

レジャー・レクリエーション研究

第53号

第34回学会大会発表論文集

日本レジャー・レクリエーション学会第34回学会大会

平成16年12月3日(金)・4日(土)・5日(日)

於：立教大学

日本レジャー・レクリエーション学会

2004年12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

2004年9月30日（木） 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 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

目 次

日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会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 油井正昭 ……1	ワークショップ② 景観・造園・環境及びレジャー・レクリエーション産業 の合同開催 「レクリエーション資源空間と産業に関わる研究の今後 の取り組みを考える」 コーディネーター 東京農業大学地域環境科学部 栗田和弥 筑波大学 嵯峨 寿 ……17
日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会開催要項 ……2	ワークショップ③〈公募〉 「個別プログラムとケースワークの実践」 コーディネーター 東海大学体育学部講師 吉岡尚美 ……18
日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会組織委員会 ……4	日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会発表演題 ……21
日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会実行委員会 ……5	A-01 健常高齢者における歩行分析の意義 ～介護予防対策と歩行分析法の試作検討より～ ……26
参加者へのご案内 ……6	A-02 老人医療・福祉施設におけるレクリエーションワークおよび レクリエーション専門職の役割に関する研究(1) ……28
(発表者へのお願いとお知らせ) ……7	A-03 セグメント表(移動能力・CDR)によるレクリエーション プログラムの選出 ……32
(座長へのお願いとお知らせ) ……7	A-04 高齢者の余暇活動について(6) ～主にコホート別にみられる満足感と疎外要因について～ ……36
(討論者・質問者へのお願い) ……7	A-05 個別レクリエーションの必要性和その効果について ……40
第34回学会大会開催地略図 ……8	A-06 TR Accountability Model(TRAM)に基づくアセス メント用紙の作成と実用性について ……44
日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会基調講演・パネルディスカッション・ワー クショップ企画～その3～ ……11	A-07 現代におけるニュースポーツの可能性に関する一考察 ～競技者間の関係性と関連から～ ……48
基調講演「始動した21世紀において学会に求められる 役割」 東京農業大学副学長 改革推進担当； 日本造園学会副会長 蓑茂寿太郎 ……12	A-08 遊びと日常性 ～遊びの原理的研究の蘇生を求めて～ ……52
パネルディスカッション 「21世紀の学会発展のビジョンと戦略を考える」のねらい コーディネーター 東京農業大学地域環境科学部教授 麻生 恵 ……14	
第34回学会大会 “ワークショップ企画～その3～” ワークショップグラウンドコーディネーター 関東学院大学人間環境学部教授 鈴木秀雄 ……15	
ワークショップ① 《セラピューティックレクリエーション分科会》 「要介護予防運動指導におけるセラピューティック エクササイズの意味と意義 ～今年度(2004年)から始動した要介護予防運動指導 者養成及び指導者資格認定制度をめぐる～」 話題提供者 関東学院大学人間環境学部教授 鈴木秀雄 ……15	

A-09	ゆとりの構造化に向けて(2) ～「ゆとり」と「くつろぎ」～……………56	B-08	企業における社員健康づくり事業と地域貢献に向けた取り組み ～T社における事例中間報告～……………98
A-10	「楽しい体育」におけるフロー理論適用の意義と課題……………60	B-09	地域福祉とレクリエーション ～地域レクリエーション協会に注目して～……………100
A-11	幼児期のライフデザイン ～生活形態や環境変化にみる身体機能の劣化を中心として～……………62	B-10	地域との連携を意図したレクリエーション演習科目導入に伴う教育効果の検討 ～レクリエーション協会課程認定校における実践事例から～……………104
A-12	要介護予防運動指導者認定制度の構築……………64	B-11	棚田のレクリエーション利用における視点場の設計について……………108
A-13	要介護予防運動内容の検討 ～生涯スポーツのセラピューティックレクリエーションプログラム化をめざして～……………68	B-12	東アジア地域の山岳国立公園における登山利用行動の管理手法の比較 ～富士山(日本), 玉山(台湾), キナバル山(マレーシア)を対象として～……………112
B-01	クラシックカーイベントへの参加動機について ～ヴェブレンの『有閑階級の理論』を手がかりに～……………72	B-13	山岳観光地における団体客の観光利用の実態……………116
B-02	大学生アスリートの日常生活経験について ～T大学体育会アメリカンフットボール部員・野球部員の日常生活経験～……………76	B-14	サガルマータ(エベレスト)登山活動と周辺地域の観光利用が自然環境に及ぼす人的影響……………120
B-03	「楽しい」レクリエーションプログラムについての一考察 ～楽しい環境づくりの提案～……………80		会則及び諸規程他……………126
B-04	デジタル・アーカイブと観光ナビゲーションシステムの可能性……………84		役員選出細則設置の趣旨……………130
B-05	宮古・姉ヶ崎半島のリゾート開発における国民休暇村の役割と貢献……………86		投稿規程・原稿作成要領・投稿票……………136
B-06	「江戸名所花暦」に見るサクラの名所と花見の様相……………90		学会大会号編集企画……………143
B-07	NRPA年次大会レジャー研究シンポジウム抄録にみる研究動向(2001～2003年) ～とくに社会変化への対応の視点から～……………94		

日本レジャー・レクリエーション学会

第34回学会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 油井正昭

平成16年度第34回日本レジャー・レクリエーション学会大会を、伝統の有る立教大学池袋キャンパスで開催することになり、便宜を与えていただいた立教大学をはじめ、大会準備にあたった諸氏に心から御礼申し上げたい。

第34回学会大会の準備は、今年度早々にスタートさせた。通常、学会大会に向けて実質的な準備は、大会会場になる大学やその地域におられる学会員を中心に、大会実行委員会が設置されて行われることが多いが、今年度の大会会場は学会事務局を置く立教大学であることや、学会準備にできるだけ多くの人が参加して行う方法として、立教大学に在籍する学会員を中心に、常任理事全員が実質の大会実行委員会をつくり、準備を推進する方法をとった。

大会実行委員会設置と同時に、実行委員は一人一役を受け持つことを決め、その具体として実行委員は「エクスカージョンなどの地域研究プログラムを検討する渉外部会」、「大会のP.R.関係を受け持つ広報部会」、「大会テーマをはじめ、基調講演、シンポジウムなどのプログラムを担当する研究部会」、「大会準備の調整や事務的事項をまとめる総務部会」の4グループに分かれ、精力的に各部会で検討が行なわれた。各部会での検討結果は、さらに実行委員会で検討を加え、その成果を常任理事会で審議して作りあげたのが今回の大会プログラムである。

こうして、大会メインテーマに「21世紀グローバル社会に向けた学会発展のビジョンと戦略を考える」が設定され、このテーマのもとで特別講演、基調講演、パネルディスカッションの企画が整った。また、地域研究では、開催地東京のレジャー・レクリエーションから見た特性を歴史軸で取り上げ、「都市レジャーの今昔」というテーマで、最近話題性が高い六本木ヒルズと、東京の前身である江戸のレジャーの様子を知ることができる、江戸東京博物館を訪れるプログラムが用意された。

学会大会の内容を基調講演、総会、研究発表などの室内プログラムに加え、大会会場の大学キャンパスや開催地のレジャー・レクリエーションから見た特性を研修できる企画をプログラムに盛り込むことが第31回学会大会から試みられてきた。今回は大会第1日目に地域研究プログラムが生まれ、東京のレジャー今昔を見聞しながら、現地で会員が意見交換を行うことができることは大変意義が大きく、学会大会参加の魅力づくりの一環と捉えたい。

今後も学会大会に多くの会員が魅力を感じて参加できるように、工夫を重ねていくことが大切と考えている。

日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会開催要項

大会テーマ「21世紀グローバル社会に向けた学会発展のビジョンと戦略を考える」

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34回学会大会実行委員会
3. 期 日：平成16年12月3日(金)・4日(土)・5日(日)
4. 会 場：立教大学池袋キャンパス

〒171-0021 東京都豊島区西池袋3-34-1

5. 日 程

第1日目 12月3日(金)

- 13:00~13:10 受付(鍛冶橋駐車場：JR東京駅八重洲南口から徒歩5分)
- 13:10~13:20 開会挨拶 坂口正治(学会副会長)
- 13:20~17:00 地域研究 テーマ『都市レジャーの今昔』
(Ⅰ)都市再生とレジャー空間(六本木ヒルズ)
(Ⅱ)江戸の娯楽とライフスタイル(江戸東京博物館)

第2日目 12月4日(土)

- 11:00~12:00 理事会(立教大学第一食堂二階「藤だな」)
- 12:00~ 受付(7102教室前)
- 13:00~13:15 会長挨拶 油井正昭(日本レジャー・レクリエーション学会会長)
- 挨拶 押見輝男(立教大学総長)
- 13:15~14:15 特別講演(7102教室)
「サッカーからみた21世紀のスポーツビジョンと戦略」
田嶋幸三(財団法人日本サッカー協会技術委員長)
- 14:20~15:05 基調講演
「始動した21世紀において学会に求められる役割」
蓑茂寿太郎(東京農業大学副学長 改革推進担当;日本造園学会副会長)
- 15:10~16:30 パネルディスカッション
「21世紀の学会発展のビジョンと戦略を考える」
コーディネーター：麻生 恵(東京農業大学)
パネリスト
○日本レジャー・レクリエーション学会のこれまでの取り組みから 鈴木秀雄(関東学院大学;学会副会長)
○国際化の動きと国際化への対応から
○産業界、行政等との連携から

16:40~18:30 ワークショップ

①セラピューティックレクリエーション専門分科会

テーマ：要介護予防運動指導におけるセラピューティックエクササイズの意味と意義

～今年度(2004年)から始動した要介護予防運動指導者養成及び資格認定制度をめぐって～

話題提供者：鈴木秀雄（関東学院大学）

（10号館304教室）

②「景観・造園・環境系」及び「レジャー・レクリエーション産業系」の合同開催

テーマ：レクリエーション資源空間と産業に関わる研究の今後の取り組みを考える

コーディネーター：栗田和弥（東京農業大学）

嵯峨 寿（筑波大学）

（10号館305教室）

③公募ワークショップ

テーマ：個別プログラムとケースワークの実践

コーディネーター：吉岡尚美（東海大学）

話題提供者：茅野宏明（武庫川女子大学）ほか

（10号館306教室）

18:40~20:10 懇親会（立教大学第一食堂二階「藤だな」）

第3日目 12月5日（日）

8:30~ 受付（7102教室前）

9:00~10:00 研究発表 A会場（7101教室）≪3演題≫

B会場（7102教室）≪3演題≫

10:05~11:05 研究発表 A会場（7101教室）≪2演題≫

B会場（7102教室）≪3演題≫

11:10~11:50 研究発表 A会場（7101教室）≪2演題≫

B会場（7102教室）≪2演題≫

12:30~13:00 オルガンコンサート（チャペル）

13:10~14:10 総会（7102教室）

14:10~15:10 研究発表 A会場（7101教室）≪3演題≫

B会場（7102教室）≪3演題≫

15:15~16:15 研究発表 A会場（7101教室）≪2演題≫

B会場（7102教室）≪3演題≫

日本レジャー・レクリエーション学会

第34回学会大会組織委員会

大会名誉会長	押見 輝男 (立教大学総長)	
大会会長	油井 正昭 (学会会長)	桐蔭横浜大学)
大会副会長	坂口 正治 (学会副会長)	東洋大学)
	鈴木 秀雄 (学会副会長)	関東学院大学)
	松浦三代子 (学会副会長)	東京女子体育大学)
監事	大谷 善博 (学会監事)	福岡大学)
	寺島 善一 (学会監事)	明治大学)
大会委員長	西田 俊夫 (学会理事長)	淑徳大学)
委員	麻生 恵 (学会理事長補佐)	東京農業大学)
	小椋 一也 (学会常任理事)	国際医療福祉大学大学院)
	片桐 義晴 (学会常任理事)	(社福)新宿区障害者福祉協会)
	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)
	田中 伸彦 (学会常任理事)	独立行政法人森林総合研究所)
	西野 仁 (学会常任理事)	東海大学)
	沼澤 秀雄 (学会常任理事)	立教大学)
	松尾 哲矢 (学会常任理事)	立教大学)
	山崎 律子 (学会常任理事)	(株)余暇問題研究所)
	横内 靖典 (学会常任理事)	城西大学)
	荒井 啓子 (学会理事)	学習院女子大学)
	小田切毅一 (学会理事)	奈良女子大学)
	小野寺浩三 (学会理事)	東北福祉大学)
	上村都貴絵 (学会理事)	ヒルサイドビュー矯正歯科)
	京野 誠子 (学会理事)	秋田桂城短期)
	古城 建一 (学会理事)	大分大学)
	鈴木 重志 (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)
	田中 祥子 (学会理事)	津田塾大学)
	茅野 宏明 (学会理事)	武庫川女子大学)
	千葉 和夫 (学会理事)	日本社会事業大学)
	野村 一路 (学会理事)	日本体育大学)
	師岡 文男 (学会理事)	上智大学)

日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会実行委員会

大会実行委員長 ◎松尾 哲矢〔立教大学〕
監 事 ※大谷 善博〔福岡大学〕
※寺島 善一〔明治大学〕
事務局 長 ◎西田 俊夫〔淑徳大学〕
大会幹事 ◎沼澤 秀雄〔立教大学〕
◎小椋 一也〔国際医療福祉大学大学院〕
◎片桐 義晴〔(社福)新宿区障害者福祉協会〕
○上村都貴絵〔ヒルサイドビュー矯正歯科〕

実行委員 ◎麻生 恵〔東京農業大学〕
◎嵯峨 寿〔筑波大学〕
◎下村 彰男〔東京大学大学院〕
◎田中 伸彦〔(独法)森林総合研究所〕
◎西野 仁〔東海大学〕
◎山崎 律子〔株)余暇問題研究所〕
◎横内 靖典〔城西大学〕
○荒井 啓子〔学習院女子大学〕
○小田切毅一〔奈良女子大学〕
○小野寺浩三〔東北福祉大学〕
○京野 誠子〔秋田桂城短期大学〕
○古城 建一〔大分大学〕
○鈴木 重志〔財)日本レクリエーション協会〕
○高橋 伸〔国際基督教大学〕
○田中 祥子〔津田塾大学〕
○茅野 宏明〔武庫川女子大学〕
○千葉 和夫〔日本社会事業大学〕
○野村 一路〔日本体育大学〕
○師岡 文男〔上智大学〕
和 秀俊〔東洋大学大学院〕

◎学会常任理事、○学会理事、※学会監事

参加者へのご案内

1. 受付

12月3日（金）13:00-13:15 鍛冶橋駐車場：JR東京駅八重洲南口から徒歩5分

（緊急連絡先：080-5042-8602）

12月4日（土）12:00より 立教大学7号館1階7102教室前

12月5日（日）8:30より 立教大学7号館1階7102教室前

2. 参加費

正会員・特別会員 4000円

その他の一般の方 2000円（一日につき）

ただし、特別講演、基調講演、パネルディスカッションについては公開のため参加費無料

3. 大会本部

立教大学 本館 1103教室（12月4日）、7203教室（12月5日）

4. 食事について

お弁当を予約されている方は、12月5日（日）11:30-12:30に7号館1階7102教室前にてお渡しいたしますのでお越してください。

5. 駐車について

本会場には駐車場がございませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

6. 喫煙について

発表会場は禁煙です。喫煙場所にてお願いします。

(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. パワーポイント
フロッピー等を持参いただければ対応できるものと思われませんが、ノートパソコン等を持参いただければより確実だと思われます。使用希望の方は受付時にお申し出ください。
5. OHP
OHPを用いての発表を希望される方は受付時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。

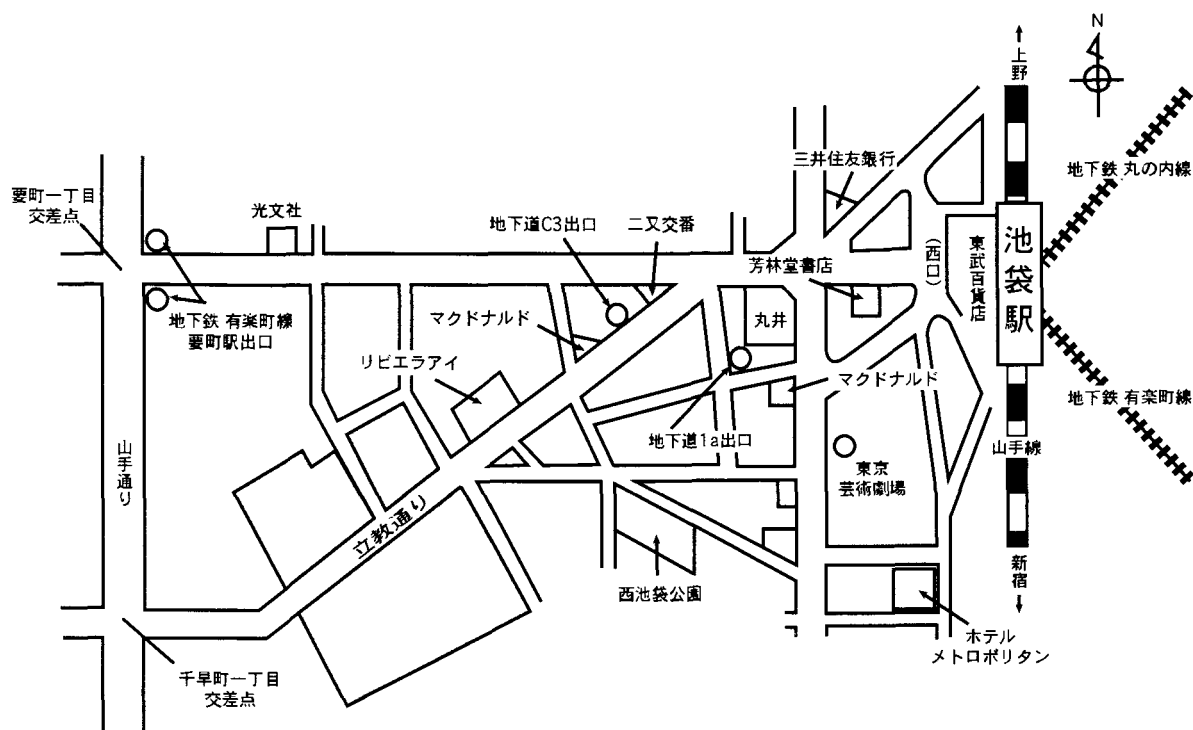
■第34回学会大会開催地略図

■会 場 立教大学池袋キャンパス

〒171-8501 東京都豊島区西池袋3-34-1

(当番室 03-3985-2171)

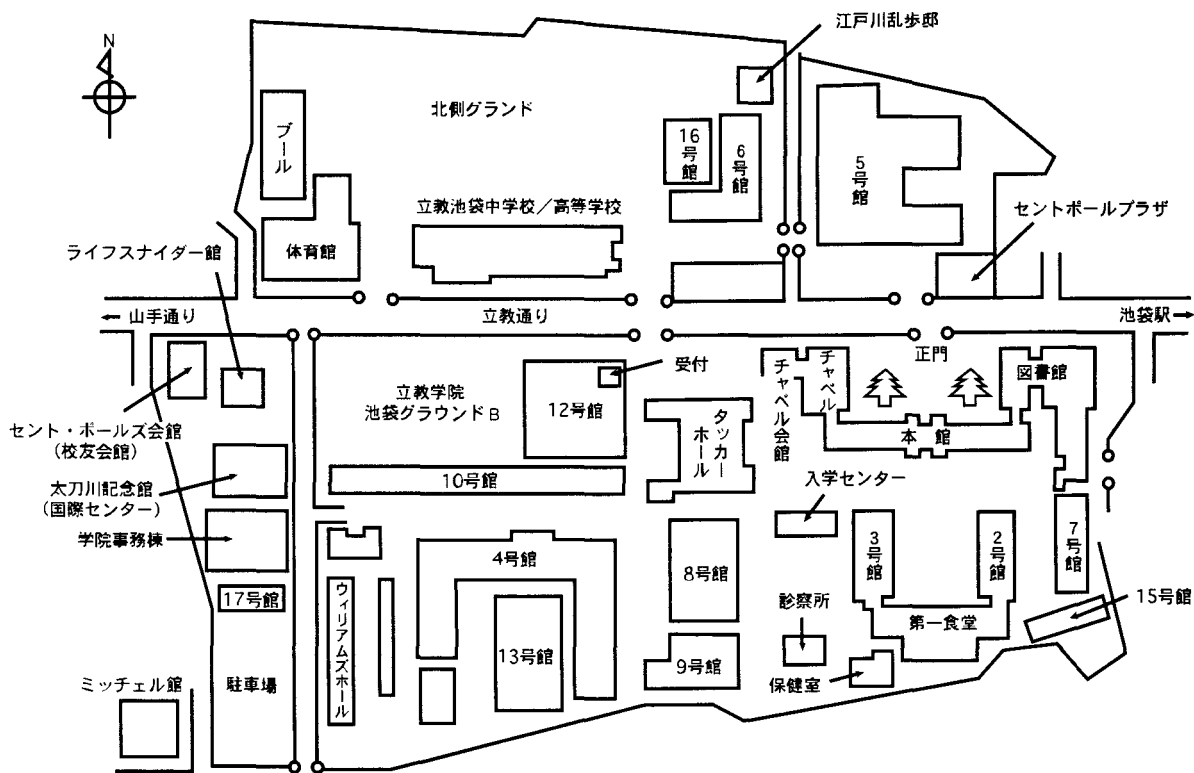
立教大学池袋キャンパス位置図



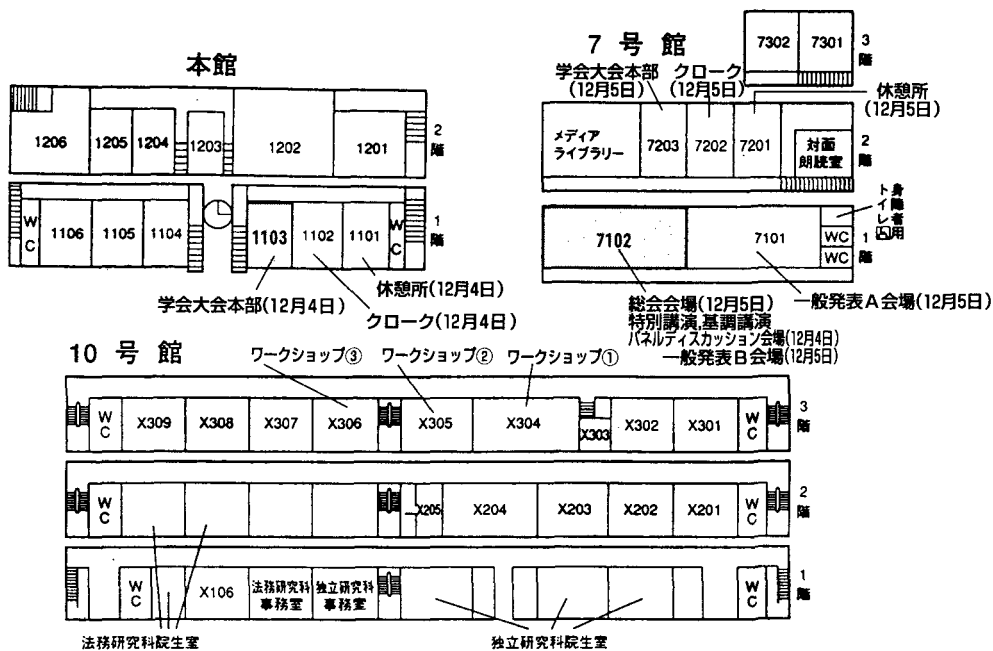
●交通アクセス

JR山手線・埼京線・高崎線・東北本線・東武東上線・西武池袋線
地下鉄丸ノ内線・有楽町線「池袋駅」下車 西口より徒歩約7分

立教大学池袋キャンパス案内図



※駐車スペースはございません。
公共交通機関の御利用をお願いします。



- 発表会場：A会場 7号館 7101教室 B会場 7号館 7102教室
- 総 会：7号館 7102教室
- 講演会会場：7号館 7102教室
- 理事会会場：第一食堂 2階「藤だな」
- 懇親会会場：第一食堂 2階「藤だな」

理事会	平成16年12月4日(土)	11:00~12:00	会場 第一食堂 2階「藤だな」
総 会	平成16年12月5日(日)	13:10~14:10	会場 7号館7102教室

日本レジャー・レクリエーション学会

第 34 回学会大会

基調講演

パネルディスカッション

ワークショップ企画～その 3～

始動した21世紀において学会に求められる役割

東京農業大学・副学長
養茂 寿太郎

①学会の創設から現在まで ～学会のDNAとは何か?～

「同じ分野の学術〈専門の学問(基礎から積み重ねられた、体系的な専門知識)〉上の研究団体」が学会とされている。

日本学術会議編「学会名鑑・2001～03版」によると、明治5(1872)年アジア協会を最古に、大正初期までは1学会/年、昭和25年以降、平均して30～40学会/年、大学紛争時(昭和41年～46年)を例外としてこの傾向が続き、バブル崩壊で激減。現在、1624の学会がある。

フィードバックに弱い、自己点検・評価に乏しい、相互承認型。

②日本レジャー・レクリエーション学会 の場合

昭和39年(1964)年レクリエーション研究懇談会

昭和40年(1965)年日本レクリエーション研究会

昭和46年(1971)年日本レクリエーション学会設立

昭和62年(1987)年「レクリエーション学の方法」を編集発行

「レクリエーション学」は、いまだ十分に体系化されていない。21世紀のキーワードはレクリエーションである

1988年の大会シンポジウムテーマは、「レクリエーション研究の今日的課題」

平成3(1991)年レジャー・レクリエーション学会に改称

1995年「日本レジャー・レクリエーション学会の歩み1964-1995」刊行

③「ビジョンと改革」or「改革とビジョン」?

- ・ビジョンを実施するための改革
トップダウン的改革
ガバナンスの問題
- ・改革を実行するためのビジョン
ボトムアップ的ビジョン
共有化の努力

④ビジョン策定のポイント

- ・時代にあったニーズの認識
現状認識と将来予測
過去・現在・未来、振り返れば未来
- ・自らの組織のシーズの発掘
人的シーズと物的シーズ
流動的ひと・不安定なもの
人材と財産

⑤改革の戦略

- ・改革は常に二重性格的宿命をもつ
改革にひたすら抵抗して生命力を失うか、
安易に迎合して本質をなくすか。
- ・改革に伴うシナジー効果を狙う
一つの改革がいくつかの問題を解決する。
一つの改革が複数の効果を生む。

⑥学会ビジョンと学会改革の基本

- ・変化への対応
取り巻く変化とは何か
対応とは何か
- ・将来展望の持続的共有
個性ある学会の個性ある活動

⑦情報化社会の学会改革

(例えば情報化社会への変化)

季刊誌、月刊誌の情報から、デイリー、タイムリー情報へ
会員への情報配信から学会情報の外部発信
日本語による日本の学会情報、国際語による日本発信の学問へ
(紙媒体の雑誌からインターネットの情報に変わるのか)

⑧自己実現社会の学会改革

(例えば、人間の価値意識の変化)

- ・所属意識社会や尊厳社会を超えた日本社会(大学研究者、大学院生、公務員研究者、民間研究者など)
- ・教育・研究社会に埋没する学会から、社会貢献人材育成社会の学会へ
人材養成期間(大学等)と連動した人材育成の学会
CPD社会における学会の役割

⑨分化から総合化に向かう学問

(例えば、学問の変化)

- ・学問は次第に分化してきたが、再び総合化に向かってきている
- ・学際的研究、境界領域分野
- ・先端的研究、前線的研究、教育的研究
- ・前線的研究・実学研究の意識

⑩学会の将来はみんなで設計するもの

(学会は誰かが運営して都合よく使うものではない)

- ・私はこう構想する
- ・あなたはこう計画する
- ・あなたたちはどう設計する
基本構想を描き、基本計画を持ち、[全ての会員]
基本設計に移し、実施設計を確立し、[評議員会]
設計監理を怠らない。[理事会]

パネルディスカッション

「21世紀の学会発展のビジョンと戦略を考える」のねらい

東京農業大学地域環境科学部 麻生 恵

21世紀を迎えて社会のグローバル化が進み、競争が益々激化するなかで、企業や行政をはじめとする様々な組織は、独自の理念のもとに明確なビジョンを描き、社会に向けてのアピールや社会貢献が求められる時代となってきました。こうした動きへの対応は、大学間などの組織を越えた研究（教育）活動の中心である「学会」においても、これからの発展を目指す上で避けて通れないものとなりつつあります。

これまでも当学会は、レジャー・レクリエーション学の研究方法に関する出版物「レクリエーション学の方法」の編集刊行や研究領域の整理・体系化など、学会でなければできない課題に取り組み、それなりの成果をあげてきました。しかし、近年の学会を取り巻く社会の変化はきわめて大きく、ここでそれらへの対応を真剣に考えざるを得ない状況に至っております。

議論の視点は、①社会の変化や学会へのニーズを認識・把握すること、②それらを踏まえた学会独自の将来構想（ビジョン）を描き共有すること、③学会の特性を踏まえた行動計画を検討すること、の3点に集約されると考えます。また、当学会には多彩な分野の人材が集まっているなど、他の学会とは異なる特長もあり、「総合化」の時代にふさわしい条件を備えているという側面もあります。

「基調講演」で示唆された新しい時代への方向性や学会としての課題をもとに共通の課題を明らかにし、いくつかの分野に絞って、より具体的な取り組みについて議論を深めたいと思います。

このディカッションの成果は今年度理事会内に設けられた「学会活性化委員会」で検討し、活性化のための具体的な事業計画に結びつけていきたいと考えます。

1. レジャー・レクリエーション学会のこれまでの取り組みから

鈴木秀雄（関東学院大学、学会副会長）

社会の動きやニーズの変化を踏まえながら、これまでの学会活動のレビューを行うなかで、問題点と課題を明らかにする。

2. 国際化の動きと国際化への対応から

西野 仁（東海大学）

東アジア地域での近年のレクリエーション需要の高まりや、IFPRA（公園レクリエーション世界大会）などを事例としながら、今後の学会としての国際化への対応、課題を提示する。

3. 産業界・行政等との連携から

山口有次（早稲田大学理工学部）

最近のレジャー・レクリエーション業界の動き、余暇政策の全体像を俯瞰し、その中での学会の果たすべき役割や使命、それら多様な主体との連携の可能性を展望する。

第34回学会大会 “ワークショップ企画 ～その3～”

ワークショップグランドコーディネーター

鈴木 秀 雄

ワークショップは、研究交流および教育交流活動を活発にする試みとして、第32回学会大会(会場：大分大学)で、初めて学会大会開催と共に、①セラピューティックレクリエーション分科会；②景観・造園・環境系；③レジャー・レクリエーション産業系；の3つのワークショップが企画され、各々のテーマは、①「それぞれの専門領域からスポーツをどう捉えるか」；②「地域のアウトドア・レクリエーションと資源空間の管理」；③「ワールドカップを総括する」；という内容で開催された。初めて企画されたワークショップであったが、多くの会員の熱心な参加により、いずれのワークショップも盛会で、多くの意見交換や情報交換がなされ、十分な研究成果をあげ、成功裡に開催された。

現在、分科会は、セラピューティックレクリエーションの分野のみであるが、今後、各分野においても専門分科会への移行が論議された。活性化を意図して企画された一昨年のワークショップであり、学会発展の一翼を担う形態へと昇華するねらいから、昨年の第33回学会大会(会場：東北福祉大学)では新企画の地域研究が加えられ、引き続き前述の3つのワークショップも開催された。

本年の第34回学会大会(会場：立教大学)では、会員の応募も受け、グランドコーディネーターおよび①セラピューティックレクリエーション分科会の話題提供者として学会副会長の鈴木秀雄(関東学院大学)がつとめ；②「景観・造園・環境」「レジャー・レクリエーション産業」系は、合同開催として学会常任理事の嵯峨寿(筑波大学)、栗田和弥(東京農業大学)がコーディネーターをつとめる。また会員の応募によるワークショップ③テーマ：個別プログラムとケースワークの実践〔コーディネーター(吉岡尚美(東海大学))〕も開催される。

昨年と同様、第1日目の地域研究「テーマ：都市レジャーの今昔」に続き、第2日目の12月4日(土)のパネルディスカッションの後に、これらのワークショップ(16:40~18:30)が、3つのグループに分科され、同時進行で約2時間にわたって実施される。

以下は、それぞれのワークショップの内容である：

ワークショップ① 《セラピューティックレクリエーション分科会》

テーマ：『要介護予防運動指導におけるセラピューティックエクササイズの意味と意義
～今年度(2004年)から始動した要介護予防運動指導者養成及び指導者資格認定制度をめくって～』

話題提供者：鈴木秀雄(関東学院大学人間環境学部教授、Ph. D.)

(財団法人日本スポーツクラブ協会(JSCA)要介護予防運動指導者資格認定講習会ジェネラルディレクター及びJSCA要介護予防運動指導認定委員会委員長、同協会評議員)

■趣 旨：

科学的な効果を明確・確実に求める治療、療育、療法の領域であるセラピーと余暇における自発的で自主的・能動的な活動・状態としての領域に位置するレクリエーションが、それぞれの

度合いの異なりは有しているものの並列的な形態で共存するものがセラピューティックレクリエーションである。過去のセラピューティックレクリエーション分科会では、研修会として「日本におけるセラピューティックレクリエーションの方向性とあり方 ～特にレジャー・レクリエーション機能の拡幅化と深奥化によりその活動の効果をより確実にするために～」(平成9年3月20日(木) 13:30～16:00、場所: 関東学院大学法学部会議室)や、「セラピューティックレクリエーションの理解とその解き明かし ～特に日本におけるセラピューティックレクリエーション協会の組織化及びセラピューティックレクリエーションの資格化に向けて～」(平成13年9月7日(金) 18:00～20:30、場所: 横浜市市民活動支援センター研修室)、そして昨年、第32回学会大会ワークショップでは『それぞれの専門領域からスポーツをどう捉えるか』をテーマにリハビリテーションとスポーツとの連関、セラピューティックレクリエーションとスポーツとの連関はどのように理解すべきかを提示する座談により、それぞれの領域の本質的な外延と内包の課題について論議した。特に「整形外科医が見るリハビリテーションとスポーツ」(大分中村病院長 中村太郎医師)、「レジャー・レクリエーションの研究者・専門家が捉えるセラピューティックレクリエーションとスポーツ」(関東学院大学人間環境学部教授鈴木秀雄)について専門的な視点から話題提供を得た。

第33回学会でのワークショップでは、セラピューティックレクリエーションの概念が日本に導入される以前から、その種の意図を持って行われてきた活動内容や領域が、新しい領域としての“セラピューティックレクリエーション”のどのあたりに「位置づけられるのか」、あるいは「位置づけられるべきなのか」、また「位置づけられているのか」を論議し、「福祉レクリエーション」などとして捉えられている内容についてはその本質をつかんでいない課題、概念的齟齬についても論議した。

今回第34回学会でのワークショップでは、表題の話題提供のように、指導者資格認定の制度化と社会構造の変遷から、要介護予防運動指導者養成〔スペシャリスト及びコーディネーター〕におけるセラピューティックエクササイズの意味と意義について、またセラピューティックレクリエーションとセラピューティックエクササイズとがどのような関係を有しつつ、要介護予防運動指導者養成や認定が行われているのかを話題提供としたい。日常とは異なる視点から、要介護予防運動指導における健康に対しても、WHOの定義もエスノメソドロジカルに捉えることを試みる。

特に、近年の日本における関連政策の動向(国のスポーツ振興基本計画、介護保険法の見直し、地方自治法第244条の改正〔指定管理者制度〕、地域福祉計画、次世代支援、平成17年度からの宝くじの収益金を財源とする地域活性化助成など)からも、本質論を明確にしながらかるべき論へと敷衍し、社会ニーズに対応する視点からもワークショップを展開していきたい。

有効性の確保や価値判断のよりどころとすることを求めるあまり、セラピューティックレクリエーションが臨床的で病院などの特定する領域で扱われることが強調されがちだが、セラピューティックレクリエーションが、決して傷病や傷害を有する人だけに限定されるものなどではない概念であることも、要介護予防運動指導の教育課程内容の特定化や二焦点化を通して明確に論議したい。

②合同開催ワークショップのご案内

本ワークショップは、「景観・造園・環境」ならびに「レジャー・レクリエーション産業」の2つのワークショップが合同で、それぞれの立場・関心をベースにしつつ、今後の本学会として推進すべき新規事業に関わる企画を練ることを主眼とします。

このたびの学会大会では、「学会の活性化」がテーマに掲げられ、それを受けて特別講演ではサッカー協会の社会性のある先進的取り組みの紹介が予定され、さらに学会改革に当たって留意すべき重要な観点などは基調講演を通して得られるものと期待されます。引き続いてパネルディスカッションでは本学会が抱える問題点や社会的責務、対応が求められる社会への貢献や展開などに関する課題などが具体的に示されることでしょう。

さて本ワークショップは、前段の一連の流れを踏まえ、活性化のためのアイデアを加えながら、それらが果たして学会、そして学会員個人にとってどのような利益をもたらすか、社会のいかなるニーズに対応しうるものか、実現するに当たって予め検討・解決されるべき事柄は何か、実現のためにどのような戦略があるかなど、論点を絞って討論を深化させたいと思います。従って、特定テーマの話題提供などは敢えて企画せず、少し今までとは異なった角度からのアプローチで話し合いを展開したい所存です。

一方で、多くの視点・視野をお持ちの多様な学会員の皆様には効果が期待できる魅力的な話題や解決すべきテーマをお持ちであると思われれます。また、現在のわが国の社会的情勢などを鑑みれば、レジャー・レクリエーションに係る課題は山積されているといえましょう。ご関心の方々から新たなご提案をお寄せいただくかたちで、ワークショップのフロア全体で討論する形式を計画しております。

2年前（2002年度）から新たに始まったワークショップや分科会活動の推進をはじめ、学会大会の開催、学会誌の発行など、本学会が継続する既存事業の活性化に加え、新たな試みについても新規事業として立ち上げるべく、志（こころざし）の共有化とモチベーション喚起を図り、展開方法など具体的なレベルまで議論を掘り下げてみようと考えております。

本学会のさらなる活性化のため、そして学会員の皆様にとっても有益なものとするために、挑戦すべき新たな事業活動を構想・企画しようとするワークショップです。会員の皆さまの積極的なご参加をお待ち申し上げます。

コーディネーター：栗田和弥（東京農業大学）・嵯峨寿（筑波大学）

個別プログラムとケースワークの実践

(目的)

平成9年6月からA県B重度身体障害者更生援護施設（以下、Bセンター）において、社会リハビリテーションの一環として利用者の余暇生活援助を開始して7年が経過しました。本ワークショップでは、Bセンターで実施しているプログラムの紹介を始め、参加者を交えての事例検討（目標を達成したケースや達成できなかったケースなど）を通じて、（1）余暇（自由時間）の過ごし方についての個別援助の実際を啓蒙することと、（2）個別援助に関わりや興味を持つ学会員の援助技術を向上することを目的とします。

なお、この試みは、平成8年度・9年度文部省科学研究費萌芽的研究として助成を受けて開始し、現在もBセンターとともに共同プログラムとして継続中です。

(進め方)

1. 登壇者：茅野宏明（武庫川女子大学）、コーディネーター：吉岡尚美（東海大学）
2. 余暇教育プログラムについて（20分）

登壇者がBセンターで展開する『余暇教育プログラム』を個別援助の一題材として、プログラムの開発者や機関をはじめ、日本語版への工夫などについて概説する。さらに、個別援助として利用可能な他の援助モデル等も紹介する。

3. 個別プログラムの援助技術について（80分：各事例15分程度）

次の事例を題材に取り上げ、個別援助のポイントを提示する。また、各事例について、ワークショップ参加者によるさまざまな角度からのご意見、ご指摘、ご助言などを賜り討議へとつなげたい。事例について討議をしながら、学会員相互の個別援助への興味関心の啓蒙や個別プログラムの導入促進や援助技術の向上を促進することに重点を置く。

- （1）目的達成者の事例とそのエッセンス
- （2）目的未達成者（Cさん）の事例と対処策の討議
- （3）目的非達成者（Dさん）の事例と対処策の討議
- （4）現参加者（Eさん）の事例と対処策の討議
- （5）個別プログラムの今後の課題

4. コーディネーターによる総括（10分）

■テーマ：「個別プログラムとケースワークの実践」

コーディネーター 東海大学体育学部講師

吉岡尚美

■趣 旨：

身体障害者の自立生活訓練の一環として行われているレクリエーション活動の主な援助は、①集団的プログラム（スポーツ・レクリエーション教室や季節的行事などの開催）と②個別プログラム（クラブ活動や文化教室などの推進）があげられる。集団的プログラムで提供するスポーツ種目やレクリエーション種目は、援助者や空間、参加者や用具などに応じて選択される。同様に、個人参加主体のクラブ活動や文化教室などでも、種目は様々な状況に応じて選択される。このように、現状として集団的プログラムや個別プログラムが充実していても、利用者個々のレクリエーションニーズに応えるには限界がある。

自立生活訓練の重要な点の一つに、機能訓練を修めるだけでなく、退所後の生活を見据えることが含まれる。具体的には、就労（就職、復職など）や学業（進学、復学など）、あるいは在宅（家事、自由活動など）など、退所後の過ごし方に応じた目標が設定され、それに応じて訓練が施される。しかし、自由時間の過ごし方を見据えた個別プログラムが行われているケースはあまり聞かない。この点を踏まえて、平成9年6月からA県B重度身体障害者更生援護施設（以下、Bセンター）において、社会リハビリテーションの一環として利用者の個別プログラム「余暇教育プログラム」が始まり、7年が経過した。

本ワークショップでは、Bセンターで実施している個別プログラムの紹介を始め、参加者を交えての事例検討を通じて、(1) 余暇（自由時間）の過ごし方についての個別プログラムとケースワークの実際を啓蒙することと、(2) 個別プログラムに興味を持つ学会員の援助技術を向上することを目的とする。

話題提供者：茅野宏明（武庫川女子大学）

- 話 題： 1. 余暇教育プログラムやその他の個別プログラムについて
2. 個別プログラムの事例から学ぶこと
 (1) 目的達成者の事例とそのエッセンス
 (2) 目的未達成者の事例と対処策の討議
 (3) 現参加者の事例と対処策の討議
3. 学会員にもできる個別プログラムと今後の課題

総 括：吉岡尚美（東海大学）

日本レジャー・レクリエーション学会

第 34 回学会大会発表演題

日本レジャー・レクリエーション学会 第34回学会大会発表演題

■研究発表 A会場 (7101教室)

□座長：京野誠子（秋田桂城短期大学）9：00～10：00

A-01 健常高齢者における歩行分析の意義
～介護予防対策と歩行分析法の試作検討より～
○小椋一也（国際医療福祉大学大学院）

A-02 老人医療・福祉施設におけるレクリエーションワークおよびレクリエーション
専門職の役割に関する研究(1)
○小池和幸（仙台大学）

A-03 セグメント表（移動能力・CDR）によるレクリエーションプログラムの選出
○草壁孝治（青梅慶友病院）

質疑応答

□座長：野村一路（日本体育大学）10：05～11：05

A-04 高齢者の余暇活動について(6)
～主にコホート別にみられる満足感と疎外要因について～
○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 個別レクリエーションの必要性とその効果について
○佐藤宏子（医療法人鳳香会 東前病院）
植木順子（医療法人鳳香会 東前病院デイサービス）
吉岡尚美（東海大学体育学部）

A-06 TR Accountability Model (TRAM)に基づくアセスメント用紙の作成と実用性について
○植木順子（医療法人鳳香会 東前病院デイサービス）
佐藤宏子（医療法人鳳香会 東前病院）
吉岡尚美（東海大学体育学部）

質疑応答

□座長：荒井啓子（学習院女子大学）11：10～11：50

A-07 現代におけるニュースポーツの可能性に関する一考察
～競技者間の関係性との関連から～
○大隈節子（九州大学大学院）

A-08 遊びと日常性

～遊びの原理的研究の蘇生を求めて～

○服部百合子（和光大学人間関係学部）

質疑応答

□座長：高橋 伸（国際基督教大学）14：10～15：10

A-09 ゆとりの構造化に向けて(2)

～「ゆとり」と「くつろぎ」～

○西野 仁（東海大学）

A-10 「楽しい体育」におけるフロー理論適用の意義と課題

○迫 俊道（広島市立大学）

A-11 幼児期のライフデザイン

～生活形態や環境変化にみる身体機能の劣化を中心として～

○田中 光（洗足学園短期大学）

鈴木英悟（東海大学非常勤）

鈴木秀雄（関東学院大学人間環境学部）

質疑応答

□座長：小池和幸（仙台大学）15：15～15：55

A-12 要介護予防運動指導者認定制度の構築

○鈴木秀雄（関東学院大学人間環境学部）

田中 光（洗足学園短期大学）

鈴木英悟（東海大学非常勤）

A-13 要介護予防運動内容の検討

～生涯スポーツのセラピューティックレクリエーションプログラム化をめざして～

○鈴木英悟（東海大学非常勤）

田中 光（洗足学園短期大学）

鈴木秀雄（関東学院大学人間環境学部）

坂口正治（東洋大学社会学部）

質疑応答

■研究発表 B会場 (7102教室)

□座長：谷口勇一（大分大学）9：00～10：00

B-01 クラシックカーイベントへの参加動機について

～ヴェブレンの『有閑階級の理論』を手がかりに～

○仲 真衣子（東海大学大学院）

西野 仁（東海大学）

B-02 大学生アスリートの日常生活経験について

～T大学体育会アメリカンフットボール部員・野球部員の日常生活経験～

○遠藤晃弘（東海大学大学院）

西野 仁（東海大学）

B-03 「楽しい」レクリエーションプログラムについての一考察

～楽しい環境づくりの提案～

○吉岡尚美（東海大学体育学部）

質疑応答

□座長：下村彰男（東京大学大学院）10：05～11：05

B-04 デジタル・アーカイブと観光ナビゲーションシステムの可能性

○土屋 薫（青森大学）

B-05 宮古・姉ヶ崎半島のリゾート開発における国民休暇村の役割と貢献

○加治 隆（日本アメニティ研究所）

B-06 「江戸名所花暦」に見るサクラの名所と花見の様相

○油井正昭（桐蔭横浜大学）

質疑応答

□座長：山田力也（西九州大学）11：10～11：50

B-07 NRPA年次大会レジャー研究シンポジウム抄録にみる研究動向(2001～2003年)

～特に社会変化への対応の視点から～

○栗原邦秋（余暇問題研究所）

高橋 伸（国際基督教大学）

高橋和敏（余暇問題研究所）

B-08 企業における社員健康づくり事業と地域貢献に向けた取り組み
～T社における事例中間報告～

- 廣田治久(余暇問題研究所)
- 山崎律子(余暇問題研究所)

質疑応答

□座長：山崎律子（余暇問題研究所）14：10～15：10

B-09 地域福祉とレクリエーション

～地域レクリエーション協会に注目して～

- 立木宏樹（九州保健福祉大学）

B-10 地域との連携を意図したレクリエーション演習科目導入に伴う教育効果の検討
～レクリエーション協会課程認定校における実践事例として～

- 谷口勇一（大分大学）
- 古城建一（大分大学）

B-11 棚田のレクリエーション利用における視点場の設計について

- 大澤由紀子（東京農業大学大学院）
- 麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）

質疑応答

□座長：田中伸彦（森林総合研究所）15：15～16：15

B-12 東アジア地域の山岳国立公園における登山利用行動の管理手法の比較

～富士山(日本)、玉山(台湾)、キナバル山(マレーシア)を対象として～

- 金子良知夫（東京農業大学大学院）
- 下嶋 聖（東京農業大学大学院）
- 麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）

B-13 山岳観光地における団体客の観光利用の実態

- 下嶋 聖（東京農業大学大学院）
- 麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）

B-14 サガルマータ(エベレスト)登山活動と周辺地域の観光利用が自然環境に及ぼす人的影響

- 下嶋 聖（東京農業大学大学院）
- 麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）

質疑応答

健常高齢者における歩行分析の意義 －介護予防対策と歩行分析法の試作検討より－

○小椋 一也^{註1)} (国際医療福祉大学大学院)

キーワード：要介護原因、身体機能、歩行分析、歩行時加速度

I はじめに

介護保険法の改正に向けた見直しで、受給者の増加、特に要支援、要介護1の軽度介護者の検討が進められている。また、サービス内容の見直しにおいては、「生活支援の介護サービス」だけでなく、対象者の「自立を促す介護予防サービス」の重視・充実が必要であると考えられる。

一方で介護保険の性質は身体機能が低ければ低いほど高い給付金が支給されることになっている。介護保険には将来障害を持つ可能性の高い(つまり要支援、要介護1になる)虚弱性高齢者に対する方略が示されてはならず、改正後も正常な介護保険システムを維持するためにも介護を要することのない対策として「介護予防」が必要を持つ。

介護予防を考える上で重要なことは、その対象者に対しどのような戦略、対策を持ってあたるかということである。介護予防の視点是对象者の「改善率を上げる」「悪化率を下げる」「新規認定率を下げる(不必要な認定者を減らす)」というところにある。その意味で、要介護原因、対象者の身体機能の把握は大きな意味がある。とりわけ健常高齢者^{註2)}における歩行能力の低下はその後の高齢衰弱、転倒等の要介護原因に大きく関わることから歩行能力の測定調査は必要性を増す。簡便で正確性を有する安定した歩行の分析方法を試作検討することは介護予防、さらには国民の健康福祉上意義があるといえる。

歩行分析にかかわる研究は歩行速度や歩幅、床反力、エネルギー効率など運動学、力学、生理学的な因子によって進められている。安定した歩行は円滑性(スムーズ)や再現性、動揺性、対称性などが関わる¹⁾ことから、安定した歩行の評価に客観的手法として応用が期待できる研究が必要であるといった指摘がなされている。そこで、簡易で特殊化された準備も必要とせず、臨床にも応用でき²⁾、被験者への拘束が少なく、実施場の制限を受けずに多数歩計測が可能な測定法として加速度計を用いた基礎研究が注目されている。

しかし、現在のところ加速度データを正規化し直接的・視覚的な図示によって安定した歩行、つまり標準化を論証した研究報告は見当たらない。対象者の歩行時の加速度が視覚的に示された基準指標の特徴と比較して、逸脱があるかないかを観察することができれば、安定した歩行の客観的判断の一つの方法であると考えられる。

II 目的

介護予防の対策として介護予防、要介護原因の概況を整理し、歩行分析の意義を提案する。また、歩行分析として加速度測定をとりあげ、10,20歳代からなる健常成人(以下、「若者」と言う)および高齢者(前期高齢者、後期高齢者)加速度データの図示記載を通し、加速度データの有効性と意義を提案する。

Ⅲ 方 法

介護予防、要介護原因の概況の整理は文献によるものとする。加速度データについてはX軸(前後方向)のデータを基としておこなう。測定については以下に記す。

Ⅲ-1. 測定

若者、前期高齢者、後期高齢者各20名ずつを骨盤部装着式の3軸加速度計を用い、若者は10m、高齢者は5mを通常歩行(助走路3m,予備路3m)させ、前後方向(X軸),左右方向(Y軸),上下方向(Z軸)の3軸からなる歩行時骨盤部加速度(以下、加速度)データを測定する。加速度データから視覚的な観察をするため、情報処理能力の限界数を20例と選定した。20例の選出は、各群の対象者の中からX(前後方向)、Y(左右方向)、Z(上下方向)の各3軸の加速度データが正しく転送されているものの中から無作為に抽出した。

Ⅲ-2. 対象者

2-(1) 若者群 -10~20歳代-

某大学の学生(健常者)99名を被験者の対象とした。20名の選出内訳は男性8名(平均年齢20.4歳±3.3)、女性12名(平均年齢21.0歳±4.0)である。

2-(2) 高齢者群 -65歳以上-

某地域に在住する体力・健康度の悉皆調査において自力歩行、歩行時加速度の測定が可能であった者の中から155名を被験者とした。本研究の対象は健常高齢者とするため、125名の非転倒者を選出し、高齢者群の対象とした。20例の選出は125名の内、前期高齢者群(65~75歳未満)、後期高齢者群(75歳以上~)に群分けし無作為に抽出した。20名の選出内訳は前期高齢者が男性10名(平均年齢70.0歳±2.9)、女性10名(平均年齢70.0歳±1.9)、後期高齢者が男性10名(平均年齢80.0歳±1.9)、女性10名(平均年齢80.0歳±3.5)である。

Ⅳ 結果及び考察

介護予防にとって重要なことは、その定義づけと対象者を明確にすることといえる。そこから要介護原因の把握を通し、高齢者の身体機能、歩行能力の現状を踏まえた測定は介護予防対策の上で大きな意味を持つ。これらの詳細と測定の結果及び考察については当日の配布資料とともに発表する。

注 記

注1)東京都老人総合研究所介護予防緊急対策室研究生

注2)本研究において健常高齢者とは、体力・健康関連の悉皆調査に参加可能な身体機能状態を有する65歳以上の高齢者である。また、歩行分析の対象者は非転倒者(年2回以内含む)、杖、義足等の使用による歩行をしていない者を対象とした。

引用文献

- 1) 小田典雄 他：マイコンを利用した簡易歩行分析、総合リハビリテーション、10(2)、1982.2. P.246~247、
- 2) 田中尚文 他：小型加速度計による歩行分析の再現性および妥当性の検討、リハビリテーション医学、33(8)、1996.8. P.549、

老人医療・福祉施設におけるレクリエーションワークおよびレクリエーション専門職の役割に関する研究（１）

小池和幸（仙台大学）

I. はじめに

最近の医療・福祉領域におけるレクリエーション・サービスの実践は、特に、高齢者に関与するところにおいては珍しいことではなくなってきたのが現実である。しかも、機能回復を目的としたリハビリテーションの一環としてレクリエーションプログラムがサービスされる場合。利用者個人の施設生活の質の向上を目的としてサービスされる場合など多様化している。それらのレクリエーション・サービスは施設によっては専属のレクリエーション援助担当者（レクリエーションワーカー）を置いて実施されるケースもみられる。医療・福祉の現場では、専門職による仕事の分業化がなされている。レクリエーション・サービスのニーズが一層高まり、将来的にはレクリエーションの専門職が公的に認知される事態が来ることも否定できないと考える。そこで、本研究ではレクリエーションの専門職を雇用している老人医療・福祉施設においてチームアプローチにおけるレクリエーション専門職の役割の明確化を試みることを目的とする。合わせて、レクリエーションワーカーのこの分野における専門職種としての将来性を検討する。

II. 研究方法

同一医療法人の老人保健施設N苑、I病院・老人性痴呆患者治療病棟に勤める看護、介護、リハビリテーション、相談職員など38名について自由記述にてレクリエーション・サービス及びレクリエーションワーカーの仕事に関する認識調査を実施した。

レクリエーション・サービス及びレクリエーションワーカーの仕事に関する認識調査（レクリエーションワーカーの仕事に関する調査）項目は以下のとおりである。①性別、②年齢、③職種、④経年数、⑤レクリエーションの資格の有無、⑥Q1：レクリエーションワーカーと聞いてどのような仕事をする人だと思いますか。⑦Q2：レクリエーションワーカーの仕事をするにはどのような能力が必要だと思いますか。⑧Q3：ここの施設におけるレクリエーションワーカーの仕事はどのようなものだと思っていますか。⑨Q4：ここの施設におけるレクリエーションワーカーはどのような役割や意味があると思えますか。

III. 老人保健施設N苑、I病院のレクリエーション・サービス

老人保健施設N苑のレクリエーション・サービスは回想法、歌と体操、スポーツレク、化粧療法、カラオケ倶楽部、手工芸、男性グループ、作業活動などがあり、レクリエーションワーカーをはじめ、作業療法士や介護職員などで役割分担して運営されている。

I病院・老人性痴呆患者治療病棟のレクリエーション・サービスは集団OT、趣味活動、スポーツレク、回想法、お茶の会・誕生会、園芸活動、創作活動、健康体操、などがあり、レクリエーションワーカー、作業療法士、介護職員で役割分担し運営されている。

両施設は、10年前より専任のレクリエーションワーカーを1～3名雇用している。

IV. 結果と考察

各質問の回答を分類すると以下のような項目にまとめることが出来た。

質問1からは、「レクリエーション・サービスの対象」、「レクリエーション・サービスの目的」、「レクリエーションワーカーの仕事内容」、「レクリエーションワーカーという人」について。質問2からは、「レクリエーションワーカーの資質・パーソナリティ」、「知識・技術」について。質問3からは、「手段・方法」、「効果・役割」について。質問4からは、「効果・役割」について。項目ごとに、具体的なキーワードを拾い上げてみる。

レクリエーション・サービスの対象については、余暇時間、利用者、精神科、老人患者、お年より、集団に対して。

レクリエーション・サービスの目的は、楽しさや喜びを引き出す、機能低下を防ぐ、楽しみと笑顔をつくる、楽しい時間をつくる、機能維持・向上、余暇生活を充実する、コミュニケーションをはかる、自立支援、社会復帰、生活に刺激を与える、残存応力を活かす、QOLの向上、生きがい支援、余暇活動のコーディネート、楽しい活動・趣味の提供、レクリエーション用具を用いての治療、治療的な視点ではない活動提供、楽しみながらリハビリテーションなど。

レクリエーションワーカーの仕事内容は、レクリエーション計画と実施、障害の程度に合わせた活動の提供、楽しみながら身体を動かす、ゲーム、運動、歌、体操など。

レクリエーションワーカーの人としての認識は、専門的な人、集団から個別援助までの知識を持った人、レクリエーションを考える人、実行する人、OTとは違った人、交流を考える人など。

レクリエーションワーカーの資質・パーソナリティは、利用者のことを考える、一緒に楽しめる人柄、トライする気持ち、柔軟性、人をひきつける能力、体力、なじみやすさ、ユーモアのセンス、健康で明るい、表現力豊か、明るさ、誠実さ、洞察力、細やかな心配りなど。

レクリエーションワーカーの知識・技術は、利用者の興味を引き出す、個人の性格等の把握、話術、全体を見渡す、ゲームを考える、人をまとめる能力、人を笑顔に出来る言葉、コミュニケーション、計画、踊り・ダンス、歌唱力、場の空気が読める、創造力・創意工夫、行事の企画・実行、アクティビティ、レクリエーション種類の知識、グループワークの知識・技術など。

レクリエーションワークの手段・方法は、集団レクリエーション、軽運動、ゲームや歌、身体を動かすこと、個別レクリエーション、人と交流、レクリエーションの企画・実行・指導、院外のレクリエーション、病棟へのアドバイス、集団療法のリーダー・サブリーダー、レクリエーション遊具の使用法の指導、交流の楽しさを伝えるなど。

レクリエーションワークの効果・役割は、社会的意識、仲間意識、楽しい気分、達成感、気分転換、楽しみの提供、笑顔を引き出す、社会復帰、楽しい時間をつくる、ADLの低下を防ぐ、精神の安定・活性化、QOLの向上、日常生活の活性化、生活のハリ、イキイキとした生活、明るい気持ちになる。

質問4からのレクリエーションワークの効果・役割は、楽しさや喜びの提供、楽しい笑顔を生む、気分転換、人間関係の潤滑油、楽しい気持ちをつくり出す、楽しみの時間をつ

くり出す、余暇時間の充実、リハビリテーション、社会復帰、交流の場の提供、利用者と職員の間につなぐ、治療、生きがい支援、地域住民とのつながりを持たせる、メリハリのある生活、残存能力を引き出す、機能維持、ストレスの解消、生きがいを感じる、精神安定・活性化、QOLの向上、意欲の向上、寝たきり防止、痴呆予防、活力の提供

表1 医療・福祉領域におけるレクリエーションワーカーの仕事に対する認識
(老人保健施設N苑、I病院・老人性痴呆患者治療病棟の場合)

<p style="text-align: center;">レクリエーションサービス対象</p> <p>余暇時間、利用者、精神科、老人患者、お年より、集団</p>
<p style="text-align: center;">レクリエーションサービス目的と効果・役割</p> <p>楽しさや喜びを引き出す、機能低下を防ぐ、<u>楽しみと笑顔をつくる</u>、<u>楽しい時間をつくる</u>、機能維持・向上、余暇生活を充実する、コミュニケーションをはかる、自立支援、社会復帰、生活に刺激を与える、残存能力を活かす、QOLの向上、生きがい支援、余暇活動のコーディネート、<u>楽しい活動</u>・趣味の提供、レクリエーション用具を用いての治療、治療的な視点ではない活動提供、<u>楽しみながら</u>リハビリテーション、仲間意識、楽しい気分、気分転換、笑顔を引き出す、ADLの低下を防ぐ、精神の安定・活性化、日常生活の活性化、明るい気持ちになる、寝たきり防止、痴呆予防、活力の提供、ストレスの解消</p>
<p style="text-align: center;">レクリエーションサービス的手段・方法・内容</p> <p>集団レクリエーション、軽運動、ゲームや歌、身体を動かすこと、個別レクリエーション、人と交流、レクリエーションの企画・実行・指導、院外のレクリエーション、病棟へのアドバイス、集団療法のリーダー・サブリーダー、レクリエーション遊具の使用法の指導、交流の<u>楽しさ</u>を伝える、障害の程度に合わせた活動の提供、<u>楽しみながら</u>身体を動かす</p>
<p style="text-align: center;">レクリエーションワーカーに必要な知識・技術</p> <p>利用者の興味を引き出す、個人の性格等の把握、話術、全体を見渡す、ゲームを考える、人をまとめる能力、人を笑顔に出来る言葉、コミュニケーション、計画、踊り・ダンス、歌唱力、場の空気が読める、創造力・創意工夫、行事の企画・実行、アクティビティ、レクリエーション種類の知識、グループワークの知識・技術</p>
<p style="text-align: center;">レクリエーションワーカーの資質・パーソナリティ</p> <p>利用者のことを考える、一緒に楽しめる人柄、トライする気持ち、柔軟性、人をひきつける能力、体力、なじみやすさ、<u>ユーモア</u>のセンス、健康で明るい、表現力豊か、明るさ、誠実さ、洞察力、細やかな心配り</p>

以上の結果からこの施設におけるレクリエーションワーカーの仕事の認識について、まとめてみる。(表1)

レクリエーション・サービスの対象は人(患者)である。レクリエーション・サービスの目的はリハビリテーションなど治療的な側面と生活の向上、生きがい支援、余暇生活の充実を図ること、人や地域社会と交流すること。主なレクリエーション・サービスの手段はグループや個別に対してのゲームや歌、体操、運動、行事など。

レクリエーション・サービスやレクリエーションワーカーの認識におけるキーワードの一つとして「楽しみ」があげられる。

今回のレクリエーションワーカーの仕事認識は従来の「レクリエーション」という言葉から連想する「レクリエーションを説明する言葉：遊び、余暇、気晴らし、休養、娯楽、元気回復、リフレッシュ」、「レクリエーションの気分・感情を表す言葉：楽しい、面白い、愉快、気楽、やさしいなど」、「レクリエーションの具体的な内容(種目)：ゲーム、スポーツ、歌、カラオケ、フォークダンスなど」、「レクリエーションとともにあるもの：自然、自由、仲間、集団、グループ、ふれあいなど」のイメージ¹⁾²⁾と大きく異なるものではなかった。

<文 献>

- 1) 小池和幸(2003)医療、福祉における福祉レクリエーションワーカーの専門職性と成立要件の整理. レジャー・レクリエーション研究 51 p 34-37
- 2) 小池和幸(1993)老人施設とレクリエーションケア. 竹内孝仁編著 明日の高齢者ケアNO7施設のケアスキル. 中央法規：東京. p 241-262
- 3) 池田勝他(1989)レクリエーションの基礎理論. 杏林書院：東京. p 1-10
- 4) 前掲書2 p 141-154
- 5) 余暇生活・レクリエーション総合研究所(1997)Leisure&Recreation 自由時間研究特集 福祉レクリエーション援助の可能性. 日本レクリエーション協会
- 6) 福祉士養成講座編集委員会編(2003)レクリエーション活動援助法. 中央法規：東京. p 10-11

¹⁾ 福祉士養成講座編集委員会編(2003)レクリエーション活動援助法. 中央法規：東京. p 10-11

²⁾ 池田勝他(1989)レクリエーションの基礎理論. 杏林書院：東京. p 1-10

セグメント表（移動能力・CDR）によるレクリエーションプログラムの選出

草壁 孝治（青梅慶友病院）

I. はじめに

福祉レクリエーション（以下レク）援助を実施する場合に、福祉レクワーカーはアセスメント（assessment）－計画（planning）－実施（implementation）－評価（evaluation）のプロセス¹⁾を用いる。このプロセスを進行させながら、個人の最終到達点を目標に向かうものである。しかし、現場において、アセスメントで得た情報から個人の最適なプログラム内容を選出することは容易ではない。

そこで今回はアセスメントで得た情報から、誰でも手軽にレクプログラムを選出きるセグメント表の作成を試みたのでここに報告する。

II. 目的

レクプログラムを立案するのに必要な移動能力とCDRに着目し、

- ・ 老人病院におけるレクプログラムの現状を把握する。
- ・ 個々の対象者の身体的・精神的能力に応じたレクプログラムを、容易かつ手軽に作成するための指針を示す。

III. 研究方法

対象：A老人病院（798床） 平均年齢 約87歳 平均要介護度 4.11

調査内容：縦軸に「移動能力」として4段階に、横軸に痴呆の程度を表す「CDR」を5段階にわけたセグメント表を作成(表1)。入院患者798名をセグメント表にプロットし、その人がどのようなレクプログラムにかかわっているかを調査した。

「移動能力」は

「自立歩行または車椅子自操（以下自立）」病院施設内を一人で自由に歩行または車椅子で自操できるレベル

「歩行介助またはスタンダード型車椅子（以下車椅子）」病棟内を介助歩行、背もたれと座面が90度の車椅子で移動できるまたは座ることができるレベル

「チルト型またはリクライニング型車椅子（以下リクライニング）」座面と背面が90度のまま、後方へ倒して座位がとれるチルト型またはほぼ寝た状態であるが、ベッドから離れ

痴呆重症度 移動能力	痴呆なし～最軽度 CDR0～0.5	軽度 CDR1	中度 CDR2	重度 CDR3	最重度 測定不能
歩行自立または 車椅子自操					
歩行介助または スタンダード型車椅子					
チルト型または リクライニング型車椅子					
寝たきり					

表 1

ることが可能なリクライニング型車椅子に乗れるレベル

「寝たきり」ベッドから離れることができないレベル の4段階に分けた。

「CDR」は記憶、見当識、判別力と問題意識、社会適応、趣味・知的活動の5項目について観察評価を行い、それらを総合して痴呆の重症度を決めるスケールで、臨床現場で広く利用されている。重症度は

痴呆がない、軽い物忘れの「0～0.5」から重度の「3」までの4段階と測定をすることが出来ない「測定不能」を含めた5段階に分けられている。

調査期間：平成16年8月

IV. 結果

798名の患者のうちレクプログラムに参加している人は全体の52.6%、種目は63種類であった。

移動とCDRのセグメント表（以下セグメント表）に患者をプロットし、そのレベルの人がどのようなレクプログラムにかかわっているかを調べた結果、移動能力とCDRの能力に応じたレクプログラム種目が明らかになった。

V. 考察

まず、移動能力だけからレクプログラムを見ると、

「自立」のレベルのプログラムの特徴は、自分の意思で行きたい時に行きたいところへ行く人を対象としていることである。病室、病棟から離れ、リハビリテーション（以下リハ）室や施設内の公園・屋上への散歩、売店への買い物等に一人で行くことができる。

「車椅子」のレベルは、90度の背もたれの車椅子に座れることで、書道や麻雀、折り紙などテーブルを使用した活動に参加できる。

「リクライニング」のレベルは、ベッドから離れることが出来ることから、ホール等に出て他の患者との触れ合いを持つことや外気に触れることができる。

「寝たきり」はベッドから離れることが出来ないため、ベッド上で行うプログラムに限られる。

次に痴呆の重症度という側面から選択されるレクプログラムの特徴を見てみる。

CDR「0～0.5」痴呆がないまたは物忘れ程度の状態のため、ほぼ何でも理解でき、自分でプログラムを選んで参加できる。また、新しいプログラムの導入も可能である。

CDR「1」のレベルでは、判別力等の項目の低下により、ジグソーパズル、囲碁、将棋などのプログラムが困難となるが、簡単なクラフトなどは可能である。その他、時間の見当識にも障害が見られるようになるため、移動能力はあっても、決められた時間に自ら参加することが困難となり、声かけが必要となる。

CDR「2」のレベルになると、遠隔記憶にもレベル低下が見られ、回想法など丁寧なサポートをすることにより、昔の記憶をたどり、会話を楽しむことができる。手続き記憶は保たれているため、過去に経験をした編み物やネット手芸のような材料自体ははじめてみるものであっても、単純な作業の繰り返しは可能である。

CDR「3」では、記憶、見当識など、どの項目においても重度のレベルで、活動は過去に経験をした中でも更に単純な刺し子、模倣レベルでかかわられる体操等に限られる。

「測定不能」では、能動的な活動は困難なレベルで、マッサージや音楽鑑賞などの受動的なプログラムに限られてくる。

痴呆重症度 移動能力	痴呆なし～軽度 CDR0～0.5	軽度 CDR1	中度 CDR2	重度 CDR3	最重度 測定不能
自立	施設内を自立移動 痴呆は殆どみられない 自分でプログラムを 選んで参加できる	病棟、リハ室を自立移動 痴呆は軽度から中度 支援を要するが病棟から 離れ、リハ室等で参加できる		痴呆が重度で自立移動が できる 対象者は存在しない	
プログラム例	一人で公園に散歩 ピアノの練習、電話をかける	屋上で読書 リハ室で読書			
車椅子	座位保持可能 痴呆は殆ど見られない 座位で出来るプログラムを 自分で選んで参加できる	座位保持可能 痴呆は軽度から中度 支援を要するが病棟内で 簡単な活動に参加できる		座位保持可能 痴呆は重度から最重度 過去に経験した単純なものや 模倣レベルで参加できる	
プログラム例	ジグソーパズル、藤細工 囲碁、将棋、パソコン	折り紙、ちぎり絵、 読書(書籍、新聞、雑誌)		刺し子、書道 体操、散歩	
リクライニング	殆ど寝たきり 痴呆は殆どみられない 知的なプログラムに かかわることが出来る	リクライニング型に移乗可 痴呆は軽度から中度 支援を要するが車椅子上で プログラムに参加できる		殆ど寝たきり 痴呆は重度から最重度 自らかかわることはなく、 支援もマンツーマンで 受動的なプログラムとなる	
プログラム例		ネット手芸、歌の会 ビデオ鑑賞			
寝たきり	俳句、短歌 百人一首を読む		音楽鑑賞、マッサージ 散歩、コンサート 個別の歌、回想法		
プログラム例					

表 2

セグメント表にA老人病院で行われているレクプロをプロットした結果は表2のとおりである。移動能力の「自立」レベルは施設内を自立歩行できるレベルのため、「CDR3、測定不能」のレベルの人は存在しない。各項目は18項目に分かれ、それを更に特徴のある類似性の高いものをまとめた。

表2の全体からは、左上に向かうほど、自立度、自由度が高く、能動的なプログラムが特徴的で、逆に、右下に行くほど受動的なプログラムとなっている。

移動能力とCDRの二つの能力から、その人がかかわることが出来るプログラムが明確になった。プログラムの難易度の決定は、参加者の能力とつりあっているときに感じるフローの状態に設定することが大切であり、その選出に役立つものとする。

寝たきりの人や痴呆の重度の人に対してのプログラムは音楽鑑賞、マッサージ等受動的なプログラムである。痴呆が進行すると言語での意思表示が困難になり、移動能力も低下すると体が思うように動かなくなる。従って、プログラム内容はレクワーカーだけで決定するのではなく、他職種の評価や家族に聞きながら進めることが大切となってくる。そして、このことがレクスタッフ自身のスキルアップにもつながってくる。

次に各18項目別のレクプログラムへの参加率を表3に示した。

痴呆重症度 移動能力	痴呆なし～最軽度 CDR0～0.5	軽度 CDR1	中度 CDR2	重度 CDR3	最重度 測定不能
自立	97.3%	93.3%	100%		
車椅子	92.6%	100%	93.2%	62.6%	57.1%
リクライニング	対象者なし	100%	50.5%	31.4%	7.0%
寝たきり	対象者なし	対象者なし	50.5%	12.2%	12.1%

表 3

この表からは車椅子に座れることでかかわれるプログラムへのかかわりが増大し、CDR2以上の人においても参加率が高くなっていることがわかる。

「車椅子以上、CDR2以上」のレベルの人に対しては、かかわれる環境が整っているといえるが、逆にそれ以外のところでは、今後、環境の整備が必要であることも伺える。

その理由として、このレベルは自己決定が出来ず、ほとんどが寝たきりのため、参加意欲が低下しており、意思決定も困難なレベルであり、もう一つは自ら参加することが出来ず、グループでの参加も困難なため、ほぼマンツーマンのかかわりとなり、マンパワー不足ということも理由に挙げられる。

また、移動能力が「リクライニング」から「車椅子」レベルになることによって、プログラムへの参加率が高くなっていることから、理学療法士と相談をし、スタンダード型車椅子に座れることを一つの目標に取り入れることによって、その人の余暇生活の幅が広がる可以说える。レクワーカーだけで目標を立てるのではなく、他職種とのチームアプローチが対象者の余暇生活拡大となり、更には生活意欲の向上にもつながることとなる。

VI. まとめ

1. 移動能力・CDRのセグメント表を作成することで、この二つの能力に応じたレクプログラムを分類することが出来た。
2. 初期の段階で移動能力とCDRを評価することにより、セグメント表からその人の能力にあったレクプログラムを作成することが出来るようになった。
3. 車椅子、CDR2以上のレベルを持つことでプログラムの種類が多くなり、参加者も多くなっていることがわかった。
4. 逆に車椅子以上、CDR2以上のレベル以外の人に対しては、マンパワー不足も含め環境の整備が必要であることもいえる。

以上のことが、本研究を通じ示唆できた。

本研究のセグメント表から、初期の評価で能力にあったレクプログラムを作成することができるが、これらの能力だけで最終決定するのではなく、視力、聴力、手指の動き、麻痺、精神面の安定等の評価、そして、レク歴³⁾を考慮し、その人にとっての最適なプログラムを決定することが大切である。

<参考文献>

- 1) (財)日本レクリエーション協会：福祉レクリエーション援助の方法，中央法規 2000
- 2) 草壁孝治：初期痴呆高齢者に対するレクリエーション療法の試み。レジャー・レクリエーション研究 第51号 p62-65 日本レジャー・レクリエーション学会 2003
- 3) 草壁孝治・齋藤正彦(編)：高齢者のレクリエーションマニュアル，ワールドプランニング，2002

高齢者の余暇活動について（6）

—主にコホート別にみられる満足感と疎外要因について—

○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、レクリエーション研究、コホート、満足感、疎外要因

はじめに

本研究の背景：本研究は、過去7年間にわたる継続研究（1997～2003、学会大会発表）の一環であり、本研究らデイサービスにおける実践援助、介護予防教室指導、高齢者健康教室指導、その他の実践指導を通して得た知見などが背景にある。

本研究の意義：本研究は、面接を中心にした事例聞き取り調査である。時間がかかり、客観的データ収集には難があるが、対象者の生きる経緯を理解するとともに、話し相手となることは、高齢者個々人の機微を理解できる有効な実践的研究方法の一つといえる。また、継続研究は、高齢者の生き様プロセスを縦断的に観察し得るメリットがある。その成果のひとつは、過去における一連の研究において、この種の研究に対してはコホート概念（同世代、同経験者の群）の採用が有効であることが判明し、その後の研究においてコホートを基準にした検討を加えることとした。

本研究の限界：本研究は、高齢者を質的に理解しようとするものである。したがって量的・客観的に分析するものでなく、量的・数値的説明には適さない。また対象者が高齢であるために健康を損なう率が極めて高く、面接が実施できない場合が多いことも予測しなければならない。

対象と方法

対象：1999年から2004年までの面接者16名中10名

対象者	性別	生 年	初回面接時年齢	今回	出生地	コホート
J氏	男性	大正6年	86歳(2002)	88歳	東京都	C-I*
L氏	女性	大正12年	80歳(2002)	82歳	栃木県	C-II*
B氏	女性	昭和2年	72歳(1999)	77歳	東京都	C-III*
E氏	男性	昭和6年	69歳(2001)	73歳	台湾	" *
F氏	女性	昭和8年	68歳(2001)	71歳	九州	C-IV*
G氏	男性	昭和9年	67歳(2001)	70歳	愛媛県	C-V*
H氏	女性	昭和10年	66歳(2001)	69歳	東京都	C-VI*
N氏	男性	昭和12年	65歳(2002)	67歳	広島県	" *
O氏	男性	昭和15年	(2004)	64歳	東京都	" *
P氏	男性	昭和15年	(2004)	64歳	東京都	" *

***コホート分類について**

1. C-I・・・大正時代の生誕で第2次世界大戦時に軍役年齢である。
戦時中はある者は前線で戦い、ある者は屋内で軍役に服していた。
大正デモクラシーの影響を受けている。戦後退職までは仕事に専念する。
2. C-II・・・大正時代の生誕で第2次世界大戦時に挺身隊または婦人会にて働く。
艦砲射撃や空爆にあう。戦後、子供など家族のために働くかたわら趣味への関心をも広げる。
3. C-III・・・昭和初期の生誕、幼少から軍大国主義への道の最中に育つ。男性は第2次世界大戦時は志願軍役年齢、女性は挺身隊年齢であり、子ども連れて疎開していた。戦後180度転換した中で、生きるために仕事や育児などに専念してきた。滅私奉公の精神が肌にしみついている。
4. C-IV・・・昭和ひと桁の後半期に生誕、幼少時は軍大国主義の中で育つ。都会では疎開を経験し、戦後の貧しい時期を体験。旧制教育制度から新制への転換期を経験。民主的教育も受けている。
5. C-V・・・昭和ひと桁の後半期の生誕、幼少時は軍大国主義の中で育つ。都会では疎開を経験している。はじめから新制民主的教育を受けている。
6. C-VI・・・昭和10年以降の生誕、軍大国主義の中での教育は経験していない。親の保護のもとでの疎開を経験。民主的な教育の中で、いろいろな事を経験し、周囲の人間関係の中から自分の生き方に影響を受けている。現在も働く意欲がある。

調査方法：電話にて事前に説明してから用紙を郵送。

後日直接回収しながら、面接を中心として聞き取り調査を実施した。

面接時間は約2時間を要した。

調査時期：平成16年6月～8月

調査内容：・現在の余暇活動の頻度と満足感について

・現在の余暇活動の阻害要因について

結 果

1. コホート別余暇活動と満足感および阻害要因

1) C-I・・・戦中派、兵役に服した。

<事例：88歳男性>

満足感	趣味活動は「とても満足」 ラジ体操は「あまり満足していない」
阻害要因	運動神経、バランス

2) C-II・・・戦中派、動員された。

<事例：82歳女性>

満足感	趣味活動で実益趣味1は「とても満足」 実益趣味2は「まあまあ満足」
阻害要因	特になし

3) C-III・・・戦中派、後期少年・少女

<事例：77歳女性、73歳男性>

満足感	スポーツ、ボランティア、仕事は「とても満足」 実益趣味は「あまり満足していない」
阻害要因	健康、老い

4) C-IV・・・戦中派、前期少年・少女・疎開経験・旧制小中学校

<事例：71歳女性>

満足感	スポーツは「まあまあ満足」 実益趣味は「まあまあ満足」
阻害要因	家族の健康状況、頻度が少ない

5) C-V・・・戦後派、後期幼児期

<事例：70歳男性>

満足感	海外旅行は「まあまあ満足」、趣味は「とても満足」
阻害要因	日程調整

6) C-VI・・・戦後派、前期幼児期

<事例：69歳女性、67歳男性、64歳男性、64歳男性>

満足感	スポーツ、旅行、実益趣味は「とても満足」と「まあまあ満足」 とが並行
阻害要因	特になしまたは経済的要因

2. おもな個人的特徴

J氏（88歳）：30年近く継続してきている活動をやめる意思は全くない。長い経験により周囲から認められ、より継続への気持ちを向上させている。新しいことにも挑戦しており、習得するための努力をしている。

- K氏（82歳）：周囲から喜ばれていることや、若い人の目標になっていることが継続の力になっている。
- F氏（71歳）：家族の状況などを気にしながらも、マイペースで活動をすすめている。現在の活動をできる限り継続させようと努力している。
- H氏（69歳）：周囲の影響で、パソコンを習い始めたが、購入することはいまだ悩んでいる。
- N氏（67歳）：実施している活動の中で、人のお世話をする活動と、自分のためにする活動に分けている。
- P氏（64歳）：スポーツや地域での活動を中心に、数多くの活動を実施している。

考 察

以上コホート別の結果を踏まえながら、それらの特徴を考察したい。

- ①戦中派以上のコホートは、前で行った面接時の余暇活動種目と共通して変化していない。

余暇活動の満足感については、強いてまとめるならば、ほとんどが満足のカテゴリーに属するといえる。

阻害要因については、健康状況が大いに影響している。体力低下を自覚しながら余暇活動を行っている姿が容易に想像できるであろう。

- ②戦後派以降のコホート群は、身体が現在でも動かせるためか、健康以外の阻害要因をあげている人が目立つ。今回の対象者は、一般の同じコホートでも、いわゆるアクティブな人々であり、一般化できない面もある。

- ③余暇活動の継続性は、満足感が基底にあり、そのことが継続へのエネルギーに変換していることが理解される。しかし、高齢者は、思想的にも体力的にも若者と異なることに注目しなければならない。すなわち「継続は金なり」という思想があり、かつ体力的にも急激な変化には対応しきれないという特徴がある。

まとめと今後の課題

今回は、余暇活動の満足感と阻害要因を主な項目として面接調査を実施したが、そのプロセスにおいて注意を喚起されたことは二つある。

第一に高齢者研究は量的研究や質的研究を問わず、実施における支援方法の如何に影響されるということである。たとえば、体力測定においても、一般的方法とは別に支援者による、よい支援方法が必要不可欠となる。面接調査においても、面接者の高齢対象者への接し方によって異なってくる。この事実を真摯に受け止める必要があることを改めて認識した。

第二は、本研究は継続かつ累積していくことそのものに意義があるということを確認した。もとより時間的にも人的にも障害があり、これらを克服し、より説得性のある研究に発展させたい。これが今後の課題である。

個別レクリエーションの必要性とその効果について

○ 佐藤 宏子 (医療法人鳳香会 東前病院)

植木 順子 (医療法人鳳香会 東前病院デイサービス)

吉岡 尚美 (東海大学体育学部)

はじめに

最長寿国といわれる現在の日本では、高齢者向けの施設も年々増えており、そこではさまざまなレクリエーションプログラムが実施されている¹⁾。多くの施設で行われているレクリエーション活動は、グループレクリエーションが主であり、他者との交流をもつという目的には適しているが、必ずしもひとりひとりのニーズに応じているとはいえない。サービスを受ける側が満足できるレクリエーションを支援するためには、グループレクリエーションだけでなく、個別レクリエーションのもつ特長を生かしたサービスこそが重視されるべきであろう²⁾。

身体的または精神的などの障害により、レクリエーション活動への参加が制限されてしまう人に対して、生きがいを見出したり、生活の質を高めるための活動支援はまだ不十分である³⁾。人それぞれ置かれた状態は異なっても、その人を一個人として尊重し、「何ができるのか」、「できることをする」など、その人の残存機能に注目することでレクリエーション活動も幅広くなり、その人にあったレクリエーション支援ができるようになってくる⁴⁾。

また、レクリエーション支援をする際、どのようなレクリエーション活動をすすめていくか、内容に視点が向けられがちであるが、まずサービスを提供する側はそれを受ける側がどのようなリズムで生活しているのか、という点も着目すべきである。というのも、ある程度定着している生活リズムの余暇時間に、いかに有効的にレクリエーション活動を組み込んでいくかも課題のひとつとなるためである⁵⁾。

この論文では、個別レクリエーションの必要性について論じるとともに、高齢者施設で行われている1対1レクリエーション活動の紹介とその効果について、また施設職員らが個別レクリエーションを行う目的や期待について話し合った内容を紹介する。

個人のニーズに合わせたレクリエーションの効果

高齢者施設で行われているレクリエーション活動の多くは、体操、風船バレー、ビンゴゲームなど「みんなで楽しめる」集団的要素が強いが、レクリエーション活動とは本来、個々のレクリエーション主体者のニーズが反映され、生活の満足度が向上されるものでなくてはならない。そのため、サービスを提供する側は一人ひとりの生活の満足度を高めるために「その人はどのようなレクリエーションニーズを持っているのか」、「どのような楽しみのある生活を望んでいるのか」を把握し、その人に適したレクリエーション支援を心がける必要がある。グループになじめない人や参加拒否をする人に対して、「みんなもやってるから」と無理にレクリエーション活動に参加させるのではなく、他の人が興味を示さない活動でもその人が興味を持って取り組んでいる活動であれば、サービスを提供する側はそれを個人のレクリエーション活動として受け入れ、支持すべきである。ここでは、自ら好むレクリエーション活動を通して有効に余暇時間を過ごしているA氏について紹介する。

A氏 (76歳男性)

社交的で多彩な趣味を持つA氏であるが、グループレクリエーションへはほとんど参加せず、自室で読書やテレビ鑑賞を楽しみながら余暇時間を過ごしている。A氏は「みんなと一緒にレクリエーションに参加してもいいのだが、両手の硬縮が強く他の人たちのようにレクリエーションを楽しめない」という理由で、グループレクリエーションへの参加をほとんど拒否している。A氏はリハビリを兼ねてと自室にあるキーボードを使い、日頃から唱歌などを練習している。グループレクリエーションのひとつにカラオケが含まれており、A氏に歌の伴奏を依頼したところ「みんなが喜んでくれるなら」と快く引き受けてくれた。それまであまりグループレクリエーションに関心を示さなかったA氏であるが「こんな曲ならみんな知っているんじゃないかな」など、他の人を考慮しつつ選曲に協力してくれるようになった。普段はグループレクリエーションに参加しないA氏に、他者との接点ができたのは個別に取り組んでいたこのレクリエーション活動のおかげであるといえるだろう。

寝たきりや重度障害者、痴呆症への対応

近年、福祉施設をはじめとして、医療機関である病院で生活を送る高齢者も増加してきた。これに伴い、老人病院などでは快適に生活を送ってもらおうとさまざまな工夫も施されている。しかし、寝たきりや重度障害者、痴呆症の人に対する活動支援は「食べる」、「寝る」、「入浴する」、「治療する」などが中心であり、その他の活動はまだ軽視されがちである。彼らに対してレクリエーション支援をすすめる上で、職員体制の在り方に加え、レクリエーションサービスを提供する側が受ける側のニーズをなかなか把握できていない、というのもその理由のひとつであろう。

欧州で始まったスノーズレンと呼ばれるものは、感覚を統合するために自分のレベルにあった適度の刺激を与えていくという方法で、今までの生活に変化をもたらしていくと注目され始めている。寝たきりや重度障害者でも外界からの刺激を体感することが可能であり、その残存機能に着目して小さくても何らかの刺激を継続的に与えれば、彼らの生活の質の向上につながるといえる。例えば、寝たきりの高齢者が自分の好きな音楽をベッドサイドで楽しめば、それはその人にとって十分にレクリエーションとなりうる。また、傾眠傾向にある人に対して、新聞を読み聞かせればその言葉一つ一つは無意識のうちにその人の神経システムのなかで感じ取られているのである。ここでほぼ寝たきりの状態で日常生活を送っているB氏についての例をあげてみる。

B氏 (96歳女性)

入浴、食事以外はほとんどベッド上で過ごすことが多く、一日中傾眠傾向にある。肩に触れながら声かけをすれば開眼することはあるが、しばらくすると再び傾眠傾向になってしまう。B氏に対しては週に一度、部屋を訪室し補聴器具を使用しながら新聞を読み聞かせたり、音楽鑑賞などの1対1レクリエーションをすすめている。調子の良い日は問いかけに対しはっきりとした口調で返答することも見られ、普段外界から疎外された状態にあるB氏にとって、このように刺激を与えるというのはいい影響を及ぼしているといえる。

施設で働く職員の多くが持つ共通の悩みのひとつは、痴呆症の人への接し方である。問題行動ととらえられがちな奇声や徘徊などは、その人なりに意味があることを理解しなくてはいけない。痴呆症の人とコミュニケーションを図る手段として注目されるのは、アメリカのナオミ・フェイル氏によって提唱されたバリデーションであり、「その人をそのまま受け入れる」というものである⁶⁾。たとえば、子供は空腹の時に泣き叫ぶことで自分の欲求を訴えるが、欲求が満たされればこの泣き叫ぶという行為は自然とおさまる。痴呆症の人も同様で、奇声を発することで自分の欲求を相手に伝えようとするのだが、職員はそれを単に問題行動として受け取りがちになってしまう。しかし、職員がその人の振る舞いをありのまま受け入れ共感すれば、その人は精神的にも安定した状態になり、痴呆症状が軽減することもある。ここではC氏の行動の変化を例としてあげてみる。

C氏（73歳女性）

日常生活においてC氏は、車椅子に乗車しナースステーション前で過ごしていることが多い。ADLは一部介助で、自力にて車椅子の駆動が可能であり、頻繁に病棟内を移動している。一日のうち何度か自室へ戻り、タンスの整理をするなど神経質な面もみられる。痴呆症と失語症があり、険しい表情をしていることが多く、空腹時や何もしていないときでも突然、奇声を頻繁に発することもある。優しい声で話しかけ、アイコンタクトを保ち、相手の主張したいことを傾聴するといったバリデーションを用いたコミュニケーションの充実を図りながら1対1レクリエーションをすすめている。ある職員によると「最近、C氏の険しい表情も減り笑顔が多く見られるようになってきた。まだ奇声は時々聞かれるが前よりは減ったように見受けられる」と変化が生じたことが裏付けられる。また、以前C氏を含めた施設内の高齢者が塗り絵をする機会があり、その時C氏の意外な一面を目の当たりにすることができた。普段周囲に気がとられがちなC氏が塗り絵をしている間は、長時間にも関わらず集中して取り組んでいたのである。これには多くの職員も驚き、完成した作品を称賛されたC氏本人も喜んでいて、塗り絵を「楽しい」と感じたC氏にとってこれは本人のニーズに適したレクリエーション活動のひとつとなったといえる。

ひとりの時間を有効に使ってもらえる支援

施設で生活する高齢者の一日の流れをみてみると、「食事」「入浴」といった決められた時間以外は特に何もせず、一人で過ごしている時間が比較的長いことがわかる。自分の意思で自由な時間にレクリエーション活動に参加できる人も数多くいる中で、時間を有効に使えていない高齢者が多いのは、彼らがレクリエーション財（レクリエーション活動や場）の存在を十分に理解できていないといえる。コーベン・マンズフィールドらは「何もしない時間」と「問題行動」の関係についての研究を行い、その結果として「（施設で働く）スタッフは飽きが問題行動の原因になっていると感じており、実際に何もしない時間に問題行動が頻繁に起きています」と述べている⁷⁾。

通所介護サービス15施設から集まった職員を対象に行った勉強会でも、個別レクリエーションに対して興味を示す人が多く、積極的な意見交換がなされた。ある職員によれば、施設で生活する高齢者に限らず、デイサービスを利用している高齢者も余暇時間を有効に使えていないのではないかというのだ。彼らの中にはいったん家に帰るとすることがなく時間を持て余している人もおり、また、サービスを受

けている時間帯でも入浴を待機しているときなど、何もしていない姿がたびたび見受けられるとのことである。グループレクリエーションが重視されがちな通所サービスでも、塗り絵やパズルなど個別レクリエーションを導入することで、これらの現状を改善することにつながっていくと考えられる。職員の中には、通所介護サービスを利用する目的のひとつは他者との交流をもつことであり、あくまでもグループレクリエーションを中心にすすめていくべきだと主張した人もいる。しかし、デイサービスで提供される個別レクリエーションを通して、利用者は家庭における趣味の拡大を図ることができ、生きがいを見いだすきっかけとなる。また、個別レクリエーションが周囲の人にも広まり、そこからグループレクリエーションに発展していく可能性も十分に考えられる。

まとめと今後の課題

レクリエーション支援法としてグループレクリエーションが重視されがちであるが、個別レクリエーションをすすめていくことはレクリエーション活動の基本的な理念とされる個人の生活の質の向上につながるといえる。個別レクリエーションは障害の有無や度合いに関係なく、どのような人に対しても個々のニーズに合うようにアレンジされ、その人のペースで提供されるという利点も備えている。しかし、個別レクリエーションを支援していくにあたり、少なくとも職員1人が束縛された状態になってしまうため、レクリエーションを専門としている職員が少ない現場で、多くの人を対象に個別レクリエーションを確立していくのはなかなか困難である。

今後の課題として、個別レクリエーションに対して職員間の理解がまだ不十分であるため、個別レクリエーションがもたらす変化を、誰が見ても分かるような形で記録していくことが必要となってくる。また、一個人に着目し、個別レクリエーションを通じてその人がどのように変化していくのか、個別レクリエーションの重要性をさらに裏付けられるようにしていかなければならない。

- 1) 総務省統計局 (2004) 日本統計年鑑
<http://www.stat.go.jp/data/nenkan/zuhyou/y2028000.xls>
- 2) 藪田碩哉・小池和幸・池良弘・涌井忠明 (2003) レクリエーション概論, エデュケーションセンタ
ー
- 3) 吉田圭一・茅野宏明 (2001) レクリエーション活動援助法, ミネルヴァ書房
- 4) 河本圭子 (2003) スウェーデンのスヌーズレン 世界で活用されている障害者や高齢者のための環境設定法
- 5) Voelkl, J.E.・Winkelhake, K・Jeffries, J・Yoshioka, N (2003) Examination of a Nursing Home Environment: Are Residents Engaged in Recreation Activities? Vol.37, No.4, 300-314
- 6) ナオミ・フェイル/著 藤沢嘉勝 (2001) バリデーション 痴呆症の人との超コミュニケーション法
- 7) Cohen-Mansfield, J・Werner, P・Marx, M (1992) Observational Data on Time Use And Behavior Problems in The Nursing Home. No.11, 114-117

TR Accountability Model(TRAM)に基づくアセスメント用紙の作成と実用性について

- 植木順子（医療法人鳳香会 デイサービスセンターパラソル）
 佐藤宏子（医療法人鳳香会 東前病院）
 吉岡尚美（東海大学体育学部）

はじめに

近年、65歳以上の高齢者の数は年々増加し、それに比例して高齢者施設の数も増え、需要性が高まってきている¹⁾。その中で、利用者側に選ばれるサービスとして個々の施設のカラーを出し、より良いものを提供出来るよう、その場限りの楽しみとして提供するレクリエーションではなく、生活全体に視点をおき、QOLの向上の中に余暇生活がどのように関わるべきかが重要視されてきている。高齢者の生活をより良くするレクリエーション活動を行うには、利用者個人のレクリエーション活動に関する必要な情報を収集し計画を立てプログラムを実施し、その活動記録をとり、定期的に評価をする、総合的なプロセス²⁾が必要である。

2002年第32回大会³⁾及び2003年第33回の本学会⁴⁾では、そのプロセスに必要な記録・評価用紙の作成と、それらを併設型通所介護施設で使用した結果について発表した。

このレポートでは、2003年度の発表で挙げられたアセスメントに関する3つの問題点を踏まえ、アセスメントの内容とプログラムの内容、両方の視点から援助の有効性や責任のあり方を明確にし、活動の分析・選択・アレンジに重点を置き援助を進める、Therapeutic Recreation Accountability Model (以下TRAM)⁵⁾に基づいた、新しいアセスメント用紙の作成と実用性についての経過を報告する。

研究内容

1つ目に挙げられた問題点は、「必要のない、又は実態調査（以下実調）で得る情報と重なる質問の削除・変更」である。当初記録・評価用紙は全部で5枚あり、そのうち利用者の基本的情報を得るためのアナムネ用紙2枚の内容は、ほぼ実調で得る情報と重なっていたため全て削除した。趣味や興味を知るための用紙も、宗教や学歴などといった個人的情報はプライバシーに関わり、聞きづらい質問であったため取り除き、必要な部分（本人・家族のレクリエーションプログラムへの希望等）は実調の用紙に付け加え、簡素化を図った。

2つ目に挙げられた問題点は、「作成したアセスメント用紙の内容とレクリエーションプログラムの内容が一致しておらず繋がりが薄い点」である。本来ならば、利用者個人のアセスメントを見た際、具体的にどのようなレクリエーションプログラムがその利用者が必要であり、またそのレクリエーションプログラムから得られる効果が見えなければならぬが、実際にはその繋がりが薄く個別化になっていないという問題が明らかになった。そこでTRAMの手順に基づいたアセスメントの内容を再検討した。

TRAM は、TR サービスの全体性の視覚的表現を援助する⁶⁾。つまり、アセスメントの内容とプログラムの内容、両方の視点から援助の有効性や責任のあり方を明確にし、それらの内容が一致していることによって、理論的なレクリエーションプログラムにおける効果を評価し、またそのプログラムに関与した結果で、利用者への効果をも分析することができるのである。

当施設におけるレクリエーション活動の役割と目的は、生活全体に視点をおいた上で、利用者がレクリエーションを通して楽しい時間を過ごし、生きがいを見つけ、生活の質の向上に繋げることである。そのため、その楽しみや生きがいを引き出す要素がレクリエーションプログラムの中に含まれているかどうかを再度確認する必要があった。

そこで、まずレクリエーションの活動分析を行なった。方法としては、各レクリエーション活動にどのような要素が含まれているかを探るため、資料を元に職員が利用者から直接意見を聞いた。レクリエーションには身体を使ったプログラム、ぬり絵や書道のようなゆっくりとしたプログラム、なぞなぞや連想ゲームのような頭を使ったプログラムなど、色々な分野の活動についてどう感じているか、率直な意見を利用者から聞いた。その際、身体機能や能力に関する意見はあえて外し、「楽しさ」「生きがい」などの精神的な部分を重視し、資料から取りあげた内容と利用者を感じる意見をあてはめてみた結果、リラックスできる、集中できる、目標が持てる、自己表現ができる、新しいことが体験できる、フィードバックを受けることが出来る、仲間意識や共存意識が持てる、などの要素が挙げられた。

次に、これらの要素に沿って、レクリエーションに対する具体的な質問を取り入れたアセスメント用紙を作成した(表1)。質問を、はい/いいえで答えられる簡素化された用紙にしたことで、最後に挙げられた問題点である「レクリエーションに関する個人情報」は短時間で行なう実調の中で得るため質問を簡素化する必要がある」という点を改善できた。質問自体も、「自由時間に何をしますか?」という内容を、『体を動かすことは好きですか?』などと具体的な例を挙げながら質問に取り入れたことで、返答しやすいよう作成した。また、「目標が持てる」という要素を取り入れた内容を『目指す物事があるとやる気になりますか?』などという要素に沿った質問にし、実用性のあるアセスメント用紙を作り上げた。

まとめと今後の課題

TRAM の手順を踏んだアセスメント用紙を作成したことで、理論的なレクリエーションプログラムにおける効果と、そのプログラムに関与した結果で利用者への効果を分析することが期待できるようになった。この二つの効果は、職員に対しても、目的をしっかりと持った上でレクリエーションを実施することができ、レクリエーションの本来の意味を知ることができるのであろう。完成してから実際に用紙を使用してみて気づいたことは、質問の意味の捉え方によって返答に変化を及ぼす可能性があるという点で

ある。例えば、『人と競争することは好きですか?』という質問に対して、質問する側が例として付け加えた言葉が悲観的な意味を含めて表現した場合、その付け加えた例一つで意味が変わり、質問される側も答えを変えて返答してしまう可能性があるだろう。

今後の課題として、アセスメント用紙を使用する際、質問の理解度を高めるために、一つひとつの質問に対してのマニュアル作成をし、誰が質問をしても同じような聞き方、問いかけが出来るようにすることで、出来る限りバイアスを取り除き実用性に繋げられるようにしなければならない。

-
- 1) 総務省統計局 (2004) 日本統計年鑑
<http://www.stat.go.jp/data/nenkan/zuhyou/y2028000.xls>
 - 2) A.P.I.E. A:アセスメント (Assessment)、P:計画 (Planning)、
I:実施 (Implementation)、E:評価 (Evaluation)
 - 3) 吉岡尚美「長期療養型病床群における TR の記録・評価用紙の作成と発展」
レジャー・レクリエーション研究 第 49 号 p. 50-53. 日本レジャー・レクリエーション学会 2002
 - 4) 植木順子「デイサービスにおける TR サービスの実際」レジャー・レクリエーション研究 第 51 号 p. 38-41. 日本レジャー・レクリエーション学会 2003
 - 5) Stumbo, N.J. (2002). *Client Assessment in Therapeutic Recreation Services*. p.81-88. State College, PA: Venture Publishing Inc.
 - 6) Peterson, C.A. & Stumbo, N.J. (2000). *Therapeutic Recreation Program Design: Principles and Procedures* 3rd. edition. p.60-78. Needham heights, MA: Allyn & Bacon.

(表1)

レクリエーションについてのアンケート

利用者名 _____

記入者 _____

レクリエーション活動や自由時間に関する質問です。はいといいえでお答えください。

1	体を動かすことが好きですか？	はい	いいえ
2	なにか運動を行ったことがありますか？ 運動の名前()	はい	いいえ
3	芸術的な活動は好きですか？	はい	いいえ
4	なにか芸術的な活動を行ったことがありますか？ 活動の名前(例: 絵画、俳句、音楽鑑賞など) ()	はい	いいえ
5	季節の歳事(ひなまつり、節分、お彼岸など)を大切にしますか？	はい	いいえ
6	他の人と一緒に活動することが好きですか？	はい	いいえ
7	自分のことを話すのが好きですか？	はい	いいえ
8	1つのことをやりだすと、それに集中しますか？	はい	いいえ
9	テレビをよく観ますか？	はい	いいえ
10	新しいことに挑戦することが好きですか？	はい	いいえ
11	「周りの人と同じことをしなくては」と思いますか？	はい	いいえ
12	習い事は好きですか？	はい	いいえ
12	自分ひとりで行うことが好きですか？	はい	いいえ
13	なにか習い事をしたことがありますか？ 習い事の名前()	はい	いいえ
14	人からの言葉を気にしますか？	はい	いいえ
15	1人で居ることが好きですか？	はい	いいえ
16	目指す物事があると、やる気になりますか？	はい	いいえ
17	人と競争することは好きですか？	はい	いいえ
18	人のお手伝いをすることは好きですか？	はい	いいえ
19	クイズは好きですか？	はい	いいえ

現代におけるニュースポーツの可能性に関する一考察

～競技者間の関係性との関連から～

大隈節子（九州大学大学院）

1. はじめに

オリンピックに代表される「公平なルールに基づいた自由競争」を条件として発展してきた近代競技スポーツが、人間の可能性の限界を追求する営みとして現在においても人々の感動を呼び起こす存在であることは疑いようのない事実である。しかし一方で、上昇志向をモットーとし、高度化の歩みを止めることのない近代競技スポーツは、一部の限られた人たちのものとしての色合いを濃くし続けており、一般人の間では何か非日常の世界のこととしての認識が強くなっているようである。また、高度な技術をもつスポーツエリートであるはずのオリンピック競技者の間でも、更なる向上を求める形での「ドーピング」使用の事実は無くなる気配を見せない。これらの問題は競技者の身体・精神両面に重大な弊害をもたらすだけでなく、スポーツに対するあこがれや社会的信頼を著しく損なわせ、「スポーツ離れ」を促進させる要因ともなりかねず、競技スポーツはその存在意義の再検討を迫られているようにも思われる。このような情勢の中で「競争原理」を中核とした近代競技スポーツに対するアンチテーゼの立場からニュースポーツが誕生した時、そこにはさまざまな可能性が期待された。しかし、近年の研究においてニュースポーツの競技スポーツ化傾向が明らかにされており、現代におけるニュースポーツの可能性自体にも曖昧さが露呈しているように思われる。

そこで本研究では、これらの現象を単にスポーツ領域における近代スポーツとニュースポーツの混同として結論づけるのではなく、一度ニュースポーツが誕生した社会的背景を含めて検討した上で、今後のニュースポーツのあり方について考察することを目的とする。具体的には、わが国における社会的関係性が時代と共に根本に関わる部分での変容を余儀なくされている背景について明らかにした上で、最終的に現代社会において求められるニュースポーツとは如何なるものかについての考察を試みていくことになる。

2. 社会の変容と関係性の変化

1) 1980年代について

1980年代の日本社会は、「差異」の欲求を喚起することで消費を増長させ、そのことによって経済的発展を遂げた時代である。地域共同体の崩壊と家族への内閉化後の消費社会の到来は、企業中心社会の形成に伴って家族の崩壊までもを招き、個人の居場所を喪失させた一方で、「モノ語り」に代表される「モノ」の所有によって「他者との差異」を表現することが助長され、それによって経済的発展が可能となった時代である。また、1979年の共通一次試験の開始に代表されるように、学校教育も同時に企業の論理（企業戦士の育成）を当てはめる形で能力＝平等主義に基づいた競争を個人へ強制する体制を整えていった。

この当時の近代競技スポーツは全盛期にあった。メディアの後押しを得た形で企業スポンサーとの経済的な結びつきを強めて商業主義化を進行させ、外的環境がスポーツ本来の平等なルールによる競争に対する結果や勝敗を左右するほどの大きな権力へと拡大していった。また、スポーツ科学の発展によって、それまでの非科学的な経験主義に基づいた監督―選手間の関係性や選手間の関係性などに対する懐疑が一般的に可能となり、合理主義的な関係性がスポーツ技術の発展へとつながっていった時代である。このような近代競技スポーツの商業主義化の進行とスポーツ科学領域の発展は、スポーツ競技空間が競技者の自己表現の場として存在することを超えた空間へと変容させ、競技者間の技術に対する承認は、競技者相互の技術的關係性の中で決定されるより以上に、外部の期待に答える形で技術的發展を可能にしていった。これらのスポーツ競技者を取り巻く環境の変化は、スポーツを高度化へと導いたと同時に、その一方では競技者間の関係性を結果や勝敗にこだわる勝利至上主義を過度に助長した形のより競争的關係性へと変化させたことにより、スポーツは一部のエリートのものとしての色合いを濃くしていった。またこのことにより、高度な技術を有する競技者間においても「ドーピング」等の社会的問題を引き起こすことになっていった。

2) 1990年代について

バブル経済が崩壊した後に訪れた情報化社会は、これまで以上に差異が生産される社会となり、過剰な情報が錯綜し合う中で現実と虚構の区別が成立しづらい状況が提示される社会となった。経済的發展によって引き起こされた家庭の崩壊後の個人は、自己の居場所を喪失していったと同時に他者との「差異」や「競争」関係を過剰に求められることにより、次第に自己を守るための手段として他者との間の関係性を切り捨てて自らの殻の中へと自閉化を進めるか、あるいは互いの殻を傷つけない表面的な関係性を求めるようになっていった²⁾。

この時代における代表的な現象としての若者のダイエットブームは、単なる個人による一時的な流行ではなく、まさに地域共同体と家族の崩壊によって自己の拠り所を喪失した個人が現代社会を生き抜くための拠り所として自身の身体へと内向し、そしてまたその自己の身体をも社会が与える理想のイメージへと変えていくことで若者が病んだ社会へ過剰適応している状態を明らかにするものであった。中島³⁾は、この時代の若者に特徴的な精神状況をもたらす構造を「コミュニケーション不全症候群」と名づけ、他者とのコミュニケーションの相互性の機会が喪失した社会に特有の症状として位置づけている。90年代半ばの「引きこもり」や「援助交際」といった現象もまた、社会的関係性が病んだ社会に対して若者がとった拒否的な態度、あるいは過剰適応していった姿であった。そしてこのような時代に、過度な勝利志向に対するアンチテーゼとしてのニュースポーツの存在が注目されることになる。

稲垣⁴⁾は、ニュースポーツを「重厚長大」をめざす「近代スポーツ」へのアンチテーゼとして「軽薄短小」をめざした新たな理念に支えられたスポーツとして捉え、近代スポーツが「競争原理」を中核とした「勝利至上主義」や「記録主義」によって表現されるのに対しニュースポーツを「共生原理」を理念とした「勝敗にこだわら

ない」「いつでも、どこでも、だれでもできる」などによって表現されるスポーツとして捉えている。しかし、その一方で稲垣が述べてもいるように、ニュースポーツが現代社会の問題の解決に寄与するものとしての期待を視野にいれるとき、そこで求められるものは「気軽で競わない」ものへの単なる反転に終わるものではないように思われる。

3. スポーツ競技場面における競技者間の関係性

管野⁹⁾は「闘争は最も生き生きとした相互作用の一つであり、それ自体が人と人とを関係づける社会関係の形成に寄与する形式の一つである」として闘争の存在意義を示唆した上で、スポーツが極めて強烈的な闘争であるにもかかわらず、試合終了後にはお互いの健闘を讃え肩を抱き合う光景に素朴な疑問を提示し、スポーツの競技空間は「闘争の原理」と「結合の原理」とが統一した形でもたらされる生の実感を伴った社会的関係性の生成を可能にする空間であると述べている。そして、スポーツ競技空間において「競争」と「共同」が同時に存在可能なのは、お互いの納得のうえに成り立つ「ルール」があるからであり、この相互了解上の「ルール」に則するという行為があって始めて競技者間に生の実感を伴った競争が生成されることを明らかにしている。

また中村¹⁰⁾は、スポーツ技術の種類として、敵と味方のコートの中で他者との位置関係を眺め、自分はどういうプレーをしたらよいかという戦術や、試合の開始から終了までを通したチームの戦略に準じた技術の存在を明らかにした上で、これらのチームの戦略という競技者を結びつけるルールに基づいた技術を達成することにスポーツ技術を習得する楽しさや喜びがあるのだと述べている。このことは、競技者間で技術的向上を競い合うことと同時にチーム力の向上という側面から互いの承認を可能にし、また他人の技術向上によって、自己の技術にも変化が及ぼされることになる。また、集団競技での競技者間のコンビプレーは、自己の身体を超えて他者の身体との間にある関係性の技術であるが、これは自己と他者との関係性のすりあわせの中での関係性のルールが度重なる変更を重ねながらより応用性のあるものへと変わっていくことで達成される。そして、この他者との関係性の中にある技術は、別の競技者との関係性においても応用されることが可能となり、結果的に競技者間の関係性を活性化させると同時にチームという社会集団の活性化へとつながっている。このようにスポーツ競技空間においては、チーム内での競技者間の関係性のルールに限らず、対戦する他者との間で納得のいく形でのルールに則った上で技術が競われる時、競技者間には、「生の実感」を伴う社会的関係性が生成されると考えられる。

4. 現代におけるニュースポーツの可能性

1980年代以降の日本社会は、経済的発展と地域共同体と家族の崩壊によって、それまで外部から与えられていた社会的役割に則った形で結ばれていた関係性ではない個人としての存在が目指された時代であった一方で、社会的関係性の存在が極端に希薄化されたことによって他者との社会的距離感覚を喪失しつつある個人の存在が露

にされている現状にあり、これらの現代人が新たな関係性の生成を可能にするためのスポーツのあり方が今後のニュースポーツに求められているように思われる。具体的にこの問いは、外部から付与される「～として」の役割が剥ぎ取られた後に現れた差異のある個人が、ニュースポーツを通して社会的関係性を生成させることが可能かという問題へと還元されるのではなかろうか。

そして、このような視点から今後のニュースポーツの可能性を考えるならば、ニュースポーツの競技場面に競い合うことを取り入れることは、競争が個人の主観的な動機を客観的で社会的な価値へと創り変えるための手段となる側面を持ち、社会的関係性を生成するという意味でそのすべてが否定されるものではないように思われる。

しかし、ニュースポーツで競争を用いて社会的関係性を生成させるためには、近代スポーツにおける差異を生み出すためのルール設定ではなく、競技者間での社会的関係性を生み出すことを目的としたルール設定が必要であり、身体能力の差異によってルールを変更するなど、勝利への可能性が平等であることが保証されることが重要であると思われる。

5. さいごに

以上、ニュースポーツの可能性について、現代社会における社会的関係性の変化との関連から検討した。ニュースポーツには、関係性の生成の場としてのスポーツ本来の姿に変更を加えることによって、社会的距離感覚を見失いつつある現代人の生の実感を呼び戻す力が十分に認められると考える。

6. 参考引用文献

- 1) 天野義智 1991 「アイデンティティの領域変容」 思想 pp.45-81.
- 2) 3) 豊泉周治 1998 「アイデンティティの社会理論」 青木書店
- 4) 稲垣正弘 2002 「スポーツ文化〈現在〉を探る」 業文社
- 5) 管野 仁 2003 「ジンメル・つながりの哲学」 NHKBOOKS
- 6) 中村敏夫 1997 「現代スポーツ論」 大修館書店

遊びと日常性

—遊びの原理的研究の蘇生を求めて—

和光大学人間関係学部 服部 百合子

はじめに 1999年以來、レジャー・レクリエーションの領域を大衆教養大学における教養教育の重要な柱として捉える観点から一連の問題提起をさせていただいた。そのプロセスとほぼ同時並行的に、著者自身の所属する大学の教養教育改革に大学の一構成員として関わってきた。2004年度から実施された新カリキュラムは（当日配布資料）一つの到達点といえる。従来のレジャー・レクリエーション教育の主要な教材であったスポーツ、身体表現、野外活動などが、「体育」という枠を越えて、生命・身体に関わる諸学、自然・環境に関わる理論的実践的な学問領域、そして多様な表現・創造の領域の中に位置を占めるとともに、「楽しみ」というコンセプトが芸術や創造、そして理科実験など領域横断的な拡がりを持った。これらは、それなりの「成果」といえるものではないかど考える。

しかしながら、この過程で浮上してきた問題は、レジャー、レクリエーションの本質的契機ともいべき「遊び」という理念が、ある種の変質ないし風化の様相を呈しつつあるということである。03年度本学会において、階層二極分化への急速な社会変化への内的メカニズムたる「意欲格差」問題と「内発的」動機づけとの関連を追究してゆく中で、労働と遊びのカテゴリーの混乱という問題を提起させていただいた。本年度はこれを更に掘り下げて、学生の遊びについて意識を問う中で、遊びと日常性の区分それ自体を問い直してみることにした。

研究方法：本学人間発達学科専門科目として2004年度に開講した「遊びと現代社会」の授業において、ほぼ毎回、受講者に対し課題を出して自由記述による調査を行った。調査の結果はカテゴリー化して次回の授業に資料として提示するという方法で、学生自身が現代生活の中で保持している遊びの概念ないしイメージを対象化しながら、授業を展開した。

結果：

1. 「遊びについての素朴な疑問」

表1は、第1回の授業（授業オリエンテーション）で提出されたレポート「遊びについての素朴な疑問」の回答をカテゴリー化したものである。回答者は175名。一人が複数の疑問を提出しているケースや、一つの回答が複数のカテゴリーに分類されるケースなどを含む。（以下、特に断らない限り同様の処理）カテゴリーに分類された「素朴な疑問」の詳細な内容は当日配布資料を参照されたい。

過半数の回答が「そもそも遊びとは何か」という原理的な疑問を提出していることには注目せざるを得ない。これらの疑問の根底には、以下のような問いが深く広くわだかまっていることが見出せるように思う。

①成人後自分たちは「遊ぶ人」であることができるのか。大人になればなるほど、遊びにおける「悪」ないし危険な要素に直面することになるのではないか。安定した生活を維持するには、遊びの快楽を断念せざるを得ないのではないか。

②「遊び」における「悪」ないしは危険な要素とは何か。そもそも遊びの快楽から、そうした要素を排除することができるのか。

③労働や勉強など、現実の生活を支えるのに必要な諸活動はなぜ遊びと区分されねばならないのか。それ自体を遊びとして楽しむ事を求めてはいけないのか。

表 1. 遊びについての「素朴な疑問」

1. そもそも遊びとは	100
2. 子どもの遊び・大人の遊び	61
3. 「良い遊び」・「悪い遊び」	40
4. 遊びは変わってきたか	34
5. 遊びと仕事の関係について	29
6. 遊びと学びの関係について	28
7. 「外遊び」と「内遊び」	26
8. テレビ・ゲームって？	21
9. これって遊び？	14
10. 遊びの効用	10
11. その他	23

このように、遊びについての「素朴な疑問」は、これまでの遊びの研究が論じてこなかった「悪」の問題を、直截に提起することになった。

確かに、広大な遊びの領域に、「良い遊び」と「悪い遊び」という区分が存在することは、暗黙にはあれ誰もが知っている事実である。子どもの遊びの世界ですら、無邪気な子どもらしい「良い遊び」と、危険な闇の世界につながりそうな「悪い遊び」を区分してきた。カイヨワが指摘するように、遊びの研究者もまた、この暗黙の区分を前提にある種の「悪い遊び」を遊び研究の対象から排除してきた。

2. 「いわゆる良い遊び」と「いわゆる悪い遊び」

では、現代の学生がイメージする「いわゆる良い遊び」と「いわゆる悪い遊び」とは何か。学生の回答した項目のリスト（当日配布資料）における「いわゆる悪い遊び」のリストには、「バクチク」「賭博」「テレビゲーム」など「遊び」の通念の範囲内にある「悪い遊び」に加えて、「仲間はずれ」「いじめ」「ドラッグ」「リンチ」「レイプ」「オヤジ狩り」「無言電話」「窃盗」「盗撮」など、犯罪の領域にまで入り込む行為が多数挙げられていることに驚きを禁じえなかった。

このリストに基いて、受講者による「いわゆる良い—悪い遊び」を区分するものを考察させた結果（当日配布資料）をまとめると、「いわゆる良い遊び」とは、①能力、健康、人間関係 etc. の発達を促し、社会的な有用性を生産する遊び、②社会的な規範・通念・公共のルール etc. に反しない遊び、③安全で無害な遊び等々であるのに対し、「いわゆる悪い遊び」とは、①社会的な有用性を持たない遊び、②社会的な秩序を破壊し自傷他害を引き起こす危険のある遊び、③危険やスリル

を伴うリスクな遊び、④現実に戻れなくなるほどの強烈な快楽を与えてくれる遊び等々ということになるであろう。

ホイジンガ、カイヨワを始め、一般に遊び研究は遊びを日常性から隔離された虚構の領域として取り扱ってきた。しかし、現代の若者世代にあっては、もはや遊びと日常性との区分は自明の前提とはなっていないように思われる。

3. 遊びの快楽

表 2. 遊びの快楽とは何か

1. ストレス発散、現実逃避、気分転換	38
2. 好きなことをする。楽しいことをする。	26
3. 不確定性、意外性、新奇性、スリル	20
4. 夢中、熱中、没頭性	17
5. 達成感	8
6. 交流、一体感	8
7. スカッとする。解放感、爽快感	7
8. 自由に縛られないこと	3
9. その他	21

では、彼らが遊びの中に見出す快楽とは何か。「快楽一般ではなく、遊びに固有の快楽とは何か」という設問に対する解答を分類したものが、第2表である。このときの回答者数は115名。(詳細は、当日配布資料を参照)回答者の1/3が、日常生活で蓄積されたストレスの発散、不快な現実からの逃避や気分転換

換をもって「遊びの快楽」だと名指していることは、遊びと日常性の区分が不明になっていることの問題性の一面を示唆するものと思われる。2番目以下の項目が、ともかくも遊びそのものの快楽について記述しているのに対し、1番目の項目は遊びの領域ではなく、不快で退屈な現実を束の間忘れさせ、紛らわせ、「代理満足」させる快楽について記述しているのである。

4. 遊びによるストレス発散

表 3. 遊びは日常的不安やストレスから人を解放してくれるか

	人数
a. 解放してくれる	81名
b. 解放してくれない	39名
*どちらともいえない	13名
計	133名

しかし、彼らはそもそも遊びによって日常的不安やストレスから解放されることがあると信じているのだろうか。「a. 解放してくれる」「b. 解放してくれない」の二者択一のどちら

かを選んだ上で、その理由を記述させた。133名の回答者のうち、13名がa・bの二択で回答することを拒否し、「どちらともいえない」と答えた。回答者の6割が、aを選択した。選択理由(配布資料)を検討すると、bを選択したものは、日常的不安やストレスは、現実的問題そのもの解決なしには解消されないことをはっきりと自覚しており、またaを選択したものも、その大部分は、(恐らくはその理由を考える中で)遊びによる「解放」が一時的なものに過ぎない事に気づい

たといえる。若者の生活意識における日常性と遊びの区分の曖昧化は、反省的思考の対象とすることによって克服可能であることを示すものではなかろうか。

考察：受講学生の「素朴な疑問」に多出した「良い遊び、悪い遊び」への問いは、はからずも遊びと悪との危うい関係を炙り出すことになった。「遊び」という言葉、とくに大人の遊びに言及するときにしばしば伴う否定的な響きは日本語に限られたものではない。しかし、ホイジンガの「遊戯は賢愚、真偽、善悪などの対立の外にある」という言葉に代表されるように、悪についての問いは遊びに関する考察の埒外に置かれてきた。ホイジンガやカイヨワなど、遊びの研究の先駆者の多くは、遊びを形式面からとらえることで、日常から隔離された虚構の活動として定義してきたことが一因であろう。日常性を侵犯しない虚構の領域である限り、遊びは人間的自由が晴れやかに顕現されうる世界であるが、一旦日常性との境界が不分明になると、人間の自由が持つ無気味な深淵がのっぴきならない形で姿を表してくるのである。しかし、この底知れぬ深淵を排除した安全無害な領域だけに限定したときに、遊びの甘美な魅力を保持しうるかどうかは疑わしい。

昨年度の発表において、著者は若者のフリーター志向の特徴とされる「やりたいこと主義」に関わり、遊びに求めるべきものを労働に、労働に求めるべきものを遊びにすりかえる意識操作が、労働の本質も遊びの本質もともに生殺しにする結果を生んでいるのではないか、と言う問題提起を行った。

今回の調査においても、遊びと仕事の一致を求める志向性は根強いものであることが示された。しかしこの志向性を非難することは妥当ではない。労働のみならず、日常生活のどの領域においても喜びや楽しみを求める志向性は、それ自体肯定されるべきものである。又、遊びをその形式だけではなく、その精神で捉えるならば、スリル、没入性、熱中性などの特徴は、「遊び」の中だけでなく、職業や仕事の中に見出しうるものである。それどころか、もっともエキサイティングな遊びは、本業、生計、生活、はては生命までを賭けた遊びの中にあるのかも知れない。しかしこうした「ホンチャン」の遊びを遊びとして楽しめるには、ぎりぎりのリスクとの勝負を戯れながら、最終的に安全圏に着地する現実的な生活の力量がなければならない。現実性の裂け目を見抜く批判力、非現実を現実化する企画力や、リスクの最大値と最小値を見積もってそれに対処する判断力や実行力、そして企てが失敗した場合への腹の据わりなど、「煮ても焼いても食えない」くらいの力量があってはじめて、生命や生活を賭けた遊びを遊ぶことができるであろう。それは遊びと労働の区分がなくなった状態などではなく、「虚実」をわきまえた上でその「虚実の皮膜の間」を生きるということなのかもしれない。

遊びと日常性の区分が不確かになっている今日の状況は、日常の領域も遊びの領域も、ともに損なう結果を生んでいるように思われる。文明の極限において、剥き出しの暴力と野蛮がグローバルな現実となっている今日、遊びの形式だけではなく、その精神、その本質についての原理的な研究の蘇生が求められているのではなかろうか。

ゆとりの構造化に向けて (2) —「ゆとり」と「くつろぎ」— 西野 仁 (東海大学)

I. はじめに

「ゆとりとは何か」をめぐって1998年以来、本学会で発表を続けてきた。当初は、社会心理学の手法の一つであるESM調査をもとに高校生と中学生の「ゆとり」経験の実態を記述し、「選択の自由性と内発的動機」によって惹起された経験で、「さわやか」「ひま」「まんぞく」「うれしい」などの「ムードのポジティブさ」を伴い、「継続したい」と感じる比較的「簡単にできる」経験の総体として捉えられていることを明らかにした。ついで、「ゆとり」というきわめて日常で普通に使われている言葉が、本来どのような意味を持ち、どのような概念を内包しているのかを明らかにするために「ゆとり」という言葉と概念の整理を行うこととした。その過程で、『「ゆとり」という言葉は、「余裕」「窮屈ではない」「くつろぎ」の意味を持つ比較的新しい言葉であり、leisure, something to spare, latitude, leeway, elbowroom, breathing spaceなどと英訳されていること。しかし、「余裕」や「窮屈ではない」という意味合いでの使い方に比べ、「くつろぎ」という使われ方は少ないこと。「ゆとり」という言葉は、主観性、保障性、肯定的価値性、自由裁量性、相対性などのニュアンスを持つこと。』などが明らかとなってきた。

「余裕」が「選択の自由性と内発的動機」による「ゆとり」経験を可能にするが、その「ムードのポジティブさ」は、「くつろぎ」と表現される心的状況ではないだろうかと思えてきた。そこで、「くつろぎ」に注目し、その持つ意味を探ることとした。

II. 「くつろぎ」という言葉

1. 辞典にみる「くつろぎ」の意味

「くつろぎ(寛)」は、「くつろぐ」の名詞形で『くつろぐこと。ゆったりすること。余裕。』などを意味する。(広辞苑、1976; 辞海、1954; 広辞林、1984; 大辞林、1995; 新辞源、1963など)他に、『のびのびすること。ゆったりした気分になること。また、そういう気分。』などとの解釈もある。(国語大辞典、1982)
(注:「くつろぎ」の語は、能楽用語としての意味を含むが、ここでは、それを除いた。)

漢字「寛」の解字は、『家の広いことを言い、ひいて、心の広いことで』あり、字義は、『①ひろい(し)。ゆとりがある。ゆったりしている。②ゆるやか。ゆるい。③ゆたか。心が大きい。度量がひろい。④いつくしむ。めぐむ。⑤ひろさ。はば。』である。(角川漢和中辞典、1998)

「くつろぐ(寛ぐ)」は、自動詞と他動詞とがあり、自動詞では、『①ゆるくなる。ゆるむ。②ゆるやかに起座する。打ちとける。ゆったりする。のびのびする。休息する。③余地がある。余裕がある。④安心する。落ちつく。』などを、他動詞では、『ゆるやかにする。余地を作る。』を意味する。(広辞苑、1983)

2. 古語辞典での「くつろぎ」の扱い

時代別国語大辞典上代編には、「くつろぎ」は載っていないが、『ゆたか(豊・寛)』『ゆたけし(寛・広)』はある。『豊富なさま。満ち足りているさま。ゆるやかなさま。ゆとりがあつて、おうようなさま』などと説明されている。なお、上代語は『七・八世紀の日本における共通語としての中央貴族階級の言語』と概説されている。(上代語辞典編集委員会編、1967)

時代別国語大辞典室町編には、「くつろぎ」「くつろぐ」が載っている。『くつろぎ(寛)①密着していた状態がゆるんで生じた隙間。②必要を満たしたあとにさらに残されている余分の空間。③張り詰めていた状態から解放されて気持ちの上でゆとりを持つこと。』『くつろぐ(寛ぐ)①きつく締まったり密着したりしていた状態が緩和して、隙間やゆとりが生じ、ゆったりとなる。②心をひきしめ緊張を強いられている状態から解放されて、気持ちの上でゆとりができてくる。③病気について、危篤状態から脱して、小康状態になる。④仕事などから解放されて、心身を休ませる。⑤人が緊張を欠いて、だらけた態度をとる。』とある。(室町時代語辞典編集委員会編、1989)

江戸時代用語考証事典では『くつろぐ(甘ぐ)ゆとりがでる。のびのびする。』と記載されている。(池田

正一郎、1984)

古語辞典では、くつろぎ(寛)を「くつろぐ」の名詞形として、『①ゆったりしていること。のびのびとしていること。②ゆとりのある間隔。③財政的なゆとり。』などとし、「くつろぐ(寛)」を『①引き締まっているものが、緩んですきまができたり、ぐらぐらしたりするようになる。ゆるくなる。②他のものが入る余地ができる。余裕ができる。③緊張が解けて、ゆったりする。のびのびする。④からだを休める。休息する。⑤人にうちとける。』と他動詞『①ゆるくする。ゆるめる。②緊張を解きほぐす。のんびりした気分させる。』としている。(角川古語大辞典、1984)

3、語誌

「くつろぎ」の起源や意味・用法の変遷については、『平安時代の用例は、冠がゆるむ・居る場所がゆったりしているなど、物理的にもものが密着していない状態をさして使用されている。そのゆるみを心の余裕に置き換えた、心が休まる・安心するなどの心理的用法が中世から現われる。前者の用法は、ユルムなどの語にその意を譲り、江戸時代にはその生命を終える。心理的用法は緊張状態にない意から、緊張状態をとく意へと拡大し、意味用法を広げた。』と説明されている。(日本国語大辞典、2001)

4、類語

名詞「くつろぎ」の類語としては、『ゆるみ。ゆるやか。』や『憩い、休らい、休み、御茶、ティーブレイク、コーヒーブレイク』(日本類語大辞典、1974)などが挙げられる。また、動詞「くつろぐ」は、『寛ぐ：仕事や心配事などを忘れ、窮屈な格好をやめるなどして、心身をゆったりさせる。打ち寛ぐ：「くつろぐ」の強調表現。憩う：のんびりと心身を楽にして自由な時間を過ごす。休らう：憩う。「安らう」とも書く。気楽にする：心の緊張をほぐし、気持ちゆったりさせる。リラックスする：くつろいだり気楽にしたりすること。膝を崩す：窮屈な正座から楽な姿勢になり、くつろいだ態度をとる。袴を脱ぐ：かたくるしいことをやめてくつろいだ態度をとる。羽を伸ばす：抑圧するものから解放されてくつろぐ。』に加え、『休む。休憩する。休息する。一休みする。一息入れる』さらに、『休養する。保養する。静養する。骨休めする。英気を養う。充電する。』などが挙げられている。(類語大辞典、2002)

5、政府刊行物に見る「ゆとり」と「くつろぎ」の使われ方

「ゆとり」を扱っている政府刊行物で、「くつろぎ」という語はどのように扱われているのだろうか。

通商産業省のゆとり社会の基本構想には、「ゆとり」を余裕として捉えることに終始し、「くつろぎ」の意味はとりあげられてはいない。

文部科学省の「ゆとり教育」は、中央教育審議会の答申のポイント『これからの教育は[ゆとり]の中で[生きる力]を育成する』に端的に表れているように、「余裕」のある教育環境、「余裕」を持って「生きる力」をはぐくむことの提案であった。「生きる力」については説明があるが、「ゆとり」については特に解説は見当たらず、学校週5日制、教育内容の厳選によって授業時数の縮減などで[ゆとり]を確保するという具体策の提示である。いわゆる「ゆとり教育」については問題視する論調が多い。(西村、2001など)そうした状況の中で、外山は、物理的余裕の増大が「ゆとり」の増大につながるという考えを疑問視し、「ゆとり」は、物質的・物理的な状態だけではなく、心理的に安定し、追い立てられていない、安心した状態こそが最重要と述べ、古代ギリシャのスコレーを紹介しながら、「ゆったり学ぶ」ことを主張している。(外山、1999)しかし、「くつろぎ」についての論及はほとんど無い。

これらの事実から、「ゆとり」の論点の中心は、「時間・空間・経済的余裕」が中心であって、「くつろぎ」についてはあまり論議がなされていない現状が見えてくる。

6、「くつろぎ」の英訳

名詞「くつろぎ」の英訳は、ease と relaxation である。(新和英大辞典、1995) 動詞「くつろぐ」は、relax: be at ease, feel at ease, make oneself comfortable [at home], unbend (oneself) などとなる。他に、「くつろいだ」の訳に casual があてられている。(新英和大辞典、1995; ジーニアス和英辞典、2003)

ease の和訳は ①楽、くつろぎ、安静、安楽 ②気楽、安気、安心 ③堅苦しくないこと、安易、気軽 ④容易、平易さ ⑤困らないこと、裕福 ⑥ ゆるさ、ゆとり であり、relax は ①緩める ②寛大に

する、緩やかにする、和らげる、軽減する ③ 緩める、緩慢にする ④精神的緊張から解放する、寛がせる、楽にさせる であり、relax from a state of tension 緊張の状態からくつろぐ のように使われる。また、relaxation は、①緩み、弛緩 ②軽減、緩和 ③休養、休息、息抜き、くつろぎ;気晴らし、慰み、娯楽 と訳され、His chief relaxations were hunting and shooting.のように使われる。casual については、④打ち解けた、くつろいだ の訳が見出される。(新英和大辞典、1995.)

7、Leisure 研究での relaxation の記述

1916年に発刊された Psychology of Relaxation において、Patric, G.は、relaxation の研究の必要性を指摘した。Shaw は、日常生活におけるレジャーの意味に関する研究において、“Leisure situations are characterized by high levels of enjoyment and relaxation, while non-leisure situations are low on both factors.”(Shaw, S.M., 1985) であることを明らかにしている。また、Lee と Howard は、レジャーの一般的な記述として、“Leisure is something relaxing not stressful” was a common description among the participants.”(Lee, Y., Dattilo, J. and Howard, D. 1994.) さらに、Kleiber は、レジャー経験の社会心理学的考察の中で、“...to do something “leisurely” is to do it “casually” or “in an easy, relaxed manner” that implies an abundance of time.”(Kleiber, 1999) と解説している。

英語 leisure は、「くつろぎ」をその意味の中心に置いていると解釈できる。

Ⅲ. 「ゆとり」と「くつろぎ」

1、物理的・量的装置としての「ゆとり」と心的・質的経験としての「くつろぎ」

「ゆとり」は、「余裕」、「窮屈でないこと」、「くつろぎ」の意味を含んでいる。しかし、「ゆとり」は、経済的ゆとり、時間的ゆとり、空間的ゆとりなど使われる場合に明らかなように、「余裕」を意味することがきわめて一般的である。しかし、西野の「ゆとり」調査では、高校生、中学生は、「家族と居るとき」「自宅で」「入浴、うたたねや食事、テレビを見ているとき」に、「ゆとり」を感じている場合が多かった。(Nishino, 1977; 西野 2002 など) また、大学生は、同伴者は「家族と居るとき」次いで「一人」「友人と居るときに」、場所は「大学の屋上」「カラオケボックス」「彼氏・彼女の家」で、活動は「カラオケ、ショッピング、テレビ・ビデオの視聴、うたたね、食事」に「ゆとり」を感じている。日常生活での「ゆとり」気分は、『落ち着きがある。ゆったりとする。ゆっくりする。のんびりする』などと表現される「くつろぎ」と同質ではあるまいか。

前述のように、「くつろぎ」を表す漢字「寛」は、「広いこと」をいい、字義には、『ゆとりがある。ゆったりしている。ゆたか。ひろさ。はば。』などを含み、「くつろぎ」は「くつろぐこと。ゆったりすること。余裕。」をさす。また、「ゆとり」は、「余裕」を第一義とし「くつろぎ」の意味を付しているのに対し、「くつろぎ」は、「ゆったりする」「のびのびする」などの名詞形「くつろぐこと」を第一義とし「余裕」を加えている。このことと、「くつろぎ」の語誌をあわせ考えると、「くつろぎ」が持ち合わせていた「物理的な余裕ある状態」は、「ゆとり」という言葉に移り、「くつろぎ」は心理的な「余裕」から、さらに、緊張を解く「くつろぐこと」へと広がったと推測できる。

かつて通商産業省が「ゆとり」を、「ゆとり = f{(経済的ゆとり+時間的ゆとり+空間的ゆとり) × (精神的充足度)}」と捉えることを提案した。この式において、「(経済的ゆとり+時間的ゆとり+空間的ゆとり)」は物理的な「余裕」を、「(精神的充足度)」は心理的な「余裕」をさすことになろう。経済的ゆとりは可処分所得の量、時間的ゆとりは自由裁量時間の量を、空間的ゆとりは住空間や生活空間の余裕と、余暇環境の充実度をさし、それらはいわば、「ゆとりの物理的・量的装置」である。その装置を使って、あるいはその装置の存在により、「寛ぐ、憩う、休らう、気を楽しめる、リラックスする、膝を崩す、羽を伸ばす」などと表現される「心的・質的経験」を「精神的充足度」として独立変数に加え、「ゆとりの総量」を定式化したと解釈できよう。その「心的・質的経験」は、「休養と保養」から、「自己表現や自己実現」などにいたる多様な経験が含まれようが、その中心は「くつろぎ」の経験であろう。この式が示すように、「装置の増加・拡大だけでは、「ゆとり」の総量は増加しない。総量の増加には「心的・質的経験」から得る精神的充足度の増加、特に「くつろぎ」の増加を伴う必要がある。

2、「くつろぎ」に関係する要素

くつろぎを「寛ぐ、憩う、休らう、気を楽にする、リラックスする、膝を崩す、羽を伸ばす」などと表現される「心的・質的経験」と捉えた時、それは主として、「人、活動内容、場所（環境）」が大いに関係するはずである。「くつろぎ」のくわしい調査は現在進行中であるが、それは、「誰と」、「どこのどんな環境で」、「どんな活動を」という生活の文脈との関係で理解される必要がある。

IV. まとめ

「ゆとり」という言葉は、「余裕」「窮屈ではない」「くつろぎ」の意味を持つが「くつろぎ」という使われ方が少ないことに注目し、その意味や語誌、使われ方などを探り考察した。「くつろぎ（寛）」の「寛」は広いことで、『くつろぐこと。ゆったりすること。余裕。』などを意味し、平安時代には使われていた。当初持ち合わせていた「物理的な余裕ある状態」は、「ゆとり」という言葉に移り、「くつろぎ」は心理的な「余裕」から、さらに、緊張を解く「くつろぐこと」へと広がったと推測できる。類語には、憩う、休らう、リラックスする、羽を伸ばすに加え、休養する、保養する、さらに英気を養う、充電するなどが見られる。政府刊行物では、「ゆとり」を余裕として捉えることに終始し、「くつろぎ」の意味はとりあげられてはいない。その英訳は、*ease* と *relaxation* であり、*casual* も時として「くつろぎ」の意味を持つ。*leisure* 研究の領域では、*easy, relaxed, casually* などが *leisurely* と強く結びついているとの指摘があり、*leisure* は、「くつろぎ」と訳すことが適当な場合が多くあると思われる。「ゆとり」は、「余裕」を第一義とし「くつろぎ」の意味を付しているのに対し、「くつろぎ」は、「ゆったりすること」「のびのびすること」を第一義とし「余裕」を加えている。物理的・量的装置としての「ゆとり」と心的・質的経験としての「くつろぎ」という使い分けが一般的のようだ。生活の質を高めるためには、「余裕としてのゆとり」とともに「くつろぎとしてのゆとり」の双方が重視される必要がある。今後、日常生活経験と「くつろぎ」の関係についてさらに、研究を進めたい。

主な参考文献

論文など

- Kleiber, D. 1999, Leisure Experience & Human Development, Basic book
Lee, Y., Dattilo, J. and Howard, D. 1994., The Complex and Dynamic Nature of Leisure Experience, *Journal of Leisure Research*, 1994,26-3
Nishino, H. 1997, Will the Two-Day Weekend Bring More Leisure (Yutori) to Japanese Adolescents?
Shaw, S.M., 1985, The Meaning of Leisure in Everyday Life, *Leisure Science*, 7-1
外山滋比古 1999 ゆとりの今日的意味、山極・武藤編「ゆとりある教育活動」ぎょうせい
西野 仁、2002、中学生の一週間の生活リズムと「ゆとり」の構造について、平成 11 年度～13 年度科学研究費補助金成果報告書
西村和雄編 2001、ゆとりを奪ったゆとり教育、日本経済新聞社

辞典類

- 上代語辞典編集委員会編、1967、時代別国語大辞典上代編、三省堂
室町時代語辞典編集委員会編、1989、時代別国語大辞典室町時代編、三省堂
日本国語大辞典第二版編集委員会、小学館国語辞典編集部編、2001、日本国語大辞典、小学館
柴田武、山田進編、2002、類語大辞典、講談社
中村幸彦、岡見正雄、阪倉篤義編著、1984、角川古語大辞典、角川書店
増田綱他編、新和英大辞典、1995、研究社
小稲義男編、新英和大辞典、1995、研究社
広辞苑、辞海、広辞林、大辞林、新辞源、国語大辞典など

「楽しい体育」におけるフロー理論適用の意義と課題

迫俊道（広島市立大学）

チクセントミハイのフロー研究

心理学者の M・チクセントミハイ (Csikszentmihalyi, M.) は、人間の心理状態における「フロー」という新たな観点を提示した。チクセントミハイの著書 (1988, 2000) を参照すると、チクセントミハイの *Beyond Boredom and Anxiety* (1975) が上梓された後に、フロー理論は教育現場、産業、スポーツなど様々な分野に影響を与えてきたことがわかる。

チクセントミハイは全く言及していないが、*Beyond Boredom and Anxiety* の邦訳『楽しみの社会学』は、日本の学校体育の授業にも大きな影響を与えてきた。日本では、1977年に学習指導要領が改訂された。その中では、「楽しさ」が新たに学校体育の授業目標として掲げられ、非常に重要なテーマとして強く意識された。しかし、指導要領改訂時には楽しさの構造を的確に平易に説明できる有効なモデルがなかった。日本においては、1979年にチクセントミハイの著書の日本語訳が登場するとすぐに、フロー理論の骨格であるフローモデルは日本の学校体育の授業において、楽しさの構造を具体的に説明する極めて有効なモデルとして積極的に用いられていった。

本報告の目的は、「楽しい体育」において、フロー理論がどのように受容されたのか、そしてフロー理論がどのような影響をもたらしたのかを、「楽しい体育」におけるフロー理論適用の意義と課題という観点から整理し、その上で J・J・ギブソン (Gibson, J, J) のアフォーダンス理論、A・ボルグマン (Borgmann, A.) の実在に関する分析、両者に関する中島の考察 (2004) を援用し、フロー体験が深化する過程を考察することにある。

フロー理論適用の意義—楽しさの広がり

学習指導要領改訂の後に、スポーツ社会学者の今村浩明によって、*Beyond Boredom and Anxiety* の日本語版の翻訳『楽しみの社会学』が 1979 年に刊行された。1977 年の学習指導要領の改訂から 1978 年までの間には、「楽しい体育」という言葉を用いた論説、雑誌記事は見られない。「楽しい体育」と銘打った論説は、1979 年以降に登場する。1977 年の学習指導要領改訂の時期には、「楽しさ」とは抽象的な目標であったが、フロー理論の登場によって具体的な目標となり、楽しさについての興味・関心が一気に高まった。

そして、学校体育の授業にフロー理論が適用されることによって、たくさんの児童・生徒が楽しさを経験することができる、体育授業が模索されていった。フロー理論は、技能水準に適合した挑戦課題に取り組むことによって、どの技能レベルにおいても活動を楽しむことができることを示している。そのため、学校体育の授業では、個人差に配慮した個別化学習授業が重視され、学習環境が準備されていった。

フロー理論適用の課題—楽しさの深化

フロー理論は、学校体育の授業において多くの児童・生徒が楽しさを経験できるという

可能性を提示した。だが、学校体育の授業においては十分な時間が無いため、フロー体験を深めることは困難であり、「フロー体験の深化」は課題として残ったと思われる。それは、フロー理論自体において、「フロー体験の深化」に関する説明が概括的であったからではないかと思われる。このことは、フロー理論を歪曲させる危険性にも繋がりがかねない。

学校体育の授業において、フロー理論を導入することを試みた識者のフローモデルに関する説明文には、「不安や退屈を感じている時に、自主的、自発的な取り組みは少なくなる」という記述がある。だが、フローモデルにおいて、最も自主的、自発的な取り組みが必要となるのは、フロー状態ではなく、フローチャンネルを逸れた時であるだろう。

「フロー体験の深化」に関する理論構築に向けて

チクセントミハイは、「最良の瞬間は普通、困難ではあるが価値のある何かを達成しようとする自発的努力の過程で、身体と精神を限界にまで働かせ切っている時に生じる」(チクセントミハイ, 1996, p. 4) と述べ、「苦役や不安」の必要性について自覚している。

だが、フロー理論の骨格であるフローモデルの説明には、苦役や不安が必要であるという記述は見られない。そのため、フロー理論が援用される場合、「フロー体験の深化」のために必要である苦役や不安に関する記述は看過される恐れがある。

ギブソンのアフォーダンス理論、ボルグマンの實在に関する分析を援用して、「フロー体験の深化」を考えていく際には、ギブソンとボルグマンの両者の理論的接近を図った中島の考察が非常に有効な視座を与えてくれる。チクセントミハイ、ギブソン、ボルグマンの理論的検討を踏まえ、「フロー体験の深化」に関する理論構築を試みたい。

引用・参考文献

- ボルグマン, A. (2001. 7). 物質文化の道徳的意味. (根田隆平訳). 思想, 岩波書店:231-245.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). "Introduction." In Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. S. (Eds.). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness* (p. 3-14), New York: Cambridge University Press.
- チクセントミハイ, M. (1991). 楽しむということ, (今村浩明訳). 思索社.
- チクセントミハイ, M. (1996). フロー体験 喜びの現象学, (今村浩明訳). 世界思想社.
- Csikszentmihalyi, M. (2000). "Preface to the 25th Anniversary Edition." In *Beyond Boredom and Anxiety 25th Anniversary Edition*, San Francisco: Jossey-Bass.
- ギブソン, J. J. (1985). 生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る—, (古崎敬ら訳). サイエンス社.
- 嘉戸脩. (1982). 「楽しい体育」への方法. 日本体育協会. 体育の科学, 32(6): 445-448.
- 中島悠平. (2004). 「命じてくる實在」 / 「思い通りになる實在」 図式はどのように描き直せるか. 千葉大学文学部日本文学学科都市文化論レポート.
- 迫俊道. (2002). 日本の伝統的身体技法におけるフロー体験—特に芸道に注目して. 日本スポーツ社会学会. スポーツ社会学研究, 10: 36-48.

幼児期のライフデザイン

—生活形態や環境変化にみる身体機能の劣化を中心として—

○ 田中 光 (洗足学園短期大学)

鈴木英悟 (東海大学)

鈴木秀雄 (関東学院大学)

Key words : 地域福祉計画, 幼児の体力,
あそび, 生活, 保護者の意識

1. はじめに

近年の生活環境の変化は著しく、子どもを取り巻く社会への影響も顕著に現れてきている。生活形態や環境変化に影響を受け、私たちの運動量は減少し、夜型化や食生活の乱れ等、生活リズムは変調をきたす一方である。

近年の幼児のケガについての報告では、例えば：「倒れると手が出ない」「顔面から突っ込む」「倒れて歯を折った」「ちょっとした段差でつまずく」等、いわゆる、以前では考えられないような事故が数多く報告されている。しかし、なぜ最近、このような現場の声が多いのであろうか。本研究は、幼児を持つ保護者に対する「子どもの遊びや生活」に関する意識調査や、幼児体力の実態における事例調査を行い、子どもたちの身体機能の変容を探っていく基礎研究である。

2. 方法

(1) 意識調査

神奈川県内のS幼稚園児 214名の保護者に対し、「家庭での運動状況・子どもと保護者の幼児時代の遊びや生活」に関する意識調査を実施した(2004年1月)。全ての質問をわが子と保護者の幼児時代の比較とする形態とした。また、運動量、遊び方の変化、子どもを取り巻く環境の変化についての回答形式は、自由記述で求め、有効回答の意識を分析した。

(2) 体力測定の内容と形態

上記幼稚園の年長児 72名を対象に、5種目の体力テストを行った(2004年1月)。それらの種目内容は、①片足バランス立ち、②腕立て伏せ、③立ち幅跳び、④体支持持続時間、⑤うつ伏せ状態から起きて10mダッシュ(以下、「ダッシュ」と略す。)

の5項目を実施。自身の能力の発揮、また、安全上の問題から、準備運動を行い、事前に1~2回の練習の後、計測を試みた。片足バランス立ちは、自身の好きな足で行い、上限を1分とした。腕立て伏せに関しては、あらかじめ正しい姿勢を示し、「腕を曲げた時にマットに顔の一部が接触して1回」とカウントした。立ち幅跳びにおいても同様に、測定をする前に1~2回練習を行った。体支持持続時間は、両脇に腰の高さ程度の机をおいて、腕で体を支え、両脚を空中に浮かせた状態で何秒間持続できるかを測定し、上限を1分とした。ダッシュに関しては、前方を向いた状態で伏臥状態となり、合図とともに即座に起き上がって10m走る時間を計測した。

3. 結果と考察

今回調査の回収率は、214名中191名(89.3%)であり、記入者の85.9%は母親であった。保護者の子ども時代と比較して、今の子どもの歩く・走る距離は136名(71.2%)が減少を示し、木のぼり・のぼり棒・鉄棒をする時間は154名(80.6%)が、減少と回答した。上記の回答が示す減少により、運動の基本動作の獲得や、体力の低下が懸念されることを保護者が示した。また、外遊びする時間は、146名(50.8%)が、減ったと意識し、内遊びする時間は、増えたが、133名(69.6%)であった。テレビやゲームする時間は、105名(55.0%)が増えた。病気に対しての抵抗力は、保護者、子どもともに同じが108名(56.7%)で一番多く、ライフスタイルの変化は、98名(51.3%)が昔と変わらないという意識であった。体力は、84名(44.0%)が同じという意識であった。わが子の運動量が少ないと感じている保護者に、その理由

表1 体力測定の結果

(平均±標準偏差)

性別	バランス (秒)	腕立て伏せ (回)	立ち幅跳び (cm)	体支持持続時間 (秒)	ダッシュ (秒)
男児 (34名)	30.39 ±23.15 うち 60秒以上 10名(30.3%)	12.03 ±9.29	102.70 ±17.88	45.12 ±19.23 うち 60秒以上 18名(54.5%)	3.95 ±0.39
女児 (38名)	40.09 ±22.39 うち 60秒以上 16名(45.7%)	7.37 ±5.46	86.80 ±11.25	45.83 ±17.95 うち 60秒以上 17名(48.6%)	4.22 ±0.38

を記入してもらったところ、最も多かった回答は、「子どもだけで遊べる安全な遊び場がないため」で、安心して遊ぶことができなくなった現状は、近年の子どもを標的とした犯罪の増加の影響を受けていると推察され、地域社会が子育てネットワークを築き、子どもたちを見守る体制づくりや、行政の支援や対策が必要といえる。子どもの遊び方は、変わったが137名(71.8%)であった。遊び方が変わったと答えた保護者に、その理由を訪ねたところ、「おもちゃがたくさんある」、「バーチャルな遊びの増加」、「集団で遊ぶことの減少」等の回答が寄せられた。動的遊びと静的遊びに費やす時間の比率は、保護者の子どもの頃と比べて、動的遊びの割合が、134名(70.1%)から47名(24.6%)に減少した。子どもを取り巻く環境は、少子化のため同年代の友だちが少ないことに加え、犯罪や事故の増加による安全性に対する不安や、遊びに適した空間の減少が顕在化している。そのため、子どもだけで外で遊ばせることができず、子どもの外遊びに常に保護者が付き添うようになってきた。しかし、保護者が子どもの遊びに付き添うには時間的な制約があり、近所づきあいも希薄なため、子どもを預け合うことができないことも、子どもの遊び仲間の形成を妨げる要因となっている。

子供を取り巻く生活形態や環境の変化は、この調査からも顕著に伺える。体力測定の結果については、表1に示した通りであった。身体機能は、身体を構成している各因子が相互に有意に関連し合っただけで、それぞれの器官が正常な働きをすることはいうまでも無く、人間の動作の構造と機能は、各器官の因子が相互に関連し、連携が取れないければ、機能性が欠如し、自身の力を十分に発揮することはできない。動作の習得は、経験に依存

されるため、発育・発達の成長過程において、多彩な動きを自ら取り込み、また、それらを学習させること¹⁾は、golden ageが説かれているように大変重要なことは、いうまでも無い。

4. まとめ

この調査から、遊びの変化や特徴として、外遊びから内遊びに、集団遊びから個への遊びへ、動的遊びから静的遊びへと移行していることが伺える。外遊びや、集団遊び、動的遊びを楽しむには、精神的にも知的にも、それらを楽しめるだけの身体機能の充実が必要である。本来、遊びの中で身体活動をする場合、複合的に身体機能を活用しているはずである。しかし、今回の事例調査で、単一的要素を捉えた体力測定との結果においても、その劣化がはなはだしい。複合的な要素を学習できる遊びが減少している現在は、逆にその要素を学習できる遊びの工夫が必要であろう。身体機能を向上させるための幼児期のライフデザインは、①集団で、②動的な遊びを、さらに③自然を活用した方法や内容や形態の遊び(=身体活動)を工夫、創造していくことが不可欠である。運動量が減少している原因については、子どもたちが安心して遊ぶあそび場所が少ないことが影響していることを示唆している。また、遊ぶ時間や遊び仲間の不足も指摘され、遊びの空間や仲間、時間を確保し、犯罪や事故が起きにくい、よりよい地域福祉計画や地域社会の形成が求められている。幼児期のライフデザインの中心的視点は、身体運動遊びの必要性を説き続けることにあるといえる。

《参考文献》

- 1) 鈴木秀雄『スポーツ・体育実践考』(有)石橋印刷刊。93-97。初版。2002。

「要介護予防運動指導者認定制度の構築」

○ 鈴木秀雄 (関東学院大学人間環境学部)
田中 光 (洗足学園短期大学)
鈴木英悟 (東海大学非常勤)

キーワード：要介護予防運動指導者養成・認定
EPL (Enjoying Personal Living)
TE (Therapeutic Exercise)
セルフケア
セルフ・モニタリング (自己監視法)

I. 研究の目的

本研究は、(財)日本スポーツクラブ協会 (JSCA) がすすめる要介護予防運動指導者制度の開発と実行に同プロジェクトの座長・メンバーとして関わり、セラピューティックエクササイズ《参照：「要介護予防運動指導者養成のプログラム開発」関東学院大学『人間環境学会紀要』第2号、2004年7月刊》の概念を構想すると共に、プロジェクトによる認定制度の確立後、そのコンセプトを岩手県で開催した「要介護予防運動スペシャリスト」(第1回、運動系資格既得者)指導者養成講習会で詳述し、以後、介護系資格既得者に対する第2～3回(共に東京都での開催)、第4回(静岡県)、第5回(横浜市)講習会開催を通し、指導者養成の全容の整理とその実践形態の確立を目的としている。

II. 研究の方法

本研究は、要介護予防運動指導者養成・認定プログラムを構築するうえで、求められる要介護予防運動の外延と内包をピクトリアルモデル化し明確にしていくため、文献研究及び実践活動と共に情報収集を進め、プロジェクトワークをとおして、要介護予防運動に必須となる不可欠要素の抽出及び分析をすすめる。

III. 自身の健康の獲得にセルフケア行動を生かす工夫

現代の日本において、健康でより豊かな生活をするには、個人がいかにレジャー・レクリエーションの知られざる力をどう積極的に認識できるかにかかっており、“生活習慣の工夫により余暇を機能させ (=Leisurelization 余暇化)、“余暇を活用して生活習慣を転換する (=Leisurability 余暇能力)” 必要性を

本学会ニュース (No.78、2004、Aug.) でも説いたが、言うまでもなく、本質的な健康の維持増進は、自分でしかできないことであり、その自発的・自主的行為を、自らのセルフケア行動の具体化と工夫により実現することが必要となる。

セルフケアの概念^{1) 2)}を概括すれば、個人が生命、健康、及び安寧を維持する上で、自分自身のために積極的に行う実践である。健康をそこない、また健康に不安を抱えるとき、セルフケア行動による阻害関連要因を除去し、また逆に向上を図るための関連要因に対する実践方法を知り得ておくことが、現代社会では不可欠である。セルフケア行動が実行でき得る能力を有していなければ、そこには当然のように支援や援助、また指導という領域が生じてくる。

IV. 中・高齢者に対する健康維持・管理に対するセルフケア及びセルフ・モニタリングの認識

具体的に、セルフケア行動が効果的に行われているかや、日々の行動により、自身の健康や生命、安寧に対する負の要因が生起しているかについては、自己監視法 (セルフ・モニタリング)³⁾の概念も必要となる。セルフ・モニタリングの概念は、自分の行動や感情、体調などを観察・記録することで、自分自身に対する客観的な気づきをもたらすものである。

敷衍すれば、まさに好ましい健康状態であれば、不安を持つこともなく、自己の管理能力を意識することも少なくてすむことは論を待たない。健康であるがゆえに、短絡的にセルフケア行動も、セルフ・モニタリングの必要性も生じないや錯覚しがちである。健康を害し、通常の日常生活に支障が出てきてはじめて、健康観、即ち、健康であるありがたさを強く意識することになる。

高齢社会における“健康観の獲得”は、人生の早い時期に認識を促し、その行動の自然化 (=日常生活で、当たり前のように、好ましい行動を生んでいくこと)を進めることが重要である。

例えば、現在の日本社会での公害問題などは、既に高いモニタリングレベルにあり、人々は、環境を害する企

業活動についても、高い監視能力を有している。このように、自己の健康維持増進に対する行動に対しても高いレベルでのセルフ・モニタリング（自己監視）能力を持つことが必要であり、その認識を求めていくことが重要である。

V. 要介護予防運動の概念と本質

高齢者の健康を阻害するものは、疾病というよりも、むしろ身体と精神の虚弱化に起因する症候群であり、「老年症候群」と呼ばれる一連の現象である。虚弱化（衰弱化）、転倒・骨折、失禁、低栄養（アルブミン値 $3.9 \leq g/dl$ ）、生活機能の低下と閉じこもり、うつ状態、認知機能低下・ボケなどが重層的に存在し、このような老年期症候群こそが著しい心身の虚弱化とともに潜在的な疾病を顕在化させ、やがて廃用症候群を経て寝たきりに向かうことになる。⁴⁾

例えば、尿失禁には、腹圧性尿失禁、切迫性尿失禁、溢流性尿失禁、機能性尿失禁、などがあるが、腹圧性尿失禁の改善に対しては骨盤底筋訓練により約65%の人に効果があるといわれる。骨盤底筋は、骨盤隔膜と尿生殖隔膜などから構成され、骨盤内臓の重みを支える機能が重要⁵⁾となっている。この骨盤底筋の筋力向上が腹圧性尿失禁の予防に役立つことになる。機能性尿失禁には、日常生活動作(ADL)の低下によるものと、痴呆によるものなどに類別されるが、いずれもADLの向上を図ることで、その症状を軽減することができる。

要介護度の認定における原因区分は、「脳卒中型」「痴呆型」「廃用症候群型」の3種類に類別できるが、要介護にいたる要件の予防は、生活機能低下、転倒・骨折、軽度の痴呆、尿失禁、低栄養状態、足（指・爪）のトラブル、気道感染・口腔内の課題に対する具体的な方策が必要である。生活機能低下には筋力向上訓練が、転倒危険者や軽度の痴呆にはそれぞれ訓練と生活改善による予防が必要となり、尿失禁経験者には尿失禁を予防するために骨盤底筋の強化を促す体操が有効であり、低栄養状態には栄養改善の指導、足のトラブルには適切な靴と中敷（インソール）の調整、口腔ケアにはうがいや歯磨きの励行と義歯調整が重要となる。

特に転倒予防については高齢者の転倒の実態と原因を知り、なぜ転倒が起こるのか、高齢者の体力特性と転倒のメカニズムの理解、高齢者の筋力・体力・骨の特性から転倒を注意することが重要となる。⁶⁾

要介護予防の基本的な考え方、あるいは要介護予防の対策は、日常的な身体活動レベルを向上させ、AD

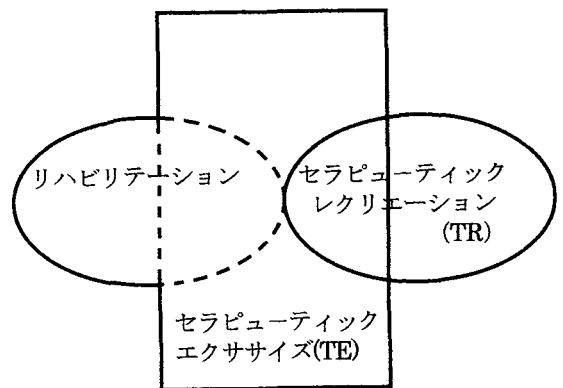
Lの向上を図ると共に、健康に対する積極的な姿勢と態度を醸成し、健康への意識を高めていくことにある。

VI. 要介護予防運動指導者認定制度の構築

リハビリテーションが、狭い領域を扱うものではないという理解は進んでいる。しかしリハビリテーションの範疇は明快であり、障害や疾病あるいは心身の課題を有している対象者にその改善や快方を求めてなされる。健康で生活が自立しているとすれば、リハビリテーションの必要性はない。しかし健康ではあるが将来・近未来に介護を必要としないよう、予防していくプロセスは、リハビリテーションの範疇ではない。これから課題を抱えることがないよう、治療的・療法的・療育的な意図をもつプログラムであれば、セラピューティックエクササイズ（therapeutic exercise＝TE）である。TEは、対象者の課題に対応すれば、リハビリテーションとなり、TEに楽しさやおもしろさが意図されれば、セラピューティックレクリエーション（therapeutic recreation＝TR）⁷⁾へと変容する。楽しさやおもしろさを味わいながらプログラムを実施すれば、楽しい活動（主たる目的、これを快追求という）と治療的な活動（従たる目的、これを癒しという）⁸⁾との比重や占める割合の変化で成り立っている概念がセラピューティックレクリエーションであると理解できる。

要介護予防は、対象者の状態や状況により、リハビリテーションが必要とされたり、セラピューティックエクササイズであったり、セラピューティックレクリエーションになったりする（図1のピクトリアルモデル）。

図1. リハビリテーション；TE；TRの概念的関連⁹⁾の図描モデル【Pictorial Model】



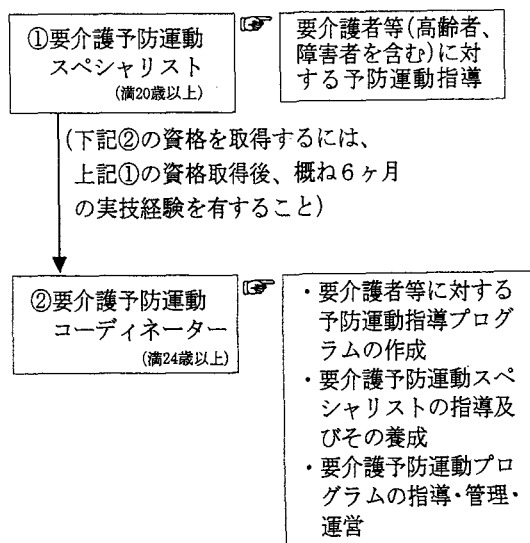
セラピューティックエクササイズは、治療 (cure) の領域を中心とする看護や、世話・介抱 (care) の領域を基本とする介護だけに限定されるものではなく、予測される課題解決を自働的あるいは他働的に事前に回避する役割を担うプログラムである。その指導に直接携わるものが要介護予防運動スペシャリストであり要介護予防運動コーディネーターである。

概念を整理すれば、リハビリテーションは明確に医療の世界で、課題や傷病あるいは障害に対応する具体的で科学的な治療の領域；次に不安などを有したり抱いたりすれば、その対処を求めて予防的な視点、あるいは虚弱化していることに対する強化を求めて実行されるのが、TEの領域；そして現在、健康であるがセルフケア行動やセルフ・モニタリングも含め、積極的に健康の維持増進あるいは向上に努めようと実施されることを含む領域がTRである。

要介護予防運動の概念と本質は、既に要介護が常態である人々だけを対象としているのではない。要支援、要介護者のみならず、要介護認定を受けていない人、要介護認定で「非該当(自立)」と判定された人、さらにいうならば、健康であるが予防的視点から早期に導入する意図を持つ対象者を含むものである。

ここでは(財)日本スポーツクラブ協会における資格認定制度(参照：図2)を論じるが、同制度は2006年度から「介護保険制度」における要介護予防サービスの展開

図2. [要介護予防運動指導者資格認定制度]



に対応した、対象者^{*)}に対する要介護予防運動指導者資格認定及びその養成制度で、要介護者等の自立生活の支援に不可欠である身体機能の回復・維持・向上を主たる目的とする指導者(①要介護予防運動スペシャリスト資格および②要介護予防運動コーディネーター資格)の養成を全国的に普及・展開することを目的とし、運動と介護の専門的知識とプログラム実践及びその指導技術を兼ね備えたマンパワー(指導者)の早急な育成が緊急課題であり、そうした政策動向に対応し、構築したものである。

(上記の対象者^{*)}に該当する範疇は、要支援、要介護者のみならず、要介護認定を受けていない人、要介護認定で「非該当(自立)」と判定された人を含むものである。)

VII. 指導者認定制度のカリキュラムの理念¹⁰⁾

- (1) 体系としては、スペシャリスト資格では介護実践、運動指導が中心となり、コーディネーター資格では、介護実践、運動指導および事業運営を柱としている
- (2) 講習会受講対象として、運動系資格既得者、介護系資格既得者、及び一般の3つのカテゴリーに対応したものである
- (3) 介護実践、運動指導についても運動系資格既得者の受講者及び介護系資格既得者の受講者がそれぞれ有する専門知識・スキルに適合したカリキュラム内容(運動系に必要な介護知識・技術；介護系に必要な運動知識・技術)とし、要介護予防運動内容を明確に学び、取得している資格に対応した科目免除制度を導入する。また必要により科目単位の取得については、講習会での開催科目についてもその一部を通信講座制として導入できるものとしている
- (4) 既取得関連資格の該当範囲および関連団体の資格所有者に対する既修得内容の科目・単位の振替及び読み替えの運用については(財)日本スポーツクラブ協会(JSCA)内に設置される指導者認定委員会の決するところとなっている
- (5) 関連資格を有しない一般受講者には、全般的な知識・技術が習得できるカリキュラム内容となっている。

VIII. まとめ

厚生労働省は、介護の必要度(要介護度)の軽い人へのサービス内容を抜本的に見直す方向性を打ち出し、特定の病気でなく加齢による身体機能の衰えが原因の場合には、家事援助の利用の前に要介護予防サービスの利用

を義務付け、身体機能改善への取り組みを怠ることで状況が悪化することを防ぎたいと考えて、2006年の実施を目指している。

積極的に身体機能の維持向上をはかり、要支援、要介護に至らない豊かな高齢後期の時代を過ごすには、単にリハビリテーション概念の導入だけでは立ち行かない。中高齢者が課題を抱える前に、また十分な体力や身体機能や能力を有しているときに、それらの機能を意識化し、残存させ、向上させていくことが重要である。個人の意識もさることながら、その個人を支援する社会システムの構築も重要である。

(財)日本スポーツクラブ協会(JSCA)より、要介護予防運動指導者養成のプログラム開発の委託を受け、鈴木が座長としてプロジェクトの立ち上げからセラピューティックエクササイズの実践やカリキュラム内容の構成、資格及び指導者養成制度等について具体化した。プロジェクトメンバーによる指導者養成の実施とともに多くのケーススタディーを積み重ね、よりよい指導へと進化させている。

要介護予防運動プログラムによる指導者養成が、2004年7月から実施されているが、受講後有資格者として実際に指導に携わる者には、課題を抱える対象者に対して、“見えるもの”を提供する単なるサービス(サーバントとマスターの関係)の視点を越え、“見えない尊厳や愛情”といった処遇であるホスピタリティー(ホストとゲストの関係)的精神の視点で、福祉の向上を担う意識が強く求められ、通信講座の冒頭においても、「要介護予防運動指導の実施および指導の心得」のレポート提出を義務づけている。

豊かな社会となり、自らのエネルギーを身体運動や身体活動に費やすことが激減してきた今、積極的な運動の意識化は万人に必要不可欠である。どのように生活が豊かになると、自身の欲求(Wants)として効果的な運動を自ら生起させ、振り込まなければ確かな健康は得られないし、実現することはできないことを肝に銘じておくべきである。要介護予防運動は、特化され、限られた人へのプログラムではなく、一人ひとりが身体機能が豊かであるときにこそ意識し、それを日常生活化すべき現代社会での必需のプログラムである。加えて、それらのプログラムが、主体的、自主的に実施されるものであるなら、単なる遊びでもない、仕事でもない、その間に存在する創造的な活動、時間、状態のなかで実施されるもので、多くの部分が余暇(Leisure)のなかで、取り込まれることになる。一人ひとりの豊かなライフデザインに、真の

余暇を位置づけ、創造していくことが重要である。健康づくりの実践は、とりもなおさず本来「自分でしかできない領域」であり、そうでなければやむを得ず、人の力を借りなければならない“要介護”の世界へと、身を投じることとなる。余暇の三機能である①休息・休養、②気晴らし・娯楽、③自己開発・自己啓発をどう組み合わせ(カップリング化)し、どう融合(カクテル化)させていくかを認識できることが余暇能力¹¹⁾として求められている。それがとりもなおさず、セルフケア行動に通じるものであり、セルフ・モニタリングのレベルを向上させていくものである。

要介護予防運動指導は、指導を受ける側だけではなく、指導する側にとっても、「余暇の扱いをどうするのか」原点をもう一度問い直すよい機会といえる。

要介護予防運動について、興味・関心を持つ者による研究会が発足している。情報交換を是非すすめていきたい。以下へのご連絡をお願いしたい:

suzukih@kanto-gakuin.ac.jp

hide.cpr.911@ace.ocn.ne.jp

【引用文献】

- 1) Orem, D. E. The self-care deficit theory of nursing: A general theory. In I. W. Clements & F. B. Roberts (Eds.), Family health: A theoretical approach to nursing care, 1983, (pp. 205-217). New York: John Wiley & Sons.
- 2) Orem, D. E. A concept of self-care for the rehabilitation client. Rehabilitation Nurse, 1985, 10, 33-36.
- 3) 佐川三枝子他、「看護における行動療法 血液透析患者の水分管理に対する行動療法とセルフモニタリングの効果」『看護技術』Vol. 46 No. 16, pp. 1760-1765.
- 4) 鈴木隆雄、大淵修一監修『指導者のための介護予防完全マニュアル』財団法人東京都高齢者研究・福祉振興財団刊、2004年4月、第2刷、はじめ
- 5) 佐藤昭夫、佐伯由香編『人体の構造と機能』医歯薬出版株式会社刊、2002年4月、p. 312.
- 6) YMC A福祉スポーツ研究所「転倒予防トレーニング」指導者講習会開催要項、2003年
- 7) 8) 9) 10) 鈴木秀雄「要介護予防運動指導者養成のプログラム開発」『人間環境学会紀要』(第2号) 関東学院大学人間環境学会、2004年7月、pp. 91-95.
- 11) 鈴木秀雄『スポーツ・体育実践考 ~生涯スポーツへの誘い~』石橋印刷刊、2003年3月、第2版、p. 68.

要介護予防運動内容の検討

～生涯スポーツのセラピューティックレクリエーションプログラム化をめざして～

キーワード：

要介護予防運動(指導)

セラピューティックレクリエーション (=TR)

○鈴木英悟 (東海大学非常勤)

田中 光 (洗足学園短期大学)

鈴木秀雄 (関東学院大学人間環境学部)

坂口正治 (東洋大学社会学部)

I. 研究の目的

本研究は、要介護予防運動指導者養成・認定制度の構築を進めるなか、健康度の比較的高い人々に対する要介護予防運動内容の検討を、身体的領域である生涯スポーツのセラピューティックレクリエーションプログラム化を図ることを目的とし、要介護予防運動におけるセラピューティックレクリエーション(以下「TR」と略す。)としての生涯スポーツの位置づけを明らかにするものである。

II. 研究の方法

要介護予防運動指導者養成のプログラム開発のため(財)日本スポーツクラブ協会(JSCA)内に設置された開発プロジェクトによる要介護予防運動内容の検討とともに、文献研究を主たる方法とする。

III. 通常のスポーツそのものの捉え方に対する

歪曲化の是正

幼児期・幼少期に多彩な動き(個人に似合った豊かな身体活動形態)¹⁾を含むスポーツ・運動の導入は、発育・発達の成長過程において重要なことである。青年期は、時として運動・スポーツが強い競技化へと変化したりする。いわゆる運動競技化したアスレチックと言われる傾向をたどったりする。

一方、中・高齢者にとっての運動・スポーツは、健康維持増進のために身体運動や身体活動を行うことを主たる目的とする形態もある。ある者にとって「運

動は、興味がある者が行なえば良い」というイメージで捉えられていることも事実である。

ライフステージの様々な局面で、多種多様に運動を実施する人々や運動を嫌ったりする人々によって、そのスポーツの捉え方が、まちまちで多岐にわたっている。自身が持つ強い個人のイメージによって、ややもすると歪曲化しているスポーツの捉え方をすりあわせ、正しい概念化に向けた是正が急務である。そうするためには、“スポーツの本質”を正しく認識し、あるべき方向性を見出す必要がある。スポーツとは、「本来の仕事から心や体を他に委ねる」²⁾ことであり、結論からすれば、「楽しむことを主たる目的として実施するもので、決して強制されたり主体性や自主性を失ったりして行なうものではない」³⁾ことの理解が重要である。もちろん身体機能・身体能力がしっかりしている各々のライフステージでの適切なスポーツ活動が必要で、特に加齢と共に身体機能・身体能力が低下していく中高年者のライフステージにおいてこそ、継続的で効果的な運動の機会を日常生活に取り入れることが不可欠である。

単に体を動かせば良いという短絡的なことではなく、運動をとおして心身の豊かな健康を獲得するための、体力維持・増進を狙いとする生涯スポーツが求められている。その活動の内容は「科学的効果と自覚的效果」⁴⁾をもたらす結果でなければならぬし、また継続的に運動を行なっていくために、快さ(楽しさ、おもしろさ)の要素と、癒しの要素とが活動

の中に、それらの割合の多寡はともかく、取り込まれていなければならない。

癒しや、何らかの課題解決の一つの方法としてスポーツ活動が手段化されて実施されれば、少なくとも楽しさやおもしろさの要素は減減されていくことになり、活動の継続性や持続性を難しくしてしまう。

手段化されたスポーツ活動には、特に楽しさやおもしろさを加える工夫と努力が必要であり、所期の目的（即ち、生涯スポーツにより課題を解決していくことの狙い）を達成しようとするれば、生涯スポーツそのもののTR化が求められてくる。

この生涯スポーツのTR化は、中高年者にとって言うまでもなく要介護予防運動の範疇となると考えてよい。

IV. TRの領域の確認

TRの領域は、治療、療育、療法のみに主体がおかれるものでなく、逆にレクリエーションが強調され過ぎるものでもない。即ち、TRは、「レクリエーションそのものに治療的効果が強く内在するという保証のもとに、レクリエーションを治療的側面と階梯的（段階的）に統合させてとらえ、なおかつ、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こと」⁵⁾である。

スポーツをある目的(=課題)のために手段化し活用すれば、自由裁量度(自己の意思決定)の度合いが低くなり、十分に楽しさやおもしろさをその活動から享受することは困難となる。換言すれば、そのスポーツに対する関わり方(姿勢や態度)は他動的な参加形態(=時としてリハビリテーション化されたプログラム)とならざるを得なくなる。逆に、スポーツそれ自体を行なうこと(=楽しさやおもしろさを味わうという側面)に目的が置かれれば、自由裁量度(自己の意思決定)が高まることになり、レクリエ

ーション化され、楽しさやおもしろさが自動化されてくる(図1)。これこそが、アメリカでも強く論じられている本来のレクリエーションを意味する視点からレクリエーション的に独立(recreationally independent)したことを指している。

くしくも全米医師会が1961年に、レクリエーションの効果は、「①健康の維持増進に役立つ、②病気の予防に役立つ、③病気の治療に役立つ、④諸技能、諸機能の獲得(habilitation)、回復(rehabilitation)、助長(facilitation)」⁶⁾と述べているが、まぎれもな

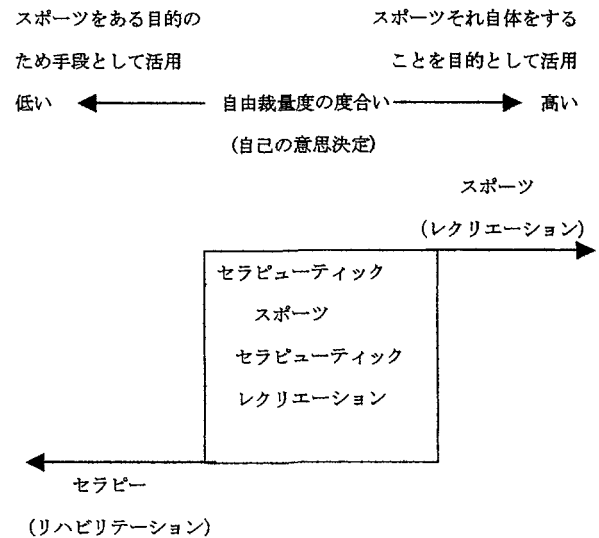


図1. スポーツの連続性

(鈴木秀雄著『セラピューティックレクリエーション』不昧堂出版、1995年1月、p. 50. および鈴木秀雄著『スポーツ・体育実践考 ～生涯スポーツへの誘い～』石橋印刷、2003年3月、第2版、p. 104. からの応用・修正による)

く治療的・療育的・療法的(セラピューティック)な要素を有しつつ、かつ様々な楽しみ、喜びや嬉しさ(=レクリエーションの必須要素)を併せ持つ活動が、TRの領域(外延と内包)である。

V. 生涯スポーツとTRの関係

生涯スポーツとは、「スポーツが日常生活 (life) の中に統合され(integrated)、十分に活用されることを意味し、必要に応じてライフステージ毎に適切な運動が摂り入れられ、一方では、楽しみを目的としながらも、他方では、健康や体力維持の手段としての運動の意味合いも有している。それら一方だけに片寄らないある種のバランスが配慮された運動とスポーツの摂り込みが重要である」⁷⁾としている。生涯スポーツは、life time sports や、life long sports ではなく Life Integrated Sports と捉えた方がよい。

このことから図2にあるように、我々は、生涯にわたる長いスパンで、それぞれのライフステージにおいて適切な運動の継続(持続性)と、健康・癒しのための身体運動化(左極端)とゲーム・レースや楽しみのための運動競技化(右極端)の領域を考慮した運動・スポーツを日常生活の中にうまく取り入れるべきである。スポーツが持つ非日常性であるがゆえに、なかなか日々の生活に摂り入れることが難しい身体活動を、工夫と努力により生活習慣化を試みる必要がある。

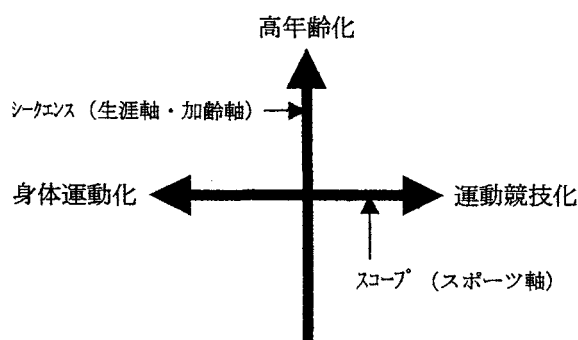


図2. 生涯スポーツの連続性であるスコープ(横軸)と領域としてのシークエンス(縦軸)を基軸とする生涯スポーツ概念理論。(鈴木秀雄著『スポーツ・体育実践考～生涯スポーツへの誘い～』石橋印刷、2003年3月、第2版、p. 91. 所収.)

今回の研究テーマにある要介護予防運動内容に視点をあてるとき、対象となるライフステージは多くの場合、中高年齢層が視野に入れられがちだが、要介護予防を目的として運動するものにとって、必ずしも障害や、疾病あるいは心身の課題を有している者だけとは限らない。健康で、日々の生活行為を自立して行なうことができるのであれば、勿論、課題を有していない人にとってリハビリテーションの必要性はない。

しかし、現在、健康であっても将来にわたって介護を必要としないという人生の保障はない。課題を抱えないためにも予防策としての活動を取り入れていく中では、生涯スポーツとして実施する運動・活動の中に、自覚的あるいは感覚的効果のみならず、科学的効果として治療的・療法的・療育的効果が獲得できるプログラムが組み込まれるべきである。

まさに通常の生涯スポーツ活動が、意図と工夫を持って治療的・療法的・療育的側面を持ちながら、本来のスポーツに存在する意味を失わずに実施されれば、生涯スポーツのTRとしての位置づけが現れてくるのである。

VI. 要介護予防運動におけるTRとしての生涯スポーツの位置づけ

要介護予防運動としての生涯スポーツとTRとの関係を考察したとき、通常、要介護予防を目的とする運動は、生涯スポーツ本来の概念の範疇に組み込むことは難しい。なぜなら、まったく健康な状態で好きなスポーツ活動を楽しむ領域にあるなら、知らず知らずのうちに要介護予防運動で得られるような効果は上がったとしても、要介護予防運動そのものを強く意識しているものではないからである。逆に、無理な活動により、健康を害することすら生起することもあり得る。高齢社会にあつて、確かに人が、健康で豊かな生活を送っていくためには、日常生活の中に積極的に運動の機会を組み入れること。そして自己選択により行なわれるその運動から、楽しさ

や、おもしろさを獲得していこうとする生涯スポーツの存在は重要である。

しかし、その運動から得られる効果は、常に確固たるものではなく、当然のように主観的満足にとどまる可能性もある。現在、必ずしも疾病や障害を抱えているとは限らないが、将来、何らかの身体的機能に関わる課題を抱えるかも知れないし、また、抱えないためにも、身体運動を十分に活用する形態である要介護予防運動においては、運動の中に客観的でしっかりとした効果を期待・獲得できるものでなければならぬ。

そこで、生涯スポーツを、意識や、行動、形態、実施内容等に理論的にも実践的にも工夫を凝らし、TR化させることにより、運動から楽しさやおもしろさ（レクリエーションとしての要素）を喪失することなく、運動が単純に手段化されない配慮を加え、健康増進や体力の維持・向上を図るため治療的、療法的な科学的効果（セラピューティックとしての要素）を実質的に得ていくプログラムの導入が意味を持つことになる。要介護予防運動における TR とした生涯スポーツを位置づけるとすれば、生涯スポーツ活動が要介護予防運動内容（枠組み）に組み込まれていくためには、快追求である活動と癒しとしての活動の両側面が、混在、並存、あるいは組み合わせられた形態で必ず存在していなければならないといえる。生涯スポーツのTR化なしには、その生涯スポーツの中で実施される活動が、明確な意図を有した要介護予防運動内容にはなっていない。

上述の内容を明確に理解した運動プログラムを適切に実施することが、生涯スポーツ活動を要介護予防運動の一環としてその範疇に捉えることができる。

要介護予防運動そのものについての具体的なカリキュラムや講習会、指導者資格に関しては（財）日本スポーツクラブ協会(JSCA)により、「要介護予防運動指導者認定制度」が構築され、「要介護予防運動スペシャリスト」及び「要介護予防運動コーディネーター」の養成がなされている。

要介護予防運動指導者認定制度については、共同研究（第34回学会大会発表演題：要介護運動指導者認定制度の構築）を参照願いたい。余暇活動との関連を理解する上においても、一つの指針を示すものである。

人間の加齢現象に伴う身体機能・身体能力の衰退は、残念ながら必然的なものである。だからこそ運動の効果により積極的に体力の維持・向上をはかることが不可欠である。

体力あるいは筋力の数値を上げることだけを求め、現時点の数値の向上に力点が注がれ易いが、むしろ加齢現象を客観的に捉えて、現在の体力を保持すること、あるいは低下の速度を緩めていく努力により現状を維持するという観点も“豊かに高齢社会を生きる重要な健康観”であるといっても過言ではない。

《引用文献》

- 1) 鈴木秀雄『スポーツ・体育実践考 ～生涯スポーツへの誘い～』第2版、石橋印刷、2003年3月、p. 93-97.
- 2) 前掲書、p. 2.
- 3) 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』第2版、誠信書房、1999年2月、p. 40.
- 4) 鈴木秀雄「要介護予防運動指導者養成のプログラム開発」『人間環境学会紀要』第2号関東学院大学人間環境学会刊、2004年7月、p. 89.
- 5) 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』第2版、誠信書房、1999年2月、p. 211.
- 6) 前掲書、p. 21.
- 7) 鈴木秀雄『スポーツ・体育実践考 ～生涯スポーツへの誘い～』第2版、石橋印刷、2003年3月、p. 102.

クラシックカーイベントへの参加動機について —ヴェブレンの『有閑階級の理論』を手がかりに—

○仲 真衣子（東海大学大学院生） 西野 仁（東海大学）

はじめに

近年、健康の維持・増進などを目的にスポーツが注目されており、誰もが参加できるスポーツイベントや初心者教室などが開かれ、さまざまなスポーツを気軽に行えるようになってきた。しかし、中には馬術やヨットなど、そのスポーツを行うために多くの金や時間や手間が必要なものもある。

クラシックカーも同様に、クラシックカーを購入し、動くように修理し、車検をとり、ガレージを確保し、維持していくことは決して安価に短時間にできることではない。さらにイベントに参加するとなれば参加費、宿泊費、車両運搬費などが必要となる。ただ車を走らせたいだけならば、必ずしもイベントに参加する必要はないはずである。中にはイタリアなど海外で行われるイベントに参加する人さえいる。クラシックカーを所有する人々は、なぜお金をかけてこのようなクラシックカーイベントに参加するのだろうか。

そこで本研究では、クラシックカー所有者がクラシックカーイベントに参加する動機などを、ヴェブレンの『有閑階級の理論』を手がかりに、考察することを目的とする。

クラシックカーを所有する理由や、クラシックカーイベントに参加する動機は、“自分の財力を他の人にどのように見せつけるか”ということの一つの表れだと考える。それは、『有閑階級の理論』に書かれている、「conspicuous consumption（衒示的消費）」（注）や「conspicuous leisure（衒示的閑暇）」などに通ずるのではないだろうか。彼らがクラシックカーにこだわる理由は、「美の名のもとにおおわれている高価という感覚の満足感⁽¹⁾」や、「金がかかった不細工な品物もっている固有の優秀さ⁽²⁾」を得ることであり、クラシックカーを自分の財力の証拠として見せびらかすことによって、「ゆきずりの観察者に印象をあたえ、かれらからみられて自己満足を感じる⁽¹⁾」ことができるからだと考える。また、クラシックカーを所有している人たちは金銭的にはもちろんだが、時間的にも余裕のある人が多いだろう。

（注）「conspicuous consumption（衒示的消費）」

ランダムハウス英和大辞典によると、「conspicuous consumption：見栄消費、誇示的（顕示的）消費」であった。“衒示的”という言葉は、国語辞典や漢和辞典、英和辞典など、調べた範囲では見つけることができなかったが、本研究では参考にした小原の訳に従って「conspicuous consumption（衒示的消費）」という表現を用いた。

研究目的

本研究の目的は、クラシックカー所有者がクラシックカーを所有する理由や、クラシックカーイベントに参加する動機や目的を、『有閑階級の理論』を手がかりに考察することである。

研究方法

1. 調査方法

あらかじめ明らかにしたい質問項目を用意し、半構成的面接法によりインタビュー調査を行った。

2. 調査時期

調査は2004年8月から9月にかけて行った。

3.調査協力者

協力者はクラシックカーを所有し、クラシックカーイベントに参加経験のある以下の3名である。

1) Aさん

50歳代・男性。医師。クラシックカー所有歴、約25年。医師会誌などにクラシックカーについての記事を投稿している。プガッティ タイプ13 プレシア（1922年型）をはじめ、クラシックカーを5台所有。

2) Bさん

70歳代・男性。自動車ジャーナリストであり、自動車史研究者。クラシックカー所有歴、約50年。プガッティ タイプ23 プレシア モディフィエ（1926年型）をはじめ、クラシックカーを5台所有。

3) Cさん

40歳代・男性。歯科医師。クラシックカー所有歴、約20年。イタリアの小メーカー「スタンゲリーニ」の世界的権威で、スタンゲリーニ 508 スポーツ（1946年型）をはじめ、クラシックカーを4台所有。

4.主な質問項目

主な質問項目は「クラシックカーに魅かれたきっかけ」、「クラシックカーの魅力や印象に残っていること」、「クラシックカーイベントへ参加したきっかけや動機、感想」などについてであった。

結果

1.Aさん

1) クラシックカーに魅かれたきっかけ

車が好きで、小学生のころ（1950年代）に車の雑誌に連載されていたクラシックカーに関する記事を読んで夢中になった。それと、子供のころに憧れていた車に今なら乗ることができるから。

2) クラシックカーの魅力や印象に残っていること

走らせること自体が楽しいし、故障は当たり前だから常に問題解決を迫られる。中には10年以上修理をしていた車もある。でもそれが解決した時の喜びはひとしおである。そして同好者との交流がある。古い車との出会いは人との出会いなのだと思う。

3) クラシックカーイベントに参加したきっかけや動機、感想

車を持ったら走らせてみたくなる。日本のラリーやレースにも参加したし、最近は海外のイベントにも参加している。日本のイベントはもうあまりおもしろくない。イタリアのイベントに参加したとき、道端で故障を直していたら、あっという間に人が集まってきて、いろいろと助けてくれた。日本では考えられないことだ。全く興味のない人が見てもわからないだろうし。

2.Bさん

1) クラシックカーに魅かれたきっかけ

もともと車が好きだった。それに一般的には1970年代以前の車をクラシックカーとっているけれど、私は特にヴィンテージカー（1919年～1930年に作られた車）に関心がある。

2) クラシックカーの魅力や印象に残っていること

1台1台が个性的で特徴的なこと。金額のことを考えずに、金属などの材質もすごくよいものできているから、直せば今でも動く。走ることや直すことも楽しいけど、車を介した人間関係が一

番大事。世界中に同好の士がいるから、いろいろな人たちと集まって話をするのが何よりも楽しい。

3) クラシックカーイベントに参加したきっかけや動機、感想

イベントはラリーやレースにでたり、自分たちで川原にコースを作ってジムカーナをやったりした。海外のイベントにも行ったけど、一番よかったのがイタリアのブガッティだけのイベント。それは速さを競うわけではなく、ただみんなで目的地まで走るだけだった。車は外で走ることができるから、みんなに見せられるし、見てもらえるというのはいい。

3.Cさん

1) クラシックカーに魅かれたきっかけ

もともと車やバイク、SLなどの機械や乗り物が好きだった。興味を持ったきっかけは「みため」と「音」がよかったことと、子供のころ（1960年代）に走っていた車への憧れかな。

2) クラシックカーの魅力や印象に残っていること

1人のメカニックがレースに出るために考えて作っているから個性的になるし、いろいろな車がある。手作りのアルミボディとか、イタリア人特有の美的感覚とか、個体としての楽しさとかを気に入っている。クラシックカーを持っていることも大切だし、走らせることも楽しいけど、車を通じてできた友人が一番大切。スタンゲリーニファミリー（所有する車を作った人の子孫の人たち）と仲良くしてもらっていることはすごく嬉しい。

3) クラシックカーイベントに参加したきっかけや動機、感想

もともとはレースに関心があった。それからいろいろなイベントに出たけど、印象深いのはイタリアの『ミッレミア』というイベント。日本では考えられない過酷さだけど、それ以上の感動がある。日本のイベントはたくさんの人が手をふってくれるのは嬉しいけど、恥ずかしさが一番にきてしまう。都内を走っていてすれ違う人に笑われたこともある。でもこの車を見る人の目は暖かいような感じかな。イベントでは興味だけで話しかけてくる人にはまじめに答えられないこともある。

考察

1. クラシックカーを好む理由について

3名とも自分が生まれる以前の車を所有しており、「値段を考えずに作られていたころの車を所有すること」に憧れがあると考えられる。彼らがクラシックカーを好む理由として、「金がかかった不細工な品物がもっている固有の優秀さ⁽¹⁾」に対する愛好や、「古典主義もしくは古きものにたいする尊重⁽¹⁾」が挙げられる。

また、BさんとCさんは1台1台の構造やデザインが個性的であり、特徴的であることを、クラシックカーの魅力としてあげている。特にBさんが「金属などの材質もすごくよいものでできている」ことにこだわる理由や、Cさんが「手作りのアルミボディ」に惹かれる理由は、材料や工程に金や時間がかかっていることによって、「美の名のもとにおおわれている高価という感覚の満足感⁽¹⁾」を得られるからであろう。

2. 人との出会いと、人の視線に対する意識について

3名ともクラシックカーを持っていることの最大の魅力としてあげたことは、クラシックカーを介した「人との出会い」である。それは、クラシックカーの価値をわかりあえる、同好の士との出会いによって得られる認知や評価に意味があるものと考えられる。『有閑階級の理論』では、「本質的な意味を

持つものは、かれ自身の高い階級の仲間の、洗練された感覚によってあたえられる、いっそう名誉ある尊敬だけである⁽¹⁾」という記述がある。

また、3名とも日本国内外のさまざまなクラシックカーイベントへの参加経験があり、国内のイベントよりもイタリアなど海外のイベントにおもしろさを感じている。特に、日本よりもクラシックカーへの理解が深く、関心が高いことに魅力を感じているようだ。少しでもクラシックカーに理解や関心のある人に見てもらいたいという点も、同好の士との出会いに魅力を感じることに近いものであると考えられる。また、Aさんの「全く興味のない人に見てもわからないだろう」という発言や、Cさんの「興味だけで話しかけてくる人にはまじめに答えないこともある」という発言からも、「価値のわかる人にわかってほしい」という考え方を持っている印象を受ける。

その一方で、Bさんの「みんなに見せられるし、見てもらえる」という発言や、Cさんの「都内を走っていてすれ違う人に笑われたこともある。でもこの車を見る人の目は暖かいような感じかな」という発言からは、道行く人に見てもらいたいという気持ちや、人々の視線を気にしていることが感じられる。「金銭的な地位を、あらゆる観察者にたいして、一目で示す⁽¹⁾」ことができるクラシックカーに乗ることによって、「ゆきずりの観察者に印象をあたえ、かれらからみられて自己満足を感じる⁽¹⁾」こともあるようだ。

3.時間的な余裕について

インタビューを通して3名とも自分の所有するクラシックカーをはじめ、車全般についての知識をたくさん持っていることを感じた。また、AさんとBさんは英語、Cさんはイタリア語でのコミュニケーションが可能であり、海外の仲間とも情報交換を行っているようであった。国内だけでなく海外へも目を向けて知識を深めているという行為は、『有閑階級の理論』にある「ひとからばかにされないために、趣味を涵養することもしなければならない⁽¹⁾」という記述につながるものと考えられる。それは、趣味に関する知識を増やすことに費やせる時間的な余裕があるということである。また、海外のイベントに参加したり、休日に車を走らせたりする時間もある。それは、「conspicuous leisure (衛示的閑暇)」と考えられる。

まとめ

クラシックカーを所有する理由や、クラシックカーイベントに参加する動機や目的は、ヴェブレンの『有閑階級の理論』を手がかりに、以下のように考えられる。

- 1.クラシックカーを所有する人たちは、手づくりという、時間も労力も必要とする工程で作られ、材料にも高価な金属が使われている、クラシックカーを所有することで「美の名のもとにおおわれている高価という感覚の満足感⁽¹⁾」を得ているだろう。
- 2.クラシックカーを見せびらかすことによって、同好の士など価値のわかる人に認めてもらいたいという気持ちと同時に、道ですれ違う人たちに見られて自己満足を感じたいという気持ちがある。
- 3.彼らにはクラシックカーを購入、維持できる金銭的余裕だけでなく、クラシックカーについての知識を得たり、海外のイベントに出かけたりする時間的余裕もある。

引用・参考文献

(1) ヴェブレン (小原敬士訳) 『有閑階級の理論』、岩波書店、1961

(2) 小学館ランダムハウス英和大辞典第2版編集委員会『ランダムハウス英和大辞典』、小学館、1994

大学生アスリートの日常生活経験について

—T 大学体育会アメリカンフットボール部員・野球部員の日常生活経験—

○遠藤 晃弘(東海大学大学院生) 西野 仁(東海大学)

I はじめに

本研究は、試合に勝つことを目的とし、熱心にスポーツを行っている、いわゆる大学生アスリートが、どのような日常生活経験をしているかを明らかにしようと計画した。そのきっかけは、大学生アスリートであった本研究者の経験からくる、次のような素朴な疑問による。

「部活動は汗と涙にまみれ青春をかけてやる、とても素晴らしいものであった。その反面、生活の多くの時間を練習や試合に費やしているため、部活動とそれ以外の活動のバランスをとることが容易ではない状況にあったのではないだろうか。」

大学生時代という自由時間が多い時期を、大学生アスリートのように、スポーツ活動に多くの時間を費やすことが彼らの生活や気分に応じたような影響を与えているのか。その実態を明らかにするため、行為者の心理面を含め、生活経験をまとめて捉える **Experience Sampling Method**(経験標本抽出法、以下 **ESM** と略す)を用いて、データを収集し、分析することとした。

[本研究のデータは、学校法人東海大学総合研究機構プロジェクト研究「レジャー(ゆとり)サービスシステムの構築(略称:ゆとりプロジェクト)」で収集したデータの一部を使用している。]

II 研究の目的

本研究は、大学生アスリートの日常生活経験を明らかにすることを目的としている。具体的には、彼らが「いつ」「どこで」「誰と」「何を」「どのような気分」で過ごしているのか全体傾向を把握し、練習日・オフ日別で比較・検討を加えた。今回は、最初のステップとして T 大学体育会アメリカンフットボール部と野球部に所属する学生からデータを収集した。

III 研究の方法

1. 調査法

研究の目的を明らかにするため、**ESM** を用いた。**ESM** は、人々が日常生活の中でどのような経験をしているかを、その時の主観的な心理状態と合わせて測定するために、1970 年代後半に北米で Csikszentmihalyi, Larson らによって開発された。これは、「いつ」「どこで」「だれと」「なにを」「どんな気分」で行っているのかをまとめて捉える方法である。本研究ではその後、Larson、西野によって、日本人用に修正された **ESM** を用いた。

具体的には、まず調査協力者 1 人に PHS1 台と調査票 1 冊を配布し、1 週間の調査期間中、常に携帯してもらった。そして、それぞれの調査協力者に対して PHS の呼び出しを行い、それに気づいた調査協力者に、その時の経験などをできるだけ早く調査票に記入してもらった。質問項目は「呼び出しを受けた時刻」、「回答を記入した時刻」、「どこにいたのか」、「誰といたのか」、「何をしていたのか」、「どんな気分だったか」などである。調査時間帯は、7:00~22:59 までの間とし、2 時間ごとのランダムな時間に 1 回、1 日合計 8 回の呼び出しを行った。

2. 調査協力者

調査協力者は、神奈川県内にある私立 T 大学体育会のアメリカンフットボール部員と硬式野球部員の合計 20 名である。アメリカンフットボール部と硬式野球部は体育会運動部の中でも 2003 年度に好成績を残しており、所属している部員は、研究者が考える典型的な大学生アスリートであると判断した。具体的に、アメリカンフットボール部は、選手 71 名から 10 名を選出し、野球部からは調査協力可能な(海外遠征に行っている選手や強化選手を除いた)43 名の選手の中から 10 名を選出した。

3. 調査期間

調査は、2004 年 7 月 1 日(木)から 7 月 7 日(水)の 1 週間連続して実施した。この調査期間中には、大学の特別な行事や、部活の試合などはなかった。

4. 調査票

調査票は、① Experience Sampling Form(経験標本記録表、以下 ESF と略す)、② Experience Diary Form(一日の経験記録表、以下 EDF と略す)、③ Subject's Information Form(調査協力者の情報調査票、以下 SIF と略す)の 3 種類を用いた。ESF と EDF は PHS とともに常に携帯してもらうため、合わせて 1 冊の調査票(B6 版程度の大きさ)になっている。ESF は PHS が鳴ったら、「いつ」「どこで」「だれと」「なにを」「どんな気分で」などの質問の答えを記入してもらうもので、1 日 8 回、1 週間で合計 56 回の回答ができるようになっている。EDF は 1 日の終わりにその日の ESF の記入状況を自己評価する項目に答えるもので 1 日 1 回、1 週間で合計 7 回の回答ができるようになっている。EDF はまた、1 日の大まかな流れを書く欄もある。さらに SIF は調査協力者の性別、学年、学部、趣味、競技レベル、部活動への意識レベル、などの情報を得るためのアンケートで ESF 調査前に実施した。

5. 分析

調査票回収後、コード化、スクリーニングを行い、20 名 677(78.54%)の日常生活経験のデータについて分析した。分析は統計プログラム SAS を用いた。

IV 結果及び考察

1. 大学生アスリートはどんな活動をしているか

表 1 は、大学生アスリートが日常生活でどんな活動をしているかをまとめたものである。アメリカンフットボール部のオフ日は日曜日と水曜日で、野球部のオフ日は土曜日であった。水曜日と土曜日は、大学では授業が開講されているが「授業」はほとんど報告されなかった。

表 1 どんな活動をしているか

全 体 n=677				練 習 日 n=547				オ フ 日 n=130			
順位	行動内容	n	%	順位	行動内容	n	%	順位	行動内容	n	%
1	部 活 動	118	17.4	1	部 活 動	118	21.6	1	テレビ・ラジオの視聴	28	21.5
2	授 業	90	13.3	2	授 業	88	16.1	2	睡眠・うたた寝	21	16.2
3	睡眠・うたた寝	89	13.2	3	睡眠・うたた寝	68	12.4	3	食 事	13	10.0
4	テレビ・ラジオの視聴	76	11.2	4	食 事	53	9.7	4	コミュニケーション	10	7.7
5	食 事	66	9.8	5	テレビ・ラジオの視聴	48	8.8	5	外 出	9	6.9
6	移 動	41	6.1	6	移 動	34	6.2	5	身の回りの用事	9	6.9
7	身の回りの用事	34	5.0	7	身の回りの用事	25	4.6	7	娛 楽	8	6.2
8	コミュニケーション	27	4.0	8	家 事	19	3.5	8	移 動	7	5.4
9	自学・自習	22	3.3	9	自学・自習	18	3.3	9	自学・自習	4	3.1
10	家 事	20	3.0	10	コミュニケーション	17	3.1	10	読書/運動/野外活動	3	2.3

2. 大学生アスリートはどんな場所にいるか

表2は、大学生アスリートがどんな場所にいるかをまとめたものである。練習日においては、「学校」にいることが48.8%、「寮・合宿所」にいることが22.5%、「下宿・アパート」にいることが18.1%であったが、オフ日においては「学校」にいることはほとんどなかった。

表2 どんな場所にいるか

全 体 n=677				練 習 日 n=547				オ フ 日 n=130			
順位	場 所	n	%	順位	場 所	n	%	順位	場 所	n	%
1	学 校	274	40.5	1	学 校	267	48.8	1	下宿・アパート	52	40.0
2	下宿・アパート	151	22.3	2	寮・合宿所	123	22.5	2	レジャー施設	29	22.3
3	寮・合宿所	137	20.2	3	下宿・アパート	99	18.1	3	寮・合宿所	14	10.8
4	レジャー施設	49	7.2	4	公共の場	21	3.8	4	公共の場	13	10.0
5	公共の場	34	5.0	5	レジャー施設	20	3.7	5	他人の家	9	6.9

3. 大学生アスリートは誰と一緒にいるか

表3は、大学生アスリートが誰と一緒にいるかをまとめたものである。練習日では「友人」ということが41.4%、「ひとり」でいることが36.2%であった。オフ日では「ひとり」でいることが54.3%、「友人」ということが37.8%であった。

表3 誰と一緒にいるか

全 体 n=671				練 習 日 n=544				オ フ 日 n=127			
順位	同 伴 者	n	%	順位	同 伴 者	n	%	順位	同 伴 者	n	%
1	友 人	273	40.7	1	友 人	225	41.4	1	ひ と り	69	54.3
2	ひ と り	266	39.6	2	ひ と り	197	36.2	2	友 人	48	37.8
3	そ の 他	91	13.6	3	そ の 他	86	15.8	3	そ の 他	5	3.9
4	先 生	20	3.0	4	先 生	20	3.7	4	家 族	3	2.4
5	知らない人	13	1.9	5	知らない人	11	2.0	5	知らない人	2	1.6
6	家 族	8	1.2	6	家 族	5	0.9				

4. 大学生アスリートはどんな気分にいるか

1) 練習日・オフ日の比較

図1は、7段階のリッカートタイプの気分得点の平均値を練習日・オフ日別でプロットしたものである。

練習日よりオフ日の方が有意に、より“安定”、より“幸せ”、より“うれしい”、より“自由”、より“リラックス”、より“満足”、より“やすらぎ”、より“さわやか”な気分であった。特に、“自由”と“リラックス”の項目で大きな気分の差があった。

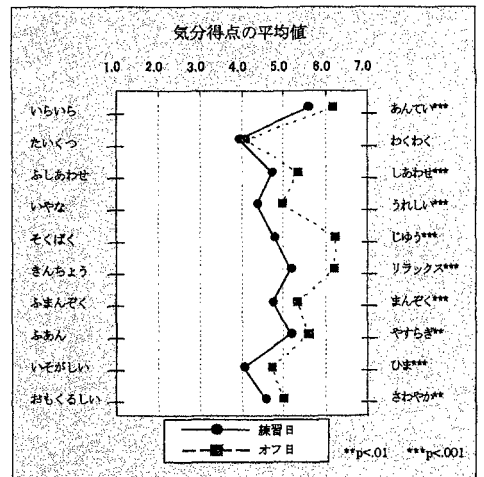


図1 大学生アスリートの気分(練習日・オフ日別)

2) 主な活動での比較

図2は、大学生アスリートの頻度が高かった活動である、「部活動」「授業」「睡眠・うたた寝」「テレビ・ラジオの視聴」「食事」について、気分得点の平均値をプロットしたものである。

それら5つの活動を行っている時の気分を比べると、「部活動」は最も“わくわく”するが、“きんちよう”して“いそがしい”気分であった。「授業」は“たいくつ”で“そくばく”されていて“いやな”気分であった。「睡眠・うたた寝」「テレビ・ラジオの視聴」「食事」は、あまり“わくわく”はしていないが、より“あんてい”、より“じゆう”、より“リラックス”した気分であった。

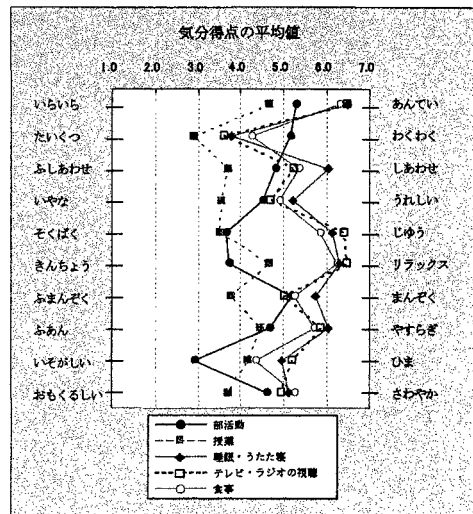


図2 大学生アスリートの気分(主な活動別)

3) 気分の週間パターン

図3は、大学生アスリートの気分の10項目を主成分分析することによって得られた第一主成分(固有値4.96、寄与率49.64%)を総合指標として気分の週間パターンをまとめたものである。

アメリカンフットボール部員も野球部員もオフ日は気分がポジティブであり、練習日はネガティブである傾向がみられた。また、土日のオフ日の前日は、どちらの部員も気分がややポジティブであった。

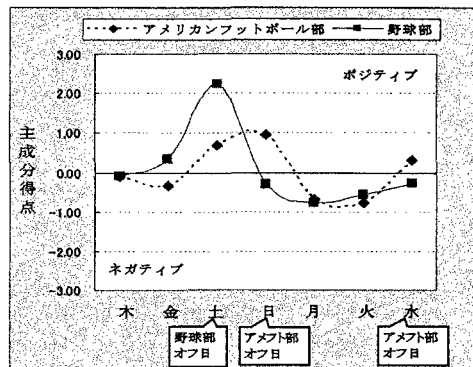


図3 気分の週間パターン

V まとめ

大学生アスリートの日常生活経験は、「部活動」「授業」「睡眠・うたた寝」「テレビ・ラジオの視聴」「食事」といった活動が中心であり、「学校」や「寮・合宿所」「下宿・アパート」に、「友人」と一緒に「ひとり」でいることが多かった。練習日は「部活」や「授業」を「学校」で行うことが多かったが、オフ日は授業が開講されているが、「授業」はほとんど報告されなかった。「部活動」を行っている時は、わくわくするが緊張して忙しい気分であり、「授業」の時は退屈で束縛されていて嫌な気分であった。また、練習日よりオフ日の方が、より自由で、よりリラックスした気分であり、気分の変化を一週間で見ると練習日はネガティブな気分、オフ日はポジティブな気分になるというパターンが見られた。これらのことから大学生アスリートの日常生活経験は練習日とオフ日で大きく異なることが明らかになった。

主な参考文献

- 1) 西野仁、中学生の1週間の生活リズムと「ゆとり」の構造について、平成11年度～13年度科学研究費補助金(基盤研究(C))研究成果報告書、2002
- 2) 西野仁、高校生の日常生活経験調査研究報告書、1998

「楽しい」レクリエーションプログラムについての一考察 — 楽しい環境づくりの提案 —

吉岡尚美 (東海大学)

はじめに

日本が高齢社会から超高齢社会へと加速している中で、高齢者施設の数は一増え続けている¹⁾。これまで、「高齢者にとってレクリエーションとは何か」、「なぜ高齢者に対してレクリエーションを行うのか」などの問いに対して、人間としての権利であり、主体的参加を通して体験する精神的変化をもって心身の健康を保ち、人間らしく生きるために必要なものとしてその正当性が述べられてきた^{2) 3) 4)}。同時に、福祉レクリエーションワーカーと呼ばれる資格⁵⁾が設立され、レクリエーション活動は高齢者施設において、ひとつのルーティーンとして導入されるようになった。

その一方で、「レクリエーションはみんなで行う楽しいゲーム」という概念は強く、人間とレクリエーションの深い関係が、施設で働く人や、利用する高齢者とその家族にまだ理解されていないのも事実である。その理解の欠如は、医療・福祉の現場でレクリエーションの価値が他の専門職と比べ、いまだ低いものとして受け取られていることや、ただなにかゲームを行っているという施設のレクリエーションのイメージに影響していると言えるだろう。

日本の高齢者施設で求められているものを考えると、「楽しいレクリエーション活動」があげられ、レクリエーション活動をサービスする側も、高齢者に楽しみを持ってもらうことを期待している。しかし、実際に行われているレクリエーション活動が楽しみを与えているのかについて確認されることは少なく、「楽しいレクリエーション活動とはどんなものか」、「楽しいレクリエーション活動を実施するにはどうすればいいか」という疑問を多くの職員が持っている。

「楽しんでもらうため」という理由でレクリエーション活動を行うのであれば、上記の疑問に答えを出さない限りは、目的と自信をもって活動をすすめることができず、医療・福祉におけるレクリエーションを向上させることはできない。「楽しいレクリエーション活動」を実施するためには、そもそも「楽しい」とはどういうことなのかということからもう一度考え直す必要があるのではないだろうか。

楽しみとは？

「楽しい」は、主観的であり、その人本人にしかわからない精神的反応である。その主観的精神作用を客観的に援助するのは簡単ではない。自分達が楽しいと思っても、つい活動が子供っぽくなったり、逆に難しくなりすぎてしまったりする。人間にとって、楽しいとはどういうことかを考えるにあたって、これまでのレジャー行動研究の文献を参考にその特長を抽出した。

チクセントミハイ⁶⁾は、精神的反応である「enjoyment」を経験するためには、1) 達成することができる活動にチャレンジすること、2) 活動中に集中

していること、3) その活動の目標がはっきりし、自分の行動に対するフィードバックがあること、4) 活動中には不安や不満を感じないこと、5) 自由を感じる事、6) 時間を忘れることなどが必要な要素だと述べている。また、彼らが行ったレジャー行動研究で、「活動が楽しい理由」として、1) 活動を経験することや技能を用いること、2) 活動そのもの、3) 個人の技能の発達、4) 友情や交友、5) 人との競争、6) 自己の追及、7) 情緒的な開放、8) 権威や尊敬があげられている⁷⁾。

加えて、西野ら^{8) 9) 10)}は、チクセントミハイとラーソンらによって開発されたESM (Experience Sampling Method) を使用した研究で、中年夫婦、若年サラリーマン、大学生、高校生のレジャー経験時のムードには、「安定」「わくわく」「しあわせ」「うれしい」「自由」「リラックス」「満足」「やすらぎ」「ひま」「さわやか」などの「ポジティブなムード」が伴っていることを認めている。

さらに、あるデイサービスセンターにおいて、利用者がレクリエーション活動に期待することとしてランダムに聞いた内容をまとめた結果、「達成感がある」「満足感がある」「からだにいい」「集中する」「刺激がある」「手足の運動になる」「時間を忘れる」「リラックスできる」「新しい体験ができる」「他の人と会話が楽しめる」「みんなと協力できる」「競争心が湧く」「昔を思い出す」「夢中になる」「スリル感がある」などの項目があがった。

最後に、楽しい時に人は笑う。田多井¹¹⁾は、生理学的視点から、笑顔に関係する表情筋群は脳皮質が関与し、楽しい時の人間の笑顔は、経験と学習力を持ったうえの、極めて高い哲学的、心理的、および精神的作用だと述べている。

楽しい環境

これらの内容を比較すると、いくつかの楽しみに必要な要素が浮かび上がる。つまり、レクリエーション活動への参加者が楽しい時間を持つためには、それらの要素が必要になると言える。また、それは、施設職員らが楽しいレクリエーションを実施する上で必要なものとも言えるわけである。

ヴォークルら¹²⁾は、チクセントミハイのFLOW概念をもとに、楽しい環境をつくるヒントを提案している。彼らは、FLOW体験は段階を必要とするとし、まずゴールの設定や、フィードバックなどの必要なコンディションがあり、そのコンディションの中で活動することにより、クライアントは集中する、時間を忘れる、自由を感じるなどの経験をし、結果、ポジティブな感情や自己認識などの効果が現れると述べる。さらに、レクリエーション活動を指導する側は、最初のコンディションを整えるにより、参加者がFLOWの体験をする、楽しい時間を過ごすのに役立つと言っている。つまり、「どのような活動を行うのか」ではなく、「どのような環境で活動を行うのか」が問題であり、レクリエーション活動で参加者の楽しみを引き出すには、その時間が持てるようにする空間と環境が必要だということである。

このポイントに重点を置き、上記のさまざまな楽しみの特徴を具体的な言い

回しでまとめヴォークルらの提案するシステムで考えると、ひとつの例として次のようなレクリエーション活動における「楽しみの段階」が考えられる。

楽しみの第1段階 (Primary conditions for Tanoshimi)

- 自分の意見を言える。
- 自分で決断できる機会がある。
- 自己表現ができる。
- フィードバックを受けることができる。
- リラックスできる。
- ゴール・目標が持てる。
- 仲間意識、共存意識が持てる。
- 文化を感じる、または知ることができる。



楽しみの第2段階 (Secondary conditions for Tanoshimi)

- 達成感が味わえる。
- 自己肯定ができる。
- 不安を取り除ける。
- 痛みを取り除ける。
- 安心感を持つことができる。
- 時間を忘れることができる。



楽しみの第3段階 (Final conditions for Tanoshimi)

- 自分の存在を感じることができる。
- 感情表現ができる (笑うなど)。
- よい人間関係が保てる。
- 前向きな気持ちが持てる。

この段階をもとに、レクリエーション活動のあり方を考えると、第1段階のコンディションをさまざまな活動の中ですることによって、参加者はそれらの活動の中で主体的に第2、第3の楽しみの段階を進んでいくことができると考えられる。サービスする側は、活動をただ行うのではなく、その活動の中に第1段階のコンディションがどれだけ存在できるかを考え、そのコンディションがあるように活動を進めるべきであり、そのような意識の持ち方が、楽しいレクリエーション活動を実現する第一歩となる。この考え方は、サービスする側のレクリエーション活動に対する方向付けができ、目的を持ってレクリエーション援助をすることができる。それはさらに、レクリエーション活動の評価にもつながる。例えば、風船バレーで存在する第1段階のコンディションを、「フィードバック」と「仲間意識」と考える。職員はそれらを意識して活動を進める。終了したときに、職員は自分達で、その活動の中で参加者はフィードバックを受けられていたか、仲間意識を持つことができたかを評価する。この

プロセスは、活動評価だけでなく、職員自身の評価ともなり、次へのステップとなりえる。

まとめ

このような、環境と楽しいレクリエーション活動の考え方は、これから実際に実施し、参加者とサービスする側によい変化をもたらすかについて調査する必要がある。しかし、ただレクリエーション活動の種類を増やすだけや、それらの活動を行っているだけでは、本当の「楽しいレクリエーション活動」を得ることはできない。人間の主観的反応である「楽しい」を理解し、客観的に援助する方法を考えなければならない。ここに示した環境づくりから考える方法は、「どうすれば楽しいレクリエーション活動ができるのか」という現場の声に答えられるひとつの方向性ではないだろうか。

参考文献

- 1) 総務省統計局 (2004) 日本統計年鑑
<http://www.stat.go.jp/data/nenkan/zuhyou/y2028000.xls>.
- 2) 日本レクリエーション協会(2000)福祉レクリエーション総論. 中央法規.
- 3) 吉田圭一・茅野宏明(2001)レクリエーション活動援助法. ミネルヴァ書房.
- 4) 藪田碩哉・小池和幸・池良弘・涌井忠昭(2003)レクリエーション概論. 日本エデュケーションセンター.
- 5) 日本レクリエーション協会人材開発部 HP.
<http://www/recreation.or.jp/licence/03/03main.html>.
- 6) Csikszentmihalyi, M(1990)Flow. Harper Perennial, pp.43-70.
- 7) チクセントミハイ・M・今村浩明訳(2000)楽しみの社会学. 新思索社.
- 8) 西野仁・知念嘉史・吉川麻里子(1996)日本人のレジャーの捉え方に関する研究の試み その1. レジャー・レクリエーション研究. 34, pp.34-35.
- 9) 知念嘉史・西野仁・吉川麻里子(1996)日本人のレジャーの捉え方に関する研究の試み その2. レジャー・レクリエーション研究. 34, pp.36-37.
- 10) 西野仁・知念嘉史(1998)EMS(経験標本抽出法)を用いた日常生活におけるレジャー行動研究の試みー日本人高校生の生活経験調査を事例としてー. レジャー・レクリエーション研究. 38, pp.1-15.
- 11) 田多井吉之助(1974)楽しさの生理学. レクリエーション. 163, pp.7-11.
- 12) Voelkl, J・Ellis, G・Walker, J(2003)Go with the Flow. Parks & Recreation. Vol.38, No.8, 20-29.

デジタル・アーカイブと観光ナビゲーションシステムの可能性

土屋 薫 (青森大学)

1. はじめに

総理府の「国民生活に関する世論調査」で、「物の豊かさ」よりも「心の豊かさ」に重きをおいて生活をしていきたい、と答える人が上回るようになって四半世紀が経とうとしている。それは、豊かさの「実感」できる社会づくりを、というフレーズから違和感が風化していく時間でもあった。またそれは、「実感のできない豊かさ」がGNPやGDPといった数字に基づく「砂上の楼閣」だとわかっていても、それに代わるものについてコンセンサスをつくりあげ、社会全体で取り組むことができなかった証明でもあろう。社会政策（計画）の目標値としての「新国民生活指標」（1992）が有効なツールと成り得ていないのも、それを物語っている。

もちろん、豊かな社会を形にしていく上で、福祉国家の実現という文脈に則した社会指標の開発も重要な要件ではあるが、それとともに、日々の国民生活の中で、もっと頻繁に満足感の得られる場を創り出していくことが求められるであろう。そして、自由時間に行われる活動と、その代表としての観光に期待される役割は小さくない。きわめて特殊な条件の中でのみきらめくテーマパークという業態では、広く国民全体に満足感を行き渡らせるのにまだ充分でないからである。

また今日では、現代社会を規定する高度情報化という概念も、IT技術の発達に伴って、「ユビキタス社会」や電子政府といったように、より具体的な次元にシフトしてきている。われわれを取り巻く情報環境自体も、人工現実感（Artificial Reality）から仮想現実感（Virtual Reality）、そして複合現実感（Mixed Reality）へと移り変わりつつある。

そこで本研究は、観光というフィールドにおいて、IT技術を背景にしてどのような条件整備ができるのか、その可能性について明らかにすることを目的とする。

2. ポスト・マス・レジャー時代の観光で求められるもの

従来、観光業の牽引役は、テレビ番組や観光ガイドブックに代表されるようなマスメディアか、パーソナルな現地観光ガイドが果たしていた。つまり、マスメディアによる産業主導型の誘客か、「物見遊山」という言葉に代表されるような受動型のスタイルが観光行動の主流であった。これがマス・ツーリズムをめぐる基本的な構図である。

1980年代以降、ポスト大量消費社会へと社会状況が変化し、レジャーの領域でもポスト・マス・レジャーと呼ばれるようなスタイルが登場してくると、マス・ツーリズムが大勢を占めていた観光行動にも変化が生じてきた。ポスト・マス・ツーリズムの観光を指すものとして、「もうひとつの観光」（オールタナティブ・ツーリズム）という概念が挙げられる。

たとえば、エコツアー（ツーリズム）もそこに位置づけることが出来るが、これには単なる娯楽や気晴らしだけではなく、環境保護問題に積極的に関わろうとする態度が要求される。つまり、単純に「団体旅行が嫌だから生態系を守るための運動に参加する」とはならないわけで、ある個人がエコツアーに参加するまでには、それまでのライフヒストリーの中で多くの契機や試行錯誤が存在する。実際には、一般の人々は「団体旅行では何かもの足りない」と思いながらも、「他にどうしていいかわからない」という状況に置かれることになる。

これからの観光業には、個人のニーズに個別に対応していくことが求められているが、それには能動型あるいは情報発掘・発見型の観光行動を支援していく具体的なツールが必要である。

3. MR (Mixed Reality : 複合現実感) 技術が可能にすること

能動型あるいは情報発掘・発見型の観光行動を支援することは、気づきと動機づけの連鎖をマネジメントするという意味を意味する。その具体的なツール開発に向けて、MR 技術による重畳表示の持つ意味について整理しておきたい。

博物館や美術館を例にとると、利用客は、施設の設定した順路に従って、施設の想定した演出に則って、情報を入手していく。いわば、「獲得すべき」情報に向かって帰納的に導かれる。ここに、受動的な態度を醸成する原因があるのではないかと。

情報を重畳表示「できる」ということは、情報を伏せておけることを意味する。つまり、利用客が、自身のレディネスに従って、知りたいと思う情報を演繹的に手繰っていくことができるしくみをつくる事が出来るわけである。それによって、利用者には「思いもよらない」気づきの場が与えられる。その気づきは、次の観光行動の動機づけとなる。この気づきと動機づけの連鎖が、能動型あるいは情報発掘・発見型の観光行動を形づくる。

つまり、ガイドブックやガイドによってあらかじめ用意されたものだけでなく、観光客の立っている地点がそのまま「観光スポット」となる。これはまた、施設集約型ではなく、現場から価値ある文物へと遡及して情報を獲得していくという意味で、「フィールド・ミュージアム」の一つの実践形態と位置づけることができるだろう。

4. 浅虫温泉 (青森市) におけるコンテンツ実証実験およびネットワーク実証実験

本研究では、複数ある MR 技術のうち、オリンパス工業 (株) による「シンクロリアリティシステム」を用いて実験を行なった。このシステムは、PDA 画面に、装着カメラからの実写映像と CG 等のデータを「ビデオ・シー・スルー」方式によって重畳表示する。その際、マーカ認識に基づいた視野画面同定技術を用いることにより、画面内の対象物と PDA との位置関係を認識して、「PDA 利用者の動きに応じた」重畳表示出力を行った。またこれらを、無線 LAN 機能を持つ PDA に実行させた。

(なお、詳細は発表当日資料参照。)

5. 参考文献

土屋 薫 2004 「『豊かさ指標』を読み込むためのツールに関する基礎的研究」、地域社会研究、第12号

土屋 薫、浅野武夫 2003 「シンクロリアリティによる観光ナビゲーション —青森県浅虫温泉における応用事例—」、ウェアラブル・アウトドアVR研究

緑川章一、小久保温、上谷彊輔、角田均、土屋 薫 2003 「2次元データによる3次元的イメージ提供システムの研究開発」、青森大学工学研究所報告、第6号

土屋 薫、澁谷泰秀、渡部論、丸山、柏谷至 2002 「データ・アーカイブのインターフェイスに関する基礎的研究」、青森大学・青森短期大学分野別研究会報告書

土屋 薫 2002 「無線 LAN と Mixed Reality 技術を用いた情報提示システムの研究」、青森デジタルアーカイブ推進協議会共同研究成果報告書

宮古・姉ヶ崎半島のリゾート開発における国民休暇村の役割と貢献

加治 隆（日本アメニティ研究所）

1. 研究の背景と目的

1960年9月、厚生省（現在の環境省）は国民の健全な保健、休養利用の促進をはかるため、全国の国立・国定公園の中に大衆的リゾート「国民休暇村」の建設を計画した。¹⁾ 休暇村（2001年に仮称）は、国立・国定公園の集団施設地区計画にもとづいて宿泊施設、園地、キャンプ場、スキー場、水泳場等の自然公園施設を総合的に設けるもので、公共施設は国（環境省）および都道府県が、宿舍等の有料施設は（財）休暇村協会が整備する「理想的に整備される集団施設地区」である。

1950年代に入って、国民の生活の安定と向上に従い、生活を楽しむ余暇を有効に利用しようとする傾向が普及し始める一方、産業構造の変動に伴う都市人口の過剰な集中による生活環境の悪化、社会生活における精神的ストレスの増大等から、国民のアウトドアレクリエーションの必要性がクローズアップされるようになり、厚生省はその対策一環として、また、国立公園等が存在する地方公共団体の地域開発計画の振興を勘案し休暇村の造成を行ったのである。²⁾ 1962年に開設されて以来、全国に36ヵ所設置されている。

最近、休暇村の宿泊施設は他の公的宿泊施設と同様に民業を圧迫しているとの指摘がみられるなど休暇村の存在や地域との関係について関心が高まっている。そこで、本研究では、宮古国民休暇村（2001年に休暇村陸中宮古に改称）をケーススタディとし、休暇村立地による地域との協調関係、地域開発への影響に視点をおいて、①休暇村の立地、施設の特性と地元関連、地域住民への支援活動の調査、②休暇村周辺の民宿施設の整備の背景と関連性の調査を行い、休暇村が地域開発に果たしてきた役割と貢献について考察することを目的とした。

2. 調査の概要

調査対象と方法は以下のとおりで、調査年は2003年である。

①休暇村：現地調査および宮古市商工観光課のヒアリングを行った。

②民 宿：崎山地区内の民宿の現地調査および経営者のヒアリングを行った。

3. 結果と考察

休暇村と休暇村周辺4地区の民宿施設に関する調査および考察の結果は次のとおりである。

3.1 休暇村

(1) 立地と基盤整備

岩手県の久慈から宮城県気仙沼にいたる典型的なリアス式海岸は、1950年に陸中海岸国立公園に指定された。宮古地域はこの海岸線のほぼ中央部にあり、浄土が浜、絶壁の海岸、ウミツバメの繁殖地・日の出島などすぐれた自然景観に恵ま

れている。国および岩手県はこれらの海岸線を国立公園の特別地域に指定するとともに、浄土が浜と田老に集団施設地区を設け、2地区間を結ぶ自然歩道を整備など海岸地域の自然環境の保護と利用の促進に取り組んでいた。1970年から宮古市と市議会は、温暖で豊かな姉ヶ崎半島の自然環境を損なうことなく自然のままに保護しつつ自然休養地を開発するために休暇村の誘致を国や岩手県に積極的に働きかけた。³⁾ その結果、1972年10月、姉ヶ崎地区は集団施設地区（宮古国民休暇村）に指定され、岩手県では二番目の休暇村が1974年に開設された。宮古市は立地に伴う地元協力として用地の提供および取付道路、電気、水道等の基盤施設の整備に取り組む、昭和47年度補正予算に土地取得事業費40,584千円を追加し17名の民間所有者の土地を買収するとともに、崎山ー古里ー休暇村を結ぶ全長3km、幅員5mの道路を7.5mに改良し舗装を行った。取付道路は崎山から休暇村に直結する道路の整備を目的にしたが、結果的には崎山地区における周辺開発を促進する基幹道路となった。

(2) 宿泊施設と地域利用

休暇村は、姉ヶ崎半島のブナ、ナラなど落葉広葉樹が生育する台地に整備された。区域面積は30ヘクタールで、1970年代に計画された休暇村の標準整備規模⁴⁾である。休暇村の施設は宿舎、園地、キャンプ場、水泳場の4施設で構成され、この施設形態は36カ所の休暇村の中で12カ所にみられるタイプである。⁵⁾

宿舎は、本州で一番早い日の出の観賞と180°の展望の開けた広大な太平洋の観を展望できる位置に設けられた。建築面積は2,427㎡、宿泊定員は202人で全休暇村の平均宿泊定員(199人)とほぼ同じである。宿舎の特徴としては、地域住民の日の出の遥拝ができるよう屋上を展望台として利用できる構造としたこと、会議、研修、婚礼等の地元利用に配慮し、神殿をもつ170畳の「多目的ホール」を整備したことがあげられる。宿泊利用者の地域別割合を表-2に示した。県外が69.5%、県内が30.5%と約7割の利用者は全国各地から訪れている。県内利用者では宮古市の地元利用が最も多く11.7%である。休憩は圧倒的に地元宮古市民の利用で多く約70%を占め、立地環境やアクセスの良さを裏付けている。一方、宿泊施設の運営と地域との関係を見ると、宿泊施設の雇用状況は管理職を除く従業員のすべては宮古市の住民である。休暇村の立地効果として期待された夏場の雇用促進は実現したといえる。また、食材や土産品等の地元

表-1 休暇村宮古における利用者数と地域別割合

項目	利用者数(人)	2003年度 利用者の地域別割合(%)			
		宮古	盛岡	県内	県外
宿泊	30,399	11.7	6.8	12	69.5
休憩	17,100	69.0	0.5	30.1	0.4
キャンプ	2,557	30	40	10	20
水泳	6,777	30	50	10	10

注1) 宿泊定員202人/日、客室数67室、キャンプ場収容力600人/日
注2) キャンプ、水泳は2002年度の利用状況

表-2 休暇村陸中宮古の地元雇用・調達率

項目	雇用者(人)	2003年度 調達の地域別割合(%)		
		宮古	盛岡	県外
雇用者(人)	宿舎	66		2
	キャンプ場	4		2
飲食物(%)	牛肉	100		
	鶏肉	100		
	豚肉	100		
	魚	80	10	10
	エビ	90	10	
	野菜	100		
	果物	100		
	その他食品	80	20	
	ビール	100		
	その他酒類	70	30	
土産品(%)	総品数387品	58	24	18

注1) 雇用者は2003年度に採用された宮古市等出身者別人数

注2) 飲食物等仕入れた品目ごとに数量ウエイトを1として、その割合(%)

調達状況は表-2に示した通りである。生鮮食料品の80%以上、土産品の58%は地元宮古市から供給されるなど、地域経済に寄与していることが認められる。

(3) 自然学習・体験活動の指導と支援

休暇村は開設以来、すべての休暇村において主に宿泊利用者を対象としたネイチャーゲーム、クラフトなど自然に親しむ活動の指導・支援などレクリエーションサービスを実施してきたが、1972年以降は職員をレクリエーションリーダー資格保持者に育成し、⁶⁾ 宿泊利用者を含む休暇村来訪者を対象とする本格的な自然とのふれあい活動プログラムを作成し参加者の活動の指導、支援にあたってきた。陸中宮古においても他の休暇村と同様なウミネコやカタクリなどの自然観察や地場産業の体験学習等自然とのふれあい活動が展開されている。特に、陸中宮古においては小中学校における総合学習の一環として学校と休暇村が協働して様々なプログラムの企画立案し、レクリエーションリーダー、自然観察指導員等の資格をもつ職員の指導によって休暇村の施設を利用する活動を中心に周辺各地で活動を展開している。2003年度の実施状況は表-3に示した通りで、宮古市の約3割の小中学校の児童、生徒が参加している。陸中宮古は日常生活圏に近接しており、容易に優れた自然を観察し学習し親しむことのできる教育的環境にある。

3.2 民 宿

姉ヶ崎に休暇村の立地が決定した翌年の1973年、民宿は休暇村の西方2kmの女遊戸に6軒、南方1kmの日出島に2軒が開業した。宿泊定員は13人から17人、いずれも漁業を兼業と民宿で、営業期間は7、8月の2ヶ月であった。4年後、民宿は、大付、鉾ヶ崎、大沢の3地区に拡大し総民宿軒数は25となり、宮古市の民宿の66%が休暇村周辺で占めることになった。⁷⁾ 民宿の整備は、休暇村の立地

が契機となっている。最初に開業した女遊戸および日出島の8軒の開業は、休暇村への取り付け道路の整備により海水浴場へのアクセスが容易となり、海水浴場に近い集落で海水浴客を受け入れる民宿の経営が可能となったためである。特に、

表-3 地域住民の自然学習・体験活動・イベント等への休暇村の指導・支援状況 2003年度

活動場所	活動項目	地元参加者概数(人)					休暇村の関わりと対応 (企画・指導・指導・参加等)
		幼稚園	小学生	中学生	青年婦人	一 般	
園 地	ネイチャーゲーム		300	200			指導(職員) 17回実施
	早朝自然観察会	50	100			150	指導(パークレンジャー) 7/20~8/29毎朝
	自然観察会			200			指導(職員) 修学旅行生 1回実施
	〃	500					指導(職員) 宮古市内幼稚園 3回実施
	春の森林浴					500	指導(職員) 宮古市内老人クラブ 4回実施
宿 舎	きのこを楽しむ会					50	主催(ビクター運営協議会・協力(職員))
	結婚式(披露宴)					400	企画・会場提供 5回実施
	セミナー・研修会		400	200	1,500	1,000	企画・会場提供 36回実施
海 浜	イカ煎餅つくり			450			企画・指導(地元講師) 4回実施
	シーカヤック		50	200			企画・指導(職員) 4回実施
	サップ船操船			400			企画・指導(地元漁協) 3回実施
周辺地域	ホタテ養殖体験			500			企画・指導(地元養殖業者) 5回実施
	縄文文化体験			200			企画・指導(地元専門家、職員) 3回実施
	きのこ菌類体験			150			企画・指導(地元専門業者、職員) 1回実施
	観光地清掃					*600	参加(職員) 2名(1回)、1名(2回)
	中学校野球大会			*1,000			運営協力(職員) 1名1回
	観光協会主催行事					*15,000	運営支援(出店) 2名2回
	地元漁協浜・清掃					*60	参加(職員) 2名1回
看護学校浜・清掃		*20	*20			*30 参加(職員) 1名1回	
その他	委員会等へ参画 (支配人等)	(社)宮古観光協会・理事/宮古集団施設地区運営協議会・幹事/浄土ヶ浜きれいにする会・理事 宮古ビクターセンター運営協議会・副会長/宮古ネイチャーゲームの会・会員					

注)指導職員の資格保有状況:レクリエーションリーダー(2人)、自然観察指導員(1人)、自然公園指導員(1人)

女遊戸の民宿は、休暇村区に接する女遊戸海水浴場の利用者を受け入れるという休暇村と民宿との協調的利用分散が行われている。25軒の民宿は1993年まで増減なく推移するが、1994年に一部廃業によって民宿数は半減し2001年には最盛期の三分の一の8軒となり、女遊戸、鉾ヶ崎の2地区のみとなる。原因は図-1に示したように休暇村の宿泊利用者数は1991年をピークに減少しているように、旅行動態の変化による姉ヶ崎地区全体の利用減少が民宿の廃業をもたらしたものと考えられる。休暇村の宿泊利用は回復の兆しはみられるが、民宿の再整備等の計画は現在のところ見られない。

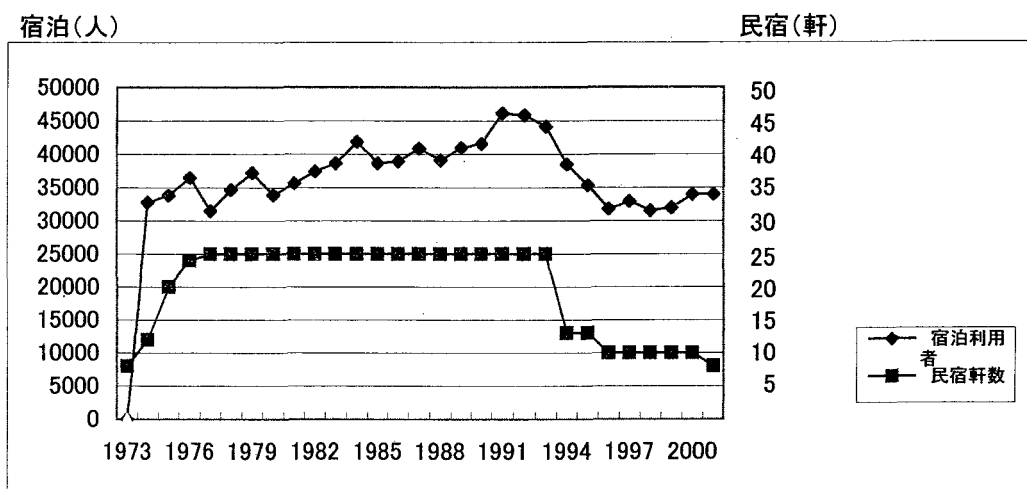


図-1 休暇村の宿泊利用者数と崎山地区民宿軒数の推移

4. おわりに

本研究の結果を以下のようにまとめることができる。

- ① 休暇村はすぐれた眺望性と多様な自然をもつ年間利用型の自然休養地で、年間宿泊利用者の3割は地元で占められ地域利用の多い休暇村である。また、食材等はほとんど地元調達であり、地域に及ぼす経済効果は少なくない。
- ② 休暇村の立地は民宿の整備を促進させた。民宿の利用は主に夏季の海水浴利用者の受け入れであり休暇村利用との競合もなく利用の協調が図られている。
- ③ 休暇村の自然や解説施設を活かし、レクリエーションリーダーの指導による自然とのふれあい活動は、地域における自然環境教育の実践場として十分な役割を果たしている。

参考文献

- 1) 厚生省 (1960)、国民休暇村-その計画に概要-
- 2) 馬淵規行、橋本善太郎 (1968)：国民休暇村、観光、17、p 71-75
- 3) 宮古市 (1972)、広報みやこ、昭和 47 年 1 月号、6 月号
- 4) 国民休暇村ビジョン協議会 (1996)、国民休暇村ビジョン検討について (案)
- 5) 加治 隆 (2004)、休暇村の立地過程と野外レクリエーション空間構造及び利用形態の特徴、レジャー・レクリエーション研究、第 52 号、p33-34
- 6) 中島都志朗 (1983)、国民休暇村の利用、国立公園、409、p10
- 7) 宮古民宿協会 (2003)、民宿履歴

「江戸名所花暦」に見るサクラの名所と花見の様相

桐蔭横浜大学 油井正昭

1. はじめに

江戸幕府は、1625年（寛永2年）に江戸城北東の守護を兼ね、幕府の祈願所として上野忍ヶ岡に東叡山寛永寺を創建した。この寛永寺境内に多数のサクラを植栽したため、やがて東叡山寛永寺は江戸第一のサクラの名所として親しまれるようになった。

江戸は開府された1603年（慶長8年）当時は、江戸城が海岸の波打ちぎわにあり、一帯は低湿地が多い土地であったが、急速に活気のある都市へ発展した¹⁾。江戸市中の社寺や景勝地は、市民の行楽の対象地になり、こうした名所の紹介本が種々出版されたため、名所は行楽地として賑わいを見せた。江戸の名所紹介本としては、江戸前期には「江戸名所記（1662）」「紫一本（1683）」「江戸鹿子（1687）」「江戸惣鹿子（1693）」などがあり、江戸中期には「江戸砂子（1732）」「続江戸砂子（1735）」など、江戸後期では「江戸名所花暦（1827）」「江戸名所図会（1836）」「江戸名所百景（1856）」などをあげることができる。「江戸鹿子」あたりから名所の内容が種類別に分類され²⁾、樹木は大樹や古木などの名木が紹介され、銘木観賞の行楽が盛んになるとともに名木として紹介される樹種や箇所数も増えた。

江戸後期に出た「江戸名所花暦」は、江戸市中の様々な種類の花の名所を紹介し、サクラの名所も数多く載せている。サクラの場合は植栽後年月が経過すると観賞性が向上することから、江戸後期にはサクラの名所が多くなっていたと考えられる。サクラの名所数とサクラ以外の花の名所数を比較すると、サクラの名所数が最も多く、春の行楽にサクラの花見の人気の高かったことを示している。

江戸のサクラの名所に関しては、相関芳郎の「東京のさくら名所今昔」²⁾、東京市役所が編纂した「東京市史稿遊園篇第一」³⁾などがあるが、「東京のさくら名所今昔」は江戸時代以降のサクラの名所紹介、「東京市史稿遊園篇第一」は江戸時代の名所紹介本の記述を集めたもので、両者とも名所の場所や分布の特徴、花見の様相に関しては考察していない。これらのことをふまえ、本論は「江戸名所花暦」⁴⁾に取り上げられたサクラの名所の特徴と花見の様相を考察することを目的とする。

2. 「江戸名所花暦」に見る名所と特徴

「江戸名所花暦」は、1827年（文政10年）に岡山鳥が花鳥風月の名所を四季に分けて紹介し、長谷川雪旦が25枚の挿絵を描いた図書である。その年の秋には第2版が出され、1837年（天保8年）に第3版が出された⁴⁾のを見ると、名所紹介本として評判の良い本であったと思われる。

「江戸名所花暦」が紹介した名所を整理したのが表-1で、合計43種類178箇所を紹介している。四季別に見ると春の部は80箇所と最も多くの名所を紹介し、この中にサクラの名所が46箇所ある。したがって、サクラの名所は春の部の半数以上、全体の4分の1以上を占め、江戸にはサクラの名所が多かったことが理解される。「江戸名所花暦」はサクラの名所を、上野東叡山の10箇所、彼岸桜の名所11箇所、東叡山と彼岸桜の名所以外25箇所と3つに分けて紹介しており、上野東叡山は格別なサクラの名所だったことが分かる。紹介している箇所が多いことは、サクラの名所は市民の関心が高かったことを物語る。

「江戸名所花暦」のサクラの名所位置を、東京都の地図にプロットしたのが図-1である。サクラの名所地は、多くが江戸城から5km以内の地域にあり、現在の文京区、台東区あたりに集中している。江戸城から10kmを超えているのは、唯一泊まりがけで行くサクラの名所として取り上げた玉川上水堤のみで、

ここは現在の小金井市と小平市の境界に位置している。玉川上水堤に対しては、往路、復路、宿のことを詳細に紹介し、江戸市中から遠い場所ではあるが、市民の中に泊まりがけで花見に行く程の行楽熱が高かったことを知ることができる。

「江戸名所花暦」が紹介した46箇所を整理したのが表-2である。サクラの名所は、社寺境内が最も多く36箇所（約8割）、丘陵地5箇所、河川堤2箇所、個人邸宅2箇所、新吉原である。この中には享保年間に吉宗の命でサクラが植栽された飛鳥山、隅田川堤、御殿山がある。新吉原は、日常は吉原の中心道路である所へ、毎年3月朔日に開花したサクラを植え込む特殊な名所である。なお、「江戸名所花暦」が紹介したサクラの名所のうち、上野や飛鳥山は現在も花見で賑わう公園として存在し、また白山神社旗桜、延乗寺右衛門桜、渋谷八幡宮金王桜などその後も植え継がれて存続している場所が何箇所かあるが、大半は時代の変遷過程で失われてしまった。

3. サクラの花見の様相

「江戸名所花暦」のサクラの名所紹介文には、花見の様子はほとんど書かれていないが、上野東叡山、隅田川（2景）、新吉原、飛鳥山、金井橋に長谷川雪旦が描いた6枚の挿絵があり、その中の隅田川、飛鳥山、金井橋などに花見の様相が描かれている。

名所の紹介文で花見の様相が少し詳しいのは、上野東叡山の説明である。上野東叡山は花見客が集中し、黒門から先はなかなか進めない状態だった。清水観音堂の裏手あたりは、花見客が木から木へ幕を張り、多いときは300を超えた。この他にも連れ立ってきた女房の小袖や男の羽織に弁当を結わえてきた紐を通してサクラの木に結んで幕の代わりにしている人も多く、持参した毛氈や花むしろを敷き、酒肴を楽しんでいる。上野東叡山は琴や三弦など鳴り物は禁止されているが、小唄、浄瑠璃、踊りなどは咎められないため、唄ったり踊ったりの賑やかな花見である。花見には上等な小袖を新調して着飾って来ており、こち

表-1 「江戸名所花暦」が取り上げた名所

分類	箇所数	分類	箇所数	分類	箇所数	分類	箇所数
(春之部)		(夏之部)		(秋之部)		(冬之部)	
鶯	4	藤	9	牽牛花	1	寒菊	3
梅	10	躑躅	4	草	1	水仙	6
椿	5	郭公	4	萩	2	寒梅	4
桃	5	牡丹	5	月	5	山茶花	-
桜(東叡山)	10	椿	1	虫	1	枇杷	-
彼岸桜	11	杜若	3	菊	2	茶の花	-
桜	25	卯花	2	紅葉	8	連理楠	1
梨花	3	橘	1			松	4
山吹	3	水鶏	2			枯野	1
葦草	2	合歡木	5			千鳥	3
桜草	2	螢	5			雪	9
		蓮	3				
		納涼	2				
		荒和祓	1				
11分類	80	14分類	47	7分類	20	11分類	31

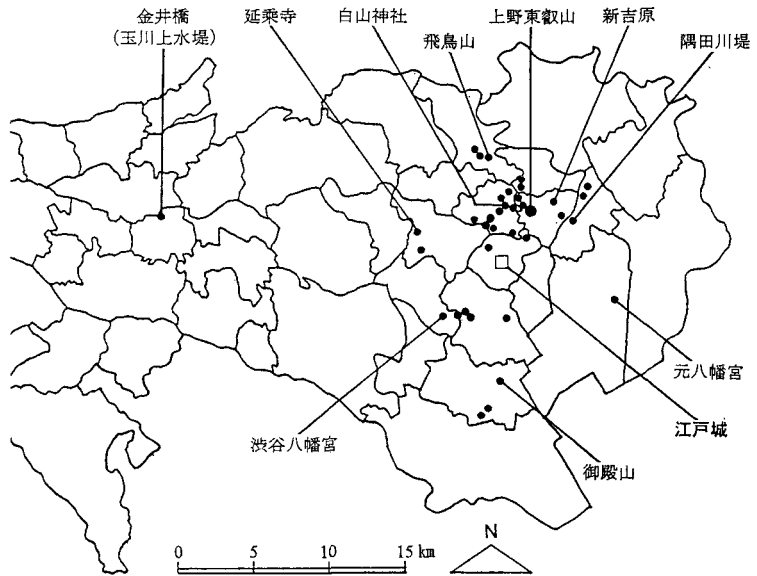


図-1 「江戸名所花暦」のサクラの名所分布

らの方が花より見事な程であった。また、花見時期は昼過ぎに雨が降ることが多かったが、傘を差さずに小袖を濡らして帰ることが遊山（花見）に行ってきた手柄にする風潮があった。

図-2は「江戸名所花暦」の飛鳥山の花見風景である。飛鳥山の頂は広い平坦地があり、老人、子どもを連れた人、旅人らしい人、酒樽を担いで浮かれ踊って練り歩いている人、三味線を持った女性、日傘を差した団体、刀を差した武士など様々な人が三々五々花見をしている。茶店でくつろぐ人、サクラの下に敷物を敷いている人がいる。

隅田川の挿絵の方には、茶屋で膳の周りを楽しげに踊る姿がある。また、幾つも露店が出ており、絵の様子から子ども相手の店、赤子を背負った女性が店番をしていて近在の人が農産物でも商っているように見える店など、花見客は花見とともに露店で買い物を楽しんでいた。また、花見には家族

連れ、友人どおし、商家の団体など、何人かで連れ立って来て楽しむ人が多かった様子がうかがえる。

「江戸名所花暦」の挿絵には、幕を張って花見をしている姿は無いが、「江戸名所花暦」と同時代に出た「江戸名所図会」に品川御殿山の花見の挿絵があり、そこには定紋を染めた幕を張り、幕の中で花見客が飲食している姿が描かれている。この他同じ江戸時代後期に広重が描いた「江戸名所百景」⁵⁾は、名所を四季に分け合計119枚で構成した彩色の風景画だが、サクラの描かれている絵が20枚ある。このうち10枚は「江戸名所花暦」が紹介した名所と同じ場所で、飛鳥山の絵にはカワラケ投げを楽しむ人の姿がある。

表-2 「江戸名所花暦」に見るサクラの名所

No.	サクラの名所	種類	開花時期	場所区分	備考	現在地
1	慈眼堂	糸桜	60日目	寺境内	東叡山内	台東区
2	寒松院	〃	〃	〃	〃・山内咲初め	〃
3	等覚院	〃	〃	〃	東叡山内	〃
4	護国院	〃	〃	〃	〃	〃
5	寛永寺中堂西	イヌ桜	〃	〃	〃・大樹	〃
6	大仏辺	〃	〃	〃	〃	〃
7	四軒寺	〃	〃	〃	〃	〃
8	車阪	〃	〃	〃	〃	〃
9	山王社頭	〃	〃	〃	〃	〃
10	清水観音	〃	〃	〃	〃・裏に秋色桜	〃
11	厩谷花屋敷	彼岸桜	50日目	個人邸宅	杉田家屋敷	千代田区
12	成子乗円寺	〃	〃	寺境内	大樹	新宿区
13	寿経寺伝通院	〃	〃	〃	〃	文京区
14	大黒天	〃	〃	〃	桜多い	〃
15	正念寺	〃	〃	〃	桜の観音	〃
16	宝珠山延命寺	〃	〃	〃	〃	荒川区
17	日暮里	〃	〃	丘陵地	彼岸桜以外も多い	〃
18	木下侯庭中	〃	〃	個人邸宅	大樹	港区
19	慈眼山光林寺	〃	〃	寺境内	大樹・しだれ	〃
20	広尾の原	〃	〃	丘陵地	〃	渋谷・港区
21	牛天神	〃	〃	神社境内	桜多い	文京区
22	隅田川堤	〃	70日目頃	河川堤	桜左右より重なる	墨田区
23	隅田院木母寺	〃	〃	寺境内	大樹	〃
24	水神社	〃	70日目頃	神社境内	遊客が植栽	〃
25	新吉原	〃	毎年植栽	道路	三月朔日に数千本	台東区
26	金竜山浅草寺	〃	〃	寺境内	千本桜	〃
27	神田大明神	〃	72・3日頃	神社境内	桜多数	千代田区
28	桜馬場	〃	〃	丘陵地	柳が多い	文京区
29	天沢山竜光寺	御所桜	70日目頃	寺境内	古木大樹	〃
30	諏訪山吉祥寺	〃	75日目頃	〃	竜丁程桜並木	〃
31	白山神社	旗桜	〃	神社境内	花に旗の形	〃
32	花溪山道栄寺	〃	70日目頃	寺境内	小日向服部坂上	〃
33	長耀山感応寺	浅黄桜	〃	〃	八重桜の古木	台東区
34	慈雲山瑞林寺	〃	〃	〃	大門内左右大木	〃
35	根津権現	〃	〃	神社境内	〃	文京区
36	飛鳥山	〃	〃	丘陵地	八重一重数千本	北区
37	王子権現	〃	〃	神社境内	桜多数	〃
38	岸稻荷社	〃	〃	〃	〃	〃
39	延乗寺	右衛門桜	75日目頃	寺境内	花形大輪・香高し	新宿区
40	渋谷八幡宮	金王桜	〃	神社境内	渋谷八幡宮	渋谷区
41	三縁山増上寺	〃	70日目頃	寺境内	道筋桜多数	港区
42	御殿山	吉野桜	〃	丘陵地	古木・景勝地	品川区
43	海賞山来福寺	延命桜	78日目頃	寺境内	桜中の佳品	〃
44	西光寺	醍醐桜	〃	〃	古木・大井の桜	〃
45	元八幡宮	〃	70日目頃	神社参道	4~5丁並木	江東区
46	金井橋	吉野桜	〃	河川堤	玉川上水・大樹	小金井市

注：開花時期は立春からの日数である。



図-2 飛鳥山の花見の様子

荒川低地を眼下にして筑波山が展望できる丘陵先端ならではの楽しみだったと感じられる。また、日暮里諏訪の台や目黒元不二の絵には、遠景に筑波山や富士山があり、野外の床机で名山を展望しながらゆったりと桜花を觀賞する人たちが描かれていて、このような花見も市民に人気があったと思われる。

4. まとめ

江戸時代は行楽が盛んになり、名所の紹介本が出版された。本論は、江戸時代後期に出た「江戸名所花暦」が紹介したサクラの名所の特徴と花見の様相を考察した。

(1)「江戸名所花暦」は178箇所の名所を紹介しており、そのうちサクラの名所は46箇所、全体の約4分の1、また、春の部80箇所の半数以上を占めている。(2)サクラの名所の分布は、江戸城から5km以内が多く、北部地域に集まっている。距離が10kmを超える遠方の名所に玉川上水堤があり、泊まりがけで行く花見の名所として紹介された。(3)サクラの名所の大半は社寺境内であったが、享保年間に吉宗の命でサクラが植栽された隅田川堤、飛鳥山、御殿山などの景勝地もあり、サクラの名所は絶好の行楽地であった。(4)「江戸名所花暦」が紹介したサクラの名所は、上野や飛鳥山は現在も花見で賑わう公園であり、他にも植え継がれて存続している場所がある。(5)種類は吉野桜、彼岸桜、旗桜、山桜、浅黄桜、しだれ桜など一重八重の多くの品種が植栽されていた。(6)江戸市民は花見に小袖を新調して着飾って出かけた。サクラの木から木に幕を張り、毛氈や花むしろを敷いて飲食を楽しんだ。隅田川堤や飛鳥山には茶店があり、茶店を利用する花見客も多かった。(7)武士も一般市民も三々五々連れ立って花見をする中に、子ども連れて花見を楽しむ人もいた。隅田川堤にはこうした花見客相手の露店も出ていた。(8)筑波山や富士山が遠望される景勝地では、茶店が用意した床机でゆったりと花見を楽しむ人々も多かった。

引用・参考文献

- 1) 鈴木理生 (1988) : 江戸の都市計画、126-130、三省堂
- 2) 相関芳郎 (1981) : 東京のさくら名所今昔、138pp.、郷学舎
- 3) 東京市役所編 (1929) : 東京市史稿遊園篇第一、994pp.、(1973年の復刻版(臨川書店)を用いた)
- 4) 岡山鳥 (1827) : 江戸名所花暦、(1973年と1994年に八坂書房が活字で復刻した金井金吾校注本を用いた)
- 5) 一立齋広重 (1856) : 江戸名所百景、(1992年の復刻版(集英社)を用いた)

NRPA 年次大会レジャー研究シンポジウム抄録にみる研究動向（2001～2003 年） —とくに社会変化への対応の視点から—

○栗原邦秋(余暇問題研究所) 高橋 伸(国際基督大学) 高橋和敏(余暇問題研究所)
キーワード：NRPA、SPRE、研究動向、レクリエーション、レジャー

I はじめに

本研究は、1995年(第25回記念大会：関東学院大学小田原校舎)および2001年(第31回千葉大学)の本学会大会において発表した研究の継続である。研究を開始するに至った動機は、1) 先行研究掌握の重要性を鑑み、その利便性向上に寄与すること、2) 今後のレジャー・レクリエーション研究の方向性に関する示唆を得ることであった。先行類似研究には、矢川ら('81)、大森ら('82)、米国の研究では Riddickら('84・'91)、Valeriousら('92)、Bediniら('92)によるものがあつた。

II 研究目的

本研究の目的は、「2001年～2003年に開催された全米レクリエーション・公園協会年次大会に含まれるレジャー研究シンポジウムにおいて発表された諸研究の整理・分析を継続しつつ、とくに米国のレジャー・レクリエーション研究者達が社会情勢の変化あるいは社会問題へ如何に対応しているかに焦点を置き、その動向探索を試みること」とした。ただし、各研究の内容評価までには及んでいない。

III 研究方法

2001年～2003年に開催されたレジャー研究シンポジウム抄録集を入手し、発表研究数267題の各抄録から整理・分析に必要とする項目を抽出した。分析の項目は、①研究領域別の傾向、②数量的研究と質的研究の傾向、③研究者の所属、そして今回、④社会変化・問題への対応傾向を新たに加えた。発表研究の領域分類は、NRPAレジャー研究シンポジウムの形式に従つた。

IV NRPAと公園・レクリエーション教育者学会(SPRE)について

National Recreation and Park Association：NRPA（全米レクリエーション・公園協会）は、1966年1月にレクリエーション運動推進を目的に関連する団体を統合して設立されサービス団体である。現在、本部をバージニア州アシュバーンに置き、8ブランチおよび2セクションを傘下にもつ。その最大の特徴は、公園管理・運営専門家、行政体におけるレクリエーション専門プロ、教育・研究者、専門実践家、市民委員の総合体にある。その歴史は、1906年に設立された National Playground Asso.に始まり、1911年 Playground and Recreation Asso.へ改称、1930年 National Recreation Asso.となり現在に至る。一方、レジャー研究シンポジウムの主催団体である公園・レクリエーション教育者学会(SPRE)は、NRPA傘下のブランチであり、主にレジャー・レクリエーション専門過程を設置する大学の教員に代表される教育研究機関に従事するメンバーによって構成される。研究シンポジウムの開催に至るまでには、1975年NRPA年次大会中の10月22日に同学会主催の特別セッション「Research for Practitioner: Presentation of Current Research with

Implications for the Practitioner」を設け、1976年10月にはNRPAブランチのひとつとして現在の研究シンポジウムの前身ともいえる研究発表の会合をもった。そして、1978年に第1回のレジャー研究シンポジウムを開催し、2003年で第26回目を迎えるに至った。

V 結果

表-1 オープニング・セッションのテーマ

2001年	Leisure and the Politics of Place: Mapping New Frontiers for Leisure Research
2002年	What does 9-11 have to do with us? Exploring the impact of the United States' first major domestic terrorism event on leisure travel, recreation, and research
2003年	Engaged Science— Linking Research with Community

表-2 レジャー研究シンポジウムにおける研究発表数

開催年	2001年	2002年	2003年	過去3年の延数
発表申込数	135題	118題	115題	368題
発表研究数	108題 (80%)	※76題 (64%)	83題 (72%)	267題 (73%)
口頭発表	91題	60題	67題	218題
掲示発表	17題	16題	16題	49題

※2002年抄録集から口頭発表の2題分が抜けていた。

表-3 シンポジウムの領域分類数

開催年	2001年	2002年	2003年
分類数	29	18	20

表-4 質的・量的アプローチ別研究数

(%)

開催年	2001年	2002年	2003年	過去3年の延数
質的研究	43題 (39.8)	30題 (39.5)	37題 (44.6)	110題 (41.2)
量的研究	61題 (56.5)	42題 (55.3)	46題 (55.4)	149題 (55.8)
質 / 量	4題 (3.7)	3題 (3.9)	—	7題 (2.6)
不明	—	1題 (1.3)	—	1題 (0.4)

表-5 研究者の所属機関

(人)

開催年	2001年	2002年	2003年	過去3年の延数
米国大学	197	155	159	511
外国大学	32	11	26	69
行政+民間	6+1	4+1	2+1	12+3

○2001～2003年のレジャー研究シンポジウムにおいて発表数の多かった研究領域と発表題数は次のとおりとなった：

- ・2001年では、「レジャーと家庭の機能」「環境に対する意識と態度」「専門性への意識」「レジャーと健康」「レジャーの意義：場所／コミュニティー／摩擦」の領域それぞれにおいて6題が発表され、次いで「高齢者とQOL」に5題であった。
- ・2002年では、「コミュニティー特性と社会資産」の領域に最も多い8題の発表があり、「レジャー抑制と関与」に6題、「レクリエーションとレジャーの成果」に5題、そして「傷害／ストレスへの対処」「家庭の役割と機能」「専門性の開発と組織変化」の3領域でそれぞれ4題が発表された。
- ・2003年では、「家庭の機能とレクリエーション」に最多の8題、「青少年問題」に7題、「人種／少数民族／アイデンティティー」に6題、「野外レクリエーション」と「研究方法論」の2領域にそれぞれ5題、そして「レジャーと性」「レジャーとストレス対処」に4題ずつの発表があった。

VI 考 察：2001～2003年 NRPA Research Symposiumにおける研究動向と特徴

- 1.SPREでは、シンポジウムの運営自体にも改革を続けている。1999年には翌年から本格化していく変革の芽生えがみえ、レジャー研究を社会科学における重要な一分野と位置づけ、21世紀に向ける最先端研究を目指していく方針が掲げられた。さらに、レジャー・レクリエーション現場との直結を一層推進するため、ポスターセッションを大展示会場内に設け、レクリエーション実践家や公園設備管理者など、NRPA年次大会に参加するより多くの関係者の目に触れる処置をとった。
- 2.以後のポスター発表は、2001年では17題、2002年では16題、2003年では16題と継続され、定着化しているといえる。
- 3.2000年以降、本格的な変革が進行している。2000年では口頭発表の時間を1題あたり30分間として、それぞれのセッション会場で十分なディスカッションの機会を設け、“流れ作業的な研究発表からの脱却”を図った。
- 4.さらに2000年のシンポジウムでは、コンピューターに代表される情報技術の著しい発展への対応として、最新の情報技術ツールとしてGeographic Information Systemの実演や、新しい研究対象の可能性としてWebを媒介とした教育プログラム評価に関する研究例を、それぞれの第一人者を招いてセッションを行なった。2002年にはBrown Bag Seminars（昼食をとりながらのセッション）が再開され、「公的機関マーケティングにおける新パラダイム？」および「レジャー研究をより人間的に活性化するには？」をテーマに議論が交わされた。

5. オープニング・セッションのテーマに着目すると、研究者達が常に現場に密着し、かつ社会情勢の変化へ機敏に対応していこうとする強い姿勢が伺われる。その背景には、レジャー・レクリエーションが人間生活には不可欠であるという自負と、研究の成果を現場で活かし、実践的に貢献しようとする研究者達の責任感を伺うことができる。
6. とくに 2002 年のオープニング・セッションでは、前年 9 月 11 日の同時多発テロがもたらしたレジャー・レクリエーション領域へのダメージや影響が報告され、その回復や対処に向ける、レジャー・レクリエーション関係者の喚起が促されていた。
7. 研究発表者の所属機関では大学が圧倒的に多く、イリノイ大学、ペンシルバニア州立大学、クリムゾン大学、フロリダ大学、テキサス農工大からの研究者がとくに多かった。国外の大学では、カナダのウォータールー大学、マニトバ大学、ブロック大学に所属する研究者が多かった。また、行政機関では USDA 森林サービスが目立った。さらに、中国からの米国大学院生の発表が増加する傾向が目立った。
8. 共同研究発表の割合が高くなってきている。('01年 71.3%、'02年 76.3%、'03年 78.0%)
9. 1992～2000 年までに発表された 864 題のうち、量的研究は 527 題 (61.0%)、質的研究は 316 題 (36.1%)、複合研究 21 題 (2.4%) であった。2001～2003 年では、量的研究 149 題 (55.8%)、質的研究 (41.2%)、複合研究 7 題 (2.6%) となり、質的研究が増加傾向にあることが判る。
10. 2001～2003 年を通して、発表数の多かった研究領域は、「家庭(家族)機能とレジャー」であった。家庭を社会基盤の根底としてとらえ、そこにレジャー・レクリエーションとの関連性や特性を見出そうとする試みは、「現場との密着」を顕著に示している。
11. 「コミュニティー問題」への対応もコンスタントであるが、とくに同時多発テロの翌年の 2002 年には、より多くの発表があった。「傷害/ストレスへの対処」の 4 題が最初のセッションで、引続き「レジャー・レクリエーションの成果」の 5 題が発表された。事件後の危機感や不安の増大へ機敏に対応する研究者達の姿勢が伺われた。
12. 「青少年問題」「人種/少数民族問題」への取り組みもコンスタントになされている。これらは、米国において常に密接な社会問題であり、とくに青少年の健全育成はレクリエーション分野で伝統的に取り組まれてきた問題である。

VII まとめ

本研究により、米国のレジャー・レクリエーション研究者達が、現場サイドへ密着する積極的な関心を持ち、社会状況の変化やコミュニティーの問題へ機敏な対処を心掛けることで、より実践的な研究の成果を目指している姿を垣間見ることができた。今後も、本研究を継続しながら、さらに発展させたい。

企業における社員健康づくり事業と地域貢献に向けた取り組み ～T社における事例中間報告～

○廣田 治久（余暇問題研究所） 山崎 律子（ 〃 ）

キーワード： 企業、社員健康づくり、地域貢献、レクリエーション、介護予防

1. はじめに

今回報告する事例は、企業における社員の健康管理に向けた取り組みの中で、その家族の健康のみならず家族介護の問題、さらにはそこから拡大して、地域貢献を視野に入れた活動を始めていこうとする企業の取り組みに携わる機会を得たことがその契機となった。

一般的に健康管理といえば定期の健康診断などの医療的側面が多いが、より積極的に健康増進を図ろうとすることや腰痛や肩こりなど就業時に発生しやすい障害などを積極的に予防しようという見地に立ち、また単に身体的な運動というだけに止まらず、レクリエーションの視点に基づき、その方法・効果を考えることが必要であろうと考える。

そのような中で社員の健康増進事業として、本年度(平成16年度)から協力することとなったT社での社員健康づくり教室は、先に述べた社員だけの健康づくりに止まらない地域貢献を視野に入れた全社的な事業としての位置付けが考えられている点は注目に値すると考える。

したがって、今回T社における取り組みの中間報告として、企業における社員に向けた積極的な健康づくり事業の状況と、その目的が社員の健康管理に止まらず、社員の家族、さらには地域への貢献としての活動を見据えた取り組みであることを報告したいと考える。

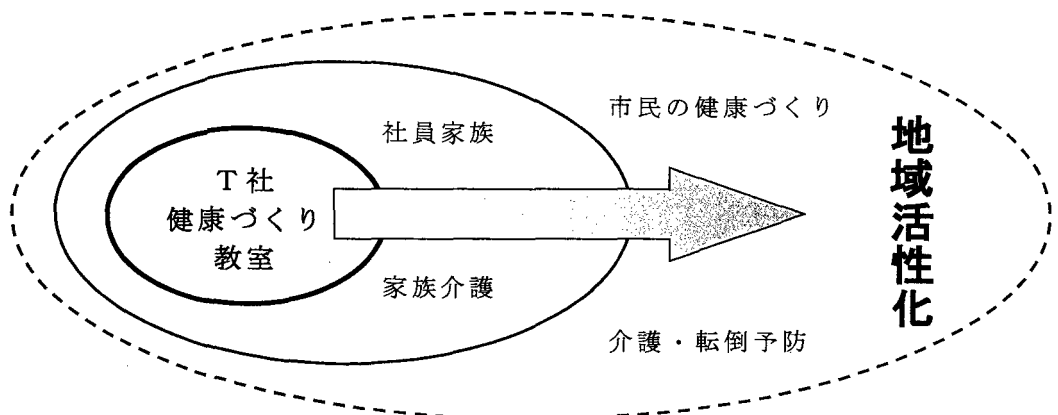
2. T社の概要

本社所在地： 新潟県I市(人口約3万人) 創業： 昭和13年
事業内容： 港湾建設、浚渫工事、土木建設、建築、住宅設計・施工・管理
社員： 161名(支店・営業所を除く) 平均年齢41.6歳

20才代	30才代	40才代	50才代	60才代
31(19.2%)	45(28.0%)	41(25.5%)	32(19.9%)	12(7.4%)

I市のなかでは、いわゆる地域の土木建築の中規模企業として歴史ある会社である。

3. 地域貢献を視野にいれたT社の取り組みイメージ図



4. 健康づくり教室の概要

T社の地域貢献に向けた取り組みは、“がいなしょ”（地域の方言で元気な人々）という言葉キーワードに、本業である土木・建設に捕らわれず、農業を含めた新しい事業の展開、さらにはI市における地域を巻き込んだ振興・活性化の一役を担うことが念頭に置かれている。そのような目的の中で、まずはT社の社員1人1人が“がいなしょ”であること、自身の健康づくりを進めるためにもこの教室が企画された。

<健康づくり教室の概要>

- ・平成16年4月開始 ・時間：毎週水曜日、17:30～19:00 ・会場：本社ビル3F会議室
- ・期間：3ヶ月間で全12回を1期。当面の計画として12月までの全3期を予定。
- ・対象：社員161名を3グループに分け、各期50名程度。
- ・教室のプログラムの概要：第1回目と11回目に体力測定。その他の回は、体力の向上を目的に筋力や柔軟性、さらには巧緻性を意識づけるプログラム実施。ただし、その指導方針に関しては、個別に黙々とするのではなく、参加者同士のコミュニケーションや楽しく行える雰囲気作りに配慮している。
- ・教室以外の日も地域のスポーツクラブと連携し、その利用を推進することでさらに運動の生活化を進めることが計画されている。

5. 健康づくり教室の現状と地域貢献に向けた今後の取り組みの展望

- ◆ 健康づくり教室では、社内のオフィスを使うことによって、社員に対する認知を高め、身近に行なう健康づくりへの意識啓蒙を図っている。
- ◆ 健康・体力といった側面だけでなく、教室でのコミュニケーションが活発に行なわれることで、社員同士の縦・横の円滑な人間関係作りにも期待を寄せる声がみられる。
- ◆ しかし、職務上の問題や社員本人の健康づくりに対する意識などさまざまな問題から、当初の予定ほど参加者数が伸びていない現状にある。
- 現在は社内のみで実施している教室を、地元の他企業や行政とも協力し、より多数の一般市民を巻き込んだ教室の展開を検討している。
- I市やT社社員の家族にも高齢化は直面する大きな課題である。高齢化の問題に対し、介護予防・転倒予防の見地からも健康づくりの意識啓蒙や運動の生活化は重要であり、その活動をT社から率先して発信していくことも視野に入れている。

6. まとめ

社員の健康づくりに対して一般的に昨今の企業の現状を考えれば、必ずしも積極的でない現状であることは否定できない。そのような中でT社が社員の健康づくりに積極的に取り組むとともに、企業の社会貢献として、地域の活性化を健康づくりという方面から取り組み始めたことは興味深いものとする。しかし、そのスタートである健康づくり教室の実施は順調ということではない。労働環境整備や社員1人1人が積極的に参加していくような職場内の意識変化をいかに促すかが課題ではないか考える。また、企業の健康づくり教室から、地域への発信、もっと積極的に言い換えれば、いかにして地域に働き掛けていくかという問題も出てくる。

今回はT社の取り組みを報告するに止まったが、今後もこの事業に関わらせていただくなかで、実状・課題、さらにはその成果など報告したいと考える。

地域福祉とレクリエーション
 地域レクリエーション協会に注目して
 立木宏樹（九州保健福祉大学）

はじめに

今日、地域福祉に対する社会的関心は急速に高まり、人々の生活にとって重大な関心事としてとらえられている。なかでも、病院や施設における治療的な医療、保健、福祉とともに、地域における予防的な医療、保健、福祉の普及、発展が今日の充実した福祉社会の実現に不可欠であることが強調されるようになった。レクリエーション活動は、こうした地域福祉における予防医学、あるいは要介護予防を目的とした取り組みのひとつとして捉えることができる。病院あるいは福祉施設におけるレクリエーション活動の多くは、日常生活にプログラムとして組み込まれ、病院・施設職員が担当し、リハビリテーションの一環として行われるケースが多くみられる。一方、地域におけるレクリエーション活動の多くは、行政、福祉関連団体あるいは地域レクリエーション協会等が中心となって行われるしかしながら、その多くは、行政、福祉関連団体の年間行事のひとつとして単発的に行われ、それを地域レクリエーション協会等がサポートするケースや毎回、恒例のように同じレクリエーションを繰り返すにとどまっているケース等、地域における充実したレクリエーション活動が提供されているとはいえないが現状である。

このような地域福祉におけるレクリエーション活動の課題は、地域におけるレクリエーション活動の中心的役割を担うべき地域レクリエーション協会の存在抜きでは考えることはできない。

研究の目的

本研究では、地域レクリエーション協会に注目し、組織運営の現状やその活動等について質問紙調査を行い、明らかにするとともに、地域福祉におけるレクリエーション活動に焦点を絞り、福祉関連組織・団体やさまざまな地域団体との組織化、ネットワークづくりの可能性について考察することを目的とする。なお、その際には、地域レクリエーション協会の役割をより明確にするために、県レクリエーション協会と市・郡町村レクリエーション協会の比較検討を行うこととする。

研究の方法

レクリエーション協会の現状及び地域福祉におけるレクリエーション活動について明らかにするために調査を行った。

調査は郵送による質問紙法を用い、平成15年1月27日～2月7日にかけて、全国の都道府県及び市郡町村レクリエーション協会613団体を対象に実施した。具体的な回答に関しては事務局長に依頼した。（事務局長が回答できない場合はそれに相当する役職の人）回収率は347（56.6%）その中で統計処理に耐え得る有効回答数313（有効回答率51.1%）であった。

調査結果

地域におけるレクリエーション協会の現状を把握するために、事務所、職員、発足後経過年数、年間予算、財源、現在強化しているレクリエーション領域、今後強化して行きたいレクリエーション領域のそれぞれについて質問を行った。基本的属性として、対象のレクリエーション協会については、都道府県レクリエーション協会が9.3%、市レクリエー

ション協会が 51.1 %、郡町村レクリエーション協会が 31.0 %、その他（レクリエーション関連団体）が 8.6 %であった（図 1）。事務所に関しては 75.1 %が所有しておらず、他の団体と共同でも含めて「所有している」と答えたのは 24.9 %にとどまった（図 2）。職員（専任あるいは嘱託）についても「いる」と答えたのはわずか 9.6 %であった（図 3）。現実的には事務所は所有しておらず、会長あるいは事務局長宅がレクリエーション協会の所在となっているケースや行政内（社会教育課や保健体育課など）に設置されているケースがほとんどであることが推測される。

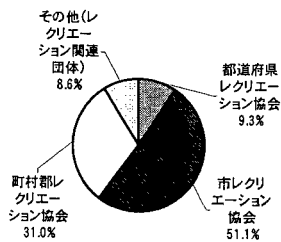


図1 レクリエーション協会

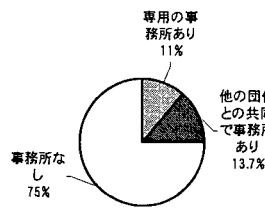


図2 事務所

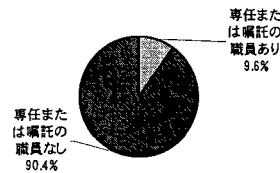


図3 職員

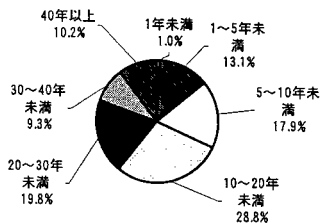


図4 発足後経過年数

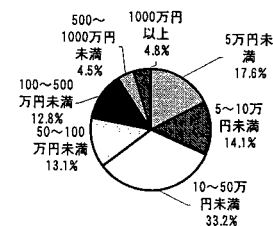


図5 年間予算

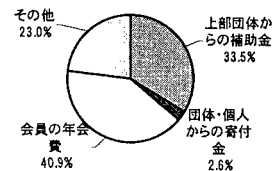


図6 財源

発足後経過年数をみると、「10年～20年未満」が 28.8 %、「20年から30年未満」が 19.8 %であった。1970年代～1990年代に設立されたレクリエーション協会が多いということがわかる（図 4）。年間予算では「10万円～50万円未満」が 33.2 %と最も多く、ついで「5万円未満」が 17.6 %、「5万円～10万円未満」が 14.1 %であった（図 5）。財源については、「会員の年会費」と「上部団体からの補助金」で7割以上を占めていた（図 6）。金銭的な面では充実したものとは言えず、多くの団体が限られた予算での活動が行われているということが伺える。また、主財源については 33.5 %が「上部団体からの補助金」を主な財源にしていると答えており、レクリエーション協会が公共的な性格の団体であるとともに、上部団体の影響を受けやすい団体であるということを示唆するものである。

社会福祉協議会及び社会福祉関連団体との交流では、58.1 %が「ある」と答えている（図 7）。その具体的な交流の内容（複数回答）については、「レクリエーション指導者を派遣している」が 71.4 %と最も多く、「共同でイベントや行事を行っている」が 45.1 %、「レクリエーション援助を委託されている」と「レクリエーションに関する講習会を開催

している」が 29.1%であった（図 8）。

次に、地域福祉におけるレクリエーション協会の役割について12項目を設定し各々に対して「1.まったく重要でない」から「5.とても重要である」の5件法により回答を求めた。なお、今回調査に用いている12項目の設定にあたっては、各種先行研究の知見をもとに、「福祉レクリエーション援助」、「福祉関連団体との連携」等の各種要素を任意に抽出したものであり、客観的指標としての統計的有効性に関しては検討を施しておらず、あくまでも調査実施者による意図的な項目（要素）設定にとどまっていることを付記しておきたい。

回答の分析に当たっては、全項目の回答カテゴリー（数値）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た。どの項目も比較的その重要性を高く認識しており、なかでも、福祉レクリエーション関連の指導者育成（平均値 県 4.17、市・郡町村 4.62）地域における社会福祉協議会、社会福祉関連団体との連携（平均値 県 3.99、市・郡町村 4.37）福祉行政との連携（平均値 県 3.97、市・郡町村 4.27）が高い値を示した。この結果、地域レクリエーション協会の福祉領域への関心は全体的に高いということが明らかになった。

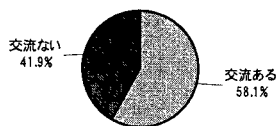


図7 社会福祉協議会・社会福祉関連団体との交流

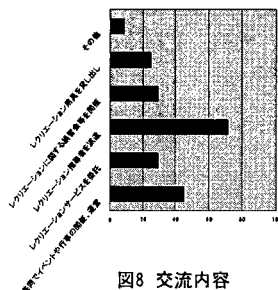


図8 交流内容

考察

今回の調査研究は、地域福祉におけるレクリエーション活動を担う中心的存在としての地域レクリエーション協会に注目して行った。レクリエーション協会はその歴史的過程によって“上から下へ”と普及・発展してきた。なかには地域におけるレクリエーション愛好者、レクリエーション指導者等を中心につくられたクラブ的集まりが発展し、レクリエーション協会を組織したといった例はみられるものの、その多くは行政主導において設立され、都道府県及び市郡町村教育委員会あるいはその管轄の保健体育課やスポーツ振興課といった体育・スポーツ所管課に設置されている。また、その活動に関しては、行政主催事業のサポート、共催あるいは行政の委託事業実施等が多く、レクリエーション協会が自主的・主体的しかも継続的にレクリエーションプログラムを実施することや地域福祉に貢献するレクリエーション活動を実施することが中心におかれていない状況がある。このことはレクリエーション協会の多くが、行政のスポーツ・レクリエーション管轄課に併設され、専用の事務所を持たず、専任のスタッフではなく、行政の担当職員が兼任している状況やその財源を上部団体からの補助金でまかなっている状況からみても理解できる。そのような中で、都道府県レクリエーション協会については、下部組織（市郡町村レクリエーション協会、各種レクリエーション種目団体等）の管理や都道府県行政におけるレクリエ

ーション関連行事の委託等、その機能的役割を果たしていると考えられる。しかしながらより地域に密着してレクリエーション活動を行うべき立場にある市・郡町村レクリエーション協会に関しては、現実的には活動を停止しているか、レクリエーション指導者個人に頼った活動や関連領域団体の活動と細々と活動を続けている等に留まっており、レクリエーション協会の存在がみえにくい状況にある。市・郡町村レクリエーション協会は、地域あるいはコミュニティを日常の生活圏として捉え、その地域におけるレクリエーション活動を実質的に担い、地域福祉への貢献として、重要な役割の一端を担うべきであることは明らかである。しかしながら、今回の調査結果からみてもわかるように、市・郡町村レクリエーション協会の現状は大変厳しく、組織として地域にレクリエーション活動を提供し地域福祉により貢献していくという意識はあるものの、実際にそのレベルまでは達しておらず、組織自体の整備・強化が重要な課題であるということが明らかになった。地域におけるレクリエーション協会を担う人の大半が基本的には無償のボランティアで行っているケースが多く、限られた予算と時間の中でレクリエーションに関する活動をしており、レクリエーション活動の質的、量的向上や組織の体質の改善といった余裕はないのが現状なのである。こうした現状に対して、地域レクリエーション協会は、地域ボランティア協会やさまざまな連絡会さらには地域のクラブやレクリエーション指導資格所有者等のマンパワーや社会資源の利用をより促進することが必要である。

社会福祉協議会や社会福祉関連団体との交流では、都道府県レクリエーション協会が市・郡町村レクリエーション協会よりも高い割合で交流を行っていることが明らかになった。さらに、意識調査の中でも「地域における社会福祉協議会などの社会福祉関連団体との連携をとる」の項目でも、都道府県レクリエーション協会が市・郡町村レクリエーション協会よりその必要性を強く感じており、都道府県レベルでの福祉領域への関心は高いということが明らかである。しかしながら、先にも述べたように地域福祉におけるレクリエーション援助において、市・郡町村レクリエーション協会は必要不可欠な存在であり、その責任は大きい。市・郡町村レクリエーション協会における社会福祉協議会や社会福祉関連団体との交流が、都道府県レクリエーション協会より遅れているあるいはその意識が薄いというこの調査結果は、行政的要素の強い都道府県レクリエーション協会では、行政主導による社会福祉関連団体との交流を促進させる一方で、市・郡町村レクリエーション協会が都道府県レクリエーション協会の名ばかりの下位団体となっており、その統轄、連携がなされていないということを示唆するものではないだろうか。都道府県レクリエーション協会は、さまざまなレクリエーション関連事業の開催、レクリエーション指導者の育成他関連団体との連絡・調整、加盟団体（地域団体、種目団体、領域団体等）の統轄等、幅広くレクリエーション環境を整備し、レクリエーションの普及・発展に努めることがその責務である。その中で、レクリエーション活動による地域福祉への貢献という視点では、行政的発想からの脱却と加盟団体との連携が強く求められる。また、市・郡町村レクリエーション協会においては、地域におけるマンパワー、社会資源を活用することで組織の活性化を進め、さまざまな連絡会、協議会や団体、クラブとの連携をはかり、独自のネットワークを構築することが、組織自体の安定、強化にもつながり、地域福祉におけるレクリエーション活動の充実が実現するのではないだろうか。

地域との連携を意図したレクリエーション演習科目導入に伴う教育効果の検討
—レクリエーション協会課程認定校における実践事例から—
 ○谷口 勇一（大分大学）・古城 建一（大分大学）

I はじめに

本学教育学部は、平成元年度の改組で情報社会文化課程を設置、9年度の改組で人間福祉科学課程を新設した。平成11年度の改組では、学部名称を教育福祉科学部に改称し学校教育課程、情報社会文化課程（平成元年設置）、人間福祉科学課程の3課程をもつ学部となり現在に至っている。人間福祉科学課程は平成9年度に設置された。この課程は、平成11年度改組に伴う組織改編を経て、現在は社会福祉、心理健康福祉、生活環境福祉の3コースで構成されている。

報告者らが所属するスポーツ・健康分野は、「こころとからだ」の健康を教育研究の目的として置かれた心理健康福祉コースのなかの一つの教育研究組織であり、主としてからだの健康に関する教育研究を担当している。ちなみに、スポーツ・健康分野では高等学校教諭一種免許（保健体育）および日本レクリエーション協会が認定する指導者資格を取得できるように教育課程を整備している。

さて、教育福祉科学部は教育と福祉を両輪として教育研究に当たる学部なのだが、対外的には教員養成を行う学部というイメージが強い。その学部において新設されたスポーツ・健康分野では、スポーツ・レクリエーションを介した社会参加を進め、地域社会との連携を図るという方法で学生教育に当たることを基本方針として定めた。現代社会が解決を迫られている課題の一つに健康生活や余暇活動の充実などを含めた福祉の実現があること、スポーツ・レクリエーションは人と人とのかかわりを抜きにしては成り立たないことなどを考えると、これは自然の成り行きであったかもしれない。ともあれ、この方針に沿って地域社会におけるスポーツ・レクリエーション指導の実践力をもつ学生の育成を教育課題として実践してきた。スポーツ・健康分野が設置されて今年度で7年目を迎える。この間試行錯誤を重ねてきたが、地域社会との連携を意図した教育方法は少しずつだが定着してきた感がある。

そこで本報告では、現時点までの取り組みを振り返りつつ、地域との連携を意図した本分野オリジナルの演習科目に対する客観的評価を試み、その教育効果の検証作業から今後の課題を見出したいと考えている。

II スポーツ・健康分野における教育の基本的な考え方

スポーツ・健康分野（以下本分野）は「福祉のこころをもち、スポーツ・レクリエーション、健康に関する科学の知識と指導実践力をもった学生」の養成を教育方針として図1のような仕組みで4カ年の教育活動を展開している。教室（運動場）での学習と学外における体験活動を有機的に結びつけようとする試みである。

福祉関連ボランティア活動は「体験実習」科目として、体育・スポーツ、医療関連施設への現場実習は「健康・スポーツ現場実習」科目として実施している。地域社会へ向けてのスポーツ・レクリエーション事業は、「生涯スポーツ総合演習」科目および「大学開放事業への参加」という形で実施している。なお、体験実習と健康・スポーツ現場実習は学生の社会体験プログラムとして位置づけ、生涯スポーツ総合演習および大学開放事業への参加は、大学から地域へのスポーツ・レクリエーションプログラムを介した情報発信の機会と位置づけている。

本報告では、大学から地域へのスポーツ・レクリエーションプログラムを介した情報発信ならびに地域社会との積極的連携を意図した「生涯スポーツ総合演習」に焦点化し、その教育効果に関する検討を施す

こととする。

Ⅲ 生涯スポーツ総合演習における教育効果の検討

1 生涯スポーツ総合演習の概要

この科目は、教室(運動場)で学んだ知識や技能を統一的に展開することで、社会へ向けて情報発信することをねらいとするもので、1年次から3年次までの全学生が参加する。

学生たちはスポーツ・レクリエーションプログラムサービスを介して社会参加するが、企画・運営・指導のあり方についてはもとより、現実社会の多くのことを学ぶ機会にもなっている。その意味で、本分野の特長を前面に出すための中心的な科目と言ってよい。

本演習は、平成11年度に新規開設した。この年は本分野設置3年目で学生総数は32名であった。平成11・12・13年度は1～4年の全学生で企画・運営に当たっている。ちなみに、11年度は「親子ニュー・スポーツ教室」のテーマで、ゲートボール・ターゲットパードゴルフ・ペタンク・フリスビーの4種目の他、自分たちで創作したレクリエーション・ダンスを実施した。参加者数は30家族50名ほどで学生数は32名であった。12年度は、「THE たこあげ」をテーマに、地域の児童を対象として凧づくりと凧あげを実施した。参加者数は前年度とほぼ同様で学生数は39名であった。13年度は「寒い冬、みんなでつこうよ、ペタンペタン」のテーマで、餅つきを実施した。参加者数は地域の親子30組60人ほどで学生数は47名であった。

14年度からは、1-3年次の全学生(14年度48名、15年度50名)を8グループに分け、各グループ別に企画・運営・指導・評価の総合的学習の場として再編成した。

グループは学年縦割りとし、各学年2～3名ずつ合計6～7人の構成とし、3年次学生のリーダーシップのもとで年間2回の事業を経験することとした。4年生は就職活動および卒業研究に専念させる意図から外し、顧問的立場で下学年のアドバイザーとして働いてもらうことにした。

グループ単位の活動にした理由は、一事業に40人以上では多すぎるという反省があったこと、過去3年の経験によって企画・運営等のノウハウが少しずつだが蓄積されてきたことにより少人数でも実施可能と判断したこと、また異学年グループでの共同作業をとおして組織経営や企画・運営・指導法などを上学年から下学年へと継承・発展させることを期待すること、などである。

2 生涯スポーツ総合演習に対する学生と指導対象者の評価

1) 学生の演習に対する評価

15年度の本分野全学生を対象に質問紙調査を実施し、本演習に対する各種意識を訊ねてみた。

各グループに所属し、数回にわたって実施してきた事業自体に対する自己評価を聞いたところ、「大変好評であった」21.1%、「まあまあ好評であった」75.4%、「どちらかといえば不評であった」3.5%という結果となり、事業の受け入れ先からは「好評」を得ているとの認識が強いことがわかる。

では、どのような点が評価されて良い評価につながったと認識しているのかを、自由記述にて回答させた。記述内容からのキーワード抽出を試みたところ、概ね6つの要素により事業評価が構成されていると考えられる。最も回答の多かった内容としては、「事業自体の内容」47.3%となり、「参加者の多くが笑顔であった」23.6%、以下、「自分達の明るさ」、「大学生とのふれあい」、「異年齢交流」、「手作りのよさ」となった。

つぎに、本演習の重要性や意味についての程度の認識をもっているのかを訊ねた。

「非常に重要性や意味を感じている」59.6%、「まあまあ感じている」38.6%、「あまり感じない」1.8%という結果であり、ほとんどの学生が本演習に対して、その重要性と意味を感じていることがわかった。

では、学生が本演習に対して重要性や意味を強く感じるようになってきているなかみを見る(図5)。重要性や意味を感じる要素・要因としてあてはまる事柄を複数回答で求めたところ^{註1)}、上位項目としては、「自分達で企画・運営を行ったこと」87.7%、「参加者とのコミュニケーション」76.8%、「異学年との共同作業」76.8%、「参加者が喜んでくれたこと」60.7%などがあがっている。

これらの上位項目は、報告者らが本演習に対して意図している重要性ならびに意味内容と合致する結果と言っても過言ではなく、本演習における教育目標のコンセンサスが教員・学生間で醸成されつつあると思われる。なお、31.6%(n=18)にもものぼる「その他」の具体的記述において、「大学内の勉強ではわかりえなかった現場のスキルを知ることができたこと」、「実際の現場での失敗経験」、「指導を経験したことですでに単位を取得した講義をもう一度聴講する気持ちになった」、「スポーツ健康分野のアピールになっていると感じたこと」といった回答内容が存在していることは、学生達の本演習に対する積極的な姿勢を象徴していると思われる。

2) 事業対象者による本演習の評価

本演習に対する評価の客観性を高める目的から、事業を実施した各種施設への調査を実施してみた。回答を得られたのは合計9箇所の施設であり、その内訳は、保育園3箇所、子ども会1箇所、養護老人ホーム1箇所、小学校3箇所となった。

まず、実施された事業自体に対する評価を訊ねたところ、「大変好評であった」33.3%、「まあまあ好評であった」66.6%という結果となった。受け入れ先の各種施設においても概ね良好な評価を得られている点に関しては、学生達の自己評価とほぼ符合している。

では、どのような点が良い評価につながっているのかを学生調査同様に自由記述式で回答を求めたところ、4つのキーワードを抽出することになった。最も多かった内容は、「学生達の積極性」33.3%であり、以下、「異年齢の交流機会」22.2%、「参加者の笑顔」16.7%、「事業自体の内容」16.7%となっている。

学生評価においては、「事業自体の内容」が最も多い回答であったが、受け入れ先の施設ではさほど高い数値ではないことを考慮すると、学生達の自己評価には多分な「思い込み」が含まれている可能性が高い。

つぎに本演習に対する重要性や意味をどの程度感じられたかについて訊ねたところ、「非常に重要性や意味を感じている」33.3%、「まあまあ感じている」66.6%という結果となり、学生調査の結果とほぼ同様の傾向となった。

では、重要性や意味を感じるなかみを学生調査とほぼ同一の内容で訊ねたところ、11の項目を設定し複数回答を求めたにもかかわらず、選択されたのは5つのみであった。数値の高い順に「学生自らで企画・運営を行っていること」100.0%、「参加者とのコミュニケーション」100.0%、「参加者に喜んでもらえること」88.9%、「異学年との共同作業」55.6%、「学外団体との交渉機会」22.2%という結果であった。これらの回答傾向は、学生の回答と近似している。つまり、本演習は、学生達による自主的な活動、さらに学生が積極的に地域へと足を運び交流の機会を持つ、という点において、その重要性や意味が認知されつつあるといえそうである。

IV おわりに

報告者らは、教育の基本的な考え方で述べたように、「福祉のこころをもち、スポーツ・レクリエーション、健康に関する科学の知識と指導実践力をもった学生の養成」を教育方針として、以上述べたような社会参加を重要視した教育を展開している。

本報告においては特に、「生涯スポーツ総合演習」を取り上げ、その教育効果の理解を目的として学生ならびに演習の受け入れ施設に対して意識調査を実施した。結果としては、報告者らの意図する教育目標が

学生達にも浸透しつつあり、一定の成果（教育効果）が確認できたと思われる。

そのことは、16年度展開中の生涯スポーツ総合演習の延長線上に新しい学生の動きが出てきたことから確認できる。それは数グループが連合して自主的にプログラムサービスをしようという動きである。学生たちの話によれば、各グループはそれぞれ幼稚園児や小学校児童、特別養護老人ホーム入所者などを対象としてプログラムサービスを実施している。しかし、(心の)バリアフリーを考慮したとき、単発的な事業にとどまるのではなく、園児や児童、高齢者を交流させるためのプログラムへ発展させたいということである。

また、一部のグループにおいては、小学生を対象としたニュースポーツ教室が大変に好評であり、対象施設から「ぜひとも定期的な指導をお願いしたい」旨の打診を受けたとのこと。一グループ単独では対応不可能ということもあり、むしろ対象者を、活動施設、スタッフが十分に確保できる本学に招聘し、定期的な指導活動を実施・発展させ、「大分大学ニュースポーツクラブ」構想を掲げようとする動きも出つつある。

しかしこれらの発展的動向に伴い、学生なりに課題を感じていることも事実である。質問紙調査の最後に設定した「生涯スポーツ総合演習をより良い活動にしていけるために必要と感ずることは」との問いに対する回答において、「より良いプログラムにこだわり始めるとどうしても資金が必要になる。少しでもいいので補助金を出してもらいたい(2年・女子)」、「1年のときの活動はスポーツ・健康分野全体で行った。そのときは補助金があり、必要物品が容易に準備できた。縦割りで実施している今の活動でも補助金を出して欲しい(3年・女子)」といった、金銭的支援を求める内容が散見される。現行においては、あくまでも「授業」としての意図性を強調し、お金のかからない工夫と内容を設定する指導が施されている。ただし、本演習を取り巻く状況が発展的に変化し、規模と頻度が拡大していくことになれば、プログラムの指導(経験)活動のみに終始することなく、自らの組織を維持・発展させるためのマネジメント能力獲得の機会としても位置付けていく必要があるのかもしれない。

いずれにしても、上述したように社会参加がもつ意義と地域社会がもつ教育力の大きさを実感している今、これまでの路線をさらに発展させる方向で本演習を中心とした各種カリキュラムを見直すことになるであろう。

参考文献

- 1) 松尾哲矢・谷口勇一・佐藤靖典(1996): レクリエーション領域における資格取得とその任用に関する社会学的研究～スポーツやレクリエーション資格の機能条件分析～, 自由時間研究 19号, pp100-115.

棚田のレクリエーション利用における視点場の設計について

○大澤 由紀子（東京農業大学大学院生） 麻生 恵（東京農業大学）

1. はじめに

棚田が近年、世界遺産（フィリピン・ルソン島北部コルディエラ地方の棚田（1995））や国の名勝（長野県千曲市 姨捨（田毎の月）（1999）、石川県輪島市 白米千枚田（2001））に指定され、棚田の本来の機能であった「米の生産の場」という視点から「多面的機能」という視点で注目を浴びてきている。棚田の多面的機能の中には、「棚田の美しい伝統的景観の提供」という項目も含まれており、棚田の美しい景観を楽しむ一般利用者も近年増えつつある。従って、これからは「見せる棚田」としての棚田景観の価値を考慮しつつ、棚田を保全管理していかなくてはならない。

このように、棚田が持ち合わせている美しい伝統的景観やレクリエーション機能を活かす方法として、美しい伝統的景観を味わえる展望地や散策ルートの設定等が考えられる。そのためには、棚田をどのような位置からどのような方向で眺めさせればより良好な景観体験を提供できるのかについて、検討する必要がある。

そこで、傾斜地形の形態をうまく活かして作られた棚田がどのような場所に立地しているのかについて、地形の形状タイプを分類し、空間的景観構造の特性を把握することが必要となってくる。そうすることによって、棚田を眺める視点場が定まり、また棚田の散策ルートの設定に関する提案ができるのではないかと考えられる。

以上のような地形形状の分類から棚田の景観設計の指針を提案し、棚田景観の効果的な利用方法を提案することがこの研究の目的である。

2. 研究対象地

対象地は、日本の棚田百選¹⁾に選定されている134地区（117市町村）の内、畑地に転作、あるいは詳細な地形図（1/25,000以下）を作成していない地区を除いた126地区（110市町村）とする。

3. 研究方法

3-1 棚田の立地特性の分析

棚田が所在している各市町村から取り寄せた詳細な地形図²⁾を全て1/5,000にスケールを合わせた。そして、その地形図から①棚田の地形形状を凸型、凹型、平滑型、凹凸平滑複合型（以下、「複合型」）の4タイプ（図1）、②棚田の立地形態を横長型（等高線に沿って平行に長い）、縦長型（等高線に対して垂直に長い）、丸型（等高線に対して平行、垂直のどちらに対しても長くない）の3タイプ、③棚田の周囲の地形環境を周囲斜面型（周囲を急傾斜地に囲まれている）、背後斜面型（背後が急斜面で前方が開けている）の2タイプ、の3点に重点をおいて分類を行い、空間的景観構造の特性を整理した。

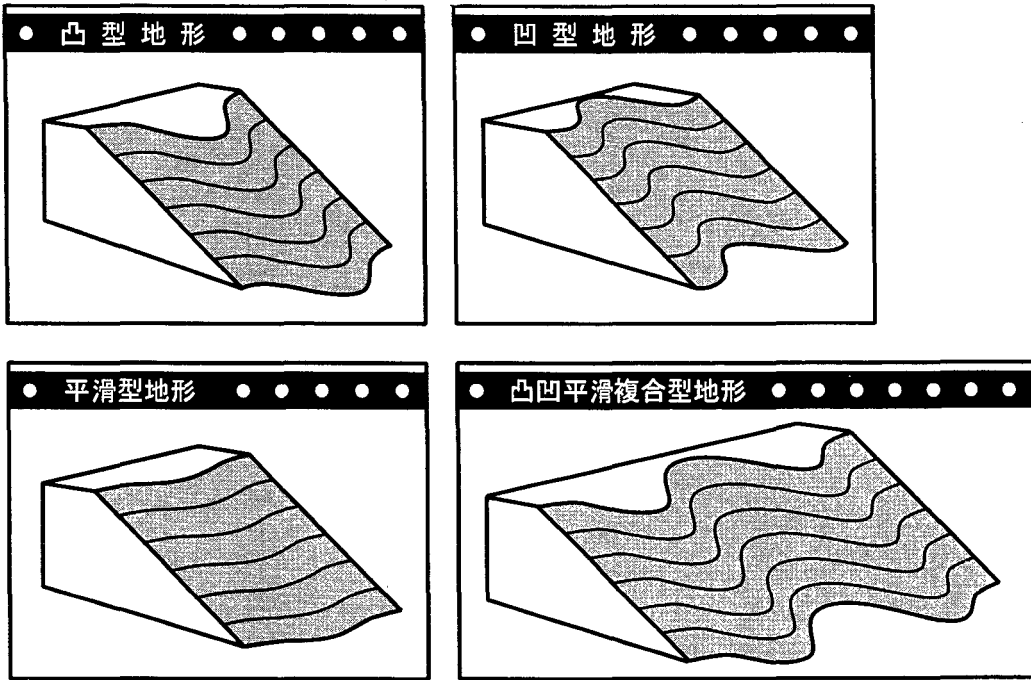


図1 棚田の地形形状のタイプ

3-2 棚田写真の分析

現在発売されている棚田の写真集^{4) 5) 6) 7) 8)}を対象に、研究対象地の写真(計 336枚)を選び出した。そして、その写真が撮影された視点場を詳細な地形図²⁾におとし、そこからの撮影された範囲を棚田の地形形状別に①写真の撮影方向を横方向(等高線に沿って平行に撮影)、正面方向(等高線に対して垂直に撮影)、向かい方向(反対側斜面から撮影)、上方向(仰観により撮影)、の4タイプ、②写真の撮影範囲を眺望(パノラマに撮影)、部分的(棚田の一部を撮影)の2タイプ、の2点に重点をおいて、分析を行った。

4. 結果と考察

棚田の地形形状の分類は、表1の通りである。地形形状別に棚田の面積範囲を階級別にみたところ、凸型、凹型、平滑型は、0.8ha~8.0ha間に分布し、複合型は8.0ha~50.0ha間に分布していることがわかった。(図2)

このことより、凸型、凹型、平滑型の地形形状が、最小単位として複合型の地形形状を構成していることが伺える。よって、以下の地形形状別の立地特性分析及び写真撮影地点の分析は、棚田を構成している地形形状タイプの最小単位である凸型、凹型、平滑型の3タイプで行うこととする。

表1 棚田の地形形状

地形形状	凸型	凹型	平滑型	複合型	計
件数	8	26	32	54	120
%	6.7	21.7	26.7	45.0	100.0

4-1 凸型地形の立地特性

立地形態からみると、凹型、平滑型は縦長型が過半数以上を占めているのに対して、凸型は横長型が過半数を占めていることがわかった。周囲の地形環境も、凹型、平滑型と比べると背後斜面型が多く、また撮影範囲を見ると、眺望して撮影している写真が約3割を超え、凹型、平滑型と比べて比較的多いことがわかった。

このことから、凸型地形は背後が急斜面で、前方が開けていて解放感があり、眺望するのに優れている地形形状が多いということが読み取れる。(表2)

4-2 凹型地形の立地特性

立地形態から見ると、凹型は縦長型で周囲を急斜面で囲まれ、部分的に撮影されている写真が多いことがわかった。

このことから、凹型地形は周囲を急斜面で囲まれて圧迫感があり、縦長型の立地形態なため、視界の範囲が狭く、部分的な眺めが多くなる地形形状であることが読み取れる。(表2)

4-3 平滑型地形の立地特性

平滑型は、凸型、凹型と比べて全体的にその他の値が多いことがわかった。特に、撮影方向はその他が5割を占めており、このことから平滑型は、地形に起伏がないため、捉え所がなく様々な視点場から眺めることができる地形形状であることが読み取れる。(表2)

また、平滑型は大規模圃場整備された地区が凸型、凹型よりも多く、約3割を占めていることがわかった(件数:10、%:31.3%)。

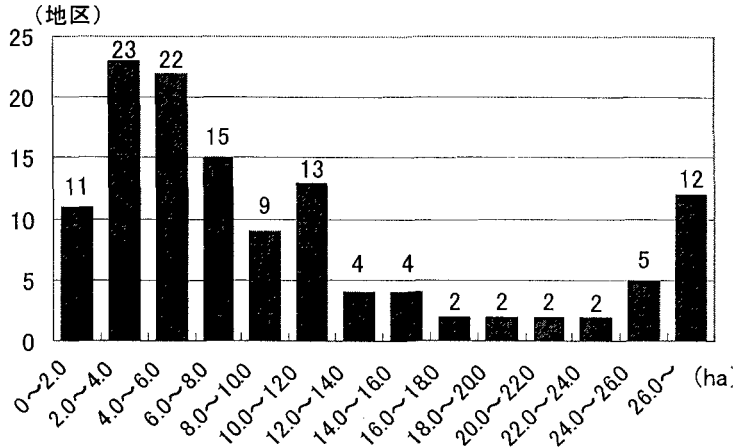


図2 棚田の面積のヒストグラム

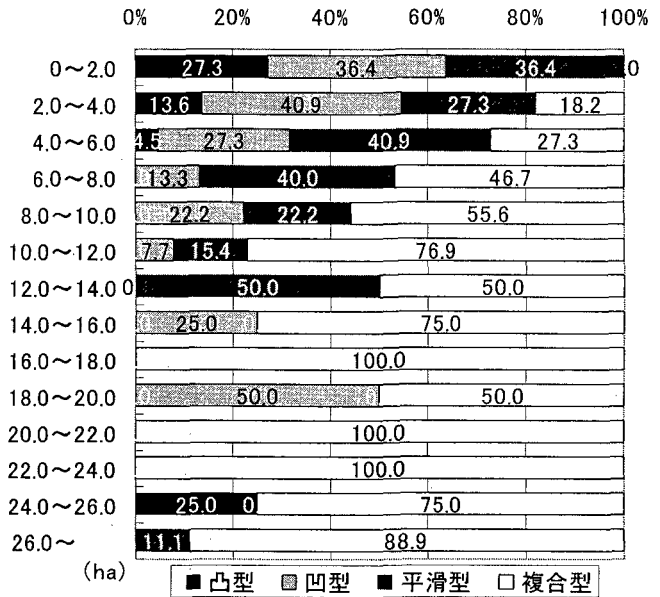


図3 棚田の面積別にみた地形形状の割合

5. 課題

以上のことから、棚田が立地している最小単位の地形形状（凸型、凹型、平滑型）の空間的景観構造の捉え方を把握することができた。そこで、最小単位の組み合わせで構成されている複合型の立地特性と写真撮影地点の特性を分析して、棚田が立地している地形形状全ての空間的構造を把握することが残された課題である。

そして、棚田を眺望する際に設定する視点場の空間的構造の特性を把握することによって、棚田を眺望する際の視点場の景観設計や棚田を散策する際の回遊ルートの設定等における指針を提案しようと考えている。

補注及び文献

- 1) 日本の棚田百選は、1999年に117市町村134地区が農林水産省によって選定されている。
- 2) 109市町村より1/1,000～1/75,000の地形図を213枚取り寄せた内、研究対象地である120地区の1/1,000～1/10,000の地形図152枚を研究に使用した。
- 3) 中島峰広（1999）：日本の棚田 - 保全への取り組み - ：古今書院pp.241～243
- 4) 森田敏隆（2001）：棚田百選：講談社
- 5) 鴨川市農林水産課（2002）：鴨川～大山千枚田スタンプラリー
- 6) ふるきゃらネットワーク（1996）：棚田：講談社
- 7) 佐藤眞一（2001）：九州の棚田：南日本新聞社
- 8) 平松純宏（2002）：棚田の四季：グラフィック社

表2 地形形状別棚田の立地特性及び写真撮影地点の特性

地形形状	凸型	凹型	平滑型	計	
立地形態	横長型	5	5	9	19
	%	62.5	19.2	28.1	28.8
	縦長型	2	19	19	40
	%	25.0	73.1	59.4	60.6
	丸型	1	2	3	6
	%	12.5	7.7	9.4	9.1
	その他 ^{※1}	0	0	1	1
	%	0.0	0.0	3.1	1.5
計	8	26	32	66	
計 %	100.0	100.0	100.0	100.0	
周囲の地形環境	周囲斜面型	3	23	25	51
	%	37.5	88.5	78.1	77.3
	背後斜面型	5	3	5	13
	%	62.5	11.5	15.6	19.7
	その他 ^{※2}	0	0	2	2
	%	0.0	0.0	6.3	3.0
計	8	26	32	66	
計 %	100.0	100.0	100.0	100.0	
撮影方向	横方向	6	18	9	33
	%	75.0	69.2	28.1	50.0
	正面方向	0	2	2	4
	%	0.0	7.7	6.3	6.1
	向かい方向	1	0	5	6
	%	12.5	0.0	15.6	9.1
	上方向	0	1	0	1
	%	0.0	3.8	0.0	1.5
その他 ^{※3}	1	5	16	22	
%	12.5	19.2	50.0	33.3	
計	8	26	32	66	
計 %	100.0	100.0	100.0	100.0	
撮影範囲	眺望	3	2	4	9
	%	37.5	7.7	12.5	13.6
	部分的	5	24	21	50
	%	62.5	92.3	65.6	75.8
	その他 ^{※4}	0	0	7	7
	%	0.0	0.0	21.9	10.6
計	8	26	32	66	
計 %	100.0	100.0	100.0	100.0	

- ※1 横長型と縦長型が複合されている地区のこと
 ※2 周囲が、集落で平坦な地区、尾根上に立地しているため周囲が開けている地区等のこと
 ※3 撮影方向が、各方向重複している地区のこと
 ※4 眺望と部分的が重複している地区のこと

東アジア地域の山岳国立公園における登山利用行動の管理手法の比較 ～富士山（日本）、玉山（台湾）、キナバル山（マレーシア）を対象として～

○金子 良知夫（東京農業大学大学院農学研究科）

下嶋 聖（東京農業大学大学院農学研究科）

麻生 恵（東京農業大学地域環境学部造園科学科）

1. はじめに

山岳国立公園における利用者の増大に伴い、自然環境の破壊や利用体験の質の低下（混雑による不快感など）が起こるようになった。これらの問題を解決するため、2002年度の自然公園法の改正に伴い、利用調整地区制度が設けられた。これは利用者数を制限することにより自然環境を守り、利用の質を高めるという考えを制度化したものである。その候補地として小笠原や知床、尾瀬において導入が検討されているが、本格的な実施例はまだ少ない。一方、海外では様々な場所で利用調整が行われている。東アジアにおいては玉山（台湾）やキナバル山（マレーシア）の例が有名である。この2つに富士山（日本）を加えた3つの山岳国立公園において、入山規制や登山者数のコントロールなど利用に関する管理方法を比較し、日本における今後の公園利用計画に資する検討材料を得ることを目的とする。

2. 研究方法

それぞれの対象地に行き、公園管理官にヒヤリングを行い、基礎資料の収集を行った。また、実際に登山を行い、利用実態や施設をみた。調査内容を表1に示す。

表1 調査内容

対象地	調査実施場所	調査日	調査項目
キナバル山	公園管理事務所本部	2004年9月15日	登山者数管理システムの把握
	登山ルート上	9月16日	利用実態、施設の把握
玉山	公園ビジターセンター	2004年3月24日	登山者数管理システムの把握
	登山ルート上	3月29日	利用実態、施設の把握
富士山	富士吉田口登山口	2004年8月7日	登山口通過人数（上り）の計測
	登山ルート上	8月8日	利用実態、施設の把握

3. 結果

調査対象地の3つの山（国立公園）の資料を表2に示した。玉山、キナバル山は入山口より先には国や州の直轄施設しかなく、民間施設はない。双方とも、登山ルート上の総宿泊施設数を少なくし、施設容量（キャパシティ）を小さくすることで年間登山者数を制限する方法をとっている。さらに宿泊予約に先着順（キナバル山）や申込抽選（玉山）を導入し、入山者数が計画した登山者数以内に収まるようにしている。

次に表2において登山道を比較すると、登山口から山頂までの距離は、玉山が最も長い。また、同様に標高差はキナバル山が最も大きい。歩行時間（筆者らの実測値）はキナバル山が一番長い。一方、富士山は標高差以外の項目は最小となっており、3つの山の中で利用者の体力的負担が一番軽いことがわかる。ここで富士山吉田口五合目における上りの通過人数を1時間ごとに示した図1を見ると、6時台、13時台、22時台の3つのピークが見て取れる。それぞれのピークを頂点として、おおよそ4時台から8時台のグループ（Ⅰ）、9時台から18時台のグループ（Ⅱ）、19時台から7時台のグループ（Ⅲ）と3つのグループに分けられる。登山口（吉田口）から山頂までの標準コースタイムが6時間であることから、それぞれのグループの中で主流の登山スタイルは、（Ⅰ）が日中の日帰り登山、（Ⅲ）が夜行の日帰り登山、（Ⅱ）が宿泊登山であると考えられる。宿泊する人が山小屋に着く時間を15時から24時と仮定すると、登山口通過者総数（上り）に占める日帰り登山者の割合は37.5%にのぼる。以上のことから、富士山の登山者数が顕著に多い理由として、宿泊施設による登山者数のコントロールがないだけでなく、日帰りも可能な比較的楽な登山ルートであることも原因のひとつとして考えられる。

キナバル山では、ガイドの同伴を義務付けており、ガイドがいなければ登山口ゲートより先へは進めない。また、ガイド1人に対し登山者の最大数を8人と制限している。図2に富士登山（上り）における各グループの総人数に占める割合（各グループの登山口通過者数を上りの登山口通過者総数で割った値）を示した。富士山において9人以上（キナバルでは存在しないグループ数）のグループの総人数に占める割合は52.8%にのぼる。また、20人以上のグループ単独の総人数に占める割合は41.3%にのぼる。

表2 登山者数制限の条件となる要素の比較

対象地	キナバル山		玉山	富士山
所在地	マレーシア、サバ州		台湾	日本
標高（最高地点）	4,104m		3,952m	3,776m
国立公園	名称	キナバル国立公園	玉山国立公園	富士箱根伊豆国立公園
	設立年	1964年	1985年	1936年
宿泊施設	数	6	5（野営地1、山小屋4）	17（吉田口）
	容量	160人 + 2小屋（およそ20人）	196人	4,100人（吉田口）
登山者数のコントロール	施設	登山・宿泊許可制（予約制）	登山・宿泊許可制（抽選制）	-
	ガイド	ガイド同伴の義務化 （1グループ8名まで）	-	-
年間登山者数（2003年）	40,984人		44,987人	156,235人（吉田口）
登山道 （登山口→山頂）	歩行時間	5時間45分 （筆者ら実測値）	4時間50分 （筆者ら実測値）	4時間10分 （筆者ら実測値）
	距離	8,700m	10,900m	7,500m
	標高差	2,229m	1,342m	1,414m

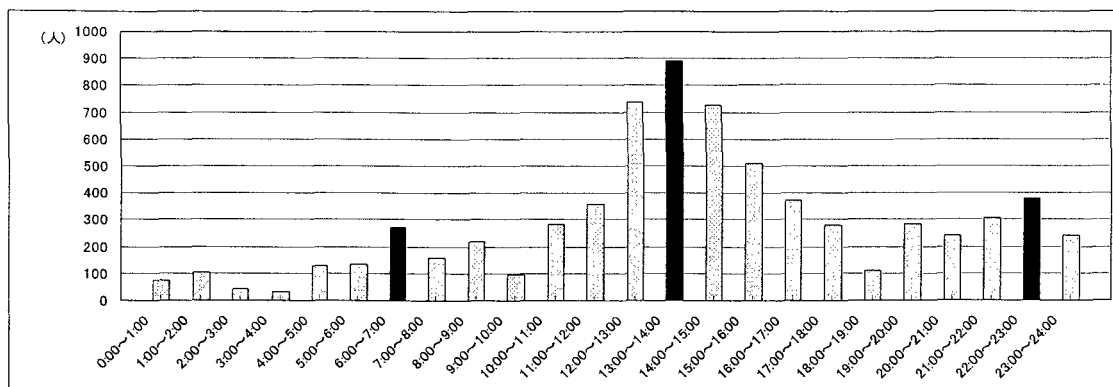


図1 時間帯ごとに見た富士山の一日の登山口通過人数(上り)の変化

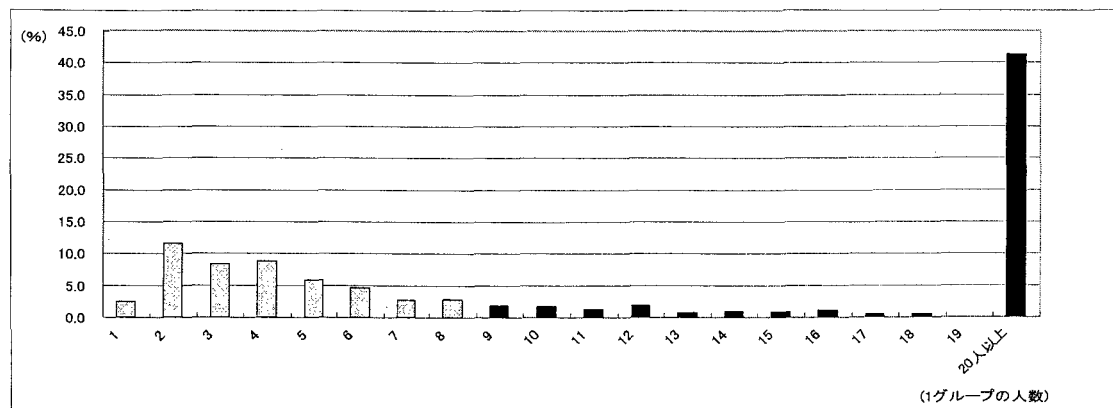


図2 富士山における、各グループの登山口通過者総数(上り)に占める割合

4.まとめ

3つの山の管理システムを比較した結果、宿泊施設容量による人数制限のコントロール方法に加え、登山口から山頂までの登山道の長さも人数コントロールを考える上でその要因になっていることを示した。この考えに沿えば、宿泊施設を少なくしたり、登山を許可制とするなど強制的な手段とは別に、登山口から山頂までの登山道を長くすることにより登山者の行動を宿泊利用に誘導し、人数コントロールを行う案が考えられる。さらに研究を進めるためには、宿泊人数を各山小屋でヒヤリングし、日帰り登山者と宿泊登山者の割合を求めたり、様々な登山者層の歩行時間サンプルをとるなどの調査が必要である。

富士山のようにアクセスが容易でガイド等による1グループの人数制限が行われていない場合は、ツアー客など大きなグループでの利用が多いことがわかった。大きなグループの存在は、混雑やマナーの悪さなどにより、自然地域における利用の質を下げる要因となる可能性がある。実際に、山本ら⁵⁾は混雑の視点から富士登山の問題の構造化を図っており、その中でディスアムニティ因子として団体(グループ)利用がクローズアップされている。今後は、ガイドによる人数コントロールに対する利用者の意識調査を通じて団体利用のあり方を検討することが課題である。

参考文献

- 1) 富士吉田市(2003)：年度別指導センター通過登山者数
- 2) 営建署会計室 編撰(2003)：国家公園経営管理概況
- 3) 林晏州(2002)：玉山国家公園高山歩道遊憩承載量調査研究 I-V
- 4) 山本清龍他(2003)：利用者の意識構造分析を通じた富士登山の問題の構造化：ランドスケープ研究 67(5), 689-692

山岳観光地における団体客の観光利用の実態

○下嶋 聖（東京農業大学大学院農学研究科） 麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）

1. はじめに

自然公園における利用者の増加と多様化は、自然生態系および景観の保全だけでなく自然体験の質の保全を考える上でも問題となっている。現在、自然公園においてツアーによる団体客の過剰利用が指摘されている。その解決策として利用者のコントロールが挙げられるが、単に利用者の総数をコントロールするだけでなく、グループ（団体客）の規模（グループごとの人数）をコントロールする必要がある。

研究対象地とする尾瀬、富士山、上高地の3地域は、日本で有数の山岳観光地である。また、常に利用の高い国立公園である。そこでは利用者の属性に観光客と登山客が混在利用し、シーズンの休日になると大変な混雑になる。

特に尾瀬地域内の尾瀬ヶ原においては、花期や紅葉期の日といった特定日に利用が集中する傾向にある。また、団体ツアーによるグループ利用が、見通しのよい湿原の中に敷かれた木道上を数珠繋ぎになって歩行するという状況が見られる。見通しのよい湿原の中では利用者の姿も景観の一部となり、その数がある一定数を越えると混雑感を感じるようになり、結果として自然体験の質が低下する。また景観内の利用者の数が同じでも、近くに存在する場合と遠くに存在する場合では混雑感評価が異なる。既往研究により、利用状況の違いによる混雑感評価の特性は把握されつつある^{1) 2)}。

しかし、その利用者の多くは団体客（グループ利用）といわれているが、その実態は明らかにされていない。

既往研究をみると、1973年に江山らが上高地、尾瀬と都市公園においてのグループの規模調査を行っている³⁾。しかし、現在のグループ利用の実態を把握し、3地域の比較を行った研究はほとんど見受けられない。

本稿では、山岳観光地における団体客の観光利用についての実態を明らかにし、グループ利用をコントロールする手法の検討を行うための基礎的なデータを得ることを目的とする。

2. 調査方法

グループの規模を把握するため、各地域の現地において通過する利用者を観察するポイントを設け、通過したグループそれぞれの人数（グループ規模）をカウントした。尾瀬、富士山、上高地の3地区において実施した調査内容は表-1のとおりである。

調査を実施する日時について、以下の点を考慮した。尾瀬においては、シーズン中最も利用者が多いとされているミズバショウの開花期である6月上旬に行った。富士山においては、山梨県富士スバルラインの全線マイカー規制開始日の前日に、マイカー利用客の利用が集中すると考えられるため、その翌日である8月7日に実施した。上高地においてはお盆のシーズンの土日を選んだ。

得られたデータを基にグループの規模を把握した。

表-1 調査内容

対象地	調査実施場所	調査日	実施時間	利用者 カウント方法	備考
尾瀬	群馬県利根郡 片品村鳩待峠	2004年6月5日(土)	4:30～15:00	ビデオ撮影	5日は、戸倉-鳩待峠間規制強化日 (マイカー規制のほかに路線バスを除いた 観光バスも規制)
		6月6日(日)	5:30～11:30	ビデオ撮影	
富士山	山梨県富士吉田市 富士吉田五合目登山口	2004年8月7日(土)	0:00～24:00	目視	7日0:00～22日24:00まで、富士スバルライ ン全線マイカー規制実施
上高地	長野県南安曇郡 安曇村上高地梓川左岸河 童橋～バスターミナル間	2004年8月14日(土)	6:00～19:00	目視	県道上高地公園全線通年マイカー規制の ほかに、7月24日～8月22日の期間に路線 バスを除いた観光バス等の通行規制
		8月15日(日)	6:00～19:00		

3. 山岳観光地における団体客の観光利用の実態

尾瀬、富士山、上高地の3地区において実施した調査の結果を表-2に示した。単純にグループ規模が多い順をあげると、いずれの対象地においても2人グループが最も多く、1人、3人グループ、4人グループが上位4位以内に入る。したがって1人から4人のグループの利用形態が多いことがいえる。一方、10～19人グループ、20人以上のグループについてみると尾瀬、富士山においてその件数は比較的多い。上高地は10人以上の団体については相対的に少なかった。グループ当たりの人数についてみると、富士山、尾瀬において、20人以上のグループの人数が最も多かった。

つぎに、総利用者数に対して団体利用客数の占める割合をみるため、総グループに対する各グループの割合と総人数に対する各グループの人数割合を算出し、表-3に示した。さらに、3つの対象地の総人数に対する各グループの人数割合を比較する図を作成した(図-1)これらを見ると尾瀬、富士山においては、20人以上のグループが40%前後を占める。

したがって、富士山、尾瀬において、20人以上のグループは件数としては少なくないものの、グループ当たりの人数でみると、その割合が一番大きく、総利用者数のうち約40%が団体利用客であることが言える。さらに10人以上19人以下のグループの総人数に対する各グループの人数割合も加えると、総利用者数のうち約50%が団体利用客である。

したがって、尾瀬、富士山においての団体客の観光利用についての実態は、総利用者数のうち10人以上のグループが約50%を占めていることがわかった。一方上高地においては、総利用者数のうち2人グループが約40%を占めており、10人以上のグループは約3%程度の利用しかなかった。以上の結果より山岳観光地における団体客の観光利用についての実態を把握することができた。

調査結果を通して、グループ(団体客)利用のタイプは、次の3つに分けられることができた。①従来のツアー参加の団体客：利用者が旅行会社で企画されたツアーに参加し目的地までの移動と目的地内の行動もツアーに組み込まれているタイプである。グループの規模は十数人以上になり大規模となる。②自由形ツアー参加の団体客：利用者が旅行会社で企画されたツアーに参加し、目的地までの移動はツアーに組み込まれているが、目的地内では自由に行動ができるタイプである。近年このタイプが増加傾向にあると思われる。ツアーの参加人数は①のタイプと変わらないが、目的地内での移動は、1人から数人のグループとなり、ツアーで来てい

ない個人の利用客との区別はつかない。③自主計画による団体客：ツアーに参加せず、友人・知人どうしで行動するタイプ、である。尾瀬、富士山では、①の従来のツアー参加の団体客のタイプが多く、上高地では②自由形ツアー参加の団体客のタイプが比較的多い。

したがって、グループ利用のコントロールについて手法のひとつとして考えられるのは、①従来のツアー参加の団体客については、グループの規模が大きいため、小さなグループの規模に分けることが挙げられる。さらにすべてのタイプのグループについて、グループとグループとのコントロールを図るため、ガイドを義務付けさせる方法が考えられる。

表-2 グループ規模調査の結果

グループ規模(人)	尾瀬				富士山		上高地			
	6月5日		6月6日		グループ数(個)	グループ当たりの人数	8月14日		8月15日	
	グループ数(個)	グループ当たりの人数	グループ数(個)	グループ当たりの人数			グループ数(個)	グループ当たりの人数	グループ数(個)	グループ当たりの人数
1	131	131	63	63	175	175	695	695	333	333
2	378	756	233	466	403	806	2035	4070	1164	2328
3	94	282	66	198	194	582	608	1824	340	1020
4	99	396	48	192	154	616	465	1860	275	1100
5	53	265	28	140	81	405	198	990	109	545
6	25	150	29	174	53	318	83	498	54	324
7	20	140	15	105	27	189	22	154	17	119
8	19	152	13	104	25	200	15	120	17	136
9	13	117	8	72	14	126	7	63	3	27
10~19人	47	626	35	478	53	672	14	176	9	107
20人以上	44	1807	47	1636	74	2881	1	23	3	84
総計	923	4822	585	3628	1253	6970	4143	10473	2324	6123
平均グループ規模	5.2		6.2		5.6		2.5		2.6	
グループ期規模の中央値	2		2		3		2		2	
グループ規模の最小値	1		1		1		1		1	
グループ規模の最大値	96		77		93		23		39	

表-3 総グループに対する各グループの割合と総人数に対する各グループの人数割合

		グループ規模(人)										
		1人	2人	3人	4人	5人	6人	7人	8人	9人	10人~19人	20人以上
尾瀬 (6月5日)	総グループに対する各グループの比率	14.0	32.2	15.5	12.3	6.5	4.2	2.2	2.0	1.1	4.2	5.9
	総人数に対する各グループの人数比率	2.8	16.0	6.0	8.4	5.6	3.2	3.0	3.2	2.5	11.1	38.3
尾瀬 (6月6日)	総グループに対する各グループの比率	14.2	41.0	10.2	10.7	5.7	2.7	2.2	2.1	1.4	5.1	4.8
	総人数に対する各グループの人数比率	1.7	12.8	5.5	5.3	3.9	4.8	2.9	2.9	2.0	13.2	45.1
富士山 (富士吉田口)	総グループに対する各グループの比率	10.8	39.8	11.3	8.2	4.8	5.0	2.6	2.2	1.4	6.0	8.0
	総人数に対する各グループの人数比率	2.5	11.6	8.4	8.8	5.8	4.6	2.7	2.9	1.8	9.6	41.3
上高地 (8月14日)	総グループに対する各グループの比率	16.8	49.1	14.7	11.2	4.8	2.0	0.5	0.4	0.2	0.3	0.02
	総人数に対する各グループの人数比率	6.6	38.9	17.4	17.8	9.5	4.8	1.5	1.1	0.6	1.7	0.2
上高地 (8月15日)	総グループに対する各グループの比率	14.3	50.1	14.6	11.8	4.7	2.3	0.7	0.7	0.1	0.4	0.1
	総人数に対する各グループの人数比率	5.4	38.0	16.7	18.0	8.9	5.3	1.9	2.2	0.4	1.7	1.4

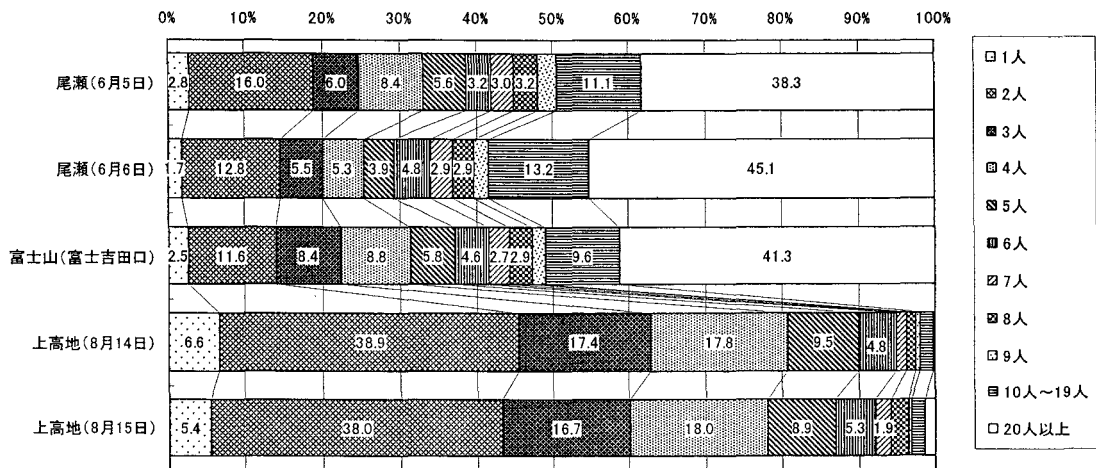


図-1 総人数に対する各グループの人数割合の比較

4. 課題

今回山岳観光地における団体客の観光利用についての実態を把握することができたが、グループ利用のコントロールについて手法の検討を行うためには、さらに国内外の事例を比較検討し、今後のグループ利用のコントロールを導入する上での課題を整理する必要がある。

参考文献

- 1) 下嶋聖・羽生田麻衣・栗田和弥・一場博幸・麻生恵 (2001)：尾瀬ヶ原における利用者の数や配置が自然景観に与える影響について：ランドスケープ研究 65 (5), 665-668
- 2) 下嶋聖・麻生恵 (2004)：尾瀬ヶ原における木道上の利用者の分布と混雑感評価の特性：ランドスケープ研究 67 (5), 685-688
- 3) 江山正美・進士五十八 (1974)：自然公園における収容力に関する研究：環境庁 (現：環境省)

サガルマータ（エベレスト）登山活動と周辺地域の観光利用が自然環境に及ぼす人的影響

○下嶋 聖（東京農業大学大学院農学研究科） 麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）

1. はじめに

世界最高峰エベレストの初登頂以来、半世紀が過ぎた。その間、登山技術の発達、商業登山（国際公募によるガイド付き登山）の出現により登山の大衆化時代を向かえた。また、1990年代のネパール民主化以降、国際ツーリズムが活発化し、エベレスト山麓地域の観光化が進んだ。

一方、登山有史以来の登山活動と観光利用によってエベレスト地域一帯の環境問題が深刻化しつつある。特にエベレスト登山の利用拠点であるエベレスト・ベースキャンプ（以下、「ベースキャンプ」と称する）は、高地にあり脆弱な自然環境下にある。登山活動の活発化に伴い、生活排水やし尿が毎年大量に排出されるようになった。また、物資運搬で使用されるヤクから排出される糞尿が大量に残置され、周囲の水環境への影響が懸念されている。したがって、山岳環境の保全と回復のためには、現状を把握し持続可能な利用計画案を提示することが重要である。

このような背景から、エベレストの環境問題が注目され、清掃登山など環境活動も見られるようになった。そうした中で、田部井¹⁾は、エベレスト地域の登山者による残留ゴミの現状と対策について研究を行い、過去にエベレスト登山隊が排出したし尿の量を試算した。しかしエベレストの登山活動や周辺地域の観光利用が自然環境に及ぼす人的影響について把握するための環境調査はほとんどなされていなかった。山岳環境の人為的な破壊を阻止するためには、科学的根拠に基づいたデータの蓄積および地理情報の解析が必要である。

本稿では、エベレストの現状を報告し、エベレスト山域における登山活動や観光開発が、自然環境及び社会環境にどのような環境負荷を与えるか、そのしくみを明らかにし、エベレスト山域の持続可能な利用・管理方法を検討する。

2. 調査地の概要

ネパールと中国の国境上に位置するエベレストにおいては、ネパール側の山麓一帯がサガルマータ国立公園に指定されており、世界遺産にも登録されている。

エベレスト登山の利用拠点のひとつであるベースキャンプ（標高約 5,300m）は、ネパール・サガルマータ国立公園内の最北部にある。ベースキャンプまでのルートは世界有数のトレッキングコースであり、国立公園内の人口の 2 倍を超える 2 万人前後のトレッカーが、毎年世界から集まる²⁾（図-1）。一方、エベレスト登山のシーズンは、春季と秋季の 2 つのシーズンがあり、ネパール側では春季に利用が集中する。

調査対象地であるベースキャンプは、砂礫に覆われた氷河の上であり、凹凸のある起伏の激しい地形が広がる。土壌はほとんどなく、微生物による有機物が分解されにくい環境にある。

各登山隊は、ベースキャンプにて長期滞在し（約 2 ヶ月間）、登山活動を行う。物資は、ヤクによる運搬で持ち込まれる。そのため、ベースキャンプ（氷河上）にてヤクの糞尿が大量に排出される。

一方、ベースキャンプにおけるヒトの大便に関しては、SPCC（Sagarmatha Pollution Control

Committee: サガルマータ環境管理委員会) による回収機構が備わっている。しかし、生活雑排水や尿は、氷河上に垂れ流しの状況である。ベースキャンプでの飲料水は、氷河上にできる凹地に溜まった水を使用する。上下水道などは未整備なため、水環境に悪影響を及ぼしている。

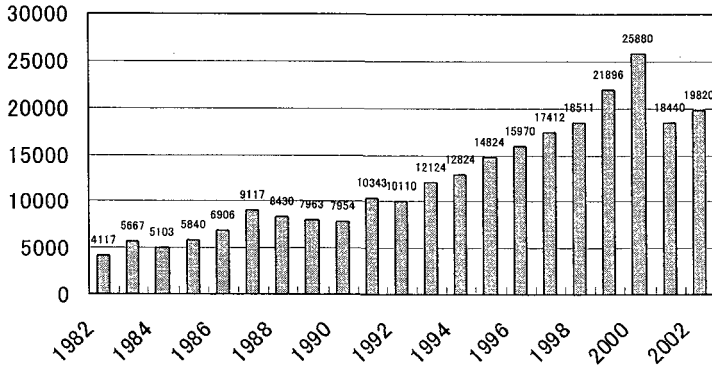


図-1 過去 21 年間のサガルマータ国立公園利用者数²⁾

3. 調査方法

調査対象地は、ネパール北東部に位置するソロ・キャンプ地方、サガルマータ国立公園内にあるベースキャンプとした。

東京農業大学山岳部および山岳会は、エベレスト・ローツェ環境登山隊を派遣し、2003 年春季(3月26日～5月26日)に登山活動を行った。その際、山岳の環境保全に配慮した登山活動(以下「環境活動」と称する)を行うだけでなく、現況を把握するため、ベースキャンプおよび周辺地域において環境調査を行った。さらに環境調査については、同年秋季(10月1～14日)および2004 年春季(4月30日～5月9日)にわたり現地ベースキャンプにおいて行った。実施した環境活動と環境調査は表-1にまとめた。本稿では、数多く実施した環境調査の中から次の4つの調査(表-1では丸数字のついたもの)について報告する。

①登山者及び観光客の利用実態を把握するため、ベースキャンプにて簡易測量調査を行い、利用状況を示す1/1000スケールの詳細な地図の作成を行った。

②登山活動を行っている各国の登山隊に対して、持ち込んだ荷物の重量、運搬に使用した際のヤクの使用頭数、環境対策についてヒアリングし、登山隊の実態を把握した。

③登山活動及び観光利用が自然環境にどのように環境負荷を与えるか、そのしくみを明らかにするため、ベースキャンプ内の水場や川等において定点観測による水質調査を実施した。

④登山活動や観光開発が地元住民であるシェルパ族の社会環境に及ぼす影響を把握するため、文献調査及び現地においてヒアリングを行った。

これら一連の調査結果を用いて、登山活動や観光開発が、自然環境及び社会環境にどのように環境負荷を与えるかそのしくみを把握するため、GISによる解析を行った。分析の際使用した地形図は、現地で得られた測量地図を使用しGISにより幾何補正して用いた。

表-1 エベレストにおいて実施した環境活動と環境調査の内容

	調査・活動名
環境活動	ゴミの処理（減量化とゴミの処理）
	便の処理（携帯用トイレの使用し上部キャンプにおけるの糞便の下ろす）
	生活排水の処理（ベースキャンプでの濾過装置の使用）
	クリーンエネルギーの使用（ソーラークッカー、ソーラーパネルの使用）
	環境に負荷がかかりにくい洗剤を洗濯洗髪時に使用
環境調査	① ベースキャンプの測量調査
	② ベースキャンプでの各国の登山隊への環境対策アンケート
	③ 環境破壊の実態調査（特に水質調査）
	④ 地元住民であるシェルパ族へのヒアリング
	ゴミ排出量や処理の記録、環境活動の効果測定
	現地でのゴミ処理システム等の把握
	隊員の健康調査（高度順化）
情報活動	東京農業大学ホームページによる情報提供 (アドレス： http://www.nodai.ac.jp/everest/)

丸数字：本稿で報告する調査内容

4. エベレストの現状

現地でも得られた測量データを基に、2003年春季、同年秋季、2004年春季の計3回それぞれ、1/1,000スケールの詳細な地図を作成することができた。この測量地図からベースキャンプの利用状況が詳細に把握できる。各測量地図の精度は、概ね1/100～/200であった。

アンケート調査より、ベースキャンプの利用実態を詳細に把握することができた(表-2)。2003年春季は、エベレスト初登頂から50周年目であったため、33隊と多くの登山隊が入山し、115.6トンの大量の荷物がベースキャンプに運び込まれた。さらに、延べ2,300頭を超えるヤクが運搬に使用された。一方、同年の秋季は4隊と少ない。また、2004年春季は、2003年春季と比べると隊数は減るものの、比較的利用が多かった。このことから、エベレスト登山のシーズンはネパール側では春季に利用が集中することがいえる。

2004年春季の水質調査より、検査項目のひとつであるEC（電気伝導度）の値について調べた結果、ベースキャンプ内の川（氷河上を流れる川）より水場が相対的に高い値を示した。水中イオン濃度は有機物に由来している。水場に有機物が流入していることが考えられる。すなわち、ベースキャンプ内（氷河上）に排出・残置されたヤクの糞尿及び人間の生活排水が水場に流入し、水環境へ悪影響を及ぼしているといえる。

以上の結果から、大衆化・観光化したエベレスト山域における登山活動や観光開発による人為的影響について次のようなことが考えられる。

登山隊や観光客の増加に伴い、地元住民であるシェルパ族の基幹産業であるヤクの移牧が荷を運ぶ運搬業へと変化した。物資運搬のため氷河上のベースキャンプにヤクが入り込むようになり、ヤク糞が大量に排出されるようになった。ベースキャンプより下流地域においては、ヤ

ク糞は燃料等に利用される。しかしベースキャンプ一帯は、シェルパの文化・宗教上神聖な場所のため、直接ものを燃やすことは禁じられている。そのため、ヤク糞は利用されず、残置される。その結果、それらが水場などに流入し、水環境に影響を及ぼしていることがいえる。

表-2 エベレスト・ベースキャンプの利用実態

		2003年春季	2003年秋季	2004年春季
調査期間		3月26日～5月26日	10月1日～14日	4月30日～5月9日
隊数		33隊	4隊	25隊
人数		624人以上	43人	485人
テント数	総数	665張	44張	498張
	個人テント	484張	31張	241張
	トイレ・シャワーテント	80張	6張	39張
	キッチン・ダイニングテント・その他	101張	7張	118張
持ち込まれた荷物の量		115.6トﾝ	7.8トﾝ	106.1トﾝ
持ち帰る量		41.5トﾝ	2.0トﾝ	53.0トﾝ
運搬に使用したヤクの数	持ち込み時	延べ2,313頭	延べ140頭	延べ1,728頭
	持ち帰り時	延べ1,008頭	延べ68頭	延べ789頭

5. おわりに

エベレストにおける環境問題の解決策として地域の環境保全と経済発展の両立を視点にした「持続可能な環境保全管理支援システム」を構築することが必要である。具体的には、①エベレスト登山者及び周辺地域の観光客の利用実態の GIS データ化、②環境モニタリングを行い、登山活動や観光開発によって変化したヤクの利用実態と自然環境および社会環境への環境負荷の定量化、③適切な利用計画策定のため、GIS を活用し環境破壊が生じるメカニズムのシミュレーションをするプログラムの作成である。この一連の作業により、地元住民や研究者及び登山者の協力を得ながら、環境保全技術の提供や環境教育による環境保全の啓蒙・普及プログラム等をシステム化した事業計画の策定を行い、現状問題の解決を図ることが課題である。

引用文献

- 1) 田部井淳子 (2000) : 山岳地域の自然環境に対する登山者の影響とその保全. 九州大学大学院修士論文
- 2) SAGARMATHA POLLUTION CONTROL COMMITTEE (2003) ANNUAL PROGRESS REPORT 2002/2003. pp34, SAGARMATHA POLLUTION CONTROL COMMITTEE, KATHMANDU

日本レジャー・レクリエーション学会 (JSLRS)

会則及び諸規程他	126
役員選出細則設置の趣旨	130
投稿規程・原稿作成要領・投稿票	136

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 $\frac{2}{3}$ 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。

日本レジャー・レクリエーション学会 理事会の運営に関する規定

昭和57年6月12日制定

昭和58年10月30日改訂

平成7年12月10日改訂

平成11年4月26日改訂

1. 会則第17条の規定により、理事会の運営は、会則に定められているほか、この規定に基づいて行うものとする。
2. 理事会は、原則として年に1回以上開催するものとし、理事長がその議長となる。
3. 理事会の招集に当たっては、書面によって付議事項を明示しなければならない。
4. 理事会は、理事の過半数の出席により成立し、議決は出席者の2分の1以上の賛成を必要とする。
ただし、表決に当たっては、予め書面（署名捺印）を以って当該議事に対する意向を表示した者を、出席者とみなす。
5. 常任理事会の構成および業務は次のとおりとする。
 - (1) 常任理事会構成員は若干名とする。
 - (2) 常任理事会は、理事会の決定の方針にもとづき、日常業務の執行にあたる。
 - (3) 常任理事会の議事録（概要）はできるだけすみやかに各理事に送付するものとする。
6. 理事会は、業務を遂行するために次のような専門委員会を置く
(1)総務、(2)研究企画、(3)編集、(4)広報渉外、(5)財務
また専門委員会の委員は、理事会の承認を得て必要により会員の中から委嘱することができる。ただし当該専門委員の理事会への出席はできない。
7. 理事会には、専門的に研究、調査および審議を必要とするような場合には、特別委員会には、理事以外の適任者を委嘱することができるがその人選は理事会の承認を必要とする。
8. その他理事会の運営に必要な事項は、理事会で決定することができるものとする。

日本レジャー・レクリエーション学会 専門分科会設置に関する規定

昭和57年6月12日制定

平成7年12月10日改訂

1. 会則第18条規定により、本会会員が専門分科会を設置しようとする場合は、この規定に基づいて行うものとする。
2. 専門分科会の設置は、原則として研究分野を同じくする本学会正会員20名以上の要請があった場合とする。

3. 専門分科会の設置を求めようとする正会員は下記により本学会会長に申請するものとする。
 1. 設立経過および主旨
 2. 名称
 3. 発起人代表者
 4. 発起人名簿
 5. 連絡事務所
 6. その他
4. 専門分科会は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
 1. 活動状況の概要
 2. その他必要と認められる事項

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則設置の趣旨

“学会の活性化”と“学会の継続性”とのバランスから、次の項目について配慮した：

- 1) 理事役員の半舷上陸という観点から、理事総数の半数にあたる15名を正会員による直接選挙（順位標記の5名連記による無記名投票）とした
- 2) 改選前理事10名を、現行理事会での互選とした
- 3) 学会運営の強化を計るために、理事長推薦理事5名以内を設けた
- 4) 会長、副会長、監事は、選挙後初めての理事会で選出することとした
- 5) 会長、副会長は理事以外からの選出ができることとした
- 6) 理事長は、新役員に選出された理事（25名）により、選挙後初めての理事会で互選により選出することとした
- 7) 被選挙権及び理事就任については、辞退を認めた
- 8) 役員欠員に対し、補充選挙は行わないこととした
（会長については本則に従い、理事については補充選挙は行わない）
- 9) 選挙管理委員会を設置し、その委員会（5名）の推薦を理事会とした
- 10) 会則の改正（第10条）を必要することとなった
- 11) 学会の活性化の側面的効果として、選挙権（人）及び被選挙権（人）の確認事項により、正会員に手続きの明確化をはかった（会費等手続き期日の指定）

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則

（趣旨）

第1条 この細則は、会則第12条に規定する役員を選出に関し、必要な事項を定める。

（選出の時期）

第2条 すべて役員を選出は、その任期の前年のうちに行わなければならない。

（選出の種別と人数）

第3条 この細則により選出される役員の種類と人数は、会則第10条の規定により次の通りとする。

- | | | |
|-------|-----|------------|
| (1) 会 | 長 | 1名 |
| (2) 副 | 会 長 | 若干名 |
| (3) 理 | 事 | 25名以上30名以内 |
| (4) 監 | 事 | 2名 |

（資格の制限）

第4条 選挙権、被選挙権は、選挙実施前年の12月31日までに正会員としての資格を有し選挙実施年の6月30日現在、当該年度の会費を納めている正会員とする。ただし6月30日以降に正会員の資格を失った者を除く。

- 2 被選挙権の辞退は認めるが、あらかじめ選挙管理委員会に文書で選挙公示後10日以内に届け出るものとする。

(選出の形態)

第5条 会長、副会長、監事、現行理事から選出される理事会（以下「改選前理事」という。）及び理事長推薦理事を除く役員は、正会員の直接選挙により選出する。

(選出の方法)

第6条 役員の選出方法は、次の通りとする。

- (1) 会長、副会長、監事は、初めての理事会において選出する。
- (2) 理事のうち、新理事15名を正会員による順位標記の5名連記で、郵送による直接無記名投票とし、改選前理事10名を現行理事会での互選とし、新理事長による推薦理事5名以内を新理事長の任命によって選出する。
- 2 会長、副会長は、理事以外からの選出ができる。ただし理事以外から選出された会長、副会長は、就任と同時に速やかに会則第10条の規定により理事となる。
- 3 改選前理事は、新理事の選挙の前に選出し公表する。改選前理事に選出されない現行理事も細則第4条の規定を満たす限り新理事としての被選挙権を有する。
- 4 理事長は、新役員に選出された理事（25名）による初めての理事会での互選による。

(投票の有効性)

第7条 投票のうち次のものは、無効とする。

- (1) 規定用紙以外のもの
- (2) 定数を越えて記入したものは、その区分全部
- (3) 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

(当選の決定)

- 第8条 選挙による新理事（15名）の決定は、有効投票の最多得票者から15名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の高得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは選挙管理委員会で推薦決定する。
- 2 順位標記による得点の算定は、高順位1位を5点とし順次下位を減数し5位を1点として積算する。

(辞退の届出)

第9条 選挙により選出された新理事が、その就任を辞退しようとする時は、通知が到着した日から5日以内に正当な理由を示して選挙管理委員長に届け出なければならない。

(補充選挙)

第10条 任期中において役員に欠員が生じても、補充選挙は行わない。

(選挙管理委員会)

- 第11条 役員（会長、副会長、監事、改選前理事、理事長推薦理事を除く）の選挙を実施するため、選挙管理委員会（以下「委員会」という。）を置く。
- 2 委員会は、5名をもって構成する。
 - 3 委員の選出は、理事会の推薦による。

- 4 委員の任期は、役員選挙年度の5月1日から翌々年の4月30日までの2年間とする。
- 5 委員会に委員長を置く。委員長は、委員の中から互選する。委員長は、この細則にしたがって選挙を執行する責任と権限を持つものとする。
- 6 委員会は、投票の期日、方法等を選挙の1ヵ月以前に、公示しなければならない。
- 7 委員会は、順位区分（1位～5位）を明らかにした氏名記入用投票用紙を作成する。
- 8 委員会は、被選挙人名簿及び投票用紙を、選挙の14日以前に正会員届け出住所に送付しなければならない。
- 9 委員会は、得票数が決定したとき得票数順に上位30位までの一覧表を作成し確認印を押し、その結果を公示するとともに、理事会に報告する。

（細則の改廃）

- 第12条 この細則の改廃は、理事会の過半数の賛成を得て総会の議決による。
- 2 この細則の変更は、会則の変更に準ずるものとする。

付 則

- 1 この細則は、平成10年度の役員改選から適用する。
- 2 この細則は、平成8年11月24日から施行し、従来の役員選出内規及び申し合わせ事項は廃止する。

日本レジャー・レクリエーション学会 現行理事会から選出される理事の選出に関する申し合わせ

（趣旨）

- 第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第2号の規定により現行理事会から選出される理事（以下「改選前理事」という。）の選出にあたり、この申し合わせを定める。

（選出の時期）

- 第2条 改選前理事の選出は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前とする。

（選出の形態）

- 第3条 改選前理事の選出の形態は、現行理事による直接選挙とする。

（選出の方法）

- 第4条 改選前理事の選出の方法は、現行理事による順位標記の10名連記で、郵送による直接無記名投票による。

（投票の有効性）

- 第5条 投票のうち次のものは、無効とする。
- （1） 規定用紙以外のもの
 - （2） 定数を越えて記入したものは、その区分全部
 - （3） 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

（当選の決定）

- 第6条 改選前理事の当選の決定は、改選前理事選出理事会（役員改選前年度の最初に開催される理事会）において

郵便投票を開票し決定する。

- 2 改選前理事（10名）の決定は、有効投票の最多得票者から10名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の最高得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは、役員改選前年度の最初に開催される理事会において、出席者の投票により決定する。
- 3 順位標記による得点の算定は、高順位1位を10点とし順次下位を減数し10位を1点として積算する。

（選挙管理）

第7条 選挙管理事務は、事務局が行う。

付 則

（施行期日）

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。
3. 第2条の規定に関わらず、平成10年度の役員改選に伴う改選前理事の選出の時期は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前でなくてもよいものとする。

日本レジャー・レクリエーション学会

新役員に選出された理事（25名）による理事長の選出に関する申し合わせ

（趣旨）

第1条 本学会の役員選出細則第6条第4項の規定により選出される理事長の選出にあたり、この申し合わせを定める。

（選出の時期）

- 第2条 理事長の選出は、現行会長により招集される役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）において互選する。
- 2 理事長が選出されるまでは、新理事会の議長は現行会長が暫定議長となる。

（選出の方法）

第3条 理事長の選出の方法は、現行会長及び会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第2条により構成されている候補者選定委員会の意見を聴収し審議・決定する。

付 則

（施行期日）

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ

(趣旨)

第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第1号の規定により選出される会長、副会長、監事の選出にあたり、この申し合わせを定める。

(候補者の選定)

第2条 会長、副会長、監事の候補者の選定は、役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）以前に、現行の会長、副会長、理事長、及び常任理事会で選任された常任理事若干名を含む7名により候補者選定委員会（以下「委員会」という。）を構成し、それぞれ複数の候補者を選定する。

- 2 委員会は現行会長が招集し、委員長は初回の委員会において互選とし、委員長が議長となり以後の委員会を必要に応じ招集する。

(候補者の推薦)

第3条 会長、副会長、監事の候補者の推薦は、委員会が新理事会に推薦する。

(選出の形態)

第4条 会長、副会長、監事の選出の形態は、委員会の報告に基づき新理事会により審議・決定する。

(選出の方法)

第5条 会長、副会長、監事の選出の方法は、最初の新理事会において新理事による単記の直接無記名投票による。

- 2 新理事が最初の新理事会に欠席する場合は、前項の投票は郵便による投票ができる。

(当選の決定)

第6条 会長、副会長、監事の当選の決定は、それぞれ有効投票の最多得票者からとする。ただし同点の場合は、委員会の推薦により決定する。

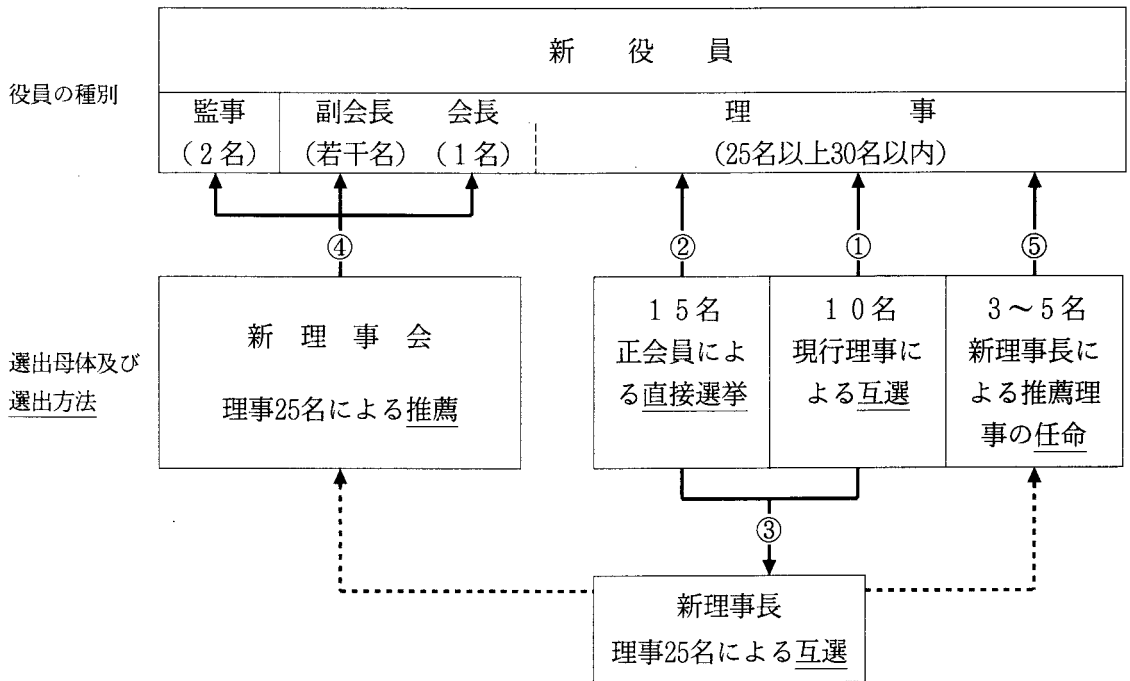
付 則

(施行期日)

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出方法及びプロセス（図説）

〔注〕図説中の①～⑤の数字は、新役員の選出される順序を示す。



《各役員選挙投票用紙》

〔改選前理事選出投票用紙【a】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、現行理事から選出される理事の選出に関する申し合わせ第4条、の各規定による「改選前理事」10名の選出投票用紙【a】（順位標記の10名連記）

1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()
6. ()
7. ()
8. ()
9. ()
10. ()

〔新理事選出投票用紙【b】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、の各規定による正会員による新理事15名の選出投票用紙【b】（順位標記の5名連記）

1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()

〔会長、副会長、監事選出投票用紙【c】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第1号、会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第5条第1項及び第2項、の各規定による会長（1名）、副会長（若干名）、監事（2名）の選出投票用紙【c】（無記名単記）

- 会長
()
- 副会長
()
- 監事
()

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規定

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

平成15年2月8日改訂

1. 投稿資格

本誌に寄稿できる原稿の筆頭著者は、本学会々員に限る。但し、編集委員会が認めた場合は、この限りでない。

2. 原稿種類と審査

- (1) 原稿に用いる言語は原則として、和文もしくは英文とする。但し、編集委員会が認めた場合は、この限りでない。
- (2) 原稿の種類は、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総説、原著、研究資料、実践研究、評論、その他とし、他誌に未投稿、未発表のものに限る。なお、上記のうち総説、原著、研究資料、実践研究は、編集委員会が依頼する複数の査読者による審査を経た学术论文である。
- (3) 原稿の定義は以下の通りである。
 - 1) 総説とは、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域に関わる特定のテーマを、文献レビューなどに基づいて大局的かつ客観的に総括したもの。
 - 2) 原著とは、客観性、論理性、普遍性を備えた学術的価値の高い内容を持つオリジナルな研究成果をまとめたもの。
 - 3) 研究資料とは、学術的な資料性が高い研究成果などで、客観性・論理性・普遍性などに検討の余地が残されているものの、速報性等があり公表する価値が認められるもの。
 - 4) 実践研究とは、実践的な事例調査をまとめた研究成果などで、客観性・論理性・普遍性などに検討の余地が残されているものの、速報性等があり公表する価値が認められるもの。
 - 5) 評論とは、ある特定の事項に関する評価、善悪、優劣などを批評し論じたもの。
 - 6) その他の原稿とは、書評や紹介記事、用語解説、シンポジウム・講演会の記録などで、編集委員会が掲載を認めたもの。
- (4) 原稿の長さは、原則として、総説、原著については刷り上がり12ページ以内、研究資料、実践研究、評論については同6ページ以内とする（1ページは2,016字に相当）。ただし、やむを得ない場合には規定ページ数の1.5倍まで認める。その他の原稿については、編集委員会で認められたページ数とする。
- (5) 原稿の採否および掲載時期については、編集委員会が最終的な決定を行う。なお、学术论文の採否については、査読者による審査結果に基づく。
- (6) 大会発表論文集への投稿規定は別に定める。

3. 原稿の提出

- (1) 原稿の提出にあたっては以下に従うこと。
 - 1) 投稿原稿は、別に定められた原稿作成要領に従い、原文の鮮明なコピー 3部を提出する。原文は、郵送事故などに備えて投稿者が保管する。
 - 2) 投稿原稿は、各部ごとに、標題、抄録（総説、原著、研究資料、実践研究の場合）、本文（註・文献を含む）、図（写真を含む）、表の順にまとめ、ダブルクリップ等で留めて提出すること。
 - 3) 原稿の郵送は簡易書留や宅配便など、配達記録が証明できる方法で行う。本学会ならびに編集委員会は、郵送事故には責任を持たない。
 - 4) 提出先は、日本レジャー・レクリエーション学会事務局とする。
 - 5) 原稿および図表は原則として返却しない。
 - 6) 投稿の際には、本誌掲載の「レジャー・レクリエーション研究 投稿票」に必要事項を記入し、投稿原稿と合わせて1部提出する。なお、投稿票にコピーを用いても構わない。

4. 費用

- (1) 審査料・掲載料は原則として無料とするが、次の場合には投稿者にその実費を負担してもらうことがある。
 - 1) カラー印刷など特殊な印刷を要したり、分量が規定を超過する場合など。
 - 2) 別刷を必要とする場合。別刷りは50部までは無料とするが、それ以上必要な場合には50部単位で購入できる。

5. その他

- (1) 原稿の作成にあたっては、別に定める原稿作成要領に従う。
- (2) その他、当規定の問い合わせは、学会事務局宛に行う。

「レジャー・レクリエーション研究」原稿作成要領

(平成15年2月8日制定)

1. 原稿の作成

- (1) 原稿は、原則としてワードプロセッサなどを使用し、下記にしたがって作成すること。
 - 1) 用紙はA4判を縦長に使用し、横書きで作成すること。
 - 2) 書式は、和文の場合には1頁に800字詰め(25字×32行)、欧文の場合にはダブルスペース(30行)とする。また、それぞれ左40mm、右80mm、上下30mm程度の余白を残すこと。
 - 3) 欧文、数字、小数点、および斜線(/)は半角文字を使用すること。
 - 4) 句読点は、マル(。)およびテン(、)を使用すること。
- (2) 原稿の採用決定後に、フロッピーディスク等に保存された文章ファイルの提供を要請する。
- (3) 手書で原稿を作成する場合には、400字詰原稿用紙(20字×20行)を用いること。

2. 原稿の体裁

- (1) 投稿原稿は、①標題、②抄録、③本文(註・文献を含む)、④図、⑤表の順番で体裁を整える。
 - 1) 標題ページには、①原稿の種類、および②タイトル(和文・英文の両方)を記入する。このページに著者名や所属などは一切記入しない。
 - 2) 抄録ページには、総説・原著論文・研究資料・実践研究では、英文投稿・和文投稿にかかわらず、英文抄録(250語程度)と和文抄録(500字以内)添える。これらは、刷り上がり時に本文と一緒に印刷される。評論およびその他の原稿については抄録は必要ない。
 - 3) 本文ページには、本文・註・文献などを記入する。なお、本文の作成にあたっては以下の点に留意すること。
 - ①本文の中央下にページ番号を記入する
 - ②本文の左側に、可能な限り、5行おきに行番号を記入する。
 - ③母国語ではない言語による投稿では、投稿前にネイティブによる文章校閲を受ける。
 - ④和文原稿では必要以上の専門外来語の使用を控える。用いる場合は、片仮名書きとする。
 - ⑤見出し記号を用いる際は、大見出しから順に、1.、2. …、(1)、(2) …、1)、2) …、①、②…とする。
 - ⑥学術用語は、学術会議制定の用語に準じ、度量衡単位はSI単位(m、cm、mm、kg、g、mgなど)とする。
 - ⑦本文中の文献表記は、引用箇所後に、³⁾、^{2) 4) 8)}、⁵⁻⁷⁾のように、該当する文献番号を上付きにする。註をつける場合も同様にする。
 - ⑧本文欄外に図表の挿入箇所を朱筆により明示する。
 - ⑨謝辞、および付記(研究費交付等)は本文の末尾におく。
 - ⑩註は、本文の末尾と文献の間に、註1)、註2)・・・というように番号順に一括して記載する。

⑪文献は、筆頭著者の姓のアルファベット順に並べるか、ないしは引用順に、1)、2)、3) …と通し番号を付ける。

⑫文献の記載方法は以下を参考にする。

〈学術誌・雑誌の場合〉

著者名、論文名、雑誌名 巻号：ページ数(始頁—終頁)、西暦年号 の順

[例1]西野仁・知念嘉史、ESM(経験標本抽出法)を用いた日常生活におけるレジャー行動研究の試み、レジャー・レクリエーション研究38：1-15、1998

[例2]Eeva Karjalainen and Liisa Tyrvaïnen, Visualization in forest landscape preference research: a Finnish perspective, Landscape and Urban Planning 59(1): 13-28, 2002

〈単著などの場合〉

著者名、書名、発行社、発行地：ページ数(始頁—終頁)、西暦年号 の順

[例3]ヨゼフ・ピーパー(稲垣良典訳)、余暇と祝祭、講談社、東京：120pp、1988

[例4]Simon Bell, Element of visual design in the landscape, E & FN Spon, London, 11-30, 1993

〈共著書などの場合〉

著書名、論文名、(編集者名、「書名」、発行社、発行地)、ページ数(始頁—終頁)、西暦年号 の順

[例5]下村彰男：リゾート景観の保全と創造、(日本造園学会編、「ランドスケープの計画」、技報堂出版、東京)、217-227、1998

[例6]Richard Broadhurst and Paddy Harrop, Forest tourism: Putting policy into practice in the Forestry Commission,(In Xavier Font and John Tribe Eds., Forest tourism and recreation, CABI publishing, New York),183-199,1999

4) 図・表の作成にあたっては以下の点に留意すること。

①図・表は、それぞれ1点につき1枚の用紙を使用する。

②表は、表1、Table2のように通し番号を付け、題名を表の上部に記載する。

③図は、図3、Fig. 4のように通し番号を付け、題名を図の下部に記載する。

④図表の作成にあたっては、刷り上がり時の巾(2段にまたがる場合は横幅最大14cm、1段の場合は6.5cm)、および縮尺を考慮し、明瞭に作成する。

⑤写真を掲載する者は、原稿の採用決定後にEL版以上の紙焼き写真を提出する。

⑥採用決定後、オリジナルの図表を提出する際には、裏面に、図表の番号、上下の印、および筆頭著者名を鉛筆で薄く書き込んでおく。

⑦特殊なオリジナル図表は、トレーシングペーパーをかけるなどして、できるだけ汚損対策を施す。

レジャー・レクリエーション研究 投稿票

受付年月日

受付番号

ふりがな 連絡先氏名						
連絡先	〒 _____ TEL. _____ FAX _____ E-mail _____					
全著者名 および所属 (英文表記も)						
原稿の種類	総説、原著、研究資料、実践研究、評論、 その他（具体的に： _____)					
原稿の枚数		初稿	2稿	3稿	採用後の フロッピー添付	有・無
	標題	枚	枚	枚	カラー印刷	有・無
	抄録	枚	枚	枚		
	本文	枚	枚	枚	別刷希望数	部
	図	枚	枚	枚		
表	枚	枚	枚			
原稿の動き	初稿	2稿	3稿	初校印刷		
著者→編集委員会				著者送付		
編集委員会→審査者				著者校正		
審査者→編集委員会				2校印刷		
判定				2校校正		
編集委員会→著者				3校印刷		

<p>和文要旨 (貼り付け可)</p>	
<p>原稿投稿時の チェック リスト</p>	<p><u>確認したら□にチェックしてください。</u></p> <p> 標題ページ <input type="checkbox"/> 原稿の種類は記入してあるか <input type="checkbox"/> タイトル (和・英) は記入してあるか <input type="checkbox"/> 著者名・所属は<u>未記入であるか</u> </p> <p> 本文ページ <input type="checkbox"/> 本文の体裁は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> 註の体裁は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> 文献の体裁は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> ページ番号 (本文中中央下) を記入したか <input type="checkbox"/> 行番号を記入したか (本文左) <input type="checkbox"/> 母国語でない場合、文章校閲を受けたか <input type="checkbox"/> 見出し記号は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> 図表挿入箇所の表示をしたか </p> <p> 図表 <input type="checkbox"/> 図表 1 点につき 1 枚の用紙が使用されているか <input type="checkbox"/> 図のタイトルは適切か <input type="checkbox"/> 表のタイトルは適切か </p>

イタリック表記の部分 は投稿者が記入すること。

「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。

編集委員会

「レジャー・レクリエーション研究」への投稿について

研究論文の審査、修正作業には最短でも2ヶ月程度の時間を要する点を考慮して、投稿してください。

投稿は、常時受け付けております。会員の皆様の積極的な投稿をお願いいたします。

■投稿論文送付先

〒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

日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

学会大会号編集企画

油井 正昭 (学会会長)	片桐 義晴 (学会常任理事)
坂口 正治 (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)
松浦三代子 (学会副会長)	田中 伸彦 (学会常任理事)
大谷 善博 (学会監事)	西野 仁 (学会常任理事)
寺島 善一 (学会監事)	沼澤 秀雄 (学会常任理事)
西田 俊夫 (学会理事長)	松尾 哲矢 (学会常任理事)
麻生 恵 (学会理事長補佐)	山崎 律子 (学会常任理事)
小椋 一也 (学会常任理事)	横内 靖典 (学会常任理事)

第34回学会大会号 (No.54) 編集委員会

西田俊夫 (委員長)	田中 伸彦
小椋 一也	沼澤 秀雄
下村 彰男	松尾 哲矢
嵯峨 寿	

Editorial Committee for Papers of the 34th National Congress

T.Nishida(Chief Editor)	N.Tanaka
K.Ogura	H.Numazawa
A.Shimomura	T.Matsuo
H.Saga	

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53号 (DEC.,2004)

平成16年11月18日 印刷

平成16年11月23日 発行

編集・発行人：西田 俊夫

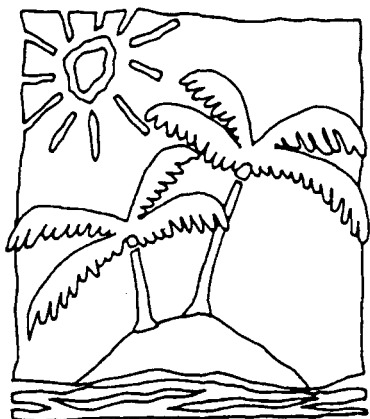
発行所：日本レジャー・レクリエーション学会

〒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)471-7345



MANA ISLAND RESORT

Fiji

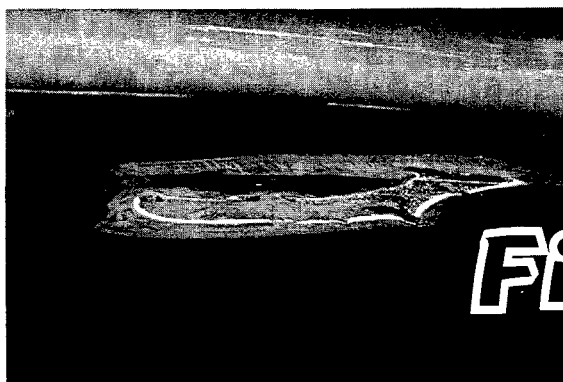
(株)葵リゾート・東京予約センター
マナ・アイランドリゾート東京オフィス
〒104-0032 東京都中央区八丁堀3-27-4
八重洲第八長岡ビル7階

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



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



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

JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies
No. 53

Papers of the 34th National Congress

Special Issue :

Papers Presented at the 34th National Congress of
Japan Society of Leisure and Recreation Studies

(Dec. 3rd. 4th. 5th., 2004)

(RIKKYO University : TOKYO, Japan)

Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Dec. 2004