	ルール	スポーツ
26	勝負	金	騒音
27	双六	ダンス	ボーリング
28	友だち	楽しみ	リーダー
29	あそび	親睦	行動
30	ダンス	トランプ	————

表5 ゲームのイメージ(女)

	第1反応	第2反応	第3反応
1	輪投げ	鬼ごっこ	かくれんぼ
2	パチンコ	仲間	人間
3	手拭	手	運動着
4	楽しみ	顔	めかくし
5	あそび	東京	体操
6	あそび	グループ	————
7	1位	リレー	罰
8	バズル	カルタ	トランプ
9	ボーリング	レクリエーション	スポーツ
10	あそび	つながり	楽しみ
11	楽しみ	トランプ	走
12	勝負	罰	フォークダンス
13	仲間	あそび	トランプ
14	あそび	友だち	楽しみ
15	楽しみ	友だち	勉強
16	乗物	機会	笑い
17	笑い	男女	部屋
18	あそび	人々	友だち
19	楽しみ	仲よし	フォークダンス
20	あそび	トランプ	カルタ
21	ドキドキ	音	楽しみ
22	トランプ	うた	ファイヤー
23	カルタ	トランプ	正月
24	鬼ごっこ	椅子とり	トランプ
25	笑い	騒ぎ	あそび
26	時間	金	閉つぶし
27	勝負	競争	罰
28	ジャンケン	足	ボール
29	鬼ごっこ	グループ	楽しみ
30	トランプ	花札	ジャンケン

1 反応語の傾向

表2から表5までのなかから分類すると次の表(表6)のようになる。

表6 反応語の傾向

項目 性別	レクリエーション		ゲーム	
	男(%)	女(%)	男(%)	女(%)
感情 反応	6 (6.7)	10 (11.1)	6 (6.8)	7 (8.0)
叙述 反応	19 (22.5)	20 (22.2)	9 (10.3)	11 (12.6)
種目 反応	44 (49.4)	31 (34.4)	50 (57.5)	29 (33.4)
共在 反応	17 (22.4)	17 (18.8)	18 (20.6)	30 (34.5)
印象 反応	3 (1.3)	12 (13.5)	4 (4.8)	10 (11.5)
計	89 (100)	90 (100)	87 (100)	87 (100)

している。とくに種目については、男子は、ゲームのなかでの種目がすぐ浮んでくることに対して、女子では、むしろゲームという活動を通して、それに伴った環境の方が心にあることと解してよからう。

こんどは、別な角度から、反応の傾向を眺めてみよう。表7は、実際にどれくらいの人たちがどんな反応を示したかをあらわしたものである。第3反応語までにおいて、ひとつでも反応を示したものの数である。

<注>感情反応とは楽しみ、愉快、明るいなどの反応語とし

てあらわしたもの

叙述反応とは休養、健康、あそびなどのように説明的反応をあらわしたもの

種目反応とはキャンプ、卓球などのように、活動の種目をあげたもの

共在反応とは山、海、手拭など、活動と共にあるもの

印象反応とは笑い、輪、和などと活動に伴なり印象を反応語としてあげたもの

表6で明らかなように、レクリエーションでは、種目、叙述、共在反応の順が、男女とも一致している。感情反応と印象反応においては、男子が少ないのに反し、かなりの反応が女子にみられることは、一般的な男女差としていわれるとおり、レクリエーションということばをきいたとき、女子の方が、より感情・印象的な反応を示すようである。

ゲームでは、男子が種目、共在、叙述反応の順に対し、女子では共在、種目、叙述反応を示

表7 各反応を示した人数

項目 性別	レクリエーション		ゲーム	
	男(人)	女(人)	男(人)	女(人)
感情反応	4	7	6	9
叙述反応	17	18	9	10
種目反応	22	21	20	17
共在反応	14	14	14	15
印象反応	3	8	3	5

表7でわかるように、レクリエーションおよびゲーム共、約半は種目反応を示しており、約半数のものが共在反応を示している。叙述反応については、レクリエーションとゲームでは、かなりの差がある。これは、レクリエーションについて、より知的な体験が多いことを物語っ

ているといえよう。

2 イメージの一般的傾向

第3 反応語までを、多いものからまとめてみると、表8のようになる。

表8 第3 反応語までのイメージ

項目 順性	レクリエーション		ゲーム	
	男 併	女 併	男 併	女 併
1	あそび (15)	あそび (17)	トランプ (10)	トランプ (8)
2	ハイキング (8)	ダンス (9)	ボーリング (8)	あそび (8)
3	ボーリング (7)	楽しみ (9)	あそび (8)	楽しみ (8)
4	楽しみ (5)	友だち (7)	楽しみ (6)	友だち (5)
5	キャンプ (4)	ゲーム (5)	勝負 (5)	(以下省略)
6	ゲーム (4)	(以下省略)	(以下省略)	
	(以下省略)			

<注> 数字は反応語数をあらわす

(1) レクリエーションに対するイメージ

男女とも、レクリエーションときいてすぐ“あそび”を連想することは容易に予想されるところである。しかし、あそびにつづくものでは、男子は概してハイキング、ボーリングなどの活動種目に対し、女子では、ダンス、友だちなどの反応にみられるように、かなりの種目的ひらきが感じられる。これは、イメージが過去の経験に影響されているということから考えると、男子が、より活動的な種目経験が多いのに反し女子は、社交的種目の経験が多いということがいえそうである。

ともあれ、“楽しみ”などのことばからみられるように、レクリエーションに対しては、明るいイメージをもっていることが、男女において感じられるところである。

(2) ゲームに対するイメージ

ゲームときいて“トランプ”と反応するも

のが意外に多い。これはトランプがいかにか定着しているかが伺われる。それと共にボーリングが、活動種目のひとつとして（とくに男子において）大きなウエイトを占めていることも注目されよう。

男子においては、ゲームの印象としては勝負ごとのイメージが強く、女子は、むしろ友だちと一緒に楽しむといった意味あいを、多くもっているようである。

3 レクリエーションのイメージ分類

レクリエーションのイメージが、レクリエーション活動の分類と照らしあわせた場合に、どのような活動が、とっさに頭に浮んでくるかを検討したのが表9である。すなわち、レクリエーション活動を、Anderson, J.M. の分類⁽⁶⁾に従って、ひとつでもイメージをもったものを抽出してみた。

<注> イメージの中で、あてはまらないと思われるもの

(話し、あそび、楽しみなど)は、この対象としなかった。

表9 レクリエーション・イメージの分類

	男 (人)	女 (人)
身体的活動	8	5
野外活動	17	7
社交的活動	14	21
趣味文化活動	2	3

表8にみられるように、男子は野外活動に半数以上が反応を示し、社交的活動には半数、身体的な活動に対しては $\frac{1}{2}$ に止まっている。さらに趣味文化活動には殆ど反応を示していない。

これに対して女子では、圧倒的に社交的活動に反応を示している。野外活動をはじめ他の活動に対しては、あまり反応がない。

これを通して考えられることは、レクリエーションといえは、グループ・レクリエーションに対するイメージが強く、とくに男子では、野外活動、社交的活動に、女子では、社交的活動を連想している。若者にとって必要といわれる身体的な活動への反応が少ないことも一考を要する。

4 ゲームのイメージ分類

ゲームのイメージを、次のような分類にあてはめてみることによって、ゲームの傾向が、一般的イメージよりも、さらにはっきり浮びあがってくる。(表10)

表10 ゲームのイメージ分類

	男 (人)	女 (人)
身体活動を主とするゲーム	7	6
知能・家庭的なゲーム	6	5
射伴性を主とするゲーム	11	2
親睦を主とするゲーム	6	17

表10では、かなり男女差があらわれてくる。すなわち男子にあつては、分散的な傾向を示しているが、強いていうならば射伴的なゲーム、いわゆる商業的なものあるいはギャンブル的なものに多くの反応がある。

女子では、ここでも圧倒的に親睦を主としたゲームに反応を示している。

5 レクリエーションの分類とゲームの分類との関連性

レクリエーションのイメージ分類をもとに、それぞれの分類の中で、いったいゲームの分類によると、どのような反応を示しているかを知るために、レクリエーションの分類を縦軸に、ゲームの分類を横軸にかみあわせたものが表11である。

表11 レクリエーションとゲームの関連性

レクリエーション \ ゲーム	性別	男 (人)	女 (人)
身体活動	A	2	1
	B	2	—
	C	3	—
	D	1	4
野外活動	A	5	2
	B	3	1
	C	8	—
	D	1	4
社交活動	A	4	4
	B	3	5
	C	5	1
	D	2	11
趣味・文楽	A	—	—
	B	—	—
	C	2	1
	D	—	2

〈注〉 A…身体活動を主とするゲーム
B…知能・家庭的なゲーム
C…射伴的なゲーム
D…親睦的なゲーム

この表から一般的傾向を述べるわけにはいかないが、男子においては野外活動のイメージの強いものの中で射伴的なゲーム反応を示したものが多く、社交的レクリエーション活動の中で、親睦的なゲームに反応を示したものが、14名中わずか2名にとどまっていることは、注目してよいと思われる。

また女子においてはいずれも社交的な親睦を深めるゲームのイメージが強く、レクリエーションに対するイメージとゲームに対するイメージの特徴はでていないようである。

6 ゲームのイメージと反応分類との関連性

ゲームのイメージの中で、どのような反応傾向があるかを調べたものが表12である。すなわち、ここではゲームの分類を縦にとり、反応傾向を横にとってクロスさせたもので、ゲームの分類と反応の間に、何らかの特徴的な差を比較しようとした。

表12からよみとれることは、一般的に種目反応が多いことは、前述の結果と一致しているが、それも身体的、家庭的、射伴的なゲームにはっきりあらわれている。しかし社交的なゲームにおいては、もっと分散された形になってい

表 1 2 ゲームの分類と反応の関連性

ゲーム	性別	男 件	女 件
	反応		
身体的 ゲーム	①	—	—
	②	2	3
	③	17	9
	④	1	5
	⑤	—	1
家庭的 ゲーム	①	—	1
	②	—	1
	③	17	12
	④	1	1
	⑤	—	—
射的 ゲーム	①	2	—
	②	4	1
	③	14	—
	④	11	5
	⑤	2	—
社交的 ゲーム	①	4	7
	②	3	6
	③	2	9
	④	5	19
	⑤	3	9

＜注＞①……感情反応
 ②……叙述反応
 ③……種目反応
 ④……共在反応
 ⑤……印象反応

る。このことは、社交的なゲームにおいては、種目そのものよりも、もつと他のたくさんの要素によってイメージが形づくられるものと解してよからう。

また家庭的なゲームにあつては、男女とも、種目そのもののイメージが強く、他の要因については、あまり反応を示していないことも、家庭的なゲームを特徴づけている。

射的ゲーム、社交的ゲームでは、共に共在反応が強いようである。これは、身体的ゲームや家庭的なゲームとの大きな差と考えられよう。すなわち前者にあつては、種目そのものよりも、それに伴った諸条件が大きく影響を与えているのに対し、後者においては、種目そのものの興味性に大いに関係があるものと考えられるのではなからうか。

V 要 約

レクリエーション・リーダーになろうとする人

たちを対象に、それらの人たちがもっているイメージを、ひとつの事例として分析してきたが、この結果だけで多くのものを推論することはできない。しかしこの団体の中ではじめてリーダーになろうとするもののイメージの概要は把握できたことと思われる。また、実際のリーダー養成に対しても、いくつかの指導指針が得られるようでもある。以下そのいくつかをまとめてみよう。

① レクリエーションに対するイメージは、圧倒的に種目反応が多い。このことは、反応語数および反応人数についていえる。レクリエーションが、実践として具現されるとき、その活動自体が、非常にたいせつであることを意味することであり、活動の選択あるいはプログラムの中での活動の配列が、参加者に与える影響の大きいことを示唆させられる。

② ゲームに対するイメージは、一般的には種目反応が多いが、とくに女子にあつては、ゲーム種目よりも、それらを実施するときに伴う環境（物的・心的環境ともいえよう）が、たいせつな条件になっている。

③ ゲームの類別から考えると、身体的、家庭的なゲーム群と、射的、社交的ゲーム群にひらきがみられる。すなわち前者は種目に、後者は全般的なイメージが強く作用している。これはとくに社交的なゲームを指導する機会の多いレクリエーション・リーダーが、ゲーム指導についての諸条件を十分考慮し、単にゲーム種目だけに関心を寄せるだけではいけないことを意味していよう。

④ レクリエーションに対するイメージは、殆どがグループ・レクリエーションをさしている。これはグループ・レクリエーションの在り方や、広くレクリエーション活動を推進する上に、いわゆる個人的レクリエーション活動をどのように普及するかということがらを含んでいる。

⑤ ゲームに対するイメージは、男女差がはっきりあらわれており、男性は活動的でギャング性の強いもの、女性は社交的なゲームに強い

イメージがある。これは従来までの経験に影響されているものと考えられることから、単に指導者がゲームといったときでも、その意味する内容に違いがあることを、十分認識しなければならないようである。

以上いくつかの点をあげてみたが、レクリエーション指導あるいはゲーム指導においては、単にこれだけのことからその方向性を見出すことはできないが、問題のあるものについては、今後のより深い探索によって導き出すことができるものと思われる。

参考文献

- (1) 飽 戸 イメージの心理学 潮新書
1970.10 258 ~ 265
- (2) 吉田 他 消費者行動の調査技法 丸善KK
44.7 45 ~ 50

- (3) 名 東 消費者行動の研究 東洋経済新報社
42.9 30 ~ 34
- (4) 飽 戸 前掲 18 ~ 20
- (5) 吉田 他 前掲 66 ~ 69
- (6) Anderson, M.J. Industrial Recreation
Mc Grow-Hi 11
1955 113 ~ 147

(その他)

- 高 橋 レクリエーションに対するイメージの研究
1968 第4回レクリエーション研究
大会資料
ポウルディング 大川訳 ザ・イメージ 誠信書房
45.9
- 林 編 イメージと近代経営 ダイヤモンド社
38.4
- 戸川編 連想検査法 白亜書房
1959

レクリエーション指導者に関する研究

— 性別・年代別にみた指導者の意識とその実態について —

福岡教育大学 秋吉嘉範

I. はじめに

レクリエーション指導者は、レクリエーション運動を推進する上で、重要な役割を果たしている。

さて、レクリエーション指導者は、レジャー活動を指導し、企画し、管理する人と考えると、現場で実際活動を指導する人、行政官、研究者などに分けることができる。ところが、我が国の現状では、一部の指導者を除き、ほとんどが篤志（ボランティア）指導者である。

今後、レクリエーション運動を発展させるためには、指導者養成を質量共に高める必要がある。とくに、量的には地域関係のレクリエーション指導者の養成、質的にはレクリエーション指導者の専門職化が緊急の要請となっている。このように考えると、レクリエーション指導者に関する研究は、極めて重要な問題であるといえる。

これまでのレクリエーション指導者に関する文献・レポートは、片岡暁夫の「レクリエーション・リーダーの任務に関する原理的考察」（レクリエーション研究第7号）、雑誌レクリエーション連載「レクリエーション専門職への道(1)～(8)」（1971年1月号～8月号）など数編がある。いずれの文献・レポートもすぐれたものであるが、どちらかといえば、レクリエーション指導者を、個人的次元で捉えているようである。そこで、この研究は視点を変えて、レクリエーション指導者を集団で捉え、論じたものである。

II. 研究の目的

この研究は、レクリエーション指導者の意識とその実態を性別・年代別に明らかにし、今後のレ

クリエーション指導者のあり方について、検討しようとしたものである。

III. 対象および時期・方法

1. 対象は、日本レクリエーション指導者クラブ所属メンバー全員536名（昭和46年9月末現在）および北九州市レクリエーション協会養成のレクリエーション指導者562名である。

日本レクリエーション指導者クラブ全員に調査票を郵送し、回答を依頼、回収したのが341名、回収率63.6%である。一方、北九州市レクリエーション協会認定の指導者は、職場ごとに調査票を持参し、562名に回答を依頼した。回収したのが281名、回答率50.0%である。

2. 調査の時期は、表1. 性別・年代別集計
昭和46年9月から

10月までである。

3. 方法は質問紙法による。集計は性別を基礎に、年代別に分け、実数を百分率で現わしている。

表1は性別・年代別の集計である。

性別 年代別	男子	女子
20代	173	69
30代	170	21
40代以上	156	33
計	499	123

IV. 結果と考察

1. レクリエーション指導者の実態につて

(I) 学歴

男子の20代、30代は高校卒が70%を占

めているが、40代以上は、高校率が44%と少なくなり、大学率33%、中学卒22%と、それぞれ増加している。女子をみると、20代は高校卒が半数以上を占め、中学卒も25%と、他の年代より多い。ところが、30代、40代以上では大学卒が半数以上を占め、中学・高校卒は1/3程度である。

男女とも年代が高くなるほど、大学卒が多い。また、中学卒は男子の場合、年代が高くなるほど多い。女子の場合は逆に、年代が高くなるほど中学卒が少なくなっている。

(2) 結婚

ここでは既婚か未婚かを調べたものである。男子をみると、20代は半数が未婚、30代、40代以上になるとほとんどが既婚である。女子は、20代のほとんどが未婚、30代でも43%が未婚である。40代以上では、未婚が24%と少ない。このことは男子に比べて女子の方に未婚が多く、しかも、年代が高くなってもかなり未婚がいることがわかる。

(3) 職業

男子をみると、20代は労務的職業、事務的職業が多い。30代では労務的職業、事務的職業とともに、専門・管理的職業が多くなっている。40代以上では、労務的職業が少なくなり、事務的職業、専門・管理的職業が多くなっている。女子をみると、20代は男子同様、労務的職業、事務的職業が多い。30代は事務的職業、専門・管理的職業、40代以上は専門・管理的職業が多い。男女共通していえるのは、農林漁業、販売・サービスの職業がほとんどいないことである。また、年代が高くなるほど専門・管理的職業が多くなっている。

(4) 勤務形態

男子をみると、20代、30代では、交替制勤務が%を占めているが、40代以上になると14%と少なくなっている。女子は、20代に交替制勤務が41%いるが、30代、40代以上になると、ほとんどが普通勤務である。

(5) 職場での地位や役割

男子をみると、20代は一般社員が83%であるが、30代で50%、40代以上になると一般社員は、25%と少なくなっている。つまり、年代が高くなると、係長や部長・課長が多くなっている。女子は20代、30代とも、一般社員がほとんどである。役付は30代に14%、40代以上に18%みられる。女子の特長は、主婦27%、自営9%が目立つことである。

(6) 職場以外での地位や役割

男子は20代で36%、30代で54%、40代以上となると72%と職場以外での地位や役割を持っている。女子についても、ほぼ同様に、20代28%、30代52%、40代以上76%となっている。つまり、男女とも年代が高くなるほど、職場以外に仕事を持ち、そのなかで何らかの役割を果たしていることがわかる。その内容は、子ども会、体育指導委員、ボーイスカウト、青少年関係クラブ、野外活動、フォークダンスなどの指導者である。

(7) 職場内のクラブやグループ所属

男子は20代57%、30代55%、40代以上になると、やや少なくなり45%である。女子は男子と異なり、20代が38%と最も少なく、30代48%、40代以上42%となっている。

クラブやグループの内容は、男子は各年代とも、球技スポーツが圧倒的、ついで、登山、ボーリング、釣り、スキー、合唱などである。女子は各年代とも、男子同様、球技スポーツ、ついで、フォークダンスなどである。

(8) 職場外のクラブやグループ所属

男子の所属者は、20代43%、30代54%、40代以上は62%と、年代が高くなるほど多くなっている。女子は、20代31%、30代、40代以上は倍増して、それぞれ70%になっている。

職場外のクラブやグループの内容は、男女各年代ともレクリエーション・リーダーグループ、レクリエーション協会、ユースホステル、フォーク

ダンス、球技スポーツなどが多い。

職場内と職場外での所属を比較すると、男女とも20代では、職場内のクラブやグループ所属者が多いが、男子は40代以上、女子は30代、40代以上になると、職場外でのクラブやグループ所属者が多くなっている。

(9) 生きがい

男子をみると、20代88%、30代、40代以上は96%が生きがいを感じている。女子は、20代78%、30代100%、40代以上94%が生きがいを感じている。男女とも20代より30代、40代以上の方が、生きがいを感じている。

生きがいの内容をみると、男子は20代で、仕事41%、ついで、友情・恋愛30%、レクリエーション指導30%、趣味・なりたいごと29%、30代では、レクリエーション指導48%、ついで、子どもを育てる47%、仕事40%、40代以上では、レクリエーション指導が70%と断然多く、ついで、仕事40%、子どもを育てる36%である。女子の場合、20代は友情・恋愛52%、趣味・習いごと52%、ついで、仕事26%、レクリエーション指導24%の順である。30代では、レクリエーション指導が38%でトップ、ついで、仕事33%、子どもを育てる27%、趣味・習いごと24%、友情・恋愛24%の順である。40代以上では、レクリエーション指導90%、仕事45%、趣味・習いごと32%、子どもを育てる29%となっている。男女共通しているものは、20代では、友情・恋愛、趣味・習いごと、仕事などが多い。30代、40代以上になると、レクリエーション指導が断然トップ、ついで、子どもを育てる、仕事などが多い。

(10) 仕事のやりがい

男子をみると、20代82%、30代40代以上で86%が仕事のやりがいがあるといっている。女子は20代67%、30代91%、40代以上73%となっている。女子の20代に仕事のやりがいがないと答えた人がかなりいることがわかる。

(11) レクリエーションという言葉聞いて連想するもの

レクリエーションといっても、個人によって受けとり方が違う。そこで、レクリエーションをどう捉えているか調べたものである。男子をみると、20代、30代で「遊び」がトップ、40代以上は「楽しい」がトップ、ついで、20代、30代の「余暇善用」、40代以上は、「人間関係」である。女子は、男子同様各年代とも、「楽しい」がトップ、ついで20代の「スポーツ」、「和」の順である。このほか、男子で目立つのは、健康、人間性回復、気分転換、創造性、野外活動、グループなどである。男女共通にいえるのは、「余暇に人間性回復をはかる、健康で創造的な、楽しい遊び」と捉えている。

2. レクリエーション指導について

(1) レクリエーション指導を始めた動機

レクリエーション指導を始めた動機は、図Iに示すとおりである。図Iで男子をみると、各年代とも推薦されて、好きだからが多い。ついで30代、40代以上では、「好きだから」が多いが、20代では少ない。つまり、20代は「頼まれてしかたなく」という、消極的な動機が30%と目立つ。現在、女子のレクリエーション指導者が少ない。その上、若い年代で動機が消極的というのは問題である。今後、もっと積極性のある指導者の養成が望まれる。

(2) レクリエーション指導を学んだところ

どこでレクリエーション指導を学んだかを調べたところ、男女各年代とも講習会が最も多い。他は40代以上の男女に、独学が目立つ程度である。現在、我が国では、日本レクリエーション協会主催の各種講習会や、地域協会主催の講習会などが、数多く開催されている。しかし、恒常的な学園や専門課程の学部学科は少ないので、早期開設が望まれる。今一つは、大学や高校などの学校教育のなかで、レクリエーション教育を取りあげるべきである。大学では、まず教員養成系大学で、小学校

図1. レクリエーション指導を始めた動機

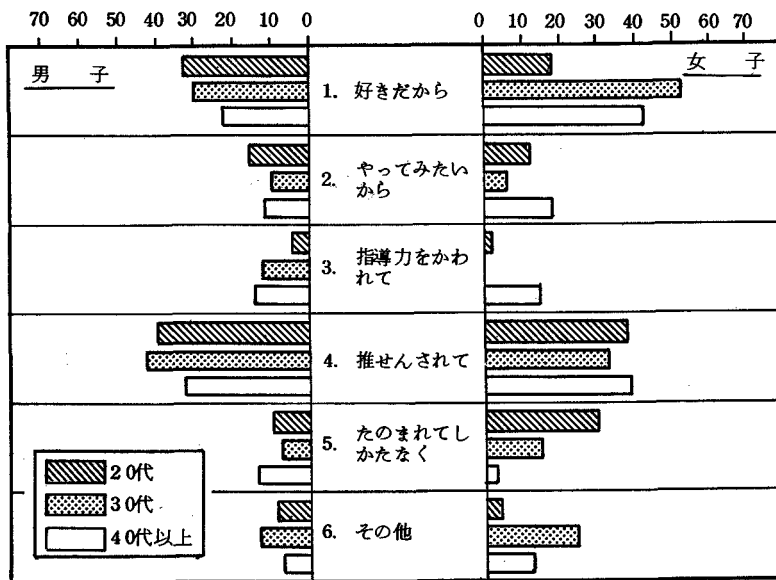


図2. 指導している対象

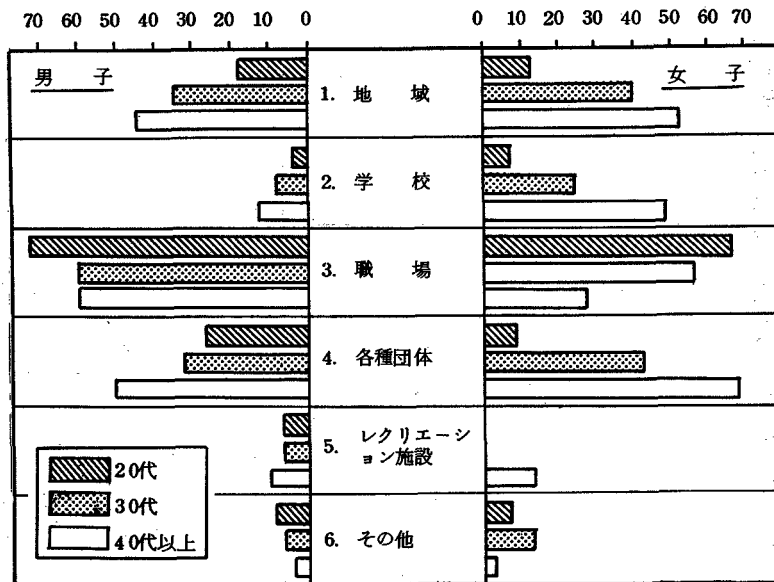


図3. 指導能力に対する満足度

	男子			女子		
	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)
20代	4.6	79.2	16.2		71.1	28.9
30代	5.3	83.5	11.2	48	85.7	9.5
40代以上	9.0	81.4	9.6	30.3	63.6	6.1

(1) 満足している (2) 満足していない (3) どちらともいえない

中学校、高等学校では、現在のカリキュラムを再検討して、その位置づけを明確にすべきである。

(3) 指導の対象としている相手

指導の対象にしている相手は、図2に示すとおりである。図2によると、男女とも20代は職場が多い。30代になると、職場を中心に、各種団体、地域などが多くなっている。40代以上は、男女とも各種団体・職場(男子はとくに目立つ)・学校などが多い。すなはち、

20代は、職場中心、

30代は、職場中心に各種団体と地域、40代以上は、各種団体、地域が中心になり、職場となっている。20代、30代も地域に進出して欲しい。

(4) 指導能力に対する満足度

自己の指導能力に対する満足度は、図3に示すとおりである。図3によると、男子は各年代とも、

自己の指導能力に満足していないものが、80%前後いる。満足しているのは、40代以上の9%が目立つ程度である。女子は、20代で満足しているものは、まったくいない。ところが、30代では5%、40代以上では、30%も満足している。しかし、男女各年代共通していえることは、自己の指導能力に満足していないものが、極めて多いことである。今後、優れたレクリエーション指導者になるためには、指導能力を一層高めねばならないことはいうまでもない。

(5) 得意とする指導内容

さて、自己の指導能力に不満足であるというのが多い。ところで、得意とする指導内容の結果をみよう。得意とする指導内容(種目)を持って

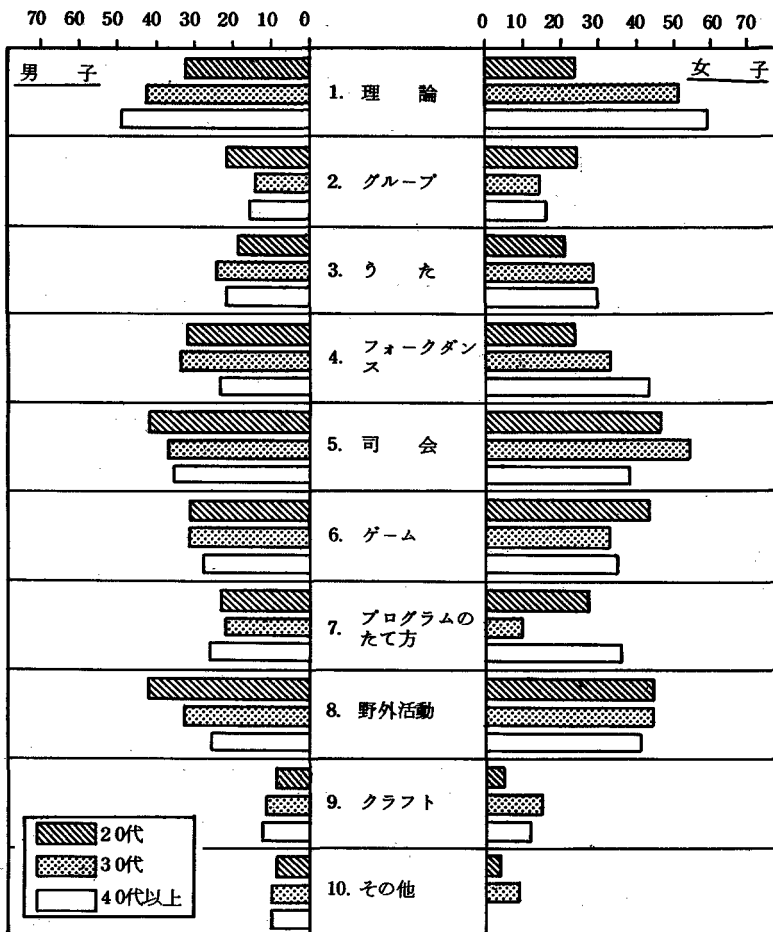
るのは、男子で、20代、30代の71%、40代以上になると、81%と多くなっている。女子は、20代59%、30代86%、40代以上は、実に100%となっている。得意な指導種目を、1種目も持たないものが、男子の20代、30代で29%、女子の20代、30代で40%もいる。現在の日本レクリエーション協会、または、地域レクリエーション協会の指導者資格認定が甘いという声があるが、その裏づけとなる資料である。

ところで、得意とする種目をみると、男女各年代ともゲームがトップ、ついで、男子は、野外活動、うた、女子は、フォークダンス、うたである。男子の特長は、球技スポーツ、女子は、フォークダンス、民踊といえるだろう。なお、レクリエーション理論や司会の仕方、グループづくりを得意とするものは少ない。レクリエーションの指導は、うたって、おどって、ゲームをする。いわゆる、<レクリエーション三種の神器>だけにとどまらずに、理論的な背景を十分持って欲しい。レクリエーション指導が単なる技術指導に陥入ることのないような研修が望まれる。

レクリエーション理論や司会の仕方、グループづくりを得意とするものは少ない。レクリエーションの指導は、うたって、おどって、ゲームをする。いわゆる、<レクリエーション三種の神器>だけにとどまらずに、理論的な背景を十分持って欲しい。レクリエーション指導が単なる技術指導に陥入ることのないような研修が望まれる。

(6) レクリエーション指導についての学習意欲
レクリエーション指導について、もっと勉強したいか、この程度でよいか調べたものである。もっと、勉強したいというのは、男子が各年代とも97%、女子は20代86%、30代、40代以上では95%にも達し

図4. 勉強したい内容



ている。勉強しなくてよいというものは、ほとんどない。すなわち、前に述べたレクリエーション指導に対する満足度では、ほとんどのものが不満であると回答しており、学習に対する意欲があるのは、当然として受け取ってよいと思われる。

勉強したい内容を示したのが、図4である。図4によると、司会の仕方、野外活動が43%でトップ。ついで、レク理論、フォークダンス、ゲームがそれぞれ31%である。30代、40代以上では、レク理論が43%程度でトップ。ついで、司会の仕方37%、野外活動30%、フォークダンス28%である。女子は20代で、司会の仕方46%、ついで、ゲーム、野外活動43%。30代もトップは、司会の仕方55%、ついで、レク理論55%、野外活動45%。40代以上は、レク理論が58%でトップ、ついで、フォークダンス45%、司会の仕方39%、ゲーム、プログラムのたて方36%である。男女共通しているのは、レク理論、ゲーム、野外活動、司会の仕方を学びたいといっていることである。とくに、年代が高くなるほど、レク理論を学びたいといっている。というのは、レクリエーション指導の経験がふえるほど、レクリエーション理論の重要さや、必要性を感じるのだろう。

(7) 指導者としての資質

指導者としての資質を示したのが、図5である。図5によると、男女ともに多いのは、健康、協同性、ユーモア、活気、判断力、社会性などである。独創性、社会性、判断力、自信などは、男女とも年代が高くなるほど、多くなっている。とくに、40代以上の男女の社会性が目立つ。一方、指導者としての資質が少ないのは、男女とも学識、ことばの駆使力、ぬきんでたいという欲求、知能、組織力、体格などである。

ことばの駆使力、組織力などは、指導者の資質として重要なものであると思われるので、もっと身につけて欲しい。ことばの駆使力は、司会の仕方を学習したいというものに多かったことから関連して、実際面で必要であるといえる。

(8) 家族や職場の理解度

指導者としての活動に対する家族や職場の理解度をみると、男子では、各年代とも、指導者としての活動に好意的であるというものが多い。一方、女子をみると、20代は好意的が45%とやや少ないが、30代、40代以上になると、それぞれ81%と極めて多い。指導者としての活動に批判的なのは、男女とも5%以下で非常に少ない。また、無関心は男子では、年代が高くなるほど少なくなり、むしろ、諦めているが多くなっている。このような状況から、レクリエーション指導者としての活動を、家族や職場はかなり理解しているとみてよい。現在、レクリエーション指導者の多くは、篤志指導者であり、実際活動で家族や職場の理解を得ることは、家庭生活を送る上で、重要なことである。

(9) レクリエーション指導と本職との関係

現在のレクリエーション指導者は、一部の専門職を除き、ほとんどが、篤志指導者である。

そこで、レクリエーション指導と本職との関係を示したのが、図6である。図6によると、男子は各年代とも、大いにさしつかえるのは5~7%、かなりさしつかえるのは20~22%である。ところが、たいしてさしつかえないのは、各年代とも、60%程度である。女子は各年代とも、大いにさしつかえるものはいない。かなりさしつかえるは20代に15%みられるが、30代、40代以上になると5~6%である。たいしてさしつかえないのは、20代62%、30代81%、40代以上73%となっている。

すなわち、男女とも%以上のものが、本職との関係でたいしてさしつかえないといっている。この点、本職とレクリエーション指導との関係を上手にこなしているといえる。

(10) レクリエーション指導者の専門性

レクリエーション指導者の専門性について調べたのが、図7である。図7によると、男子は専門職になった方がよいというものが20代25%、30代、40代以上は、それぞれ31%である。

図5. レクリエーション指導者としての資質

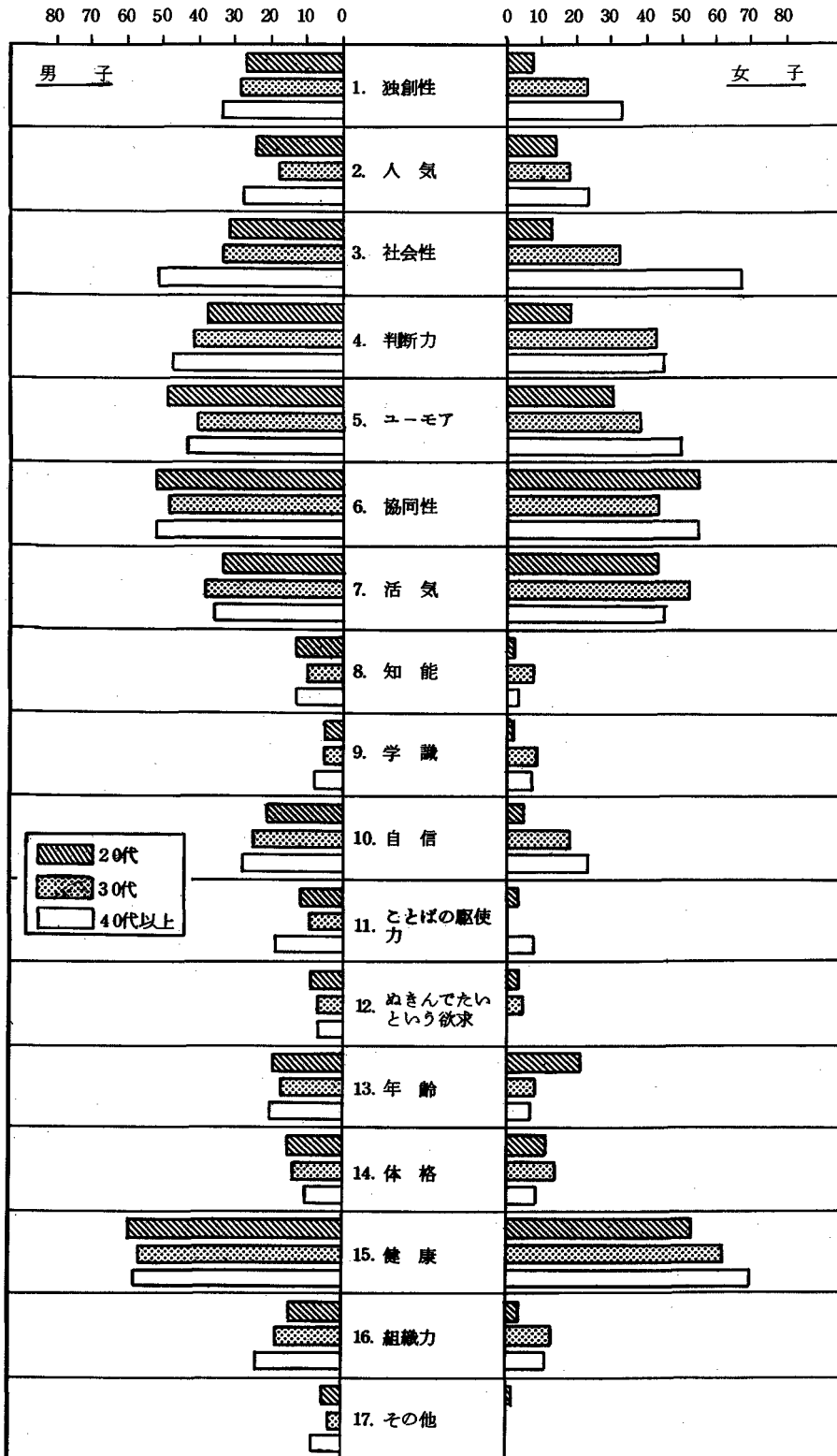


図6. レクリエーション指導と本職との関係

男 子				女 子			
(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)
5.8	20.2	59.6	12.1	20代	16.5	64.4	19.1
5.3	20.6	58.8	14.1	30代	4.8	80.9	14.3
	9.3	22.4	60.9	9.6	40代以上	16.1	83.9

(1) おおいにさしつかえる (2) かなりさしつかえる (3) たいしてさしつかえない (4) どちらともいえない

図7. レクリエーション指導者の専門性

男 子			女 子		
(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)
24.9	28.3	46.8	23.7	30.0	46.3
30.6	31.8	37.6	43.9	10.4	45.7
30.8	26.6	37.6	27.3	24.2	48.5

(1) 専門職になったがよい (2) 篤志指導でよい (3) どちらも必要

篤志指導でよいといったのは、20代28%、30代32%、40代以上は24%である。また、どちらも必要というのは、20代40%、30代43%、40代以上は49%と多くなっている。

現在、レクリエーション指導者の専門職化が問題になっているが、男女各年代とも専門職になったがよいと回答したものが30%程度、篤志指導者でよいと回答したものは、25~30%、どちらも必要であるというのは35~50%である。このことから篤志指導者だけでよいという意見よりも、専門職化したがよいという考え方や、そのどちらも必要であるという傾向が強いといえる。

(1) レクリエーション指導者としての悩み

レクリエーション指導者としての悩みをみると、悩みがたくさんあるのは男子で、20代49%、30代41%、40代以上51%とかなり多い。悩みがすこしあるは各年代とも42~52%とやはり多い。すなわち、男子の各年代とも、ほとんど悩みがあるといっている。一方、女子は悩みがたくさんあるが、20代44%、30代72%、40代以上36%である。すなわち、女子も男子

同様、各年代にわたり、悩みがあるといっているものが多い。

悩みの内容をみると、男子は20代で、参加者が少ない、交替制勤務で困る、施設・用具が少ないなど、30代では、施設・用具が少ない、指導者としての立場が確立していないなど、40代以上では、予算が少ない、指導者としての立場が確立していない。施設・用具が少ない。レクリエーション・リーダーが少ないなどがそれぞれ多い。女子をみると、20代では、参加者が少ない、話術に自信がない、指導法がわからない。レクリエーション・リーダーが少ないなどである。

30代では、指導者としての立場が確立していない、参加者が少ない、レクリエーション・リーダーが少ないなどである。

40代以上では、レクリエーション・リーダーが少ない、施設・用具が少ないなどが、それぞれ多い。

男女、各年代を通じて多いのは、レクリエーション・リーダーが少ない、施設・用具が少ない、指導者としての立場が確立していない。参加者が

少ない、などがあげられる。

年代が高いほど、少なくなっているのは、男子で参加者が少ない、交替制勤務、女子では、参加者が少ない、指導法がわからない。話術に自信がないなどである。これらは、年代が低いほど、指導の経験が少ないといえるので、今後、指導経験を重ね、実力をつけることによって、悩みのいくつかは解消されるであろう。交替制勤務は、製造業などにとりあげられているが、制度としてあるからには、このなかでレクリエーション指導者として、どのように過ごすか、また、職場のなかで、どのように指導するか、指導者個人は勿論のこと、職場としても検討して欲しい。それとともに、職場管理者層の理解を求める努力がより一層必要である。

女子をみると、レクリエーション・リーダーが少ない。施設・用具が少ないなどがあげられる。これらの悩みは、指導者個人だけで解決できるものではなく、行政的な面から、あるいは職場などの、管理者層への積極的な働きかけが必要である。

(12) レクリエーションに対する要望・意見

レクリエーションに対する要望・意見をみると、男子では20代64%、30代75%、40代以上83%と年代が高くなるほど要望や意見が多い。女子は、20代57%、30代86%、40代以上76%とやはり年代の高い方が要望・意見が多い。

要望・意見の内容を、国・県・市および職場や学校、レクリエーション協会、指導者自身の4つに分けてみると、

国・県・市に対する要望・意見は、①施設・用具の増加、充実 ②予算の援助、増加 ③専門職の制度化 ④レクリエーションの必要性の理解、重視 ⑤施設・用具の解放、などがあげられる。施設・用具の増加、充実は、当然の要望として出されたものと思われる。現在、商業レジャー施設が、つぎつぎに建設されている。しかし、利用には多額の金のかかる施設が多く、もっと安く利用できる公共的な施設の増設が望まれる。また、

学校や職場施設の解放が是非必要である。

職場や学校に対する要望・意見は、①職場全員のレクリエーションの理解と認識 ②施設・用具の解放 ③上司の理解 ④レクリエーション活動の積極化 ⑤レクリエーション教育 ⑥専門職としての立場の確立、などをあげている。職場では、まだレクリエーションに対する認識が低いことから、職場の管理者層はもとより、従業員全員に対するレクリエーション教育をする必要がある。

(13) レクリエーション協会に対する要望・意見

レクリエーション協会に対する要望・意見は、①指導内容の充実 ②一般市民へのレクリエーションPR ③講習会の開催、④地域レクリエーション振興 ⑤レクリエーション指導者の養成、などがあげられる。指導内容の充実は、レクリエーションの技術的な指導だけに終わらずに、理論面の充実が問題にされている。レクリエーション協会は、市民へのレクリエーション振興策を真剣に考え、普及・発展のための努力が、今一層望まれる。

自分自身に対する要望・意見は、①積極的な自己研修をすること ②指導力の向上 ③積極的なレクリエーション活動 ④講習会、研修会などへの積極的参加 ⑤理論と実践の両立化などがあげられている。もっと勉強を、という意見が多いのは、指導力の向上、レポーターを広げるなど、勉強意欲が強いことがわかる。ところが、指導者自身暇がほしいという要望・意見は注目される。レクリエーション指導に明け暮れて、自分自身のレクリエーション活動が不十分であっては「紺屋の白袴」になる恐れがあることを忘れてはならない。

V. 要約

以上をまとめると、つぎのようなことがいえる。

(1) レクリエーション指導を始めた動機は、男女各年代とも、推せんされてが最も多く、ついで好きだからが多い。年代別では、30代、40代以上は、好きだから、20代では推せんされてが多い。

(2) レクリエーション指導を学んだところは、男女各年代とも講習会が最も多い。年代別で目立つのは、男女40代以上の独学である。

(3) 指導の対象にしている相手は、男女とも20代は職場、30代になると職場、各種団体、40代以上は、各種団体、職場（とくに男子）、学校などが多い。

(4) 指導能力に対する満足度をみると、男女各年代とも、自己の指導能力に満足していないのが極めて多い。満足しているのは、女子の40代以上にいくらかみられる程度である。

(5) 得意とする指導内容をみると、得意とする指導種目を持っているのは、20代で、60～70%程度が、30代で、70～80%、40代以上になると、実に80～100%になっている。年代別では、男女とも年代が高くなるほど、得意とする指導種目をもつ人が多い。

得意とする指導種目は、男女各年代とも、ゲームが第一位、ついで、男子で野外活動、うた、球技スポーツ、女子は、フォークダンス、民踊などである。なお、レクリエーション理論や司会の仕方、グループづくりなどは少ない。

(6) 指導者としての資質をみると、男女各年代とも多いのは、健康、協同性、ユーモア、活気、判断力、社会性などである。男女とも年代が高くなるほど多いのは、独創性、社会性、判断力、自信など、とくに、40代以上の男女に社会性が目立つ。

(7) 家族や職場の理解度をみると、女子の20代を除けば、各年代の男女とも家族や職場の理解度は極めて高い。無関心は、男子で年代が高くなるほど少なくなり、むしろ、諦めているが多くなっている。

(8) レクリエーション指導と本職との関係をみると、男女各年代とも、たいしてさしつかえない人が過半数である。おおいにさしつかえるのは、男子で5～7%、女子はいない。

(9) レクリエーション指導者の専門性についてみると、専門職になったがよいというのは、男子

で25～30%程度、女子は20代、40代以上が20%台、30代は43%とやや多い。篤志指導者でよいというのは、男女各年代とも、30%前後（女子の30代は9%）である。残りは、どちらも必要であるといっている。

(10) レクリエーション指導者としての悩みをみると、男女各年代とも%以上が、悩みをもっている。悩みの内容は、20代で参加者が少ない。話術に自信がない。指導法がわからない。交替制勤務で困るなど、30代では施設・用具が少ない。指導者としての立場が確立していない。40代以上では、レクリエーション・リーダーが少ない。予算が少ない。施設・用具が少ない。などが多い。

(11) レクリエーションに対する要望・意見をみると、男女各年代とも過半数が要望・意見を持っている。とくに、年代が高くなるほど要望・意見が多い。

要望・意見の内容をみると、国・県・市に対するものとして、施設・設備の増加、充実、レクリエーションの必要性の理解、などである。職場や学校に対するものとしては、職場全員のレクリエーションの理解と認識・施設・設備の解放、上司の理解などである。

レクリエーション協会に対するものとしては、指導内容の充実、一般市民へのレクリエーションPR、レクリエーション指導者の養成などである。

自分自身に対するものとしては、積極的な自己研修、指導力の向上、理論と実践の両立化などがある。

VI. 今後の問題

1. 現在のレクリエーション指導者は、篤志指導者が中心である。ところが、今後レクリエーション運動を推進して行くには、名実共にレクリエーション専門指導者が必要である。今回の調査をみても、単なる篤志指導者でなく、専門職化を望んでいる人が多い。このことから考えると、早急にレクリエーション専門指導者養成にとりかかるべきである。それと共に、レクリエーション専門

職として定着できる職場の開拓をしなければならない。

2. この調査をして感じたことは、男性にくらべて女性のレクリエーション指導者が少ないことである。現在職場関係で、女性指導者がかなり養成されているようであるが、まだ少ないといえる。専門職として考えても女性の職業としては適職ではないだろうか、今後、女性指導者の養成も合わせて望みたい。

3. レクリエーション指導者が指導対象にしているのは、職場が最も多い。このことは現在の指導者養成状況から推察できる。ところが、職場といっても大企業中心ではないかという批判がある。同じ職場でも中小企業に目を向けて欲しい。中小企業は多くの問題をかかえているのは事実であるが、だからといって取り組みをおろそかにしてはならない。むしろ、中小企業へ篤志指導者を送りこむことも考えねばならない。大企業中心でなく、中小企業や地域、学校、各種団体の指導者養成をもっとはかる必要がある。

4. レクリエーション指導を始めた動機は、推せんされてや、たのまれてしかたなく、という人が多い。すなわち、積極的な動機で始めた指導者

よりも、消極的動機の指導者が多いのは問題がある。現在、とくに職場レクリエーション指導者の養成状況をみると、必ずしも積極的動機のものばかりではない。なかには、職制上しかたなくとか、押しつけられて、という人もかなりいるのは事実である。このような状況のなかでは、すぐれた指導者は生れにくいのではないだろうか。今後の問題として考えて欲しい。

5. 得意とする指導内容を持っている指導者がいることである。たしかに、多少の遠慮もあるだろうが、指導者としては問題である。レクリエーション指導者であるからには、得意とする指導内容(種目)を持つのは当然である。指導者は自己研修を忘れてはならない。

なお、レクリエーション理論を得意とする人が少ない。理論と実技は両立しなければならない。実技中心でなく、理論面の補強をしなければならない。

なお、この研究にあたり、日本レクリエーション指導者クラブ会員、および北九州市レクリエーション協会所属レクリエーション指導者の皆さんの調査協力に深く感謝する。

学卒者の余暇意識と余暇行動に関する調査研究 (第二報)

— とくに大企業に勤務するエリート社員を中心に —

東京大学大学院体育学研究室

江 橋 慎 四 郎
池 田 勝
守 能 信 次

本研究は、今日の産業社会の中で重要な位置を占めると同時に、社会における余暇の最も積極的な担い手である大学卒業者の若い社会人を対象に、彼らの余暇生活の内容を調べたものである。そして余暇活動の内容が、年齢、結婚、居住形態、職種、生活時間、経済条件、仕事および生活への満足度とどのような関係を有するものかを分析することを目的としている。

前号の第一報において、調査の目的、方法、分析内容および対象の特性について述べ、結果の分析と考察のうち、1.余暇活動の内容 2.余暇活動実施の一般的傾向 3.対象の基本特性と余暇活動実施率についてふれた。

V. 結果の分析と考察

4. 対象の諸特性と余暇活動との関係性

余暇活動の実施率を基本的特性、生活時間、経済的条件、生活と余暇に関する意識、大学での体育・運動経験のそれぞれの基本的観点を構成する項目ごとに、有意差検定^(注)をおこなった結果を第4表に示す。これによれば、最も多くの活動種目と関連を有しているのは、基本的特性の結婚という条件であり、11の活動と関係している。また、どの活動とも関係をもたない項目は、生活時間の中の、勤務時間・睡眠時間、生活の余暇に関する意識の中の5段階評定尺度の1つである「上司との関係」に対する満足度である。

以下の各節では、この表をもとにして各基本的

観点ごとに考察をおこなっていく。

(1) 基本特性と余暇活動

第5表は基本的特性と各余暇活動の実施率との関連を示すものである。この表は、年齢に関しては、26~30才の年齢階層の側から、結婚に関しては、既婚者の側からみたものである。したがって、(+)印はそれぞれ26~30才、既婚者の方が22~25才、未婚者よりも実施率が高いことを示しており、一方(-)印はその逆の関係を示している。また、居住形態では、㊸は自宅、㊹は寮・寄宿舎、㊺は下宿・アパートにそれぞれ居住する者の活動実施率が他と比較して高い値を示すことを意味し、職種では㊻が事務職、㊼が技術職、㊽が販売・セールス関係の職種であり、同様にこれらの職種に就いている者の実施率が相対的に高いことを示している。

年齢階層別にみると、26才以上は「ゴルフ」と「日曜大工・工作」「碁・将棋」の実施率において、25才以下より高くなっている。

「ゴルフ」を除く、これら「日曜大工・工作」「碁・将棋」の活動は室内でなされるものである。そして、「ボーリング」「映画」「パチンコ」「喫茶店」において低い値を、25才以下に対して示しているが、これらはすべて、商業施設を利用してなされる活動であり、その活動内容の性格いかんは別として、26才以上では、日常的な活

(注) 内的満足度の合計、外的満足度の合計、満足度合計については、これらとそれぞれの活動回数との相関係数を算出して、有意なものを記入した。

第4表 各項目と活

特性		種目	スポーツ的活動				趣味・教養的活動				
			スポーツをする	ボウリング	ドライブ	ゴルフ	読書	絵画 楽器演奏	日曜大工 工作	習いごと	映画
基本特性	年令		※※		※※			※※		※※	
	結婚		※※	※※		※※		※※		※※	
	居住形態		※	※※	※※	※※	※※		※※	※※	
	職種					※※		※※	※※		
生活時間	勤務時間										
	残業										
	睡眠										
	土曜日の勤務				※※						
	休日の過ごし方	※※	※※	※※		※※				※※	
経済的条件	収入	※	※※		※※			※※		※※	
	個人支出		※		※※			※※		※※	
	レジャー費		※※					※※		※※	
生活と余暇に関する意識 (注)	余暇観		※※	※※		※					
	収入とひま										
	内的	会社の将来性		※		※					
		自己の将来性				※※	※※				
		上司との関係									
		同僚との関係				※	※※				
		余暇生活全般	※	※	※			※※			
	外的	生活全般				※	※				
		給料				※					
		仕事の内容						※			
		勤務時間									
		職場の環境		※		※※					※
		職場のレクリエーション施設						※			※※
		食堂・社宅など									※※
内的満足度計					※※					※※(-)	
外的満足度計	※※			※※					※(-)		
満足度全計				※※					※※(-)		
大運動 学での 経験	正課体育の出席										
	正課体育での運動種目数										
	クラブ参加	※※					※				

(注) 1. 内的満足度、外的満足度および満足度全計と余暇活動種目との関係は実数での相関係数による。
 2. 満足度の個々の項目は、指数1および2と、4および5との間の有意差検定である。

動 と の 関 連 表

鑑 賞 活 動			娛 楽 的 活 動				そ の 他 の 余 暇 活 動					関 係 種 目 数
音楽会 美術展	スポーツ 観 戦	演 劇 寄 席	マーシャ ン	パチンコ	競 輪 競 馬	碁 将 棋	喫 茶 店	飲 酒 (外 出)	知 人・友 人 の 訪 問	買 物	マスコミ (3時 間 以 上)	
				**		**	**					8
*				*		**	**		*	*		11
				**			*			**		10
								**				4
												0
												0
												0
	**					*	**	**				5
**							**		**			8
				**		**			*	*		9
					*	**	**					7
					*	*	*	*		*		8
*										*		5
*					*							2
												2
												2
												0
			**									3
**												5
	*											3
				*								2
							*					2
						**	*					2
								**				4
				**								3
				**			*			**		4
												2
			*(-)				*(-)	*(-)				6
								*(-)				3
												0
**										*		2
*	*			*								5

動性において劣っているといえよう。

そして、25才以下は、大学を卒業し、中堅幹部に至るまでの過渡的な存在であり、そうした不安定な時期である故に、その最も拙劣な表現として「パチンコ」（25才以下は(+)の関係を有する）のような没我的で、孤独な、時として少々の利益をもたらすゲームが高率を示すのではないだろうか。

この年令階層と諸活動との関連パターンは結婚のそれと非常に類似したものとなっているが、先に対象の特性の項で述べた如く（前号第1図）、25才以下に占める未婚者の比率が90%以上であることが、その理由と考えられる。

年令階層の項で関連のある活動は、結婚においても同じであるが、それらに加えて、「スポーツをする」「音楽会・美術展」「訪問」の実施率において、いずれも未婚者より低くなっている。そして「買物」においてのみ未婚者より高い比率を示している。

※ 総理府の調査でも、既婚者は家庭サービス（買物・日曜大工・家事など）的余暇活動が多くなり、家庭指向のものであることを示している。結局、結婚という生活の変化の結果、余暇活動における活発さや、広がり、つまり活動意欲の減少の現われであるということが出来る。

※ 総理府青少年局「職場におけるレクリエーションの実態に関する調査」 昭42.7 P.88

この現象の原因には、伝統や習慣の中にある余暇活動の展開を制止するような社会的因子、予算施設などの経済的因子、時間などの生活構造の因子が考えられるが、中でも根本となる社会的原因を除去する教育的努力がなされなければならないであろう。

居住形態については、第2図に示す通り、寮・下宿居住者は未婚者、下宿・アパート居住者が既婚者で、それぞれ60%を占めており、諸活動との関連パターンもそれに影響されて類似的なものとなっており、それが居住形態独自の影響による結果とはいいがたい。この場合は、他に資料がない限り、これを居住形態独自の及ぼす活動パターンであるということは危険であり、これ以上の検討はさし控えておこう。

職種に関しては、これも積極的な内容の活動において関連はみられなかったが、「日曜大工・工作」に技術職が他より高い実施率を示し、「ゴルフ」「飲酒」を通じて、販売・セールス関係が高い実施率を示しているのは、逃避的傾向（仕事の内容から）か、或いは交際的性格のものか、の両方が考えられる。

(2) 生活時間特性と余暇活動

生活時間に関して、その代表的なものである勤務時間・残業時間・睡眠時間についての、各活動の実施率への関連性を見たが、それらの多少にかかわらず、実施率に有意な差は認められなかった（第6表）。

第5表 基本的特性と余暇活動との関連性

	スポーツ的活動				趣味・教養的活動				鑑賞活動			娯樂的活動			その他の余暇活動						
	スポーツをする	ボウリング	ドラッグ	ゴルフ	読書	絵画・楽器演奏	日曜大工・工作	習いごと	映画	音楽会・美術展	スポーツ観戦	演劇・寄席	マジシャン	パチンコ	競輪・競馬	碁・将棋	喫茶店	外での飲酒	知人・友人の訪問	買物	マスコミ接触
年令(22~25・26~30才以上の別から見たもの)		(-)		(+)			(+)		(-)				(-)		(+)	(-)					
結婚(未婚・既婚者の別から見たもの)	(-)	(-)		(+)			(+)		(-)	(-)			(-)		(+)	(-)			(-)	(+)	
居住形態	①	①④	④	④④	④		④④		①				①			①				④	
職種				③⑤			①									①					③

居住形態：①自宅 ①寮・寄宿舎 ④下宿・アパート
 職種：③事務関係 ①技術関係 ③販売・セールス

このことから考えられることは、日本人にとって余暇が労働時間減少の結果の相対としてはっきりと折出されるところにまで達したにもかかわらず、その時間的拡大が、内容的充実を伴っていない、ということである。量的な余暇は一応、われわれの前に提示されるに至ったが、その質的な転換がなされてはいない。つまり余暇の増大をはっきり認識せず、その余暇を少しでも新しい自己の活動へとふり向ける態勢が全くできていないことを示しているといってもよいだろう。

次に土曜日の勤務状態であるが、国民生活審議会の報告によれば、昭和50年ごろに隔週2日制が実現し、昭和60年には完全週休2日制が実現するとしている。この土曜日の休日化は今後の余暇時間量が大幅に伸びる可能性を示す有力な要因である。したがって、この土曜日という新しい余暇の形態の過ごし方は非常に重要となってくる。

そこで、土曜日の勤務状態が、現在において(1)休日となっている者(隔週休日を含む)、(2)半日勤務の者、(3)平日通りの者の三者の間の余暇活動の違いをみた(第4表中段)。

休日(隔週休日)の者と半日勤務・平日通りの者との間でみると、休日の者は、「スポーツ」活動において(-)を示しており、逆に喫茶店において(+)を示している。つまり、余暇を多くもっていると考えられる者が、より少ない余暇しかもっていない者に対して、「スポーツ」活動を実施する比

率が低いのであり、また「喫茶店」へいく比率が高くなっている。

同じく、土曜日が休日の者と、土曜日が平日通りの者との間では、「スポーツ」には有意差は認められなかったが、「ドライブ」「スポーツ観戦」という活動の実施率において劣っている。

これらは生活時間の勤務時間などで、その多少が余暇活動につながっていないことと同じ結果を示すものである。

こうしたことが、今後ますます余暇の増大する傾向の中にあつて、そのまま放置されておれば、余暇を苦痛と感じ、本来的な意義はなくなるであろう。それゆえ、職場における休日管理の充実、余暇教育の充実に見出されるべきであろう。

つぎに、余暇が主要な生活時間である休日において、屋内でそれを過ごすか、屋外で過ごすかの別に、余暇活動の実施率比較を行なったが(第4表下段)、これによると、屋外で休日を過している者は6の活動で屋内において休日を過している者より実施率が高かった。

それらは、「ボウリング」「ドライブ」「読書」「映画」「音楽会・美術展」「知人・友人の訪問」であるが、これらは、レクリエーションとして、考えることのできる活動である。

先に結婚の項で触れたが、活動範囲を広げることが余暇生活の活発化に役立つ、ということが、この結果によって知ることができる。

第6表 生活時間と余暇活動との関連性

	スポーツ的活動				趣味・教養的活動			鑑賞活動			娯楽的活動			その他の余暇活動								
	ス ポ ー ツ	ボ ウ リ ン グ	ド ラ イ ブ	ゴ ル フ	読 書	絵 画 ・ 楽 器 演 奏	日 曜 大 工 ・ 工 作	習 い こ と	映 画	音 楽 会 ・ 美 術 展	ス ポ ー ツ 観 戦	演 劇 ・ 寄 席	マ ー ジ ャ ン	パ チ ン コ	競 輪 ・ 競 馬	碁 ・ 将 棋	喫 茶 店	外 で の 飲 酒	知 人 ・ 友 人 の 訪 問	買 物	マ ス コ ミ 接 触	
勤務時間(8時間以上について)																						
残業(5時間以上について)																						
睡眠(8時間以上について)																						
土曜日の勤務(休日の者并休平日通)	(-)																(+)					
〃(・休日対平日通り)			(-)								(-)											
休日の過ごし方(・ほとんど外出対象に在る)		(+)	(+)		(+)				(+)	(+)									(+)			

(注) 左の生活時間項目の・印のついたものは、(+)のとき実施率が高い。

(3) 経済的条件と余暇活動

第7表に経済的条件と余暇活動との関連について示す。

収入についてみると、収入の多い方が、「ドライブ」「ボウリング」「映画」「パチンコ」「友人知人の訪問」という6活動の実施率において、収入の少ない者に劣っている。そして、「ゴルフ」「日曜大工・工作」「碁・将棋」「買物」においては高くなっている。

しかし、支出の多い者、またレジャー費の多い者についてみていくと、収入の高い者が示している各活動の関係と全く逆の形になっている。このことは、収入の多い者は、年齢層が高く、既婚者であり、それ故に、基本的項目との関連の中でみた通りの結果を収入の多い者は示すわけである。

つまり、この経済的条件の有利な者、未婚者で年齢層の下位に属する者が、活動範囲の広い、活発な活動を行なっている、といえる。そして、収入が多くても、個人支出や、それに占めるレジャー費の額が小さい既婚者・高年齢層は、経済的条件に左右されて活発な活動をしていない、といえる。

こうした、経済的条件の影響を小さくするには、低料金の公共施設の設置にその解決の途を見出すべきであろう。また、このように経済的条件に大きく余暇活動が影響されるという現象は、自然的環境の少なくなっている大都市においては、今後、ますます進行していくであろう。

(4) 生活と余暇に関する意識と余暇活動

第8表に生活と余暇に関する意識と余暇活動との関連について示す。

余暇観についてみると、余暇を「楽しみ・新しい経験のため」に過ごしている、とする者と、余暇を「仕事の疲労回復のため」「ただ漫然と」過ごしている者との間では、「経験・楽しみ」とする者の方が、「ボウリング」「音楽会」「買物」の実施率において、高くなっており、逆に、「ドライブ」「マージャン」において、実施率は低くなっている。「楽しみ・経験」と「漫然と」との間では、「楽しみ・経験」として余暇を過ごしている者の方が、「読書」の実施率が高く、逆に「マージャン」の実施率が低くなっている。しかし、「楽しみ・経験」と「疲労回復」のためとする者の間では、「ボウリング」「音楽会・美術展」「買物」において、「楽しみ・経験」とする者の実施率が高くなっているだけで、「マージャン」には関連がない。

このことは、漫然と余暇を過ごしている者が、「マージャン」をそれだけ多くしていることになる。「マージャン」という、射的的活動の実施は、決して余暇それ自体を積極的に意義づけようとするには至らない。

また、「疲労回復」のために余暇を過ごすものは、娯楽的活動群に属する活動もしないが、積極的な活動の実施も低調であることがわかる。

つぎに、余暇指向と収入指向との関係を見てい

第7表 経済的条件と余暇活動との関連性

	スポーツ的活動				趣味・教養的活動				鑑賞活動			娯楽的活動				その他の余暇活動					
	スポーツをする	ボウリング	ドライブ	ゴルフ	読書	絵画・楽器演奏	日曜大工・工作	習いごと	映画	音楽会・美術展	スポーツ観戦	演劇・寄席	マージャン	パチンコ	競輪・競馬	碁・将棋	喫茶店	外での飲酒	友人・知人訪問	買物	マスコミ接触
収入(4.5万円以上)	(-)	(-)		(+)			(+)		(-)				(-)		(+)				(-)	(+)	
支出(1.5万円以上)		(+)		(-)			(-)		(+)					(+)	(-)	(+)					
レジャー費(0.5万円以上)		(+)					(-)		(+)					(+)	(-)	(+)	(+)			(-)	

く。余暇を収入より希望する余暇指向型は、その逆の収入指向型よりも、「音楽会・美術展」に高い実施率を示し、「競輪・競馬」においては低い実施率を示している。この活動傾向の差異は、そのまま余暇に対する評価の違いとなっている。

生活満足度指数の内的項目で、「スポーツ」の実施率に関係しているのは「余暇生活全般」に対する評価である。ここで、「同僚との関係」に、非常によく満足している者が、そうでないものよりも、「マージャン」の実施率が高くなっていることに注意しなければならない。対人関係の良さが、こうした活動に結びついていることは、それだけ、活発な余暇活動を主体とする、集団の発生が非常に少ないということを示している。

この内的項目に満足度の高い者は、スポーツ的活動、趣味・教養的活動、鑑賞活動のそれぞれに、ほとんど(+)の関係を示している。

つぎに、外的項目についてみると、まず、給料という経済的条件に満足度の高い者は、低いものに対して、「パチンコ」の実施率が低くなっている。このことは、先の「収入指向」型の者に「競輪・競馬」をする者の比率が高かったことと、同じ傾向である。つまり、給料に対する満足度の低いもの、および、余暇よりも収入を指向するものが、こうして「競輪・競馬」「パチンコ」にそれぞれ活動の場を求めることは、経済的条件の不利な者が活発な余暇活動へと向かうことの可能性の小さいことを示すものである。

勤務時間に対する満足度の差が、「碁・将棋」「喫茶店」についてのみ関連をもつということは、生活時間の項で述べたと同様に、それが余暇活動の内容的充実と関連がうすいことを示している。

これら、内的満足度の合計と外的満足度の合計、およびそれらの合計と、余暇活動との関連を見ていこう。

「スポーツ」との関連で、外的満足度合計が、正の相関を有しており、内的満足度の合計にそれがないのは、「スポーツ」の実施が環境的な、また施設的な側面と大きな相関をもっているという

ことである。これらの指数の合計は、年令との相関を持つので(内的=0.12, 外的=0.12, 全体=0.11, N=471)「ゴルフ」に正の相関、「映画」に負の相関をもっている。

しかし、娯楽的活動、その他の余暇活動群に属するものと、負の相関をもっていることは、注目すべきである。

ここで、この節をまとめると、余暇活動の経験の必要性が、重要な課題となってくることである。

余暇観の、「疲労回復」「漫然と」という意識で余暇を過ごしている者に対し、また、余暇よりも収入を希望する者、給料に不満をもっている者に対して、十分な余暇教育により、経験を与え、新しい別の活動形態を生み出す契機を与えていくことが重要である。

5. 余暇活動成立の要因

(1) スポーツ的活動

スポーツ的活動の中で、「スポーツをする」についてみると、未婚者、低収入という共通的な要因および生活と余暇に関する意識の中で「余暇活動全般」「外的(環境的)条件」への満足度が高いこと、がその実施率に大きな影響を与えている。

土曜日の勤務において、「半日勤務」「平日通り」の者の方が、「休日」「隔週休日」の者より「スポーツ」の実施率が高くなっているが、これは「スポーツ」をする要因をなしているというより、むしろ、わが国の社会人において余暇を積極的に利用していく態度に欠けていることを示すものである。

「ボウリング」は、低年令層、未婚、低収入、高支出(レジャー費を含めて)の者に多くなされるものだが、一方「ゴルフ」は逆に、高年令層、既婚、高収入、低支出の者に多くなされ、両者は対称的である。しかし、「ゴルフ」には生活と余暇に関する意識において、全般的に高い値を示す者が多い。つまり「将来性(自己および会社)」「同僚との関係」「生活全般」「給料」「職場の環境」「外的条件」「内的条件」「全体的条件」

第8表 生活と余暇に関する意識と余暇活動との関連表

		スポーツ的活動					趣味・教育的活動					鑑賞活動			娯楽的活動				その他の余暇活動				
		スポーツをする	ボウリング	ドローン	ゴルフ	読書	絵画・楽器演奏	日曜大工・工作	習いごと	映画	音楽会・美術展	スポーツ観戦	演劇・寄席	マージャン	パチンコ	競輪・競馬	碁・将棋	喫茶店	外での飲酒	知人・友人の訪問	買い物	マスコミ接触	
余暇観	・楽しみ・経験—疲労回復と漫然と	(+)	(-)							(+)			(-)								(+)		
	・楽しみ・経験—漫然と					(+)							(-)										
	・楽しみ・経験—疲労回復	(+)								(+)												(+)	
・余暇指向 — 収入指向										(+)					(-)								
生活満足度5段階評定尺度	内的	会社の将来性	(-)		(+)																		
		自己の将来性				(+)	(+)																
		上司との関係																					
		同僚との関係				(+)	(+)							(+)									
		余暇生活全般	(+)	(+)	(+)		(+)				(+)												
		生活全般				(+)	(+)					(+)											
	外的	給料				(+)									(-)								
		仕事の内容					(+)												(-)				
		勤務時間															(+)	(-)					
		職場の環境	(-)		(+)					(-)										(-)			
		職場のレクリエーション施設					(+)			(-)					(-)								
		食堂・社宅・その他								(-)					(-)			(-)	(-)			(-)	
内的満足度指数計					(+)				(-)														
外的満足度指数計		(+)			(+)				(-)			(-)					(-)	(-)					
全満足度指数計					(+)				(-)									(-)					

(注) 左の項目の・印に属する者は(+)のとき、実施率が高い。満足度については高いものについて(+)のとき、実施率が高い。

のそれぞれに高い満足度を示しており、全体的に保守的（安定的）な傾向を示す傾向の者に、「ゴルフ」はよくなされている。

「ボウリング」「ゴルフ」はそれぞれ年令的な要因が働いているといえよう。

「ドライブ」はとくに勤務時間などと関連を有すると思われるが、これも「スポーツをする」と同じく、土曜日の勤務が「平日通り」とする者の方が「休日」とするものより多くなっている。

(2) 趣味・教養的活動

後に述べるように「マスコミ接触」の実施率は非常に高いが、各特性との間の関連は一つとしてみられない。これに対して「読書」はこれも実施率が非常に高いが、多くの特性と関連性を有している。

とくに生活と余暇に関する意識の項とのつながりが多くなっている。「自己の将来性」「同僚との関係」「生活全般」「仕事の内容」「職場レクリエーション施設」「内的条件（合計）」「外的条件（合計）」「全体的条件」のそれぞれに高い満足度を示す者の方が実施率が高くなっているのであるが、年令・結婚との間には関係はみられない。「読書」は全体的に生活に満足を示す者に特徴的な活動であるといえよう。

また「絵画・楽器の演奏」の実施率の高いものは「余暇生活全般」に高い満足度を示しており、その因果関係は別として、絵画・楽器演奏のもつ余暇活動の内容をよく示している。

「日曜大工・工作」は、「ゴルフ」、後に述べる「碁・将棋」とよく似かよっており、高年令層、既婚、高収入、低支出の者に多くなっている。

「習いごと」は実施率そのものが非常に小さく、また個人的必要に迫られて何かを「習う」ということが多いためであろうか各特性との間に関連は認められない。

(3) 鑑賞活動

「映画」は低年令層、未婚、低収入、高支出の者に多く、また多くの生活と余暇に関する意識の項で低い満足度を示す者に多い活動である。とくに

「外的条件（合計）」「内的条件（合計）」「全体的条件」の3項目に不満を示す層の多いのは、「ゴルフ」と対称的である。

「音楽会・美術展」では、未婚の者が多くなっている。そして余暇を「楽しみ」としてすごしており、収入よりも余暇を指向し、「生活全般」に高い満足度を示す層に多い。余暇を楽しむ態度で過ごしている層といえよう。

また「スポーツ観戦」は、生活と余暇に関する意識の「生活全般」に高い満足度を示す者、に多くなっている。

「演劇・寄席」については、どの特性とも関連を認められなかった。

(4) 娯楽的活動

娯楽的活動の中の「マーじゃん」「パチンコ」「競輪・競馬」は、余暇活動、とくにレクリエーションとして望ましい部類に入るものではない。これらは他の余暇活動にとって代られるべき性格のものである。ゆえにこれらの活動について、それらを実施する対象に特徴的な特性は、マイナスの意味をもつものとして扱わなければならない。

「マーじゃん」と「パチンコ」をよく実施する対象についてみていくと、「生活と余暇に関する意識」で共通して不満を示している。つまり「マーじゃん」では、「外的条件（合計）」、「パチンコ」では「給料」「レクリエーション施設」「食堂・社宅」など、外的条件の個々の項目に不満を示している。こうした自己をとりまく環境的条件に対する不満が「マーじゃん」「パチンコ」の実施率を高めているのであれば、外的な条件であるだけにそれに対する対策も比較的具体化して考えていくことができる。

また「マーじゃん」では、余暇を「疲労回復のため」「まんぜんと」すごしている者の方が実施率が高くなっていることが特徴的である。

「競輪・競馬」は、収入の少ないもの、生活の中で、余暇よりも収入を指向する者に多くなっている。

「碁・将棋」は、上の3つの活動とは質的に異

なって来る。この活動についていえることは、高年令層、既婚、高収入、低支出と高年令層に多くなされることであり、「ゴルフ」「日曜大工」と同じ傾向を示している。

(5) その他の余暇活動

趣味・教養的活動の実施率の高い者は、いずれも生活と余暇に関する意識において高い満足度を示したが、「喫茶店」「飲酒」については不満層が高い実施率を示している。この2活動は、支出額が高い者に多くなされており、これが年令という要因より比重が大きくなっている。

「訪問」は、未婚者、休日に外出を多くし、収入の低い者に多く、活動性（家庭的な束縛のないこと）が大きな要因となっている。

「買物」は収入が多く、支出の少ない者、余暇を「楽しみ・新しい経験」として過ごしている者となる。

「マスコミ」については、どの特性とも関連をもたず、このことは現代社会の中で、新聞・ラジオ・テレビはもはや生活の一部として定着しており、こういった特性をもつ者にとってもその

傾向があることを示している。

VI. ま と め

1. 余暇活動（レクリエーション活動）が消極的な内容となる要因として、結婚という条件がある。結婚によって家庭指向的（あるいは無為的）な余暇活動傾向となる。

2. 生活時間の構造はほとんど余暇の内容を規定するまでには至っていない。余暇の存在ないし増大が、それと対応する余暇活動の内容的充実を伴っていないといえる。

3. 支出額の多い層が余暇活動に比較的活発な結果を示している。

4. 環境（レクリエーション施設）に高い満足度を示す者は、積極的な余暇活動を実施する傾向にある。

参 考 文 献

- 1) 総理府青少年局：青少年の余暇利用に関する研究，青少年問題研究調査報告書，41-5，P.65，1967
- 2) 清水幾太郎：余暇時代と人間，潮出版社1969
- 3) 安田三郎：社会統計学，丸善株式会社，P.187~189，1969
- 4) 糸野豊，竹之下休蔵，日比野朔郎，牧野澄子：年令と性の角度からみたスポーツ人口の構造について，体育学研究，8(1) P.24 6，1963
- 5) 中西尚道：日本人の生活時間の変化—昭和16年調査と昭和35年調査の比較，NHK放送文化研究所年報，8，1961
- 6) 東京大学新聞研究所：東京都民の生活時間と生活意識，東京大学新聞研究所紀要，10(2)，1960
- 7) 労働省婦人少年局：生活時間白書—婦人のレジャータイムのための研究1961
- 8) 江橋慎四郎，浅田隆夫：職場のレクリエーションとその効果に関する研究，総理府青少年対策本部資料44，P.161~164，1970
- 9) Havighurst, R.J.: Leisure and Life Style, American Journal of Sociology, 65, P.396~404, 1959
- 10) 水野忠文，影山健：わが国におけるスポーツに関する世論調査の分析的研究，体育学研究，9(1)，P.342，1964

- 11) 団琢磨, 三好喬: 米子市を中心としてみた農村の余暇とレクリエーションについて, 体育学研究, 8(1), P. 257, 1963
- 12) 総理府青少年局: 職場におけるレクリエーションの実態に関する調査, P. 1~15, 資料 42(3), 1967
- 13) 片岡暁夫: 農村(近郊)勤労青年の余暇生活について, 体育学研究, 6(1), P. 41, 1961
- 14) 山本実: 社会人のレクリエーションの実態, 体育学研究, 2, P. 183~184, 1957
- 15) 武笠康雄, 近藤衛, 斎藤定雄: 学歴, 職業とスポーツ参与について, 体育学研究, 8(1), P. 247, 1963
- 16) 日本社会構造調査会: ホワイトカラーの意識構造, P. 88, 1962
- 17) 江橋慎一郎, 高萩盾男: 勤労青少年の野外活動の実態に関する調査研究, 体育学研究, 13(5), P. 65, 1968
- 18) 生田清衛門, 森田喜次郎, 石橋保: 家族レクリエーションの実態とその問題点, 体育学研究, 11(1), P. 82, 1966
- 19) NHK放送文化研究所: 生活意識調査から, NHK文研月報, 15(2), P. 24~26, 1967
- 20) Anderson, N: Work and Leisure, London, P. 34, 1961
- 21) White, R.C.: Social class differences in the uses of leisure, American Journal of Sociology, 61, P. 255, 1955
- 22) 江橋慎一郎, 池田勝: レクリエーション意識に関する研究—小山市住民のレクリエーション意識について, 体育学研究, 6(1), P. 81, 1961
- 23) 浅田隆夫: レクリエーション意識に関する研究, 東京教育大学体育学部紀要, 2, P. 1~25, 1961
- 24) Donald, M.N.: The Meaning of Leisure, Social forces, 37(4), PP. 355~360, 1959
- 25) 池田勝: 余暇行動における職業的地位, 役割因子の分析, レクリエーション研究, 4 PP. 153~162, 1968
- 26) Bishop, D.W.: Some Multivariate Data Analysis Techniques and Their Applications to Recreation Research, Recreation Research, American Association for Health, Physical, and Recreation. P. 183, 1966
- 27) Bishop, op. cit, PP. 177~178
- 28) 鮑戸弘: 投原行動の研究, 年報社会心理学 5, PP. 246~247, 1964
- 29) 林知己夫, 林山孝喜: 市場調査の調面と実際, 日刊工業新聞社, 1969
- 30) 国民生活研究所: 日本人の生活意識, 至誠堂, P. 200~208, 1970
- 31) 経済企画庁調査局: 独身勤労者の消費生活(第6回), P. 6~7, 1969
- 32) 同上, PP. 58~61

地域における体育・スポーツ振興の計画化 に関する研究（第二報）

—— 市民スポーツ・クラブの組織化 ——

順天堂大学 齊藤定雄

本研究は、地域において体育・スポーツ振興をはかるための方策を科学的に追及しようとするものである。すでに第一報で、研究のフィールドである習志野市について、市民の生活構造と生活意識についての調査の全貌を報告した。今回は、これを基礎に市民スポーツのクラブの組織化の実験結果を紹介し、課題について考えてみることにしたい。

1. 体育の日における実験的研究

第一報（前号）で報告した習志野市の基礎調査および余暇利用調査をもととして、これが実際活動を提供した場合どう反応するか、その実体を把握するために第1回体育の日に実験的なプログラムを実施した。

実験項目としては、イ、情報ルート Information route ロ、誘致距離と時間 ハ、参加者およびその集団関係 ニ、種目別志向の状態などについてである。

この反応から、スポーツ活動に対する今後の方向と可能性を検討することとした。

① 実験の計画

昭和41年10月10日第1回体育の日を実験の日と定め、次の方法でスポーツの集いの案内を行なった。

まず、この催しは、市教委と順天堂大学との共催の形式をとる。参加制限は設けずもちろん無料とする。会場は順天堂とし指導には順天堂大学の教員・学生があたる。実施種目

は表4に示す11種目とし、時間は午前9時より、午前の部、午後の部と区分し午後4時終了とする。これを案内状に記載した。

実験群は次の2群である。1群は、余暇利用調査対象者1,270名、2群は会場より直線距離1km以内にある小学校1、保育所3に園児、児童を通学させている家族約1,900世帯についてである。

1群には、郵送により参加の有無、参加種目、参加人員、不参加の場合はその理由などについて返信を求め、2群には、園児、児童に携行させた案内を通じて家族に参加を呼びかけるという方法をとった。また、この催しは、2大新聞の地方版に掲載されたためインフォメーションは三つのルートから行なわれたことになる。

1群の結果は次のごとく、回答率21%、全体からの参加率4.5%、回答数からみた、参加数は21.5%であった。この内訳は次に示す通りである。

A. 調査対象者	1,270
B. 発送数	1,257通（卒業による学生の減少）
返送率	0/B 7.9%
C. 返送数	99通（移転、死亡、結婚）
回答率	D/B 21.1%
D. 回答数	265通
参加率	E/B 4.5%
E. 参加回答	57通 E/D 21.5%

② 参加数および参加者面接調査

参加者は当日受付に記録されたもので合計530名、15才以下249名、16才以上

表1. 「体育の日の集い」に関する情報ルート

情報ルート	農漁	自営	事務	管理	販売	労務	主婦	学生生徒	計	%
郵送による案内による			10	5	1	2	8	13	39	19.0
児童小学生を通じて			14	7	4	2	24	9	60	29.4
近隣の人のさそい			2		3		4		9	4.3
家族、友人のさそい	1	6	8	9	3		3	27	57	27.8
職場仲間のさそい				2	1	2			5	2.4
新聞をみて			2	2	1		1	6	12	5.9
通りがかったので		3			1		3	1	8	3.9
その他、子供のつきそい	1		3	2	1	1	2	5	15	7.3
計	2	9	39	27	15	7	45	61	205	100.0
%	0.9	4.4	19.0	13.2	7.3	3.4	22.0	29.8	100.0	

281名であった。この16才以上の281名に対して、実験項目にもとづく面接調査を実施した。その有効票は205であった。

⑨ 情報の入手

ここに参加した人はどんなルートで情報を得たか、この結果が、表1である。これを見ると、郵送を別に考えれば、職業や地位によって情報の入手がいくつかの型に分れてくるようである。いままでもなく情報はマスメディアや人を媒介として広がるわけであるが、児童を通じてのルートでは、まずその親に伝えられ、そこを起点としてさそいかけが行なわれる傾向を示す。このルートは事務職、主婦に多いとみられる。これに対して人を媒介とした二次的入手、つまり友人や仲間のさそいかけによるというケースが多いのが自営業・管理業・学生・生徒などである。新聞は意外に少なかった。この結果を総合すると、人のさそいによって、という二次的入手が一番多く、合せると37%程度に達している。ついで児童を通じての一次的な入手ルート、ついで新聞という順位である。

④ 誘致距離

誘致距離は居住地からの直線距離で調べたところ、3kmを境として減少の傾向がみられる。やはり多いのは1km以内ということになっている(表2)。したがって、1kmを超えると参加者は2分の1程度に減るということ

が明らかになった。勿論これは交通事情にも影響されるところが大きいと思われる。

表2. 会場までの直線距離

距離	1000m以下	1000~2000m	2000~3000m	3000m以上	計
実数	116	32	31	26	205
%	56.6	15.6	15.1	12.7	100.0

⑤ 会場までの交通時間

会場までの時間は、30分以内において90%以上が含まれ、10分以内ですでに60%を超える。これはインフォメーションの範囲とも関係するが、居住と近接した施設の必要を示している。(表3)

表3. 会場までの時間

時数	5分以内	5~10	10~15	15~20	20~30	30~40	40以上	計
実数	80	45	19	31	24	4	2	205
%	39.0	22	9.3	15.1	11.7	1.9	1.0	100.0

⑥ 種目別参加数

受付数は530名であったが、種目別に参加した延人員は、660名で、130名が2種目以上にわたって、午前あるいは午後に移動しながら参加している。郵送による回答からの参加予定者は244名であった(表4)。体力診断テストは、20才以上という制限を設けたが、希望者が200名を超え、そのうちの125名だけが実施できたほどで希望が多い。

表 4. 種目別参加数

実施種目	参加数 参加申込み数 (郵送の分)	当日参加数
陸上競技	16	93
体操	30	16
テニス	30	60
柔道	2	15
バスケット	9	10
バレーボール	26	40
卓球	28	70
フォークダンス	54	150
バドミントン	15	43
サッカー	1	8
体力診断	14	125
不明	15	30
見学	4	
計	244	660

以上、われわれは、習志野市の生活構造を軸とする基礎調査において、市民には潜在的スポーツ参加層のあること、およびその市民はスポーツ活動へ強い志向を示しているという知見を得、さらに、第1回体育の日の実験からその顕在化を試み、いくつかの実験的調査から、スポーツ活動の必要とその可能性の予測を得ることができた。

2 市民スポーツ・クラブの結成

ここまで述べてきた調査および実験的研究結果から、市教委の賛同を得て大学との共催により、スポーツ・クラブを結成することとし、その要綱を新聞の折込みとして26,000枚余りを各家庭に配布し、その申し込みを受付けた。

要綱には次のようなクラブ編成、実施種目、階級の区別を示し、実施日を土、日とし、実施場所には大学の諸施設を用い、指導は体育の日の方式とこれに体育指導委員を加えることとした。

A. クラブ編成

1. 児童クラブ 6才～12才男女

2. 少年クラブA 12才～14才男女
3. 少年クラブB 15才～18才男女
4. 青年クラブ 19才～30才男女
5. 壮年クラブ 30才以上男女

B. 階級

- 初級
- 中級
- 上級

C. 実施日

土、日曜日

D. 種目

体操、陸上競技、バレーボール、テニス、卓球、バスケット、サッカー、柔道、剣道、体力づくり、その他遊戯、フォークダンス、レクリエーション

E. 健康管理

体力診断、運動能力測定、心肺機能測定

① 加入者と参加者の割合(参加率)

要綱は昭和42年9月28日の3大新聞の朝刊とともに市内全域に配布され、1週間後の10月8日(日)に第1回スポーツ日を行なった。当日までの受付の状況は次表の通りであった。すなわち、種目からみるとテニス、卓球、体力づくりに集中し、年令の広がり、6才から64才までにおよび、合計264名の申込者があった。この数は要綱の配布からみると1%である。

これに対して、実際に当日参加した会員は、212名で、参加率は80%と高率であった。

さらに第2回スポーツ日には、入会者393名と増加し、うち305名が参加し、参加率77.6%という結果を得、同時に実施した14才以下の少年に対する体力診断テストには、会員156人中114人、73%が参加している。これをみると、参加率が70%を超え極めて高い値を示している。

② 参加者の動向

クラブの加入者は、スポーツ日の回を重ねる毎に増加し、43年3月現在男子377名

表5. 加入者の年令

	4~5才	6~11	12~14	15~18	19~30	31~72	計
男	28	87	45	69	63	85	377
女	10	26	19	21	51	67	194
計	38	113	64	90	114	152	571
%	6.7	19.8	11.1	15.8	20.0	26.6	100.0

表6. 職業・地位別

	幼児	小学生	中学生	高校生	大学生	会 社 務	自営業	団 体 員	教 員	主 婦	無 職	計
男	38	107	45	16	5	101	46	5	4	0	10	377
女	10	26	19	7	0	35	22	0	2	71	2	194
計	48	133	64	23	5	136	68	5	6	71	12	571
%	8.4	23.3	11.2	4.0	0.9	23.8	11.9	0.9	1.1	12.4	2.1	100.0

女子194名、計571名に達している。その年令別状態は、6才以上と制限したにもかかわらず、4、5才までも加入し、最高72才におよんでいる。比率は、小学生と30才以上の壮年層に偏る傾向を示し(表5)、これを職業別にみると(表6)の通り、小学生、会社公務員、主婦、自営業などの割合が高い。参加の状態からみると、子供とその親という家族の参加が多い実績から、世帯主、主婦、その子供という、より市民的なクラブ構成となっている。

<参加会員数の変化>

表7 種 目 別

コース	年月	42.10	43.5	45.12	46.7
1. 体 操		30	69	79	85
2. 陸 上		36	14	20	21
3. バレーボール		16	41	52	37
4. 軟式テニス	136		57	71	55
5. 硬式テニス			21	23	20
6. 卓 球		51	15	14	17
7. バスケット		13	10	13	5
8. サ ッ カ ー		21	13	13	11
9. 柔 道		17	108	119	106
10. 剣 道		30	79	94	114
11. 体力づくり		43	53	60	104
		393	482	558	575

結成以来4年を経過した参加会員数の変化は前の表7、8の通りであるが、次第に増加の傾向にある。

表8 年 令 別

年令	年月	42.10	43.3	43.5	45.3	46.7
~ 5			38	24	21	36
6~11		80	113	309	308	336
12~14		76	64	39	55	67
15~18		77	90	22	29	9
19~30		98	114	36	72	41
31~		62	152	52	101	56
T		393	571	482	586	575

③ 参加者の生活状況とスポーツ意識

参加者の職業構成は、子供とホワイトカラー一層、主婦を中心としている。したがって、生活の時間帯からみると休日のスポーツ活動を可能とする人の集団である。しかし、第一報で示したように、生活意識としては、「ひまがないのでスポーツができない」としているが、参加者は、休日に「やるべき仕事を早めにすませ」て参加し、また「参加することによって生活時間にケジメがつく」「スポーツ参加のために前日から時間のやりくりをする」

など時間をコントロールすることによって参加を可能としている傾向がみられる。

家族形態は、親と子の核家族が86%を占め、複合家族は僅か10%である。

居住関係では、個人所有家族45%、団地居住者が36%を占めている。

これらの点を総合すると、いわゆる近代家族形態においてスポーツ志向が高く、しかもそれは家族主義的な傾向のもとで家族全員におよぶという方向性をもっていていると考えられる。また核家族はこれをもっていると思われる。また核家族はこれを可能としていると思われる。

したがって、参加者の分類では表9の通り個人参加の61%に対して39%は家族成員の集団参加の形態が現われている。

表9 会員の家族内地位と参加の形態

	家 族					個 人				計
	全員	父と子	母と子	兄妹	夫妻	子供	父	母		
%	1.4	5.3	8.1	24.4	0.5	58.9	1.0	1.0	100.0	

参加する目的では、表10の通り、自身では、スポーツを楽しむタイプ、保健体力的志向のタイプ、レジャータイプと分れるが、保健的志向が圧倒的である。

子供に対しては、体育的志向で参加させるのが殆んどで、技術志向は18%である。なかに24%の親が、スポーツによって「しつけ」を求めていることも注目すべきであろう。(表11)この結果からいえることは、自発的参加の形態では明確な体育的関心と目的意識のもとで参加しているということである。

④ 参加の効果

このような目的に対しての効果を調べた結果では、スポーツタイプとして、「技術の上達に楽しさを覚え、スポーツの面白味を会得した」といい、保健的タイプでは、「体調がよくなり、体力がつく、ストレス解消に役立つ、気分爽快な日曜が送れる、気分転換によい」などとしている。

また社会的効果の点では「前日早く帰宅するようになったので、家族に喜ばれる」という会社員や、「子供の態度がきちんとしてきた、体育がすきになったようだ、クラブに行くのが楽しみで勉強にも張りがでたようだ」など、親もその効果を認めてきている。

表10. どんな目的で参加している
—自分自身について

	身体を強くする	健康を保つ	スポーツを習う	運動不足を補う	スポーツを楽しむ	体力づくり	余暇利用	その他	計
%	11.7	83	167	250	283	33	67	0	1000

表11. 子供に対してはどんな目的をもつか

	身体づくり	身体を鍛える	技能を学ばせる	しつけをしてもらう	スポーツで遊ばせる	悪い遊びから遠ざける	たどなんとなく	体育をすきにさせる	計
%	11.8	35.3	17.6	23.5	0	0	0	11.8	100.0

⑥ 参加者の誘致距離—時間的、空間的広域化、参加者の時間と空間の広がりをクラブ結成の初期と最近で比較したのが、表12、13であるが、参加者の会場までの距離は、拡大し、時間は延長の傾向を示している。

これは、つぎの結果と符合している。それは、年を経ることによって、参加成員が広域化し、初期は習志野市民、なかでも施設の周辺の人の参加から、現在では隣接の船橋市から東京まで距離が延びていることである。

誘致距離 %

時間 %

表 12.

km	年月	42.10	46.7
～1km		44.8	20.7
～2		25.2	24.3
～3		25.7	36.5
～4		5.8	9.8
4km以上		0.5	8.7
		100.0	100.0

表 13.

年月	時間	41.10	46.7
～5分		39.0	7.8
～10		22.0	20.6
～15		9.3	23.1
～20		15.1	16.4
～30		11.7	23.3
～40		1.9	6.7
40分～		1.0	2.1
		100.0	100.0

⑥ クラブ成員の構造

表 14 は、昭和 46 年 7 月現在の成員を入会年別にみたものである。

現在数 575 名中、3 年以上継続参加しているもの 33%、2 年継続 35%、今年度入会 32% で、この結果からみると約 30% 程度が新入会員で、70% 程度が経験者という 2 重構造を示している。

これは、この種のクラブ運営上の一つの問題と、その複雑さを示している。

表 14. クラブ成員の構成 (S. 46 年 7 月)

入会年月 年令	44年 以前	45年	46年	T現在数
5	8	8	20	36
6	18	18	12	48
7	26	21	24	71
8	18	34	24	76
9	15	17	22	54
10	22	33	18	73
11	10	21	13	44
12	20	7	2	29
13	12	8	5	25
14	7	1	5	13
15～20	8	2	7	17
21～25	9	3	9	21
26～30	2	3	7	12
31～35	5	7	6	18
36～40	3	7	10	20
41～	5	11	3	18
T	188	101	186	575
%	32.7	35.0	32.3	100.0

この研究の意図は、体育施策の計画化の必要を実証的背景において提示し、その条件を整理することにある。そのためには、まず地域における市民のための体育施策とその必要性を明らかにしなければならない。しかし体育施策の必要は理念として考えられても顕在しているわけではない。こゝに実証的な調査や実験が要求されてくる。

われわれは、この調査、実験的方法によって、体育施策を期待する地域住民の側から、その必要と活動の可能性を求めてきた。しかも、その必要と可能性を生活構造概念を主軸として生活の枠組との関連で捕えた。

しかし、この意図はまだ十分に果されているとはいえない。だが、この研究の中間的な経過時点でもいくつかの条件を導き出すことは可能であろう。

1つは、最近の体育やスポーツへの参与の形態が、個人から家族への集団的 pattern の方向へ進みつつあることである。

ついで、体育施策における広域行政化の必要である。これは施設の数(量)と配置と関連するが、地域の社会構造とも関連をもつと考えられる。

また、親の子供に対する教育的関心による子供のスポーツ参加の増加がある。この点は、現在の学校体育との関係および将来についての大きな問題点をも提示している。

さらに、施設の配置と構造についてみると誘致距離では 3 km を最長とし、施設はこれ以内に地域を分割包含することが必要である。

したがって、今後の体育施設は、余りに競技会場的な形態から、子供や主婦や大人といった利用者の多様性に対応した形態へと変革されなければならない。同時に、これら未熟、未経験な市民にも体育、スポーツ活動を創造する指導者が準備されなければならないのはいうまでもない。

特にこの研究で重視していることは、地域

住民の生活様式や社会構造から、体育施策を求めている人の質と量を読みとる(数量化)ことである。これは、体育における地域診断ともいうべきもので社会体育計画においても最も必要な手法と考えている。この点は今後の課題である。

おわりに、この研究は筆者および、順天堂大学の他の研究者との共同で進められていること、および1-4章までの内容は、前掲報告書第1報を中心として書かれていることを附記する。

参 考 文 献

- 1) 青村和夫： コミュニティ・アプローチの理論と技法，P 4-11, 綾文堂 (1963)
- 2) 斉藤定雄他： 中都市地域における体育・スポーツ・レクリエーションの振興計画に関する研究その 1, 研究の目的と構想，
体育学研究 10(2), P. 76, (1966)
- 3) 斉藤定雄： Suburbiaにおける体育レクリエーション振興計画におけるスポーツ集団について，一その実験的研究，
体育学研究 12(5)P. 29, (1968)
- 4) 斉藤定雄： Suburbiaにおける体育，レクリエーションの振興計画に関する研究，一スポーツクラブ参加成員の様態に
ついて，体育学研究 13(5)P. 5, (1969)
- 5) 斉藤定雄： Suburbiaにおける体育，レクリエーションの振興計画に関する研究，一スポーツクラブの組織について，
体育学研究 14(5)P. 36(1970)
- 6) Outdoor Recreation Resources Review:
Outdoor Recreation for America 日本観光協会訳 (1966)
- 7) O.R.R.R.C. Study Report 日本観光協会訳：
アメリカにおける屋外レクリエーションの需要と予測 (1965)
- 8) 国民体力づくり事業協議会編：
21世紀に備える西ドイツ国民体力づくり運動協会 (1969)
- 9) 日本レクリエーション協会編，黄金計画と第2の道：日本レクリエーション協会 (1971)
- 10) 鈴木栄太郎：都市社会学原理，P. 381, 有斐閣 (1957)
- 11) 宇津栄祐： 都市社会学における生活構造の諸問題，中央大学文学部紀要哲学科 7号 P. 88~100, (1961)
- 12) 武笠康雄： 大都市周辺地域における社会体育の展開，体育学研究 12(5)P. 28, (1968)
- 13) 伏見士郎： 地域社会におけるスポーツ活動，体育学研 14(5)P. 35(1969)
- 14) Smith W. J. Outdoor Education P. 171(1963)
I Outdoor Education through public professional and private agencies
- 15) Shevky E. & Bell W. Social Area Analysis, London (1955)
- 16) J. L. Hutchinson: Principles of Recreation America (1949)
- 17) H. D. Meyer, C. K. Bright bill, Community Recreation, New Jersey (1959)
- 18) G. D. Butler, Introduction to Community Recreation, New York (1949)
- 19) 中野卓編： 地域生活の社会学，有斐閣 (1967)
- 20) 国民生活研究所編：“日本人の生活意識 至誠堂 (1970)
- 21) 渡辺博史： 地域分析の理論と方法，国立社会教育研修所紀要 (1969)

Journal
of
Leisure and Recreation Studies

Contents

Fundamental Research on Recreation Education

- T. Asada, A. Kataoka, E. Hironaka,
M. Kawaguchi, T. Yamaichi, M. Soji,
T. Takahashi 49

Analysis of the Image for Recreation and Games

- Kazutoshi Takahashi 50

A Study on Recreation Leaders

- Their consciousness and realities on
the basis of distinctions of sex and
generation 51

Yoshinori Akiyoshi

Survey on the Leisure Behavior and Concepts of
Workers in the Big Industries; (Part 2)

- S. Ebashi, S. Morino, M. Ikeda 52

A Case-Study on Research Project in Planning of
Promotive Program of Sports and Physical
Education in a Community; (Part 2) 53

S. Saito

FUNDAMENTAL RESEARCH ON RECREATION EDUCATION
FOR SECONDARY SCHOOL

Takao Asada, Akio Kataoka, Eiko Hironaka (Tokyo Kyoiku University)
Mitsugu Kawaguchi (Yokohama National University)
Takeshi Yamaichi, Masanori Soji (First Metropolitan Commercial High
School)
Takeo Takahashi (Osaka University)

This report is upon the survey on the recreation activities and the concepts of sports for the pupils of secondary school in Tokyo, as the first step to have fundamental vision for promoting recreation education. The results are found as follows.

- (1) In weekday, the pupils have few chance to play physical recreation activities. They pass their time studying or watching television after school. But they considerably enjoy recreation activities in holiday and vacation.
- (2) Except the school program, they have little area, program, or club service for sports in community.
- (3) On the other hand, they regard sports, main physical recreation activities, as serious than pleasant.

On the whole, they have poor recreation activities. Hereafter sports and outdoor activities which are planned and practiced with fellow should be promoted. And it is necessary to develop the project for recreation education, which should be taken charge of school, community and family. Especially, teacher should play a leading part in the project in Japan.

ANALYSIS OF THE IMAGE FOR RECREATION AND GAMES

- a case of recreation leaders, H Labor Union -

KAZUTOSHI TAKAHASHI (Tokai University)

The purpose of this study was to find the important meanings in image affected to one's recreation behavior, as measured by the World Association Test, existed among 30 male recreation leaders and 30 females recreation leaders (from 19 years old to 25 years old) in the H Labor Union. All subject were given two designated words, recreation and game, for each two minutes.

Some of the findings from the analysis led to the conclusion as follows:

- (1) The large number of activity responses were revealed in the image for recreation. It would be suggested that selection of recreation activities could be one of the important elements in recreation behavior.
- (2) Significant differences were found between the group of physical and table games and the group of gamble minded and social games. More various responses were revealed in the later group, both males and females.
- (3) Female recreation leaders seemed to be affected from many environmental factors in game situations compared with male recreation leaders.
- (4) Most of the recreation leaders were imaging recreation as group recreation.
- (5) Male recreation leaders were intended to image the games as physical and gamble-minded games, contrary to social games in female recreation leaders

A STUDY ON RECREATION LEADERS

- Their consciousness and realities on the basis of distinctions of sex and generation

This paper attempts to investigate recreation-leaders, emphasizing upon consciousness and realities on the basis of distinctions of sex and generation, and makes some preliminary suggestions about the implications for the ideal way of recreation leaders.

Summary

As for present-day recreation leaders, the following conclusions were suggested:

1. Most of them were dissatisfied with their own ability of coaching, regardless of sex and generation;
2. Without distinction of sex, the elder generation have the more coaching items of merit;
3. As for the nature for the leaders, most of them, regardless of sex and generation, laid stress on health, cooperation, humour, liveliness, etc.;
4. 30% of them, regardless of sex and generation, desired to be a professional leader, 30% a volunteer, and the rest 40% both of them;
5. 70% of them, regardless of sex and generation, had some worries, the most of which was of recreation theory.

SURVEY ON THE LEISURE BEHAVIOR AND CONCEPT OF
LEISURE IN THE BIG INDUSTRIES : (Part. 2)

SHINSHIRO EBACHI, SHINJI MORINO, MASARU IKEDA
(SCHOOL OF EDUCATION, UNIVERSITY OF TOKYO)

Leisure time activities and concept of leisure of workers in the big industries were analyzed in relation to their living conditions, economical status and their past experienced in the colleges and universities.

Following findings were revealed as follows:

- 1) Status of marriage influence to their leisure time activities.
- 2) There is no great significant relation between leisure time activities and amount of leisure time in case of this survey.
- 3) Amount of money spended for leisure has great significant factors of their leisure time activities.
- 4) There is high co-relation between living environment and active leisure time activities.

A CASE-STUDY ON RESEARCH PROJECT IN PLANNING
OF PROMOTIVE PROGRAM OF SPORTS
AND PHYSICAL EDUCATION IN A COMMUNITY:(Part 2)

SADAO SAITO (JUNTENDO UNIVERSITY)

The present investigation has been undertaken as an attempt to collect the basic informations for the planning of a rational program to meet the needs and demands of general citizens for sports and physical education.

An experimental program was conducted making the sports facilities of the university available to the citizens, following a study on the composition of life pattern in the community (Part 1). The methods of study employed were those of sociological survey.

The main theme of this research is to study on pattern of citizens' participation to the experimental program provided.

Results:

An experimental program was provided offering the facilities of the university made available to the public. The following results were observed:

- (1) The citizens living in the homes provided by the housing project of the city showed greater demands for participation than did the citizens living in private and other residences.
- (2) The participants are mostly children and their parents. Consequently, the group becomes bi-model in its constitution.
- (3) A trend was observed that the distance from the residence of the participants to the sports facility is an important factor in participation. 3 km. seemed to be the critical distance.
- (4) Approximately 30 minutes was considered as a critical time which is required for a participant to come to the program. Marked decrease of participants was observed beyond this critical time.
- (5) The morale of the participants is very sensitive to the influence of the leader.
- (6) The need for physical education is very much dependent upon the the expectation of the parents placed on the children.

From the observations as listed above, a considerable suggestions and informations were obtained for the future planning of the physical education programs in a community.

「レクリエーション研究」投稿規定

1. 投稿者は原則として本会会員であること。
2. 論文は他誌に未投稿のものに限る。
3. 論文は新かなづかい、制限漢字使用を原則とし、横書き400字詰原稿用紙を使用する。欧文はタイプライターによるか、または特に明瞭にかく。
4. 論文はカシラに論文・資料・その他（書評・抄録・学校紹介等）を朱書する。
5. 論文・資料の原稿にはかならず欧文の表題・ローマ字書きフルネームの氏名および図版・写真の欧文説明をつける。
6. 邦文論文には欧文摘要（Resume）をつけ、欧文論文には和文の表題・氏名および800字以内の邦文摘要をつけること。
7. 図版はかならず白紙に墨書きとし、図版・写真類は上下の別を明記のこと。
8. 論文の原稿には第1頁下端に勤務先（職名）を記すこと。
9. 論文は1篇につき400字詰にて30枚分（図版・写真共、刷り上り8頁）以内を原則とする。その他の原稿は5枚以内とする。若し長篇のもので上記規定を超えるものについては、投稿に先立ち編集委員会宛打合せのこと。なお刷り上り5頁以上の超過分は実費にて執筆者持ちとする。
10. 編集委員会は編集の都合により、執筆者の承諾を得て、原稿の一部を省略・訂正することができる。
11. 論文の取捨は編集委員会に一任のこと。
12. 投稿期限 第3号 原稿〆切日 昭和40年1月末日（予定）
13. 論文の送り先及び連絡先 東京都渋谷区神南1-1-1 岸記念体育館内
(財)日本レクリエーション協会気付
日本レクリエーション学会 編集部

☆ 編集後記

学会誕生以来一年三カ月。そろそろ基礎固めを終えて、充実期にはいたいものである。レクリエーションというテーマは、さまざまな学問領域にわたっている。諸科学の成果がレクリエーションという一点に凝集し、そこに新たな学問の核が生まれてほしい。そのため、多くの研究者が二歩も三歩もつっこんだ討議をたたかわせる必要がある。二年目の学会にStrum und Drankを期待しつつ。

☆ 編集委員

象野 豊, 出口一重, 木下静子, 浅田隆夫,
巻 正平, 前野淳一郎, 田村喜代
(担当幹事) 小田切毅一 藪田碩哉

レクリエーション研究 第2号

昭和47年7月10日 発行

編集発行人 江橋 慎四郎

発行所 日本レクリエーション学会

東京都渋谷区神南1の1の1

岸記念体育会館

(財)日本レクリエーション協会内

電話 (03) 468-4381

印刷 富士見印刷

JOURNAL
OF
Leisure and Recreation Studies

No. 2

- ☆ Fundamental Research on Recreation Education
- ☆ Analysis of the Image for Recreation and Games
- ☆ A Study on Recreation Leaders
- ☆ Survey on the Leisure Behavior and Concepts of Workers in the the Big Industries; (Part 2)
- ☆ A Case-Study on Research Project in Planning of Promotive Program of Spots and Physical Education in a Community; (Part 2)

Japan Society of
Leisure and Recreation Studies

July 1972