

レクリエーション研究

第5号

☆ 社会人のフィジカル・レクリエーションに関する研究
——名古屋市内公立高等学校の卒業生の場合——

☆ レジャーとレクリエーションの補完関係に関する一考察
——レクリエーションの構造論（その2）——

☆ レクリエーションの意味論

☆ A TYPOLOGY FOR THE STUDY OF RECREATIONAL
DECISION STYLES.

☆ ENVIRONMENTAL MEANING-A CASE STUDY

◇

☆ レジャーを考える。

日本レクリエーション学会

昭和50年6月

レクリエーション研究

— 目 次 —

中 島 豊 雄	…… 社会人のフィジカル・レクリエーションに関する研究 ……	1
坪 田 暢 允	—— 名古屋市内公立高等学校の卒業生の場合 ——	
小田切 毅 一	…… レジャーとレクリエーションの補完関係に関する 一考察 ……	12
	—— レクリエーションの構造論（その2） ——	
蘭 田 碩 哉	…… レクリエーションの意味論 ……	21
D. L. Groves	…… A Typology for the Study of Recreation	
H. Kahalas	Decision Styles ……	32
	Environmental Meaning - A Case Study ……	35
欧文レジメ	……	41
< 論 説 >		
三 隅 達 郎	…… レジャーを考える ……	48

社会人のフィジカル・レクリエーションに関する研究

—名古屋市内公立高等学校の卒業生の場合—

(昭和50年2月1日受付)

名古屋大学助教授 中 島 豊 雄
名古屋学院大学助教授 坪 田 暢 允

I 研究の目的

わが国における体育・スポーツは学校を中心に発達し、社会人としての生活を通しての体育・スポーツは立ち遅れているといわれる。このことは、換言すれば、学校教育の場においては体育・スポーツ活動に参加するが、卒業後社会人としての生活の場ではフィジカル・レクリエーションに参加しない傾向が強いということの意味しているともいえる。

しかし、近年国民の体育・スポーツに対する関心が高まるとともに、生活のなかにおけるフィジカル・レクリエーションへの要求が急速に高まってきている。このことは、学校の体育・スポーツ教育が、在学期ばかりでなく、生涯にわたってのフィジカル・レクリエーションの配慮のうえに意図されなければならないことを強調するものであり、さらに学校の体育・スポーツ教育を卒業後のフィジカル・レクリエーションの観点から再吟味してみる必要性のあることを意味するものであろう。

学校の教育が、人間の意識や行動に及ぼす影響は非常に大きく、学問や芸術に対してはもちろんのこと、趣味や娯楽活動に対しても、人々

に興味を抱かせたり、技術を習得させたりする場合の鍵であり、基本的なものであることはいうまでもない。そして、体育やスポーツ活動についても、学校教育の影響は、他の場合と同様域外ではないであろう。したがって今日、社会生活のなかにおけるフィジカル・レクリエーションの普及・振興を考える場合、まず学校時代に受けた体育・スポーツに関する教育が、その後の生活のなかでどのように受け入れられ、また、それに対してどのような考えをもっているかなど、学校における体育・スポーツと卒業後におけるフィジカル・レクリエーションの間に存在する関係を究明し、さらに学校の体育・スポーツ教育が現実のフィジカル・レクリエーションを規定しているさまざまな要因のなかで、どの側面に関連があり、またそれが卒業後のフィジカル・レクリエーションを規定する基本的な鍵であり得るのか、あり得ないのかなどを追求することが重要な課題となってくる。

しかし、今日までこれらの問題については、わずかに概念的に論ぜられているにすぎず、まとまった組織的研究はきわめて少ない^{※1}。そこで筆者は、この問題を体系的に把握しようと試みて、研究の第1歩として「学校体育と社会体育

※1 最近では

(1) 嘉戸 修：1974 運動クラブの運動欲求変容機能に関する一考察、体育とスポーツ集団の社会学（道と書院）

(2) 坪田 暢允：1974 社会体育に関する高等学校教師の態度（名古屋学院大学論集11-1）

(3) 中島 豊雄：1971 学校体育と社会体育の接点に関する研究（名古屋大学紀要15）

の接点に関する研究^{※1-3}において、大学卒業者のフィジカル・レクリエーションと大学の体育・スポーツとの関連の問題を究明し、学校教育の場における体育・スポーツと卒業後社会人としての生活の場におけるフィジカル・レクリエーションとの間に存在する関連条件について、いくつかの知見を得た。しかし、資料が大学卒業者に限定されたものであるため、この問題をさらに究明していくためには、数多くの研究調査の集積が必要である。そこで、今回は上記の研究成果をふまえて、学校教育における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係に関する研究をさらに発展させるために、高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係を究明した。したがって、本論文は、高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係に限定された範囲についての究明の報告である。

Ⅱ 研究の方法

1 方法 郵送法による質問紙法

2 時期 昭和47年3月

3 対象

対象者は、昭和35年3月、昭和40年3月の名古屋市内公立高等学校の男子卒業生で調査に回答した779名である。調査票の配布数および回収の状況はつぎのとおり

調査票の配布総数 : 1850
 調査不能数 : 351
 回収有効調査票数 : 779
 回収率 : 54.2%

なお、対象者の選定は、公立高等学校8校の卒業生を、同窓会名簿によって無作為抽出した。

4 対象者の特性

表1に示すごとく、年齢は昭和35年3月卒

業者(390名)のほぼ全員が30才であり、昭和40年3月卒業生(389名)のほぼ全員が25才である。学歴は高卒者が46.1%、大卒者が53.9%である。結婚は未婚者が51.6%、既婚者が48.4%である(資料-1参照以下^{※2}同じ)。職業は大企業従業員29.3%、中小企業従業員25.4%、公務員20.3%などである(資料-2)。

表1 対象者数と学歴

卒業年次(年齢)	実数	学歴	
		高卒	大卒
昭和35(30才)	390	198 (50.8)	192 (49.3)
昭和40(25才)	389	160 (41.1)	229 (58.9)
計	779	358 (46.0)	421 (54.0)

5 分析の方法

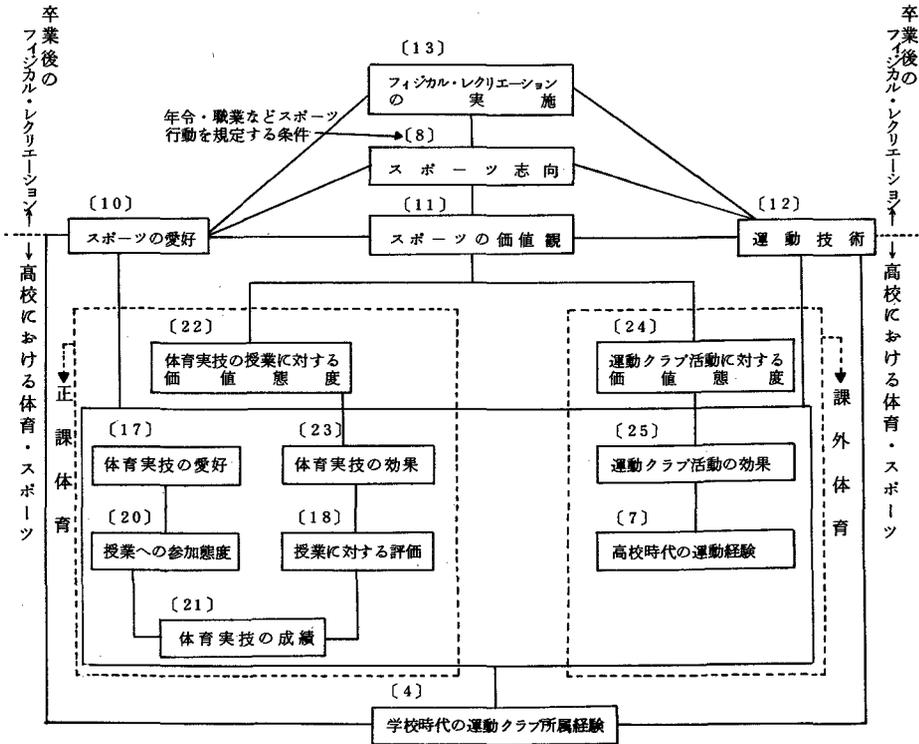
第1図に示す説明モデルにもとづいて、各項目間の相互関連を分析し、高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係の究明に重点をおいて考察する。なお、項目間の有意差検定は X^2 検定をもちい、さらに危険率5%以下で有意な関連にあるものについては、関連の強弱をクラマーの関連系数で求めた。ただし、クラマーの系数はその平方根で示した。

なお紙数の関係で、項目間の関連表は大部分割愛せざるを得なかったため、おもな関連表のみを必要最少限のせた。

Ⅲ 調査結果と考察

上記第1図に示した説明モデルにもとづいて調査結果を整理し、下記の3領域について、それぞれ「反応内容」「項目間の関連」「まとめ

※2 資料は文末にのせてある。



(注) 図中の数字は、資料の項目ナンバーを示す

図 1 説明のモデル

の項に分類して考察した。

- 1 卒業後のフィジカル・レクリエーション
- 2 高校における体育・スポーツ
- 3 高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係

1 卒業後のフィジカル・レクリエーション

卒業後のフィジカル・レクリエーションを、フィジカル・レクリエーションの実施、スポーツ志向、スポーツの愛好、スポーツの価値観、運動技術の4側面からみることにする。

〔反応内容〕

フィジカル・レクリエーションの実施程度は、週1回以上やっているものが34.0%となっており、比較的高い(資料13)。スポーツに対

する意欲も強いといえる(資料8,14)。また、フィジカル・レクリエーションの実施程度とスポーツに対する意欲は、いずれも年齢による差異はほとんどみられない。

つぎに、スポーツの愛好とスポーツの価値観についてみると、社会生活のなかでのスポーツに対しては、好意的態度を示すものが多い(資料10,11)。また多くのものが自分の運動技術に自信をもっている(資料12)。

〔項目間の関係〕

表2,3,4,5と図2に示すように、フィジカル・レクリエーションの実施はスポーツ志向と強い関連があり、スポーツの愛好、運動技術とも有意な関連がある。スポーツ志向は、スポーツの愛好運動技術、スポーツの価値観と強

する価値態度についてみると、たとえば「体育実技は高校教育の科目のなかでもっとも価値あるものの1つだ」に賛成しているもの54.0%（資料22Q2）、「高校は人間形成をするところであるから、その意味で体育実技はかかすことができないものだ」に賛成しているもの90.1%（資料22Q3）と、体育実技の高校教育における存在価値を肯定しているものが多い。つぎに、体育実技の効果についてみると、「健康の増進と強い体力の養成」、「協調性とよい人間関係」、「気分の転換」には、それぞれ81.3%、80.2%、87.2%のものが「役立っている」と肯定的反応をしているが、「体育の授業でえた運動技術が、今日社会人となったときにも役立っている」とするものは49.5%で約半数が肯定しているにすぎない（資料23）。また授業に対する評価についてみると、高校で受けた体育実技の授業が「とても充実していた」と反応しているものは5%（資料18）ときわめて少なく、また教官の授業のすすめ方に対して「とてもよかった」とするものは6.2%（資料19）にすぎない。それにもかかわらず、授業への参加態度は積極的であり、体育実技の授業にはきわめて好意的である（資料17.20）。

つぎに、課外体育について、まず高校時代の運動経験についてみると、運動部経験者は77.4%（資料4）である。また「スポーツをよくやった方だ」とするものは43.3%、「スポーツをほとんどやらなかった」とするものは13.5%となっている（資料7）。つぎに、運動クラブ活動に対する価値態度についてみると、たとえば「運動クラブ活動は高校生活にかかすことができないものである」に賛成しているもの81%（資料24Q1）、また「運動クラブ活動は高校教育の重要な要素である」に賛成しているもの83.4%（資料24Q2）と、高校における運動クラブ活動の重要性を肯定しているものが多い。つぎに、運動クラブ活動の効果についてみると「気分の転換」をのぞいては、全般的に体育実技の場合よりも効果を認めているものが多い。とくに、「運動クラブ活動でえた運動技術が今日社会人となったときにも役立っている」とするもの68.3%（資料23Q7）と、体育実技の場合よりもかなり高くなっている。

—— 線はいずれも項目間に有意差のあることを示す。 数字はクラマーの関連係数をあらわす。

〔項目間の関係〕

正課体育では、表6・7・8と図3の左半分に示すように、教官に対する評価、授業に対する

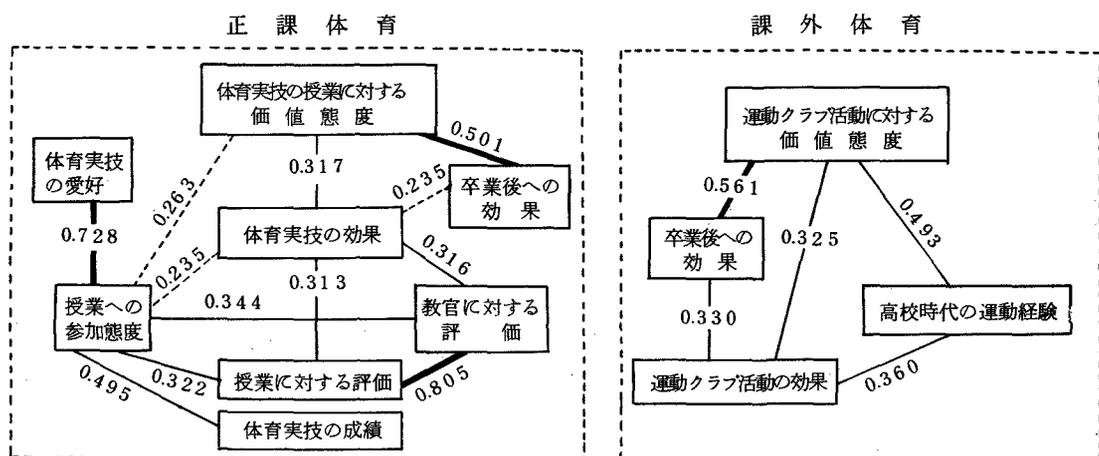


図3 高校における体育・スポーツの関連図

表6 体育実技の効果と授業に対する評価

		授業に対する評価			
		とても 充 実	どう もか あつ たう	充 実 し て い な い	P<0.01 (N)
体育実技 の 効果	好意的	7.4	74.6	18.0	165
	中間的	2.9	69.7	27.4	208
	非好意的	1.8	52.1	46.1	406

表7 体育実技の効果と教官に対する評価

		教官に対する評価			
		とても よ か っ た	ま あ よ か っ た	よ か っ た と は い え な い	P<0.01 (N)
体育実技 の 効果	好意的	9.1	78.8	12.1	165
	中間的	2.9	76.0	21.2	208
	非好意的	3.0	57.6	39.4	406

X² 検定 (以後同じ)

体育実技の効果および運動クラブ活動の効果については、Q 1, 2, 6, に対して、好意的反応…1点 中間的反応…0点 非好意的反応…-1点を与えて、その合計が 3点…好意的 1~2点…中間的 0~-3点…非好意的とした。

表8 体育実技に対する価値態度と体育実技の効果

表9 運動クラブ活動に対する価値態度と運動クラブの効果

表10 運動クラブ活動に対する価値態度と高校時代の運動経験

		体育実技の効果				運動クラブ活動の効果				高校時代の運動経験			
		好 意 的	中 間 的	非 好 意 的	P< 0.01 (N)	好 意 的	中 間 的	非 好 意 的	P< 0.01 (N)	よ く や っ た	あ る 程 度 た	や ら な ん ど た	P< 0.01 (N)
価値 態度	まったく その通りだ	69.2	19.4	11.4	201	88.1	11.5	1.4	430	58.8	35.8	5.3	430
	そんな 気もする	61.8	22.7	15.5	220	84.4	11.5	4.2	192	28.6	53.1	18.2	192
	どちらとも いえない	43.9	33.7	22.4	260	64.7	25.5	9.8	51	19.6	51.0	29.4	51
	そうは 思わない	33.8	33.1	33.1	98	62.3	17.9	19.8	106	17.9	51.9	30.2	106

表11 運動クラブ活動の効果と高校時代の運動経験

		高校時代の運動経験			
		よ く や っ た	あ る 程 度 た	や ら な ん ど た	P<0.01 (N)
運動 クラブ 活動 効果	好意的	46.3	43.0	10.8	640
	中間的	32.3	49.5	20.2	99
	非好意的	22.5	37.5	40.0	40

る評価、体育実技の効果、授業への参加態度の4者の間には相互に有意な関連がある。また、体育実技の授業に対する価値態度と体育実技の効果—とくに運動技術の卒業後への効果—とは強い関連がある。また、体育実技の愛好と授業への参加態度とは強い関連がある。

課外体育では、表9、10、11と図3の右半分にみるように、運動クラブ活動に対する価値態度、運動クラブ活動の効果、高校時代の運動経験の3者相互の間には、いずれも有意な関連がある。なかでも、運動技術の卒業後への効果

※3 「運動技術の卒業後への効果」は「体育実技でえた運動技術は、社会人になったときにも役立っている」とする項目をさす(資料23-Q7)。

と運動クラブ活動に対する価値態度とは強い関連がある。

〔ま と め〕

正課体育についてみれば、教官の授業のすすめ方や授業に対する評価は低く、高校における体育実技の効果を認める度合も高くはないが、体育実技の高校における存在価値を積極的に肯定しているものは多い。授業に対する評価、体育実技の効果、授業への参加態度、体育実技の授業に対する価値態度の4者間にはそれぞれ相互に強い関連があるが、このことは、教官や授業に対する評価が高まれば、相互関係にある授業の効果に対する認識が高まり、それがやがて授業への積極的参加をうながし、体育実技愛好への態度や体育実技への価値態度が形成されていくことを示唆しているといえよう。後述するように、このように形成された体育実技愛好への態度と体育実技に対する価値態度は、卒業後のフィジカル・レクリエーションと関係をもってくるのである。

課外体育についてみれば、高校時代にスポーツをよくやったとするものは決して多いとはいえない。運動クラブ活動に対する価値態度と運動クラブ活動の効果および高校時代の運動経験

の3者の間には相互に強い関連がみられるが、このことは高校時代にあっては、運動経験の豊富なものは運動クラブ活動に多くの効果を認める傾向にあり、その効果を認識することが高校における運動クラブ活動の意義をより高く評価していく要因のひとつになっていることを示しているといえよう。後述するように、こうして高校時代に形成された運動クラブ活動に対する価値意識は、スポーツに対する価値観を高め、卒業後のフィジカル・レクリエーションと関係してくるのである。これらの関係をまとめて図示すると図3のようになる。

3 高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係

高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの接点に、スポーツの愛好、スポーツの価値観、運動技術の3要因を仮定し、これらの3要因と卒業後のフィジカル・レクリエーションの間には、すべて強い関連があることは前述したとおりである。したがって、ここではこれら3要因と高校における体育・スポーツとの関係を明らかにする。このことは、また高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関

表 12 スポーツの愛好と体育実技の愛好

表 13 スポーツの愛好と運動クラブ活動の効果

表 14 スポーツの愛好と高校時代の運動経験

		体育実技の愛好					運動クラブ活動の効果				高校時代の運動経験			
		すき	すきな方	きらいな方	きらい	P <0.01 (N)	好意的	中間的	非好意的	P <0.01 (N)	よくやった	ある程度やった	やほらなどだった	P <0.01 (N)
スポーツの愛好	すき	47.0	44.4	8.0	0.6	674	85.2	12.3	2.5	674	49.0	41.2	9.8	674
	すきでもきらいでもない	5.3	54.7	38.9	1.1	95	64.2	14.7	21.1	95	7.4	58.9	33.7	95
	きらい	—	20	50	30	10	50.0	20.0	30.0	10	—	30.0	70.0	10

※4 「運動技術の卒業後への効果」は「運動クラブ活動でえた運動技術は社会人になったときにも役立っている」とする項目をさす(資料24Q7)。

係を明らかにすることにもなる。

〔項目間の関係〕

スポーツの愛好と高校における体育・スポーツとの関連

正課体育との関係では、表12と図4の左半分に示すように、スポーツの愛好は体育実技の愛好と体育実技の成績と有意な関連にあるが、他の項目とは有意な関連がみられない。一方、課外体育との関係では表13・14・15と図4の右半分に示すように、スポーツの愛好は、高校時

表15 スポーツの愛好と運動クラブ活動に対する価値態度

		スポーツの愛好				P<0.01 (N)
		すき	きらいでもない	きらい		
対運動するクラブ活動に価値態度	Q「まったくその通りだ」	93.0	6.5	0.5	430	
	Q「高き活校のこのは運動あで生ラ」	80.7	18.2	1.0	192	
	Q「どちらともいえない」	76.5	17.6	5.9	106	
	Q「そうは思わない」	75.5	21.7	2.8	51	

代の運動経験、運動クラブ活動の効果、運動クラブ活動に対する価値態度の3要因といずれも有意な関連がある。

スポーツの価値観と高校における体育・スポーツとの関連

スポーツの価値観は、表16・17と図4の中央に示すように、正課体育の体育実技の授業に対する価値態度、課外体育の運動クラブ活動に対する価値態度と有意な関連にある。しかし、他の項目とは全く関連がみられない。

運動技術と高校における体育・スポーツとの関連

運動技術は、表18・19・20と図4に示すように、課外体育とは有意な関連があるが、正課体育とは有意な関連がみられない。すなわち、運動技術と有意な関連にあるものは、高校時代の運動経験、運動クラブ活動の効果、運動クラブ活動に対する価値態度であり、これらはすべて課外体育の範疇に属するものである。

〔まとめ〕

以上のことから、高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションは、

表16 スポーツの価値観と体育実技に対する価値態度

表17 スポーツの価値観と運動クラブ活動に対する価値態度

		体育実技に対する価値態度					運動クラブ活動に対する価値態度				
		Q「体育実技は高校教育科目のなかでもっとも価値あるものの1つだ」					Q「高校の運動クラブ活動は高校生活にかくこのできないものである」				
		まったく通りだ	そんなもする	どちらともいえない	そう思はわいな	P<0.01 (N)	まったく通りだ	そんなもする	どちらともいえない	そう思はわいな	P<0.01 (N)
スポーツの価値観	積極的にやるべきだ	31.5	27.0	5.4	32.4	37	62.2	27.0	—	10.8	37
	できるだけやった方がよい	26.6	29.6	13.1	30.9	657	58.9	23.7	4.7	12.6	657
	やりたいものがやればよい	15.3	20.0	11.8	52.9	85	34.1	30.6	11.8	23.5	85

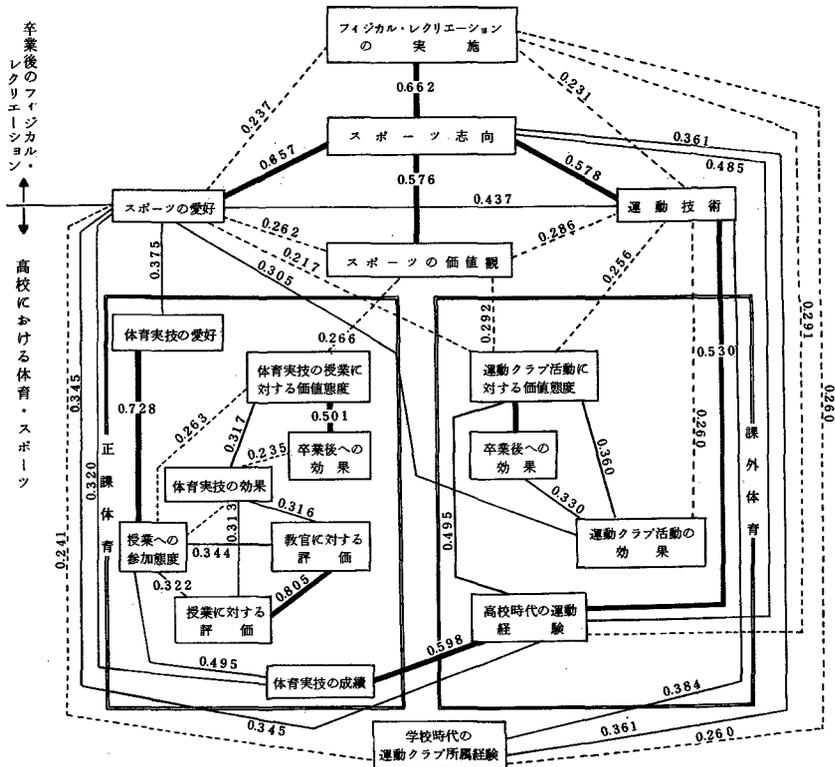
表 18 運動技術と運動クラブ活動の効果

表 19 運動技能と運動クラブ活動に対する価値態度

表 20 運動技術と高校時代の運動経験

	運動クラブ活動の効果	運動クラブ活動に対する価値態度								高校時代の運動経験				
		好意的	中間的	非好意的	R<001 (N)	Q「高校の運動クラブ活動は高校生活に かくことのできないものである」				よくやった	ある程度 やった	ほとんど なかった	R<001 (N)	
						まったく 通りだ	そんな 気もする	どちら いえない	そうは 思わ ない					
運動技術	多くの種目 人並以上	90.8	5.7	3.4	87	67.0	17.2	6.9	6.9	87	81.6	16.1	2.3	87
	得意種目あり 人並程度	87.3	9.8	2.9	173	67.1	22.0	4.6	6.4	173	68.8	28.3	2.9	173
	得意種目なし 人並程度	82.2	14.5	3.3	394	53.0	26.6	3.8	16.5	394	32.2	54.6	13.2	394
	1種目が 人並程度	71.0	16.1	12.9	93	47.3	25.8	8.6	18.3	93	21.5	52.7	25.8	93
	全く自信なし	62.5	15.6	21.9	32	31.3	31.3	12.5	25.0	32	-	31.3	68.8	32

図 4 高校における体育・スポーツと卒業後のスポーツ行動との関連図



Ⓜ 各項目間の関連は X^2 検定し、さらに危険率 5% 以下で有意な関連にあるものについては関連の強弱をクラマの関連係数で求めた

— $\sqrt{Cr} \geq 5$ - - - $5 > \sqrt{Cr} \geq 3$ ····· $\sqrt{Cr} < 3$

スポーツの愛好、スポーツの価値観、運動技術を媒介として結合していることが明らかにされたといえる。その関連の度合は正課体育よりも課外体育においてより強くみとめられる。すなわち、正課体育はスポーツの愛好とスポーツの価値観を媒介として卒業後のフィジカル・レクリエーションと関連しているが運動技術とは関連がない。このことは、正課体育に関しては授業への積極的参加と体育実技愛好への態度形成が、卒業後のスポーツ愛好の程度を高め、さらに卒業後のフィジカル・レクリエーションに關係してくることを示し、また一方体育実技の授業に対する価値態度および体育実技の効果とスポーツの価値観の3者の関係を吟味すると、高校時代の体育実技の効果に対する認識が高まるのが授業に対する価値意識を高め、それがやがてスポーツの価値観に影響を与え、卒業後のフィジカル・レクリエーションにつながっていく可能性を示しているといえる。他方、課外体育はスポーツの愛好、スポーツの価値観、運動技術の3要因を媒介として卒業後のフィジカル・レクリエーションと強く関連し合っている。このことは、課外体育に関しては、運動経験が基盤にあって、それが運動クラブ活動の効果に対する認識や運動クラブ活動に対する価値態度を高め、それが接点としてのスポーツの愛好、スポーツの価値観、運動技術とからみあって、卒業後のフィジカル・レクリエーションを規定しているといえる。さらに、運動経験はダイレクトに運動技術とスポーツの愛好と結びついて卒業後のフィジカル・レクリエーションに影響をおよぼしているのである。以上の関係をまとめると図4のようになる。

IV むすび

すでに筆者は、昭和47年に「学校体育と社会体育の接点に関する研究—大学における体育

およびスポーツ活動と卒業後のスポーツ行動との関係—」の論文で、大学における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係を究明してきたが、本論文ではそれと同様な方法ももちいて、高校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係を資料にもとづいて論じてきたのである。そこで、以下前回の調査結果をも参考にしながら、今回得られたいくつかの知見を整理してみることにする。

(1) 高校卒業者は、高校教育で受けた正課体育の授業内容や教官の授業のすすめ方には満足しているものは少ない。しかし高校教育における体育実技の必要性や意義を積極的に認めている。

(2) しかし、卒業後社会人としての生活のなかでフィジカル・レクリエーションに参加する場合、正課体育でえた運動技術よりも課外体育でえた運動技術の方をより高く評価している。

(3) 今回の調査においても、大学の場合と同様、学校における体育・スポーツと卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関係は、スポーツの愛好、スポーツの価値観、運動技術の3要因をフィルターとして結合していることが明らかであった。

(4) また、3要因のうち、スポーツの愛好とスポーツの価値観の2要因は、正課体育と課外体育の両方と関連しているが、運動技術は課外体育とのみ深く関連している。

(5) 以上のことは、正課体育は体育実技への愛好の態度と体育実技の授業に対する価値態度を媒介として、卒業後のフィジカル・レクリエーションと結合していることを示すものである。また、正課体育と運動技術との間に関連がみられないことは、技術面においては課外体育の影響が強く、体育教育における正課体育の限界を示しているものと考えられる。

(6) 卒業後のフィジカル・レクリエーションとの関連では、高校時代の運動経験が重要な要素となっている。高校時代の運動経験は、運動技術とスポーツの愛好と直接結合し、卒業後のフィジカル・レクリエーションと関係している。

(7) しかし、運動経験そのものは、スポーツの価値観とは直接関連がみられない。このような傾向は大学の場合にもみられた。

(8) したがって、高校における運動経験が卒業後社会人としての生活をするなかでのスポーツの価値観とは結びついていないこと、高校における正課体育がスポーツの価値観と結びついていること、この2つの結果をあわせ考えると、高校における正課体育は単なるスポーツの実践やスポーツの興味、関心あるいは運動技術の追求におわるのではなく、スポーツの価値観を高めるような認識をともなった授業になってこそ、それは卒業後のフィジカル・レクリエーションへのより大きなポテンシャルティになり得ると考える。

なお、紙面の関係で本論文ではふれることができなかつたが、前回の大学卒業者の場合にみられたように、卒業後社会人としての生活のなかで行なわれるフィジカル・レクリエーションは、学校時代に教育の場を通して経験したことのあるスポーツ種目から選択されるよりも、むしろ学校教育のなかでは全く経験したことのない種目から選択されることが多いという結果は、

今回の調査でも実証された。この点についての資料は本論文では割愛せざるを得なかつたが、その傾向は、論文「現在やっているスポーツ種目と学校時代におけるその種目経験との関係」の項一で詳細にのべてあるので参照されたい。

昭和50年2月31日

参 考 文 献

- 1) 竹之下休蔵：1968 学校体育と社会体育の接点、学校体育21-9
- 2) 前川 峯雄：1970 生涯体育論、体育の科学20-9
- 3) Sport and Community: 1961(The-Report of Wolfenden Committee)
- 4) 文部省：スポーツに関する世論調査
- 5) 嘉戸 修：1974 運動クラブの運動欲求変容機能に関する一考察、体育とスポーツ集団の社会学、道と書院
- 6) 坪田 暢允：1974 社会体育に関する高等学校教師の態度、名古屋学院大学論集11-1
- 7) 中島 豊雄：1971 学校体育と社会体育の接点に関する研究、名古屋大学紀要15
- 8) S.W.Percival: 1967 Physical Education For What? Physical Education, 56-176

レジャーとレクリエーションの補完関係に関する一考察

—レクリエーションの構造論（その2）—

（昭和50年3月10日受付）

奈良女子大学 小田切 毅 一

〈問題提起=レジャーとレクリエーションの峻別論をめぐって〉

これまでレジャーとレクリエーションは、両者の峻別論を基調にして論議が展開されてきた。これらの言葉が多くの論議の対象になってきたのは、両者のいづれもが文化もしくは社会的承認を得た言葉として、遊びの活動やその方法だけでなく、背後にある“生き方”の領域の問題を含めて、われわれに働きかけているためである。

しかしながら、これまでレジャーとレクリエーションに関してなされてきた峻別論の多くは、この“生き方”の問題とのかかわりで、今日状況の中でせいぜい部分的もしくは便宜的説明に止まっている。

たとえばレクリエーションに価値志向的性格（道徳的・教育的色彩）を強調するあまり、レジャーを没価値なもの（したがって享乐的・退廃的な活動を含めたもの）とみなす見解がある⁽¹⁾。こうした見解は、今日の若年層を中心とする生活意識の変化（「遊びは遊び・仕事は仕事」といった割り切った考え方の一般化）が、従来なら何の抵抗もなく社会規範となり得た余暇善用論（遊びを生産に結びつけて考える基本姿勢をもっている）に大きな波紋を投げかけたのと同様な、明らかに説明不十分な一面を持つ。

いわばレクリエーションの側からのこうした見解に対し、レクリエーションを“近代余暇”ととらえ、レジャーを“現代余暇”ととらえようとする齊藤・松田両氏の主張は、前者の説明不十分な一面をレジャーの側から反論したもの

とも言えよう⁽²⁾。この主張によると、レクリエーションはあくまで「生産」や「労働」に帰属する下位概念として位置づけられ、生活全体にわたって「ゆとり」や「豊かさ」を志向するレジャー（現代余暇）と区別されている。

したがってこの主張は、このレジャーの概念が現実とどう結びついているかといった問題の考察を、省略もしくは飛躍させている点に問題を残しているとはいえ、次のような部分生活的見解をのりこえようとする発想として注目される。すなわちレジャーは余暇（自由）時間に行なわれる主体的活動の総体であるが、レクリエーションはそのうちの創造的で自己啓発に結びつく一部の行動である⁽³⁾。

レジャーとレクリエーションの峻別を、“広い狭い”でとらえようとする視点は、各々の本質的なかかわり合いを考察する上で無意味である。

また、それ以前に、レジャーを時間的概念とみなし、レクリエーションを活動的（行動の）概念とみなす見解もある。この見解は、社会調査やそれに基づく研究分野での手法的な概念設定ともされているもので、いわゆる現状把握的発想といえる⁽⁴⁾。

ところで部分的もしくは便宜的な説明に止まってきたこれまでの峻別論を、克服するための試みもなされている。たとえば園田氏の主張は、主観的な価値観の挿入を避けた構図的なとらえ方の中で両者を包括し、相互の補完的位置づけを示した点で注目されよう。

すなわち、「一方に原始的な遊びの世界があ

り、他方遊びに対立するものとして生み出された仕事(まじめ、実用)の世界がある。仕事から遊びの方向へ、本源的な自由を求めて移行しようとするベクトルとして、レジャーを考えることができる。それに対して遊びの世界から有効性をひき出して、仕事の世界 — そのまじめさと実用性、現実性 — を支えようとするベクトルとして、レクリエーションを考えるのである(5)。

こうしたレジャー・レクリエーションのとらえ方は、新しい遊びの倫理の必要性がさげられる昨今の社会的動向の中で、これに呼応する概念設定の糸口を与えるものではなからうか? 峻別論の前提として、なぜ両者を峻別しなくてはならないかという基本的発想が、常に問われることは言うまでもない。この意味で、文化として機能し、各々の時代に求められる生き方を反映して流動的に変化する両者の新たなかかわりが、現代のわれわれの状況の中で確認されねばならない。

本稿ではこの基本的問いかけの延長線上に立って、両者の補完関係に着目し、われわれの生き方にとってレジャーやレクリエーションがどのような意味を持つか、という本質的問題への再検討を試みたい。そのために次のような仮説をかかげることとする。

<仮説=“セット”としてのレジャー・レクリエーション>

いまやレジャーとレクリエーションは峻別されるものでなく、いわば“セットとしての補完関係”の中で理解されるものとなっている。両者はいずれも文化的承認を得た遊びとして、普遍的な生活行動のひとつとみなされていると同時に、背後にとりまくヒューマンイズムの思潮によって、共通な「意味的世界(6)」を形成する。

レジャーとレクリエーションは、言うまでも

なく人間の生命や価値、教養や創造力を尊重し、守ってゆこうとするヒューマンイズムの思想を基盤としたものである。しかしながら厳密に言えば、ヒューマンイズムを実現させようとする両者の幸福への志向はいわばその経過において各々相違している。

すなわちレジャー的志向(レジャーにおけるヒューマンイズムの発揮)は、文明生活の発達をもたらした“効率の良さ”を基盤として展開される。言いかえれば豊かさや快適さや便利さへの確信に支えられた合理的世界を反映した人間的謳歌というかたちで強調される。

それに対してレクリエーション的志向(レクリエーションにおけるヒューマンイズムの発揮)は、文明生活の進歩に応じて逆説的に注目されるようになった非合理性に回帰する人間的開花というかたちで強調される。すなわち人間的なものと非人間的なものとの関係を反映するものとして、一般に言われる疎外(自家中毒の諸症状)の克服への重要な手がかりとみなされる。

言うまでもなくレジャーやレクリエーションの必要性を痛感させている生活状況については、多くの人々によってさまざまな指摘がなされてきた。たとえば仕事の単調さ、家庭環境の変化、都市の発展(人口の集中)、余暇(自由時間の増大……etc)そしてこれらの事態におけるわれわれの行動(動機づけ)は、一般的に次の2つの方向を持つが、この2方向が前述したレジャー的志向とレクリエーション的志向とに各々相応する。

たとえば“仕事の単調さ”をとり上げるなら、単調になったから余暇(自由)時間でそれを補なおうとする行動への動機づけと、単調になった仕事そのもの(あるいは仕事の周辺)を単調と感じないように修飾しようという行動への動機づけとが想定出来る。われわれが遊びの生活化をはかろうとするのは、こうした2方向への

行動（動機づけ）を通してなのである。

＜補完関係の論証＝“レジャー的”と“レクリエーション的”＞

レジャーとレクリエーションとは、理想的にはトータルな調和のとれた生活をめざしつつ、現実的には仕事と遊びとを分化させてきた人類の永年の歩みの中で別個に顕在化してきた文化的産物である。レジャーはすでにその古典的時代において、“仕事から解放された人々の生き方”であったし、レクリエーションもまた近代の産業革命を契機とする“単調で機械化された非人間的仕事の増大”によって明確な位置づけを得るようになった。

ここではしたがって、人類のこうした歴史的経過の中から、レジャーの在り様とレクリエーションの在り様とをきわだたせてきた基本的特性をとりだして、若干の比較対照を試みたい。そしてそれらの特性が現代社会の状況の中に、新たな関係としてどのように組み込まれているかを考察したい。

さて、両者の在り様をきわだたせる第一の特性は、それらの対象となってきた人々の相違から生ずる。すなわちレジャーがエリート階層を対象とした“個人的自律”の強いものであったのに対し、レクリエーションは大衆（あらゆる人々）を対象とする“集団依存”の強いものであったことに求められる。このことはレジャー・クラスが形成された歴史的経過と、貧困な生活環境にあった子供や婦人を出発点として、社会事業としてのレクリエーション運動を展開させた歴史的経過によって明らかにされる⁽⁷⁾。したがってレジャーとレクリエーションの関係は、個人で自律した生き方に対する、相互扶助による協同もしくは連帯的な生き方として把握することが出来る。

そして第2の特性は、いわばそれらの人々の生活環境の相違によって、レジャーが仕事をしなくてもよい（許された＝*licēre*⁽⁸⁾）人達の教養（*パイドイア*⁽⁹⁾）だったのに対して、レクリエーションは仕事に復帰しなくてはならない人達の休息や慰安（造りかえること＝*Recreation*⁽⁸⁾）だったことに求められる。すなわち遊びの許容のされ方について言えば、レジャーを行なう人々が、遊びを神聖なものから排除し、個人の名誉や人格の自負に支えられた美的（それ故にまた善的）なものとして生活化することが出来た⁽¹⁰⁾のに対し、レクリエーションを行なう人々が、“神聖な、使命としての仕事”⁽¹¹⁾によって拘束されていたことと密接に結びついている。

したがってレジャーとレクリエーションとの関係は、生活全体にかかわる上位概念に対する、仕事に従属する下位概念として把握できる⁽¹²⁾

さらに第三に両者の活動の表われ方で見ると、次のように特徴づけることができる。すなわちレジャーは、いわゆる現実原則から遊離した生活の中で、個人の資質に任された（自由裁量の）遊びとして出現した。それは時として経済原則をまったく無視した“目立った浪費”であったとは言え⁽¹³⁾、いずれにせよ時代の文化的最先端として、複雑なマナーやルール、あるいは修練をもふくめた、さまざまな遊びの世界をつくりあげたのである。⁽¹⁴⁾

これに対してレクリエーションは、現実原則の中で遊びを遊びとして楽しむという、よりつつましく、また、日常的な生活行動の自然のリズムに組みこまれたかたちで出現した。それはまた、時代の文化的最先端を後方から志向しながら、衝動的で感覚的な楽しみを文化的に洗練されたものに正そうという方向を持った。⁽¹⁵⁾

ところでこれまでごく大ざっぱに、対照的に述べて来たレジャーとレクリエーションの特性は、大衆余暇時代を自認する今日において、新

たな局面を迎えている。たとえばレクリエーションばかりでなくレジャーに関しても「あらゆる人々のためのレジャー」が主張されるようになった。またこれとは逆に、レジャーばかりでなくレクリエーションにおいても、それを単に労働に従属する概念とみなすのではなく、「生活全体にかかわる生き方」としての主張の重なり合いが生じたのは、一言で大衆余暇時代とよばれる今日の生活環境が、これまで述べてきたレジャーの特性とレクリエーションの特性とを、いわば“中和”させる状況下にあるためである。

少なくとも今も、レジャーとレクリエーションは同じ対象（全ゆる人々、それも同じように仕事と遊びとにかかわり、それぞれを生活の中に両立させようとする人々）を持つようになった。

現代の特徴は、同じメーカーの衣服を誰もが身につけているといった点で、生活較差がなくなったことだと言われる。いわゆる“1億中産階級意識”⁽¹⁰⁾の一般化に伴ない、われわれが受ける文化的恩恵は、それがいかに高レベルのものであろうとも、較差を広げるといふよりもむしろ“画一性”を広げるように作用する。

こうした状況下にあっては、レジャーやレクリエーションを支える生活環境や両者そのものについても同様なことがいえる。

すなわち人々は、人並みに分配される金や暇の中で生活に潤いと豊かさを満たそうと考える。いわば限定づきの自由裁量によって、自分の満足がいくように、出来るだけ個性的に生活をデザインしようとするのである。そしてレジャー志向とレクリエーション志向とは、めまぐるしく流動的な生活リズムや、ありあまる情報の中で、個人の選択に任されて発揮される。

こうした中で、レジャーは、その大衆化を可能にした物質主義や能率主義、科学主義、あるいは経済主義などを優先する社会機構を積極的

に受け入れ、あるいはそれらに順応することによって、いわば文化的にリードする華やかな側面として位置づき、人々に感化的に働きかける。

一方レクリエーションは、それを実践する環境的制約が緩和される中で、流行的な文化の華かさを批判的もしくは懐疑的に受けとめつつ、むしろ個人個人の基本的な生活に根ざした多様な習慣づくりを、人々に啓発するのである。

たとえば現代に生きるわれわれは、1日をひとつの生活サイクル（単位）とするのではなく、少なくとも一週間単位で考える発想が必要だという見解がある⁽¹¹⁾。これは正にレジャー的な働きかけと言える。これに対してレクリエーション的な働きかけは、自然のリズムを基調とする。そしてまた、時として古いものへのノスタルジアと結びついて、“歩け歩け運動”や“故郷運動”などとしてあらわれる。自動車文明を象徴するドライブやカーキャンプに対するバイロギー運動も、格調高く装った会員制スポーツクラブと比較される行政からの地域住民へのクラブサービスも、あるいは“出来あいの製品（楽しみ）”に対する Do it Yourself も、よりレクリエーション的な働きかけが強い。

レジャーが商業的色彩の強いものとしてわれわれの目に映るのは、それが現代の“消費する”社会機構を自から助長し、積極的に受け入れているからである。そうすることによって、ある種の選ばれた人達をつくりあげ、より念の入った活動へのとりくみを志向する彼らに、満足を与える役割りをも果しているのである。

<まとめ＝「意味的世界」への展望〉

レジャー・レクリエーションの存在論は、言うまでもなくわれわれひとりひとりに課せられている生活文化の形成ということを度外視して考えられない。すなわち人々が自からの生活に主体的に取り組み、それを豊かで潤いのあるも

のにしようとするに当って、生活をエンジョイするための方法 (How to enjoy, how to play) を見つけだし、さらにそれらの実践を含めた生き方 (Way of life, designs for living) を整えることがクローズ・アップされる。ここではこれまでのまとめとして、両者に共通な「意味的世界」の広がりを整理したい。

レジャー・レクリエーションの意味的世界は、少なくとも3つの段階としてのヒューマニズムの主張に支えられている。一般にわれわれがレジャーやレクリエーションに興味や関心を引き起こすのは、まずその楽しい活動に対してであり、それらが必要不可欠な生活行動としての意味を持っているといった認識ではない。レジャーやレクリエーションにおいては、まず、実践することが考えることに先行すると言われる所以がそこにある。

レジャーやレクリエーションはしたがってまず、遊びの活動として体験される。そしてこのことが、両者に共通な第一段階の意味を形成する。すなわち遊びがレジャーやレクリエーションとして機能するためには、“裸性”の人間の開放された充足感の中で、それが「タンタロスの砂漠の中の、幸福のオアシス」¹⁸⁾として受けとめられることが前提となるが、こうした遊びの活動に興じ、楽しさを体験すること自体が、人間に根源的で、生命に関する不可欠な(あるいは宿命的な)領域のひとつとみなされるためである。そしてこのレベルで、すでにホイジンガが遊びの原因や目的がまず問題にされていることを批判した、あのいくつかの“遊戯論”も展開される。¹⁹⁾

第2に、われわれが楽しい活動によって啓発され、その楽しい活動を継続しているうちに、これらの体験が習慣づいて、その活動をせすにはおれないようになるレベルが想定されよう。これは楽しい活動が身近な生活文化として機

能するようになったことを意味する。レジャーやレクリエーションの意味的世界は、この人間の先天的もしくは根源的なレベルの遊びを、後天的な文化のレベルに置きかえる努力や成果の中で、りんかくが明らかにされる。

それはより良く生きたい、あるいはより人間的でありたいという願望と密接に結びついて、個人の人生観や世界観の中に位置づけられ、多様な在り様を示す。そして同時に、個人のレベルを包括した社会(文化)レベルの生き方として、逆に個人レベルのレジャー・レクリエーション観に、さまざまな影響を及ぼすのである。この段階で、社会生活を営むわれわれにとって、息ぬきや気晴らしや新しい人間開発としてのレジャーやレクリエーションの機能が注目され、これらを含めた意味論が展開される²⁰⁾。

「レジャーとレクリエーションは、今日の生活様式によって、人間が当面する多くの欲求に対する補償の基礎を作り出すものである。さらに重要なことは、このふたつは……生活を豊かにする可能性を提供してくれる。(レジャー憲章の前文(21))」

第3に、第2の段階において遊びをどの程度生活文化として機能させることが可能な状況に置かれているかによって、その状況が貧困であればあるほど、よりよく在りたいという主張に支えられた、新たな意味的世界が展開される。

すなわち個人や社会をとりまくさまざまな現実的制約をのりこえようとすることによって、基本的権利としてのレジャー・レクリエーションの主張が展開される。このレジャー・レクリエーション権の主張では、両者が全ゆる人の生活に必須な領域として確保されなくてはならず、したがって“価値の基準”以前に、“必要の基準”によって、生活文化として機能するように、レジャー、レクリエーション環境を整備することが強調されるのである。こうした権利意識は、

前述のレジャー憲章を引き合いに出すまでもなく、少なくともこの数年来、わが国の専門誌上(22)でも繰り返して、正面から主張されるようになってい

〈今後の課題＝疎外された遊び〉

ところで、レジャーやレクリエーションの現実に関する功罪については、これまで展開してきたような論究とは別に、“疎外されたレジャーやレクリエーションの姿”として考察されなくてはならない。

すでに両者に関する貧困さや跛行性などの現状批判は、さまざまな人達によってなされてきた。しかしながらこうした問題への取り組みは、いわゆる部分体験のもしくは散発的なレベルでは不十分であり、それらを一般化し得る批判的基点が必要とされる。したがって疎外された遊びとしてのレジャーやレクリエーションの問題を展望することは、それらの本質論と表裏の関係をなして、不可欠な作業といえよう。これまで疎外を克服するものとしてのレジャーやレクリエーションの位置づけは、常識的論議になってきた(23)反面、疎外されるものとしての両者への論議は、余りなされてこなかった(24)。

したがって本稿における今後の課題として、すでに述べて来たレジャー・レクリエーション論にさらに検討を加える意味でも、この疎外されたレジャーやレクリエーションに言及して行きたい。そして疎外された状況を是正するものとして、たとえば教育的アプローチへの方向づけも確認されよう。

ここでは今後これらの問題に取り組む糸口として、疎外される遊びとしてのレジャー・レクリエーションの三つの基本的様態を、先に述べた両者の「意味的世界」とのかかわりで素描するに止めたい。

疎外されたレジャー・レクリエーションの第一の様態は、一言で“遊びの外化”という状況の中に求められる。すなわち本来遊びであるレジャー・レクリエーションは、根源的で宿命的な生の領域であり、無条件に遊ばれる(楽しまれる)ことをその成果とする。そして副次的な成果として“どうして、何のために、あるいは何を期待できるか”が確認されていく。ところが実際には、遊びは原因や結果を優先させる効果志向的感覚によって優先される。こうした状況下においては、われわれは、レジャー・レクリエーションを“よそよそしい遊び”として、何かの目的のために行なうように仕つけられる。この“何かのためになる”といった動機づけによらなくては、遊び(レジャー・レクリエーション)が成立しないという状況は、すでに疎外された様態を物語っている。

ところでこのような“よそよそしい遊び(レジャー・レクリエーション)”が、文化として機能することによって、第二の疎外の様態が出現する。すなわち、こうした遊びは個人の生活文化を自律させる力を持たず、いれば受身的で主体性のない“強いられたい遊び”として、もはや個人レベルを超えた大きな力(“偶像崇拜”的現象(25))となってわれわれに働きかける。人はその肉体的消耗や精神的な頽落とともに、遊びによって否定されるのである。こうした状況は、たとえばあのゴールデン・ウィークにおける行楽地の、種々の雑踏や喧騒の中に典型的に見い出される。

さらに第三の疎外の様態として、次のことが言える。すなわち本来個人の生き方の領域に任されていた遊び(レジャー・レクリエーション)が、他律的な状況に置かれた個人個人の生活文化の現状を補うために、集団(社会的)連帯として展開されることによって、個人とそれを

とりまく集団との間によそよそしい関係を成立させてしまう。すなわち遊びにおける人間的な求めあいとは別な現実的な利害関係として、遊びそのものとは別の大きな力となって、集団のメンバーひとりひとりの心情から遊離する。こうした様態は、たとえばレジャーやレクリエーションの啓蒙普及活動の理念と実際との断層として、あるいは各種のグループ活動の展開に伴

なり人間関係の亀裂として、多様に存在する。

以上のように素描した三つの様態について、疎外をもたらす原因の究明が、現代社会における具体的ないくつかの事象を通してすすめられなくてはならないが、この点については後日にゆずることにした。

<註および参考文献>

- (1) こうした見解の背景には、レクリエーションが第2次世界大戦後のアメリカの民主化教育路線の中で移入され、昭和24年の社会教育法の中で公けにとり上げられるにいたったいきさつと、レジャーが経済の急成長に向かいはじめた1960年代以降に、いわゆるブームをひき起して登場したいきさつ、さらに両者を受けとめた各々の時代の生活環境が密接に結びついている。いわゆる日本のな(特殊)経過がある。
- (2) 斎藤精一郎、松田義幸「日本の余暇マーケット」P.16～日経新聞社
- (3) こうした見解は基本的にはアメリカ流のレクリエーション研究の流れをくんだ概念規定によるもので、わが国においてレクリエーションの価値観的位置づけを支える思想的論拠ともなった。たとえばM.H.NewmeyerやE.S.Newmeyer (Leisure and Recreation 1949), G.D.Butler (Introduction to community Recreation 1959)などを参照。
- (4) レジャーがここで言われるレクリエーションと同様に本質的に行動的概念であるということは、すでに説明を要さない。

また、現状把握的な方法による問題の究明は、むしろ本質論的なレジャーやレクリエーションの問題の考察への問題提起するものとして意味を持つものである。

したがって、現状把握として得られるレジャーやレクリエーションの考察に基づいて逆にレジャーとレクリエーションとはかくあるものと規定することは皮相的なのである。

- (5) 藪田碩哉「レクリエーションの構造論—外延をめぐる論議」日本レクリエーション学会編、レクリエーション研究 461 P.11～
- (6) 行動科学の視点から言えば、人間は「常に環境世界との間に、またさらに自己自身に関して複雑な情報処理を営み、自然や社会や人間に関するイメージや知識の世界を構成」することによって音楽や芸術やスポーツなどを意味づけてきた。(一 吉村融、「20世紀の人間論の成立条件」P.100～岩波講座(人間の哲学)を参照)同様にレジャーやレクリエーションもそれらの実践と生活観(人生観、価値観、世界観)との関係を反映するものとして、日常生活の周辺にこうしたイメージや知識の世界を形成する。
- (7) レクリエーションという言葉がレジャーと並んで社会的承認を受けるようになったのは言うまでもなく近代以降であり、こうした歴史の過程にあって当初から福祉の発想が強いものであったことは大きな特徴である。これはアメリカにおけるレクリエーション運動の歴史に典型的にみることが出来る。Rainmaterの“the Playmovement in the U.S.1922”以来、たとえばG.HjelteやA.L.Sapora, E.D.Mitchell, Brightbill, Newmeyer

らによってこの基本的視点が踏襲されている。

(8) これらはレジャーとレクリエーションの語源的考察をする上で基本的な視点となっている。すなわちLeisureは、ラテン語のリケーレ(licēre=許可する)から派生し、Recreationはラテン語のrecreatioから、そして英語としてはRe-creation(再創造)に由来する。

(9) 岸野氏は、古代ギリシャの有閑哲学について次のように述べている。「自由人にふさわしい生き方と関連して、プラトンは「遊戯(パイディア)」とか「遊ぶこと(バイゼイン)」という語をよく用いるが……アリストテレスは……「有閑(スコレー)」とか「暇を送る(スコライゼン)」という語をよく用いて論議する。ところでこの「スコライゼン」という語は自由人にふさわしく自由時間をすごすことであり、そうした善美の有閑生活を身につけることが「教養(パイディア)」であった。」(レクリエーションの文化史P.72.不味堂)

(10) J.Henriot(佐藤信夫訳)「遊び-遊ぶ主体の現象学へ」白水社「遊びが対立する相手は真面目さではない……そうではなく、遊びは神聖さに対立するのである。」(P.158)

遊びはもともと“神聖”の概念と深い結びつきを持つものである。その遊びを“まじめなもの”“美的なもの”という俗的概念に移行させたのはレジャー・クラスである。たとえばG.Santayanaの(Sense of Beauty. 1896)の理論的展開の中にも明白である。(拙稿、“アメリカのレクリエーションにみる自由主義の伝統”仙台大学紀要第二集を参照のこと)

(11) Max Weber. の“プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神”など参照のこと。

(12) こうした視点は、すでに斉藤・松田両氏が指適した通りである(前掲書)。ただし、両氏が現代余暇として規定した上位概念は、階層的制約の中で、すでに古典余暇の段階においても同様であった。

(13) T.Veblen(小原敬士訳)「有閑階級の理論」P.70~岩波書店、またDullesの“A History of Recreation”においても有閑階級の“目立った浪費”ぶりが描かれている。

(14) ホセ・オルテガ・イ・ガセ(西澤龍生訳)「反文明的考察」東海大学出版会

「すなわち人間はそのしたいことをするのに自由である時、また自由であるのに応じて一体何をするかという問題である。ところでこの最大限に解放された人間、この貴族的な人間がやってきたのは何時も同じことであった。馬を駆り、肉体の錬磨を競いまた舞踏と談論が常に中心となる饗宴に集るのである……。(P.149~150)」

(15) レクリエーションが当初から、それが慈善としてであれ、教育としてであれ、いずれにせよ指導者(レクリエーションサービスをする介在者)を必要としたことは確かである。たとえばリースマンが指摘した“Recreationist”も、実はレクリエーションの愛好家というより、レクリエーションサービスをするボランティアのレク・リーダー達のことであった。<D.Riesman, “Individualism Reconsidered”参照>

(16) 岩田幸基“現代の中流階級”P.15~日経新書

(17) 藤竹 暁「余暇をデザインする」NHK

(18) E.Fink(石原達三訳)「遊戯の存在論」P.27, P.60 せりか叢書13

(19) ヨハン・ホイジンガ(高橋英夫訳)「ホモ・ルーデンス」P.13~中央公論社

(20) たとえばDumazedierのレジャーの機能としての“息ぬき”“気晴らし”“人格の成長”(Vers une civilisation du loisir-余暇文明に向って、東京創元社-)や、西山卯三氏のレクリエーションの機能の分類としての“慰和的”“転換的”“補足的”“準備的”“追求的”(人間と生活=21世紀の設計)などがある。

(21) レジャー憲章は、1970年にInternational Recreation Association(1973年にWorld Leisure and Recreation Associationに発展)を中心として、三年の歳月をついやして制定された。“レジャーに対す

る権利” “個人の自由” “レクリエーション資源活用の権利” “あらゆるレクリエーションへの参加の権利” “自治体・専門家等の役割” “レジャー教育への権利” “レジャー教育の推進” の7ヶ条からなっている。

ところで、IRAからWLR Aへの組織的發展は、いわば国際レベルでの協力の必要性から生じたもので、日本的な特殊状況の中でレジャーとレクリエーションをセットして把握しようとする本稿の主張とは別のレベルのものである。

(22) たとえば、日本レクリエーション協会編による「レクリエーション」や余暇開発センター編による「ロアジュール」など。「レクリエーション」ではすでに125号(1971年3月号)で“基本的人権としてのレジャー”を特集している。

(23) 拙稿“レクリエーションと人間疎外に関する考察” 仙台大学紀要第1集を参照のこと。

(24) 大沢正道「遊戯と労働の弁証法」 紀伊国屋新書A-75

「ところで遊戯が疎外されるとは、いったいどういうことであろうか？ 遊戯を余暇(レジャー)、すなわち本業あるいは本務の間に営まれる、二次的、三次的意味しか与えられない行為とみなしている一般の通念にとって、遊戯の疎外とは、そもそも成り立ち得ない観念だろう。(P.32)」

(25) フロムは疎外されたかたちを偶像崇拜という言葉で説明し、その現象を次のように述べている。「じじつ人間は自分自身を自分の力や豊かさの活動的な担い手として経験するのではなくて、その生き生きした本質を投射した、かれの外部の力に依存する貧しい『物体』だと自分を感じる。(P.146)」E.フロム(加藤正明、佐瀬隆夫訳)「正気の社会」社会思想社。

レクリエーションの意味論

(昭和50年3月20日受付)

日本レクリエーション協会 園 田 碩 哉

1. はじめに——なぜ“意味論”か

レクリエーションの意味は何か。レクリエーションを研究しようとするものにとって、最も基本的なものであるこの問いに、説得的なこたえを得ようというのが、この小論の目的である。

レクリエーションという語は、いうまでもなく外来語である。英語からの借用語だが、さらに源流をたどれば、フランス語を介してラテン語にまでさかのぼることができる。その語源は *re-créare* (再び創る) であることも説明を要しない。

そのレクリエーションが日本語の中に定着した。定着した、と断定する根拠としては、すでにごく普通の国語辞典にも登録され、新聞や書籍にも日常的に用いられること、また、法律用語としても採用され、政府や自治体がレクリエーションの名を冠した施策や施設の建設を行なっていることをあげれば十分であろう。また、「レク・リーダー」や「レク施設」のような「レク」という省略形が用いられはじめたことも、定着の証左としてよいであろう。

日常語としてのレクリエーションの意味はとくに難解なものとはいえない。人々は毎日の生活の中で、ごくあたりまえの行為としてレクリエーションを行なっているし、それをレクリエーションと意識している。辞書にもレクリエーションは、「仕事・勉強の疲れを休養や楽しみで回復すること」(1)のように登録されていて、日常的な文脈の中では、それで十分明解に意味をくみとることができる。日常的には、レクリエ

ーションという語は、休養や楽しみのための具体的な活動——たとえば、散歩をするとか、つりにでかけるとか、キャッチボールを楽しむとか——を指示し、その活動を発言者にとっての「レクリエーション」として認定するために用いられる。

「私のレクリエーションは散歩をすることです。」という文章では、レクリエーションという語の指示する具体物は散歩であり、同時に発言者にとってそれが楽しみであることが宣言されている。言いかえれば「散歩は私にとってレクリエーションとしての価値をもっています」ということでもある。

人間にとって何がレクリエーションになりうるか、ということを考えてみると、実にさまざまな活動がレクリエーションたり得るだろう。歌、おどり、旅行、スポーツ等のように、明瞭な活動をともなうものばかりでなく、空想や追憶のような心理的な行為、また奉仕や宗教活動や芸術創造までが、休養や楽しみのために、行なわれることができる。仕事や勉強のように、本来、そこからくる疲れをいやすためにレクリエーションが存在するならば、もっとも非レクリエーションであるはずのものまで、ある種の人々やある種の状況のもとでは、レクリエーションとしての価値を獲得することがありうる。何がレクリエーションになりうるか、という問いには、全ての行為がレクリエーションたりうるかと答えざるを得ない。

レクリエーションという語が具体物を指示す

るとはいっても、それは発言者の恣意的な認識における指示であって、一般的に固定した指示物をもつことはない。レクリエーションはさまざまな“楽しみ行為”の類概念とはいえないのである。したがってレクリエーションの内容を具体的な個々の“種目”に分類することは原理的には不可能である。これと対照的に「スポーツ」という語は、かなり明瞭な下位概念の集合である。辞書でも、スポーツは「諸種の運動競技や登山などの総称」(2)として登録されている。野球、テニス、水泳……など競技として明瞭な形体をもっているもの、登山のように、必ずしも競技ではないが、運動種目として明瞭な形をそなえたものを「総称」するのがスポーツという語である。

レクリエーションという語は、これに対して命名行為が本質的である。アンリオが「遊び」について、遊びとは遊びと名づけられたものだ、といっているのと相応する。(3)レクリエーションは、話し手がレクリエーションと認定し、名づけたものことである。そして何をレクリエーションと名づけるかは、全く話し手の自由である。ある人は散歩を、ある人はテニスを、ある人は仕事そのものをさえ、レクリエーションと認定するであろう。

レクリエーションの論議は唯名論へ近づく。レクリエーションは、単なる名義にすぎない。それが固定した指示物をもつかのように、言わば「実在論」的に考えると、多くの混乱を生ずる。(4)事実、レクリエーションとは何であるか、という多くの議論は、決して結着のつかない論争をくりかえしているにすぎない。

そう名づけたものがレクリエーションである以上は論者の数だけレクリエーションの定義も存在するであろう。真の問題は、レクリエーションとは何であるか、ということではなく、レクリエーションという命名行為をなさしむるも

のは何か、という問いに答えることである。なぜわれわれは、レクリエーションという名義を必要とするのか。このことをわれわれの生きている社会のただ中で考察することである。命名行為は、一つの言語社会の中でのみ意味があり、名づけられたものは、その社会の成員の承認によって、はじめてその意味作用を実現することができるのだから。レクリエーションの意味論の課題はその意味作用の構造に迫ることである。

2. レクリエーションの「意味場」

名義としてのレクリエーションを支えるのは、レクリエーションをとりまく、類似の他の名義である。大野普は、語の意味のありようを女性が頭にかぶる網の目(ネット)を例にとって説明している。網の結び目は自分一つで存在しているのではなく、自分の周囲にある網の結び目と相互にひっぱりあひながら存在し、結び目同士がたがいに支えあっている。同様に「語の意味は、自分だけで存在しているものではない。自分に似た意味を持つ語を自分の周囲に置いて、相互に対立と緊張の関係を保ちながら、各自の意味の独自性を主張しているものである。」(5)したがって、レクリエーションの意味の独自性も、これをとりまくさまざまな語群の中で、他の語との緊張と対立の関係を通して考察されるものでなければならない。

現代日本語の体系の中で意味論的にレクリエーションの周辺に位置し、これと緊密にむすびあっている語は何か。それを調べるために、次のような質問によって、日本語の体系の中でのレクリエーションの周辺に光をあて、語彙のひろいだしを行なってみた。

- (1) 「レクリエーション」ということばからどんなことばを思いうかべますか。
- (2) 「レクリエーション」と同じ意味、または、似たような意味だと思われることばをあげて

ください。

(3) 「レクリエーション」と全く反対の意味のことばと思われるものをあげてください。

(1)は連想によって、レクリエーションとかかわりのある語を多方面にわたってひろい出すための質問である。ただし、連想は、その人の個人的な文脈の中でしか意味をもちえないものも多いので、ソシユールのいう「ラング」(6)の見地から、一般に妥当するものであるかどうかをチェックする必要がある。連想法でレクリエーション、およびゲームのイメージを分析したものとしては、高橋和敏の研究があり(7)、後述するように、レクリエーションの意味についての重要な示唆が得られる。

(2)および(3)の質問は、より反省的に、レクリエーションの意味を問うものであり、レクリエーションをとりまく概念群の洗い出しを迫るものである。ここでは(3)の反対語の収集がとくに重要である。意味論的な価値とは、何らかの点において、他の語と異なる意味内容を主張するところに求められるのであり、レクリエーションのような外来語が、日本語の体系の中で“市民権”を獲得しているとするなら、それは旧体系にはない何らかの意味的要素を新たに付け加えていなければならず、そのことは、既存の語と何らかの対立関係をもつことであるはずだからである。また(2)の質問から得られる同義語・類似語と(3)の反対語を対照させることによって、レクリエーションの意味を支える対立の軸が明らかになるであろう。

この方法による調査と分析のころみはすでに他の場所で発表した(8)、ここでは、その後の調査の結果や、他の研究者の研究結果を援用して、それぞれの質問から得られた結果の概要を描いてみたい。(9)

(1)の連想調査では、高橋の研究にもあるとお

り、圧倒的に「種目反応」が多い。すなわち、レクリエーションとして実際に行なった(具現化された)活動種目があげられるのである。その種目はきわめて多岐にわたるが、比較的多くあげられるのは次のようなものである。

ダンス(おどり、フォークダンス)、ゲーム、トランプ、ハイキング、旅行、登山、キャンプ、キャンプファイヤー、サイクリング、野外活動、オリエンテーリング、つり、音楽、レコード、うた、コーラス、ボーリング、バレーボール、ソフトボール、スキー、スケート、パーティー、交歓会、はなしあい、手芸。

これらを一見して言えることは、①グループ活動型のもが多いこと、②野外活動と総称しうる、自然志向の活動が多いこと、③外来語(カタカナ語)が多いこと、などである。①と②の点については、レクリエーションの意味内容との関連でのちにふれることにしたい。③は、「レクリエーション」がカタカナ語であるために、意味作用で言う名前の相似・隣接がおこっていると考えられる。(10)しかし、このことも、単に語形の問題だけでなく、日本人の西洋文明への姿勢がのぞかれる点だと思うが、そのことも後でふれたい。

(2)の同義語類の収集でも、多くの語を得ることができる。それらは必ずしも「情動的な内包」を同義とするものばかりでなく「感化的内包」の共有から類似の語とされているものもある。(11)つまり、レクリエーションと感情や気分において似かよっている語である。反対語においてもこのことは同じだといえる。ここでは、両者の区別に必ずしもこだわらず、それぞれレクリエーションの情動的意味と感情的意味として総合的に把握してみたい。

同義語としてあげられるものは多いが、それらはおおむね次の4つの類に分けることができると思う。

第Ⅰ類

あそび、遊戯、たのしい(み)、娯楽、
ゲーム、趣味、余技

第Ⅱ類

休養、保養、ひま、ひまつぶし、余暇、レ
ジャー、自由時間、いこい、ゆとり、余裕、
うるおい、自由

第Ⅲ類

息ぬき、気ばらし、気分転換、人間回復、
余暇善用、福利厚生、健康

第Ⅳ類

つどい、パーティー、仲間、グループ、
グループワーク、連帯

第Ⅴ類

ゲーム、フォークダンス、スポーツ、野外
活動、(以下、具体的な活動種目は略)

第Ⅴ類は前述の種目反応であり、質問(1)の連
想と重なりあうものである。この論文ではレク
リエーションを具体的な指示物の中に見よう
というのではなく、レクリエーションとして具体
物を指示させる、その背後にある意味をみよう
とするのであるから、第Ⅰ～第Ⅳ類が重要であ
る。

第Ⅰ類は、あそびとたのしさ(快楽)を内容
とするもので、レクリエーションの核心をなす
ものといえる。高橋のイメージ調査でも「あそ
び」と反応したものは男女を通じてもっとも多
い。(12)

第Ⅱ類は、ひま、余暇、レジャーなど、時間
的な空隙や、いこい、余裕などの心理的な解放
感を表現したものであり、全体としては「自由」
につらなる語群である。

第Ⅲ類は、気ばらしから人間回復にいたる、
余暇を活用して人間らしさをとりもどすという
健康への目的意識の強く感じられる語群である。

第Ⅳ類はグループや仲間とかかわり、人間の
連帯へつらなる語群であり、質問(1)の種目反応

のうちグループ活動的なものと関連するもので
ある。高橋の研究でも指摘されているように、
日本語のレクリエーションのイメージは圧倒的
にグループレクリエーションを指向している。
日本レクリエーション協会が、各地のレクリエ
ーション講習会で行なったアンケートの結果を
みても、レクリエーションのイメージとして
「心のふれあい」をあげたものが26.8%と最
も高く、友達・仲間の19.8%がこれにつづ
いている。レクリエーションの意味を問う上で、
みおとすことのできない点だといえる。(13)

次に反対語群を同様の手つづきで整理してみ
よう。

第Ⅰ類

仕事、労働、勤労、重労働、はたらく、
作業

第Ⅱ類

義務、強制、拘束、束縛、勉強、学校、
不自由、多忙

第Ⅲ類

かたくるしさ、疎外、不満、内わもめ、
病気、不健全、暗黒生活

第Ⅲ¹-2類

レジャー、消費的、金銭消費

第Ⅳ類

孤独、沈黙、閉鎖

反対語をあきらかにすることによって、その
語の独自の意味内容がきわだってくることは見
やすい道理である。反対語の中には、情緒的な
もの(必ずしも論理的に発想されたものではなく、
イメージの上での反対語)で、個人的な体験
にもとづくものも多いので、それらのうち一
般的に見ても説得力があると筆者が考えるもの
をとりあげた。

第Ⅰ類は、仕事ないし労働に属するものであ
る。レクリエーションは仕事や労働から解放さ

れたあとの自由な楽しみである、という認識である。Ⅱ類は、義務と拘束に関する語群で、レクリエーションは、これらのものからの「自由」として把握されているということになる。Ⅲ類は主として心理的な抑圧感、不健康に陥る語群であり、レクリエーションが、心身の活力回復としてとらえられていることを示している。Ⅲ-2類は、特殊なケースとして、レジャーとレクリエーションを対立的にとらえらえることのあることを示している。この場合、レジャーを金銭消費的な余暇行動として見、それに対してレクリエーションを「金のかからない」「健康的な」行動と見ていると思われる。

Ⅳ類は、連帯のイメージのうらがえして、孤独や閉鎖的な態度をレクリエーションと対立するものとみるのである。

同類語群と反対語群は、それぞれ照応しあっている。同類語群Ⅰ類と反対語群Ⅰ類とは対をなしており、そこからレクリエーションの一面がうかがいあがってくる。それはレクリエーションが、仕事や労働に対するあそびや楽しみ（娯楽）としてうけとられているということである。同様に、Ⅱ類-Ⅱ類の対照から、レクリエーションが義務や拘束に対する自由なひとまとりとして把握されていることがわかる。Ⅲ類-Ⅲ類からは、レクリエーションが、疎外感や不満からの気ばらしであり人間回復であることが示され、さらに付随的に、金銭消費的なレジャーに対する健全な楽しみへの追及であることが示される。さらにⅣ類-Ⅳ類から、レクリエーションが孤独や閉鎖に対する、つどいと連帯の追求であることが示されている。

以上の結果をまとめてみると以下の通りである。

レクリエーションの意味の場

- Ⅰ 仕事・労働に対する遊び・娯楽
- Ⅱ 義務・拘束に対する自由・余裕

Ⅲ 疎外・不満に対する気ばらし・人間性回復

Ⅳ 孤独・閉鎖に対するつどい・連帯

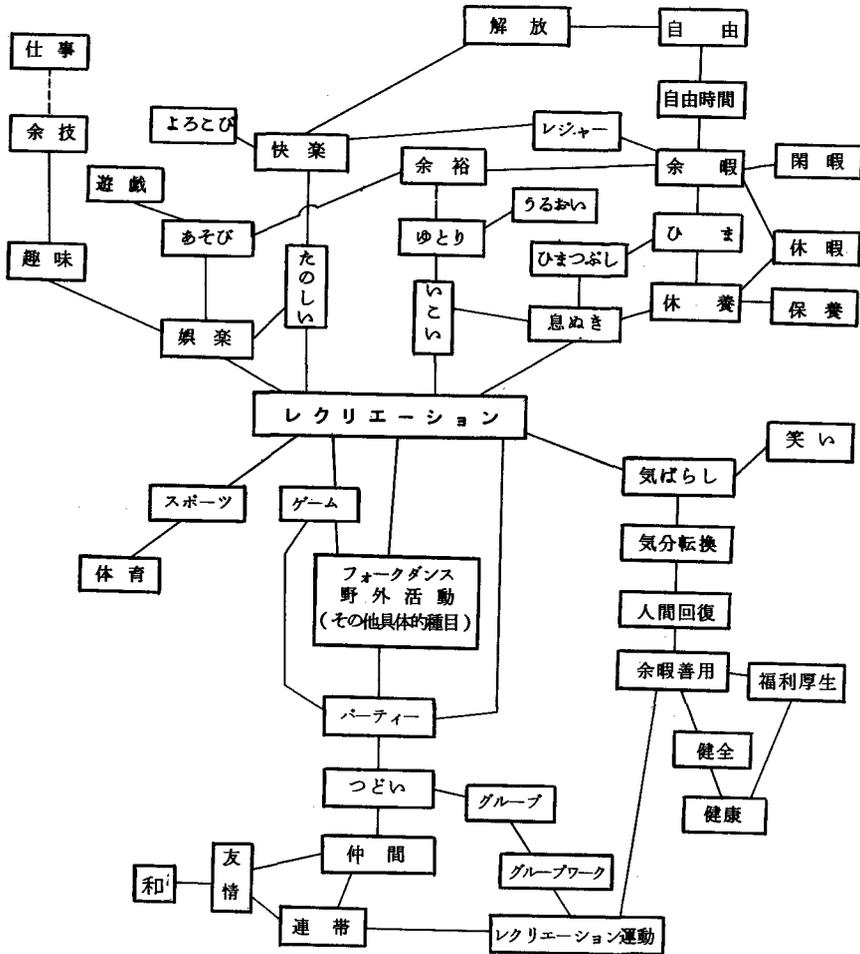
レクリエーションをとりまく語の網の目を織りなす系は以上の四種に整理することができると思われる。内容的にはⅠがレクリエーションの本質をなすものであり(14)Ⅱがレクリエーションが成立するための条件を示し、Ⅲがレクリエーションの機能を語り、Ⅳはレクリエーションの実践における日本的な特質を示していることができる。

レクリエーションという語の情報の内包は「あそび」である。レクリエーションと命名されたものは、あそびと命名されても、伝達される具体的な情報はあまりかわりがない。しかし、レクリエーションの語が選ばれるときには、その感化的内包が「あそび」と異なる。それはあそびを、自由や解放や人間性回復や仲間づくりの「機能」において、目的意識を強調して理解したいという話し手の意向をあらわしているばかりでなく(それだけなら「あそび」という語が含み得ないわけではない。)あそびという語のもつ語感(語のもつふんい気やその語への社会的評価)への抵抗や、その革新の希望がこめられていると見なければならぬ。レクリエーションという語の存在理由は、従来の「あそび」の意味論的価値を、何ほどこ修正ないし変更しようとするところにあるのではないだろうか。以下、明治以来の「レクリエーション」という語の輸入過程について「通時論」的に考察をすすめたい。

なお、これまでにあげたレクリエーションの同類語群を整理し、意味の隣接するものをむすびつけて配列すると別図のような語集地図をつくることができる。この図によって、現代日本の「レクリエーション」をめぐる網の目の概観

とすることができるだろう。(15)これはレクリエーションの意味論の「共時論」的な見取り図である。

レクリエーションの意味場



3. 「レクリエーション」の翻訳、移入、定着

日本語の体系の中で「あそび」はどのような意味をになっていたか。この語は日本語の基礎語の一つとして長い命脈を保ってきた語であるが、岩波古語辞典によれば、その本質的意味は「日常的な生活から別の世界に身心を解放し、その中で熱中もしくは陶醉すること」とされて

いる。(16)そしてその用例は宗教的な諸行事(神遊び、すなわち神楽)、狩猟、酒宴、音楽、舟遊び、勝負事(囲碁、奴六など)子どもの遊び、気ばらしの遊山、遊興から仕事をしないでぶらぶらしていることにまで及んでいる。非日常性と熱中を特徴とし、子どもの遊びから神遊びにまで及ぶ広範な内包をもっている点は、ホイジンガの *Lūdus* を思わせる語であるといえよう。

古典語としての「あそび」の多様性はほぼ現代語にもひきつがれているといつてよい。

伝達的内包の多様さとともに、「あそび」という語は、近世以来、強い感化的内包をおびることになった。あそびを罪悪視する倫理観による、あそび蔑視の感情が、この語と連合するのである。もともと「あそび」には遊興の意味があり、「あそび」が直接「遊行女婦」を意味した例が万葉集にすでに見られる。(17)近世には町人階級の興隆とその経済的実力に支えられた現世享楽主義を背景に、あそびといえは飲む・打つ・買うの三拍子というイメージが強化される。これは「知足安分」をとき、節儉を重んじた儒教倫理によってきびしく指弾されることになり、また明治以来の日本資本主義(その原始的蓄積期)を支えた勤儉力行主義のイデオロギーも、あそびや余暇を金銭の一方的な消費であり、危険なものであるとして攻撃してきた。これらの道徳的・経済的理由に加えて、あそびの自由が思想的自由につながるという見地からの政治的・思想的な理由も、あそびを抑圧する論理の一つをなしていたといえる。(18)

あそびをめぐるこうした状況の中へ、外来語としての「レクリエーション」がもたらされたのである。そして、この語は日本的あそび状況との何らかの相互作用をへて、一世紀足らずの間に、日本語の市民権を獲得するに至る。

では、レクリエーションという語は、いかなる意味あい、日本語の体系に組みこまれたのであろうか。一般に外来語が定着するのは、次のような場合である。

- ① とり入れる側の言語がもっていない新しい概念ないし事物に、その言語の語彙や造語機能がうまく対応できない場合。
- ② 類似の概念ないし名義が、とり入れる側の言語にも存在するが、外来語が、新しい理念や様式やふんい気をそなえていて旧来

の語を駆逐してしまう場合。

わが国は明治以来、西欧にらって急速な近代化をおしすすめてきた。それにもなつて、西欧近代社会の構成原理であるさまざまな概念や産業社会の生み出した多くの事物をとり入れた。しかしその名称については、原語をそのまま受け入れるのではなく、主として漢語の造語力を駆使して、新しい日本語を作り出した。科学、哲学、芸術、自由、権利、民主主義等々の用語はこうして生まれた。これらの語の翻訳の努力によって、西欧の概念が日本の土壌に定着することが容易になったことは事実である。

その後、漢語におきかえた翻訳が定着し、その概念なり事物が日常的なものとなったあとで、より新しい語感が求められ、あらためて外国語からの借用が行なわれることもある。一例をあげれば、「エンジンの力で自動的に動く車」は「自動車」と名づけられて日常化した。その後、自動車が大衆のものとなり、新奇さを失うにおよんで、あらためて「カー」という英語がもちこまれ、新しいスタイルの自動車のイメージを表現しつつ定着した。しかし他方では「くるま」という本来の日本語(やまとことば)が選ばれて、自動車の意味を担うようになってもいる。これらの語は並行して用いられ、法律用語のような公的な用語としては「自動車」が、日常生活では「くるま」が、また、商業宣伝などにおいて、自動車の新鮮なイメージを強調する場合は「カー」が使われている。ここで留意すべきことは、自動車が日常化するためには「自動車」なる翻訳語が大きな役割を果たしたことである。自動車が定着することによって、その日常語としての「くるま」や革新語としての「カー」が意味をもってくるので決してその逆ではない。

同様の事情は、他の多くの語についても、抽象語についてもいえる。レクリエーションも例外ではなく、このことばを漢語によって翻訳し

たり、日本語の語彙の中から適当なものを選んで訳語としようという試みは何度も行われてきた。明治のはじめには「復造力」という直訳的な用語が作られているし、(19)その後、「保養」「休養」「慰安」「気晴し」「娯楽」「趣味」「厚生活動」「余暇善用」などの語が訳語としてあてられている。これらの訳語のうち、新造語といえるのは、初期の「復造力」をのぞけば、「厚生運動」(ただし「厚生」という語自身は中国の古典からとられた古語である。それに新しい意味をもちこんだのである。)[「余暇善用」のみであり、あとの語はすでに日本語として一般化していた語である。レクリエーションの意味は日本語の体系にとって全く新しいものではなかった。それが指示しようとする具体的な行為のうち、日本人にとって全く新奇なものもありはしたが(スポーツ種目のように)多くは類似の対応物が見い出せるものであったといえる。休養やくつろぎはもちろん、旅行、登山、芸事、演劇、音楽など、あそびのメニューには、スタイルの差こそあれ、彼我の決定的な断絶はなかったといってよい。

決定的な差違は、それらの「あそび」をどう許し生活の中でどう位置づけるかという認識の差である。西欧語の「レクリエーション」の背後には、あそびと楽しみの価値についてより合理的、肯定的な認識があった。レクリエーションという語が紹介された早い例の一つである明治17年刊行の「百科全書」では、「保養ト遊戯ヲ論ズ」の項で、保養に「レクリエーション」、遊戯に「エミューズメント」のカナがふられている。解説文には「蓋芳苦アレバ必娯楽アルベキノ理ニシテ苟モ娯楽ヲ受クルノ果シテ適当ナル者ナレバ其人ヲシテ嬉嬉快樂ナラシメントノ天意ナルコト斯ニ明ナリ」という、労働に対する娯楽の価値を強調した一文がみえる。(20)こうした近代的なあそび肯定の感覚は、日本

人になじみのうすいものであった。百科全書的な知識としてではなく、現実の課題として「娯楽」の価値が意識されるようになるまでには、大正期をまたねばならなかった。

大正期には、日本資本主義が一定の安定期に到達したことを背景に、民衆娯楽が発展し、その研究がさかんに行なわれた。その中でも、日本人の「娯楽」に対する認識を変えさせようと努力した権田保之助の仕事に注目しなければならない。彼は民衆娯楽の問題についてさまざまな著作を残しているが、娯楽が「人間生活の根本義から脱線した退廃的な一産物で、それ無くしても人生は考ることが出来、否、寧ろそれ無き方が人生の真が考え得る」という「定説」に挑戦し、娯楽の価値を説いている。人間には「生命維持の欲求」とならんで「生活美化の欲求」があり、後者からみちびかれる「享楽生活的態度」は、人間本然の欲求から生まれ出るものとして、他の生活態度と同様に尊重されなければならない、と彼はいう。そして、娯楽とは、他の人間活動が何らかの目的をもち、そこに大きな価値をおいて、その過程には少い意味しかおかないのに対して、娯楽は、その活動それ自身のために意味がある「自目的」な活動で、結果ではなくその過程にきわめて多くの意味を認めているものだとして断じている。(21)

自己目的的な娯楽の価値の承認という点で、彼は旧来のあそび観に対して大きな一石を投じた。彼は娯楽を機能的にみるとらえ方を排し、生活そのものを楽しむということを積極的に評価した。これは大正期の日本社会の一定の「ゆとり」を背景に、映画や大衆演劇がさかんになったこととむすびついた主張であったといえる。彼は大衆の享楽志向を共感をもってみつめていたのである。

だが、時代は、自己目的的なあそびの拡大を許す方にはすすまなかった。大正期の民衆娯楽

論の中にもすでにあった「民衆教化」の要諦は、昭和にはいって、ファシズムへの傾斜がすすむ中で、ますます強められることになる。民衆のあそびのエネルギーを統制・利用して、生産増強や体力づくりをむすびつけようとしたナチのK. d. F. 運動にならって、日本にも「厚生運動」が誕生する。あそび的なものの価値は肯定されたが、それは権田の主張とは逆に、ある目的のために動員されるものとして存在を許されたのである。したがって娯楽がそのままよい、というのではなく、その中でも健全にして有用なもののみが「勸奨」されることになる。

昭和13年に開かれた「第一回日本厚生大会」では、「我国に於ケル厚生運動」の内容を「国民生活ノ刷新ヲ図リ特ニ時間ノ善用ニ意ヲ注ギ体育運動ヲ奨励シ身心ヲ鍛錬シ不道德、不経済、不衛生ナル娯楽ヲ排撃シテ健全ナル慰楽ヲ勸奨シ教養ヲ昂メ情操ヲ陶冶シ明朗潤達ノ気風ヲ養ヒ以テ真ニ日本国民タルノ活動力ヲ培養強化セムトスルノ運動」であるとしている。(22)

ここでいう「厚生」は、レクリエーションの訳語として用いられているのだが、「保養」や「娯楽」に比べると、はるかに目的意識を強くもち「健全」さへの志向が強烈にうたわれている。厚生運動は、太平洋戦争のぼつ発とともに「国民精神総動員」運動の一翼をにないつつ発展し、日本の敗戦とともに終りをつける。

戦後の、アメリカ主導の日本の民主化路線の中で、「あそび」は、また別の光のもとで見直される。人々の心にうるおいを与え「人生を楽しく豊かに、建設的に」過ごすために「レクリエーション」の効用が注目されたのである。(23)レクリエーションは、もはや漢語におきかえられず、カタカナ語のまま“日本語として”定着してゆく。同時に、レクリエーションという語の「種目反応」として前述したハイキング、キャンプ、サイクリング、フォークダンスなどの

語も、徒歩旅行、野営、自転車旅行、民踊などの語を駆逐して定着してゆく。

レクリエーションという語は、民主的社会の市民生活に位置づけられたあそびとして、そのフレッシュな語感が愛されたのである。近代化されたあそび＝レクリエーションは、もはや「翻訳不可能」な語として、そのまま日本語の体系にくみこまれる。

しかし、他面でレクリエーションは、「厚生」という語がもっていた余暇善用のイデオロギーをひきついでている。善用の目標が軍国主義から民主主義にかわっただけで、「余暇善用」と「健全娯楽」という考え方は、厚生運動を戦後に継承したレクリエーション運動の中でもうけつがれており、レクリエーション運動にかかわる人々が提出するレクリエーションの定義には、「からだ健康になって心が豊かになる活動」「社会的に承認されるような活動」等の条件が付されることになる。(24)ここではレクリエーションという語は、実質的な内容としての「あそび」と、「そのあそびは心身の健康に寄与し、社会的にも認められるものでなければならない」という主張とをあわせもったものとなっている。こうした主張は、日本語の現実の中で使用されているレクリエーションという語にもたしかにある程度の影響を与えており、前項の意味場で見たとおり、レクリエーションを「健康」と近い位置に立たせるに至っている。しかし反面、レクリエーションという語によるあそびの健全化の主張が強調されすぎると、それは体制側からのあそびの統制や操作の色あいを強くおびることになり民衆の反撥を買う。1960年ごろからの「レジャー・ブーム」は、演出されたブームであり、国民の余暇生活の実態を大きく変えるものではなかったが、ことばの面からみると、レクリエーションにかわって「レジャー」という語の市民権を承認する結果をもたらした。

これは官製語としてのレクリエーションに対して、より解放的な感化的内包をもつレジャーという語が、あそびの自由の強調という点で好感をもって迎えられたことを意味している。

その結果、レクリエーションは、その健全性においてレジャーと対立する（この場合のレジャーとは、不健全なものをも含んだ余暇活動の全体と認定されている）語と見る見方が、レクリエーション運動の中から現れた。これは厚生運動の論理をレジャーとレクリエーションにおきかえたもので、模様がえをした余暇善用論である。こうした道学者流のとらえ方は一般的に定着してはいないが、レジャーとレクリエーションに意味論的な対立関係を見るのはかなり一般化している。すなわち、レクリエーションは目的的に、機能的にあそびを見る見方であり、レジャーは無目的、無償の行為としてあそびを見る見方であるといえる。これはあそびの持つ両義的な性格を反映していると考えられる。そうした点からいえば、レジャーとレクリエーションは相互補完的な関係だと言ってもよい。(25)

レジャー、レクリエーションが論じられた背景には高度経済成長による余裕があった。その高度成長が70年代にはいつつまづきの様相を見せ、働きすぎ日本人への批判や勤労優位の生活態度への深刻な疑問が提示されるに及んで、これまで、娯楽や厚生やレクリエーション等々の名儀の背後にあって、論議の対象にはならなかった「あそび」という根源語が浮上してきた。(26)また、「余暇」という語も、語源的な消極性（余ったヒマ）を言われながらも、「余暇開発」などの政策語として装いを新たに登場してきた。「あそび」と「余暇」の再登場、それが現在の、レクリエーションの意味論的状况である。

原形質としては「あそび」であるものが、保養、娯楽、厚生などの漢語脈の命名をへて、レクリエーションという外来語の定着をもたらす。

さらにレジャーの登場から、余暇やあそびが再評価され、これらの語の網の目が、日本人のあそび世界をおおっている。これが今後どのようにかわっていくかは、日本人の生活のありよう、その中であそびの位置の変化にかかっているのである。

〈注および参考文献〉

- (1) 岩波国語辞典 1963年
- (2) 同上
- (3) アンリオ「遊び」佐藤信夫訳 白水社 P.39
- (4) 唯名論とは「普遍の実在性を否定し、真に実在するものはただ個々の物だけであり、普遍概念は〈個物の後に〉できた一般的な記号、名前にすぎないとする説。」（岩波小辞典『哲学』）中世のスコラ学で「実在論」との論争が行なわれた。川田熊太郎他『西洋哲学史』東大出版会 P.78 以下
- (5) 大野 晋「日本語をさかのぼる」岩波新書 P.15 以下
このような見解は、独創的な言語学をうちたてたソシュールの語の「星座」の考え方をひくものである。
F.de Saussure, Cours de linguistique générale, P.175 以下
- (6) ソシュールは個々人の具体的な言語実践である言（パロール）と、個人の属する集団の同意によって認められている、社会的産物としての言語的結合の総体である言語（ラング）とを峻別する。ラングは個人の外部にある言語活動の社会的部分であって、個人ひとりではそれを創ることも変えることもできない。（前掲 Cours, P.25～31）
- (7) 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」レクリエーション研究第2号, 1972年7月
- (8) 藺田「レクリエーションの意味論的検討」

第2回レクリエーション学会大会 1972年11月

- (9) 「レク指導者が描くレクのイメージ」『レクリエーション白書74年版』P.75 .これは日本レクリエーション協会のレク指導者講習会の参加者345名から、撰択法で調べたものである。①連想する活動種目としては、ゲーム(21.3%)うた(16.1%)おどり(14.6%)キャンプ(9.8%)趣味(8.5%) ②連想する言葉としては、心のふれあい(26.8%) 友達・仲間(19.8%) 楽しみ(11.8%) 笑い・ほほえみ(9.8%) あそび(6.6%) ③類似語では、余暇善用(20.2%)人間回復(19.9%)気分転換(18.6%) いこい(12.5%)など。
- (10) ギロー「意味論」佐藤信夫訳 白水社 P.57
- (11) 情動的内包と感化的内包については、ハヤカワ「思想と行動における言語」大久保忠利訳 P.81 以下
- (12) 高橋、前掲論文「レク研究」第2号P.14
- (13) レクリエーションのイメージにグループ指向が強いののは、レクリエーションが社会教育や社会福祉の領域で、グループワークの一技法として位置づけられていることによるだろう。若い世代にとってレクリエーションの“原体験”が学校のホームルーム(学活)である(イメージ調査では必ず学活が出てくる)ことも一因であろう。また、より本質的には、日本人の集団主義や、“あそびの原形質としてのつどい”(多田道太郎「あそび」思想の科学事典、勁草書房)という見方を想定することもできよう。
- (14) レクリエーションを広義の「仕事」と根源的な「あそび」との相互作用のダイナミズムから理解しようとする試みは、小田切・園田「レクリエーションの構造論」『レクリエーション研究』第1号を参照のこと。
- (15) マトレの概念場の考え方を参考にした。ギロー、前掲書 P.85 以下
- (16) 大野晋他編「岩波古語辞典」1974年。この辞典は古語を現代語に単におきかえるのではなく、多くの用例の比較検討から、その語のもつ根源的な意味を求めようとつとめている、きわめてユニークな辞書である。日本人の世界理解の構造を知る上で欠かせない労作といえよう。
- (17) 同上
- (18) あそび否定の思想の源流については、藤島秀記「余暇善用論の系譜」『レクリエーション』1974年1月号による。
- (19) 明治14年、杉田玄端が東京学士会雑誌に発表した「精神の訓練」に「レクリエーション」が「復造力」として訳されている。(野々宮徹による。)
- (20) 日本レク研究会「レクリエーションの定義」から。
- (21) 権田保之助『民衆娯楽の基調』大正11年『権田保之助著作集第一巻』文和書房 P.366~369
- (22) 石川弘義「余暇の理論史」『レジャーの思想と行動』日本経済新聞社 P.109
- (23) 日本レクリエーション協会『日本レクリエーション協会二十年史』 P.65
- (24) 『レクリエーション概論』ベースボールマガジン社
- (25) 前掲、小田切・園田「レクリエーションの構造論」
- (26) カイヨワの「遊びと人間」をはじめ、遊びに関する本が多く現れるのは1970年ごろからである。

A TYPOLOGY FOR THE STUDY OF RECREATIONAL DECISION STYLES

September 13, 1974

David L. Groves
Assistant Professor
Division of Forestry and Wildlife Resources
Virginia Polytechnic Institute and State University
Blacksburg, Virginia 24061

and

Harvey Kahalas
Assistant Professor
Department of Business Management
Virginia Polytechnic Institute and State University
Blacksburg, Virginia 24061

There have been many empirical and proposed systems for the study of man-environment relations that relate to the system components of input, process, and output. Most of the typologies that have been developed usually relate to input or output types of measure. Additionally, there have been a few elegant measurement systems proposed based upon the net change between input and output. The output measures have been the most widely accepted and used to study these types of problems. A process oriented approach has been the least explored. (Sewell and Roston, 1970)

A process approach holds implications for the study of recreation decisions because the information has transferability from one situation to another and is not tied to a particular content. Such a method has particular appeal as a predictive measure. Most efforts to operationalize a process approach have centered on the risk probability associated with obtaining a specific objective. These approaches have centered on the rational aspects of decision making and have not been highly successful where decisions are made on a more intuitive or (habitual basis). Kernan (1968: 155) has stated the problem thusly:

... Typically, decision theory specifically the prescriptive theory that claims to resolve the choice problem under conditions of uncertainty is not shown as descriptive. Its supporters emphasize that it dictates how decision makers should behave if they wish to be rational. However, rationality tends to be defined vaguely. Presumably it is reflected in behavior consistent with whatever goal assumptions underlie the particular choice criterion used. It is sensible intuitively that if a decision makers's choice criteria are known his choice behavior can be predicted. Decision theorists have proposed several

alternative choice criteria . . . the various choice criteria, formally or intuitively recognized, reflect differing cognitive dispositions . . .

There should be a synthesis of the rational and intuitive (or habitual) processes as well as the elements of input and output, so that a comprehensive system can be developed to describe decision styles. (Bettman, 1971; Pepitone, 1971)

A preliminary study was undertaken by the authors to develop and isolate a decision typology based upon both rational and intuitive measures (Groves and Kahalas, in press). The authors isolated the following three empirical styles in making decisions:

Selection Process Style Typology

1. Selection process level 1 (low): very little familiarity with the object (awareness factor) and selecting alternatives on the basis of chance (rationality factor).
2. Selection process level 2 (medium): familiarity with a few object types (awareness factor) and selecting alternatives on the basis of high risk methods (payoff or weighted comparison) and/or influences such as convenience, friends, or habits (rationality factor).
3. Selection process level 3 (high): a familiarity with all object types (awareness factor) and selecting alternatives on the basis of low risk methods (consequences or regrets) and/or influences such as systematic exploration, discussion with professional personnel, or experience (rationality factor).

The difference between selection process levels 2 and 3 is the locus of the decision orientation. Selection process level 2 is on the results of the decision with little or no consideration being given to the impact the decision will have upon input, process, or output. The orientation of selection process level 3 is on the impact that the decision will have upon input, process, or output. Each selection process level depends upon consistency between awareness and the mode of selection. If there was inconsistency, the mode of selection was the factor that determined the selection process level.

The typology developed does not give a total view of decision styles. A comprehensive model of a measurement system about decisions must also incorporate the quantitative aspects of input and output. A modification to the previous typology should be developed to achieve this synthesis. The first aspect of a new model should be studying the decision style or the locus of the decision. The next phase should be the examination of the quantitative measures of input and output that are related to a particular decision style. The modification that needs to be made in the selection process style typology is of a mathematical nature, especially in terms of levels 2 and 3. The modification in the first level of the typology, that is, chance is a difficult task because there is no systematic element on which to base an operational definition. This decision style is a random function and can only be expressed in terms of random risk probability. The modification in the second level of the typology, that is, a decision style related to results of the

decision can be quantitatively expressed if these decision styles are thought of in terms of objectives accomplished as a function of the total objectives sought (a proportional ratio). A modification in the third level, that is, a decision based on consequences can be quantitatively expressed if this decision style is thought of as ratio function between opportunity costs and payoffs. The difference between the last two levels in the typology is the difference between effectiveness and efficiency. By adding the concept of percentages and ratio to the decision styles, a quantitative concept of input and output can be added to the decision model for a synthesis of both content and process.

With a quantitative expression of decision styles, it is possible to obtain an indication of how well the individual is performing within a particular style. These decision styles are not a mutually inclusive phenomena. At some point in the individual's life all three decision styles are exhibited but there is one particular decision style that will dominate an individual's behavior. The degree to which the decision situation influences the decision styles seems to be a function of the familiarity with the object. It was found from a previous study that the more familiar a participant was with a recreational area, the more pervasive the decision style (Groves and Kahalas, in press). The immediate question raised is under what circumstances does a decision style appear and under what circumstances will it change. This type of information will give a direct indication of type of decision style, the quantitative measurement of the performance within the style, and to the degree behavior can be predicted from the decision style.

The modified typology seems to have an intuitive use in helping to understand why and how people make their decisions. In the past, it has been assumed that if an individual does not make a decision based on a rationality element, there is no sound basis for the decision. This is not true and such a proposed typology will facilitate an understanding of why and how people make their decisions and on what parameters.

REFERENCES

- Bettman, J. R. "The Structure of Consumer Choice Process," *Journal of Marketing Research*, 8: 465-471, 1971.
- Groves, D. L. and Kahalas, Harvey. "A Structural Approach to the Individual-Environment Interface," *International Journal of Environmental Studies*, In press.
- Kernan, J. B. "Choice Criteria, Decision Behavior, and Personality," *Journal of Marketing Research*, 5: 155-164, 1968.
- Pepitone, A. "The Role of Justice in Interdependent Decision Making," *Journal of Experimental Social Psychology*, 7: 144-156, 1971.
- Sewell, W. R. D. and Rostron, J. "Recreational Fishing Evaluation." Department of Fisheries and Forestry, Ottawa, Canada, 1970.

ENVIRONMENTAL MEANING - A CASE STUDY ^{1/}

April 30, 1974

David L. Groves
Assistant Professor
Division of Forestry and Wildlife Resources
Virginia Polytechnic Institute and State University
Blacksburg, Virginia 24061

and

Harvey Kahalas
Assistant Professor
Department of Management
Virginia Polytechnic Institute and State University
Blacksburg, Virginia 24061

INTRODUCTION

In the shuffle to examine the environment - recreation interface, attitudes and behavior are the common elements studied. Katz (1960) has noted that to help explain variability in attitudes and behavior the functional nature of the environment should be studied; that is, the importance the individual attaches to an object or what pragmatic use he makes of it (meaning). This type of approach will give more insight if different frames of reference are used because similarities among objects will help isolate common threads to suggest generality of the phenomena observed.

This case study was undertaken to explore the meaning of recreational areas across a variety of frames of reference to isolate similarities and differences to suggest common threads for the development of definitional limits.

STUDY AREA

The area chosen for the study was State College, Pennsylvania (12 minor civil divisions that are adjacent to State College) because this area has a diversity of recreational areas that provide a variety of dispersed types of recreation. One particular area, Game Lands 176, is of particular interest because it has multiple uses which are potentially of a conflicting nature. This type of

^{1/} Funds for this study were provided by the National Rifle Association and Wildlife Management Institute in cooperation with the Pennsylvania Cooperative Wildlife Research Unit, The Pennsylvania State University, and the Pennsylvania Game Commission.

situation lends itself to the examination of environmental meaning because it permits the examination of a wide range of responses that are related to a specific and general area.

SAMPLE POPULATION

The two populations sampled were a vested interest group; that is, the users and the general populations in the State College area. The four basic frames of reference were: (1) the users' perception of Game Lands 176, (2) the users' perception of public forested land in the State College area, (3) the general population's perception of Game Lands 176, and (4) the general population's perception of public forested land in the area. Through such a design, it was possible to examine the generality of the phenomena of environmental meaning and to suggest the feasibility of a functional approach as a possibility to explaining the variability in attitudes and behavior research.

TYPOLGY

Gibson (1950) has identified four theoretical positions that can be developed into a typology for the description of meaning. These four categories are: (1) concrete-tangible results of the land being there in its present condition (higher taxes, firearm noise, etc.)—rational; (2) use-utility of the land being there in its present condition (for hiking, bird watching, etc.)—real; (3) emotional-intangible results of the land being there in its present condition (aesthetically pleasing, invigorating, etc.)—emotional; (4) symbolic-intangible results that represent more than is seen; represents or suggests something else (freedom, bygone years, etc.)—abstract.

In an effort to identify items, open-ended questions were used in a preliminary survey and individuals were asked about the importance of recreational areas (Game Lands 176 and public forested land) using a "how" and "why" question format. The question format centered on identifying how these areas were unique and if they had any special meaning to the individual, especially with regard to the isolation of the tangible and intangible results of the experience or the land being there in its present condition. When analysis was performed on the opened responses, it was found that Gibson's taxonomy was indeed a good system for characterizing the recreational areas because all the responses could be characterized on a mutually exclusive basis. Results from the preliminary analysis also indicated that the taxonomy could only differentiate three points along a continuum: negative, neutral, and positive. The preliminary meaning survey allowed for the development of response distributions and criteria for the follow-up survey. The follow-up survey was designed around "how's" and "why's" of the experience or the land being there in its present condition.

SAMPLING AND INTERVIEWING

A proportionate, stratified random sampling technique based on demographic variables was used. Proportions were established using 1970 Census data. The sample was identified through the Centre County tax records and The Pennsylvania State University directory. The users of Game Lands 176 were identified and proportions were established, using a sampling technique that was developed by James and Henley (1968). The sample size was 60 in both the user and general populations. Eighteen percent of the general population sampled were users. The interviewing procedure was similar to an instrument developed by Harvey (1970). This approach was designed around the use of "how" and "why" probing questions. A tape recorder was used in the interview and judges were used to help quantify the responses. Reliability of the interviews and judge consistence was tested in a test-retest design. It was found that there was not a significant difference between the tests at the 0.05 probability level using a t-test for related samples.

RESULTS

The two basic questions that must be answered are: (1) what are the relationships among the meaning components and (2) are there any common dimensions or threads among the meaning components across the different frames of reference. Factor analysis (principal component and Varimax methodologies) were used to obtain an indication of the underlying dimensions of environmental meaning and which components are highly interrelated. A distribution of the environmental meaning typology was used to obtain an indication about the meaning trends across different frames of reference.

Results from the factor analysis of meaning indicated that there were two factors in each frame of reference and that these factors were of a concrete-use dimension and an emotional-symbolism dimension. The only exception to this trend was in the public forested land-user frame of reference. In this situation use was associated with both factors 1 and 2 and was therefore deleted from the analysis. (Table 1)

The distribution of meaning scores by frames of reference indicated that the meaning components are positive. The only exception was a trend toward the neutral category in the Game Lands 176-user frame of reference of the concrete and use components. The concrete, use, and emotional dimensions of the users in the Game Lands 176 and public forested land frames of reference indicated that more users had positive scores than individuals in the general population. The concrete and use dimensions of the general population indicated that the concept of public forested land had a greater positive meaning than the concept of Game Lands 176. In fact, Game Lands 176 tended to have an almost complete neutral meaning to the general population

in terms of the concrete and use dimensions. The emotional component of the general population indicated that Game Lands 176 and public forested land had a positive meaning to the general population. The score patterns with regard to symbolic element was the same as in the emotional element except there were fewer positive user scores across the Game Lands 176 and the public forested land frames of reference. (Table 2)

Table 1

Factor Analysis of Meaning Components

Meaning	a. Game Lands 176 - Users			b. Public Forested Land - Users			c. Game Lands 176 - General Population			d. Public Forested Land - General Population		
	Factor 1	Factor 2	h ²	Factor 1	Factor 2	h ²	Factor 1	Factor 2	h ²	Factor 1	Factor 2	h ²
Concrete	0.153	0.790	0.649	-0.119	0.893	0.812	-0.081	0.945	0.899	0.238	0.886	0.842
Use	-0.095	0.862	0.752	0.422	0.684	0.651	0.182	0.930	0.898	0.024	0.939	0.882
Emotion	0.896	-0.083	0.810	-0.908	0.076	0.831	0.957	0.028	0.917	-0.919	-0.210	0.889
Symbolism	0.842	0.146	0.730	-0.868	-0.222	0.802	0.970	0.069	0.946	-0.958	-0.048	0.920
Variance	1.544	1.396		1.770	1.325		1.898	1.762		1.819	1.713	
Percent	52.5	47.5		57.2	42.8		51.9	48.2		51.5	48.5	

Table 2

Distribution of Meaning Components by Frame of Reference

	Concrete				Use				Emotion				Symbolism			
	GL 176-Users		GL 176-GP		GL 176-Users		GL 176-GP		GL 176-Users		GL 176-GP		GL 176-Users		GL 176-GP	
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	
1. Negative	15	2	12	3	7	5	2	5	2	2	5	3	5			
2. Neutral	22	65	22	43	22	65	22	43	27	45	28	47	38	47	43	47
3. Positive	63	33	67	53	72	30	77	52	73	53	72	52	57	50	57	48

IMPLICATIONS

Many assumptions have been made about environmental meaning, especially the emotional and symbolic components. These assumptions usually explicate to what degree these components are the overriding elements in influencing attitudes and behavior. These assumptions should be dispelled with empirical research so that some indication about the importance of these and other dimensions of the environmental meaning can be understood and utilized to help explain variability in attitudes and behavior. The first two steps in such a process are to isolate underlying dimensions and relationships among components and common threads among a variety of frames of reference from a specific to a general condition.

Results of the factor analysis suggest that meaning is a dichotomy across all frames of reference between tangible and intangible results of the experience or the land being there in its present condition. These are the elements or factors that determine worth of the land to the individual. Therefore, comparisons with regard to environmental meaning should be made within this tangible-intangible dichotomy.

Examination of the distribution scores suggests the importance of positive concrete and use meaning scores to the users. Both the specific and general concepts of dispersed types of recreation areas have a similar concrete and use meaning to the users. The more general concept of public forested land has a much greater meaning to the general population than the specific concept of Game Lands 176. The more broad based types of forest recreation that represent a variety of activities are the elements that are appealing to the general population, whereas all forms and types of recreation appeal to the users of Game Lands 176. The particular dimension of concrete and use also has a more specific implication because these elements or dimensions of meaning are attached to specific activities and areas that require certain types of development; that is, the individuals with this type of orientation are centered more on the physical outcomes of the facilities provided. This suggests that the tangible outcome quality of facilities is a basic dimension that determines overall worth of the recreational meaning.

The emotional and symbolic dimensions of the environmental meaning suggest that there are more users with positive scores than the general population. This trend is especially true with regard to the emotional element. The emotional component in some instances must be associated with the concrete and use dimension. Therefore, the meaning of the experience or the condition of the land to some of the users is a three dimensional element; that is, concrete, use, and emotional elements. The symbolic component seems to be an element that may develop only under certain conditions. The emotional and symbolic elements in this particular circumstance seem to be consistent across all frames of reference, suggesting that there is no difference between the specific and general concepts. Worth in the particular instance is not a function of activities and facilities but the intangible outcome qualities of the land. Therefore, the recrea-

tional areas in this particular instance serve as a release or escape mechanism, a fulfillment mechanism, etc. In other words, it has some association with some other point in the individual's life and will positively or negatively affect the mental well-being of the individual significantly because the experience or the land will have an impact upon another part of the individual's life.

These results and implications are not meant to be definitive but are only suggestive of the type of associations and research that is needed to add perspective to attitudes and behavior variability. This type of information will provide perspective with regard to the larger context and suggest stratifications within attitudes and behavior dimensions. This study suggests one major type of stratification, a tangible and intangible outcome dimension. It suggests further that these components are the elements upon which worth of the experience or the land is based. This study postulates findings for future studies but the typologies must be refined and different populations sampled before the results have any general implications. The next step in this type of research is trying to isolate elements associated with each of the dimensions so that greater understanding of the formation process can be obtained.

REFERENCES

- Gibson, J. J. *The Perception of the Visual World*. Boston: Houghton-Mifflin Company, 1950.
- Harvey, O. J. *Belief Systems and Education: Some Implications for Change*. In J. Crawford (Ed.), *The Affective Domain*. Washington, D. C.: Communication Service Corporation, 1970.
- James, G. A. & Henley, R. *Sampling procedures for estimating mass and dispersed types of recreation use on large areas*. U. S. Forest Service Research Paper SE 31. Asheville, North Carolina: Southeastern Forest Experiment Station, 1968.
- Katz, D. *The functional approach to the study of attitudes*. *Public Opinion Quarterly*, 1960, 24(Winter), 163-204.

**Journal
of
Leisure and Recreation Studies**

Contents

- The Effect of the Sports and Physical Education Offered in High School on
Sport Activities of Post - School Adolescents 43
Toyoo Nakashima (University of Nagoya)
Nobumitsu Tubota (Nagoyagakuin University)
- A Consideration of the Reciprocal Relation between Leisure and Recreation..... 44
Kiichi Otagiri (National Women's University
of NARA)
- La Sémantique de Récréation 45
Sekiya Sonoda (National Recreation
Association of Japan)
- A Typology for the Study of Recreational Decision Styles..... 46
- Environmental Meaning - A Case Study 47
David L. Groves
Harvey Kahalas (Virginia Polytechnic Institute
and State University)
- A Thought of Leisure 48
Tatsuo Misumi (Kantogakuin University)

THE EFFECT OF THE SPORTS AND PHYSICAL EDUCATION OFFERED IN HIGH SCHOOL ON SPORT ACTIVITIES OF POST- SCHOOL ADOLESCENTS

(UNIVERSITY OF NAGOYA) Toyoo Nakashima
(NAGOYAGAKUIN UNIVERSITY) Nobumitu Tubota

It is well known that education is the key which will enable people to participate in sport and recreation, acquire skills or develop an interest.

What effects have, the differences of the sports and physical education offered in school, had on the sport activities done after leaving school?

This paper is trying to examine the influence of the sports and physical education offered in high school on young men's attitude to sport and present sport activities.

Survey was made in 1972.

The subjects were 389 males of twenty-five years old and
390 males of thirty years old.

The results are found as follows.

- (1) Present sport activities were related to the sports and physical education offered in high school in the past year. It was shown clearly in the fact that the sports and physical education in high school have given the opportunity to acquire skills, develop an interest in sport and attitudes to sport, practice sports after leaving school.
- (2) But, the sports done by the greater numbers and frequently after leaving school, were not sports learnt at school, but sports not done at school at all.
- (3) Active sports players at school in the past year had more opportunities to practise sports than passive sports players then.
- (4) But, the great numbers had poor present sport activities. It is shown still by some authors that sport activities are related to age, occupation, income, leisure time, facilities available etc. Therefore, trying to inquire the influence of education on sport, we need to study it in the wider context of social and cultural environment.

A CONSIDERATION OF THE RECIPROCAL RELATION BETWEEN LEISURE AND RECREATION

(NARA WOMEN'S UNIVERSITY) Kiichi Otagiri

Many discussion on leisure and recreation have been developed on each distinctive understandings, before now.

But in our present situation of mass leisure age, it is necessary to reconsider a new grasp of 'leisure and recreation'

Now, leisure and recreation are not to be distinguished, but to be understood, so to speak, the reciprocal relation as a set.

Leisure is intended for the applause of humanity which is consisted in the conviction of civilized life (rich, agreeable and convenient life).

Recreation is intended for the efflorescence of humanity which is paradoxically reflected in the irrational, conflicting factors of civilized life.

The advocacy of humanism in leisure and recreation have a common 'intensive meaning'. This intensive meaning is composed of three structural levels as follow.

First level is dependent on our rapturous play action which is essential to our vital phenomena.

Second level is dependent on our play habits which are functionated in relation to our designs for livings.

Third level is dependent on the consciousness of 'leisure-recreation rights (claims)' for all people.

Then, the critical point of contemporary leisure-recreation is confirmed by the mention of alienated play'. Three aspects of alienated leisure-recreation is supposed as follow.

First aspect is a artificiality breaking away from the play of nature.

Second aspect is a human deny, which is caused by leisure-recreation.

Third aspect is a isolation from the group member of leisure-recreation.

LA SÉMANTIQUE DE RÉCRÉATION

(NATIONAL RECREATION ASSOCIATION OF JAPAN) Sekiya Sonoda

Cet traité vise à comprendre quelque situation le mot "récréation" qui est le mot d'origine étrangère déterminé dans le système de la langue japonaise. Généralement, le sens du mot se détermine sa valeur sémantique dans la relation avec les mots contraires et les mots semblables. Alors, nous avons collectionné les mots qui entourent le mot récréation, et nous avons mis tous les mots qui ont été collectionnés en ordre et arrivé la conclusion sousmentionné.

Les Japonais comprennent le mot "récréation" ainsi que —

- 1) le jeu contre le travail
- 2) la libération contre la contrainte
- 3) la santé contre la malsanté
- 4) la solidarité contre la solitude

L'image de la santé a son origine dans le mouvement social pour le bon usage de loisir qui s'est révélé avant la grande guerre II sous l'influence du mouvement K.D.F. de Nazi.

L'image de la solidarité est causée par la situation que l'on fait "récréation" surtout dans "group work" (activité en groupe) au Japon.

A TYPOLOGY FOR THE STUDY OF RECREATIONAL DECISION STYLES

(VIRGINIA POLYTECHNIC INSTITUTE AND STATE UNIVERSITY)

David L. Groves

Harvey Kahalas

The purpose of this discussion is to review some of the traditional decision theory positions and postulate a typology for the study of recreational decisions. The proposed typology is a synthesis of content and process approaches and offers a method for quantifying information about recreational decisions.

ENVIRONMENTAL MEANING - A CASE STUDY

(VIRGINIA POLYTECHNIC INSTITUTE AND STATE UNIVERSITY) D. L. Groves
H. Kahalas

Meaning is the importance that an individual attaches to the environmental attributes of a recreation area. There are four important dimensions associated with meaning: concrete, use, emotion, and symbolism. There have been many assumptions made about the impact of these elements of meaning upon attitudes and behavior, especially the emotional and symbolic dimensions. This case study was undertaken to obtain a better understanding of relationships among the dimensions of meaning so that this information can be related to attitude and behavior processes. This investigation was conducted across a variety of frames of reference to help isolate common threads. Results suggest that meaning is a dichotomy across all frames of references between tangible and intangible results of the experience or the land being there in its present condition. These are the elements or factors that determine worth of the land to the individual. Therefore, comparisons with regard to environmental meaning should be made within a tangible - intangible dichotomy.

レジャーを考える

(昭和50年1月22日受付)

関東学院大学 三 隅 達 郎

昭和39年10月、あの東京オリンピック大会開催の直前の数日間、大阪市を中心とした近畿地区において、国際レクリエーション協会（現、世界レクリエーション・レジャー協会）、日本レクリエーション協会共催のもとに、諸外国から300余名の代表を迎えて開催された、戦後第1回世界レクリエーション会議において、全体会議の席で、私は意見発表をさせられたが、その中で、「英語のレジャーに当る日本語は余暇の二字である。有り余った暇という意味であり、更に余暇は自由に使うことのできる時間という、自由の二字を誤って受けとめるという二重錯誤から、国民は往々にして誤った理解に気づかないでいる、云々」と云ったことをおぼえている。以来10年、余暇、レジャーという文字に対する真の理解度は一部の人たちを除いて、今尚満足できるものだと云い切れない有様にあるし、レジャーとレクリエーションの概念についても多くの混乱が見られる。

例えば、ある私鉄で貼り出されていた「沿線レジャー・ガイド」と大見出しをつけたポスターの中味が、釣、芋ほり、ハイキングや今流行のオリエンテーリングの案内であったり、また、あるテレビ放送局が「空のレジャー」という画面を流した時、そのプログラムの中味は、ある私立飛行訓練学校における小型単発航空機の操縦資格を取得するための訓練状況であったりした。

和英辞典には、「余暇」の項に「レジャー」の文字が見られる。レジャーという文字の語源

がラテン語のリケーレであること、そしてリケーレには遊ぶという意と学ぶという意とふたつの意味があることは、既に誰でもが知っていることである。従ってリケーレは英語において、一方にはレジャーとなり、他方ライセンス（免許証）やリセンシエートなどの文字となっていることも、今更云うまでもないことである。蛇足のようなが、序に云うならば、ギリシャ語のスコレーにも、リケーレと同様に、「遊ぶ」と「学ぶ」の両方の意味がありながら、英語では学校、学識経験者などの単語となっはいるが、遊び即ちプレーという文字やレクリエーションの文字などとは何らの関係もないらしい。これは勿論その道の専門学者にご教示願うより外はない。

さて、ラテン語のリケーレとレクリアーレとの間に、その受けとめ方に、どんな関連や相違があったのかは別として、少なくとも「リケーレ」についてのみ考えるならば、釣、芋ほり、ハイキングやオリエンテーリングなどは、現在ではレクリエーション活動と理解されているから、前述の「沿線のレジャー・ガイド」の文字には、レジャーとレクリエーションについて、安易に用語を用いたという混乱が見られるし、一方、「空のレジャー」については単発小型機の操縦資格を取得するための活動と云ってよいから、レジャーについての用法は間違っていないというべきであろう。実のところ、過去のある時期には、私自身がこの「空のレジャー」の文字を不都合だと思っていたのだから、私自身にも混乱のあったことをここに告白しなければ

ならない。

余暇という文字が悪いのだと、文字に向って悪口雑言を並べて見ても意味のないことである。余暇に対する人々の態度が問題なのであって、余暇の二字をどんな文字に改めてみても、余暇に対する価値の重要性を確認しない限り、何の意味もないのである。

カリフォルニア州立大学のD. E. グレイ博士は「レジャーと呼ばれる異質なものを内蔵するもの」(This Alien Thing Called Leisure)と題する小論文の中で、レジャーをそれが内蔵する異った性質に従って、三種類に分類できると説明している。彼によると、レジャーⅠはウェブスター大辞典が解説しているものや、同じく1934年にオット・ロムニーによって示された、人間の時間は生存のための時間、生活維持のための時間と余暇とに大別できるとする考え方などを引用しつつ、自由な時間帯としてのレジャーの概念であるとする。レジャーⅡについては、彼はセバスチャン・ド・グラチアが唱えたと伝えられるものに従って、ギリシャ人の考え方によるスコレーの内容と同一の意味を持つという考え方を引用しつつ、審美的、心理的、宗教的、哲学的思考の行動であるとし、またロバート・リーがその著書「アメリカにおける宗教とレジャー」の中で云っている如く、研修と自由、成長と表現、休養と恢復、生活の再発見の場であると規定しつつ、その受けとめ方について、レジャーは沈思黙想的なものであり、仕事や時から解放された心の組み立てや生活のスタイルであるところから、人間のある状態を指すものであるとしている。レジャーⅢは反実利主義的なもので、演劇評論家ウォルター・カーの著書「娯楽の衰微」の中に一貫して流れている思想であるところの、実利的な活動のみが価値あるものであるとする思考の否定である。この考え方は人間の精力発散によっ

て有用な結果を得るものでなくてはならないということを拒否することにもなる。また価値の唯一の発生源としての仕事に対する倫理を否定し、自己の活動行為は自己表現以外の何物でもないということを許容するものであり、これは歓喜を受容し、快楽を追求する。即ちレジャーはそれ自体価値あるものであるとする結果、心の状態であるというべきものであるとしている。

以上の如く、レジャーⅠは無条件の時間的観念を強調し、レジャーⅡは人間の古典的な思考状態を意味し、レジャーⅢは歓喜を重視して、自己表現を強調し、価値の唯一の要因としての実利主義を否定する。

大多数の人たちは暗黙の合意によって、常套手段的な生活様式に従わせるよう誘導することもできるが、とにかく個人的人格が自己を主張することとなる。われわれの社会では、殆んどの人にとって、個人の自己表現はレジャーの中に発揚される。レジャーは無精神的なものである。道徳的、非道徳的何れにもなりうる用法にある。多くのレジャーによって、生活そのものを真に快的なものとするためには、人間の性格と宇宙におけるその位置に対する、すべての概念を改めねばならない。莫大な恩恵を結実させるためには、レジャーが基礎援助となりうるし、われわれはそれが異質のものであるというだけで片づけてしまうことを止めねばならない。社会は常にレジャーの用法の上にかんがりのコントロールをしかけてきたし、今後もなお継続するだろう。しかし、われわれは慎重な上にも慎重に、これらのコントロール作用を上手に活用すべきであり、真の指導は管理力の助長を意味するものであってはならない、と結んでいる。

彼のいうようにレジャーは三つの異質なものを包含するという理解に対し私は賛成したい。そして彼のいうレジャーⅡ及びⅢの活動がいわゆるレクリエーションを意味するものであると

受けとめるべきだと思う。しかし彼のいう三種に分類することは、アメリカ人としての生活態度においては、そのまま無条件に適応するだろうし、充分説明もつくであろうが、われわれ日本人にとっては、それだけで済まされないものがあるように観察され考えられる。

われわれ日本人は安易に、且つ勝手にレジャーの文字を乱用してきた。そのひとつの因とも思われることは、われわれは概して流行という名のバスに乗りおくれまいとして、何にでもとびつく、短所とも思われる傾向が多分にある。用語ばかりでなく、日常生活の中にもそれが見られる。今でこそある程度過去のものとなりつゝある夏の軽井沢行、毎夏繰り返される海水浴場の超混雑、ボーリング場の繁盛、ゴルフ場の乱立、その他挙げ出せば際限がない。すべて猫も杓子もの表現そのままである。人々は自己の自由意志の選択に従って余暇を楽しんでいるのだと反論するに違いない。しかし簡単にその云い分を肯定してよいのだろうか。人が行くから、人がやるから、自分もという気持が全然無いとは云い切れまい。また大資本による商業レクリエーションにいつの間にか踊らされているという要因が皆無だと断言できないのではなかろうか。これがわれわれ日本人の一面である。

このように表面は各自の自由選択による活動と見られるものでも、実は群衆心理に左右され、流行という名のバスに乗りおくれまいとすることに起因するものを、レジャーⅣのグループとして、先のグレイ教授の指摘するものに加えた

いと考える。

レジャー、レクリエーションという、ふたつの外来の片仮名文字が、深い考慮も払われないうまゝ安易に用いられていて、何の疑義もさしはさまないところにも、いわば流行という名のバスに乗りおくれまいとする日本人の心情に因るものであるかも知れないが、われわれは更にこの二字の持つ内容や意義、価値を明確に把握し、真剣に論議を進めるべきだと思う。

レクリエーションとなるべき7つの要因、条件をあげて、それを理解すべきだと、私は考え唱えて来たが、その考え方についてさへ、もっと遊動的でありたい、殻を破りたいと念じつゝも、たゞ非力を嘆ずるばかりで、諸先輩の教示を待つばかりである。

同様にレジャーについても、ある人は更にレジャーⅤ、Ⅵを追加することが妥当であると発言することを期待する。こうした努力がなされてこそ、昨今のようなレジャー、レクリエーションに対する文字の用法、解釈の混乱が解消されるのではないだろうか。私はその日が一日も早く実現することを待っている。

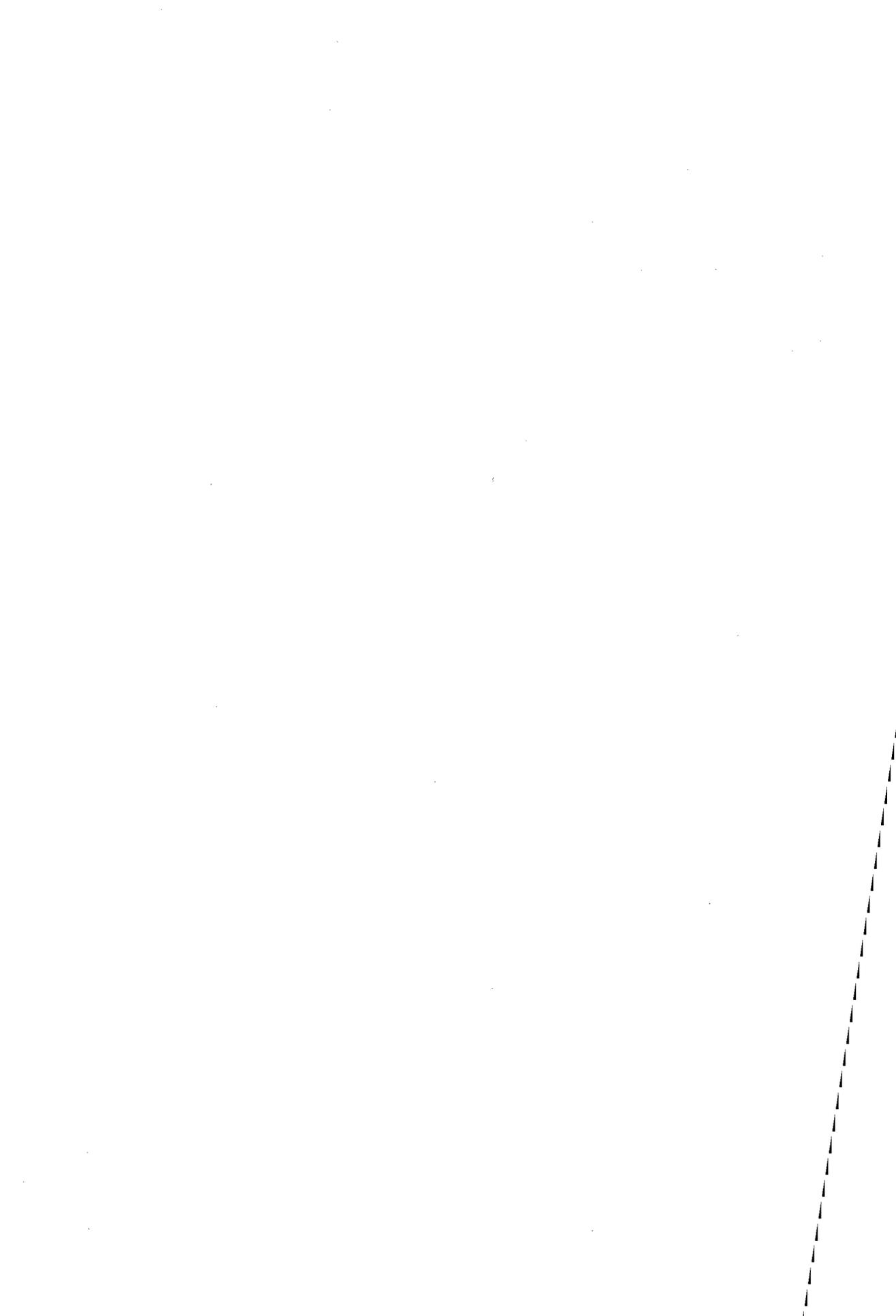
(引用文献)

Gray and Pelegrino 共編

“Reflection on the Recreation and Park movement”

Wm.C.Brown Co. 1973

に載録された“*This Alien Thing Called Leisure*” by D.E.Gray.



「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. 論文はカンラに論文・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6号 原稿〆切日 昭和50年12月末日（予定）
13. 論文の送り先及び連絡先 神奈川県平塚市北金目1117

東海大学体育学部 社会体育学科
レクリエーション研究室気付

日本レクリエーション学会 編集部

今回は外国の会員からの投稿もあり、にぎやかになりました。多くの方々の投稿をお待ちしております。ご協力下さいました方々に心からお礼申し上げます。

◇ 編集委員

高橋 和敏、 卷 正平、
木下 静子、 前野淳一郎
（担当幹事） 野々宮 徹

レクリエーション研究 第5号

昭和50年6月31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

東京教育大学
体育学部教授 浅田 隆夫

現代職場レクリエーション基礎理論

A5判 特上製函入 四四六頁
定価 二、七〇〇円(千二百四〇円)

戦前戦後を通じて行なわれてきた職場レクリエーションに対し、これを享受する労働者側の意識は最近大きく変化し、この価値観の変化が余暇生活の意義を高めることになり、職場レクリエーションもまた、新しい意義のもとに実施されねばならなくなってきた。本書は、このような動きに因應べく、焦眉の課題である新しい職場レクリエーションの基礎理論について詳述したものである。

本書の主な内容

職場レクリエーションの現代化

職場レクリエーションの現代的背景
職場モラルと労働者の余暇構成
日本の職場とレクリエーション

職場レクリエーションの新しい傾向

職場レクリエーションの概念

労働・レクリエーション・プレイ・レジャーの概念
シャワーの概念
労働とレクリエーション、レジャーの
関係モデル

現代文化におけるプレイ因子
日本的な職場レク概念の必要性

職場レクリエーションの実態

勤労者の愛好するレク活動
産業別職場レク種目の実態
職場レクの意義づけの実態

職場レクリエーション意識
年齢別余暇観について
勤労青少年の余暇意識

職場レク必要性の実態
企業が考える職場レクの必要性

職場レク施設の設定率

勤労者の心身とレクリエーション

労働の心身に及ぼす影響とレク
余暇活動における良質と悪質の区別
労働者におけるレクの必要性

労働の心身に及ぼす影響と余暇生活
労働時間の長短と心身への影響
オートメ化が心身に及ぼす影響

心理的にみた労働の心身への影響
労働の影響と個人差
レクリエーションが心身に及ぼす影響

大企業体における労働と疲労感
職種と疲労について
身体疲労と精神疲労との関係

学歴と余暇活動
職種と余暇活動
年齢と余暇活動との関係

結婚と余暇活動の変化
勤労青少年をとりまく状態
プレイの男女比較

居住地域別のプレイ的文化内容

職場の人間関係とレクリエーション

レクにおける人間関係的諸相

レクリエーションリーダー
職場レクにおけるリーダーの役割
レクリエーション活動の指導
家族を含めた職場レクリエーション
家族の健康とレクリエーション
家庭レクリエーションと職場レク
レジャー生活の診断
モデル家族のレジャー生活
モテル家族のライフサイクルと
レジャー生活
寮生活者のレクリエーション
定年退職者とレクリエーション

職場レクリエーションの効果

勤労者に対するレクリエーション効果
職場に対するレクリエーション効果
職場レク効果の多元性
レク効果を期待するもの
レクの場を職場に移すこと
レクリエーションの社会的効果
職場レクリエーション効果の実態
レクリエーション効果の構造

職場レクリエーションの経営
職場レクリエーションの目標設定
職場レクの目標の実態
職場レクの目標と必要性の関係
運営方針と運営決定機関
職場レクと企業目標とのサイクル
職場レクの組織と運営の実態
職場レクのプログラミン
レクリエーション活動の選定
職場レクリエーション活動の選定
職場レクリエーション行事
スポーツクラブとその問題点
職場レクリエーションのP・R
よいプログラムの特徴
職場レクリエーションの評価
評価のための項目例と配点例

参考資料
文体・レクの年間補助調べ
文体・レクの各種運営基準
レクリエーションリーダー活動要綱
職場海外旅行の実施要領(例)

JOURNAL
OF
Leisure and Recreation Studies

No.5

- ☆ The Effect of the Sports and Physical Education Offerd
in High School on Sport Activities of Post-School Adolescents
- ☆ A Consideration of the Reciprocal Relation between Leisure
and Recreation
- ☆ La Sémantique de Récréation
- ☆ A Typology for the Study of Recreational Decision Styles
- ☆ Environmental Meaning - A Case Study
- ☆ A Thought of Leisure

Japan Society of

Leisure and Recreation Studies

JUNE 1975