

レジャー・レクリエーション研究

第43号

第30回学会記念大会発表論文集

日本レジャー・レクリエーション学会第30回学会記念大会

平成12年11月25日(土)・26日(日)

於：明治大学

日本レジャー・レクリエーション学会

2000年11月

1. 印刷・製本

発表論文は、提出された原稿をそのまま縮写し、論文一題につきB5版見開き2ページまたは4ページにオフセット印刷され、「レジャー・レクリエーション研究（大会発表論文集）」として製本される。

2. 原稿用紙

提出原稿は、指定の原稿用紙（A4版）4枚以内に限る。なお、予備を含め合計6枚の原稿用紙が同封されている。

3. 文字

本文文字は、邦文タイプ（4号活字）またはワードプロセッサ（12ポイント・24ドット以上）を用いて、横書き印字したものに限る。

4. 演題・氏名等

①演題は、原稿用紙上部第1行と2行を用い、副題がある場合には行を改めて記載する。

②演題には、本文より大きな活字または倍角文字を用いること。

③氏名は、演者と共同研究者について行を改めて区別し、演者には氏名のすぐ前に○印をつけること。

④所属機関名は、氏名に続いて（ ）付で記入する。また、複数の共同研究者が同一の機関に所属する場合には、まとめて（ ）付で記載すること。

5. 本文

①本文は、目的、方法、結果、考察など、できるだけ分かりやすくまとめ、研究論文として完結していること。

②本文各段は、最初の一字分をあけて書き始めること。

③原稿用紙の字数は、40字×40行の1600字となっている。

④図表などを使用する場合にも、必ず本文枠内に収めること。

6. 送付要領

①同封の厚紙にはさみ、原稿とそのコピー2部を同封のこと。

②同封の提出用封筒を使用し、書留郵便（簡易書留可）で郵送のこと。

③提出要領が守られていない場合には、原稿を受け付けない場合がある。

7. 締切期日

2000年10月1日（日） 当日消印有効

8. 送付先

〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26

立教大学 武蔵野新座キャンパス

コミュニティ福祉学部 松尾研究室内 気付

日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

電話・FAX 048-471-7356

日本レジャー・レクリエーション学会 第30回学会記念大会の開催にあたって

日本レジャー・レクリエーション学会

会 長 鈴 木 祐 一

20世紀最後の年に記念すべき第30回学会記念大会を明治大学のご協力をいただき、駿河台校舎において開催することとなりました。この記念大会では今世紀の歩みを概括しながら、学会としても新しい世紀へ向けて確かな歩みを見据え、加えて学会本来の社会的な役割もしっかり果たしていかなければならないと思っております。

取り分け、わが国の社会状況はますます複雑化する中で、多くの深刻な課題を抱えたまま新しい21世紀を迎えようとしております。学会としても、単なるあそびでもない、また仕事でもない、いわゆるレジャー・レクリエーション領域で生起している様々な課題について積極的な関わりを求め、それらを研究分野として捉え、その研究成果や果実を広く社会に向けて提供し、学術的な貢献をしていかなければならない時代があります。記念大会を機に会員の皆様も、研究会・学会としての30余年の歴史を顧みながら、新しい時代に向けて多くの情報交換をしていただきたいと念じております。

今学会では、“新しい時代とあそびの再考”をテーマとし、井上ひさし氏による記念講演を予定し、シンポジウムでは、嵯峨 寿常任理事がコーディネーターをつとめ、シンポジストとして愛知教育大学杉浦 恭氏（「あそび」と文化）、米村恵子氏（「あそび」とライフスタイル）、東京農業大学麻生 恵氏（「あそび」と空間）をお迎えし、それぞれの専門分野の視点から、貴重なお話を載けることになっております。

また、多岐にわたる貴重な研究発表が多数予定されておりますので、多くの会員の参加を得て、活発な、活気に溢れた学会になりますことと確信しております。学会期間中に会員の皆様にお会いできますことを楽しみに致しております。

日本レジャー・レクリエーション学会 第30回学会記念大会開催要領

1. 主催 日本レジャー・レクリエーション学会
2. 主管 日本レジャー・レクリエーション学会第30回学会記念大会実行委員会
3. 期日 平成12年11月25日(土)・26日(日)
4. 会場 明治大学 駿河台校舎
〒101-8301 東京都千代田区神田駿河台1-1

5. 日程

11月25日(土)

- 12:00～ 受付 ホール(1F)
- 12:00～13:30 **理事会** 研究棟会議室
- 13:30～13:45 **開会挨拶** 学会会長 鈴木祐一氏・明治大学学長 山田雄一氏
- 13:45～15:15 **記念講演**
「日本人とレジャー」 井上ひさし氏(作家) リバティホール1013教室(1F)
- 15:30～18:00 **シンポジウム** リバティホール1013教室(1F)
コーディネーター 嵯峨 寿氏(筑波大学)
「あそび」と文化 杉浦 恭氏(愛知教育大学)
「あそび」とライフスタイル 米村恵子氏(江戸川大学)
「あそび」と空間 麻生 恵氏(東京農業大学)
- 18:15～19:45 **懇親会** サロン紫紺 サロン“燦”(23F)

11月26日(日)

- 8:30～ 受付 ホール(1F)
- 9:00～12:00 **研究発表** A会場1011教室(1F)
B会場1012教室(1F)
- 13:00～14:00 **総会** リバティホール1013教室(1F)
- 14:20～16:20 **研究発表** A教室1011教室(1F)
B教室1012教室(1F)

日本レジャー・レクリエーション学会 第30回学会記念大会組織委員会

大会名誉会長	山田 雄一 (明治大学 学長)
大会会長	鈴木 祐一 (学会会長)
大会副会長	秋吉 嘉範 (学会副会長 保健福祉レクリエーション研究所)
	石井 允 (学会副会長 立教大学)
	鈴木 秀雄 (学会副会長 関東学院大学)
	高橋 和敏 (学会副会長 (株)余暇問題研究所)
	松田 義幸 (学会副会長 実践女子大学)
	油井 正昭 (学会副会長 千葉大学)
監 事	小田切毅一 (学会監事 奈良女子大学)
	永嶋 正信 (学会監事 東京農業大学)
大会委員長	坂口 正治 (学会理事長 東洋大学)
委 員	麻生 恵 (学会常任理事 東京農業大学)
	荒井 啓子 (学会常任理事 学習院女子大学)
	嵯峨 寿 (学会常任理事 筑波大学)
	下村 彰男 (学会常任理事 東京大学大学院)
	寺島 善一 (学会常任理事 明治大学)
	西田 俊夫 (学会常任理事 淑徳大学)
	西野 仁 (学会常任理事 東海大学)
	松浦三代子 (学会常任理事 東京女子体育大学)
	松尾 哲矢 (学会常任理事 立教大学)
	師岡 文男 (学会常任理事 上智大学)
	山崎 律子 (学会常任理事 (株)余暇問題研究所)
	飯田 稔 (学会理事 筑波大学)
	大谷 善博 (学会理事 福岡大学)
	岡本 伸之 (学会理事 立教大学)
	片桐 義晴 (学会理事 新宿区障害者団体連絡協議会)
	其川 武 (学会理事 (財)日本レクリエーション協会)
	高橋 伸 (学会理事 国際基督教大学)
	茅野 宏明 (学会理事 武庫川女子大学)
	沼澤 秀雄 (学会理事 立教大学)
	守能 信次 (学会理事 中京大学)
	山口 泰雄 (学会理事 神戸大学)

日本レジャー・レクリエーション学会 第30回学会記念大会実行委員会

大会実行委員長	◎	寺島 善一 (明治大学)
監 事	※	小田切毅一 (奈良女子大学)
〃	※	永嶋 正信 (東京農業大学)
事務局 長	◎	西田 俊夫 (淑徳大学)
事務局 次長	◎	松尾 哲矢 (立教大学)
実 行 委 員		星野 敏男 (明治大学)
		多田 聡 (青山学院大学)
	◎	麻生 恵 (東京農業大学)
	◎	荒井 啓子 (学習院女子大学)
	◎	嵯峨 寿 (筑波大学)
	◎	坂口 正治 (東洋大学)
	◎	下村 彰男 (東京大学大学院)
	◎	西野 仁 (東海大学)
	◎	松浦三代子 (東京女子体育大学)
	◎	師岡 文男 (上智大学)
	◎	山崎 律子 (株式会社余暇問題研究所)
	○	飯田 稔 (筑波大学)
	○	大谷 善博 (福岡大学)
	○	岡本 伸之 (立教大学)
	○	片桐 義晴 (新宿区障害者連絡協議会)
	○	其川 武 (財)日本レクリエーション学会)
	○	高橋 伸 (国際基督教大学)
	○	茅野 宏明 (武庫川女子大学)
	○	沼澤 秀雄 (立教大学)
	○	守能 信次 (中京大学)
	○	山口 泰雄 (神戸大学)
	△	上村都貴絵 (株式会社アイティット)

◎学会常任理事、○学会理事、※学会監事、△学会幹事

参加者へのご案内

1. 受付

11月25日（土）12:00より受付け致します。

下記参加費をお支払ください。

正会員・特別会員 4000円

その他の一般の方 2000円（1日につき）

2. 大会本部

明治大学 駿河台校舎

3. 車両の入構について

学内への車の乗入れはできません

4. 休憩と食事

休憩室が用意されています。昼食は、お弁当をご利用ください。

5. 会場内禁煙のお願い

発表会場は禁煙です。喫煙所をお願いします。

(発表者へのお願いとお知らせ)

1. 発表受付

各発表会場の入口で受付を行います。各自の発表時刻の30分前までに受付をすませ、「次演者席」におつきください。

2. 発表資料

研究発表および実践報告補足資料等については、100部を発表受付時に提出してください。資料には、必ず演題番号(例・A-1, A-2)、演題、演者氏名を明記してください。

3. スライド

スライド映写を希望される方は、発表受付にあるホルダーに、各自で順序正しく正像に写るように挿入して、発表受付にご提出ください。スライドの大きさは35ミリフィルム用の標準マウント(50×50ミリ)に限ります。

4. コンピューターによるスクリーンプレゼンテーション

コンピューターによるスクリーンプレゼンテーションについてはノート型パソコンを御持参ください。

5. O.H.Pおよびビデオ

O.H.Pおよびビデオを用いての発表を希望される方は発表受付にお申し出ください。

6. 発表時間

各発表演題につき、発表15分です。(13分ーベル1回、15分ーベル2回)。

なお、質疑討論は一演題につき5分とし、各発表セッション毎にまとめて行います。

(座長へのお願いとお知らせ)

座長受付けを各発表会場の入口で行います。座長時間の30分前までに必ず受付を済ませていただき、開始20分前までに「次座長席」にお座りください。

時間を厳守して進行させるようにご協力ください。

質疑討論は、各セッション毎にまとめて該当時間でとり行うようにお願いします。

発表取り消しなどで空き時間ができた場合は、討論や休憩にあてられるなど、自由にご裁量下さい。

(討論者・質問者へのお願い)

挙手のあと、座長の合図を待って、所属、氏名を告げたのち、参加者にわかるように発言してください。

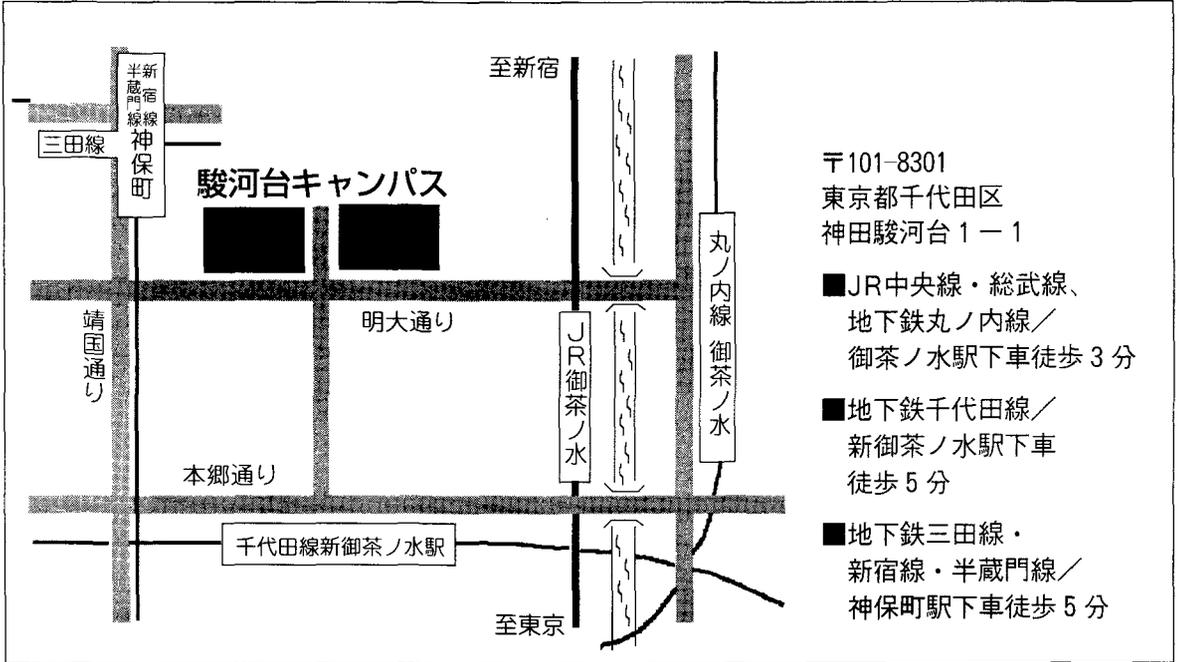
■第30回学会記念大会開催地略図

(明治大学 駿河台校舎)

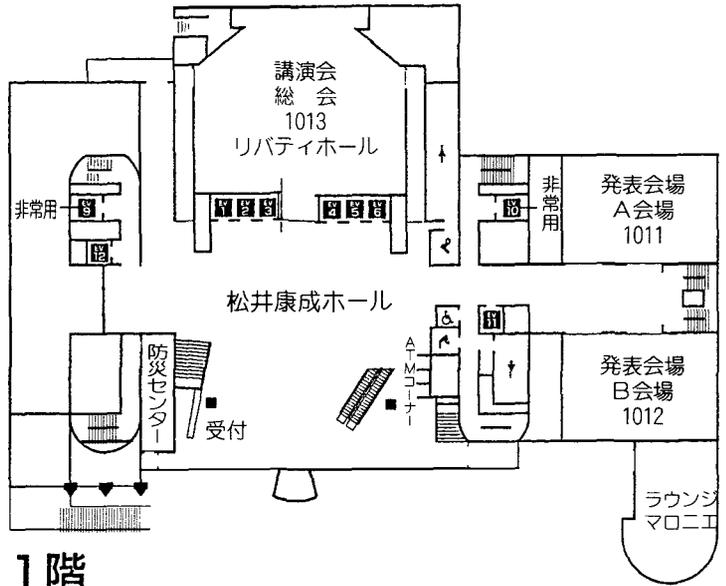
■会 場 明治大学 駿河台校舎

〒101-8301 東京都千代田区神田駿河台1-1

案内図



- 発表会場：1011教室 1012教室〔1F〕
- 総会・講演会会場：
リバティホール（1013教室）〔1F〕
- 理事会会場：研究棟会議室
- 懇親会会場：
サロン紫紺 サロン“さん燦”〔23F〕



理 事 会	平成12年11月25日(土)	12:00~13:30	会場 研究棟会議室
懇 親 会	平成12年11月25日(土)	18:15~19:45	会費(5,000円) 会場 サロン紫紺・サロン燦〔23F〕
総 会	平成12年11月26日(日)	13:00~14:00	会場 リバティホール1013教室〔1F〕

シンポジウム

日本レジャー・レクリエーション学会第30回記念大会 シンポジウム

新しい時代と「あそび」の再考

講師・演題

「あそび」と文化 杉浦 恭 (愛知教育大学)
「あそび」と文化を考える～ヨハン・ホイジンガをてがかりにして

「あそび」とライフスタイル 米村恵子 (江戸川大学)
わが国における余暇ライフスタイル 30年の変遷と今後の展望

「あそび」と空間 麻生 憲 (東京農業大学)
「あそび」の広がり と 「あそび」空間整備の方向

趣 旨

この30年を振り返ってみると、「あそび」それ自体の内容も、そして、「あそび」を取り巻く状況もまた少なからず変容してきていることは、その善悪はさておき、まず間違いないだろう。科学技術や産業の発展、価値観・ライフスタイルの多様化などにもとない、「あそび」関連の商品やサービスの供給は非常に豊富になったものの、はたして、「あそび」の真の価値はよりよく享受・発揮されるようになったのであろうか。

レジャー・レクリエーション学会大会の30周年を迎えるに当たって、このたびのシンポジウムでは、「あそび」の変遷や現状の問題点などについてあらためてかえりみることの意義や必要性を考えていただき、それを通して、学会の今後の方向性や、重点的に取り組むべき研究ならびに実践上の課題が展望されることを期待したい。

このたびは三名の学会員を講師にお迎えして、各々の専門と関心などからみた「あそび」をめぐる諸問題を論じていただくことで、テーマに迫ってみたい。

米村恵子先生(江戸川大学)には、国や自治体の余暇政策の企画立案等に関与してこられた経験を踏まえながら、余暇あるいはライフスタイルとの関係から「あそび」の意味を吟味していただく。

杉浦恭先生(愛知教育大学)には、『ホモ・ルーデンス』を著したホイジンガ思想に関する積年の研究成果をもとに、文化創造との関連からみた「あそび」の社会的価値について言及していただく。

麻生恵先生(東京農業大学)には、空間整備の分野において、「あそび」というコンセプトがどのように理解されまた実践に活かされているか、豊富な経験と具体例を交えながら解説していただく。

司会・進行 嵯峨 寿(筑波大学)

「あそび」と文化

「あそび」と文化を考える～ヨハン・ホイジンガをてがかりにして

杉浦 恭 (愛知教育大学)

新しい時代に向けた「あそび」と文化について、これまでのあそび文化論、ここではヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga 1872-1945) をてがかりに考えてみたい。

1. ホイジンガのあそび文化論

ホイジンガによれば、「文化は、あそびにおいて、あそびとして、成立し、発展した」ということになる。あそびが文化の創造に果たした機能と役割について、中世の文化を例にあげて紹介したい。

また、ホイジンガのあそび文化論を文化史の観点から見ると、一貫して流れている考え方がある。それは、美しく生きたい夢や崇高な理想が、「あそび」を通して表現されたとき、豊かな文化が創られるというものである。これについても説明を加えたい。

2. 新しい時代に向けたあそびと文化の方向性

(文化創造とあそび心について)

*文化の創造には夢と理想、そしてあそび心が大切

*物質的価値と精神的価値のバランスが肝要

参考: 「あそび」を軽視する社会とその文化

(新しい時代における「あそび」の価値と意義について)

*個人の教養と社会における文化の形成を目指して

*個性化そして多様性をもった文化と社会の実現へ

そのためには、まず文化を「あそび」として享受することが大切であると考えます。そして、文化に親しみをもつことができる環境づくりが必要であろう。「あそび」を通しての自己実現と自己開発、そこから新たな文化創造が始まる。

3. 「あそび」研究を振り返って

本学会の過去 30 年における「あそび」研究を振り返ってみると、「あそび」を行動・意識の観点から研究したものや、指導・教育の観点から取り組んだ研究、また、環境・施設との関わりで見ている研究が多い。一方、あそび論そのもの、ましてや「あそびと文化」に関する原論・歴史的な研究となると、数少ないというか、今日ではむしろ稀でさえある。

数量的に「あそび」を捉えて分析する研究は確かに重要であるが、「あそび」そのものを考えてみる研究や、文化との関わりで捉えようとする研究も見直されてよいのではないだろうか。

参考文献

Johan Huizinga, Verzamelde werken I-IX, Tjeenk Willink Haarlem.

日本レジャー・レクリエーション学会, 『日本レジャー・レクリエーション学会の歩み』, 『レジャー・レクリエーション研究』第 33 号-第 42 号

「あそび」とライフスタイル

わが国における余暇ライフスタイル 30 年の変遷と今後の展望

米村恵子（江戸川大学）

1. ライフスタイルの捉え方

ライフスタイルとは生活を遂行するにあたっての個人の選択パターン、または生活財に対する個人の嗜好パターンをさす。ライフスタイルを把握する方法の一つとして、時間とお金の配分嗜好パターンからのアプローチが可能であり、余暇ライフスタイルの把握にはとりわけ時間の配分嗜好が大きな意味を持つ。

この 30 年で、余暇ライフスタイルに影響を及ぼす時間環境が大きく変化し、配分嗜好は柔軟になったが、影響は一律に現れているわけではない。ライフスタイル決定の要因として、広義の生活価値観が重要になってきているからである。

2. 余暇ライフスタイルと余暇政策～国民的課題としての余暇

わが国で総合政策としての余暇政策が始まったのは昭和 47 年(1972 年)であり、これは余暇が国民的課題と位置づけられたことを意味する。当時の社会背景としては、①欧米先進国へのキャッチアップの達成 ②GDP 神話への疑問 ③マスレジャー台頭の兆しと余暇関連の産業政策の必要性 ④増大する自由時間に向けて余暇善用への誘導 ⑤公共整備水準の模索 等をあげることができる。

余暇政策の内容は大きく、①余暇をしめす ②余暇をつくる ③余暇を楽しむ ④余暇を活かす に分類可能であるが、わが国の余暇政策は、行政が余暇に関わることへの社会的認知が不十分なままに行われてきた面があり、その結果、現実のライフスタイル変化への対応というよりも、啓蒙と欧米先進国をモデルとした画一的なハード整備に特化し、また社会経済状況に翻弄されることとなった。

3. 余暇ライフスタイル 30 年の変遷と今後の方向

90 年代半ば以降新しい時代の予兆が見られ、昨今の余暇政策は、従来消極的だった「余暇を活かす」視点に傾斜しつつある。しかし、余暇の 3 機能のうちの狭義の自己実現や「活かす」の偏重は、経済的な豊かさや社会的な認知の拡大をめざす上昇志向に後押しされて長時間労働を競った、旧来の労働・仕事のロジックへと余暇を逆行させる危惧がある。休養や気晴らしといった「あそび」の要素・「あそび」の気分を含んだ自己実現や「活かし」こそ余暇の本来の価値であろう。

4. 価値としての「あそび」

「あそび」にはプレイの語意とは別に、人生から遊離した美の世界を求めることや、気持ちのゆとり・余裕という意味がある。「あそび」は行動の形ではなく、行動に意味をもたせる態度や精神を含んでいる。この 30 年の余暇は集約すればゆとり志向拡大の歴史であった。ゆとりとは本来「緩みを取る」の意。ヒトモノコトと余裕を持って接する態度がゆとりであり、このことをこそ「あそび」があるというのではないか。ゆとりは価値を含む言葉だが、「あそび」もまた、価値の面でも余暇のみならず生活全体のライフスタイルと深く関わっているのである。

5. 「新しい時代」に向けて

「新しい時代」とは、余暇の意味・機能や位置づけが従来とは大きく変わる 21 世紀初頭を想定。その背景としては、①時代の潮流 ②労働の変容、労働と余暇の関係の変容 ③社会経済環境の激変 等がある。

余暇が国民的課題となった 70 年代、通商産業省は産業構造審議会余暇部会を設置し「余暇総覧」をまとめたが、「新しい時代」には、従来国や自治体が実施していた余暇政策の担い手が生活者自身に代わり、需給の境界がフレキシブルになる。当学会においても、社会にリンクした学術研究、問題提起、政策提言をいっそう積極的に行うことが期待されるのではないだろうか。

「あそび」の広がり と 「あそび」空間整備の方向

麻生 恵 (東京農業大学)

1. 「あそび」空間の分類と「あそび」の概念

「あそび」空間は、大きく施設系空間とオープンスペース系空間に大別できる。

施設系空間には、身近な児童公園をはじめ都市公園、さらにはレジャーランドのような民間の施設などがある。一方、オープンスペース系空間には、原っぱをはじめ、生活の必要性から生まれてきた広場や緑地、人々の自然への働きかけの結果生まれた農村景観のようなアノニマスな空間、さらには国立公園などの自然公園まで含まれる。

「あそび」の概念には、プレイ論に代表される「活動としてのあそび」に加えて、より広範な「精神としてのあそび」がある。後者の「精神としてのあそび」こそが、これからのあそび空間づくりを考える上で、益々重要になると考えられる。

「あそび」空間整備という観点からみた場合、「精神としてのあそび」には、3つの要素が含まれると思われる。①空間や対象への働きかけ(参加、あそび心)、②学習(空間への理解)、③美(アメニティ)の追求、である。

2. 「あそび」空間づくりの変化

空間の造られ方という視点からみた場合、「施設系の空間」は人々のあそび行動(主に「活動としてのあそび」)を分析し、空間の使われ方を想定・予測した上で、専門家が空間を計画設計し、整備(公的、民間セクター)されてきた。従来にあそび空間整備の多くは、こうした方法によってなされ、わが国の空間の充実に大きく貢献してきたが、一方で「設計過多、施設過多」「ゆとりや面白味に欠ける」という批判も出されるようになった。

こうした空間づくりの反省として、近年はユーザー自身が空間の管理運営を担当したり、さらには空間の計画設計段階からその作業に参加していく方法、いわゆるワークショップ方式による空間づくりが各所でみられるようになった。これは、ユーザー自身の意見や要望を反映していく仕組みとして注目されているが、専門家側からの議論が中心で、ユーザー側に視点をおいた研究課題も少なくない。

3. オープンスペース系の空間と「精神としてのあそび」

一方、オープンスペース系の空間、とくに郊外の田園や農山村の空間(二次自然の環境)については、そのアメニティに満ちた資源性や価値の重要性が指摘されながら、一般の人々の関心や利用はいま一つであった。また近年は、これらの環境や風景を支えてきた第一次産業の衰退によって、荒廃の危機に直面している。

最近になってようやくこうした価値が一般にも認識されるようになり、ユーザーサイドからもこうした空間の保全に積極的に関わっていきこうという動きがみられるようになった。また、それを支援する社会や行政の仕組みも生まれようとしている。

オープンスペース系の空間においても、登山やハイキングなどのアウトドア・スポーツのように「活動としての遊び」は従来からなされてきた。しかし、空間(環境)の美しさ(アメニティ)に身を浸し、その空間(環境)を理解(学習)し、さらに(あそび心で)その空間(環境)の保全にも関わるといった動きに展開するためには、何よりも「精神としてのあそび」が重要である。

4. おわりに

最近の研究によると、江戸のあそび空間は、当時の人々のライフスタイルに応じたその多様性、空間のシステム、美しさなどにおいて世界でも有数のものであったという。人々の行動範囲が拡大し、自然環境や風景に関する認識なども変化しつつある今日、新しい時代のあそび空間のシステムのあり方と、それに大きく関わる人々の「精神としてのあそび」に関する研究が益々重要になってきている。

日本レジャー・レクリエーション学会

第30回学会記念大会発表演題

日本レジャー・レクリエーション学会 第30回学会記念大会発表演題

■研究発表《A会場》1011教室

□座長：高橋 伸（国際基督教大学）9:00～10:00

A-01 「余暇教育学の視点から捉える啓発活動

～玄倉川水難事故後の野外活動に対する啓発事例を中心に～

○鈴木 秀雄（関東学院大学）

鈴木 英悟（東海大学非常勤講師）

A-02 「フランスの余暇

～コートダジュールの子どもを中心に～

○梅津 迪子（聖学院大学）

A-03 「レジャー行動とストレスコーピング」

○土屋 薫（青森大学）

澁谷 泰秀（青森大学）

質疑応答

□座長：荒井 啓子（学習院女子大学）10:00～11:00

A-04 「高齢者C氏・D氏の余暇活動について

～高齢者における類型化と高齢者に対する

レクリエーション援助方法の確立にむけての事例研究(2)～」

○上野 幸（余暇問題研究所）

山崎 律子（余暇問題研究所）

高橋 和敏（余暇問題研究所）

A-05 「レクリエーションカウンセリング」・

「余暇カウンセリング」・「余暇教育」の差異

～The Best of the Therapeutic Recreation Journal:

Leisure Education.(1993)を手がかりとして(2)～」

○堀田哲一郎（鈴峯女子短期大学）

A-06 「マクロ的視点からみるセラピューティックレクリエーション

～玄倉川事故の教訓から生まれた啓発活動を中心に～

○鈴木 英悟（東海大学非常勤講師）

質疑応答

□座長：下村 彰男（東京大学大学院）11:00～12:00

A-07 「組織キャンプにおけるカウンセラーの意識変化に関する研究」

○廣田 治久（余暇問題研究所）

栗原 邦秋（余暇問題研究所）

A-08 「ASEを導入した体育授業が女子看護学生の友達づきあいに及ぼす効果」

○岡崎 泰斗（筑波大学大学院）

A-09 「日本における公園運動とレクリエーション運動の統合の必要性について

～アメリカにおける現行事例に学んで～

○山崎 律子（余暇問題研究所）

高橋 和敏（余暇問題研究所）

質疑応答

□座長：嵯峨 寿（筑波大学）14:20～15:20

A-10 「「教養知」についての人間論的考察

～ホモ・サピエンスとホモ・ルーデンス～

○服部百合子（和光大学）

A-11 「ヨハン・ホイジンガ研究の動向

～近代文明批評に焦点をあてて～

○杉浦 恭（愛知教育大学）

A-12 「近代日本における「初期」レクリエーション論の検討

～権田保之助を手がかりに～

○坂内 夏子（早稲田大学）

質疑応答

□座長：山田力也（福岡大学）15:20～16:00

A-13 「高齢者政策におけるレクリエーションの位置づけ

～日本とオーストラリアの比較から～

○芳賀 健治（東京家政学院大学）

A-14 「民間レクリエーション団体のNPO法受容過程に関する研究2」

○赤堀 方哉（梅光女学院大学短期大学部）

質疑応答

■研究発表《B会場》1012教室

□座長：松浦三代子（東京女子体育大学）9:00～10:00

B-01 「ニュースポーツの変容過程に関する研究(1)」

～ニュースポーツの制度化と競技志向の観点から～

○谷口 勇一（財団法人福岡市体育協会）

山田 力也（福岡大学）

B-02 「ニュースポーツの変容過程に関する研究(2)」

～ニュースポーツ実施者のスポーツ価値意識を中心に～

○山田 力也（福岡大学）

谷口 勇一（財団法人福岡市体育協会）

B-03 「レクリエーション・スポーツクラブの活動状況と意識に関する事例研究

～クラブ活動への参加状況と加入状況による意識の違いについて～

○長岡 雅美（武庫川女子大学）

永松 昌樹（大阪教育大学）

宮崎 千枝（大阪体育大学大学院）

質疑応答

□座長：谷口勇一（財団法人福岡市体育協会）10:00～11:00

B-04 「自治体の生涯スポーツイベント開催までの経緯に関する一考察」

○竹田 隆行（スポーツ産業団体連合会）

松永 敬子（文教大学）

B-05 「大学スノースポーツ集中実技におけるフロー経験と授業評価」

○千足 耕一（十文字学園女子短期大学）

川田 儀博（国土館大学体育学部）

B-06 「XCスキーとウォーキングスキー（歩くスキー）」

○斎藤 孝

質疑応答

□座長：麻生 恵（東京農業大学）11:00～12:00

B-07 「レクリエーション活動におけるニュースポーツとしての「エコロベース」の検討」

○高橋 仁美（同志社大学非常勤）

藤田千鶴子（福祉レクリエーションワーカー）

長沢 邦子（奈良女子大学非常勤）

種村紀代子（京都女子大学）

丹羽 劭昭（聖母被昇天女子短期大学）

質疑応答

- B-08 「レクリエーション活動を用いた育児支援プログラム
～親子運動プログラムと母親のレクスコア～」
○芝 誠貴（大阪信愛女学院短期大学）
前橋 明（倉敷市立短期大学）

- B-09 「レクリエーションの効果に関する研究(V)
～高校生の体育授業を通して～」
○服部 伸一（関西福祉大学）
前橋 明（倉敷市立短期大学）

質疑応答

□座長：山崎 律子（余暇問題研究所）14:20～15:20

- B-10 「E S Mデータを用いた特性としての内発的動機づけ傾向（autotelic personality）
に関する検討：“autotelic person”の日常行動・経験パターンの特徴」
○佐橋 由美（樟蔭女子短期大学）

- B-11 「母権的価値」と「父権的価値」からみる現代スポーツの諸相」
○嶋津 優子（東海大学大学院生）
西野 仁（東海大学）

- B-12 「尾瀬山の鼻・見晴間の木道から眺める景観の構造」
○油井 正昭（千葉大学）

質疑応答

□座長：佐橋 由美（樟蔭女子短期大学）15:20～16:20

- B-13 「西四国観光ネットワーク「ルーラルポケット」に関する一考察」
○小泉勇治郎（松山東雲女子大学）

- B-14 「都市部公共自治体のジュニアリーダーと一般同世代少年少女における
友人関係意識の比較」
○橋本 和秀（余暇問題研究所）
山崎 律子（余暇問題研究所）

- B-15 「ナイキCMにみるスポーツの遊戯性とrecreate効果」
○嗟峨 寿（筑波大学）

質疑応答

余暇教育学の視点から捉える啓発活動

～玄倉川水難事故後の野外活動に対する啓発事例を中心に～

○ 鈴木秀雄 (関東学院大学法学部)
鈴木英悟 (東海大学非常勤講師)

キーワード：余暇教育の5要素；公共用物としての自然公物の自由使用；自己規律としての自己責任；さりげない支援；マナーとモラル；余暇能力 (Leisurability) と余暇化 (Leisurelization)、具体的行為基準、啓発活動、災害対策基本法、水防法、警察官職務執行法、アポトーシス

I. 余暇教育学の視点から捉える啓発活動の趣旨

余暇における諸活動は、自由に選択され実施される活動形態であり、当然のように自由活動としての自己規律が、マナーやモラルという社会的規範に投影され求められてくる。余暇における諸活動において、自然公物の使用は、その公共用物を適正に維持管理するために定められた目的を害さない限りにおいて、原則として自由使用である。換言すれば、権利としての自由使用には、その使用と同等に近い義務としての自己責任が存在することを忘れてはならない。⁽¹⁾

余暇活動として、野外活動を含むあらゆる活動場面において、自己規律と社会規範との乖離をどれだけなくしていくことに貢献できるかが、社会活動としての啓発活動⁽²⁾に求められるのであり、余暇教育が必要とされる所以である。余暇活動とは、言うまでもなく強制される活動ではないことから、そこに他からの指図を受けたり、指導を受けたりする機能を必ずしも必要としない。技術や知識の必要性を求めて、指導形態を有する活動展開も存在するが、少なくとも自らその必要性を求めて、積極的に他からの教えを求めるものである。それはむしろアドバイスを求めたり、より効果的な余暇活動の向上を求め姿勢から現れる。

余暇に対する自己決定は、余暇そのものをどう認識し、自身がどのような姿勢を持ち、またどのような立場に置かれているか、そしてどのような活動に対する技術を有し、どのような社会交流としての人間関係を維持し、それらを中心にどう意思を行為に表していくかという、正に余暇教育の5つの構成要

素(レジャー認識、自己認識、レジャー技術、社会交流、意志決定)⁽³⁾を理解することに他ならない。

“好ましい社会規範は何か”を確定することは別として、こうあって欲しいと期待される行為は社会にあり、それが一つの社会規範の前提として存在する。法的規制が存在しない領域では、さまざまな活動が更に自己責任のもと、自己規律の個人的枠組みの中で行われることになる。

昨年の玄倉川の事故は、水難事故として扱われ⁽⁴⁾少なくとも、水災害の範疇には属していない。そのこのの意味は、自然の摂理・現象に対する人為的判断の誤りによる行為の結果として生じていることを強く意味している。

野外活動の活動形態領域の分類⁽⁵⁾は2つに分けることができるが、その形態の一つが活動そのものを目的とする余暇において実施される形態であり、他方は、別に目的を持った組織的活動として野外活動が手段化され、実施される形態である。

余暇における活動は、自由に目的的に実施される活動形態であるからこそ楽しさや面白さが強く存在するが、その分、自身の能力や限界を超え、さらに、自己規律のハードルを低くし、従うことを求められる社会規範の枠から逸脱し、マナーやモラルからの乖離が問題となる。通常余暇活動は、多くが法的規制や社会規範に制限を受け拘束されているものではない。むしろ自己の主体的な意志決定により洗練された活動へと指向されることが望まれている。

II. 研究の目的

本研究は、単なる遊びでもない、また仕事でもない、その二極の間(スパン)に幅広く存在している“創造的な活動”としての余暇における自由な活動に対する自己規律と自己責任のあり方について、玄倉川水難事故後の“楽しく安全な野外活動に対する啓発活動”の事例により明らかにし、その必要性を深く認識しようとするものである。

III. 研究の方法

余暇活動の中で生じた玄倉川水難事故に対する法的限界を探り、そこからまず啓発活動の必要性を明らかにするために、玄倉川水難事故後の野外活動に対する啓発事例である、①平成12年7月26日から8月14日の20間にわたって展開された「Camping Safety in 玄倉」そのもの、および②その前後に関係しているあらゆる活動、③現地玄倉川で実施した2日間にわたる具体的なアンケート調査の分析。加えて、④平成12年7月2日から同年10月1日までの期間に様々なメディアに対し公表した内容の整理と、⑤同期間中のメディアによる報道内容を分析し、余暇教育学の視点から余暇における啓発活動の必要性を考察する。関東学院大学法学研究所研究プロジェクト「余暇における諸活動と法的課題」『ジュリスコンサルタス』第9号⁽⁶⁾及び「THE SAFETY in yamakita」の基調講演「野外活動の“今まで”と“これから”」⁽⁷⁾(2000年8月14日開催、於:神奈川県立丹沢湖ビジターセンター)についても、研究内容の分析資料として活用した。

IV. 考察(提案)及びまとめ

余暇活動としての玄倉川水難事故に対する法的限界は、余暇において災害が正に起ころうとするときに、災害対策基本法がすぐにもその余暇活動自体に適応されるものでもなく、水防法にしても同様である。玄倉川の事故は、河川敷内であることから、河川法を理解するとすれば、次のように、河川管理の目的(①洪水、高潮等による災害発生防止、②河川の適正な利用、③流水の正常な機能の維持、④河川環境の整備と保全)に沿うことを求めているものであるため、同法の中には、キャンプ等を含めた諸活動で河川敷を自由使用する人々の危険を回避することを目的として、河川敷の使用を制限する仕組みは存在していない。

しかしキャンパーが避難の呼びかけに対して適切な行動をとらなかつたために、被害が拡大する結果となることは確かなことである。そこで、法令による避難誘導の強制力や運用上の課題について現状の法制度において検討すると以下のことが言える。

危険が急迫している際の避難誘導については、災害対策基本法、水防法及び警察官職務執行法において次のとおり定めている:⁽⁸⁾

災害対策基本法では、第60条 災害が発生し、又は発生するおそれがある場合において、人の生命又は身体

を災害から保護し、その他災害の拡大を防止するため特に必要があると認められるときは、市町村長は、必要と認める地域の居住者、滞在者その他の者に対し、避難のための立退きを勧告し、及び急を要すると認めるときは、これらの者に対し、避難のための立退きを指示することができる。

水防法では、第14条 水防上緊急の必要がある場所においては、水防団長、水防団員又は消防機関に属する者は、警戒区域を設定し、水防関係者以外の者に対して、その区域への立入を禁止し、若しくは制限し、又はその区域からの退去を命ずることができる、となっている。

災害対策基本法、水防法ともに直接強制が認められていないため、避難勧告・指示に従わない者に対しては、警察官職務執行法によらざるを得ないところがある。

しかし特別法と一般法との関係から、即座に警察官職務執行法に基づく措置を講ずることはできない。すなわち、災害に関する警察活動は、主として災害対策基本法の定めによるものであり、それでもなお、危害の防止、避難の目的等を達し得ない場合に初めて、危害を避けさせるために必要な限度で、警察官職務執行法第4条に基づく措置をとることになる。

警察官職務執行法による実力を行使しないで目的を達することの方が望ましいのはもちろんで、立ち入らないことを指示し、立退きを誘導することで目的を達し得る場合であれば、強制手段を用いる必要はない。

しかしながら、こうしたそれぞれの法に基づいた各種避難勧告・指示等に従わず、現実にはまだ危害を受けていない者に対して、その者の意思にかかわらず、実力をもって強制的に相手方を立ち退かせるためには、なんらかの客観的な基準が必要であろうが、これは個別具体的にその場の状況に応じて判断せざるを得ない。

玄倉川水難事故の事例のように、短時間で危険な状態になってしまうような場合に、こうした判断をすることは非常に困難である。

であるからこそ余暇そのものの正しい理解や、余暇活動が人との関わり、社会との関わり、自然との関わり、の中で成り立っていることの啓発を更に進めていかなければならない。

このように余暇における諸活動は、自由な活動であるだけに、自己規律としての自己責任を社会通念や社会規範に基づいて確立し、モラルやマナーと言われる法的基準によらない抽象的な事柄について、具体的行為基準を提示し、よりの確かな判断を可能にしていくための啓発活動が必要なのである。その具体的行為基準は、余暇教育のそれぞれの要素を学習

し、人としてのあらゆる活動が様々に余暇化 (Leisurelization) ⁽⁹⁾ できる可能性を持つことを認識し、余暇能力 (Leisurability) ⁽¹⁰⁾ を身につけていくことが重要である。

認識なくして、判断は生まれえないし、その判断による活動の具体的操作も生起しない。自身がどのようなライフスタイルを有しているかを認識し、またどのようなレジャー認識を持っているかを見極めておくことが重要である。なぜならこの二つの認識により判断が下され、活動としての決断や意志決定がなされてくるからである。

余暇教育の5つの構成要素(①レジャー認識、②自己認識、③レジャー技術、④社会交流、⑤意志決定)を、余暇における野外活動にあてはめて理解すれば以下のとおりになる：

①レジャー認識は、余暇における野外活動の認識、②自己認識は、野外活動下における自身の認識、③レジャー技術は、野外活動技術および野外での生活技術、④社会交流は、野外における周囲等との人間交流、⑤意志決定は、判断および判断による具体的活動の操作・選択の決断である。以上の視点から啓発活動が具体化されてくることになる。

正しい野外活動や好ましい野外活動の認識をすすめ、また野外活動において自身が自己をどう認識し、その認識から判断し、野外活動を実施していく中でどう野外技術を活用し、いかに人間交流を社会通念上求められる形態ですすめ、最終的にどう意志決定として具体的活動の操作や選択をしていくのかということ、啓発活動として展開していくことになる。

「Camping Safety in 玄倉」として行われた啓発活動の内容は、神奈川県野外活動協会【Outdoor and Nature Related Activity Association=ONRAA-K (会員数約2,000名)】が2000年7月26日から水難事故後丸1年の日にあたる8月14日までの20日間にわたり展開し、キャンプ等の安全に関するパンフレットを2種類用意し、午前と午後、計1日2回の玄倉川河川敷を中心としたサイトの啓発活動と称して、野外活動を余暇活動として楽しんでいる人々に「心温かな、さりげない支援」をキャンパーとの接触時の指針(キーワード)として掲げて実施した。

新聞各社、テレビ各局、複数のラジオ局などメディアによる啓発活動の紹介や取材があり、高い関心と共に露出度をもって啓発活動を展開し、最終日にあたる8月14日には、「THE SAFETY」 in yamakita

と題したシンポジウム(基調講演とパネルディスカッション)が開催され、啓発活動のまとめとしての役割を果たす内容となった。

余暇における諸活動⁽¹¹⁾は、レクリエーションとして、自由で、選択され、楽しむことを主たる目的とする状態や活動であるがゆえに、限界や範囲を越えた領域に入り込んだり、技術や能力を超えた範疇での状態や活動を醸し出すことになる。主体的に選択する活動であるからこそ自己規制と自己責任が強く求められる。

あらゆる機会を捉えて、余暇における諸活動にはある一定の枠組み(余暇教育の5要素)があり、成り立っているという認識の啓発こそが必要で、その結果として社会規範が具体的行為基準の中に組み込まれ、自己規制を促し、自己責任を果たす結果となってくることを期待するのである。

余暇における諸活動の本質を明確にし、その本質から起きてくる課題に対して、認識を深め、その認識による判断を促し、行為や行動、加えて様々な余暇活動における器材や用具の操作に、自己規律と自己責任の姿勢を当然とする仕組みを作り上げるための啓発活動が求められている。

自己の意志決定により洗練された活動への指向としての啓発活動の必要性は、余暇における活動が個人の自由であることだけが強調され、法的な規制がないことを拠り所に、何をしても良いのだという考え方からではなく、むしろ自由に選択して実施する活動であるからこそ、安全に対する対策や、自然環境に対しての認識、そして行動の制限や行為が洗練された結果としてマナーやモラルに対して、正しい、好ましい判断をするプロセスを身に付けておくことが重要であることを啓発していかなければならない。

今回の玄倉川での啓発活動「Camping Safety in 玄倉」は、単年度で啓発できたなどというのではなく、次年度へ向け、さらに次元を高め、山北町玄倉が余暇における野外活動の中心的な役割を果たすような活動展開が必要である。

今夏の啓発活動の締め括りの活動として実施された「THE SAFETY」 in yamakita の基調講演の内容を整理してみると：

「山北町が野外活動の中心的な存在として、評価を得て生きるのだとすれば、人々にプログラムを事前に作らないで山北町に来て下さい。こちらにはそういう指導するメカニズムもっています、と伝えることができる仕

組みを持つことです。その時に指導する側は、日常生活の指導ではなく、野外でしか、あるいは山北町でしか味わえない自然のプログラムを提供することが、これからの野外活動の視点であるべきだと思います。簡単に自然を作る訳にはいきませんし、自然を変える訳にもいきません。しかし幸いにして、山北町には豊かな自然があります。玄倉川の事故は決して特殊な事故ではないのです。

人が行動を誤るならば、どこでも、起こりうる問題⁽¹²⁾である、と述べているし、「日本の社会の縮図⁽¹³⁾」として「玄倉川水難事故が起こってきた感じがします。あの事故が本当に特殊な例だと考えることは、一寸違う...、その行為については、色々議論があるにしても...、もともと余暇活動なのです。余暇活動では、当然、自己の判断が強く求められている...」⁽¹⁴⁾のであると強調している。

「今までの野外活動指導者養成は、野外活動を教えること、野外活動を学ぶことの二つが特に組織活動の中では中心的でした。しかし、余暇活動を含めた野外活動の二つの形態(目的的な形態と手段的な形態)⁽¹⁵⁾を一緒に考えるとき...、まず野外活動を十分楽しむ領域がなければ、一般の人達が山北町を訪れることは少なくなると思います。まずそこに行くことと楽しめる。しかし、そこは安全で様々なことが学べる。教えてくれる機能もある。そのときに行政や地元の人々、また協会など様々な人が一緒になって、野外活動をソフト面からもハード面からも、あるいはヒューマンな面からも支援していくという機能を持たなければ野外活動の中心的な存在にはなりません。その仕組みを作る必要があると思います。それがこれからの野外活動に必要なものであると思います。特に玄倉川を中心とした地域には、たくさんのキャンプ施設をお持ちの方もいます。そういう人達とも手を携えて、ある所に行くことと色々なことをしてくれる集団がある。あるいは滞在員として様々な人がいる。こうした仕組みを作り上げていけば、大きな流れとして山北町でこれからの野外活動として、できることが多いのではないだろうか。」⁽¹⁶⁾

現在理解されている日本における余暇やレクリエーションに関する定義や概念の理解、また描かれているイメージが、多くの場面で事柄の本質から乖離していることを素直に、そして冷静に受け止め、新生(アポトシス)としての概念理解や、新しいイメージの変容を求めて、新たな啓発活動を展開しなければならぬ。今回の玄倉川でのアンケート結果も含め、詳しい資料の提示や詳細については、

学会大会で報告するが、関連した研究として、共同研究者から今学会に「マクロ的視点から見るセラピューティックレクリエーション～玄倉川事故の教訓から生まれた啓発活動を中心に～」⁽¹⁷⁾と題した発表がなされるので、参考にさせていただきたい。

【参考】玄倉川水難事故概要： 2000年8月14日、神奈川県山北町玄倉川でキャンプをしてきたグループのうち幼児と子どもを含む13人が流され、全員の遺体が丹沢湖で発見されるという水難事故。⁽¹⁸⁾

引用文献

- 1) 18) 鈴木秀雄、論壇「玄倉川水難事故の教訓を生かそう」『朝日新聞』朝刊、2000年8月1日。
- 2) 鈴木秀雄、「野外活動の啓発活動について(案) Outdoor & Nature」神奈川県野外活動協会機関紙、2000年4月、Vol. 1. p. 4.
- 3) 鈴木秀雄、「余暇教育の5つの必須要素を認識する」横浜市レクリエーション協会レクリエーション指導者養成講習会レジュメ、2000年5月。
- 4) 神奈川県環境農政部、「キャンプ等の安全に関する有識者の会 第1回会議」議事録資料1999年12月1日。
- 5) 鈴木秀雄、「THE SAFETY」 in yamakita 基調講演「野外活動の“今まで”と“これから”」レジュメ、2000年8月14日。
- 6) 11) 鈴木秀雄、「余暇における諸活動と法的課題」『ジュリスコンサルタス』第9号、関東学院大学法学研究所、2000年3月31日。
- 7) 12) 14) 15) 16) 鈴木秀雄、「THE SAFETY」 in yamakita の基調講演「野外活動の“今まで”と“これから”」講演記録、2000年8月14日。
- 8) 神奈川県環境農政部、「キャンプ等の安全に関する有識者の会 第2回会議」資料、2000年1月31日
- 9) 10) 鈴木秀雄、『レクリエーション指導法 その理論と活動～レクリエーション的効果と治療的効果の並存を求めて～』誠信書房、1996年3月20日、pp. 33-37.
- 13) 「悲劇の現場で20日間の野営」『神奈川新聞』朝刊、サテラプッチ、日曜版、2000年10月1日。
- 17) 鈴木英悟、「マクロ的視点から見るセラピューティックレクリエーション～玄倉川事故の教訓から生まれた啓発活動を中心に～」日本レジャー・レクリエーション学会第30回記念大会発表抄録。

フランスの余暇
 -コートダジュールの子どもを中心に-

梅津迪子（聖学院大学）

はじめに

余暇や人生観に関する問題はフランスに学ぶことが多い。フランスは「大人社会・文化としての成熟が尊重される社会」ともいわれる。1936年¹⁾の有給休暇法の制定（休暇は2週間）から現在は5週間の有給休暇と13日の祝日を人々は楽しんでいる。

モーロワ首相は、“労働の権利、教育の権利の後に来るのは自由時間の権利”として文化的社会的体制を整備した。それは、自立した市民たちの「人間の権利」と“生きる喜び”を保障する「自由時間の権利」を勝ち取った証ともいえよう。

1994年²⁾のフランスでは、国民の60%が平均22日のヴァカンス（都市生活者が連続3週間以上、日頃の生活居住地を離れて国内外で暮らす）に出かけており、その実態は、家族で年間1ヶ月、2ヶ所以内。一ヶ所に2週間以上の長期滞在のヴァカンスと報じている。わが国の社会を振り返ってみると、「余暇」それ以前の問題現象が多様化し、深刻化している。教育現場では、いじめ、自殺、登校拒否、学級崩壊、引きこもりなどの深刻な問題を抱え、家庭においても家族を「する」時代であるという³⁾。その背後には、子どもを支えられない現代社会の問題状況があるのではないか。

そこで、本研究では、南フランス・コートダジュール地区の子どもたちのヴァカンスと保護者の遊びに関するアンケート調査と観察を中心に、自由時間のありかたを考察する。アンケート調査にあたっては、国立ECOLE FREINETのミレイユ・ルナル氏、マリー・ポール氏担当の幼児クラス（3歳～5・6歳）の父母を中心に、ヴァンス市民、モンテッソリー学校の先生方に全面的な協力をいただいた。調査時期は1999年10月～11月、調査数は55名。今回の報告では、親の遊びに関する意識と1999年のヴァカンスをとりあげる。

1. 子どもの遊びに対する親の意識

はじめに、フランスにおける幼児教育は、初等教育機関として位置付けられており、「落第」が実践されているが、その基準は年齢ではなく、子どもの発達を中心に本人と保護者、教師の3者で決定する。また、学習に障害・問題を抱えた子どもへの支援体制はフランス全土にネットワークが組織されていることを踏まえ、また、調査結果の数字だけで考察するのではなく、その背景にある文化について鑑みながら考察したい。

アンケートの調査結果では、子どものすこやかな成長発達にとって、全員が幼児期の遊びは「重要である」と考えており、遊びは基本であると記載している。フランスでは「個」が尊重され、意見や意思の伝達や表現、責任に対する態度は生活するうえで不可欠である。たとえば、調査項目に該当する個所も疑問があれば、随所に意見を記載してある。アンケート調査に関しても、「嫌」なものは「ノン」とはっきり断る。

幼児期にさせたい遊びとしては、「個人的な遊び」が42%、「仲間を必要とする遊び」31%、「手先を使った遊び」27%の順であった。各項目ごとに種目の選択肢を明示していたが、集計は困難であった。たとえば、個人的遊びではすべての種類が該当するとし、手先を使った遊びでは、「絵を描く」の種類に「デッサン」は含めず、記述欄に独立して「デッサン」「プリコラージュ」等を記入している。

それは「ヴァカンス」の過し方からその意味がみてとれる。つまり、わが国は、集団にお

ける「個人」が優先され、「みんなで～」「みんながしているから～」という関係性やその中での協調性や画一性、順応性、和をもってよしとする文化である。フランスでは、個の主体性（何の遊びをしたいのか）を第一とし、次にバランス感覚（心身の発達、遊び、人間関係）を重視している。したがって、この場合は保護者が遊びを規定したり、優先順位をつけるのではなく、本人の希望（やりたい意志を尊重）に沿って受容するのであり、保護者の立場からはどの遊びも必要なのである。

次に「現在、子どもの運動遊びは学校だけで十分だと思いますか」の問いでは、「十分」と考えている保護者は25%、「十分でない」保護者は56%、「その他」が15%であった。

運動遊びの理解もさまざまである。フランスでは、学習日課が子どものバイオリズムに適して提供される。すまわち、最良な成果が期待できる午前中に算数・国語などをおき、午後のうつろな時間の後半に「個人学習」・体育・スポーツ・美術・音楽・アトリエ活動などを配置する。夕方の知的に再活性化する時に地理・歴史・理化・技術など「めざまし」教科が提供されるのである。

したがって、学校における運動遊びが十分でないと考えている保護者は、その理由を

- ・ その時間（めざまし時間）だけでは不足である。
- ・ 全体に遊び時間は不足している。
- ・ 休み時間は遊ぶのではなく、からだの休養、くつろぎの時間。
- ・ 子ども自身のエネルギーにより異なる。
- ・ 1週間に1～2回、決まった運動（活動）があってもよい。

等と考えている。フランスの学校は（幼児も同様）1週間に4日（月・火・木・金）、授業時間は9時から5時（8:30～4:30）までと長時間である。子どもたちは、保護者の送迎（法的に義務づけられている）により帰宅するが、家路につくのは6時前後である。

帰宅後の子どもたちは就寝までの時間をどのように過しているのであろうか。

その内訳は「宿題をする」33%、「其の他」31%、「テレビ・テレビゲーム」20%、「きょうだい・友達と遊ぶ」は11%、「家の手伝い」5%となっている。

基本的には教育現場で「宿題」は課せられていない。（1956年に宿題を廃止する『教育省令』が出ている）ある学校では、生活の中で子どもが興味・関心のあるテーマを主体的に調査→研究→発表する（そのプロセスで保護者は支援する）というシステムを実践している所がある。しかし、強制ではない。また、その子ども自身、幼稚園における活動にバランスが欠ける場合や、子どもの発達基準が遅滞気味である場合など。家庭で補足することが行われている。また、テレビで放映されている数は4本、子どもの番組は時間帯・内容が限定されており選択肢がない。しかし、以前に比べテレビの視聴時間やゲームに興じる家庭が増加したといわれている。

長時間の学校生活から解放された子どもたちの休日（水・土・日）をみてみると、

- ・ 家族で海・山・自然の場所で過す 31%
- ・ 地域のスポーツクラブに行く 22%
- ・ 稽古事に通う 16%
- ・ 家庭で過す 13%
- ・ その他 9%（ダンス、子馬、音楽、図工、一人遊び、きょうだいと遊ぶ）
- ・ 家族で旅行やドライブ・ショッピングをする 6%
- ・ レクリエーションセンターで遊ぶ 3% となっている。全体に水曜日に稽古事が多い

とのことである。

2. ヴァカンス

1999年の夏のヴァカンスに費やした、一家族の平均日数は27.8日であった。

ヴァカンス日数

ヴァカンスにおける活動内容

日数	%
70	2.4
60	14.6
45	2.4
30	21.9
28	2.4
21	14.6
20	9.7
15	14.6
14	2.4
12	2.4
11	2.4
10	4.8
8	2.4
7	2.4

海洋	海、砂浜で遊ぶ、プール、水泳、ヨット、ダイビング 船、湖、カヌー、筏遊び 釣り、カタマホン、
自然	山歩き、ハイキング、洞穴探検 自然の中で遊ぶ、 キャンプ、マウンテンバイク 木登り、散歩、 Rondne
スポーツ	サイクリング、自転車 乗馬、テニス、柔道 アチュリー、ミニゴルフ
ツーリズム	観光、旅行、船旅、文化遺産 美術館、博物館、科学博物館 親戚・祖父母訪問、
学習 娯楽	語学研修、読書、デッサン 映画、観劇、
遊び その他	手仕事、プリコラージュ、 人形、おもちゃ、庭園遊び ゲーム、ファニエント

ヴァカンスは家族で親戚や祖父母を訪問したり、他国訪問や観光旅行を兼ねて文化遺産や美術館、博物館などを見学。一方では、自然の中でスポーツをしたり、ハイキングをしながらのキャンプである。すべての家族に共通していた活動は海洋性レジャーである。

夏のヴァカンスは海の人気が高い。全員が海岸、砂浜での遊び、散歩、水泳を列挙し、続いて海でのスポーツを記入していた。フランスでは⁴⁾、1822年にプランカ（ディエップの副知事）伯爵により最初の海水浴施設が作られている。その条件として海を満喫すること、自然のままの大洋を眼下におさめる堤防の上に浴場施設をたてている。大自然の環境・諸要素は（空気の質、温度、吹く風の質、日の出や日没など）医学的（健康的）側面の効用と、自分の本質的な価値とも向き合う「場」となり公爵などの保養滞在地となったようで

ある。今日でも、海の効果が子どもたちの健康によいとされ、水泳の技術を得るばかりでなく遊びへの関心が高まり、また、親戚や家族が集うことによって余暇の家族教育となっている。たとえば、ヴァカンスにおける遊び相手の多くが従姉弟たちと記されている。また、一方、ヴァカンスはハレとケの側面と遊び以外の効用もあるという。子どもの教育の目標に<自立した未来の一市民>を育てることが掲げられているが、日常生活で子どもの制約は多く躰が厳しい。しかし、ヴァカンス中は少々の我儘ぶりや甘えが許されるという一面もある。

次に多い活動は、自然の中での散歩、山登り、戸外遊び、スポーツ、ハイキングしながらのキャンプ、およびツーリズムの順であった。このような非日常的な生活の中での体験の一つひとつが、体感を伴って学びとなっていく。

「子どもの遊びについての意見」としては、ヴァカンスと同じ活動の種類が列記され、さらに①体験を伴う遊びをさせたい②創作活動・読書 ③あらゆる種類の遊びをさせたい④動植物と遊ぶ⑤社会的な遊び（スカープラ、チェス）⑥手先を使う遊び（デッサン、ブリコラージュ）等々。遊ばせる事を重視し、その遊びも自分で選択できるようにと結んでいる。

まとめ

このように、保護者が重視しているのは「遊び」を基本としていることである。実践として、あらゆる種類の遊びやスポーツなどを体験する機会を与えているが、その体験が後の主体的活動を選択する源流になると考えられる。わが国では、今年から経済効果を期待して「ハッピーマンデー法」が施行された。総理府広報室の⁵⁾「余暇時間の活用と旅行に関する世論調査」によると、連休よりも平日の余暇時間が欲しい人は36.2%、その余暇時間の過ごし方は6割以上がTV、ラジオ、新聞、雑誌などの見聞きである。また、週末などの休日や3日以上連続した休暇でも過ごし方は同じである。今後、長期滞在型の旅行については「したいと思わない」人が4割、「したいと思うが、実現できそうもない」人が4割弱。もし、滞在すると仮定して、滞在施設や周辺への機能としては温泉、バラエティに富んだ食事を希望している。また、⁶⁾「海洋性レジャーへの参加」動機は海の自然を見たり、散策するための自然志向が6割であるが、その内容は「海中・海浜公園、水族館見学」が多く、次いで食事、ショッピング、宿泊等と海水浴などである。海洋性レジャー志向は同じでも活動内容に違いがみられ、狭い空間で選択余地のない同一行動、身体的活動が少ないレジャーの姿が浮かび上がる。“人生を楽しむ”というフランス人の生き方を参考にすると、自由時間を自分らしく、主体的に、活動を選択できる能力を各教育の「場」において見つめ直す、もっと言えば「自由時間教育(ありかた)」の再検討の時期ではないかと思われる。

参考文献

- 1) 清水徹・根本長兵衛監修 1999 フランス. 新潮社 pp38-40
- 2) 草葉安子 (1998) 現代フランス情報辞典. 大修館 p287
- 3) 藤原智美(2000) 家族を「する」. プレジデント社 p157
- 4) アラン・コルバン/渡辺響子訳(2000). 藤原書店 p102-104
- 5) 総理府広報室 00/09/28 余暇時間の活用と旅行に関する世論調査
<http://www.sorifu.go.jp/surney/yoka.html>
- 6) 中小企業庁小規模企業部編(1992)海洋性レジャーのビジョン. 大蔵省 p43.

レジャー行動とストレスコーピング

○土屋 薫（青森大学）、澁谷泰秀（青森大学）

I はじめに

一昨年度、昨年度と、我々はレジャー行動モデルに関する研究を継続して行ってきたが、その結果、レジャーに関する主体的要因と環境的要因の両者を結びつけるものとして、ストレスコーピングに関する能力を組み込んだレジャー行動モデル構築の端緒を見出すことができた。

本年度はさらに、このストレスコーピングに関する能力を組み込んだレジャー行動仮説を細かく検討していくために、昨年度の研究では一元化して取り扱ったレジャー活動に関する数値を処理し直し、これに注目して分析を試みるものとする。したがって、数値に関しては、昨年度のデータを用いる（研究全体の枠組みおよび詳細に関しては、『レジャー・レクリエーション研究』第39号、第41号参照）。

II 研究の方法

(1) レジャー概念とストレス

本研究は、「レジャーとは、個人が置かれたストレス状況から自由になることである」という仮説を中心概念として進められるものである。「自由な心の状態に関連する態度」といった語源からの理解に始まり、「休息・休養、娯楽・気晴らし、創造的活動」という機能に関するデュマズディエの議論に到るまで、レジャー概念に関する論点は広範囲に及んでいるが、ストレスという観点から捉えると、レジャー概念の規定は上記のように明確になる。この概念規定の妥当性を検討するには、まずレジャー活動とストレスの両者を実測変数として捉え、それらを組み込んだモデルを検証することが望まれる。

(2) 研究のデザイン

本研究の基本的デザインは、スケール間の相関構造を分析する Correlational Study であり、共分散構造分析を用いることにより理論モデルの検定を行うものである。本年度は、レジャー活動とストレスコーピングに関するサブスケールを用いて分析を行う。

レジャー活動に関しては、レジャー白書の数値から、平成6年度・7年度・8年度の参加人口上位20位までのレジャー活動に着目した。このうち、レジャー白書における(イ)スポーツ部門、(ロ)趣味・創作部門、(ハ)娯楽部門、(ニ)観光・行楽部門という4つの中分類に偏りがないように、14項目を取り上げた。具体的には、「ジョギング」「体操」「釣り」(以上スポーツ部門、LA6:LA2:LA14)、「ビデオの鑑賞」「園芸、庭いじり」「映画」「音楽鑑賞」(以上趣味・創作部門、LA3:LA1:LA13:LA4)、「カラオケ」「パチンコ」「宝くじ」「外食」(以上娯楽部門、LA11:LA5:LA7:LA8)、「ドライブ」「動物園、植物園、水族館、博物館」「国内観光旅行」(以上観光・行楽部門、LA10:LA12:LA9)という14のレジャー活動を取り上げて調査票を作成した。

ストレスコーピングについては、予防心理学の見地から作成されたストレス及びストレスコーピングのチェックリストを用いて調査票を作成した。八尋によれば、これまでのストレス研究を概観すると、ストレスに関するサブスケールとして、「Significant Life Events」・「Daily Hassles」・「Coping Style」・「Uplifts」・「Social Support」・「Hardiness」・「Nervousness」・「Anger」・「Type A」・「Type C」という10のスケールが挙げられる（八尋華那雄他 1990「健康障害の予防心理学的研究（1） Stress and Stress-coping に関する Check List の作成」『中京大学文学部紀要 第二十五巻第1号』）。このうち、「Significant Life Events」と「Daily Hassles」の2因子はストレッサー、「Coping Style」・

「Uplifts」・「Social Support」・「Hardiness」の4因子はストレスへの対処行動、「Nervousness」と「Anger」の2因子はストレスと健康障害を結びつける要因、「Type A」と「Type C」の2因子は、特定疾患の危険因子である、という。しかしながら、これらのサブスケール全てを取り上げると、それだけで153項目になってしまう。そこで、本研究における余暇行動の定義づけとの関連から、ストレスとして、「Significant Life Events」と「Daily Hassles」の2因子、ストレスへの対処行動として、「Coping Style」と「Uplifts」の2因子を取り上げて、調査票に組み込むこととした。

(3) サンプル

1999年に青森市の選挙人名簿から1000人を無作為抽出し、郵送法を用いて回収した。有効回答数は292名であった。

III 結果

(1) レジャー活動

レジャー白書では、市場の動向から上記の4つに分類していたが、レジャー活動の分類は、これらの経験則的な分類とデータの因子分析の結果をもとに行われた。因子分析における各変数の因子に対するローディング(偏相関係数)は表-1のPattern Matrixに、固有値及び寄与率などの基礎分析結果は表-2に示した(表-1において、.25以下のローディングは除外されている。また、LA1~LA14はレジャー活動の1から14を指す)。

表-1. レジャー活動の偏相関マトリックス (ワリシ回転)

	Component			
	1	2	3	4
LA9	.815			
LA12	.807			
LA10	.567		.218	.231
LA8	.521	-.254		.385
LA1	.419	.352		-.317
LA13	.401			.379
LA2		.827		.208
LA6		.751	.256	
LA5			.716	
LA7			.851	
LA14		.280	.574	
LA4		.282		.837
LA11				.871
LA3				.660

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Oblimin with Kaiser Normalization.
a. Rotation converged in 16 iterations.

表 2. レジャー活動の因子分析 (斜交解)

Component	Total Variance Explained			Rotation Total
	Extraction Sums of Squared Loadings		Cumulative %	
	Total	% of Variance		Total
1	3.291	23.508	23.509	2.854
2	1.874	13.389	36.898	1.714
3	1.378	9.825	46.723	1.631
4	1.149	8.206	54.930	2.434

Extraction Method: Principal Component Analysis.
a. When components are correlated, sums of squared loadings cannot be added to obtain a total variance.

具体的には、上記の4つの成分から因子が構成されることがわかったが、このままでは1つ目の因子の位置づけが不明確であったので、それぞれの成分を軸にとって2次元にプロットしたところ図1、図2、図3のようになった。

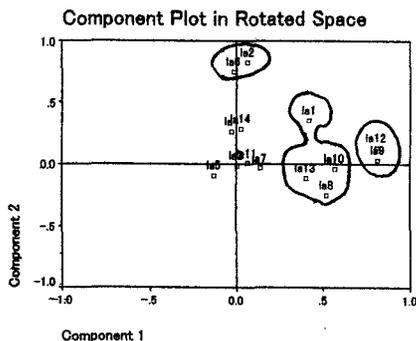


図 1. レジャー活動の成分プロット 1

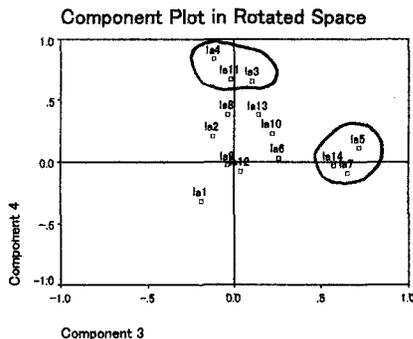


図 2. レジャー活動の成分プロット 2

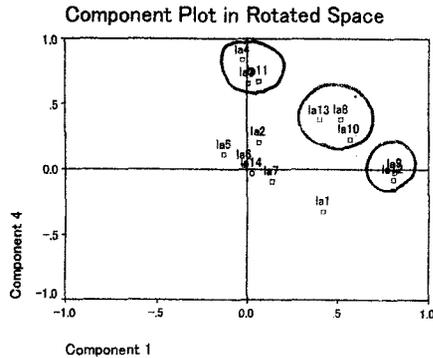


図3. レジャー活動の成分プロット3

これらのx軸、y軸は、それぞれの成分を指すことになるが、これによると成分1は、「LA12とLA9」、「LA3とLA8とLA10」、「LA1」という3つのグループから成ることがわかる。

したがって、レジャー活動は5つの因子に分類するのが妥当と思われる（詳細は発表当日資料参照）。

(2) レジャー活動とストレスコーピング

14項目で測定されたレジャー活動は、既に述べられたプロセスで5つの因子に分類されたが、ストレスコーピング

に関して同様の方法で因子化が行われた。ストレスコーピングは23項目の具体的な実測項目で測定されたが、心理学的には Denial, Repression, Rationalization, Reaction Formation, Projection, Intellectualization, Displacement 等の概念的因子に分類する事が可能である(Hilgard, E., Atkinson, R., Atkinson, R.; 1979)と考えられている。ストレスコーピングの分類は、これらの理論的分類とデータの因子分析の結果を考え合わせて行われた。因子分析における各変数の因子に対するローディング(偏相関係数)は表-3のPattern Matrixに、固有値及び寄与率などの基礎分析結果は表-4に示した(表-3において、.25以下のローディングは除外されている)。

表-3. ストレスコーピングの偏相関マトリックス (オブリミン回転)

	Component ^a						
	1	2	3	4	5	6	7
SCOPE1				-.764			
SCOPE2				-.631			
SCOPE3				-.658			
SCOPE4				-.456	.577		
SCOPE5	.376				.364		
SCOPE6							-.749
SCOPE7							-.700
SCOPE8	.596						
SCOPE9						.696	
SCOPE10	.780						
SCOPE11	.764						
SCOPE12					.496		
SCOPE13			-.506		.343		
SCOPE14			-.841				
SCOPE15			-.827				
SCOPE16	.305	.415					
SCOPE17		.806					
SCOPE18	.798						
SCOPE19		.635					
SCOPE20	.740						
SCOPE21				-.336	-.654		
SCOPE22						.661	-.389
SCOPE23	-.333	.377					-.367

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Oblimin with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 50 iterations.

最終的に、23項目で測定されたストレスコーピングは、変数のローディングと各設問の内容を検討した結果、9つのタイプで表現されると考えられた(詳細は発表当日資料参照)。この9つのコーピングタイプの基準となったのが、因子分析で抽出された7つの因子であった。これらの7因子の寄与率は、全体で約62%であり、項目数が多い事を考慮す

ると、十分に評価できると考えられた (kaiser-Meyer-Olkin's Sampling Adequacy=.780)。また、各因子毎の寄与率に関しては、表-3を参照されたい。なお、9つのコーピングタイプは次のようなものであった。

1. Optimism : 楽観的にストレスを受け止め、何の対処もしなくとも、何とかかなという態度
2. One thing at a time : ストレスに一つ一つ計画的に対処する態度
3. Displacement : 何か他の事をする事によりストレスを解消しようとする態度
4. Rationalization : ストレスは自分の為になると解釈して納得しようとする態度
5. Facing : 主観的あるいは客観的にストレスに対処しようとする態度
6. Passive : ストレスが過ぎ去るまでじっと辛抱して待つ態度
7. Self-Blaming : 自分自信を責める事により、ストレスを合理化しようとする態度
8. Denial-Avoidance-Acceptance : 3ステップでストレスを受動的に捉える態度
9. Support - Seeking : 助けを求める事で、ストレスの軽減を試みる態度

表4. ストレスコーピングの因子分析(斜交解)

Total Variance Explained			
Component	Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	4.930	21.434	21.434
2	2.830	12.303	33.737
3	1.744	7.581	41.318
4	1.360	5.912	47.230
5	1.253	5.447	52.677
6	1.120	4.871	57.548
7	1.017	4.421	61.970

Extraction Method: Principal Component Analysis.

我々は、一貫してレジャー活動はストレスコーピングの一部として捉える事が可能であると考えてきた。この考え方が正しいとすれば、その必要条件としてストレスコーピングを独立変数とし、レジャー活動を従属変数とした回帰分析が、少なくとも、統計学的に有意な結果とならなくてはならない。そこで、レジャー活動には14項目で測定された活動の頻度の総合点を与え、ステップワイズ法を用いた重回帰分析をしたところ、レジャー活動がストレスコーピングの形として捉えられるモデルをサポ

ートする結果が得られた。誌面の関係上、分析の詳細は発表時に報告するとして、分析の基本的結果は表-5に示した。

表-5. ストレスコーピングとレジャー行動の重回帰分析

Coefficients ^a									
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient ^b	t	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error				Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	29.889	1.920		15.565	.000			
	Displacement	3.000	.388	.409	7.724	.000	.409	.409	.409
2	(Constant)	25.902	2.531		10.235	.000			
	Displacement	3.027	.385	.413	7.852	.000	.409	.415	.413
	Seeking Support	1.032	.431	.128	2.393	.017	.114	.138	.128

a. Dependent Variable: Total Leisure Activity

重回帰分析の結果、コーピングタイプの中で、レジャー行動を考える上で重要な項目は Displacement と Support-Seeking であると考えられる。回帰予測値と実際のレジャー活動とのプロットは図-4に示した。

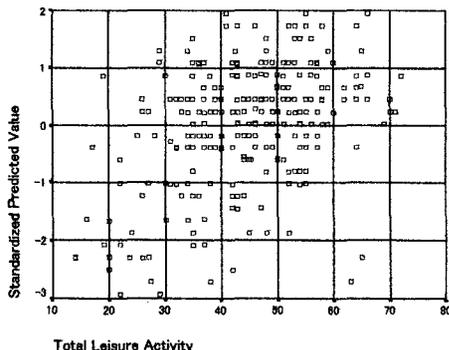


図-4. レジャー活動と回帰予測値のプロット

このモデルの重相関係数は.428であり、コーピングタイプだけを用いて現実的なレベルで余暇活動を予測する事は困難であると考えられる。しかし、DisplacementとSupport-Seekingは、項目数が少なく、分散も小さいので項目数を増やし、内容の詳細化をはかる事により回帰効率が高まる事が考えられる。更に、回帰モデル全体の効率は、余暇満足度、余暇歴、余暇動機、余暇ニーズ等の変数を回帰モデルに組み込む事で向上すると考えられる。

(以下、詳細は発表当日資料参照)

高齢者C氏・D氏の余暇活動について

—高齢者における類型化と高齢者に対する

レクリエーション援助方法の確立に向けての事例研究(2)—

○上野 幸、山崎律子、高橋和敏(余暇問題研究所)

キーワード：高齢者、余暇活動、レクリエーション、レクリエーション援助

●はじめに

本研究は第29回(1999年)大会時に発表した「高齢者A氏・B氏の余暇活動について—高齢者における余暇活動の類型化と高齢者に対するレクリエーション援助方法確立に向けての事例研究(1)—」の第2報である。

本研究の問題意識は、すでに第1報で報告したように、高齢者ケア問題への関心が高まるに従い、高齢者に対するレクリエーション援助問題もその解釈をめぐっての混乱が介護の現場において起こってきたことである。一方高齢者といっても暦年齢幅は極めて大きく身体的状況・精神的状況においても大きな個人差がある。しかしながら、高齢者をひとつの枠内に入れ、画一的に対処される懸念がある。

これらの問題意識に基づき、高齢者の生活の質を現在以上に高めるには、医療的側面のみならず、レクリエーションの視点からの高齢者ケアも不可欠であるという最近の介護現場での傾向を、より発展させる契機となることを願って本研究を手がけた。

高齢者の状況を知るために、最も客観的および合理的とされる調査データを最新の解析方法を駆使して処理する方法もあるが、本研究は、克明に生の声を把握することに意義を感じて、個々の事例を収集する方法をとった。これは、研究のみを主たる業務としない機関である上、実際の業務に役立てたいという実務的な側面を重視したことと、基本に立ち帰るべきという考えによるものである。

●目的

最終研究目的達成のために、その第一段階として、C氏およびD氏の生活での考え方、余暇活動の志向と実践状況を把握し、健常者の事例として累積することを本研究の目的とした。

●使用用語の概念規定

*レクリエーション・「個人的・集団的にも、達成感・満足感があり、かつ社会的にも承認される経験(主に自由時間で)を促す環境整備(物的・質的)と働きかけ」の目的的概念を採用した。

*余暇活動・レジャー活動とほぼ同義に解した。

●対象と方法

*対象者：1)C氏(男性)、2)D氏(女性)

*面接日：C氏・・・平成12年8月9日

D氏・・・平成12年9月6日

*面接者 上野 幸、山崎律子

●結果と考察

C氏の場合

年齢： 68歳 昭和7年(1932)生まれ

性別： 男性

出生地： 東京都

- 現況：
- ・三鷹市在住 妻と89歳の実母と同居。
 - ・平成10年に会社勤務を退職(昭和61年より関連会社の社長、相談役)。
 - ・地域住区協議会役員
 - ・地域まつりの実行委員(カラオケサークルの代表として)
 - ・料理教室、パソコン教室に通う。
 - ・民謡、カラオケ、卓球サークルや市主催の体操教室、市民大学講座に参加。

人生経歴：・出生後、小学校6年生まで東京都・杉並区に育つ。

- ・昭和18年(1943)、小学校6年生の2学期から弟と2人で福島県の親戚へ縁故疎開する。
- ・疎開先の学校では、都会から来たことでいじめられるが、本人の努力で受け入れられるようになる。
- ・疎開先では、飛行場の開墾や働き手のないところでの手伝い、学校のグラウンドでの穴掘りや銃剣術など体を鍛えることが多かった。
- ・福島で高校進学。野球部に入り、第3回国民体育大会(福岡)に出場。
- ・父は銀行勤めで仙台へ転勤。土曜日に帰宅し、日曜日にもどっていた。父の銀行の野球部に誘われ、毎週仙台へ行き野球をしていた。途中で仙台に転校。
- ・大学でも野球部に所属、ダンスも習った。
- ・昭和34年(1959)、三菱系の会社に技術者として入社。野球部に入部。
- ・昭和38年(1963)、叔母の紹介でお見合い結婚し、実父母と同居する。
- ・昭和39年(1964)1月、第一子誕生、ただし翌年3月まで出張していた。
- ・出張は国内だけでなく海外(シンガポール、インド、台湾等)も多かった。
- ・土日出勤や工場に泊まりこむこともたびたびあり、会社人間だった。
- ・テニススクールに通っていて、アキレス腱を切る。
- ・昭和61年(1986) 関連会社社長に就任。
- ・仕事は親会社から流れてくるといふ雰囲気に対し、営業を自らはじめ、目標にあげた100件を達成する。それにより会社の雰囲気も変わる。
- ・社長退任後相談役をつとめる。
- ・社長就任後、右目の網膜剥離で3回手術する。その結果、右目の視力が低下する。
- ・平成10年(1998) 退職。
- ・何かやることはないかと思い、市報をみて市民大学講座や市主催の体操教室に参加するようになる。
- ・退職後は地域の中で活動していくことを決め、会社関係の人へのあいさつ状に、「しばらくはお付き合いできません」と送る。

- 信条：
- ・自分から積極的に行動して、与えられた役割を果たすよう努力する。
 - ・周囲に自ら接触してコミュニケーションをよく図り、協力していく必要がある。
 - ・グループのボスと対にやればよい。
 - ・逃げないでぶつかれば、あとは何とかできる。
 - ・できないことも努力すればどうにかなる。
 - ・なんでも基本に忠実にやりたい。

- 考察：
- ・難しいことやできないことにも果敢に挑戦し、達成しようとする前向きな考え方がある。
 - ・負けずぎらいだがとてもまじめで何事にたいしても研究熱心である。しかし、まじめ過ぎて、やや周囲から敬遠されてしまう印象もうける。
 - ・人との関わりはかなり積極的で、自分から行動して周囲を納得させてしまう。
 - ・なんでも基本に忠実にやりたい、基本からすべてできるようになりたいという思いが強く、そのため現在の趣味も必ず教室で指導者に習い、長い期間をかけているが、やり過ぎてしまうことに不安をもつ。
 - ・地域活動の中では、会社などの組織とは違いお互いの関係が希薄であったり共通理解がないことが、かなりのストレスに感じる事が多いと思われる。

D氏の場合

年齢： 75歳 大正15年（1926）6月生まれ

性別： 女性

出生地： 東京都 浅草

- 現況：
- ・中落合居住 既婚暦なし 独り住まい
 - ・59歳（昭和59年）で会社勤務を退職。
 - ・昭和45年に建てたアパートを現在も経営している。
 - ・書道を月2回、ビーズを時々習っている。
 - ・コーラスは友人から誘われることもある。
 - ・古代史などの講座にはよく参加している。
 - ・当初は旅行で知り合った友人と海外旅行に出かけていたが、ここ数年は、昨年まで開催していた体操教室で知り合った友人と年に1-2回海外旅行に行っている。

- 人生経歴：
- ・昭和20年（1945）3月10日、戦災で焼け出されるまでは浅草で育つ。
 - ・その後杉並区などの親戚の家を泊まり歩き、昭和27年に高田馬場へ移る。
 - ・昭和20年 20歳の時に結核にかかり、33歳までの13年間は結核の治療に費やす。
 - ・昭和25年頃（1950）25歳の時、結核が腎臓に転移し、腎臓の摘出手術をする。その後もう片方の腎臓も悪くするが、宗教に信心し摘出は自力で免れ、健康をとりもどす。

- ・就職をするために経理の学校へ通い、簿記を勉強する。
- ・昭和 35 年(1960) 35 歳の時、新聞の募集記事をみて社員 15 名ほどの出版社へ入社。
- ・小さな会社であったが、良くしていきたいと思った。
- ・社員旅行で海外に行くこともあったが、そのかわりに休日出勤や残業は多かった。
- ・会社人間だった。他は何もやっていなかった。
- ・昭和 54 年(1979)頃、現在の自宅を中落合に建て、実母と住み始める。
- ・59 歳で退職。実母亡くなる。
- ・退職後、勉強したいという気持ちから歴史関係の講座などに積極的に参加。
- ・遺跡を見に海外へ旅行するようになる。トルコを皮切りに、中国、モンゴル、ヨーロッパなどに出かけ、これまでに 40 回を越える旅行をしている。
- ・健康体操教室に 5 年、社交ダンスに 4 年通った。60 歳から書道を始め、ピーズ手芸、コーラス、水泳教室などは現在も続けている。
- ・平成 11 年(1999)に手首を骨折する以外は健康である。
- ・最近、遺産相続手続きや葬式の生前予約を行なう。

- 信条：
- ・戦争は良くない。2 度としてはいけない。
 - ・退職後、これからは自分のやりたいことを自由にしたい。
 - ・もっと勉強をしていきたい。
 - ・他人に迷惑をかけたくない。

- 考察：
- ・子供の頃からおとなしく病弱であったため、現在もあまり無理をしないように生活面でコントロールしている。
 - ・旅行に同行している友人やその家族に対し気遣い、大事にしている。
 - ・日々忙しきもなく、充実しているように見られる。
 - ・器用に振舞えるタイプではないが、人前に出されても自分の意見は率直に話し、芯が強い。そのため、初対面の人にはやや強いイメージがある。

●まとめ

本研究において、C 氏および D 氏の観察・面接において両者の共通することをまとめてみると次のとおりである。

- ① 少年期から青年期にかけて、戦争を体験している。
- ② 生活への前向きな姿勢をもつ。
- ③ 温厚ではあるが、芯が強く、負けず嫌いである。
- ④ 日本経済の成長期にたずさわっていて、仕事は大変な時期であったが、その中での喜びや達成感を見出していた。
- ⑤ 退職後、地域での活動に積極的に参加し、人間関係を深めようと意欲的である。特に C 氏は地域内での関わりの難しさに悩んでいるもののそこに達成感や満足感を求めているようすは前回の A 氏と共通する点が多く感じられた。

「レクリエーションカウンセリング」・「余暇カウンセリング」・「余暇教育」の差異

— *The Best of the Therapeutic Recreation Journal: Leisure Education*. (1993)を手がかりとして(2) —

堀田哲一郎 (鈴峯女子短期大学)

I. 問題設定

発表者は先に、全米セラピューティックレクリエーション協会(NTRS)1993年発行の *The Best of the Therapeutic Recreation Journal: Leisure Education*. (以下、「論文集」とする)に収録された一般的な余暇カウンセリングに関する論文とピーターソンとガンの余暇教育及び余暇カウンセリングに関する定義とを比較検討し、余暇カウンセリングの特徴を次のようにまとめた。1) 心理学的方法を活用するものである、2) 利用者の自発性・選択性により効果を発揮するものである、3) 教授内容の社会的規定性が弱く、カウンセラーと利用者との相互作用によって最終的に決定される、4) 利用者本人の理想的な余暇実現をめざす、などである。さらに、その特徴に連なる課題として、1) 心理学的方法の強調のために、心理学的カウンセリングに取り込まれる危険性がある、2) 本人任せの面が強い、3) 職業カウンセリングの原理を応用し、職業が「全体的人間」の実現に寄与しているのと同程度の効果を、余暇カウンセリングも立証する必要がある、ことを挙げた。このとき発表者が検討した論文は、余暇カウンセリングの一般的なものに限定したので、余暇カウンセリングが特に活用されてきた領域における成果についてはふれなかった。それは精神科患者を対象としたものである。この場合はまた、呼称が「余暇カウンセリング」ではなく、「レクリエーションカウンセリング」としたものが集中しているところに特徴がある。

本発表では、この論文集に収録された「レクリエーションカウンセリング」「余暇カウンセリング」「余暇教育」の定義を明確にすることで、この時点における「余暇教育」の成果と課題を明らかにすることを目的とする。

II. 「レクリエーションカウンセリング」の特徴と「余暇カウンセリング」との差異

論文集に集録された論文の中で、題目に「レクリエーションカウンセリング」の語が使用されているものは8つあり、それらに多く共通して見られるのは、G・S・オモロウによる定義の引用である。その中身は、「人が地域社会におけるレクリエーション資源を認識し、位置づけ、活用することができるように、余暇、レクリエーション、社会関係の点で関心及び態度をさらに探求するために、退所や退院前にその人について収集されたすべての情報を活用することによる、リハビリテーション過程における技術」である。つまり、施設に入所していたり、病院に入院していた人を対象として、退所・退院前に、社会復帰の準備の一環として位置づけられていることがわかる。そして余暇時間の過ごし方を教えるというよりも、地域社会に復帰したときにどのようなレクリエーション資源が利用可能なのか情報提供し、本人の選好性・選択権を重視している点が重要であろう。

さらにこの「レクリエーションカウンセリング」の発展経過を、以下に挙げる F・マクドウェルのまとめによって通観してみたい。

「レクリエーションカウンセリングのニーズを最も早く報告した文献は、1957年の W・E・オルソンと J・B・マコーミックによる『陸軍病院の精神科サービスにおけるレクリエーションカウンセリング』であった。続いて F・アルジェヤ H・A・ラスクが、*Hospital Management* 誌において同様の問題を取り上げた。さらに H・D・メイヤーと C・ブライト

ビルは、*Community Recreation* を著し、職業的レクリエーションカウンセラーの発達を指摘した。1964年の全米レクリエーション会議で、R・ベンソンやF・ハンフリーは、孤立した在宅患者や地域社会内で社会適応のニーズのある人々のためのレクリエーションカウンセリングの重要性を強調した。S・H・アカフは、典型的な短期精神科患者が、例外的に無気力な生活を送っているために、レクリエーションカウンセリングプログラムが患者をより成果があり、満足する生活へ向かわせることができると示唆した。

1968年にオモロウは、レクリエーションカウンセリングとその目的を定義し、全米の精神科施設において、その活用の程度を決定する最初の試みを行った。E・M・アベドンもまた、『レクリエーションの責任とリハビリテーション過程』と題した論文を著した。E・L・ポールも、レクリエーションカウンセラーの役割に触れた。

1971年のハウストンにおける NTRS 年次講習会で、『病人及び障害者への社会的及びレクリエーションカウンセリング』に焦点を当てた講座が開かれた。ここで報告者として名前が挙がっているのは、オモロウの他、J・G・ディカソン、G・ヒチュセン、G・トンプソンらである。

R・クラウスは、レクリエーションカウンセリングの重要性を強調し、精神病を治療する際に活動療法の方法の役割として認識した。V・フライと M・ピーターズは、余暇指導及び再教育への必要な段階としてレクリエーションカウンセリングを指摘した。

1972年のカリフォルニア州アナハイムにおける NTRS 年次講習会で、もう一度『病人及び障害者への社会的及びレクリエーションのカウンセリング』に焦点を当てた講座が開かれた。ここではヒチュセンが、精神科治療とアルコール中毒治療においてレクリエーションカウンセリングの編入への理論的根拠を提供することを試みた。G・S・フェインは、人々が余暇において何を行い（現実）、何をしたいと望み（理想）、余暇カウンセリングがこの隔たりに橋渡しする際に果たす役割を見出す手段として、レクリエーション選択のための7つの理由を提示した。

ほとんど例外なく、余暇カウンセリングに関する多くの文献は、単にその存在理由を認識していただいただけであった。この著者の確信では、その発展におけるこのときにはまだ、余暇カウンセリングの概念が利用可能なカウンセリング方法として認識されていなかった。事実、療法の方法としてのレクリエーションが認識され始めているのは、ちょうど今であり、それが数十年間実践されてきた後にこうなったものである。

ここで示されているように、「レクリエーションカウンセリング」とは、精神科患者の治療方法として発達してきたものであり、最後の段にあるように、「療法の方法としてのレクリエーション」の一部である「余暇カウンセリング」とは認知されていなかったとされている。

D・R・チェイスもまた、同様の見解を示すとともに、より最近では、余暇カウンセリングは、地域社会のすべての面への実行可能なサービスとなる「拡張適用」されてきたとしている。

さらにフェインは、「『レクリエーション』が、しばしば非常に限定され、消極的な概念さえ表すように誤解されている」ので、「レクリエーション」カウンセリングではなく、「余暇」カウンセリングとして言及することを主張している。

つまり、「レクリエーションカウンセリング」が限定されてきたとは、精神科患者を対

象として発達してきたことを指すものであり、「余暇カウンセリング」は、療法的処方としてのレクリエーション（＝セラピューティックレクリエーション）の一環であるとともに、地域社会のすべての面に適用可能なサービスである点が異なっていると把握される。この場合、「レクリエーションカウンセリング」を「更生カウンセリング」と言い換えても不都合はないと思われる。

Ⅲ. 「余暇教育」と「余暇カウンセリング」との差異

ここでは、「更生カウンセリング」が対象としていた領域に最も近いと目される、非行青年を対象とした余暇教育プログラムを比較対象として取り上げてみたい。これは、テキサス州中北部の少年矯正施設で実施されたものである。指導の論題として、1)余暇認識、2)自己認識、3)余暇技能、4)意思決定能力、5)社会的相互作用を挙げ、方法として、1)教室討論、2)書き取り練習、3)グループ活動、4)役割演技、5)実演を用い、メディアとして、1)映画、2)スライドテープ発表、3)映写スライド、4)地域公園・レクリエーションプログラム案内冊子、5)レクリエーション活動の写真、6)様々な卓上ゲームから成っていた。余暇教育プログラムにおける参加を通して、レクリエーションに対する肯定的な表明された態度の向上と非行に対する肯定的な態度の低下を引き起こすことが期待された。しかし、この研究の結果、余暇教育プログラムを受けた実験グループと受けなかった統制グループの両方のグループにおいて、非行行動への肯定的な態度が高まっていた。ただし、余暇教育プログラムの参加者は、統制グループほど有意に肯定的態度を高めなかった。消極的であるが、ここに余暇教育プログラムの効果を見出すしかないようである。

その他、論文集では、二分脊椎者の余暇機能に関して価値分類方策を活用しながら、短期余暇教育プログラムの効果を探求したもの、外傷性脳損傷者の余暇態度、余暇充足感、余暇における自由の認識に関して、価値分類方策を活用しながら、余暇教育プログラムの効果を判定したもの、精神遅滞者への余暇教育及び民主的指導性の効果を検討したもの、重度重複障害児による余暇技能、社会的相互作用、適切で協同の遊び行動の獲得及び一般化を実演したものが挙げられ、数量的なプログラム評定が試みられているが、いずれも所期の効果を挙げているとは言い難く、不成功の原因を対象者の障害の程度やプログラムの強度に求める結論になるなど、記述的な評価での補足を要するものが多い。

一方、余暇カウンセリングの効果に関する研究については、「存在しないか、方法論的に無効になるか、矛盾しているかのいずれかであった」とされている。効果があるかどうかを判定するのは「経験主義的な問題」であるという見解や、「プログラムの効果性の真のテストは、患者が実際に拠点とする地域社会へ復帰するに当たり、プランを実施したかどうかを見ることである」という見解に、速効性を求めず、利用者の自主的な管理能力の育成を主眼としている余暇カウンセリングの真骨頂が表れているとあってよいであろう。

Ⅳ. まとめ

以上検討してきたことにより、以下のことがいえる。

1)「レクリエーションカウンセリング」とは、精神科患者を対象とし、退所・退院前に、社会復帰の準備の一環として位置づけられて発達してきたものであり、「更生カウンセリング」とも言い換えることができる。2)「余暇カウンセリング」も、「レクリエーション

カウンセリング」と同様、本人の自主的な管理能力を重視するという特性を引き継いでいるが、地域社会のすべての面に適用可能なサービスである点が異なっており、また、その効果を検証しようとする試みが進められつつある点に進化が認められる。3)「余暇教育」は、カウンセリングという手段に限らず、あらゆる利用可能なメディアを用いて進められる点に決定的な違いがあり、「余暇時間の過ごし方」を教えることや情報提供に留まるものではなく、技能の獲得や意思決定能力・社会的相互作用能力の発達という目的を明確にし、さらには他の場所での一般化をめざしているものである。その効果の検証のために数量的なプログラム評定が試みられているが、いずれも「方法論的に無効になるか、矛盾しているかのいずれか」であり、不成功の原因を対象者の障害の程度やプログラムの強度に求める結論になるなど、課題が多く残されている。この時点での効果を評定する際の柔軟性は、余暇カウンセリングの方が優れていると思われる。

ピーターソンとガンは、「余暇教育」と「余暇カウンセリング」の区別について、「余暇カウンセリングは、他の様式のカウンセリングと同様に、[余暇教育のように]予め決められた内容で始められることはない。むしろカウンセリングの問題や焦点は、個々の利用者から生じている」と述べているが、これは言い換えると、「余暇カウンセリング」が「余暇教育」ほど指導目的を明確にせず、融通無碍であることを物語っているのではないか。今後はむしろ、様々な指導目的を明確にした「余暇教育プログラム」の開発に努力が傾けられるとともに、補完的な役割を「余暇カウンセリング」に求めるのが適切であろう。

V. 参考文献

National Therapeutic Recreation Society.(ed.), *The Best of the Therapeutic Recreation Journal: Leisure Education*. National Recreation and Park Association, 1993.

『日本特殊教育学会第38回大会発表論文集』2000年。

Peterson, C.A., & Gunn, S.L, *Therapeutic Recreation Program Design: Principles and procedures, second edition*, Prentice-Hall Inc., 1984.

マクロ的視点からみるセラピューティックレクリエーション ～玄倉川事故の教訓から生まれた啓発活動を中心に～

鈴木 英 悟 (東海大学非常勤講師)

キーワード: セラピューティックレクリエーション、玄倉川水難事故、啓発活動、モラルとマナー、自然公物の自由使用、義務としての自己責任

1 はじめに

近年、技術の進歩はめざましく、現代人の生活はより快適なものとなってきた。しかし、物質的な豊かさと便利さは、他方では生活環境の悪化を招くとともに、生活様式も変化し、労働によるストレスや運動不足⁽⁷⁾ などをもたらしている。このような現代に生きる人々にとって野外活動は、人間らしさを取り戻してくれる場として注目され、余暇時間の増加にも伴い、多くの人々が自然の中で活動を行っている。しかしこれらの活動をする人々が時には野外活動のルールを逸脱し、マナーの欠如から自然環境の悪化を招くだけでなく、尊い人命さえも失う事故をひきおこしている。余暇における野外活動を含む諸活動は自由裁量で行われるものであるから、誰に強制され行いうものではない。だからといって“何でも自由に活動する”ことを許されている訳でもない。その活動を行う個々人に対し、自然公物の「権利としての自由使用」と、活動に対する「義務としての自己責任」があることを認識しなければならない。そのためには、強制的あるいは、活動自体の自由を束縛する形の指導ではなく、自然な形⁽¹⁰⁾⁽¹²⁾ (=さりげない支援⁽⁹⁾ による活動形態)を保持しつつ、ルールやマナー、そしてモラルを正していくこと、即ち、温かい心ある啓発活動⁽⁸⁾ が必要である。そこで神奈川県野外活動協会 (Outdoor and Nature Related Activity Association = ONRAA-K、会員数約 2000 名) は、2000 年 7 月 26 日から 8 月 14 日⁽⁹⁾ の 20 日間、玄倉川水難事故現場付近にテントを張り、河川敷を利用するキャンプなどに活動の楽しさを伝えると共に事故を防止し、ルールを守ることやマナーの向上をはかることを目的として啓発活動^(B) を行った。この玄倉川での啓発活動は、マクロな視点からみたセラ

ピューティックレクリエーション⁽¹⁾⁽³⁾ (Therapeutic Recreation 以下「TR」と略す。の事例であるといえる。なぜなら、ある種、ある段階の課題が生じたとき、その解決に向けての手段的手法としてレクリエーションを選択すれば TR といえるからである。勿論、レクリエーションサービスには、1961 年の全米医師会によるレクリエーションの効果⁽²⁾ に関するステートメントの中で、その明確な効果が顕在していることが明らかになっている。

2 研究の目的

本研究は、余暇活動の中で起こった玄倉川の水難事故⁽¹³⁾⁽¹⁵⁾⁽¹⁶⁾ を事例とし、事故の教訓から生まれた啓発活動を TR の視点から捉え、活動を上から指導するのではなく、横から自然な形で“さりげない支援による具体的な行動の変容”を求め、結果としてルールやマナー、そしてモラルを正していくこと、即ち TR を狭義に囲い込むことなく、啓発活動の展開を広義に扱い、社会的現象に対する課題解決と捉え、マクロ的視点から TR を捉えることを目的とするものである。

3 研究の方法

本研究は、以下に記す、(A) から (C) の 3 領域からなり、それらは文末に掲載した文献 (1～18) による研究 (A) を主体とし、その補完として玄倉川水難事故現場において展開された実際の啓発活動 (その内容は、“はじめに”において (B) として既述) と共にアンケート調査 (C) の分析による。

上記の (C) としてのアンケート調査：
 調査対象 山北町玄倉川河川敷においてキャンプ (活動) を試みた 60 名
 調査方法 質問紙による無記名アンケート
 調査期間 事故後丸一年にあたる日の直前 2 日間 (2000 年 8 月 10 日～2000 年 8 月 11 日)
 調査内容 「昨年玄倉川の事故を覚えているか」、「自分なりの安全対策を

しているか」、「玄倉川水難事故からの教訓はどのようなことか」、「野外活動のマナーについて気を付けておくことはどのようなことか」等の9項目の質問項目からなる。

このアンケートは、NHK 首都圏ニュース(8月12日夕)及びNHK おはようニッポン(8月13日朝)による放送との連携を図ったものである。また質問紙については発表当日に資料としてその詳細を報告する。

4 啓発活動からの分析及び考察

(1) 玄倉川水難事故の教訓による啓発活動の必要性

公共用物たる自然公物の「権利としての自由使用」であるから何をしても良いと言うことではなく、その活動に対する行為に当然「自己責任としての義務」があることの認識を強く持たねばならない。⁽¹⁴⁾ 自己を守るためには、「自分自身がいまどのような環境下に置かれているのか」を理解し、自然の摂理や現象に対する正しい知識を持つことが必要となる。また、その知識を生かすための能力・技術を自然な形⁽⁹⁾で伝えていくという啓発活動が重要である。

何故、玄倉川水難事故は防げなかったのか⁽¹⁴⁾という問いについての答えは、法的にも事故を回避する手立てに対する限界があったからである。なぜなら、河川敷は、「公共用物」たる自然公物であるため、原則として自由使用である⁽¹⁴⁾からだ。

諸外国では様々な制度の中で、野外活動における安全に対する対策が取られているが、特に、アメリカなどでは国立公園内をレンジャーが常時パトロールし、危険の回避や指導をする役割を果たしながら、野外活動者をサポートする制度が確立されている。日本においても、余暇活動における野外活動に対する指導領域を指導者養成制度⁽⁶⁾に組み込むことや、より専門的な指導者の養成を多角的な視点で推進することや独自の条例の制定や野外活動のルールをキャンパーに明確に示すため、河川敷を登録制⁽¹¹⁾にすることなどである。自然環境の保全という視点からも、ゴミの分別を求める中で、マナーやモラルの向上を進めるといった形態など、多様な啓発活動の組み込みが必要なのである。これらの役割を担うマンパワーとして

の野外活動推進員⁽⁹⁾の制度化なども解決策への道となり得ると考える。

(2) アンケート調査の結果⁽¹¹⁾から学ぶ啓発活動の必要性

共同研究「余暇教育学の視点から捉える啓発活動～玄倉川水難事故後の野外活動に対する啓発活動を中心に～」⁽¹⁷⁾における必要性和共に、NHKの番組における啓発活動の実体活動の報道として必要となる内容をアンケートにより求めるものとして、調査(9項目)を共同制作する形態をとり、その実施は神奈川県野外活動協会が行なった。アンケート結果によると、「玄倉川キャンプ事故を覚えているか」の問いについて17%(10人)が「いいえ」と答えた。「自分なりの安全対策をしているか」の問いに対しては、63%(38人)が「はい」と答えたものの、「避難ルートを確保しているか」については、53%(32人)が「していない」との回答を残し、「非常時の連絡手段の確保」に対しても55%(33人)が「していない」と回答していることから、約半数の人が目前に危険が迫った時の対応策を考えていなかったことが明らかとなった。

「事故から得た教訓」(記述式回答)に対しては、「危険な場所には入らない」、「自然の力を甘く見ない」、「水には気をつける」、「周囲の状況をしっかり聞く」、「川で雨が降ったら気をつける」、「警報が鳴ったら逃げる」などがあげられ、具体的な対策についての回答が得られなかった。また「野外活動のマナーについて気を付けておきたいと思うことはどのようなことか」の問いについて、「ゴミを持ち帰る・ポイ捨てをしない」などゴミに関する回答が(35人)58%と最も高く、次に「自然を汚さない・壊さない・傷つけない」など自然環境を守ることにに関する回答が16人(27%)であった。しかし、野外活動のなかでの行動についての回答は、12人(20%)と最も低く回答の内容は、「他人に迷惑をかけない・勝手な行動をとらない・無理なことはしない」であった。

「これらの調査結果の上で、何をしなければならぬのかと問われれば、引き続き野外活動の啓発活動をしていきながら、野外活動の活動形態についても理解をすすめていかなければならない。野

外活動の形態は、玄倉川水難事故や谷川岳湯掛曾川鉄砲水の問題も学校教育活動や青少年活動ではなく、余暇活動で行なわれている諸活動のなかで起こったものであり、余暇活動は、特におもしろいことや楽しいことを中心に、自由に選択し自己決定して行なう活動であることから、他に目的を持った手段的な活動ではなく、その活動自体が目的である。それだけに時として自身の能力や範囲を超えた活動となり、一方では、事故やケガを多く経験するという領域に入ってくる。余暇活動における危機管理は、それを誰かがしてくれるのではなく、自分自身でしなくてはならない。これが自由使用と自己責任の原点である。」⁽⁹⁾

玄倉川水難事故の教訓を生かす⁽¹¹⁾⁽¹⁴⁾ことなく、同じ条件や環境での活動が重なれば、再び同じ水難事故を起こすことが考えられる。従って、自然への正しい認識を持ち、関係機関の指示に従うことは勿論⁽¹⁰⁾、増水などが予想される場合は、即座にその場を撤収する確かな判断が必要となる。

5 まとめ

余暇における野外活動を含む諸活動は、当然、自由裁量により選択してなされる⁽¹⁴⁾ものであるから、他者から強制的されるものではない。だが上記に示した自然公物の「権利としての自由使用」⁽¹⁴⁾であるからといって何をしても良いと言うことでなく、その活動に対する行為に「義務としての自己責任」⁽¹⁴⁾があることの認識を強く持たなければならない。自己を守るためには、「自分自身が今どのような環境下に置かれているのか」を理解し、自然の摂理や現象に対する正しい知識を持つことが必要となる。また、その知識を生かすための能力・技術を身につけることが重要となってくる。しかしながら余暇における野外活動を含む諸活動を行っているものに対して、強制的に知識や、能力、技術を指導することは余暇の本質⁽⁴⁾から離れてしまうことになり得る。であるからこそ強制的な指導や注意をするのではなく、種々の欲求である楽しみや喜びを含んだ社会的、心理的、身体的価値を喪失することなく、レクリエーション本来⁽⁶⁾の特質、特性、価値を保持しつつ、レクリエーション的に独立できるためのプログラムを展開するというTR⁽¹⁾の視点からみた啓発活動が必要となってくると考えられる。またこの啓発活動によって、自然環境や社会に対するマナーやモラルを一人一人が身につけ、安全対

策に対する正しい知識を習得し、危険を回避する能力や技術の向上につながってくる。またそれが現代の日本社会における日常生活の中でのマナーやモラルを考え直すことになるのである。

「神奈川県山北町の玄倉川水難事故のように、大雨警報等が発表されている気象条件で、かつ上流のダムからの放流を知らせるサイレンが吹鳴していた状況の中で、それでもなお、危険な場所にいること自体問題であるが、危険な場所は広範囲に及び、また時々刻々と変化していくため、すべての場所を把握して、その対応にあたることは、現実的には極めて困難である。事故を二度と繰り返さないためには、行政、消防、警察等の関係機関の連携を強化し、互いに連絡を密にし、早期の避難対策を講じて事故の発生を未然に防ぐことが最も重要である。」⁽⁸⁾

行政や諸機関による制度的な対策は必要であるが、しかし「余暇における諸活動に対する自由選択活動、河川を含めた自由使用など個人の裁量に委ねられる行為について、自己啓発であろうと、癒しや快追求であろうと、主体的に活動しようとするれば、自ずとそこには自主規制的なモラルや道徳的判断、あるいは常識的規範というものが求められる。」⁽⁸⁾

法的知識を含めた余暇における諸活動に対する姿勢や、余暇に関する知識技術はもとより、適切な余暇観の獲得に関わる「余暇教育」⁽¹⁷⁾の必要性和共に「新たな指導者養成」⁽⁶⁾など総体的な啓発活動が必要である。

「現在までの関連した社会活動分野における指導者養成形態は、多くが余暇における諸活動に対する指導ではなく、規定された枠組みの中で、組織された集団(organized group)の活動に対する指導が中心であった。それだけに資格取得した指導者が、ややもするとペーパードライバーのように資格だけを有する形態にとどまったり、また指導母体を有しない根無し草的な意味合いを持って存在してきた。しかしこれからのレジャー・レクリエーションの本質や機能」⁽⁴⁾を考慮した上での指導者養成には、直接関与形態の指導だけではなく、当然余暇におけるアドバイスや支援、援助といった間接関与指導形態も重要になってくる。今後はそれぞれの分野での指導者養成の多寡ではなく、質や形態そのものが問われてくる時代である。

玄倉川水難事故は、余暇における諸活動として、“権利である「自由使用」とそれに伴う“義務

である「自己責任」の理解を確実に深めなければならないことを伝えている。

本来のレクリエーションは目的的で、「単なる遊び Mere play）から創造的な活動（Creative activity）までを含む一連の段階的な広がり（Spectrum）の中にあつて、余暇（レジャー）になされ、自由に選択され、楽しむことそれ自体を目的としてなされる活動（Doing activity）と、歓娛（よろこび楽しむこと）の状態（State of being）」を明確に活用し、TRは当然、手段化したレクリエーションの一つで「レクリエーション的効果と治療・療法・療育の効果を階梯（段階）的に並存させたプログラムであり、そのサービス（提供）」⁽¹⁾を概念とするので、「TRの普及により、レクリエーションそのものの概念理解の修正や福祉レクリエーションなどと領域を曖昧な形態で概念化している手段的レクリエーションの整理にも大いに役立つといえる。」⁽¹⁾

本研究の中心である、マクロ的視点でTRを捉えようとするとき、レクリエーション的効果を“社会的課題や諸問題の治療・療法・療育の効果を”を焦点として、階梯（段階）的に並存させたプログラムを展開し、そのサービス（提供）を進めようとするれば、自ずと啓発活動として捉えることができるのである。

玄倉川水難事故の教訓から生まれた啓発活動は、単に玄倉川で起こった事故を特殊な事故として扱うのではなく、現代社会の特徴さえ醸し出している「日本社会の縮図のように映っている」⁽¹⁸⁾と理解すべきである。“何かしら”で病む社会の課題を払拭するためのムーブメントとしての啓発活動は、まさにTRの領域に他ならない。

《《研究主体として用いた文献及び資料（A）》》

- 1) 鈴木秀雄『セラピューティックレクリエーション』不味堂、1995年、p. 48.
- 2) 鈴木秀雄『レクリエーション指導法 その理論と活動 ～レクリエーション的効果と治療的効果の併存を求めて～』誠信書房、1996年、p. 21.
- 3) 鈴木秀雄「身体障害者スポーツ振興に対する今後の取り組みの視点と課題」『関東学院教養論集』第6号1997年1月 pp. 3-15.
- 4) 鈴木秀雄「レジャー機能の拡幅化とレジャー活動の深奥化への試み ～21世紀の超

余暇社会化に向けて～」『関東学院教養論集』第7号、1997年9月、pp. 31-46.

- 5) 鈴木秀雄「エスノソフィカルな視点で見る日本におけるセラピューティックレクリエーション」『関東学院教養論集』第8号、1998年2月、pp. 63-85.
- 6) 鈴木秀雄「新たなレクリエーション運動に向けての人材育成 ～地域における指導者の活性化のために～」『関東学院教養論集』第9号1999年1月、pp. 1-22.
- 7) 鈴木秀雄「新しい生涯スポーツ論のスコープとシークエンス」『関東学院教養論集』第10号2000年1月、pp. 31-44.
- 8) 鈴木秀雄「余暇における諸活動と法的課題」『ジュリスコンサルタス』第9号、関東学院大学法学研究所2000年3月、pp. 49-74.
- 9) 鈴木秀雄「THE SAFETY」 in yamakita ～野外活動の今までとこれから～」2000年8月14日（基調講演資料）
- 10) 「事故の再発防止 テント張り訴え」『神奈川新聞』2000年7月16日
- 11) 「生かされぬ教訓 玄倉川キャンプ客60人に聞きました」『神奈川新聞』2000年8月30日
- 12) 「現場でルール学んで 自然な形で啓発」『神奈川新聞』2000年7月27日
- 13) 「あの悲鳴忘れない 消防救急隊員ら手記」『朝日新聞』2000年7月28日
- 14) 「玄倉川事故の教訓を生かそう」『朝日新聞』論壇、2000年8月1日
- 15) 「濁流事故から1年玄倉川の教訓」『東京新聞』2000年7月27日
- 16) 「玄倉川の事故から1年安全の町・山北の復活を」『神静民報』2000年8月15日
- 17) 鈴木英悟、鈴木秀雄（共同研究）「余暇教育学の視点から捉える啓発活動 ～玄倉川水難事故後の野外活動に対する啓発活動を中心に～」第30回学会記念大会
- 18) 「悲劇の現場で20日間の野営」『神奈川新聞』朝刊、サンデーブランチ、かながわVIP、日曜版、2000年10月1日（2000年9月26日のイリュージョン記事）

組織キャンプにおけるカウンセラーの意識変化に関する研究

○廣田 治久(余暇問題研究所) 栗原 邦秋(〃)

キーワード：組織キャンプ、カウンセラー、意識変化、相互影響

●緒言

教育目的のもとに開催されている組織キャンプに対し、近年さらにその期待が高まっている。組織キャンプ成功の鍵(可否)は、周到な計画と実施に携わるスタッフによる人的資源が安定した役割を果たすことにある。とくにキャンパー達に最も近い位置にありながら、その指導を担うカウンセラー達の行動は、キャンパー達に強い影響を与え、同時にそこから生まれたキャンパー達の行動や反応はカウンセラーにも影響を大きく与えている。即ち、互いに影響を受け、かつ与え合う相互影響の関係にある。

指導的立場に立つカウンセラーは、安定、公平、快活な状態を保つことが求められる。しかし、その内面では多様な変化が絶えず繰り返されていることが推察される。

そこで本研究では、キャンプ期間中のカウンセラーの内面(意識)に着目し、その傾向を見出すことにより、将来の組織キャンプ運営に有益であろう示唆を得ようと意図した。

●目的

- 1) キャンプ期間中のカウンセラーに意識変化のあることを確認する。
- 2) カウンセラーの意識変化が確認された場合その傾向および特徴を見出す。

●方法

- 1) 調査：自己の意識をSD法により記す質問紙を作成。

質問項目…①「キャンパー達をリードした自信の度合い」

②「キャンパー達へ話や説明が上手に出来たか」

③「必要な時に上手に注意したり、時には叱った自信の度合い」

④「リーダーとして、『体力的余裕』の度合い」

⑤「明日に向ける気持ちはどのようですか(不安・心配)」

キャンプの日程ごとに、当日の最終に質問紙を配布、回答後ただちに回収。

対象：下記キャンプにおける10名のカウンセラー。

・全員が高校生で高校1年…4名、高校2年…5名、高校3年…1名

・区のジュニアリーダー養成講習を終了し、現在地域での子供会活動、地域ごとのキャンプ等の経験をしている。キャンプ参加にあたり、事前にリーダー研修を受講

- 2) 分析：①回答を数値化し、その結果をグラフ化。

②キャンプ期間中のイベント(諸事・トピックス)との照合を図り、傾向・特徴の抽出。

●キャンプの概要

主催：区教育委員会 会場：東京都八丈島

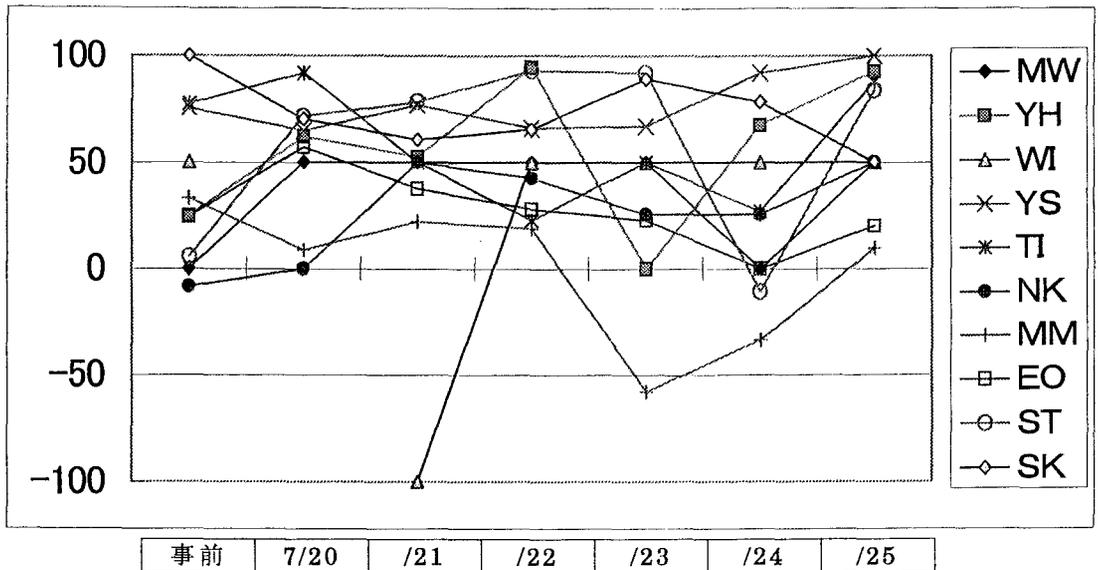
目的：①「自然の素晴らしさ・厳しさを体験する」 ②「自然の中での生活力をつける」

③「仲間との関わりの中で、自主性・協調性・責任感を身につける」

形態：自然生活体験型、テント泊、自炊

規模：キャンパー…80名 スタッフ…26名

● 結果・考察



グラフ：「キャンパー達をリードした自信の度合い」

- 「キャンパーをリードした自信」については、概ね積極的・肯定的(プラス方向)の範囲にありながら、多様な変化を示した。
- マイナス方向へ著しい変化を遂げた場合、そこにはキャンパーをリードする上での困難に直面している。(担当キャンパーからの当惑の帰宅希望、キャンパー間の不和、ケンカ)
- それらの問題がある程度の解決・改善されるとプラス方向へ変化が見られた。
- 比較的安定(変化の小さい)を示したカウンセラーが担当した班では、特出した問題がなく、班員同士が協力的・民主的であった。
- 他の質問項目における変化も多いに多様な変化を示した。とくに「体力的自信」においては、最も著しい変化を示した。

● 結論

- 1) キャンプ期間中のカウンセラーの意識が多様に変化することが確認された。
- 2) その傾向は、①リーダーとしての自信については、担当したキャンパー間における問題が発生・直面した場合マイナス方向へと変化し、当該の問題が解決・改善した場合プラス方向への移行・復元する、②自己の体力に対する意識は最も顕著な変化を示した、③キャンプ終了時点では、概ねプラス方向への意識変化が見られた。安堵感・達成感が作用していると考えられる。
- 3) 今回の研究においては、カウンセラーの意識変化の詳細を探るまでには及んでいない。今後は①より克明な状況記録方法の考案、ならびに②客観的尺度を設ける意識変化の測定方法を検討することにより、カウンセラーの行動に強く影響を及ぼす事象の特定とそのメカニズムの究明を図り、実際の組織キャンプ運営において実用可能な成果を求めていきたい。

ASEを導入した体育授業が女子看護学生の友達づきあいに及ぼす効果

岡村泰斗（筑波大学大学院）

1. 研究の背景

ASE (Action Socialization Experience) とは、ひとつの小集団が1人では解決できない精神的、身体的課題に対しメンバー1人1人の能力を出し合い、協力しながらその課題を解決する活動の総称であり、別名イニシアティブゲームと呼ばれている。もともとは自然環境の中で行われる冒険教育を、学校現場や都市の中で人工的な専用設備を利用することによって行うためにアメリカで開発されたものであり、近年我が国の学校教育現場でも注目を集めている。宮城県では県の高校教育課、義務教育課、生涯学習課、健康教育課、研修センターなど学校教育を支える機関が共同で教員を対象とした講習会を平成12年度より開始した。8月までに17回の講習会が行われ、700名以上の教員が参加したと報告されている（難波、2000）。そこで、本研究は、ASEを導入した体育授業が、新入学直後の女子看護学生の友達づきあいに及ぼす効果を検証することを目的とした。

2. 研究方法

神奈川県Y看護専門学校1年生49名を実験群とした。実験群は24名と25名の2クラスからなり、クラス別に授業を行った。第1、2回目の体育授業を用いアイスブレイキングゲーム、イニシアティブゲーム、ふりかえりをおこなった。イニシアティブゲームでは、8もしくは9人の3グループに対し、体育教員である筆者1名が指導にあたった。一方、統制群は茨城県T短期大学部看護学科1年生55名であった。実験期間中、統制群の半分の学生はハンドボール、残りの半分はソフトボールからなる一般的な保健体育授業を行った。

本研究では、女子看護学生の友達づきあいを測定するために、長沼ら（1998）が青年期の友人関係を調査するために作成した質問紙を採用した。友達づきあいのタイプを示す16因子のうち、「女子が男子よりも顕著に見られる因子」及び、「大学生において女子が男子よりも顕著に見られる因子」を選出した結果、以下の10因子が該当した。それらは、「嫌われないように気を使っている」、「ありのままの自分を出している」、「悩みを相談する」、「相手を信じている」、「自己理解が深まる」、「好かれたいと願っている」、「傷ついても本音でつき合う」、「常に決まった相手と行動する」、「励まし合う」、「相手に尽くす」であった。各々の因子より因子負荷量の高い順に、かつ項目内容の隔たりにないように3項目選出した。その結果、合計30項目10因子からなる「友達づきあい検査」を作成した。また、学級における友達づきあいの変容を知るために、学校モラル研究会（1984）によって開発された学級適応性診断検査（School Morale Test: SMT）に含まれる6因子のうちの「級友との関係」と、根本（1982）によって開発された「学級雰囲気測定尺度」を実施した。

実験群に対し、第1回目の体育授業（4月12日）開始時と第2回目の体育授業終了後（5月13日）、統制群に対しオリエンテーションを除く第1回目の体育授業開始前（4月21日）と3回目の体育授業終了後（5月20日）にそれぞれPRE-TEST、POST-TESTとして調査を行った。また、補足資料として、体育授業中の参加者の体験を抽出するために、実験群の2回の体育授業終了時に「ふりかえりカード」を行った。「その時わたしはこう思った」と題し、体育授業中最も印象に残った「体験」と各々の体験に対する「体験の意味」について、自由記述により抽出を行った。

3. 結果

分散分析の結果（表-1）、実験群の友達づきあいのうち「傷ついても本音でつき合おうとする」、「励まし合う」は、POST-TESTで有意に低下し、「決まった仲間たちと行動する」は、POST-TESTに有意に向上した。さらに「励

まし合う」は統制群と比較し有意に低下していることが明らかとなった。松永（1999）はキャンプにおいて「決まった仲間たちと行動する」が低下することは、各々が独立した関係になったことを示す結果であると分析している。そのため実験群の変容は、近年の青少年の友達つきあいに代表される「表面群」、「群れ関係群」を示すものであった。これらは深い関わりをつくらない友達つきあいと関連しており、ASE の成果が親密な友達つきあいに対する態度に十分な影響を及ぼさなかったと考えられる。

続いて、実験群の「級友の関係」と「学級雰囲気」は POST-TEST で有意に向上したが、統制群との間に有意差は認められなかった。学級における友人関係や学級の雰囲気は、入学直後の学級形成の過程で肯定的に変容すると考えられる。すなわち、ASEを導入した2回の体育授業によって学級における友達つきあいが肯定的に変容する程度は、行わなかった学級と比較し同程度であった。

表-1 友達つきあい検査・学級適応性検査・学級雰囲気測定尺度の平均点・標準偏差及び分散分析結果

	実験群					統制群					実験群×統制群
	PRE-TEST		POST-TEST		分散分析 F	PRE-TEST		POST-TEST		分散分析 F	共分散分析 F
	M	SD	M	SD		M	SD	M	SD		
友達つきあい検査											
傷ついても本音でつき合う	11.90	2.22	11.22	2.36	5.06 *	11.47	2.67	11.58	2.47	0.12 n.s.	2.42 n.s.
常に決まった相手と行動する	10.47	2.60	11.43	2.35	8.59 *	11.38	2.48	11.47	2.77	0.07 n.s.	1.06 n.s.
励まし合う	13.14	1.72	12.73	1.59	4.67 *	12.25	1.75	12.73	1.52	5.94 *	4.49 *
学級適応性検査											
級友との関係	8.06	3.00	9.39	3.18	9.06 ***	6.42	3.48	8.56	3.18	31.01 ***	0.04 n.s.
学級雰囲気測定尺度											
学級雰囲気	67.18	9.26	70.67	9.38	13.54 ***	60.53	7.82	64.49	9.34	19.52 ***	0.41 n.s.

* p<.05 ***p<.001

ふりかえりカードより印象に残った体験を分類した結果、最も困難なイニシアティブゲームでの体験をあげるものが最も多かった（24件 48.9%）。また、アイスブレーキングゲームに比べイニシアティブゲームをあげる頻度が高かった。これらのことから、問題解決の過程で協力や助け合いをより必要とする活動が印象に残ったと考えられる。つづいて体験の意味を分類した結果、「協力・チームワーク」（23件 46.9%）が最も多く、次いで課題を解決したときの「達成感」（20件、40.8%）と活動を通しての「楽しさ」（20件、40.8%）であった。

4.まとめ

新学期にASEを導入した体育授業を2回に渡り行ったところ、女子看護学生の学級における友達つきあいは深まり、学級の雰囲気は高まったが、一般的な学校生活における変容と同程度のものであった。また、友達つきあいに対する態度に対し、十分な影響を与えることができなかった。しかしながらASEを導入した体育授業は、看護学生にとって「楽しく」、「達成感」を得るものであり、級友との「協力」の必要性に気づく体験であったことが明らかになった。これらの体験は学級における友人関係や友達とのつきあい方に関する新たな気づきではあったが、その気づきが態度に一般化され、一般的な学校生活に比べより高い効果の得られるものではなかった。

引用文献

- 学校モラル研究会(1984)中学校用高等学校用 SMT 手引結果の見方と利用、日本文化科学社、東京
- 松永太郎、飯田稔、井村仁、関智子、落合良行(1999) キャンプ実習体験が女子高校生の友達つきあいに及ぼす影響、野外教育研究、2(2):21-28
- 長沼恭子、落合良行(1998)同性の友達とのつきあい方からみた青年期の友人関係、青年心理学研究、10:35-47
- 難波克己(2000)アドベンチャー教育最前線、青少年問題、47(8):34-39
- 根本橋夫(1983)学級集団の構造と学級雰囲気およびモラルとの関係、教育心理学研究、31(3): 26-34

日本における公園運動とレクリエーション運動の統合の必要性について

—アメリカにおける現行事例に学んで—

○山崎 律子（余暇問題研究所）、高橋 和敏（余暇問題研究所）

キーワード： 公園、公園運動、レクリエーション、レクリエーション運動

●問題の所在

日本においては、従来より公園運動とレクリエーション運動とは直接関係ないものとして理解されてきた。都市公園は、従来の慣習上、風致、庭園観賞に主眼をおき、利用者も、公園に対して、散策しながら庭園美を観賞するところというイメージをもっていた。

いっぽうレクリエーションは、その考え方は第二次世界大戦終了直後にアメリカから導入されたが、当時の日本の世情からか、ある特定活動種目のみがクローズアップされ、ある特定種目がレクリエーションというイメージを作り上げ、時代が変化しても、そのイメージから脱却しきれないままに、レクリエーション運動が展開されてきた。その結果、レクリエーションについては、専門家の間にも、その解釈の仕方に混乱がみられる。従って両者は、社会の急激な変化、社会的ニーズに十分対応しきれないでいる状況である。

一般に公園運動やレクリエーション運動の類は、場（拠点）・活動・人材の3要素が揃うことによって効果的に達成出来ることが原則となっている。その原則を前提にすると、日本における公園運動やレクリエーション運動は、3要素が揃わないままに、それぞれ実際の運動が展開されてきた。物的存在を基盤とするか、質的存在を基盤とするかの相違はあっても、公園運動やレクリエーション運動のように、すべての人の生活の質を高めようとする運動が、物・質両面の連携なく個別的に運動を展開していくことは、効果が上がらないのみか、社会的にインパクトが少ない結果となってきた。

●目的

本発表の目的は、日本における公園運動とレクリエーション運動が、現在から将来にかけての密接な連携、機能的統合の必要性を提言することである。

●方法

公園とレクリエーションの機能を統合させているアメリカ合衆国における行政組織の全体傾向を探るために、ロバート・J・ホール（現NRPA会長、セントルイス・ゲートウェイ2004総支配人、前セントルイス郡公園・レクリエーション部長）の協力を得て、アメリカにおける公園・レクリエーション関係部署の現状調査を実施した。（1998）

*調査項目・・・単位行政部署の大小と地域状況のバランスをとりながら、12行政部署のディレクターに調査項目ごとの回答と関係資料、パンフレット、写真類の送付を要請。

*結果の検討／処理・・・アメリカにおける公園・レクリエーション行政の年表作成とその変遷を纏めるとともに、12行政部署の現状の紹介を、「アメリカの公園・レクリエーション行政」と題して出版。（1999）その過程から、日本においても公園運動とレクリエーション運動は、より密接に連携することの必要性を導いた。

●日本における公園の分類、目的、特徴の概要

*分類（自然公園）・・・「自然公園法」に基づく。国立公園、国定公園、都道府県立自然公園の3種類 *目的（自然公園）・・・1)自然の風景地の保護とその利用2)国民の保健、休養等 *特徴（自然公園）・・・地域制の公園

*分類(都市公園)・・・「都市公園法」に基づく。住区基幹公園、都市基幹公園、特殊公園、大規模公園、緩衝緑地、都市緑地、緑道、国営公園に分類 *目的(都市公園)・・・1)良好な都市環境の形成2)都市公害の緩和3)災害時の避難地/避難路4)スポーツ、文化活動、レクリエーションの場の提供 *特徴・・・国または地方公共団体が設置。多様な機能を果たすオープンスペース等(観光白書平成11年版説明-161/213pからの要約)

自然公園における国の所管官庁は、環境庁である。ちなみに自然公園と密接に関係がある森林の所管官庁は、林野庁である。いっぽう都市公園は、建設省の所管であり、これら3官庁は、それぞれ個別に方針を立て、諸事業を行っている。

最近の傾向は、都市公園の一部や国営公園のように、社会的ニーズに対応して公園自体に活動の場や活動プログラムをもつ傾向が強くなってきた。

●日本における主な総合的公園・レクリエーション関係(全国規模)の法人格を有する民間推進団体

- 1)(財)日本レクリエーション協会
- 2)(社)日本公園緑地協会
- 3)(財)公園緑地管理財団
- 4)(社)全国森林レクリエーション協会

●アメリカの公園・レクリエーション行政の現状概要と民間団体の役割

*小さな町レベルでは、コミュニティサービス部に含まれ、住民に対して総合的にサービスを実施している。

*大多数は、公園とレクリエーション機能が統合され、サービスを実施している。

*公園、レクリエーション、図書館機能が統合されている事例もある。

*国立公園は、連邦政府の公園局が所管している。州レベルと地方郡・市町村レベルは、各地方ごとに行政の一環として機能している。

*民間団体に関しては、1965年、関係5団体統合による“全米レクリエーション・公園協会(NRPA)”が発足し、現在に至っている。会員は、公共公園・レクリエーション関係の専門職、民間専門職、研究者、教育者などを擁し、公園・レクリエーション運動の推進を図っている。解決を急ぐ社会的課題に対して、他の諸機関と連携してその専門的立場からの方策を遂行している。

●まとめ/提言

アメリカの公園運動とレクリエーション運動は、運動推進の統合団体として、行政的にも確固な専門性を維持し、社会的にもよく認知されている。NRPAは、公共団体の専門職も会員にし、公園・レクリエーションおよび関連分野の推進を図り、社会的課題に対しても積極的にレクリエーション・プログラムを展開している。政府に対しても常に働き掛けを行っている。日本においては、縦上下系列による行政機構であり、純然たる専門職として専門分野のみを担当できない。総合的視野に立たなければならぬ公園やレクリエーション分野も別個のものとして扱われている。民間団体(全国レベル/地域レベル)も、とくに密接な組織的連携はみられない。それぞれ個別に、3要素を欠いたまま運動を展開している。前記の事実を考察した結果、次の提言を導いた。

日本における公園やレクリエーション運動とそれらに関係する民間団体間でも、個別的運動展開のみならず、早急に、より密接に連携もしくは統合して、現代の社会的課題解決に努力することが望まれる。

「教養知」についての人間論的考察

—ホモ・サピエンスとホモ・ルーデンス—

和光大学人間関係学部 服部 百合子

はじめに

1991年の大学設置基準改正を契機に、全国国公立大学では大学改革が展開された。その重要な柱である教養教育では、3分野／保健体育／外国語という区分が撤廃され、各大学の自己責任と自由裁量に委ねられることになった。しかしながら、多くの大学においては、厳しい生存競争を目前に、改革の重大な関心を大学経営の問題に注がざるを得ず、その中では学部再編の問題が緊急課題となり、教養教育の改革が十分な論議を経て行なわれたとは言いがたい。中学卒業者のほぼ半数が大学に進学する「ポスト大衆化段階」の大学において、タテマエ論に傾きがちな旧来の「教養」の理念の限界の自覚と、根本的な捉え直しが必要になってきていると思われる。

こうした中、本年5月中曾根弘文文部大臣から中教審に対し「新しい時代における教養教育のあり方について」の諮問がなされ、従来、高等教育の問題とされてきた教養教育の問題が「初等中等教育段階から高等教育段階まで」の問題として課題化された。その背景として、1980年代から徐々に顕著になってきた、いじめ、校内暴力、家庭内暴力、学級崩壊などの諸問題、またオウム事件やカルトがらみの犯罪など、アノミー的な現象の進行をあげないわけにはいかない。「教養教育の理念・目的」への問いは、現代社会を導いてきた「知」のありようそのものにまで遡るべき性質のものではなかろうか。

昨年度、本学会の研究発表において、大衆余暇型社会における教養の本質をレジャー・レクリエーションの内に見る観点から、知性と感性の相互媒介的な関係の回復を新たな教養教育の課題として提起した。これに対し、「近代知性の危機の中、感性のあり方も危機を免れることはできないのではないか」（立教大学松尾氏）との的確なご指摘をいただいた。大綱化以後の大学教育再編の経過を踏まえて、大学におけるレジャー・レクリエーションのあるべき全体像が論議⁽¹⁾されつつある今、改めて教養知における知性・感性の人間論的基礎構造に関わる考察として再提起し、ご批判をいただくことにした。

1. 感情と「知」

青少年の感情領域における近年の了解困難な諸現象については、学問的な分析や対応がについていけないというのが現状であろう。が、学問的分析以前に「ブツン」とか「キレル」などという流行語的表現に、鬱屈したエネルギーが溜め込まれて破裂するにいたるといふ、水力学的なモデルによる感情理論の流布がうかがわれる。こうした通俗的な感情理論の背景には、フロイトの「リビドー」理論や、その影響を受けた感情心理学の「通風理論」や、我慢の有効性を説く行動理論があり、これらの感情理論は、感情を知性のコントロールに服すべき無方向無構造なカオスとして捉えてきた。ここに前提とされているのは、人間の知とその支配の対象たる物的世界との二元的対立の図式である。無明のカオスに閉ざされた感情の世界に、固有の論理や秩序を見ようとするのであれば、その試みは文化や体制を超えて高度産業社会を導いてきた近代合理主義の基盤自体を問うことになるであろう。

そもそも感情という現象は、感覚・知覚の領域、そして欲求の領域まで含めて、一括りに感性と呼ばれ、厳密な分析の対象とされることが少なかった。感性の領域は、とりわけ

理性主義においては、人間の普遍的な本質たる「理性」の能動性に対し、物質的世界に起因する低次の、受動的で有限な側面として捉えられてきた。

近代的な心身二元論の原型を定立したとされるデカルトは、晩年の著作「情念論」において心身合一の事実を「身体の能動に対する魂の受動」として説明した。もともと「情念」(passion)の語源であるギリシャ語“pathos”は「受動」を意味し、この語は西欧の理性主義の系譜において、繰り返し、魂あるいは理性の受動、受苦、病いの状態として位置づけられてきたのである。

カントは感性という語を初めて哲学の用語として定着させ、人間の現実認識への界面たる重要性を確認し、尊敬や美と崇高の感情など、感性の知的・能動的な側面を認めたが、それも感性が理性の法則に統御される限りにおいてであり、理性の支配を排除する欲情(Leidenschaft)や情動(Affekt)は「心の病」にほかならなかった。

他方、近代的理性への反抗として現れたロマン主義は、「冷え切った理性」「啓蒙という名の、血も肉もなき忌むべき骸骨」に対する心情の優位、想像力の高揚などを主張したが、ここでも理性と感性の相対立する二元論的な構造自体は保持された。「知」との内的結合を拒否した感情の優位の主張は、皮肉なことに科学技術で武装した「野蛮」としての「ナチズムの源流」⁽²⁾と批判されるような構造的矛盾を抱えることになったのである。

2. 認知システムとしての感情

20世紀に入ってようやく、感性と知性との二元的断絶を克服する哲学的試みが行なわれる。シェーラーの価値の哲学は感情に志向性を認め、対象に対する価値判断的な意識として捉え、また生の哲学、実存の哲学は笑い(ベルグソン)、不安(キェルケゴール、ハイデッガー)、嘔吐(サルトル)など、これまで哲学の主題から排除されてきた感情や情動、気分、人間の世界の対する態度、人間が世界に見いだす意味を解釈する試みを行なった。しかしカントの理性批判に匹敵するような、感性の領域全般を整理し理論づける試みはほとんど行なわれていない。梅原猛が30年前に着手した「理性と同じほどに厳密な」感情の秩序、感情の論理の解明の試み⁽³⁾は、残念ながら未完に終わっているが、いまでも学ぶところが多い。

これとはまったく別に、近年感情・情動の知的な側面に光を当てる試みが成果を生みつつある。学際科学として目覚ましく発展してきた認知科学は、情報理論と神経生理学また神経化学の発展を新たな武器として、1980年代以降「情動」を認知システムの問題として解明する試みを開始した。

情動状態はしばしば顕著な生理的変化を伴うことから、心理学・生理学による古典的な感情研究は、生物学的な見地からその機能に注目してきた。それらに共通するのは、情動の適応的な機能を重視することである。先駆けとされるダーウィンの進化説、James-Langeの末梢説、Cannon-Bardの中枢説などは、緊急事態における生理的・心理的反応としての情動の適応的な価値を認めた。情動は反省的な「知」ではないとしても、あるレベルの知、「からだの知恵」(キャノン)を含むものと考えられたのである。

認知科学は基本的にこの考え方を受け継いだ。情動は「ある事態やそれに対する働きかけの結果に対してなされる評価的反応」(認知科学ハンドブック)と定義されるように、すでに正負の評価的な認知判断を含む知的な過程として把握されるが、「人体に備わった認知機構」である免疫系が「天敵に対する無意識的なからだの知恵」であるのに対し、「情動と

情動系は（個体保存と種の保存という）二大責務を果たすために特定の生物種に付与された認知機構である」⁽⁴⁾とあるように、認知科学の情動論は基本的に生物学的合目的論に立脚している。情動は、即自的な「からだの知恵」のレベルを超えて、志向的意識のレベルにおける生物学的合目的性の発現として捉えられたのであ。

情動の神経機構についてのこれまでの研究は、情動回路説、自己刺激と快中枢説、カテコールアミン作動神経系仮説など、総じて脳幹部から大脳辺縁系を結ぶ神経回路に注目してきたが、山鳥⁽⁵⁾は「情動にかかわる問題をすべて大脳辺縁系に押しつけて、大脳半球を形ある表象の処理装置としか見なかった時代は去りつつ」あり、「情動を低位の本能行動とのみ結びつけず、ヒトのヒトたる所以であるより高次の行動と結びつけて理解するには、大脳辺縁系もさることながら、大脳そのものの情動に果たす役割が研究されなければならない。」と述べ、この種の研究がすでに新たな展開を見せていることを指摘している。こうした認知科学的アプローチは感情を、①正負の評価的判断を含み、②原因帰属の認知判断が経験内容を規定する認知システムと捉える。正負の評価こそが、他の認知システムとは異なった感情の特色であるが、その正負の判断をなしうるには、その充足や挫折が問題となるような何らかの指向的な作用がなければならない。戸田正直⁽⁶⁾のモデルでは、「アーヂ (urge)」（状況に応じた適応的行動を選択するための心的ソフトウェア）と呼ばれるシステムがその機能を遂行する。ここでは感情とは、環境への適応を指向して状況に働きかけ、その結果についての正負の評価的認知判断を行なうシステムである。

ではこうした環境適応的な認知システムは人間の感情の説明に成功しているのだろうか。それはいわゆるホメオスタティックな動因、欠乏充足的・緊張解除的な動因に関わって生ずる感情をある程度説明するとしても、性的欲求や遊び欲求のように、欠乏とは関わりなく、快楽追求に関わる感情の説明には困難がある。快楽の神経機構については、近年神経化学的方法により、快楽物質（内因性モルフィン様物質）作動の神経機序や脳内経路などが解明されつつあるが、上記の適応モデルが「快楽」を位置づけることは困難である。「快情動がなくても動物はすべて、個として、種として生存することが可能」なのであり、「喜び、満足、快感に積極的意義を見つけることはできない」⁽⁴⁾からである。適応モデルにおける快楽とは、欠乏や危急の事態から脱したときの緊張解除以上のものとして理解することは難しい。まさにカントが言うように「快楽とは苦痛の廃棄のほかならず、なにか消極的なものである。…いかなる快楽にも苦痛は先行しなくてはならない。すなわち、苦痛はいつも最初のものである。」ということになる。

ホイジンガは「人間文化は遊戯の中に、遊戯として、発生し、発展してきた」という有名な命題を提起した。しかし、ホモ・サピエンスの人間観は、認知科学という現代的な解釈においても、遊びという営為を理解できず、人間文化の最上の部分、美、喜び、楽しみ、快楽といった価値を、欠乏や危険の解消というネガティブな解釈に還元することになる。ここに、より根源的な人間規定としてのホモ・ルーデンスの人間観の意義が存在する。

3. ホモ・サピエンスとホモ・ルーデンス

遊びにおいて人間が追求するのは、まぎれもなく快楽である。快楽を追求するからといって現実世界への適応に失敗し破滅に向かうとは限らない。遊びにおいて、人間は現実と虚構との区別を明証的に熟知し、現実と虚構との間を行き来することができる。現実だけに生きる限り苦悩は苦悩に過ぎないが、遊びという虚構の境域は、苦悩をさえ美や崇高と

いう快の経験に変換することができる⁽⁷⁾。環境適応的な認知システムとしての感情が行なう評価は一義的だが、遊びの境域における感情は、充足や安定に退屈し、危険や不安を楽しむ多義的な経験である。こうした多義性は、遊びを知らない「くそ真面目な」現実主義が捨てたものを拾い上げ、絶望から人間を救い出す可能性を潜めるのではなからうか。

デュルケームは、欲求への規制が欠けて、欲求が異常肥大をおこし、慢性的な不満や苛立ちを引き起こす状態を指して「アノミー」と呼び、競争社会における不安と挫折、現代産業社会の物的豊かさと欲求造出作用が引き起こす人間疎外などに関わるものとした。今日の「ムカツキ」「キレル」時代感情とはまさに一つのアノミー状態であろう⁽⁸⁾。

しかし現代産業社会、競争社会の知と技術の機構にそそり立てられ、欲求不満に追い込まれた挫折感情には、何がしか現代社会への正当な認知評価（批判）が含まれてもおかしくない。ただ、こうした直感的な認知評価を普遍的ないし公共的な規範へと媒介する「ことば」の信用価値下落の状況では、無構造無方向な衝動として蓄積し、ときに暴発（キレル）するほかないとも言える。とすれば、感情構造それ自体よりも、ことばが単なる符号となり、知が批判精神を失い、現状適応的な狡知が支配する知の状況こそが問題とされねばならない。

ホモ・サピエンスとは生物学的な人間「ヒト」を指す用語である。アリストテレスの「理性的動物」の観念は、普遍を志向する理性を前提としたが、近代の技術的理性は認知科学に見るように、環境適応という一種の功利的な合理性、目的合理性に矮小化してしまった。適応主義の下した一義的な価値評価を、多義的な光のもとで照明し直し、権力、労働、家族、死など、人間の生の基本的なカテゴリーに対し、多様な価値評価を与えることができるのは、遊びを知る知性である。社会現実に対する根底的な批判とともにポジティブな未来展望を提案する知の可能性は、ホモ・サピエンスよりはホモ・ルーデンスの人間論に求められ、また無方向、無構造となりつつある感情の領域が、それ自身に内在した知的要素を論理へと展開する可能性は、ホモ・ルーデンスの人間観に導かれうるであろう。

大学教育におけるレジャー・レクリエーションの意義も、そうした拮据の中であらざるべきであろう。戦後の教養教育の歴史からいって、レジャー・レクリエーションがスポーツや体育との関係から捉えられがちであるのは仕方ない側面もあるが、重要なのは、人間の知の固有成りなあり方としての「遊び」の理念を大学教育、とりわけ教養教育に位置づけることではなからうか。またそれは「初等中等教育から高等教育にいたるまで」の教養教育を検討する視座に据えられるべき問題でもある。

引用文献

- (1)「特集：大学教育におけるレジャー・レクリエーション」『レジャー・レクリエーション研究』42号 11～46 2000
- (2)P. ヴィーレック『ロマン派からヒトラーへ—ナチズムの源流—』紀伊國屋書店 1973
- (3)梅原猛『笑いの構造—感情分析の試み—』角川書店 1972
- (4)梅本守「生命保全システムとしての情動」『岩波講座認知科学6情動』岩波書店 1994
- (5)山鳥重「情動の神経心理学」『岩波講座認知科学6情動』岩波書店 1994
- (6)戸田正直『感情』東京大学出版会 1992
- (7)E. フィンク『遊戯の存在論—幸福のオアシス—』せりか書房 1976
- (8)宮本光晴「キレル子供かアノミー的自殺か」『発言者』50号 48～53 1998

ヨハン・ホイジンガ研究の動向

～近代文明批評に焦点をあてて～

杉浦 恭（愛知教育大学）

1. 発表の趣旨

本発表の目的は、近代文明批評家としてのホイジンガ（Johan Huizinga 1872-1945）に関する研究動向を報告することにある。これは、近年、オランダの歴史学界でおきているホイジンガの再評価論、つまりホイジンガを近代文明批評家として捉えようとする動きを受けてのことである。これまでホイジンガの近代文明批評については、体系的に捉えて分類した研究はないので、幾つかの柱立てをして整理することにした。

2. ファシズム批判と近代文明批評

1930年代の前半、ホイジンガはナチズムに照準を合わせながらもファシズム全般に対して批判的態度を現し始める。その代表的著作が1935年に出版された『明日の影のなかに』である。これはオランダ国内はもとより、ヨーロッパ全土で反響を呼んだ。

Pellecom(1936)によれば、『明日の影のなかに』は、この時代の人々が何となく心に感じていながらも言葉で表現しにくかったことをうまく言い当てた作品であるという。作品の内容が広く人々の日常生活全般を扱っていることで、日頃、物事を深く考えない人々が、考えるきっかけをもつようになったという。

Kaegi(1947)は、歴史学者としてのホイジンガがヨーロッパの政治に向かって声をかけたのが『明日の影のなかに』であるという。ホイジンガが取り上げた内容のなかで最も危機感をもって訴えたのは政治と科学の結合である。知の危機が道徳の危機へと悪転するのは、科学の乱用だけでなく、知的機能の純粹さの否定にもある。それが顕著に現れるのが政治における悪用であるとしている。

確かに『明日の影のなかに』は内容からしてファシズム批判の書である。しかしこの作品に関するコメントをあたってみると、意外なことにファシズム批判として読み込み論じている文献の少ないことに気づく。ファシズムを視野に入れながら大衆社会論、そしてさらに広い枠組み、つまり近代文明批評として読み込もうとしているものが多いのである。

3. 歴史家から近代文明批評家へ

近年出版された研究書(Wesseling 1996, p.10)に次のような記述がある。

「ホイジンガに関する研究は、過去と同様、今日でもやはり『中世の秋』を対象としているものが多い。しかし1930年代には『明日の影のなかに』がそれまでのホイジンガのイメージを一新した。歴史家から近代文明批評家として世に認識され出したのであった。」

当時の研究者はこれをどう見ていたのだろうか？

ホイジンガと同じ時代に生きたオランダの歴史学者 Vollgraffは次のように言っている。

「ホイジンガは『中世の秋』と『エラスムス』を著して世界的名声を得た。誰もがホイジンガはその後文化史家として生きてゆくだらうと考えていた。しかし、ホイジンガは自らの生き方を近代文明批評家に転向した。過去の時代にあこがれ、文化史の研究を継続したかったホイジンガに、現在の状況がどうしてもそれを続けさせないほどの問題を提示したからである。率直に言ってしまえば、ホイジンガは仕方なく近代文明批評を行うようになったのである。現代の病に対する警告を、歴史家の眼から見た道徳的義務意識のうちに発せざるを得なかったのである。(Vollgraff 1945, p.30)」

当時の歴史学者が見ても、ホイジンガは歴史家から近代文明批評家へと転向したように見えたのである。事実、ホイジンガの業績を見ても、それまで行ってきた「文化について記述的に取り組む研究」に加えて、1920年頃から「文化に対する規範的な研究」姿勢が目につくようになる。新たにホイジンガには、近代文明批評家としての評価が加えられることになったのである。

4. 近代文明批評の内容と分析について

Wesseling(1996)は、ホイジンガの近代文明批評を三つの観点から捉えられるという。

第一に、ホイジンガの個人的主観性から見た捉え方であり、ホイジンガの人生と性格・人格から分析している。ホイジンガの近代文明批評と身近に起きた出来事との関連性について調べた結果、近代文明批評に関する作品の多くは、ホイジンガの周りで起きた何らかの変化と時期が一致しているという。

第二に、集団的主観性から見た捉え方であり、オランダ人としての国民性から分析している。その結果、ホイジンガの作品に見られる近代文明批評と道徳観は、オランダの精神と規範に則ったものであるという。

第三に、時代の主観性から見た捉え方であり、この時代の精神から分析している。その結果、ホイジンガは現代という時代そのものが病に侵されていると感じており、時代の精神を、政治体制とそれに影響を受け左右される文化と文明という観点で捉えているという。

ホイジンガの近代文明批評の内容について分析と考察を試みたもう一人の研究者がLeon Hanssenである。まず彼は、文明批評について、それを述べる人間の規準や立場について言及する。そして多くの文明批評家たちは、個人、国民、歴史的なアイデンティティーから文明批評を行っているという。ホイジンガも基本的にこの範疇にあると Hanssenはいう。

個人という視点からホイジンガの文明批評を見れば、ホイジンガは自分の精神的基礎と拠り所をかなり客観的に分析していたが、自分の人格を単純でならん問題がないと考えていた点は、ホイジンガの自己イメージに過ぎないという。

国民、つまりオランダ人としてのアイデンティティーから見たホイジンガの文明批評には、オランダの地理的・政治的位置や役割が強く作用しているという。

歴史的なアイデンティティーからホイジンガが文明批評を展開したことについては、17世紀のオランダとの対照で現代を批評したと分析している。

Hanssen(1996)によれば、ホイジンガは20世紀に入ると繰り返しオランダの精神の特徴について記そうとしてきた。東西文化の架け橋となるオランダのイメージを持ち続けてきたのに、1930年代に入るとそれも空しさに変わってしまった。そのため過去のオランダ、たとえば17世紀のオランダに理想を求めだした。歴史的なアイデンティティーから文明批評を行うようになった所以がここにあるという。

5. おわりに

ホイジンガの近代文明批評は1910年代に始まったが、1930年代になるとホイジンガ自身が近代文明批評家として世に知られるようになった。それは、時代・社会背景が影響を及ぼしたと思われるが、それ以前のヨーロッパの近代化のなかで起きた様々な矛盾や問題点、特にホイジンガにとってみれば、文化の保持と創造に近代文明が及ぼした負の作用が、ホイジンガを近代文明批評家にさせたと思われる。

なお、引用・参考文献は、発表当日配布する補足資料に記すことにする。

近代日本における「初期」レクリエーション論の検討

—権田保之助を手がかりに—

坂内夏子(早稲田大学)

1. はじめに

明治末期から大正期にかけて日本は一応の資本主義の確立を見たといえる。こうした背景をふまえながら、大衆の余暇と娯楽に関する問題が大きな関心と呼び大衆娯楽研究が生み出された。すなわち工場労働者（雇用労働者）という生活構造を持つ新しい社会階層の登場と活動写真の興隆に代表される資本制娯楽産業の成立を要件に生成された都市生活文化様式に関わる問題が焦点である。近代日本におけるの余暇や娯楽はどのような考え方や理論をもって展開されたのか、戦時下はいかに扱われ、体制に汲みしたのか。民衆娯楽から国民娯楽、厚生運動（銃後の健民運動）に至る一連の流れや、社会状況における所謂知識人の役割は何であったのか、その過程で彼らがいかにして思想的変遷、もしくは転向をとげたのか、なぜ転向と解されるのか、本当に転向といえるのか、課題を提示している。本報告の目的は、近代日本における「余暇と娯楽」をめぐる様相への関心がどのように生まれ、育ったのかという視点から民衆娯楽から国民娯楽への流れを分析し、社会と娯楽との関係の揺れを見つめた中で形成されたレクリエーション論の意味について検討することにある。ここではレクリエーション説(論)をイデオロギー性(体制的・教育的な余暇善用)を含みながらも、人間生活における広義の可能性を追究してきたと捉える。具体的には日本における大衆娯楽研究の先駆者である権田保之助(1887 - 1951)の論に焦点を当てる。

2. 大衆娯楽・レクリエーション研究と権田保之助

権田は、大正期から昭和戦前期にかけて新興無産階級の生活と娯楽の形成を主題とした民衆娯楽論を展開し、月島調査・浅草調査など日本の先駆的な社会調査を手がけた。その一方で文部省の社会教育や1930年代後半から厚生運動に携わった経緯を持つ。主に社会学・社会心理学・社会教育などの分野から彼に関心が寄せられた。先行研究には二つの動向が見られる。第一に大正期における彼の民衆娯楽論に評価が集中した。同時期のアカデミズムが欧米偏重にある中で彼が民衆の日常生活の中に現実を問い直す試みを自身の課題に据えた、「人間学的な批判の視座」(井上俊、1974)が指摘される。第二に権田の民衆娯楽論から国民娯楽論への思想の転向、大正期と昭和戦前期の不連続性(鶴見俊輔、1976)が指摘される。この指摘は戦時下にあってはいわば自明の前提ともいえる。二つの研究動向は完全に分離されるのではなく、民衆娯楽論者・権田と国民娯楽論者・権田をいかに結ぶのか課題提示している。従って「権田は何のために娯楽を論じたのか」に立ち返る必要がある。この「何のために」を突き詰めると娯楽を通して彼が民衆の主体形成＝教育を問い続けてきたといえる。娯楽論は本来捉えどころのない娯楽、遊びに対してある一定の枠組みを設け、定義づけることから始まる。「合理—不合理」、「善(健全)—悪(不健全)」、「公—私」、「西洋化—伝統」といったいわば二項対立の図式を前提とした上で娯楽に意味が付与された、もしくは統制が加えられたのであり、教育の近代化に他ならない。二項対立で娯楽を論じることに批判的であった彼は、娯楽問題を「既成の娯楽を民衆化」するのではなく「これから出来上らうとする娯楽」の問題と捉え、民衆娯楽が「民衆生活其れ自身

を土台として、民衆生活の間から生れ出で得る可能性」としての「生活」を特に重要視してきた。従って次に彼が家庭生活および家庭娯楽をいかに認識したのかに注目したい。

3. 家庭娯楽の創造

家庭生活は「人間生活の最も模型的な、…健全な、…基礎的な表現」であるゆえに娯楽とは不可欠な関係にあるが、特に「時代の家庭生活の状態」に左右される。つまり「時間促急」、労働生活と家庭生活の分離、勤労生活が家庭生活より日常生活に占める割合が高いことをその特徴とするゆえに「現代生活」は、「各家族員の夫々に異つた生活情調」から「新しい家庭生活」の創出を課題とするが、その際に「今日の家庭を構成しつゝある全家族員の心持」を掴んでそれを「引き摺つて行く」ことが娯楽に期待される。娯楽が「家庭全体を目安とする」もの、「新しい家庭生活が要望する」ものになり得るには何が必要なのか。権田は、まず「家庭に於ける娯楽」もしくは「家庭娯楽」が一般に「家の中で行はれる娯楽」と認識されている状況を批判的に捉え、娯楽を行う場所としてではなく、主体として家庭を据え、「自分の家の中にばかり家庭娯楽が成立する」という固定観念からの解放を提起する。次に一般に家庭娯楽が論じられる際に家庭用娯楽具としてのラジオ、蓄音機の利用や、家庭音楽会、家庭劇、家庭映写会、家庭踊などに関心が寄せられるが、そうした設備を備えられない一般大衆は家庭娯楽を得られない。そこで権田は次の点を提起した。第一に各種娯楽設備の普及、交通機関の発達を利用して「其の内に『家庭』を延長させ、『家庭』を建設させる」ことが「最も失費少くして最も意味のある家庭の娯楽の創造」である。第二に「生活の改善」とは「自己の生活の意識を社会の生み出した新しい諸設備の上に拡充させ、自己の生活意識を以て夫等を克服し了る」ことを意味する。第三に「蓄音機、家庭音楽、家庭踊」からではなく「多摩の川原、公園、映画館」などに「家庭娯楽」を見出すならば「現代社会の生活に於ける家庭娯楽の真価を創造する」ことに連なる。つまり第一の点で「家庭娯楽」は「『家庭』が赴く所、…延長し行く所」どこにでも成立し得るゆえに「広い天地に、解放された世界に、自由なる自然の裡に、『家庭』を中心として構成さるゝものである」と述べる。第二の点で労働生活と家庭生活の分離による「娯楽」形態の変化、生活における「勤労」の占める比重の増加による家庭における娯楽の意義の変化を「社会生活の必然」と捉える。第三の点で所謂「家庭娯楽」を「極く僅少の部分の人のみが見が之を得る」にすぎないゆえに批判し一般大衆のための家庭娯楽を提唱する。権田は「家庭生活」の変遷が消極的かつ偏狭な「家庭娯楽」をもたらしたとして、それゆえに「生活改善」のためには労働者自身の生活意識を「社会」に向けて問うていく姿勢が新たな「家庭娯楽」を創出させ、彼らの娯楽生活を豊かにすると主張したのである。

4. おわりに

以上は権田の娯楽論の一部であるが、やはり彼がレクリエーション論におけるそのイデオロギー性(余暇善用)に批判的見解を示しつつ厚生運動のイデオログとしての役割を果たした経緯をいかに把握するか課題である。そのために「厚生運動」期ではなく「初期」レクリエーション論の検討が必要であった。レクリエーション論におけるイデオロギー性(余暇善用)という側面を批判しつつ、レクリエーションの可能性を追究した権田の論の意味づけは生涯学習社会におけるレクリエーションのあり様にも示唆的である。

高齢者政策におけるレクリエーションの位置づけ

-日本とオーストラリアの比較から-

○芳賀 健治 (東京家政学院大学)

1) ヘルシーエイジング

日本の少子高齢化は、今後も極めて急速に進行すると予測されており、若年層の年金、医療等の社会保障費の負担が高齢者層を支えきれなくなる不安が強まっている。こうした事態に備え、政府は1980年代以降、急速に高齢者対策を進めてきたが、2000年以降の課題としていかに高齢者の病気の発生率を抑制し、痴呆性老人や寝たきり、重介護を防止するかが緊急の課題となっている。少子高齢の時代にあつては、保健・医療・福祉の分野で高齢者サービスの無駄をいかに無駄を省き、不必要な入所、不必要なケア、不必要な長期入院を減らすか等が各国の大きな課題となっている。

先進各国では、保健・医療・福祉の分野における高齢者サービスを切り下げることなく、いかにしたら高齢者にも若年層にも偏りの無い社会サービスを実行するかが緊急の課題となっている。このような動向の中で、最も現実的であると思われるのが、高齢者の重介護防止、痴呆症の防止といった予防的な対策である。今日、アクティブな生活こそが高齢者のQOLを維持する切り札として各国の政策担当者の関心を集めている。

高齢者の生きがいづくりや、体力づくり、健康づくりは即効的な効果は期待できないが、長期的な視点で捉えるとこうした予防的な施策が最も効果が期待できる有効な対策であるといえる。

このような状況の中で、比較的うまく対応していると思われるのがオーストラリアの高齢者サービスであると思われる。すなわち、財政負担をできるかぎり抑制しながら、なおかつ元気な高齢者から痴呆性老人にわたる総合的な高齢者サービスを展開し、ヘルシーエイジングという視点から、特に予防的な部分に力を入れやすいシステムがオーストラリアにはあるように思われる。オーストラリアの取っている方向性は、医学的な視点のみにとらわれず総合的な視点で高齢者の生活全体を捉え、総合的な対策をとろうとしているように思われる。

本論では『ヘルシーエイジング』という視点から日本とオーストラリアの高齢者サービスを比較しながら、日本における今後の少子高齢化対策の指針の策定に役立てようとするものである。

ヘルシーエイジングとは、WHOが1999年4月7日の世界保健日を契機として取り組むことになった比較的新しい概念である。すなわち、高齢者ができるかぎりQOLを維持し、病気、障害を予防しようとする、予防医学的な観点から提唱された概念であると思われる。

WHOのヘルシーエイジングに関する見解では、特に『年を取ること(エイジング)を単に保健医療の観点からとらえるのではなく、ライフサイクルの一環としてとらえる』、『若い頃から健康を向上させる機会があることに注目し、健康を長期的な視点からとらえる』といった視点に基づいている。また、地域社会や世代間の交流にも着目している。ヘルシーエイジングとは、高齢化に伴う身体的精神的機能低下、それにとまなうQOLの低下を防ぐために、特に高齢者の健康に対する投資や健康増進を図るための取り組みと考えられている。

近年、高齢者の筋力低下、特に脚力の低下が廃用性症候群や寝たきりを招くことが注目されている。浜松医大の金子満雄教授によれば、日本の痴呆性老人の9割は廃用性症候群が原因と述べている。金子によれば、「ライフスタイル」こそが最も痴呆症の発症に影響を与えるものであり、痴呆症の多くは予防できるとしている。高齢者の健康の問題については、高齢者の健康観、健康評価指標、健康管理手法のいずれも十分確立していないのが現状であるが、高齢者のトレーニングについては、これまでの常識が覆されるような新たな知見も明らかになっている。すなわち、後期高齢者であってもトレーニング効果

が得られることや、アクティブなライフスタイルが痴呆症防止に大いに役立つといった知見である。

高齢者の保健・医療・福祉における無駄を省き、膨大な医療費を抑制するためには、今後医学的アプローチ以外の、スポーツやレクリエーションプログラムによる予防的なアプローチが極めて重要となってくるのではなかとと思われる。

2) オーストラリアの優れた点、着目した理由

こうした現状を見て行く中で、最も現実的で日本の現状の改善に役立つのはオーストラリアの政策ではないかと思われた。

その理由としては次のような点があげられる。

- ①総合的な高齢者政策の中に、地域・在宅ケア、施設ケアだけに留まらず、健康な高齢者も対策の中に組み込みやすい制度になっている。住宅改造、高齢者スポーツその他高齢者の生活全般からアプローチするシステムとなっている。
- ②高齢化にともなう機能低下、介護等の諸問題に総合的にアプローチしている。
- ③医療と保健、福祉の三者の垣根が低い。各職域の縄張り意識が薄い。
- ④医師の地位に比較して、他の看護婦、作業療法士、理学療法士、ソシアルワーカー等の専門職の地位が比較的高い。実際に現場に立ち、被介護者と最も密接に関わる中間的な職域の人材がオーストラリアの高齢者介護の大きなパワーになっている。
- ⑤高齢者の幸福感が先進国中最も高い比率を示していると思われる。
- ⑥質素で無駄が無く、高齢者の選択できる余地が残されたサービスを目指している。オーストラリア人からみると、日本の高齢者介護はお金がかかりすぎていると感じるようである。
- ⑦アセスメントシステムが最も完成され、民主的な方法で運営されている。(チームアセスメント-A C A T=Aged Care Assessment Team)
- ⑧すでに慢性病や障害を持っている高齢者でも身体活動による症状の改善を目指す動きがあり、今後の政策に取り入れようとしている。(高度の医療、高度の介護でなく、素朴で自立志向の取り組みとして高く評価できる。)
- ⑨人間的交流を基本に据えて、無駄の無いサービスを行えば採算が取れることをオーストラリアのケースでは示唆している。

(a) オーストラリアの高齢者ケア改革の特徴

オーストラリアの高齢者ケアは、『中福祉・中負担』『自立とその支援型』という基本姿勢が見られる。オーストラリアは、安易に施設入所を勧めるよりは、地域や在宅でのサービスの種類と量を増やし「無駄を省く」姿勢をとっている。

オーストラリアの高齢者介護HACCを検討してみると、効率最優先的なケアではなく、その人その人のニーズに合わせた細かなアセスメントと、医療的措置だけに偏らない総合的なケアがいかに重要であるかが分かる。特に社会的側面からのアプローチは重要である。

日本では、医療や介護の側面ばかりに関心が払われるが、国家的戦略という大きな視点でみると、高齢者の体力低下(特に脚力)をいかに防ぐか、精神的にネガティブな状態からいかにポジティブな状態に持っていくか等、介護以前の予防的段階の政策立案が今現在最も求められるべきであると思われる。

特に重要な点は、一時的な病気や骨折等の障害が発生し通院した後の不活発でネガティブな生活が、二次的な廃用性症候群、その後の重介護(寝たきり老人)、痴呆性老人を多数生み出しているという現状認識を持つことである。日本の介護保険では、一時的な病気や怪我の後では介護保険の対象者とはならないケースが多い。しかし、この中間段階で要介護の老人が多数生み出されているのであり、この早い段階での国家的取り組みこそが日

本の将来を左右すると言っても過言ではない。

3) オーストラリアにおけるヘルシー・エイジング

オーストラリアにおけるヘルシー・エイジングとは、「高齢者は健康で、自立し、かつ家族や地域の生活の中で積極的に社会参加しており、またできるようにすべきである」とする考え方と定義されている。たとえ介護が必要になってもできる限り地域と在宅でカバーできるような条件づくりをすすめ、それでも対応ができない痴呆性老人については施設（ナーシングホーム）での介護を行うという基本姿勢が見うけられる。西村の報告によればオーストラリアの高齢者に関する現状認識を整理すると、次の通りである。

- 1) 高齢期になっての健康問題は予防できるものであるという考え方が普及している。
- 2) 実際にも高齢者は適度な運動、食事、社会活動などを通じて健康なライフスタイルを維持している。
- 3) 高齢者のほとんどは人生に満足し幸せであると感じている。

生活時間調査、健康意識調査等各種の調査でオーストラリアと日本の高齢者の間にはあまり大きな差は見られない。西村は、オーストラリアの高齢者の満足度調査を紹介しているが、『高齢者の78%が自分は幸せだと感じており、特に隣人・友人・家族に対する満足度が高い』と報告している。これは、文化や地域社会の違いもあるが、この幸福感の高さがどこから来るのか、予想される仮説としては次のような点が挙げられる。

- ①ローンボールが日本のゲートボールと同じように全国各地で盛んに行われており、高齢者の肩のこらない社交場となっている。
- ②地域社会が、オーストラリアに特有の「フレンドリー」が雰囲気であること。
- ③他人を信用できる雰囲気がある。
- ④「おおらか、おおまか、オーストラリア」と現地の日本人が揶揄するような、細かいことにはこだわらない雰囲気があること。
- ⑤地域社会の治安が良く、高齢者には比較的安全な環境があること。
- ⑥オーストラリアでキャラバンと呼んでいる自動車旅行が盛んに行われており、各地のキャンプ場を渡り歩きながらオーストラリア1周をする高齢者が多い。この満足感が極めて高い。また、キャラバンが高齢者の余暇活動として積極的に認知されている。
- ⑦ローンボール、キャラバン、ボランティアをはじめ様々な高齢者のアクティブな生活を促進するような風土・雰囲気がある。

4) 日本における高齢者政策の課題

(a) 廃用性症候群の予防

総務庁が1993年に行った「高齢者の地域社会への参加に関する調査」によれば、高齢者の約4割が、過去1年間の生活において「無職で、かつ、何らかの社会参加活動にも不参加」となっていた。廃用性症候群以前のいわばネガティブな状態の防止、『安易な生活』『身体活動が不活発な生活』『社会との関わりの無い生活』を防止するための全国的な取り組みが必要と思われる。特に高齢者にとってはアクティブな生活こそがQOLを維持する上で重要であることを啓蒙し、高齢者がアクティブな生活をしやすい環境を整備していくことが極めて重要なポイントとなるであろう。

日本では多くの高齢者は、病気や状態が悪くなってから保健・医療・福祉の人材との関わりが始まり、高齢者サービスの対象者となる。そうなる以前の段階からのアプローチこそが真に重要な方策と言える。

現在の日本では高齢者の余暇やスポーツ、レクリエーション政策との連携は十分に機能しているとは言えない。

(b) 高齢者の体力づくりと総合的な高齢化対策

これまで見てきた日本とオーストラリアの高齢者政策との比較から、以下のような項目が今後の日本の課題となっていくであろう。

- ① 壮年期・前期高齢期からの健康づくりの今まで以上の普及・啓蒙
- ② 高齢者スポーツや文化的活動、ボランティア等のネットワークづくり
- ③ 後期高齢期における健康づくり、体力づくりに関する研究とプログラム開発
- ④ 現在ある高齢者の健康づくり、体力づくり、生きがいづくりに役立てることができる資源（ソフト—人材、遊歩道、ハード—自然歩道、大規模公園等の物的環境）の調査およびそのコーディネート。
- ⑤ 「みんなのスポーツ（Sports For All）運動」（文部省）、保健・医療・福祉政策（厚生省）、高齢者に関わる調査（総務庁）、高齢者の就業（労働省）等複雑にからみあった高齢者のQOL向上に関わる行政の仕組みを改め、これらを統合し、総合的な高齢者サービスができるような体制づくりを行うこと。

こうした予防的措置を講じて行く上でも、チームによる総合的なアセスメント方式・ACAT（ACAT Aged Care Assessment Team）のようなシステムは日本においても絶対的に必要になると考えられる。健康づくり、生きがいづくり、体力づくりに関わるスタッフがこのメンバーに加わることで、元気な壮年時代あるいは前期高齢期からのデータを活用することもできるであろう。

高齢者の健康問題に関しては、身体活動を増やす国家的プロジェクトが緊急に必要な段階だと強調したい。健康から病気・障害へと至る中間段階での対応、QOLの確保を保障する高齢者サービスの必要性を何よりも強く訴えるものである。この段階での対応の違いこそが、じつは日本の高齢者の幸福感とオーストラリアの高齢者の幸福感の比率に大きな違いが出る原因ではないかと思われる。

5) 今後の課題

少子高齢化、これに伴う社会保障費の膨張、核家族化の進行、子供世帯と別々の地域で高齢化を迎える等の社会の変化に伴って高齢者自身の考え方も変化してきている。そこに顕著に見られる傾向は「自立・自助」という方向性である。

このような時代にあって、オーストラリアの高齢者の自立を最大限支援するという国民の意識とそのシステムの運用方法は、日本の今後にとって大いに参考になるのではないかと思われる。オーストラリアの場合、北欧や米国の富裕層のような「豊かな」サービスは無い。サービスを受けるための基準も日本の現状と似ている。

しかし、日本と同程度の社会負担ながら、無駄を省き、質素ながらも軽度の介護の段階からQOLの確保とQuality Careが為されている。『中福祉・中負担』『自立とその支援型』という基本姿勢に加え、ヘルシーエイジングを促すようなライフスタイルこそが、介護保険施行後の日本が向かうべき方向を指し示しているのではないかと思われる。

具体的には、スポーツやレクリエーション、旅行・自然との触れ合い、生涯学習等に関わる高齢者のQOL向上を目指す政策の立案が、危機的な少子高齢化の中で極めて重要な社会保障政策のひとつとして位置付けられる必要がある。

注)

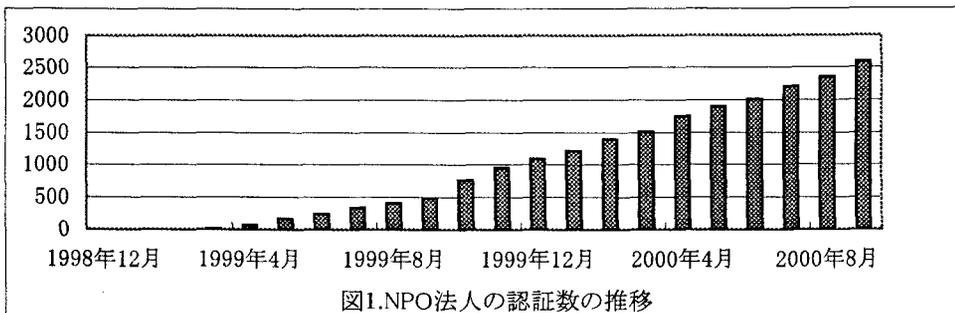
- 1) 本研究の資料は、主としてオーストラリア大使館内図書館の資料を参照した。資料の詳細は大会発表時の補足資料に紹介する。
- 2) 図版、表の資料は大会発表時の補足資料として発表する。

民間レクリエーション団体の NPO 法受容過程に関する研究(2)

赤堀 方哉(梅光女学院大学短期大学部)

【序論】

1998年の「特定非営利活動促進法(以下、NPO法)」の制定以来、NPO法人として認証を受けた団体数は順調に増えつづけ、2000年9月の時点では2594団体に上る(図1参照)。地域別に見ると、首都圏が1030団体、関西圏が337団体であり、この両地域で全体の過半数を占めるなど都市圏を中心にしながらも、全国的に広がっている。また、分野別で見ると、保健・医療分野が最も多く64.2%であり、社会教育34.9%、まちづくり32.0%、子ども健全育成31.3%などがつづいている(但し複数回答可)¹⁾。このように様々な分野で社会に欠かせない役割を担うようになってきている。



そもそも NPO とは、「利潤をあげることを目的としない、公的活動を行う民間の法人組織」とサラモンによって定義されている²⁾。市場原理によって動く企業は、地域の人が誰でも享受でき、また誰かがそれを享受することによって他の誰かの利益が減ることがないという公共財の供給には適していない。そのため、公共財の提供は政府が請け負ってきた。しかし、政府は公平に資源を分配するという大きな制約が課されているため、阪神大震災時のボランティアの活用の不手際にみられたように、しばしば迅速な行動がなされなかったり、非効率的なものになったりする。これらの企業や政府の失敗を是正する力を NPO は持っているとされている。なぜならば、NPO の活動に関わる費用は、強制的に徴収された税金ではなく、自発的な寄付と労働によるものであるからであり、その活動の動機は自己利益ではなく、その活動に何らかの意義を感じることに由来するものである³⁾。

NPO 団体は、団体によって専従の職員を置く場合もあるが、その構成員の大部分は自由時間に、自発的な意思で活動に参加している。そしてその活動に楽しさと社会的な意義を見出しているのである。この意味において、NPO 活動とレクリエーション活動とは接点を持ちうる。レクリエーション団体が、その活動を会員の楽しみとしてだけにとどまらず、地域にその楽しみを提供することを意図したり、地域作りを意図する場合には、NPO 活動たり得るのである。しかし、レクリエーション活動を NPO 活動と捉え、研究がなされることは少ないのが現状である。そこで本研究では、1999年5月に NPO 法人として認証された「子ども劇場下関センター」を対象として研究を行った。赤堀ら(1999)⁴⁾において、NPO 法人として認証後、半年間の動向は報告している。本研究では、その後

の活動の展開を報告することを通じて、NPO 法の受容が民間団体に及ぼした影響を明らかにすることを目的としている。

【研究方法】

1. 調査対象

子ども劇場おやこ劇場は 1966 年に児童劇を中心とする観劇団体として始まったが、当初から単なる「劇を見る会」を志向しているのではなく、「子どもの文化を皆で考え合い、創造していく会」を志向している。その活動は毎月千円程度の会費を集め、劇を見る「鑑賞企画」とキャンプ・お祭り等の「活動企画」と呼ばれる子育て活動という 2 つの柱となる活動を展開している。今日では全国に 760 劇場、50 万人の会員を持つ大規模な民間レクリエーション団体である⁵⁾。

これらの劇場のうち 2000 年 9 月時点においては、都道府県組織では 14 団体が、単位劇場では 22 団体が NPO 法人として認証されている。このうち子ども劇場下関センターは、1999 年 5 月に単位劇場としては 2 番目に早く NPO 法人として認証され、その後の子ども劇場の NPO 法人化に大きな影響を与えた団体である。

2. 調査方法

1999 年 10 月から 2000 年 9 月にかけて、劇場事務局において事務局長、代表委員、その他会員に直接面接法によるインタビュー及び、内部資料の分析によって、データの収集を図った。さらに、活動に参加観察し補足的な資料を収集した。

3. 調査内容

調査内容は、「会員の変動」を中心とした団体の動向である。

【結果及び考察】

1. 組織の変容

NPO 法人としてのスタートに際して、会員を「正会員」、「活動会員」、「支援会員」、「賛助会員」の 4 つに区分したが、当初は会費額は「正会員」、「活動会員」はともに、月額 1300 円、「支援会員」、「賛助会員」はともに年間一口 5000 円であった。これが、「正会員」は、大人が 2000 円、子どもが 1000 円に、「活動会員」は、大人が 1500 円、子どもが 1000 円に変更された。さらに、会費以外に「活動企画」の参加に際しては、会員外の参加者と同額に参加費を、鑑賞企画に際しては一律 500 円に参加費を支払うことになった。(表 1、表 2 参照)

表 1. 会費額の変更

	現行額	変更後
正会員(大人)	1300 円/月	2000 円/月
正会員(子ども)		1000 円/月
活動会員(大人)		1500 円/月
活動会員(子ども)		1000 円/月
支援会員	5000 円/年	5000 円/年
賛助会員	5000 円/年	5000 円/年

表 2. 参加費の設定

	会員	一般
活動企画	活動ごとに参加費を設定(同額)	
鑑賞企画	一律 500 円	活動ごとに参加費を設定

これにより会員の負担額は大きくなった。特に正会員の大人の場合では、負担額は変更前の倍程度になる。この会費額の変更は従来の劇場活動から大きな変更である。なぜならば、年に何回かの生の舞台を見るための積み立てであり、劇を見るシステムを維持するための必要経費というのが会費の位置づけであった^{註1)}。この変更により、舞台鑑賞の度に会員であっても一律 500 円の参加費を払うために、会費が劇を見るための積み立てという意味は薄れた。「鑑賞企画」時の一般の参加費は活動ごとに設定となっているが、2000 円程度程度であり、年間の「鑑賞企画」は 2~3 回のため、一般参加者として企画ごとに参加するほうがトクなのである。

つまり、この変更によって会費は活動のための経費の積み立てではなく、会を運営するための経費として実質的に位置づけられたのである。そして、会員は自らの利益を享受するために会員であるのではなく、「子どもの社会参画の機会を拡充し、かつ子どもの豊かな成長に寄与する」⁶⁾という目的を実現するために会員となると、位置づけられた。

しかし、この会費額の変更によって、会員数は激減している(表 3 参照)。特に、活動会員の減少が目立つ。会費額の変更を期に「正会員」から「活動会員」へと変更した者もあり、活動会員の退会率は非常に高くなっている。会員区分の変更時に、「正会員」を「この法人の目的に賛同して入会し、活動を推進する個人」とし、「活動会員」を「この法人の目的に賛同して入会し、活動に参加する個人」とした。自己を活動の提供者として位置づけるものは「正会員」であり、活動の受益者として位置づける者は「活動会員」となっていたのである。そのため、活動の参加には「活動会員」でいることの金銭的なメリットはないため(むしろデメリットである)、退会が続出したと考えられる。「正会員」を選んだ者には、劇場活動の目的に賛同する者が多く含まれるため、負担額の増加にもかかわらず、退会者数は「活動会員」と比較して少なかった。したがって、この会費額の変更は、会員区分の変更の際には金銭的なメリット・デメリットが明確ではなかったため、明かにならなかった会員内での活動に対する期待の差を露呈することになったと言える。

表 3. 会員数の変動

会員	240	→	正会員	70	→	正会員	52 (-26%)
			活動会員	170		活動会員	107 (-37%)

この会員数の減少は、会の運営に大きなダメージを与えるであろう。法人化以前は事務的な業務は会員の管理と情報提供、鑑賞活動のための劇団との交渉と会場の準備等が主なものであった。法人化後は、これらの業務に加えて、他団体や行政との関係に関する業務と活動企画の増加に伴う業務、NPO 法に定められた書類の作成等、業務が大幅に増加している。このため、法人化に際して、専従職員を 1 名から 2 名に増やしたため、管理費は大きく増加している。この増加した管理費を減少した会費でまかなうことは困難である。当面は事業による収益や、助成金等で補うことになるであろう。しかしこれらは安定した収入とは言えず、NPO 法人としての拡大した活動を支える経済的な側面は非常に危ういものであると考えられる。この経済的な側面での基盤の危うさは、団体の存続を危うくするものである。早急に改善される必要があると言えるだろう。

【まとめ】

赤堀ら(2000)に引き続き、民間レクリエーション団体を対象として、NPO 法の受容が

団体に与えた影響を研究してきたが、以下のようなことが明らかになった。

- 1) 会費及び参加費の変更により、会員であることの意味づけの変容がおこった。すなわち、従来は会員は劇を見られる等の自己の利益のために会員であったが、変更後は、子ども文化振興の担い手となるために会員となっている、という意識の変容が迫られた。
- 2) 活動の提供者としてではなく、受益者としての自己を認識している者は、上記のような意識の変容を迫る会の方針を受け入れられず、多くの退会者を出した。
- 3) NPO 法人としての出発は、業務の増加を促し、それは管理経費の増加を意味している。しかし、会員数の減少により、安定的な収入源が減少し、その経済的基盤は危ういものとなっている。

以上のように、NPO 法人として認証されてから1年半が経過するが、NPO 法人としての公益性を確保するために、様々な変化が団体内に生じていることが明らかになった。本研究では特に、会員に利益を提供する団体ではなく、地域に向かって利益を提供する団体としての位置づけを明確にするために行った会費及び参加費の変更が及ぼした影響について明らかにした。

個人の利益と社会の利益はしばしば矛盾する。地域社会により貢献できる団体を目指しての団体の改革が、個人の利益を減少させ、結果として会員数の減少につながり、これは団体の存続を危うくしている。この個人と社会とのアポリアをいかに解消していくかは永遠の課題であろう。

個人的な利益の減少にも関わらず、継続して会員となっている者の多くは、団体の社会的責任に共感して会員でありつづけるというよりもむしろ、団体での活動に楽しさを見出している者が多い。活動を提供するという活動自体を魅力あふれるものにしていくことが不可欠であろう。さらに、NPO 法人の安定化、活性化をはかるためには、個人的な楽しさや善意に頼るだけでなく、税制優遇等を含む NPO 法人を取り巻く環境の整備も不可欠なものとして望まれている。

注1) もちろん従来から理想的には劇場活動は観劇だけを目的とするものではないので、会費は劇を見るための積み立てという位置づけを、劇場の理念としては否定するが、一般会員には劇を見るための積み立てとして理解されている。

注2) 法人化後の入会者には、団体の社会的意義に共感して入会する者が多い。

【参考文献】

- 1) 経済企画庁、『NPO 関係のホームページ』、<http://www.epa.go.jp/98/a/19981027jpmenu/npomenu.html>、2000.
- 2) Salamon, L. M., "America's Nonprofit Sector", The Foundation Center, 1992. (入山映訳『米国の非営利セクター入門』、ダイヤモンド社、1994)
- 3) 本間正明、『フィランソフィアの社会経済学』、東洋経済新聞社、1993.
- 4) 赤堀方哉・安倍保子、『民間非営利団体のNPO法受容過程に関する研究』、レジャー・レクリエーション研究 41、22-25、1999.
- 5) 高比良正司、『子ども劇場と歩んで28年 夢中を生きる』、第一書林、1994.
- 6) 特定非営利活動法人 子ども劇場下関センター定款 第3条

ニュースポーツの変容過程に関する研究 (1)

～ニュースポーツの制度化と競技志向の観点から～

○谷口勇一（財団法人福岡市体育協会） 山田力也（福岡大学）

1. 緒言

本研究を実施するにあたって、報告者らが注目しなければならなかったことは、日本国内におけるニュースポーツの発展過程であり、またさらには、今日におけるニュースポーツの捉え方はいかにあるべきなのかという点であった。

この点に関しては、ニュースポーツ研究の我が国における第一人者である野々宮（1993～）の各種論稿を参考にしている。氏は、我が国におけるニュースポーツの発展過程を考えていく際、アメリカにおける「ニューカルチャー運動」、さらにノルウェーの「トリム運動」に原点があると論じ、両国における「高度産業化社会に生きる現代人のこころとからだのバランスを取り戻すために医療の代わりにスポーツを推進しよう」とする理念の高まりがあったと述べ、このような動向が後年日本においても継承されることによって、「増大してくる高齢者の健康問題は、国民一人ひとりの自覚に委ねておくだけではすまされなくなり、生涯スポーツの推進が追い風」となり、「競争原理に傾倒しない、『ニュースポーツ』の誕生をみることとなった」としている。さらに、稲垣は、スポーツ人類学的視点から、「ニュースポーツは、競争原理に終始してきた近代スポーツ文化から超克した、いわば共生原理によるスポーツ形態に近づこうとする後近代スポーツ文化の萌芽的現象である」と論じている（1995）。つまり、両氏の論旨を要約すると、ニュースポーツとは、「競技スポーツに参加できない人のために、あるいは競技スポーツが必要とする厳密な競技空間がなくても楽しめるように、という精神が生み出した」（野々宮）、いわば競技スポーツに対するアンチテーゼとしての存在意義を有しているものといえよう。

そこで本研究においては、上記したニュースポーツに関する各種先行研究を踏まえ、これまで行われてこなかったニュースポーツ実施者に対する意識調査を行い、現在のニュースポーツの実態を把握し、ニュースポーツ誕生から今日までの変容過程を明らかにしていくことを目的とした。

そのことによって明らかにしようとした事柄は、概ね以下4点である。①ニュースポーツ実施者の基本的属性の把握、②ニュースポーツ観の把握、③スポーツ価値意識構造の把握、④レクリエーションに対する意識の把握、である。この4点から、研究(1)においては、主に①、②の分析結果をもとに、「ニュースポーツの制度化と競技志向の関連性」を、さらに研究(2)では、③、④によって、「ニュースポーツ実施者のスポーツ価値意識」について検討を加えることとしたい。

2. 研究方法

(1) 調査対象者

調査対象者は、財団法人日本レクリエーション協会加盟37団体、福岡県レクリエーション協会加盟30団体の構成員と、福岡市レクリエーション・インストラクター講習会参加者であり、調査票配布数は合計1030部であった。

(2) 時期および手法

調査は、質問紙調査法を用い、平成12年3月1日～30日にかけて行った。調査票は、まず、上記各団体代表者宛に郵送し、それぞれの団体会員に配布を願い、その後、回収・返送までを依頼し

ている。また、福岡市レクリエーション・インストラクター講習会参加者に関しては、同一会場内にて質問紙を配布し、回収する集合調査法を用いている。

(3) 質問紙の回収数及び回収率

加盟ニュースポーツ団体からの回収数は、210部。福岡市レクリエーション・インストラクター講習会参加者が85部であったが、実質の有効回収数は、それぞれ183部、78部であり、合計回収数は261部であった。よって、最終的な有効回収率は25.3%となる。

3. 結果と考察

(1) 個人的属性について

分析の結果、現在ニュースポーツを「実施している」と回答した者が183名（以下、実施群）、実施していないと回答した者が78名（以下、非実施群）であった。

回答者のなかでも特に実施群の特徴を示すと、性別は、「男性」72.7%、「女性」27.3%であり、年代別では、「51～60歳代」が41.0%で最も多く、「61歳以上」が24.6%と続いており、比較的今回対象者の年代は高いことがわかった。

現在行っているニュースポーツを始めるきっかけとしては（複数回答）、「友人・知人に誘われて」が28.2%ともっとも多く、以下、「健康のため」18.6%、「仲間づくりのため」17.6%、「いきがいをもつため」11.0%と続いている。一方、「今までやってきた競技スポーツに体力がつかなくなってきたから（1.3%）」、「今までやってきた「スポーツ」に飽きたから・面白くなってきたから（1.0%）」という回答結果から、いわゆる既存スポーツ種目の代替としてニュースポーツに取り組んでいるのは少数であることがわかった。

実施群におけるニュースポーツを始める以前の、もしくは現在行っている「スポーツ」経験について訊ねたところ、「ない」との回答が31.7%であった。スポーツ経験者の中には、「全国大会レベル」の競技歴を有する者が14.8%、「地方大会レベル」が5.5%、「県大会レベル」が15.8%、「市町村レベル」が21.3%含まれていることから、本調査対象のニュースポーツ実施者の特徴としては幅広い体力や技能を有する者によって構成されているといえよう。

(2) ニュースポーツ観

表 1. ニュースポーツ観（ニュースポーツはレクかスポーツか）n(%)

	実施群	非実施群
レクリエーション的 ^{注)}	93 (50.9)	56 (71.8)
既存のスポーツ的 ^{注)}	81 (44.2)	4 (5.1)
その他	7 (3.8)	6 (7.7)
無回答	2 (1.1)	12 (15.4)
合計	183 (100.0)	78 (100.0)

$P < 0.001$

注)「レクリエーション的」＝「むしろレクリエーションに近い」＋「完全なレクリエーションである」

「既存のスポーツ的」＝「既存のスポーツかわらない」＋「どちらかといえば既存のスポーツ」

ニュースポーツ実施群が「ニュースポーツ」をどのようなものとして捉えているかを把握するために、「ニュースポーツ観」を訊ね、非実施群との比較を試みた（表1）。

ニュースポーツを「レクリエーション的」と回答した者は、実施群 50.9%、非実施群 71.8%であったが、ニュースポーツを「既存のスポーツ的」と回答している者は、実施群で約 4 割強を占めたが、非実施群では 1 割にもみたなかった。

この結果、実施群にとってニュースポーツは「既存のスポーツとなんら変わりのないもの」であると捉えられている傾向が強いことが明らかとなった。しかし、実施群のニュースポーツ観は「既存のスポーツ的」、「レクリエーション的」とともに約 5 割を示していることから、ニュースポーツの実施種目によってもその与えるイメージが多少異なっているのではないかと推察される。

それでは、ニュースポーツはその活動自体に何を期待されているのか。ここでは「ニュースポーツに期待し得ること」として「期待要素」12 項目を質問内容として設定し、それぞれに対する期待感の程度を「強く期待 5」～「全く期待しない 1」の 5 件法によって訊ねた。結果の分析にあたっては、回答カテゴリーを間隔尺度とみなし、それぞれの項目ごとに平均値を算出し、実施群と非実施群を比較検討した（表 2）。

表 2. ニュースポーツへの期待度

	実施群	非実施群	t 値
友人や知人との交流を楽しむ	4.64	4.26	***
身体を鍛える	4.11	3.58	***
心身のリラックス	4.41	4.34	n.s
家族との交流を楽しむ	3.55	4.00	**
自然に触れる	3.52	4.11	***
日常生活からの開放感をあじわう	4.02	4.29	*
知識や教養を高める	3.55	3.39	n.s
好奇心を満たす	3.87	3.84	n.s
スリルをあじわう	3.34	3.63	*
実益（収入）に結びつく	2.15	2.05	n.s
世代や地域を越えた人間交流	4.43	4.34	n.s
相手との競争	3.12	2.66	**

(有意差 $P < 0.001 = ***$ 、 $< 0.01 = **$ 、 $< 0.05 = *$)

結果としては、両群のニュースポーツに対する期待度の高さには違いがみられている。まず、平均値の高い上位 3 項目を両群挙げてみると、実施群は「友人や知人との交流 (4.64)」、「世代や地域を越えた人間交流 (4.43)」、「心身のリラックス (4.41)」の順。非実施群では「心身のリラックス (4.34)」、「世代や地域を越えた人間交流 (4.34)」が同率、次に「日常生活からの開放感をあじわう (4.29)」の順となっている。

では、両者の平均値の差が大きい項目を抽出したい。実施群が非実施群の値を上回っている項目は「身体を鍛える (0.53)、実施群 4.11 - 非実施群 3.58」、「相手との競争 (0.46)、実施群 3.12 - 非実施群 2.66」。非実施群が実施群の値を上回っている項目は「自然に触れる (0.59)、実施群 3.52 - 非実施群 4.11」、「家族との交流を楽しむ (0.57)、実施群 3.55 - 非実施群 4.00」となった。

では、実施群は今現在活発に行っているニュースポーツ種目（組織）が上部団体に加盟することに対してどのような意識を持っているのか。「体育協会」と「レクリエーション協会」に対する加盟意向について訊ねたところ、2つの団体への加盟意識は肯定的であることがわかった。

さらに、彼ら（実施群）は、今現在活発に行っているニュースポーツ種目が、全国大会や国際大会で開催されることに対して約9割の者が賛成（「大いに」＋「まあ」）と回答しており、現在実施種目のいわばメジャー化を望んでいることが明らかとなった。

4. 結語

わが国におけるニュースポーツは、その発生以来どのような変容過程をたどってきたのだろうか。ここでは今回明らかになった分析結果と先行研究の所見から検討を試みることにする。

前出の野々宮によれば、わが国においてニュースポーツという表記が用いられるようになった時期は1970年代後半とされている。その時期のニュースポーツは、障害者、健常者、老若男女を問わず「みんな」が手軽に参加できるスポーツの総称といった意味合いが強く、そのことは国民体育大会という競技スポーツイベントに対抗する形で設立された全国スポーツ・レクリエーション祭の登場によって、よりその概念を強固なものにすることとなる。つまり、当時のわが国におけるニュースポーツとは、「競技スポーツではない手軽で誰でもできる新しい身体活動」であったと捉えることができ、いわば、既存スポーツに対するカウンターカルチャーとしての位置付けが適切であったと考えられる。

しかしながら、本研究において、明らかになった事柄から推察すると、今日におけるわが国のニュースポーツは、その「質」を変容されていること（しようとしている）がわかる。すなわち、そのことは実施者自身の意識が明らかに競技志向化に向かっていること、さらにニュースポーツ自体のいわゆるメジャー化を意図していることから確認できよう。

このような変容の要因として考えられることは、ニュースポーツ組織の変容、すなわち「組織自体のスポーツ化」という事態が生じてしまったせいなのではなからうか。江刺は、競技スポーツと軽スポーツ（この場合、ニュースポーツを軽スポーツと捉え）の差異を歴史的、組織的、さらには競技成績に鑑みながら、「正統的スポーツと異端的スポーツ」、「ヒエラルヒー型スポーツとネットワーク型スポーツ」、さらに「スペシャリゼーション志向とトータル・ヒューマニズム志向」とに区別しようとした。確かに、ニュースポーツが発生し、社会的に認知され始めた時期はそのような区別が適当であったと思われるが、行政をはじめとした関係機関がニュースポーツを生涯スポーツ振興の戦略として位置付け始めたこと、さらには日本独自の文化・風土～組織内のタテ社会の力学が発揮され始めたこと等によってニュースポーツは変容を余儀なくされてきているのではなからうか。このことはゲートボールの事例に象徴的であるといえよう。

主要引用・参考文献

- 野々宮徹「ニュースポーツへの接近」ニュースポーツ研究会編『ニュースポーツとは何か～そのスポーツ史的考察』平成4年度水野スポーツ振興会助成金研究成果報告書. 1992
- 野々宮徹「ニュースポーツのあゆみ」みんなのスポーツ. 1998
- 稲垣正浩「ニュースポーツの誕生とその背景」体育科教育. 1995
- 江刺正吾「柔らかな文化としての軽スポーツ」奈良女子大学文学部スポーツ科学教室編『やわらかいスポーツへの招待』pp54. 1998

ニュースポーツの変容過程に関する研究（2）

～ニュースポーツ実施者のスポーツ価値意識を中心に～

○山田力也（福岡大学） 谷口勇一（財団法人福岡市体育協会）

1. 目的

前述の研究の（1）においては、ニュースポーツの変容過程を、特に制度化と競技志向性に着目しつつ検討を試みた。

結論として報告者らは、実施者に対する意識調査の分析結果からニュースポーツの変容が生じていることを確認することとなった。そのことは、「明らかな競技志向性の向上」と「ニュースポーツのメジャー化」を示唆するものであり、今後そのような傾向がより強まるものと推察した。

それを受け、本研究（2）では、主にニュースポーツ実施者のスポーツ価値意識とともに、「レクリエーション」に対する意識に焦点を移行し、ニュースポーツの変容動向に関するより詳細な検討を試みることにする。

2. 研究方法

調査対象者・調査方法については、研究（1）と同一であるが、「スポーツ価値意識」に該当する回答結果の解釈を、下記の理論枠組みに従って検討を行った。

1) 「スポーツ価値意識」の理論的枠組み

一般に価値意識とは「ある主体が世界の中のさまざまな客体に対して下す価値判断の総体」¹⁾であり、スポーツ価値意識は「スポーツ行動の諸局面における価値判断の総体」²⁾と捉えられる。

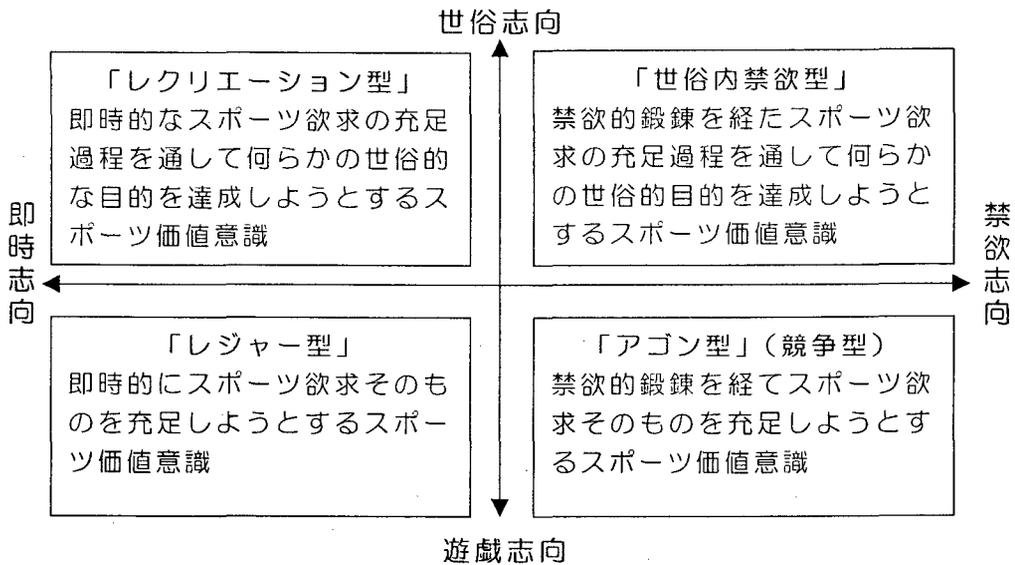
さらに松尾³⁾はスポーツ価値意識を探求することについて、「個人のスポーツ行動特性やそのスポーツ組織や集団の特性、さらにスポーツの特殊性を明らかにすることのみならず、その国における一般的な価値意識の解明にも貢献し得るという意味において、極めて重要な作業である。」と述べている。

以上、スポーツ価値意識を探ることの重要性を確認したところで、本研究では、上杉による2つの基準軸を基にしたスポーツ価値意識の四類型に準拠し分析を行うことにする。

3. 結果と考察

1) スポーツ価値意識構造の把握

ここでは、下記の図1⁴⁾、上杉による2つの基準軸を基にしたスポーツ価値意識の四類型に準拠し、ニュースポーツ実施群および非実施群間の比較検討を行うことでニュースポーツ実施者のスポーツ価値意識構造を明らかにしていきたい。



上杉による「スポーツ価値意識の四類型」

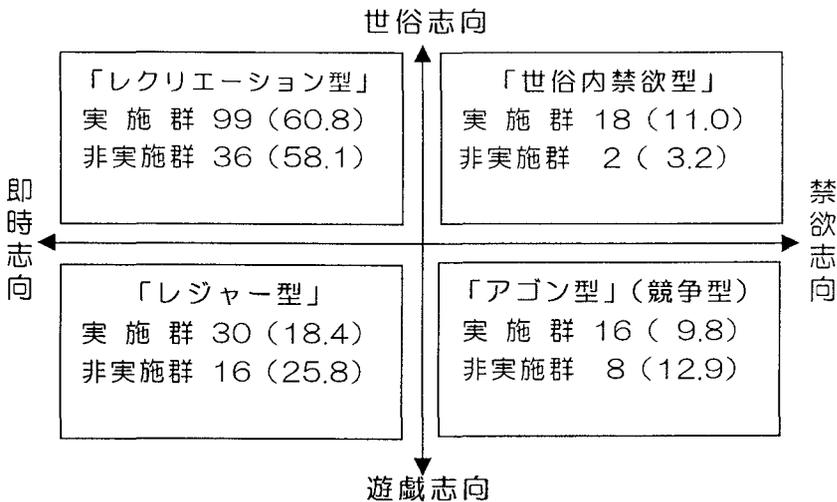


図 1. ニュースポーツ実施群、非実施群におけるスポーツ価値意識分類 N(%)

両群のスポーツ価値意識(図1参照)は、ともに約6割を占める「レクリエーション型」となっている。しかし、4つのスポーツ価値意識のうち、両群の割合に差が認められたものとして「世俗内禁欲型」(実施群11.0%、非実施群3.2%)、「レジャー型」(実施群18.4%、非実施群25.8%)の2つの意識が挙げられる。

以上の結果、ニュースポーツ実施群のスポーツ価値意識は、非実施群に比べて「世俗内禁欲型」のスポーツ価値意識が強い傾向を示すものであったが、両群共に「レクリエーション型」をベースにしていることが明らかになった。

2) レクリエーションに対する意識

次に、ニュースポーツ実施群および非実施群のレクリエーションに対する意識を把握することで、ニュースポーツ実施者のレクリエーション観を明らかにしていくこととする。方法としては、レクリエーションに関する 13 の項目を設定し、それぞれに対する考え方の程度を「5 強く賛同する」～「1 まったく賛同できない」の 5 件法によって訊ねた。なお、13 項目の設定にあたっては、簡易的予備調査を実施している。

回答結果の分析にあたっては、回答カテゴリーを間隔尺度とみなし、それぞれの項目ごとに平均値を算出し、t 検定によって両群の比較検討を試みた (表 1)。

表 1. レクリエーションに対する意識

項 目	実施群平均値	非実施群平均値	t検定
交流の場	4.54	4.56	
出会いの場	4.43	4.64	**
遊び	4.16	4.31	
ストレス解消	4.33	4.18	
スポーツ	4.10	3.66	***
創造力の向上	3.91	3.97	
自主性	4.12	4.31	*
連帯感	4.41	4.26	
協調性	4.28	4.28	
面倒くさい	2.08	2.54	***
はずかしい	2.04	2.72	***
わざとらしい	1.81	2.33	***
マニア的	1.83	2.15	*

* 5%以下 ** 1%以下 *** 0.1%以下

分析の結果、両群ともに平均値の高い項目としては、「交流の場」、「出会いの場」、「協調性」となり、両群のレクリエーション観は、「コミュニケーション・スキル要素」として捉えることが可能であろう。逆に、平均値の低い項目は、「面倒くさい」、「はずかしい」、「わざとらしい」、「マニア的」といったものであり、レクリエーションのネガティブなイメージに対しては、全体的傾向として否定的であることがわかった。

さらに、両群におけるレクリエーション観の差異を検討する目的から、t検定を行ったところ、有意差がみられる項目としては、「出会いの場（実施群 4.43・非実施群 4.64）」、「スポーツ（実施群 4.10・非実施群 3.66）」、「自主性（実施群 4.12・非実施群 4.31）」、「面倒くさい（実施群 2.08・非実施群 2.54）」、「はずかしい（実施群 2.04・非実施群 2.72）」、「わざとらしい（実施群 1.81・非実施群 2.33）」、「マニア的（実施群 1.83・非実施群 2.15）」の7項目であった。

このなかでも特に注目したいのは、0.1%水準以下の危険率で両群間に有意差を確認している「スポーツ」であろう。この「スポーツ」に関しては、実施群ほど賛同の意向が強いことがわかる。このことから伺いしれるニュースポーツ実施者のレクリエーション観としては、レクリエーションの有しているいくつかの要素、すなわち、前述のコミュニケーション・スキルの部分に対しては大いに肯定的であることから、レクリエーションの本質的理解はなされている。しかしながら、それだけではとどまらないレクリエーションの有するゲーム性や、さらには競争性に対する期待度が比較的高いといえそうである。

4. 結語

本研究では、今後のニュースポーツの変容過程を予測する目的から、ニュースポーツ実施者のスポーツ価値意識と、レクリエーションに対する意識に焦点を当て検討してきた。その結果、ニュースポーツ実施群のスポーツ価値意識は、非実施群と共に「レクリエーション型」をベースにしていることが明らかになった。しかし、そのレクリエーションに対する両群の意識を比較してみた場合、レクリエーションを「スポーツ」として捉えている傾向がニュースポーツ実施群の意識において、より顕著に表れていた。この傾向は、全国スポーツ・レクリエーション祭の参加者の競技意識に対して行った調査⁵⁾において報告されている「参加者の極めてチャンピオン志向の競技者に近い『準競技者』的な意識が特徴として見られる」とほぼ符合すると思われ、今後、ニュースポーツがより競技志向性を強めていく可能性が高いことを示唆する結果となった。つまり、今日のニュースポーツは「発当初の競技スポーツに対するアンチテーゼとしての存在意義を有していた」ものから、その「質」が変容してきていることが明らかである。その変容の要因を解明していくことが今後の早急な課題となってくると思われる。

主要参考・引用文献

- 1) 見田宗介他編（1988）「社会学事典」弘文堂。pp.146・147.
- 2) 上杉正幸（1990）「スポーツ価値意識のパターンとその規定要因に関する研究」昭和 62・63・平成元年度科学研究費補助金（一般研究 C）研究成果報告書。p.200.
- 3) 松尾哲矢・山本教人・吉田毅・谷口勇一（1997）「第 18 回ユニバーシアード大会 1995 福岡参加選手に関する調査報告書」p.32.
- 4) 上記 2) に同じ。p.2.
- 5) (財)日本体育協会編（1992）「平成 3 年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告 No. VII 中高年者のスポーツ参加に関する社会的・心理学的研究 - 第 1 報」日本体育協会.
- 6) 江刺正吾（1998）「柔らかい文化としての軽スポーツ」奈良女子大学文学部スポーツ科学教室編『やわらかいスポーツへの招待』.

レクリエーション・スポーツクラブの活動状況と意識に関する事例研究

ークラブ活動への参加状況と加入状況による意識の違いについて一

長岡 雅美 (武庫川女子大学) 永松 昌樹 (大阪教育大学) 宮崎 千枝 (大阪体育大学大学院)

1. はじめに

「総合型地域スポーツクラブの育成」は、少子高齢化社会の進展、生活環境の利便化に伴う身体活動の不足、コミュニティ感情の希薄化などを背景に、誰もが主体的、継続的にスポーツを親しむ環境づくりの一つとして進められている事業である。文部省や財団法人・日本体育協会などが中心となって、市町村ごとにモデル事業が実施されてきた。文部省は総合型地域スポーツクラブの育成について、①既存スポーツクラブの集合、②スポーツ少年団のビルドアップ、③体育協会や競技団体の協力、④体育指導委員等のスポーツ指導者への呼びかけ、⑤社会教育団体の協力など、いくつかの形態から発展させるとしているが、あくまでも地域住民の自主的・自発的な意思に基づくものとしている。そしてクラブ設立のメリットとして①地域住民による自主的運営、②拠点となる施設の保有、③多項目活動の可能性、④指導者資格保有者の有効活用、⑤多様な世代による交流、⑥地域住民の交流をあげ、人々の健康・体力増進だけでなく潜在的なスポーツ実施者を呼び起こそうという狙いをあげている。

一方、兵庫県では、「地域スポーツ活動支援事業」の一つとして「スポーツクラブ 21 ひょうご」という事業が展開されることとなった。これは法人県民税超過課税による文化・スポーツ・レクリエーションの推進事業 (Culture Sport Recreation : CSR 事業) で行われてきた施設の整備等について、第 5 次延長 (平成 12 年～平成 16 年) によって財源を活用し、地域のスポーツ組織の活動を支援しようというものである。この背景には、少子高齢化の進展など、子供たちを取り巻く社会的な環境の著しい変化がみられる中、地域や家族の教育力が低下しており、社会で生きていくために必要な規範意識の欠如、また、「いじめ」・「不登校」・「校内暴力」等の緊急かつ重要な教育課題が提起されていることがあった。そこで、これらの課題に向けて地域社会の教育力を活用しつつ、CSR 活動拠点施設を含む既存公的施設等の効果的な活用や学校週 5 日制の実施等も勘案し、地域のスポーツ組織を支援したいとしている。すべての県民が小学校区を基本単位として地域におけるスポーツ活動を主体的かつ継続的に参加することができる環境を整え、これらの活動を通じて親子や地域の人々とのふれあいを促進するとともに、青少年の健全育成を図り、県民の健康保持増進にも寄与しようという狙いが示されている。

このような動きを受けて、地域において実際に複合型あるいは総合型の地域スポーツクラブを発展させようとする場合、どのような運営組織にするのか、どの程度の規模にするのかなど取り組む課題は多い。また、既存スポーツクラブはその多くが単一種目型であり、それらが複合型あるいは総合型地域スポーツクラブに発展していく可能性はあるのか、さらに一歩踏み込んで考えるならば、クラブの設立理念やクラブの活動・運営状況などによっては、既存クラブが「地域スポーツクラブの支援」を必ずしも望んでいるとは限らないし、そのような状況下においてそれらのクラブを発展させる必要があるかどうかという議論も必要となるであろう。

地域スポーツクラブの育成事業が進められる中で、既存スポーツクラブの現状、とりわけ中高年者が所属しているクラブを対象にして現状を把握し、適切なクラブ育成の方法や方向性について検討することが必要であろう。本研究では、既存クラブの現状として「クラブへの参加状況」ならびに「クラブへの加入状況」によるクラブ活動の行動意識の違いについて検証することにした。

2. 研究方法

アンケート調査の設計は、財団法人・日本体育協会によってまとめられた「総合型地域スポーツクラブ育成」に関する報告書に記載されていた内容について吟味したのち、今回の調査対象となったクラブの特質に合った項目に設定することとした。具体的には「基礎的属性（性別、年齢、活動年数、クラブ加入状況、参加状況）」、「クラブへのアプローチ要素（活動の目的、クラブ選択の理由、入会のきっかけ）」、「クラブ活動・運営に関わる諸条件の評価と期待」、そして「継続意思とクラブの将来像」の5つの大きな項目に分類できよう。

調査対象は、芦屋市レクリエーション・スポーツ協会に登録している17団体のうち研究調査への協力依頼に対して承諾を得られた14団体である。アンケート用紙の配布数は490枚で、芦屋市レクリエーション・スポーツ協会理事会に出席した14クラブの代表者を通してクラブ員へ手渡してもらい、回収についても各クラブでまとめ、クラブの代表者に理事会の際提出してもらった。調査期間は、2000年7月4日～7月31日とした。

アンケートの回収数は413枚であったが、回収されたアンケートのうち1枚は小学校低学年のクラブ員が記入しており、回答数が極端に少なかったため分析対象から除外することとした。有効回答率84.1%であった。分析は回収された調査書をパーソナルコンピュータ上でSPSS ver. 10jを用い、度数分布表をもとに統計量を算出した。さらに「クラブへの参加状況（「無休群…休むことなくクラブ活動に参加している」と「有休群…休むことがしばしばある」）ならびに「クラブへの加入状況（「複数加入群…複数のクラブに所属している」と「単一クラブ群…一つのクラブだけで活動している」）の二つの比較に際し、クロス集計と平均値の差の検定、さらに因子分析を用いた。

3. 結果と考察

単純集計から求められた分析対象にみる特徴は、女性の割合が非常に高く、全体の92.5%を占めた。クラブ員の年齢は最年少者10才、最年長者89才で、その年齢差は大きいと全体的にみると60才代が47.8%と最も高い割合を占め、平均年齢は63.1才であった。活動年数では最も短期のクラブ員が1ヶ月、最も長期のクラブ員は35年であった。活動年数は1年以上10年未満のクラブ員が全体の51.2%で最も高く、クラブ員の平均活動年数は9.3年であった。活動年数1年未満のクラブ員は全体の16.2%で8割以上が1年以上活動を続けている。クラブへの加入状況は、複数のクラブに所属している人は30.1%、1つのクラブのみに所属している人は69.9%で、半数以上は単一クラブでの活動をしている。参加状況については、「休むことなく参加している」という回答が全体の61.4%と最も高い割合を示した。以下多かった順に「時々休むことがある」(33.7%)、「休むことがしばしばある」(3.2%)となった。

3-1. 「無休群」と「有休群」

「有休群」は参加状況への回答のうち「時々休むことがある」「休むことがしばしば」と回答した152名で、分析対象(405名)のうち37.5%であり、「無休群」は「休まず参加している」と答えた253名(62.5%)である。「加入しているクラブの良いところは何か?」に関する18項目において、クラブ員が認められた内容についてクロス集計を行った。(χ²乗検定)。「無休群」が「有休群」に比して有意に高い差異が認められた項目は、「活動が定期的である」「いろいろな世代の人と活動ができる」「試合や発表会に出場できる」「種目の大会や発表会などの情報提供を受けることができる」「クラブの仲間と食事や会話を楽しむことができる」の5つの項目であった。

さらに「クラブへのアプローチ要素」として用いた、「活動目的（5項目）」「クラブ選択の理由（3項目）」「入会のきっかけ（5項目）」（いずれも5段階尺度）への該当状況を点数化（5点～1点）し、その平均値を二つの群ごとに算出し比較を実施した（平均値の差の検定）。いずれの項目においても「無休群」が「有休群」より平均値が高く、有意水準（5%）を満たす差異が認められた項目は「試合や発表会に出場する」「仲間との交流」「技術の向上」「気晴らし・楽しみ」「身体を動かしたい」「このクラブで行う種目に興味を持っていた」「レク・スポ協会主催の教室事業への参加」の7項目であった。ここまでの2つの分析結果から「無休群」は「有休群」に比して「クラブ活動への積極性」が強く、「発表の場」や「交流の場」としてクラブ活動への魅力を感じている状況が示唆される。

「無休群」と「有休群」の「クラブへのアプローチ要素」を構成要因の違いから確認するため因子分析を実施したところ、「無休群」では5つの因子に、「有休群」では4つの因子に分類された。「無休群」の第一因子は、「芦屋市などの広報誌等による案内」「クラブ活動の見学や体験入学」「レク・スポ協会の教室主催事業への参加」「家族からのすすめ」といった項目から成る『外的情報』因子、第二因子は「友人やクラブの仲間と一緒に楽しむことができる」「気晴らし・楽しみ」「仲間との交流」といった項目から成る『人的交流』因子、第三因子は「技術の向上」「試合や発表会に出場する」といった項目から成る『技能発展』因子、第四因子は「身体を動かしたい」「身体を丈夫にする」といった項目から成る『身体運動』因子、第五因子は「友達からの誘い」「このクラブで行う種目に興味を持っていた」といった項目から成る『周辺要因』因子にそれぞれ集約できる。

一方「有休群」をみると、第一因子には「友人やクラブの仲間と一緒に楽しむことができる」「このクラブで行う種目に興味を持っていた」「仲間との交流」「気晴らし・楽しみ」といった項目から成る『遊戯交流』因子、「レク・スポ協会の教室主催事業への参加」「家族からのすすめ」「クラブ活動の見学や体験入学」「芦屋市などの広報誌等による案内」といった項目から成る『外的情報』が第二因子に存在した。第三因子には「試合や発表会に出場する」「身体を動かしたい」「技術の向上」といった『行動誘因』因子、最後に第四因子は「友達からの誘い」「身体を丈夫にする」といった項目から成る『運動交流』因子として集約できる。「クラブへのアプローチ要素」について「無休群」で構成されている要因が『外的情報』『人的交流』『技能発展』『身体活動』『周辺誘引』という5つであったのに比して「有休群」では『遊戯交流』『外的情報』『行動誘引』『運動交流』の4つで成立していた。前述した「クラブ活動への積極性」についても、多様な「クラブへのアプローチ要素」を背景に、さまざまなクラブライフの過ごし方を認めつつ活動を楽しんでいる状況を「参加状況」の違いで確認することができよう。本稿では、「活動年数」と「参加状況」との関係に言及していないため、この観点からの分析が必要となろう。

3-2. 「複数加入群」と「単一クラブ群」

「加入しているクラブの良いところか何ですか？」の18項目について「複数加入群」と「単一クラブ群」の違いによるクロス集計を実施した（ χ^2 乗検定）。「活動種目以外の行事がある」「いろいろな目的を持った人と活動ができる」「所属しているクラブ以外の人との交流がある」「クラブの仲間と食事や会話を楽しむことができる」といった4つの項目について有意な差が認められ、「複数加入群」の特徴を示唆している。

「参加状況」と同様に「クラブへのアプローチ要素」の平均値を「複数加入群」と「単一クラブ群」ごとに算出し平均値の差の検定を行った。13項目の中で「気晴らし・楽しみ」「クラブ活動の見学や体験入学」につ

いては、「単一クラブ群」の平均得点が高かった。有為水準を満たす差異が認められた項目は、「仲間との交流」「身体を動かしたい」「このクラブで行う種目に興味を持っていた」「友人やクラブの仲間と一緒に楽しむことができる」「芦屋市などの広報誌等による案内」「レク・スポ協会主催教室行事への参加」について「複数加入群」が「単一クラブ群」に比して高い値を示した。複数のクラブに所属する人々は「身体を動かしたい」「仲間との交流」を目的にし、クラブ活動に関する情報収集に積極性が見受けられる結果と受け止めることができそうである。

「クラブへのアプローチ要素」に関する構成因子を抽出した結果、「複数加入群」では5つの因子、「単一クラブ群」では4つの因子に集約された。「複数加入群」では「芦屋市などの広報誌等による案内」「クラブ活動の見学や体験入会」「レク・スポ協会主催教室行事への参加」「家族からのすすめ」といった「入会のきっかけ」の4つの因子から構成される『外的情報』因子が第一因子となり、第二因子には「技術の向上」「試合や発表会に出場する」という『技能発展』因子に集約された。第三因子では、「友人やクラブの仲間と一緒に楽しむことができる」「気晴らし・楽しみ」「仲間との交流」の3つで構成される『人的交流』因子としてまとめ、「友達からの誘い」「身体を動かしたい」という2つの因子が存在する第四因子は、『活動交流』因子とした。第五因子は、「身体を丈夫にする」「このクラブで行う種目に興味を持っていた」から成り『運動誘因』因子とすることとした。「単一クラブ群」では、第一因子を「友人やクラブの仲間と一緒に楽しむことができる」「このクラブで行う種目に興味を持っていた」「仲間との交流」「気晴らし・楽しみ」「技術の向上」から成る『目的意識』因子とし、第二因子は、「レク・スポ協会主催教室行事への参加」「家族からのすすめ」「芦屋市などの広報誌等による案内」「クラブ活動の見学や体験入会」から成る『外的情報』因子、第三因子は「友達からの誘い」「試合や発表会に出場する」から成る『集団形成』因子、第四因子は、「身体を丈夫にする」「身体を動かしたい」から成る『健康創造』因子として集約した。クラブへの加入状況による違いは、自己実現をクラブに求めず、さまざまな余暇活動の中から表現しようという意識がみられる。

4. まとめ

本研究では、兵庫県芦屋市のレクリエーション・スポーツクラブを事例に、クラブ員の「参加状況」「加入状況」の違いからクラブ活動に対する行動意識の背景を探ろうとした。更なる継続的な分析と同一クラブ員への調査を行い、クラブづくりの方向性やモデル事業からの影響を考察する必要性を感じる。総合型地域スポーツクラブにうたわれる「いつでも・誰でも・気軽に」を実現するためには、既存クラブの良さに学ぶところは少なくないであろう。特に「気軽に」という意味は重要な要素であり、「気軽に休むことができる」「気軽に入会できる」「気軽に復帰できる」というスタイルを育み守る必要があろう。

わが国のスポーツやレクリエーションを囲む環境づくりには官主導という風潮が弱くない。スポーツやレクリエーションに関わる指導者養成においても「資格の付与と活動の場」という観点から提起されてきたが、「空から降ってきたクラブ」に魅力や将来がないことに気付かなければ、レクリエーションの場としてのクラブは存在しないのではないだろうか。自主的・自発的な活動者が集い考え、自ら楽しむことのできるクラブを作り上げていくシステムが、わが国のクラブ文化の発展と地域住民のクラブライフを創造する鍵となることを、改めて確認する必要がある。

自治体の生涯スポーツイベント開催までの経緯に関する一考察

○竹田 隆行（スポーツ産業団体連合会） 松永 敬子（文教大学）

はじめに

通商産業省では、スポーツを巡る社会・経済の新たな動きに対応したスポーツ産業の健全な発展と国民がスポーツを身近に楽しめる環境づくりの方策を検討し、1989年10月にスポーツに関する有識者の参加を得た「スポーツ産業研究会」を開催した。研究会の中で、スポーツ産業振興の基本指針として「ニュースポーツメッカ構想」が提案された。この構想は、ニュースポーツの振興を地域経済に結びつけていこうとするものである。

この基本構想を基に社団法人スポーツ産業団体連合会は、ニュースポーツの特性である気軽に楽しめる「来場者参加型」のイベントとして、1989年静岡県をスタートとして、今年度で10回目を迎えた。これまでの開催記録は表2の通りである。種目は、来場者参加型のニュースポーツを中心に選定し、その地域に合わせた種目も採り入れて行っている。

社団法人スポーツ産業団体連合会は、スポーツ産業に関する調査・研究、イベント等の推進、情報の収集・提供を通じ、スポーツ産業の振興を図り、もって豊かな国民生活の実現と我が国経済の発展に寄与することを目的として、通商産業省の指導のもと1988年に設立された。連合会が生涯スポーツイベントの開催を実施する目的は、スポーツ活動のできる機会を提供し、スポーツ参加者を増やすことにある。スポーツ産業の活性化には、スポーツ参加者の底辺拡大が必要不可欠であるからである。

スポーツ産業低迷の主要因は経済不況の長期化だけでなく、スポーツが市民社会を基盤とせず、生活文化として確立していないことがあげられる。しかしながら、高齢化社会、自由時間等の人々の生活におけるスポーツの可能性はますます高まり、また運動不足と健康不安、生涯学習と自己実現等の生活意識の状況からも、スポーツの必要性は増大している。つまり、人々の生活におけるスポーツの可能性と必要性が大きくなってきており、生活の基盤となっている地域社会で供給されるスポーツの役割が重要になる。

そこで本研究では、これまで連合会が行ってきた自治体との生涯スポーツイベントについての実施報告、現状分析を行うことによって、地域での生涯スポーツイベントの在り方についての提案ができるものと思われる。スポーツ・健康都市宣言を行っている自治体は1996年10月時点で347になる。（みんなのスポーツ：1996）この数字は、現在さらに増えているものと思われる。このような状況を見ても、今回の報告は自治体が行っているスポーツイベント、スポーツ・健康都市宣言を行っている自治体にも大いに役立つものと思われる。

イベント開催の実施報告

本イベントは、基本的に自治体との協力によって行われるものである。費用は、自治体と連合会からそれぞれ捻出する。イベントの開催地は、1) そのイベントには公益性があるか、2) 自治体の費用負担は可能か、3) 自治体の運営面に対しての協力は可能か等が連合会の事業部会で検討され決定される。自治体の協力がなければ、市民参加型のスポーツイベントの実施は難しいと思われる。特に、地方では自治体の広報活動が参加者の動員

に大きな影響を与えるからである。

表1は、連合会が自治体と協力して行った生涯スポーツイベントの経緯をまとめたものである。イベント開催は公益性があるものの記念事業の一環として行われたものがほとんどであると思われる。

表1. イベント開催の経緯

静岡県	ニュースポーツメッカの構想としてイベントを実施。
岩手県	岩手県産業文化センターに、新たに国際会議も可能なコンベンションホールを新設した披露の機会としての開館記念行事としてイベントを実施。
茨城県	那珂湊市と勝田市の合併により「ひたちなか市」が誕生した記念イベントとしてイベントを実施。
鹿児島県鹿屋市	霧島ヶ丘公園周辺を健康スポーツ交流拠点として整備する計画の一環としてイベントを実施。
福島県西会津町	町独自で行っていた桐下駄マラソンが10周年を迎えた記念イベントとして実施。
神奈川県横浜市	ポスト国体、ワールドカップ会場記念イベントとして実施。
熊本県熊本市	ポスト国体としてイベントを実施。

表2は、スポーツイベントの開催実績をまとめたものである。本イベントは、スポーツ参加者の底辺拡大を期待するものであり、その目的は概ね達成されているものと思われる。スポーツの普及・振興には、スポーツ参加者の底辺拡大だけでなく、高さ（レベルアップ）も必要である。イベント開催後、自治体がどれだけフォローアップしたかが問題である。

表2. スポーツイベントの開催実績

	開催地	会期	参加者数
第1回	静岡県	1991年7月24日～28日	35,900人
第2回	岩手県	1992年8月1日～2日	17,000人
第3回	岩手県	1993年8月21日～22日	21,000人
第4回	茨城県	1994年10月29日～30日	40,000人
第5回	茨城県	1995年9月23日～25日	42,000人
第6回	鹿児島県鹿屋市	1996年9月7日～8日	69,000人
第7回	鹿児島県鹿屋市	1997年10月25日～26日	75,000人
第8回	福島県西会津町	1998年10月31日～11月3日	51,550人
第9回	神奈川県横浜市	1999年10月9日～10日	118,700人
第10回	熊本県熊本市	2000年9月23日～24日	

※ 第10回 熊本開催は、現在報告書を作成中。

まとめ

地域での生涯スポーツイベントは、地域住民の潜在的なスポーツ活動を刺激するには大きな役割を果たすものと考えられる。しかしながら、潜在需要をいかに顕在化していくことが次なるステップである。そのためには、一過性のスポーツイベントを行うのではなく、イベントを継続していくことが必要である。

長期的な視野で生涯スポーツイベントの開催を行うこと必要があり、スポーツの普及・振興の先にスポーツ産業の活性化があるのであって、各地域で行ってきたスポーツイベントのノウハウをモデル化して情報発信することが、今後の連合会の役割であると思われる。

なお、発表当日は詳細なイベントの実施報告を行う。

大学スノースポーツ集中実技におけるフロー経験と授業評価

○千足耕一(十文字学園女子短期大学) 川田儀博(国士館大学体育学部)

【はじめに】

近年、スノースポーツは多様化しており、国士館大学体育学部専門野外教育雪上実習でも従来からのアルペンスキーに加え、ビッグフットやスノーボードを選択実技としてとり入れるなどの変化をしてきている。全日本スキー連盟におけるスキーの指導体系も学習者がスキーの特性に触れる楽しさ・喜びを味わう点が強調されてきている。このスキーの「楽しさ」については充分検討する必要性や価値があろう。川端⁵⁾はスノースポーツの楽しさについて Csikszentmihalyi が提唱し、Kimiecik が再定義した「フロー」を用いて説明を試みている。この「フロー」という概念を用いてスノースポーツを分析し、データを蓄積していくことも意味あることと思われる。

一方、授業における学生による授業の評価が多方面で行われるようになってきている。参加者からのアンケートによるフィードバックは授業のクオリティを上げるためのヒントが多く含まれていると考えられている⁴⁾。野外教育を題材とした授業評価に関する研究も、その成果が積み重ねられてきているが、さらなるデータを収集していく必要性もある⁶⁾。また、授業の評価がどのような要因と深く関わっているのかということについても調査することが求められることから²⁾、今回は「授業で感じた楽しさ」がどのように授業の評価と関わっているのかについても考察を進めることを目的とする。

【研究の方法】

平成12年1月に北海道七飯町仁山高原スキー場において行われた国士館大学体育学部専門野外教育Ⅳ「雪上実習」を履修した学生103名を対象としてアンケート用紙を用いた調査を行った。実習2日目、4日目の夜のミーティングにおいてフロー経験に関する調査を行った。フロー経験についての調査内容は Jackson ら(1996)が作成し、川端ら(1999)が日本語に翻訳した Flow State Scales(以下 FSS と省略)を用いた。授業を振り返り、運動をしていて最も楽しかったときのことを想起して記入してもらう形式をとった。FSS は36項目について5段階で回答する方式をとり、5段階には「全くあてはまらない(1点)」～「とてもあてはまる(5点)」を与えた。FSS の9因子については Jackson ら(1996)³⁾の因子構造に準拠した。授業評価についての調査は閉講式直後に行った。それぞれの調査は集合調査法により配布・回収が行われた。また、調査用紙は全て受講者が記入する自記式の質問紙であった。

雪上実習は技能レベルによる班分けを1日目に行い、スノーボードなどの選択活動・無線を使用しての指導・ビデオ撮影とフィードバック・基礎スキー検定などのプログラムを含む4泊5日間で実習を行った。雪質・天候などゲレンデコンディションは概ね悪く、最終日のみが良好であった。

データの分析・統計処理にあたっては SPSS for Windows 10.0J を使用し、危険率5%未満の場合に有意差があると判断した。

【結果と考察】

1. FSS 得点の経日変化について

FSS 得点について2日目と4日目と比較するために FSS 得点および各項目の平均値について t 検定を行ったところ36項目中11項目に有意差が認められた。また、因子別に見たところ9因子中6因子において差が認められ、いずれも4日目のほうが高い数値を示した。このことから4日目は2日目に比べて高いレベルでのフローが経験されていることが推察される。

2. FSS 得点と技能レベルの関連について

FSS 得点と技能の関連について検討するために、2日目および4日目の FSS 得点を3群(上級・中級・初級)に大別された技能レベル別を要因とする一元配置の分散分析を行った。2日目においては9因子中4因子(F1:挑戦と技能のバランス, F2:行為と意識の融合, F4:明確なフィードバック, F6:行為や環境の支配)で分散に有意差がみられた。しかしながら、4日目の調査結果では FSS の各因子得点に技能による差がみられなかった。ひとつは初・中級者の技能が実習中に上がったことよって差が少なくなったことが影響していると考えられる。また、運動中の最も楽しかった時を想起して答えてもらう形式では、1回の「最も楽しい」経験について記述しているため、そのような経験がどのような頻度で経験されているのかについては調査されない。このようなことから技能レベルによる差が消失したとも考えられた。

3. 授業評価について

授業評価については、「楽しく授業をうけることができた」などの15項目に加え、授業の総合評価を「非常に良かった」から「非常に悪かった」までの5段階で記入を求めた合計16項目の調査用紙を用いた。その他、授業の改善点などについての自由記述を求めた。「この授業によって、自分の期待していたものが満足された(平均値 3.74)」と「授業の内容はいつも充実していた(平均値 3.91)」の2項目以外は4点台の比較的高い平均値が示された。上記2項目についての評価は、北海道で行われた実習にもかかわらず、大雨が降り半日を休講とした状況などが反映したものと考えた。

4. FSS 得点と授業評価の関連について

授業評価とFSS得点の関連を調べるために、授業評価について「非常に良かった」と回答したグループ(H群:48名)とそれ以外の回答をしたグループ(L群:50名)での比較を行った。9因子すべてにおいてH群がL群に比べて高い数値を示し、うち4因子(F2:行為と意識の融合, F5:注意集中, F7:自意識の喪失, F9:自己目的的经验)においては有意差が認められた。これら授業中に味わった楽しさが授業の総合評価に関連していると考えられる。

総合評価と4日目のFSS得点の相関係数を求めたところ、F5:注意集中($r=.274$), F7:自意識の喪失($r=.287$), F9:自己目的的经验($r=.303$)の3因子において相関が有意であり、相関の程度は弱い相関であった。これらのことからスキー授業中のフローでは特に自己目的的经验という要素が授業の評価と関連していることが推察された。

【文献】

- 1)千足耕一,川田儀博,川端雅人,張本文昭(2000)大学スノーボード実習参加者のフロー経験に関する検討,日本体育学会第51回大会号:418.
- 2)千足耕一・川田儀博・永嶋秀敏(1999)スクーバ・ダイビング実習(専門野外教育I)における学生による授業評価,国士舘大学体育研究所報第18巻:103-111.
- 3)Jackson,S.A.,Marsh,H.W.(1996) Development and Validation of a Scale to Measure Optimal Experience: The Flow State Scale, Journal of Sport and Exercise Psychology,18,17-35.
- 4)川嶋直(1999)プログラムの評価手法,野外教育指導者読本:98-99,野外教育指導研究会,東京.
- 5)川端雅人(2000)スノースポーツの楽しさとは?—フロー生起に関わる要因の検討—,日本スキー学会誌第10巻第1号:197-208.
- 6)多田聡(1998)冬季野外活動における授業評価と指導者の社会的勢力,野外教育研究第2巻第1号:21-29.

XCスキーとウォーキングスキー（歩くスキー）

斎藤 孝

1. ことばとしてのXCスキー

「XCスキー」はクロスカントリースキーと読む。

この言葉の中身はいろいろである。人によってイメージが違う。

以前には走って競走する種目のことを意味していたが、20数年前ごろに、体力作りとしての「歩くスキー」というものが出てきた時からイメージが変わった。

「歩くスキー」が健康志向の世の中から歓迎され、スキー適地にも多くの歩くスキーコースが設置されるに及んで一種のブームになり、ひとつの種目として「歩くスキー」が市民権を得たように見えた。

特に長野県においては、春スキーの誘客の一貫として、当時の国鉄と各スキー場が一致協力して全県に30コースほどの歩くスキーコースを作って認定し、共通のマーク（カメラがスキーを履いて歩いている）を付けた標識まで作って、その普及に乗り出したのは注目し得る動向であった。

しかし、そのコースをよく検証すると、ゲレンデの初心、初級コースであったり、競技用XCスキーの練習コースであったりして、本当に歩くスキーのための新設コースは少なかった。ということは、本来的に歩くスキーを楽しむコースとしての魅力に欠けるものが多く、標識なども十分な数がなく、自主的に歩いてみようとしても、ガイド無しには歩けないコースが多かったようだ。コース設置者はゲレンデ関係者が多く、問い合わせをしても歩くスキーの経験者は少なく、ゲレンデスキーのスキー学校の指導員が多かったため、十分な説明をしてもらえなかった。

それでもこの動きに呼応して、長野県スキー連盟では指導者の養成に乗り出し、主にスキー学校関係者を集めて何度かの講習を行ってきた。

しかし、スキー連盟の発想は、将来の競技スキー者としての底辺拡大を目指したものであり、必ずしも歩くスキーの指導者としてふさわしいものではなかったように思う。その指導者の名称が「ラングラウフスキー指導員」ということから、歩くスキーの普及推進のための指導者というには疑問を持たざるを得ないことがわかる。

それにしても、いろいろ問題のある動きが多かったものの、この動きの中で「歩くスキー」という名称の普及には多大の貢献があったものと思われる。

2. 用具としてのXCスキー

さて、「歩くスキー」普及の初期の頃のスキー用具について見てみよう。

当初率先してこの普及推進にあたったのは、上からのお声がかかり各地のスキー学校の指導員たちであった。ほかにも個人的に好きで山野を^{ばっしょう}跋涉するXCスキーウォーカーとでもいう方々も含まれてはいたが、数の上でも、組織的な面でも指導員の方が上回っていた。

しかし、指導員の実態を見ると、以前、学生時代などに競技として走る方のXCスキーをやっていたという経験者が多かった。そして実技ということになると、昔使っていた細く長い競技用のスキーを履いてくる指導者が多かった。

そして「歩くスキー」の普及推進のための講習内容では、平坦な雪原での雪踏みから始

めるのだった。新雪を踏んで堅いグラウンドを作っておいて歩くことから始め、走るための技術までを練習していた。

これには私たちが本来的に雪の中を歩いて楽しもうという考えを持っていたのでは、どうしても相容れない異質なものを感じてくるのはやむを得ないことだった。つまり、それまで雪原を歩いて楽しむという考えは、ごく一部のアルピニストか愛好者の間にしかないものであり、そうした考えを持ったスキー指導者は皆無といってもいい状況だったのだ。

このことは指導者育成にも上述のように影響を及ぼしていたが、これ以上に影響があったのがXCスキー用具についてである。

雪の中を歩いて自然観察をしたり、写真を撮ったり、雪遊びをしたりする人にとっては、どんなところでも歩けるスキー用具が欲しい。少くらしいの斜面はそのまま登れて、下りはもちろん滑走出来て、深い雪にもあまり沈まないで歩いて、小回りの利くものというようなスキーが欲しいのである。

ところが、初期の「歩くスキー」の普及運動には、こうした用具の開発、普及は伴っていなかった。

山に登る人たちの使用している山スキーというものはあった。これは林の中などでも楽に歩けるように短く出来ていて、その分幅は広かったが小回りは利いた。しかし重い荷物を持って滑れるような強いスキーで重量もかなりあった。

また、ツーリング用というタイプのスキーもあった。これは走る競技用の細く長いものと、グレンデで滑るアルペンスキーとの中間に位置する形のものだった。すなわち、幅はアルペン用よりも細く、競技用よりも太く、長さは幅に応じてアルペン用よりも長く、競技用よりも短かった。

形状としての最大の特徴は裏の滑走面の加工である。メーカーによって多種多様な加工が出現した。それぞれ自社の加工の特徴を強調していたが、要は登る時の滑り止め効果をいかに上げつつ、滑走上の支障を最小限に抑えるかという工夫の表れであった。

平な滑走面に、刻みを入れるというのが最も多い加工であったが、形状は半月形、三角形、横平行など各種あり、滑走面の中央部分に加工してあった。このほかシールを埋め込んだものや、性質の異なるプラスチック^{とうばく}を入り込ませたものなど、いろいろだった。

しかし総じてこれらの加工は、登攀時の滑り止め効果が小さく、滑走を優先させた設計であった。そのために登りの負担は大きく、苦勞することが多く、特にスキー操作に慣れない初心者は多大の負担を強いられた。それで疲労し、それが滑走時にも影響を与え、やはりXCスキーは体力が必要で大変だという印象を与えることが多かった。

これはメーカー側に、スキーで走った経験者はいても、歩いたことのある人はいなかったため、歩く楽しさも、歩く苦勞も知らなかったためと思われる。

一方、この中で注目すべき動きがあった。長野県オリエンテーリング委員会という団体が目指した、歩くスキーファンの獲得運動である。

もともと陸上のオリエンテーリングを行ってきた団体であるが、長野県は雪国であるという特徴を生かして、スキーオリエンテーリングの普及に取り組んでいた。この中で、スキーによるオリエンテーリングを盛んにするには、まず歩くスキーのファンを増やすことであるという前提に立ち、それまでになかった歩くために負担の軽い、歩きやすいスキー

の製作から取り組んだのである。

新雪の中でも比較的楽に歩け、登りでも楽に登れるスキーがよいという考えに立つて、スキーの幅は出来るだけ広くし、長さを控える。滑り止め加工は効果の大きい半月形とし、その深さは滑走面に張り合わせたプラスチックの厚さの範囲で最大とした。

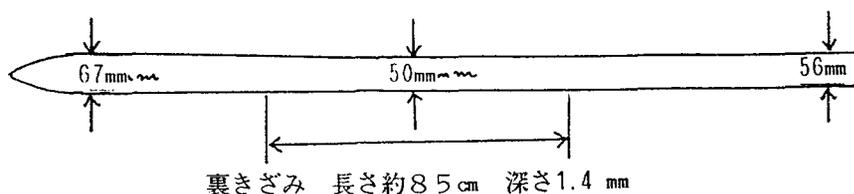
こうした条件を受け入れてくれるスキーマーを探して、共同開発のような形で製作したのである。そして出来上がったのが、「WALKING SKI」という文字の入った、新しいタイプのスキーだった。

このスキーは、長野県オリエンテーリング委員会のメンバーを中心に利用され、次第に広がっていった。当時、歩くスキーとして定着した用具がなかったこともあり、普及推進を図っている各ゲレンデのレンタルスキーなどにも利用されたりして、県内外に普及していった。

しかし、このスキーを作ってくれたメーカーが存続出来なくなったことから、生産は終わり、このタイプのスキーは世の中から消えていった。

そして15年ほど経って、ずっとこのスキーの愛好者であった私が、この先も続けてこのスキーの普及に努めるつもりなら、歩くのに適したあのスキーがどうしてもなければならぬとして、数年ほどスキーマーを口説いて復活製造させたのが次の図のようなスキーである。

新XCスキーカタログ



使用して見た限りでは、その登坂能力といい、滑走時の安定性能といい、以前のスキーの性能に匹敵し、サイドカーブの深い分だけ雪の中での回転性能は、むしろ良くなっている。それに、深い雪の中で使用するストックは、リングの大きい方が良いので、あちこちのメーカーをあたって、丸い大きなものを取り付けたものを用意した。

かくして、このスキーを履いた人を連れて行った時、目を見張ったものである。それまでは登り斜面で、初心者などが市販のスキーの登坂能力の低さに疲れ、あとについてくる方々を時々立ち止まって待っていたものだった。それがこのスキーを履いた時から、立ち止まって後ろを振り向くと、ついてくる方々がすぐ後ろにいるのである。

「歩くスキー」にはやはり歩くためのスキーが必要であると実感した次第である。

3. 技術としてのXCスキー

歩くスキーの技術というのもおかしいような気がするが、やはり安全に歩くにはどうしたらよいかとか、斜面を効果的に登るにはどうしたらよいかとか、実際にやって見るいろいろな課題があることがわかる。

歩くスキーをやる方が増えてくると、その中にはいろいろなことをやってみたい方がいる。雪の中を移動出来れば良いという方から、せっかくだから走ってみるのもいいじゃないかとか、下りが楽しいから登るんだとか、バラエティーに富んでいる。

この中でちょっと注目すべきは、昔良くやっていたテレマークと言うスキーの技術で、ゲレンデ上で回転などの大会をやっていたりするようになったことである。これは本来自然の中でスキーをやっていた頃、深雪の中でも回転したり出来る技術で、危険防止やスピード制御に有効なものである。

しかし、私は自然の中では自然に滑った方がよいという考えを持っていて、アルペンスキーのように圧雪されたゲレンデでの技術を披露するような滑り方は不要だと思っている。

従って、歩くスキーでテレマークをやるというのは、それが山を下る制動技術として生かされる範囲はともかくとして、意味もなくなだらかな大斜面をテレマークで曲線を描いて下るなどは、アルペンスキーの発想であり、見せびらかしの技術披露にすぎない。人口のゲレンデで披露するならまだしもそれが自然の山野の中で行うことは、全く意味を成さないばかりか、極めて危険な行為である。

それよりも山野跋涉型の歩くスキーにとって必要な技術は、どんな斜面でもコース取りを工夫することにより、登ったり下ったりで切る強いスキー力である。この強いスキー力をつけるには、どこまでも真っ直ぐ滑ろうとする滑降から生まれる。危険を避けるためのターン技術などは、それほど苦しなくても自然に生まれてくる。

要は緩い斜面からどんどん滑って行って滑走に慣れ、次第に急な斜面にも慣れていく、力強いスキー力を身に付けることである。それによって、ちょっとしたこぶや障害は苦もなく越えることが出来るようになるし、立ち木や岩なども、片足で滑れるくらいの力強い滑りが出来るようになれば、どんなことをしても避けられるようになる。

つまり、基本的には真っ直ぐ滑り下りるということである。下るスピードに応じて周囲への注意力を働かせて危険に備えて対処する。これによって、自然の中を快適に歩き、滑り、楽しむスキーを満喫出来るのである。これが歩くスキーの楽しみ方なのである。

レクリエーション活動におけるニュースポーツとしての「エコロベース」の検討

○高橋仁美(同志社大学非常勤) 藤田千鶴子(福祉レクリエーションワーカー)
長沢邦子(奈良女子大学非常勤) 種村紀代子(京都女子大学)
丹羽劭昭(聖母被昇天女子短期大学)

I 研究目的

老若男女、誰でも気軽に楽しめる『環境と人にやさしいスポーツ』として、2年前に誕生した『エコロベース』は、野球をベースにした競技である。その特徴は、環境に配慮した用具(環境NGOオイスカ開発による)と、安全性を重視したルールにある(注1)。

このようなキャッチフレーズで『エコロベース』は普及活動を行っている。現在、実際に『エコロベース』を行っている人達は、地域の自治会活動、企業団体、大学体育、小学校行事、女性の大会、高齢者・障害者等のイベント、学生サークル、社会体育事業など様々である。現在までの参加者は、延べ3000人程度である。本報告では、実際にレクリエーション活動におけるニュースポーツとして、参加体験者(学生)にどのように受け入れられているのかを実態調査し、分析・検討する。

注1) <エコロベース>正式には「エコロベースボール」である。
<エコロボール>ソフトボールと同じ大きさの柔らかいウレタンボール。
<エコロミット>リサイクル製品であるペットボトルの再生糸と竹のフレームを使用。
<エコロバット>竹の芯に樹脂を巻いたバット、長さは選択できる。
<安全性重視ルール>交錯を避けるためのダブルベース、接触事故防止の禁止プレー、安全進塁権、ホームランラインの設定等。

II 研究方法

1 質問紙によるアンケート調査

(1) 調査の内容: 性別、年齢、運動経験などの属性とエコロベースの用具・ルール、エコロベースの面白さ・やり易さ・安全性、エコロベースに関連したキーワード、エコロベースの練習・試合回数の希望、エコロベースと野球・ソフトボールとの比較(省略)、などの意識や認識について調査した。

(2) 調査期日: 平成12年5月～8月

(3) 調査対象: 三大学 合計342名(女子200名 男子142名)

(4) 調査方法: 調査者本人が実際に大学体育の授業で行ったのち、すぐに回答を求めた。

回収率は100%で、有効回答は97%である。

2 集計と分析

アンケートの結果は《SPSS》を使用し、各項目の単純集計とクロス集計、有意差検定、因子分析など統計的分析を行った。

III 結果と考察

1 エコロベースの用具について

(1) 表1からエコロベースの用具を、規定やルール通りに使用する場合と、規定やルールにとらわれず自由に適用して使用する場合とに分けて比較すると、両者に僅かながら差が見られるが、どのような使用方法も可能といえる。つまり、エコロベースはエコロボールをエコロミットでキャッチするのが特徴で、個人や家族で使って楽しめる。しかも、ゲーム形式(エコロベースのルールや野球・ソフトボールのルールで行う)でも同じように楽しめる。また、女子はエコロボールをエコロミットでキャッチするだけでも楽しめるようである。

(2) 表2から男女とも「スポーツ用具も環境に配慮することは大切である」と認識しており、女子は、男子よりエコロベースの用具の環境への配慮を認識している。しかし、男女とも「価格が高くなって環境に配慮する」と言うことになると、相対的にやや認識が低くなる。「エコロベースの用具がエコロをアピールしすぎている」「宣伝効果をねらっているように見える」ということについては男女差はなく、両者とも賛否どちらともいえない。

表1 エコロベースの用具について

項目	全体			男子			女子			検定	
	N	\bar{X}	SD	N	\bar{X}	SD	N	\bar{X}	SD		
規定通りに使用	エコロミットでエコロボールをキャッチすることがエコロベースの最大の特徴である	307	3.68	1.05	128	3.71	1.05	179	3.66	1.06	
	エコロベースの用具を使う時はゲーム形式でなければ面白い	310	3.47	.93	132	3.46	.93	178	3.48	.93	
	エコロベースはエコロベースのルールでやるべきだ	309	3.38	1.04	129	3.37	1.06	180	3.38	1.03	
	エコロベースは用具一式をそろえないとできない	308	3.27	1.09	131	3.31	1.11	177	3.25	1.08	
エコロベースは用具一式に費用がかかる	286	3.17	.97	126	3.33	.97	160	3.04	.95	男>女*	
自由に使用	エコロベースの用具は個人や家族で使って楽しめる	306	3.57	.97	128	3.60	.97	178	3.55	.97	
	エコロベースの用具を使って野球やソフトボールのルールでやりたい	309	3.38	1.10	128	3.42	1.06	181	3.35	1.13	
	エコロボールをエコロミットでキャッチして遊ぶだけで面白い	319	3.30	1.05	134	3.14	1.04	185	3.42	1.04	男<女*
	エコロバットでエコロボールを打つだけで面白い	314	3.23	1.02	133	3.32	1.03	181	3.17	1.00	
野球やソフトボールのルールで、エコロボールだけを使って素手でキャッチしたい	307	2.94	1.17	129	3.24	1.11	178	2.72	1.16	男>女***	

* p<.05
** p<.01
*** p<.001

表2 エコロベース用具の環境配慮について

項目	全体			男子			女子			検定
	N	\bar{X}	SD	N	\bar{X}	SD	N	\bar{X}	SD	
1. エコロバットは豊富な竹材を利用するからよい	312	3.80	.94	131	3.66	.92	181	3.91	.95	女>男*
2. エコロバットは使い捨てせず再利用ができるからよい	316	3.99	.88	133	3.77	.86	183	4.15	.86	女>男***
3. エコロボールはダイオキシンを出不さい材料で作られているが、スポーツ用具も廃棄まで考えて作られなければならない	312	4.00	.89	129	3.83	.90	184	4.13	.87	女>男**
4. エコロミットはペットボトルを再利用しているが、スポーツ用具もリサイクルを考えて作られなければならない	313	3.98	.91	129	3.78	.89	184	4.11	.90	女>男**
5. スポーツ用具も環境に配慮することは大切である	318	4.12	.89	133	3.92	.86	185	4.26	.89	女>男**
6. 少々価格が高高になっても環境に配慮したスポーツ用具を使用すべきである	313	3.73	.93	131	3.73	.84	182	3.72	.99	
7. エコロベースに参加すれば、スポーツ用具も環境に配慮することが大切だと気づく	313	3.64	1.00	132	3.51	.92	181	3.73	1.05	女>男*
8. エコロベースは子どもが生活環境を考慮する材料としてふさわしい	312	3.73	.97	131	3.58	.91	181	3.83	.99	女>男*
9. エコロベースの用具は、環境に配慮しているということアピールしすぎている	313	3.26	1.00	132	3.33	.93	181	3.20	1.05	
10. エコロベースは「エコロ」という言葉をつけることによって宣伝効果をねらっているようにみえる	314	3.34	1.08	132	3.43	1.04	182	3.28	1.10	

* p<.05
** p<.01
*** p<.001

2 エコロベースの「面白さ」「やりやすさ」「安全性」について

(1) 表3から全体的傾向としてエコロベースは ①安全性 ②やりやすさ ③面白さの順に評価されている(3要素間にそれぞれP<.001)。特に「安全性」の中には、用具のエコロボール、エコロミットやスライディング・タッチプレー・盗塁の禁止の項目があげられ、「やりやすさ」の中には、エコロボール、エコロミット、年齢別・男女別競技場の設定の項目があげられ、「面白さ」の中には、用具のエコロボール、エコロミットの項目があげられている。

(2) 野球・ソフトボール経験別にみると、「エコロバット」「ダブルベース」「サイクルポジション」「ホームランラインの設定」「スリーストライク目のファールはアウト」「ファーストストライクの見逃しはツーストライク」「1イニングは5点でチェンジ」の8項目で、すべて男子の方が女子よりエコロベースの安全性を認めている。女子の経験有りと経験無しを比較するとすべての項目に差がなかった(資料略)。

表3 面白さ・やりやすさ・安全性の各項目の比較

項目	面白さ			やりやすさ			安全性		
	N	X	SD	N	X	SD	N	X	SD
1.エコロミット	313	3.53	.93	323	3.53	.99	317	4.08	.94
2.エコロバット	308	3.33	.87	318	3.31	.99	312	3.76	1.04
3.エコロボール	311	3.63	.96	316	3.66	.92	315	4.28	.89
4.ダブルベース	296	3.19	.90	308	3.35	.95	296	3.79	1.07
5.サイクルポジション	312	3.34	1.03	317	3.20	1.00	289	3.63	.92
6.ホームランラインの設定	312	3.24	.97	310	3.55	.96	291	3.76	.94
7.下手からのスロー投球	318	3.14	.92	321	3.38	1.05	310	3.88	.95
8.スリーストライク目のファールはアウト	313	2.96	1.10	313	3.21	.99	286	3.60	.91
9.ファーストストライクの見逃しはツーストライク	311	2.97	1.10	308	3.16	.98	289	3.58	.93
10.1イニングは5点でチェンジ	313	3.20	1.04	317	3.42	.95	289	3.63	.95
11.7回または50分で試合終了	313	3.16	.98	311	3.40	.91	293	3.62	.93
12.安全進塁権	306	3.07	1.00	307	3.36	.89	296	3.80	.94
13.盗塁禁止	313	2.93	1.15	309	3.37	.96	306	3.92	.99
14.スライディングの禁止	308	2.94	1.03	309	3.47	.89	310	4.10	.93
15.タッチプレイの禁止	309	2.88	1.04	304	3.40	.92	309	4.01	.97
16.年齢別・男女別・体力別によるクラス別の競技場の設定	303	3.38	.97	304	3.58	.91	293	3.88	.96
合計得点/16	229	3.17	.69	245	3.40	.64	215	3.81	.75

注2) やりやすさと安全性の間で、項目1, 2, 3. に有意差がなかったが、他のすべての項目にP < .05で有意差があった。

(3) 表4、5から男子について運動経験別に、「面白さ」「やりやすさ」「安全性」を因子代表項目得点別にみる(注3、5)と、「面白さ」では、「スピーディール因子」のみに、「やりやすさ」では、「安全ルール因子」「スピーディール因子」「用具因子」に、運動経験豊富な者の方が少ない者よりやり易さを感じている(資料略)。「安全性」では、「スピーディール因子」「用具因子」に、運動経験豊富な者の方が少ない者より安全性を認めている(資料略)。

3 エコロベースのキーワードについて

エコロベースに参加したことによる関心(キーワード)では、選ばれた上位5項目として、リサイクル製品(62.8%)、安全性(59.4%)、楽しい(面白い)(37.8%)、適当な運動量(37.5%)、竹材の利用(32.8%)があげられる。エコロベースを検討するにあたり「安全性」「面白さ」「やりやすさ」を取り上げたが、これらがキーワードとして集約されている。さらに「環境に配慮したエコロベース」という観点もキーワードとしてとらえられていることがわかる。逆に、キーワードとしてあまり選ばれなかった5項目として、つまらない(4.3%)、難しい(5.2%)、プレーの上達(6.2%)、ダイエット効果(6.8%)、用具の価格(7.1%)、があげられる。つまらない、難しいが選ばれにくかったことは、「面白さ」「やりやすさ」の反語であるので、当然といえよう。

表4 面白さのVARIMAX回転後の因子構造(男子)

項目	因子負荷量		
	F1	F2	F3
スライディングの禁止	.832		
タッチプレイの禁止	.796		
盗塁禁止	.748		
安全進塁権	.711		
年齢別・男女別・体力別によるクラス別の競技場の設定	.649		
7回または50分で 試合終了	.587		
ホームランラインの設定	.522		
エコロバット		.826	
エコロボール		.779	
エコロミット		.767	
ダブルベース		.661	
下手からのスロー投球		.518	
サイクルポジション		.491	
ファーストストライクの見逃しはツーストライク			.878
スリーストライク目のファールはアウト			.778
1イニングは5点でチェンジ			.432
固有値	6.76	1.81	1.08
寄与率(%)	42.2	11.3	6.8
累積寄与率(%)	42.2	53.6	60.3

注3) エコロベースに関する内容項目(16項目)について相関行列に、主因子解を用いて因子抽出を行い、固有値1.0を基準に因子数をきめ、3とした。再度3因子を抽出するための主因子解を行い、VARIMAX回転を行って最終因子を抽出した。ただし、因子負荷量は各因子における0.4上の項目についてのみ示している。そして、F1を安全ルール因子、F2を用具因子、F3をスピーディール因子と命名した。

表5 面白さにおける因子代表項目得点の運動経験別比較(男子)

	因子名	程度	期 間			強 さ			綜 合					
			N	\bar{X}	SD	検定	N	\bar{X}	SD	検定	N	\bar{X}	SD	検定
面	安全ルール 因子 (7項目)	1	22	2.97	.70		32	3.05	.70		25	3.07	.76	
		2	53	3.12	.57		50	3.07	.67		47	3.16	.62	
		3	43	3.15	1.09		36	3.20	1.07		46	3.07	1.01	
白	用具因子 (6項目)	1	19	3.18	.42		30	3.32	.65		22	3.22	.55	
		2	55	3.43	.61		52	3.40	.57		47	3.52	.68	
		3	47	3.38	.97		39	3.37	1.00		52	3.30	.86	
さ	スピーディ ルール因子 (3項目)	1	24	2.54	.86	3>1	40	2.76	.92	3>1	29	2.66	.89	3>1
		2	62	3.22	.72	2>1	54	3.26	.78	2>1	52	3.35	.80	2>1
		3	46	3.33	1.19		38	3.34	1.16		51	3.18	1.08	

注4) 小・中・高・大学の運動経験の程度を低い方から1～3に分けた。検定はDUNCAN testにより行い、 $P < .05$ である。
 期間: 1 (26名) 2 (67名) 3 (49名) 強さ: 1 (42名) 2 (60名) 3 (40名)
 総合(期間、強さ、熱心さ): 1 (31名) 2 (57名) 3 (54名)

注5) 各因子における負荷量が0.4以上の項目をとりあげ、その平均得点を因子代表項目得点と呼ぶことにする。

4 エコロベースの練習や試合の希望について

今までに練習やゲームをした経験はほとんどのものが2回であるが、今後エコロベースの練習・試合の希望を尋ねた項目では、やりたくない(13.1%)、年に1、2回程度(29.2%)、半年に1、2回程度(17.3%)、月に1、2回程度(21.6%)、週に1回程度(13.7%)、週に2回以上(3.6%)となり、全体に拡散している。これは男女とも同じ傾向にある。このことから、短期間の経験ではエコロベースに魅力を感じる人もあり、感じない人もあるといえる。

IV 結論

1 エコロベースは、用具にその特徴があり、人にやさしい用具ということで、誰でも、どこでも、どのようにでも、楽しめるものとなっている。学生にとっては、屋内、屋外を問わずゲームができしかも、野球・ソフトボール型のゲーム経験の少ない女子においても、エコロボールをエコロミットでキャッチするだけでも楽しめる。

2 エコロベースの用具は、もうひとつの特徴として、環境にやさしい用具ということであるが、このことも、エコロベースを行ったり説明をきくことによって認識された。特に女子は男子よりも、用具の環境への配慮に強い関心を示した。

3 エコロベースを、「面白さ」「やりやすさ」「安全性」についてみると、全体傾向としては、安全性、やりやすさ、面白さの順にその特徴をとらえており、「安全性」のみについて男子の方が女子よりも認めている。さらに、運動経験の少ない男子は、「面白さ」「やりやすさ」「安全性」のすべてにおいて「スピーディルール因子」のみ運動経験の多い男子より強く作用している(女子は、有意差が認められなかった)。

4 エコロベースに参加したことによる関心(キーワード)は、「面白さ」「やりやすさ」「安全性」に関する項目と、環境に関する項目が選択されており、エコロベースの特徴をとらえている。

5 エコロベースの練習や試合の希望については、希望に程度の差がある。エコロベースに魅力を感じている人もあることから、今後、継続・普及の可能性もあるといえよう。

以上1～5において、エコロベースの特徴についての反応を、学生を対象に検討した。次には、参加者の多かった社会人について検討していきたい。社会人のレクリエーション活動の中では、ニュースポーツが盛んに取り入れられている。その中には普及しているものもあれば、停滞しているものもある。『人と地球にやさしいニュースポーツ』として普及しつつある『エコロベース』は、今後どのような過程をたどるのであろうか。参加者の意識調査とともに、普及のための組織づくり、指導者の養成、対象者に合った用具・ルール・施設の改善、イベントの企画・運営など、多くの問題があり、その解決のための方法を客観的に観察し、ニュースポーツの普及過程の全容を明らかにしていきたい。

レクリエーション活動を用いた育児支援プログラム

— 親子運動プログラムと母親のレクスコア —

○芝 誠 貴

前 橋 明

(大阪信愛女学院短期大学)

(倉敷市立短期大学)

Key words : 親子運動プログラム, 母親, レクリエーションスコア, レクリエーション効果
チェックリスト

研 究 目 的

これまで、育児と就労の両立をはかる母親の心身の健康管理と育児支援の在り方を検討するため、幼児を持つ母親の疲労調査を行い、併せてリフレッシュに費やす時間とその内容について調査し、それらの関連性を検討してきた。

その結果、リフレッシュ時間に費やす時間が多い母親ほど、一日を通しての疲労感の訴えは少なく、特に、スポーツや散歩をしたり家族と遊びに出かけたりする等、適度な運動量を伴うレクリエーション活動や家族間のコミュニケーションを交えた活動を行っている母親ほど、疲労感を低く維持できていたことが明らかとなった。

しかし、実際のレクリエーション活動前後の母親の疲労度の変化を具体的に把握できていなかったため、今回は、親子でのレクリエーション活動を通して、実際に母親の疲労感や気分、充実感・満足感・達成感等がどのように変化したのかを明らかにすることにした。

具体的には、親子運動プログラムを実践した保護者(母親)を対象として、疲労回復・気分転換・家庭生活への寄与の面での変化を把握できるレクリエーション効果チェックリスト^{1,2)}を用いて、親子運動後の母親の心身の変化をとらえたので、その結果を報告する。

方 法

1. 親子運動プログラムによる母親の心身の変化の調査

前橋・服部(1998)によって開発されたレクリエーション効果チェックリストを、親子運動プログラムに参加した29名の母親を対象に、運動後に実施した。

レクリエーション効果チェックリストの質問内容は、「楽しかったですか?」「気分がよくなりましたか?」「充実・満足しましたか?」「達成感が得られましたか?」「精神的な疲れがとれましたか?」「からだの疲れがとれましたか?」「からだの調子がよくなりましたか?」「肩や首のこりがとれましたか?」「今日はぐっすり眠れそうですか?」「食事がおいしく食べれそうですか?」の10項目であった。

また、レクリエーション効果チェックリストを用いた評価については、活動前の状態と比較して、「大変良い」状態の変化が+2点、「少し良い」が+1点、「変化なし」が0点、「やや悪い」が-1点、「大変悪い」が-2点という5段階評定にし、回答をスコア化した。この得点をレクスコアとした。

2. 親子運動プログラムの実際

(1) 対象者

対象は、1999年9月に、公募に応じた29組の親子（合計58名）とした。子どもは、2歳児7名、3歳児11名、4歳児9名、5歳児1名、6歳児1名であり、そのうち、男児は12名、女児は17名であった。

(2)プログラムのねらいと内容

親子運動プログラムは、ふだんいっしょに運動することの少ない保護者と子どもたちに対し、体操やダンス、運動的なゲームを通して、親子がいっしょになって汗を流し、運動の楽しさと爽快感をともに味わい、親子のコミュニケーションを深めてもらおうというものであった。

プログラムの流れは、受付・あいさつの後、「前半」に親子ダンス（写真1）と親子体操（写真2）を30分間行った。そして、休憩をはさみ、「後半」には、レクリエーション的な折り返しのゲーム（写真3）を30分間実施した。また、活動の進行にあたっては、保育専攻学生4名の補助を得た。



写真1 親子ダンス



写真2 親子体操

写真 3

折り返しゲーム



(3)実施日および場所

親子運動プログラムは、1999年10月3日(日)の午前中に実施され、場所は倉敷市立短期大学の体育館を使用した。

結 果

1. 親子運動プログラム後の母親のレクスコア

プログラム実施後における母親の項目別平均レクスコアは、「楽しかった」が+1.68と、10項目中で最も高く、次いで「気分がよくなった」が+1.61、「食事がおいしく食べられそう」が+1.46、「充実・満足した」が+1.43と続いた(図1)。

そして、「今日はぐっすり眠れそう」が+1.29、「達成感が得られた」が+1.25、「精神的な疲れがとれた」が+1.21、「からだの調子がよくなった」が+1.07、「からだの疲れがとれた」が+0.93、「肩や首のこりがとれた」は+0.71であった。それらのスコアを合計した総レクスコアは、 12.6 ± 5.3 点となった。

2. 子どもの性別にみた母親のレクスコア

子どもの性別に、運動プログラム後の母親のレクスコアをみると、男児を持つ母親では、「楽しかった」が+1.64と最も高く、次いで「気分がよくなった」が+1.45、「食事がおいしく食べられそう」が+1.27、「充実・満足した」と「今日はぐっすり眠れそう」が+1.09と続いた(図1)。そして、「達成感が得られた」と「精神的な疲れがとれた」がともに+0.91、「からだの調子がよくなった」が+0.82、「からだの疲れがとれた」が+0.73、「肩や首のこりがとれた」は+0.36であった。総レクスコアは、 10.3 ± 6.2 点となった。

女兒を持つ母親のレクスコアは、「楽しかった」と「気分がよくなった」が+1.71と最も高く、次いで「充実・満足した」が+1.65、「食事がおいしく食べられそう」が+1.59、「達成感が得られた」が+1.47であった。そして、「精神的な疲れがとれた」と「今日はぐっすり眠れそう」が+1.41、「からだの調子がよくなった」が+1.25、「からだの疲れがとれた」が+1.06、「肩や首のこりがとれた」は+0.94となった。女兒を持つ母親の運動プ

ポット歩き」, 「足ふみ競争」, 「ねこ車」は, それぞれ1名ずつの回答であった。

女兒を持つ母親の活動後の感想としては, 「楽しい活動が多くてよかった」と「家庭では経験できにくい運動ができてよかった」が, それぞれ10名(62.2%)ずつであった。

考 察

女兒を持つ母親の親子運動後のレクスコアは, 10項目すべてにおいて, 男児を持つ母親のレクスコアを上回り, 「肩や首のこりがとれた」という項目のレクスコアが+0.94であった以外は, 「楽しかった」と「気分がよくなった」が+1.71という高い値を示し, 9項目それぞれのレクスコアは+1.0以上となった。

また, レクリエーション効果チェックリストとあわせて, 本プログラムの内容についての母親の意識調査も実施し, 女兒を持つ母親は, ボールの大きさや形が日常では経験できにくい「大玉ころがし」と, ピーナッツ状の大型ボールを子どもといっしょに蹴りながら進む「ピーナッツドリブル」といった折り返しゲームを最も好んだことを確認した。そして, 女兒を持つ母親の活動後の感想として, 1番多くあげられた「家庭では, 経験できにくい活動ができてよかった」という内容からも, 楽しく, 気分がよくなったという項目のレクスコアが高値となった理由が伺えた。

そして, 女兒を持つ母親では, 「充実・満足した」の項目において, 男児を持つ母親に対し, 有意に高いレクスコアとなったことは, 女兒を持つ母親の活動後の感想として「家庭では, 経験できにくい活動ができてよかった」と並び, 「楽しい活動が多くてよかった」が, 最も多くあげられたことより, 本運動プログラム中に, 女兒を持つ母親の好む活動内容が多く導入されて, より高い充実感や満足感が得られたものと考えられる。

これらのことから, 今回実施した親子運動プログラムは, 女兒を持つ母親の気分転換や疲労回復, そして, 生活への寄与の面において, 男児を持つ母親よりも有効に働いたといえよう。

次に, 男児を持つ母親の疲労回復の項目におけるレクスコアは, 「精神的な疲れがとれた」が+0.91, 「からだの疲れがとれた」が+0.73, 「からだの調子がよくなった」が+0.82, 「肩や首のこりがとれた」が+0.36というように, +1.0未満と低く維持されていた。

その理由は, 男児の方が, 女兒に比べて, 体重が重く, また, 運動量も多かったことが考えられる。具体的には, 母親が子どもを持ち上げる「たかいたかい」, 「ひこうき」, 「フリーゴーランド」, 「おさるのおやこ」といった活動が, 親子体操の全8種目中, 4種目と半数を占めていたことや, 子どもといっしょに走る「大玉ころがし」や「ピーナッツドリブル」等の折り返しゲームを, 30分間にわたって実施したことで, 男児を持つ母親にとっては, 女兒を持つ母親に比べて, 運動量の増大につながり, それにともなう身体的な負担度が増加したためと推察された。

続いて, 「肩や首のこりがとれた」の項目では, 男児を持つ母親が+0.36, 女兒を持つ母親が+0.94, 4歳以上児を持つ母親が+0.64, 4歳未満児を持つ母親が+0.76というように, 性別・年齢別ともに, 10項目中, レクスコアは, +0.36から+0.94の範囲であり, 他の項目に比し, 低いスコアの範囲にあった。そのため, 母親に対しては, 子どもによる「肩たたき」だけではなく, 肩や首のこりのとれるストレッチ運動やマッサージ運動などを, プログラムの中に加える工夫をして, レクリエーション効果も高め, より充実したこ

プログラム体験をもってもらいたいと願う。

最後に、「楽しかった」と「気分がよくなった」といった項目では、男児を持つ母親が、それぞれ+ 1.64 と+ 1.45、女兒を持つ母親は、ともに+ 1.71 の値を示し、4歳以上児を持つ母親では+ 1.55 と+ 1.45、4歳未満児を持つ母親は+ 1.76 と+ 1.71 といったように、子どもの性別・年齢別に、母親の運動後の状況をみると、レクスコアが+ 1.45 から+ 1.76 の範囲と、他の項目のスコアに比し、高かった。このことより、親子ダンス、親子体操、折り返しゲームで構成された本運動プログラムが、運動実施後における母親の気分転換に寄与できたといえよう。

結 語

本研究では、29組の親子を対象とし、体操やダンス、運動的なゲームで構成された親子運動プログラムを実施した。そして、活動後の母親のレクスコアを分析し、母親の心身の変化を検討した。

その結果、

(1) 女兒を持つ母親の運動後のレクスコアでは、10項目すべてにおいて、男児を持つ母親のレクスコアを上回り、「肩や首のこりがとれた」という項目以外は、それぞれ、平均レクスコアが+ 1.0以上と高かったことより、本親子運動プログラムが、女兒を持つ母親の気分転換・疲労回復、生活への寄与の面で有効に働いたと考えられる。とくに、女兒を持つ母親において、男児を持つ母親に比し、運動後は、充実感や満足感が高まった ($p < 0.05$)。

(2) 疲労回復の項目では、男児を持つ母親のレクスコアは、+ 1.0未満と低く維持された。その要因としては、男児の方が、女兒に比べて運動量が多く、母親が子どもを持ち上げたり、子どもといっしょに走ったりする際に、母親にとって運動量と身体的な負担度が大きかったためと推察された。

(3) 「肩や首のこりがとれた」の項目では、性別、年齢別ともに、10項目中、レクスコアが+ 0.36 ~ 0.94 の低い範囲にあったため、母親に対して、肩や首のこりのとれるストレッチやマッサージ運動をプログラムの中に加える工夫をして、母親のレクリエーション効果も高めていきたいと考える。

(4) 「楽しかった」と「気分がよくなった」の項目では、子どもの性別・年齢別に、母親の運動後の状況をみても、レクスコアが+ 1.45 ~ 1.76 と高い範囲にあったことより、本親子運動プログラムが、活動後における母親の気分転換に寄与できたことを確認した。

文 献

- 1) 服部伸一・前橋 明：レクリエーションの効果に関する研究 (I) -レクリエーション効果チェックリストの試案と疲労自覚症状調査との関連-，倉敷市立短期大学研究紀要 28，pp.27-34，1998.
- 2) 前橋 明・服部伸一：レクリエーションの効果に関する研究 (II) -レクスコア (Recreation Score) に影響を及ぼす条件について-，倉敷市立短期大学紀要 29，pp. 37-44，1998.

レクリエーションの効果に関する研究 (V)

—高校生の体育授業を通して—

○服部伸一 (関西福祉大学)

前橋 明 (倉敷市立短期大学)

Key words : レクリエーションスコア, 体力, 疲労スコア, 高校生, 体育授業

はじめに

これまで、大学生を対象に、運動後のレクリエーションスコア (RS) 別に、対象者の生活状況や身体活動量 (歩数)・疲労スコア (FS) の変化、運動種目に対する意識について分析し、レクスコアに影響を及ぼす要因について検討してきた。その結果、レクリエーションの効果をより高く維持し、気分転換を効率よく図るためには、実施種目自体がおもしろく、内容も本人にとって楽しみとする要素を含んでいて、さらに、仲のよい友だちと同じグループであったり、短時間でも上達が期待できる種目であったりすることの重要性が確認された¹⁾。また、レクリエーションスコアを高く維持するためには、対象者にとって、より良い生活条件の確保や20分間で1200歩 (60歩/min.) 程度の身体活動量が求められるという知見を得た²⁾。しかし、対象者の体力レベルとレクリエーションスコア³⁾との関連性を検討する課題が残されていた。

そこで、本研究では、対象者の体力を測定し、運動を一定時間体験させ、その運動後のレクリエーションスコアと体力レベルとの関連性をみようとした。すなわち、レクリエーション活動の効果をより高めるための条件について、体力との関連を検索しようとした。

方 法

調査対象を、139名の高校2年生の女子に求め、体力診断テストを行うとともに、別の日に50分間の体育授業の中で器械体操を体験させた。器械体操は、10分間のストレッチングを行い、跳び箱運動とマット運動、平均台運動を各10分間ずつ、計30分間行った。

調査としては、体育授業前後に疲労自覚症状調査 (表1)⁴⁾を、体育授業後にレクリエーション効果判定調査 (表2)³⁾を実施した。

表1 疲労自覚症状の調査項目

I群「ねむけとだるさ」	II群「注意集中の困難」	III群「局在した身体違和感」
1 頭がおもい	1 1 考えがまとまらない	2 1 頭がいたい
2 全身がだるい	1 2 話をするのがいやになる	2 2 肩がこる
3 足がだるい	1 3 いらいらする	2 3 腰がいたい
4 あくびがでる	1 4 気がちる	2 4 いき苦しい
5 頭がぼんやりする	1 5 物事に熱心になれない	2 5 口がかわく
6 ねむい	1 6 ちょっとしたことが思い出せない	2 6 声がかすれる
7 目がつかれる	1 7 することに間違いが多くなる	2 7 めまいがする
8 動作がぎこちない	1 8 物事が気にかかる	2 8 まぶたや筋肉がピクピクする
9 足もとがたよりない	1 9 きちんとしていられない	2 9 手足がふるえる
10 横になりたい	2 0 根気がなくなる	3 0 気分がわるい

表2 レクリエーション効果チェックリスト

○をつけて下さい	大 変 良 い	少 し 良 い	変 化 な し	大 変 悪 い	大 変 良 い
	2点	1点	0点	-1点	-2点
1 楽しかったですか？					
2 気分がよくなりましたか？					
3 充実・満足しましたか？					
4 達成感が得られましたか？					
5 精神的な疲れがとれましたか？					
6 からだの疲れがとれましたか？					
7 からだの調子がよくなりましたか？					
8 肩や首のこりがとれましたか？					
9 今日はぐっすり眠れそうですか？					
10 食事がおいしく食べられそうですか？					

[前橋 明・服部伸一:レクリエーションの効果に関する研究(II)-レクリエーション効果チェックリストの試案と疲労自覚症状調査との関連-、倉敷市立短期大学研究紀要28, pp.27-34, 1998.]

まず、疲労自覚症状しらべについては、日本産業衛生学会の調査票を用いた。その調査項目は、I群「ねむけとだるさ」、II群「注意集中の困難」、III群「局在した身体違和感」とされており、各群はそれぞれ10項目ずつの合計30項目から構成されている。

評価方式としては、各症状について各自の自覚の程度に応じて点数化し、「症状がない」場合を0点、「少しある」を1点、「かなりある」を2点、「顕著にみられる」を3点として配点を行う前橋⁵⁾の評価方式を採用した。つまり、各症状の訴えスコアの合計点を疲労スコアとして表した。

レクリエーション効果の調査では、回答をスコア化し、さらにスコアにグレードを持たせ、統計的な処理をしやすいするために、5段階の評定とした。具体的には、活動前と比して、変化のない場合を0点、やや悪いを-1点、大変悪いを-2点、少し良いを+1点、大変良いを+2点という基準にした。

なお、資料の統計処理は、平均値の差の検定を用いるとともにピアソンの相関係数を求めた⁶⁾。

結 果

1. 体力レベル

女子高校生に対し、体力テストを実施した結果、体力テストの判定値は、平均25.09 ± 3.48点となった。

2. 体育授業前後の疲労スコア

体育授業前の疲労スコアは、平均9.16点(I群4.33点、II群2.60点、III群2.23点)で、体育授業後には、平均3.92点(I群1.39点、II群0.91点、III群1.41点)と減少した(p<0.01, 図1)。

3. 体育授業後のレクリエーションスコア

体育授業後のレクリエーションスコアは、平均10.66 ± 6.7点となった。また、項目別スコアをみると、平均1.0点以上の項目は、スコアの高い順に「食事がおいしく食べられそう」「達成感が得られた」「楽し

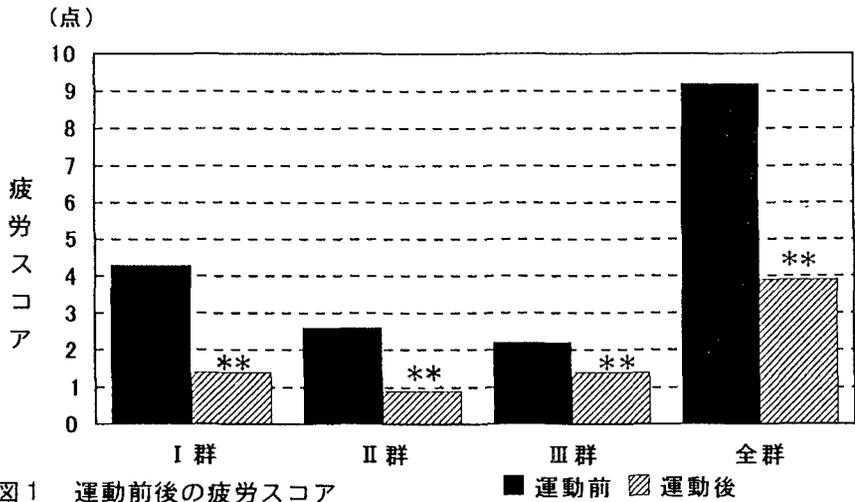


図1 運動前後の疲労スコア

体育授業前の平均スコアに対する差 : ** p<0.01

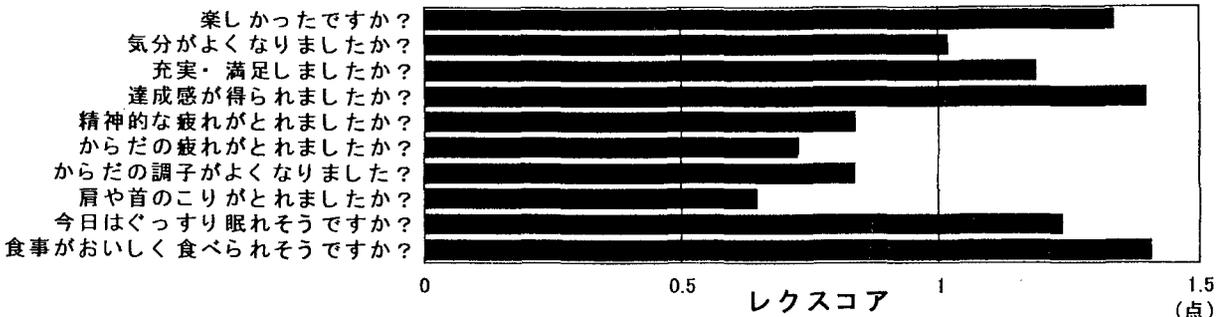


図2 運動後のレクリエーションスコア

表3 5%水準以上の有意な相関性のみられた項目

	体 力	体育授業前の疲労スコア
体育授業後のレクリエーションスコア	$r = 0.25$ ($p < 0.05$)	
体育授業後のI群の訴えスコア	$r = -0.31$ ($p < 0.01$)	
体育授業後のII群の訴えスコア	$r = -0.26$ ($p < 0.05$)	
体育授業後の全群の疲労スコア	$r = -0.24$ ($p < 0.05$)	$r = 0.52$ ($p < 0.01$)

かった」「ぐっすり眠れそう」「充実・満足した」という項目であった(図2)。

4. 体育授業後のレクリエーションスコアと体力、疲労スコアとの関係

体育授業後のレクリエーションスコアと体力判定との相関は、相関係数 $r = 0.246$ ($p < 0.05$) となった。また、有意な関係の認められたものを表3に整理すると、「体力が高いと体育授業後のレクリエーションスコアは大きい ($r = 0.25$, $p < 0.05$)」、「体力が高いと体育授業後のI群の訴えスコアは低い ($r = -0.31$, $p < 0.01$)」、「体力が高いと体育授業後のII群の訴えスコアは低い ($r = -0.26$, $p < 0.05$)」、「体力が高いと体育授業後の全群の疲労スコアは低い ($r = -0.24$, $p < 0.05$)」、「体育授業前の疲労スコアが高いと授業後の疲労スコアも高い ($r = 0.52$, $p < 0.01$)」という結果となった。

考 察

本調査結果より、体育授業で採用した器械体操の実施は、授業後に「食事がおいしく食べられそう」「達成感が得られた」「楽しかった」「ぐっすり眠れそう」「充実・満足した」という項目において、高いレクリエーションスコアを得たことにより、生徒に気分転換と食欲の高まりを促す結果となった。中でも、体育授業後のレクリエーションスコアと体力判定との相関は、相関係数 $r = 0.246$ ($p < 0.05$) となり、体力の優れている生徒ほど、体育授業が気分転換となり、充実感や達成感、睡眠欲求と食欲の面で有効であったことより、体力的に優れている生徒に、レクリエーション効果がより期待できることを確認した。

つまり、レクリエーション効果をより得ようとする、対象者の体力レベルを高めておくことの大切さを痛感した。また、このことは、生涯にわたって、快眠と快食、そして、運動を通して、充実感や達成感を体得させようと願えば、成長期より、子どもたちの体力を高めておくことの重要性を示唆するものであった。一方、就寝や起床、睡眠のリズムづくり、運動の積極的な実践を通して、日頃から疲労スコアを低く維持できるように、体調を整えさせておけば、より高いレベルのレクリエーション効果が期待できると考える。

結 語

女子高校生139名に対し、体力テストと体育授業後のレクリエーション効果判定調査を実施した結果、体育授業後のレクリエーションスコアと体力判定値との相関は、相関係数 $r = 0.246$ ($p < 0.05$) となり、体力の優れている生徒ほど、体育授業が気分転換となり、充実感や達成感、睡眠欲求、食欲の面で有効であった。また、体力レベルが高いと運動後の疲労スコアは低い ($r = -0.24$) ことも確認された。

文 献

- 1) 前橋 明・服部伸一：レクリエーションの効果に関する研究(Ⅲ)ーレクスコアに影響を及ぼす条件についてー, 倉敷市立短期大学研究紀要29, pp.37-44, 1999.
- 2) 服部伸一・前橋 明：レクリエーションの効果に関する研究(Ⅳ)ー活動前の疲労度別にみたレクリエーション活動の効果ー, 第29回日本レジャー・レクリエーション学会発表論文集, pp.76-79, 1999.
- 3) 前橋 明・服部伸一：レクリエーションの効果に関する研究(Ⅱ)ーレクリエーション効果チェックリストの試案と疲労自覚症状調査との関連ー, 倉敷市立短期大学研究紀要28, pp.27-34, 1998.
- 4) 日本産業衛生学会, 産業疲労研究会：産業疲労の「自覚症状しらべ」1970年についての報告, 労働の科学, pp.12-23, 1970.
- 5) Akira Maehashi and Kazuhisa Taketa :Scores of Fatigue Complaints in High School Students in Physical Education Classes, Acta Medica Okayama, Vol.50, No.3, 1996.
- 6) 市原清志：バイオサイエンスの統計学, p.363, 南江堂, 1991.

E S Mデータを用いた特性としての内発的動機づけ傾向 (autotelic personality) に関する検討：
 “autotelic person” の日常行動・経験パターンの特徴

佐橋 由美 (樟蔭女子短期大学)

【目的】

内発的動機づけの概念は、学習心理学の動機づけ研究において、望ましい学習行動・態度として、また、パフォーマンスを促進する要因として注目を集めてきた。動機づけ研究は心理学の一研究領域を形成し、特に学習行動、職業活動などに関する研究知見の蓄積は大きい。

一方、レジャー研究、とりわけ、レジャーの主観的側面を心理学的に把握しようとする研究者にとっては、パフォーマンス向上や意欲・やる気の増進とは異なった意味において重要な概念である。Neulinger(1974)以降、レジャーという経験は決定の自由が知覚され、活動そのものに(内発的に)動機づけられている状態のことを指すと考えられてきたからである。つまり、レジャー状況を成立させる基本要件の一つが内発的動機づけなのである。

それにもかかわらず、レジャー研究においては内発的動機づけを正面からとり扱った研究は多くはない。しかしその中では、Weissinger & Bandalos(1995) のレジャー場面における内発的動機づけ傾向を測定する尺度開発の試み、そしてその尺度を用いた実証的研究が注目される。また、Csikszentmihalyiは、フロー/optimal experience理論において、独自の視点から内発的に動機づけられた経験を現象学的に扱っている。Csikszentmihalyi(1975)は、全人的に行為に没入している際に人が感じる包括的な感覚をフローと呼び、これを内発的に動機づけられた行為の際に経験される感覚として記述している。すなわち、①限定された刺激領域への注意の集中、②自我忘却、自我意識の喪失、③行為と意識の融合、④自らの行為や環境に対するコントロール感、⑤不安や拘束からの一時的解放など、特定の感情の質を内発的動機づけの本質的特徴とみなし、内発的動機づけが生じる状況要因を特定するとともに(技能/挑戦の均衡など)、刻々と変化する意識や感情の流れを現象学的に記述・分析しようと試みている。

上述の研究が示唆的であるのは、これまで動機づけ研究は一般に、状況による動機づけレベルの変動に焦点が当てられていたのに対し、動機づけを個人差、パーソナリティ変数として提示したところである。動機づけの様態は、活動の内容や置かれた状況によって変化することは当然のこととして、人によっても、内発的に動機づけられやすい人 (autotelic person) とそうでない人がいるという事実に目をむけ、どのような動機づけ傾向をもつ個人がより幸福で適応的であるのかを探ろうとしている点が示唆的である。

そこで、本研究は、そのような内発的動機づけ理論の論点を実際の生活場面において、実証的に検討することを目的とする。まず①日常の様々な場面において、様々なタイプの動機づけがそれぞれどの程度、認められるのかを把握し、②各個人の内発的・外発的動機づけの経験量を算定し、内発的動機づけ傾向の顕著な個人 (autotelic person) に特徴的な生活パターンはどのようなものであり、またその個人は、生活全般にわたる感情・意識体験などQOLレベルは高い傾向にあるのか否かについて、実証的に検討する。

【方法】

1. 対象

40・50歳代既婚女性66名(40代41名、50代25名、平均年齢48.5歳)。就業状況は、フルタイム就労者15名、パートタイム31名、専業主婦20名。

2. E S M調査の手続き

本E S M調査は、1日の調査対象時間帯(7:30~23:00)のうち、9回の標的時刻をランダムに選定、この時刻における状況、心理データの記録を求めるものである。調査期間は1週間、標的時刻の通告

にはポケットベルを用いている。

3. 調査内容

調査票は、A. 受信・記入時刻、B. 場所、C. 相互作用の状況（一緒にいた人）、D. 活動内容、E. 考えていたこと、F. 動機づけと選択・決定における自由の知覚度、G. レジャー性の知覚度、H. 興味・関心、楽しさ、充足感、I. 当該活動の困難さ（挑戦レベル）と自身の能力レベルについての評定、J. 感情・気分、K. 注意の集中などについての情報を得るように構成されている。回答形式はA～E：記述式、J：7段階SD尺度、その他は11段階リカート尺度。但しFについては部分的に複数回答法となっている。

4. 分析

1) 動機づけの型

様々な動機づけの様相をタイプ化するための枠組みとしては、鹿毛（1995）が指摘するように様々なアプローチがあげられる。鹿毛は、内発的動機づけ概念化の基本アプローチを以下大きく5つに纏めている：①認知的動機づけによる概念化②手段性・目的性による区別③自己決定の認知にもとづく区別④特定の感情の質を内発的動機づけの本質的特徴としてとらえる⑤測定尺度の開発を通じた包括的な概念化。

当分析においては、動機づけの型は2つの質問項目に対する反応を組み合わせることによって定義した（主に③の視点から）。第1の項目は、自身の行動の選択・決定過程における自由の知覚度をみるものである。行動の決定に際して自律的、自己決定的であり、当該行為始発の原因を自らの内に認識することは、内発的動機づけの基本要件である。これに対し、何らかの義務や拘束を感知し、自身の行動を決定した要因が自身の外にあると認知することは、外側から動機づけられた行動を誘発することとなる。実際には、当該行動をすることになった理由が質問され、以下の選択肢から一つ以上選択する：

- (a) しなければならなかったから
- (b) したかったから
- (c) 他にすることがなかったから

第2の項目は、当該活動への興味、関与の程度を把握するものである。その時していた活動と別の“他のこと”がどの程度したかったかを「非常にしたかった(0)」から「全然したくなかった(10)」までの11段階評定尺度で評定を求めた。この得点は尺度の中央値(5)を基準に2分され、基準を上回る回答は当該行為の継続を望んでおり、興味・関与のレベルが高いものとみなした。以上の組み合わせにより動機づけの型が決定された。

「内発的動機づけ」	自由 (b) × 関与 (高)	n = 1 0 5 0	
「興味拡散」	自由 (b) × 関与 (低)	n = 4 5 1	
「消極的受容」	拘束 (a) × 関与 (高)	n = 1 0 4 9	
「外発的動機づけ」	拘束 (a) × 関与 (低)	n = 9 2 4	N = 3 8 7 1

2) 分析の手順

動機づけの様相はある程度、その時々々の活動内容によって規定される。内発的-外発的動機づけは、どの様な活動においてどの程度生じるものなのか、日常生活の全体像を得る意味においてもこの数値に着目する。次に、個人差変数としての動機づけ傾向に着目する。まず、個人内での内発的-外発的動機づけ経験の量を算定し、相関分析や平均値差検定を行って、動機づけレベルの異なる個人間の日常行動、経験パターンなどを比較検討する。

【結果の概要】

1-1. 各活動カテゴリーにおける内発的-外発的動機づけ

図1は、活動内容に関する記述から、全てのESMデータを10の活動カテゴリーに分類した上で、どの

ような活動を行っている場合に、どのようなタイプの動機づけがどの程度生じるかをみたものである。内発的動機づけ（IM）や外発的動機づけ（EM）の生じる割合は、活動の種類によって明らかに異なっており、「睡眠・休息」や「食事」「会話・交際」「レジャー活動」などのようにIM比率が40%を上回り、EMとの間に大きな開きがあるものと、「仕事」「家事」「移動」「社会的活動」のように、逆にEMが上回る活動とがある。この結果は、日常感覚によく一致するものであるが、動機づけがこの様に行う活動に影響される性質のものであるとすると、個人の動機づけ傾向は、個人の内的・人格的要因に加え、どのような活動をどの程度行っているかという生活パターンにも影響を受けることを示しているように思われる。

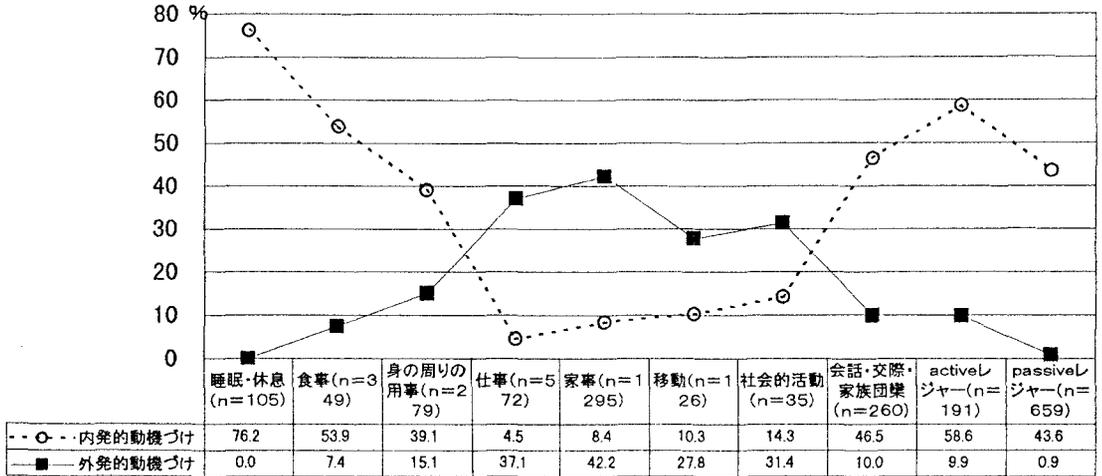


図1 各活動カテゴリーにおける内発的・外発的動機づけ経験の割合

1-2. 動機づけの型と感情・気分の状態

一般に内発的動機づけは、最も価値的に望ましい動機づけの型と考えられている。ここでは、「楽しさ」「充足感」「肯定的感情」「活動性」「リラクゼーション」「集中」「有能感（フロー経験の頻度）」などの経験指標の値をIM, EM間で比較した。結果、「有能感」を除くすべての観点において、IM状況下の経験がEM状況よりもポジティブであった。

2-1. 動機づけにおける個人差

各個人のIM, EM経験度数をその人のデータ総数で除した数値(%)を各個人のIM, EM傾向の指標とした。66名の対象者においてIM, EMのレベルに差が認められた。EMが個人の全経験に占める割合は、3.2%~63.5%の範囲であり、平均は23.5%(SD=14.0)、IMについては6.3%~57.4%(M=27.2, SD=12.4)であった。また、SES要因が動機づけレベルに影響を及ぼすのかどうか「就業状況」をとりあげ検討したところ、影響の可能性が示唆された(IM:F=2.44, p<.10)。

	n	<平均IM%>	<平均EM%>
フルタイム就労者	(15)	23.1	27.2
パートタイム	(31)	30.6	22.5
専業主婦	(20)	24.9	22.5

2-2. 個人の動機づけ傾向と行動パターンの関連-autotelic personの行動パターン

個人のIM, EM%の値をもとに、全サンプルを人数が均等になるよう高、中、低の3群に分け、動機づけレベルの異なるグループ間で行動パターンを比較した。ここでは、autotelic personは、暫定的にIM高群にふり分けられた個人ということになる。

表1 活動頻度とIM-E M経験比率との相関および動機づけレベルごとの活動頻度

	IM%	EM%	低IM群	中IM群	高IM群
	相 関 (r)		平 均 (%)		
睡眠・休息	. 152	-. 090	2. 0	2. 8	3. 2
食事	. 307*	-. 243*	7. 7	9. 3	10. 1
身の回りの用事	. 131	. 000	7. 2	7. 1	7. 3
仕事 ※	-. 370*	. 295*	18. 2	12. 2	14. 1
家事	-. 193	. 209△	38. 0	31. 4	30. 1
移動	. 042	-. 079	2. 5	3. 8	3. 5
社会活動	. 101	-. 075	0. 6	0. 5	1. 6
会話・交際	. 081	-. 180	6. 2	7. 0	7. 4
activeレジャー	. 116	-. 078	3. 8	6. 4	4. 8
passive レジャー	. 138	-. 357**	13. 8	19. 4	18. 0 *

※ 有職女性のみ △ p < . 10 * p < . 05 ** p < . 01

統計的に有意な結果は殆ど得られず確証に欠けるが、基本的にIMレベルの高い個人は、低い個人に比べ、仕事や家事時間が少なく、レジャー活動でも特に、passive レジャー活動の割合が多い傾向にあるというパターンが読み取れる。食事や睡眠等の時間も若干多い。

2-3. 個人の動機づけ傾向と感情・気分レベルの関連-autotelic personの経験の特質

Csikszentmihalyi(1997)は著書『Finding Flow』の中で、autotelic personality についての章をもうけ、青年期にあるautotelic personの感情・意識体験の特徴について言及している。氏は、autotelic な個人は学業などの活動、activeレジャーなどの活動において、非autotelic な個人よりも、よりその活動に集中する傾向があり、強い有能感を持ち、自身の将来目標に対するその活動の重要性を明確に意識しているという結果を報告している。それに対し、幸福感や楽しさなどの経験には、顕著な差はないとしている。

中年女性を対象とした本研究では、異なった結果が得られた。表2の分析同様、統計的な意味での根拠は欠くものの、集中や有能感、重要性の項目においてIM高群の値が低群と同程度か逆に低くなっていたり、楽しさや肯定的感情、リラクゼーション、活動性などCsikszentmihalyiの分析結果では差がないとされる項目において、高IM群の数値が、低IM群を上回るという結果であった。すなわち、内発的動機づけ経験の割合が高い人ほど、日常全般にわたって「肯定的感情」を経験する傾向があり、緊張や不安を感じる事が少なく、安寧な状態を維持しているようであった。また、活動性のレベルも高い。

表2 IM-E M比率と感情・気分レベルの相関および動機づけレベルごとの感情・気分

	IM%	EM%	低IM群	中IM群	高IM群
楽しさ	. 212△	-. 151	5. 29	5. 46	5. 70
肯定的感情	. 323**	-. 213△	4. 30	4. 42	4. 55 △
リラクゼーション	. 322**	-. 075	4. 53	4. 80	4. 89 *
活動性	. 278*	-. 172	4. 42	4. 31	4. 56 △
充足感	. 203	-. 165	6. 24	6. 19	6. 60
集中	. 116	-. 166	7. 12	7. 13	7. 18
重要性	-. 085	. 028	7. 26	6. 72	6. 98
有能感	. 040	-. 079	31. 4	24. 6	31. 4

△ p < . 10 * p < . 05 ** p < . 01

「母権的価値」と「父権的価値」からみる現代スポーツの諸相

○嶋津 優子（東海大学大学院生）、西野 仁（東海大学）

1. はじめに

元来、社会の様々な事象は、多様な関連する要素のバランスをとる為に、ダイナミックに変化していると考えられる。そして、多様であるとしばしば表現されてはいるものの、中心となる要素は、「男性」と「女性」、また、「強いもの」と「弱いもの」、「速いもの」と「遅いもの」、あるいは「労働」と「レジャー」などの語に見られるように、二つの対語として集約されている場合が多い。それは、人間が、社会で起こる複雑な事象をできるだけ単純化し、理解しやすくする為に工夫した結果であろう。

ところで、スポーツを、同様な方法で理解しようという試みがこれまでも行われてきている。例えば、「高度化」と「大衆化」、「競技指向」と「レクリエーション指向」、「体育会的」と「同好会的」といったように。しかし、スポーツの広範さ、多様さゆえに、今まで試みられてきた視座からでは、十分に理解しきれないことがらがある。例えば、「円陣バレーボール」、「チャレンジ・ザ・ゲーム」、「ファミリースポーツ」といったスポーツは、どのような価値の基で行われているのであろうか。また、「ニュースポーツ」、「やわらかいスポーツ」、あるいは「みんなのスポーツ」といったスポーツに対する表現の仕方は、大衆化、レクリエーション指向、同好会的であると言いつても、すっきりと満足いくものではないと感ずる。そして、「テニスのようにラケットを使って相手を打ち負かすスポーツ」と「羽子板のようにラリーを楽しむスポーツ」は、どのような切り口からその違いを理解する事が最も適切なのであろうか。今までの切り口から十分に説明できそうにないとしたら、新たなそれを工夫しなければなるまい。

思想家であるイリッチ（Illich）は、著書「脱学校の社会」¹⁾において「母権」と「父権」の概念を持ち出している。彼は、学校教育についていけない子どもや登校拒否の子どもが目立つのは、競争や序列といった父権的な色彩の強い学校教育制度に原因があり、この父権的な学校教育制度を批判し、愛や平等といった母権的色彩のある学校教育制度の必要性を訴えている。この「母権」と「父権」という概念を用いたなら、現代スポーツの特に十分に納得いく説明が出来かねていたスポーツの部分をもより良く説明出来るのではないかと考えた。

この様な思考を経て、本研究では、今までの切り口では十分に理解しきれなかったと思われる現代スポーツの諸相の一部を取り上げ、「母権」と「父権」、あるいは「母権的価値」と「父権的価値」という新しい視座から捉えてみることにした。具体的には、まず「母権的価値」と「父権的価値」の概念を、パッハオーフェンの「母権論」²⁾を用いて明確にしたうえで、現代のスポーツの多くが父権的価値であることを論証し、さらに、母権的価値に基づくスポーツの存在を確認し、最後に「ニュースポーツ」と表現されるスポーツについて考察した。

2. 「母権的価値」と「父権的価値」

「母権（mother right）」あるいは「母権制（matriarchy）」という言葉は、1861年にスイスの法学者であったパッハオーフェン（J.J.Bachofen）が書き上げた「母権論」の中で使われたのが最初であるとされている。この本が書かれた当時は、父権制（家父長制あるいは父系制）が普遍的、自然的な社会形態であるということが一般的論調であった。³⁾しかし、彼は、伝承神話や太古の歴史的記述を駆使し、宗教と法の見地から父権制社会が現われる以前に母権制社会が存在していたことをこの著書において説いている。そして、彼は母権制を、「男性に対する女性の優越的

地位」ということを頂点として、「血統と家系は母親のみ通じて受け継がれる母系制」、「妻方居住婚である家母長制」を含めた、包括的意味で捉えている。しかし、時が流れ、文明の進歩に伴い、母権制社会は影を潜め、父権制社会が出現したとしている。彼は、この社会形態の変容を、古代ギリシア時代にあったと見ている。そして、その後、この著書は、社会主義者であるマルクスやエンゲルスの思想や、また、19世紀後半から徐々に始まった女性解放運動にも影響を与えたとされている。⁴⁾ また、著名な社会心理学者であるフロム (E.Fromm) も、バッハオーフェンの思想に影響を受け、多数の論文、例えば「母権理論の社会心理学的意義」(1934)⁵⁾、「男性と女性」(1951)⁶⁾、「母権理論の今日的意義」(1970)⁷⁾において母権論を持ち出している。

バッハオーフェンは、この女性が支配していた社会、つまり母権制社会では、血のつながりや大地へのつながりを強調し、受動的にあらゆる自然の法則を受け入れるといった特徴を持ち、すべてが平等で協調や平和を基調としていたと述べている。そして、この社会の根底には、女性の魂の奥底に秘められた欲求である無償の愛（子を受け入れ、育み、養う母性愛）の存在があると考え、人間の幸福を何よりも求めるていたと論じている。逆に、男性が支配する社会では、自然の現象を変化させ、人間が作り上げた法律や制度といったものを強調する特徴を持ち、優劣をつけること、序列や競争、闘争を基調にしていると述べている。また、そこには、条件付きの愛が存在していると考えている。

このバッハオーフェンの思想から、本研究においては、「母権的価値」とは、無償の愛情の上に成り立った平等性や協調性、平和主義、ありのままを受け入れることに価値観の基礎を置くこととし、「父権的価値」とは、条件付きの愛情の上に成り立った、競争性や闘争性、はっきりした優劣、そしてその序列に価値観の基礎を置くことと捉えることにした。

3. 現代スポーツに見られる「父権的価値」と「母権的価値」

1) 父権的価値に基づくスポーツ

青柳は、文化人類学の視点からミード (M.Mead) の「文化の型」の分類方法を基盤として用い、「遊びの型」という新しい考え方を提唱している。⁸⁾ 彼女は、世界各地にあるいくつかの原始的な民族の行動形態から、競争的な社会では競争的な遊びが、協力的な社会では協力的な遊びが見られると主張している。このことから考えて、現代の日本社会は、果たしてどちらに属した社会であり、どちらに属した遊びが行われていると推測出来るのであろうか。アメリカの評論家であるコーン (A.Kohn) は、著書「競争社会をこえて」⁷⁾において、アメリカの社会には競争することがごく当然であるかの風潮が蔓延し、協力といった風潮があまりにも影を潜めてしまっていること、アメリカの社会は競争に固執してしまっていると説いている。また、この風潮は、スポーツにも見られることであるとし、アメリカ社会の競争がスポーツにも反映されている、あるいは、競争原理が強いアメリカ社会で生き抜く為の手段を学ぶのがスポーツであるとまで言い切っている。終戦から現在に至るまで、日本は「アメリカの後を追っている」としばしば言われてきた。このことから恐らく、日本社会もアメリカ社会同様、競争を基調にした社会であり、スポーツもこの様相を呈していると考えられる。

この様な偏りの見られる社会に影響を与えた要因として、大きく次ぎの二つが考えられる。第一は、人間の金銭的あるいは物質的な豊かさの追求行為である。フロムは代表的な作品「生きるということ」⁸⁾において、人間の存在様式に「to have (持つこと)」と「to be (あること)」とがあり、高度に産業が発達した現代社会が「to have」の様式に傾き過ぎてしまっていることと、この様式によって生まれる危険性に対して警鐘を鳴らしている。そして、「to have」の存在様式の基本的要素の一つに「競争」があるとし、この要素が今日の社会をもたらしたとしている。ま

た、これを、現代スポーツに当てはめて考えてみる。遊びの著名な研究者であるホイジンガは、現代スポーツの在り方について、「スポーツの組織化と訓練が絶え間なく強化されてゆく」過程において、スポーツは純粋な遊びの質を失っていると主張している。⁹⁾この現象は、特にプロフェッショナルスポーツに顕著に見られるものであるとし、これらのスポーツへの関わり方には、もはや真の遊びの精神は無いとまで言い切っている。確かに、記憶に新しいシドニーオリンピックでは「メダルを獲得すること」、「勝利することのみに意義がある」、又は「スポーツは結果がすべてである」といったような風潮が強く感じられた。あるいは、連日マスメディアは、日本のメダル獲得数を他国と比較して報道していた。

第二は、男性が家庭生活や政治、行政の分野で権力を握り、社会全体を統治していると思われる社会体制である。女性の解放を訴えたミル（J.S.Mill）は、著書「女性の解放」¹⁰⁾において、女性が政治上、社会上重要な地位に立てないのは、社会制度をつくりあげたのが男性だからであると主張している。このことから、社会が男性の価値観で構成され、流動し、女性の価値観がないがしろにされたことによって、競争の強調を生み出した原因として推測することが可能ではないだろうか。これを現代スポーツに当てはめて考えてみる。スポーツ活動の指導者には女性よりも男性の比率が高いように思われるし、女性のスポーツグループであっても男性の指導者が指揮をとっているケースが多く見られる。また、近代オリンピックの歴史には、第一回アテネ大会では女性の参加が禁じられていたという現実がある。江刺によって「スポーツは男性文化であり、そこには男性の行動様式（例えば、競争や業績の重視）が支配的だった」と述べられていることから、現代スポーツは男性の価値の基で遂行されてきたものと考えることが可能であろう。¹¹⁾

これら二つの要因を手がかりに現代のスポーツを理解しようとすると、確かに勝ち負けや優劣、又はそれに伴う序列が存在し、「他の人よりも、より速く、より高く、より強く、より遠くへ、より上手く出来ること」を良しとすることが一般的価値として定着しているかのように見える。つまり、現代スポーツは、母権的か父権的かという点、多くのスポーツが「父権的価値」を強くあらわしているといえよう。

2) 母権的価値に基づくスポーツ

しかし、母権的価値に基づくと思われるスポーツの一群を見出すことが出来る。それは、「円陣バレーボール」、「チャレンジ・ザ・ゲーム」、「ファミリースポーツ」などと呼ばれているスポーツである。

- ・ **円陣バレーボール**：数人で円陣を組んで行うバレーボール。これは、通常のネットを挟んで行われるバレーボールに見られる、攻撃的に相手を打ち負かすといったプレーではなく、みんなで協力しあって、ラリーを続けること自体に楽しさを求めるスポーツである。
- ・ **チャレンジ・ザ・ゲーム**：特別な体力や技能を必要とせず、誰でも挑戦出来るゲーム。これは、誰かと競いあうのではなく、みんなで協力して常に新たな記録に挑戦することを目標に行われるスポーツである。代表的な種目としては、「リング・キャッチ」、「キャッチング・ザ・スティック」、「ヒューマン・ロコモーション」などがある。
- ・ **ファミリースポーツ**：代表的なものに、親子でのキャッチボールやバドミントンなどが挙げられる。これらは、親と子の愛情や思いやりを基にして行われ、ボールを投げ合うこと、あるいは全く攻撃性のないシャトルの打ち合いを楽しむスポーツである。

3) ニュースポーツの新たな切り口

ニュースポーツには、インディアカ、フライングディスク、ターゲットバードゴルフなどの種

目が挙げられる。今までこの「ニュースポーツ」の「ニュー」は、さまざまな意味合いで捉えられてきた。例えば、「現代的な、当世風な、新流行のスポーツ」、「あまり、まだ知られていないスポーツ」、「極端な競技指向に偏らない、いつでも、どこでも、誰でも行えるみんなのスポーツ」、「楽しみのスポーツ」といったように。しかし、「ニュー」を、「目新しい」として捉えた場合、いずれその新しさは古くなってしまふ。また、「競技指向ではない」と捉えた場合、インディアカは、それが普及するにつれ、競技志向が強まってきた。シドニーオリンピックから正式種目になったビーチバレーは、かつては、勝ち負けをあまり意識しないニュースポーツであった。この様に曖昧であるニュースポーツについて、新たに「ニュー」を、「母権的価値に基づく」として捉えることが出来ないだろうか。つまり、この立場からは、ニュースポーツは、「他の人より、速くなくてもいい、高くなくてもいい、強くなくてもいい、遠くなくてもいい、上手くなくてもいい」などの価値観に基づいた、「みんなで協力し、勝ち負けや優劣、それに伴う序列の存在しないスポーツの総称」として定義出来そうある。同様な切り口から「やわらかいスポーツ」や「みんなのスポーツ」という表現には、「母権的価値」が含意されているものと理解することが可能になるろう。

4. おわりに

ホイジンガの言説を引用するまでもなく、本来スポーツは遊びであり、カイヨワが指摘するようにアゴン（競争）以外のスポーツはもちろん存在する。しかし、現代スポーツは、マスコミの煽動もあり、競争することを主流にした、勝敗や優劣、さらに序列をつけるなどの「父権的価値」をますます強めており、「競争」はスポーツの欠くべからざる根本要因であるかのような主張が加速されているように感ずる。この状況が続けば、スポーツ離れなどに代表される現代スポーツが抱える諸問題は、ますます顕在化することが予想される。イリッチが学校教育において母権的色彩のある教育の必要性を訴えたのと同様に、競争や勝敗、優劣や序列といったものではない、協力や平等を基調とする「母権的価値」に基づくスポーツの必要性を声高に主張する必要があるはしまいか。また、マイナーなイメージを否認しないものの、消えることなく存在しつづけてきた、円陣バレーボールに代表される「競わないスポーツ」に、今一度、注目する必要はないだろうか。

本研究を通じて「母権—父権」の切り口からスポーツの諸相を理解することが有効であることの感触を得た。今後、さらに概念を整理し、より広範で、より深い考察を続けて行きたい。

参考文献

- 1) I.イリッチ、(東洋、小澤周三 訳)：脱学校の社会、1977、東京創元社。
- 2) J.J.パッハオーフェン、(岡道男、河上倫逸 監訳)：母権論、1991、みすず書房。
- 3) 比較家族史学会(編)：事典・家族、1996、弘文堂。
- 4) 白川隆一郎(編)：パッハオーフェン論集成、1992、世界書院。
- 5) E.フロム、(ライナー・フランク編、滝沢海南子、渡辺憲正 訳)：愛と性と母権制、1997、新評論。
- 6) 青柳まちこ：「遊び」の文化人類学、1977、講談社。
- 7) A.コーン、(山本啓、真水康樹 訳)：競争社会をこえて、1994、法政大学出版局。
- 8) E.フロム、(佐野哲郎 訳)：生きるということ、1977、紀伊国屋書店。
- 9) J.ホイジンガ、(高橋英夫 訳)：ホモ・ルーデンス、1973、中央公論社。
- 10) J.S.ミル、(大内兵衛、大内節子 訳)：女性の解放、1957、岩波書店。
- 11) 江刺正吾：女性スポーツ社会学、1992、不昧堂出版。
- 12) R.カイヨワ、(多田道太郎 訳)：遊びと人間、1990、講談社。

尾瀬山の鼻・見晴間の木道から眺める景観の構造

千葉大学園芸学部 油井正昭

はじめに

尾瀬ヶ原は日光国立公園内に存在する日本を代表する湿原である。尾瀬ヶ原の標高は約 1400 m、周囲を 2,000 m を超える高山で囲まれた盆地である。尾瀬ヶ原の利用期は春から秋が中心で、年間約 50 万人の利用者がある。尾瀬ヶ原の利用は高山植物の観察、広大な湿原と燧ヶ岳や至仏山など湿原を囲む山岳で構成する景観の観賞が魅力である。

尾瀬ヶ原は整備されている木道以外の歩行はできないので利用動線は限定されており、景観観賞は木道から行われることになる。そこで、木道から眺める景観、特に尾瀬ヶ原の景観を強く印象づけている燧ヶ岳と至仏山の見え方、湿原と湿原を囲む山々のスカイラインの見え方など景観の構造を把握することを目的とした。

調査対象と調査方法

調査対象にした木道は、山の鼻－牛首－竜宮－見晴間の湿原内に整備されており、尾瀬ヶ原を縦断する代表的な利用ルートである。この間は約 5.5km あり、山の鼻から牛首までが上田代、牛首から竜宮までが中田代、竜宮から見晴間が下田代と呼ばれる。図-1 は尾瀬ヶ原の地形概要と調査対象にした木道の位置図である。木道から眺める景観の構造を把握する調査は、国土地理院発行の 1/25,000 地形図の解析で行った。調査方法は、1/25,000 地形図上の木道の位置に、山の鼻の国民宿舎尾瀬ロッジの前方で上田代に出た位置を基点（測点 0）とし、見晴までの間に 200 m 毎の測点を設けた。調査は次の 3 種類を行った。

(1) 各測点における木道に対する横断方向の、①見通せる湿原の距離、②スカイラインまでの距離、③スカイラインの仰角。

(2) 山の鼻から見晴に向かう方向での各測点における、①燧ヶ岳の仰角、②自然視野角（左右 30 度）端の位置で見通せる湿原の距離、③自然視野角端の位置でのスカイラインまでの距離、④スカイラインの仰角

(3) 見晴から山の鼻に向かう方向での各測点における、①至仏山の仰角、②自然視野角（左右 30 度）端の位置で見通せる湿原の距離、③自然視野角端の位置でのスカイラインまでの距離、④スカイラインの仰角

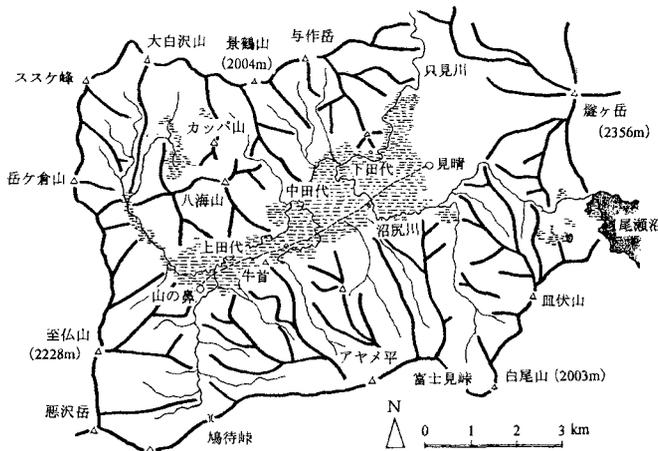


図-1 尾瀬ヶ原の地形概要と調査対象木道の位置

地形図の解析結果と景観の見え方に関する考察

1. 燧ヶ岳、至仏山、景鶴山の見え方

燧ヶ岳、至仏山、景鶴山は、尾瀬ヶ原を囲む代表的な山岳である。燧ヶ岳は尾瀬ヶ原の東に位

置し、至仏山は西に位置する。対象とした木道は、ほぼ燧ヶ岳と至仏山を結ぶ線上にあり、山の鼻から見晴に向うときは燧ヶ岳を正面に、見晴から山の鼻に向かうときは至仏山を正面に見る。木道から見る燧ヶ岳と至仏山の仰角は図-2である。両山の仰角は、中田代の中央付近(測点14付近)で同じになっている。なお、景鶴山(2,004 m)は尾瀬ヶ原北側の最高峰で、山頂直下に急崖が発達しており、景観的にも目を引く山ではあるが、上田代や中田代からは見にくく、下田代からはよく見えるが木道が東西方向のために、眺望的には気づきにくい。

(1) 燧ヶ岳の見え方

山の鼻の基点(測点0)から燧ヶ岳山頂までの距離は、図上計測で8,930 mである。山頂と尾瀬ヶ原との比高は951 mあり、調査基点の位置では仰角が $6^{\circ} 05'$ である。各測点で山頂の仰角を算定すると、上田代では200 m毎に約 $10'$ 、中田代では200 m毎に $15 \sim 20'$ 、下田代では200 m毎に $30 \sim 45'$ づつ大きくなっている。木道を歩いて行くと、次第に燧ヶ岳が近づいてくるのを実感するが、その実感を仰角で示すと以上のような見え方の変化を経験していることになる。見晴に到達すると、尾瀬ヶ原の湿原は終わり、燧ヶ岳山麓の森林が眼前を塞ぐようになるが、まだ山頂までの距離は約3,400 mあり仰角は $15^{\circ} 45'$ である。燧ヶ岳は景観構成の上では独立峰のように見え、湿原を前景に見る燧ヶ岳の景観は、尾瀬ヶ原の代表的な景観となっている。その燧ヶ岳の見え方の変化を、仰角で捉えると、山の鼻から見晴までの木道上では、仰角 $6^{\circ} 05'$ から $15^{\circ} 45'$ まで約 10° 変化していることになる。

(2) 至仏山の見え方

見晴から至仏山の山頂までの距離は約8,180 m、比高は813 m、山頂の仰角は $5^{\circ} 45'$ となっている。見晴で見る至仏山は、遠景域のため山麓の状態がはっきり識別できないが、尾瀬ヶ原を縦断して行くと遠景域から中景域となり、山麓の状態がはっきり識別できるようになってくる。至仏山の仰角は図-2のように下田代では200 m毎に約 $10'$ 、中田代では200 m毎に $15 \sim 20'$ 、上田代に入ると200 m毎に $40' \sim 1^{\circ}$ 大きくなっている。そして山の鼻の基点に至ると、仰角は $17^{\circ} 15'$ になっている。すなわち、山の鼻に近づくに従って刻々と仰角が大きくなり、その変化は $5^{\circ} 45'$ から $17^{\circ} 15'$ と 10° 以上である。山の鼻では山頂へ至る登山道、山麓の森林、山頂付近は森林限界を超えているなどが視認できる。

(3) 景鶴山の見え方

景鶴山は尾瀬ヶ原の北側に位置する山のため、山の鼻と見晴を結ぶ木道からは視野に入りにくい。景鶴山付近は地形が複雑で、前山に八海山(1,811 m)などがあり、山頂部は上田代では見ることはできず、中田代の中央部以東でないと見ることはできない。しかし、山の鼻から見晴へ向かうとき、中田代中央部より東側では燧ヶ岳が眺望景観の中心をなし、景鶴山は行く手の視野に入らないので気づかない利用者が多いのではないかと思われる。また、景鶴山は、見晴では木道に対して北西の方向 54° の位置にあり自然視野の外側にある。見晴

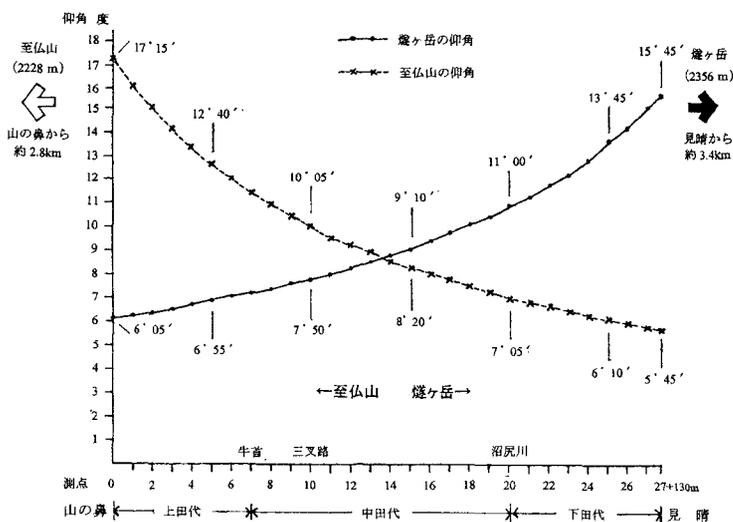


図-2 木道から見た燧ヶ岳と至仏山の仰角

から山の鼻に向かうと、下田代からは見えるが、沼尻川の抛水林手前で木道に対して北西の方向70°の位置になり、視野角の関係からは気づきにくい。したがって、景鶴山は尾瀬ヶ原の代表的な山岳ではあるが、見晴から山の鼻に向かうときも、強い印象を与えにくい山となっている。

2. 山の鼻から見晴に向かうときの景観の見え方

(1) 湿原の見え方

尾瀬ヶ原は高層湿原が発達しており、特に中田代や下田代では湿原が高く盛り上がっているのがよくわかる。山の鼻から見晴へはほぼ東に向かって歩くことになり、左手が北側、右手が南側である。木道では足を踏みはずさないように注意し、前方の景観を見ながら歩いていることが多い。したがって、歩きながらの景観観賞は、自然視野の範囲が中心である。自然視野角を左右30度にとり、木道上から見える湿原の状況を示したのが図-3である。上田代は湿原の見える範囲が狭いが、中田代に出ると遠くまで見通せるようになる。牛首から400m(測点10)では、北側30°の方向は2km以上見渡すことができ、山の鼻-見晴間で最も遠くまで湿原を眺望できる位置である。木道上で顔を動かし左右90度(横断方向)まで見渡した場合を設定すると、見える湿原の範囲は図-4になる。図-4を見ると牛首から400m程東側の測点10から1kmの区間は、北側に広大な高層湿原の景観が観賞できることがわかる。

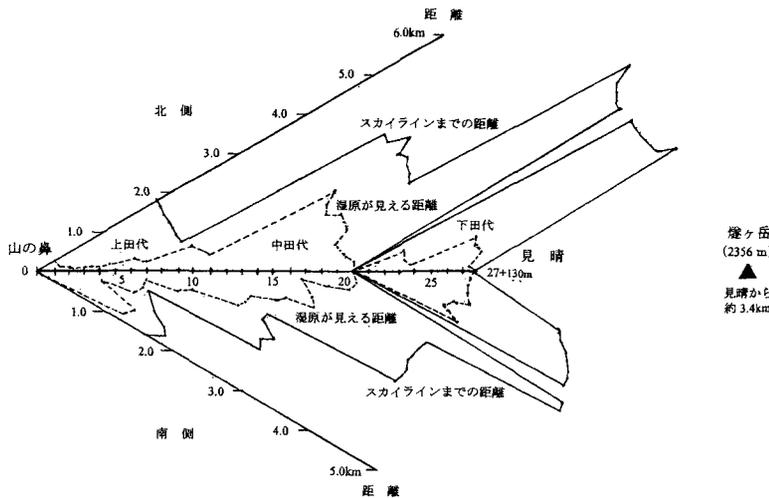


図-3 山の鼻から見晴へ向かうとき自然視野の景観の見え方

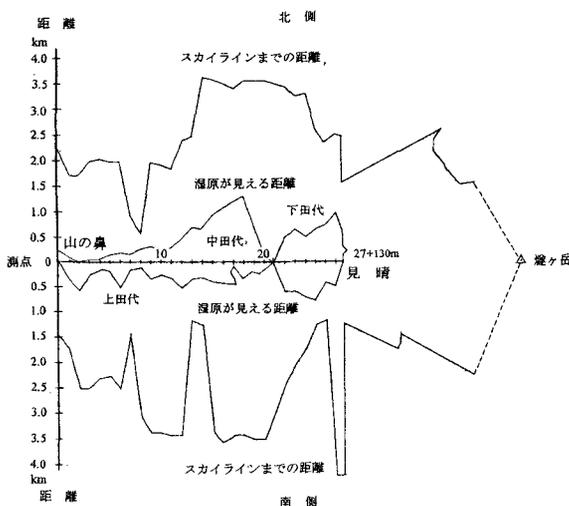


図-4 山の鼻から見晴へ向かうとき木道からの景観の見え方

図-4を見ると牛首から400m程東側の測点10から1kmの区間は、北側に広大な高層湿原の景観が観賞できることがわかる。

(2) スカイラインまでの距離と仰角

木道から周囲を囲む山岳主稜線が常に見えているわけではなく、手前の山や支尾根がスカイラインを構成していることも多い。木道の位置は尾瀬ヶ原の南寄りであり、南側は北側より山が近い。上田代は北側も南側も横断方向のスカイラインの仰角が7~10°、自然視野角では北側が1.5~5°、南側は4~7.5°である。中田代中央付近から竜宮の手前までの約1kmは、北側はスカイラインま

で 4 ～ 5km あり、この区間は近景から中景に湿原が広がり、遠景に山岳を望む奥行き深い景観が眺望できる。なお、各測点における自然視野角方向のスカイラインの仰角を示すと図-5 になる。この図から仰角は上田代では北側が大きく、中田代は南側が大きくなる。しかし、最大仰角が 9° 程度なので閉塞感を与えることはなく、尾瀬ヶ原は盆地でありながら広闊な湿原景観を觀賞できる景観構造上の特徴を有している。

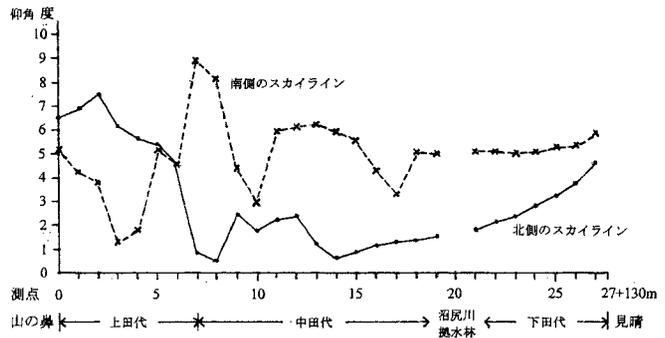


図-5 山の鼻から見晴へ向かう自然視野のスカイライン仰角

3. 見晴から山の鼻に向かうときの景観の見え方

(1) 湿原の見え方

見晴から山の鼻に向かって木道を歩き始めると、沼尻川までの約 1.3km は下田代の湿原景観である。下田代では行く手を沼尻川の抛水林に視線が遮られ、中田代と上田代の湿原は見ることができない。見晴からの歩き始めは南側、北側とも 1 km 以上遠くまで湿原が見渡せ、また、山岳スカイラインまでの距離も南・北ともに 2 ～ 4km あり、奥行きのある景観が眺望できる。沼尻川の抛水林を抜け中田代に出ると、再び広大な湿原景観が開けるが、湿原を囲む山岳のスカイラインは下田代に比較すると近い。正面には常に至仏山があり、進むに従って仰角が大きくなっていく。牛首が近づくと次第に湿原の見える範囲は小さくなり、牛首を過ぎて上田代に入ると北側、南側ともに下田代、中田代で見てきた広大な湿原景観は山に挟まれた囲繞性のある景観になっている。なお、中田代で多数の池塘を觀賞することができるが、上田代にも木道沿いに大小多数の池塘があり、また池塘内に浮島の珍しい景観が觀賞できる。

(2) スカイラインまでの距離と仰角

見晴から山の鼻に向かって歩く方向で、200 m 毎の測点において自然視野角左右両端で視認するスカイラインまでの距離を計測した結果は、下田代では北側が約 3.3 ～ 4.5km、南側は約 2 ～ 3km、中田代では北側が約 1.5 ～ 3km、南側は約 1.5 ～ 2km、上田代では北側が約 2 ～ 3.5km、南側は約 4 ～ 5km である。また、各測点で仰角を算定した結果、見晴から中田代の中央付近までは、北側も南側も仰角は約 4 ～ 6° が続いている。中田代中央部は、北側で仰角が小さくなり約 2 ～ 3.5°、これに対して南側は 6 ～ 7.5° あり、北側に比較して南側の仰角が大きい景観を眺めることになっている。そして、山の鼻付近では北側も南側も仰角は 8° を超え、山が迫った感じになっている。

む す び

尾瀬ヶ原の代表的な利用ルートである、山の鼻－見晴間の木道からの眺望景観の構造を明らかにする目的で地形図を解析し、その結果と現地利用体験をふまえて景観の見え方を考察した。内容は地形図の解析に基づいているので、景観の見え方は地形景観が中心となっている。

尾瀬ヶ原の景観は、地形景観と同様に植物景観が重要な要素であるから、ここで述べた景観の見え方は、現地で觀賞する景観を十分には説明できていないことになる。植物景観の解析を加え、また現地との照合を図るなど精度の高い成果を追求する必要があると考えている。

西四国観光ネットワーク「ルーラルポケット」に関する一考察

小泉勇治郎（松山東雲女子大学）

キーワード：ルーラルツーリズム、リゾート開発、オルタナティブ・ツーリズム

1. はじめに

中曽根内閣時に閣議決定された第4次全国総合開発計画の目玉は、民活法（民間事業者の能力活用による特定施設整備促進に関する臨時措置法）の地方版ともいえるリゾート法（総合保養地域整備法）であった。

愛媛県も1990年6月29日、「えひめ瀬戸内リゾート開発構想」が全国41の地域のなかで24番目に国土庁より承認を受けた。¹⁾開発基本方針はマリーナ、リゾートホテル、ゴルフ場などの建設であった。しかしながらこれらの計画に対して、1989年「ゴルフ場とリゾート法を考える愛媛県民の会」が結成され、リゾート開発反対運動が始まった。やがてバブルの崩壊によってリゾート計画の中止、縮小がなされた。²⁾例えば、すでに営業をしていた愛媛県越智郡岩城島の高級リゾートホテルは経営が悪化し、閉鎖を余儀なくされた。現在は建物は廃墟と化している。

2000年9月、四国にある大型テーマパーク「レオマワールド」もリゾート法によって承認を受けオープンしたが、入場者減のため閉鎖のやむなきに至った。また、愛媛県南部宇和島市と南北宇和郡の一市五町一村を対象地域にし、300億円余を投資した南予レクリエーション都市整備事業の見直しも始まった。³⁾

愛媛県の第5次愛媛長期計画(2000年3月)「新しい愛媛づくり指針」の中で、観光・レクリエーション産業の進行施策が説明されているが、「愛媛瀬戸内リゾート開発構想」については、わずか3行で述べられており、しかも構想については経済環境の推移を見極めながら進めるという極めて消極的な姿勢を見せている。⁴⁾

1992年、「新しい食料・農業・農村政策の方向」（農林水産省公表）のなかで地域全体の所得の維持・確保についてグリーン・ツーリズムの振興を図ることが明記された。⁵⁾また、農水省構造改善局より「グリーン・ツーリズム研究会中間報告」が発表され、現在ではリゾートという言葉に代わって「グリーン・ツーリズム」という言葉が使われるようになってきた。

そういった中で、1998年11月愛媛県の森の国ホテルや高知県のホテル星羅四万十など西四国の5公共観光施設と1民間ホテルが地域ネットワーク「ルーラルポケット」を発足させた。このネットワーク構想は加盟施設の立地条件、施設規模などから判断すると、リゾート開発の次にくるグリーンツーリズムの流れを汲んでいるものと思われる。

「公共・民間を問わず、21世紀に向けた新しい観光の形態を構築し、会員相互の営業活動情報の交換及び連絡協調を図り、会員並びに各々の地域の観光事業の健全な発展に寄与すること」を目的として設立された。設立当初6施設で始まったが、2000年4月には新たに2施設が加わり、現在8施設になっている。本研究ではルーラルポケット構成施設への質問紙調査と訪問面接を行い、リゾートに代わるものとしての新たなツーリズムの可

能性を探ることを目的とした。

2. 研究の方法

リゾート法の失敗とバブル崩壊によるその後の新たなツーリズムについて、「ルーラルポケット」を設立した加盟施設へのアンケート（8施設への郵送法による質問紙調査）を実施するとともに、実際に施設に出かけ担当者とのインタビューを実施した。

3. 結果及び考察

まず、調査対象の施設の概要について表1に示す。

表1 施設の概要

施設名	運営形態	開業日	客室数
ケーオーホテル	株式会社	1991年	20
内子フレッシュパークからり	内子町	1996年	—
星羅四万十	KKしまんと企画 (第3セクター)	1994年	14
森の国ホテル	(財)観光公社	1991年	15
花の森ホテル	町交流促進センター	1997年	18
ベルリーフ大月	(財)ふるさと振興公社	1996年	20
たかの子温泉	株式会社	1966年	25 + 25
ホテルクレメント宇和島	JR	1998年	82

1998年11月19日、当初6施設（5公共観光施設、1民間ホテル）で次の事業を行うことで発足し、2000年4月からは2施設が新たに加わった。

- (1) 各々の文化を尊重しつつ、地域全体の情報発信を行う。
- (2) 各施設の情報をオンタイムで収集し、一元化を図る。
- (3) 消費者ニーズに合った多様な企画を立案する。
- (4) 従業員の共同研修や、人材交流を積極的に行う。
- (5) 企画・営業に関わる活動について、連携によるスケールメリットを生み出す。
- (6) その他、本会の目的を達成するため必要な事業を行う。

小さな公共施設でも、一緒になって全国に向けてPRすれば大きな効果を上げることができるというのが「ルーラルポケット」設立の趣旨であり、今までの観光と違い、田舎を訪れ袋いっぱい楽しい思い出を持ち帰ってもらおうという願いがある。

表2 各施設客室稼働率の推移

	ケーオーホテル	星羅四万十	森の国	花の森	たかの子温泉
1997年度	20.9	55	73.5	---	52.4
1998年度	19.4	56	76.3	44.3	55.9
1999年度	30.3	54	75.0	53.0	68.9

(単位：%)

アンケートについては上記5施設から返信が来た。ホテル経営の指標である約60%の稼働率を超えているところは2施設しかない。しかしながらケオホテル、花の森ホテルについても「しまなみ海道」開通の効果が稼働率アップにつながっているように思われる。また、各施設とも他の施設にはない、特色を持っており（たとえば、温泉、溪谷美とフランス料理、四万十川など）今後ルーラルポケット構想が持続していけば、十分な集客アップが見込まれる。

平均客単価（一泊二食）は、それぞれの施設平均で8千円から1万5千円の範囲であった。民間施設であるケオホテルが客単価が一番高かった。これは、他施設に比べて高客室料金の影響が出ているものと思われる。表3に各施設の客室・食事料金を示している。

表3 各施設客室料金・食事料金

	ケオホテル	星羅四万十	森の国	花の森	鷹の子温泉
宿泊料金	7500～	**	4000～	5000	4000～
一泊二食	**	10000～15000		9500～	7000～
食 事	各自		6000～ (夕・朝)		
備 考	税・サ別	税別・サ込	税別・サ込	税別・サ	税別・サ込

(単位：円)

平均宿泊数については、すべてに施設において一泊二日であった。グリーンツーリズムにおける滞在型宿泊形態からはまったく違う結果が出た。各施設の持つプログラム施設の限界、あるいはプログラムソフトの提供の工夫のなさなどが原因として挙げられるが、沖縄などのパック旅行ではない、つまり自前の旅行になるとどうしても一泊になってしまうことも原因の一つとして考えられる。同時に費用のことも考えなければならない。家族、グループが圧倒的に多く、かかる費用のことも考えれば一泊ということになるのかもしれない。しかしながら、滞在型施設にしていくための具体的努力も必要であろう。

地域別利用者については、

表4 地域別利用者（1998年度あるいは1999年度）

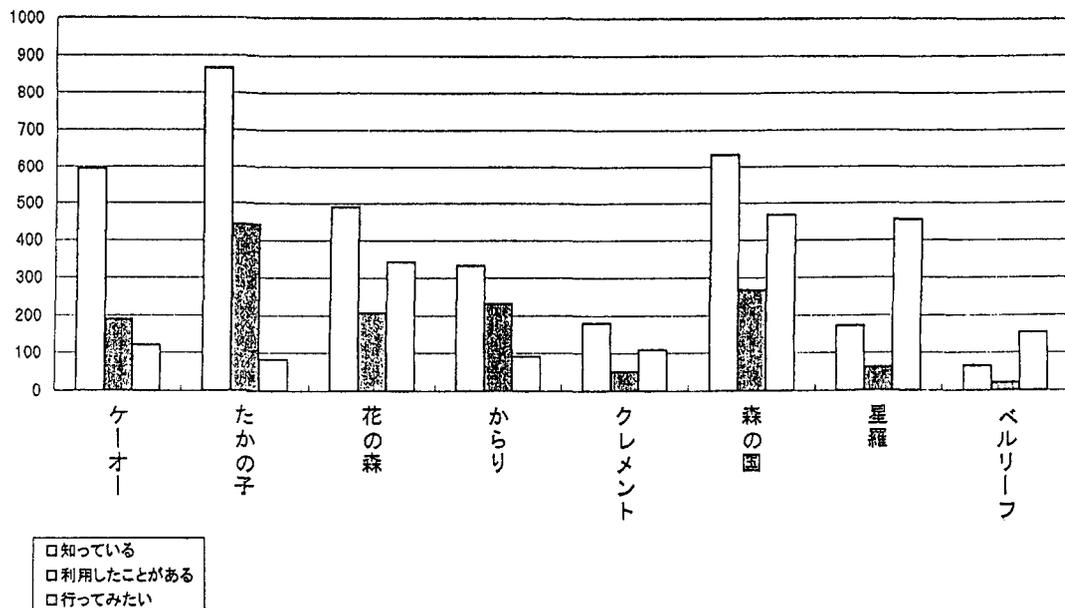
	九州	四国	中国	関西	東北	北海道	関東	中部	その他
ケオホテル	9.3	17.5	25.7	25.2	1.0	0.2	12.4	8.7	—
星羅四万十	3	50	16	13	—	—	15	3	—
森の国	2	47	26	15	—	—	10	3	—
花の森	5	70	7	11	—	—	4	2	1
鷹の子温泉	12	24	52	12	—	—	—	—	—

(単位：%)

四国からの利用者が圧倒的であるが、「しまなみ海道」開通による影響が愛媛県東予・中予地域にある施設（ケオホテル、たかの子温泉）に出ており、中国・関西からの利用者比率に表れている。今後の集客の力点としては中国、関西、九州、関東方面への広報活動であろう。2000年7月2日から7日松山市内の一番の繁華街である「銀天街」において「ルーラルポケット」ふれあいキャンペーンを実施し、アンケートにおける各施設の認知度と利用

希望を調査したのが表5である。

表5 松山市における認知度と潜在的顧客状況⁶⁾



4. 結論

本研究では西四国ネットワーク「ルーラルポケット」構成施設に対するアンケート及び面接調査を実施した。本来宿泊事業が成立するためには最低限度の宿泊客室、あるいはその施設（地方）にしかない特色、施設設置のためのコンセプトがあるはずである。特にリゾートブームが失敗に終わった今、それに代わるものとしての自然との共生型施設が求められていることは紛れもない事実である。ルーラルポケット構成施設がその役割を担うことは間違いないのだが、日本人のツーリズムマインドの変革なくしてそれはありえない。また同時にそれを実現しようと思えば、経営指針に対する思い切った転換を余儀なくされる。ルーラルポケットが五つもの公的機関が参入しているのもそのためだと思われる。

<引用・参考文献>

- 1) 本間義人「国土計画を考える」 中公新書 P 105～136 1999年
- 2) リゾート・ゴルフ場問題全国連絡会「検証・リゾート開発」 緑風出版 P 158～186 1998年
- 3) 愛媛新聞「南レク事業の見直し」 愛媛新聞社 2000年8月30日記事
- 4) 愛媛県 第5次愛媛県長期計画「新しい愛媛づくり指針」 P 123 2000年
- 5) 農林水産省「新しい食料・農業・農村政策の方向」
地域全体の所得の維持・確保 1992年
- 6) 西四国観光ネットワーク「るーらるぼけっと」主催「るーらるぼけっと ふれあいキャンペーン」(2000年7月2日～7日：実施)

都市部公共自治体のジュニアリーダーと 一般同世代少年少女における友人関係意識の比較

○橋本 和秀(余暇問題研究所) 山崎 律子(余暇問題研究所)

キーワード：ジュニアリーダー、友人関係、友人関係意識、青少年問題

1. はじめに

本研究は、青少年非行問題を効果的に防止するにはレクリエーションの視点からの具体的な方策が極めて重要であるとの認識のもとで3年前より行なっている継続研究の一環である。

青少年の問題行動のその多くは、自由時間中に起きている。増加した自由時間を「どのように過ごすか」がよく判らないまま、単に欲望のみを追求し「安易な過ごし方」へと向かう、即ち余暇に対する「知識・技能・態度」の欠如が青少年を非行等問題行動へ向かう傾向があるという問題意識を抱く。このような問題に対し、最近になって青少年が多様な人間関係を経験できる環境を整備するとして「心の教育」(文部省青少年問題審議会答申)が重要であると指摘されている。「人間関係構築能力の不足」が青少年のライフスタイルに不安を招くのであるならば、そこには人とのつながりが何らかのかたちで関与しているとされる。したがって人間関係の充実が青少年の健全な方向へ向かうのに大きく影響するであろうということに着目した。即ち「人間関係が豊かなほど青少年は健全である」ということである。

2. 仮説

「地域活動などに積極的に参加しているジュニアリーダーは一般同世代の少年少女に比べ友人関係をより重要視している」

3. 研究の目的

①友人とのつきあい方の意識の傾向②親友への期待の度合い等の側面より比較・考察をする。

4. 研究の方法

・調査対象：都内公共自治体主催のジュニアリーダーセミナー参加者男女 48名

私立中・高等学校生徒男女 117名 有効回答数 160 有効回答率 97%

・調査期日：1998年7月 ・調査方法：質問紙による集合回答法

なお分析については、量的分析と並行して質的内容を主体とした実情把握及び検証を行った。

5. 結果および考察

○友人とのつきあい方の意識の傾向

・「一人の方が落ち着く」とする関係回避の傾向については、否定をした者において有意差が認められた。とくにジュニアリーダーにおいて割合が高いことは、友人といる方が一人である時よりも落ち着くとする傾向があることが伺えた。

・「浅く広くより一人との深いつきあいを大事にする」とする社交的側面では有意差は認められなかったが、一般少年少女の40%以上が深いつきあいをしたいのに対し、ジュニアリーダーでは肯定否定ともに同比率であった。また両者とも30~40%近くが「わからない」としており特定人物との関係も大事だが多方面からも友人を得たいとする気持ちのあらわれとみてとれる。

・他の項目においては、ジュニアリーダー、一般少年少女ともに同様の傾向を示した。

○親友への期待

1) つくりたいと思う理由

・「悩みを打ちあけられる」では両者の間に有意差が見られた。ジュニアリーダーは一般少年少女よりも親友に対してより強く期待をしていることが伺えた。

- ・「相手のために時間を割ける」では他の項目に比べ両者ともに低くなっている。
- ・「悩みを打ちあけられる」項目以外では両者の間に差は認められず、共に親友に対して同じような捉え方をしていることが伺えた。

表-1 友人とのつきあい方の意識 (%)

		はい	いいえ	どちらでもない
友人といるときより ひとりの方が落ち着く	ジュニアリーダー	8.3	60.4*	32.1
	一般少女	20.5	42.9*	36.6
浅く広くより1人との 深いつきあいが大事	ジュニアリーダー	29.2	29.2	41.7
	一般少女	44.6	23.2	32.1
あることがらについて 熱中して友人と話す	ジュニアリーダー	77.1	6.3	16.7
	一般少女	74.1	8.9	23.2
友人と一緒にいても 別々の事をしている	ジュニアリーダー	4.2	66.7	29.2
	一般少女	7.1	61.6	31.3
友人になったらその 関係は長く続く方だ	ジュニアリーダー	75.0	2.1	22.9
	一般少女	73.2	3.6	24.1

t 検定による有意差 * 5%の有意差

表-2 親友への期待・つくりたいと思う理由 (%)

	ジュニアリーダー	一般少女
お互いに悩みを打ちあけられる	49.8**	20.3**
本気でケンカができる	12.4	9.6
気が合うこと	16.3	19.5
一緒にいて疲れない	14.9	14.8
相手のために時間が割ける	4.5	7.7
相手の意見や行動を認めてあげる	12.9	11.8
本当の自分を見せることができる	19.3	15.4
その他	0.0	0.8

t 検定による有意差 ** 1%の有意差

2) つくりたいと思わない・わからない

- ・一般少女において僅かではあるが見られる。理由は「めんどくさい」「干渉されたくない」「疲れる」「自分を見せたくない」「いない方が楽」であり、他との接触を自ら「拒否」もしくは「煩わしさ」を感じていると考えられる。ジュニアリーダーでは見られなかった。
- ・「わからない」では両者ともに10%程度みられた。

6. まとめと課題

本研究では、ジュニアリーダーと一般少女の友人関係意識の比較をした。ジュニアリーダーは①友人とのつきあいの傾向では複数の友人と一緒にいることを好むこと、②親友はお互いに悩みを打ちあけられる関係を望んでいることが一般少女よりも強くあること、がわかった。友人に「悩みを打ちあげたい」とすることが関係をつくるにあたり重要な意味を持っていると考えられる。ただし全体的にはジュニアリーダーも一般少女も他の項目を見る限りではお互いの間にあまり差が見られなかった。友人関係はどちらも同じような捉え方をしていることも結果より伺えた。

ナイキCMにみるスポーツの遊戯性と recreate 効果

嵯峨 寿 (筑波大学)

本研究では、ナイキのテレビコマーシャル(以下CM)においてスポーツの遊戯性がいかに表現されているか、また、その効果としてどのような情緒が再現(recreate)されるかについて考察が試みられる。

1. 日常性との対比のもとに描かれたプレーが語りかけるもの

交通の激しい交差点に突如ネットを張るやアガシとサンプラスがラリーを始める《ゲリラテニス篇》や、ロナウドをはじめとするカナリヤ軍団が飛行場のロビーや滑走路で、華麗かつダイナミックなパスワークを展開する《エアポート 98 篇》などナイキのCMには鮮烈な印象をあたえる作品が少なくない。ここに紹介した二つのCMなどは、場所や施設の不足がスポーツ活動の阻害要因として指摘されるわが国の状況に対し、“その気”さえあればスポーツはどこでも楽しめる、という教訓を暗示していると解することもできなくはない。

スポーツはそもそも日常の社会生活とは異なる規則に秩序づけられた領域にあって、その意味において非日常的活動と行うことができる。サッカーにせよテニスにせよ各種目には、それ専用の競技空間の規格を定めたりプレーヤーの行為をコントロールする独自のルールが存在する。

ところが《ゲリラテニス篇》や《エアポート 98 篇》では、道路や空港といった、厳しい交通法規や警備・管理体制が敷かれた場でプレーが繰り広げられている。空港では、ロナウドたちは警備員に追いかけられ、アガシとサンプラスの楽しみも、バスによって遮断される。この《警備員》と、決められた時刻と経路を巡回する《路線バス》こそ、「日常世界を支配する規則」を象徴する記号であるとの解釈にもとづいて、二つのCMに共通するメッセージの読み解きを試みると、「スポーツとは日常への叛逆としての“あそび”である」という説論にも、あるいは、それとは逆に、「スポーツは日常性(世俗)によって侵食される脅威にさらされている」との警告にもとれる。

いずれにしても、こうしてスポーツと日常性とをあらためて対照的にみせられることによって、スポーツにおける遊戯精神の大切さばかりか、それが失われつつあることへのホイジンガの嘆き¹が想起される。

2. 規則から逸脱した状況設定と、それが生み出すスーパープレーの recreate 効果

マイケル・ジョーダンが登場する《100 フィートフープ篇》は、上に紹介した二つのCMとは異なり、プレーの場所はあくまで普通のアリーナである。けれども、リングの位置がルールに定められた高さを逸脱していて、CMタイトルが示すように100フィートの高さに据えられている。あまりに常識から離れているせいか、ジョーダンの視線の先にある物体がバスケット・リングであることを認知するまでには時間を少し要するが、何と彼は、そのリングめがけて宙を駆け上がり、ダンクシュートをたたき込んでしまうのである。

たとえこのCMがナイキ・シューズのすぐれた軽量性とクッション性を訴える隠喩であるとしても、誇大広告だとして訴えられることはまずないだろう。あまりに現実離れた設定ゆえにその嘘が明白だからというのがその理由ではない。それが信実を表現していると言えるからである。

生身の人間が飛べるはずなど、ない。が、全盛時のマイケル・ジョーダンの跳躍というのは、観衆の目にはまるで「飛躍」のように映った、という印象は否定しようがない。そこから「エア」の称号が与えられたのだし、ナイキの代表的サブ・ブランド「エア・ジョーダン Air Jordan」が誕生したわけである。

《100 フィートフープ篇》



さて、ジョーダンの衝撃的プレーを実際に目撃したオーディエンスの驚愕がどれほどのものだったのか、幸いにしてわれわれは《フローゼンモーメント篇》を通してうかがい知ることができる。「時間よとまれ、君は美しい」とばかりにこのCMではスローモーションが効果的に用いられ、ジョーダンのプレーと、それに魅入られた観客・テレビ視聴者のあいだを漂う陶酔した空気が見事なまでに可視化されている。

この《100 フィートフープ篇》は、ジョーダンのプレーを見たオーディエンスの目に映った視覚像を忠実に再現したものではない。視覚がもたらした陶酔において夢想された心象を再現した映像だと考えるべきだろう。強いて言葉に翻してみれば「ジョーダンは飛んでいる！」とでも言い表せそうなその心的観念とは、CMクリエイター自身がジョーダンのプレーをみて抱いたものかも知れないし、あるいは、オーディエンスが抱いたそれ(をクリエイターが代弁した)かも知れないのだが、いずれにせよ、ジョーダンのプレーをみた瞬間の心的イメージがCM映像という形に視覚化されたのである。そして、このCMをみる視聴者においては、このCMを契機として、いつか実際にみたジョーダンのプレーが鮮明に想起されたり、さらに、そのプレーをみた瞬間の感情がふたたび湧出するといったこともあるに違いない。《100 フィートフープ篇》は、観衆の心象をCM映像として視覚的に創造することによって、かれらの原体験(視覚的記憶とそれに伴う情緒的記憶)をrecreate²(再現・蘇生)しうる機能を秘めていると言ってよいだろう。

そしてこのrecreate 効果の原因を遡及してみると、そこには、ジョーダンの常識破りの飛躍を生み出した超規格のバスケットリングがある。100 フィートのリングと、それがもたらすジョーダンのプレーは、スポーツという非日常的なあそびの規則・常識からのさらなる逸脱・解放を暗示しており、しかしその逸脱とは決して日常世界への逆戻りでも、聖なる世界への移行を意味するわけでもない。むしろ、日常の現実にな常に脅かされているあそびにとってその本質とは何かを誇張的に示唆しているのではないか。つまり、常識を超えたジョーダンのまさしくスーパープレーは、「遊び(スポーツ)においてあそぶ(play)ことの大切さ」に気づかせてくれるのではないだろうか。

¹ ヨハン・ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』(*Homo Ludens*, 1938)第12章「スポーツは次第に純粋な遊びの領域から離れ」「遊びの内容のうちの最良のもの失ってしまっている」(里見元一郎訳、河出書房新社)

² ジェーン・ハリソンは、『テミス』(*Themis: A Study of the Social Origin of Greek Religion*, 1912)、『古代芸術と祭式』(*Ancient Art and Ritual*, 1913)などで、情緒をrecreate(再現)することによってその幸を分かち合うことが祭式と芸術に共通する各々の起源であることを強調している。

日本レジャー・レクリエーション学会会則

〈第1章 総則〉

第1条 本会を日本レジャー・レクリエーション学会（英語名Japan society of Leisure and Recreation Studies）という。

第2条 本会の目的は、レジャー・レクリエーションに関する調査研究を促進し、レジャー・レクリエーションの普及・発展に寄与する。

第3条 本会の事務局は、埼玉県新座市北野1-2-26 立教大学武蔵野新座キャンパスコミュニティ福祉学部松尾研究室内に置く。

〈第2章 事業〉

第4条 本会は第2条の目的を達するため、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、賛助会員、講読会員、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. 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。

3. 講読会員は、本会の機関誌を講読する機関・団体とする。

4. 名誉会員は、本会に特別に貢献のあった者で、理事会の推薦を得て総会で承認された者とする。

第7条 会員は、本会の編集刊行する機関誌（紙）等の配付を受け本会の営む事業に参加することができる。

第8条 会員にして会費の納入を怠った者および会の名誉を棄損した者は、理事会の議を経て会員としての資格を停止されることがある。

第9条 会員は原則として、いずれかの支部に所属するものとする。

〈第4章 役員〉

第10条 本会を運営するために、役員選出規則により正会員の中から次の役員を選ぶ。

理事25名以上30名以内（内会長1名、副会長若干名、および理事長1名）、監事2名

第11条 会長は、本会を代表し、会務を総括する。

2. 副会長は、会長を補佐し、会長に事故がある時、または会長が欠けたときは、会長が予め指名した順序により職務を代行する。

3. 理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。

4. 監事は、会計および会務の執行状況について監査する。

第12条 役員の任期は2年とする。但し、再任を妨げない。役員の選出についての規則は別に定める。

第13条 本会に名誉会長および顧問を置くことができる。

2. 顧問は、本会の会長または副会長であった者および本会に功労のあった者のうちから理事会の推薦により会長が委嘱する。

〈第5章 会議〉

第14条 本会の会議は、総会および理事会とする。

第15条 総会は、毎年1回開催し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16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17条 理事会は理事長が招集し、監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18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19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20条 会員の会費は次の通りとする。

1. 入会金 2,000 円

2. 正会員 年度額 8,000 円

3. 賛助会員 × 20,000円以上

4. 講読会員 × 8,000 円

第21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。

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成5年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成8年11月24日より一部改訂する。

本会則は、平成10年11月23日より一部改訂する。

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規程

昭和46年 3月21日制定

昭和57年 6月12日改訂

昭和58年 7月 1日改訂

平成元年 2月 2日改訂

平成 8年 4月 1日改訂

1. 投稿者は、本学会会員であること。ただし、編集委員会が必要と認めた場合にはこの限りではない。
2. 投稿内容は、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域における原著論文、研究資料、評論、実践報告、その他とし、完結していること。また、他誌に未投稿、未発表のものに限る。
3. 投稿に際しては、原稿の冒頭に前項に挙げた区分の内、該当するいずれかの種類を朱書し明記する。
4. 原稿は、400字詰原稿用紙（A4版）に黒インク書きまたは、ワープロ（A4版、800字：25字×32行）で仕上げるものとし、本文はひらがな現代かなづかいとする。また、外国語のかな書きにはカタカナを用いて表記し、欧文の記述にあたってはタイプまたは活字体を用いて表記すること。
5. 図表および写真は、オリジナルなものとし、必ず通し番号とタイトルを記入して一枚ずつ台紙に貼り、本文とは別に一括して添付する。また、図表等の挿入箇所は本文欄外に図表番号をもって朱書し、明記する。
6. 投稿者は、氏名と共に勤務先または所属機関名を（ ）内に表記すること。
7. 論文および資料の原稿には、欧文による題名、著者名、所属機関名、抄録、キーワード、ならびに欧文抄録とキーワードの和訳を別紙により添付する。なお、本文が欧文原稿の場合には、邦文による同様な様式を整えて添付する。
8. 引用文献は、原則として本文の最後に著者名のA、B、C順に通し番号をつけて一括し、雑誌の場合には、著者、題目、雑誌名、巻号、ページ、西暦年号、の順に、単行本の場合には、著者、署名、ページ、発行所、西暦年号、の順に記載する。なお、本文中の引用箇所の右肩上に該当する文献番号を付することとする。
9. 原稿は一篇につき図表・写真共刷り上がり10頁（400字詰原稿用紙約35枚）以内を原

則とする。ただし、前記規定以上の頁数を必要とする場合や、特殊な印刷を必要とする場合には、編集委員会の承認を経た上で、その費用の超過分を投稿者の負担とする。

10. 掲載論文については、別刷り30部を執筆代表者に無償で送付する。なお、更に部数を必要とする場合には、投稿時点に申し出ること。ただし、その場合の費用は投稿者の負担とする。
11. 投稿にあたっては、オリジナル原稿とそのコピーを3部添付して提出する。なお、掲載論文にあたっては、その原稿は返却しないものとする。
12. 投稿原稿の採否については、本学会編集委員会において決定する。なお、採否の決定にあたっては、編集委員会が委嘱する審査員2名の審査結果を尊重する。
13. 本誌は、日本レジャー・レクリエーション学会の機関誌として年2回（9月、3月）の発行を予定し、本誌への掲載は原稿受理の順序による。
14. 大会発表論文集への投稿規定については、別に定める。
15. 本誌への投稿は、下記編集委員会宛てに行うこととする。

〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26
立教大学 武蔵野新座キャンパス
コミュニティ福祉学部 松尾研究室内
日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会
電話・FAX：(048)471-7356

「レジャー・レクリエーション研究」

投稿募集

研究論文の投稿は、常時受け付けております。

積極的にご投稿下さい。

※学会で発表した論文からの学会誌投稿も

お待ちしております。

(編集委員会)

学会大会号編集企画

鈴木 祐一 (学会会長)	麻生 恵 (学会常任理事)
秋吉 嘉範 (学会副会長)	荒井 啓子 (学会常任理事)
石井 允 (学会副会長)	嵯峨 寿 (学会常任理事)
鈴木 秀雄 (学会副会長)	下村 彰男 (学会常任理事)
高橋 和敏 (学会副会長)	寺島 善一 (学会常任理事)
松田 義幸 (学会副会長)	西田 俊夫 (学会常任理事)
油井 正昭 (学会副会長)	西野 仁 (学会常任理事)
小田切毅一 (学会監事)	松浦三代子 (学会常任理事)
永嶋 正信 (学会監事)	松尾 哲矢 (学会常任理事)
坂口 正治 (学会理事長)	師岡 文男 (学会常任理事)
	山崎 律子 (学会常任理事)

第30回学会記念大会号 (No.43) 編集委員会

坂口 正治 (委員長)	西田 俊夫
下村 彰男	沼澤 秀雄
嵯峨 寿	松尾 哲矢
寺島 善一	片桐 義晴

Editorial Committee for Papers of the 30th National Congress

M.Sakaguchi (Chief Editor)	T.Nishida
A.Shimomura	H.Numazawa
H.Saga	T.Matsuo
Z.Terashima	Y.Katagiri

Address: Subscription Manager, Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS).

c/o: Rikkyo University

1-2-26 Kitano Niiza-city, Saitama, Japan

Tel. & Fax. your country code+81+048-471-7345

『レジャー・レクリエーション研究』第43号 (NOV.,2000)

平成12年11月10日 印刷

平成12年11月13日 発行

編集・発行人：坂口 正治

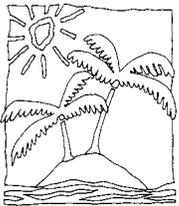
発 行 所：日本レジャー・レクリエーション学会

〒352-8558 埼玉県新座市北野 1-2-26

立教大学 武蔵野新座キャンパス

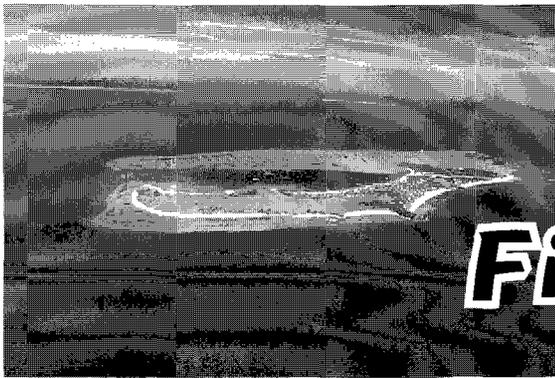
コミュニティ福祉学部 松尾研究室内

電話・FAX：(048)471-7356



（株）リゾート・東京予約センター
 マナ・アイランドリゾート東京オフィス
 〒104-0032 東京都中央区八丁堀2-20-9
 京橋第八長岡ビル
 営業時間9:00～18:00（月～金）
 ◆マナ・アイランドリゾート現地連絡先
 P.O.BOX610 Lautoka, Fiji
 phone. (679) 661455
 Fax. (679) 661562

**MANA
 ISLAND
 RESORT**
Fiji



Fiji

マナ・アイランドリゾート及びダイビングに
 関するお問い合わせ・資料請求及び予約は

TEL.03-3553-2002
 FAX.03-3553-2444



AQUA TREK Ocean Sports Adventure Ltd.
 2/465 Queens Rd-Nadi
 p.o.box 10215, Nadi Airport, Fiji
 phone. (679) 669309 Fax. (679) 702412

時代をカタチに。 確かな技術の証です。

情報・ニューメディアの多様化、転換期を迎えつつある
 平成のいま、私たちは、ハイテクノロジーを駆使し
 最先端の印刷物の制作と
 お客様にとって、
 より身近な存在で
 応えたいと考えて
 おります。



ishibashi printing

石橋印刷

神奈川県小田原市飯泉1033 〒250-0863
 Tel.0465-47-9171(代) Fax.0465-48-2411

- (1) 海外の体育事情視察、研修
- (2) スポーツの交流先
- (3) 予防医学、健康づくり
- (4) 2002年ワールドカップサッカー
- (5) ソルトレイク冬季オリンピック

これらの情報、ノウハウなら下記にお問い合わせ
してください。



〒105-0001 東京都港区虎ノ門1-26-5

J T B 海外旅行虎ノ門支店

担当：柿沼健児

TEL 03-3504-3706 FAX 03-3504-3671
E-mail : kaitora-121@syt.jtb.co.jp



スポーティーな旅をサポートして20年

空の旅 山の旅 海の旅

皆様にもアクティブな旅をご案内します。。。

お問い合わせ・お申し込みは。。。

JTBサン & サン

運輸大臣登録旅行業第568号

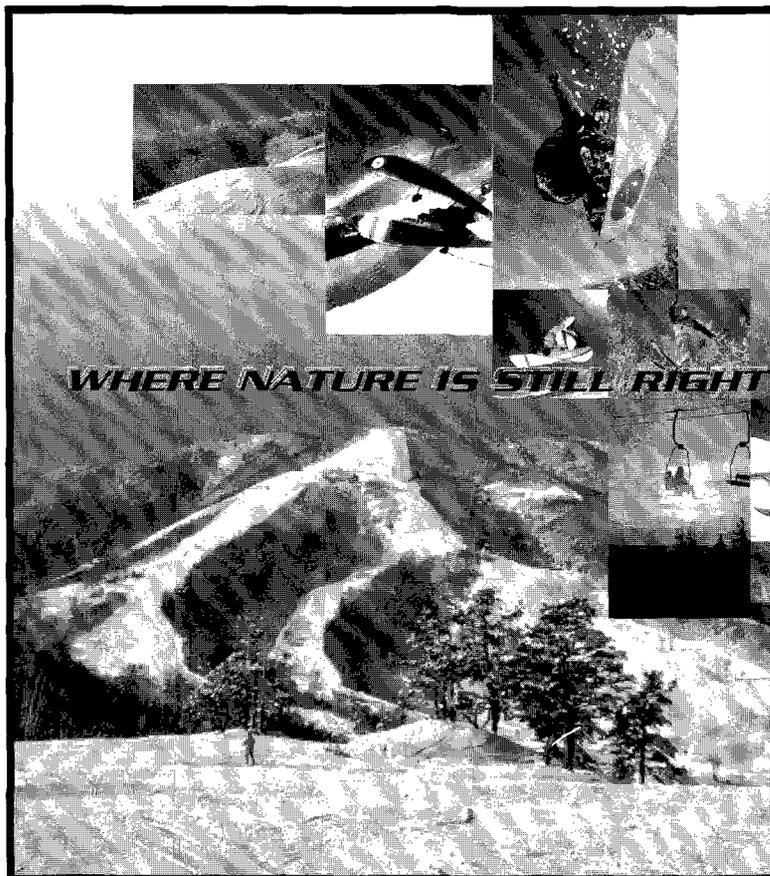
日本旅行業協会会員

〒170-0013

東京都豊島区東池袋4-39-11

TEL: 03-5950-0631

FAX: 03-3981-4921



斑尾

MADARAO
Precious Pure World

WHERE NATURE IS STILL RIGHT HERE FOR YOU



上信越自動車道 / 豊田・飯山ICより25分
北信州 斑尾高原スキー場

●お問い合わせ/観光情報センター Phone: 0269-65-3222 スキー場インフォメーション Phone: 0269-65-3714

●交通/長野自動車道 25分 斑尾IC 下りバス

<http://www.madarao.co.jp>

いまだから、スポーツと健康について学ぶ



競技選手のトレーナーから
高齢者の健康指導者まで養成

スポーツ健康学科

スポーツ選手のトレーナーまた
アスレティック・インストラクター
スイミングや幼児体操指導者を
目指す学科です。
運動生理学、バイオメカニクス
救急法、ボールバランストレーニング
キネシオテーピングなど

高齢者健康学科

高齢者の健康管理、運動・レクリエーション
サービスの指導者を目指す学科です。
セラピューティック・レクリエーション
高齢者体育指導法、健康体操&ストレッチ
の授業のほか指導実習。ホームヘルパーの
資格取得が可能です。

本校の特徴

■最前線で活躍する講師から学ぶ

本校の講師陣には、ユニチカ・バレーボールチームの現職トレーナーをはじめ
競技の最前線で活躍するトレーナー、コンデショニングコーチが「現場の専門技術」
の授業を担当します。

新設の『高齢者健康学科』でもトップクラスの講師と豊富な実習が用意されている。

■働きながら、経験しながら学ぶ

本校は通常授業を夜間（PM6-9時）実施しているため、昼間に豊富な実習体験と学費の
一部をアルバイトで補うことが可能。

実力と収入の両面をアップすることができます。

■少人数で学ぶ

開学以来20年間、1学年40名定員の少人数制を貫き、学生個々のニーズに対応し
た指導を実施します。

「ひとりひとりの顔が見える」そんな学校が東京体育専門学校です。

東京体育専門学校

〒152-0035 東京都目黒区自由が丘2-19-8 ☎03-3718-0665

JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies
No. 43

Papers of the 30th National Congress

Special Issue :

Papers Presented at the 30th National Congress of
Japan Society of Leisure and Recreation Studies

(Nov. 25 and 26, 2000)

(Meiji University : Tokyo, Japan)

Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Nov. 2000