

# レクリエーション研究

## 第15号

### <原著論文>

- ・従業員のフィジカルレクリエーションと職場環境認知  
～大手自動車メーカーの場合～  
..... 増田 慧・田中鎮雄・今野 守・武田正司
- ・発生サイドからみた過去10年間における海浜型レクリエーションの特性変化  
～海浜リゾート成立のための諸条件の検討～  
..... 渡辺貴介・沼田洋一郎

### <第15回学会大会報告>

- ・シンポジウム  
「地域文化とレクリエーション」  
田畑貞寿・丸山 正・足立省三・鈴木忠義・田中祥子・川村英男  
(報告 麻生 恵)

### <昭和60年度研究会報告>

- (講演)
- ・レクリエーションとしてのフィットネスプログラム  
Charles E. Hartsoe (原田宗彦 訳)
- ・アメリカにおけるレクリエーションスペース計画の動向  
Leslie M. Reid (諸星 裕 訳)
- (研究発表)
- ・レジャー・レクリエーションに関する専門学校・短大・大学・大学院生論文発表会

### <特集記事>

- (1) レクリエーション指導体系化の新たな試み 蘭田碩哉
- (2) 個人を対象としたレクリエーション指導の可能性 今井 毅  
～余暇生活の充実を妨げる障害の整理～ 坂野公信
- (3) 人間交流からみたレクリエーション 千葉和夫
- (4) 余暇生活の変容をめざす「レクリエーション・ワーク」の体系化についての研究  
～老人ホームでの実践をふまえて～ 宇田川光雄
- (5) レクリエーション指導の記録と分析のためのワークシートの開発

### <昭和60年度支部会研究活動報告>

- ・東海支部
- ・近畿支部
- ・九州支部

### <学会通信>

<日本レクリエーション学会会則他諸規定>

# 「レクリエーション研究」投稿規定

昭和46年3月 制定

昭和57年6月12日改正

昭和58年7月1日改正

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・欧文論文とも、邦文摘要（800字以内）あるいは欧文摘要（Resume）のどちらかをつけること。ただし、欧文摘要（Resume）については、編集委員会に一任することができる。
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. 投稿する原稿は、手書きのオリジナル原稿とそのコピーの合計3部とする。
11. 掲載論文の別刷を希望する投稿者は、その必要部数をカシラに朱書する。  
ただし、この場合の実費は全額投稿者の負担とする。
12. 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。
13. 論文の取捨は編集委員会に一任のこと。
14. 論文は下記に送付すること。

〒259-12 神奈川県平塚市北金目1117

東海大学体育学部社会体育研究室内

日本レクリエーション学会「レクリエーション研究」編集委員会

## ～従業員のフィジカルレクリエーションと職場環境認知

### 大手自動車メーカーの場合～

増田 慧\*・田中 鎮雄\*・今野 守\*・武田 正司\*

#### The Physical Recreation Behavior and the Work Environment Perception of Workers —The Case of a Top-ranking Manufacturing Company—

Satoshi Masuda, Shizuo Tanaka, Mamoru Konno, Masashi Takeda

For 806 workmen on the utmost automobile manufacturing company in Japan, we have attempted a relative between physical recreation behavior by them and the state of the recognition of work environment, as a result, we have drawn the following information.

1. As regards the relation between a generation and a pattern of health control we can find that young workmen under 30 years of age have their intention of playing games and sports and in thirties they want to live a regular life, and in forties they want to take much more serious view of taking food.  
In the course of the tendencies, we can recognize in common both game and sport intention as one of methods of maintaining health, having no relation whatever with.
2. Those who are trying to play games and sports and recognized to be positive for the work and area sports to join. But by looking over the relation between a pattern for sports participation and a generation, we can find that workmen under 30 years of age are a high percentage for the participation in the work sports, while over 30 years of age they are a positive tendency to join in the area sports a feature of life cycle.
3. Having no relation to a generation, game and sport intention suggests an improvement of the feeling of good-conditioned workmen.
4. Good-conditioned workmen have not only moral for human relation and work there but also a desirable tendency of information for physical environment.

To conclude, it is clear that the intention of physical recreation as a way of maintaining health for workers accelerates a real physical recreation behavior and improves the condition of their bodies so that it may change for the better even information of environments in their work.

---

\* 日本大学 (Nihon University)

## 1. 緒 論

従来のわが国の職場スポーツは、各種実業団リーグと称する大会にみるように選手を中心とした企業スポーツの育成をめざしたものであって、一般従業員のスポーツ振興に着目したものではなかった<sup>1)</sup>。このような企業の競技志向的スポーツの隆盛とは別に、近年とみに職場従業員の健康・体力づくりニーズや労働福祉あるいは経営上のニーズなどの面から、職場スポーツの考え方やあり方が見直される傾向が強まってきた。いわゆる Sport for All Workers (すべての従業員のためのスポーツ) の実現が強く求められてきているのである。

このような状況の中で、スポーツが従業員の健康・体力づくり、疾病予防等の身体的効果をはじめ、作業能率の向上、労働災害、欠勤率の低下あるいは職場の明朗化等の社会的効果をもたらすことを明白にした報告もみられるようになってきている<sup>2)</sup>。しかし、従業員の職場環境認知に及ぼすスポーツ行動の影響に関する実証的研究は、まだ試みられていない。

このような、状況をふまえ、われわれは、職場スポーツ研究の一端として、従業員のスポーツ行動と職場環境認知との関係解明を企図したのであった。具体的には、Rudolf. H. Moos によって作成された社会環境尺度 (Social Climate Scale) の中のひとつである職場環境尺度 (Work Environment Scale; 以下 WES とよぶ<sup>4)</sup>) の設問を用いて、一流自動車会社従業員の「職場環境認知」状況をとらえ、これと従業員のフィジカルレクリエーション行動等との関係を明らかにしようとしたのである。

この論文に先立って、われわれは、職場環境認知と体調感との関係や運動・スポーツを生きがいとしているものの体調感のよさなどについて報告してきた<sup>5)</sup>。また、本学会大会 (第15回) では、職場環境認知良好群とそうでない群の比較分析をとおして、「職場環境認知の良好なものは、年齢層に関係なく、運動・スポーツを健康維持法として認めながら、スポーツ参加に積極的で、健康・体力とくに体調の自己評価が高い傾向にある」ことを報告し、従業員のフィジカルレクリエーション行動と職場環境認知との間に、興味深い関係が存在することを示唆したのであった<sup>7)</sup>。

本研究は、これらの諸知見をふまえて、(1)従業員の運動・スポーツ志向 (運動・スポーツをしようとする

心がけ) を彼らの健康維持法のひとつとして把握し、これと職場・地域スポーツ参加との関係、(2)従業員の運動・スポーツ志向と体調感との関係、(3)体調の良否の職場環境認知に及ぼす影響などの解明を試みたものである。

## 2. 方法

### 1. 調査対象

調査対象は、静岡県浜松市 S 自動車会社の男子従業員である。

2. 調査時期 昭和59年7月

### 3. 調査方法

#### (1) 質問紙調査

##### ① 調査項目

- 基礎項目 (性、年齢、職種等)
- 職場スポーツクラブ所属
- 職場スポーツ行事参加 (前年度の場合)
- 地域スポーツクラブ所属
- 地域スポーツ行事参加 (前年度の場合)
- 健康維持法
  - ◎運動・スポーツ志向 (運動やスポーツなどをするように心がけている)
  - ◎食事志向 (食事のとり方に気をつけている)
  - ◎規則正しい生活志向 (規則正しい生活をするようにしている)
  - ◎ビタミン剤・くすり志向 (ビタミン剤やくすりなどをのむようにしている)
- 体調感
  - 職場環境認知 (WES の90の設問を適用)

職場環境認知の質問項目は、浅井<sup>9)</sup>による「職場環境尺度-日本版」と原文マニュアルとを照合しながら本調査対象集団に適合するように、一部ワーディングの修正を加えて再構成したものである。なお、職場環境認知の質問項目に対する回答方法は、例えば「仕事そのものは、本当にやりがいのあるものである」の質問に対して「はい」・「いいえ」の2件法がとられている。

##### ② 調査の手順

当該会社の了解を得た上で労働組合に依頼し、各職場の組合支部委員を介して従業員に配布・回収する方法をとった (留置法)。

##### ③ 有効回収数および有効回収率<sup>(注1)</sup>

有効回収数806、有効回収率80.6% (管理職0.9%、

表1. 職場環境認知の因子構造

項 目		第Ⅰ因子	第Ⅱ因子	第Ⅲ因子	第Ⅳ因子	共 通 性
45	職場には、新鮮で目新しい雰囲気がある	0.590				0.453
46	照明は非常にすばらしい	0.545				0.351
48	この職場の建物は、モダンで美しい	0.541				0.317
49	色彩や装飾は、職場をあたかくし、気持ちよく働けるようにしている	0.423				0.360
22	従業員は、個人的問題を上役に相談する	0.401				0.338
10	職場の雰囲気は、人間味に欠けている		0.657			0.547
11	人は、お互いに思いやりをもっている		-0.577			0.503
2	仲間意識が強くない		0.513			0.385
8	仕事に対して常に強い関心をもっている			0.632		0.529
1	仕事そのものは、本当にやりがいのあるものである			0.549		0.379
9	新入社員が気持ちよく感じるように、みんなで面倒をみている			0.443		0.290
42	この職場は、自分の新しいアイデアを生かせるところである			0.401		0.413
5	職場の人々は、自分の仕事に多大の努力を払っている				0.603	0.463
29	従業員は、一生懸命働いている				0.583	0.405
24	従業員たちは、仕事を果たすために多大の注意を払っている				0.488	0.334
32	一生懸命働いている人は、一人もいない				-0.452	0.272
固有値		8.946	1.792	1.321	1.161	13.220
説明率		51.4%	10.3%	7.6%	6.7%	76.0%

事務職7.2%，現業職72.6%，技術職17.5%，営業職1.6%，その他1.1%）

(2) データ分析

① WES90項目中の分析項目

WES90項目には、S自動車会社の従業員には不適当と思われる項目があり、その評価がむずかしいこともあって、これらの項目を除外して<sup>23)</sup>、WES90項目中の50項目<sup>23)</sup>を分析の対象にした。これら50項目を変数とした因子分析（主因子解法、バリマックス回転）を行い、表1に示す4因子を抽出した。そして、これら4因子に対して0.400以上の因子負荷量をもつ項目の内容から各因子をそれぞれ次のように解釈・命名した。

第1因子：物理的環境の因子

第2因子：人間関係の因子

第3因子：働きがいの因子

第4因子：仕事へのとりくみ方の因子

以上の手続きによって、主にこれら4因子を構成する16の項目から職場環境認知傾向をとらえようと試みた。

② データ処理

日本大学文理学部コンピューターセンターのIBM 4331L02で行った。プログラムは、SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) を用いた。

3. 結果と考察

1. 従業員の健康維持法およびスポーツ参加形態にみる構造的特徴

1) 健康維持法にみる従業員の特徴

従業員の健康維持法を運動・スポーツ志向、食事志向、規則正しい生活志向およびビタミン剤・くすり志向からとらえた場合、表2から明らかなように、従業員は運動・スポーツ志向性が最も強く、次いで規則正しい生活志向、食事志向とつづき、ビタミン剤・くすり志向が最も低率であることが理解できる。これを年齢との関係でみると、表2にみるとおり、30歳未満では運動・スポーツ志向が他の健康維持法と比較して特に強いが、30歳代になると運動・スポーツを志向すると同時に、規則正しい生活を心がけるものがやや多くなり、40歳以上になると食事法を中心に運動・スポ

表2. 年齢と健康維持法との関係

項 目		年 齢			$\chi^2$ テスト
		30歳未満 $n=351$ (43.6%)	30歳以上 40歳未満 $n=230$ (28.5%)	40歳以上 $n=225$ (27.9%)	
運 動 ・ ス ポ ー ツ	心がけている $n=500$ (62.0%)	212 (60.4%)	146 (63.5%)	142 (63.1%)	$df = 2$ $\chi^2_0 = 0.713$ <i>n.s.</i>
	心がけていない どちらともいえない $n=306$ (38.0%)	139 (39.6%)	84 (36.5%)	83 (36.9%)	
食 事	心がけている $n=448$ (55.6%)	159 (45.3%)	133 (57.8%)	156 (69.3%)	$df = 2$ $\chi^2_0 = 32.736$ $P < 0.001$
	心がけていない どちらともいえない $n=358$ (44.4%)	192 (54.7%)	97 (42.2%)	69 (30.7%)	
規 則 正 し い 生 活	心がけている $n=459$ (56.9%)	161 (45.9%)	157 (68.3%)	141 (62.7%)	$df = 2$ $\chi^2_0 = 32.580$ $P < 0.001$
	心がけていない どちらともいえない $n=347$ (43.1%)	190 (54.1%)	73 (31.7%)	84 (37.3%)	
ビ タ ミ ン 剤 ・ く す り	心がけている $n=328$ (40.7%)	142 (40.5%)	84 (36.5%)	102 (45.3%)	$df = 2$ $\chi^2_0 = 3.674$ <i>n.s.</i>
	心がけていない どちらともいえない $n=478$ (59.3%)	209 (59.5%)	146 (63.5%)	123 (54.7%)	

表3 運動・スポーツ志向とスポーツ参加との関係

項 目		運 動・スポーツ		$\chi^2$ テスト	
		心がけている n=500 (62.0%)	心がけていない どちらともいえない n=306 (38.0%)		
職場 スポーツ	クラブ員 n=249 (30.9%)	210 (42.0%)	39 (12.7%)	df=1 $\chi^2=74.733$ P<0.001	
	非クラブ員 n=557 (69.1%)	290 (58.0%)	267 (87.3%)		
職場 スポーツ 参加	健康 マラソン 大会 参 加 n=156 (19.4%)	118 (23.6%)	38 (12.4%)	df=1 $\chi^2=15.206$ P<0.001	
	不 参 加 n=650 (80.6%)	382 (76.4%)	268 (87.6%)		
	駅 伝 大 会	参 加 n=179 (22.2%)	142 (28.4%)	37 (12.1%)	df=1 $\chi^2=29.224$ P<0.001
		不 参 加 n=627 (77.8%)	358 (71.6%)	269 (87.9%)	
	ス ポ ー ツ 大 会	参 加 n=539 (66.9%)	378 (75.6%)	161 (52.6%)	df=1 $\chi^2=45.273$ P<0.001
		不 参 加 n=267 (33.1%)	122 (24.4%)	145 (47.4%)	
地域 スポーツ	クラブ員 n=244 (30.3%)	203 (40.6%)	41 (13.4%)	df=1 $\chi^2=66.539$ P<0.001	
	非クラブ員 n=562 (69.7%)	297 (59.4%)	265 (86.6%)		
地域 スポーツ 参加	参 加 n=369 (45.8%)	280 (56.0%)	89 (29.1%)	df=1 $\chi^2=55.400$ P<0.001	
	不 参 加 n=437 (54.2%)	220 (44.0%)	217 (70.9%)		

表4 年齢とスポーツ参加との関係

項 目		年 齢			$\chi^2$ テスト	
		30歳未満 n=351 (43.6%)	30~39歳 n=230 (28.5%)	40歳以上 n=225 (27.9%)		
職場スポーツ	クラブ員 n=249 (30.9%)	133 (37.9%)	70 (30.4%)	46 (20.4%)	df=2 $\chi^2=19.581$ P<0.001	
	非クラブ員 n=557 (69.1%)	218 (62.1%)	160 (69.6%)	179 (79.6%)		
職場スポーツ参加	健康マラソン大会	参加 n=156 (19.4%)	77 (21.9%)	36 (15.7%)	43 (19.1%)	df=2 $\chi^2=3.528$ n.s.
		不参加 n=650 (80.6%)	274 (78.1%)	194 (84.3%)	182 (80.9%)	
	駅伝大会	参加 n=179 (22.2%)	104 (29.6%)	31 (13.5%)	44 (19.6%)	df=2 $\chi^2=22.253$ P<0.001
		不参加 n=627 (77.8%)	247 (70.4%)	199 (86.5%)	181 (80.4%)	
	スポーツ大会	参加 n=539 (66.9%)	232 (66.1%)	178 (77.4%)	129 (57.3%)	df=2 $\chi^2=20.825$ P<0.001
		不参加 n=267 (33.1%)	119 (33.9%)	52 (22.6%)	96 (42.7%)	
地域スポーツ	クラブ員 n=244 (30.3%)	86 (24.5%)	85 (37.0%)	73 (32.4%)	df=2 $\chi^2=10.909$ P<0.001	
	非クラブ員 n=562 (69.7%)	265 (75.5%)	145 (63.0%)	152 (67.6%)		
地域スポーツ参加	参加 n=369 (45.8%)	113 (32.2%)	134 (58.3%)	122 (54.2%)	df=2 $\chi^2=46.996$ P<0.001	
	不参加 n=437 (54.2%)	238 (67.8%)	96 (41.7%)	103 (45.8%)		

表5 運動・スポーツ志向と体調の自己評価との関係

項 目		運 動・スポーツ		χ <sup>2</sup> テスト
		心がけている n=500 (62.0%)	心がけていない どちらともいえない n=306 (38.0%)	
「体調の自己評価」	非常に体調がいい どちらかといえば体調のいい方だ n=361 (44.7%)	251 (50.2%)	110 (35.9%)	df=2 χ <sup>2</sup> <sub>0</sub> =16.364 P<0.001
	どちらともいえない n=289 (35.9%)	166 (33.2%)	123 (40.2%)	
	あまり体調がよくない方だ 非常に体調がよくない n=156 (19.4%)	83 (16.6%)	73 (23.9%)	

表6 年齢と体調の自己評価との関係

項 目		年 齢			χ <sup>2</sup> テスト
		30歳未満 n=351 (43.6%)	30~39歳 n=230 (28.5%)	40歳以上 n=225 (27.9%)	
「体調」の自己評価	非常に体調がいい どちらかといえば体調がいい方だ n=361 (44.7%)	146 (41.6%)	100 (43.5%)	115 (51.1%)	df=2 χ <sup>2</sup> <sub>0</sub> =5.366 n.s.
	どちらともいえない n=289 (35.9%)	132 (37.6%)	86 (37.4%)	71 (31.6%)	
	あまり体調がよくない方だ 非常に体調がよくない n=156 (19.4%)	73 (20.8%)	44 (19.1%)	39 (17.3%)	

表7 体調感と職場環境認知との関係

領域	項目	回答	体調の自己評価			χ <sup>2</sup> テスト	自由度	
			非常に体調がいい どちらかといえば 体調がいい方だ	どちらともいえない	あまり体調がよく ない方だ、非常に 体調がよくない			
物理的環境	45	職場には、新鮮で目新しい雰囲気がある	はい	23.0	19.4	11.5	*	2
	46	照明は非常にすばらしい	はい	24.7	18.0	13.5	**	2
	48	この職場の建物は、モダンで美しい	はい	12.7	13.8	5.1	n.s.	2
	49	色彩や装飾は、職場をあたたくし、気持よく働けるようにしている	はい	48.2	37.7	32.1	***	2
	22	従業員は、個人的問題を上役に相談する	はい	29.4	24.9	18.6	*	2
人間関係	10	職場の雰囲気は、人間味に欠けている	いいえ	69.8	64.4	50.6	***	2
	11	人は、お互いに思いやりをもっている	はい	67.0	62.3	39.7	***	2
	2	仲間意識が強くない	いいえ	65.9	58.8	50.0	**	2
働きがい	8	仕事に対して常に強い関心をもっている	はい	71.2	65.1	55.1	**	2
	1	仕事そのものは、本当にやりがいのあるものである	はい	77.0	65.7	51.3	***	2
	9	新入社員が気持よく感じるように、みんなで面倒をみている	はい	65.9	58.8	50.0	**	2
	42	この職場は、自分の新しいアイデアを生かせるところである	はい	61.5	51.6	37.8	***	2
仕事への取り組み方	5	職場の人々は、自分の仕事に多大の努力を払っている	はい	81.7	81.7	72.4	*	2
	29	従業員は、一生懸命働いている	はい	93.0	91.3	84.6	**	2
	24	従業員たちは、仕事を果たすために多大の注意を払っている	はい	88.1	82.0	78.8	*	2
	32	一生懸命働いている人は、一人もない	いいえ	94.7	94.8	91.7	n.s.	2

ーツや規則正しい生活を心がけるなど、加齢に伴い健康維持法は多様化する傾向をしめしている。このようなライフサイクル的な特徴を示すなかで、運動・スポーツが年齢に関係なく健康維持法のひとつとして共通に認められる点に注目しなければならない。

## 2) スポーツ参加形態にみる従業員の特徴

運動・スポーツが年齢をこえて従業員の健康維持法のひとつとして認識されていることに注目して、運動・スポーツ志向と実際のスポーツ参加形態との関係をみたのが表3である。表3にみるように、運動・スポーツを心がけているものは、職場スポーツクラブ所属率や「健康マラソン大会」「駅伝大会」「スポーツ大会」などの職場スポーツ行事参加率、地域スポーツクラブ所属率および地域スポーツ行事参加率がいずれも高い傾向を示していることが明白である。しかし、これらのスポーツ参加傾向を年齢との関係でみると、表4から明らかなように、30歳未満の若い層は、職場スポーツクラブに所属しているものが多く、かなり高度な競技能力を要する「駅伝大会」にも積極的な参加傾向がみられる。これに対して、30歳代、40歳以上では若い層との楽しみのための「スポーツ大会」参加を共有しながら、特に地域スポーツに積極的に参加する傾向が認められるのである。このような傾向は、若い層での競技志向的スポーツ参加傾向、加齢に伴う家族ぐるみの地域スポーツ参加傾向の高まりなどが示唆されて興味深い。

## 2. 従業員の運動・スポーツ志向と体調感との関係

表5は運動・スポーツ志向と体調感（「体調」の自己評価）との関係をみたものである。表5から明らかなように、運動・スポーツを心がけている従業員は、体調感が良好な状態にあることがわかる。しかも、この体調感の良否には年齢差が認められない（表6）。前項で考察したごとく、運動・スポーツ志向性は実際のスポーツ参加と密接な関係にあるので、運動・スポーツ志向はスポーツ参加を促し、そのスポーツ参加が体調感を好転させていることを示唆しているものと思われる<sup>24)</sup>。

## 3. 従業員の体調感と職場環境認知との関係

表7は、因子分析の結果に基づいて抽出した職場環境認知に関する16項目と体調感との関係を表わしたものである。表中の数字は、各質問項目に対する好ましい反応型の回答比率を示すものであって、例えば「照明は非常にすばらしい」の項目に対して「はい」と答

えたものの比率が示されてある。

表7の、 $\chi^2$ テストの欄を一見して明らかなように、体調の良否は、職場の人間関係や働きがいの領域と特に関連性の高いことが理解できる。すなわち、体調のよさを認めるものは、職場の上役、同僚、後輩の関係を好意的に受けとめ、仕事に対するモラルも高いことが明らかである。これと同じようなことが従業員の仕事へのとりくみ方や職場の物理的環境の認知傾向についても読みとれるのである。

## 4. 要約と結論

わが国のトップ自動車メーカーの男子従業員806名を対象に、従業員のフィジカルレクリエーション行動と職場環境認知状況との関連分析を試みた結果、次のような知見を得た。

1) 年齢層と健康管理パターンとの関係をみると、30歳未満の若い層は運動・スポーツ志向が特に強く、30歳代では規則正しい生活が重視されるようになり、40歳以上になると、さらに食事のとり方が重視されるようになる。このような傾向を示すなかで、年齢層に関係なく健康維持法のひとつとしての運動・スポーツ志向が共通に認められる。

2) 運動・スポーツを心がけているものは、職場・地域スポーツ参加に積極性が認められる。しかし、スポーツ参加のパターンを年齢層との関係でみると、30歳未満に職場スポーツクラブへの参加率が高く、30歳以上になると地域スポーツ参加に積極的傾向がみられるなどのライフサイクル的な特徴が認められる。

3) 年齢層と無関係に、運動・スポーツ志向の結果としての体調感の向上が示唆される。

4) 体調良好者は、職場の人間関係や仕事に対するモラルばかりでなく、物理的環境に対しても好ましい認知傾向を示すことを示唆している。

以上のことから、従業員の健康維持法としてのフィジカルレクリエーション志向は、実際のフィジカルレクリエーション行動を促して、体調感を向上させ、その結果、職場の諸環境の認知までも好転させることが明らかである。本研究のこのような知見は、職場のフィジカルレクリエーションの振興理論に対する新たな科学的基礎を与える研究成果として注目すべきものであると思われる。

今後、調査対象を拡大し、方法論を改善するなどして、上記仮説を多角的に検証していきたいと考えている。

## 文 献

- 1) 文部省：「体育・スポーツの普及振興に関する基本方策について」〈保健体育審議会答申〉，1972
- 2) 高石昌弘・宮下充正編：『二十一世紀の体育・スポーツ』，杏林書院，1982，pp.41-49
- 3) 桑野豊：「現代とスポーツ」，『スポーツ社会学講座2』，1984，pp.217-223
- 4) Moos, R.H. : Work Environment Scale-Manual Consulting Psychologist Press, Palo Alto, California, 1981
- 5) 増田 慧・大橋治人・田中鎮雄：「スポーツ参加と職場環境への適用」，研究年報第33集，日本大学文理学部（三島），1985.pp.279-285
- 6) 今野守・小俣里知子・武田正司：「スポーツ参加と従業員の生きがい」，研究年報第33集，日本大学文理学部（三島），1985.pp.287-293
- 7) 武田正司・田中鎮雄・増田 慧・今野守：「従業員のレクリエーション行動と職場環境認知」，レクリエーション研究第14号，日本レクリエーション学会，1985.pp.78-83
- 8) 浅井正昭：「日本版-職場環境尺度作成の試み」『組織における役割達成責任感・満足度・生産性と適性人員規模に関する日米比較文化的研究』，昭和56年トヨタ財団研究報告書，1983 pp.114~135

### 注1)

従業員に対する WES 調査の実施について企業の許可を得ることは、質問内容などとの関係から極めて困難な問題であった。熱心な依頼にもかかわらず、数か所の企業から調査協力を拒否された事実がこの種の調査のむずかしさを物語っている。

このような状況の中で、本調査が実施でき、しかも、サンプル1,000に対して80.6%の回収率をあげられたことは高く評価されてよいと考えている。

### 注2)

削除した項目は、例えば「従業員は、気がねせずに昇給を要求することができる」「好きなようにする自由が従業員に認められている」「望むなら自由な服装で仕事をしてよい」「ふだんと違ったやり方で仕事をする事が評価される」「余分な仕事をさせることは非常にむずかしい」などの当該調査対象企業にはな

じまない項目であった。

### 注3)

1. 仕事そのものは、本当にやりがいのあるものである
2. 仲間意識が強くない
3. ただ時間かせぎをしている人が多い
4. 職場の人々は、職場の組織に誇りをもっているようだ
5. 職場の人々は、自分の仕事に多大の努力を払っている
6. 自ら進んで仕事をしようとする人は、ほとんどない
7. 職場には、活気があふれている
8. 仕事に対して常に強い関心をもっている
9. 新入社員が気持ちよく感じるように、みんなで面倒をみている
10. 職場の雰囲気は、人間味に欠けている
11. 人は、お互いに思いやりをもっている
12. 仕事が終わってから、従業員たちで何かを一緒にするということは、めったにない
13. 概して、職場のひとびとは、感じたことを率直に表現している
14. 従業員は、みんなそろって昼食をとることが多い
15. 職場では、あまり違った行動をとる従業員は、皆とうまくやっていけない
16. 従業員同士でよく個人的な問題を話し合うことがある
17. 他人のかけ口をいう人がいるので問題が起きる
18. 上役は、従業員に対して恩に着せるような口のききかたをする事が多い
19. ふだん上役は、従業員がよい仕事をするとはめる
20. 上役は、従業員の提案を常にその人の功績として十分認めている
21. 上役は、しばしば従業員のささいなことでも批評する
22. 従業員は、個人的問題を上役に相談する
23. 上役は、部下の立場を実際に守ってくれる
24. 従業員たちは、仕事を果たすために多大の注意を払っている
25. 能率が悪いので、むだな時間が多い
26. いろいろなことが翌日まで放っておかれることは、めったにない

27. ここは、能率のよい仕事中心の職場である
28. 多くの仕事をなしとげることが、職場にとって重要なことである
29. 従業員は、一生懸命働いている
30. 職場の人々の能率は、全く悪いように思える
31. 職場の人々は、遅刻しがちである
32. 一生懸命働いている人は、一人もない
33. なにかにつけて組織的に行われない場合が多い
34. 全ての活動がきちんと計画されている
35. きまりや規則には、多少不明確でばく然としたところがある
36. 上役の責任は、明確にされている
37. 従業員には、通常割当てられた仕事の詳細が説明されている
38. 従業員は、しばしば自分のやるべきことを正確に理解できない
39. 諸手当に関して、従業員は十分に説明されている
40. きまりや方針がたえず変わっている
41. 上役は、従業員がきちんと規則を守るようにすすめている
42. この職場は、自分の新しいアイデアを生かせるところである
43. 同じ方法が、かなり長時間用いられ続けている
44. いろいろなことに対する新しいアプローチは、めったに試みられない
45. 職場には、新鮮で目新しい雰囲気がある
46. 照明は非常にすばらしい
47. 仕事場は、人で非常に混雑している
48. この職場の建物は、モダンで美しい
49. 色彩や装飾は、職場をあたたくし、気持ちよく働けるようにしている
50. 机や椅子などの備品が、いつも便利のように配置されている

#### 注4)

スポーツ参加と体調の良さとの関係については、今野・田中・増田・武田による「従業員の健康志向とスポーツ参加形態にみる構造的特徴」(日本体育学会第36回大会発表資料, 1985)の報告があり、両者の密接な関連性は同発表資料中の次の相関表からも明白である。

項目間の相関マトリックス

項目	年齢	運動・スポーツ志向	食事法	規則正しい生活志向	くすり志向	職場スポーツクラブ	健康マラソン大会	駅伝大会	スポーツ大会	地域スポーツクラブ	地域スポーツ行事	健康感	体力感	体調感
年齢	1.000													
健康管理法	運動スポーツ志向	0.030	1.000											
	食事法	*** 0.202	*** 0.242	1.000										
	規則正しい生活志向	*** 0.201	*** 0.275	*** 0.509	1.000									
	くすり志向	0.068	** 0.101	0.034	0.030	1.000								
スポーツ行動	職場スポーツクラブ	*** 0.156	*** 0.307	0.024	0.012	0.051	1.000							
	健康マラソン大会	0.066	*** 0.137	* 0.080	0.024	0.009	*** 0.141	1.000						
	駅伝大会	*** 0.166	*** 0.190	0.015	0.018	0.011	*** 0.192	*** 0.373	1.000					
	スポーツ大会	*** 0.161	*** 0.237	0.018	0.038	*** 0.131	*** 0.237	*** 0.211	*** 0.179	1.000				
	地域スポーツ大会	** 0.116	*** 0.287	0.062	** 0.115	0.020	*** 0.208	*** 0.128	*** 0.148	*** 0.223	1.000			
	地域スポーツ行事	*** 0.241	*** 0.262	0.055	* 0.085	0.026	*** 0.151	*** 0.231	*** 0.162	*** 0.229	*** 0.533	1.000		
自己に関係する	健康感	** 0.091	*** 0.168	0.055	0.073	*** 0.154	*** 0.144	*** 0.153	*** 0.148	** 0.121	*** 0.135	*** 0.178	1.000	
	体力感	0.050	*** 0.234	0.066	* 0.087	*** 0.143	*** 0.180	*** 0.132	** 0.119	** 0.114	*** 0.217	*** 0.193	*** 0.387	1.000
	体調感	0.058	*** 0.142	0.076	** 0.130	*** 0.228	* 0.094	*** 0.161	** 0.109	* 0.096	*** 0.069	*** 0.136	*** 0.382	*** 0.259

数字：φ係数ないしCr係数

\*印：相関の有意性 (\*:5% \*\*:1% \*\*\*:0.1%)

発生サイドからみた過去10年間における  
海浜型レクリエーションの特性変化  
～海浜リゾート成立のための諸条件の検討～

渡辺 貴介\* 沼田 洋一郎\*

The Behavior of Participants in Seashore Recreation  
in The Past 10 Years

Takasuke Watanabe, Yoichiro Numata

This report shows the transformation of the seashore recreation past 10 years, analyzing the behavior of participants so that introduces some ideas necessary to realize the seaside resort. The results of this report are as follows:

1. The participation in the seashore recreation is inclined to The young people and so it makes a flat proportion like a health recreation to join different typed activities in the age .
2. Now a days, the seashore recreation tends to have only the active function and so it is necessary to include other functions like a enjoying the natural beauty and being at ease in the seaside area.

はじめに

わが国は、これからますます社会が成熟し、時間的、経済的、精神的にも“ゆとり”の時代を迎えようとしている。それに伴ない、海浜型レクリエーション活動も量的、質的に変化が生じることが予想されるが、その需要を受けいれる環境や施設に目を向けると、果たして将来のニーズを満足しうるかは疑問である。

わが国における観光レクリエーション施設整備の経緯として、昭和40年代に始まる八ヶ岳一帯の高原リゾート開発などがあり、これによって山型高原型レクリエーションが宿泊を伴う形で発展してきたのに対し、海浜型レクリエーションのための施設は、相変わらず貧弱であると言わざるをえない。

したがって、これからの海浜型レクリエーション空間の整備の課題、方向を早急に明らかにしておく必要があると考える。

1. 研究の目的および基礎資料等

本研究では、社団法人・日本観光協会が1年おきに、東京圏に在住する16才以上の男女を対象として行っている「大都市住民の観光レクリエーション・東京編」<sup>1)</sup>の第2回から第7回までの調査資料にもとづき、分析を行なっている。

過去10年にわたる海浜型レクリエーションの実態を発生面からとらえ、変化した点、変化しなかった点について時系列的に分析するとともに、山型高原型レクリエーションとの比較を行なうことにより、海浜型の特徴を明らかにする。

さらに、得られた知見から今後の動向を把握し、発生面からみた海浜リゾート成立のために必要な環境、施設の整備課題、方向を導びくものとする。

\*東京工業大学社会工学科 (Tokyo Institute of Technology)

## 2. 分析の方法

(社)日本観光協会の調査結果によれば、昭和47年から58年までの10年間に、日帰り、宿泊を含めたレクリエーション全体<sup>2)</sup>の一人あたりの発生回数(参加回数、回/人)は、49年の5.3回/人が最高、54年の2.5回/人が最低というように大きな変化がみられた。しかし、うち宿泊観光レクリエーションの参加回数においては、10年間横ばい傾向が続いている。(図1)

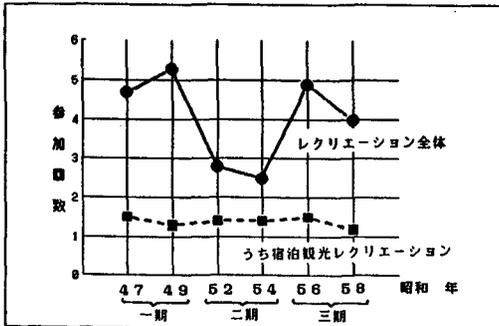


図1 過去10年間におけるレクリエーション量の変化

このような状況をふまえたうえで、過去10年間の海浜型レクリエーションの変化の特徴を抽出するために、当時の時代背景をふまえて、この期間を3つに区分して考えることにした。

47年～49年の高度経済成長末期から第一次オイルショック直後までの観光レクリエーションが活発に行われていた時期を一期、52年～54年の第二次オイルショック前後のレクリエーション量が低迷していた時期を二期、56年～58年の回復期を三期として以下の分析を行った。

### 3. 海浜型レクリエーション活動の量的変化

この10年間における海浜型レクリエーション<sup>3)</sup>の発生量を日帰り、宿泊別にみると、日帰りで行なわれる場合の伸び率<sup>4)</sup>は、一期を100とした指数で61にすぎず、これはレクリエーション全体の平均の82をも下回っていた。その結果、全体に占める海浜型レクリエーションの割合(シェア)も、26.1%から19.3%へと大幅な減少がみられた。

山型高原型レクリエーション<sup>5)</sup>においても、ほぼ同様の傾向がみられ、伸び率の低迷、シェアの減少という点で両者が共通の傾向を示した。(図2)

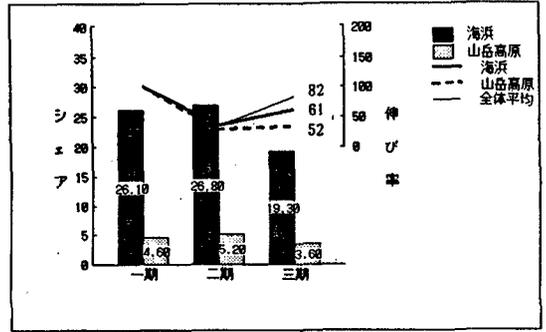


図2 日帰り観光レクリエーションの実質伸び率とシェア

一方、宿泊で行なわれる場合は、レクリエーション全体の平均が三期において98と横ばい傾向をみせているのに対し、海浜型、山型高原型ともに伸びている。

しかし、二期以降の伸び率に大きなちがいがみられ、海浜型の122に対し、山型高原型は209と10年間に2倍という急増ぶりを示した。この変化に伴ない、山型高原型のシェアも、7.4%から15.8%へと大きく拡大し、海浜型との差が急速に縮まりつつある。(図3)

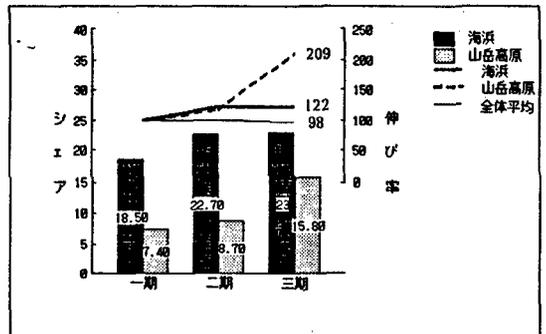


図3 宿泊観光レクリエーションの実質伸び率とシェア

この10年間において、日帰りの場合には減少という点で両者にはほぼ同じ傾向がみられたのに対して、宿泊の場合には伸び率に大きな差がみられたことは注目すべきことであり、宿泊を伴う形でのレクリエーション施設の整備状況とも大いに関係があると考えられる。

また、今日の動向として、観光レクリエーション活動の宿泊化が進んでいることもあげられ、従来、日帰りを中心に行なわれていた海浜型レクリエーションも、三期ではレクリエーション全体の平均を上回るなど、徐々に宿泊化への移行期を迎えている。(図4)

さらに、海浜型レクリエーションを構成する諸活動について、発生量の面からどのような変化がみられたかを、日帰り、宿泊別に分析した。(図5)

日帰りの場合には、海浜型の全体量が減少しながらも、近年における海の水質回復傾向や東京湾を中心とした人工海浜の整備状況などを反映して、海水浴が最も安定した動向をみせた。シェアにおいても、プールが年々減少傾向をみせているのとは対照的に、一期の28.1%から33.6%へと増加している。

また、釣りが30%前後のシェアを保ち続け、これまでシェアの小さかったヨット・ボートが1.5倍の伸びをみせるなど、日帰り海浜型レクリエーションの多様化が進んできていることがわかる。

一方宿泊の場合では、海水浴の占める割合がこの10年間でわずかに減少しているものの、三期では50.2%と依然として半分以上を占めていることから、宿泊海浜型レクリエーションの中心は海水浴であるということが出来る。

釣り・潮干狩り、ヨット・ボート、プールの活動は、日帰りで行なわれる場合が多く、海浜型レクリエーションの多様化は日帰り、宿泊に共通の傾向ではあるものの、日帰りの場合に特に顕著である。

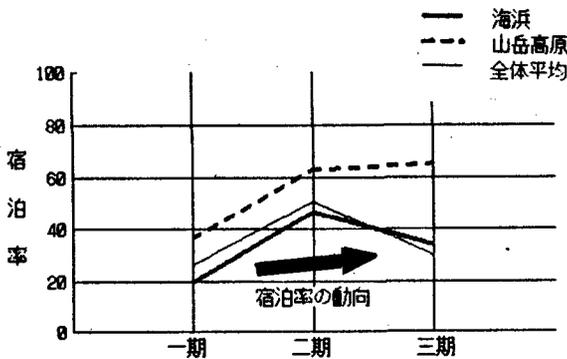


図4 近年における宿泊率の動向

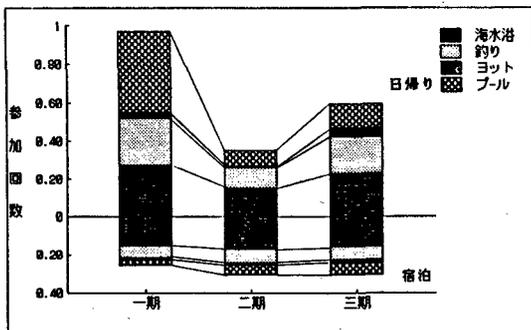


図5 海浜型レクリエーション活動の構成

#### 4. 海浜型レクリエーション諸活動の個別特性

次に、個々の活動が質的にどのように変化しているのかを分析し、変化した点、変化していない点に分けて整理した。(表1.2)

海浜型レクリエーションの諸活動を質の面からとらえると、海水浴、ヨット・ボートといった変化の少ない活動と、釣り・潮干狩り、臨海プールのように変化が多くみられる活動のふたつに分けることができる。

前者のグループに共通してみられる特徴は、海浜型レクリエーションの中でも、比較的若い世代が中心となっていることであり、この若者中心型の参加傾向が変化することなく継続している点である。

これはスキーにもみられる現象であり、若者を中心として行なわれる活動が他の世代には受け入れられにくく、活動層のひろがりに乏しいという特性を持つことがうかがえる。

一方、後者のグループにおける変化の方向は、泊まりがけでの臨海プールのように、発生量そのものがすくなく活動、あるいは女性層の釣りのように、ある活動に対して極端に参加が少なかった属性など、いわゆる“少数派”がこの10年間に急速に伸びているということが出来る。

ここで、山型高原型レクリエーションの登山・ハイキングを比較としてとりあげると、やはり多くの項目で変化がみられているが、泊まりがけの活動の場合に、唯一中高年齢層の参加が増加し、これまでの若者中心の参加傾向が徐々に解消する傾向が認められた。

これは海水浴をはじめとする海浜型の活動が若者中心の参加傾向を示し続けているのとは対照的な現象である。

この相違は両者におけるリゾート的施設の整備状況に関係しているとも考えられ、環境を整え、施設を整備することによって、活動の機会を提供すれば、これまで以上に利用者層をひろげることが十分に可能であることを示唆するものである。

さらに海浜型レクリエーションの特徴として、全般的にシーズン性が大きく夏期集中がみられること、活動の目的が10年前には行楽、スポーツ、避暑など多様であったのに対して、現在ではスポーツというひとつの目的に集中してきている点をあげることができる。

	海水浴		釣り瀬干狩り		ヨット・ボート		臨海プール		登山ハイキング		温泉浴	スキー	
	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	宿泊	宿泊	
参加傾向	性別面				男性型		女性型						
	年齢面	男	若者型	若者型		若者型						高年型	若者型
		女											
	年収面		関係しない		比例する				比例する		比例する	関係しない	
	週休制度面		関係しない								比例する		
同行者の種類			家族	友人知人	家族				家族	家族	友人知人		
活動の時期	夏期にピーク						夏期にピーク				ピークなし	冬期にピーク	
活動の目的											スポーツレク		

	海水浴		釣り瀬干狩り		ヨット・ボート		臨海プール		登山ハイキング		温泉浴	スキー
	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	日帰り	宿泊	宿泊	宿泊
参加傾向	性別面		男性型解消方向へ						中性型→女性化			男性型解消方向
	年齢面	男	中年型→高年型				均一型	若者型→均一型	均一型→高年型	若者型		
		女	均一型→若者型	均一型→高年型	中年型→若者型		中年型	中年型→均一型	若者型→中年型	解消方向	高年型	解消方向
	年収面								比例する方向へ		比例する方向へ	
	週休制度面		比例する方向へ								比例する方向へ	
同行者の種類	家族→友人知人				家族→友人知人							
活動の時期												
活動の目的	多目的→スポーツ		多目的→スポーツ		多目的→スポーツ						行差→多目的	

表 1.2 過去10年間に変化がなかった項目とその特徴(上)と  
変化が見られた項目とその特徴(下)

### 5. 保養型宿泊レクリエーションの特徴

以上、海浜型レクリエーションを海浜リゾートにおける活動としてとらえ、その特徴を明らかにしてきた。しかし、「活動する、体験する」という機能はリゾートの有する機能のひとつにすぎない。他に「休む、くつろぐ」「見る、鑑賞する」という三つの機能を合わせ持つ空間をリゾートと考えることができよう。(図6)

そこで、他の二つの機能は現在の宿泊観光レクリエーションにおいて、どのような位置づけになっているのかを明らかにしておく必要があるだろう。

まず、「休む、くつろぐ」機能については、保養型(くつろぐ)とスポーツ型(活動する)との比較を行った。レクリエーション量の伸びは前者が0.15回/人程度で横ばい傾向であったが、前者は0.12回/人から0.37回/人へとこの10年間に約3倍にも急増していた。

また年齢面からみた参加傾向にも違いがみられ、保

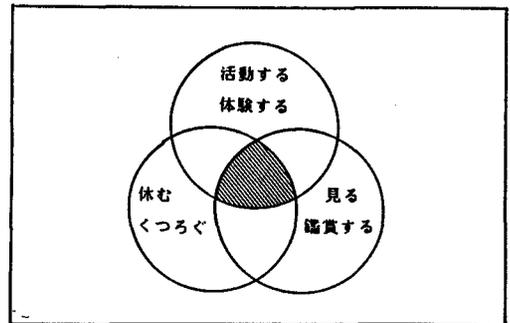


図6 リゾートの概念図

養型は年齢に関係のない均一な参加傾向を示すのに対し、スポーツ型では若い世代ほど参加の多い傾向が読みとれた。しかも、この両者の傾向は10年間ほとんど変化がみられていないことから、ほぼ固有の性質と考えられる。(図7)

次に、「見る、鑑賞する」機能については、リゾート空間の性格上「自然風景を見る」という活動が中心になる。自然美を楽しむことにより、心身の休養に役立ち、情操を豊かにするこの活動は、前述の「休む、

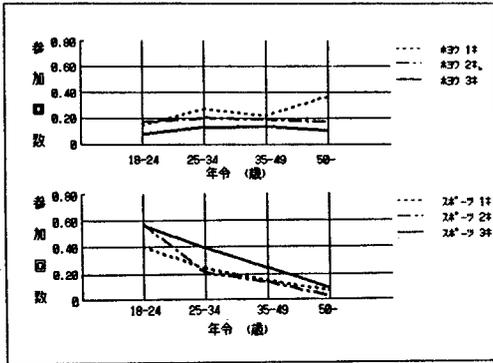


図7 保養型(上)とスポーツ型  
レクリエーションの年齢別参加傾向

くつろぐ」機能とも密接に結びついている。

昭和58年の調査において、保養を目的とした人のうち「自然風景を見る」活動を行なった人の割合は59.3%であった。これはスポーツを目的とした人の場合の30.3%を大きく上回り(いずれも複数回答)、保養を目的とした人が自然風景に対して高い関心を持っていることがわかった。

## 6. 結 論

近年にみられる海浜型レクリエーションの発生の特徴にもとづく海浜リゾート成立のために必要な環境、施設の整備課題、方向について、本研究により明らかになったことは以下のように整理される。

(1)年齢面でタイプの異なる活動ができるような条件を組合わせて整備すること

海浜型レクリエーションは若者中心の参加傾向が強く、保養型の年齢によらない均一な参加傾向とは異なっている。したがって、これを是正する方向の活動を組合わせることが必要である。

山型高原リゾートでは、若者中心型の登山・ハイキング、スキーと高年中心型の温泉浴という活動が組合わされる結果、保養型の均一な参加傾向に近づいているだけでなく、時系列的にみても、これまで参加の少なかった属性の参加を互いに伸ばす結果を生んでいる。(図8)

(2) いろいろなシーズンにわたって活動があること

保養型はシーズン性が小さかったが、海浜型の場合には夏期集中を避けることには限界がある。

しかし今後も海浜型レクリエーションの多様化が進むことが予想されるので、釣り、ヨット・ボート、サーフィンなどの海浜型の中でも比較的シーズン性の小さ

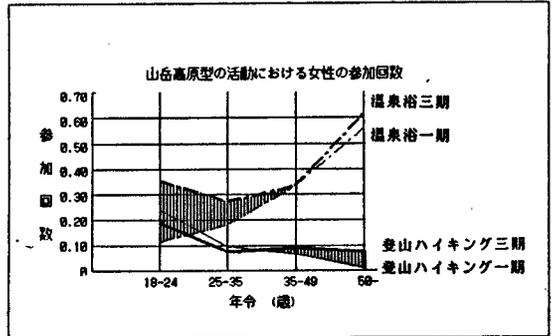


図8 年齢面でタイプの異なる  
活動を組合せた例

い活動を導入したり、ゴルフ、テニスといった活動を周辺部に導入することで、ピークを分散させ、シーズン性を小さくすることが可能となる。

(3) “くつろぐ”ための基盤、施設の整備を行なうこと

従来の海浜型レクリエーションは、活動のアクティビティーの面だけが重視される傾向があり、施設面でも「休む、くつろぐ」機能に欠ける場合が多かった。今後は(2)で得た結論とも合わせ、水際線の整備のみにとどまらず、自然景を楽しむような空間、例えば海浜公園のように周辺部の環境基盤を充実させていく形での整備が必要である。

## 注

1) (社)日本観光協会が1年おきに東京圏(半径50km以内)に在住する16才以上の男女を対象に、過去1年間に行なった観光レクリエーション活動の回数、内容などを調査したもの。標本数3500。分析に用いた第2回(S47年)から第7回(S58年)まで、計6回の平均回収率77.7%。

2) 日帰りの場合には、海や山などの郊外型レクリエーションのほかに、映画鑑賞、遊園地などの都市型レクリエーションを含んでいる。宿泊の場合には、出張や帰省あるいはそれらを兼ねた観光レクリエーションを除く、観光レクリエーションのみを目的とした旅行を対象としている。

3) 海浜型レクリエーションの活動として、海水浴、釣り・潮干狩り、ヨット・ボート、臨海プールの4つの活動をとりあげている。

4) 一人あたりの参加回数の伸び率で、実質ベースの伸び率となる。一期を100とした相対値をみている。

5) 山型高原型レクリエーションの活動として、登山・ハイキング、ピクニック、キャンプの3つの活動を取りあげている。

<研究報告>

<第15回学会大会記念シンポジウム>

地域文化とレクリエーション

司 会	田 畑 貞 寿 (千葉大学)
実践報告	丸 山 正 (八王子市レクリエーション協会)
パネリスト	足 立 省 三 (中日新聞)
	鈴 木 忠 義 (東京農業大学)
	田 中 祥 子 (津田塾大学)
	川 村 英 男 (本学会東海支部)
報告者	麻 生 恵 (東京農業大学)

はじめに

田畑 貞寿 (司会)

ここ数年の大会記念シンポジウムでは、「レクリエーション学の体系化とその領域別の課題」について整理・検討され、その成果は学会誌などにも報告されてきた。

今回は開催地が三重県伊勢市ということもあり、また当地が全国的な誘致圏をもつ観光都市であることから、地方的課題も多々あるように思われる。こういう中で多様なレクリエーション学の側面から地域の方へ目を向けてみたいというのが、本シンポジウムの趣旨である。この中にはレクリエーション学会と地域との接点を探るという問題もあろうし、また現代社会の問題を各研究者が如何に受け止め、如何に研究活動に結びつけてゆくか、という問題もある。

レクリエーションと地域との接点といっても多様多層な問題が含まれてくるわけであるが、特に地域文化運動や地域づくり、まちづくりといったものに対するレクリエーション関係者の役割とは如何なるものなのか、といったことも1つの課題になると思われる。また地域というものを通してレクリエーション学の目標や理念を再確認しようということもあると思う。さらにこれらが、レクリエーション学会あるいは実践活動をされているレクリエーション関係者の大きな課題ではないかと考えている。

そこで、実際に地域文化活動を広範に実践されて来

られた八王子市レクリエーション協会の丸山正氏に「地域社会でのレクリエーション文化の定着をめざして」ということで基調報告をお願いし、引続いて4人のパネリストの先生方にそれぞれの立場からお話をいただきたいと思います。

地域社会でレクリエーション文化の定着をめざして——東京都八王子市レクリエーション協会の地域活動事例紹介を通して——

丸山 正

1. 八王子市レクリエーション協会の活動の特徴

八王子市レクリエーション協会は昭和47年12月4日に発足したので、まもなく13年目を迎えることになる。この協会は、他にはみられないいくつかの特徴を有している。

第一の特徴は、当協会のすすめるレクリエーション運動の理念が、レクリエーション指導者の得意とする「ゲーム」、「ソング」、「ダンス」という3種目に加えて、さらに内容が多様化しており、文化の香り高いまちづくりを目指しているということである。第2の特徴は、レクリエーション指導者組織が一本化していることである。つまり、日本レクリエーション協会が認定しているレクリエーション指導者以外の、各種レクリエーション関係団体が認定している指導者や、その他指導者認定を行っていないレクリエーション関係

団体の指導者も含めてすべて一本化し、八王子市レクリエーション協会の指導者という位置づけで活動していることである。第三の特徴は「八王子いちょう祭り」をはじめ数々の市民代表のイベントを活発に開催していることであり、それは当協会を中心としながらも、それだけにとどまらず広範な団体、例えば町内会（自治会）7商店連盟、ライオンズクラブといった団体も含めて一緒に運動を展開していることである。

一方、カルチャースクールや専門学校を運営していることも大きな特徴としてあげられよう。カルチャースクールは現在13種類のコースが開設されており、市民にも大変人気がある。専門学校は「八王子市レクリエーション学園」と称して、西東京地区およびその近隣市町村のレクリエーター養成を目的としたものである。現在は専修学校であるが、将来は大学への発展を目指すものである。

以上が八王子市レクリエーション協会活動の概略的な特徴である。以下、重要な項目について述べるが、詳細については、「レクリエーション研究第14号」, 「地域社会でレク文化の定着をめざして」(p 118~128)を参照されたい。

## 2. 行政からの独立

八王子市レクリエーション協会は最初から現在のような活動を目標としてきたわけではない。当初はレクリエーション団体協議会という形式で発足し、それが発展してレクリエーション協会となった。設立時に事務局は行政の中におかれ、また八王子市教育委員会の体育課が当協会を管轄した。しかし、こうした方式では経済的・経営的には様々な利点があるものの、活動や運動の対象がスポーツ・体育以外の広範な領域へ広がりにくいという難点があった。そこで1981年6月に事務局を民間のビルに移転することとした。これは大変きびしい選択であったが結果的には当協会の活動を飛躍的に拡大させることとなった。

現在の縦割り行政下では運動を他領域へ拡大することは大変難しく、広範に活動を展開してゆくには行政から独立することが先ず必要とされるのである。

## 3. 指導者養成組織の充実

独立後の大きな活動として、まちづくりへ向けてのレク指導者養成に力を入れたことがあげられる。

それまでの指導のあり方として、各分野の指導者に

よる運動が個別に展開され、ネットワーク化がなされていないという経緯があった。そこで当協会では、日本フォークダンス連盟や日本キャンプ協会といった各種レク団体がそれぞれ養成してきた指導者すべてを、当協会が指導者認定するという形式に改めた。つまり指導者資格の認定会を含めて講習会をすべて八王子市レクリエーション協会が行うようにしたわけである。

カリキュラムは、レクリエーション原論やレクリエーション組織論などを共通の基礎科目とし、その上に各種目団体の指導者養成規定に基づいたカリキュラムを載せるという方式をとっている。したがって当協会では、各種目団体の指導者はすべてレク指導者であるという位置づけをしている。

また当協会ではこうした指導者に加えて、体育指導委員や社会教育関係指導者もすべてレク指導者と呼んでいる。さらに資格や肩書をもたなくても実質的にレク指導に携わっている人、例えば施設を訪問して子供たちに紙芝居を見せたり、本の読み書きを指導している一般の主婦のような人達も、同様にレク指導者という位置づけを行っている。

これらの指導者は当協会の指導者バンクに登録されるが、このバンクには華道、着付、長唄といった稽古事の師匠も含まれている。

こうした広範な人材による総合的な指導者組織が、市民に旧来のレクリエーションから脱皮させ、その幅広さを認識させる大きな役割を果たしていると考えている。

## 4. イベントによる運動の展開

独立後の活動のもうひとつの柱は、レクリエーション運動を如何にして展開してゆくかということである。その方策として2つの中心的イベントを考えている。

1つは“手づくりの文化”であり、「八王子いちょう祭り」や「七福神めぐり」、「市民レクリエーション大会」などがある。「いちょう祭り」は、八王子市が甲州街道の小仏の関に位置しており、その追分から高尾駅まで773本のイチョウ並木が植えられていることや、かつての織物の町と現在の学園都市、新旧住民、といったもののハーモニーを作ろうということ企画されたものである。先述した広範な団体の協力と2000万円の予算により、昨年（1984年）は25万人の参加者があり、今年は30万人を目標にしている。

もう1つは、世界の第一級の芸術品に直接ふれても

らおうという運動である。例えばオランダの木管合奏団やウクライナの歌舞団などを低料金で観覧できるようにしている。これも市民に大変好評である。以上のように、私たちはレクリエーション運動が単に歌やダンスやゲームの指導といったレベルでは全く市民を巻き込んだ運動として広がって行かないことを認識している。レク指導者のレベルを高めながらも当協会が中核となって21世紀の精神面での深みのある運動へと展開してゆく必要がある。これからも更に勉強を重ね、文化の香り高いまちづくりを目指したいと思っている。

## 地元ジャーナリストの立場から

足立 省三

地域文化とレクリエーションについて2つの視点からお話したいと思う。

第1は、中部地方が自然公園の多い地方であり、また一方で首都圏、近畿圏にはさまれ、高速道路網が発達してきて、自然公園地域に沢山の利用者が入り込むようになった。それにつれてレクリエーション活動、特に山岳のレクリエーション活動のあり方にも多くの問題が発生してきている。

かつて山岳地帯には山岳特有の生活スタイルというものがあった。ところが現在では、中部山岳の山小屋は巨大化し、千数百人収容可能というように変化している。登山者はそれほど苦労することなくそこに到達することができる。彼らにとっては、すでに自然と人間との親密な関係を失っているのに、都会の生活と同じようなものを要求している。その結果、山岳地帯での環境破壊が深刻な問題として発生してきた。

こうした問題に対して、かつての日本の山村が保持してきた山岳における暮らしの知恵というものに注目し、それを新しい視点で評価し直すことが必要であると考えられる。野外において自然と人間との関係を取り戻せるような、また楽しい遊びやグループ活動ができるような、つまり生活体験を通したひとつの合宿拠点のようなものが必要となる。長野県大町市にある山岳自然博物館や東京教育大の活動から生まれた子供達の学習施設などはその例である。こうした自然と人間との関係を強化し、それを見直すような拠点を造っていく必要がある。

フランスで1970年に出された環境に対する100項目のレポートがあるが、その中で環境教育について、冷

えきった若者の目を環境変化に対していかに引きつけるか、ということが重要なポイントであると述べている。こうしたことも今後重要になると思っている。

もう1点は、コミュニティづくりとレクリエーションである。コミュニティもレクリエーションも住民自治につながる地域生活の共同基盤というように考えるとすれば、それに対してコミュニティ活動が広がっていく過程というのは、住民参加のしかたで2つのタイプがある。ひとつはクラブ活動型から広がっていくタイプ、もうひとつは生活環境型から広がっていくタイプである。これらを通し、地域の活動情報といったものが横につながってゆくということが最も重要である。今日の地域社会は、多くは補助金などの関係で縦割りになっているので、老人クラブや子供会などの情報は地域の中ではつながってゆきにくい。これらの互いの活動団体の情報を横につないでゆくところに重要な意義がある。これは行政においても同様であり、コミュニティ活動を新しく進めてゆく場合には、連絡会議といったものを市町村役場内に設ける必要がある。

先ほどの八王子市レクリエーション協会のお話を聞いてこれはすごいと思ったが、かつて昭和40年代に静岡県龍山村というところで森林組合が中心となって村づくりを積極的に推進した事例があるが、この中にはレクリエーションによるまちづくりという昭和50年代後半以降の新しいテーマがすでに提唱されていたと考えている。

また公共投資による市民会館建設などハードの施設づくりが増えて、いわゆるハコモノの都市づくりと言われるわけだが、これを如何に使いこなすかということで、八王子に学ぶところが大きいと考えている。地域文化を育てるような都市づくりの方向に、如何にしてもってゆくかということに対して、非常に良い示唆をいただいたと思っている。

## 観光・レクリエーション論の立場から

鈴木 忠義

地域、文化、レクリエーションという3つの言葉が出てくるが、確かに人間は共同社会の中でしか生きられないわけで、今日それがより高度化してきている。

しかし一方では、人間疎外の傾向が強まっているともいえる。例えば、水道ができたために井戸端会議がなくなり、各戸が風呂をもつようになったために銭湯

が衰退した。つまり地域における偶然的な出会いの機会が失われたわけである。そうした中で、失ったものを如何にしてとり戻していくかということが大変重要なことと考える。

また職業というものも非常に多様化してきている。昔の農村社会であれば、誰もが自然のリズムに従って生活していたので、日が暮ればいつでも寄合などで集まることができた。しかし現在は工業化社会の中にとり入れられているので、それぞれ生活のリズムが異なり簡単に集まることができない。こうしたことから相互の疎外が発生、それが地域社会にも及んでいる。

そうしたものを1つに結びつけてゆく手段として何が残されているのかということであるが、これこそ私は地域におけるレクリエーションであろうと思っている。コミュニティ・レクリエーションという横文字があるが、地域の人たちが集って如何に楽しくすごすか、その中でコミュニケーションができるか、ということが重要なのである。コミュニティという言葉はコミュニケーションをすることから来ているわけだが、如何にしてそうした単位をつくるかが重要である。

ところで先ほどの八王子市レクリエーション協会のお話によれば、自分たちが色々訓練し練習したものを“まち”という1つの場に持ち出してきている。何事も習い自分で学ばなければ面白くないものであるが、その修得したものを「祭」というハレの場で人に見てもらおうということが、コミュニケーションにつながっている。

私は観光の問題に長く係わってきたが、“観光”という言葉は自分たちの国の光を見せる、自分たちで築いてきた生活文化を他の人に来て見ってもらう、というところから来ている。例えば、先ほど紹介していただいた様々なレクリエーションを“まち”の中にもって来て行なう。そうすると大勢の人が集まる。大勢の人から見てもらうと、人間は本質的に目立ちたがる性質があるので、益々盛んになり、レクリエーション自体の交流活動が活発化する。そうした中で相互の親睦が深まり、またその技術の中に自分自身が錬磨されてゆく。一芸に通じるものは多芸に通じるというが、芸というよりはものの考え方に通じるようになるわけである。したがって1つのことをやることの意味といったものが出てくる。八王子市の場合には、それまでの練習や学習で研鑽してきたものを、祭などのイベントの中に誰もが参加できるようなかたちで持ち込んでいる。

それがまた、自分の能力がどのようなところにあるのかといった、自己実現の一環としてのレクリエーションにもなっている。

人間疎外が進むなかで、本来の人間性を取りもどし、それを人々と分かち合う。そうした交流の楽しみのようなものが求められている。それらが結集され、ひとつの“まち”というものになってゆく。そうすると見る・見られるという関係が生まれ、大会などを開けば遠くから人々が見に来てくる。そうしたところに観光とイベント、地域や文化とレクリエーションの関係があるのではないかと考えている。

## レクリエーション社会学の立場から

田中 祥子

余暇階級にある人たちが、その時代の文化をつくり上げてきた、ということがよく言われる。平安時代は貴族の時代であったし、江戸期は町民文化の時代であった。そして現代を考えてみると、もしこのまま余暇活動としてダンスとゲームだけを行うようになったら、百年後に昭和の時代を振り返ったとき、どのような文化が残されているのか、ということをもとに考えた。その昔、ローマは余暇階級がパンとサーカスのみに生きたことによって国が滅びたといわれているほど、余暇を我々がどのように使うかということが、大変重要な問題になっていると私は考えております。

本日の丸山先生のお話をお聞きして、行政を頼りにせず皆さんだけで進めてこられたことは大変すばらしいと思うと同時に、どこの町でも仲々そこまでできることではないと思いました。つまり、私はもう一度行政のあり方を考え直してほしいという提案をしたいわけです。丸山先生が、行政の中にいる限り、活動内容の狭いものになってしまうというお話をされましたが、私はむしろ縦割りの行政組織自体に地域のレクリエーションをマイナスにする要素があるのではないかと考えています。

もう1つは、行政が設置するレクリエーション施設が、例えば婦人会館や老人クラブ、児童館など年齢層に分けた空間になってきているように思われるが、本当は年齢などに関係なく、地域の人がみんな集って様々なかたちでレクリエーションができる施設がほしいわけです。そうすれば、母親が子供を連れてきて、自分のバレーボールをやっている間に、子供のプログラム

が用意されているといった利用が可能となる。勤労青少年会館などといっても、案外利用される時間がちがうので昼間は閑古鳥が鳴いて夜間だけ忙しい。このように施設的にみても地域のレクリエーションは大変なムダをしている。こうした点をもう一度考え直してもらいたいと思います。

それでは好ましい施設はどのようなものかというところ、公民館のようなもの、そして図書館もついている。こうした小さな施設が沢山ほしいと思う。歩いて15分程度の下駄履きで利用できる日常圏のレクリエーション施設を考える必要がある。そうしなければ、花火を上げているような行事型のレクリエーション行政になってしまう。

次に施設の使い方に関しては、現在の学校もさることながら、今後は学校を教育の場としてだけでなく、地域の人が利用できるレクリエーションの場として利用してゆくべきだと考えております。これには長短両面があると思いますが、アメリカでは大変ユニークな利用がなされています。これは、学校の中では先生と生徒という関係があるので、授業が終ると先生方は隣の学校へ移ってしまう。つまり余暇活動の場で係り合う先生と生徒というのは、授業における関係と異っているわけである。リーダーというのは、縦の関係におかれた存在ではなく、援助者としての存在であるから、そういう意味で自分の学校の先生よりは他の学校の先生の方がうまくゆく。このような例もいくつか見られました。

レクリエーションの目標は、究極的には共に生きるということにあると思います。人間には、いわゆる競争人間と協力人間との2種類のタイプがあるように思いますが、競争が精神の荒廃など様々な問題を起こしているように思われます。したがって我々はレクリエーションの中で常に協力人間を生み出すことを目標にやっていきたいと考えています。

## 体育・スポーツ研究者の立場から

川村 英男

### 1. 地域・地域社会について

広辞苑によれば「地域」とは「土地の区域・区画された土地」となっているが、物的である。そこで「地域社会」をみると「一定の社会的特徴をもった地域的

範囲の上に成立している集落共同体」となっている。この方が分かり易いし、ここでは「地域社会」として考えることにしたい。

今日、地域社会とよんでいるものを歴史的に遡ってみると、それは集落、村落、ムラとよばれたものであろう。

わが国の場合を概観すると、古代から中世にかけて、集落・村落が形成されたようであるが、その中心には神社（氏神）や寺があった。神の信仰や祖先崇拝がその時代の人々のこころに共通にあった。そして例えば神社の祭礼には集落の人々が総出で参加し、やがてはその祭礼のための組織が生まれ、それが集落の生活にも影響した。そこで行われる種々の芸能的な活動や遊びは、しだいに発達していった。そうしたことが動機となって、その地域社会の生活が向上し、文化とかレクリエーションと呼ばれるような活動が展開し、進歩した。いわば古い時代の文化とかレクリエーション（勿論そういう用語も意識もなかったが）は、地縁と血縁を要因として発達したと考えられよう。

古代ギリシャのポリスもそれぞれ特有の地域社会といえよう。それぞれの祭神を中心としたポリス人の生活とそこに形成された文化、ポリスの市民たちの生活は、地縁の血縁的な条件のもとに進展したのである。

中世になるとキリスト教がヨーロッパを支配するが、それは今日の教会にその伝統が残っている。大都市におけるシンボリックな教会の建物、地方村落の中心にある教会にそれを見ることが出来る。ヨーロッパの文化、芸術はそうした中から生まれたものである。

ギリシャ文化はその神話と、ヨーロッパ中世の芸術はキリスト教と深いかかわりをもっており、日本の美術は神社とか寺院と密接に結びついて発達した。種々の芸術的・民俗的な文化とかレクリエーション的活動の発生や発達には、そこに要因の1つを見出しうると考えられる。

武家政治の時代になると城下町が発達し、職業や身分による町づくりも生まれ、それに伴ってその町（地域）の生活様式が生まれた。

農山漁村にはまたそれぞれの生活様式や習慣が形成され、山の神、海の神の祭礼が行われ、四季折々の行事、遊びが盛んになる。

徳川時代には、各地の寺社の縁日が盛んになり、そこで催される遊芸、芸能、遊びやスポーツの活動も多くなり、今日に伝わるものも少なくない。（この時代

に最も窮屈な生活を強いられたのは武士階級であったかもしれない。)

古い時代に遡るほど、人々の生活はその地域の中で行われ、人口の流動はほとんどなかった。近代に近づくにつれて、人々の行動範囲は広がっていき、今日では故郷を持たぬというべき人が急速に増加している。

人々の生活は地縁的要因によって支配されているわけである。学区というような行政的区画による地域づくりがなされている。

血縁的要因は失われ、社寺や教会を中核とした町や村の生活はしだいにうすれ、宗教的信仰的な風習は形骸化している。

そこで町や村は、文化会館、スポーツセンターあるいは郷土資料館などをつくり、新たに地域住民の活動を促進しようとしている。かつての村落とか町と、今日の地域社会とでは、その背後にある要因が異なっているということである。

今日、宗教の復権とか郷土芸能の再認識などが言われるのはどうしてであろうか。かつての地域の人々の生活はそれぞれ地域の自然との融合によって営まれていた。

こうしたことを考えの中に入れて、今日のレクリエーションの問題は、広く検討されるべきではなかろうか。

## 2. 文化について

“文化”とは「人間が学習によって習得した生活の仕方、衣食住をはじめ、技術、学問、芸術、道徳、宗教など、物心両面にわたる生活様式とその内容をいう」のであって、英語の culture に相当するという。これを別の言い方をすれば、人間の身心の活動とその成果であって、人間生活にとって価値があるものというべきであろう。日本レクリエーション協会の藺田硯哉氏が「人間の教養的価値のある活動を文化と考える」といっているが、それである。文化には価値の概念が含まれている。人間が個人や集団の生活をよりよく営もうとすると文化は芽生え進歩したのである。

古代人の集落生活において、災害とか生産・祭祀などの中で未分化の状態で行われていた活動が、人間の知恵の積み重ねによって次第に分化し洗練されて、今日のように多岐にわたる領域をつくりだしたのである。いわば“生活の知恵”から生まれたものである。

しかし分化していくにつれて、生活と融合していた文化は、分化しすぎて生活とかけ離れたもののように

みられたり、却って人間生活に危害を及ぼすような恐れを人々に抱かせるようになる。こうなると文化とはいえなくなるであろう。不良文化とか頹廢文化ということはそれ自身が矛盾した言葉である。文化の中に潜むこのパラドキシカルな面に警戒すべきであろう。

さて、前項との関連でもう一度考えてみると、文化は本来地域社会を基礎として生まれ発達したといえよう。しかし交通が発達し人々の移動が盛になると、その地域性をもって諸々の文化も交流・伝播によって、国内的にも国際的にも広がっていく。それにつれて一面では変質したり、特色が見失われたり、形のみが追求され易くなる傾向がある。いわば一般化していく。地域を離れて民族を越えて世界共有の文化となる一面がある。

## 3. レクリエーションについて

この言葉は第2次世界大戦後に広く用いられ、今日では日本語化している。レクリエーション運動は19世紀のアメリカから起こったといわれるが、とくに第2次世界大戦後のアメリカの影響によって普及したと考えられている。しかし、わが国内にもそれを積極的に受け入れようとする状況があったことを忘れてはならないであろう。

先述したように、わが国においては明治期やそれ以前にはレクリエーションという用語も意識もなかったと考えているが、事実としては存在し、広く行われていたものである。祭り、盆と正月、物見遊山、遊芸等々、多くのことが行われ伝えられている。人々の一生を通してみると、子供は風の子で、戸外で種々の遊びにふけり、成人すると勤勉をモットーに働き、隠居をして遊芸を楽しむというライフサイクルの中で、レクリエーション的な生活を求めたのである。

明治以後の舶来思想、欧化主義の傾向は今日でも残っているが、伝統的な生活は古いものとされ、とくに第2次世界大戦後はアメリカ一辺倒的な方向に進み、日本の風土の中で育てられた民族的・郷土的なものは時代に添わないものの如く顧みられなかった。

戦後のレクリエーションも、直輸入、直訳的な色彩になった。そしてこの言葉が広く用いられるにしたがって、その内容もかなり自分勝手に用いられたようである。その具体例は省略するが、元来、レクリエーションには、とくに今日の一般的な生活においては、大脳新皮質の緊張を解放することに大きな意味があるよう

である。事実博士の説くところを参考にしていって、飲む、歌う、踊るといった要素がレクリエーションとしては必要のようである。これらはどれも大脳新皮質の活動、すなわち理性の活動を和らげ、大脳辺縁系（情動脳）に活動のチャンスを与え、感性を解放する働きがあるという。日々あくせくと働く現代人が、アルコールに一時を忘れ、歌にしびれ、踊りに夢中になるのは故なしとしない訳である。身体を使わずに大脳新皮質の緊張を強いられている現代人は、学生や生徒も成人も年金者も、リズムに乗ってからだを動かし、時には歌い、適度なアルコールによってその緊張を解きほぐし、生気をとりもどすことは、極めて大切な生活の一部であるといえよう。（その効果は、適度の酔を越えると却ってその人自身をスポイルする危険があることを忘れてはならない。）

理性と感性のバランス、知・情・意の均衡のとれた人間を目指すところにレクリエーションの意義・目的があるといえよう。

私は、今日のレクリエーションの要素として4つのSをあげたい。Sport, Swing（歌— Singing 歌うことの方がよいかもしれない）とSexである。Sexは今日氾濫しているSexということではなく、両性を含めること、両性が参加すること、文化における両性的側面ということを含めて考えるのである。

少し説明不足であるが、次に再び先の齋田氏の意見を借用させていただきたい。「労働や仕事と並ぶ生活の極であり、人々のライフスタイルを作り出す原動力である」とレクリエーションを定義している。“よく働きよく遊べ”“よく学びよく遊べ”ということでもあろう。

今日、多くの人々によって現代人の感性の貧しさが指摘されている。感性の貧しい状態が正常の如くに誤られていないだろうか。それはまた肉体的なひ弱さと無関係ではないであろう。いわば現代人の多くは心身の異常に陥っているということになるであろう。

このような点からも、屈居抜きで楽しさを味わい、よろこびを感じるような活動を、子供も大人も、老人も、男性も女性も、もっともっと積極的に生活の中に取り入れるべきである。そんなことから“感性的文化としてのレクリエーション”という主張はできないものであろうか。

何れにしても、レクリエーションの必要性を叫ばなければならぬところに、今日に生きる人々の貧しさがあるといえよう。

#### 4. まとめとして

詳しい説明を省き要点をあげるに止めたい。

##### ① 感性的なものを重んじよう。

大らかにのびのびと、楽しくやろう。

理性—知・非情。物欲にかかわる。一般化・法則化、画一化に向かう。

感性—情動であり、人間の奥の心である。情に棹させば流され、意地を通せば窮屈だが、個性化・特殊化の傾向あり。

今日の教育の反省すべき点の1つでもある。

##### ② 模倣に走らないで自分の身辺を見直そう。

郷土の文化など、我々を育てた風土の中で形成されたものの意味を考え、いわば生活の知恵から生まれたものを大切にしよう。そこには形のみでなく心がある。それを今日に生かすことを考えたい。

##### ③ 単なる模倣や移植でなく、その育てられた風土やその人々の心を汲みとらなければ文化としての意味は少ない。

そのことは主体性をもつということに連なる。郷土から離れた人々の集まる新興の住宅地域などでは、自分たちの知恵によってその地域に適したものをつくり出すようにしたいものである。そのことは、

##### ④ 地域に根を下ろすこと、

といってよいであろう。

郷土芸能の復活が、マスコミによって形骸化され、単なる観光資源とならないように、地域住民の参加の方法を考えたい。

私は文化の停滞と新たな展開ということについて、つねに歴史におけるルネッサンスということを思い出す。それは東洋的に言えば温故知新ということである。私が言いたいことの骨子は、つねに自分の立っている場を忘れないことと、その場の歴史性を考えることとということである。歴史性とは過去を省みてその中から学ぶべきものを発見することである。それがルネッサンスということであって、私は戦後に発展したわが国の諸々の文化—レクリエーションやスポーツや、さらに教育・科学など全面にわたって、反省と新たな方向を求める時点に、今日あるのではないかと思っている。そういうルネッサンス的意味をこめて、以上のようなことを提案したわけである。

なお私は、時、所、人という3点から検討しようと思うが、別の機会にしたい。



## < 研究集会報告 >

### 1 レクリエーションとしてのフィットネスプログラム

Charles E. Hartsoe, Ph. D

(バージニア・コモンウェルス大学レクリエーション学科長)

### 2 アメリカにおけるレクリエーションスペース計画の動向

Leslie M. Reid, Ph. D

(テキサス A&M大学レクリエーション・公園学科長)

: 1985年6月27日 上智大学図書館

: 日本レクリエーション学会・日本レクリエーション協会共催

#### 1. レクリエーションとしてのフィットネス・プログラム

講師 Charles E. Hartsoe, Ph. D

訳 原田 宗彦 (大阪 YMCA 社会  
体育専門学校講師)

私は、アメリカレクリエーション・公園管理学会の方から、2週間中国へ派遣され、その旅を終えたところです。今回、私とリード博士は、中国化学工業協会の招待を受け、中国の公立公園を視察する機会に恵まれました。このような折、池田勝教授から日本で講演してほしいという要請があり、このような講演をさせて頂く機会に恵まれました。我々は、今回のこの旅行を大変楽しみにしておりました。特に、私は、1949年から1952年までの間、東京郊外の立川基地で生活しておりました。今回来日して、様々な面で日本が変わり、世界のリーダーシップをとっている姿を見て非常に印象深く思いました。

これから、アメリカでどのような変化が起こっているのかということについてお話ししたいと思います。

アメリカでは、人口の高齢化が進行し、子どもの数が減少してきています。加えて、離婚率が非常に高くなり、片親の子どもたちが増えています。こういった特徴的な傾向は、レジャー、レクリエーションに大きな影響を及ぼしています。このように、子どもの数が少なくなってきたということは、様々な影響を大学に対しても及ぼしています。学者の推測によりますと、現在、大学入学の適齢期である18歳から21歳の人口が非常に少なくなっています。そして、1990年までにはさらに25%減少するのではないかと考えられています。

学生の数が減ることにより、大学で教える教授の数も減るというわけで、博士号や修士号を取得しても、大学での働き口は非常に少なくなっています。また、高等教育にかかる費用が非常に高騰してきています。これに加え、高等教育が非常に競争的になり、難しくなっています。

こういった高等教育における変化に加えまして、健康管理（ヘルスケア）に関しても、様々な新しい傾向が出てきております。そして、様々な面で、団体や組織に影響が出てきており、健康管理にかかる費用は、天文学的な数字になってきています。企業・ビジネス関係の人達は、何とかして従業員の健康管理費用を減らそうと努力しています。

こういった前提を踏まえて、社会は、ウェルネスを強調した社会をいかに作るか、また、身体的にも良好な状態にある社会を作るかということを探索しております。ここで、フィットネスとかウェルネスを提供する媒体となる組織・団体を紹介したいと思います。

#### 1. Government-Sponsored Recreation and Parks Department

(政府・行政機関によって運営される地域のレクリエーション・公園局)

#### 2. Quasi Public Agencies

(YMCA やボーイズクラブを含む民間非営利団体)

#### 3. Corporation and Businesses

(IBM やゼロックスなどの企業や会社)

#### 4. Private Clubs

(商業営利団体)

まず第一は、行政・政府です。アメリカでは、人口2万5千人以上の地域、市町村においては、政府がスポンサーとなった公共レクリエーションのための行政

組織があります。いわゆる公共レクリエーション課と言われるものですが、これが地域住民に対してフィットネスとかウェルネスのプログラムを提供しています。

第2は Quasi Public Agency と呼ばれる、準公共機関ですが、日本では民間非営利団体といった種類のもので、YMCA とかボーイズクラブといった組織がこれに含まれます。これらの組織は、政府の補助・援助を受けて様々な活動を実施しています。これらの活動に対しては、すべてが免税の対象となり、税金がかからないようになっています。

第3は、Corporation（企業・会社）です。これには、たとえば、IBM とかゼロックスなどの企業が含まれます。最近の傾向として、これらの企業はフィットネスのためのコンサルタントあるいはアドバイザーというものを設置するようになってきました。これらの人達は、会社の中で、従業員に対し、体力測定とかストレス管理のための講座を開いています。

私は、数日前、日本航空を訪ねる機会がありましたが、そこで見たフィットネスプログラムは非常に印象的でした。おそらく、こういったものは、アメリカよりも日本の方が先を行っているのではないかと思います。また、昨日は大阪 YMCA のフィットネスセンターを訪ね、そこで最新式の体力測定機械やエレクトロニクスを駆使した機械を見る機会に恵まれました。日本のこういった分野における発達には目を見張るものがありました。

第4は、Private Commercial、商業営利団体であり、アメリカではカントリークラブとかラケットボールクラブなどが含まれます。最も新しい傾向としては、病院がフィットネスとかスポーツの分野へ進出していることをあげることができます。病院が、コミュニティの住民に対して、フィットネスに関連した様々なプログラムを提供していますが、こうしたことは伝統的な病院の役割とはまったく異ったものです。現在、2つの大きな病院が、ヘルスクラブとかフィットネスクラブといった業界に進出しています。これまでの病院では、患者をできるだけ長く病院に滞在させて、利益を上げてきたわけです。しかしながら、最近の健康維持費、健康管理費の高騰により、患者があまり長く入院しませんし、また病院のお世話にはなろうとしないといったことから、空きベットが非常に増えてきています。こういったことでは営業が成り立たないので、商業資本をベースにしたヘルスクラブとかフィッ

トネスクラブの分野に進出しているわけです。ブルークロスとかブルーシールズといった非常に大きな生命保険会社がありますが、そこでは従業員がヘルスクラブとかスポーツクラブに入ることを非常に奨励しております。会社は、これらのクラブへの参加費用の25%を負担しております。

フィットネスとかウェルネスという運動は、現在起こっているが、将来無くなっていくといった類の運動ではなく、今後、20年、30年先まで依然として存在するものではないかと思っております。

これらの問題に関連し、フィットネス、ウェルネスプログラム以外にもアメリカでは非常に大きな問題があります。それは、ストレス管理(stress management)に対する問題です。企業においても、従業員のアルコール中毒とか薬物乱用といったことが非常に大きな問題としてクローズアップされ、それに対するカウンセリング・プログラムも発展してきています。このような問題に対して、非常に多くの人々が関心を抱きはじめています。特に、薬物の乱用に関しては、若い人たちの間で非常に大きな問題となっています。(訳者注：薬物とはマリファナ、コカインのことで、最近、薬物の乱用がアメリカ全体の大きな問題となっています。これに対して、連邦政府レベルでのキャンペーンがはられ、若い人たちの間での薬物乱用の害を減らそうとする動きが強化されています。)

全国的なフィットネスとかウェルネスという運動は、ある一人の個人によって非常に強力に推進されています。そのある一人の個人とはレーガン大統領です。彼は、休日には木を切ったり、乗馬をしたり、水泳をしたりと非常に積極的に、個人でフィットネスとかウェルネスを実践し、アメリカ国民のモデルとなっています。彼以前の4～5代前の大統領の時から、大統領体力スポーツ審議会(The president council of physical fitness and sports)が組織され、これが連邦政府レベルで、フィットネスとかウェルネス、あるいはスポーツといった運動を援助しています。また、援助だけでなく、指導を行ない、モラルの面まで強力なリーダーシップを発揮しています。

しかしながら、必ずしもフィットネスとかウェルネスの運動がスムーズに実践されているわけではありません。先程あげた4つの推進母体のグループ同士の激しい競争が起きているのも事実です。競争には、物事が新しく創り出されたり、改善されたりするという良

い面もあります。しかし、アメリカにおいて今我々が求めているのは、この4つの組織の自発的な協力であると思われます。

ひとつ補足したいことがあります。2ヶ月前、レーガン大統領によって第2次野外レクリエーション資源調査委員会（ORRRC）が、15名の委員で発足しました。これは、現在から西暦2000年までの間に、どれだけ野外レクリエーション需要があつて、どういったものを政府が提供していけば良いかということ調査する委員会です。今後、21世紀へ向けて政府と民間の所有するレクリエーション資源の有効利用と2つのセクターの協力について考えていくのが主たる目的です。奇しくも次の講演をされるリード博士が、25年前の第一次のORRRCの主要メンバーであつたということで、非常に感慨深いものがあります。

本日は、御招待に預り、非常に印象深い思い出となりました。皆様に感謝する次第です。ありがとうございました。

## 2. アメリカにおけるレクリエーションスペース計画の動向

講師 Leslie M. Reid, Ph.D.  
(テキサスA&M大学)

訳 諸星 裕 (ミネソタ州立  
セント・クラウド大学)

ハートソー博士も言われましたが、我々と同じ分野の職にある日本の皆様とこのような機会を持つことができ、本当に感謝しております。

私が勤務しておりますテキサス A&M 大学は、100年ほど前のことですが、もともとは農業とエンジニアリングの大学（農工大）でした。20～25年ぐらい前から総合大学となり、人文科学や芸術といった分野へも拡大されました。私は林学の出身ですが、こういった大学のバックグラウンドにより、エンジニアリングの分野に入り、さらにそこから公園・レクリエーション関係の分野に入ってきました。このようなわけで、まず、自然資源の方面の話をしたと思います。次に、ハートソー博士と同じようにレジャー・レクリエーションの社会的な方面の話に移っていきしたいと思います。

御承知のように、アメリカは日本に比べて非常に若い国であり、たかだか350年ぐらい前に、ヨーロッパから移住した人々がやって来ました。そこはまだ自然

が手つかずの状態、すなわちウィルダネス（原野）の状態に残っており、この中からアメリカ人は文明を発展させていきました。ですから、アメリカにおいては、レクリエーションとはサバイバル（生存）のための活動に源を発しているのです。たとえば、速く走るとか、うまく弓矢が射てるなど狩猟の手段からレクリエーションが生まれてきたのです。初期の開拓者たちは、お互いを守るために小さな村をつくり、その村が集まってやがて都市が形成されました。そこでは、レクリエーションは、だれにでもごく身近かにありました。というのも、すぐ街から外に出れば、ウィルダネスが広がっていたわけであり、レクリエーションはいくらでもできました。当時のレクリエーションというのは、非常に個人的なものでした。組織だって、集団で行うものではなかったのです。今回の中国旅行で良く見掛けたものに大極拳がありました。これは個人的なレクリエーションでした。これはアメリカ人の悪いクセと言えるかもしれませんが、何でも組織化し、ルールを作り、設備を作り、いろいろ系統立てることがアメリカ人は好きなのです。

初期の小さな村々がだんだん大きくなり、都市化してきますと、先に述べたようなレクリエーションも行うことが難しくなってきます。このような状況の中で、レクリエーションのための空間（オープンペース）の確保が都市計画において非常に重要であるという認識が生まれてきました。

過去、我々の公園関係の専門分野には、4つのレクリエーションの形態、あるいはシステムがありました。

まず、第一のパターンは受動的（passive）なシステムであり、庭園などがこれに含まれます。一週間ほど前、私は香港で非常に美しい水辺公園を視察してきました。そこには、「OK」「スポーツ禁止！」というような規則がありました。また、「機械を使ったおもちゃを持ち込むな！」という規則もあり、持ち込んだ場合には14日間の留置場拘留ということでした。

第2のシステムは、活動的（active）なシステムで、これには運動場とかレクリエーション施設、スポーツ施設があります。

第3のシステムは、自然の中の大きな公園であり、これにはハイキングとかキャンプのための公園施設が含まれます。

第4のシステムは、スタジアムという言葉を使いましたが、これはスタジアムの複数形です。これは、ど

ちらかという観客として見るということを入れて計画したものです。

この50年ぐらいの間のアメリカのレクリエーション施設というのは、以下のように2つの大きな種類に分けられると思います。

1. 近隣

- a) 公園・レクリエーション課
- b) 非営利団体

2. 遠隔地

- a) 州政府
- b) 連邦政府

ひとつは、家のそば、住んでいる所のすぐそばという分け方です。これがさらに2つに分けられます。そのひとつが、市町村の公園・レクリエーション課が計画してつくったレクリエーション施設です。先ほどの話にありましたように、各市町村には公園・レクリエーション課があり、その施設は税金でまかなわれています。もうひとつの種類は、先ほどハートソー博士が言われたような非営利団体（YMCA などですが）のレクリエーション施設です。

先ほどの大きな分け方のもうひとつの種類は、隣り近所ではなく、遠い所、離れた所にあるレクリエーションの施設です。このうちのひとつは、日本で言いますと、県立の公園とでも言えると思います。これには、地域の公園、都市の公園、州の公園といったものがありますが、大規模なものは、実際に人々が住んでいる所から離れた所にあります。家から離れた施設の2番目は、連邦政府が関わっているレクリエーションの場です。

1970年代になってから、連邦政府は様々な補助金を出すようになりました。これによって、各市町村の公園・レクリエーション課がレクリエーション施設、事業の企画を促進する動きが出てきました。こうした動きは1980年代になって、さらに本質的な変化を生じさせました。1973年から1978年までのオイルショック以来の一連の問題により、エネルギー関係の支出が非常に上昇し、そのために、インフレが非常に激しくなりました。この結果、レクリエーションのために使えるお金が非常に制限されるようになりました。この結果、各市町村の公園・レクリエーション課は、参加者（市民）に対して「参加費を出してくれ」という形で、お金を集めなければならなくなりました。今日、アメリカの市民は、レクリエーションをお金で買っていると

いうことになるわけです。

これらの結果、大きく分けて2つの目立った現象が見られるようになりました。

ひとつは、営利企業がレクリエーションの分野に進出し、レクリエーションを供給することによって利潤を得るということが可能となりました。そして、このようなことはかつてあまり見られなかったのですが、最近非常に増えてきました。この例としては、ディズニーランドとか何かひとつのテーマを持って運営されるテーマ公園といったものがあります。

そして、2番目のものが、公共団体と私企業とのジョイントベンチャーで、お金を出し合って事業を行なうという動きです。私が住んでいる街の例を4つほどあげたいと思います。私の街には市営のゴルフ場がありますが、その運営は American Golf Corporation（アメリカゴルフ会社）という私企業に任せています。市の公園についても、植林、樹木の伐採、ゴミの収集などすべて市がやるのではなく、契約を結んでいる企業に任せています。市のプールは、市が建設したのですが、現在、その運営は企業に任せています。市のレクリエーション課が実施している様々なプログラムを見ても、参加費のかかるプログラムが非常に増加していることがわかります。例えば演劇、芸術関係のプログラムは、参加費を取るプログラムばかりです。

営利企業が運営するフィットネスクラブも増えています。以前は、大人だけが対象でしたが、最近では家族ぐるみとか親も子どももこの対象となっています。両親が働いている間、子どもたちをそこで託児所のように預り、別途にプログラムを実施するといったことも行なっています。

さらに、マンションとかコンドミニウム（集合住宅）のような所では、プール、体育館、テニスコートなどを持っています。そしてこういった施設を管理、運営する常勤のディレクターを擁しています。これまでは、そこに住んでいる住民だけを対象に、ディレクターがプログラムを実施していましたが、最近ではテニスをはじめとして他の住民にも提供されるようになってきています。そこで実施されるプログラムは、もちろん、主としてそこに住んでいる住民が対象です。

また、ゴルフ場のまわりに家を数多く建て、そのゴルフ場を中心にしてひとつの共同体を形成するという動きがあります。どこにでもゴルフ場があるわけではないので、こういった形はどこでも可能であるとは

言えません。また、アパートなどでは、このようなレクリエーション施設を後から持ってきて、先ほどの例と同じように、あたかも自分たちのレクリエーション施設の周りに一緒に住むという居住形態が生まれています。ここで一番大事なことは、Open air（青空空間）ということなのです。

野外空間は、非常に重要視されており、それを最大限に利用するために、最近では、ジョギング専用の道路もできております。また、「フィットネス・トレイル」というものがあります。これは、しばらく走って、あるポイントで定められた運動をし、またしばらく走って次の運動をするというような、各種のプログラムをう盛り込んだ走路です。こうした活動ができる施設がどんどん増えています。ブラジルのリオデジャネイロや香港、東京にもこのような施設があります。

南アフリカの例について見てみますと、もともとドイツから来たものですが、トリム・ジムという運動が起こっております。そこでは全国組織としてのトリム・ジム協会も設立されています。フィットネスのための室内体育館、フィットネス・トレイルなど様々なフィットネスのための活動をやるように整備されたコースがあります。ここでは、市がディレクターを一人雇い、参加者が来ると、健康診断やどうい運動をどのくらいやったら良いのかを決定し、参加者はこれに従って運動を行なっています。そして、毎週、こうしたチェックが行なわれています。参加者にとって都合が良いのは、ディレクターの指示通りに運動を行なうということです。ですから、自信を持って取り組むことができるのです。自分の判断ではなく、専門家の判断に基づいて運動を行なうので人気があるのです。

ところが、残念なことにこれはアメリカではできません。というのは、アメリカでは何かトラブルが発生すると告訴され、裁判沙汰になってしまいます。もし、ディレクターが5回やりなさいと言って、参加者が5回やったところで心臓マヒが起きたという、確実に告訴されます。すぐに裁判になってしまうので、こういったことはアメリカではなかなかできません。

アメリカでは、日本から随分多くのことを学びました。その学んだ重要なことのひとつに、企業が行なう従業員のためのレクリエーションというものがあります。会社の中にこうした施設が作られ、従業員が勤務時間内でそうした活動ができるということがアメリカでも始まりつつあります。また、アメリカ人はダイエッ

トのことを随分気にしています。できるだけ脂肪分をとらず赤い肉を食べるといった現象も起っています。何よりも、タバコを吸わないということが、人々の最も気にしているところです。

私は、林学の出身ですが、この分野に入り、今になってようやく本当にわかってきたということがあります。それは、健康な体には健康な精神が宿るということです。このことを認識しながら、日本の皆様方も自分の研究に励まれるようお祈りします。

### 3. 質疑応答

（質問） 会社の中で、レクリエーションを担当している者ですが、日本の企業からレクリエーションについて、アメリカの人々が学びとったということですが、具体的にはどのようなことを学んだのでしょうか。

（リード） アメリカの企業においては、心筋梗塞とか心臓発作という症例が非常に多いのです。企業にとっては、このような病気で死んだ人のかわりに新しい人を雇って新たな訓練をする費用の方が、現在働いている人に対して健康管理の援助をする費用に較べてはるかに高くつくのです。このような意味で、日本の企業のように健康を獲得するために投資するというのが、アメリカではポピュラーになってきているのです。

（質問） アメリカではレクリエーションに大変お金がかかるということですが、具体的にどのようなところでお金がかかるのでしょうか。

（ハートソー） アメリカには料金の基準というのがあり、値段の高いものから無料のものまで様々です。安い、あるいは無料の活動としては、ジョギング、エアロビクス、公園でのバーベキューといったものがあります。また、極端に高い活動も数多くあります。最近、レクリエーションには大変お金がかかるようになったとお話しましたが、市町村の公園・レクリエーション課では、税金で建設された施設についても、参加者から実費を徴収するということが盛んになってきています。この典型的な例がゴルフコースです。ただし、日本ではグリーンフィーが100ドルもするそうですが、アメリカでは8～9ドル、リード氏の居りますテキサスでは5ドルです。

料金の高いものと安いものの中にある種目で、一番ポピュラーなものが水泳です。これも住民から運用費をとっています。最近では、地域にあるコミュニティプールが、家族を対象としたシーズン券を発行し、

非常にポピュラーなものとして売られています。

少しばかり例をあげたいと思います。私の少年時代、野球、アイスホッケー、ソフトボールなどすべての種目が無料でした。野球について見てみますと、私の時代では、一度も料金を払わなかったのですが、現在ではチームを結成してリトルリーグに登録する料金が150ドル、それに一人一人のメンバーが払う料金が3ドルになっています。さらに、今年(1985)になりますとチームの登録料が300ドル、メンバーの負担が6ドルと2倍になっています。チームの登録料についてはスポンサーがついている場合もあります。たとえば、ビール会社のパドワイザーなどがTシャツや帽子を配っています。親の方にとってはこうしたことは予想もしなかったことで、市長にクレームをつけるといった一幕もありました。このような例は年々増えてきています。

また、現在の潮流として、レクリエーションの質というものが問われるという傾向があります。たとえば、ある市のリトルリーグの野球場の施設が悪かったりすると、別の市のリーグに加入するといった動きも出てきています。つまり、レクリエーション経験がより満足し得る方向に動いています。レクリエーションの中にもクオリティ(Quality)という考え方が入り込んできているのです。

(諸星) 補足ですけれども、こうしたことの解決策として多くの市では、市の住民以外の人は参加費が倍額となるという傾向にあります。たとえば、ソフトボールの利用料は5ドルですけれども、チームのメンバーの中でもその市以外の人は10ドル払わなければならないという例もあります。アメリカのパーソナルレクリエーション(特に公園に関係するものは、固定資産税がかかります。そして、これは年々上昇してきましたが、近年ではもうこれ以上上げられないというところまで来ています。歴史の新しい西部地区ではまだ多少の余裕があるようです。

税金の援助が打ち切られると、どこでもレクリエーション関係のものは衰退気味になります。たとえば1978年のカリフォルニア州での税金政策の変更により、固定資産税が増大し、カリフォルニア州のレクリエーション課の約 $\frac{1}{3}$ がなくなるという大打撃を受けました。

レクリエーションにお金がかかるようになった理由はもうひとつあります。レクリエーションの参加者が

増えれば増えるほどそれにとまなう障害も増え、これによって告訴、裁判沙汰が増えるという理由です。これを補うためにも利用料、参加料が引き上げられているのです。日本では考えられないことですが、アメリカでは人と人がケンカをすればすぐに告訴をもってゆく程で、そのために弁護士の数も多いのです。

さらに、お金を高く取れば取るほど、告訴された時に払わなければならない補償金の額が増えるという傾向があります。政府が行う公共の福祉に関するものには無料のものがあります。この際、もし政府側に手抜きがあったとしても告訴をしてはいけないという昔からの慣例があります。一方では、商業的な色彩を持つものも政府の事業の中にあります。料金を取っている場合、何か事故が起きた時には、「金を払っているのに安全を保証しないのはどういうことだ」ということで、補償金を支払わなければならない。

(質問) 都市の問題とレクリエーションについておたずねします。都市の人間が自然に接するためには2つの方法が考えられます。ひとつは都市の外に出て自然に触れること、もうひとつは都市の中に自然を取り入れることです。この2つの側面について、どういう方法で自然を取り入れていったら良いのか、良いアイデアがあったら教えて下さい。

もうひとつ、関連した問題として高層住宅とレクリエーションの問題について質問します。子どもたちに対して、高層住宅という居住形式は、悪影響を与えているのではないかとということで、スウェーデンなどでは大きく取り上げられています。アメリカでは、行政および民間の団体が、高層集合住宅に関してどのような取り組みをされているのですか。

(ハートソー) アメリカの歴史を振り返ってみますと、プレイグラウンド運動、あるいはセントラルパークといったものは、すべて都市の中から生まれてきました。このような都市公園に対する考え方は現在も脈々と受け継がれています。このような中で、現在、2つのことがほとんどの大都市で行われています。ひとつは、州政府が景観保護のために非常に広大な土地を購入し、そこを都市公園にし、都市環境の向上に努めていることです。もうひとつは、各市町村の公園・レクリエーション課が、スポーツ施設や各種のレクリエーション活動のための土地を購入していることです。

これらのことは、公共レクリエーションが世界で最初に発足したアメリカではごくあたりまえの現象です

し、行政レベルでも実行されています。アメリカでは、全米レクリエーション公園協会というのがあります。そこでは、公園の設置基準を設けており、100人の人口につき1エーカーの公園用地を確保するという基準があります。日本では、風景を楽しむための庭園が多いようです。こうした庭園から受ける恩恵は計り知れないと思いますが、今後は、レクリエーションの中でもスポーツなどのアクティブな積極的な目的を持った施設づくりが望まれてくるのではないのでしょうか。

私どもは中国に行って、非常に大きな公園をいくつか見てきました。それに較べて、日本という国は、盆栽や庭園という形で、自然を凝縮して楽しむという非常に優れた習慣が残っていると思います。

(リード) 高層集合住宅についてお答えします。メキシコ系アメリカ人が多いテキサス州では、彼らの生活の質が非常に悪いということで、政府が高層集合住宅を建設しています。風紀が悪いわりには非常に自然を愛し、心の優しい人々なのですが、いったん高層集合住宅に入居すると、自然との接触が無くなり、スラム化してしまっています。これに対する解決方法はまだわかっていません。世界中のいたる所、たとえばブラジルなどでも、高層集合住宅に関連して、物をこわしたり、スラム化によって生活の質が落ちるといったことが大きな問題となっています。

自然と人間との調和、特に都市における自然と人間の調和については、ここにお集まりの日本の若い皆様方にその解決方法を考えて頂きたいと思います。挑戦と申しましょうか、それをお願いしたいと思います。(諸星) 私の専門は、犯罪とレクリエーションですけれども、住宅が高層化して、それが進めば進むほど少年非行が増えるという事実があります。「沈黙の空間」という本を書いたホールという人類学者がいますが、彼がかつて参加してデザインした高層集合住宅がシカゴにあります。そこでは隣の家が良く見えるようになっている非常におもしろいデザインです。そこでは、犯罪が減りました。その理由はよくわかりませんが、おそらく、高層化すると隣が見えない、すなわち疎外されているということが原因だと思われます。

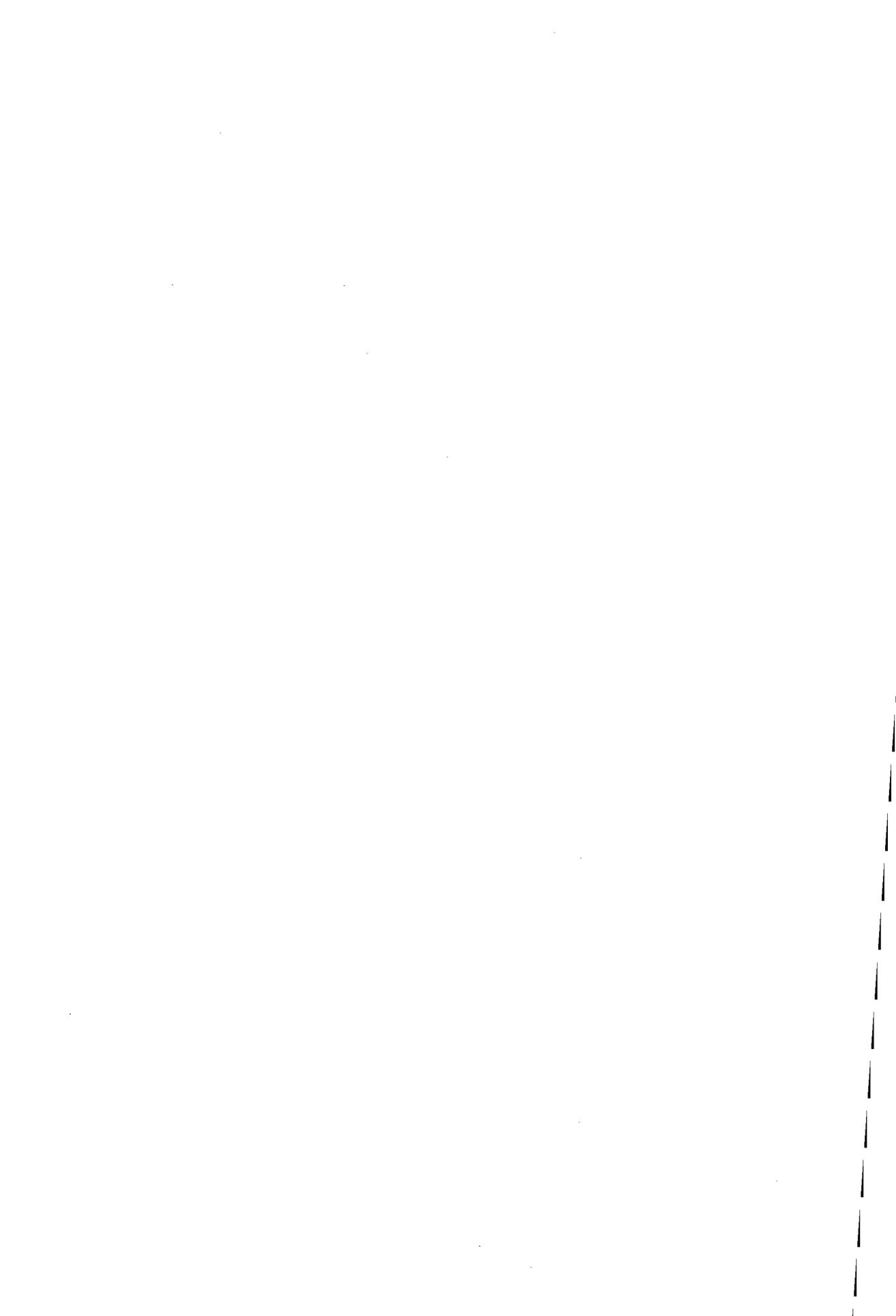
(質問) 薬物の乱用といった青少年の問題が拡大しているということですが、青少年の公共心とか公德心を育てるための教育的配慮を持ったプログラムとしては、具体的にどのようなものがあるのでしょうか。

(ハートソー) 様々な努力が為されています。連邦

政府レベルでは、薬物管理局(Drug Enforcement Agency)が中心となって対応しています。さらに、公共団体、私的な奉仕団体が協力して薬物乱用とアルコールの問題に対処しています。最近では、若い人たちのこうした乱用が大きな問題となっています。

テレビのCMで、ビールをうまそうに飲んでいるシーンがありますが、これはビールを飲むこと自体が優雅であるということを強調したものです。ところが、これに対して、民間の方からは、強力な抗議が出ています。こうした圧力がどんどん広まってきています。

(司会) 時間も参りましたので以上のようなところで質問を打ち切らせて頂きたいと思います。お二人の先生には大変有意義な講演をして頂きまして、本当にありがとうございました。



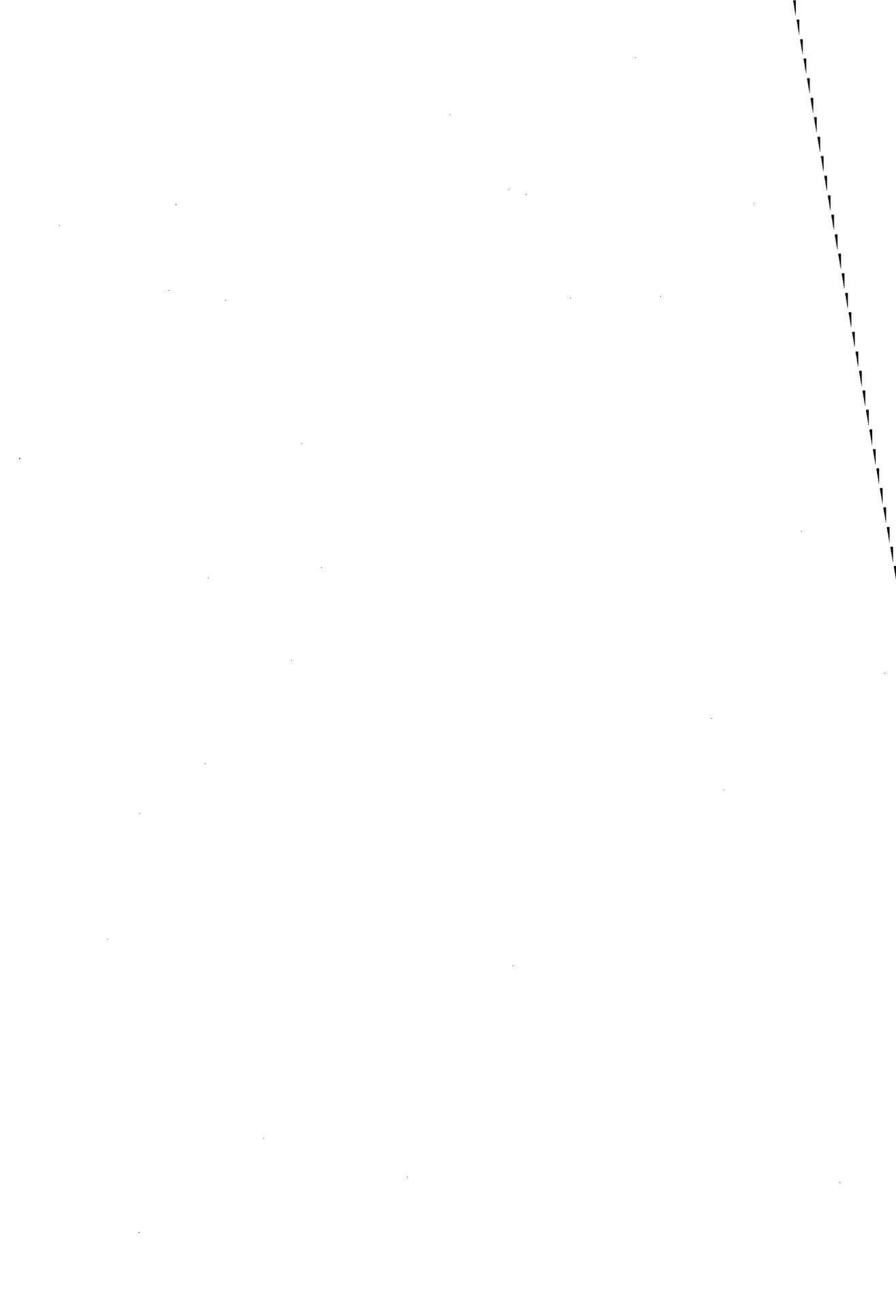
## レジャー・レクリエーションに関する 専門学校・短大・大学・大学院学生論文発表会

日 時：昭和61年3月8日（土）午後2時～5時（懇親会 5時～6時）

場 所：東京農業大学本部会議室

発表形式：口頭発表、発表12分・コメント質問3分

- |  |     |       |
|--|-----|-------|
| (1) 安東 信子（東京レクリエーション学院）<br>楽しく訓練をするために<br>～重度心身障害者の福祉実習所におけるゲームを用いた集団訓練のあり方～ | 指 導 | 奥野 正恭 |
| (2) 小池 和幸（八王子レクリエーション学園）<br>セラピューティックレクリエーションの記録と効果測定                        | 指 導 | 三本 勲夫 |
| (3) 後藤由紀子（津田塾大学）<br>社会教育としての学外キャンプの意義と可能性<br>～アメリカ YMCA キャンプをケーススタディとして～     | 指 導 | 伊勢田耀子 |
| (4) 石島一彦・中村 久・村川健一（順天堂大学）<br>野外教育におけるプログラムの研究<br>～プログラム編成の視点～                | 指 導 | 宮下 桂治 |
| (5) 飯島 玲子（東京農工大学）<br>多摩ニュータウン内の近隣公園の利用における研究                                 | 指 導 | 川名 明  |
| (6) 大宮 直記（東京農工大学）<br>多摩ニュータウン内の近隣公園の利用調査                                     | 指 導 | 川名 明  |
| (7) 森永 直也（東京農工大学）<br>代々木公園における樹林空間のレクリエーション活動について                            | 指 導 | 川名 明  |
| (8) 東 秀策（東京農業大学）<br>観光対象群の関連性における調査方法の研究<br>～高山市におけるケーススタディ～                 | 指 導 | 鈴木 忠義 |



## 特集／「レクリエーション指導学」の探求

### (1) レクリエーション指導体系化の新たな試み

藺田 碩哉

(日本レクリエーション協会)

#### 1. はじめに

戦後、昭和23年から一貫してレクリエーション指導者の養成を行ってきた日本レクリエーション協会は、レクリエーション指導を次のように定義している。

「レクリエーション指導とはレクリエーションを可能にするさまざまな文化財（遊戯、音楽、舞踊、スポーツ、野外活動など）とレクリエーションを行なおうとする人々（レクリエーション主体）との間に立って両者を結びつけ、レクリエーション主体が多様なレクリエーションを自ら実行できるように、素材の提供、技術の指導、活動の援助等を行なうことである。」『レクリエーション指導者養成のための大綱』1980年

この定義をふまえたレクリエーション指導の構造についてはすでに考察した。（本研究誌14号106頁以下参照）。次の課題は、この定義を満たすようなレクリエーション指導のさまざまな局面を総合してレクリエーション指導の体系を明確にすることである。

先にあげた大綱でも、レクリエーション指導の具体的な活動として次の4つが示されている。

- ①レクリエーションの理念を実践的に伝える。
- ②レクリエーション財を理解・吸収して提供する。
- ③人と人との交流を演出する。
- ④レクリエーションのためのグループづくり、組織づくり。

たしかにこの4項目は、現実のレクリエーション指導の多様な局面を簡潔に整理している。しかし「理念の伝達」というような精神的なレベルと「財の提供」という具体的なレベルとが並列され、また指導の対象や領域についてもあいまいさが残っている。そこで、現実に行なわれているレクリエーション指導の実態をおさえながら、合わせてレクリエーション指導のあるべき姿を考えて、より明確なレクリエーション指導の体系を構想するのが本稿の目的である。すなわち、レクリエーション指導の守備範囲を定め、それらを構造的に整理し、整理されたワク組ごとの方法論を明確にし

て、それらを再び統合した体系を描いてみようというものである。

#### 2. レクリエーション指導の実態

現実には「レクリエーション指導」という名称のもとにいかなる活動が行なわれているかという点について、十分な実態調査はいまだなされていない。しかし、その多くが“ゲームを中心にしたグループ・レクリエーションの指導”であることは、まちがいのないところである。

日本レクリエーション協会の公認指導者に関する統計（注1）（二級10845名、一級665名、上級115名、1983年12月）よれば、「指導種目として指導者本人が申告しているもののトップは「ゲーム」で60.7%を占めている。（これは指導者が“得意な指導種目”として第1位にあげたものの比率である。）過半数がゲーム指導を指導の中心にしているわけである。つづいてスポーツ（10.7%）ダンス（10.5%）、ソング（6.2%）、キャンプ（5.4%）となっており、ゲームを核にスポーツやダンスやソングを組み合わせてグループ・レクリエーションを展開するレク指導者像がうかびあがってくる。またキャンプのような野外活動もレク指導者の重要な演目であることがわかる。

この他では、健康づくり、オリエンテーリング、クラフト、グループワーク・トレーニング（GWT）、レクリエーション理論、演劇、話し方などもあげられており、個々の種目の指導ばかりでなく、それらを組み合わせて、健康づくりやグループワークのような総合的なプログラム・サービスを展開するレクリエーション指導者が存在することをうかがわせる。

同じ統計によってレクリエーション指導者の領域と対象者を見ておこう。最も多いのは「地域」の指導者で62.3%を占める。そのうち43%は少年を指導の対象にしており、幼児が18%、青年が16%とつづく。地域の子ども会や少年団、保育クラブ、青年サークルなどが主要な活動の場となっていることがわかる。

領域別で次に多いのは「職場」の20.4%である。職場レク・リーダーとして、さまざまなレク行事や健康づくり活動に取り組んでいることが伺われる。これに「学校」の10.5%がつづく。幼稚園から小中高校、さらに大学まで、学校のレク行事やクラブ活動、ホームルーム、また最近では授業そのものの中にレクリエーションを活用していく教師が多くなっていることが各地の「学校レクリエーション研究会」の報告から示されている。

領域の中で「社会福祉」(5.1%)、と「病院」(1.7%)は決して多くない。しかし前年度と対比した伸び率で見ると全領域の中で最高で、今後はこれらの専門的領域の中で、リハビリテーションや治療と結びついたレクリエーション指導がより活発に展開されていくであろうことを示唆している。対象者も高齢者の比率が10～15%と高くなっている。

次に、レクリエーション指導者の実際の指導者現場がどんなところであるかを見ておこう。次の項目は、月刊『レクリエーション』誌編集部が、各領域の指導者の活動報告をもとに整理した指導内容である。ゲーム指導ばかりでなく、多種多様なレク活動が行なわれ、行事の企画や運営にかかわる活動も少なくないことが示されている。(注2)

### レク指導者の指導現場

#### 《地域の指導現場》

◆市内300名の子供を対象とした市教委主催の春休み子供大会◆中学入学を控えた小学生30名のレクダンス◆町内の親子ふれあい活動◆レク・カレッジ卒業生で手づくりのコンサート◆若者団体のレクリエーション交歓会でギネス大会◆お父さんを町にとり戻そうという町内自治会主催のふれあいハイク◆節分に地域の子どものいる家庭に、ナマハゲのかっこうで出前レク◆青年サークルの合同行事としてのスポーツ行事◆市民納涼夏まつりでちびっこ工作コーナー◆お国自慢民謡大会の指導◆婦人学級で体力づくりに役立つおどり◆スポーツ指導員にインディアカ紹介◆少年団リーダー(中学生から50歳まで)を対象としたレクソングの指導法◆市民レク大会の主管◆地域青年団の一員として、成人式、収穫祭など地域行事のリーダーに◆市民レク教室の企画運営◆婦人青少年指導員にキャンプファイアの展開法を指導◆都会客、地元民がともに楽しめるスキー場の“雪まつり”主催◆市民レクの集いで自

然観察会◆住民を対象とした木曜公園体操◆高校生の地域リーダー35名にグループワーク、コミュニティレクについて指導◆児童館の園児たちを集めたもちつき大会◆住民にかくし芸のあれこれを紹介◆幼児と母親に伝承ゲーム、幼児の遊びゲームを指導◆60歳以上の高齢者を対象とし趣味と生きる楽しみ方を講演◆PTAの母親を集め親睦かねたゲーム、フォークダンスの指導

#### 《職場の指導現場》

◆企業の間管理職研修のひとつまとしてのレク◆トリム運動の一貫としての職場体操の指導◆自主管理活動を盛り上げるためレクリエーションを導入◆軽スポーツの普及◆キャンプ、ファミリー行事の企画・運営◆パンボン大会、潮干狩、ボウリング大会、職場スポーツ大会の企画運営◆新入社員研修でウォークラリー指導◆実行委にも加わって地域の祭へ参加◆社内三事業所の合同運動会(千四百名)◆社員旅行のバスプログラム◆社内ヤングセミナーで職場レクの講習◆初級レク・リーダー講習会◆フォロー・アップ講習会◆中間管理職とレク・リーダーが半々の講習会◆管理職ばかりのレクセミナー◆バス会社ガイドにバスの中のゲーム指導◆セールスマン研修会の昼休み、ゲーム◆職場内で成人を迎えた男女の成人式運営◆リハビリ担当看護婦に対するレク指導講習◆郵便局レク担当者に地元の人との交流を旨としたレク講習◆労組役員に余暇利用とリーダーシップについて講義◆中・高年従業員に社内、家庭で手軽に楽しくできる体力づくり体操指導◆青年施設職員対象にゲーム、フォークダンス指導◆民間体育施設にレク指導

#### 《学校の指導現場》

◆中学校のロングホームルームで(席替え、新班編成後、初のホームルームをゲームで)◆保育園のXマス会にサンタクロースとして登場◆小学校の遠足をOLに◆ゆとりの時間を活用して、学級園づくりの指導◆縦割りのグループをつくり遊びの計画と活動を指導◆保母専門学校の学生を対象とした子供向けの室内ゲーム、野外ゲーム指導◆新高校生の宿泊研修、OL、サイクリングなど野外レクの指導◆中学生徒会の自主行事としてゴミ集めハイキング◆英会話スクールの先生に英語の要素の入ったゲーム指導◆新しい保母さんたちを対象とした3～4歳児の「集団遊戯導入法」◆保母、教員の男女(20～40歳)にレクダンス講習会◆小・中学校教員にキャンドルの集い実習と集いの持ち

方講義◆山の学校と街の学校の交歓会◆市内の小学校と聾学校のレクリエーション交歓会◆校庭での「親子キャンプ」◆親と子の七夕飾りから竹馬づくりまでの共同作業を指導

#### 《福祉の指導現場》

◆市主催の心身障害者（児）の子と親の集いを企画から現場指導まで◆刑務所でのフォークダンスクラブの指導◆精神病院でクラフト指導（看護士）◆レク初級指導者に国際障害者年にあわせたプログラム、指導法の講義、実習◆市主催の障害者市民の集い◆老人福祉センターでのレクリエーションタイム指導◆身障者と地域リーダー、ボランティアを含めたハンディキャップ・レク講習会の企画・運営◆高齢者400人を対象として運動会◆心身障害者と市民らの「ふれあい広場」の企画・運営◆老人ホームでのワゴン買物サービス◆精神病院職員にリハビリテーションのひとつとしてのレクリエーションを講習◆難病団体連絡協議会主催の合同レク大会、参加者580名◆老人クラブの会長、副会長を対象に手軽にできるレクリエーションの実技と講義

### 3. レク指導における集団と個人

さて、現実のレクリエーション指導は、ゲームをはじめとするレクリエーション種目（レク指導の定義に即して言えば「レクリエーション財」となる）を、それぞれの領域の対象者（これも定義によれば「レクリエーション主体」ということになる）のニーズや好みを考えながらアレンジし、プログラム化して行なわれる。単純に一つのレク財を伝えるのがレクリエーション指導ではない。これは他のスポーツ指導や歌唱指導などの活動と比較した場合の大きな特徴であると言える。

スポーツ指導や歌唱指導においては、指導するスポーツや歌そのものが目的物である。指導者は、バレーボールやテニスのような種目としてのスポーツのルールや技術を対象者に伝達すればよい。あるいは一つの楽曲を正しく伝えて対象者が歌えるようにすればよい。

レクリエーション指導、それもとくにその中心となっているゲーム指導においては、ゲームのやり方を伝えることは主要な目的ではない。一般のつどいやパーティーにおいては参加者がゲームを「覚える」ことが重要なのではなく、参加者がそのゲームを受け容れてともに楽しみ、そこに共同のレクリエーションの喜びが創造されることが何よりも重要な課題である。ゲー

ムはレクリエーションの価値を引き出す手段でしかない。

ゲームばかりではなく、レクリエーション指導として行なわれる以上は、スポーツにしても歌やダンスにしても同様である。もちろんより高次の（組織化の度合いの高い）レクリエーション財を用いる場合は、その財の内容を正しく伝えることも大きな課題となることはたしかだが、最終的な目標はそこにはなく、スポーツや歌やダンスを介して、そこに自由で主体的レクリエーションが創造されることこそが目的でなければならない。ゲーム指導の場合は、そのことがより鮮明に示されることになる。

ゲームは（特に、レクリエーション指導の現場で用いられるグループゲームの場合）、レクリエーション財としては、それほど高度のものではない。多くはたわいのない“児童に類する”ものであって、それを学ぶのに格別の知恵も技術も要しない。「いつでも、だれでも、どこでも」可能な遊びにすぎない。

その真価は、したがってゲームそのものにあるのではなく、それを媒介として成立すべき集団の楽しいふんい気にある。あるゲームを用いて集団が楽しくなるかどうかは、そのゲームを展開する指導者のリードのしかたによるところが大である。同じゲームを用いても、まことにつまらない指導もあれば、集団がいきいきとし、なごやかな笑いが生まれ、相互の人間の交流が促進されるような指導もある。その差は指導者の人間的力量から生まれるわけだが、より分析的に言うならば、指導の対象となるレクリエーション主体への理解と、その主体が集まって作っている集団のダイナミズムの理解をもとにした働きかけ如何が真の問題であると言える。

いかなるゲームを選択し、それをどのように説明して行動化するか、というゲーム指導の課題は、①ゲームをしようとするレクリエーション主体がいかなる心理状態にあって何を求めているか、という主体者個人への理解と共感を前提とし、②主体者間にどのような相互作用をつくり出し、いかなる集団へ向かって集会を集団化していくか、というグループワークの視点を方法論の基礎とすることによって、はじめて真に解決されるのである。ゲームの代わりに、スポーツや歌などをを用いてもレクリエーション指導として展開される以上は問題は同じである。

こうしてレクリエーション指導は、それが集会の場

面を中心にする以上、①個人を集団化していく、グループワークやオーガナイズングの要素と、②集団を通して個人のあり方を見るというグループ・カウンセリングの要素とを原理的にはらんでいる。つまり真に有能なグループ・レクリエーションの指導者は本人が意識するとしないとにかかわらず、有能なグループワーカーであり、あわせて有能なグループカウンセラーであるのである。

現実のレクリエーション指導の場面において、グループ・レクリエーションがはらんでいるこれらの可能性は、いまだ十分に解明され利用されているとは言えない。経験とカンにたよる素朴なレク指導論がいまだに幅をきかせている。それでも、グループ・レクリエーションからグループワークの方向、集団化や組織づくりの方向については、かなり自覚的な指導が進められているといえる。(注3) それに対して、集団の中の個人を見る、という視点、換言すればグループ・レクリエーションが、個人のレクリエーション能力をチェックしたり高めたりする格好の場であるという視点は、十分に気づかれていないのが現状であると思われる。

#### 4. レク指導の三機能——集団化・組織化・個人化

これまでの考察をふまえて、レクリエーション指導が本来持っている機能を体系化してみると、それは次の三つの相に分けることができると思われる。

##### ①集団化を援助してレクリエーション価値を実現する機能

もっとも普通に行なわれているグループレクリエーション指導は「集団化の援助」として促えることができる。すなわち、バラバラに集まった相互に関わりあいのないメンバーの間に新しい関係をうち立て、楽しい相互作用を引き出して集団の連帯感・共同感を創造するのがレクリエーション指導の第一の機能である。ゲームや歌、踊り、スポーツなどは、まとまりのない集会を集団化するには欠かせないレクリエーション財であると言えよう。

レクリエーション価値を実現するために欠かすことのできない楽しさや遊びのふんい気は、集団を介することによってたやすく作り出すことができる。多田道太郎の言うように「遊びの原形質はつどいにある」のであって(注4)人々の集まりは潜在的に遊びをはらんでいるからである。

##### ②レクリエーションの組織化と定着を援助する機能

上に述べた集団化は、言わば、かりそめの集団で

あって永続的に活動を続ける組織化された集団にはなっていない。巧みなレクリエーション指導によって一体感や連帯感を感じたとしても、集会が終われば、またもとのバラバラな個人に解体してしまうことも少なくない。そこで次の段階として、一たび獲得されたレクリエーション価値を継続的に実現しつづけていくための、より計画的、長期的な援助活動が求められることになる。

レクリエーション指導を一過性の集会指導に終らせないためには、こうした「組織化援助」の視点をもってグループを育て、組織をととのえていく、いわゆるオルグ活動が不可欠である。事実、ひとたび集団化へのきっかけを見出したグループは、継続的な援助活動を続けることによって自律的で活動的な集団に高まっていく。レクリエーション指導はまたきわめて有効なオルグ活動でもあるのである。

組織化を援助するレクリエーション指導においては、レクリエーション財は手段のレベルのみでなく、それ自身を目的とするレベルへの高まりを示すことになる。歌うこと、踊ること、スポーツをすること自体を目的として継続的な集団活動が営まれるからである。指導者はより高次のレクリエーション財の提供を迫られる。手段的なレク財にしても、イベント(行事)のような、総合的で複雑なレク財をアレンジすることが必要になってくるのである。

##### ③レクリエーションの個人化を援助する機能

レクリエーション指導の場面は集会や集団活動にかかわるものであるのが一般的だが、集団を育てる、あるいは活性化するために集団を構成する個人に注目する必要があることはすでに述べた。すぐれた集団化の指導者は、集団の中の個人をしっかり見すえることのできる指導者であることも示唆した。この視点に立って、グループ体験をふまえて個々人の態度や意識を自覚的にとらえ直すグループワーク・トレーニング(GWT)を行なうレクリエーション指導者も少なくない。(注5)

レクリエーション指導の究極の目的が、レクリエーションを自律的に展開し得るレクリエーション主体の確立にあるとするなら、そうした主体化(個人化)を援助するレクリエーション指導の第三の機能に注目しなければならない。

となれば、個人化の援助のために、必ずしも集団を媒介としない、直接的な援助の方法が考えられていはずである。援助者としてのレクリエーション指導者が一対一で被援助者と対面し、何らかの方法でレクリエーションの確立のための支援を行なうという形式である。被援助者のレクリエーションの内容をチェックしたり、情報を提供したり、助言を与えたりすることになる。こうした活動を「余暇生活設計」や「レジャー・カウンセリング」と呼ぶことができるだろう。(注6)

現実的には、わが国においては、これらの活動はいまだ萌芽的な状況にあり、今後の課題というべきものである。しかし、レクリエーション指導をその理念に照らして考えるなら、従来の集団化、組織化援助と深い内的連関を有する個人化援助の課題をレクリエーション指導の体系に明確に位置づけることが必要かつ不可欠であると思われる。

### 5. おわりに

新しいレクリエーション指導の体系は、レクリエーション主体の確立のための援助活動を、集団化、組織化、個人化の三機能の総合として把える、というのが本稿の結論である。

もとよりこれらの機能は、相互にバラバラに存在するのではない。集団を対象にする指導の局面でも、組織化につながる場面や個人化を促進する場面がありう

る。一対一の個人的援助を行なうにしても、集団的援助への連続性が考えられるべきなのは言うまでもない。

重要なポイントは、レクリエーション指導なるものを、個人化から組織化へと広がる総合的な援助過程として把握するという点にある。それは現実に行なわれているレクリエーション指導の中に十分にはなまれている可能性を開放し、ともすればグループ・レクリエーションのための「遊ばせ屋」に矮小化しがちなレクリエーション指導者の現状を改革する原動力になることであろう。

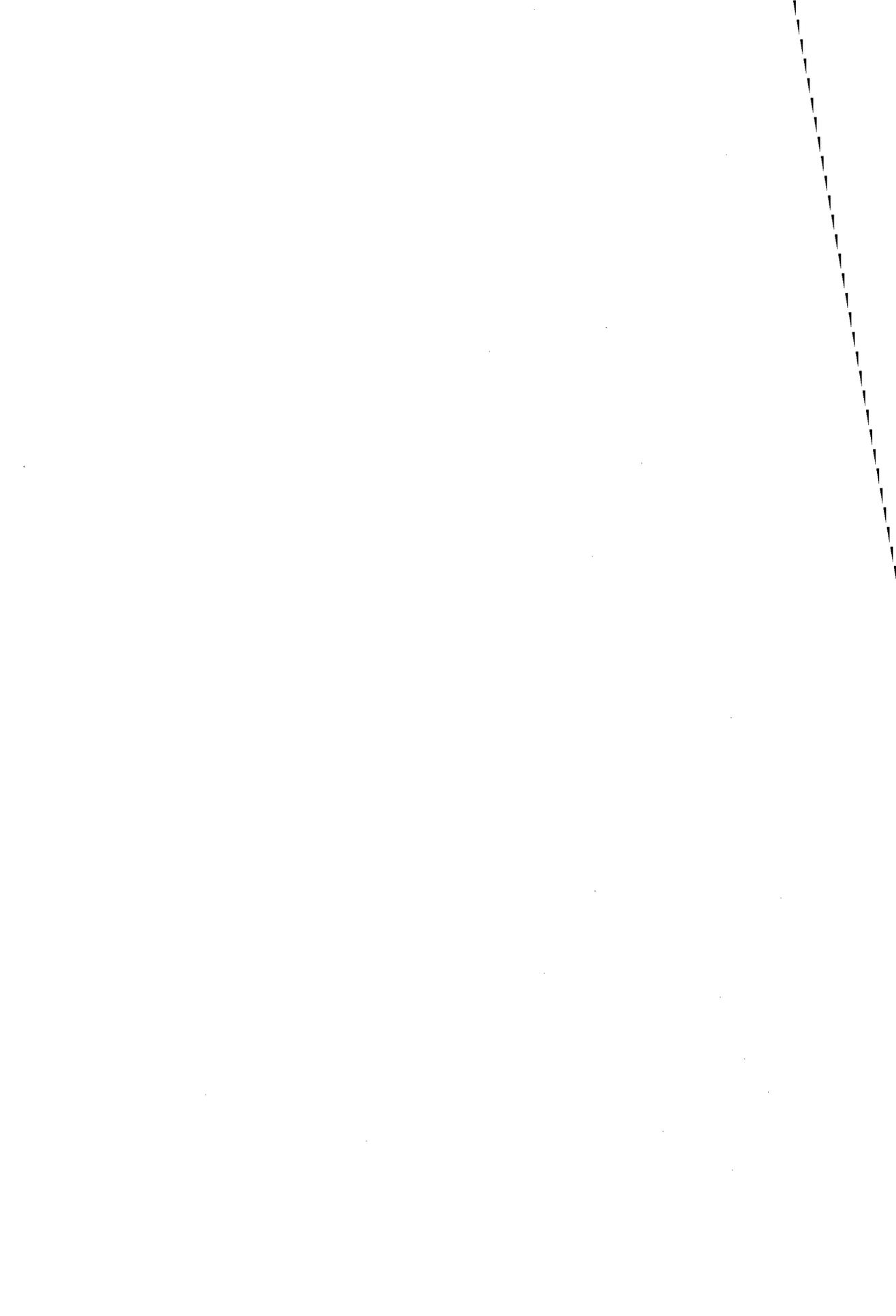
このような新しいレクリエーション指導に対しては、「指導」という固いイメージから脱するためにも「レクリエーション・ワーク」という名称を冠することが適切だと思う。

また、この体系によって、レクリエーション指導研究の問題領域を整理してみると、表のようになる。研究の視点を①レクリエーション財の研究、②プログラムの具体化の方法、③レクリエーション主体への接近方法、という三つに分け、それぞれについて個人化、集団化、組織化の課題を置いてみた。表によれば、レクリエーション指導に関わる問題は、趣味・娯楽の研究から組織開発に至る広がりを持つことになる。これはまた、レクリエーション指導者の学習課題でもあり、指導者養成カリキュラムの基本的なメニューともなるであろう。

レクリエーション指導の問題領域

	レクリエーション財の研究	プログラムの具体化	レクリエーション主体への接近
個人化	趣味・娯楽 余暇活動の実態	余暇生活設計 余暇情報サービス	レジャー・カウンセリング グループワーク・トレーニング (集団を通して個人を見る)
集団化	ゲーム・ソング・ダンス (人間交流の基礎技術) スポーツ・文化活動	グループ・レクリエーション つどい(パーティーの演出)	グループ・ワーク チームワーク
組織化	行事・イベント 祭り	レク・マネジメント 施設・団体の運営・管理 イベント・プランニング	オルグ活動 O. D. (組織開発)

- 《注》
1. 「公認指導者の現状を見る」月刊『レクリエーション』1984年2月号
  2. 「レク指導者の活躍の場を探る」月刊『レクリエーション』1981年8月号
  3. 例えば、ゲーム指導の展開は、グループワークの発展に重ね合わせて示されている。  
『レク指導の手びき』日本レク協会
  4. 『思想の科学事典』勁草書房の「遊び」の章
  5. 特集「グループワーク」月刊『レクリエーション』1982年4月号
  6. 今井毅「余暇生活設計の考え方と実際」月刊『レクリエーション』1985年9月号、同「個人レベルのレク・ワーク」月刊『レク』1985年2月号などを参照。



## (2) 個人を対象としたレクリエーション指導の可能性

～余暇生活の充実を妨げる障害の整理～

今井 毅  
(日本体育大学)

### <動機と目的>

レクリエーション(以下本稿ではレクと略す)は、十人十色であり、その目的や活動は人それぞれ異なる。

ところで、現実のレク指導は、つどいや集会に参加した人々の交流を支援する、いわゆるグループ・レク指導が主流である。このグループ・レク指導も、実は、参加者の集団欲の充足と人間交流能力の開発が目的である。従って、個人を対象としたレク指導といってもよい。

次に多いレク指導は、祭りや運動会やウォークラリーなどのいわゆるレク行事の企画運営指導である。このレク行事企画運営指導の目的は、団体や地域の人々のやる気を活性化すること、つまり組織人格の高揚にある。従って、これも個人を対象としたレク指導と呼んでもおかしくない。

さらに、幅広くありとあらゆる余暇活動種目を含めて、それらの指導をレク特殊種目指導と呼ぶ場合がある。これらの指導者は、すでに、テニスのコーチ、剣道の師範、茶道の師匠などと呼ばれて、指導の内容も明確である。このレク特殊種目指導も、個人を対象にしている場合が多い。

確かに、グループ・レク指導もレク行事企画運営指導もレク特殊種目指導も、個人の成長と福祉の向上に貢献しようとしている。しかし、十人十色となるような個人の余暇生活の質と量の向上への支援とはなっていない。なぜなら、参加者側から見れば、グループ・レクもレク行事も特殊レク種目も、各自のレク活動全体あるいは余暇生活全体の一部にすぎないからである。つまり、これまでのレク指導は、個々人の余暇生活全体に働きかけるしくみにはなっていないのである。

そういうわけで、ここでは、「個人を対象としたレク指導」とは、マン・ツーマンの指導を意味していない。個人の余暇生活全体をより充実するための支援方法を意味している。

いうまでもなく、個人の余暇生活の充実策に関心が高まる社会的背景がある。高齢者の退職後の生きがい問題、働き盛りのメンタル・ヘルス問題、子育て終了後の主婦の生きがい問題、甘えと体験不足の中でつけられた子供達の教育問題、国際的批判を受けている長時間労働問題、内需拡大をねらう労働時間短縮問題などが、個人生活の質の向上とりわけ余暇生活の充実策に期待を寄せているからである。

こうした社会的背景は、この余暇生活充実策を開発していく方向に、かなり大きなインパクトを与えるであろう。なぜなら、それぞれの問題が解決しやすい独自の方法を選択していくことになるからである。同時に、これらの社会的背景の共通点から推測される一つの進むべき方向が伺える。それは、自助努力、自己管理、自己制御といった問題解決方法への期待が読みとれることである。

しかし現実の具体的な支援方法は、上記の社会的背景だけからは生まれない。個々人が余暇生活で困っている生なましいこと(障害)を把握することよってしか、支援方法は開発され得ないであろう。なぜなら、障害の状況や性質がわからなければ、その障害を除去したり、無視したり、のりこえたり、飲み込む方法を選択あるいは開発することはできないからである。

従って、本稿は、人々の余暇生活の充実を妨げている障害にはどんなものがあるかを整理することによって、支援方法の可能性を検討することが目的である。

### <材料と方法>

これまで、文献調査や取材調査や余暇生活設計指導などの際に、余暇生活の充実を妨げている状況や意見を収集してきた。その数は、ラベルにして、115枚になった。この115枚のラベルが、当研究の材料である。

文献調査から得た材料は、余暇生活の疎外要因調査に関するものから余暇・レク関係一般の文献におよんだ。その主な文献は、参考文献欄に\*印を付している

ものである。

取材調査から得た材料は、余暇情報センター職員、余暇行政担当者、健康増進センター職員、上級レク指導者等の観察や洞察にもとづくものである。それぞれの現場の現状と課題を把握するための取材であったが、質問項目として「余暇生活の充実を妨げる障害についてどのような事例をご存じですか」と設定して収集したものである。

余暇生活設計指導から得た材料は、生涯生活設計プログラムに参加した中高年の人々とのグループ討論やインフォーマルな談話の中からメモしておいたものである。

上記のようにして収集した障害の所在を定める枠組として、図1の「余暇生活のしくみ」を使用した。吉野正治の指導にもとづいて作成したマクロな模式図である(1:60頁)。職業、地位、学歴、年齢、性別などのようなミクロな余暇生活規定条件については、分類の項目として取り扱わなかった。なぜなら、ミクロな条件は、現場で支援するときには、差別を促がす以外何の利益ももたらさないであろうと考えられるからである。

さらに、余暇生活の充実に必要な各条件がどのような性質の障害を内包するかを動的に把握するために、図2の枠組を用意した。それは障害の解決難易度を考えると、次の4段階になる。

- A 条件の整備ができていない
- B 条件の整備のし方や、維持管理がうまくいっていない
- C 条件の整備はできていないが、間に合わせでやっている
- D 条件の整備も、維持管理もうまくいって、余暇生活が充実している。

## ＜結果＞

収集した材料は、状況の説明であったり、観察した感想であったり、個人的意見であった。上記の方法で、障害の所在とその性質を整理すると、下記ようになった。

### 1 目標に障害がある場合

A段階： 整備されていない(目標がない)

- 1 自由時間に何をしてもよいかかわからない
- 2 暇をもてあまして困っている

- 3 人生に燃えるものを感じていない
- 4 何か面白いことはないかと思ってすごしている
- 5 ただ漫然と1日をすごしているだけのようだ
- 6 ただ年齢をとっていくだけの毎日だ
- 7 熱中するものがなくてつまらない人生だ
- 8 瞳が輝いていない
- 9 工夫のある生き生きした生活をしていない
- 10 やすらぎや落着きを味わえる活動をもっていない

B段階： 整備のし方/維持管理のし方に問題がある

- 11 何がよい余暇生活なのかかわからない
- 12 何のためにこの活動をしているのかかわからない
- 13 余暇生活、家庭生活、職業生活のバランスがとれていない
- 14 理想と現実ギャップがある
- 15 目標の達成度を評価していない

C段階： 整備されていないが、間に合わせでやっている

- 16 やっている活動が、自分の人生観とあっていない
- 17 やっていてもピットリこなく、むなし
- 18 やめたほうがよいと思うが、不本意ながらやっている

### 2 態度(心構え)に障害がある場合

A段階： 整備されていない(心構えができていない)

- 1 余暇生活を充実させようとは思わない
- 2 余暇生活がなぜ大切なのかかわからない
- 3 家族や組織が生きのびるためには、余暇生活など気にはしてはられない
- 4 余暇生活を気にしていると、他人からとりのこされてしまう
- 5 遊ぶことや余暇生活にうしろめたさや罪悪観を感じる
- 6 仕事が気になって、余暇生活を楽しむゆとりがない
- 7 育児・家事に手がかりすぎる
- 8 余暇生活をしている自分自身を好きになれない

図1 障害の所在を定める枠組  
「余暇生活のしくみ」

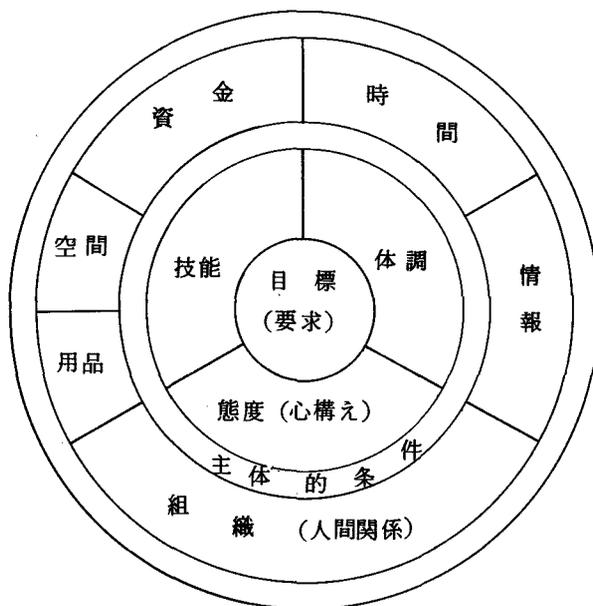
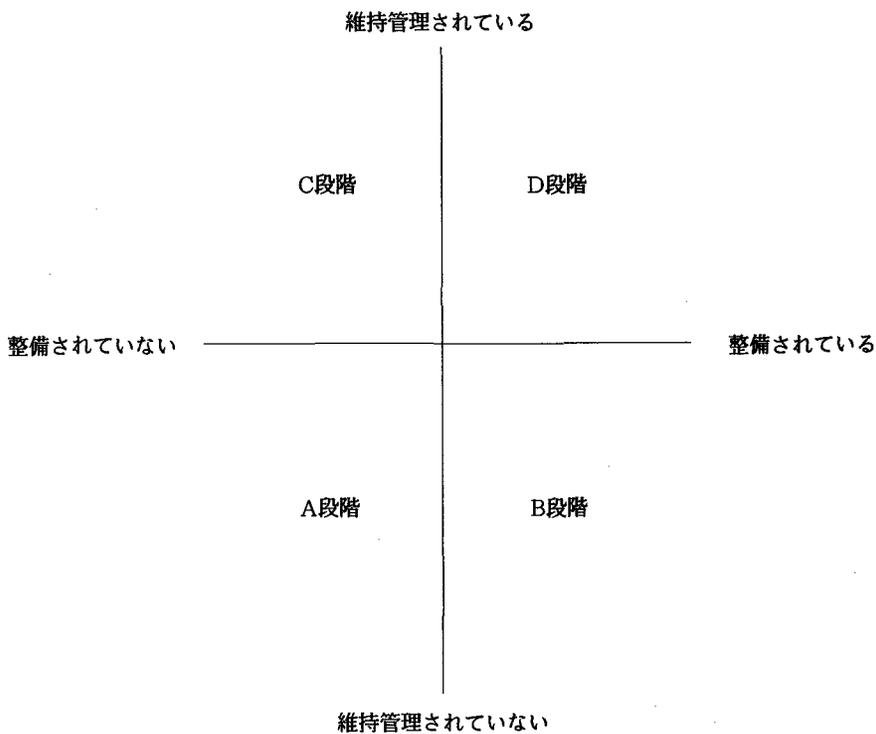


図2 障害の性質を把握する枠組



ない

- 9 余暇生活が充実しないのは、余暇に対する  
社会の価値観のせいだ

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題がある

- 10 ながい経験があるので、やるのが怖い  
11 すぐ競争意識の渦の中にまきこまれて苦痛だ  
12 期待をもって行こうが、先が見えてくると、  
つまらなくなる  
13 また3日坊主になると思うと、やる気がお  
きない  
14 自分の余暇活動は、他人に誇れない、はず  
かしい  
15 自分の余暇活動は、家族や知人に迷惑をか  
けている  
16 自分の余暇活動は、私の人間性を傷つけて  
いる  
17 レジャー産業の宣伝におどらされているよ  
うな気がする  
18 レジャー・ブームに押しながされているよ  
うな気がする  
C段階： 整備されていないが、間に合わせでやっ  
ている  
19 金銭的実益が伴うので、やっている

### 3 技能に障害がある場合

A段階： 整備されていない（技術が身についてい  
ない）

- 1 レポートリーが不足してる  
2 フォームやスタイルが様にならない  
3 何をしても無器用である

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題があ  
る

- 4 本物の喜びを味わえる水準に達していない  
5 体験不足でまだ自信がもてない  
6 練習のし方がわからない  
7 楽しみ方のコツがつかめていない

C段階： 整備されていないが、間に合わせでやっ  
ている

- 8 技術の練習をしなくてもすむ活動なので、  
ものたりない時がある

### 4 体調に障害がある場合

A段階： 整備されていない（体調がわるい）

- 1 体力が不足しているのでやれない  
2 病気でできなくなった  
3 入院で、環境が変わり、できなくなった  
4 身体的または精神的障害を背負い、できな  
い

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題があ  
る

- 5 睡眠不足でやれない  
6 イライラしてやる気がおきない  
7 疲れてやれない  
8 やりすぎて、翌日体調をこわしてできない  
9 ケガをしてしまい、こわくなってしまった

C段階： 整備されていないが、間に合わせでやっ  
ている

- 10 リハビリテーションとしてやっている

### 5 組織（人間関係）に障害がある

A段階： 整備されていない（つながりをもってい  
ない）

- 1 相手がいない  
2 所属したいクラブ、団体がいない  
3 指導者がいない

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題があ  
る（かかわりができない）

- 4 仲間はあるが、しっくりいかない  
5 仲間に面白くない人がいる  
6 やっても、ほめてくれる人がいない  
7 クラブのメンバーが同質の人ばかりで面白  
味がない  
8 クラブの特殊用語や習慣が面白くない  
9 クラブの運営が民主的でない  
10 クラブに許容的雰囲気欠ける  
11 クラブにたまり場がない  
12 クラブに入っても新しい友達ができない

C段階： 整備されていないが、間に合わせている

- 13 一緒にしたい相手がいないので、代理で我  
慢している  
14 他人がこわがったり、苦しむのを見るのが  
楽しい

## 6 用品に障害がある場合

A段階： 整備されていない（用品がない）

- 1 必要な用品が見つからない、手にはいらない
- 2 愛着のわく、お気に入りの用品が手に入らない

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題がある

- 3 多種類の用品の中から選択することが困難だ
- 4 用品の性能、安全性をみきわめられない
- 5 用品をもっているだけで満足して、実際にはしない
- 6 購入してから、欠点のある用品であることがわかった

C段階： 整備されていないが、間に合わせている

- 7 続けるかどうかかわからないので、レンタルでやっている

## 7 空間に障害がある場合

A段階： 整備されていない（施設や場所がない）

- 1 身近なところに施設や場所がない
- 2 施設や場所が、混雑していて使えない

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題がある

- 3 自分で利用できる施設や場所の地図をつくっていない
- 4 施設の利用手続きが面倒だ
- 5 施設がきたなく、衛生的でない
- 6 施設の安全性が、疑わしい
- 7 施設の管理者の態度が不親切だ

C段階： 整備されていないが、間に合わせている

- 8 本物がないので、シュミレーション施設で我慢している

## 8 資金に障害がある場合

A段階： 整備されていない（資金がない）

- 1 やりたい活動だが、資金ができていない
- 2 収入が少ないので、やりたいことができない

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題がある

- 3 必要な資金の見積りができない
- 4 必要な資金のつくり方がわからない

5 生涯余暇生活資金計画ができていない

C段階： 整備されていないが、間に合わせている

- 6 クレジット払いでやっている

## 9 時間に障害がある場合

A段階： 整備されていない（時間がない）

- 1 平日の自由時間が少ない
- 2 仕事や育児の都合で、一定の時刻に自由時間をとれない
- 3 コマゴレの自由時間しかとれない
- 4 普段の休日が少ない
- 5 長期休暇が少ない
- 6 利用時間があわない

B段階： 整備のし方／維持管理のし方がわからない

- 7 仕事や家事時間の浪費が多く、余暇活動の時間をとれない
  - 8 いつ、どれだけ自由時間をとれるか、予測できない
  - 9 行動予定表をつくっていない
  - 10 スケジュールのたて方が下手だ
  - 11 有給休暇のとり方がわからない
  - 12 時間や認識が弱い
  - 13 生涯生活時間計画がない
  - 14 どれだけ自由時間が必要か見積れない
- C段階： 整備されていないが、間に合わせている
- 15 押しつけられたプログラムに参加している
  - 16 病気で通院／入院している

## 10 情報に障害がある場合

A段階： 整備されていない（情報がない）

- 1 余暇情報が不足している、入りにくい
- 2 どこに行けばどんなことができるという消費情報がない
- 3 これからどういうことをすれば、新しい豊かな余暇生活ができるという創造情報がない

B段階： 整備のし方／維持管理のし方に問題がある

- 4 必要な情報はどこに行けば得られるかわからない
- 5 どんな情報が余暇情報となるかわからない
- 6 余暇情報が氾濫して、どれを選択してよいか迷いがおきる
- 7 あやしげな情報や不必要な情報まで手には

いる

8 情報の選択と蓄積のし方がわからない

C段階： 整備されていないが、間に合わせてやっている

9 信頼できる情報かどうか不安なときがある

<考察>

余暇生活の充実を妨げている障害を整理するねらいは、障害を解決する方法を探り出すためであった。いうまでもなく、視点のおきどころによっていかようにも障害の整理ができるはずであるが、今回は、図1と図2の枠組によって、115の材料にふりをかけた。結果は図1の10の視点からまとめた。ここでは、図2の4つの視点から、気がついたこと、気にかかることを述べて考察としたい。

A段階：条件の整備ができていない段階

このA段階には、支援する側がとやかくいっても何も解決できない状況や意見が多い。つまり、支援者が余暇生活当事者にかわって、主体的条件や環境的条件を整備することは不可能であり、できたとしても、当事者本来の利益につながらない問題が多いのである。岡山誠司のいう「解決を求める問題」の領域といえよう(2:16頁)。

従って、余暇生活当事者が、そういう「整備ができていない」段階にあることに気がつくところから、問題解決が始まるというよいであろう。障害があることに気がつかない当事者は、いうまでもなく、これまで通りの習慣をかえることはせず、その障害を他人のものごとく、傍観して生きることになろう。

そういった意味で、このA段階の状況にある人は、その障害を自分の問題としてどこまで感じたり認識できるかが大切となる。つまり、「条件整備ができていない、なんとかしなきゃ！」と発奮させる方法を、支援者側が開発すればよいことになろう。

B段階：整備のし方／維持管理のし方に問題がある段階

このB段階は、他の段階よりも量的に多数の障害が含まれている。その特徴は、知識不足、考え不足、過去の失敗体験、練習不足などによって発生している障害の状況や意見が多いということである。岡山誠司の指摘する「解決法を求める問題」の領域に該当する(2:20頁)。

従って、この段階の障害は、ノウハウの学習、練習、実践体験によって解決していくことが期待されよう。

C段階：整備されていないが、間に合わせてやっている段階

このC段階の障害の状況や意見は、現在のところそんなに多く収集されていない。その少ない状況から推測できる特徴は、一見うまくいっているように見えるが、本当の解決ができていないかどうか疑わしい、ということである。岡山誠司流に言えば、「解けているかどうかわからない問題」の段階ということになろう(2:20頁)。

また、この段階には、ローン支払いの落とし穴に足をつっこんだり、病的あるいは犯罪行動へと駆りたてる可能性を秘めているものがあるので、早期に警告や注意を促す方法を開発する必要がある。治療的な支援方法はこの段階の課題であるかどうか検討の予知がある。

D段階：条件整備も維持管理もうまくいって、余暇生活が充実している段階

このD段階は、条件整備も維持管理もうまくいっているから特別解決すべき問題はない。

しかし、さらに充実した余暇生活するには、支援者の激励や勇気づけが必要である。なぜなら、支援者や周囲の激励がなければ、人間は自助努力の精神をもっていても、やる気をなくしてしまうからである。それだけに、余暇生活を充実できることは人間として素晴らしいことだという価値観が社会に浸透する必要がある。つまり、余暇環境の整備が社会的に支援されることが、余暇生活の充実を促進する上で欠かせないのである。

<今後の課題>

既存の余暇生活疎外要因に関する調査項目からは、余暇生活充実の支援方法を開発する糸口は見えなかった。いうまでもなく、調査項目数が少なく、また調査項目が政策上の資料収集のためにつくられていたからである。

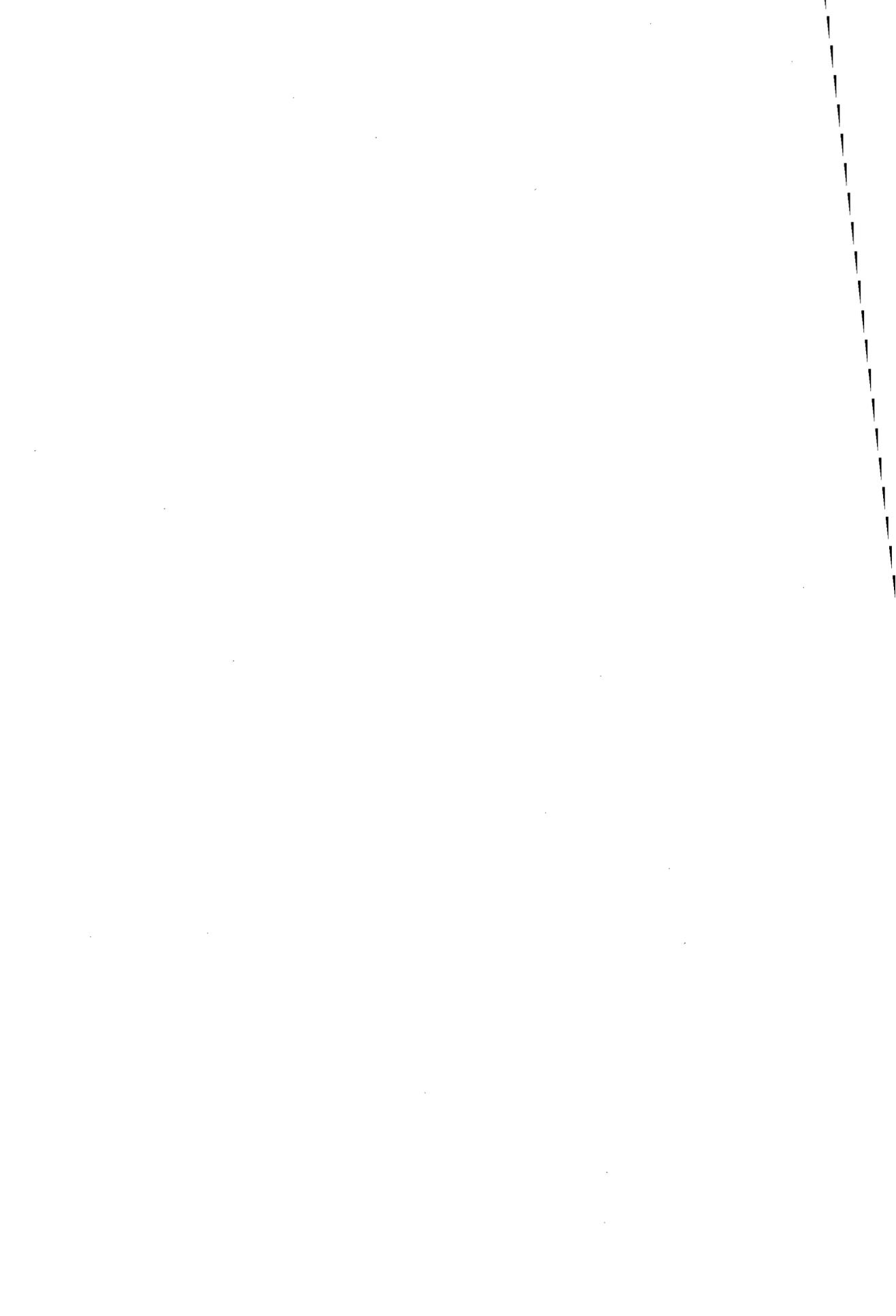
そこで、本稿は、余暇生活の充実を妨げる障害を115種類収集し、障害の性質を定性的に4段階に分類することができた。そして、それぞれの性質に対応できる支援方法を開発できる可能性を推論し得た。今後はこれらのヒントをもとに、支援過程や方法について具

体的に検討を加えてみたい。

なお、今回の115種類の障害は、その広がりにより偏りがあった。また、結果の分析と考察は大ざっぱで、緻密さに欠けた。400種類位の疎外要因を収集して、再度やりなおして、もっと実践的なものにする必要がある。

<参考文献>

- 1 吉野正治『生活様式の理論』光生館, 1980年
- 2 岡山誠司『問題解決の方法』講談社, 1981年
- ※3 経済企画庁編『くらしの中のレクリエーション』大蔵省印刷局, 1975年
- ※4 松原治郎編『余暇社会学』垣内出版, 1977年
- ※5 余暇生活研究協議会『余暇生活環境の整備の仕方』日本体育大学, 1984年
- ※6 一番ヶ瀬康子編『余暇生活』（その1および2）放送大学教育振興会, 1985年
- ※7 Brightbill, C. K., Educating for Leisure-Centered Living, Stackpole Books, 1966
- ※8 Humphrey, F.(Eds.)Facilitating Leisure Development For The Disabled, University of Maryland, 1980



### (3) 人間交流からみたレクリエーション

坂野 公 信

(レクリエーション上級指導者)

#### 1 レク指導とは何をいうか

レクリエーションとは何か、という議論は既に何度となく繰り返されてきた。現在、日本レクリエーション協会では「レクとは、人間の生きるよろこびづくりである」と定義しており、私自身は「人間としての豊かさを追い求めてゆく行為である」と考えているが、しかしこれでは藺田氏が指摘するように、人間の全ての行為がレクに包含されかねない。つまり、風呂敷が大きすぎて、何がレクであって、何がレクでないかが明確でなくなる。

そこで、少し視点をかえて、私たちのやっている、あるいは日本レク協会公認指導者のライセンスの根拠となっている「レク指導」というものの領域、内容について考えてみたい。

レクあるいはあそびの目的は、子どもにとっては、成人になるために必要な知識や行動を学習することであり、成人にとっては、ストレスや欲求不満の解消という側面が大きい。しかし、当人にとってはレク自体、あそび自体が楽しみになっていて、何の為にということは意識していないことが多い。また、意識する必要もない。レクは手段ではなく、目的である、といわれるゆえんである。

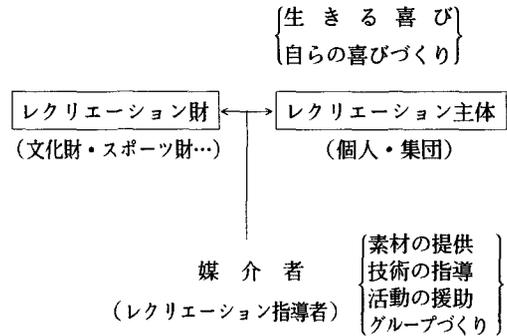
しかし、レク財とレク主体を媒介するレク指導者には、指導の目的、ねらいがある筈である。ねらいのない指導というものはあり得ないからである。

10数年前、私は「楽しくなければレクではないが、楽しさだけでは不足である。レクには楽しさ+ $\alpha$ がなければならぬ」と主張した。昭和49年に、 $\alpha$ の中味は出会いだと気づいて「レクには楽しさ+出会いが必要である」と主張を改め、出会いをつくり出すレク指導者ということを強調してきた。出会いとは、日本レク協会のいう「人間交流」と同意語と考えて頂ければよいだろう。

その後、昭和56年発行の「レクリエーション指導の基礎実技」に第1図が出た時、私は再び「楽しさ+ $\alpha$ 」に戻ったが、それは「傷ついた戦士」の書評を書いて、出会い、人間交流だけ強調しすぎた間違いに気づいたからである。ただし、同じ $\alpha$ でもその中味が10数年前

とは違っている。新しい $\alpha$ の中味は第2図の通りである。

第1図



しかし、出会い、人間交流が重要であることに変わりはない。それは、人間には接触欲求やマスローのいう愛情の欲求があり、生まれてから死ぬまで、人とふれあい、人と共感し合い、総理解をもち、信頼しあうということを求めているからである。スピッツの研究でも明らかな通り、ふれあいがなくなると人間は死ぬのである。

また、人間には自尊欲求や自己実現の欲求があり、自分の存在価値を追求し、自分のもっている資質や可能性を個性的な方法で表現し、自分はこれができる、自分はこれをなしたとげたという達成感、成就感を味わいたいと願っている。達成意欲をもち、創造性を発揮して、自分の生活をおいしく味つけし、それを味わい楽しむという時、あそび心が大きく関与してくるが、しかし、単にあそぶという状態、あるいは自分ひとりである趣味を楽しむという形では早晩行き詰るにちがいない。人とのかわりを持たない趣味に生きる老人は早くボケルといわれる。必要なのは、他の人々と連携し、協働してひとつのことをする、集団的な創造活動、ひとつの文化<sup>(\*)</sup>を生み出す力としてのあそび、レクである。ここでも出会い・人間交流が必要なのである。

ところで、当然のことながら公認レク指導者が全てのレク種目を指導することはできないし、また、ひとつのレク種目の指導方法にもいろいろある。例えば、俗にオバンの3大道楽といわれるもののひとつにコーラスがあるが、その楽しみ方を見ると次の3つに分け

第2図 人生目標とレクリエーションのいろいろ  
(人間としての豊かさを求めて)

人生目標の領域	人生目標の内容	レクの種類	レクの形態
1. 心の平安	1. 自己価値の認識, 自己受容 2. 自然体, ゆとり, ユーモア 3. あそび心 4. ばけ防止	a. 気晴らし, 息抜きのレク, 慰安 b. 抑圧, 抑制している感情を発散, 解放させるレク c. 自分の能力を再確認できるレク	1. 個人レク 2. 家族レク 3. 集団レク 4. GWT 5. イベント
II. 対人関係	1. ひととのかかわりを太く, あつくする 知り合う 対話する 親しくなる	a. 疎外感から抜け出し仲間との一体感を味わうレク b. 人との出会いを体験するレク c. チームプレーのレク	1. 人間交流としての集団レク 2. つどい, イベント 3. 仲間集団 4. GWT
III. 健康	1. 栄養のバランス 2. 身体を動かし, 汗を流すよろこび 3. 危険の除去 タバコ, アルコール, 薬, 肥満と体重	a. 疲労回復, 元気をとり戻すレク b. 健康のよろこびを味わうレク c. スポーツ, フィットネス	1. 個人レク 2. 集団レク 3. 市民スポーツ 4. 健康処方
IV. 自己実現	1. 自己の可能性の発見・潜在力の発揮 2. 知識, 能力の自己啓発 3. 新しいことへの挑戦 4. 仕事, 職業上の成果 5. 趣味活動の成果	a. 新しい自分の可能性を発見し, 新しい生き甲斐を見出すレク b. 自己実現の歓びを味わうレク	1. 個人レクの比重が大きい 2. 余暇生活相談 3. 趣味サークル 4. イベント
V. 地域との結びつき	1. 社会運動, 自治会活動, ボランティア活動 2. 地域の人々との交流 3. 地域の文化を継承し新しい文化を創る 4. まつりなどの年中行事への参加	a. 地域の人々との交流をたのしむレク	1. コミュニティ・レク 2. まつり・イベント 3. サークル活動
VI. ライフスタイル	1. ハイ・クオリティのライフスタイルを築く(創り出す) 2. そのための経済力をもつ	a. 自分らしさを味わうレク	1. 個人レク 2. 余暇生活相談

られると思う。

1. とにかく上手になりたい。そして、リサイクルをやり、コンクールに出たい。その為には多少家庭を犠牲にすることもある。
2. 上手になりたい、しかし、きびしく指導されたり、むずかしい歌を唄うことはあまり好まない。上記1の二軍的存在。
3. ただ唄っておれば楽しい。音痴コーラスといわれてもいい。歌よりもそのあとのおしゃべりが楽しい。これに老人ホームでのソング活動を加えると、

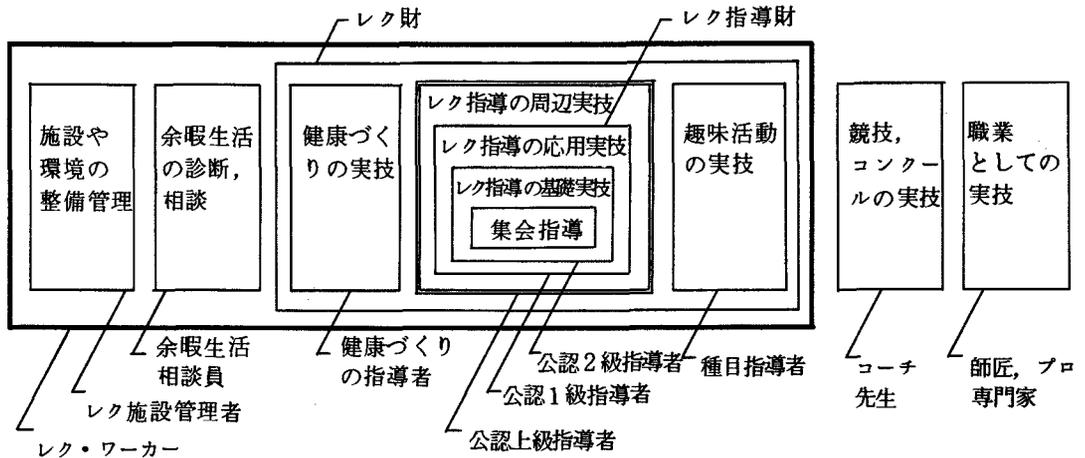
4. 人の中に出て来たがらない老人を、なだめすかし、おだてて引張り出して、一緒に童謡を唄ったりする。(ボケ老人と童謡の例)

上記1.の場合の指導者は先生であり、指揮者であって、レク指導者とはいわないだろう。

2.3の場合はレク指導者と呼べる。4.の場合はレク・ワーカーと呼ぶ方がふさわしい。

そこで、以上の考えを整理して第3図の試案を作ってみた。(第8回全国レク指導者研究協議会で発表したものから少し変化している)

第3図 レク指導財、レク指導者、レク・ワーカーの概念について



1. レク指導とは…レク指導財(基礎実技・応用実技)を使って、a. 集団で、b. 競技・コンクール志向ではなく人間交流を重視して、c. 指導者が技術指導や活動の援助を行う、ことをいう。
2. レク指導の基礎実技とは…集会指導に有効なゲーム、レク・ソング、人間交流としての踊りをいう。
3. レク指導の応用実技とは…人間交流のためのレク実技で、基礎実技以外のものをいう。
4. レク指導の周辺実技とは…レク運動の推進、レク活動の展開に必要な実技をいう。  
例、イベントの企画、広報、組織づくりなど
5. レク指導者とは…① 団体活動の中でのレク指導者…団体・組織において、レク活動を担当し、人間交流の機能を中心に指導にあたり、グループづくりや組織強化を目指して活動する者  
② レク指導財(基礎実技・応用実技の種目)指導者…レク指導財に関わる知識や技術を身につけて人間交流の機能を中心に、活動のしかたを教えたり、活動の場づくり、グループづくりをすすめる者。
6. レク・ワーカーとは…レク財を使って、教育、福祉、治療の目的を達成する者
7. 余暇生活設計相談員(略)
8. 健康づくりの指導者(略)
9. レク施設管理者(略)

尚、基礎実技、応用実技というのは“人間交流のための”ものであって、レクリエーションの基礎実技や応用実技ではないことを確認しておく。

レク・セラピーとレク・ワークの境界はまだよく判らないが、レク・ワーカーという呼称には専門家という意味あいが含まれていると考えているので、大変失礼であるが、私には公認2級指導者が全員レク・ワーカーであるとは考えにくい。

※文化とは、後天的・歴史的に形成された、外面的および内面的な生活様式の大系であり、集団の全員または特定のメンバーにより共有されるものである。

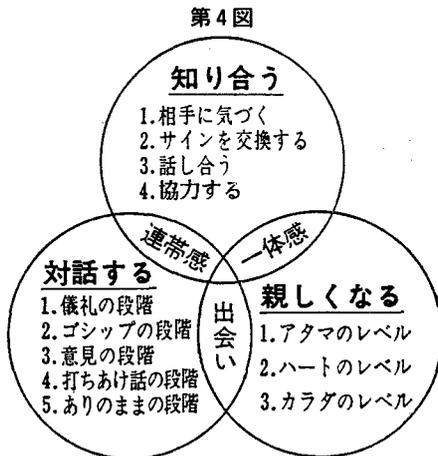
(アメリカの人類学者クラックホーンによる定義)

## 2 人間交流の3本柱

人間の発達には、思考力、記憶力、感覚、運動技術など多くの領域があり、おのおのの領域についても、その中でさまざまな局面が考えられるが、人間性の発達ということが人間の発達の中核をなしている。

人間性の発達にとって最も重要なことは、他人に対する警戒心や不安から解放されて、他人と「開かれた人間関係」をもつことである。他人に対して先入感や警戒心、不安をもたず、全く相手を信頼し、安心して自分の心をオープンにして話し合う状態を開かれた人間関係といい、そういうかかわり合いを実践することを“人間交流”というのである。

人間交流には3つの領域があると考えている。3領域は勿論重なり合っている。



### 1. 知り合う

この領域には4つの段階がある。

① 相手に気づく — 相手の存在に気づき、相手と自分との関係に気づいて、その人と共通するもの、類似のものを見つけて親近感を覚え、お互いに引きつけて合って近づく。

② サインを交換する — あいさつのしぐさをしたり、自己紹介やあいさつその他の言葉をかけることで、こちらの親しみの気持を伝え、相手の反応をうかがう。相手からも親しみを表すサインが返ってくると安心し、この安心感が積極的な対人関係へと進めさせる。

③ 話し合う — 会話するうちにお互いに認識が深まり、共通の話題で共感し合う。そして、共通の関心事へ向かう協力の意思が生まれる。

④ 協力する — 比較的軽い事柄から協力が重ねられ、ふれ合いが重ねられて、相手を深く理解し信頼感が増してくる。

初対面の人が多く集まる親睦会や、レク指導者が信頼を受けて出かける単発のつどいは、この領域である。この領域のレク指導では、参加者が不安や疎外感を解消し、どれだけ新しい友人を得たか、どれだけ信頼できる人を得たかが評価の基準となる。

### 2. 対話する

これには5つの段階がある。

① 儀礼の段階 — 一番かかわりの浅い人とのつながりである。自分については何も語らず、儀礼的な言葉のやりとりや、ごく無難な話題だけ話す。

② ゴシップの段階 — 自分たちの仕事や生活には直接関係のないゴシップやニュースについて語り合う。

③ 意見の段階 — 自分たちに関わりの深い事柄に対して自分の意見を主張し、協議や討論を行なう。まだ十分に相手を信用していないので、自分の内面を語ることはためらう。

④ 打ちあけ話の段階 — 自分の希望、心配、不安、恐れ、愛や憎しみ、悩みやこだわり、劣等感などを自由に、オープンに話す。グループメンバーの関わりがこの段階まで進んでくると、グループへの所属意識が強くなり、結束が固くなる。

⑤ ありのままの段階 — いまの自分の気持、相手に対してもっている感情などを、自分の思うまま、あるがままに率直に相手に伝えて、真の対話をする。この段階まで進んだ仲間と2. 3. 4の段階の話をするとうれしい雰囲気になる。

時間をかけて全員が心境を述べるキャンドルのつどいやカウンセラー・ファイヤーは、4、5の段階に該当する。

また4、5は、子ども会や老人クラブなど、同じメンバーに対して継続的に関わる場合に留意しなければならない重要なポイントであり、レク指導者は「行動グループワーク」的にかかわることが必要となる。

### 3. 親しくなる

① アタマのレベル——交流分析でいう「私もOK、あなたもOK」の立場で相手を受け入れること。そして、相手を信頼して頼り、相手からも頼られる相互信頼、相互依存の関係になることである。

② ハートのレベル——相手に親愛の情をもち、交流分析でいうプラスのストロークを交換する。相手のいま、ここでの感情に共感し、相手のことを思いやり、あたたかく相手にかかわってゆくレベルである。

③ カラダのレベル——相手の傍にいたい、一緒に時を過ごしたいと思う。さらに、互いにふれあい（タッチング、和製英語ではスキンシップ）を交換し、遂にはエクスタシーに達する。勿論、これには性的なものも含まれている。

ボンファイヤーやある種のつどいでは、許容的雰囲気の中で参加者の感情を発散させてムードをもちあげ、できるだけ短時間にカラダのレベルまでもって行って、集団エクスタシー状況をつくり出している。非常に大きな感動を呼ぶが、プロセスが省略されているために、必ずしも深い人間交流、出会いがあるとはいえない場合も起る。レク指導者の気をつけなければならない点である。

### 3 年代別に見た人間交流のポイント

先にレク指導とは、人間交流を中心に集団で行なうレク活動を指導、援助することと定義したが、その人間交流とは、ひととのかかわりを太くあつくる（厚くと熟くの双方の意味を含む）ことであることも既に述べた通りである。これを奥野正恭氏流に表現すると「冷たい眼差しがあたたかい眼差しに変わり、あつい眼差しになることである」

ある青年団体リーダー養成講座の合宿研修で、毎夜3時間トランプゲームをやって面白かったと言う。そこで「それでお互いに信頼感が増し、何でも打ちあけて相談にいける関係になったか」と質問すると「イヤ、そこまでは…」という返事であった。そこには面白さ、

楽しさの共有はあったが、人間交流はなかったと考えられる。この場合にはレク指導者はかかわっていなかったのであるが、例えばこのように、楽しさの共有だけで人間交流のない場合は、レク指導が行われたとは言わないのである。

レク、あそびと人間交流の関連を、人間の発達段階毎に概観してみよう。

#### 1. 乳児期（0才）

母との初期の愛情関係とあそびによって「人となじむ」という基本的な人間関係のパターンを学習する。この学習が不十分であると、人を恐れ、攻撃心が強くなることが予測される。しかし、レク指導者が関与する余地はない。

#### 2. 学童前期（1～5才）

① 4才までは、身辺生活時代ともいわれ、身辺にあるものや玩具を使つての“ひとりあそび”が多い。その中で、子どもは自分と自分以外の人間、例えば家族のひとりひとりの役割を交互に演じる。この役割を模倣することによって、自分を客観視することや、他人とのかかわりをもつ自分、つまり社会的自我を形成するのである。この時期もまだレク指導者の関与するところではない。

② 4才から学童中期の前半までは、想像生活時代ともいわれ、あそびの中で空想を生きいきと展開しながら、仲間と協同してあそぶ“集団あそび”——かごめ、ロンドン橋おちたなど——や“ごっこあそび”に興味を示す。

③ また、あそびの中で物と人と自分の関係を理解し、仲間と役割を関連させながら一緒にあそび——電車ごっこの運転手と車掌と乗客など——中で、人とかかわりが二者関係から三者関係へと広がり、4～5人の小集団へと発展してゆく。

ここは保育園の保育士や幼稚園の先生、小学校の先生の領域である。

#### 3. 学童中期（6～9才）学童後期（10～12才）

① 大人の力を借りずに、自分たちだけの力で何かをやってみようとする時期である。自己中心的な世界から脱皮することを迫られ、集団生活に必要な行動、思考、感情を、あそびを通して学んでゆく。

② 子どもは集団あそびを通して、仲間との協力、役割分担、分配を学んでいく。また、情緒で重要なことは、攻撃性をコントロールすることを学ぶことである。つまり、闘争の仕方、勝ち方、負け方、ノーサイ

第5図 レク主体の年代別人間交流能力開発目標

	レク主体に期待する 知識	レク主体に期待する 態度(心の姿勢)	レク主体に期待する 技能・行動
学童前期	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. みんなお友だち、みんなと仲良くする。ただし「みんな」の意味は具体的にはわからない。</li> <li>2. ひとりで遊ぶより、みんなであそぶ方がおもしろい。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 他者志向ができるようになり自分の行動が仲間にどういう影響を与えるか、少し考えられる。</li> <li>2. 少しガマンができるようになる。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仲間と役割を関連させながら一緒にあそべる。 (例) 運転手と車掌と乗客</li> </ol>
学童中・後期	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 個人の目標は、集団の目標に従属する。</li> <li>2. 目標達成には役割分担(分業)が有効である。</li> <li>3. 競争して勝つことが大切なことである。 (勝ち方、負け方、ノーサイドのルールを知る。)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仲間を裏切らない。</li> <li>2. 同性の仲間と親密になる。</li> <li>3. 仲間の承認を得るために、準拠集団の規範を受け入れる。</li> <li>4. 自尊感情を強める。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. お互いに言い合いをし(自己主張)、かけひきをし(支配性と自己統制)最後に妥協しながら(協調性)、友情関係(他者に対してポジティブな感情を形成)をもつ。</li> <li>2. 異年齢の子どもとあそべる。</li> <li>3. チームプレーができる。</li> <li>4. 冒険する。</li> <li>5. ハーモニーで唄える。</li> </ol>
青年期	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自律、自己責任と協同、相互依存のバランスが大切である。 (孤独、孤立と支え合い)</li> <li>2. 素直、思いやり、率直が大切である。</li> <li>3. 他者から見た自分の姿に気づく。 (集団の中での自分の行動に気づく)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自己価値への自覚がある。 (I'm OK, 自分はダメ人間ではない。)</li> <li>2. 集団への同一性が強まる。 (孤立しない)</li> <li>3. 自分の価値感、悩み、相手に対する感情などをオープンに話せる。</li> <li>4. 異性と二人の世界がつけれる。</li> <li>5. 甘え、わがまま、うぬぼれがコントロールできる。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自己主張、葛藤、対決ができる。</li> <li>2. 豊かな自己表現ができる。</li> <li>3. 傾聴、理解、受容、共感ができる。</li> <li>4. 他者の欲求に気づき、気づきができる。</li> <li>5. 集団の状況に気づき、そこで効果的に動ける。</li> <li>6. 異性と1対1でも気軽に話ができる。</li> </ol>
成人期	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 家族を大切にしなければならない。</li> <li>2. 親として子どもを育てる義務と責任がある。(文化を伝える)</li> <li>3. コミュニティを大切にする。</li> </ol> <p>その他は上記「青年期」同様である。</p>	<p>上記「青年期」の項目に次のことが加わる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 家族で共通体験をもち、連帯感を深める。</li> <li>2. 一人前の人間としての自覚をもつ。</li> <li>3. コミュニティの一員としての自覚をもつ。</li> <li>4. 抑圧・抑制した感情を上手に発散・解放することをおぼえる。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 他の家族と家族ぐるみでつき合う。</li> <li>2. 社会人としてのエチケットを心得、テーブルマナーが守れる。</li> <li>3. 立食パーティで自由に楽しく振舞え、対話ができる。</li> <li>4. コミュニティの行事に主体的に参加し、みんなと協力する。(自分の技能をいかす)</li> <li>5. 趣味サークル、学習サークル、ボランティア活動などに参加する。</li> </ol> <p>その他は上記「青年期」と同様である。</p>
初老期以降	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. まだまだ成長してゆく可能性が充分であると信じる。</li> <li>2. 自分の獲得した知識、経験、継承した文化を次代に伝えることが大切である。(古いものは受け入れられないと考えない)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自尊感情を持ちつづける。</li> <li>2. 新しいことを試み、いつまでも他者とかかわってゆく意欲をもつ。</li> <li>3. 高齢者の異性愛を肯定的に受け入れる。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 幼児、若者に文化、伝統を伝える。</li> <li>2. 個人的な趣味活動だけでなく、新しいボランティア活動をはじめめる。</li> <li>3. 新しい友人を獲得する。</li> </ol>

ドのルールを学ばなければならない。家庭内暴力、校内暴力、いじめの問題には、攻撃性を制御することについて学習不足の面もあると考える。

③ 学童後期は“ギャング・エイジ”とも呼ばれ、子どもは同性の仲間とグループをつくり、自分たちだけの共通語をもち、秘密の暗号をつくり、家庭の秘密を話し、危険な冒険に立ちむかい、困った時には互いに助け合う。

④ このグループの中で性的同一性、つまり男らしいまたは女らしい行動様式と意識を身につけ、集団内での自分の役割を認識するようになる。

この時期は、あそびの絶頂期であり、この時期にあそびの仲間に入っていないと、後に精神病、神経症への危険性をはらむことになる。

#### 4. 青年前期 (13~15才) 青年中期 (16~18才)

① 仲間集団は学童期の仲間集団より構造化され、組織化されたものになってくる。青年はその集団に加入することの意味を考えるようになり、集団の中で生涯の親友を得たり、将来の伴侶を見つけることもある。

② 学童期の同性愛的段階から異性愛の段階へ進み、異性関係にともなう緊張や不安が高まってくる。集団レクはタッチングの大義名分を与えてくれて、緊張や不安の解消に効果がある。

③ 青年はバカ騒ぎを好むが、これは反動形成や昇華であり、レク指導者はナンセンスが防衛機制を破ることに注目し、これを活用すべきである。

#### 5. 成人前期 (21~35才) 成人中期 (36~50才) 成人後期 (51~65才)

① 成人前期の人にとっては、家族や親しい友人以外の他人ともオープンに心理的に支えあい、あたたかさに満ちた関係をもつ能力が求められる。

② 最も親愛な人間交流は、結婚生活という状況の中で確立されるものであるが、結婚それ自体が親密な関係をつくり出すわけではなく、ふたりで乗り越えていかねばならない障害もあるが、レク指導者が立ち入るわけにはいかない。

③ 結婚した人にとっては、家庭の経営という問題がある。家族のひとりひとりが、家庭生活に貢献する責任と機会をもたなければならない。家族ぐるみのレク活動の中で、楽しみながら役割を分担する体験をもつことも大切である。

④ 他の家族ぐるみで交際し、新しい仲間をふやしてゆくことも必要である。

⑤ また、社交的なパーティの中で、いろいろの分野の人と親しくなり、人脈をひろげる努力も重ねたい。

⑥ まつりなど、コミュニティの行事に参画し、まちづくりに協力することも、この年代の人間にとって重要なことである。

⑦ 子どもが巣立って家になかったり、祖父母になると、親は新たな心理的適応を迫られる。自分の社会的役割を見つけ出して、キッチンドリンクカーにならぬようにしたいものである。

#### 6. 初老期 (65~75才) 老年期 (76才以上)

① 疎外、病気、無気力からくる“絶望”を避けることが最重要課題である。成長に対する絶えざる可能性の感覚を持ち続けることが望まれる。

② その為に、何らかの形で社会とかかわりをもち、新しい役割と活動に向って、エネルギーの再方向づけを考える必要がある。

③ 老人にも性欲はある。恥ずかしいことだと考えず“性春老人”の生活を楽しむべきである。

初老期、老年期の課題のために、現在盛んに行われているゲートボール以外に、多くの新しいレク財が開発されなければならない。

以上概観してきたことを、もう少し細かくしたのが第5図であるが、この表から判るように、人間交流を目的とするレク活動には、人間への無条件の信頼と尊敬、関心と愛情と許容的態度、共感的理解の要素が大きくもりこまれていなければならないのである。

レクリエーション財一覧

大 分 類	中 項 目	内 容	基礎	応用	趣味	健康
ゲ ー ム	用具を用いないもの	室内ゲーム, 戸外ゲーム	○			
	用具を用いるもの	" "	○			
	テーブルゲーム	囲碁, 将棋, トランプ, オセロ, カルタ, 花札, 麻雀 テレビゲーム, ファミリーコンピューター			○	
	子どもの遊戯		○			
	ことばあそび		○			
	クイズ・パズル		○		○	
	手 品			○	○	
	リードアップゲーム	(アクションゲーム)	○			
	シンキングゲーム	(反スポーツ。競争を目的としない身体活動。)	○			
	トロプス 遊 戯 場	ゲームセンター, ゲームコーナー, パチンコ, ビリヤード	○			○
音 楽	ソ ン グ	レク・ソング, 日本民謡, 外国民謡, フォーク, 演歌 歌謡曲, ポップス, 邦楽, 詩吟, 手話ソング 斉唱, 合唱, 輪唱, 交互唱 カラオケ	○		○	
	楽 器 演 奏		○		○	
	作 詞 作 曲		○		○	
	音 楽 鑑 賞	音楽会, レコード鑑賞		○	○	
					○	
舞 踊		レクダンス, フォークダンス(スクエアドダンス), 日本民謡 創作舞踊, バレエ, ジャズダンス, タップダンス 社交ダンス	○		○	
		日本舞踊, 剣舞	○		○	
社交的活動		パーティ, つどい(諸会合)年中行事 ホームパーティ, 会食, 友人, 知人を訪ねる バー, スナック, パブ, ディスコ, クラブ, キャバレー 飲み屋		○	○	
		ハム(アマチュア無線)			○	
ス ポ ー ツ	社交型スポーツ	レク・スポーツ, 軽いスポーツ, ゲートボール, クロケータなど ゴルフ, 乗馬, テニスなど		○	○	○
	趣味型スポーツ	ジョギング, 体操, 美容体操, エアロビクスなど 卓球, バトミントン, ボウリングなど		○	○	○
	個人競技型スポーツ	柔道, 剣道, 空手, ボクシング, レスリング, マラソン, 陸上競技など			○	○
	団体競技型スポーツ	野球, ソフトボール, サッカー, ラグビー, バレーボール, バスケットボールなど		○	○	○
	山岳性スポーツ	ハンティング, 登山			○	○
	海洋スポーツ	水泳, 海水浴, シンクロナイズドスイミング, 水球 サーフィン, ヨット, スキンダイビング, モーターボート, トローリング		○	○	○
	雪上・氷上性スポーツ	スキー, アイススケート, アイスホッケー, バイアスロン		○	○	○

大 分 類	中 項 目	内 容	基礎	応用	趣味	健康
野外活動	空域性スポーツ	ハングライダー, スカイダイビング, 飛行機操縦 熱気球など	}	○	○	○
		キャンプ オリエンテーリング, ウォークラリー ハイキング, ワンダーフォーゲル, サイクリング 自然観察, 森林浴, バードウォッチング		○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
旅 行	日 帰 り 旅 行	潮干狩り, 紅葉狩り, ピクニック, 遊園地 ドライブ, 釣り, フィールドアスレチックなど 動物園, 植物園, 水族館, 博物館 スポーツ観戦	}	○	○	○
	宿泊つき国内旅行	温泉, 寺社めぐり, 別荘・ペンション滞在など ホステリング		○	○	○
	外 国 旅 行			○	○	○
演劇活動 と 映 画	創 作 ・ 実 演	演劇, スタッツ, パントマイム, 人形劇など 8mm撮影, VTR		○	○	○
	鑑 賞	観劇, 映画鑑賞			○	○
文芸活動	創 鑑	小説を書く, 詩作, 俳句, 川柳など 文学鑑賞, 朗読			○	○
美術工芸	美 芸 手 写 写 影 彫 鑑	術 油絵, 水彩画, 水墨画, 版画, 陶芸など 書道, 華道, 茶道 芸 編物, ししゅう, 和・洋裁, 料理など 真 撮影, DPE 刻 木工, 石工, 彫金など 賞 美術館			○ ○ ○ ○ ○ ○	
					○	
学習活動		読書, 研究, 調べもの, 図書館へ行くなど			○	
DIY		模型づくり, 園芸, 庭いじり, 日曜大工など			○	
コレクション		切手, 古銭, テレホンカードなど			○	
気晴らしの 外 出		散歩, 外食, ウインドショッピング サウナ			○	○
ギャンブル		競馬, 競輪, 競艇, オートレース, 賭け事など			○	
ペットの飼育		小鳥, 獣, 魚など			○	
家での休息		テレビ, ラジオ, レコードをきく, 家でブラブラ する, 子どもとあそぶ, ごろ寝など	}		○	



## (4) 余暇生活の変容をめざす「レクリエーション・ワーク」の体系化についての研究

～老人ホームでの実践をふまえて～

千葉和夫

(日本レクリエーション協会)

### 1. はじめに

三浦は、老人ホームの新しい機能を、次のように述べている<sup>①</sup>。

—老人ホームはただ単に家庭で生活できない老人に生活の便宜を与えて老後を安らかに過ごさせるものであるかどうか、筆者は老人ホームにたいしてより積極的な機能を期待したのである。すなわち老人ホームというのは、単に家庭で生活できない老人を収容し保護することだけではなく、これらの老人の自活能力を妨げている各種の障害を取り除き、可能なかぎり家庭への復

帰をはかる物的および人的資源と考えることができるのである。とすると老人ホームの中心的機能は、老人たちのもつ維持、開発可能な諸能力を発展させるための治療・訓練・教育などを効果的に行うところであり、これらの機能を発揮するための条件としての生活の場の提供が行われるものと考えられるのである。—

そして、現実には老人ホームで次のような処遇（サービス）が日常的に繰り広げられているのである<sup>②</sup>。

<ニード>	<生活行動>	<処遇>	
(1) 日常的生理的ニード (日常生活を維持する 基礎的ニード=食・衣 ニード)	①日常的基礎的生活の準備 行動 ②日常的基礎的な身辺自立 行動(日常生活行動の自 立)	(a)基礎的生活の準備的処 遇(調理、洗濯など) (b)基礎的生活の介護・介 助的処遇(飲食・排泄 ・入浴など)	開 発 的 処 遇
(2) 健康保持のニード	①日常生活を維持し、身 体的条件を保持する健康 ・保健 ②病気を治し、病弱になっ た身体を回復する治療	(c)健康管理、保健衛生、 体力増強 (d)看護、治療、リハビリ テーション	
(3) 経済的安定のニード	①生活資料(所得)を得、 自己を発揮する労働	(e)就労援助、生活づくり	
(4) 自己実現のニード (自己の発揮、役割、 知的精神的向上)	①知的精神的生活を維持し、 豊かにし、深める学習 ②自己を発揮し、精神的情 緒的生活を豊かにする余 暇	(f)学習活動の援助 (g)クラブ・レクリエーシ ョン、文化活動、趣味、 娯楽(アクティベージ ョン)、スポーツなど	
(5)精神的情緒安定のニード (社会参加)	①精神的情緒的生活を維持 し安定させる。人と人と の関係を保ち、広げ、深 める行動	(h)人間関係、社会関係 の維持拡大のための処 遇(家族、友人、地域 など)	

この処遇体系でのレクリエーションという言葉は、正確な意味で使われていないように思われるが、筆者なりにレクリエーションと関係が深いと思われる処遇を列挙してみるとc, f, g, hときわめて多くのものがあげられる。したがって老人ホームでは、レクリエーションは欠くことのできない活動となっているのである。

しかし、老人ホーム入居者のこうした数多くのレクリエーション経験が、その人々の「自立的余暇生活」の変容へ貢献しているのか、という点になると明言はできないだろう。受動的な余暇生活の意識や態度はそう変化していないのではないかと想像される。

そこで、老人ホームにおけるレクリエーション関連処遇を、「入居者が自立的に余暇生活を実現させるための援助過程——レクリエーション・ワーク」という観点から再構築することを試み、そのモデルをより客観化、一般化することによって、老人ホームのような社会福祉施設はもとより、地域、学校、企業、医療、保健等の分野にも応用する可能性を期待しようとするものである。

以上が本研究の動機、ねらいである。

なお、本研究では、レクリエーション・ワークに関して、いわゆるハードな援助は除き、ソフトなプログラムサービスに限定して論ずることを断わっておく。

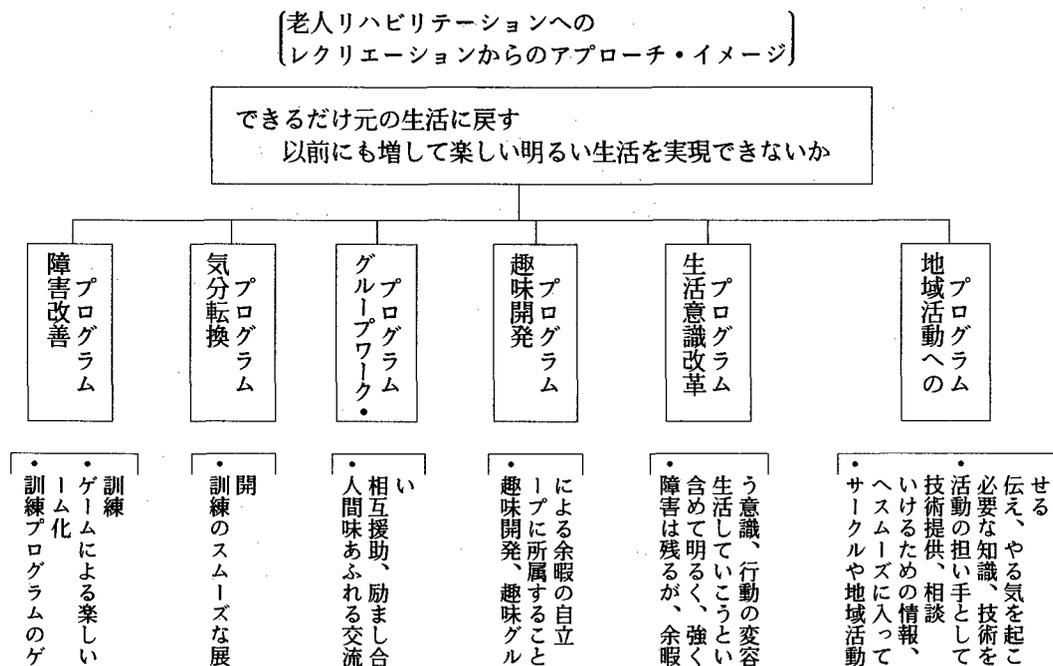
## 2. 老人ホームにおけるレクリエーション・ワークの体系化と位置づけ

先に老人ホームの機能に対する三浦の主張を紹介し、さらに老人ホームで現実に行われている処遇を概観したが、要するに老人ホームが生活の場であると同時にリハビリテーションの場であるということである。

リハビリテーション (rehabilitation) という言葉は、「生活する」「参加する」等を意味するhabilitusに「再び」を意味するre-がついて出来あがったものである。したがってその意味は、病気や障害によってそれまでの生活を維持することが、不可能になった人々に対して、治療、訓練、社会的・経済的な各種の援助等によって、再び元の生活あるいはそれに近い生活に戻すことをである。言い換えると、病気や障害によって失われた生活をもう一度立て直すものと言える<sup>9)</sup>。

さて、リハビリテーションの第一の目標は、食事、排泄、歩行(移動)、洗面、入浴、着替え等、いわゆる「身のまわりのこと」に自立することである。一般的に言われるところのレクリエーションが関与してくるのは、そこから先である<sup>9)</sup>。

ここでは、社会心理的な援助を中心として、次のようなアプローチがイメージされる<sup>9)</sup>。



次に、余暇生活変容への援助過程を念頭に置きながら、これらのプログラムを経時的に整理してみる。

＜動機づけ過程＞

(1) グループワーク・プログラム

主として、グループで遊ぶことを体験させながら、情緒的に動機づける。

(2) 趣味開発プログラム

色々な趣味活動を体験し、それらの中から継続してやっていけそうなものを見つけていく。主として知的技能的に動機づける。

(3) 生活意識改革プログラム

「余暇を大事にした暮らしが重要なんだ」というような意識改革をめざしたプログラム。主として論理的に動機づける<sup>®</sup>。

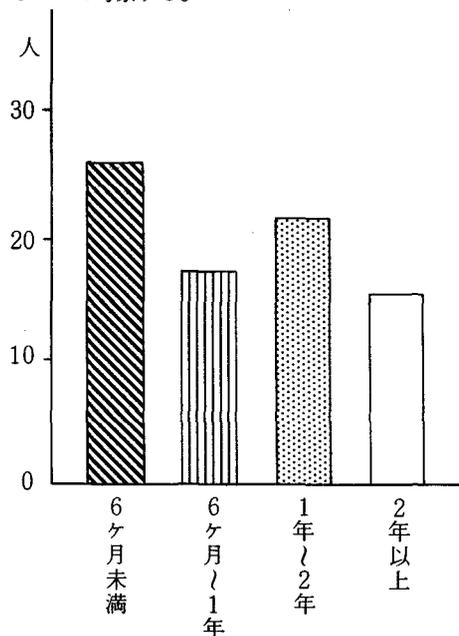
＜自立への過程＞

(4) クラブ・地域活動へのプログラム

ホーム内のクラブ活動や地域活動に入って、継続していけるよう情報、技術、相談等を援助していく。情緒的、論理的なものを含んだ総合的な援助過程である。

3. グループワーク・プログラムの内容についての考察

ここでは、動機づけ過程の最も重要なプログラムのひとつと考えられる「グループワーク・プログラム」にしばって考察する。



死亡者の在園期間

(1) 目標

浅野は、老人ホームにおけるグループワークの目標を次のように挙げている<sup>®</sup>。

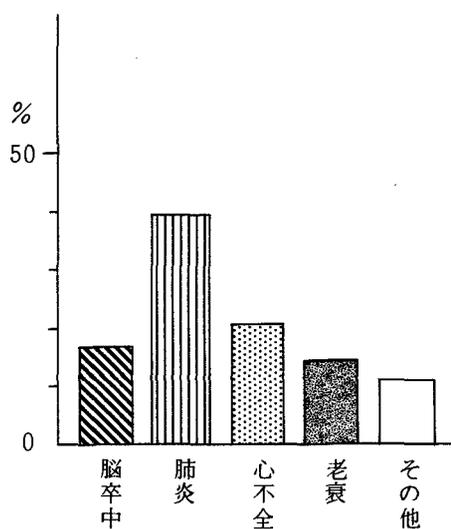
- (a) 話し合い、コミュニケーションの確立
- (b) 積極的に生きるための動機づけ
- (c) 記憶力の回復
- (d) 社会的技術の学習
- (e) 自制心の養成
- (f) 役割の遂行
- (g) 自主性の涵養

筆者らも、レクリエーションの内容に、こうした目標を盛りこみながらプログラミング、指導しているのが現状である。

なお、(b)の「積極的に生きるための動機づけ」に関連して興味深い指摘がある<sup>®</sup>。それは老人ホームでの死亡者と在園期間との関係について論述したものである。

この老人ホームは、定員100名であるが、開設後4年半の間に78名の方が亡くなっている。その方々の在園期間をみると、最も多いのが1年以内で、特に6か月以内が多いということである。

次に、入所後6か月以内に亡くなった方々の死亡原因をみると、脳卒中はひとまずおいて、その他はすべて「不活発」な生活を原因としているのである。新しい生活環境への適応が遅れ、生きる気力を失い、ついつい



6ヶ月以内死亡者の死因

ベットに寝ている時間が多くなり、心臓や呼吸機能を急速に弱め、こうした病気にかかり死にいたるということであろう。

筆者は、この事実に対して入所後6か月以内に新しい生活環境への適応をめざしたレクリエーション・プログラムが提供されるべきであると考え。前述した「グループワーク・プログラム」「趣味開発プログラム」等が効を奏するのではないかと思われる。

(2) プログラミング

プログラムは、前項の目標を念頭に置きながら組み立てられなければならない。筆者らが、1983年11月に都内老人ホームで実施したときには、次のような流れを意図した。

<全体のながれ>

- (a) まず心身をリラックスしていただく
- (b) 多くの人と気軽に交流していただく
- (c) 他の人と協力してひとつのことを成し遂げることを経験していただく

(d) 自らの持っている面を伸び伸びと出していただく

(d) グループの中での役割を積極的に発見し、遂行することを経験していただく

<各回のながれ>

- (a) 心身の軽いウォームアップ  
楽しい音楽にのった体操、リズムあそび等
- (b) メインプログラム  
その回のねらいに積極的に接近していくプログラム
- (c) 整理と予告  
今日やったことの意義を軽くおさえて、大事なことを確認しておく、次回の内容を簡単に紹介し、期待をもたせる

(3) 実施例

前項と同様に、1983年11月に都内老人ホームで実施した時のプログラムについて、全体の骨子と第一回目ものを紹介しておく。

実施プログラム

	月 日	時 間	テ ー マ	プログラム内容
1	11月10日(木)	2:30~3:30	今日からよろしく	趣旨の説明、メンバーとふれあいながら楽しく運動
2	11月14日(月)	2:30~3:30	楽しくグループをつくろう	清正ジャンケンなど
3	11月17日(木)	2:30~3:30	力を合わせよう	都道府県四目ならべなど
4	11月21日(月)	2:30~3:30	われわれ意識を高める	記憶力ゲームなど
5	11月24日(木)	2:30~3:30	みなさんが先生	なつかしいあそびなど
6	11月28日(月)	2:30~3:30	役割の発見・遂行	ファッションショーなど
7	11月30日(木)	2:30~3:30	ごろうさんパーティー	お茶、おかし、うた合戦などで楽しく終了

第1回 11月10日〔テーマ〕今日からよろしく

	プログラム	内 容 概 略
ウォームアップ	1. あいさつ	明るくあいさつをかわす。
	2. スタッフ紹介	スタッフとアシスタントを紹介
メインプログラム	3. 趣旨説明	高齢者の健康づくりの運動を考えているので、協力してほしい旨、話す。
	4. 参加メンバーの自己紹介	
	5. 背中さすり	少し肩の上げ下げをした後、となりの人の背中をさする。
	6. となり組体操	昔なつかしい「となり組」の歌に振り付けた体操。
整理・予告	7. まとめ	毎日、少しずつ身体を動かすことの大切さを述べる。
	8. 宿 題	背中さすりゲームの練習をするように話す。次回の最初にやってもらうことを告げる。メンバーの名札をプレゼント。

(4) 評価

このプログラムが、どのような影響を持っていたかについて、シートによる観察結果を紹介しておく。

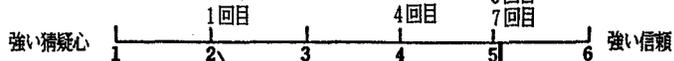
これは、この時の参加者13名全体を複数の観察者が

観察した結果であるが、回を追うごとに評価が右側へ移動している。参加者がスムーズに心を開き、グループへ参画していった様子が伺える。

<全体の観察結果>

- 1回目 (11/10)  
<背中さすりゲーム>
- - - 4回目 (11/21)  
<教員採記憶力>
- - - 5回目 (11/24)  
<お手玉、おはじき>
- ==== 7回目 (11/30)  
<紙のお皿づくり、おしゃべり、うた>

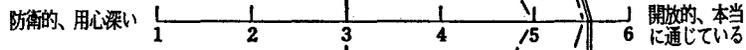
1. 相互の信頼の度合



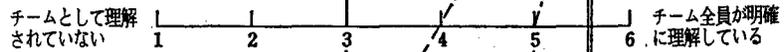
2. 相互支持の度合



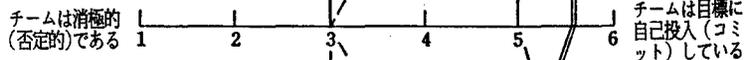
3. コミュニケーション



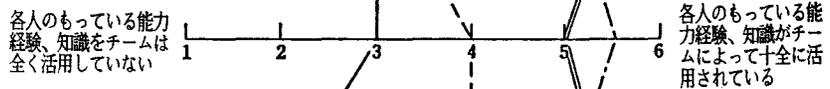
4. チームの目標



5. 目標に対して



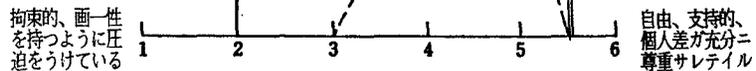
6. 各人のリソース(資源)の利用度



7. コントロールの方法



8. 組織的状况



#### 4. まとめ

要するに、余暇生活の変容をめざす「レクリエーション・ワーク」は、動機づけ過程と、自立過程に大別されると考えられる。

そして、これらの過程を現実の老人ホームでの生活の中に実現させるとすると、感覚的ではあるが、次のように整理できよう。

第1期 グループワーク・プログラム 4～6月  
このプログラムによって、遊びによる人間交流を体験し心をひらく。

第2期 趣味開発プログラム 7～9月  
第1期のプログラムを再度体験しつつ、色々な趣味活動を初歩的レベルで学習し、趣味開発へのキッカケとする。

第3期 余暇改革プログラム 10～12月  
個別に余暇生活を診断、目標設定をする。  
そして自立へのスケジュールをつくる。作業は、グループでおこなう。

第4期 自立プログラム 1～3月  
日々の体操、庭の手入れ、週1～2回の趣味クラブへの参加、さらに年中行事への積極的参加等、自立的余暇生活が実現されていく。

本研究では、余暇生活の変容をめざす「レクリエーション・ワーク」の大枠についてのみ筆者の考えるところを述べたが、今後の課題としては、これらの4つのプログラムの細部について、老人にも理解しやすく工夫されたものを開発し、それを実際に行い、効果があがったのかどうかをチェックしていかなければならない。そして、余暇生活の変容事例をより正確に分析、検討する作業を積み重ね、「レクリエーション・ワーク」の体系をつくり出したいと考えている。

#### <参考文献>

- ① 全国社会福祉協議会『老人ホーム処遇論』
- ② 全国社会福祉協議会「福祉寮母講習会テキスト」
- ③ 竹内孝仁・千葉和夫『楽しく遊べるリハビリゲーム』中央法規出版
- ④ 垣内芳子は、月刊誌「レクリエーション」1981年2月号の“社会福祉とレクリエーション”と題した論文の中で、食事等も含むレクリエーション論を展開している。
- ⑤ 日本レクリエーション協会「高齢者を対象とした

レクリエーション指導の可能性」

— 昭和58年度高齢者レクワーカー養成セミナー報告 —

- ⑥ 今井毅 月刊誌「レクリエーション」1985年9月号“余暇生活の考え方と実際”
- ⑦ 浅野仁 「老人の福祉と保健」1977年4月号“老人のグループワーク”
- ⑧ 全国社会福祉協議会『福祉寮母基礎講座』

## (5) レクリエーション指導の記録と分析のためのワークシートの開発

宇田川 光 雄

(日本レクリエーション協会)

### はじめに

レク指導とは何か、その体系化の過程にある中で、レク指導の記録のワークシートの開発を考えても、『何を』の部分がない形であり、無意味だと考える方もおられるかもしれない。しかし、現実には、レク指導という言葉は使われ、ゲームやうた・おどり等を伝達して、2時間程度の『つどい』と称する集会を展開している。これらの集会でレクリエーションを可能にする財の伝達者達は、『今日は、よい指導が出来た』『失敗したな、あの灯を消すタイミング』等と集会の評価をしている。また、大先輩などが総括などと称してスタッフを集め、評価をし『大分上手になったね』などとやっている。現に行なわれるこの行為を丹念に記録し、何等かの形で客観的に分析していくことを試みる必要がある。なぜならば、多くの実践の中から一定の記録表で、一定の方法で分析していくことから一般的・普遍的法則性をさぐりだすことに繋がるからに他ならない。

### 1. 本研究のねらいと価値

レク指導の記録・分析をレク指導者は『指導分析』と呼んでいる。指導分析とは、目標をどのように達成していったかの筋道の記録を基に、より効果的に展開するにはどのようにしたらよいかを、個人および共同して研究するためのものである。本研究はその学習シートの開発に主眼をおく。また上記のねらいを達成するために、指導者のための計画(指導案)に指導者の意図が明瞭に示され、そして、その指導案をもとに実際に展開された事実を克明に記録し、分析に役立つように仕立てた構成にしなければならないと考える。このことにより、指導における伝達技術や対応力等の自己分析を可能にする。また、多くのデータからフォームを読み取ることができる。

### 2. 本研究のシート開発の着眼点

#### (1) 時間軸を基本にした構成

記録を客観化するためには、記録者により異なる考え方が生じるものを基本に据える訳にはいかない。そこで考えられるのは時間経過である。この時間軸を基本にし、そこで行われた行為を記述し、その内容を一定

のワクのなかに納めることを試みたい。

これによりことばかけの頻度数等が数量化されることになり、科学化への一步を踏み出すことになる。

#### (2) 客観と主観が区別される構成

記録・分析から考えると客観的データの蓄積こそ意味をもつものであるが、体操競技の採点例から客観だけで評価されていないことをとらえてみたい。勿論採点であるから足が開いたとか、着地が乱れたとかで減点し、評点ができる訳だが、そこに表情などという体操技術とは別のものが左右する。同じ演技をしてもアピールする態度がないと高得点に繋がらないなどの現実がある。客観的であるべき採点に於てもこのような状況はある。よって遊びの指導という行為のなかでは対象が人間であり、やりとりのなかに客観的に姿をとらえることができないことも多い。観察者の主観的記録も思わぬところで生きてくる可能性がある。可能性があるといっても主観と客観が入り混じったのではデータとなり得ない。よって主観と客観が明瞭に区別されることを試みたい。

#### (3) シートには3場面の記入がなされる。

記録は分析し、自己向上に繋がるなくては何の為に記録したのか分らない。よって計画と実践記録と分析の3場面が1枚のシートに表われているものでなければ役に立たない。この3場面を一度に読み取れるよう試みたい。

### レク指導の記録分析表 その1

別添記録分析表その1は指導の全体像を確認するためのシートにもなるように構成したものである。

記入例を参考にしてその主旨と活用法を理解していただきたい。

### レク指導の記録分析表 その2

この記録表はことばかけに中心をおいたものである。ことばをすべて記録することに重きをおいて、10秒枠にて『ことばかけ』を時間経過の中で記入するように作成したものである。

記入例を参考にしてこの記録表の意味を理解してほしい。

つどいのレク指導「記録・分析表」 その1

計画種目	だるまん	※財選択と時間的整序を事前にする。		
時間経過		※1頁5分間で2枚目から( )内にトータルをしめす。)		
実際指導種目		※実際の指導種目(計画とのズレをみる)		
指導者のことばかけ	ことばの選択	<p>ハイありがとうございます。では最後にだるまんヨイシヨイシをやりませう。じゃあ、本当に最後ですよ、だるまんヨイシヨイシ、三回いませう。だるまんヨイシヨイシ、以上です。だるまんのゲームを終ります。</p> <p>ちよっと遅いですよ。○さんじゃだるまんしゃがんで、ハイ立って自分の見えない後でやっている………だんだんひっからなくなりました。じゃあ立ちましょ、ここまでくるとひっかかりませぬ。だるまん立って下さい。だんだんきつくなってきますからね。むずかしいやつも練習にやっつけて下さい。だるまん○○○○として下さい。</p> <p>レク・リーダー養成ギブスをつけた○です。これからタルマサンゲームを行います。ゲーム説明からいきます。私が皆さんにある動作をして下さいと言います。その命令のあたにだるまんがついた時だけ動作して下さい。つかない時はその動作はしません。たとえ皆さん右手をあげて下さい。あげちゃいけないんです。本書いきます。非常にすなおな人がいます。</p>	<p>※事前にこのようなことばかけをしようとして記入する。</p> <p>※実際に言ったことばとチェックをしていき、よく感じたところに○印を朱書する。</p> <p>※どうもおかしいなと思ったら「？」を朱書し、なにかおかしいのか解ったら項目欄と対応させておくとよい。</p> <p>※ことばかけは1分枠の中に横書きとすると使いやすい。また、少々変だが縦書きで左から右へと流すと分析上は利用しやすい。</p>	
	言いまわし			
	テンポ			
	アクセント・ストレンギス			
	インターバル			
イントネーション				
非言語伝達	表 象 身体操作 例示的動作 情動表出 規則的動作	あいさつ行動 自分もあげる	<p>※事前にどのように動作しようかの考えを記入</p> <p>※実際とどうかを○印でチェックする。</p>	
指導者の動き	隊形と立つ位置	○	※隊形と立つ位置をしめし、指導者は、どのような方向に動いているかを記入。	
	指導者の動き	~~~~~		
目的への接近(ねらいの達成(参加者の反応))	アイツツ・關心	○	※事前にレ印でそれぞれのねらいを確認しておく。	
	見る・見合う			
	距離・さわる			
	運奪・同一行動	○	※レ印のねらいが達成されたとき○印でチェックする。	
	相手への積極的關心	○		
	話し合う			
	開放・積極性		○	
	受容・承認			
	イニシアティブ・監督			
	討論・建設的			※目標項目は右下へ流れるようにチェックされていくように構成をした。
精神的充足感				
役割達成意識				
自己表現				
参加者の反応	ことば	なげかけに反応	✓	※指導者のなげかけに対してどの程度反応しているかをみる欄
	質問等の自由反応		✓	
	動き	嬉し	✓	
	リラックス		✓	
	移動	動作	✓	
移動	拍手	✓		
観印者象	ことばかけ			※観客者が気づいたことを記入する欄
	動作・表情			
フィードバック	数量化	グラフ		
	構成	個々の展開	結	※ひとつの財の起承転結は斜線をひいて記入し、全体の中の起承転結はワクを太くする。
		全体の構成	転承起	
	研究課題	テーマ	解決のための処方	

対象者について

年齢	性別	構成	経験度	その他
	男・女			

つどいのレク指導「記録・分析表」 その2

計画 種目	時間 経過	実 際 指 導 種 目	指 導 者 の こ と ば か け				非言語伝達 表身 例示 体的 操 象	目的への接近・ねらいの達成 規 則 的 動 作 操 心	参加者の反応 な げ か け に 呼 応	観察者の印象 こ と ば か け 情 離 力	
			こ と ば の 選 択	言 い ま わ し	テ ン ポ	ア ク セ ン ト ・ ス ト レ ン グ ス					イ ン タ ー バ ル
だるまさん		だるまさん	レク・リーダー養成ギブスをつけた3班の〇〇です。 これから始めます。では皆さんお立ち下さい。これからダルマさんというゲームを行います。これは別に〇〇さん でも〇〇さんでもいいのですけれども ゲームの説明からいきます。私が皆さんにある動作をして下さいと言います。その命令のあたにだるまさん ということばがついた時だけ動作をして下さい。 だるまさんということばがつかない時はその動作をしてはいけません。								
			いいですか、たとえば、たとえばです。 皆さん手をあげて下さい。 あげちゃいけないんですね。 あげちゃいけないんですね、だるまさんがついていませんから、いきます。では本番いきます。 だるまさん右手をあげて下さい。ハイおろして 非常に言葉にすなおな人がいます。じゃあ、だるまさん右手おろして下さい。 いいですね、ちょっと								
			遅い人いますけど 〇〇さん じゃあ、だるまさん シャがんでください ハイ立って 自分の見えない後の方でやっている人がいますけど だるまさん両手をあげて下さい。じゃあおろして								
			だんだんひっかからなくなってきました。じゃあだるまさん 左手おろして下さい、ハイ右手もおろして、若干2名くらい いますね、だるまさん右手をおろして下さい。 じゃか立ちましょう。ここまでくるとあんまりひっかかる人が いなくなりますね。じゃあ、立ってください。ひっかかりませんね、 あぶないですね。 だるまさん立って下さい。 これからだんだんきつくなってきますからね。 むずかしいやつもすなおにやして下さい。 だるまさん〇〇〇〇〇〇して下さい。								
			ハイ、ありがとうございます。では最後にだるまさんヨイショを3回 やります。								
			そんきょして 構えて 構えちゃいけないんですね。								
			じゃあ本当に最後のしめくくりいきます。 だるまさんヨイショ3回いきます。 だるまさん構えて、だるまさん ソレ ヨイショ ホイ ヨイショ ハイ ヨイショ 以上でだるまさんのゲームを終わります。								

### レク指導の記録分析表 その3

この記録表は時間と指導内容の項目との対比でとらえることに重点をおいたものである。この表から確認できることは、どのくらい、何に費やしたかが分析できる。この表はレク指導の記録分析表その2との関連をもって構成されている。その2の10秒ずつのことはかけがいの内容かをこの表に時間経過と共に記入していく。このことから指導の軌跡を視覚的に見ることができ、比較が可能になる。

記入例を参考にしてこの記録表の意味を理解してほしい。

### 診断表への利用

診断表への利用法についてもいくつかの記号を用いることで可能になる。

表4をもとにレク指導記録分析表その3の枠塗りを工夫することで可能になる。表4の優・良・可・の3段階を、黒ぬり、実践、破線、の3段階に対応させて

記入するとその軌跡が診断になっている。その処方を考えると、濃く見えるところは問題がなく、薄くしめられているところは課題があると読み取れる。

### まとめ

レク指導の記録と分析の為のワークシートについて各項目を誌面の都合で詳しく記述することができず、分りにくいところもあると思うが記入例からそれぞれの項目がどのような意味をもっているのか理解してほしい。シートの記入法を検討することで記録しながら指導の行為を診断していくことが可能になり、指導技術の向上につながることを期待したい。

診断については多くのデータから検討をしていきたいと考えている。



指導技術評価チェック表細目

その4

導入段階

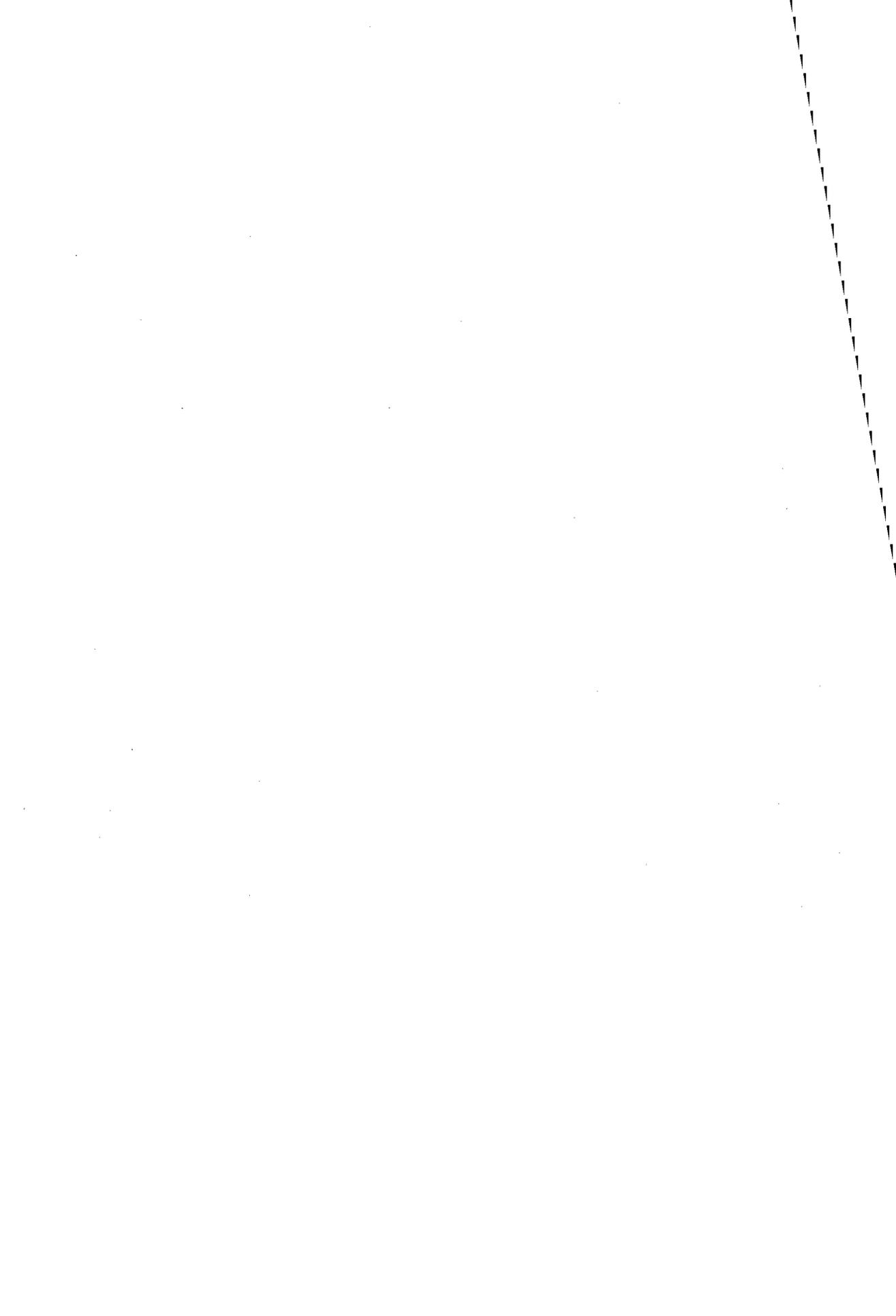
項目	チェックポイント									
	チェック細目・チェック欄									
登場	服装	髪	姿勢							
	靴	頭	背	足	安定	歩行				
	良									
挨拶	声		視線			内容				
	高低	早	方向	合	やま	集団	個人	感動	笑顔	
				う	し					
動機づけ	目標達成動機	失敗回避動機	生長動機	欠如動機						
	目	標	構	可	か	か	あ			
	セット	的	構	能	か	か	あ			
隊形づくり	ゲーム対応	展	開							
	個	形	手	時						
	認	形	期	間						
全体イメージの	空	気	つ	く	り	見	通	し		
	如	中								

展開段階

項目	チェックポイント									
	チェック細目									
ポイズ	例示的動作	情動表出	身体操作							
	モデル効果	補助動作	準備促し動作	顔の表情	安定	手	足			
条件	ルールの必然性	射の本質(内容理解)								
	必要な時に	ことをだけ	方法	対象に	状況の先見性	まね	の	い	かけ	き
刺激	集団	個								
	よい行為	おもしろくない行為	よい行為	おもしろくない行為						
対応	質問	偶発(内的)	外的悪条件の発生							
	確認									

整理段階

項目	チェックポイント									
	チェック細目									
判定	判	断	動	作						
	結果	状況( )	判定動作	促し動作						
評価	個	人	集	団						
	よい行為	おもしろくない行為	よい行為	おもしろくない行為						



## 〈昭和60年度支部会活動報告〉

### 近畿支部

総会……5月17日 文書で行う。

理事会……4月20日,10月5日,3月8日,実施。

研修会の開催……12月14日

「アメリカにおける心身障害者のスポーツ・レクリエーション活動について」

於 大阪ガーデンパレス

桃山学院大学 長谷川修一郎先生の渡米研修報告

野外活動指導者協議会,ゲートボール連合と共催,60名参加

研究発表会の開催……3月8日

大阪体育大学,学生の論文発表

1. 日本人のスポーツ価値意識に関する研究

— 大学生を事例として — 羽根登志江

指導 永吉 宏英

2. キャンプ期間についての基礎的研究

— 中学校教員のキャンプ期間に対しての意識 —

指導 栢木 正樹,山本 謙一,植村 裕子

指導 福田 芳則

### 東海支部

昭和60年5月11日(土) 東海支部会設立総会 於 王山会館

6月6日(木) 東海支部会理事会 於 名大保体センター

9月12日(木) 東海支部会理事会

第1回研究会 中京大学教授 木村吉次氏

演題 「ヨーロッパにおける社会体育・レクリエーションの現状について」

於 中京大学人事学舎

10月28日(日) 日本レクリエーション学会総会にて,東海支部の設立が正式に承認される。

11月21日(木) 東海支部会理事会

第2回研究会 中日子ども会 三宅邦夫氏

演題 「日本と諸外国の子どものあそび」

於 中京大学人事学舎

昭和61年2月 東海支部会理事会

第3回研究会

### 九州支部

○理事会 6月,12月,2月(3回)開催

事業報告,決算報告,予算案審議,役員改選

○事業

学会ニュース 6月,2月(2回)発行

○支部大会 昭和61年2月8日(土)午後1時～4時

福岡市城南区 福岡大学

1. 研究発表

(1) 中学生の体力に関する研究

福岡 啓輔, 伊藤 俊哉 (福岡教育大学)

(2) スイミングクラブ会員とその両親の健康, 学生  
スポーツに関する意識及び活動実態についての一考察

笹山 美保 (福岡大学)

(3) ジョギング・ランナーの意識とその指導

秋吉 嘉範 (福岡教育大学)

特別発表

アメリカの大学のレクリエーション事情

山下 和彦 (福岡大学)

事務局 〒811-41 宗像市赤間729 福岡教育大学

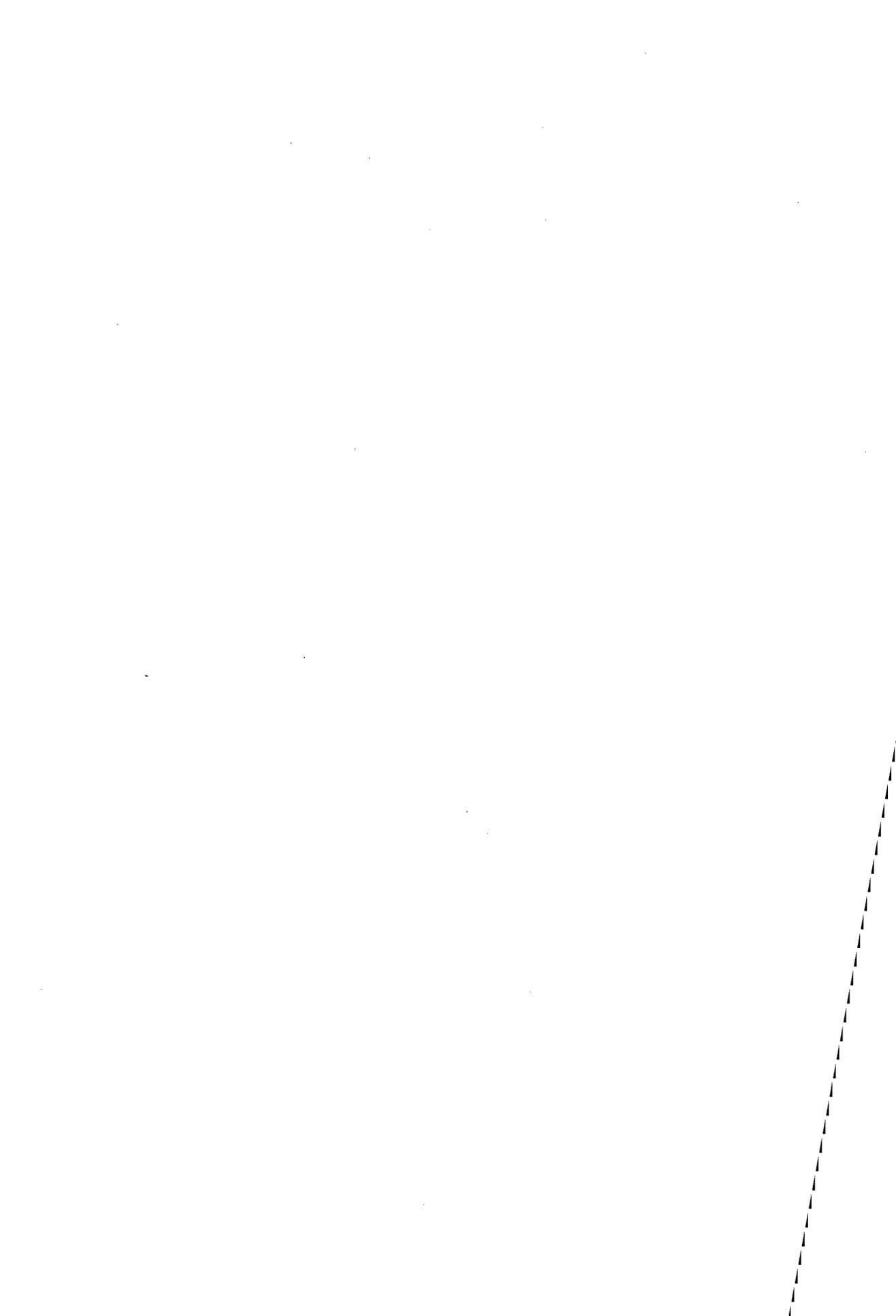
秋吉運動学研究室

0940(32)2381代表

支部役員 支部長 梶山 彦三郎 (福岡大学)

副部長 秋吉 嘉範 (福岡教育大学)

(事務局局長兼務)



## ＜学 会 通 信＞

### I. 事務局

#### 事務局

〒259-12 平塚市北金目1117

東海大学体育学部社会体育研究室内

☎ 0463-58-1211 (内線 3508, 3531)

担当：西野, 川向

#### 郵便振替口座

横浜 8 - 31789 (会費未納の方は至急納入して下さい)

### II. 第15回日本レクリエーション学会大会

1. 日 時：1986年10月24日(金) 9:00～16:30  
 2. 場 所：沖縄県那覇市 パシフィックホテルおきなわ

3. 日	程：	8:30	9:00	12:00	1:00	1:10	2:30	4:30
		受 付	研究発表	昼休み 理事会	総会	研究発表	特別研究発表	講演

4. 大会参加費：正会員・特別会員 1,500円  
                   ：学生会員 1,000円  
                   ：名誉会員・賛助会員 無料  
                   ：全国レクリエーション大会参加者 無料  
                   ：その他一般の方 2,000円

### ===== 研究発表申込み要領 =====

1. 発表資格：1986年度会費を納入した会員
2. 発表形式：口頭発表
3. 登壇回数：共同研究をのぞき1人1回
4. 発表時間：1題15分程度
5. 発表申し込み手順
  - 6月30日(月) 発表申し込み受け付け締切
  - 8月10日(日) ワープロまたは手書き原稿受け付け締切
  - 8月21日(木) 投稿者に学会所定のタイプ用紙発送, 審査・添削済みのワープロまたは手書き原稿返送  
最終期限
  - 9月15日(日) タイプ打ち上がり原稿受け付け締切

投稿者は、手書き原稿に修正を加え、各自タイプまたはワードプロセッサで活字化する。校正も自分で行い、完全原稿として提出する。タイプミス等は投稿者の責任とする。

## 「レクリエーション研究（大会発表論文集）」投稿規定

暫定措置として昭和61年度は下記の投稿規定にて実施し、問題点があれば、次年度、修正を加えるものとする。

1. 投稿者は本会の正会員・特別会員であること。
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、A4判、横書き、400字詰原稿用紙を使用する。また、本学会所定のタイプ用紙と同じサイズ、同じ様式（B4判・縦2段コラム）であればワードプロセッサによる原稿も受け付ける。
4. 欧文要約は不要である。
5. 論文の第一頁表題の下にはかならず氏名、所属をつけ、図版・写真にもタイトルをつける。
6. 図版はかならず白紙に墨書きとし、図版・写真類は、上下の別を明記し、原則として図表の文字も活字で入れる。
7. 論文は、400字詰原稿用紙にて20枚以上30枚以内を原則とする。
8. 投稿する原稿は、手書きまたはワードプロセッサによるオリジナル原稿とそのコピー3部とする。
9. 審査を通過した論文は投稿者に返送する。投稿者は、本学会所定の用紙に和文タイプライターまたはワードプロセッサ（24×24ドット以上）原稿を活字化しなければならない。活字化されていないなど様式に適合しない論文は受け付けない。校正は投稿者の責任において行うものとする。
10. タイプの打ち上がりは、本学会所定の用紙に原則として4枚以上6枚以内とする。規定の枚数を越えた場合は投稿者の実費負担とする。
11. 論文の審査、添削に関する郵送費等は投稿者の実費負担とする。

「学会大会への派遣願」が必要な方は、返信用封筒（60円切手貼付）同封の上、事務局へご一報下さい。

### Ⅲ. 「レクリエーション研究」投稿募集

#### 1. 投稿期限

随時投稿論文を受け付けます。

#### 2. 投稿規定

『レクリエーション研究』表紙裏頁参照。尚、投稿規定第6条により、邦文摘要（800字以内）を添付すれば、「欧文摘要（Resume）については編集委員会に一任することができる。」とありますが、欧文の作成に際しては有料（400字につき2,000円程度）となりますのであらかじめ御了承下さい。

●必ず、コピー3部を添えて提出して下さい。

#### 3. 郵送先

〒259-12 平塚市北金目1117

東海大学体育部社会体育研究室内

日本レクリエーション学会編集委員会宛

# 日本レクリエーション学会会則

## <第1章 総則>

- 第1条 本会を日本レクリエーション学会（英語名Japanese Society of Leisure and Recreation Studies）という。
- 第2条 本会の目的は、レクリエーションに関する調査研究を促進し、レクリエーションの発展に寄与する。
- 第3条 本会の事務局は、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内に置く。

## <第2章 事業>

- 第4条 本会は第2条の目的を達成するため、次の事業を行う。
1. 学会大会の開催
  2. 研究会、講演会等の開催
  3. 機関誌の発行ならびにその他の情報活動
  4. 研究の助成
  5. 内外の諸団体との連絡と情報の交換
  6. 会員相互の親睦
  7. その他本会の目的に資する事業
- 第5条 学会大会は、毎年1回以上開催し、研究成果を発表する。

## <第3章 会員>

- 第6条 本会は正会員の他、学生会員、特別会員、賛助会員、購読会員、および名誉会員を置くことができる。
1. 正会員は第2条の目的に賛同し、正会員の推薦および、理事会の承認を得て、規定の入会金および会費を納入した者とする。
  2. 学生会員は、大学生（大学院生を除く）およびそれに準ずる者とする。
  3. 特別会員は、本会の目的に賛同する外地在住者とする。
  4. 賛助会員は、本会の事業に財政的援助をなした者で、理事会の承認を得た者とする。
  5. 購読会員は、本会の機関誌を購読する機関・団体とする。
  6. 名誉会員は、本会の特別の貢献のあった者で、理事会の推薦を経て総会で承認された者とする。
- 第7条 会員は、本会の編集発行する機関誌（紙）等の配布を受け本会の営む事業に参加することができる。
- 第8条 会員にして会員の納入を怠った者および会の名誉を毀損した者は、理事会の義を経て会員としての資格を停止されることがある。

## <第4章 役員>

- 第9条 本会を運営するために、総会において正会員の中から次の役員を選ぶ。
- 顧問若干名、会長1名、副会長若干名、理事長1名、理事若干名、監事2名
- 第10条 顧問は、事務局と理事会の運営に対して必要に応じて助言を行い、相談に応じる。

- 会長は、本会を代表し、会務を総括する。
- 副会長は、会長を補佐し、会長に事故がある時、これを代行する。
- 理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。
- 監事は、事務局と理事会の運営を監査する。
- 第11条 役員の任期は2年とし、再任を妨げない。
- 第12条 本会に名誉会長を置くことができる。

## <第5章 会議>

- 第13条 本会の会議は、総会および理事会とする。
- 第14条 通常総会は、毎年1回開催し役員を選出および本会の運営に関する重要事項を審議決定する。
- 総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。
- 議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。
- 第15条 理事会が必要と認めた場合、もしくは正会員の1/3以上の開催請求があった場合、臨時総会を開くことができる。
- 第16条 理事会は理事長が招集し、幹事若干名および事務局員を選出し、会務を処理する。
- 理事会は、運営の円滑化をはかるため、常任理事会を置くことができる。

## <第6章 支部および専門分科会>

- 第17条 本会の事業を推進するために、支部ならびに専門分科会を置くことができる。
- 支部ならびに専門分科会についての規則は別に定める。

## <第7章 会計>

- 第18条 本会の経費は、会費、寄付金およびその他の収入をもって支弁する。
- 第19条 会員の会費は次の通りとする。
- |         |                 |
|---------|-----------------|
| 1. 入会金  | 1,000円（5米ドル）    |
| 2. 正会員  | 年度額 5,000円      |
| 3. 学生会員 | 1,500円（大学院生は除く） |
| 4. 特別会員 | 30ドル            |
| 5. 賛助会員 | 20,000円以上       |
| 6. 購読会員 | 6,000円（30米ドル）   |
| 7. 名誉会員 | —               |
- 第20条 本会の会計年度は毎年4月に始まり、翌年3月に終る。

## 付 則

1. 本会の会則は、総会において出席正会員の2/3以上を得た議決により変更することができる。
2. 本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。
3. 本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。
4. 本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。
5. 本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。
6. 本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。
7. 本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。
8. 本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

## 理事会の運営に関する規定

昭和57年6月12日制定  
昭和58年10月30日改正

1. 会則第16条の規定により、理事会の運営は、会則に定められているほか、この規定に基づいて行うものとする。
2. 理事会は、原則として年に1回以上開催するものとし、理事長がその議長となる。
3. 理事会の招集にあたっては、書面によって付議事項を明示しなければならない。
4. 理事会は、理事の過半数の出席により成立し、議決は出席者の2分の1以上の賛成を必要とする。ただし、票決に当っては、予め書面（署名捺印）を以って当該議事に対する意向を表示した者を、出席者とみなす。
5. (1) 常任理事会構成員は若干名とする。  
(2) 常任理事会は、理事会決定の方針にもとづき、日常業務の執行にあたる。  
(3) 常任理事会の議事録（概要）はできるだけすみやかに各理事に送付するものとする。
6. 理事会には、業務を遂行するために次のような専門委員会を置く。  
総務、研究企画、編集、広報渉外、財務
7. 理事会には、専門的に研究、調査および審議を必要とするような場合には、特別委員会を設置することができる。特別委員会の委員には、理事以外の適任者を委嘱することができるがその人選は理事会の承認を必要とする。
8. その他理事会の運営に必要な事項は、理事会で決定することができるものとする。

## 専門分科会設置に関する規定

昭和57年6月12日制定

1. 会則第17条の規定により、本会会員が専門分科会を設置しようとする場合は、この規定に基づいて行うものとする。
2. 専門分科会の設置は、原則として研究分野を同じくする本学会正会員20名以上の要請があった場合とする。
3. 専門分科会の設置を求めようとする正会員は下記により本学会会長に申請するものとする。
  1. 設立経過および主旨
  2. 名称
  3. 発起人代表者
  4. 発起人名簿
  5. 連絡事務所
  6. その他
4. 専門分科会は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
  1. 活動状況の概要
  2. その他必要と認められる事項

## 支部に関する規定

昭和56年11月8日制定

1. 本学会会員が、支部を設けようとする場合には、下記により、本学会会長に申請し、理事会の議を経て総会の承認をえるものとする。

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. 設立の経過概要  | 2. 名 称   |
| 3. 支部長および役員 | 4. 会 則   |
| 5. 会 員 名 簿  | 6. そ の 他 |

2. 各支部の運営は、本部との関係については本規定に従って行われるが、その他の事項については各支部規則においてこれを定めるものとする。

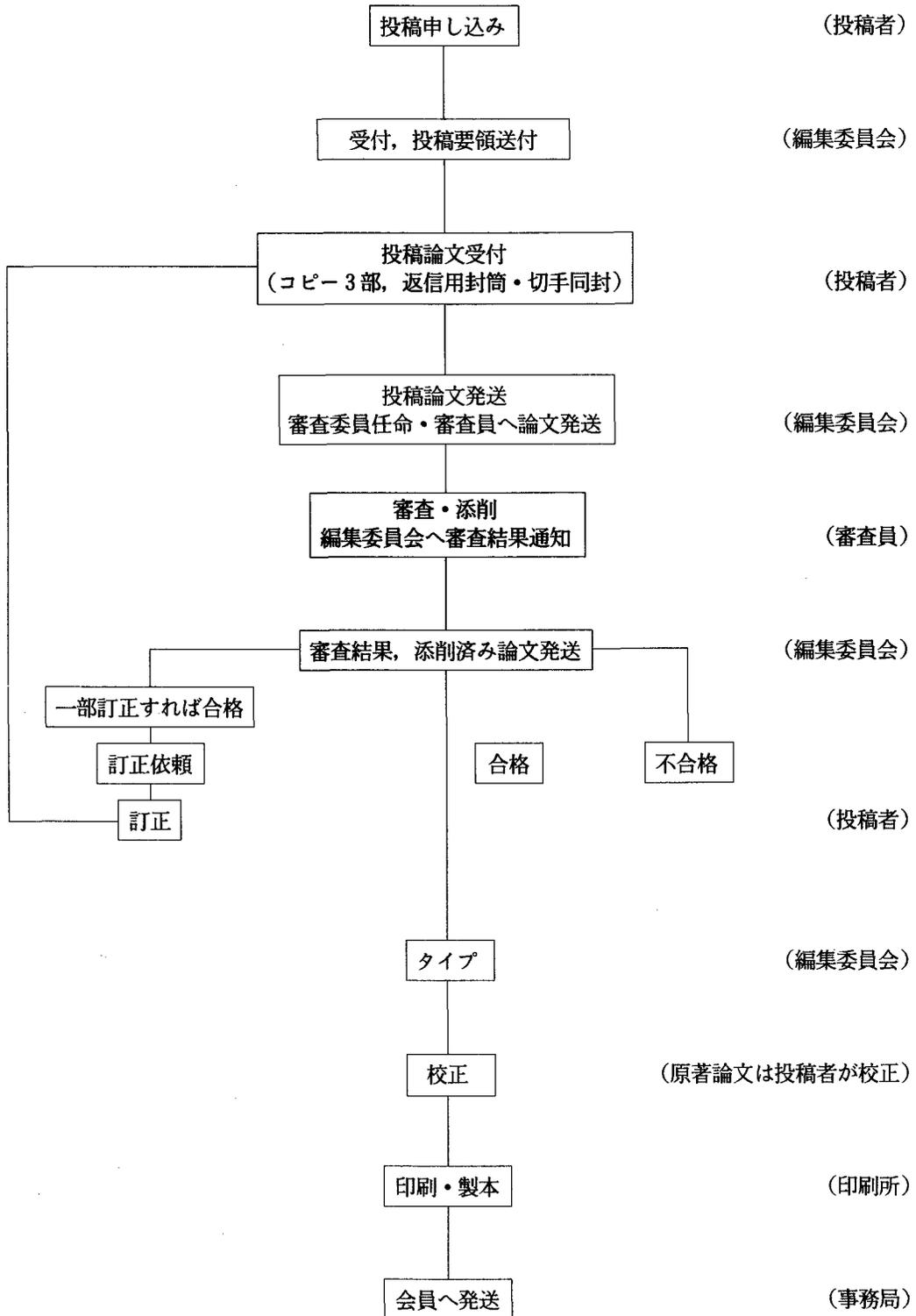
3. 支部は原則として隣接する地域に在勤または在住する本会正会員20名以上をもって構成する。

4. 支部運営のための経費は支部会費によって賄うものとする。支部会費の額は各支部毎に決定するものとする。

5. 支部は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。

- |                  |            |
|------------------|------------|
| 1. 役員の変更         | 2. 活動状況の概要 |
| 3. その他必要と認められた事項 |            |

# 『レクリエーション研究』発行の手順





# 安心できる**UESAKA**の遊器具



- 日本住宅公団
  - 東京都住宅局
  - 東京都住宅供給公社
- 指定工場(全器具生産物賠償責任保険付)

各種体育器具・遊器具施設全般  
日本体育施設協会特別会員



## 上坂鉄工所

東京都墨田区本所4丁目28番8号  
TEL. 東京 (622) 8171代表

# スポーツをみんなのものに



# SAS

## ◆取扱品目◆

- スポーツウェア
- スポーツシューズ
- 球技用品
- スポーツ施設工事
- スポーツ用品全般

株式会社 **サス・スポーツプロダクト**

■本社〒101 東京都千代田区神田司町2-17 ☎03(233) 3711(代)

■立川営業所 立川市栄町4-42-8 ☎0425(37) 3436

●国立競技場霞ヶ丘店

●国立競技場西ヶ丘店

●国立競技場代々木店

●(財)スポーツ会館店

## よりよい余暇

## ゆたかな人生を求めて

### 【業務内容】

\*余暇・体力問題についてのコンサルテーション

\*上記に関する指導者の派遣

\*研究会の企画・運営      \*出版物の作成及び販売、等



## 株式会社 余暇問題研究所

JAPANESE INSTITUTE OF LEISURE SCIENCE AND EDUCATION CO.,LTD.

〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-13-5 エビスハイツ101

PHONE 03-715-0932



## 編 集 委 員 会

今 井 毅 (委員長)	秋 吉 嘉 範
鈴 木 秀 雄	田 中 祥 子
前 野 淳一郎	寺 島 善 一 (幹 事)
芳 賀 健 治 (幹 事)	

### Editorial Committee

T.Imai (Chief Editor)	Y.Akiyoshi
H.Suzuki	S.Tanaka
J.Maeno	Z.Terashima (Secretary)
K.Haga (Secretary)	

Subscription Published three times a year : one issue in Japanese with abstracts in English and two issues in Japanese Society of Leisure and Recreation Studies. Subscription is available to libraries, institutions, department, and individual members at the equivalent amount of foreign currency of 6,000 Japanese yen as a member (U.S. \$30 at present inclusive of postage) .

Address : Subscription Manager, Japanese Society of Leisure and Recreation Studies, Physical Recreation, Tokai University, 1117 Kitakaname, Hiratuka-shi Kanagawa 259-12, Japan.

### 「レクリエーション研究」 第15号

1986年3月20日 印刷

1986年3月25日 発行

編集発行人 高橋和敏

発行所 日本レクリエーション学会

〒259-12 平塚市北金目1117

東海大学体育学部社会体育研究室内

担当・西野,川向

電 話 0463-58-1211

内線3508, 3531

郵便振替 横浜 8-31789

印刷所 (有)明日香印刷

**JOURNAL**  
**of**  
**Leisure and Recreation Studies**

No.15

**Contents**

<Originals>

The Physical Recreation Behavior and the Work Environment Perception of Workers

—The Case of a Top-ranking Manufacturing Company—

.....Satoshi Masuda, Shizuo Tanaka, Mamolu Konno, Masashi Takeda

The Behavior of Participation in Seashore Recreation in The Past 10 Years

.....Takasuke Watanabe, Yoichiro Numata

<Report on the 15th J.S.L.R.S. Congress>

<Reports on the Meetings for Study (April, 1985~March, 1986)>

<Reports on the Recreation Leading>

<Reports on the Branches' Meetings for Study (April, 1985~March, 1986)>

.....

<News and Information of J.S.L.R.S>

**Japanese Society of**

**Leisure and Recreation Studies**

**MARCH 1986**