

レジャー・レクリエーション研究

第56号

〈原著論文〉

- 専門志向化の概念枠組みによるウィンドサーファーの類型化とその測定指標
二宮浩彰 菊池秀夫 守能信次 1
- フロー体験の深化に関する理論的研究
——「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」に関する行為者のダイナミックな認識過程 ——
迫 俊道 11
- 健常児と障害児のワークショップにおける統合遊びの研究
三宅祥介 浅野房世 森 愛 23

〈実践研究〉

- バレーボールの国内トップリーグイベントにおけるイノベーションの誘発
—— クラスタ・ビジョンの実践 ——
松田裕雄 33

〈第35回学会大会 基調講演〉

- レジャー・レクリエーション見聞記
平野次郎 51

〈第35回学会大会 シンポジウム〉

- ダウンサイジングな時代に即応するレジャー・レクリエーション
シンポジスト
徳村光昭 鈴木隆雄 西川嘉輝
コーディネーター
西野 仁 63

〈第35回学会大会 地域研究〉

- 「歴史文化探訪」報告
田中伸彦 83

〈日本レジャー・レクリエーション学会 会則及び諸規程他〉

〈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他〉

〈レジャー・レクリエーション研究 投稿規程・原稿作成要領・投稿票〉

日本レジャー・レクリエーション学会

日本レジャー・レクリエーション学会とは……

レジャー・レクリエーションに関するあらゆる科学的研究をなし、レジャー・レクリエーションの発展をはかり、それらの実践に寄与することを目的として昭和46年3月に設立された日本学術会議登録の学術研究団体です。学会設立までには、過去6年に渡り、「日本レクリエーション研究会」として地道な実績をかため、その基礎の上に学会として発展してきました。

いうまでもなく、現代の急激な社会変化は、レジャー・レクリエーション研究の重要性を一層増大させております。従来までの研究に加え、より広範囲で多角的な研究を推進し、人間生活の質的向上を目指しているのが、この学会の特徴です。

このようなことから、この学会は、レジャー問題、レクリエーション研究に直接たずさわる研究者、専門家はもちろんのこと、レクリエーション環境、組織、指導など実践家の総合体ともいえます。

学会では、着実にその研究の質的深化を目指しつつ、現代から将来にかけてのこの大きな人類のニーズにこたえていこうとしております。

Japan Society of Leisure and Recreation Studies

事務局 〒354-8510 埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1
淑徳大学 国際コミュニケーション学部
西田俊夫研究室内
日本レジャー・レクリエーション学会事務局
TEL. 0492-74-1511(内線:2921)
郵便振替 00150-3-602353
口座名 「日本レジャー・レクリエーション学会」

日本レジャー・レクリエーション学会の 会員となったら……

日本レジャー・レクリエーション学会は、次の事業を行っております。メンバーとなったら、ご自分の研究や指導に役に立つと共に、レジャー・レクリエーション界に大いに貢献することができます。

- 学会大会の開催**……年一度の学会大会です。研究発表をはじめ、シンポジウムなど意見交換の機会です。
- 研究集会の開催**……年数回、研究会を開き、メンバーのニーズに合う問題を提供し、相互研究の機会をつくっております。
- 学会ニュースの発行**……年2回、ニュース・レターを配布し、学会内のできごとはもちろん、広く情報を提供しております。
- 「レジャー・レクリエーション研究」の発行**……学会における研究発表、論文発表誌です。レジャー・レクリエーションにおける学問レベルの向上がこの研究誌を通して期待されています。
- 研究・調査資料の発行**……レジャー・レクリエーション問題を中心に、研究・調査資料を適宜発行します。
- 受委託研究の実施**……レジャー・レクリエーションに関する研究を学会が受委託し、チームを組んで研究を進める体制ができております。
- 情報交換**……学会員相互の研究交流を推進するために、お互いに情報をとりかわす機会をつくっております。
- 共同研究**……学会員が協力して、一つの問題に対して、あらゆる角度から研究できる機会があります。

〈原著論文〉

専門志向化の概念枠組みによるウインドサーファーの類型化と その測定指標

二宮 浩彰* 菊池 秀夫** 守能 信次**

Segmentation and the Measurement Index of Windsurfers Using a Conceptual Framework of Recreation Specialization

Hiroaki NINOMIYA*, Hideo KIKUCHI**, Shinji MORINO**

Abstract

Recreation Specialization is a concept that explains the developmental process of behavior patterns whereby leisure participants acquire knowledge and skills and progress to higher stages of involvement in a particular activity over time. This conceptual framework has been employed in understanding leisure behaviors through a segmentation approach. The purpose of this study is to create the measurement index for segmenting windsurfers using conceptual framework of recreation specialization. The data for this study were collected through internet survey from windsurfers. The specialization indicators included four dimensions based upon the research result in the previous fieldwork study on windsurfing. The scale reliability was examined using Cronbach's alpha. Twelve variables of the specialization index were sorted out. Principal components analysis with varimax rotation was used to identify specialization components and yielded four components; involvement dimension, equipment and media dimension, development dimension, and participation dimension. Four windsurfer types were identified by cluster analysis. The findings of this study suggest that the measurement index for segmenting windsurfers has the validity, because the characteristic of each type almost agrees with the study result of the fieldwork. The measurement index enables windsurfers to segment into the effective subgroups rested upon the concept of recreation specialization.

*大分大学経済学部

*Faculty of Economics, Oita University

**中京大学体育学部

**Chukyo University, School of Health and Sport Sciences

1. 緒言

レクリエーションの専門志向化という概念は、理論、方法論の両面においてレジャー行動研究の発展に寄与してきた¹⁸⁾。専門志向化とは、レジャー活動の参加者が知識や技能を習得してその活動への関与を高めていくという行動様式を説明した概念である。つまりレジャー参加者は、専門志向化の発達過程をたどりながらレジャー活動に対する態度や価値観を形成し、それぞれのステージに応じた行動様式でその活動に取り組むようになる。この概念を提唱したBryan¹⁾は、「スポーツで使われる用具や技能、そして活動場面の選好によって反映される、一般から特殊に至る行動の連続体である」と定義し、専門志向化の連続体に配列されたレジャー参加者がそのステージの違いによって行動様式が異なることを検証した。その後、多くの専門志向化研究が行われてきたが、この概念の強みは、レジャー活動に取り組んでいる参加者の専門志向化過程に着目することによって、参加者を下位グループに類型化するための枠組みを提示したことにある。

この概念枠組みを用いた実証研究としては、社会的コンフリクト⁵⁾、集団規範²⁶⁾、混雑感の知覚⁸⁾⁹⁾といった活動空間における他の参加者に対する態度を扱った研究と、動機づけ³⁾、知覚²⁾、選好³⁾²⁵⁾、代償行動⁴⁾といった活動を行う場面における参加者の態度を扱った研究が行われている。専門志向化の概念枠組みは、上述したような実証研究に採用され、参加者を類型化するための有効なセグメンテーション変数としてレジャー行動の理解に貢献してきた。その研究成果は、レジャー活動に対して異なる期待や欲求をもつセグメントごとの行動特性を把握することを可能にし、野外レクリエーションの活動空間や場面におけるマネジメント上の基礎資料として役立てられてきた。

わが国における専門志向化研究の現況としては、原田¹⁰⁾が国外におけるレジャー行動研究の一例としてこの概念を紹介し、二宮ら¹⁸⁾はその研究動向と方法論について体系的なレビューを行った。専門志向化の概念を援用した実証研究としては、ウインドサーフィンを対象とし

たフィールドワーク研究があるに過ぎない。二宮ら¹⁸⁾は定性的方法を用いることによって、ウインドサーフィン固有の専門志向化過程における行動様式を特徴づけている。そして、Ninomiya & Kikuchi¹⁷⁾は、専門志向化の変数を基準としてウインドサーフィンを類型化し、下位グループごとの選好行動の違いを明らかにしている。しかしながら、わが国では、レジャー行動の専門志向化について包括的な測定指標を用いて分析した研究はみられない。多次元的な測定指標の検討は、レジャー行動の詳細な理解とともにレジャー場面のマネジメントにとっても有意義であると考えられる。

本研究では、フィールドワーク研究¹⁷⁾¹⁹⁾において対象としてきたウインドサーフィンの参加者を取り上げることにより、レジャー参加者を類型化するための専門志向化の測定指標を検討する手がかりを得ることにした。したがって本研究の目的は、専門志向化の概念枠組みを用いてウインドサーフィンの参加者を類型化するための測定指標を作成することである。

2. 専門志向化の測定

専門志向化の測定方法としては、単一変数あるいは複数変数を用いる場合と、多次元から成る測定指標を用いる場合がある。単一変数による測定では、参加頻度⁴⁾⁶⁾、または参加形態¹¹⁾によって専門志向化が測定されている。これは操作化において独立変数とした専門志向化変数と従属変数の間に関連性をもたせないようにするためである。複数変数による測定では、いくつかの専門志向化変数を基準としてレジャー参加者を類型化するか¹⁾⁵⁾²¹⁾、専門志向化変数を合成変数として扱いレジャー参加者を下位グループに分割するか⁸⁾している。

このような単一変数および複数変数による測定において、観察が容易な専門志向化変数だけが取り上げられてきたという問題点が指摘され²⁾、レジャー参加者の関与の強さを測るための包括的な多次元測定指標が開発されるようになった。Buchanan²⁾はコミットメントが測定の構成要素として含まれていないために、観察が難しい感情的愛着の次元が見逃されていること

を主張した。McIntyre & Pigram¹⁵⁾はコミットメント、自我関与、永続的関与のような感情的愛着が専門志向化の測定に含まれていないことを補うために、包括的な専門志向化モデルを提示した。このモデル(図1)は、事前経験、精通の要素から成る行動局面、場面属性、技能、知識、用具の要素から成る認知局面、永続的関与に該当する重要性、享楽、自己表現、中心性の要素から成る感情局面といった3局面から構成されている。

先行研究に用いられた多次元指標の次元は、McIntyre & Pigram¹⁵⁾のモデルに基づいて列挙すると、図1(点線囲い部分)のとおりである。行動局面として採用されている次元は、経験次元^{3) 11) 12) 13) 15) 25) 26)}、参加次元⁷⁾、精通次元¹⁵⁾、行動次元¹²⁾である。認知局面では、用具次元^{7) 25)}、技能・技術次元^{7) 11)}、資源利用次元³⁾が用いられている。感情局面としては、投資次元^{3) 26)}、ライフスタイル中心性次元^{3) 11) 13) 25) 26)}、関心次元⁷⁾、コミットメント次元^{11) 12) 13)}、媒体参加次元¹¹⁾、魅力・自己表現・中心性次元¹³⁾、経験評価次元¹²⁾が採

用されている。

3. 研究方法

(1) 専門志向化の測定指標

二宮ら¹⁹⁾は、専門志向化研究において採用されている多次元の測定指標(図1)のうち、ウインドサーフィンの種目特性を考慮することによって、行動局面として参加次元、認知局面として用具次元と技能次元、感情局面として中心性次元を採用してフィールドワークを行い、ウインドサーファーの行動様式を明らかにしている。本研究では、ウインドサーフィンの専門志向化を測定するため、この研究成果を参考にして以下の4次元から成る17変数を設定した。

1) 参加次元の測定

参加次元では、経験年月数、年間参加頻度、競技大会出場回数、宿泊旅行回数を採用した。経験年月数においては、ウインドサーフィンを始めてからの期間を尋ねた。年間参加頻度は、季節による変動を考慮して1月から3月、4月から6月、7月から9月、10月から12月の各期

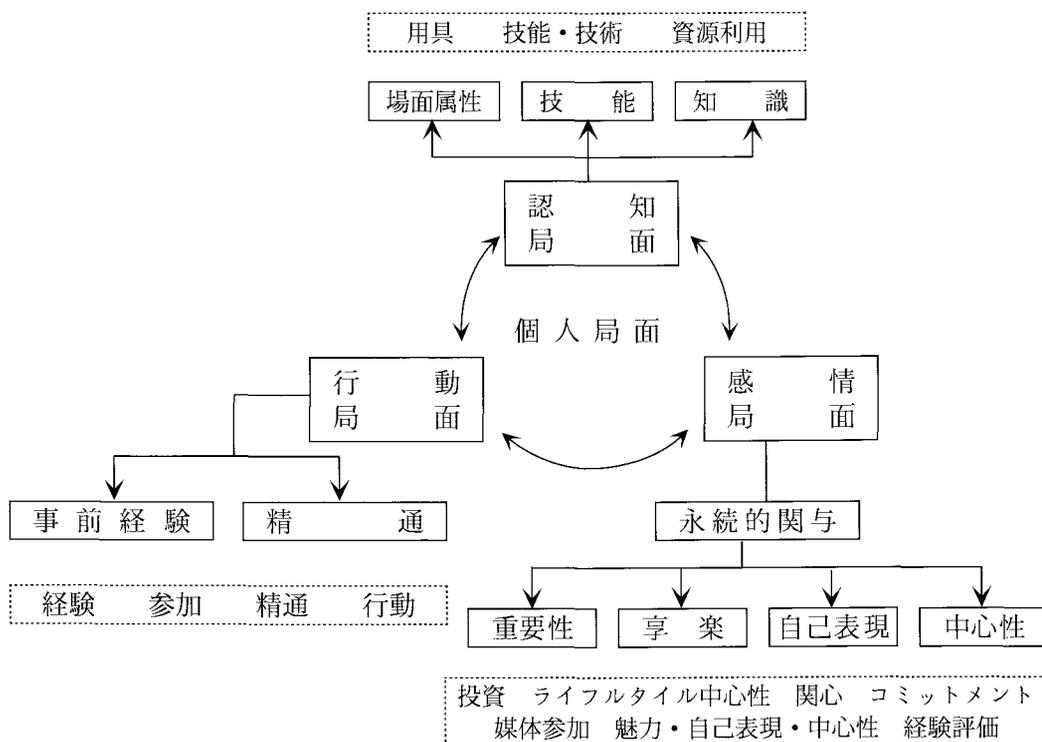


図1 専門志向化の構成要素 <McIntyre & Pigram(1992)モデルに加筆>

間における参加状況を「ほとんど行わない」, 「月に1~2回」, 「週に1回」, 「週に2回」, 「週に3回以上」の選択肢を設定して順に1点から5点までの配点を与えて合計得点を算出した。競技大会出場回数においては、回想可能な期間とするため、過去3年間の出場回数を尋ねた。ウインドサーフィンの宿泊旅行回数においても、同様に過去3年間の宿泊を伴う旅行回数を聞いた。

2) 用具次元の測定

用具次元では、ウインドサーフィンの主要な用具である、ボードの使用台数、セイルの使用枚数、および使用用具総額を採用した。ここでは、所有しているだけで使用していない用具を考慮に入れず、現在、使用している用具に限定してその数を尋ねた。使用用具総額においては、使用している用具すべての金額を概算で申告するよう求めた。

3) 技能次元の測定

技能次元では、ウインドサーフィンの習得技術、技能向上、知識向上、風情報を採用した。習得技術においては、セッティング、セイルアップ、ウインドアビーム、ビーチスタート、タッキング、ジャイビング、ハーネスワーク、プレニング、ウォータースタートの9項目の技術について、50%以上の成功率で実行可能であると自己申告した項目に1点の配点を与えて習得技術度として合計得点を算出した。技能向上、および知識向上については、ウインドサーフィンの技能や知識を向上させたいかどうかを「全くそう思わない」、「ややそう思わない」、「どちらともいえない」、「ややそう思う」、「非常にそう思う」の5段階評定尺度を用いた。そして、天気予報などで事前に風情報を収集するかについて、「ほとんど調べない」、「たまに調べる」、「ときどき調べる」、「だいたい調べる」、「いつも調べる」の項目を設定してそれぞれ1点から5点までの配点を与えて、風の予測能力として得点化した。

4) 中心性次元の測定

中心性次元では、雑誌購読、ビデオ所有数、年間活動費用、関与(魅力・自己表現・中心性)を採用した。雑誌購読は、ウインドサーフィン

の専門雑誌『Hi-Wind』, および『WindSurfer』の購読について「ほとんど読まない」、「たまに読む」、「ときどき読む」、「だいたい読む」、「いつも読む」の選択肢を設定してそれぞれ1点から5点までの配点を与えて雑誌購読として合計得点を算出した。年間活動費用においては、過去1年間の交通費、参加費、用具代などの活動費用の金額を概算で申告するよう求めた。関与については、McIntyre & Pigram¹⁵⁾が抽出した魅力・自己表現・中心性次元の項目から9項目²¹⁾を採用して、「全くそう思わない」から「非常にそう思う」の5段階評定尺度に1点から5点までの配点を与えて、それぞれの次元ごとに合計得点を算出した。

(2) データの収集とクリーニング

本研究では、インターネット調査法を用いて、ウインドサーファーを対象とした調査を実施した。わが国におけるインターネットの利用人口(2003年現在)は、約7730万人に達し人口普及率は60%を超えている²⁴⁾。最近、インターネット調査法は社会調査において活用されることが多くなりつつあり、レジャー調査のデータ収集法としても有効であると考えられる。データの収集は、回答者がウェブサイト上の調査票に入力したデータを電子メールで回収するという方式を取った。調査協力の依頼は、ウインドサーフィン関連のメーリングリスト、掲示板、ウェブマガジンを介して(詳細については二宮¹⁶⁾参照)行った。本インターネット調査では、2003年2月18日から4月16日までの約2ヶ月間に、319票のサンプルを得ることができた。ただし、使用用具総額、および年間活動費用の質問項目²²⁾では、十分なデータが確保できなかったためこれらを除外した。そして、完全回答のデータだけを抽出するデータ・クリーニングを施したことによって、有効標本は249票となった。

(3) 分析方法

1) データの標準化

専門志向化の測定指標として採用した変数は、それぞれ尺度が異なっているため、あらかじめ標準化する必要がある。そのため、4次元の測

定指標における15変数のデータをz得点（平均0，標準偏差1）に変換した。

2) 専門志向化変数の信頼性分析

測定指標の信頼性分析においては、各次元内で相互に相関が低く整合性に欠ける変数を排除することによって、内的整合性の高い変数から構成されるように検討する。本研究では、測定指標の次元ごとにクロンバックの α 係数を算出して、信頼性の分析を行った。

3) 測定項目の主成分分析

本研究においては、先行研究から導かれた専門志向化項目を用いて測定指標の構成要素を識別するために、主成分分析を行った。主成分分析では、標準化データを扱うため相関行列による方法で、説明される分散が最大になるバリマックス回転²⁰⁾を用いた。

4) クラスタ分析による類型化

サンプルの細分化では、測定指標の主成分分析によって算出された因子得点を用いてクラスタ分析を行った。クラスタ分析では、因子得点の類似性に基づいてすべてのサンプルを類型化して分類する階層的方法を選び、結合による情報ロスの最小を併合基準とするウォードの最小分散法²³⁾を用いた。

4. 結果

(1) サンプルの個人的属性

インターネット調査によって得られたサンプルの個人的属性（表1）は、男性が9割弱と多くなっており女性の割合は1割強であった。年代別では、30歳代が52.2%で過半数を占めており、40歳代が27.7%、20歳代が15.7%となっている。居住地については、関東地方が48.8%でほぼ半数を占め、近畿が18.1%、中部地方が9.7%、九州・沖縄地方が8.1%であった。

(2) 専門志向化変数の信頼性分析

本研究においては、専門志向化の4次元から成る15変数について信頼性を検討するために、次元ごとに分析を行った。用具次元、および中心性次元については、クロンバックの α 係数がそれぞれ0.72、0.73となり、0.70以上という信頼性の基準²⁰⁾を超えているので、現状の変数構成

表1 サンプルの個人的属性

N=249	
<u>性別</u>	
男性	88.0%
女性	12.0%
<u>年代</u>	
10歳代	0.8%
20歳代	5.7%
30歳代	52.2%
40歳代	27.7%
50歳以上	3.6%
<u>居住地域</u>	
北海道・東北	4.8%
関東	48.8%
中部	9.7%
近畿	18.1%
中国	7.7%
四国	2.0%
九州・沖縄	8.1%
国外	0.8%

で内的整合性が高いと判断した。参加次元では、クロンバックの α 係数が0.28と低くなった。その原因となっている経験年月を削除することによって0.41まで α 係数が高くなったが、他の変数を操作することによって α 係数を高めることはできなかったため、残りの変数を採用した。技能次元においては、 α 係数が0.62となったが、習得技術得点と風予測能力の変数を削除したことによって、 α 係数が0.73に高まった。以上の α 係数は、測定指標の信頼性を検討したフィッシング³⁾ (α 係数0.69~0.86)、カヌー²⁶⁾ (α 係数0.77~0.87)、そしてヨット¹²⁾ (α 係数0.57~0.84)の研究結果と比較して、参加次元の値がやや低いものの、それ以外は信頼できる数値となっている。

(3) 測定項目の主成分分析

表2は、測定項目として残った12変数を用いて主成分分析を行った結果である。固有値の累積寄与率は61.34%となり、主成分負荷量としてはやや説明力が強い程度²³⁾となっているが、Kuentzel & Heberlein¹¹⁾とMcFarlane¹⁴⁾（それぞれの累積寄与率44.00%、62.18%）と比較しても説明力を有していることがわかる。第1主

表2 ウインドサーフィンにおける専門志向化測定項目の主成分分析結果

測定項目	第1主成分 関与次元	第2主成分 用具・媒体次元	第3主成分 発達次元	第4主成分 参加次元
自己表現	0.856	0.107	0.147	-0.069
魅力	0.796	0.187	0.106	0.008
中心性	0.667	0.214	0.166	0.377
セイル使用枚数	0.138	0.784	-0.127	-0.092
ボード使用台数	0.152	0.778	-0.193	0.093
ビデオ所有数	0.096	0.572	0.210	0.178
雑誌購読	0.228	0.507	0.432	0.054
知識向上	0.160	-0.080	0.842	-0.001
技能向上	0.120	-0.005	0.815	0.111
競技大会出場回数	0.040	-0.161	-0.153	0.746
宿泊旅行回数	-0.132	0.235	0.138	0.615
年間参加頻度	0.294	0.129	0.209	0.592
固有値	3.263	1.722	1.324	1.051
寄与率	27.193	14.347	11.034	8.762

成分は、自己表現、魅力、中心性といった関与次元の変数から構成されており、感情局面が表されている。第2主成分は、セイル使用枚数、ボード使用台数、ビデオ所有数、雑誌購読のような用具や媒体に関係する変数が反映されており、認知局面が表現されている。第3主成分は、知識向上、技能向上といった発達の方向づけに関わる変数から構成されており、認知局面が表されている。第4主成分は、競技大会出場回数、宿泊旅行回数、年間参加頻度のような参加次元に関係する変数が反映されており、行動局面が表現されている。第1主成分から第4主成分について信頼性分析を行ったところ、クロンバックの α 係数は、それぞれ関与次元0.76、用具・

媒体次元0.65、発達次元0.73、参加次元0.41となった。

(4) 因子得点のクラスター分析

クラスター分析においては、上記で算出された因子得点を用いて分析を行った結果、4つのタイプのウインドサーファーマを識別することができた。各タイプの専門志向化構成要素の平均因子得点は表3のとおりである。タイプ1は、発達次元(0.230)がやや高い得点となっているが、関与次元(-0.931)と用具・媒体次元(-0.575)は低い得点となっている。タイプ2は、参加次元(1.908)がとくに高い得点で、用具・媒体次元(0.531)が高い得点となってい

表3 クラスター別にみた専門志向化構成要素の因子得点

専門志向化 構成要素	専門志向化によるクラスター				F値	有意確率
	タイプ1 n=76	タイプ2 n=30	タイプ3 n=127	タイプ4 n=16		
関与次元	-0.931	0.032	0.527	0.179	56.665	<0.0001
用具・媒体次元	-0.575	0.531	0.174	0.355	15.471	<0.0001
発達次元	0.230	0.087	0.196	-2.815	99.008	<0.0001
参加次元	-0.205	1.908	-0.322	-0.470	83.915	<0.0001

るが、関与次元（0.032）と発達次元（0.087）は低い得点となっている。タイプ3は、関与次元（0.527）が高い得点となっているが、参加次元（-0.322）の得点が低くなっている。タイプ4は、用具・媒体次元（0.355）の得点はやや高いものの、発達次元（-2.81）が低い得点となっている。このように専門志向化構成要素の4つの次元において、タイプ間の因子得点に違いみられ、分散分析の結果をみるとすべての次元に0.01%水準で有意な差が認められた。

5. 考察

(1) 専門志向化の測定指標

ウインドサーフィンにおける専門志向化の測定指標としては、表2に挙げた4つの次元による構成要素が抽出され、12変数の測定項目を作成することができた。参加次元においては、経験年月が測定項目から外れる結果となった。専門志向化研究においては、レジャー参加者が時間経過に伴い専門志向化過程を前進するとは限らないことが指摘⁷⁾²¹⁾されており、フィールドワーク研究¹⁹⁾においても、専門志向化過程を前進しないウインドサーファーが存在し、途中のステージに停滞したり、以前のステージに後退したりするキャリアがみられた。つまり、このことは、経験年月を重ねることが必ずしも専門志向化過程を前進することにはならず、経験の測定をすることが意味をなさないことを示唆している。

技能次元では、習得技術得点と風予測能力の測定項目を省いた方が測定指標の信頼性が高まった。このことについては、Scott & Shafer²²⁾が技能を習得した程度で判断するのではなく、レジャー参加者が技能の発達に意欲をもっているのかという点で考慮する必要があることを指摘している。フィールドワーク研究¹⁹⁾においては、専門志向化過程のステージが高い参加者よりも高い技能を習得しているウインドサーファーがみられ、技能発達の方向づけによって専門志向化過程における前進を捉えるべきであることがわかっている。

(2) ウインドサーファーの類型化

ここでは、4つのタイプに識別されたウインドサーファーについて、表4に示した専門志向化測定項目の平均値を比較する。それぞれのタイプの特性については、二宮ら¹⁹⁾が行ったウインドサーフィンのフィールドワーク研究の成果と照合しながら考察していく。

タイプ1は、発達次元の知識向上（4.36）と技能向上（4.83）においてタイプ2、タイプ3とほぼ同じ平均値になっているが、関与次元の3項目（10.42, 12.78, 9.12）、用具・媒体次元のセイル使用枚数（2.30）、ボード使用台数（1.80）、ビデオ所有数（3.26）、そして参加次元の年間参加頻度（11.63）において他のタイプと比べ低い平均値になっている。このように、定期的なレジャー活動としてウインドサーフィンに取り組んでいないと考えられ、このタイプ1はフィールドワーク研究¹⁹⁾で割り出された不定期参加者と同じような傾向の行動様式がみられた。

タイプ2は、参加次元の競技大会出場回数（14.53）、宿泊旅行回数（22.60）、年間参加頻度（15.63）の平均値が他のタイプに比べて高くなっており、競技大会に出場することを主目的にしてウインドサーフィンに取り組んでいることが窺える。また、関与次元の中心性（12.57）、用具・媒体次元のボード使用台数（2.73）とビデオ所有数（9.30）や雑誌購読（8.23）、そして発達次元の技能向上（4.97）において高い平均値となっており、競技大会のために活動している影響が表れていると考えられ、このタイプ2はフィールドワーク研究¹⁹⁾で割り出された競技志向参加者と行動様式が同じような傾向となった。

タイプ3は、関与次元の自己表現（13.53）と魅力（14.78）、および発達次元の知識向上（4.58）の平均値が高くなっているが、参加次元の競技大会出場回数（1.21）の平均値が低くなっている。ウインドサーフィンへの関心は高くその魅力に引かれているが、競技大会への参加にはあまり興味を示さない参加形態であると考えられ、このタイプ3はフィールドワーク研究¹⁹⁾で割り出された快樂志向参加者と同じような傾向の行動様式がみられた。

表4 クラスター別にみた専門志向化測定項目の平均値

専門志向化 構成要素	専門志向化によるクラスター				F値	有意確率
	タイプ1 n=76	タイプ2 n=30	タイプ3 n=127	タイプ4 n=16		
関与次元						
自己表現	10.42	12.80	13.53	11.69	50.943	<0.0001
魅力	12.78	14.50	14.78	14.00	39.131	<0.0001
心性	9.12	12.57	11.66	10.31	30.663	<0.0001
用具・媒体次元						
セイル使用枚数	2.30	2.87	2.91	2.94	17.783	<0.0001
ボード使用台数	1.80	2.73	2.40	2.69	20.094	<0.0001
ビデオ所有数	3.26	9.30	6.68	5.81	7.797	<0.0001
雑誌購読	5.78	8.23	7.50	4.87	14.279	<0.0001
発達次元						
知識向上	4.36	4.37	4.58	2.13	69.525	<0.0001
技能向上	4.83	4.97	4.90	3.13	77.725	<0.0001
参加次元						
競技大会出場回数	1.22	14.53	1.21	1.94	33.115	<0.0001
宿泊旅行回数	4.30	22.60	3.60	3.31	57.383	<0.0001
年間参加頻度	11.63	15.63	12.76	12.31	10.010	<0.0001

タイプ4は、用具・媒体次元の雑誌購読(4.87)、発達次元の知識向上(2.13)と技能向上(3.13)、そして参加次元の旅行回数(3.31)の平均値が低くなっている。とくに発達次元の項目における平均値が低いことから上達意欲が低くなっており、本格的にウインドサーフィンに取り組まない参加者であると考えられ、このタイプ4はフィールドワーク研究¹⁹⁾で割り出された社交志向参加者と同じような傾向の行動様式がみられた。

6. 結語

本研究では、専門志向化の概念枠組みを用いてウインドサーフィンの参加者を類型化するための測定指標を作成することを目的とした。データ収集は、インターネット調査を実施することによって全国のウインドサーファーを対象として行った。測定指標の作成においては、まず、先行研究における専門志向化の測定指標を検討した上でフィールドワーク研究¹⁹⁾の成果を参考

にして4次元から成る専門志向化変数を設定した。次に信頼性分析を行い、12変数の専門志向化測定項目を選別した。それらの測定項目を用いて主成分分析を行った結果、専門志向化の測定指標として関与次元、用具・媒体次元、発達次元、参加次元といった構成要素を抽出した。そして、因子得点を用いてクラスター分析を行った結果、4つのタイプのウインドサーファーを識別することができた。各タイプの特性は、ウインドサーファーを対象としたフィールドワーク¹⁹⁾の研究結果とほぼ一致する傾向がみられたことから、本研究においてウインドサーファーを類型化するために用いた4つの次元から成る測定指標には妥当性があると考えられる。この測定指標は、専門志向化の概念に基づいてウインドサーファーを意味のある下位グループに類型化することを可能にする。このような専門志向化の概念枠組みは、説明力を有するセグメンテーション変数として活用することによって、レジャー活動の場となる自然資源管理やレジャー

産業のマネジメントに役立つような情報を提供することに貢献するであろう。今後の研究においては、本研究で作成した専門志向化の測定指標を基礎としてウインドサーフィン以外のレジャー活動に適応する測定指標を検討することが課題になろう。

註1) McIntyre & Pigram¹⁶⁾の関与項目をウインドサーフィンの設問に変更した。

魅力1「ウインドサーフィンは、もっとも満足が得られるレジャー活動である。」

魅力2「ウインドサーフィンは、もっとも楽しいことの一つである。」

魅力3「ウインドサーフィンは、自分にとってたいへん重要である。」

自己表現1「ウインドサーフィンは、あわただしい日常生活の気晴らしになる。」

自己表現2「ウインドサーフィンをしているときに本当の自分になれる。」

自己表現3「ウインドサーフィンは、自分がどうい人物なのかを伝えてくれる。」

中心性1「生活の大部分がウインドサーフィンに関係していることを実感する。」

中心性2「ほとんどの友人が、何らかの形でウインドサーフィンに関わっている。」

中心性3「仲間とウインドサーフィンについて語り合うことは楽しい。」

註2) 過去に費やした金額は、回答者にとって想起して正確に答えることが困難な設問であるため、Wellman et al.²⁶⁾のように金額の範囲を設定した選択肢を用意する方が望ましいであろう。

文献

- 1) Bryan, H., Leisure Value Systems and Recreational Specialization: The Case of Trout Fishermen, *Journal of Leisure Research* 9(3), pp.174-187, 1977
- 2) Buchanan, T., Commitment and Leisure Behavior: A Theoretical Perspective, *Leisure Sciences* 7(4), pp.401-420, 1985
- 3) Chipman, B.D. and Helfrich, L.A., Recreational Specializations and Motivations of Virginia River Anglers, *North American Journal of Fisheries Management* 8, pp.390-398, 1988
- 4) Choi, S., Loomis, D.K. and Ditton, R.B., Effect of Social Group, Activity, and Specialization on Recreation Substitution Decisions, *Leisure Sciences* 16, pp.143-159, 1994
- 5) Devall, B. and Harry, J., Who Hates Whom in the Great Outdoors: The Impact of Recreational Specialization and Technologies of Play, *Leisure Sciences* 4(4), pp.399-418, 1981
- 6) Ditton, R.B., Loomis, D.K., and Choi, S., Recreation Specialization: Re-conceptualization from a Social Worlds Perspective, *Journal of Leisure Research* 24(1), pp.33-51, 1992
- 7) Donnelly, M.P., Vaske, J.J., and Graefe, A.R., Degree and Range of Recreation Specialization: Toward a Typology of Boating Related Activities, *Journal of Leisure Research* 18(2), pp.81-95, 1986
- 8) Graefe, A.R., Donnelly, M.P., and Vaske, J.J., Crowding and Specialization: A Reexamination of the Crowding Model, *The National Wilderness Research Conference*, pp.333-338, 1985
- 9) Hammitt, W.E., McDonald, C.D., and Noe, F.P., Use Level and Encounters: Important Variables of Perceived Crowding Among Nonspecialized Recreationists, *Journal of Leisure Research* 16(1), pp.1-8, 1984
- 10) 原田宗彦, 北米における余暇行動研究の動向, *レクリエーション研究* 9, pp.35-44, 1982
- 11) Kuentzel, W.F. and Heberlein, T.A., Does Specialization Affect Behavioral Choices and Quality Judgments Among Hunters?, *Leisure Sciences* 14, pp.211-226, 1992
- 12) Kuentzel, W.F. and Heberlein, T.A., Social Status, Self-Development, and the Process of Sailing Specialization, *Journal of Leisure Research* 29(3), pp.300-319, 1997
- 13) Kuentzel, W.F. and McDonald, C.D., Differential Effects of Past Experience, Commitment and Lifestyle Dimensions on River Use Specialization, *Journal of Leisure Research* 24(3), pp.269-287, 1992
- 14) McFarlane, B.L., Specialization and

- Motivations of Birdwatchers, *Wildlife Society Bulletin* 22, pp.361-370, 1994
- 15) McIntyre, N. and Pigram, J.J., *Recreation Specialization Reexamined: The Case of Vehicle-Based Campers*, *Leisure Sciences* 14, pp.3-15, 1992
- 16) 二宮浩彰, インターネットを活用したアウトドア・レクリエーション参加者調査: ウインドサーフィン行動特性の分析, *自由時間研究* 27, pp.43-50, 2004
- 17) Ninomiya, H., and Kikuchi, H., *Recreation Specialization and Participant Preferences among Windsurfers: An Application of Conjoint Analysis*, *International Journal of Sport and Health Science* 2, pp.1-7, 2004
- 18) 二宮浩彰, 菊池秀夫, 守能信次, レクリエーションの専門志向化: その研究動向と方法論, *体育学研究* 47(4), pp.319-331, 2002
- 19) 二宮浩彰, 菊池秀夫, 守能信次, レクリエーションの専門志向化過程からみたウインドサーフィン行動—レジャーの社会的世界におけるフィールドワークを通じて—, *レジャー・レクリエーション研究* 54, pp.1-10, 2005
- 20) M. ロドガー (西澤由隆, 西澤浩美訳), SPSSによるサーベイリサーチ, 丸善: 東京, pp.189-207, 1997
- 21) Scott, D. and Godbey, G., *Recreation Specialization in the Social World of Contract Bridge*, *Journal of Leisure Research* 26(3), pp.275-295, 1994
- 22) Scott, D. and Shafer, C.S., *A Rejoinder to Reviewer's Comments*, *Journal of Leisure Research* 33(3), pp.357-361, 2001
- 23) 清水功次, *マーケティングのための多変量解析*, 産能大学出版部: 東京, pp.209-240, 1999.
- 24) 総務省, 平成17年版 情報通信白書, ぎょうせい, 東京: pp.27-31, 2005
- 25) Virden, R.J. and Schreyer, R., *Recreation Specialization as an Indicator of Environmental preference*, *Environmental and Behavior* 20(6), pp.721-739, 1988
- 26) Wellman, J. D., Roggenbuck, J. W., and Smith, A.C., *Recreation Specialization and Norms of Depreciative Behavior Among Canoeists*, *Journal of Leisure Research* 14(4), pp.323-340, 1982

(受理: 2006年2月9日)

〈原著論文〉

フロー体験の深化に関する理論的研究

——「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」に関する
行為者のダイナミックな認識過程 ——

迫 俊道*

**A Theoretical Study on the Deepening the Flow Experience:
The Actor's Dynamic Recognition Process concerning Commanding
Reality and Disposable Reality**

Toshimichi SAKO*

Abstract

The purpose of this study is to inquire into the process of the deepening of the flow experience, based on the results of the detailed research Nakashima conducted on the relation between Borgmann's analysis of "commanding reality" versus "disposable reality" and Gibson's "affordance" theory which thematized the coupling of perception and action.

Although Csikszentmihalyi insists that the state of flow occurs when the actor's skill is in balance with opportunities for action, it seems that the flow experience is generated in the process in which the actor's recognition concerning his environment changes from "commanding reality" to "disposable reality". While the actor is being afforded an infinite number of possibilities for action by the environment, he has to search for new challenges to experience a deeper state of flow.

The actor recognizes this environment out of infinite affordance as "commanding reality" and makes sincere efforts. When as a result the actor comes to recognize this environment as "disposable reality", he will experience a deeper state of flow. The actor's point of view whereby his recognition of reality dynamically changes is important. The deepening of the flow experience then means that this kind of process takes place repeatedly.

*広島市立大学 *Hiroshima City University

1. チクセントミハイのフロー研究と本論文の目的

心理学者のミハイ・チクセントミハイ (Csikszentmihalyi, M.) は、人間の心理状態について「フロー」という新たな観点を提示した。チクセントミハイは調査対象者として選択したロック・クライマーの面接調査において、クライマーが山登りを楽しんでいる時に「まるで流れている (flow) ようだった」と言ったこと、また、その他の活動者からも、「流れている (floating)」という声が数多く寄せられたことに着目した。そして「全人的に行為に没入している時に人が感ずる包括的感觉を『フロー』」(チクセントミハイ, 1991, p.66) と彼は定義した。

チクセントミハイの著書^{9) 12)}を参照すると、フローに関する最初の著書 *Beyond Boredom and Anxiety* が上梓された後、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。また、チクセントミハイは、全くといっていいほど言及してないが、*Beyond Boredom and Anxiety* の邦訳は、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。1979年にチクセントミハイの著書の日本語訳『楽しみの社会学』¹¹⁾ が上梓されるとすぐに、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関する雑誌において、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紹介されていった。日本の学校体育の授業に関連する論説や著書におけるフローモデルの引用 (修正を含む) としては、沢田和明 (1979)、深沢宏 (1979)、嘉戸脩 (1982a, 1982b, 1983, 2001)、佐伯聰夫 (1981a, 1981b, 1982)、永島惇正 (1980) らのものがあがる。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に論じられるようになり、楽しさについての興味・関心が一気に高まっていったと推察される。

チクセントミハイは、膨大なインタビュー調査や、因子分析等の手法を駆使して、「楽しさ」

の理論モデル、フローモデルを構築した。チクセントミハイの提唱したモデル、能力水準「ACTION CAPABILITIES (SKILLS)」と挑戦水準「ACTION OPPORTUNITIES (CHALLENGES)」の2つの座標軸¹²⁾によって示される「フローモデル」は、能力水準と挑戦水準の相互関係によって、「Anxiety」「Worry」「Boredom」「Flow」という心理面を巧みに表している。このモデルは、チクセントミハイのフロー理論の骨格をなすものである。能力水準が高く挑戦水準が低い場合に行為者は退屈を感じる、挑戦水準が高く能力水準が低い場合には行為者は不安を感じる、そして能力水準と挑戦水準のレベルが適合した状態の時、行為者は楽しさ、フローを体験することを表している。

チクセントミハイは、比較的小さくて数多く存在するフロー体験を「マイクロ・フロー」(micro flow)、行為に深く没入するレベルのフロー体験を「ディープ・フロー」(deep flow)と呼んでいる。そのことから、本論文では、能力水準と挑戦水準が次第に高まっていく過程において、フロー体験が深まることを「フロー体験の深化」と呼ぶことにする。チクセントミハイは、「障害や妨害にもかかわらず頑張り続けるというこの能力こそ、まさにその人に対し他者が尊敬の念を抱く最も大きな特質である」(チクセントミハイ, 1996, p.31)「それは苦役や不安がなぜ必要なのかという疑問を我々に投げかけ、日々の生活がより自由になる方法を示唆する」(チクセントミハイ, 1991, p.279)と述べ、「苦役や不安」の必要性を自覚している。だが、これまでのチクセントミハイのフロー研究は、フロー状態そのものに焦点がおかれ、「フロー体験の深化」に関して詳細に論じられることはほとんどなく、その説明は概括的であったと思われる。

これまでに筆者は日本の伝統的身体技法、特に芸道におけるフロー体験の特質²³⁾、および芸北神楽においてフロー体験が生成するメカニズム²⁴⁾を明らかにしようと試みてきた。その際には、いずれも生態心理学者のジェームズ・ジェローム・ギブソン (Gibson, J. J.) のアフォーダンス理論、実在 (「命じてくる実在」と

「^{ディスボーザブル・リアリティ}思いどおりになる実在」)に関するアルバート・ボルグマン (Borgmann, A.) の分析を援用した。芸道におけるフロー体験の特質、芸北神楽においてフロー体験が生成するメカニズム、これらについて論じた2つの拙稿において、どちらも環境を「命じてくる実在」と規定し、環境と行為者が対峙し、両者の間に理想的な協応関係が到来した結果、フロー体験が生じることを筆者は指摘している。

しかし、これまで筆者が行ってきた考察は、ボルグマンが抱える理論的不備に無自覚であり、またアフォーダンス理論の片面的な理解に留まり、理論を十分に活用しているとは言い難い。中島悠平¹⁶⁾の論文では、それらの重大な問題点が的確に指摘されている。ボルグマンとギブソンの両者の理論的接近を試みた中島の考察は、フロー理論に関しては言及していないが、フロー体験が深化する過程を論じる上で、極めて有効な視座を与えてくれるのではないと思われる。本論文の目的は、ギブソンのアフォーダンス理論、ボルグマンの実在に関する分析、両者に関する中島の考察にもとづき、筆者のこれまでの拙稿を批判し、その上でチクセントミハイによるフロー理論の修正点を踏まえ、中島論文における示唆をフロー理論へ援用し、フロー体験が深化する過程を検討することにある。

2. 「フロー体験の深化」を考察する際の理論的枠組

(1) アフォーダンス理論、ボルグマンの実在に関する分析

フロー理論における「フロー体験の深化」に関する理論的脆弱さを補完するには、ギブソンのアフォーダンス理論、ボルグマンの実在に関する分析を援用することが必要ではないかと思われる。まず、ここではそれぞれがどういった理論、分析であるのか、また筆者がそれらをどのように援用してきたのかを紹介する。

「アフォーダンス(affordance)」という言葉は、生態心理学者の一派であるギブソン学派の創始者として知られる、ギブソンが創り出した造語である。ギブソンは、「環境のアフォーダンスとは、環境が動物に提供する (offers) も

の、良いものであれ悪いものであれ、用意したり備えたりする(provide or furnishe)ものである」(ギブソン, 1985, p.137)と説明している。ギブソンは環境が動物にアフォード(afford)するもの、affordという動詞の名詞形として「affordance」という言葉を生み出した。ギブソンのアフォーダンス理論の発展的継承者である佐々木正人¹⁶⁾は、「アフォーダンスをピックアップすることは、ほとんど自覚なしに行われる。したがって、環境の中にあるものが無限のアフォーダンスを内包していることに普通は気づかない。しかし、環境は潜在的な可能性の『海』であり、私たちはそこに価値を発見し続けている」(佐々木, 1994, p. 63, 下線筆者)と、アフォーダンスの特性である、環境と人間との間の創造的なあり方について説明している。

哲学者のボルグマンは、物質的現実と倫理との関連をThe Moral Significance of the Material Cultureの論文¹⁾において説いている。この中でボルグマンは、実在を「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」という2つに分類し、それぞれについて「楽器」と「ステレオ」を具体例として説明している。彼は、「楽器こそは、それを習う者に注意深くあることを命じてくる物である。楽器を習う彼女は、天才であるならともかく、終わることのない骨の折れる練習を積むことによって、この著しく敏感な物が過酷にも要求してくるさまざまなことに、自分の身体を適合させなくてはならない。さらに加えて、彼女は、楽譜を読むために自分の目を訓練し、楽譜から得た視覚情報を素早くそして円滑に身体の微妙な操作へと変換するために、自分の精神を訓練しなくてはならない」(ボルグマン, 2001, p.237-238)と説明している。その一方で、ステレオは人にさほど多くの活動的な関わりを要求しない、「命じてくる実在」のように特に努力を必要とすることなく、音楽を生み出す装置であるとして、「思いどおりになる実在」の一例として紹介している。ボルグマンの論文の内容は、現代における「思いどおりになる実在」の突出、「命じてくる実在」の失墜を指摘するという道徳的なものとなっている。

筆者は、アフォーダンス理論とボルグマンの

実在に関する分析がフロー体験の生成過程を考察するのに有効な分析ツールではないかと考えてきた。日本の伝統的身体技法、特に芸道におけるフロー体験の特質²³⁾、芸北神楽においてフロー体験が生成するメカニズム²⁴⁾、これらについて論じた2つの拙稿において、筆者は環境を「命じてくる実在」と規定している。いわゆる「無心」、「無我」の境を目指す日本の芸道の特質は、実在の命じるところに細心の注意を向けつつ、環境との一体化（フロー）、つまり、行為的身体と環境との間の理想的な協応関係の到来をひたすら「待つ」修練の過程にあると筆者は指摘している。

だが、その際に試みた考察は、中島¹⁶⁾によれば、ボルグマンと同様の理論的不備を抱え、またアフォーダンス理論を適切に活用しているとはいえないという。ギブソンのアフォーダンス理論、ボルグマンの実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。そこで、以下に中島の考察を紹介する。

(2) 実在に関する動的な視点を提示した中島の考察

中島はボルグマンが倫理学の学問分野において「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」を提示していること、また両者を1つの連続体とみなそうとしていることについて触れている。その上で、ボルグマンの論文の訳者である根田隆平¹⁷⁾と同様に、ボルグマンが挙げている事例から判断すると、実在が静的にしか把握されていない、実在が本質的に「命じてくる実在」「思いどおりになる実在」の性質を帯びている、という問題点を提示している。そして、筆者が上記のような問題に無自覚なまま、ボルグマンの概念を芸道及び芸北神楽におけるフローを分析する理論群の1つとして取り込んでいることを中島は指摘している¹⁶⁾。

まず、中島はボルグマンの挙げた実在の反証について、「長い間楽器を練習し、いとも簡単に演奏できる行為者がいるとする。その行為者は誰の目からみても、そして本人にとっても無

自覚的に楽器を演奏できるほど熟練しているとする。はたして、これは楽器が命じているといえるだろうか。また、その行為者は楽器は上手く演奏できても、機械音痴でデジタル機器の使い方がまったくわからなかったとする。そして、その行為者はステレオを使うのにいつも四苦八苦しななければならないとする。はたして、これはステレオが思いどおりになっているといえるだろうか」（中島, 2005, p.4-5）と論じている。そして、「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」は二項対立ではなく、1つの連続体の両極に位置するとし、「ごく初期の段階では限りなく＜命じてくる実在＞に近い認識であったものが、熟練するにつれて＜思いどおりになる実在＞と認識できるようになることもありうる」（中島, 2005, p.8）という動的な視点を示している。

中島はボルグマンが抱える理論的不備をただ単に指摘するだけではなく、アフォーダンス理論を援用することで問題点を解決している。実在から様々な情報が誘発され、行為者がそのアフォーダンスを認識することによってはじめて、実在が「命じてくる実在」か「思いどおりになる実在」かが決定される、つまり、「行為者と実在との相互関係で＜命じてくる実在＞／＜思いどおりになる実在＞が規定されていく」（中島, 2005, p.8）のであるという。このことは、筆者のアフォーダンス理論に対する基本的理解、及びその援用方法に関しても問題があることを意味しているだろう。アフォーダンスの特性とは、「環境と人間との間の創造的なあり方」にあると思われる。筆者のこれまでの考察では、環境を「命じてくる実在」と規定してきた。そこには環境と人間との間の創造的な関係は見出しにくく、アフォーダンス理論を適切に援用しているとはいいがたい。

(3) チクセントミハイによる挑戦水準と能力水準の関係の修正

これまでにギブソンのアフォーダンス理論、ボルグマンの実在に関する分析、そして両者に関する中島の考察を紹介してきた。ここでは、以上の理論的枠組をフロー理論に援用する前に、

近年、チクセントミハイにより行われたフロー理論の修正点、及び「フロー体験の深化」に関する理論的脆弱さを示す。

チクセントミハイは、フローのオリジナルモデル⁸⁾においては、挑戦水準と能力水準が均衡状態にあるときにフロー体験が生じるとしてきた。だが、チクセントミハイはこれについて、「行為のために最低限の機会しか提供しない活動は、たとえ行為者が知覚した挑戦と能力の間のつり合いを経験したとしても、フローには至らない」「ミラノのグループは挑戦水準と能力水準の個人の平均よりも高い状態でのつり合いという観点からフローを操作的に再定義した。つまり、フローは人びとが日常生活のなかで遭遇する平均的な行為の機会よりも高い水準の挑戦を知覚し、それに取り組むために十分な能力をもち合わせたときに経験される」(チクセントミハイ/ナカムラ, 2003, p. 18) と述べている⁹⁾。また、「退屈と不安はフローに力動的に関係する成長の原動力としてさらに明確に認識され」(チクセントミハイ/ナカムラ, 2003, p.19) るとし、「退屈と不安」を積極的に位置づけもしている。

「挑戦水準と能力水準の個人の平均よりも高い状態でのつり合い」とは、行為者が環境から個人の平均よりも高い挑戦に関わる情報を認識し、個人の能力を高める実践において、挑戦水準と能力水準の調和を達成することであるだろう。フロー体験は、行為者(能力水準)と環境(挑戦水準)の間にあるつり合いというよりも、行為者と環境の間にある「不均衡の状態から均衡状態を生成する過程」で創造されるのではないだろうか。「フロー」という言葉は、「一見苦もなく行われているようにみえる動作の感覚をよく表している」(チクセントミハイ, 1996, p.68) ので、フロー体験が、しばしば大きな身体的努力を必要とするにも関わらず、努力を必要としないようにも受け止められることもあると、チクセントミハイは述べている。行為者と環境の均衡状態のみをフローとして位置づけることは、チクセントミハイの危惧にあるように、行為者が多大な努力も必要とせず楽に活動を行っているように思われかねない。

だが、フロー体験の生成過程にあっては、行為者は自己の能力を限界にまで働かせているのであり、努力をしていないのではない。深い没入を伴うフロー体験は、「大きな身体的努力、または高度に訓練された知的活動を必要とする。それは熟練した能力が発揮されなくては生じない」(チクセントミハイ, 1996, p.69) ののである。チクセントミハイは、チェスの選手、ロック・クライマーだけではなく、外科医などの仕事においてもフロー体験が生じることを示し、仕事と遊びの二分法を乗り越えた。だが、その場合の面接調査の対象者は熟練者、熟達者が中心であり、面接調査の結果のほとんどはフロー体験そのものの描写である。そのために、能力水準と挑戦水準が次第に高まり、それともなってフロー体験が深まっていくという、「フロー体験の深化」に関する考察は概括的となったのではないかと思われる。

3. 「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」の連続性とフロー理論の関連

中島の考察は、アフォーダンス理論を採用し、「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」を描き直すことを目的としており、フロー理論に関してはほとんど言及していない。だが、先に紹介した中島の考察はフロー体験の深化を論じる上で極めて有効ではないかと思われる。それは、「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へという、行為者の動的な認識過程が指摘されているからである。中島は、「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」が連続体であることを図に表している(中島, 2005, p.7)。以下の図¹⁰⁾は、中島が提示した図に筆者が「行為者の認識」という文字と矢印を加えて修正したものである。



図1 フロー体験の生成における行為者の動的な認識過程

中島が論じたように「命じてくる実在」と「思いどおりになる実在」は、1つの連続体を成していると考えべきだろう。フロー体験の

大きな特徴の1つに「明瞭で滑らかなフィードバック」がある。自分の行為の結果から予想された、肯定的な、確かな反応が逐一滑らかに返ってくることでフロー状態を生み出すという。フローの状態にあっては、肯定的なフィードバックがあることから、行為者は「思いどおりになっている」という感覚を覚えるかもしれない。しかし、実際には「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) のであり、行為者は環境から誘発されてくる活動的な関わりを受け取り、また熟練を呼び起こし、行為に及んでいる。「命じてくる実在」として環境を行為者が認識し、そして限界にまで身体と精神を働かせることによって肯定的なフィードバックを得るとき、行為者は環境を「思いどおりになる実在」と認識するだろう。この「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へと行為者の認識が変化する過程において、フロー体験が生成すると思われる。

美学者の中井正一のポートにおけるフロー状態の描写は、まさに「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へという、行為者の認識の推移を表現している。

一本一本のオールを流さないこと、誤魔化さないこと、それはむしろ、いわゆるべき言葉ではなくして、筋肉によって味覚さるべきものである。疲切った腕がなおも一本一本のオールを引切っていくその重い気分は、人生の深い諦視と決意の底に澄透れる微笑にも似る。この微笑気分はよき練習と行きとどいた技術の訓練においては特殊の「冴え」をもたらすものである。オールあるいは水に身を委ねた心持、最も苦しいにもかかわらず、しかも楽に漕げる境、緊張し切った境に見出す弛緩ともそれはいわゆるべきものである。あるまま思切り振舞って、しかもあるべき調子に乗って行く気分である(中井, 1995, p.85)。

中井は、細心の注意を払いながらオールを引

くという行為を継続していくことによって、楽に漕げる状態に到達できると述べている。この一連の過程において、行為者の環境に対する認識は「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へと転じたのではないだろうか。その際に見逃してならないのは、行為者の自発的努力である。「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へと行為者の認識が変化する過程とは、先に紹介したチクセントミハイのフロー理論の修正点から考えるならば、行為者(能力水準)と環境(挑戦水準)の関係が不均衡にある状態から調和の状態に至るプロセスであるだろう。行為者の環境に対する認識が変化する動的過程を、フローの観点から再考していくことが、「フロー体験の深化」に関する理論の強化にも繋がってくるだろう。

4. 「フロー体験の深化」に関する基礎理論

(1) 「フロー体験の深化」という課題

ここでは、「フロー体験の深化」というフロー理論の課題を具体的に示した上で、「フロー体験の深化」に関する考察を行いたい。フロー理論は、本論文の冒頭において説明したように日本の学校体育の授業に影響をもたらした。だが、学校体育の授業においては十分な時間が無いため、フロー体験を十分に深めることができず、「フロー体験の深化」は課題として残ったと思われる。学校体育の授業において「フロー体験の深化」が困難であったのは、学校体育の授業における時間的制約等の限界、それと同時に、フロー理論自体に「フロー体験の深化」に関する理論が概括的であったからではないかと思われる。フロー理論を学校体育に導入した識者は、次のようにフロー理論を援用している。

運動の楽しさは、自分の運動への欲求や関心、技能、などの水準に合った挑戦対象〔…〕がある時に〔…〕生じ、自主的、自発的な学習が行なわれる。それに対して、自分の能力より高い挑戦対象がねらいになれば〔…〕、不安、心配が生じ、挑戦をあきらめてしまう。また、同時に、自分の能力よりも低い挑戦対象がねらいの時には〔…〕、退屈な

状態が生じ、挑戦をやめなくなる。したがって、(不安や退屈) […] の状態の時には、自主的、自発的な取り組みは少なくなる (嘉戸, 1982a, p.447, 下線筆者, 括弧内筆者)。

この説明の下線部分、ここで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記されている。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、フローチャンネルを逸れた時である。不安や退屈を感じる時に自主的、自発的な取り組みが少なくなるなら、「フロー体験の深化」は極めて困難である。

筆者は、「フロー体験の深化」のためには、次のような見方がヒントになると考える。

「楽しい」ということが「快い」とか「苦しくない」ということと同義だとすれば、かなりの苦心や苦勞が伴う「何か新しいものを設計または発見する」「見知らぬ場所を探索する」「数学の問題を解く」というような、自己目的な楽しい活動となり得ることも、楽しいことではなくなってしまう危険性が出てくる。

したがって楽しさというものが「快い」とか「苦しくない」というようなものよりもっと質的に高い感覚として捉えられ、それらを測定可能なものとして実際の運動や行動の質を規定していく具体的な資料を今後追及していく必要がある (深沢, 1979, p.21)。

チクセントミハイの著書にはこのような「フロー体験の深化」に結びつくと思われる記述は見られる。しかし、それらはフローモデルのように様々なフロー活動の共通性を抽出することによって構成された、フロー理論の骨格をなすものとは言いがたい。そのため、フロー理論を援用する際、「フロー体験の深化」に必要な苦役や不安が、チクセントミハイが意図したものとは異なって解釈される可能性が生じる。そこで、チクセントミハイの記述、ギブソンのアフォー

ダンス理論、ボルグマンの实在に関する分析、両者に関する中島の考察にもとづき、「フロー体験の深化」に関する基礎理論の構築を行いたい。

(2) 「フロー体験の深化」におけるダイナミックなプロセス

チクセントミハイは、「人は同じことを同じ水準で長期間行うことを楽しむことはできない。我々は退屈か不満を募らせ、再び楽しもうとする欲望が能力を進展させるか、その能力を用いる新たな挑戦の機会を見出すよう自分を駆り立てるのである」(チクセントミハイ, 1996, p.96) と言い、人を成長と発見へと導くフロー活動のダイナミックな特性を説明している。真摯な努力を行い、行為者にとって望ましいフィードバックを受けフローを体験する。ひとたび行為者がフロー体験の喜びを経験したならば、その喜びを再度体験したいと思う。フロー体験が繰り返され、より深い没入を伴うフロー体験が生成されていくことがフロー体験の深化である。そのフロー体験の深化を図示するならば、以下の図2^{註5)}に示すように、図1が階層的に積み上げられていく過程ではないかと思われる。その階層であるが、下段から上段にかけて、ハッチング(網掛け, 斜線掛け)の濃淡によって変化をつけている。これは、フロー体験が徐々に深まっていくことを示している。「命じてくる实在」から「思いどおりになる实在」へと行為者の認識が変化し、さらに新しい「命じてくる实在」を環境からピックアップし、艱難辛苦を乗り越えて、「思いどおりになる实在」へと行為者の認識が変貌するとき、新たに蓄積された体験はこれまでより深みのあるものであるだろう。

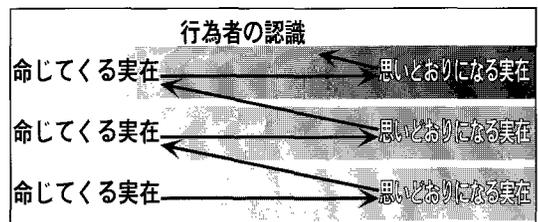


図2 フロー体験の深化の過程

「命じてくる实在」から「思いどおりになる实在」へと行為者の实在に対する認識が変貌し

たとき、フロー体験が生じる。「思いどおりになる実在」と行為者が認識するだけでは、行為者は退屈を感じるに過ぎないであろう。行為者は新たな課題、「命じてくる実在」を認識する必要がある。ただし、「命じてくる実在」と行為者が認識するだけであれば、行為者は不安を感じるだけである。行為者が新たな「命じてくる実在」を認識し、不断の努力を行うことにより、その「命じてくる実在」が「思いどおりなる実在」へと、行為者の認識がダイナミックに変貌する時、能力水準と挑戦水準のより高次な調和が達成され、「フロー体験の深化」が可能となるのである。「思いどおりになる実在」から「命じてくる実在」へ、「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へとといったように、行為者の実在に対する認識がダイナミックの変貌していく、この過程が何度も繰り返されていくことがフロー体験の深化するプロセスであるだろう。

つまり、ギブソンのアフォーダンス理論とボルグマンの実在に関する分析を援用してフロー体験を説明する場合、これまでに筆者が試みたように、環境を一義的に「命じてくる実在」として位置づけるのは適切ではない。環境は時には「命じてくる実在」として、そして時には「思いどおりになる実在」として行為者に立ち現れるのであり、前者から後者へと環境に対する行為者の認識が転じる時、すなわち行為者と環境が不均衡の関係から均衡状態となる時にフロー体験が生じるのであり、この動的なプロセスが幾重にも積み重なることがフロー体験の深化であり、フロー理論の要諦であるだろう。

(3) 「フロー体験の深化」と時間

先にも述べたが、チクセントミハイがフローモデルを生み出した際に研究対象となったのは、数百人の「熟達者」である。人が最も楽しい時をどのように感じているのか、それはなぜなのかをできるだけ正確に理解するという目的からすれば、チクセントミハイの研究対象は適切である。だが、既に深いフロー体験を経験している人のみが調査対象となるのであれば、能力水準がそれほど高くない段階から次第に能力を向

上させフロー体験を深めていくこと、つまり「フロー体験の深化」の過程に関する考察を補強する必要があるのではないかとと思われる。「フロー体験の深化」には、自己目的的活動に長期間、真摯に関わることが必要である。特に「時間」という要因は、「フロー体験の深化」を考える上で決定的に重要である。フローモデルは、自己目的的活動を行っている人々に対する面接調査や質問紙調査などの結果から生れたモデルであり、自己目的的活動を長期間観察することから考案されたモデルとは言い難い側面を有していると思われる。

また、チクセントミハイが考案した経験抽出法 (Experience Sampling Method) では、リアルな心理状態を析出することが可能である。だが、1つの活動において、「不安 → フロー」「退屈 → フロー」「フロー → 不安(退屈)」、このような行為者の心理の変化を考察することが果たして出来るのだろうか。チクセントミハイは著書¹¹⁾の「悲劇の変換」(チクセントミハイ, 1996, p.241-247) という部分の中では、両足麻痺の患者の集団、視力を喪失した方々など悪条件にも関わらずフローを達成する人々の事例が報告されている。また、リチャード・ローガン (Logan, R.) は、強制収容所などの極限的な身体苦行を伴う状況にうまく対処しフロー体験を導き出した事例¹²⁾を提示している。チクセントミハイやローガンらの記述は、フロー研究における動的視点の意義を示唆しているが、一般的と思われるフロー活動には動的な視点、縦断的な研究はあまり見られない。

中島がアフォーダンス理論を援用し、ボルグマン及び筆者の理論的不備を乗り越え、行為者の認識に関する動的な視点の意義を描き出したように、ある活動の一瞬の心理状態の抽出だけではなく、フロー活動における「不安」や「退屈」等といった行為者の心理面を縦断的に記述していくことが、フロー活動を研究する際に必要ではないだろうか。日本の弓道の奥義を体得したオイゲン・ヘリゲル (Herrigel, E.) が綴った稽古の記録¹³⁾には、「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へと行為者の認識が転じる過程が含まれている。フロー理論のダイ

ナミックな特性を引き出し、理論を精査していくには、行為者の認識の変化、フロー体験が深化する時間を意識し、フィールドに直接関わりながら、フロー生成の仕組みを研究することが必要ではないかと思われる。

5. 今後の課題

フロー体験が深化する過程においては、能力水準と挑戦水準の向上が必要である。他者と関わることなく、個人的努力だけで能力を高め、それに応じた挑戦課題を発見することは不可能ではない。しかし、フロー体験が深化する多くの場合には、行為者と他者との関わり、例えば、指導者と学習者の相互作用が見られるのではないか。チクセントミハイは、社会的な側面に関する相互作用の重要性について自覚している。だが、これまでにフロー体験が深化する過程における社会的相互作用、それを理論的に分析するという研究はあまり行われてきていない。本論文では、アフォーダンス理論を援用して、フロー体験が深化する過程を検討した。アフォーダンスは「人と環境」との創造的なあり方を問題としている。人と物理的環境との相互作用だけでなく、他者との共振を伴う「人と人」との相互作用にもアフォーダンス理論を用いることができるのか。これらについては、今後の研究課題としていきたい。

註

註1) チクセントミハイの著書 *Beyond Boredom and Anxiety* の最初に刊行された邦訳のタイトルは、『*楽しみの社会学*』である。『*楽しみの社会学*』という名称は、1991年に改題され『*楽しむということ*』となっている。出版社を変え、2000年には『*楽しみの社会学*』として、改題新装版が刊行されている。この3冊の本文の内容は同じであることを筆者は確認している。本論文では1979年に刊行された『*楽しみの社会学*』を入手することが困難であったため、『*楽しむということ*』を引用文献として使用している。

註2) フローモデルについてであるが、ここで取り上げたようにチクセントミハイの著書 *Beyond*

*Boredom and Anxiety*では、縦軸に「ACTION OPPORTUNITIES (CHALLENGES)」、横軸には「ACTION CAPABILITIES (SKILLS)」と表記されている。*Beyond Boredom and Anxiety*の邦訳『*楽しむということ*』では、モデルの縦軸は「行為への機会(挑戦)」、横軸には「行為の能力(技能)」となっている。邦訳のフローモデルの縦軸は「行為への機会」と表記されているが、この言葉では意味が明瞭でない。*Flow: The Psychology of Optimal Experience* (邦訳『*フロー体験 喜びの現象学*』)において、縦軸が「挑戦」、横軸が「能力」と表記されている。*Flow: The Psychology of Optimal Experience*に見られる表記の方がより意味が明瞭であるため、本論文では「挑戦水準」「能力水準」という表記を使用することにした。

註3) ミラノのグループは、フロー研究者であるファウスト・マシミニ (Massimini, F.) と彼の同僚によって構成されている。彼らは、経験抽出法と呼ばれる方法を用いて、初期のフローモデルを修正する必要性を実証的に明らかにし、その上で「Apathy」「Anxiety」「Flow」「Boredom」を示す4分図のフローモデルを提示している。

註4) 筆者が示した行為者の認識の矢印は、「命じてくる実在」から「思いどおりになる実在」へと向かっている。これはあくまでもフロー生成時における認識の変化の1つを示すものであり、現実場面において必ずしも筆者が示した矢印のような流れを辿るとは限らない。行為者の真摯な努力にも関わらず、否定的なフィードバックを得るかもしれない。行為者の認識が動的な変化を遂げることなく、「命じてくる実在」あるいは「思いどおりになる実在」として滞ることもあるだろうし、また図2において示したように「思いどおりになる実在」から「命じてくる実在」へと認識が変化するベクトルも十分に考えられる。

註5) 図2を提示した目的は「フロー体験の深化」の過程を表すことにある。図2は図1と同様に認識変化の1つのパターンである。中島が指摘したように、行為者と環境との相互関係によって、環境は「命じてくる実在」か「思いどおり

になる実在」かが決定されてくるのであって、現実場面においては、必ずしも図で示したようなプロセスのようになるとは限らない。アフォーダンス理論の特徴は、人と環境との創造的なあり方にある。図2は、実在に対する行為者の認識の流れを固定していると受け止められるかもしれない。行為者の認識には、様々な可能性があることを認めた上で、その中の1つの可能性として「フロー体験の深化」のメカニズムを図2に表している。

付記

本稿の執筆にあたって、橋本裕之先生（千葉大学）と中島悠平さんをはじめとするゼミ生の皆さんに大変お世話になりました。橋本先生には私の拙稿を授業のテキストとしてご使用いただき、中島さんには私の拙稿を建設的に批判する形で授業のレポートと論文を作成していただきました。中島さんに論文を執筆していただかなければ、拙稿の不備・課題について自覚することは出来ませんでした。さらに、中島さんには「フロー体験の深化」を考える理論的枠組を示唆して頂きました。また、今村浩明先生には、「フロー体験の深化」について、貴重な御教示を賜りました。ここに記して御礼申し上げます。

最後になりますが、本論文の執筆中に、私が広島市立大学に入学して以来、ご指導・ご鞭撻を賜ってきた荒井貞光先生がご逝去されました。心よりご冥福をお祈り申し上げます。

引用・参考文献

- 1) アルバート・ボルグマン（根田隆平訳）、物質文化の道徳的意味、思想7月号：231-245, 2001
- 2) 深沢宏、運動の楽しさと運動技能、学校体育32(12)：18-23, 1979
- 3) ジェームズ・ジェローム・ギブソン（古崎敬ら訳）、生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る—、サイエンス社、1985
- 4) 嘉戸脩、「楽しい体育」への方法、体育の科学32(6)：445-448, 1982a
- 5) 嘉戸脩、授業過程を充実させる学習課題の与え方、体育科教育30(7)：28-30, 1982b
- 6) 嘉戸脩、楽しい体育の理解と当面する課題、(佐野雅孝編、「つみかさね 全国体育学習研究協議会第27回長野大会」)、20-32, 1983
- 7) 嘉戸脩、「楽しい体育」論の展開と生涯スポーツ、タイムス、2001
- 8) Mihaly Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety*, Jossey-Bass, San Francisco, 1975
- 9) Mihaly Csikszentmihalyi, Introduction, (In Mihaly Csikszentmihalyi and Isabella Csikszentmihalyi Eds., *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*, Cambridge University Press, New York), 3-14, 1988
- 10) ミハイ・チクセントミハイ（今村浩明訳）、楽しむということ、思索社、1991
- 11) ミハイ・チクセントミハイ（今村浩明訳）、フロー体験 喜びの現象学、世界思想社、1996
- 12) Mihaly Csikszentmihalyi, Preface to the 25th Anniversary Edition, (In *Beyond Boredom and Anxiety 25th Anniversary Edition*, Jossey-Bass, San Francisco), 2000
- 13) ミハイ・チクセントミハイ／ジーン・ナカムラ（浅川希洋志・今村浩明訳）、フロー理論のこれまで、(今村浩明・浅川希洋志編、「フロー理論の展開」、世界思想社)、1-39, 2003
- 14) 永島惇正、学年別技術と子どものつまずき、体育科教育28(10)：44-46, 1980
- 15) 中井正一（長田弘編）、中井正一評論集、岩波書店、1995
- 16) 中島悠平、〈命じてくる実在〉／〈思いどおりになる実在〉を描き直す—そのアフォーダンス的転回と行為記述への展開可能性—、千葉大学日本文化論叢6：1-12, 2005
- 17) 根田隆平、訳者解題、思想7月号：231-233, 2001
- 18) オイゲン・ヘリゲル（稲富栄次郎・上田武訳）、弓と禅、福村出版、1981
- 19) Richard Logan, Flow in Solitary Ordeals, (In Mihaly Csikszentmihalyi and Isabella Csikszentmihalyi Eds., *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*, Cambridge University Press, New York), 172-180, 1988
- 20) 佐伯聰夫、子どもに合った学習のめやすを持たせる。体育科教育29(10)：38-40, 1981a
- 21) 佐伯聰夫、楽しい体育の授業づくりの考え方と方法、(井上淳三編、「つみかさね 全国体育学習研究協議会第25回京都大会」)、8-18, 1981b
- 22) 佐伯聰夫、楽しい体育の基本的な性格と授業の計画・実施について、(川口義一編、「つみかさね

- 全国体育学習研究協議会第26回東京大会」), 7-30, 1982
- 23) 迫俊道, 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, スポーツ社会学研究(10): 36-48, 2002
- 24) 迫俊道, 芸北神楽におけるフロー, (今村浩明・浅川希洋志編, 「フロー理論の展開」, 世界思想社), 241-278, 2003
- 25) 佐々木正人, アフォーダンス—新しい認知の理論, 岩波書店, 1994
- 26) 沢田和明, 運動の楽しさと運動特性, 学校体育32(12): 30-36, 1979
- (受理: 2005年12月27日)

〈原著論文〉

健全児と障害児のワークショップにおける 統合遊びの研究

三宅 祥介* 浅野 房世** 森 愛***

Study on Integrated Play of Children with and without Disabilities through a Workshop

Yoshisuke MIYAKE*, Fusayo ASANO**, Ai MORI***

Abstract

This study investigates the points necessary for universal design playground equipments which make possible to play children with and without disabilities together, through an integrated play workshop for all children. First, importance and meaning of child play was studied in literature, and a few surveys to schools for children with disabilities were conducted. From the results, a workshop was held using children-centered play items that some of them stimulated five senses of children, were accessible by wheelchair, and had some sort of movements. The points of observation for this workshop were a) imitating play by children with disabilities, b) consideration by healthy children, c) similarity in play, for both children with and without disabilities, and d) support by adults, as well as development of play with time.

As the results, two points for designing universal design playground equipments became clear: 1) It has to have variety to choose from in both functionally and as elements, including trigger for inter-action between children with and without disabilities; 2) It has to be easy to follow and easy to develop, but inspires child's spirit of adventure and gives sense of achievement at the same time.

Keywords: Playground Equipment, Workshop, Children with Disabilities,
Universal Design.

* (株) エス・イー・エヌ 環境計画室

SEN, Inc.

** 東京農業大学 農学部 バイオセラピー学科

Department of Bio-Therapy, Faculty of Agriculture, Tokyo
University of Agriculture

*** ミルトス園芸療法研究所

Myrtus Hortitherapy Laboratory

1. 研究の目的

日本では、様々な分野でユニバーサルデザインが進展し、街づくりから工業製品までこの概念が導入され、具現化され始めている。

本傾向は、公園の中にも見られ、遊具は障害を持つ子どもにも使いやすいように改良され始めた。しかしこのような遊具は、障害のある子どもの利用に重点をおきすぎたため、遊び方が限定され、健常児はもとより、障害が軽い子どもにとっても面白味に欠けるとともに、健常児と障害児の統合空間になりにくい傾向がみられる。

本来ユニバーサルデザインとは、「すべての人」のためのものでなければならない。障害を持った子どもから健常児まで楽しく使えるユニバーサルデザイン遊具とはどのような要素をもつべきであろうか。どのようにして、健常児と障害児の遊びの統合が図られるか、また、それによって障害児と健常児の双方にどのようなメリットが得られるかを探るとともに、今後の統合遊具設置の一助とすることを目的としてワークショップを実施した。

2. 文献調査とヒアリング

統合遊びのワークショップの準備にあたり、まず障害をもった子どもの遊びに関する文献調査を行い、遊びの意義や役割と、遊具のユニバーサルデザイン化に必要な条件等を整理した。その後、知的障害児、肢体不自由児施設および学校の子どもたちを担当する教員や指導員を対象に、障害児の遊具利用の実態を把握するためのヒアリング調査を行った。

(1) 障害をもった子どもたちの遊びに関する文献

遊びの意義を、金子ら¹⁻⁴⁾は①遊びそのものが目的であり、②子ども自身が主体となって活動し、楽しむもので、③子どもの発達にとって本質的に重要なものであると述べ、また、仙田⁵⁾は遊具における遊びを、機能的遊び段階から、技術的遊び段階に、そして社会的遊び段階の三つの段階に発展するものと捉えている。

一方、林ら⁶⁾は、障害児と健常児の統合遊びの意味を、障害児にとっても健常児と同様の意

義を持つものと考え、特に発達障害のある子どもにとっての「遊び」は、「生きる意欲を育てる」と「生きる力を育てる」という2つの重要な意義を持つことを証明している。

遊具におけるユニバーサルデザインの考え方や、そのために必要な条件等では、浅野ら⁷⁾は、身体感覚で認知できるような遊具が好まれることや、安全面の配慮の必要性、また、砂場やジャングルジムへの希望などを、まとめている。この分野の日本での文献は少ないが、ムーアら⁸⁾の『子どものための遊び環境』に、異なった年齢や性別、能力、文化背景などを持つ人との間に相互関係を培う社会的技術の発達の機会である統合遊びの必要性や、注意力を養い、環境の変化に対処する能力を発達させる機会となる五感に満ちた遊び場の重要性について記述されていた。そこで、海外の文献に具体的な情報を求めた。

アメリカでは、子どもの遊び場に関する考え方として、「アクセス指針に関する勧告書：監修レクリエーションアクセス諮問委員会」⁹⁾の報告書の中に、障害児が健常児から孤立しないように全ての遊び場をアクセス可能なルートでつなぐことや、歩行困難な子どもも乗る・遊ぶ・降りるといった行為が可能となる斜路／補助プラットフォーム／デッキ等の配慮を行うこと。また、遊具の設計には子ども同士の社会的交流と身体的チャレンジの場の提供を考慮し、段階的なチャレンジレベルを設けることと記述しているなど、「近づきやすさ」として特にアクセスを重視している。

また、『Universal Access to Outdoor Recreation』¹⁰⁾の中にも遊び場の記述に、アクセシビリティのレベル、通路、斜路、休憩場所、遊具、地面の表面材について配慮が必要であることを説き、その中でも遊具については、遊具への近づきやすさ、遊具への移動、遊具の利用方法が、注意点として挙げられている。

一方、イギリスの文献では、Stoneham¹¹⁾が養護学校などの校庭づくりのガイドの中で、特別な教育に必要な幅広い機会を与える校庭づくりを説いており、Priceら¹²⁾によるアクセシブルな緑空間のガイドには、一般の健常者と同じよう

に障害者や高齢者が緑空間を利用する方法や事例が記載されているが、遊具や子どもに関する特別な記述はなかった。また、カナダのレクリエーション施設のアクセシビリティ指針¹³⁾では、アクセシブルなプレイグラウンドは障害のある子どもにも他の子どもたちと同じように遊ぶ、ふれあい、学べる環境を提供すべきものであると述べているが、詳細については知識のあるデザイナーに頼っており、子どもに適した施設の基準値を掲載するにとどまっている。

このように、これらの文献の中には、健常児と障害児がどのように統合して同一空間の中で共に遊びを作り上げていくかというプロセスの記述や、その重要性については、ほとんど見出せなかった。

(2) 関係団体へのヒアリング

障害児と遊びの関係を調査するにあたり、知的障害児、肢体不自由児施設や学校を対象に、聞き取り調査を実施した。本研究は遊具を設置する場所と時期が決定されていたため、当該公園の利用実績がある、近隣の知的障害児、肢体不自由児施設および学校から、東京都立立川養護学校（知的障害児対象）、東京都立小平養護学校（肢体不自由児対象）、社会福祉法人施設賀川学園（知的障害児対象）を選出し、2002年1月9日に立川養護学校教員一名、小平養護学校教頭、および賀川学園指導員一名に聞き取りを実施した。

質問内容は、学校／施設の概要、当該公園の活用状況、遊具の利用方法や人気のある遊びの施設と使い方、現状の問題点や課題、望まれる遊具や遊びの要素、当該公園以外でよく利用する施設、統合遊びについてである。口頭による回答を録音し、その内容から表1のようにまとめた。

なお、本論文中的「遊びの要素」とは、遊びの行為（すべる、登る、ごっこ遊びをする、はねる等）を意味するものとした。また、後述（第3章以後）の遊びアイテムとは、ワークショップの中での遊具の代わりとなる遊びの道具や材料、設備として位置づけ、「遊びの要素」と「遊びアイテム」を区別している。

聞き取りの結果は、障害の種別に関係なく、揺れる遊びやトンネルをくぐるなどの「感覚を刺激する要素」が好まれることがわかった。また、現状においての問題点として、知的障害では、子どもは遊び始めると大人の想像を超えた遊び方や行動を取り、ひとつの事に夢中になりやすく危険回避が難しいことがあげられ、管理者は安全管理がしやすい見通しの効く空間を望んでいる。

一方、肢体不自由の場合には、子どもの障害が重い場合は、常に介助者が遊ばせるため、介助者も一緒に利用できる遊具、あるいは介護者の身体的負担が少ない遊具の構造を望んでいる。

しかし、聞き取りの中からは、「健常児と障害児が同一空間で共に遊ぶ」という統合遊びの

表1 ヒアリング結果のまとめ

	現状の問題点	欲しい遊具や遊びの要素
知的障害	<ul style="list-style-type: none"> 子どもは大人の想像のつかない行動や遊びをする、また夢中になると視野が狭くなるので安全管理に気を遣う 人が多いと見失ったり、目が届かなかったりして危険なので、見通しが良いことが条件となる 子どもの安全管理のため大人の介助が必要でも大人の使用が禁止されている遊具がある 遊具へのアクセス箇所が少ないと子どもがそこに集中して危険 	<ul style="list-style-type: none"> 揺れ・スピード感を体験できる遊具 感覚・触覚に訴えるもの 介助の大人も一緒に利用できるもの 砂場 トンネル状のもの アスレチック遊具
肢体不自由	<ul style="list-style-type: none"> 遊具によっては介助員が児童を抱きながら利用するため負担が大きい 園路の勾配が急だと車椅子を押すときに疲れる 体温調整ができないため、休憩ができ日陰になる場所が必要 シーソーやブランコは子ども自身が使えず、介助者がいることが前提となる 	<ul style="list-style-type: none"> 路面の凸凹で車椅子が通ると左右に揺れる道 乗り降りがしやすい遊具 介助員も一緒に遊べる遊具 車椅子のままくぐるトンネルや迷路 車椅子から自由に降りて遊べる空間 アスレチック的な要素 身体のハンディキャップを克服して遊べる遊具

発言は少なく、障害児単独での利用の視点がほとんどであった。

3. 方法

前項の調査結果を基に、統合遊びのワークショップを次のように企画・実施し、子どもたちの様子を観察した。なお、前提となる遊具設置の時期が決まっていたため、ワークショップの開催は1回とした。参加する障害児は、会場提供の養護学校教諭に、「学校から先生の引率で公園に遊びに行くことの出来る程度の障害」を前提として生徒らに参加を呼びかけてもらい、特に障害レベルは問わなかった。

(1) ワークショップでの遊びアイテムの設定

ワークショップでの遊びアイテムは、「遊びは、他人から強制されるのではなく、遊びを行う者自身が主体である」¹⁾という考え方や、ユニ

バーサルデザイン遊具に必要となる考え方にに基づき設定した。また前項の調査より、「触覚を刺激する遊び」、「車椅子を使った遊び」、「移動しながらの遊び」等の意見を取り入れ、表2のような遊びアイテムを用意し、図1のように会場全体に配置した。それぞれ違った遊びアイテムから、参加者の意志で好きなものを選び、遊びが誘発されるように配慮した。

(2) 観察のポイントとアンケート

本調査研究では、「障害児と健常児とが一緒に参加して共に遊ぶことのできる遊びとはどのようなものか」が観察の視点となる。そのため、用意した遊びアイテムがどのように利用され、参加者同士がどうに影響し合うか、また統合遊びの実現のためには周囲の手助けが必要か、ということが把握できるように、4つの観察のポイントを表3のように設定した。また、時間の

表2 遊びアイテムとその内容

遊びアイテム名	遊 び の 内 容
①発泡スチロールのプール	段ボールで囲った中に発泡スチロールを入れてプールとした。もぐる、つかむ、投げる等の身体全体を使った遊びができる
②段ボールのトンネルと迷路	段ボールを使い、トンネルや迷路をある程度作っておく途中に鈴や紐を設置して感覚刺激を与えて楽しめるようにした
③マットと段ボールの滑り台	マットと跳び箱を使って傾斜を作り、段ボールの板を使って滑り降りる遊びを作った
④たらいの船ゆらゆら台	テニスボールの上にお椀形状の遊具をのせ、その上に人が乗って揺れが体感できるようにした
⑤コロコロボール	槌状の素材にボールを転がせ、視覚的に楽しめるようにした
⑥ごっこ小屋	ゴールネットや段ボールを使って、子どもに合った大きさの窓やカウンターを設けて、お店ごっこができる小屋を作った
⑦エアパッキンの道	包装のエアパッキンを床に敷き、上に乗ると空気が入った部分が破れて音が出ることを活用し、自らが音を出す遊びができるように考えたこのアイテムは、ワークショップの実施途中から設置することとした
⑧マット・ハンモックジャンプ台	マットの上に置いたハンモックに子どもを乗せて、大人が持って揺らした反動を付けて上下に跳ぶ用具を設置して、感覚を刺激できるようにした
⑨スロープ・車椅子平均台・飛び石スケートボード	ベニヤ板に傾斜を付けたスロープや、S字型をした2本の板の上を車椅子で渡る道、また飛び石のように交互にシールや置き物を配置したキャスターが付いたスケートボードを用意し、移動することで楽しみが得られるように考えた
⑩電動車椅子汽車	電動車椅子に車輪を付けた貨車を連結して、スピード感を楽しむと同時に運転する遊びと引っ張られる遊びがそれぞれできるようにした



図1 当日の遊びアイテムの配置

経過によって関係性が変化するかについても観察した。

さらに、当日、会場に模造紙を用意し、参加した子どもたち（主に健常児）に自由に感想を書いてもらった。また、障害児の保護者に対して記述方法のアンケート調査を行い、子どもが楽しんだ遊びアイテムやその理由、問題点、普段とちがう様子とその内容、普段の遊びや欲しい遊具や遊びの要素、今回のワークショップに対する感想、および公園を利用するときの問題点について回答を得た。

(3) ワークショップの実施

統合遊びのワークショップは、2002年1月20日（日）13:30～15:30に開催されたが、子ども

参加の実質的な遊びのワークショップは1時間であった。参加者は、障害児は筑波大学附属桐ヶ丘養護学校の児童22名（脳性麻痺、ダウン症、自閉症、二分脊椎症あるいはこれらの複合障害）、健常児は障害児の兄弟児及び筑波大学付属小学校4年生の児童（16名）とその兄弟児の計24名（合計46名）、大人は学校教員5名、保護者20名、ボランティア6名、その他関係者18名（合計49名）であった。

子どもたちは、自らの意志で選んだ遊びアイテムで自由に遊び、筆者らはその様子を観察した。

観察は、各遊びアイテムごとに1名の観察員と、全体を俯瞰する観察員4名が、時計と記録用紙を持ち、視覚によって行った。また、定点に設置したビデオ2台による記録も行った。

表3 観察のポイント

ポイント	働きかけの方向	観察するべき行為
I. 模倣	障害児 → 健常児	健常児の遊びにより、障害児の挑戦が誘発されるか
II. 配慮	健常児 → 障害児	障害児の参加により、健常児の配慮が生まれるか
III. 同一性	障害児 ⇄ 健常児	障害児と健常児の両方が、同時に楽しめる遊びはあるか
IV. 支援	大人 → (障害児+健常児)	統合遊びのために、大人のサポートは必要か

4. ワークショップでの遊びの結果

初めて会ったもの同士の緊張感を軽減するために、アイスブレイク・プログラムをとり入れ、その後自由に遊びを選択させた。アイスブレイク・プログラムは、健常児・障害児の最初の統合プログラムである。子どもたちが手をつなぎあって歌を歌い、声をかけあうゲームを行った。その後、会場の遊びアイテムに誘導した。開始直後は、障害児も健常児も発泡スチロールプー

ルに集中したが、次第に分散し、最終的には子どもたちは用意した全ての遊びアイテムを利用し、約一時間、夢中になって遊んだ。

(1) 各遊びアイテムにおける遊び方の様子

各遊びアイテムでの参加者の反応は、表4のとおりである。また、この表には事前に設定した4つの観察のポイントも付け加えた。

表4 ワークショップの観察結果

遊 び アイ テム	子どもたちの遊び方	「観察ポイント」との適合部分	模 倣	配 慮	同 性	支 援
① 発泡スチ ロールプ ール	<ul style="list-style-type: none"> ・プールの中にもぐる、寝転がる、息を吹く ・跳び回る、暴れる、足をバタバタさせる ・容器ですくう、手ですくう ・互いにかけて合う、かき回す、かき集める 	<ul style="list-style-type: none"> ・健常、障害の子どもが一緒になって遊ぶ（かけ合う等） ・車椅子の子どもや幼児は、サポーターがプールの中に入れてる 		○	○	○
② 段ボールの トンネルと 迷路	<ul style="list-style-type: none"> ・段ボールをくぐる ・隠れ場所をつくる ・迷路の中を走り回る ・健常児が車いすを押して迷路の中を回る ・車いすでゆっくりとゲートをくぐる ・トンネルの中を這って進む ・テーマのある空間をつくる（お化け屋敷） 	<ul style="list-style-type: none"> ・健常の女の子数人が、段ボールで自分たちの好きなものを作り始め、やがて障害児も加わって一緒に遊ぶ ・真っ暗の空間（オリ）を作ったところ、健常児、障害児の区別なくその中に入って暗闇と狭い空間を楽しむ ・健常児の遊びを見て、障害児が車いすから降り、這いながら通り抜ける ・車椅子の乗り降りにサポートをする 		○	○	○
③ 滑り台	<ul style="list-style-type: none"> ・車いす使用の子どもは、頭を下にして腹這いで滑り降りる ・スピード感を楽しむ ・幼児は下から這って登る ・健常児はスケートボードを使って滑る 	<ul style="list-style-type: none"> ・シートやソリの上に子どもを座らせ、介助者が滑り降りさせる 				○
④ たらいの船	<ul style="list-style-type: none"> ・両手でふちを支え揺らす、動かす ・揺らせてバランスを取る、くるくると回る ・障害児がボールをお碗の中に入れる 	<ul style="list-style-type: none"> ・お碗を持って揺らしてあげる ・障害児が介助者に助けられてお碗に乗り、揺れを楽しむ ・健常児・障害児とも不安定な体験ができることを楽しむ 		○		○
⑤ コロコロ ボール	<ul style="list-style-type: none"> ・お玉でボールを止め、すくう ・ボールを上から転がす ・槌の配置を変える ・同時に複数の大小のボールを転がす ・ボールの動きを目で追う 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールが確実にカゴの中に入るように健常児が槌の角度を変える ・ボールを転がす人、受ける人と役割分担が見られる ・受け止める側の障害児の様子を見ながら、健常児が上からボールを転がす ・介助者のサポートによって、障害児がお玉を使ってボールをすくう 			○	○
⑥ ごっこ小屋	<ul style="list-style-type: none"> ・粘土をこねる、自由な形に変える、たたく ・作った粘土を使って、小屋でごっこ遊びを始める 	<ul style="list-style-type: none"> ・粘土を使って好きなもの（寿司、オムレツなど）をつくる ・小屋の窓とカウンターを介して「お店ごっこ」を障害児と健常児が一緒に遊ぶ 		○	○	○
⑦ エアパッキ ンの道	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び跳ねたり、走り回って音を鳴らす ・車いすです上を走る ・ロールを転がし、新しい道を作る 	<ul style="list-style-type: none"> ・健常児だけでなく、車いす使用の子どもが独自に、あるいは介助者に助けられて順にシートの上を走り始めた 		○		○
⑧ ハンモック ジャンプ台	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプ台で何でも跳躍する ・勢いをつけて跳ね、マットに落ちる ・障害児は上下の動きを喜び、健常児は左右の揺れを喜び傾向がある 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもの様子を見ながらハンモックを揺らす ・ハンモックに乗りたがる子どもの中で、順番を待つルールづくりが見られる ・何でもジャンプ台で跳ねる子どもを車いすの障害児が見て、楽しそうに笑う 			○	○
⑨ スロープ・ 車椅子平 均台	<ul style="list-style-type: none"> ・平均台を車椅子で渡る ・飛び石を健常児がバランスを取りながら跳ぶ ・健常児がスケートボードに腹這いに乗ってスピード感を楽しむ 	<ul style="list-style-type: none"> ・車椅子に乗った障害児が介助者にヒモで引っ張ってもらい、スピード感を楽しむ 				○
⑩ 電動 車椅子 汽車	<ul style="list-style-type: none"> ・乗るために一列に並んで順番待ちをする ・乗りながら手を振る ・汽車の後ろを車椅子で一緒についていく 	<ul style="list-style-type: none"> ・障害児が健常児を乗せて運転する ・汽車が来るタイミングに合わせて、健常児が邪魔にならないように道をあける ・健常児、障害児がともに汽車に乗ることに喜び様子が見られる 		○	○	○

(2) 時間経過による遊びの変化

時間の経過による遊びの変化をみると、開始直後に参加者全員が会場中央の発泡スチロールプールに集中したが、次第に他の遊びアイテムへ分散した。開始20分後には、用意した遊びアイテムすべてに、誰かが参加する分散形となった。50分経過後、注意を喚起するために、梱包用エアパッキンを外周の電動車椅子汽車のルートに敷設した。汽車の走行によってエアパッキンからパチパチという音が鳴り、他の遊びをしていた子どもたちも、エアパッキンに集中した。これらの注意喚起に対しては障害児と健常児のいずれも、素早く反応した。

各遊びアイテムでの統合の始まり時間は、一定ではなかった。しかし、「健常児と障害児が一緒になってプールの水に見立てた発泡スチロールをかけあう」、「健常の女の子が作った段ボールハウス（ままごとの家）に障害児も加わって遊ぶ」、「電動車椅子汽車に障害児が健常児を乗せて運転する」など、障害児と健常児とが互いに影響し合う統合遊びは観察できた。

(3) 遊びの発展

障害児は、最初それぞれの遊びアイテムに対して、触る、眺めるなど、主として感覚による遊びをしていたが、時間が経ってくると、遊びアイテムを使いこなし、積極的な遊びをするようになった（図2）。

(4) アンケート

当日、模造紙に書いてもらった健常児の感想、および障害児の保護者が記述したアンケート結果をまとめると、次のようになる。

1) 健常児の意見・感想の特性

健常児の感想からは、障害の有無にかかわらず、参加したすべての児童が何らかの遊びを楽しんだことがうかがえる。主として、発泡スチロールプール、段ボールのトンネル・迷路、エアパッキンの道、スケートボードのようなわかりやすくダイナミックな遊びが好まれた。

障害児との交流では、初めて障害児と一緒に遊んだ児童が半数を占めていたため、開始直後はどのように遊んで良いか分からなかったとい

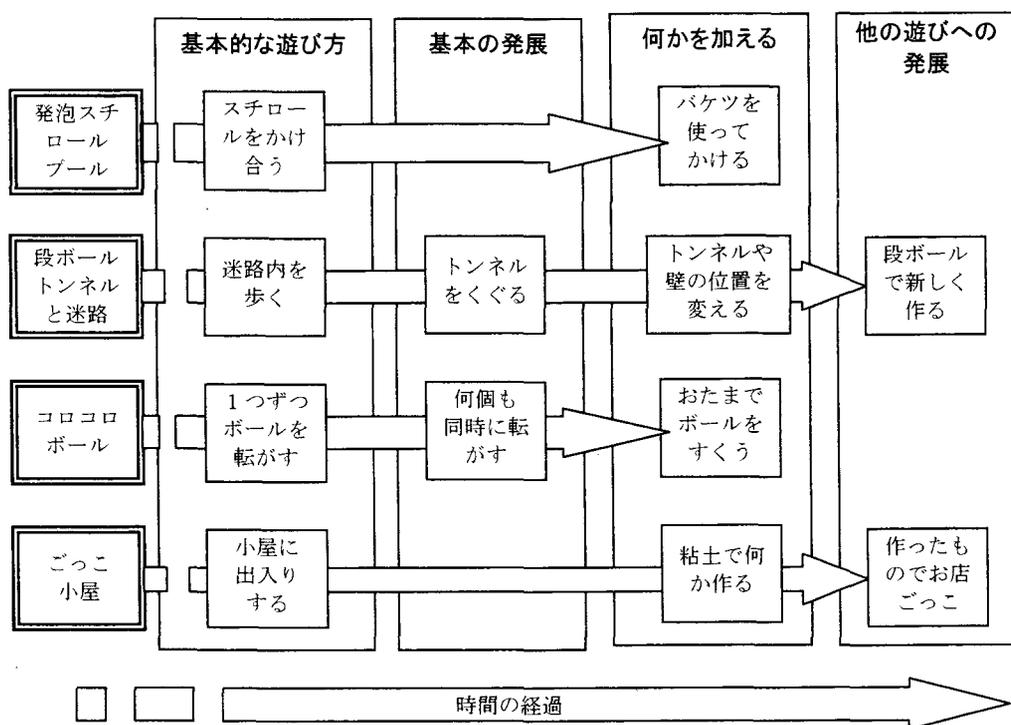


図2 障害児の遊びの発展過程

う戸惑いを示す記述があったが、「自分から声を掛けた」、「障害児の遊びの手伝いをした」、という積極的な意見も見られた。一方、障害児が予想以上に活発に動き、遊びを楽しんでいたことに対する驚きの声が多く聞かれた。

2) 障害児の保護者の意見・感想の特性

普段このように遊べる機会が少ないため、障害児の保護者に配布したアンケート用紙は、100%回収された。プログラムに対する評価は良好で、予想以上に子どもが積極的に動いていたことに驚き、障害児自身に、大きな刺激となったことを評価していた。また、障害児が気に入った遊びとして、発泡スチロールプールでの遊びが最も多く、次いで車椅子自動車、段ボール迷路、コロコロボール、エアパッキンの道と続いた。その他会場に用意した遊びアイテムの大部分が、障害の軽度、重度にかかわらず、何らかの形で利用されていた。

その他、公園にあれば良い遊びとしては、自由に移動できる遊び空間や、車椅子のまま遊べる遊具といった形態によるものや、感覚遊び等の遊びの要素を指摘するものもあった。

5. ワークショップの考察

今回のワークショップでは、健常児と障害児は、当日に初めて出会ったため、最初は緊張していた。しかし、アイスブレイク・プログラム後、時間の経過とともに次第に打ち解け、健常児が障害児の遊びの手助けをしたり、一緒に遊んだりといった両者が交流し合う光景が各所で観察された。以下は、項目に分けた考察である。

(1) 「観察のポイント」について

事前に設定したそれぞれの観察のポイントから、遊びの要素には、自ら積極性を発揮するような「模倣」を誘発する遊びや、障害児が遊ぶことを手助けしようとする「配慮」が生まれる遊び、障害の有無にかかわらず同じものを楽しむ「同一性」の遊び、また「支援」の必要な遊びと不必要な遊び等、統合を誘発する内容の違いが明らかになった(図3)。

一方、障害児も健常児も、まず、自身が持つ身体的能力に応じて遊具の種類や遊び方を選択し、その後、より積極的な遊び方へと発展させていく様子が観察された。これは、ひとつの遊

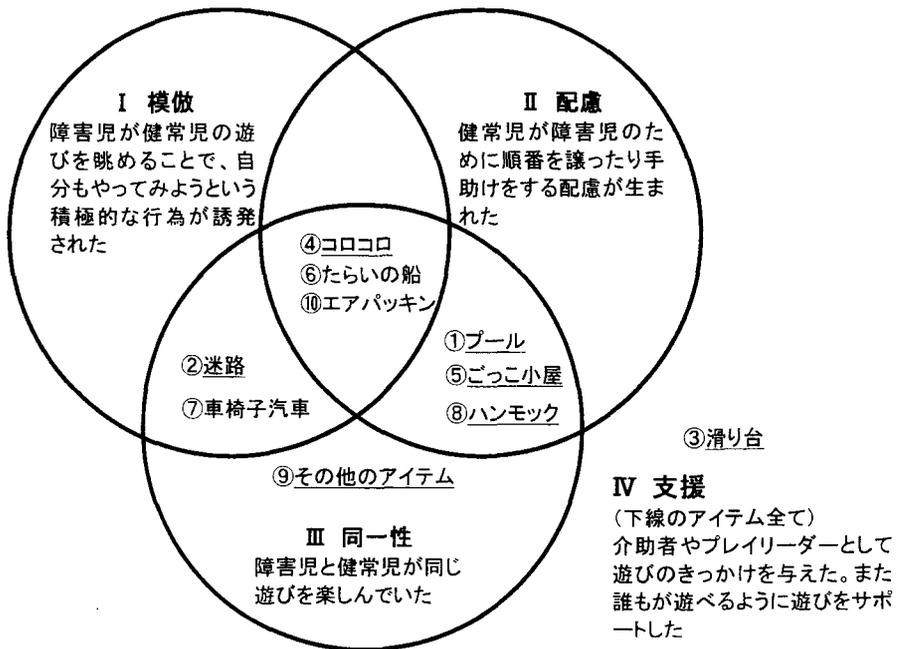


図3 観察のねらいとその結果

びの中でも、同じ遊びを続けているうちに、道具を加え、より大きな刺激を求めていく傾向があったことから裏付けられる。

(2) 障害児の遊びについて

ワークショップでの障害児の遊びは、用意した遊びアイテムによって、発泡スチロールボールのように、「知的・体力の条件に関係なく遊べるもの」から、ごっこ小屋、コロコロボール、段ボールのトンネルと迷路といった「知的・体力的な条件によって利用が限られるもの」、さらに、たらいの船、すべり台、ハンモックといった「介助が必要なもの」と分類できた。

また、初期には触る・眺めるだけの感覚刺激から、時を経ることによって、徐々にチャレンジ性の高い遊びに発展していった。

ワークショップは、健常児の参加によって視覚的・聴覚的に楽しい雰囲気がつくれ、それが障害児へのより大きな刺激になったことがうかがえる。また、遊びアイテムに対して障害児が不安を感じる時に、健常児が先に遊ぶことによってその不安感が解消される様子は、統合遊具ならではのメリットと判断される。

これらから、障害児の遊びの発展過程に、健常児の存在が不可欠であることがわかる。すなわち、健常児との統合遊びが、障害児に多くのチャレンジの機会を与え、不安を解消する。そして、その結果は、ややもすれば擁護、介護の受身的生活傾向の強い彼らの日々に、新しいポジティブな生活の要素を加えるようになるであろう。

6. おわりに

統合遊びの意義や発展のプロセスを観察するためのワークショップの実施にあたり、健常児と障害児が同じ場所と一緒に遊ぶという事例が少なく、詳細を予測することが難しかった。

ところが、一旦ワークショップが始まってみると、参加者の健常児と障害児がそれぞれ初対面であったにもかかわらず、比較的短時間で両者の間で関わり合いが見られ、生き生きとした遊びの光景が見られたことは、非常に大きな収穫であり、また感動的でもあった。

これらから、統合遊びを可能にするユニバーサルデザイン遊具に関して必要な視点は、次の二つにまとめられる。

まず、一つには、障害やそれによる身体的状況は多様なので、「子ども自らが、遊びを選択できるように、豊富な遊びの要素を持った遊具であること」である。さらに、それらは、障害児が単に利用可能な遊具であるだけにとどまらず、健常児と障害児の相互の交流を生み出すきっかけを作る「仕掛け」を有していることが重要と考えられる。

二つ目に、「子ども自身の冒険心をかき立て、何らかの目標を与えて達成感を感じさせるといった精神的充実への可能性が望める遊具」であることがあげられる。なぜなら、様々な障害や能力を持つ障害者すべてに、一度にあらゆる経験をさせることは難しいが、遊びに入り易く、発展に繋がりがやすい遊びほど、誰もが遊びやすく、また何回もその遊びにチャレンジすることになるからである。

この二つの視点を目指すことによって、統合遊びは実現するであろう。しかし、統合遊びの意義は、障害児にとってだけではなく、健常児にとってのメリットもある。それは、障害児の存在によって、遊びを工夫することや、共に遊ぶことの充実感、ひいては「ケア」することへの気づきを得ることである。これらは人間の成長過程において大変重要なことである。

遊びを通してこれらのことを自然に学ぶことのできる統合遊具の存在は、今後ますます重要になってこよう。すなわちユニバーサルデザイン遊具は障害児、健常児の成長の中で大切な意味を持つ点が評価されるべきであろう。本調査研究が、その萌芽となることを期待したい。

前にも述べているように、本調査研究のもとに、ユニバーサルデザイン遊具がデザインされ、立川市の公園に設置された。これらが利用されて初めて明らかになった課題や問題点もある。しかし、利用者のためにこれらを改良し続けるデザインがユニバーサルデザインの姿勢であり、それを実践する機会でもあった。こういった取り組みが、今後の統合遊びを支えていききっかけとなることも合わせて期待したい。

参考文献

- 1) 金子健, 遊びこそ発達の原動力, 発達の遅れと教育 No.414 : 12-13, 1992
- 2) 大村璋子, 子どもの声はずむまち : 世界のあそび場ガイド, ぎょうせい, 東京 : 197pp, 1994
- 3) 小林芳文, 子供の遊びの意義と発達, 肢体不自由教育80 : 4-12, 1987
- 4) 太田俊己, 遊びと遊びの指導, 発達の遅れと教育 No.447 : 8-9, 1995
- 5) 仙田満, あそび環境のデザイン, 鹿島出版社, 東京 : 198pp, 1987
- 6) 林邦雄, 生きる意欲と生きる力を育てる遊び, 発達の遅れと教育 No.414 : 26-27, 1992
- 7) 浅野房世, 亀山始, 三宅祥介, 人にやさしい公園づくり : バリアフリーからユニバーサルデザインへ, 鹿島出版会, 東京 : 102pp, 1996
- 8) ロビン・ムーア他編 (吉田鐵也, 中瀬勲訳), 子どものための遊び環境 : 計画・デザイン・運営のための全ガイドライン, 鹿島出版会, 東京 : 59-100, 1995
- 9) Recreation Access Advisory Committee, Recommendation for Accessibility Guidelines : Recreational Facilities and Outdoor Developed Areas, ATBCB, Washington D.C. : 89-101, 1994
- 10) PLAE, Inc., Universal Access to Outdoor Recreation : A Design Guide, MIG Communications, California: 240pp, 1993
- 11) Jane Stoneham, Grounds for Sharing : A Guide to Developing Special School Sites, Learning Through Landscape, Hampshire : 88pp, 1996
- 12) Richard Price and Jane Stoneham, Making Connections : A Guide to Accessible Greenspace, The Sensory Trust, Bath : 116 pp, 2001
- 13) Architecture and Engineering for Parks Canada and Public Works and Government Services Canada, Design Guidelines for Accessible Outdoor Recreation Facilities, the Minister of Canadian Heritage, Ontario : 74 pp, 1994

(受理 : 2006年2月28日)

〈実践研究〉

バレーボールの国内トップリーグイベントにおけるイノベーションの誘発
—— クラスタ・ビジョンの実践 ——

松田 裕雄*

**The trigger of innovation in national top volleyball league and tournament :
the practice of the cluster • vision**

Yasuo MATSUDA*

Abstract

In recent year, Japanese international ranking in volleyball continues to hover around. Especially, the number of spectator in the national top league is decreasing.

In this study, focused on decreasing number of the spectator. I tried to trigger the innovation, which cause the number of spectator to increase.

For this object, I made the actual condition in the national top league clear. And I made the causes and the problem clear. Finally, I produced the master plan for innovation, and practiced this.

In this plan, the vision of cluster was most important factor.

The results suggested the direction of the development in top league management with the community.

Keywords: innovation, management, the number of spectator, community

*筑波大学 *University of Tsukuba

1. 緒言

現在日本におけるバレーボールの国際競技力は、1980年代以降、低下・低迷を続けている。その背景には、企業スポーツの衰退、これによる日本バレーボール協会（JVA）登録チーム数低下及び国内競争力低下、そしてその結果としての国際競技力の低下⁷⁾という構図がある。これにより、トップリーグでは単純に観客動員数の低下を招いた。このことは一方で、一般的な普及力低下も誘発し、更に少子化現象も重なり、学校部活動や地域クラブの縮小化も誘発した。

このような学校・企業スポーツ衰退現象に対し、スポーツ界全般では、総合型地域スポーツクラブの全国展開、Jリーグ百年構想等を始め、「地域」⁸⁾が、その新たな活動フィールドとして注目されてから久しく時がたつ。

確かにバレーボールでも、地域密着を理念に掲げるV、V1リーグチームの増加、ホーム&アウェイゲーム形式による地域貢献の実践、一般地域クラブの進出等、「地域」を主軸とする活動が定着してきている。

しかし実際バレーボールでは、競技としての縮小傾向が止まらない。「地域」に密着した活動展開を行なっている筈が、なぜかこれが結果に繋がらないという事態が多い。国際競技力、トップゲームの観客動員数、次世代競技人口、一般登録チーム数、学校部活動数等どの数値も下降線をたどる一方である。

このような現実に対し、「地域」を介したスポーツの普及、強化、育成に対する新しい改革（以後イノベーションとする）には、どのような手段が考えられるのか。こうしたことに言及した研究は、伊藤・山口²⁾、高藤¹⁵⁾、松本⁸⁾らサッカー関連を中心に、丸山⁹⁾のバレーボール等数多く見られる。

しかし、これらはどれも一地域クラブの事例の研究に留まり、一競技団体の施策やナショナルレベルのスポーツ政策に関するものを題材にしたものは数少ない。例えば経営学的領域において、作野・清水¹³⁻¹⁴⁾、富山¹⁸⁾によるものを中心に見られるに限り、強化・育成に最も関連の深いコーチ学的領域では殆ど見受けられない。

一方バレーボールにおける活動では、主要国

内強化事業であるVリーグや大学リーグでは、確かにホーム&アウェイ制度が導入される等「地域」へのアプローチが既に実践的に推進されてきている。

しかし、2つの競技会を主動しているVリーグ機構、全日本大学バレーボール連盟では、共に実践している活動に対し、調査、評価、修正等フィードバック行為が殆ど行われていないのが実態である²²⁾。つまり試みた新規実践に対する結果調査や、起きている現象結果に対する科学的対処が全くなされていらないのである。

科学的対処とは、カール・R・ポパーの科学的方法論¹⁾に立脚した観点から研究を実践していくということである²³⁾（本研究での定義とする）。これは即ち、抽出された問題に対し、その原因を追究し、新しい課題を設定し、それを実践し、そしてその結果を再度検証して、又新しい課題を抽出するという研究・開発・実践・評価という一連の流れである。

以上のようなバレーボール全般の流れを受け、本研究では、「地域」を介し、ナショナルレベルにおいて実際にイノベーションを誘発させることをその研究目的とした。

具体的には、Vリーグ及び大学リーグに着目し、観客数、運営、「地域」をキーワードとして、現在の低下現象の原因究明、新施策の提案、そしてその実践、これらを連動的に推進していくことである。そして結果として、観客数低下が観客数増加という現象に切り替わるようなイノベーションを誘発していくことを目標とした。

但し本研究では、観客動員数低下の原因及び解決に対する着目点を、競技力向上ではなく、普及力向上に置くことを前提とした。即ち、動員を凶るコンテンツを、従来のように一競技の競技力の高さ、という特化性の高さに追求するのではなく、レジャー性やレクリエーション性の高さ、つまり、より多くの人々を包括できるような普遍性の高さに追求した。

2. 研究目的

先述に基づき、本研究では、以下2つのことをその研究目的とする。

①バレーボールにおける既存のトップリーグ

マネジメントに対し、観客という対象においてイノベーションを誘発すること。

- ②「地域」を介したバレーボールのトップリーグイベントにおける競技力・普及力向上に対し、新たな提言をすること。

3. 研究方法

(1) 研究過程

本研究は、目的達成に向け、以下3つの研究段階を経ることで結果考察を行なった。

1) 予備研究

国内トップリーグイベントにおける観客動員数低下の原因を究明する為、観客層に対し現状分析を行い、解決へ向けた新たな課題を抽出した。

2) 実践研究

予備研究で抽出された課題解消に向け、実際にマスタープランをデザインし、国内トップリーグイベントにて実際にこれを実行することで、イノベーション誘発を図った。

3) 最終結果及び評価

上記実践を行なった結果の集計とこれに対する評価。

(2) 研究対象

予備研究において着目したのは、Vリーグ、及び大学生最高峰の強化トーナメント、全日本大学バレーボール選手権大会^{註4)}(以後、インカレと表記)である。一方、実践研究において着目したのは、東西インカレバレーボール男子王座決定戦^{註5)}(以後、東西インカレと表記)である。

この東西インカレは、地域委託開催事業ということで、全日本大学バレーボール連盟から開催委託を受けた地域が独自の手法で運営を行なえるという本研究には最適の実験的要素を持つ公認強化事業であった。

そこで3年間(2003年度から2005年度まで)、この東西インカレ事業をつくば市に誘致するという形をとる運びとなった。開催概要は以下の通りである。

2003大会開催日時：7月12, 13日

2004大会開催日時：7月10, 11日

2005大会開催日時：7月16, 17日

会場：茨城県つくばカピオ

本大会における主な運営主体(共催)は、筑波大学とつくば市であった。その運営背景には、地学連携協定^{註6)}の締結、つくば市スポーツ振興基本計画^{註7)}の制定、筑波大学平成16年度社会貢献プロジェクト^{註8)}による大会認可等予めバックアップ体制のとれる環境に恵まれていた。

(3) 研究方法

1) 予備研究

ここでは、文献・資料研究^{註9)}(Table1.は調査資料概要^{5)・6)・17)}を中心に考察及び評価を行うことで、リーグの衰退状況(観客動員数低下)打開に向けた課題を抽出した。なお、インカレに関しては、更に著者が独自に行ったアンケート調査^{註10)}を用い、Vリーグに関しては、Vリーグ機構計測の観客動員数の結果資料を用いた。よって本研究で扱うデータが依拠する大会は、

Table 1. 調査概要

回答者数	観戦者数	調査結果元
98 インカレ	954人	1200人 朽堀(1999)ら先行研究資料
03 インカレ	192人	900人 松田(2003)ら調査
00 Vリーグ	555人	— 清川(2001)ら先行研究資料

1998・2003全日本大学バレーボール選手権大会、及び第7回Vリーグ決勝大会である。

なお評価基準は、以下三つに絞った。

①大会開催における明確なビジョン、理念、目的が設定されているか。これは、主催者側の強い思いや確固たる信念が明確な意思となって表出するもので、組織の意思決定における根幹部分であり、非常に重要な部分であると考えられる¹⁰⁾。

②観客動員数とその変遷。これは即ち観客の増減傾向による絶対的評価である。

③観客層の特性。ここでは観客の属性(住まい、年齢、競技経験)と習性(観戦習慣、情報入手経路)を明確にすることで、その大会の普及範囲の広さを評価すると同時に、逆に大会の広報対象、広報活動の現状を読み取った。

2) 実践研究

予備研究において抽出された課題を基に、イ

ノベーションを誘発させることを目的とし、国内トップリーグイベントを3年に渡って運営していく上でのマスタープランを考案し、これを実践した。

3) 最終結果及び評価

予備研究から実践研究への一連の総合的結果及び評価は、東西インカレ各年において当日行なった観客へのアンケート調査（無作為抽出法）の調査結果に基づいて行なった。

アンケートにおける回収方法は、2003大会では主に調査員が出向き、その場で回答してもらい、2004・2005大会では、来場口でスタッフが無作為に手渡しを行い、その後は回答BOXへの自由投函とした。

分析評価は、単純集計による χ^2 検定及びt検定を用いた。

4) イノベーションの定義

これまで度々活用してきたイノベーションという言葉をごく以下のように定義しておきたい。

イノベーションとは、20世紀の経済学者シュンペーター³⁾が提唱した概念であり、経済活動の変革の事を指す。直訳では「新結合」（生産とはいろいろな物質や生産力を結合することで、イノベーションはこの結合の方法の変更にあるということ）という。例としては新製品の開発、新市場の開拓、新しい組織形成を指す。近年、この言葉は従来のいわゆる「技術革新」という経済に限った狭義なものに留まらず、「刷新・新機軸」ともいい、マネジメント全般において、供給サイドの要素を技術と組織の革新によって動的に発展させることのできる過程という広義なものとして用いられている。例えば、国家の運営におけるイノベーションといえ、その意味は構造改革であり、規制緩和や規制改革、強いリーダーシップなどが挙げられるといえる。

そこで本研究では、上記イノベーションをトップリーグイベントの運営に応用し、その意味を、新たな市場開拓による新しい現象傾向の顕在化、とした。

4. 予備研究

(1) 大会開催におけるビジョン、理念、目的

1) インカレ

この大会における開催理念、目的、概念等は公式文書を始め、本研究で扱ったどの文献資料にも明文化されていなかった。

2) Vリーグ

インカレ同様に理念やビジョン、活動方針はどの公式文書にも掲載されていなかった。また観戦者への属性調査等も特に行われてはいなかった。一方で開催目的には、国際競技力向上を目的とする旨が記されていた。

(2) 観客動員数について

1) インカレ

従来から調査習慣がない為、その推移に関しては全く不明である。又2003大会以降、最も観客数の多い決勝戦における数値は約1000人で横ばいとなっていた。

2) Vリーグでは継続的に観客数は計上されている。この大会の開催シーズンは、12月から翌年3月の正味約3ヶ月。この間における観客動員数推移を調査した結果、Fig.1のようになった。又観客動員数の前年度比による増減率を一大大会毎に算出し、散布図にした。これはFig.2に示すとおりである。全体的にマイナス領域に散布が多いのが目立つ。

更にこうした観客動員数推移を、オリンピックイヤー直前大会と通常大会の二つに分類した。というのもFig.1からも伺えるように、バレーボールでは毎回、オリンピックイヤー直前のVリーグが非常に熱狂的になる傾向にあるからである。

その結果は、Fig.3, 4に示すとおりである。双方ともに観客動員数が緩やかな減少傾向を辿っていることが伺える。尚、Vリーグ1試合における平均的な観客動員数は約2500~3000人程度であった。

(3) 観客層について

1) 住まい

ここでは、「地域」性を調査するため、開催地観戦者の全体での割合を調査した。結果は

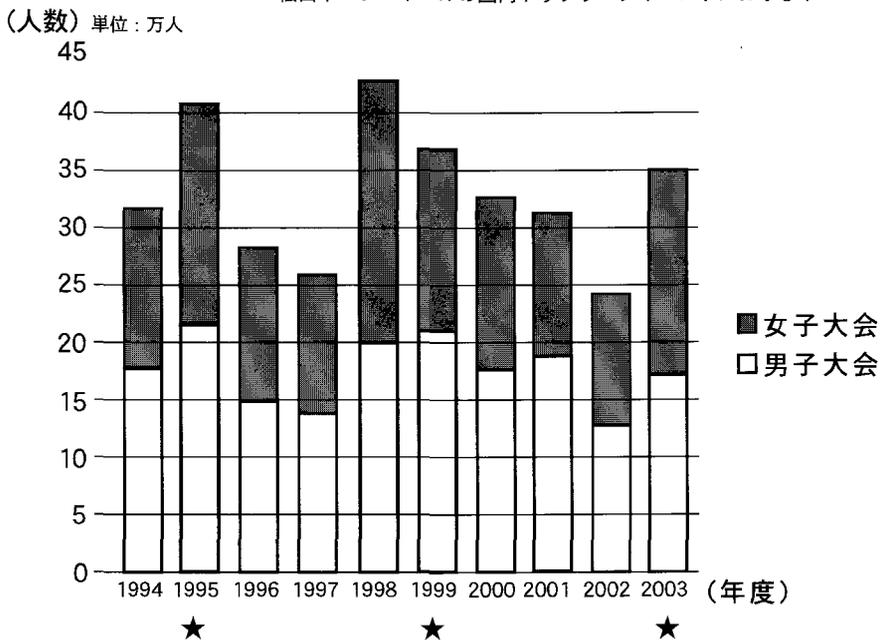


Fig.1. Vリーグ観客動員数変遷

※ ★はオリンピックイヤー前年度大会

(当該大会観客数/前回大会観客数) × 100 - 100 (%)

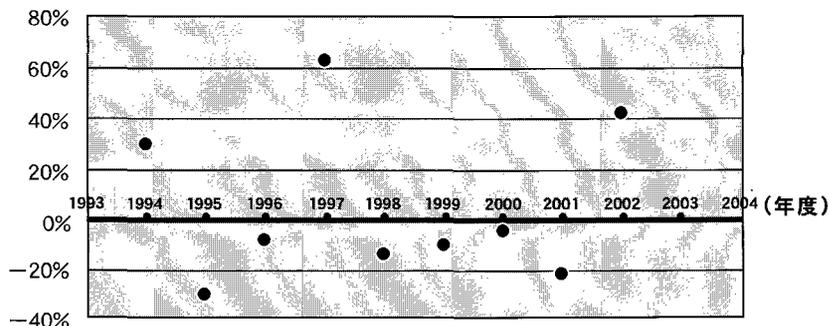


Fig.2. Vリーグ観客増減率

※前回大会と当該大会との増減率を示す散布図。

※ X軸目盛りは第何年度大会かを示す。例えば、1995年は1995大会と1996大会との間の増減率になる。以降同様にシフトするものとする。

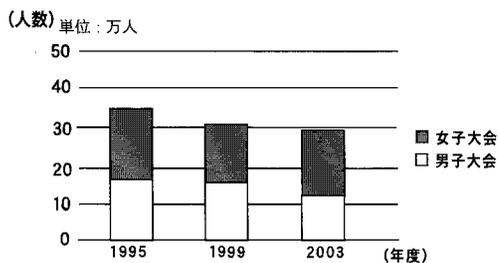


Fig.3. オリンピック直前大会の変遷

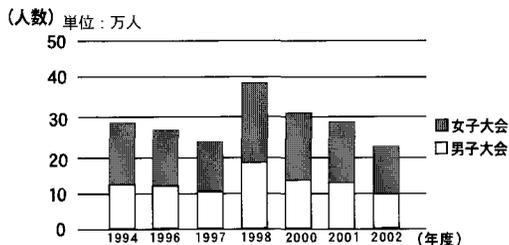


Fig.4. 通常大会のみの観客動員数変遷

Fig.5である。03インカレは、東京体育館で行われた。そして当日（決勝戦・三位決定戦）は男女併せて8大学中4大学が地元東京の大学であった。そして観客の割合（東京対その他）は3対7であった。一方、00Vリーグの決勝ラウンドでは、東京を地元とするチームは存在しなかったが、これも先のインカレとほぼ同様の内訳結果であった。

2) 性別及び年齢

Fig.6は国内の人口構成を調査した結果図である。分析評価する際の基準指標としてこれを活用した。

今回の3つの資料で共通していたのは、観戦者の男女構成比が全て3対7ということである。そして年齢層の結果は、Fig.7に示すとおりである。これらを総合すると、Vリーグでは20代から30代の女性、インカレでは10代から20代の女性が観戦者の半分を占めていた。

さて、Fig.7をFig.6と比較考察した場合、増減率にして10%以上の差が生じているのは20代と60代以上の層であった。バレーボールの観戦者としては、20代が大幅に多く、逆に60代以上が大幅に少ない傾向にあった。総じてバレーボールにおける「観るスポーツ」は、全体的に

20代への普及は進んでいるが、その他の世代への普及が絶対的に不足しているという傾向が伺える。

3) 競技経験

この結果は、Fig.8に示すとおりである。Vリーグとインカレでは対照的な結果が出た。未経験者の層と経験者の層との割合は、Vリーグでは4対6、インカレでは6対4であった。

4) 観戦習慣

結果は、Fig.9に示すとおりである。ここで言えることは、観戦未経験という人が最も低い値を示しているということである。即ち普及の新規開拓があまり進んでいなく、既存の観戦者層への依存度が非常に高いことが伺える。

5) 情報入手経路

インカレ、Vリーグにおける結果は、Fig.10の通りである。Vリーグでは、制作物の割合が極端に低く、新聞・雑誌、続いてWEBが高い。これは、日本リーグ時代から続く大手メディア重視の広報戦略が大きく影を落としている結果であるといえる。というのもバレーボールでは、過去にTV放映が日常的に行なわれていた経歴があるため、広く浅く全国一律に同様の広報を展開するという流れがその根底にあると考えら

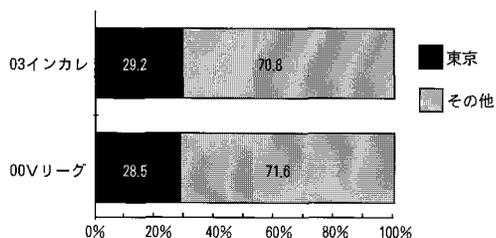


Fig.5. インカレ、Vリーグにおける観客の住まい

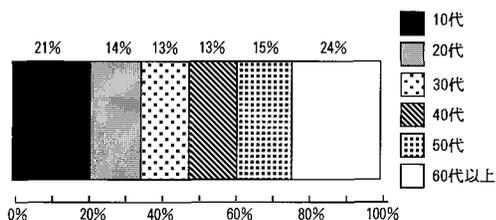


Fig.6. 日本国内人口分布の割合(平成12年度総務省統計局国勢調査結果より)

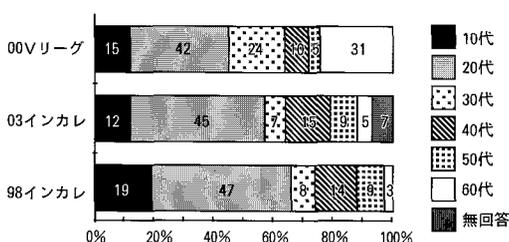


Fig.7. インカレ、Vリーグにおける観客の年齢層

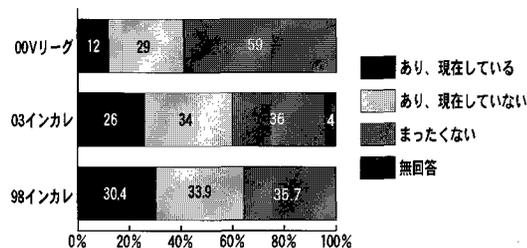


Fig.8. インカレ、Vリーグにおける観戦者の競技経験

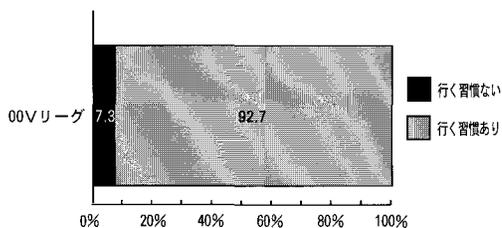


Fig.9. Vリーグにおける観戦者の観戦習慣

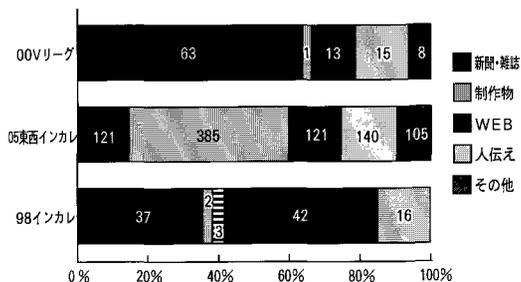


Fig.10. インカレ、Vリーグにおける観戦者の情報入手経路

れる。このような戦略を本研究では大型メディア戦略とよぶ。即ち一箇所の露出によって、無作為に人を呼びかける情報媒体を指す。

一方、本研究でいう制作物とは、主催者の意図が直接反映され、対象とした顧客ひとりひとりに直接行き渡る情報媒体を指すものとする。よってその制作過程は外注ではなく、主催者側独自の情報の取捨選択及びデザインを経た独自制作に基づくものとなり、配布ルートに綿密な計画を要する。具体的にはポスター、チラシ、パンフレット等が挙げられる。本研究では、これを小型メディア戦略と呼ぶ。

また、インカレでは、Vリーグに比べ、「人伝え」の占める割合が非常に高い。これは、インカレ自体が大学生にとっての引退試合という特性から、毎年の来場者に、口コミの利く選手関係者（兄弟、保護者等親類、OB、OG）が多いという現象が表出した結果ではないかと考えられる。

(4) 問題提起及び課題

これまでの結果から、Vリーグでは観客動員数が大きく減少傾向にあるということ、インカレでは観客動員数自体が非常に少ないということ、そして両者に共通した観客層の実態が明確となった。このことを踏まえ、観客動員数が絶対的に少ない問題点、又は減少する問題点に対し、今後増加を図っていく上で考えられる課題を以下に提起した。

1) Vリーグやインカレでは理念やビジョンを強力に提示するようなキャッチフレーズが全く存在していなかった。この存在如何は、常に一貫した意思決定や事業展開を推進できるかどうか大きく関与するものと考えられる。そも

もどういった属性の人々をその観客の対象として考えているのか、普及対象として考えているのかということが定まっていなければ、明確な広報活動も展開できないと考えられる。

よって、地域社会という大きな枠組みでのバレーボール自体の在り方やビジョンを明確にし、まずは競技会自体の確固たる社会的存在意義や理念、ビジョンを確立することが必要であるといえる。

2) 観戦者の属性について、地域性が希薄であること、年齢・性別の偏りが非常に大きいということ、初来場者の割合が低いということ等から、観客層が一定の固定化された状況に留まっているのではないかと伺える。

このような観客の限定性は、「地域」という様々な集団を内包する単位を重視していこうとする今後のマネジメントの流れからは、逆行することであるといえる。よって、常に普及向上を念頭に、新たな観客層、新しい分野への広がりを考えていく必要があるといえる。

3) Vリーグ、インカレ双方共に運営が非常に中央集権的であり、地方分権、地域主義でないということである。現状は地域のニーズや状況に応じたものではなく、全国一律的であり、多様性、独自性に希薄であるということである。これは大きく2つの分野に分けて言える。それは広報と企画である。

広報に関しては、先述したように、現在は大型メディア戦略による全国一律、十把一絡げな戦略が展開されている。これは「地域」を介したマネジメントをしていく上では、非常に大雑把であると考えられる。今後は細かく地域や集団、その他環境状況やニーズに応じて各々に対応のできる広報を展開していくことがその課題

であるといえる。その際に最適なものは、制作物（チラシやポスター）による多様なネットワークを組み合わせた小型メディア戦略であると考えられる。というのも、突発的な「地域」需要にも対応のできる高い融通性を有していると考えられるからである。

企画に関しては、Vリーグ、インカレ共に当日の競技会運営が細かくマニュアル化され、Vリーグは全国一律、インカレは50年以上一律の競技形式、プログラム形式であり、学校と企業を対象に絞った企画になっている。このことは、今後、学校と企業に留まらない多くの単位や分野を内包する「地域」という大きなニーズに応じていこうとする流れには逆行することであるといえる。

今後、地域と一体化したスポーツを目指すのであれば、その活動過程、企画内容にその「地域」が主体となった形で融合し、他にはない独自性を全体として捻出させるような動きが必要である。

以上、Vリーグ、インカレの運営における観客動員数増加に向けた現状問題点と課題を提起した。

5. 実践研究

予備研究で課題として挙げたものは以下のように整理される。

- 1) 競技会自体の確固たるビジョンや理念の確立
- 2) 新たな観客層、新しい分野への広がり必要性
- 3) 地域状況等ニーズに応える広報戦略の実践
- 4) 学校や企業に留まらない、より多くの単位や分野を内包できるような新しい企画戦略の実践

以上の課題をベースに、以下実践研究を行った。

(1) クラスター・ビジョン

予備研究において抽出された課題全てに共通して伺えることは、「地域」という総合市場に進出していく上で、既存の手法（即ちこれまでの中央主導的なマネジメントで一括形成されたバレーボール市場の中で情報流通を図っていくという手法）は、非常に閉塞的であり、部分的

且つ限定的であるということである。

これは即ち、ビジョン、理念、そして観客層、広報、企画全てにおいてバレーボールやスポーツ、学校や企業を越えた新しい広がり、即ちスケールの拡大が必要であるということである。

そこで本実践研究で、全体的な運営ビジョンとして着目したのがクラスター^{註11)}という概念である。この語源は、ぶどうの房であるが、近年、多数の主体（ぶどうの粒）が有機的に繋がらあいつつの固まり（房）を形作った形態を表す概念として、地域の産業構造と社会構造の分析に用いられている。そしてこのクラスターの生産性の成長は経済の活性化に大きく左右され、この成長はその地域において、知的資源を付加価値にしていく構造と環境によって決定されるという。イノベーションの出現というのはこうしたクラスターに拠る部分が非常に大きいといわれている^{4,5)}。

実践研究では、この原理を大会運営ビジョンに応用するということを試みた。クラスターを構成する一つ一つのぶどうの粒は、スポーツを始め、その他社会を構成する様々な分野（教育、経済、医療、福祉等々）である。これら一つ一つの主体が、東西インカレの中で、企画化し、催事化することで、バレーボールと繋がる。そして最終的には、様々な分野が連携し、集約していくことで、既存の範囲を超えた新しい集合体の産出が見込まれる。これが、ぶどうの房であり、東西インカレである。

このような全体像は、予備研究で見たような従来の特化されたバレーボールという限定的な空間ではなく、より実社会に近い、社会や地域に密着した空間を実現できると考えられる。Fig.11がその概念図である。

以上を東西インカレ運営における確固たるビジョンとした。

(2) 理念

「Sports for All, All for Sports 人へ、社会へ、そして次世代へ、普遍の魅力を…」を大会開催理念とした。

「Sports for All, All for Sports」とは、「スポーツの為のスポーツ」ではなく、様々な

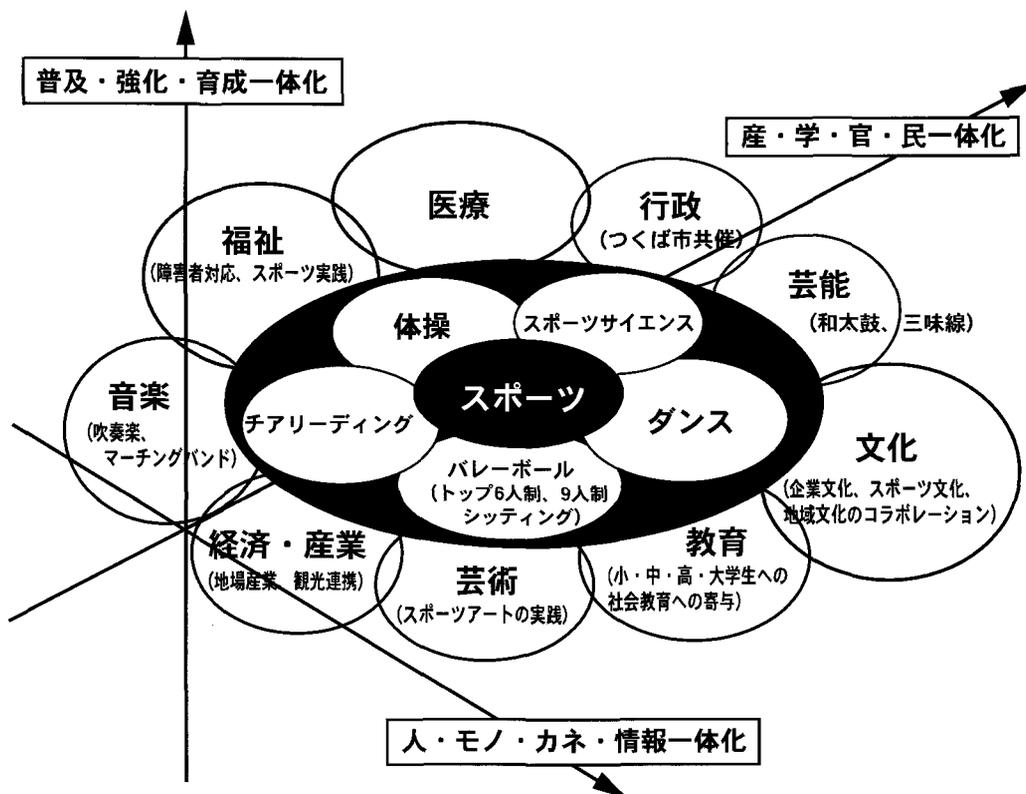


Fig.11. コンセプトイメージ図

分野とのクロスオーバーによって、それらとの間に積極的な共存関係を築いていこうということである。

「人へ、社会へ、そして次世代へ、普遍の魅力を…」というのは、こうした共存関係を築いていく上で、架け橋となるスポーツ自身が有する「いつの時代でも変わらぬ人間普遍の魅力」を地域、世代、志向を越えて発信していこうというものである。両者共にスケールの拡大を狙いとしたキャッチフレーズとしている。

(3) 企画戦略

1) 組織運営体制

これには大会理念の如く、産学官民様々な分野の人々をスタッフとして迎え入れ、総勢約250名前後の人々が毎年集まった。

2) 長期プランニング

本研究は3ヵ年でイノベーションの誘発を計画してきた。以下その計画概要である。

2003大会では、「認知」の年と称し、新たな

試みを実践する元年ということ、これまで全く繋がりの無い市民、団体に認識してもらうことをその最大の目的とし、以下3つの目的を設定し、運営した。

- ①インカレをより多くの人で共有しよう
- ②大学内組織団体の相互認知と交流を深めよう

③地学連携に向け、バレーボールの存在の大きさをアピールしよう

2004大会は「充実」の年とした。2003大会で形成された「繋がり」を母体とし、更に充実した本格的な年にするということであった。以下3つである。

- ①産学官民四位一体への挑戦
- ②社会貢献から社会効果への実践
- ③バレーボールで小さな共生社会の実現

2005大会は「誕生」の年とした。過去2回の開催を経て、つくばという地域アイデンティティへ、一つ新しい形を生み出し、具現化するというものである。3年計画の集大成である。よっ

て目的は以下ひとつであった。

①産学官民四位一体による21世紀「つくばスタイル」の実現！

3) 企画実行

企画戦略としては、従来のようにバレーボールという単一市場に視点を置くのではなく、「地域」という総合市場に視点を置き続けてきたことが本研究のポイントである。

そのために具体的に実践したことは、より多くのコンテンツをプログラム内及び会場内に作り上げること、である。よって多くの組織、分野との連携を試みた。Table2.は3年間における全企画で関わった連携団体の変遷を示したものである。以下3年間の経過を述べる。

Table 2. 東西インカレ内企画数変遷

項目/年度	2003	2004	2005
全企画数	13企画	15企画	23企画
全参加団体数	10団体	27団体	48団体

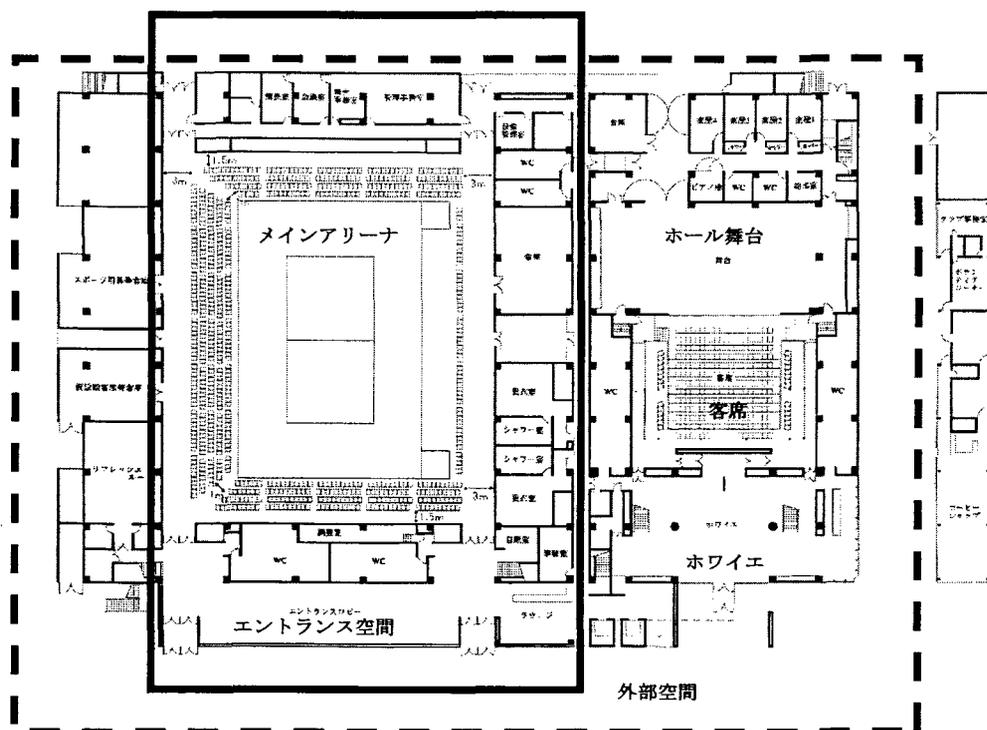
2003大会は、バレーボール教室の開催や住民参加型パーティーの開催、大会進行内にバレーボール以外のショーイベント等を盛り込む等で、

参加チーム以外に出演団体約10団体を招聘して行なった。又会場空間作りは、場内に様々な展示ブースを設置するものの、Fig12.に示すようにほぼ体育館内に限定した空間で行なった。

2004大会では、企画内容に明確な差異をすることで来場者増加を誘発させようと、大きく3つのサービスづくりを推進した。内訳は、「バレーボールの技」、「融合・共生」、「歓待・趣向」である。Fig.13はそのプログラムの一部である。フォーラム開催や他種目エキジビジョンマッチ、バレーボール教室、団体出演等サブイベント演出手法の充実を行なうと同時に、Fig.12に示すとおり劇場を含む全館使用による空間づくりで全体的なゆとり空間の創出にも着手した。(くつろぎスペースや野外カフェテラス空間等)

2005大会では、会場内外施設全てを満遍なく使用し、空間デザインに重きを置き、居心地の良い空間作りにも力を入れた。

具体的にはバレーボールの試合というひとつの世界から抜け出し、会場内に5つのワールド(以下英語の頭文字だけで表記する)を創出した。それは会場図面Fig.14が示す通りであ



※実線の範囲が2003大会での使用範囲、点線の範囲が2004大会での使用範囲

Fig.12. 会場デザイン(2003・2004大会)

7月10日(土) (1日目)	
9:30	開場
10:00	オープニングセレモニー—融合と共生の祭典に添えて— 出演協力 常陸乃風ふるさと太鼓 竹園高校吹奏楽部 筑波大学体操部
10:30	Volleyball・エキシビジョンマッチ—Sports for all generation,all region— オープニングエール 出演協力 NPO法人キッズチア・プロダクション
	9人制男子トップクラブマッチ 対戦カード 東北リコー (全国ベスト4) vs茨城選抜
	ショータイム 出演協力 タッチ体操クラブ
	パラリンピック日本代表壮行マーチ シッティングバレーボールJAPANチーム紅白試合 (Kifissos vs Ilissos)
12:30	東西王座決定戦 セミファイナルマッチ—Sports High Performance!アスリートの魅力 エール交換 出演協力 筑波大学応援団桐葉 筑波大学チアリーディング部 常総学院高等学校チアリーダー部 SOLDIERS 常総学院高等学校応援指導部
	第一試合 ストリートダンシングタイム 出演協力 REAL JAM
	第二試合
17:30	
19:00	レセプションパーティー—邂逅の魅力—Presented by Tsukuba hospitality— 出演協力 井坂斗絲幸社中筑波大学軽三味線倶楽部無絃塾 筑波大学ダンス部
21:00	

Fig.13. 2004大会プログラム (1日目)

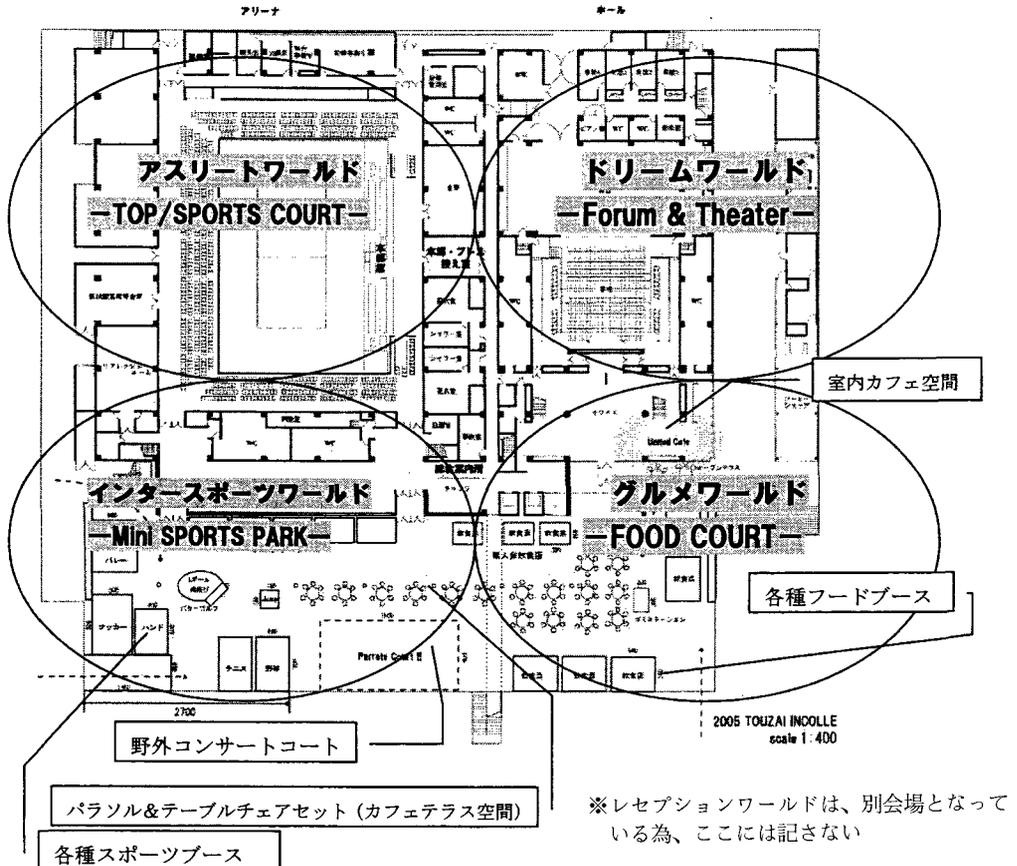


Fig.14. 会場デザイン(2005大会)

る。以下概要を説明する。

AWでは、大学バレーボール以外にプロバレーボールマッチ、セパタクローナショナルマッチを行い、トップレベルのゲームを展開した。IWでは、小学生を対象としたバレーボール教室の開校や野外コンサート、そして様々なスポーツゲームをミニチュア的に体験できるミニスポーツパークブースによるポイントラリーゲームの展開。GWでは、地元商店街を始め、社会人、学生によるオリジナルフードコートの展開。DWでは、プロ選手・実業家・教員によるフォーラムの開催、プロ選手達によるトークショーや「プロスポーツショップ」・「カフェ」の営業を行った。RWでは、観客、選手、スタッフ、住民一体の自由参加型パーティーを開催した。

(4) 広報戦略

2003大会では、観客総数5000人、2004大会では7000人、2005大会では10000人を目標に広報を展開してきた。中央集権的な広報活動ではなく、様々な地域へ実際に出向き、配布するという小型メディア戦略を実行した。発行部数にして、2004大会で5万部、2004で7万部、2005では10万部のチラシを作成し、地元地域から全国的に綿密な配布活動を展開した。

それ以外の新しい試みとしては、各種サブイベント一つ一つにスポットライトをあてた個別広報を行ったことである。これによって来場者の来場要因の幅が予め広がることを期待した。

6. 結果・考察

ここでは、3年間の観客動員数変遷と観客層変遷という大きく2つの観点から東西インカレにおける結果を検証した。調査結果概要は、Table3. に示すとおりである。

Table 3. 調査結果概要

大会名	来場者数 (2日間)	有効回収枚数/配布枚数	回収率
2003東西インカレ	4500人	725枚/1000枚	72.5%
2004東西インカレ	6000人	893枚/2879枚	31.0%
2005東西インカレ	9000人	1026枚/4808枚	21.3%

(1) 観客動員数変遷

2002大会である広島県加計大会も含めた結果はFig.15に示すとおりである。2003以降3年間かけて着実に動員数が伸びているのがわかる。目的どおり増加現象をはじき出すことができたといえる。

尚、Table4.は、Vリーグ（10大会分）と東西インカレ（4大会分）における観客動員増減率の平均及び標準偏差を示したものである。t検定の結果、両者の平均の差は有意であった。よってここで、Vリーグより東西インカレのほうが、高い増加率を持っていると言える。このような東西インカレの背景には、企画戦略の厚み、即ちバレーボールに特化されないコンテンツのプロデュースがあると考えられる。

Table 4. 観客動員数増減率の平均と標準偏差

	Vリーグ	東西インカレ
N	9	3
\bar{X} (%)	5	133
SD	0.3	1.4

P < .05

(2) 観客層

1) 住まい

結果は、Fig.15に示すとおりである。これは、先の文献研究における中央集権的傾向を示す結果Fig.5と大きな相違を示し、地域色が強く出た結果となっている。一見、割合としては、市外の層が年々増え、市内の人の数が減っているかのように見える。しかし実際には、観客は全体として増加率50%で増え続けており、その割合が市内来場者よりも市外来場者のほうが高いというだけであった。

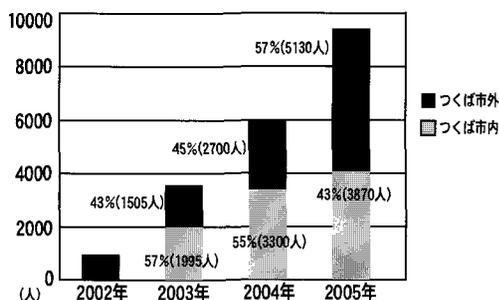


Fig.15. 東西インカレ3年間の観客動員数変遷及び観客層

2) 年齢層

結果はFig.16である。Fig.7と比較し、顕著な相違は、東西インカレでは20代が減り、10代が増えたことである。しかし、予備研究で指摘されたことは、Vリーグやインカレでの固定化した偏重的観客層であり、年齢層もそのひとつであった（特に60代の低さと20代の高さが挙げられる）。

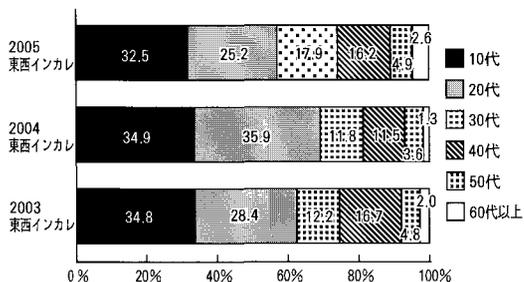


Fig.16. 東西インカレ観客年齢層

本研究では、これを打破し、新しい観客層を招き入れ、より普遍性を追求することを戦略のひとつとして掲げてきた。そこで、年齢層の結果データに標準偏差 (SD) を求めることによって、年代のバラつきを調査した。SD値が低い程、観客における各年代層への偏り傾向が小さいという見方である。

Table5.は、その結果であり、東西インカレとVリーグ、東西インカレとインカレとに分けて、年齢層におけるSDが示されている（尚、東西インカレのSDは3年間の平均値になっている）。

Table 5. 年齢層の分散状況

	Vリーグ	東西インカレ
N	6	6
X (%)	16.5	16.5
SD	14.6	13.2

$p > .10$

	インカレ	東西インカレ
N	6	6
X (%)	16.7	16.5
SD	15.6	13.2

$p > .10$

まずは前者について、t検定の結果、両大会の平均の差は有意ではなかった ($p > .10$)。従って東西インカレは、Vリーグよりも更に広い範囲での集客性を有していたといえる。

一方、東西インカレとインカレとでは、t検定の結果、これも同様に、その平均の差は有意ではなかった ($p > .10$)。

しかし予備研究で指摘があったように、インカレ、Vリーグでは、20代への観客に半分近い偏りがあり、この解消が非常に重要であるということであった。

その結果、東西インカレでは、10代及び30代の観客の占める割合は非常に大きくすることができた。優位ではなかったにせよ、従来の偏りとは異なる傾向を生み出すことができたのではなかろうか。なお最も小さいSD値は2005東西インカレにおけるそれであり、11であった。最も集客の多かった年度に最も広がりのある観客層を獲得できたことは、高い普及効果があったと評することが出来る。

3) 経験・未経験者

Fig.17が結果である。ここで着目すべき点は、3年間での変動である。競技未経験者への開拓が少しずつ進んでいるのが見受けられる。Table6.は、年度毎に未経験者が来場する人の割合を示したものである。X²検定の結果、割合の偏りは有意傾向であった。よって、年度が上がるほど未経験者が来場しやすい環境になって

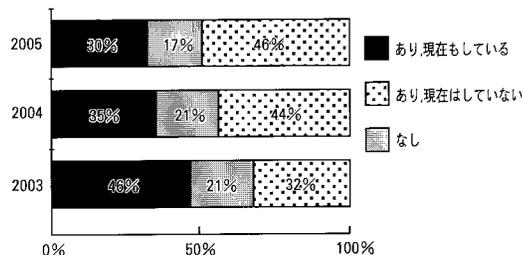


Fig.17. 東西インカレにおける観客者の競技経験

Table 6. 東西インカレにおける競技未経験者の数

	2003大会	2004大会	2005大会
未経験者	32%	44%	46%

$.05 < p < .10$

いたといえる。

4) 観戦習慣

東西インカレでは、どれだけ新規のバレーボール観戦者を開拓できたのであろうか。3年間の結果はFig.18に示すとおりである。東西インカレでは、Fig.9のVリーグにおける新規観戦者の数値（7%弱）に比べると、格段に高い数値を出していた。Table7.は、過去3年間の東西インカレ大会における新規観戦者と既存観戦者との数の平均と標準偏差を示したものである。t検定の結果、両条件の平均の差は有意であった。これは即ち東西インカレが、観戦を手段としたバレーボールの普及活動という点においては、Vリーグのそれよりも大きな効果をもたらす可能性が高いということを示しているといえる。

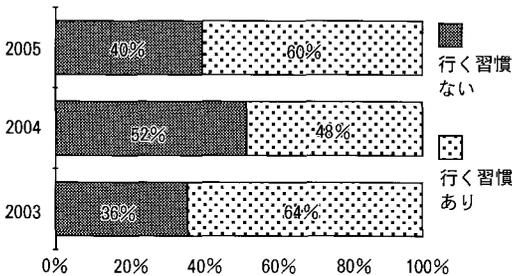


Fig.18. 東西インカレにおける観戦者の観戦習慣

Table7. 東西インカレにおける「観戦習慣のある人・ない人」の割合平均と標準偏差 (2003~2005)

	習慣ない	習慣ある
N	3	3
\bar{X} (%)	43%	57%
S D	0.1	0.1

$P < .05$

5) 広報戦略

Fig.10が示すように、従来インカレやVリーグが大型メディア戦略を主流としてきた中、本実践では制作物を主体とした小型メディア戦略で集客効果をあげようと試みてきた。

その結果は、Fig.19のとおりである。大幅な増加率と集客効果を上げた観客動員のほぼ原動力になっていといえる。

Table 8.は、インカレ、Vリーグごとに、制作物広報が観戦者の来場コンテンツとなった割合

Table 8. 「制作物」広報が観戦者の来場コンテンツとなった割合

	98 インカレ	Vリーグ	2005 東西インカレ	03 インカレ
制作物	2%	1%	44%	5%

$.05 < P < .10$

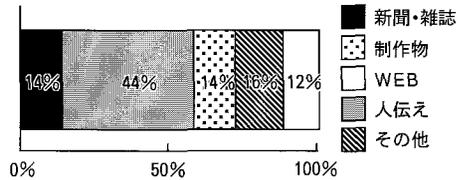


Fig.19. 2005東西インカレにおける観客の来場するきっかけとなった広報媒体

を示したものである。X²検定の結果、割合の偏りは有意傾向であった。よって小型メディア戦略は、ナショナルレベルイベントにおいても集客効果を起こしうる新しい広報戦略として、オリジナリティの高いものであったといえる。

7. 結論・まとめ

3年間に渡る本研究は、既存のトップリーグイベントの観客動員数減退という実態を、「地域」をキーワードに新規改革しようというものであった。このような研究を通し、果たして既存の実態がどのように変化し、イノベーションが実現したのか。本研究には大きく2つの特徴的視点があった。その視点から、以下こうした効果について整理した。

(1) 観客動員増加へ向けた調査、立案から実践へ

トップリーグイベントにおける課題抽出から始まり、修正案の考案、そして実現に向けた実践、このような流れが本研究におけるひとつの特徴であったといえる。

3年間という短い期間とはいえ、近年トップリーグイベントが減退する中、平均増加率50%という高い数値を出すことができたということは、観客動員数という側面でイノベーションが実現したといえる。特に近年大学バレーではインカレという最大の大会でも1000人程度の集客

方に留まっている。こういった実態を考えればひとつの大きな社会効果であったといえる。

(2) バレーボール単一市場から「地域」を介した総合市場へ

従来の中央的、全国一律な規定、企画、広報という枠を越え、バレーファン、バレー競技者だけでなく、全ての人々を対象に市場を考えるとという視点が本研究における2つめの大きな特徴であったといえる。

これにより、企画戦略においては、より普遍性の高い企画の考案と実践が要求された。更にこうした企画の広報戦略においては、大手メディアも活用しつつ、小型メディア戦略を推進し、地域、団体、個人に応じたきめ細かい広報を展開した。

こうした活動の効果は観客層に幾つかの変化を見ることができた。これらを、大きく2つの効果に分類した。

1) 「地域」力向上

予備研究でも明らかになったように、従来の広報では、身近な地域との繋がりが希薄であった。本研究のように、観客3000人クラスのナショナルマッチに地元住民を半数近く動員できたということは、これまでのバレーボールマッチとは大きな相違である。このようなことから、今回の事例は「地域」というキーワードの持つ力や可能性を高めていく上で、ひとつのイノベーションであったといえる。

2) 普及力向上

従来の偏重的年齢層を破り、より広範囲な年齢層の人々の来場に繋げることができたこと。また未だバレーボールを見たことのない人、経験したことのない人の来場数を全来場者数の40%を占める割合にまで高めることができたことは、従来とは異なる新規の観客層を作り上げたといえる。

確かにこうした人々が今後も観戦習慣を持ち、もしくはバレーボールを始めるようになった時初めて普及力向上に繋がったといえるのであろう。しかし従来の手法や現状へのイノベーションとしては申し分のない結果であったといえる。

(3) 本研究を通じた課題点

以下3つのことがいえる。

1) 観客層における男女比においては、イノベーションを誘発できなかったこと。というのも予備研究におけるインカレ、Vリーグそして実践研究であった東西インカレ、全て同様の結果(3:7)であったからである。女子の試合若しくは国際大会であれば、異なるものなのか。国勢調査では明らかに男子が多い社会にあって、ここまで差が開く原因は今のところ不明である。今後の研究課題の一つといえる。

2) 既存のトップリーグイベントに関する継続的資料が非常に少ないということ。唯一Vリーグにおいては、第一回大会から観戦者数だけは正確且つ詳細な情報が記録されていたが、観客層に関しては大部分が不明瞭である。又インカレに至っては、観客数すら記録が無いため、非常に断片的な情報を使用するに留まってしまったことが問題点である。

3) 正確にイノベーションといえるかどうかは、実際には観客の人々の今後のライフスタイルがどう変化するかに拠るということである。一過性のものであったのか継続的な効力を発揮するものであったのかということである。

そのような意味では、本研究は最終段階として、別のナショナルレベルのリーグイベント等でフィードバック的調査を行うことが望ましい。

(4) 「地域」を介し、バレーボールにおけるトップリーグイベントの競技力・普及力を向上させていく上での課題

1) 既存の中央的な手法では、明らかに集客力が落ちているという現状を認識し、改めて科学的行動を実践していくこと。これにはまず現状の無調査主義を改めなくてはならない。

2) バレーボールという特化した環境内に留まった既存集客市場に大幅な拡大を図ること。即ち「地域」や人という一般総合的市場という形で再度捉えなおす視点が必要であるということである。

3) クラスタ・ビジョンの実用化を図ること。総合的市場に進出することで、他の複数組織や単体と、より積極的な交流や提携を進め、

より深化した関係を築いていこうということである。これにより、常にイノベーションが誘発されるような環境が創出されれば、尚望ましい。しかし、この実現に向けては、まずは中央と地域、バレーボールと他分野のより積極的關係作りが課題として挙げられる。

註

- 註1) 本稿では、「地域」とは地域資源(知的, 人的, 物的, 情報, 金的全てを含む)を含めた意味で用いる。一方で, 地域は, 単に地理的な意味で用いることとする。
- 註2) 国際大会, Vリーグ, 大学リーグにおける観客調査等の資料はJVA及びVリーグ機構には一切なく, 各研究室等がその都度自主的に進めているのが現状である。
- 註3) 科学的方法論とは, ①経験的手法と②合理的手法とから成り立つ。前者は, 実験と観察を通して, 自然界に散在する事実を収集する作業を指し, 後者は, その収集した事実の中に一つの法則性を見出し, そこから仮説を立て, その正当性を実験と観察を通して立証していく作業である。この二つの作業が組み合わさることにより科学的方法論が形成される。そして立証した仮説を論破するような反証例が出てきたならば, 又新たな仮説を立て, その証明に従事するという作業を繰り返すことで, 妥当性をもつ理論が得られ, 限りなく真理に近づくとしている。
- 註4) 正式名称は, 秩父宮妃賜杯全日本大学バレーボール男女選手権大会。12月に行われる大学生の全国大会。
- 註5) 大学生の夏の全国大会。このイベントは2002年から始まったJVA, 全日本大学バレーボール連盟が主催する強化事業。
- 註6) 市と大学それぞれが持つ資源の相互活用と連携を図ることで, 双方の持続的な発展と充実を目指している。
- 註7) 大学と市との連携のもとに策定され, 「スポーツの街つくば」を創成し, 市民が主体となる生涯スポーツ社会の実現を最大目標としている。
- 註8) 大学の持つ知的資源を社会・地域のために活かす活動支援。
- 註9) 「JVA競技要項」, 「第9回VリーグHandBook」及び公式WEBサイト等非売品内部資料である。

註10) 著者は2003全日本インカレ男女決勝の行われた2003年12月14日に大会会場内において, 調査員を配置し, 観客層調査のためのアンケートを無作為抽出にて実施した。当日は約900人の観客数で, 調査標本数は192人であった(回収率21%)。

註11) 地域クラスターと呼ぶ地域の構造は, その中にノウハウや知見, 標準といった価値あるものが蓄積されており, 近年, イノベーションが活発に起こると共に, 研究開発から生産, 販売までの一連の事業の効率が高まるような地域環境として注目を集めている。

参考・引用文献

- 1) カール・R・ポパー, 科学的発展の論理上・下, (大内義一ら恒星社厚生閣), 383, 1971
- 2) 伊藤克弘, 山口泰雄, 総合型地域スポーツクラブの形成過程とマネジメント課題—「加古川スポーツクラブ」のケーススタディ, 神戸大学発達科学部研究紀要8(2), 109-121, 2001
- 3) 伊東光晴, 根井雅弘, シュンペーター—孤高の経済学者—, 岩波書店, 1993
- 4) 株式会社東大総研, 「産業の国際競争力や生産性の低下要因と今後の活性化のあり方に関する日米欧比較調査」報告書: 8, 2002
- 5) 清川健一, バレーボール大会の観戦者行動に関する研究(2)~観戦者の中範囲セグメントを探して~, バレーボール研究第三巻第1号: 52, 2001
- 6) 清川健一, バレーボール大会の観戦者行動に関する研究(3)~第七回Vリーグ男子決勝リーグ観戦者データから~, バレーボール研究第四巻第1号: 61, 2002
- 7) 松田裕雄, バレーボールにおける統括組織のマネジメントに関する研究—「実業団」及び「クラブ」に着目して—, スポーツ産業学研究第11回学会大会号: 79-82, 2002
- 8) 松本一雄, 地域サッカー・クラブの研究—清水FCを事例にして—, 筑波大学体育研究科研究論文集第22巻: 49-54, 2000
- 9) 丸山富雄他, 離島におけるスポーツ・クラブの実態—宮城県牡鹿網地島「長渡バレーボール愛好会」の事例研究—, 仙台大学紀要Vol28No2, 101-108, 1997
- 10) 三菱信託銀行証券代行部コンサルティンググルー

- ブ、株式公開を目指す企業のための経営戦略・事業計画，東洋経済新報社，40-41，2002
- 11) 中尾健一郎他，総合型地域スポーツクラブ育成モデル事業における行政の役割の検討－岩手県金ヶ崎町を事例として－，日本体育・スポーツ経営学会第20回大会号：6，1997
 - 12) 左近充輝一，不況とともに崩壊 企業スポーツ（上）－トップレベルの177チームが撤退，朝日総研レポートNo.145,146
 - 13) 作野誠一，清水紀宏，体育経営管理専門分科回プロジェクト研究報告「総合型地域スポーツクラブの組織づくりと成果に関する調査研究－運営メンバーへの調査から－」，体育経営管理専門分科会会報36：45-56，2000
 - 14) 作野誠一，清水紀宏，地域スポーツクラブの組織形成過程における市町村行政職員の行動とその効果－文部科学省総合型地域スポーツクラブモデル事業に着目して－，体育・スポーツ経営学研究16（1），43-58，2001
 - 15) 高藤順，サッカークラブ経営における周辺外部組織との関係～兵庫県姫路市サッカー協会の取り組み事例を中心として～，筑波大学体育研究科研究論文集第22巻：65-68，2000
 - 16) 田中敏，山際勇一郎，ユーザーのための教育・心理統計と実験計画法（2002），教育出版，2002
 - 17) 朽堀伸二，清川健一，内田和寿，高山剛，大学バレーボール競技会の観戦者に関する研究～平成10年度全日本バレーボール大学選手権観戦者データから～，筑波大学運動学研究Vol. 15：71-76
 - 18) 富山浩三，総合型地域スポーツクラブ定着化への課題－関係性マーケティングの視点から－，日本体育・スポーツ経営学会第25回大会号：36-37，2002

（受理：2006年1月13日）

〈第35回学会大会 基調講演〉

レジャー・レクリエーション見聞記

平野 次郎*

My leisure and recreation experiences in European and American countries

Jiro HIRANO*

*学習院女子大学特別専任教授, 元NHK解説委員 *Professor Gakushuin Women's College*

先ほど油井会長のお話で、今回の学会の目玉の一つが地域研究であるということをおうかがいました。

地域研究をなさっておいでになる、あるいはなさった方には、おそらく外を出て向こう側に見える建物がどういう建物であったかについては、もうお調べのことだと思います。あれはかつて中島飛行機という会社の三鷹研究所の設計本部があった建物でございまして、建物の工事が始まったのが、昭和16年の12月8日だったという記録がございます。つまり日本がアメリカに対して宣戦を布告したその日に、何と申しますか、工事が始まったということです。そして、そこで引かれた設計図を元に、陸軍のための飛行機、あるいは、海軍のための航空機がたくさん作られました。その結果は、はかないことになってしまい、その後、いろいろいきさつがあって、国際基督教大学の私どもが通っているところは、教室棟でございました。そんなことが、地域研究の中からでてきたかなあという感じが若干致します。

たまたま、その海軍の話に事が及んだものですから、昭和17年の海軍記念日に、海軍がこういう標語を世間に発表致しました。「月月火水木金金」です。歌にもなりました。つまりそのころの日本人にとって、土曜休む、日曜休むなんていうことは、もってのほかでございまして、日曜日は月曜日のごとく働け。土曜日は金曜日のごとく働けと。つまり働くことだけが、日本人に求められた美徳だったのです。つまりそこには、レジャーのレの字もありませんでしたし、レクリエーションのレの字もなかった。そういう時代に、実は私は生まれているわけなのです。

その後、戦争が終わりまして、日本が平和になりました。その日本が平和になって4年たった1949年、昭和24年に、ワタナベ製菓というお菓子とチューインガムの会社が、「天高く僕肥ゆる」というキャッチコピーを作って発表しました。つまり戦争が終わって4年ぐらいたちますと、やっと人々もゆとりを持ち始めた。あるいは少し体重を増やすことができるほど、食生活が改善しました。それは、おそらくひょっとしたら、第二次世界大戦が終わった後のレジャー

とレクリエーションに関する思想の始まりであったのではないかと思うのです。そのころ私は、学校の授業が終わりますと、貸し自転車屋さんに行って自転車を借りて乗り回したり、あるいは輪回しというのをしたり、あるいは草野球をしたりして、遊びを満喫しておりました。それが、私にとっての、レジャー・レクリエーションの最初のスタイルでございました。

そのころ、それでは、大人になった日本人が、どのようなレジャーあるいはレクリエーションを楽しんでいたかということ、これはあのサザエさんという漫画をお読みになれば分かります。大人の人たちはハイキングとかサイクリングとか、あるいは釣りとか、碁、将棋、麻雀、こういったものを楽しみ、それが彼らにとってのレジャーでありレクリエーションであったのです。これは誰にでも共通する記憶だろうと思います。

そのころ、こういうキャッチコピーが、やはり日本のマスメディアに登場したんです。「我々の生活はこれでよいのだろうか」。これは、ある家庭電化製品を作っているメーカーが発表したキャッチコピーだったのですが、我々の生活はこれでいいのだろうか。働いてばかりいて、これでいいのだろうか。人間というのは、もっと楽しみを求めなくていいのだろうかという、こういう疑問が出されたのが1951年だったのです。

そのころ私はもう中学生になっておりましたが、何をやっていたか今から思い起こしますと、やはりハイキングであったり、サイクリングであったり、あるいは街を歩きまわることであったりする事でした。そして私の場合は、クラリネットを吹くことが好きでしたから、クラリネットを吹くこと。そういうものが、私にとってのレクリエーションであり、またレジャーであったような気が致します。

そうこうしているうちに、私も大学に入ったのですが、大学2年生の時のコマースのキャッチコピーに2つ有名なのがございます。「人間らしくやりたい」というのと、「トリスを飲んでハワイへ行こう」という、両方ともトリスウイスキーが出したキャッチコピーで、書いたのは、これはおそらく開高健さんではなかったか

と思います。

「人間らしくやりたい」やっぱりこういう欲求が、衣食が足りてくる中で、日本人の心の中に芽生えて来たんです。ですから、こういうキャッチコピーが人々の心を打ったのだらうと思います。それから「トリスを飲んでハワイへ行こう」というのは、日本人が第二次世界大戦後初めて外国に行くということを考えた。現実のこととして考えた。それが1961年だったのです。

そのころ私はこの大学におりまして、当時も今もそうだと思いますけれども、この大学というのは、日本の中のアメリカなんです。日本の中にアメリカがあった。こんな素晴らしい環境があった。こんな素晴らしい生活があった。こんな自由な雰囲気があったということで、日本人の豊かな生活を若干先取りするような形で、この大学で4年間の学生生活を送りました。

今日ここへ改めてやって参りまして、一番強く感じたのは、やはり自然が素晴らしいということです。レジャー・レクリエーション的に申し上げれば、森林浴というものの素晴らしさを、私は今から40数年前にここで味わったのではないだろうかと思うんです。今はどうか分かりませんが、私どものころは、4年でこの大学を卒業するのももったいないという雰囲気がずいぶん強く残っておりまして、5年いる6年いる7年いる、あるいは8年まで、何ていうのがずいぶんいたんです。これはある意味では、この素晴らしい自然環境の中から放り出されて、また、ゴミゴミした都会の中に戻って行くのが嫌だという、そういう気持ちだったのだと思います。やはり人間というのは、素晴らしいもの、いいものに触れると、そこに長い間自分の身を浸していたいという、そういう心理が働く。それがそのころの私どもではなかったかというように思います。

私は実は1963年の3月にこの大学を卒業してはいるんですが、卒業式には出ていないんです。といいますのは、その前に、奨学金をもらってアメリカへ行きました。ある企業が、奨学金を出してくれることになりまして、それでアメリカのコーネル大学というところへ行きました。そこで私はレジャー・レクリエーション的に申

し上げますと、次のショックを受けるわけです。

いろんな意味でのショックなのですが、ご存知のように、アメリカの大学、とりわけ大学院の生活は、下宿と教室と食堂と図書館の4カ所しか大体足を運ばないんです。本をとにかく読まなければいけない。そうするとどうしても疲れてくるわけです。その疲れを、精神の疲れをどうやってほぐすかということで、いろいろ考えた結果、私は男子学生だけのために設けられている屋内プールに泳ぎに行くことにしたんです。友達に誘われたのが動機だったんですが、その屋内プールにはプールの他にサウナがありまして、プールで泳いだ後、サウナの部屋に入って、それで汗を全部流して、そして下宿に帰る。そういう生活を冬の間もずっとやっておりました。ただ問題は、今はどうか分かりませんが、アメリカの大学に留学をなさった方ならばお分かりだと思のですが、そのころの男子の学生たちのプールというのは、身にものをまとして泳いではいけないと、こういう決まりがあったのです。海水パンツは、あれは、ばい菌の巣であるということ、誰かが言ったんでしょう。ですから泳ぐ時には、それこそ生まれたままの姿で泳がなければいけない。男の子ばかりだからよかったんですが、それでも飛び込みをやったり、背泳ぎをしたりしているのを見ますと、何となく変な気持ちになりました。そのうち私はまた、つてを頼って女子学生だけのプールに泳ぎに行くことになりました。これは女子学生からの招待があれば泳ぎに行っていたわけですが、しかしながら、それは水着を持参で行かなければいけない。そういう生活を自分のレジャーならびにレクリエーションとして実行しておりました。そうしてもう一つ行っていたのが、冬の間ですが、スケートリンクに行き滑ることでした。これらが学生時代の私の3つの楽しみでございました。

実はその最初のアメリカ滞在の時に、びっくりしたことがございます。夏休みにオハイオ州のデイトンというところにあります工場でアルバイトをしていたのです。ある時、同じセクションにいるアップさんという「UPP」という面白いスペルの人が私に、おまえ5時になったら

俺に付き合えというんです。何かと思いましたが、アップさんがセスナ機を1機持っていたんです。デイトンというところはライトパターソンの博物館があるところで、ライト兄弟がでたところなんです。アップさんは格納庫から自分のセスナ機を出してきたのですが、そのセスナ機には絆創膏が貼ってあるんです。いろんなところに穴が開いているんだそうですが、それくらいオンボロなセスナ機なんです。それに乗れと言うんです。乗りましたら、彼が操縦して空に舞い上がると、街の上空をずっと旋回してくれました。おまえの下宿はあそことか、工場はこことか、あれが社長の家だとか、いろんなことを説明してくれて、まあ30分くらいの飛行を楽しみました。私はそれが飛行機に乗った2回目でございます。1回目というのは、日本からアメリカに行った時です。2回目がそのセスナ機で、セスナ機に乗ったのは、はじめてでした。この時、アメリカ人というのはすごいことをやるなあと思いました。一介の社員がセスナ機を自家用に持って、それを適宜に楽しむなんて、これはすごい国だなあと思いました。アメリカがすごい国だなあと思ったのは、実はもう一回ございました。それはNHKに入って特派員としてワシントンに勤務をした時のことでございますが、その話はもう少し後でさせていただきますと思います。

その後私は日本に帰って一時期東京オリンピックの組織委員会で働いた後、NHKに入りました。NHKという企業は、組織は、きわめて日本的な組織であると同時に、きわめて人使いの荒い組織でもありました。ニュースというのは、いつどこで何が起るか分からない。したがって常に待機なんです。常に待機ということは、上司あるいは組織からお呼びが掛かったらすぐ駆けつけられる所にいなければいけないんです。良しとされたレジャーあるいは良しとされたレクリエーションがありました。それは何かというと、麻雀ですとか、花札ですとか、囲碁、将棋。なぜそういうそのものが良しとされたかといいますと、麻雀ならば4人、花札、囲碁、将棋ならば2人でやらなければいけないわけですから、2人固めてお呼びをかける、捕まえることがで

きる。そういう構造上の理由があったんです。ですからそれ以外のレジャー、レクリエーションというのは、御法度でございまして、中でもゴルフとマイカーとボーリングは、三悪というふうに私どもは教えられました。逆に言いますと、それは1960年代の半ばから70年代ころにかけてなんです。日本人もかなり裕福になりはじめて、ゴルフ、あるいはボーリング、マイカーといったものが普及し始めたころだったんですが、そういうものに興味を持つことは正義の味方であるべくジャーナリストはしてはいけない、というふうに言われました。その代わりなのでしょう、会社が、組織が用意するレクリエーションというのが年に2回ございました。

これを、私どもは、半舷と呼んだり全舷と呼んだりしたんです。半舷というのは、勤務をしている人間の半数がレクリエーションに行く。残りの半分が留守を守る。全舷は、くじ運の悪い一人か二人が残って、あと全員がレクリエーションに出掛けるのです。そのレクリエーションの典型的なスタイルというのは、大体まず温泉宿に行き、大宴会をやりまして、その後また例によって麻雀・花札・碁・囲碁・将棋に分かれるか、あるいは、せいぜい釣りグループというのを作って釣りに行くといった程度でしたので、実は結果としてレクリエーションにはならなかったんです。私はこのICUにいた時に三隅先生にレクリエーションがレックエーションにならないように、レック(wreck)はぶちこわすという意味なんです。レックエーションにならないようにというふうに、ずいぶん教えられたんですが、NHKが組織として用意したレクリエーションはまさにレックエーションでございました。大体が二日酔いになったり、何かして帰ってくるような、でもそれでも楽しみでございました。

そのころ、日本の社会というのは、ひた走りに高度経済成長路線を走っていたわけなんです。そのころのコマーシャルメッセージを一つご紹介したいと思うのですが、「モーレッツからビューティフルへ」。その前に「オーモーレッツ」がありました。小川ローザさんがでてきたマルゼン石油のコマーシャル。その後、「モーレッツから

ビューティフルへ」キャッチコピーを採用したのがフジゼロックス、小林陽太郎さんの会社です。このフジゼロックスというのは、ゼロックスというアメリカの企業が日本のフジフィルムと一緒に作って作った合弁会社でありまして、その経営理念の中にやはりアメリカ的な価値観を持ち込んだ事から、「モーレッツからビューティフル」とビューティフルという言葉を表に出したわけです。

その後、私は、4年ほど政治記者をやって、それからワシントンに特派員として勤務をしました。政治記者の時のレクリエーションというのは、これはあってなきがごとしでして、政治記者というのは、政治家から情報を取らなければいけない。ですから政治家がレクリエーションとしていることを自分のレクリエーションとするという、あまりよろしくない発想の元に行動するんです。そうしますと爺様の政治家たちは盆栽が趣味だったりするものですから、若い記者が盆栽をやってみたりするのです。ある政治家が薔薇をやりますと、薔薇を自分もやってみたりという具合です。それはあまりレクリエーションというようなものではなかったんですが、4年で切り上げさせていただきまして、ワシントンに特派員として赴任を致しました。

その時のショックが実は二つあったんです。一つは、先ほどちょっと申し上げたアメリカというのはすごい国ということをおぼされたショックなんです。それは週末にみんなが芝刈りをするということです。私も到底日本に帰ったら、こういう生活はできないだろうと思いました。敷地が300坪くらいで、そこに地下1階地上2階の、赤レンガ作りの家を本当に安い家賃で借りたんです。契約書に条件がありまして、庭の芝はきちっと刈ることというのがあります。ですから毎週土曜日になりますと、芝刈りをやらなければいけなかったんです。これは大変な重労働で、身体をほぐすという意味では、レクリエーションにはなったんでしょうけれども、レジャーとは程遠い作業でございました。アメリカ中の一戸建ての家に住んでいる人たちが、それをやっているわけですから、それをやりながら日本と戦って、勝ったという事はやはりすご

いというか、あるいはそれをやるだけの体力を持った国と、なぜ日本は戦ってしまったんだろうなんていう、そんなこともそのころ考えました。

もう一つ、私がそこで開眼したことは、DIY Do it yourselfの考え方なんです。アメリカ人は、たぶん自分たち、あるいは自分たちの先祖が開拓者としてアメリカにやってきたからなのでしょうが、自分で自分のことを始末をつけるということが大好きなんです。Do it yourself のための、お店がいっぱいありまして、そこでいろんな物を買ってきては、いろんな物を作る。ある人は、自分の家を1件建てたんです。これは壮観です。アメリカの家というのはご存じのようにツーバイフォーの規格住宅ですから、まあ部品を買ってきてそれを手順どおり組み立てていけばいいんですが、基礎作りから始めて、そこに柱を、あるいは、枠組み壁工法なんです。柱と柱を建てて、そこに壁を入れ込んで、屋根をふくところまで全部、自分とその仲間で作った男というのがありました。私はそういうことに興味があったものですから、しょっちゅう見に行きましたら、完成の時のパーティーに呼んでくれまして、本当にアメリカ人というのはすごいなあ、と思いました。私もその後帰ってきて、自分で小さな家を建てることになった時に、それをやりたいと言ったら、日本は建築基準法その他があって、素人は建てちゃいけないだと言われまして、がっかり引き下がったことがございます。それが一つ、私がワシントンの取材時代に、受けた大きなショックでございます。

もう一つは、私のバックヤードネーバーといえますか、裏庭がつながっている家のご主人の趣味だったんです。彼は、もともとは建築家でタイルの設計をしております。タイルの設計というのは、アメリカでは大変重要な仕事なんです。なぜかと言いますと、アメリカ人はお風呂に入るよりもシャワーを浴びる頻度が高いわけです。そうするとシャワー室の床はタイルになっていまして、それがその石鹸の泡か何かで滑ったりして、よく骨を折ったり怪我をしたりするんです。ですから滑らないタイルをいかにして

開発するかというのが、アメリカのタイル業界にとっては大変な命題だったんです。彼は実用新案ですか、特許を取りまして、それである程度左うちわな生活を送っていたんです。その彼の趣味というのが、自動車のリメイクだったんです。時々どっかへ行って壊れた、まあ大体がポルシェとかジャガーとかアメリカ人にとっても外車なんですけど、オンボロになった車を買ってくるんです。それを解体してしまうんです。解体して悪い部品は全部取り替えて、もう一回また全部組立直しまして、最後は塗装までして、それで新車にして売り払うんです。そうしますと、買った時の費用と、リメイクの工事に掛った費用、全部を足しても、なお、おつりがくるくらいの高い値段で売れるんです。彼にとってはそれが大変な趣味であり、実益であったわけです。私はこういう趣味というのもあるんだなあと思いました。

これも私はやりたいと思ひまして、日本に戻った後、NHKからどういふ研修を受けたいですかと言われたものですから、私は自動車の修理という項目を書いて出したらダメですと言われました。NHKには車両部というのがありまして、車両部には車の運転をする人たちがいるんです。車両部の人しか受ける資格はありませんと。

しかし、アメリカ人はそういう人たちがいっぱいいるんです。第一期のブッシュ政権で国防長官をやっていたコーリン・パウエルさん。この人がまさにその趣味の持ち主。あの人は、古い車を買ってきて解体して全部直してチューンナップして新車同様に売るといふ。そういう趣味を持っています。それから東京のアメリカ大使館で広報官として働いて、そのうちレーガン政権の時にカールッチ国防長官の報道官になったダン・ハワードという男がいるんです。この人は日本でそれをやっていた。彼の家、アメリカ大使館員のコンパウンドの中にあるんですが、そこへ行くと彼が休みの日には、ようするにナッパ服を着てそれをやっている。そういう趣味を持てるのは大変うらやましいなあということを私は感じました。

そのころ私は、1977年に日本へ戻ってきたんですが、日本の高度経済成長っていうのは更に

進んでおりまして、キャッチフレーズで申し上げますと、もっと素晴らしいっていうんですか、もっと大掛かりなものが出現しておりました。例えば一つは、「トースト娘が上がる」といふキャッチフレーズです。ご記憶でしょうか。これ全日空なんです。全日空が若い女性たちをターゲットにしまして、グアムとかサイパンとか、あるいはタイのプーケット島とか、もうハワイなんかもっと超えるようなゴージャスな旅を売り出しました。そのキャッチフレーズとして、キャッチコピーとして「トースト娘が上がる」。モデルになったのは前田美波里さんでしたが、そういう時代がありました。つまり日本の若い人たち、とりわけ若い女性たちが自由になるお金を持つようになった。そして自由になる時間も持つようになった。そして自由な精神も持つようになった。まあ、この辺りで、本格的なレジャー時代が到来したのではないかなあというふうに私は見ているんです。ちょっと私、今日調べてこなかったんですが、レジャー白書というような公文書がでたのも、おそらくはこの頃だったのではないかというふうに思っています。

その後、私はしばらく東京で勤務をして、ジュネーブへ行ったんです。そのころの、日本のコマースのキャッチコピーで流行ったのは、「亭主元気で留守がいい」なんです。これは、どういうことかといふと、やっぱり日本のサラリーマンは一生懸命働くのがいいんだと。そんなレジャーだのレクリエーションだの軟弱なことを言っている人間はダメなんだ、という意味が若干込められていたような気がするんです。ともかく亭主といふのは、元気で留守であって、給料だけ運んで来てくれればいいんだと。まあ、こういう先ほど私が申し上げた「トースト娘が上がる」とか、レジャーとかレクリエーションとかといふ、それとは、また、逆行するような世の中になったと言いますか、日本人は真面目なもんですから、なかなかレジャー、レクリエーションの方に全力を投入するまでに踏み切れなかったといふ、そういう精神構造がこの辺にでているような気がするんです。

私自身にとっても、全くそのとおりでござい

まして、「亭主元気で留守がいい」というんで、ジュネーブへ単身赴任させられまして、しばらくは悲哀を味わったんですが、そのうち家族が合流しまして、楽しみました。これが私がヨーロッパに住んだ初めてでございます。住んだ場所が山国、スイスのジュネーブですから、ちょっと特殊かもしれませんが、それでも私は時差を利用して、さんざんレジャーとレクリエーションに精を出しました。時差といいますと冬の時間になりますと、あそこは8時間東京と時差がありますから、正午は東京の午後8時なんです。7時のニュースが終わりますとご存じのように、今は10時のニュースがありますが、あのころは、翌朝の7時までニュース無かったんです。ですから夜の7時のニュースに入るようなニュースは入れてしまうけど、それが終わったら翌朝までといたしますか、半日解放されるわけです。ですから私は、昼まで仕事をしまして、それからあらかじめ車に積んでおいたスキーをそのまま持って、山に行つて半日券というのを買って滑りまくりました。これも取材の内だというふうにならざるを得ないんですが、そのころの私どもの仲間は、昼はスキー、夜はウイスキーという生活をしておりまして、それが健康にも精神にも、肉体にも精神にももっとも良いんだというふうにならざるを得ない。それがジュネーブ時代の最大のレクリエーションでありましたし、私にとってはレジャーでもありました。ここで一つ分かることは、やっぱりヨーロッパの人たちは、アメリカの人たちとはちょっと違ったレジャーの持ち方、あるいはレクリエーションの持ち方をしているなあということなんです。

私が行ったスイスは東隣がドイツですからドイツから人がたくさん来てまして、ドイツ人は、団体行動をするのが大好きです。スイスの山の中に温泉地があり、ロッカバンドという温泉地の街があり、そこへ行きますと昼はスキー、夜は温泉なんです。その温泉も、いわゆるリハビリ系の温泉です。日本人のように、温泉にゆっくり浸かって「いい湯だな」など言っているんじゃないで、温泉の中で体操をする。それも集団で体操をするという、そういうことをドイツの人たちは好んでやっておりました。これはや

はりドイツ人は組織力が優れているし、組織として行動するのが好きなんだなあということをおもわれました。

それからもう一つそこで思ったのは、ヨーロッパの人たちにとってレジャー、あるいはレクリエーションというのは、体力増強のためのものなんだな、そういう目的がやっぱりあるんだろうなというふうには思ったんです。アメリカの人たちのレジャーというのは、あるいはレクリエーションというのは、体力増強というその目的があまり表面には見えてこないんです。とにかく自分の楽しみということが表面にでてくるんですが、ヨーロッパの場合は何かをすることによって目的としていたものを手にするという考え方が基本にあるんだろうなというふうに思いました。これがまあ、アメリカ人の考え方とヨーロッパ人の考え方とかなり違うかなと思いました。

そこに私は3年ほどおりまして、そして帰ってきたんですが、その時に日本で目にした、またコマーシャルですが「食う寝る遊ぶ」というのがございました。これは1988年に日産セフィーロが出した車のコマーシャルです。「食う寝る遊ぶ」、つまりそのころの日本人にとっての楽しみは何かというと、食べることと、寝ること、それから遊ぶということだったんです。で、この中で寝るというのがやっぱり一つ見落としてはいけないことだと思うんです。なぜ寝るか。それは疲れはてたからなんです。やはり日本人は一生懸命働いて疲れ果てて、やっぱり眠ること、寝ることが大変なレクリエーションであったということだろうというふうに思いました。

実はそのころから私は、テレビの画面にでるような仕事を始めたもんですから、人目を避けなければいけない、そういう境遇になりました。ある時なんか、知らない人から手紙が来まして、あなたがレストランで奥さんや子供さんたちと食べているのを見ましたというのです。それから夫婦ゲンカをしているのを聞きましたとか余計なことをおっしゃる方がいっぱいいるもんですから、ひたすら私は、人目を避ける生活をしておりました。そのころ私が、主に、レジャー、あるいはレクリエーションとして何をしたかという、人里離れた山の中に隠れて、ひたすら

自分で調理をして家族に食べさせるという、そういう生活をしておりました。そのころから私は、料理が自分のレジャーになりましたし、自分のレクリエーションにもなりました。

その後、私はロンドンにまた行くんですが、ロンドンに行く直前に日本で流行ったキャッチコピーが、「24時間戦えますか」というものだったんです。これは三共製菓のコマーシャルでございまして、ちょうどこれバブルが弾ける直前なんです。ここへ来てもまだやっぱり日本人は働き中毒だったんです。「24時間戦えますか」。そんなことやっているもんだから、バブルが弾けてしまったんです。

バブルが弾けたころに私はロンドンに行きまして、ロンドンで足かけ2年生活を致しました。あそこは都会で、そして綺麗な街でございまして、そして今のようにテロ事件なんかの心配がなかったものですから、ずいぶん文化的な生活を楽しまました。そこでの楽しみ方は、人間としてある役割を演じるという、そういう楽しみ方なんです。ミュージカルといいますと、皆さんニューヨークのブロードウェイだとおっしゃるかもしれませんが、もともとのミュージカルというのは、ロンドンが発祥の地なんです。ロンドンのミュージカルはどちらかというと、ストーリーが中心、ニューヨークのミュージカルはどちらかというと、踊りが中心のものなんです。いずれにしても、ロンドンのミュージカルが栄えている理由というのは、人間がある役を人生の中で演ずる。そういうことをイギリスの人たちが好んでいるからだというふうに私は思うんです。それは日常の生活にも表われていまして、ロンドンでの最大の楽しみというのは、やっぱり自分がこの社会でどういう役割を演じるかということなのです。それを上手く演じることができるかできないか、それを私はロンドンで楽しまました。

具体的に申し上げますと、9時から5時までは事務所で働くんですが、それが終わりますとね、ひげを剃って、それからロッカーから新しいバリッと糊の利いたシャツを出して、ある時は、ブラックタイに着替えて、それで音楽やオペラを聴きに行くとか、あるいは観劇やパーティー

に行くとか、そういう生活をやるんです。これも私にとっては短い期間でしたが、大変楽しい記憶として残っております。

1990年というのは私がまだまだロンドンにいたころなんですが、そのころ日本で流行ったコマーシャルに、「日本を休もう」というのがあったはずですが。これはJRが観光客を増やすために作ったコマーシャルなんです。それは、ディスカバージャパンになったり、あるいは今のアンビシャスジャパンになったりしているんですが、何とか日本人にもう少しゆとりを持って旅行していただきたい、観光を楽しんでいただきたい、そういう考え方から作られたキャッチコピーだと思うんです。これには日本の国民の高齢化がかなり顕著に進んできたということが背景としてあったと思うんです。つまり、働き蜂たちが、羽を休めて、そして別の世界に入っていく。高齢化の入り口が、ちょうどこの辺と一致したんだろうというふうに思うんです。それを企業は先取りしてこういうキャッチフレーズを作ったんだろうと思うんです。

その後私は、ロンドンから戻ってきて解説員という仕事をしました。解説員というのは基本的には個人商店なんです。それぞれが専門の領域を持っていて店開きしている。そして、自分のお店で、そこを窓口にして仕事をするんですが、それぞれのお店によって、営業時間も違えば、営業内容も違うわけですから、かつてのように全員結束して休みを取って温泉へ行くとか、ゴルフへ行くとか、釣りに行くとか、そういうようなことがもう事実上不可能になりました。自分で自分の楽しみを見出さなければいけないということになりまして、私もそれなりに自分で自分の楽しみを作り出して、自分の余暇を過ごすようになったんです。その時に自分が何をやったか、あるいは今何をやっているかということ、つらつら考えてみますと、それぞれの自分の人生のステージで手に入れた楽しみ、あるいはその辺りでちょっと知識として仕入れた楽しみを、敷衍（ふえん）して、それを今の自分の楽しみにしているような、そういう感じがするんです。

私は何でも物が分かんなくなるとOED、オッ

クスフォード英語辞書に頼るんです。この間、OEDを調べていましたら、leisureとrecreationについて、それぞれの語源が載っていたんです。私は知りませんでした。おもしろいことに、レクリエーションというのは、もともと、物を食べるという意味だったというんです。本当かどうか分かりません。物を食べるのがレクリエーションだったというのは、ちょっと短絡的かもしれませんが、1390年にレクリエーションという単語が、英語の文献の中に姿を見せたそうです。これがレクリエーションという言葉がでてきた一番古いんだそうですが、それを読むと、レクリエーションの定義は、refreshment by partaking a food, nourishment. つまり、食べ物あるいは栄養のある物を摂取することによって発生するというか手に入れることができるリフレッシュメント、ですから、新しい気持ちとかいうか、そういう意味なんです。つまりレクリエーションが食べるということと関係があるということになれば、日本人が春に桜の花の下にゴザを敷いてそこで物を食べたり、あるいは月夜を見ながら団子を食べたり、あるいは温泉に行って宴会をやったりするっていうのは、これはまさにレクリエーションの原型に近いわけです。日本人はそういう意味では、生まれながらにしてレクリエーション民族であったということが言えなくもないのではないかなあと思うんです。

ところがそのレクリエーションという単語の使われ方も、だんだん変わってきまして、身体的な感覚を高めることという意味合いがでてくるんです。つまり、最初はその空きっ腹を満たすのがレクリエーションだったんだけど、そのうちに衣食足りて礼節を知るんでしょうか、身体的な快楽を得ることがレクリエーションであるということになる。その一時期ですけど、性的な意味が含まれていたらしいんです。そういう時期があって、その後、comfort or consolation of the mind, 要するに心の満足、それから心の充足、それがレクリエーションの意味になる。つまり最初は、物を食べることがレクリエーションであったものが、その次は身体的な快楽になって、それから最終的には精神的な快

楽になったという言葉の進化が分かったんです。それからしますと、私は日本人は先天的にレクリエーション民族だということは言ったのですが、しかし、本当に第2段階の肉体的な快楽、それから第3段階の精神的な快楽までを含めてレクリエーションを満喫している民族かというところ、必ずしもそうじゃないんじゃないかと思うんです。まだ第1段階からかなりでられないところにいるんじゃないかなと気が致します。何となく面白いんです。

それからもう一つレジャーについても調べました。leisureという単語の方がrecreationという単語よりも、英語の単語としては古いんだそうです。最初にでてきたのは、1303年というふう書いてありました。これはどういう意味で使われたかということ、freedom or opportunity to do something specified or implied. などで。自由という概念が基本になっているんです。自由あるいはそういう機会、何か自分がしたいことをする、そういう自由。あるいは何か自分がしたいことができる。そういう余裕。それがレジャーだと。

そうしますと、日本の場合レジャーという言葉が日常化するの、かなり後になった1960年代か70年代ぐらいだと思うんですが、そのぐらいになった理由も分らないわけではないんです。日本人はやっぱりあくせく働くことが第一であって自分が好きなことをしたい、する自由とか、自分が好きなことをする時間というのを、なかなか手に入れることができなかつた。そういう時期が第二次世界大戦後長かったものですから、あるいは第二次世界大戦前は、大正デモクラシーの一時期を除いては、ほぼ明治以降はなかつたでしょうから、レジャーというのはレクリエーションに比べて概念が遅くできて日本人にまだそんなに理解されていないというのが何となく分かるような気も致します。

ただ、そんなことを考えなかつた環境の中で、かれこれ60数年を送ってきたわけですが、今になって考えてみると、やっぱりその時代時代によって、それぞれの人間にとってレクリエーションが意味するものも違うし、あるいはレジャーが意味するものも違う。俗に「歌は世につれ、

世は歌につれ」というふうに申しますけれども、それと同じように、レクリエーションもレジャーも、世につれる部分というのがずいぶん大きいんじゃないかなあという気がしてなりません。それが一つなんです。

それからもう一つは、レジャーもレクリエーションも、世につれる部分と同時に、その人、人それぞれにつれる部分というのが、やっぱり大きいんじゃないかと思うんです。今の私が自動車修理工のように、自動車の下に潜って油まみれになって、部品を外したり取り替えたりすることができるかっていうと、それはたぶんもう肉体的に不可能だろうと思います。すぐ腰が痛くなってしまったり、あるいは部品を、取り扱い説明書を読もうと思って、一番最初に探すのが眼鏡であったり、その眼鏡がでてこなかったりというようなことがごく当たり前のようになって参りましたから。そうするとその人の、人生の段階において、その人間がレジャーと考えるもの、あるいはその人間がレクリエーションと考えるものがやっぱり違っているのが当然だし、違わなければいけないだろうなあというふうに、私は思うようになりました。ですからそういう意味で言いますと、今から50年前のレジャーの主流が何であったか、今から30年前のレジャーの主流が何であったか、それから今の時代のレジャーの主流が何であるかっていうことを比較して見るのも、世の中のその移り変わりを読むうえで、大変、有意義なことかなあというような感じがしないわけでもありません。

そして、恥ずかしながら自分が今何に楽しみあるいは余暇を見出しているかという、一つは、先ほどちょっと申し上げたように料理なんです。やっぱり、食う寝る遊ぶの「食う」がやっぱり一番最初に来るんでしょう。ですから私は、「あなたのレジャーは何ですか」と言ったら、「それは料理です。」と。「あなたはレクリエーションを何によって、あなた自身の精神ならびに肉体の疲労回復です、作り出していますか。」と言われたら、私は、迷うことなく「皿洗いです。」「じゃがいの皮むきです。」というふうに申し上げます。それが私にとって、レジャーでもあり実はレクリエーションでもあるんです。

で、その次は何かというと、やっぱりこのサザエさんの漫画の世界に戻ってしまうんです。釣りとか花見とかってところに行きませんが、やっぱり囲碁、将棋が昔に比べて面白くなってきた。それは、身体を動かさなくてすむといえますか、身体をほんのちょっとだけ動かせばいいんで、後は頭を動かせばいいわけで、年は取っても、頭を動かすことにはそんなに苦痛は感じない。ただ身体を動かすことには苦痛を感じるわけですから、そういうそのレジャーあるいはレクリエーションというのは、やはり今の私にとっては、ひょっとしたら最適なレジャーでありレクリエーションであるかもしれないというふうに思うんです。ようするにTPOの考え方で。これを持てば、それでいいだろうなあというふうに思うんです。

ただ、こういうふうに申し上げて来ても、ただ一つだけ私が決定的に、大体60年と申しませんが50年くらいの自分の人生の中で確実に変わったものがあるんです。それは、やっぱりものの考え方なんでしょう。子供のころ、それから大学に入る直前ぐらいまでは、やはり贅沢は敵だという考え方が自分の精神の中にあっような気がするんです。贅沢は敵だけれども、ご存じのように「月月火水木金金」と同じころに、当時の日本政府が打ちだしたスローガンです。それに、「贅沢は敵だ」というポスターがありますと、その、「敵」の上に、こうちょっとカギを入れて素を書きまして、「贅沢は素敵だ」というふうにして、それで鬱憤を晴らした日本人がいたようですが、「贅沢は敵だ」とか、あるいは「パーマメントはやめましょう」とか、きわめて真面目と言いますか、ある意味ではストイックなのかもしれませんが、そういう精神構造だった自分が、今はそうではなくて、やっぱり人間というのは、精神の自由、肉体の自由を確保する必要があるし、精神の自由、肉体の自由を増進するためには一体何をしなければいけないか。そういうものがマイナスのものじゃなくて、そういうものが人間にとって必要不可欠なプラスのものであるという、そういう考え方に変わっているということに気がつくんです。

ただその間に何回か行ったり来たりがありま

して、「24時間働けますか」。24時間働かなければいけないあと考えた時もあったし、そうでなくて「日本を休もう」と考えた時もありました。いろいろなブレはあったんですが、そういうブレを経て、そして今の日本に到達した。そしてその原点が一体どこにあるのかなあとというと、ひょっとすると三隅先生、高橋先生、高橋和敏先生に私は教わったんです。それから私はさっきまでトマト先生ってあだ名しか思い出せなかったんですが、野沢先生とか、ICUでレクリエーション、学問としてではなくて、というか学問として私は全く解らなかつたから、実技を通してなんでしょうけれども、教えて下さった先生方に、お礼を申し上げなければいけないんじゃないかなというふうに思っております。そういう意味では、たまたまだったのか運命的だったのか分かりませんが、この学校で4年間を送ることができたことが、今日の自分につながったというふうに強く認識をさせられております。

若干私早口で話をしてしまいましたものから、ここに用意してきた項目をほとんど全部話をしてしまいました。一番最後に、私はこういうことを書いたんです。なぜか、誰か六歌仙か誰かの歌の狂歌の文句なんです。「目はかすみ、足はよろめき、手は震え、耳聞こえねど死にたくはなし」と書いてあります。これは、私のもうずっと前に亡くなった祖父がよく口にしていた言葉なんです。「目はかすみ、足はよろめき、手は震え、耳聞こえねど死にたくはなし」。これはやはり、レジャーとレクリエーションというものが無かったら、もう死んでもいいやというふうに多分思うんでしょう。でも、レジャーとレクリエーションが人間の支えになって、仮

に目はかすんで、これを出さなきゃ物が見えなくなったり、あるいは足がよろめいたり手が震えたりして、こうやって何回聞いても分かんなくなったりしても、それでもやっぱり人間というのは生きてる限り楽しみがある。生きているだけでいい。自分の精神と肉体をリフレッシュして、そして更にそれを豊かなものにする。そういうその機会があるんだし、そういう努力をすれば、その努力が報われるんだということを、教えてくれるのがレジャー学であり、レクリエーション学ではないだろうかと思っているんです。

そういう意味で私は、今日ここにお招きを受けて皆様方に若干半分以上漫談でございましたが、こういう話をさせていただく機会が持てたことを大変嬉しく思っています。ただ皆様方からすれば、あんな漫談をするような人間はもう一回だけでいいから、後数十年は呼ばないでおこうっていうことになるかもしれません。若干参考になりましたら、私も大変嬉しく思います。私は視聴率の世界でずうっと生きて来たもんですから、こういうところに来て何が怖いかっていうと、こっくりこっくりなさる方が出て下さると困るんです。そういう方が出ますと、私はいつもこういうふうに言うんです。「私は人材育成の話が得意なんです。今日も人材育成しました。」それは、私の話つまらない、だからお客さまがこっくりこっくりする。と、寝る子は育って人材が育成されるってことなんです。今日は、そういう意味での人材育成には、全く貢献できなかったのではないかというふうに思っています。どうも我慢比べのようになって申し訳ございませんでした。ありがとうございました。(文責 西野 仁)

〈第35回学会大会 シンポジウム〉

ダウンサイジングな時代に即応するレジャー・レクリエーション

シンポジスト

徳村 光昭* 鈴木 隆雄** 西川 嘉輝***

コーディネーター

西野 仁****

Leisure and recreation toward the times of DOWNSIZING

Mitsuaki TOKUMURA*, Takao SUZUKI**, Yoshiteru NISHIKAWA***
Hitoshi NISHINO****

*慶應義塾大学保健管理センター助教授

Associate Professor, Keio University

**東京都老人総合研究所副所長

Deputy Director, Tokyo Metropolitan Institute of Gerontology

***国土交通省公園緑地化緑地環境推進室長

*Director of Green Spaces Environment Enhancement Office,
Parks and Green Spaces Division, City and Regional
Development Bureau, Ministry of Land, Infrastructure and
Transport*

****東海大学

Professor, Tokai University

西野 仁 ただ今から、「ダウンサイジングな時代に即応するレジャー・レクリエーション」というテーマで三人の先生をお招きしてシンポジウムを開催致します。

さて、ダウンサイジングですが、簡単に申しあげると、増加したり、成長したり、拡大や開発がずーっと続いてきた今までの状況では、さまざまな問題がもっと露呈してくる、この辺で考え方を転換して、小型化することをめざそうではないかというようなことだと思います。レジャー・レクリエーションの分野でも、たとえば、1970年代後半から始まったリゾート開発政策は、予想以上の事業計画が実行に移されたものの、経営不振が相次ぎ、結果として、シナリオにはなかった大規模な自然破壊という負の遺産が残ってしまいました。また、レジャー・レクリエーション分野は、産業化の嵐や情報の氾濫のなかで、もみくちゃにされているように感じます。特に教育の動揺というのも、気になります。「ゆとり教育」という話題は、われわれにとって本当に重要なことだったはずですが、土俵も与えられないまま、学力低下論争に、どうも一蹴されてしまったように思えます。

ところで、もしこれからの社会を考える時、「ダウンサイジング」がキーワードであるとしたなら、今日お集まりの先生方、いったい自分の研究はどこに位置付くのかということをお互いに考えてみようではないかというのが、今回のシンポジウム狙いでございます。三人のシンポジストのお話をうかがいながら、自分の研究は大きなレジャー・レクリエーション研究のマップのどのあたりあるのかということをお互いに巡らすヒントになれば幸いです。

徳村先生には、子供の体力や生活習慣病をめぐってお話をうかがいます。それから鈴木先生には、現在の日本の高齢者の健康や生活機能の実態について、お話を進めていただきます。それから西川先生には、環境教育を始めとする様々な市民活動としての公園緑地というテーマでご発表いただこうと思います。

本シンポジウムは、最初にそれぞれの先生方にお話をうかがった後、最後にまとめのお話をいただくように進めたいと思います。

早速ですが、徳村先生に、「これから子供の体力や生活習慣病をめぐって」というお話をお願い致します。

徳村光昭 こんにちは。はじめまして、慶応大学の徳村と申します。小児科医の立場から、子どもたちの生活習慣の変化を紹介し、現代の子どもたちが抱える健康上の問題点について解説します。

【子どもの生活習慣病】

わが国では、以前「成人病」と呼ばれていた高血圧、高脂血症、糖尿病などの病気が急速に増加しています。これらの病気は生活習慣との関係が深く、生活習慣の改善が病気の発症予防や程度の軽減につながることから、近年では「生活習慣病」と呼ばれるようになりました。「成人病」が中高年になってから注意すべき病気というイメージがあったのに対して、「生活習慣病」は子どもの頃から生涯にわたって健康的な生活を心がけ病気になることを予防すべきという意味が含まれています。これらの生活習慣病を長期間にわたって抱えていると、知らず知らずのうちに動脈硬化が進行し心筋梗塞や脳卒中などの重篤な心血管疾患を引き起こします。生活習慣病を防ぐためには、子どもの頃から健康的な生活を心がけ、高血圧、高脂血症、糖尿病などの背景となる小児肥満を予防することが必要です。

しかしながら、わが国では肥満児が急増しています(図1)。小児科領域では体重が年齢別・身長別標準体重の120%以上を肥満と定義しますが、文部科学省の学校保健統計調査によると、肥満児の頻度は近年著明に増加し、現代では12歳の約10%が肥満児です。また日本の子どもは血中コレステロール値が高いことが知られています(図2)。中学1年生の調査では、20年間に男女ともにコレステロールの平均値は約20mg/dl上昇しています。200mg/dl以上を高コレステロール血症と考えると、その頻度は1982年の6.6%から、2002年では18.2%に増加しています。このように現代の子どもたちでは、肥満や高コレステロール血症を持つ者が急増しており、その背景には「好ましくない生活習慣」の存在

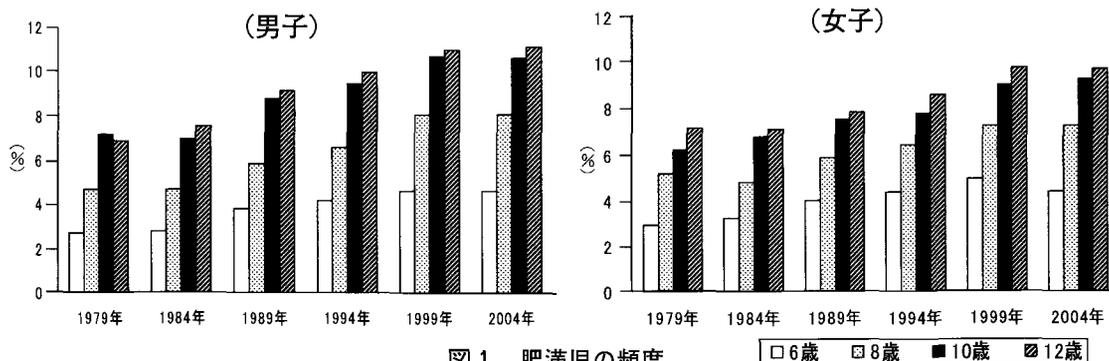


図1 肥満児の頻度 (文部科学省 学校保険統計調査報告書より引用)

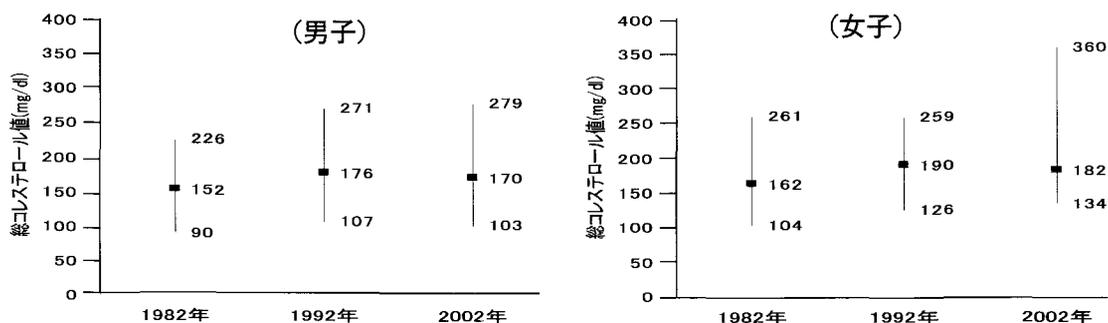


図2 中学生の血中コレステロール値 (Tte Lipid 14(4):421, 2003より引用)

が考えられます。

【子どもの運動習慣】

子どもたちの学校体育やクラブ活動での運動時間に変化はありませんが、学校以外での運動時間、すなわち帰宅後に近所の空き地を走りまわり、地元の野球チーム、サッカーチームなどで運動する平均時間は急速に減少しています(図3)。一方、子どもたちが「テレビ・ビデオを見る時間」および「テレビゲーム・パソコンをする時間」の合計は急増し、現代の中学生では1日あたり約4時間をテレビの前で過ごしています(図4)。海外先進国においても同様の報告があり、テレビの前で過ごす時間の増加は、運動時間減少の原因であり、またその結果とも考えられます。また後述のように、子どもたちの生活が夜型に変化していることも、テレビの前で過ごす時間の増加の一因と考えられます。

このような運動不足の影響は子どもたちの体

力変化にはっきりと現れています。文部科学省の調査報告によると、中学生、高校生では「50m走(走力)」、「持久走(全身持久力)」、「ハンドボール投げ(投力)」の基礎的運動能力が20年前に比べていずれも低下しています。また年齢の増加とともに20年前との差が大きくなる傾向が認められます。また運動不足は、当然肥満の原因となります。日本小児科学会の調査報告によると、子どもの体重とテレビの前で過ごす時間の間には相関があり、肥満度が大きい子どもほどテレビの前で過ごす時間が長い傾向があります。(図5)

【子どもの睡眠習慣】

小中学生の就寝時刻は、昭和56年に比べていずれの年齢においても遅くなり、中学生では25年間で約30分夜更かしになりました。夜更かしの理由については、アンケート調査から小学生では「家族の就寝が遅い」、中学生では「勉強

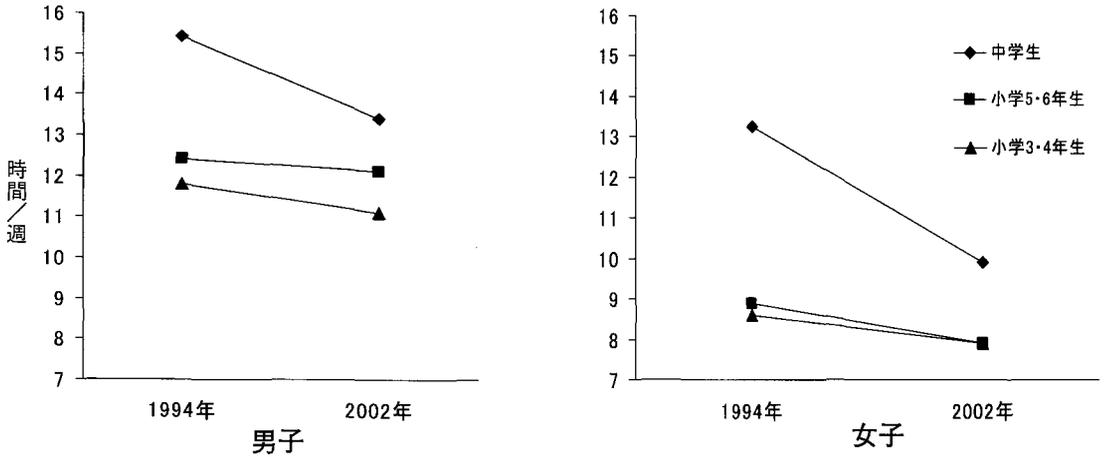


図3 子どもが学校以外で運動する時間

(日本学校保健会 児童生徒の健康状態サーベイランス事業報告書より引用)

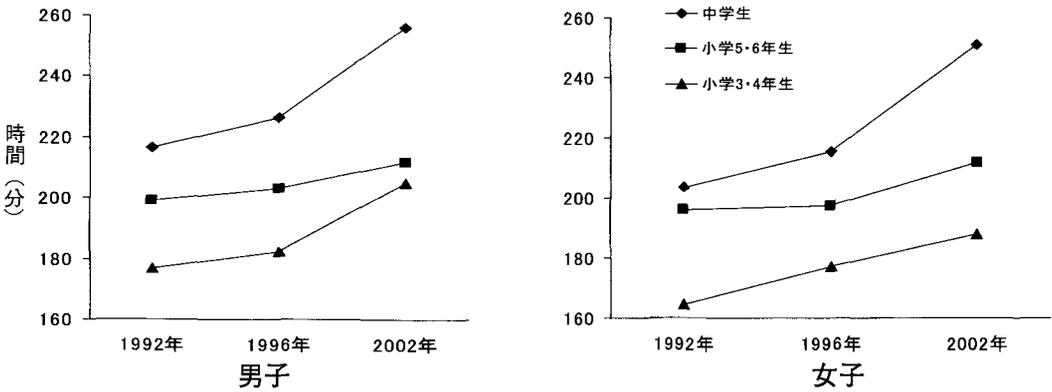


図4 子どもがテレビの前で過ごす時間

(日本学校保健会 児童生徒の健康状態サーベイランス事業報告書より引用)

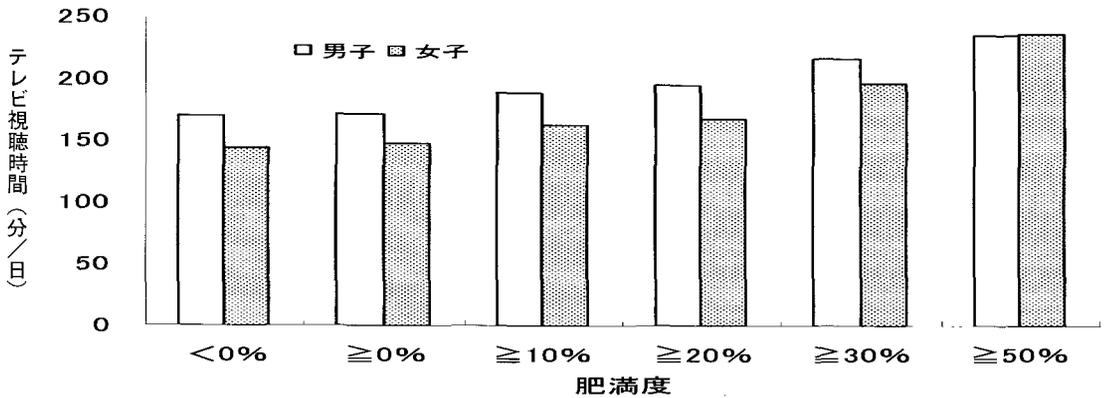


図5 テレビの前で過ごす時間と肥満度の関係

(日本小児科学会 こどもの生活環境改善委員会調査成績より引用)

で遅くなる」がそれぞれ一番にあげられています。夜型の生活は、「屋外での運動の減少」、「テレビの前で過ごす時間の増加」につながり、さらに運動不足は「早く眠れない」ことへ結びついて、益々夜更かしになるという悪循環に陥ります。一方、子どもの起床時刻は学校の始業時刻が変わらないため25年間変わらず、その結果子どもの睡眠時間は減少しています（図6）。学校保健会の全国調査では、子どもたち全体で男子の約50%、女子の約60%が睡眠不足を自覚し、年齢が上がるにつれてその頻度が増加する傾向があります。

睡眠不足は子どもたちの身体に様々な影響を及ぼします。富山県の小学校4年生を対象に実施した調査では、睡眠時間と子どもたちの体重の間には相関が認められ、睡眠時間が短い子どもほど体重が重く、肥満児の頻度が高い傾向があります。睡眠不足の子どもは、夜更かしのため夜食を食べる頻度が多く、また寝不足のため日中の活動性が低下するなど、様々な要因が関係して肥満につながります。「寝る子は育つ」に対して、「寝ない子は太る」といえます。

【子どもの食習慣】

食習慣では朝食を食べない子どもたちが増加しています。朝食の欠食は、朝寝坊、夜更かし、テレビを見る時間が長い、間食や夜食が多い、といった他の生活習慣につながり、朝食を食べない子どもでは肥満児が一般にくらべて多くみられます。

【子どもの生活習慣の見直し】

現代の子どもたちは、運動不足、睡眠不足、朝食欠食などの好ましくない生活習慣によって、肥満や高コレステロール血症などの生活習慣病を多く抱えています。将来の重篤な心血管疾患の予防には、中高年になってから慌てて生活習慣に気をつけるようになったのでは既に手遅れといえます。最近の研究では、3才時の生活習慣が小中学生はもちろんのこと成人期以降にも継承されていくことが報告されています。将来の生活習慣病予防には、3歳時からの生活習慣を見直ししていく必要があります。さらに幼少時からの生活習慣の改善のためには、子どもの生活習慣の特徴をよく知ったうえで対応策を考えていくことが必要です。子どもの生活習慣の特徴として、第1に遺伝的素因の関与があげられます。一卵性双生児を対象とした研究から、出生後に異なる環境で育った場合でも、同じ遺伝子を持つ一卵性双生児では、同じような運動習慣を持つことが知られています。子どもの運動不足解消を目的とした運動指導では、家族全体の運動習慣を考慮することが必要です。第2に、家族の生活習慣には密接な関係があることが知られています。テレビを見る時間が長い、夜更かしをする、夜食を食べるといった好ましくない生活習慣を持つ子どもでは、その家族、特に母親にも同じような傾向が多くみられます。また肥満児の親、特に母親には肥満者が多いこともよく知られています。このように子どもの生活習慣の見直しには、家族ぐるみで指導し対応する必要があります。子どもだけの指導では十分

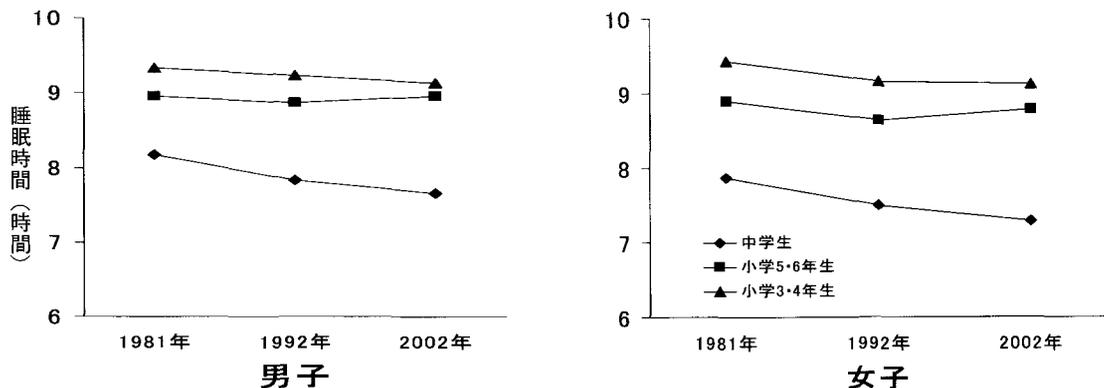


図6 子どもの睡眠時間

(日本学校保健会 児童生徒の健康状態サーベイランス事業報告書より引用)

な効果が期待できません。さらに、第3に社会環境の影響が考えられます。現代の子どもたちには3つの「間」、すなわち「時間」、「空間」、「仲間」が不足しています。多くの小中学生が放課後や休日に学習塾へ通い、屋外で身体を動かす「時間」が少なくなりました。また都市化、自動車の増加によって、近所の空き地や車の通らない道路など子どもが遊ぶ「空間」が無くなりました。さらに、防犯上の問題や、小中学校への電車通学、マンション住まいなどのため、子どもたちだけで遊ぶ機会が減り近所の遊び「仲間」がいない子どもたちが増えています。しかし、3つの「間」が十分なはずの首都圏以外で暮らす子どもたちにおいても、首都圏と同様かそれ以上の好ましくない生活習慣を持つ者が増加していることも事実です。子どもの生活習慣には様々な要因が関係し、その見直しには解決しなければいけない数多くの難題が存在しています。

西野 仁 ありがとうございます。それでは続いて鈴木先生、よろしく願い致します。

鈴木隆雄 私は東京都老人総合研究所という高齢者の研究機関でございますので、現在の日本の高齢者がどのような身体機能を持っているのか、10年前と比べてどういうふうになっているのか、あるいは今後どうなっていくのか、それから65歳以上を今、高齢者としていますが、10年前の65歳以上を高齢者とした時に、今の65歳以上というのを本当に同じように高齢者と呼んでいいかどうか少しお話ししたい。言ってみれば、高齢期の身体能力というのは、レジャーアクティビティを下支えする非常に重要な要素でございますので、その辺のところはどういうふうになっているかということをご紹介したいと思います。

これは老化を研究する時には、長期縦断研究というものが必須でございます。横断研究というものでは、なかなか老化の本当の真の姿というものが見えません。加齢に伴う変化というものが、横断研究というものは単なる比較研究ですから、非常に大きなバイアスを持ってしま

というのはご存知だと思います。そのために老化研究、あるいはエイジングの研究というのは、特定の集団、コホートと称しますけれども、その集団を長期に同じ手法でもって追跡をするということによって、正しいエイジングのデータというものが得られるわけです。

私どもの研究所というのは、常にそういったことをやってきているんですけども、今日紹介するのは、1992年に、初回調査を受けられた、ある一つの地域の、悉皆でございます。それからその方々をずっと追跡して、2002年まで、現在もこのコホートを2年おきにずっと追跡調査を行っておりまして、このTMIG-LISAと呼ばれる大きなスタディです。特に今日ここでは、地域在宅高齢者における、身体の能力や心身の機能ということが、どう変わってきたのかということについて、少しご紹介をさせていただきます。

実際に毎回毎回、医学的検査を行っていくわけですけども、合計で100項目以上、一人当たり2時間半から3時間の調査を行います。大変な調査なんですけれども、その中で今回ご紹介するのは、肥満にかかわる数値、BMI。それからたんぱく質レジャーアクティビティを下支えするであろう、握力であるとか、あるいは生存率に非常に大きな意味を持ちます歩行速度ですね。それから動物性たんぱく質すなわち、血清アルブミンを紹介します。このアルブミンが比較的高ければ高いほど、実は高齢者は、元気であるというデータが、世界各地からでております。それから先ほどでておりましたコレステロール、HDLコレステロール、それから糖尿病の指標であるヘモグロビンA1Cも紹介します。それから生活での自立をあらわす「老研式活動能力指標」、あるいは高齢期の鬱を測定する尺度、GDSと言われる尺度ですけども、そういったようなもの。こういったことをずっと、10年20年と同じ人たちに対して継続的に実施して、その変化がどう現れてくるかというのが、本当のエイジングの姿という形になるわけでございます。

老研式活動能力指標は、13の項目からなっております。最初の5つは、手段的なADL、そ

れから真ん中の4つは知的能動性、それから最後の4つが社会的役割と言われるサブスケールでございますが、13点満点でやってもよろしいですし、サブスケールごとに得点を見てもよろしいのですが、こういったようなことができるということが、今日の高齢者が、社会で、地域で自立しているということを表しています。ですから、13点満点の人は大変に生活機能が高い、あるいは自立度が高いということになります。一方、今の介護保険の要支援というレベルで言うと、13点満点で10点を割りますと大体要支援。8点を割っていきますと要介護1というレベルが大体あたる。そういったようなもので、これは1987年以降、日本で標準的に使われている、高齢者の生活機能や自立を測定する、標準的な尺度ということになっています。もちろんこれは、欧米でも認められておりますし、英訳されて現在では韓国などでも使われております。

今の13点満点をこの10年間のデータで見ますと、1988年に65歳以上だった人たちの各年齢階級ごとの生活機能を表す得点の平均値は、当然エイジングに伴って、点数は加齢とともに下がっていくわけです。これを、同じ地域で10年後に新しい65歳以上の世代になった方々の平均得点と比較しますと、平均寿命が延びて新しい世代が高齢者に入ってくると、かつての高齢者集団よりも、明らかに高い生活機能や自立性を持った高齢者が増えてくるということを、非常によく見ることでできるデータが報告されています。

例えば、女性の65～69歳の年齢階層では、平均点で約1点上がっております。これは13点満点中で平均点が1点上がっているわけで、大変に大きな活力の上がりを示すことになるわけです。男性についてもほぼ似たようなことが言えますが、女性の方が様相がはっきり表れてきています。ただ問題なのは、例えば男性と女性を比べますと、そもそも高齢期の女性というのは、男性に比べると、生活機能がどの年齢階層でも低いということ。それから女性の場合に、75歳を過ぎると、生活機能が急速に落ち込んでいくということ。これは非常に特徴的な日本の高齢女性の身体機能を表しております。これは現在の介護保険のサービス需給状況を見て

も一目瞭然でございまして、後期高齢の女性が、軽度サービスの約7割を占めているということから見ても、全く頷けるデータでございます。

ですから、例えば今後の介護予防戦略ということ考えた時に、男性と女性ではそもそも違うということ。それから、男性と女性が違うと同時に、前期高齢者に対する65～74歳の方々に対する戦略と、それから後期高齢者に対する戦略もまた違っているという、非常にきめ細かな介護予防サービス事業というものを行っていかなければならないというのが、現在の状況だと思われま。

このような指標は実は、高齢者になって一つの特徴は、分散が非常に大きくなる、加齢と共に大きくなるというのが一つの特徴でございます。通常その分散は、C.V.などで表すことができますけれども、65歳～69歳の男性では、ほとんどC.V.値が変わっていませんけど、80歳を超えますと、平均値のまわりの分散、すなわちC.V.値が大きくなっている。それから男性に比べて女性ではいずれの年齢階層でも非常に大きくC.V.値が上がっていきます。ということは、平均値では図ることのできない、分散のまわりが非常に大きくなると、いうのも一つの加齢現象の特徴でございます。

次に10年間の縦断変化について説明します。つまり、ベースラインの1992年から、5回目のフォローアップである2002年まで追跡した時に、どのようにその同じ人の集団が、その平均値が変わっていくか、ただ今申し上げましたように、平均値も当然落ちますが、分散が大きくなりますから、有意差がでる場合とでない場合がある。例えば男性の前期高齢者というのは、ベースラインに最大歩行スピードが、2.0m/秒であったものが10年間で、約1.8m/秒ぐらまで落ちていきます。前期の高齢者に比べて後期のデータではこの落ち方の差が非常に大きい。

要するに加齢と共に、歩行スピードというのはですね、その落ち方が大きくなるということが、見えてくるわけです。女性の場合も、やはり、前期と後期に比べて、後期の方が落ち方が大きくなりますし、男性の平均値に比べて女性の場合はやはりスピードが遅い。例えば女性の

前期の高齢者の平均スピードの落ち方が、ほぼ男性の場合の後期高齢者に、相当するぐらいに、実は性におけるディスクレパンシというものがあります。ですから男性というのは比較的元気です。女の人の老化といましようか、機能の減数が一番現れるのは、こういった筋骨格系の老化であるということも分かっています。

やはり握力も前期と後期と同じようなパターンを描いていきます。女性ではもともと値が低く、またかつ後期の方で落ち方が大きいというようなデータがでて参ります。

老研式活動能力指標では、男性の落ち方というのはそれほどではないのですが、女性は非常に前期と後期の間にディスクレパンシがあり、しかも、後期女性での落ち方が、非常に大きい。特にサブスケールで見ますと、手段的ADLというところで、大きく落ちていくのが分かります。ですから女性というのは、長生きの割にはですね、ほとんど機能のないままで生きていってしまっているということが、現実の問題としてあるんですね。だから、ここをどうするかということ、詰めていかないと、健康長寿というのはなかなか手に入らないと、言うことになるわけでございます。

次に1992年の65歳以上の高齢者コホートと2002年のコホートの比較です。これはもう一目瞭然でございます。男性についても女性についても、例えば通常歩行速度では、同じ年齢階層でありながら、2002年の高齢者になった人たち、というのは非常に強いといましようか、1990年10年前の高齢者に比べて、明らかにスピードの速い人たちが、集団として生まれてきている、ということになります。これは先ほどの老研式活動能力指標の10年間のデータとほぼ、符号するデータでございますけれども、女性に至ってはですね、非常に大きく強い女性の高齢者が生まれつつあるということが分かるわけでございます。こういうデータがたくさんで参ります。

握力でございますけれども、平均値で見ると女性はどの年齢階層をとっても、2002年のコホートの方が、1992年集団よりもはるかに強い握力を持っている。つまり、歩くスピードも速くなっている、物を握る力も強くなっている、どのよ

うなことをやらせても全部そうです。すなわち、平均寿命が延び、新しい世代が高齢者になるということは、決して、かつての虚弱な高齢者がそのまま再生産されるのではなく、非常にアクティビティの高い、あるいは活力の高い高齢者が、新たに生まれてくるんだということを、よく表しているわけでございます。

また、血清のアルブミンですけれども、これも男性と女性を1992年コホートと2002年コホートを比べますと、どの年齢層でも、全部やはり新しいコホートの方が高くなっている。高くなっているということは、これは大事なことでして、非常に元気になってきたということがいえると思います。

一方、コレステロールは意外と変わっていません。これは子供たちと違うところで、高齢期の方々にコレステロールというのは、ほとんど変わっていません。おそらく食習慣がもう確立してしまっているために、あまり大きな社会的環境要因の影響を受けていかないということがあるんだろうと思います。

今までのようなデータを見た時に、1992年に65歳以上だった人たちの、ある測定値は、当然、正規分布致します。それが2002年の10年若返ったコホートでは、この分布に対して、当然、右に分布がずれていることになります。右というのは高い数字（測定値）ということですね。では平均年齢がずれて、上げていった時に、いったい1992年の65歳以上に対して、2002年の何歳以上の人が、全く同じ分布になるか、平均値と平均値周りの分散に、有意差がない集団が、2002年のどの年齢階層に存在するかというのを探索してみますと、非常にはっきりしたことが分かります。例えば握力。男性65歳で1992年の時の平均値が30.2で、分散が6.9です。これと全く同じ分散で有意差がないのを2002年で探していきますと、69歳以上の集団ということになります。すなわち69歳以上で平均値30.0で分散6.6。この2群には全く有意な差がなく、分布はぴったりと重なります。同様にして女性の場合、1992年の65歳集団というのは2002年の75歳プラスの集団とぴったり同じになります。ということは、これを見ただけでも男性はこの10年間で4

歳以上、女性に至っては10歳以上若返っているということなんです。同様に、通常歩行速度、最大歩行速度も、男性で11歳、女性で11歳。男性で4歳、女性で8歳。いずれも若返っている。というデータがでて参りました。

ということは現在、65歳以上を高齢者として、すべて社会の支える側から支えられる側に法的には決められています。しかし、それは、かつての65歳以上の話であって、今の65歳以上にこれを適用できるかという、このデータから見る限り、あるいは身体機能というデータから見る限り、全くそれは当てにならないということになります。もちろんこれは社会法制度の問題ですから、簡単に定義を変えることがいかに大変なことか非常に難しい問題はあるにしてもですね、かつての高齢者と今の高齢者では違うんだということですね。だからこういったことを、念頭に置きながら社会政策やレジャーなり、いろんなものがやはり、考えられていかなければならないだろうと思います。

西野 仁 それではここでまた話は少し変わりました、西川先生に「環境教育をはじめとする様々な市民活動の場としての公園緑地」と題しましてお話をいただきます。よろしくお願い致します。

西川嘉輝 西川と申します。国土交通省の公園

緑地課緑地環境推進室というところで働いております。私の仕事は都市公園の整備とか、都市の緑の保全とか緑化の推進などと、主に都市の中の緑のオープンスペースを創り保全する仕事をしております。

都市の緑に関しては、大体国交省の方で、政策的なことを含めていろいろなことをやっております。緑に関しては多様な機能があるんですが、レクリエーションやレジャーの受け皿としての機能ももります。これから都市における緑政策全般についてどういうことを重点に置いているかということ、説明します。その中で特に環境関係について最近いろいろな動きがありますので、それを説明して、その中でレクリエーションという意味では、環境教育とか、環境学習もその一環であろうということで、その辺の最近の事例を説明します。そしてまた、最近新しい試みもいくつか環境以外の話でもできていますので、そういうのをご紹介したいと思います。

私どもでは、緑関係の政策として、大きく4つございます(資料1)。一つは都市再生に関することです。今後の日本の社会が大きく発展するためには、都市を再生して都市をしっかりとしていかなければいけない、という課題がでており、小泉内閣の大きな柱となっています。その中では、災害に強い都市構造をしっかりとつくっていかうということで、緑とオープンスペースということでは、防災的な公園をきっちりやっ

■ 緑とオープンスペースに係る政策課題

緑とオープンスペースに係わる政策課題に応えるためには都市公園の整備、緑地の保全、都市緑化を一体的かつ総合的に推進する政策運営が必要

都市再生への対応

ゆとりとうるおいに欠ける市街地、災害に脆弱な都市構造の改善等都市を再生していくことに重点を移すことが必要

地球環境問題等への対応

地球温暖化の防止、ヒートアイランド現象の緩和、生物多様性の保全等に資する都市における緑とオープンスペースの確保は国家的な課題

豊かな地域づくりへの対応

地域の資源、文化と一体となる緑とオープンスペースは、地域の活性化、観光、地域間の交流・連携のための資源として大きな役割

参画社会への対応

緑とオープンスペースの保全、創出、管理のそれぞれの段階で、地域住民やNPO等の参画による協働のための場づくり、仕組みづくりが必要

ていこうということがございます。

二つ目は、地球環境問題への対応です。都市部においても地球環境問題へ対応したオープンスペースの整備をきちっとやっていこうということでございます。

三つ目は豊かな地域づくりということで、地域の資源とか文化財とかそういうものを活用しながら地域の活性化、観光や地域交流、そういうことにつながるような、公園やオープンスペースを整備、保全していこうということです。

四つ目は、参画社会への対応です。国づくり地域づくりにつきましては、国とか地方公共団体だけがするものではありません。市民の方とか企業の方、いろんな主体の方が一緒になって、共同で地域づくり国づくり街づくりをやっていきます。その中で、緑のオープンスペースについては一番参加しやすく、そういう意味で、先駆的に率先して、多様な主体の方々と一緒に緑づくりをやっていこう、地域住民、NPO、また企業の皆さんと、公共団体、国が、共同で緑の政策をやっていこう、それがひいては、国づくり、地域づくりの参加型社会へつながっていくのではないかと期待しています。この4つの柱を、緑の4大政策とし、重点的に進めています。

その中で地球環境問題の対応ということでは、大きく3つに分かれます（資料2）。地球温暖

化対策と、ヒートアイランド対策、生物多様性対策です。ご承知かも知れませんが、地球温暖化対策につきましては、1997年に京都で会議があって、そこでCO²を始めとする温室効果ガス、これを削減しようということが決まりました。これについては、今年の2月の16日に、関係各国で批准されまして、ようやく法的拘束力を持ちました。

これにより、CO²を始めとする温室効果ガスにおいては、先進諸国が中心なんですけど、1990年比で、全体でマイナス5%にして各国もそれぞれ具体的な削減目標数字を決めることになっています。日本についてはマイナス6%です。意外と少ないように見えますが、実は1990年からどんどん温室効果ガスが増えており、実質14%減らさなければいけないという状況になっております。結構大変な状況になっています。それを第一約束期間といまして、2008年から2012年の間に、削減しなきゃいけないというのが、国際公約になっています。

その中で、地球温暖化対策というのは2つありまして、一つはそのCO²等の温室効果ガスの排出量を減らすことと、吸収源対策と言っていて、CO²を吸収するのは緑ですね、この植物を保全し育成していこうという2つの対策があります。その中で、私どもは吸収源対策としての都市の

■ 地球環境問題等への対応について

地球温暖化の防止、ヒートアイランド現象の緩和、生物多様性の保全等に資する「緑とオープンスペースの確保」は、国家的な課題

国レベル
公園・緑地分野

地球温暖化対策

京都議定書目標達成計画

平成17年4月28日

閣議決定



- ・身近な吸収源対策としての啓発効果
- ・ヒートアイランド対策による熱環境改善を通じたCO²化

- 緑の政策大綱や緑の基本計画等に基づく緑化の推進
- 国民参加型の緑化運動の展開

ヒートアイランド対策

ヒートアイランド対策大綱

平成16年3月30日

ヒートアイランド対策関係府省連絡会議決定



- 民間建築等の敷地、公共空間緑化の推進
- 水と緑のネットワークの形成の推進等

生物多様性対策

新生物多様性国家戦略

平成14年3月27日

地球環境保全に関する関係閣僚会議決定



- 生物多様性を支える樹林地の確保
- 自然環境に配慮した公園緑地の配置・整備

資料2

緑の位置付けを行っています。大きな部分は山の緑のような都市以外の林野庁が主にやっている部分ですが、それ以外の都市部においての、緑化については私どもが担当しております。都市の緑を増やすこと、それが量的な問題だけではなくて、身近な吸収源対策として増やすことが、最終的に住民の皆さんの意識の啓発にもつながっていくという効果もあります。

またもう一つ、都市部について、ヒートアイランド対策という意味合いもあります。ヒートアイランド対策というのはご承知かと思いますが、非常に都市部が暑くなっています。これは、都市がほとんどコンクリートとかアスファルトで覆われたために、どんどん熱が蓄積されるわけですね。これをなるべく人工の被覆を、舗装面ですね、なるべく自然に変えていこうと、緑化をすることで、そういう熱の蓄熱を減らしていこうということです。緑は根から水を吸収して、蒸発させる蒸発散作用がありますね。その際、周囲から熱をうばって、これを気化熱というのですが、これによって周囲の温度を下げます。

例えば東京都心10km四方を、シミュレーションした結果を記者発表したのですが、東京都心で熱帯夜のないところは、皇居と新宿御苑と、明治神宮、青山墓地とか、あの辺なんですね。これを10%くらい、今の部分よりも全体的に緑を増やすことで、皇居周辺とか、新宿御苑、代々木公園、この辺りが全体が、周りがつながって、その辺一体、中央区と同じくらいの面積、約1000ヘクタール、全体が熱帯夜が減るという、そういう効果があるということがわかりました。このように、緑はヒートアイランド対策の効果もあります。CO²を直接吸収する効果、そして都市の熱環境を改善することによって、省CO²化にもつながること、それと啓発効果で、生活態度が省エネ型になっていくこと、こういう3つの効果があるということで、地球環境問題において緑の効果は非常に高い位置付けがされています。

もう一つは生物多様性対策です。これは1997年にリオデジャネイロで開かれた地球環境サミットが契機になっています。生態系とか種の保存

について非常に危機的な状況にあること、生物の豊庫である里山が荒廃していること、それと外来種が入ってきていること、このような大きな3つの危機があることを明らかにした新生物対応性国家戦略を2002年に政府として決定しています。都市部の郊外には里山という非常に貴重な緑があり、都市の中にもそれなりの生態系があります。国交省としても、保全育成していこうということをうたっています。緑というのは、生物の生息基盤を支える、一番重要なものであり、都市部においても生物多様性を支える樹林の確保とか、自然環境に配慮した公園緑地の配置、整備を、計画的にやっていくこととしています。これが地球環境関係の柱でござい

ます。先ほど京都議定書のことについて、説明しましたが、政府は目標達成計画を4月に作成しています。そこではCO²の吸収や情報提供、普及啓発の一つの方法として国民参加型の緑化活動をしましょうと位置づけています。環境教育という意味ではこういう公園等を使ってですね、様々な体験活動を通じながら、地球環境の問題の重要性を考え、また自分たちの生活態度を見直そう、ということをやっていきましょう。そして、そのためのプログラムの開発とかをやっていきましょう、ということがこの計画では位置付けられています。

また、生物多様性では、私どもが、どんな政策をやっているかと申しますと、繰り返しになりますが都市公園整備と緑地保全という大きく2つござい

ます。都市公園というのは土地の権利を取得して、営造物として、緑の整備をし、提供しているものです。もう一つは地域性緑地と言いまして、取得はしないんですが、法律で利用制限をかけて、緑を保全していくことです(資料3)。例えばこれは東京都の狛江市の特別緑地保全地区の例です。都心部の貴重な緑を、開発等の制限を厳しくかけまして、ほとんど現状凍結的な規制をかけて、保全をしている例です。またこれはくぬぎ山と言って、自然再生法の適用にもなっていますが、これ埼玉にあります。これについてもそういう緑地保全的な規制をかけて、保全をしてこうと検討して

■ 公園緑地事業における自然再生・創出の取り組み

都市公園、緑地保全制度等の公園緑地事業について、生物多様性の確保等に高度な機能を発揮する自然再生空間を形成することができる。



かつての湧水地であり街中にある貴重な緑地である狛江弁才天池緑地保全地区(東京都狛江市)



くぬぎ山の自然再生(埼玉県川越市、所沢市、狭山市、三芳町)



市民参加による樹林地の管理が行われている太田ヶ谷市民の森(埼玉県鶴ヶ島市)



渡り鳥の中継地となる湿地が再生された谷津干潟(千葉県習志野市)



市民参加による里山づくりが行われている舞岡公園(横浜市)



雑木林や湿地、湧水などの保全・復元が行われている北本自然観察公園(埼玉県北本市・川島町)

資料3

います。

またこれは市民緑地と言いまして、地主さんの持っている樹林を地主さんと公共団体が協定を結びまして、そこで市民に広く公開し、そして管理は公共団体や市民参加で行っていきやり方です。

下の方は自然型の都市公園です。これは谷津の干潟です。これも公園事業でやっておりまして、これはラムサール条約で指定された渡り鳥の中継基地となっていますが、これの自然再生も公園事業でやっています。これは横浜の都市公園ですが、里山を保全しながら、里山づくりを市民参加でやっている例です。これも埼玉県北本市にある自然の復元を公園事業でやっている例です。

そういうような形で、国交省では地方公共団体で行う自然再生型の公園とか自然保全型の公園、緑地の保全等に財政面・制度面で支援を行っています。次に、このような公園や緑地の中でどのような活動をしているかを紹介します。今

の職場に行く前に、立川にあります国営昭和記念公園におりまして、そこでやっていた多様な環境の場としての公園がどんな活動をしているのかということの例を紹介します。これはモクモクゲームと言いまして、実際の葉っぱを、パウチして、現場で、これを持って、どの木かな、と探すゲームです。

これはネイチャーズツアーと申しまして、ポイント、ポイントに観察員がおりそこにお客様が来ると観察員が質問をして、対話しながら、いろんな自然の勉強をするというものです。これは観察員がいなければいけませんので、生態教育センターとかNPOの方から協力していただいて、イベントとしてやっているものです。

これはネイチャー&アートです。子供が目隠しして、森の中を歩きます。それで五感で感じて、それを絵にしてもらおうというゲームです。これもボランティアの方に協力してもらって定期的にやっているイベントです(資料4)。

この他に、野鳥観察会とか、草笛教室とか、

■ ネイチャーツアー(イベント)

実施：昭和管理センター、NPO生態教育センター等
 内容：観察ポイントを回って解説を受ける。

モミジの種子を観察



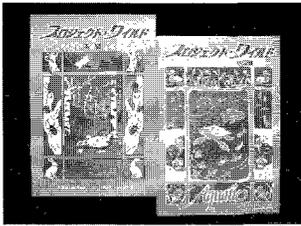
サシガメ(昆虫)の集団越冬の様子を観察

■ ネイチャーアンドアート(イベント)

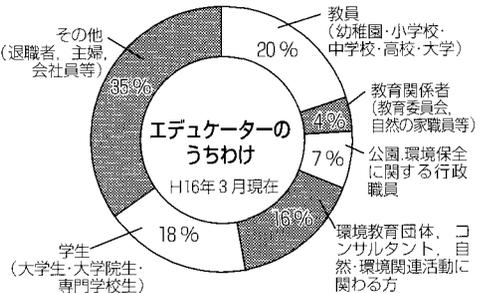


実施：園内「こどもの森ボランティア」
 内容：園内「こどもの森」エリアにおいて、参加者の子どもたちに、目隠しをしてもらい、森の中を手探りで散策し、感触からイメージされたものを絵に表現する。

■ プロジェクト・ワイルド



- 米国環境教育協議会で開発された参加体験型の環境教育プログラム
- 財団法人緑地管理財団が開催



■ 多様なボランティア活動の場(国営昭和記念公園の事例)



里山づくり・維持管理

協力：園内ボランティア「こもれびの丘ボランティア」
 内容：園内「こもれびの丘」エリアにおいて、植生調査、山野草植栽、クズ除伐作業、間伐等を実施する。

登録者数：103名
 活動日：毎週日曜日

工作教室などをボランティアの方に協力いただいてやっています。

そういう活動の受け皿として、場として使えるのが公園です。もう一つこれは、プロジェクトワイルドという、アメリカの環境教育協議会で開発された参加体験型の環境教育プログラムです。これは日本では公園緑地管理財団がライセンスを取ってやっているんですが、環境教育を行う指導者を育成する場としても、公園を使っているという例です。プロジェクトワイルドではエドゥケーターというここで教育を受けて指導者になった方が、国内で今6千人います。エドゥケーターより上の指導者、ファシリテーターは全国で今3百人くらいおられます。こういうような形で、公園を使って指導者を育成するというのもやっています。また指導者の方が公園を使っているようなプログラムもやるということもあります。

ただ、これらについては地球環境問題についての普及啓発活動という視点からいくと、まだ不十分であり、地球環境全体を考えて自らの生活をもっと省エネ型にしようとか、そういうようなプログラムというのはまだ開発されていません。このようなプログラムが今後必要になってくるのではないのかなと、思っています。

それと、ボランティアの活動の場としての都市公園を見れば、ボランティア自体も国営公園のような非常に大きな公園の場合では、趣味の方々が集まってボランティアをやるということが多くって、これも一つのレクリエーションという位置付けもできるのではないかと思います。

国営昭和記念公園というのは、もともと180ヘクタールという非常に大きな公園で、米軍の跡地を、滑走路とか兵舎があったようなところを、全部壊して、そこに新たに緑を作る事業をやっています。その意味では、自然再生型の先駆的な事業であり、その事業を行う中でボランティアの方も大勢参加してもらっています。今、昭和記念公園では、11団体のボランティアがあって、登録された方でも、千人以上おられます。そのうちの一つのボランティアが、里山づくりを行っています。

昭和記念公園のちょうど北側なんですけど、も

ともと平坦な滑走路みたいなところを、周辺の公共残土、多摩ニュータウンを造成している時の残土130万トンを積みまして、高さ30mの山を作りました。そこに武蔵野の森を作ろうということで、全くないところから苗木を植えて森を作っています。もう現地に行かれた方は、分かるかと思いますが、もう自然の山のようになっています。この山が20年前になかったかということ、一般の方はほとんど分からないと思います。この山での森づくりをボランティアでやっています。植生調査をしたり、山野草を植えたり、苗木を植えた後の育成管理として、肩さり、間伐をやったりして、毎週活動してやっています。このような活動もレクリエーションの一つではないかなと思います。

またこれは、参加型の新しい事業方法です。残土で造成した山の一部に昭和30年代の武蔵野の農村を再現した「こもれびの里」をつくらうというかなり面白い試みです。計画から設計、整備、運営まで全部市民参加でやろうということで、広く募集したら、120名くらい集まりました。あまり多いとうまくいかないの、半分くらいに絞りました。6歳から73歳までバラエティーに富んで、もともと何もないところに畑をつくることから一緒に参加してもらって事業を進めています(資料5)。

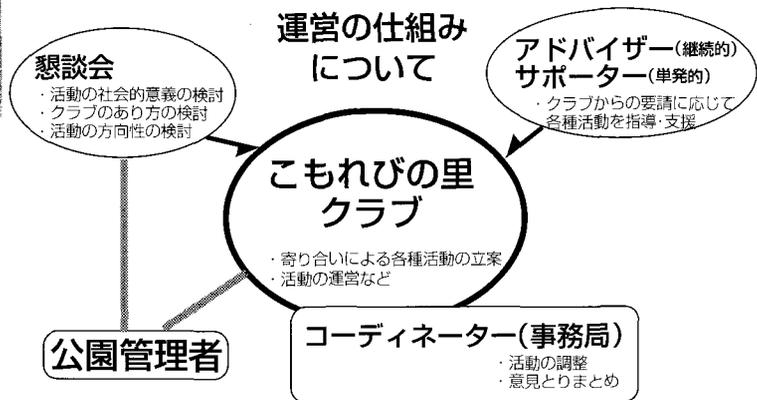
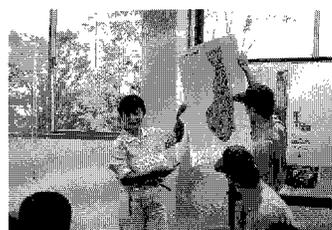
これにつきましては、地元の篤農家の方や学識経験者に懇談会をつくってサポートしてもらったり、実際の農業の方にアドバイザーという形で指導してもらっています。このように運営の仕組みをしっかりとって進めています。現在、だいぶ進んでいまして、もし興味があれば昭和記念公園のホームページを開いてぜひ見てください。こういうようなクラブ型のボランティアも一つの新しいレクリエーションとして、定着していくのではないかと思います。

これまでが、環境関係です。もう一つ、防災関係で今、新しい試みをしています。現在お台場に防災拠点を国営公園で整備しています。東京都も一緒に参加してもらっていますが、国営東京臨海広域防災公園といいます。ちょうど、国際会議場の前の部分です。南関東の直下型地

■「こもれびの里」クラブ

「こもれびの里」：昭和30年代の武蔵野の農村にあった“心象風景”を再生する場 (2.8ha)・・・平成19年開園予定

- ・計画・設計・整備・運営の各段階を通して市民が継続的に参加
- ・メンバー：59名(年齢層：6歳～73歳・平成15年12月時点) 毎週土曜日に活動



資料5

震等の、大規模災害があった際に広域防災拠点として、現地対策本部になる場所です。発災時の機能として、現地対策本部やベースキャンプになり、ちょうどここに大きな病院ができますので、災害医療の支援基地にもなります。平常時は普通の公園ですが、防災という観点から、平常時から防災拠点という機能を持つという事で、来園者に防災学習とか、防災訓練をできるようにしようということを今、検討しております(資料6)。

こういう遊びを通じての防災体験学習とか、防災訓練をして、知恵と技と心を学び、発災時にサバイバルできるような知恵を体得できないだろうか、また、発災時に必要な救助とかの技を身につけられないか。そしてまた、発災時に助け合う心、ボランティアとかそういうことですね。そういうものを育てるようなことができないか、ということを考えました。この公園の中には、防災拠点施設として箱物ができます。この箱物と屋外の施設を有効に使って防災体験学習のプログラムを組み、それも、あまり教育っぽくなく、遊びながら、場所柄、お台場なんで、

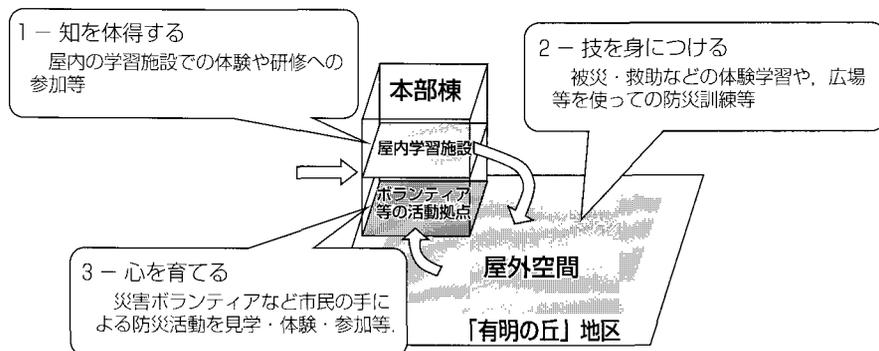
ふらっと来て、何か身につけて、地下鉄で帰った時に何かあってもすぐ使えるような、そういう知恵と技というものを身につけられるような、何かプログラムできないかと、今、検討しています。

これ以外に、やっていることを説明します。一つが、キャッチボールのできる公園づくりです。Jリーグが発足した時、私どもかなり施設整備関係で、バックアップしてしまして、サッカー場のほとんどが都市公園です。そういう形で我々ずっとサポートしてきています。今、プロ野球機構等と連携を図っています。最近、公園でキャッチボールができなくなっている、みんなキャッチボールすると危険だとか何とか言って、だいたいそういう行為ができなくなっているそうです。それによって何か弊害がでているかということ、体力面での問題や、親子のふれあいの場がなくなっている等の問題がでているそうです。それは大変なことだということで、キャッチボールのできる公園づくり懇談会というのをつくりました。そして、来年度からプロ野球機構さんの支援もいただいて、都市公園の中でキャッ

■ 遊びをつうじての防災体験学習・防災訓練

公園という屋外空間を有効に活用して、幅広い層の来園者を対象に、防災に関する実理を学び、発災時に備えた訓練などを実践し、発災時に必要な知恵・技・心を身につけるための防災実学「実になり身につく防災学習」を実施。

- 知**…防災時に活用できる知恵を体得する。→屋内展示解説による学習や研修の実施、講座の開催等
技…発災時に必要な技を身につける。→救助体験等の体験学習、防災訓練等の実施等
心…発災時に助け合う心を育てる。→災害ボランティア活動の支援・人材の育成等



資料6

チボールをするいろんなイベントや、またそういう施設に支援をしようと、モデル事業として3年間やろうということを進めています。最近記者発表していますので、ご存知の方もいるかと思ひます。

もう一つは、ペットの問題です。実は今、小学生の数よりペットの数が多くなりそうです。都市公園の中でも最近、ワンちゃんを連れてくる人たちと、ワンちゃん嫌いの人たちというトラブルがあつて大変なんです。私も今は、ペットをもう、排除できないだらうと思つています。昔はペットというのは、番犬だったんですね。それが今は家族の一員になっている。それも、昔は子供にせがまれて飼つたりしたのが多かったんですが、最近、子離れした高齢者の方とか、中高齢者の方とか、まだ子供のいない若い方が飼うのが多くなつているそうです。もう、家族の一員のような扱いになつている。社会の中で日本もちゃんとペットを位置付けなければいけないのではないかと、いうことで、ドッグラン等のいろいろな整備を始めました。

昭和記念公園で始めた際のポイントは、飼い主のマナー、犬のしつけよりもまず、飼い主の社会性を身につけようと、いうことを目的にし

ました。ドッグランの中ではボランティアにお願いして、そこでマナーを学んでもらうようにしたのです。お陰様で、一年間で4万頭のワンちゃんが来まして、利用者が7万人超えましたけれど、大体5千㎡くらいのスペースですが、ほとんどトラブルはありませんでした。それはボランティアの方が、きちっとマナー指導をしてくれたからだと思ひます。

今後もレジャー・レクリエーションについてもですね、ペットを抜きにはできないのではないかと思ひます。最近の本屋さんのペットコーナーを見ても見てのとおりです。宿泊にしてもレストランにしても、ドッグカフェがどうのこうのとかですね、ペットを連れてきた宿泊施設とか、またマンションでもほとんどペットを受け入れている方向になつておりますので、レジャー・レクリエーションに関しても、ペットのことをある程度考えなければいけないのではないかなと思ひます。

西野 仁 ありがとうございます。三人のお話が終わりました。そこで、三人の先生方がそれぞれのお話をどんなふうに関連付けるのか、また、そこから生まれる新たな視点があるので

はないかなどについてを少しお話いただきたい
と思います。徳村先生から、お願いします。

徳村光昭 ちょっと難しいことですがけれども、
今日は僕、子供の側面から、子供たちが運動不
足で、テレビを見る時間が長くなっているとい
うことをお話ししましたが、実は、子供以
上に大人の変化の方が大きいというふうに言わ
れています。よくうちの子はテレビばかり見て
いるというふうに言うのですけれども、実は、
テレビをいっぱい見ているのは子供よりも、若
い大人だと言われていまして、実際、夕方の6
時、7時に昔、子供番組はいっぱいあったん
ですけれども、今はほとんどなくなってしまいま
した。子供はもうその時間に家にいなくて、若
い大人がテレビばかり見ているというふうに
言われています。それからテレビゲームも昔は
子供向けのいわゆるファミコンとかが多かった
んですが、今は、テレビゲームの対象は若い大
人で、子供がそれにつられてやっているという
のが現状で、今日は子供の側面からデータを
示しましたがけれども、実は、それ以上に若い大
人の人たちの方が、大きな問題なんだと思っ
ております。

西野 仁 ありがとうございます。それでは、
鈴木先生、いかがでしょうか。

鈴木隆雄 徳村先生からは、今、大人の問題が
あるにしろ、子供の体力が急速に悪くなってき
ている。これは確かに、私も全く同感ですし、
データもはっきりでていると思います。私は高
齢者は、この10年間、あるいはこの20年間でも
確実に体力、あるいは生活基礎体力が、増加し
ている。

では、この体力が無制限にいつまでもいくの
かと言うと、実は我々の予測モデルからは、決
してそうではございません。おそらく団塊の世
代が終わり、その後、10年ぐらまでは、确实
に、レートは下がりますけれども、上がって行
くだろうと。ただその後はですね、確実に下が
ると予測されています。

その裏づけになっているのが、実は先ほどの、

文部科学省の児童の基礎体力のデータなんです
ね。あの基礎体力データ、徳村先生は20年間
で出されておりましたけれども、30年間で見て
も確実に落ちております。一番高かった基礎体
力を持っているのが、今の大体40~50に相当
する部分だと思っておりますけれども、その方々
ですら、職域における、基本検診を受けますと、
4割の方が有所見なんですね。この有所見率
が一つの、インディケータートすると、これは
確実に上がっていきます。そうしますと、今、
おそらく高齢者の基本的な体力や、あるいは生
きていくバイタリティ、そういったようなもの
が、おそらくもうシーリングが掛かり始めて
きている。無条件に上がって行くわけではな
い。これから例えば20年、30年の日本とい
うものを見据えた時に、子供に一体どうい
うものが必要なのか、本当にファミコンと
塾が必要なのかどうか。よく考えてみる必要
があると思います。

それから高齢者の場合に実は、東京都の例
ですが、小金井市の建物公園というのがござ
います。そこでは、ボランティアで、ガイド
をお願いしているんですけど、実はそのガイ
ドに高齢者の65歳以上の方々の、登録して
今、待っている方が約50人ほどおられる。
それから江戸博物館もですね、外国から様
々な方が来るんですが、いろんな語学の通
訳ボランティアですとか、あるいは日本の
方々に対する、昭和20年代~30年代に
使われていた物に対する説明ボランティア
とか、実は高齢者が100人以上、ツア
ーガイドボランティアの登録待ちなん
ですね。全く無料で完全ボランティアです。

今申したように、今後ますます活力がある
高齢者が、増えていきます。その時に、一
体一番大事な何なんだろう。やっぱり生き
がいであるとか、自己実現が大切なので
す。

高齢者本人とそれを取まく時代がもう
変わっているんだと。そういう中で子供の
健康づくりや、高齢者の生きがいづくり
というようなことを新しいパラダイムシ
フトをしながら考えていかないと、この
国はうまくその世代を受け継いでやっ
ていくことが、なかなかいかないん
ではないかというふうに思います。

西野 仁 ありがとうございます。西川先生、いかがでしょう。

西川嘉輝 まず、子供の問題なんですが。私も昭和記念公園にいた時に、「子供の森」というかなり人気のある施設を造ってございまして、そこは飛んだり跳ねたりするような遊具があるんです。そこに空気を膨らまして大きな山を作って、そこをポンポンポン飛ぶという、非常に単純な遊びなのですが、そこでの事故が10年間で増えているんですね。何か、着地した時に膝を怪我するとかですね、そういう昔では考えられない事故が起きて、確かに体力の問題があるんだと、実感しています。また、最近、危惧しているのが、箱ブランコの問題とかで、遊具をどんどん撤去してしまうことです。遊ぶ機会が減ってちょっと問題ではないかと思っています。

そのような中で国交省では遊具の安全基準というのを作りまして、リスクとハザードがあるという考え方をしました。ハザードというのは障害なんですが、例えば、滑り台に棘がでているとか、設計上、滑り台で滑った人と走ってきた人が交差するような配置をすれば、必然的に事故が起きそうな、そういうものがハザードで、これらは改善すべきこととしています。しかし、子供というのは、少々危険なことをリスクと呼んでいます、これを越えることによって成長していくんだと、そういうものも無くして、全部すべて安全というのではそれは遊びにならないと、そこはきっちり分けましようとしています。構造上の問題とかハザードのような危険なものは排除するけれど、リスクはある程度持ちながら、遊具を作っていくべきではないかということです。世代によって、リスクとハザードが、がらっと変わったりするんで非常に難しい面もあるんですけど。

箱ブランコのようなものは、非常に危ないですから、あれは撤去していいんですが。その後何もしないというのは、管理者として一番、管理責任取られないで済む、そうするとますます遊ばなくなるという危惧があります。そういう時こそ、子供に魅力ある遊具を作っていくのが、

僕らの役割じゃないかなと思っています。

もう一つは高齢者の話で続けますと、確かに今の高齢者の方って、多種多様だと思います。例えば今、カメラがすごく流行っています。昭和記念公園は、花が非常に多い公園なんですけど、そこで、高級一眼レフを持っているのはほとんど高齢者の方で、そういう方々が、趣味の域を超えて、グループを作っているいろいろな活動をされている。これからの高齢者は昔のように、ゲートボールやるかという、まずやらないだろうなと思います。だから、レクリエーションとかレジャーの考え方も変わっていくだろう。そして文化性の高いものを求めていくのではないかと感じます。ですから、そういうものに対応できるような受け皿なり、体制をしていかないと、需要と、作る側、対応する側とのギャップがある恐れがあります。

それとまた今後、社会資本の維持管理するコストが高くなっていきます。財政が厳しくなってくると、そういう社会資本に対して、ボランティアの力が非常に大事になって、そういう力を活用する必要があるのではないかなという感じがします。

西野 仁 ありがとうございます。三人の方のお話を、もっともっといっぱい聞きたい気が致します。

みなさんのお話をうかがいながら思ったことに、私は川で遊ぶことが大好きで、川に行くんですけども、最近、看板がでてまして、「良い子は川で遊ばない」と書いてあるんですね。子供たちとキャンプに行ったら川で遊ぼうとすると、どうも、子供たちはそれを目聡く見つけまして、「良い子は川で遊ばないって書いてあるけれども、遊んでいいのか」と詰問するのです。そういうところで大いに暴れ回った元気な団塊の世代としては、その面白かった経験を子供に伝えたいと感じていると思うのです。しかし、何かこう、今の状況を打破しようとするのが骨が折れる。結構、バイタリティが必要です。しかし、先生方のお話からは、高齢者の皆さんが大活躍しなければいけない時代になっているのかなという気がして、元気をいただきました。

発表の画面で、鋤を持ったおじいさんが畑を耕していて、それをずっと子供たちが見ているという場面がありました。それを見ていながらアメリカの全米公園レクリエーション協会(NRPA)が出しているIGプログラムを想いだしました。IGプログラム Inter generational Programs, インタージェネレーションプログラムは、世代を超えて若いも若きも、一緒に何かを行うことで、お互い助け合い、理解しあい、励まし合えるのではないかとこのプログラムです。元々はケネディ大統領が発案したのですが理解してもらえず多くの人々には忘れ去られて

いたようです。しかし、40年経って、やっぱり良いアイデアだと再認識され、NRPAが積極的に後押ししているプログラムです。

取り巻く状況がどんどん変化していく中で、パラダイムをシフトしていかなければいけないという指摘を受けて、我々の研究もやはり、社会に何らかの形で寄与していくような研究を探っていかなければいけないのではないかとこのような気が致しました。

ありがとうございました。これで、シンポジウムを終了いたします。

〈第35回学会大会 地域研究〉

「歴史文化探訪」報告

田中 伸彦*

Leisure, Culture and History in Local, National and Global Scale

Nobuhiko TANAKA*

1. 「地域研究」の歴史・趣旨

第35回学会大会の初日に、「緑に囲まれたキャンパスで有名な国際基督教大学周辺を散策しながら、武蔵野から世界に向けた歴史文化を探訪する」というコンセプトで、「地域研究」を実施しました。

表-1に示したとおり、レジャー・レクリエーション学会では、2001年の第31回大会の際に、千葉大学園芸学部で植物観察会を開催したことをきっかけに、屋内の口頭発表やシンポジウムだけではなく、屋外に飛び出して「地域研究」を行うようになりました。

また、仙台の東北福祉大学で2003年に開催された第33回大会からは、「地域研究」を大会期間中の正式な活動として位置づけました。そのねらいは、体育学、福祉学、造園学、社会学など、実に多様な学術的バックボーンを持った当学会の研究者同士が、共通のフィールド体験をしながら、ざっくばらんに意見交換を行うことにありました。そして、その後の大会からは、レジャー・レクリエーションに関わる共通認識を深める目的のもと、大会ごとにテーマを設定して「地域研究」を継続的に開催しています。

2. 今回のテーマ「歴史文化探訪」について

第35回大会は、昨年（於：立教大学）に引き続き、東京で開催されることになりました。

昨年の「地域研究」では、大都市東京を意識して、テーマを「都市レジャーの今昔」としました。そして、江戸時代の幕開けから現在に至るまで、わが国の文化の中心として発展してきた江戸・東京の約400年の歴史の中で、都市レジャーがどのように変遷したのかについて見聞

を深め、ディスカッションを行いました。具体的には、平成最新のレジャー・レクリエーション空間である「六本木ヒルズ」と、江戸時代から戦前にかけてのレジャー・レクリエーションに関係する展示が豊富な「江戸東京博物館」を訪れて、都市におけるレジャー・レクリエーションの今昔を比較しました。さらに、2箇所間の移動には、昭和に生まれたレジャーの傑作ともいえる「はとバス」を使い、実際に乗車体験してもらいました。要するに、昨年は、都市レジャーについて、江戸から昭和、平成にかけての時代の流れという「時間軸」から、レジャー・レクリエーションについて検討することに主眼を置きました。

そのような意図を持った昨年のテーマを受けて、今年の「地域研究」では、「時間軸」ではなく「空間軸」から、レジャーを検討しようと考えました。

私たちを取り巻くレジャー・レクリエーション環境は、歴史や文化の変遷・変容という「時間軸」に大きく影響されながら、絶えず変化して、現在の形に落ち着いていることは言うまでもありません。ただし、一口に歴史や文化の変容といっても、地域、国、グローバルスケールと、様々な空間スケールによる影響があることを見落としてはなりません。

例えば、ある特定の地域に限ってレジャー・レクリエーション環境を見るだけでも、鎮守様のお祭りなど、ローカルスケールで地域に深く根ざしたものから、サッカーのようにグローバルスケールで全世界に共通してみられるものまでが渾然一体として存在しています。その傾向は都市になればなるほど顕著で、わが国最大の

表-1 学会大会における「地域研究」の歴史

《2001年	第31回大会	於：千葉大学園芸学部》	テーマ：千葉大学園芸学部キャンパスの植物観察
《2003年	第33回大会	於：東北福祉大学》	テーマ：独眼竜正宗と仙台城址
《2004年	第34回大会	於：立教大学》	テーマ：都市レジャーの今昔 (六本木ヒルズ・江戸東京博物館)
《2005年	第35回大会	於：国際基督教大学》	テーマ：歴史文化探訪 (深大寺・ICU湯浅八郎記念館・中近東文化センター)

都市である東京のレジャー・レクリエーション環境は、「空間軸」という側面から考察した場合、まさに様々な空間スケールの影響を受けた「坩堝」状態となっています。

またこれを別の角度から捉えると、都市では、余暇活動としてごく狭い地域をまわるだけで、地域に根ざしたローカスケールの歴史文化から、グローバルスケールの国際的な歴史文化まで、様々なスケールの歴史文化が手軽に体験できる訳です。これは、現代の日本の都市地域におけるレジャー・レクリエーション環境の大きな特徴であるといえます。

以上の点を鑑みて、今回の「地域研究」では、レジャー・レクリエーションの基盤となる「歴史文化」を地域・国・グローバルという「空間スケール」ごとに体験し、その違いを比較・検討することをねらい、テーマを「歴史文化探訪」としました。

当日行われたスケジュールの概要は、坂口正治学会副会長による大会の開会宣言（写真1）の後、まず地域スケールの代表事例として「深大寺」を訪れ、「武蔵野の歴史文化」に触れました。その後、国際基督教大学に移動し、緑に囲まれた美しいキャンパスを散策しながら、日本考古学や民芸品の収集で名高い初代学長の湯浅八郎氏を顕彰して学内に開設されている「湯浅八郎記念館」を訪問して「国スケールの歴史文化」を考えました。最後に、国際基督教大学に隣接している「中近東文化センター」で、キ



写真1 坂口正治副会長による開会宣言

（盛りだくさんのスケジュールであったため、開会挨拶はバスに乗りましてから行いました）

リスト教発祥の地でもあり、全世界に様々な文化的影響を与えた「中近東の歴史文化」を中心に、「グローバルスケールの歴史文化」について見聞を深めました。

なお、今回の「地域研究」は、2005年12月9日（金）に行われ、参加者は募集定員通りの15名でした。

3. トピック1：「武蔵野の歴史文化」

～深大寺～

「ローカスケールの歴史文化」を考える舞台として、歴史文化探訪の題材に選んだ場所は、深大寺です。深大寺は、東京では浅草寺に次いで古い歴史を持つ木々にかこまれた寺院です。また、重要文化財の「白鳳仏」や、門前の「深大寺そば」などでも有名です。

ところで、今回の大会開催校である国際基督教大学は、言うまでもなくキリスト教系の大学ですが、こちらにも緑に囲まれた美しいキャンパスが印象的です。

一方の深大寺は歴史古い歴史を持つ仏教寺院、他方国際基督教大学は戦後創設された50余年の歴史を持つキリスト教系の大学で、イメージ的にはなかなか結びつきにくいのですが、「木々に囲まれ、空間的に落ち着いた心地よい環境」という点に着目すると、両者とも、「武蔵野」というローカスケールの風土に強く支えられて、地域に深く根ざした空間を形成していることが分かります。

深大寺では、地元調布市のボランティアガイドの方に解説をお願いしました（写真2）。軽



写真2 「武蔵野の歴史文化」の解説風景（深大寺）

（ボランティアガイドの方の解説のもと、紅葉美しい深大寺を歩きました。ボランティアガイドの方が、手作りのパネルや自作の小道具をふんだんに用意して、非常にわかりやすい解説を行ってくれたことが印象に残りました）

快なトークだけでなく、解説板や写真、数珠をつくる木の実（ムクロジ）の実物などを実際に見せながら、非常にわかりやすい解説をしてくれました。また、今回の参加者の中には深大寺のそばで生まれ育った方や、仕事で昔近くに居住した方が少なくなかったようで、深大寺界隈の空間の変遷について、思い出を交えた熱いディスカッションが交わされていました。

また、昼食はフリータイムとし、各自でお気に入りの店を見つけてもらい、深大寺そばを堪能していただきました。

4. トピック2：「日本の歴史文化」

～国際基督教大学博物館 湯浅八郎記念館～

昼食終了後、10分ほどバスに乗り、国際基督教大学へ移動しました。そして、国際基督教大学の「緑に囲まれた美しいキャンパス」の環境を、実際に歩いて体験してもらいながら（写真3）、湯浅八郎記念館を目ざしました。

湯浅八郎記念館は1982年に開館した大学博物館で、館内は無料で公開されています。主な収蔵品は湯浅博士によって蒐集、寄贈された日本各地の民芸品、そしてキャンパス内に点在する遺跡から出土した先土器時代から縄文時代にかけての考古遺物などです。

当日は、学芸員の方に、日本の民芸運動全般についてや、湯浅博士と民芸連等との関わりについて解説していただきました（写真4）。また、本来は開催前であったのですが、今回は例外的に特別展の展示を見せていただくことができました。特別展のテーマは「子供の着物と孫



写真3 国際基督教大学キャンパスを散策する参加者



写真4 「日本の歴史文化」の解説風景 その1

（国際基督教大学博物館 湯浅八郎記念館）

（博物館の学芸員の方から、日本の民芸運動などを中心に日本の伝統文化について解説を受けました）

ごしらえ」です。「孫ごしらえ」とは出産のお祝いに、産湯布や子負い帯などを紺屋で誂える出雲地方の風習で、これらの珍しい品々を、子供の着物とともに展示してありました。この展示は、「子育て」という身近な風習を題材にしていることもあり、予想以上に参加者の関心が高く、学芸員の方の話に熱心に聞き入っていました（写真5）。



写真5 「日本の歴史文化」の解説風景 その2

（国際基督教大学博物館 湯浅八郎記念館）

（2006年1月から開催予定だった企画展「子供の着物と孫ごしらえ」を一足早く解説していただきました。「孫ごしらえ」とは、出産のお祝いに、産湯布や子負い帯などを紺屋で誂える出雲地方の風習です）

5. トピック3：「グローバルスケールの歴史文化」～中近東文化センター～

「地域研究」の最後の目的地は中近東文化センターです。中近東というと、なじみが薄いと

いう印象を受ける方も多いかもかもしれません。しかし、中近東は、複数の世界的宗教の発祥地であり、数千年にわたり、グローバルスケールで世界各国に文化的影響を与えてきた地域です。

中近東文化センターは、この様に時間的・空間的に壮大で、内容が豊富な中近東の歴史的文化を専門的に研究する場として、またその成果を公開する施設として、三笠宮崇仁親王殿下のご発意のもと、故出光佐三氏（出光興産創立者）の協力によって、1979年に国際基督教大学に隣接した場所に開館しました。現在は、中近東の専門家・研究者はもちろんのこと、一般の方々にも学校教育をはじめ生涯学習や市民活動に活用され、地域に開かれた施設として発展しています。

当日は、センター職員の方の解説のもと、常設展示室で、まず、旧石器時代からオスマン帝国までの中近東の歴史を通史的に見せていただきました。その中には、ロゼッタストーンやハンムラビ法典のレプリカをはじめ（写真6）、世界史などで名前は聞くものの、実際にはどのようなものなのか、なかなか知る機会がない展示をふんだんに見ることができました。また、企画展示室では、中近東におけるガラス文化の変遷についての解説を受けました。



写真6 「グローバルスケールの歴史文化」の解説風景（中近東文化センター）

（学芸員さんが解説している巨大な石のレプリカは「目には目を、歯には歯を」で有名なハンムラビ法典です。）

6. おわりに

以上、「地域研究」の概要を報告しました。今回の「地域研究」では、地域・国・グローバルスケールの歴史や文化が、私たちと密接につながっていること、また、わが国の都市地域では、各スケールの歴史文化について、ほぼ1日かければ体験できる環境にあることを改めて実感できました。今回の「地域研究」をきっかけに、レジャー・レクリエーションを「空間軸」という側面から捉える目を深めて行ければと考えています。

なお、第35回大会では、会員への普及を行う目的で、ポスター発表会場の入口に「地域研究」のパネルを展示しました（写真7）。学際的な研究者が集まるレジャー・レクリエーション学会において、会員間の相互交流を深めるためにも、このような地域研究を継続することは重要だと思います。今回の地域研究には参加できなかった方々も、是非次回の地域研究に参加して、ディスカッションの輪に加わって頂ければ幸いです。



写真7 大会期間中のパネル展示

（「地域研究」の翌日、報告と宣伝を兼ねて、ポスター発表会場の入口にパネルを展示しました。パネルの横に写っているのは筆者です。）

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	89
役員選出細則設置の趣旨	94
投稿規程・原稿作成要領・投稿票	100

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、埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1 淑徳大学国際コミュニケーション学部 西田俊夫研究室内に置く。

〈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、購読会員、および名誉会員を置くことができる。

1. 正会員は第2条の目的に賛同し、正会員の推薦および、理事会の承認を得て、規定の入会金および会費を納入した者とする。
2. 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. 購読会員は、本会の機関誌を購読する機関・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、理事会の推薦を経て総会で承認された者とする。

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

第8条 会員にして会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、臨時総会を開く事ができる。

第17条 理事会は理事長が招集し、幹事若干名および事務局員を選出し、会務を処理する。理事会は、運営の円滑化をはかるため、常任理事会を置くことができる。

〈第6章 支部および専門分科会〉

第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. 購読会員 " 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月に終わる。

付 則

1. 本会の会則は、総会において出席正会員の2/3以上を得た議決により変更することができる。

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成5年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成8年11月24日より一部改訂する。

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 支部に関する規定

昭和56年11月8日制定

1. 本学会会員が、支部を設けようとする場合には、下記により、本学会会長に申請し、理事会の議を経て総会の承認をえるものとする。
 1. 設立の経過概要
 2. 名称
 3. 支部長および役員
 4. 会則
 5. 会員名簿
 6. その他
2. 各支部の運営は、本部との関係については本規定に従って行われるが、その他の事項については各支部規則においてこれを定めるものとする。
3. 支部は原則として隣接する地域に在勤または在住する本会正会員20名以上をもって構成する。
4. 支部運営のため経費は支部会費によって賄うものとする。支部会費の額は各支部毎に決定するものとする。
5. 支部は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
 1. 役員の変更
 2. 活動状況の概要
 3. その他必要と認められる事項。

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) 役員の欠員に対し、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条に規定する役員の選出に関し、必要な事項を定める。

（選出の時期）

第2条 すべて役員の選出は、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別と人数は、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（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が推薦決定する。
- 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取し審議・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。

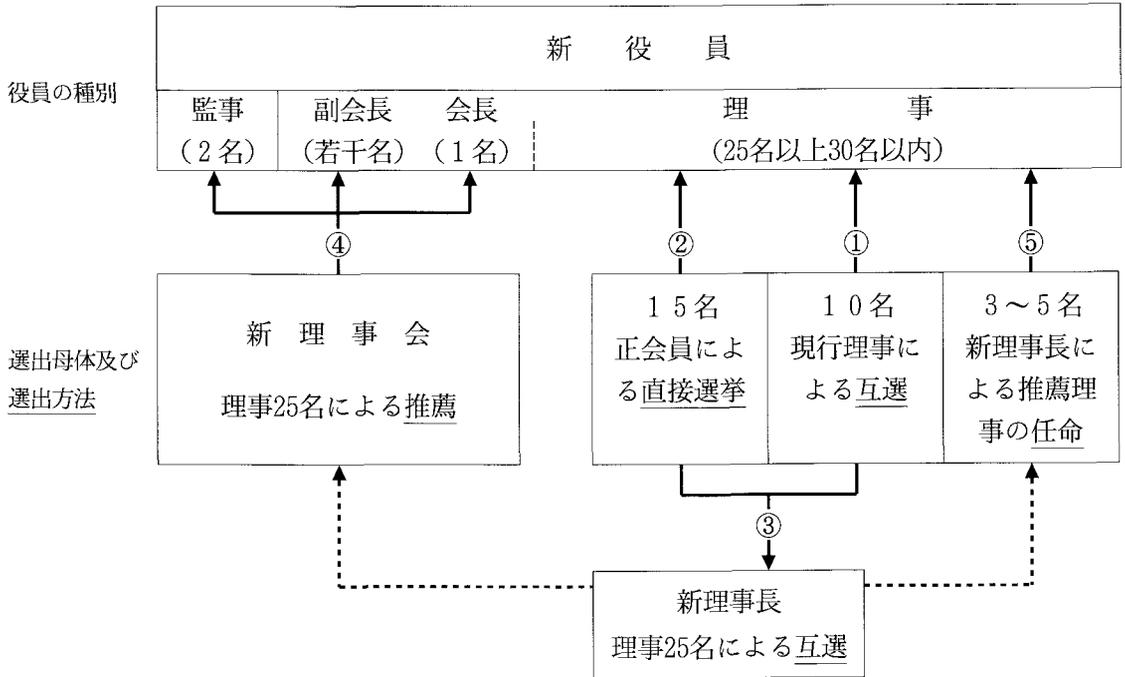
付 則

(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術論文である。
- (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、速報性など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、速報性など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、学術論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字詰め原稿用紙(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、引用箇所の後に、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、E S M（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 Tyrvaainen, 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E L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		
図	枚	枚	枚	別刷希望数	部	
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>確認したら□にチェックしてください。</p> <p>タイトルページ <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

〒354-8510 埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1

淑徳大学 国際コミュニケーション学部

西田俊夫研究室内

日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

編集委員会

下村彰男(委員長) 師岡文男
嵯峨 寿 松尾哲夫
田中伸彦

Editorial Committee

A. Shimomura (Chief Editor) F. Morooka
H. Saga T. Matsuo
N. Tanaka

Subscription published three times a year : two issues in Japanese with abstracts in English and another issue in only Japanese, by Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS). Subscription is available to libraries, institutions, departments, and individual members at the equivalent amount of foreign currency of 8,000 Japanese yen as a member (U.S. \$100 at present inclusive of postage) .

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

c/o Shukutoku University, College of Cross-cultural Communication and Business
Nishida Toshio Lab. 1150-1 Fujikubo, Miyoshi, Iruma, Saitama, 354-8510, Japan
Tel. +81-492-74-1511 ext.2921

レジャー・レクリエーション研究 第56号 (Mar. 2006)

平成18年3月24日 印刷

平成18年3月31日 発行

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

印刷所 有限会社石橋印刷

〒250-0863 神奈川県小田原市飯泉1033

電話 0465-47-9171(代)

JOURNAL of Leisure and Recreation Studies

No. 56

Original Articles

- Segmentation and the Measurement Index of Windsurfers Using a Conceptual Framework of Recreation Specialization
Hiroaki NINOMIYA, Hideo KIKUCHI, Shinji MORINO..... 1
- A Theoretical Study on the Deepening the Flow Experience:
The Actor's Dynamic Recognition Process concerning Commanding Reality and Disposable Reality
Toshimichi SAKO11
- Study on Integrated Play of Children with and without Disabilities through a Workshop
Yoshisuke MIYAKE, Fusayo ASANO, Ai MORI23
- Practical Research**
- The trigger of innovation in national top volleyball league and tournament :
the practice of the cluster • vision
Yasuo MATSUDA33
- Keynote Speech at the 35th JSLRS Congress**
- My leisure and recreation experiences in European and American countries
Jiro HIRANO51
- Symposium at the 35th JSLRS Congress**
- Leisure and recreation toward the times of DOWNSIZING
Mitsuaki TOKUMURA, Takao SUZUKI, Yoshiteru NISHIKAWA, Hitoshi NISHINO63
- Area study at the 35th JSLRS Congress**
- Leisure, Culture and History in Local, National and Global Scale
Nobuhiko TANAKA83

Regulations of JSLRS
Information of JSLRS

Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Mar. 2006