

レジャー・レクリエーション研究

第74号

第44回学会発表論文集

日本レジャー・レクリエーション学会第44回学会大会

平成26年12月5日(金)・6日(土)・7日(日)

於：立教大学 池袋キャンパス

新座キャンパス

日本レジャー・レクリエーション学会

2014年12月

目 次

第 44 回学会大会開催にあたって	A - 8
日本レジャー・レクリエーション学会会長 鈴木秀雄 …… 1	レクリエーション専門志向化と主観的幸福感・レジャー満足度の関係ーアメリカ在住の釣り人を対象にー …… 52
第 44 回学会大会開催要項 …… 2	
第 44 回学会大会組織委員会 …… 4	A - 9
第 44 回学会大会実行委員会 …… 5	オリエンタルランドが東京ディズニーランド開園時に想定していたテーマパークの教育学習機能の継続性の検証 …… 54
大会参加者へのご案内 …… 6	
研究（口頭）発表へのお願いとお知らせ …… 7	A - 10
研究（ポスター）発表へのお願いとお知らせ …… 8	『特撮ツーリズム』が観光業にもたらす影響ーハワイでの「人造人間キカイダー」、「ウルトラハワイ」を事例にー …… 58
第 44 回学会大会開催地略図 …… 9	
第 44 回学会大会 特別講演・シンポジウム …… 13	
第 44 回学会大会口頭発表、ポスター発表 …… 21	
＜口頭発表：A 会場＞	
A - 1	B - 1
幼児の生活習慣の実態と余暇活動の実際ー2014 年調査を分析してー …… 26	狭いスペースで行なうことができる室内運動プログラムの開発ーバランス、リズム、タイミング（BRT）を考慮した児童のための運動プログラムー …… 62
A - 2	B - 2
長野県における幼稚園幼児の生活状況と午後あそびの実態 …… 30	幼児の生活習慣分析に基づいた生活リズム向上戦略の展開（XX VI）ー幼稚園幼児の生活実態とあそび場所との関連性（2013 年調査結果）ー …… 64
A - 3	B - 3
保育園幼児の生活習慣の課題と午後あそびの実践ー東京都葛飾区道上保育園での取り組みー …… 34	群馬県保育園幼児の生活と余暇時間のついやし方 …… 68
A - 4	B - 4
中国における日本アニメの定着と浸透ー「自分史」を用いた解析ー …… 36	地域文化の活性化と魅力再発見を目指した連携プロジェクトの可能性ー社会貢献と自己実現に向けた実践学習の取り組みー …… 72
A - 5	B - 5
レジャーと時間の秩序ー労働に回収されるレジャー、現在に集約する人間と社会ー …… 40	介護実習における介護過程の展開とレクリエーション支援の関係性について …… 76
A - 6	B - 6
レジャー・スタディーズの問題提起ー余暇社会学からの転回と開かれる問いの射程ー …… 44	大学が行う近隣住民を対象としたサマースクールの効果検証 …… 78
A - 7	
WLO 第 1 回コンgres および WLO の成立と推移 …… 48	

B-7	パレーボールの競技場面にみる技術的關係性に関する一考察 80	P-2	日本百名山における登山道整備や植生復元の活動およびその主 体に関する基礎的研究 106
B-8	オープンウォータースイミング参加者とフロー感覚の研究 82	P-3	CKD(慢性腎臓病)患者における運動療法の効果と安全性・・ 107
B-9	障がい者スポーツ体験とパラリンピアンとの交流が及ぼす効 果—大学授業における学生アンケート調査より— 84	P-4	育児女性の日常活動の現状と課題—3年間の身体活動量調査 から— 107
<口頭発表：C会場>		P-5	伝承遊びを受け継ぐ取り組み—けん玉に着目して— 108
C-1	沖縄県児童の余暇活動の実際と課題 86	P-6	「地方創生」とレジャーの課題—地域活性化策の変遷をもと に— 108
C-2	遊びの概念形成への生活経験の影響について—親世代の生活 経験と遊びの意識調査から— 90	P-7	レクリエーション支援教育における「交流大会」に参加した学 生の変容について(その2) 109
C-3	沖縄県幼児の余暇活動の実際と課題 2014—島尻地区の幼児の 生活習慣分析を通して— 94	P-8	自覚疲労およびだるさ・痛み部位からみた大学スキー実習中 における参加者の疲労状態 109
C-4	中山間地域の景観に関する地元住民および外来者の景観認識 特性に関する研究—愛知県豊田市椿立自治区を事例として— 98	P-9	長野オリンピック教育プログラムの成果と課題に関する研究 ～2008年の交流内容に着目して～ 110
C-5	オープンガーデンオーナーの意向に関する研究—千葉県流山 市と長野県小布施町を事例として— 100	P-10	観光レジャーと食体験の満足度に関する調査分析—観光レジャー 食と観光 インバウンド— 110
C-6	阿蘇くじゅう国立公園指定時における観光からみた評価・・ 102	P-11	野外活動時における食の安全性—野外調理における大量調理 施設衛生管理マニュアルの観点から— 111
<ポスター発表：N853 教室> 10:00～11:00			
P-1	スクーバ・ダイビングによる精神的リラクゼーション効果・・ 106		

P-12

国内で開催されているトレイルランニング大会の系譜と分類
について～レジャー・レクリエーション学的アプローチの試
み～・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 111

P-13

AR 技術を活用した多摩丘陵フットバス利用者への情報提供
サービスの提案～地理情報空間技術を応用したアプリ開発の
試み～・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 112

P-14

水と空気の循環に配慮した自然再生工法に関する研究・・・ 112

P-15

福祉レクリエーションの専門性確立に向けて～「西宮・福祉レ
クリエーション学習会」7年半の成果と課題～・・・・・・・・・・・・ 113

P-16

石川県三井町の農村景観の変遷に関する研究・・・・・・・・・・・・ 113

会則及び諸規則他・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 115

学会大会号編集企画・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 143

第44回学会大会開催にあたって

JSLRS 第74号、Dec. 2014

～第18回東京オリンピック大会(1964年)の“**勳**”のレガシーから、“**心身**”のレガシーとなるべき2020年東京オリンピック・パラリンピック”に向けて～

日本レジャー・レクリエーション学会 (JSLRS)

会長 鈴木 秀 雄

(関東学院大学人間環境学部教授, Ph.D.)

日本学術会議登録団体である本学会(JSLRS)は、まさに第18回東京オリンピック大会が開催された昭和39(1964)年に、その前身であるレクリエーション研究懇談会として発足し、その後日本レクリエーション研究会(1965年)を経て、1971年に日本レクリエーション学会として設立された。1991年には日本レジャー・レクリエーション学会(Japan Society of Leisure and Recreation Studies : JSLRS)と改称し現在に至っている。本年(2014年)は、丁度、記念すべき学会創設50周年となり、折しも2020年の東京オリンピック・パラリンピックの招致が叶い、スポーツ基本法の制定や、また、スポーツ庁の設置なども取りざたされる今、そこで第44回学会大会〔2014年12月5日(金)～7日(日)〕は、「**2020年東京オリンピック・パラリンピックが地域社会にもたらすもの**」を大会テーマとして、会場校である立教大学の御協力を得て開催します。多くの学会員、関心をお持ちの皆さんの参加をお待ちしています。

さて、先の東京オリンピック大会では、国を挙げての事業がなされ、オリンピックレガシーとして“環境、都市、経済”分野のそれらが色濃く現存している。代表格である東海道新幹線は、その後全国各地域に新たな新幹線建設が広がり、現在営業中の新幹線は6路線にも及んでいる。また、東名高速道路の建設もしくりで、その後の高速道路網の発展に寄与している。翻って考えてみるに、五輪音頭やファンファーレ、日本選手団の入場時に流れたあの行進曲は今も鮮明に脳裡に焼き付いているが、しかしこれらは東京オリンピックの思い出としての類であり、当時を経験した個人それぞれが個々に記憶しているに過ぎない領域で、世代や時代を越えた文化や教育としてのレガシーになっているとは言い難い。

オリンピックレガシーとはオリンピックで生じる未来遺産であり、オリンピック・パラリンピックで新たな発展や質的向上をもたらすことが期待されている。国際オリンピック委員会(IOC)が「オリンピック・パラリンピック・レガシー」と呼ぶのは、スポーツ、都市、社会(文化、教育)、環境、経済の5つの分野であり、これらの領域でレガシーを築き、成果を上げていくことを意図している。このオリンピック・パラリンピックによるレガシーが、開催都市のみにとどまらず全国津々浦々に、さらに世界全体に、より良いレガシー(未来への遺産)をもたらすものでなければならない。逆に、“未来遺産”どころか“負の遺産”が後世に残ることのないよう、各方面からの英知を集める必要がある。オリンピック・パラリンピックの開催・運営に関わる全ての人が、多くの人々の小さな声にも真摯に耳を傾けることこそ“未来への遺産の創成”につながるものと信じてやまない。

来る2020年東京オリンピック・パラリンピックが地域社会にもたらすレガシーは、高度化された社会構造の中で、レジャー・レクリエーションが果たし得る、また担うことができる、所謂、QOL(生命の質、生活の質、人生の質)向上の先にある“個人の生きる喜び(Enjoying Personal Living; EPL)を具現化していくもの”であって欲しい。

日本が世界に誇る平均寿命の長さも、健康寿命の延伸なくしては真の幸福とは言い難い。そこで特定の運動競技(Athletic Competition)の“**振興**”に偏ることなく、楽しみとしての身体運動(Physical Activity)の日常的な“**実践**”も、“**心身のレガシー**”として社会に広く根付くよう、電力消費量の低減や薄暮時の交通事故数の減少、積極的な身体活動の誘因ともなる夏時間(サマータイム)の導入などによる社会制度の好循環により、一方で「**運動習慣の社会化**」が進み、他方で「**個人による運動の習慣化**」がもたらされることも、より健康な社会の構築に向け、機能すべき2020年のオリンピック・パラリンピック・レガシーの重要な分野(スポーツ、社会(文化、教育))でもある。

学会創設 50 周年 日本レジャー・レクリエーション学会第 44 回大会開催要項

大会テーマ「オリンピック・パラリンピックが地域社会にもたらすもの」

主 催：日本レジャー・レクリエーション学会

主 管：日本レジャー・レクリエーション学会第 44 回学会大会実行委員会
実行委員会委員長 沼澤秀雄（立教大学）

期 日：2014 年 12 月 5 日（金）、6 日（土）、7 日（日）

会 場：立教大学 新座キャンパス（〒352-8558 埼玉県新座市北野 1-2-2）

- ① 東武東上線志木駅から徒歩約 15 分、路線バス（西武バス）の場合約 10 分
志木駅南口 2 番バス乗り場より「清瀬駅北口行き」または「所沢駅東口行き」、立教前下車
- ② JR 武蔵野線新座駅から徒歩約 25 分、路線バス（西武バス）の場合約 10 分
新座駅南口 1 番バス乗り場より「志木駅南口行き（北野入口経由）」、立教前下車

日 程：12 月 5 日（金）地域研究

13：30～ 受付（立教大学池袋キャンパス タッカーホール前）

14：00～17：30 「オリンピックレガシーツアー」

バスをチャーターした 1964 年の東京オリンピックで使用されたスポーツ施設や展示会、
2020 年のオリンピックビレッジ建設予定地までのツアーを予定

参加費 1,000 円

12 月 6 日（土）理事会、基調講演、シンポジウム、懇親会（立教大学新座キャンパス）

11：00～12：00 理事会 6 号館 8 階会議室

12：00～ 受付

13：00～13：20 開会式 6 号館ロフト 2

学会会長挨拶 鈴木 秀雄氏（関東学院大学）

開催校挨拶 沼澤 秀雄氏（立教大学）

13：20～14：20 特別講演 6 号館ロフト 2

「2020 東京オリンピック・パラリンピックにみるスポーツの可能性」
為末 大氏（オリンピック、陸上競技でオリンピック 3 大会連続出場、
世界陸上選手権 2 大会銅メダル獲得）

- 14：30～16：30 シンポジウム 6号館ロフト2
「2020 東京オリンピック・パラリンピックへの道標
ーレジャー・レクリエーションが出来ることー」
シンポジスト
星野一朗氏（立教大学兼任講師）
田中伸彦氏（東海大学、本学会理事）
田中暢子氏（桐蔭横浜大学）
コーディネーター 嗟峨 寿氏（筑波大学）

17：00～19：00 懇親会 「こかげ」 参加費 5000 円

12月7日（日）研究発表・総会・閉会式

- 8：30～ 受付 8号館5階
9：00～10：00 A会場 8号館5階（N851教室）
9：00～10：00 B会場 8号館5階（N854教室）
9：00～12：00 ポスター発表（質疑時間 10：00～11：00） 8号館5階（N853教室）
11：00～12：00 昼休み
12：00～13：00 総会 C会場 8号館5階（N852教室）
13：00～14：00 A会場 8号館5階（N851教室）
13：00～14：00 B会場 8号館5階（N854教室）
13：00～14：00 C会場 8号館5階（N852教室）
14：00～15：20 A会場 8号館5階（N851教室）
14：00～15：00 B会場 8号館5階（N854教室）
14：00～15：00 C会場 8号館5階（N852教室）
15：10～15：30 閉会式 8号館5階（N852教室）
（ポスターセッション賞表彰）

※昼食：6日（土）は学生食堂が利用可能です。7日（日）は、お弁当を注文していない方は最寄りのスーパーや飲食店をご利用下さい。

※喫煙所：喫煙所は2号館横、8号館2階の2か所となります。

日本レジャー・レクリエーション学会
第44回学会大会 組織委員会

大会名誉会長	浅井 春夫	[立教大学コミュニティ福祉学部 学部長]
大会会長	鈴木 秀雄	[学会会長 関東学院大学]
大会副会長	坂口 正治	[学会副会長 東洋大学]
	麻生 恵	[学会副会長 東京農業大学]
	小野寺 浩三	[学会副会長 東北福祉大学]
監事	神谷 明宏	[学会監事 聖徳大学]
	小椋 一也	[学会監事 やわらぎ・ホーム西立川]
組織委員長	沼澤 秀雄	[学会理事長 立教大学]
委員	安藤 佳代子	[学会常任理事 立教大学]
	犬塚 潤一郎	[学会常任理事 実践女子大学]
	浮田 千枝子	[学会常任理事 帝京平成大学]
	上岡 洋晴	[学会常任理事 東京農業大学]
	金 賢植	[学会常任理事 仙台大学]
	嵯峨 寿	[学会常任理事 筑波大学]
	下嶋 聖	[学会常任理事 東京農業大学]
	菅原 成臣	[学会常任理事 (株)YMサービス]
	田中 伸彦	[学会常任理事 東海大学]
	土屋 薫	[学会常任理事 江戸川大学]
	永井 伸人	[学会常任理事 国学院高等学校]
	野村 一路	[学会常任理事 日本体育大学]
	前橋 明	[学会常任理事 早稲田大学]
	松尾 哲矢	[学会常任理事 立教大学]
	師岡 文男	[学会常任理事 上智大学]
	山崎 律子	[学会常任理事 (株)余暇問題研究所]
	池 良弘	[学会理事 日本福祉医療専門学校]
	栗田 和弥	[学会理事 東京農業大学]
	高橋 伸	[学会理事 国際基督教大学]
	茅野 宏明	[学会理事 武庫川女子大学]
	寺島 善一	[学会理事 明治大学]
幹事	町田 怜子	[学会幹事 東京農業大学]
	田島 栄文	[学会幹事 神戸医療福祉大学]
	吉村 眞由美	[学会幹事 早稲田大学人間総合研究センター]
	李 昭娜	[学会幹事 早稲田大学大学院]

日本レジャー・レクリエーション学会
第44回学会大会 実行委員会

実行委員長	沼澤 秀雄	[立教大学]
事務局長	安藤 佳代子	[立教大学]
大会幹事	松尾 哲矢	[立教大学]
実行委員	上野 幸	[(株)余暇問題研究所]
	浮田 千枝子	[帝京平成大学]
	金 賢植	[仙台大学]
	嵯峨 寿	[筑波大学]
	菅原 成臣	[(株)YMサービス]
	田中 伸彦	[東海大学]
	土屋 薫	[江戸川大学]
	永井 伸人	[国学院高等学校]
	広田 浩久	[(株)余暇問題研究所]
	前橋 明	[早稲田大学]
	師岡 文男	[上智大学]
	山崎 律子	[(株)余暇問題研究所]
	吉村 眞由美	[早稲田大学人間総合研究センター]
	李 昭娜	[早稲田大学大学院]

大会参加者へのご案内

(1) 受付

第1日目 地域研究

12月5日(金) 受付場所 立教大学池袋キャンパス タッカーホール前

受付時間 13:30～

【地域研究】14:00～17:30 「オリンピックレガシーツアー」

参加費用 ¥1,000- (現地徴収) 雨天決行

第2日目 特別講演・シンポジウム・懇親会

12月6日(土) 受付場所 立教大学新座キャンパス 6号館3階

受付時間 12:00～

第3日目 研究発表・総会・閉会式

12月7日(日) 受付場所 立教大学新座キャンパス 8号館5階

受付時間 8:30～

(2) 大会参加費(2,3日目通し)・懇親会費

(大会参加費) 正会員・非会員 ¥4,000-

(懇親会費) ¥5,000-

◎合計額を12月1日までに下記にお振込み下さい。

三菱東京UFJ銀行 新座志木支店(店番296) 普通預金口座0298442

口座名義:(学会大会実行委員長) 沼澤秀雄

(3) 昼食

6日(土)は学生食堂が利用可能です。7日(日)は、お弁当を注文していない方は最寄りのスーパーや飲食店をご利用下さい。

(4) 駐車場

駐車場はありません。公共交通機関のご利用をお願い致します。

(5) 喫煙場所

喫煙所は2号館横、8号館2階の2か所となります。

研究（口頭）発表へのお願いとお知らせ

1. 口頭研究発表者へのお願いとお知らせ

- (1) 会場受付を発表するユニット開始時間の 30 分前までに済ませて下さい。尚、会場受付時に未払諸費用（年会費、参加費等）がある方は支払手続き（全納）を済ませて頂きます。
- (2) 発表会場（教室）にはユニット開始時間の 20 分前までに入室（次演者席付）して下さい。
- (3) 配布資料（レジメ、補足資料等）のある方は 50 部をご用意して下さい。発表予定の教室に待機している補助学生にお渡し下さい。尚、演題番号（例：A-1）、演題、演者氏名（筆頭）を記載して下さい。また、残部はお持ち帰りのほどお願い致します(厳守)。
- (4) 発表時間は 1 演題につき 15 分です。13 分経過時に 1 回のベル、15 分経過時に 2 回のベルを鳴らし終了となります。質疑応答は 1 演題 5 分とし、ユニット毎に行います。
- (5) メディア対応については、PC の OS は Windows Mac に対応しています。Application は PowerPoint2007、2010 と致します。ご使用予定の方は発表データを USB メモリあるいは CD でご用意のほどお願い致します。

2. 口頭研究発表者の座長へのお願いとお知らせ

- (1) 会場受付は座長をする発表ユニットの開始 30 分までに済ませて下さい。
- (2) 発表会場（教室）には発表ユニットの開始 20 分前までに入室（次座長席付）して下さい。
- (3) 時間を厳守（発表時間、質疑応答時間）して進行するようお願いします。
- (4) 質疑応答は原則としてユニット毎にまとめてとり行うようにして下さい。
- (5) 発表取消等で空き時間ができた場合は、討論や休息に当てられる等、ご裁量下さい。

3. 口頭研究発表者における質問者へのお願い

- (1) 挙手をし、座長の指示を待つて所属先と氏名を告げ、質問をして下さい。
- (2) 質問は演者、座長、会場の聴講者に努めてわかりやすいように発言して下さい。

研究（ポスター）発表へのお願いとお知らせ

1 ポスター研究発表者へのお願いとお知らせ

- (1) ポスターは、12月7日（日）の9時より掲示ができます。尚、質疑応答時間の15分前までにはポスターボードへの掲示をお願いします。
- (2) 会場受付時に未払諸費用（正会員の年会費、参加費等）がある方は支払手続（全納）を済ませて頂きます。
- (3) 掲示するポスターボードのサイズは、幅80cm×高さ100cmです。ポスターサイズには規定はありませんので、ボード範囲内にご自由に掲示下さい。
- (4) 掲示に使用する文房具については会場係が準備します。
- (5) 掲示するポスターボードは、演題番号（例：P-2）の貼付により指示します。
- (6) 質疑応答の時間は10:00～11:00です。時間内はポスターの前で待機をお願いします。
- (7) ポスター発表終了後は、必ずお持ち帰り下さい（厳守）。撤収されなかったポスターは、大会事務局の方で撤収・処分致します。

2 研究奨励賞－ポスター発表部門－について

- (1) 学会賞研究奨励賞に「ポスター発表部門」が設けられています。同日開催される閉会式において、優秀ポスターへの表彰（会長賞と理事長賞）を行います。「研究奨励賞－ポスター発表部門－」選考の該当資格は、筆頭著者が学生（大学院生、大学生、短期大学生、専門学校生等）であることとなっています。

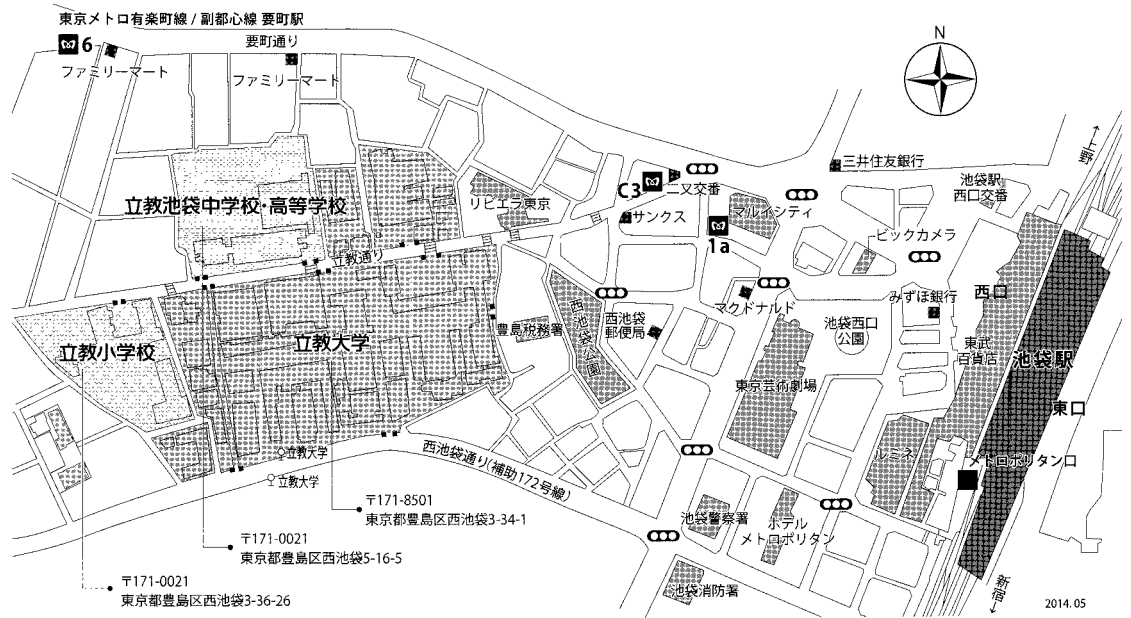
■第 44 回学会大会開催地略図

12月5日（金）受付集合：立教大学池袋キャンパス タッカーホール前

<池袋キャンパス 交通案内>

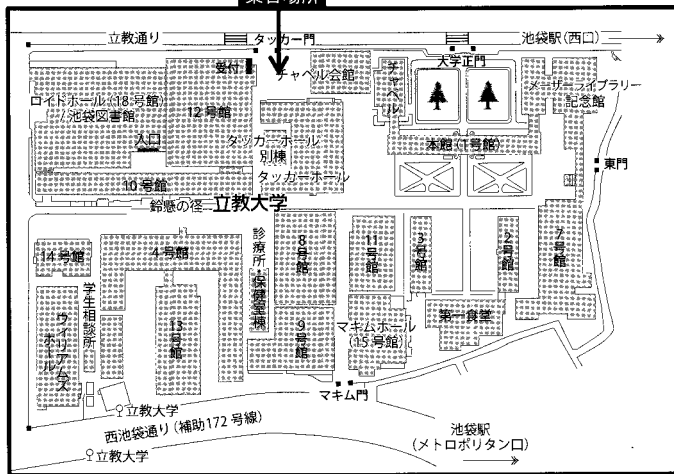
〒171-8501 東京都豊島区西池袋 3-34-1

要町駅	■ 東京メトロ：有楽町線／副都心線 6番出口より大学正門まで徒歩 約6分	池袋駅	■ JR各線 ■ 東京メトロ：丸ノ内線／有楽町線／副都心線 ■ 東武東上線 ■ 西武池袋線 西口より大学正門まで徒歩 約7分
-----	---	-----	--



学内案内図

受付
集合場所

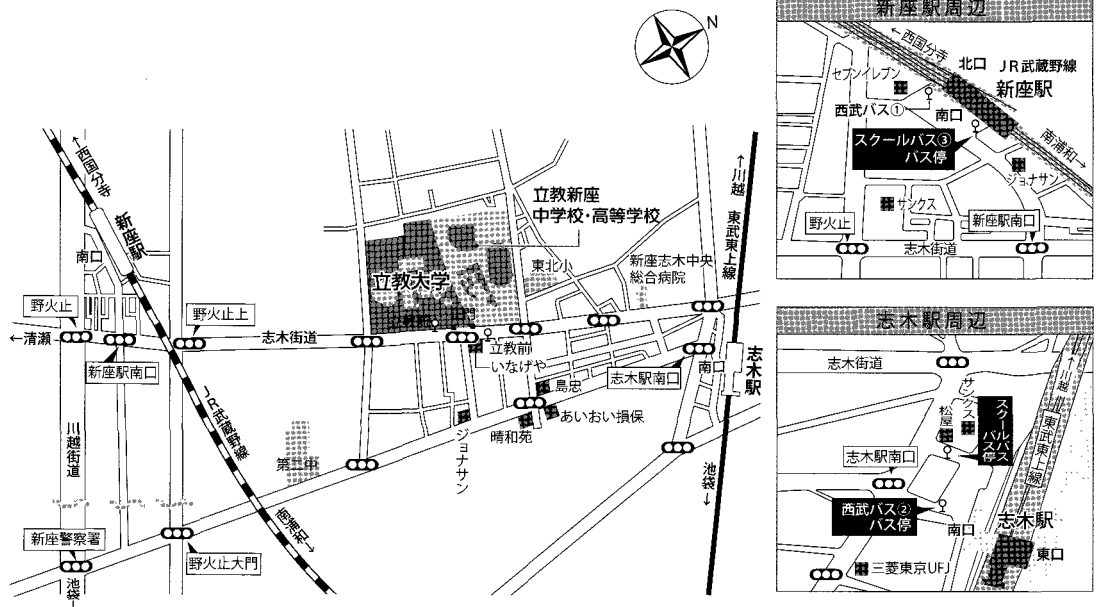


12月6日(土)、7日(日) 会場：立教大学新座キャンパス

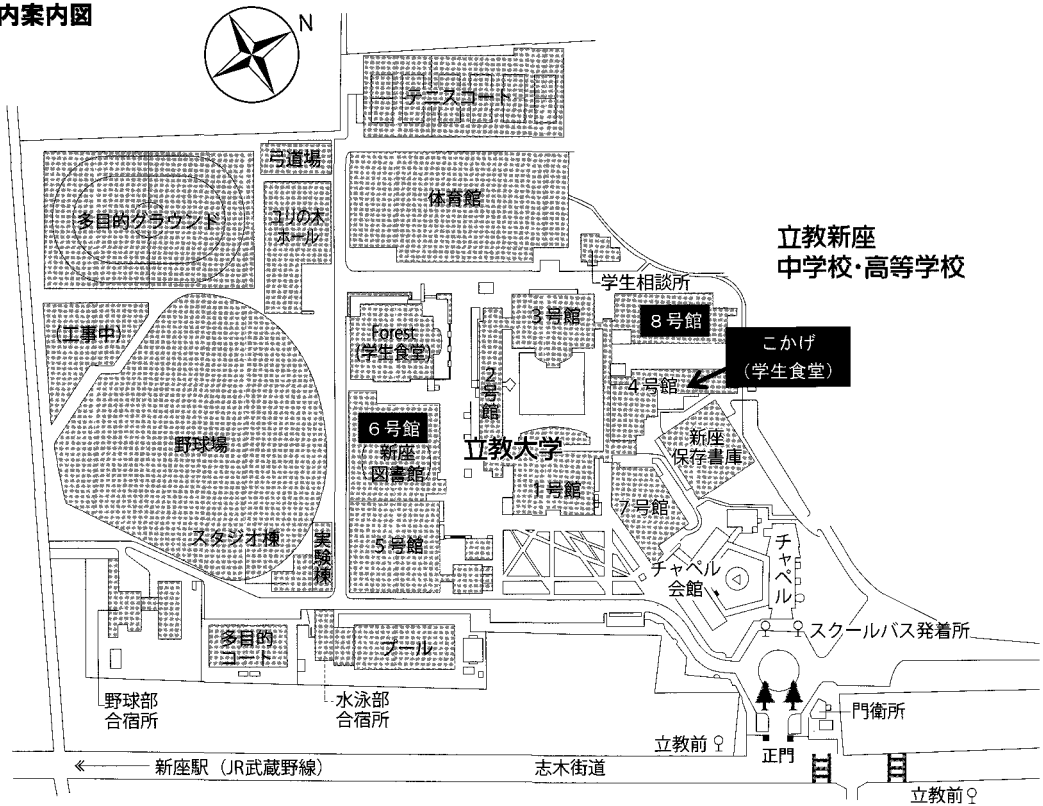
<新座キャンパス 交通案内>

〒352-8558 埼玉県新座市北野 1-2-26

<p>志木駅下車 (東武東上線)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●徒歩 約15分 ●路線バス(西武バス) 約10分 志木駅南口2番バス乗り場より「清瀬駅北口行き」または「所沢駅東口行き」、立教前下車 ●スクールバス 約7分 志木駅南口「松屋」前専用バス停(運行時間12:30~19:00、運賃無料) ※土曜日は、志木駅からキャンパスへの午前中のスクールバスの運行はありません。
<p>新座駅下車 (JR武蔵野線)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●徒歩 約25分 ●路線バス(西武バス) 約10分 新座駅南口1番バス乗り場より「志木駅南口行き(北野入口経由)」、立教前下車 ●スクールバス 約10分 新座駅南口3番バス乗り場より「路線バスと兼用バス停」(運行時間7:30~20:00、運賃無料)



学内案内図



スクールバス時刻表

●印 スロープ板付バス

志木駅→大学		大学→志木駅		新座駅→大学		大学→新座駅	
土	日	土	日	土	日	土	日
12:20	11:40	12:10	13:30	9:00	12:10	9:30●	12:00
12:35		12:25		9:40●	13:10	9:50	13:00
12:55●		12:45●		10:00		10:15	
13:15		13:05		10:25		10:45	
13:40●		13:30●		10:55		11:15●	
14:10		14:00		11:25●		11:45	
14:40		14:30		11:55		12:25●	
15:10●		15:00●		12:35●		12:45	
15:40		15:30		12:55		13:10●	
16:10		16:00		13:20●		13:40	
16:40●		16:30●		13:50		14:10	
17:10		17:00		14:20		14:40●	
		17:30		14:50●		15:10	
		18:00●		15:20		15:40	
		18:30●		15:50		16:10●	
				16:20●		16:40	
				16:50		17:10	
				17:20		17:40●	
						18:10	
						18:30	

第 44 回学会大会

特別講演 シンポジウム

第44回学会大会

特別講演：

2020 東京オリンピック・パラリンピックにみる スポーツの可能性



為末大 (ためすえ だい)

陸上スプリント競技日本人初のメダルを獲得するなど、世界選手権で2度の銅メダルを獲得。オリンピックはシドニー、アテネ、北京の3大会に出場。

2003年に大阪ガスを退社し、賞金で生活するプロに転向。2009年に米国サンディエゴに拠点を移し、2012年6月大阪で行われた日本陸上競技選手権大会を最後に25年間の現役生活に終止符を打った。

競技に打ち込む独自のスタイルと自分を見つめて思索する姿が感銘を呼び、「走る哲学者」と言われている。

2007年東京の丸の内で「東京ストリート陸上」をプロデュース、陸上教室・イベントに多数参加するなど、現役時代から陸上競技の普及に積極的に取り組んできた。

自身が主宰するランニングクラブ「為末大学ランニング部」の運営や、2011年より「ひろしま ストリート陸上」、2013年には「はやい！広島県 かけっこキャラバン」も企画し、地元広島を日本一足の速い県にする取り組みを行う。

2010年、アスリートの社会的自立を支援する「一般社団法人アスリート・ソサエティ」を設立し代表理事を務めアスリートのセカンドキャリアの支援を行っている。東日本大震災発生直後、自身の公式サイトを通じて「TEAM JAPAN」を立ち上げ、競技の枠を超えた多くのアスリートに参加を呼びかけるなど、幅広く活動している。

現在は執筆、テレビ出演等多方面でスポーツと社会についての活動を広げている。

競技成績

2000年	シドニーオリンピック400mハードル	予選落ち
2001年	世界陸上エドモントン 400mハードル	銅メダル
2004年	アテネオリンピック400mハードル	準決勝進出
2005年	世界陸上ヘルシンキ 400mハードル	銅メダル
2008年	北京オリンピック400mハードル	予選落ち
2012年	日本選手権を最後に現役引退	

世界ランキング/IAAF 400mハードル 自己最高 5位 (2005年)

■執筆活動

2007年5月17日	「日本人の足を速くする」(新潮社)
2012年7月	「走る哲学」(扶桑社新書)
2012年7月～8月	日刊スポーツ 連載「為末大学 オリンピックを考える」
2012年10月～	日刊スポーツ連載「為末大学ニッカンキャンパス」※連載中※
2012年11月	「走りながら考える」(ダイヤモンド社)
2013年 3月	「禪とハードル」(サンガ)
2013年 4月	「子供の足をすぐに速くする！」(扶桑社)
2013年 4月	「負けを生かす技術」(朝日新聞出版)
2013年 5月	「遊ぶが勝ち」(中公新書ラクレ)
2013年 5月	「諦める力」(プレジデント社)
2014年 4月～	「為末大 × AERA 白熱ウェブ」※連載中※

第 44 回学会大会

シンポジウム：

2020 東京オリンピック・パラリンピックへの道標 ーレジャー・レクリエーションが出来ることー

コーディネーター

嵯峨 寿（筑波大学）

プロフィール

筑波大学体育系准教授（スポーツ産業学）。五輪関連では、筑波大学にて 2002 年度よりオリンピック関連の総合科目を開講し今年で 16 科目となる。主な著書は「オリンピック事典」「オリンピックと政策」「戦後初のオリンピック」（以上共著）、論文には「復興ネメア競技祭にみる短距離走の原点」「アジアのオリンピック教育推進に向けた JOA の課題」「オリンピックの招致とレガシー」など、科研費「オリンピック競技大会の招致問題に関する総合的研究」、「オリンピックを対象とするオリンピック教育のモデル構築に関する研究」（以上基盤研究 B）など、評論「企業のオリンピック遺産」「ユース・オリンピックの挑戦」「モスクワから 30 年」「“オリンピック記念”なる冠」など。東京オリンピック招致委員会グランドデザインチーム歴任、現在、日本オリンピック・アカデミー JOA 理事、JOC 事業専門部会員など。

シンポジウム「2020 東京オリンピック・パラリンピックへの道標—レジャー・レクリエーションが出来ること—」

シンポジスト

田中伸彦（東海大学）

「レガシー」と明治神宮の風致

山本七平によると、日本社会は「空気」と「水」で表現できる。例えば我々は絶えず周囲の「空気を読み」、不都合なことは「水に流す」。この日本人の心性により、例えば戦後には経済復興の「空気」が創られ、類を見ない高度成長に成功した。現在は 2020 年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて、国民が一体となろうという「空気」が強まった。一方で、1964 年の東京オリンピックの時、我々は、江戸時代からの伝統を「水に流して」堀割を埋め、日本橋を首都高で覆った。

ところで、2020 年のオリンピックでは「レガシー」が求められている。不都合なことを「水に流す」ことは許されない。本報告では 2020 年のレガシーについて、「明治神宮外苑の風致」という観点から話題を提供したい。2020 年は、実は明治神宮創建 100 年の記念すべき年でもある。大正時代の人々が明治時代に思いを馳せて創建したレガシーをどの様に継承していくべきなのか、オリンピック推進へ向けて邁進する「空気」に少し「水を差して」みたいと思う。

プロフィール

田中伸彦:東海大学観光学部観光学科教授。博士（農学：東京大学）。（独）森林総合研究所上席研究員などを歴任し、2010 年より現職。専門は、観光学、森林風致計画学、造園学、レジャー・レクリエーション学。東京都農林漁業振興対策審議会専門員、林野庁林業普及指導員資格審査試験委員などを歴任。現在、国際森林研究機関連合 6.03 部門副委員長や日本レジャー・レクリエーション学会常任理事、農村計画学会評議員、日本造園学会関東副支部長などを務める。[主著]「丹沢の自然再生」(J-FIC)、「教養としての森林学」(文永堂出版)、「魅力ある森林景観づくりガイド」(全国林業改良普及協会)など。

シンポジウム「**2020** 東京オリンピック・パラリンピックへの道標ーレジャー・レクリエーションが出来ることー」

シンポジスト

星野一朗（立教大学兼任講師）

ユースオリンピックとオリンピック

ユースオリンピック競技大会（YOG）は、ジャック・ロゲ IOC 前会長が提案した 14～18 歳までのアスリートを対象とした IOC 主催の国際総合競技大会である。2014 年には第 2 回大会が南京で開催された。オリンピックが勝利至上主義に偏重してきたことから、オリンピックムーブメントを若いアスリートに教育するため、YOG では文化・教育プログラム（CEP）への参加が重要な要素となっている。選手村（YOV）内外では、学び、貢献、交流、称賛をコンセプトとして、5 つのテーマから様々なプログラムが展開され、大会期間中は協力を惜しまず参加した多くの金メダリスト（アスリート・ロールモデル）と出会える機会も数多く設定されている。

YOG の理想はスポーツ・文化・教育が一体となったイベントを実現することであり、オリンピックの意義である卓越性、友情、尊重を学ぶことができる。

YOG を例に、オリンピックを教育的立場から考察したい。

プロフィール

星野一朗：南京ユースオリンピック日本代表選手団総監督。修士（コーチ学：筑波大学）

立教大学経済学部卒業、立教大学職員、立教大学学生相談所インテーカー、同大学総長室秘書課長を歴任、2011 年から立教新座中学校・高等学校事務長。

卓球競技元日本代表（守備範囲の広いカット主戦型選手として活躍）

1991 年から 2 年間、筑波大学大学院体育研究科にてコーチ学を専攻。

1990 年代に日本卓球協会ジュニアナショナルチームコーチを経て、同協会の指導者養成事業（卓球スポーツ指導員、卓球公認コーチ）に尽力。同広報委員長を経て、2008 年北京オリンピック終了後に同強化本部長に就任、現在に至る。

2012 年ロンドンオリンピック卓球競技総監督。2000 年から立教大学兼任講師

日本オリンピック委員会（JOC）理事。日本卓球協会常務理事。JOC エリートアカデミー日本卓球協会側チーフマネージャー。

シンポジウム「2020 東京オリンピック・パラリンピックへの道標—レジャー・レクリエーションが出来ること—」

シンポジスト

田中暢子（桐蔭横浜大学）

スポーツとしての価値変換を図る障害者スポーツ

2012年のロンドンパラリンピックは、スポーツの競技大会として、主催国英国のみならず、日本も含む世界から高い評価を得た。日本においても、2011年のスポーツ基本法に障害者スポーツの推進が明文化され、また2014年4月より障害者のスポーツ（地域スポーツと競技スポーツ）は厚生労働省から文部科学省へ移管するなど、これまでのリハビリテーションや社会福祉という視点を超え、スポーツとしてどのように推進すべきか、2020年パラリンピックを招致するわが国にはどのような価値がもたらされるのかといった議論が活発化している。

パラリンピック発祥の地、英国では、障害者のスポーツもスポーツとして政策的に位置付けられ、競技団体を中心にパラリンピック選手もオリンピック選手と等しい支援がなされている。こうした海外の動向を踏まえつつ、一元化が進むわが国においても、障害者スポーツがどのような発展を遂げていくのか論じたい。

プロフィール

桐蔭横浜大学スポーツ健康政策学部准教授。博士（スポーツ政策学・スポーツマネジメント学）。ラフバラ大学大学院（修士課程／博士課程）を経て、2013年より現職。国際比較研究を専門とし、スポーツ・フォー・オール政策、エリートスポーツ政策、健康政策、障害者政策に着目した研究を行っている。主な領域は、パラリンピック、精神障害者のスポーツ、国統括競技団体の一元化政策である。現在、一般社団法人東京オリンピック・パラリンピック組織委員会参与、一般社団法人日本パラリンピアンズ協会アドバイザー、東京のオリンピック・パラリンピック教育を考える有識者会議委員、NPO法人日本ソーシャルフットボール協会理事／国際委員会委員長、日本スポーツ精神医学会役員理事などを務める。

第 44 回学会大会

研究（口頭）発表・演題
ポスター発表

学会創設 50 周年 日本レジャー・レクリエーション学会 第 44 回学会大会
口頭発表演題

■研究発表 A 会場 8 号館 5 階 (N851 教室)

◆9:00~10:00

座長 松尾哲矢

- A-1 幼児の生活習慣の実態と余暇活動の実際 -2014 年調査を分析して-
○前橋明 [早稲田大学人間科学学術院]、永井伸人 [國學院高等学校]、
李昭娜 [早稲田大学大学院]、吉村真由美 [早稲田大学人間総合研究センター]、
泉 秀生 [郡山女子大学]
- A-2 長野県における幼稚園幼児の生活状況と午後あそびの実態
○李昭娜 [早稲田大学大学院]、泉 秀生 [郡山女子大学]、前橋 明 [早稲田大学]
- A-3 保育園幼児の生活習慣の課題と午後あそびの実践-東京都葛飾区道上保育園での取り組み-
○山梨みほ [早稲田大学人間科学部]、泉 秀生 [郡山女子大学]、前橋 明 [早稲田大学]

☆質疑応答

◆13:00~14:00

座長 師岡文男

- A-4 中国における日本アニメの定着と浸透-「自分史」を用いた解析-
○ショウテイ [東海大学大学院]、田中伸彦 [東海大学]
- A-5 レジャーと時間の秩序-労働に回収されるレジャー、現在に集約する人間と社会-
○犬塚潤一郎 [実践女子大学]
- A-6 レジャー・スタディーズの問題提起-余暇社会学からの転回と開かれる問いの射程-
○小澤考人 [東海大学観光学部]・野田恵子 [明治大学・中央大学他]

☆質疑応答

◆14:00～15:20

座長 田島栄文

- A-7 WLO第1回コンgresおよびWLOの成立と推移
○山崎律子、上野幸、廣田治久、高橋和敏 [余暇問題研究所]
- A-8 レクリエーション専門志向化と主観的幸福感・レジャー満足度の関係
ーアメリカ在住の釣り人を対象にー
○松本秀夫 [東海大学・東京海洋大学大学院]、佐藤晋太郎 [フロリダ大学大学院]、
浅田瑛 [フロリダ大学大学院]、千足耕一 [東京海洋大学大学院]
- A-9 オリエンタルランドが東京ディズニーランド開園時に想定していたテーマパークの
教育学習機能の継続性の検証
○田中伸彦・平松真衣 [東海大学]、二重作昌満 [東海大学大学院]
- A-10 『特撮ツーリズム』が観光業にもたらす影響
ーハワイでの「人造人間キカイダー」、「ウルトラハワイ」を事例にー
○二重作昌満 [東海大学大学院]、田中伸彦 [東海大学]

☆質疑応答

■研究発表 B 会場 8号館5階 (N854 教室)

◆9:00～10:00

座長 上岡洋晴

- B-1 狭いスペースで行なうことができる室内運動プログラムの開発
ーバランス、リズム、タイミング (BRT) を考慮した児童のための運動プログラムー
○沼澤秀雄 [立教大学]、小林敬和 [中央学院大学]、桜井智野風 [桐蔭横浜大学]
- B-2 幼児の生活習慣分析に基づいた生活リズム向上戦略の展開(XXVI)
ー幼稚園幼児の生活実態とあそび場所との関連性 (2013年調査結果) ー
○泉秀生 [郡山女子大学]、石井浩子 [京都ノートルダム女子大学]、前橋明 [早稲田大学]
- B-3 群馬県保育園幼児の生活と余暇時間のついやし方
○小石浩一 [早稲田大学人間科学部]

☆質疑応答

◆13:00～14:00

座長 浮田千枝子

- B-4 地域文化の活性化と魅力再発見を目指した連携プロジェクトの可能性
－社会貢献と自己実現に向けた実践学習の取り組み－
○関口英里 [同志社女子大学]
- B-5 介護実習における介護過程の展開とレクリエーション支援の関係性について
○南條正人 [東北文教大学短期大学部]、高崎義輝 [仙台大学]、
金須雄一 [東北文教大学短期大学部]、森田清美 [東北文化学園大学]、
小田幹雄 [東北文化学園専門学校]
- B-6 大学が行う近隣住民を対象としたサマースクールの効果検証
○玉井久実代、横山誠 [大阪国際大学]、相奈良律 [(公財)大阪府レクリエーション協会]

☆質疑応答

◆14:00～15:00

座長 上野 幸

- B-7 バレーボールの競技場面にみる技術的關係性に関する一考察
○大隈節子 [三重大学]
- B-8 オープンウォータースイミング参加者とフロー感覚の研究
○遠藤大哉 [江戸川大学非常勤講師]
- B-9 障がい者スポーツ体験とパラリンピアンとの交流が及ぼす効果
－大学授業における学生アンケート調査より－
○安藤佳代子 [立教大学]

☆質疑応答

■研究発表 C 会場 8 号館 5 階 (N852 教室)

◆13:00~14:00

座長 菅原成臣

C-1 沖縄県児童の余暇活動の実際と課題

○永井伸人 [國學院高等学校]、李昭娜 [早稲田大学大学院]、前橋明 [早稲田大学]

C-2 遊びの概念形成への生活経験の影響について

—親世代の生活経験と遊びの意識調査から—

○清水一巳 [千葉敬愛短期大学]

C-3 沖縄県幼児の余暇活動の実際と課題 2014 —島尻地区の幼児の生活習慣分析を通して—

○吉村眞由美 [早稲田大学人間総合研究センター]、李昭娜 [早稲田大学大学院]、
前橋明 [早稲田大学]

☆質疑応答

◆14:00~15:00

座長 栗田和弥

C-4 中山間地域の景観に関する地元住民および外来者の景観認識特性に関する研究

—愛知県豊田市椿立自治区を事例として—

○中村駆 [東京農業大学]、町田怜子 [東京農業大学]、麻生恵 [東京農業大学]

C-5 オープンガーデンオーナーの意向に関する研究

—千葉県流山市と長野県小布施町を事例として—

○土屋薫 [江戸川大学]、林香織 [江戸川大学]、下嶋聖 [東京農業大学]

C-6 阿蘇くじゅう国立公園指定時における観光からみた評価

○町田怜子 [東京農業大学]

☆質疑応答

幼児の生活習慣の実態と余暇活動の実態

— 2014年調査を分析して —

○前橋 明〔早稲田大学人間科学学術院〕

永井伸人〔國學院高等学校〕

李 昭娜〔早稲田大学大学院〕

吉村眞由美〔早稲田大学人間総合研究センター〕 泉 秀生〔郡山女子大学〕

key words : 保育園幼児, 生活習慣, 睡眠時間, 夕食開始時刻, 余暇活動

はじめに

早稲田大学「子どもの健康福祉学」研究室では、わが国の子どもたちの生活習慣調査を広域で行い、乳幼児期の子どもたちの生活習慣の乱れ¹⁾を確認し、子どもたちの健全育成にネガティブな影響を与えている生活課題を見だし、それらの改善策を模索・検討してきた。

本研究では、幼児の生活習慣に関する調査を、その保護者に実施し、2014年度の長日期に調査の対象となった、保育園幼児の生活習慣ならびに余暇活動の実態やその特徴を把握し、健康管理上の課題を見いだすこととした。そして、幼児が心身ともに健康で、いきいきとした生活が送れるように、支援していくための方策を検討した。

方 法

2014年4月～9月に、1都1府10県（宮城・埼玉・東京・新潟・静岡・福井・大阪・岡山・広島・高知・熊本・沖縄）の保育園に通う1歳～6歳の幼児3,227名（男児1,605名・女児1,622名）の保護者に対して、幼児の生活習慣調査を実施した。

主な調査項目は、就寝時刻、起床時刻、朝食開始時刻、朝食摂取状況、排便時刻、外あそび時間、夕食開始時刻、テレビ・ビデオの視聴時間などであった。

統計処理には、SPSS(ver. 22)を用いて χ^2 検定を行い、あわせて、生活要因（時間）相互の関連性をみるために相関係数(r)を算出した。

結 果

2014年の保育園幼児の生活活動の時間・内容および人数を、男女別に表1-1と表1-2にそれぞれ示した。また、生活習慣実態の時間帯別人数割合を図1-1～図8-2に、生活要因（時間）相互の関連性を図9-1と図9-2に、帰宅後のあそび内容を表2にまとめた。

表1-1 保育園幼児の生活活動の時間および人数(男児) (2014年)

項目	1歳児(128人)		2歳児(188人)		3歳児(368人)		4歳児(428人)		5歳児(432人)		6歳児(61人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	20時55分	34分	21時14分	34分	21時25分	33分	21時29分	37分	21時27分	36分	21時33分	35分
睡眠時間	9時間37分	32分	9時間31分	34分	9時間23分	37分	9時間21分	38分	9時間21分	37分	9時間11分	32分
起床時刻	6時34分	29分	6時46分	35分	6時49分	31分	6時50分	30分	6時48分	31分	6時46分	28分
朝食開始時刻	7時02分	28分	7時13分	33分	7時12分	29分	7時12分	29分	7時12分	29分	7時11分	27分
登園時刻	8時07分	26分	8時08分	31分	8時06分	30分	8時04分	32分	8時08分	31分	8時06分	31分
排便時刻	9時15分	54分	11時40分	29分	13時15分	42分	12時49分	37分	12時48分	41分	11時40分	17分
夕食開始時刻	18時30分	39分	18時43分	38分	18時42分	37分	18時49分	38分	18時50分	35分	18時54分	32分
(平日)あそび時間	3時間7分	126分	2時間45分	102分	2時間37分	87分	2時間24分	79分	2時間19分	73分	2時間27分	84分
うち、外あそび時間	34分	106分	34分	105分	37分	108分	26分	93分	31分	97分	29分	89分
TV・ビデオ視聴時間	1時間24分	84分	1時間37分	76分	1時間39分	68分	1時間45分	68分	1時間45分	66分	1時間51分	57分

表1-2 保育園幼児の生活活動の時間および人数(女児) (2014年)

項目	1歳児(146人)		2歳児(194人)		3歳児(384人)		4歳児(407人)		5歳児(434人)		6歳児(57人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時00分	31分	21時21分	37分	21時26分	37分	21時33分	38分	21時31分	36分	21時23分	37分
睡眠時間	9時間37分	35分	9時間27分	37分	9時間27分	38分	9時間22分	36分	9時間20分	34分	9時間30分	33分
起床時刻	6時38分	28分	6時49分	29分	6時53分	30分	6時55分	33分	6時51分	29分	6時54分	27分
朝食開始時刻	6時03分	27分	7時12分	29分	7時16分	30分	7時17分	33分	7時13分	29分	7時14分	28分
登園時刻	8時03分	28分	8時12分	57分	8時10分	30分	8時12分	31分	8時08分	31分	8時16分	30分
排便時刻	10時14分	293分	11時51分	315分	14時21分	335分	12時57分	335分	12時10分	329分	10時10分	270分
夕食開始時刻	18時39分	37分	18時40分	39分	18時43分	37分	18時43分	37分	18時48分	37分	18時43分	34分
(平日)あそび時間	2時間40分	91分	2時間34分	95分	2時間24分	84分	2時間18分	79分	2時間13分	73分	1時間55分	61分
うち、外あそび時間	28分	35分	26分	31分	28分	40分	25分	35分	28分	35分	21分	26分
TV・ビデオ視聴時間	1時間18分	57分	1時間25分	63分	1時間39分	63分	1時間39分	65分	1時間42分	66分	1時間40分	55分

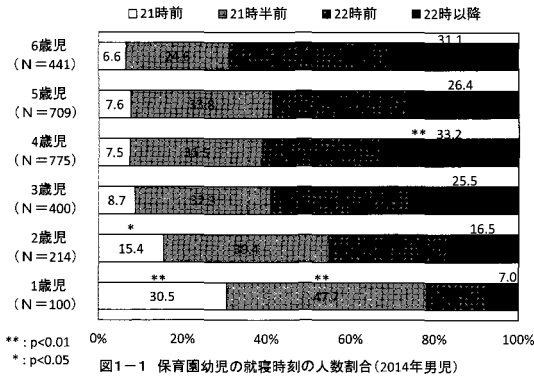


図1-1 保育園幼児の就寝時刻の人数割合(2014年男児)

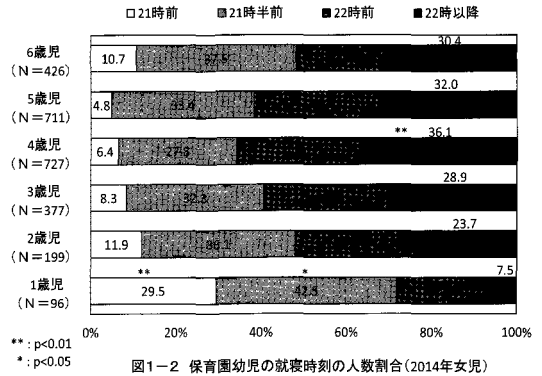


図1-2 保育園幼児の就寝時刻の人数割合(2014年女児)

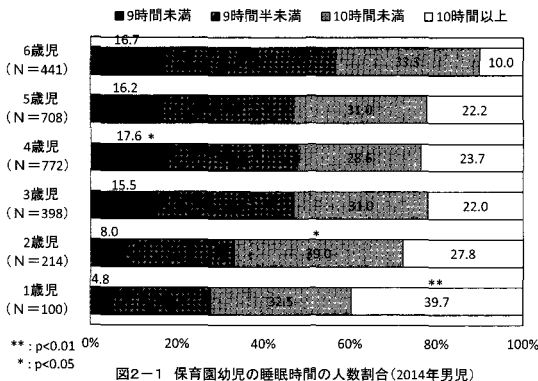


図2-1 保育園幼児の睡眠時間の人数割合(2014年男児)

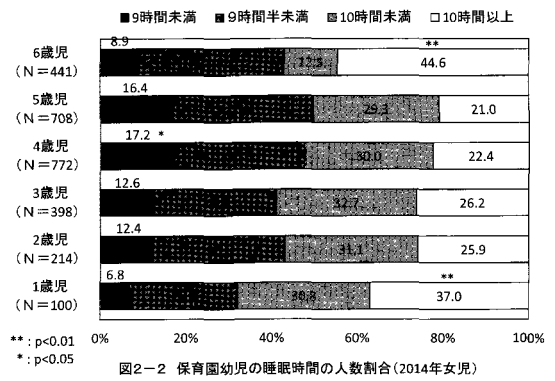


図2-2 保育園幼児の睡眠時間の人数割合(2014年女児)

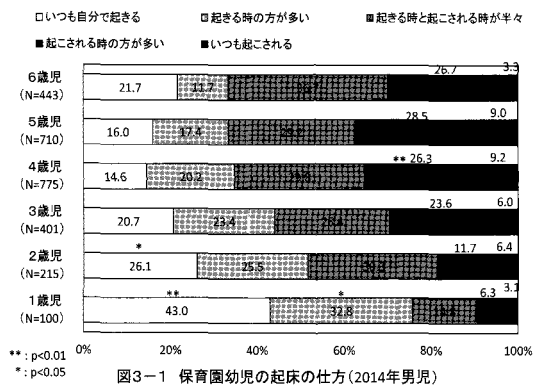


図3-1 保育園幼児の起床の仕方(2014年男児)

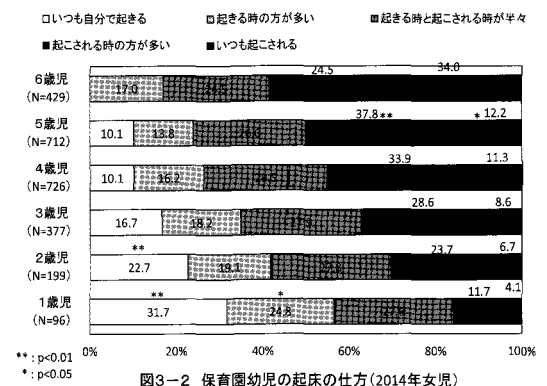


図3-2 保育園幼児の起床の仕方(2014年女児)

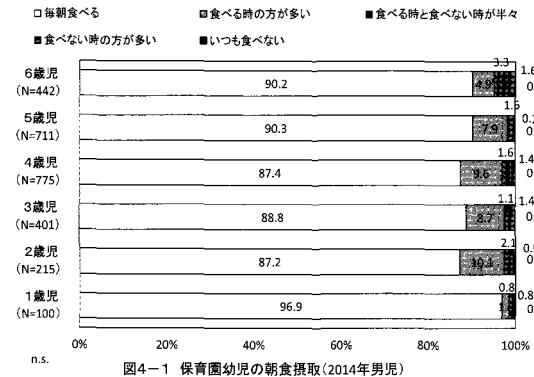


図4-1 保育園幼児の朝食摂取(2014年男児)

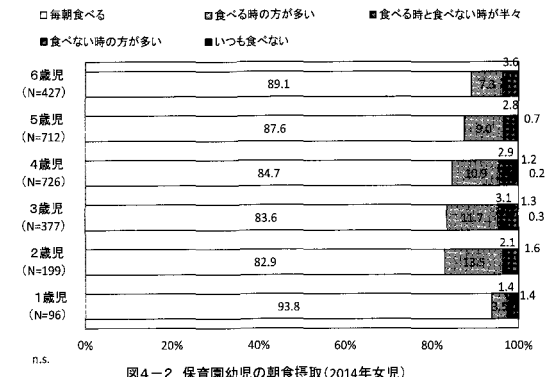


図4-2 保育園幼児の朝食摂取(2014年女児)

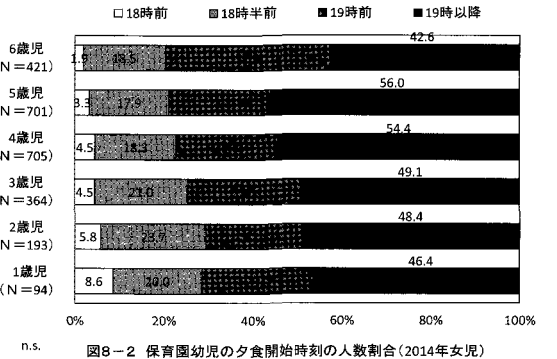
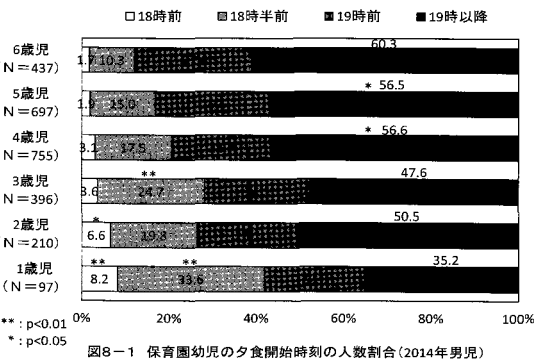
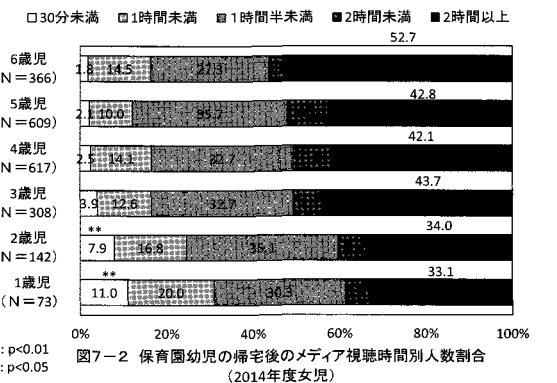
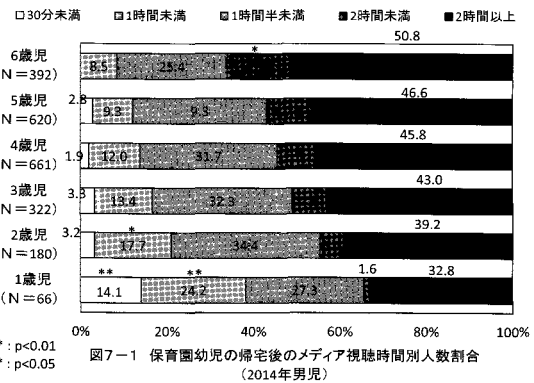
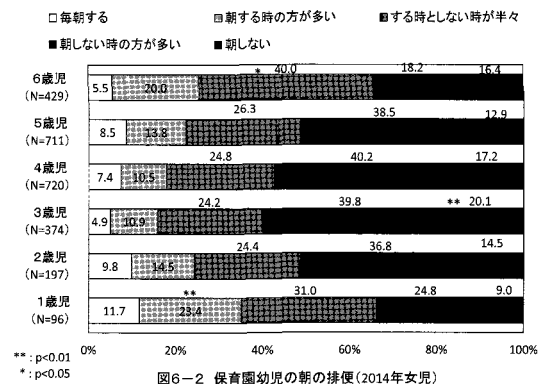
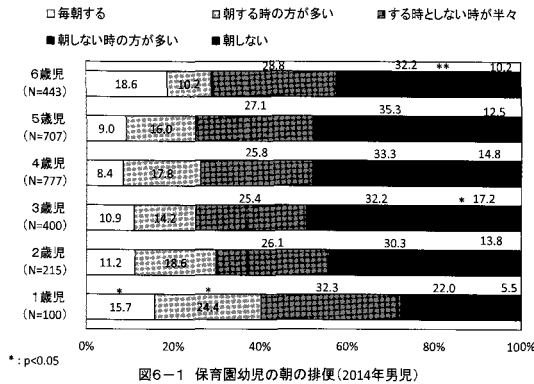
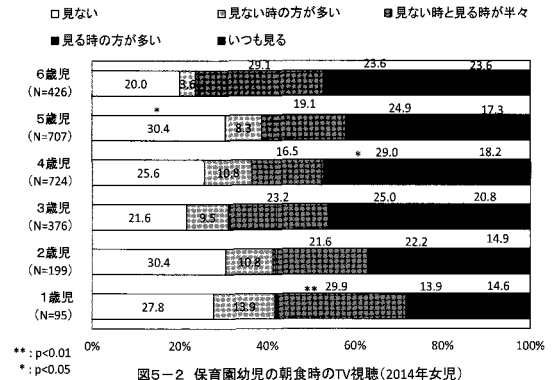
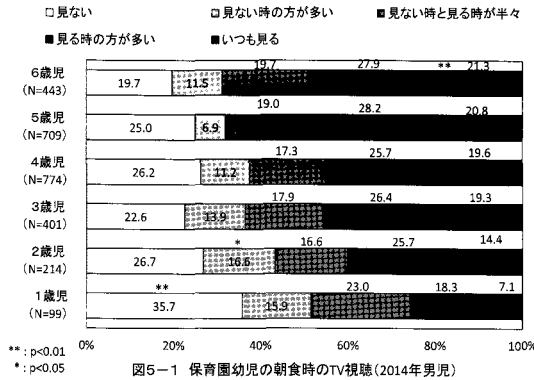


表2 保育園幼児の帰宅後のあそび内容

年齢・性		順位	1位	2位
1歳児	男児 (N=129)		乗り物のおもちゃ (56.6%)	ボールあそび (43.4%)
	女児 (N=146)		絵本・本読み (61.0%)	テレビ・ビデオ (50.0%)
2歳児	男児 (N=189)		乗り物のおもちゃ (62.4%)	テレビ・ビデオ (58.7%)
	女児 (N=195)		ままごと (57.4%)	テレビ・ビデオ (53.8%)
3歳児	男児 (N=371)		テレビ・ビデオ (60.6%)	乗り物のおもちゃ (43.1%)
	女児 (N=385)		お絵かき・ままごと (各56.6%)	テレビ・ビデオ (56.4%)
4歳児	男児 (N=431)		テレビ・ビデオ (67.3%)	ヒーローごっこ (41.3%)
	女児 (N=409)		お絵かき (71.6%)	テレビ・ビデオ (55.0%)
5歳児	男児 (N=434)		テレビ・ビデオ (61.8%)	ヒーローごっこ (30.6%)
	女児 (N=437)		お絵かき (74.1%)	テレビ・ビデオ (58.6%)
6歳児	男児 (N=61)		テレビ・ビデオ (60.7%)	ブロックあそび ヒーローごっこ (各39.3%)
	女児 (N=58)		お絵かき (58.6%)	テレビ・ビデオ (43.1%)

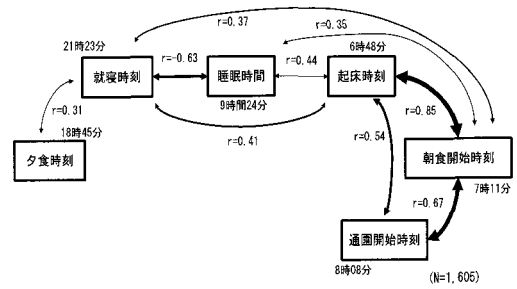


図9-1 生活要因相互の関連性(2014年度 保育園1歳~6歳男児)
 $p < 0.001$, $r \geq |0.3|$ のものみを抜粋【数値は相関係数(r)】

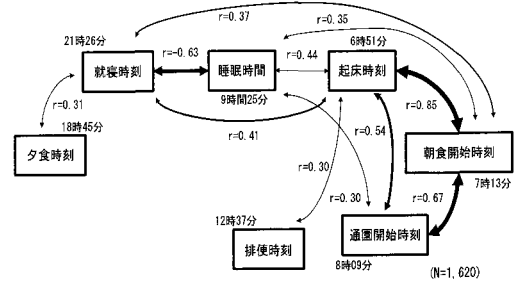


図9-2 生活要因相互の関連性(2014年度 保育園1歳~6歳女児)
 $p < 0.001$, $r \geq |0.3|$ のものみを抜粋【数値は相関係数(r)】

考 察

近年の保育園幼児の生活上、気になる点は、3歳児以降の就寝時刻が平均にして午後9時30分前後と遅寝であったのに対して、平均起床時刻が7時前と早く、そのため、平均睡眠時間が9時間30分を下回る結果となったことである。つまり、遅寝・早起き・短時間睡眠の乱れた睡眠習慣となっていたことから、注意・集中の困難さを訴える子どもや、イライラしやすい子ども²⁾が多いのではないかと懸念した。とくに、年齢や性にかかわらず、帰宅後のあそび内容の上位にテレビ・ビデオが確認されたことや、2時間以上視聴している子どもが4割前後もいたことから、遅い時刻までテレビ画面からの光刺激を受けており、環境面や身体面からみても寝ることのできる状況にない子どもの存在が推察された。

生活要因(時間)相互の関連性から、男女ともに、夕食の開始時刻が遅寝の引き金になっていたことや、5割以上の子どもが19時以降の遅い夕食となっていたことから、遅い夕食の開始が就寝時刻を遅くさせていることが示唆され、夕食開始を早める工夫を地域や家庭ごとに実践していくことが求められた。

ま と め

本調査の結果から、近年の保育園幼児の生活は、21時半就寝・7時前起床の遅寝で、9時間30分程度の短時間睡眠となり、生活リズムが崩れていたため、今一度、規則正しい生活を送る必要性を、世の中に周知・徹底することが求められた。とくに、夕食開始の遅れや帰宅後のテレビ・ビデオの長時間視聴が、保育園幼児の生活を夜型化させている誘因となっていたことから、各家庭や地域で、夕食開始時刻を早める工夫や知恵を共有したり、夜になったらテレビを消したりする等、子どもを早く寝かせるように促すことが必要であろう。また、保育園生活時間内において、積極的な運動の導入と戸外あそびの奨励が大いに求められる。

文 献

- 1) 前橋 明：近年の保育園児の身体活量と睡眠との関係，保育と保健14(2)，pp.24-28，2008.
- 2) 渋谷由美子・石井浩子・前橋 明・中永征太郎：幼児期の健康管理に関する研究－(2)朝の登園前の生活実態について－，運動・健康教育研究8(1)，pp.79-82，1999.

長野県における幼稚園幼児の生活状況と午後あそびの実態

○李 昭娜 [早稲田大学大学院] 泉 秀生 [郡山女子大学]
前橋 明 [早稲田大学]

key words : 長野県, 幼稚園幼児, 生活習慣, 余暇時間, 運動あそび

はじめに

近年、生活リズムの乱れをはじめとする子どもたちの健康福祉上の多くの問題が、前橋ら¹⁾³⁾によって確認されている。なかでも、遅寝遅起きや短時間睡眠などの睡眠の問題、朝食の欠食や朝の排便のなさ等の摂食の問題、外あそび時間の短縮化やテレビ・ビデオ視聴の増加などが誘因となる運動不足の問題が明らかにされている。この傾向は、日本のほぼ中央に位置し、山に囲まれている山間地域でも同じだろうか。そこで、山間地域として、長野県に注目し、その地域に居住する幼児をとりあげて調査することとした。

よって、本研究では、長野県内の幼稚園幼児を対象に、幼児の生活習慣の調査を行い、その実態を把握し、長野県の幼児が抱えている・抱えさせられている健康福祉上の問題点を確認したいと考えた。そして、問題があれば、その改善策を検討し、提示することとした。

方 法

2014年5～6月に、長野県の幼稚園3園に通う3歳～6歳までの幼児685人(男児348人、女児337人)の保護者に対して、幼児の生活習慣調査を実施した。

主な調査内容は、就寝時刻、睡眠時間、起床時刻、食事時の状況、排便状況、あそび状況、テレビ・ビデオ視聴、習い事、夜10時以降の活動などであった。

なお、統計処理においては、生活時間相互の関連性をみるために、SPSS ver. 22.0を用いて、ピアソンの相関係数(r)を算出した。

結 果

長野県における幼稚園幼児の生活活動の平均時間や人数を、表1(男児)と表2(女児)に整理した。

表1 長野県の幼稚園幼児の生活時間および人数(男児)

対象	3歳児(100人)		4歳児(104人)		5歳児(126人)		6歳児(18人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	20時59分	40分	20時56分	41分	20時54分	35分	21時02分	24分
睡眠時間	9時間52分	39分	10時間01分	38分	9時間54分	30分	9時間54分	18分
起床時刻	6時51分	33分	6時58分	31分	6時49分	38分	6時56分	20分
朝食時刻	7時18分	30分	7時28分	27分	7時15分	48分	7時29分	22分
排便時刻	11時13分	273分	11時05分	269分	10時41分	273分	13時59分	308分
登園時刻	8時35分	30分	8時39分	31分	8時32分	28分	8時36分	33分
通園時間	18分	13分	21分	15分	20分	15分	24分	17分
あそび時間	3時間34分	88分	3時間3分	72分	2時間49分	72分	2時間51分	65分
うち、外あそび時間	39分	36分	38分	38分	40分	38分	40分	28分
TV・ビデオ視聴時間	1時間32分	62分	1時間47分	59分	2時間1分	69分	1時間55分	82分
遊ぶ人数(人)	2.1	0.8	2.3	1.2	2.5	1.0	1.8	0.7
夕食時刻	18時22分	37分	18時28分	39分	18時28分	36分	18時51分	28分

表2 長野県の幼稚園幼児の生活時間および人数(女児)

対象	3歳児(71人)		4歳児(127人)		5歳児(119人)		6歳児(20人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	20時53分	36分	20時50分	34分	20時58分	36分	21時04分	44分
睡眠時間	9時間55分	32分	10時間01分	33分	10時間01分	32分	10時間02分	40分
起床時刻	6時48分	30分	6時51分	31分	7時00分	31分	7時06分	34分
朝食時刻	7時16分	30分	7時19分	28分	7時28分	28分	7時31分	31分
排便時刻	11時00分	282分	10時37分	253分	11時21分	269分	10時35分	286分
登園時刻	8時37分	33分	8時31分	31分	8時39分	29分	8時38分	27分
通園時間	18分	11分	21分	13分	20分	14分	23分	18分
あそび時間	3時間1分	78分	2時間45分	70分	2時間47分	83分	2時間41分	78分
うち、外あそび時間	34分	29分	36分	36分	35分	36分	41分	35分
TV・ビデオ視聴時間	1時間36分	50分	1時間42分	71分	1時間47分	59分	2時間7分	80分
遊ぶ人数(人)	2.2	1.4	2.2	0.9	2.1	0.8	2.8	1.1
夕食時刻	18時22分	39分	18時27分	41分	18時26分	42分	18時37分	38分

1. 就寝時刻

平均就寝時刻は、20時50分（女児4歳）～21時4分（女児6歳）であり、22時以降に就寝する幼児は、5.6%（女児4歳）～15.0%（女児6歳）であった。

2. 睡眠時間

平均睡眠時間は、9時間52分（男児3歳）～10時間2分（女児6歳）であり、10時間未満の短時間睡眠児は31.4%（女児3歳）～46.0%（男児3歳）いた。

3. 起床時刻

平均起床時刻は、6時48分（女児3歳）～7時6分（女児6歳）であった。朝7時30分以降に起床する幼児は、11.1%（男児6歳）～35.0%（女児6歳）いた。

4. 食事時の状況

朝食前の活動（複数回答）をみると、性別と年齢を問わず、テレビ・ビデオ視聴が最も多かった。平均朝食開始時刻は、7時15分（男児5歳）～7時31分（女児6歳）であり、81.6%（男児4歳）～94.4%（男児5歳、6歳）の幼児が、毎日、朝食を摂取していた。朝食時のテレビ視聴をみると、「いつもテレビを見ている」と「テレビを見ている方が多い」幼児は、28.6%（女児3歳）～50.4%（女児5歳）であった。

平均夕食開始時刻は18時22分（男児3歳、女児3歳）～18時51分（男児6歳）であった。夕食を19時以降に食べる幼児は、28.9%（男児3歳）～53.0%（男児6歳）いた。

保護者が子どもの食事で気にかかる行動（複数回答）をみると、性別と年齢を問わず、「遊びながら食べるので時間がかかる」と「テレビを見ながら食べる」が多かった。

5. 排便状況

平均排便時刻は、10時35分（女児6歳）～13時59分（男児6歳）であり、朝の排便状況をみると、「毎朝する」幼児は、皆無（男児6歳）～17.5%（男児5歳）であった。

6. あそび状況

平均あそび時間は、2時間41分（女児6歳）～3時間34分（男児3歳）であり、そのうち、平均外あそび時間は34分（女児3歳）～41分（女児6歳）であった。帰宅後のあそび（複数回答）は、年齢を問わず、男児ではテレビ・ビデオが最も多く、女児ではお絵かき、テレビ・ビデオが多かった（表3）。遊ぶ場所については、「どちらかといえば、家の中で遊ぶ」と「ほとんど家の中で遊ぶ」幼児は、約5～6割いた。

テレビ・ビデオの平均視聴時間をみると、1時間36分（女児3歳）～2時間1分（男児5歳、女児6歳）の範囲であり、視聴時間が2時間を超えている幼児は2～3割程度いた。

表3 長野県の幼稚園幼児の帰宅後のあそび (%)

対象	1 位		2 位	
男児	3歳	乗り物のおもちゃ (56.0)	テレビ・ビデオ	(55.0)
	4歳	テレビ・ビデオ (53.8)	ヒーローごっこ	(42.3)
	5歳	テレビ・ビデオ (61.9)	ブロックあそび	(34.9)
	6歳	テレビ・ビデオ (66.7)	ブロックあそび	(55.6)
女児	3歳	テレビ・ビデオ (56.3)	お絵かき	(56.3)
	4歳	お絵かき (57.5)	テレビ・ビデオ	(50.4)
	5歳	お絵かき (69.7)	テレビ・ビデオ	(53.8)
	6歳	お絵かき (65.0)	自転車	(45.0)
			テレビ・ビデオ	(45.0)

(複数回答)

7. 習い事

習い事の内容（複数回答）をみると、年齢を問わず、男児ではスイミング、英語、体操が多く、女児ではピアノ・エレクトーン、英語、体操が多かった。

8. 夜10時以降の活動

夜10時以降の活動をみると、男児では「おもちゃとのあそび」と「テレビ視聴」が多く、女児では「本読み」、「テレビ視聴」、「保護者とのあそび」がみられた。また、「何にもせずに起きている」という回答も寄せられた。

9. 生活時間相互の関連性

長野県の幼稚園幼児685人の生活時間相互の関連性を検討した結果、1%水準で有意な関連性がみられ、かつ、2変量の間の中程度以上⁴⁾の相関関係がある、 $r \geq |0.3|$ のものを抜粋した。

その結果、就寝時刻と睡眠時間 ($r=-0.581$)、就寝時刻と起床時刻 ($r=0.528$)、就寝時刻と朝食開始時刻 ($r=0.472$)、就寝時刻と夕食開始時刻 ($r=0.462$)、睡眠時間と起床時刻 ($r=0.385$)、睡眠時間と朝食開始時刻 ($r=0.318$)、起床時刻と朝食開始時刻 ($r=0.869$)、起床時刻と登園時刻 ($r=0.443$)、朝食開始時刻と登園時刻 ($r=0.536$) の間に有意な関連性がみられた（図11-1）。

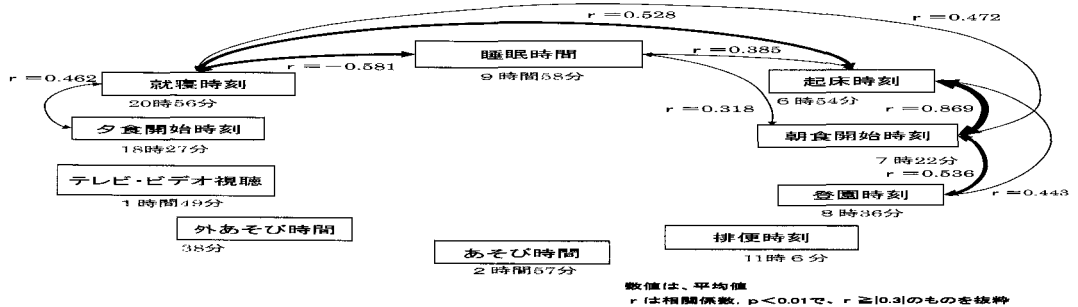


図1 長野県の幼稚園幼児の生活時間相互の関連性 (N=685)

考 察

十分な睡眠時間を確保するためには、戸外あそびを奨励し、子どもの日中の運動量を増やして、心地よく疲れさせることが求められるが、長野県の幼稚園幼児の特徴は、テレビ・ビデオ視聴時間が長く、1日に2時間を越える幼児が3割程度おり、運動量が少ないことが懸念された。ちなみに、テレビ・ビデオの平均視聴時間は、1時間36分（女児3歳）～2時間1分（男児5歳，女児6歳）であった。

また、朝食前の活動、朝食時のテレビ視聴、帰宅後のあそび、保護者が子どもの食事に気にかかる行動、夜10時以降の活動においても、テレビ視聴が上位にあったことから、生活の中で頻繁にテレビがついていることが推察された。

先行研究より、保護者が子どものテレビ・ビデオ視聴の時間や時間帯を統制しているほど、その時間は減り、就寝時刻が早く、睡眠時間が長くなること⁵⁾が報告されているので、まずは、家庭におけるテレビ・ビデオ視聴時間を減らし、外あそび時間や友だち・家族と関わっての活動時間を増やすことが求められよう。

特徴の2つ目は、帰宅後の外あそび時間であるが、平均外あそび時間が1時間に満たな

かった。そして、あそびの内容をみると、お絵かきやテレビ・ビデオ等という室内で静的に行われるあそびが多かった。そして、主なあそび場所についても、「家の中」で遊んでいる幼児の割合が、約6～7割いた。本研究で調査を行った幼稚園では、力を入れている活動に「運動あそび」があった^{6～8)}。この取り組みは、子どもたちの健康生活を実現する上では、必要不可欠ともいえる活動であろう。園庭で四季を感じてダイナミックに遊んで、基礎体力を育み、自然を愛する心やルールを守る優しい心を育て、また、集団活動を通して友だちとの関わりを深めて、豊かな人間関係を築いている。

習い事の調査結果では、体操や幼稚園で行っている体育教室に通っている幼児の多いことも確認できた。このような運動的な環境が揃っているのに、帰宅後の外あそび時間が短くても、園でのあそびが心地よい疲労感をもたらし、就寝時刻が早まっていたのではないかと推察した。

今後の課題として、本研究では、帰宅後の外あそび時間が短く、テレビ・ビデオ視聴時間が長かったことから、外あそび時間の長短やテレビ・ビデオ視聴時間の長短による生活リズムの比較分析を行うことにより、より適確な知見が得られるものと期待した。また、保育の実践としては、園内生活時に学んだ運動を帰宅後の余暇時間に行ってもらえるようになるためには、どのような保育や指導が必要かを十分に検討していきたい。

ま と め

2014年5～6月に、長野県の3～6歳の幼稚園幼児685（男児348人、女児337人）の生活習慣調査を実施した。その結果、

- (1) テレビ・ビデオの平均視聴時間は、1時間36分（女児3歳）～2時間1分（男児5歳、女児6歳）の範囲にあった。
- (2) 81.6%（男児4歳）～94.4%（男児5歳、6歳）の幼児が、毎日、朝食を摂取していたが、毎朝排便をしている幼児は、皆無（男児6歳）～17.5%（男児5歳）と極めて少なかった。
- (3) 朝食前の活動、朝食時のテレビ視聴、帰宅後のあそび、保護者が子どもの食事にかかるとの行動、夜10時以降の活動において、テレビ視聴が最も多いことを確認した。

長野県の幼稚園幼児は、いっぱいからだを動かせる園内環境の中で過ごしていたが、家庭に帰ると、テレビ・ビデオ視聴が長く、生活リズムにネガティブな影響を与えていることから、家庭においてテレビ・ビデオ視聴時間を減らし、動的な運動や家族と関わるコミュニケーションを高める活動を増やす工夫が必要であろう。

文 献

- 1) 泉 秀生・前橋 明：岡山県の子どもの生活実態とその課題，食育学研究3（2），pp.34-51，2008.
- 2) 李 昭娜・金 賢植・前橋 明：長野県佐久市における幼稚園幼児の生活習慣の実態とその課題，子どもの健康福祉研究19，pp.27-35，2013.
- 3) 佐野祥平・松尾瑞穂・前橋 明：幼児期の良好な睡眠についての検討，保育と保健18（1），pp.27-30，2012.
- 4) 多変量解析の基礎知識：<http://www.macromill.com/method/d01.html>，2014/1/31.
- 5) 服部伸一・足立 正：幼児の就寝時刻と両親の帰宅時刻ならびに降園後のテレビ・ビデオ視聴時間との関連性，小児保健研究65（3），pp.507-512，2006.
- 6) 上田南幼稚園：<http://k11.shingakukai.or.jp/>，2014/10/15.
- 7) 長野幼稚園：<https://k01.shingakukai.or.jp/>，2014/10/30.
- 8) 松本南幼稚園：<http://k06.shingakukai.or.jp/>，2014/10/30.

保育園幼児の生活習慣の課題と午後あそびの実践
 —東京都葛飾区道上保育園での取り組み—

○山梨みほ 泉 秀生 前橋 明

[早稲田大学人間科学部前橋明研究室] [郡山女子大学] [早稲田大学人間科学学術院]

key words : 保育園, 生活状況, 睡眠時間, 運動能力, 外あそび

目 的

早稲田大学子どもの健康福祉研究室では、子どもたちの生活習慣調査を広域で行い、乳幼児期の子どもの健全育成にとって、ネガティブな影響を及ぼす生活課題やそれらの改善策を模索・検討¹⁾してきた。本研究では、東京都に居住する幼児とその保護者の生活状況を調査し、その実態を把握するとともに、子どもたちの健康管理上の課題と、その改善策を模索・提案していくことを目指した。

方 法

2013年12月、東京都葛飾区道上保育園に通う1歳～6歳の幼児79名(男児36名, 女児43名)の母親に対して、幼児とその保護者の生活習慣についてのアンケート調査を実施した。

調査内容は主に、幼児と母親の就寝時刻、朝食摂取状況、朝の排便実施状況などであった。

結 果

幼児の生活時間を表1-1と表1-2に、保護者の生活時間を表2、幼児の就寝時刻を図1にそれぞれ示した。

考 察

「9時間30分未満」睡眠児の割合は25.0% (2歳男児) ~55.6% (5歳女児) であったことから、本調査対象児においても、全国的な傾向²⁾と同様の遅寝・短時間睡眠の夜型化した生活実態が確認できた。幼児期の子どもは、午後9時までに就寝し、10時間以上の睡眠時間を確保させることが健康管理上必要²⁾であり、中でも、9時間30分未満の短時間睡眠児の特徴として、日中にイライラしたり、注意・集中の困難さ³⁾を訴えることが報告されており、葛飾区の幼児においても、同様の実態が懸念された。

表1-1 東京都葛飾区の保育園幼児の生活活動の時間・内容および人数(男児)

項目	1歳児(3人)		2歳児(4人)		3歳児(5人)		4歳児(9人)		5歳児(6人)		6歳児(10人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時00分	—	21時00分	34分	21時42分	26分	21時27分	33分	21時25分	29分	21時30分	47分
睡眠時間	9時間15分	21分	9時間30分	24分	9時間30分	33分	9時間23分	45分	9時間53分	51分	9時間26分	32分
起床時刻	6時15分	21分	6時30分	42分	7時12分	40分	6時51分	29分	7時18分	40分	6時56分	39分
朝食時刻	7時00分	42分	6時52分	53分	7時00分	56分	7時21分	39分	7時23分	20分	7時15分	27分
排便時刻	7時00分	—	8時30分	130分	10時20分	347分	10時31分	323分	12時35分	341分	12時32分	365分
登園時刻	8時50分	—	8時36分	11分	8時14分	28分	8時13分	29分	8時23分	15分	7時58分	35分
通園時間	7分	3分	4分	1分	8分	4分	11分	2分	5分	2分	9分	3分
あそび時間	45分	21分	2時間0分	—	45分	38分	48分	64分	1時間20分	45分	1時間57分	153分
うち、外あそび時間	30分	42分	30分	42分	58分	71分	18分	27分	35分	48分	5分	10分
うち、TV・ビデオ視聴時間	1時間15分	63分	1時間30分	42分	1時間12分	26分	1時間41分	47分	1時間35分	55分	1時間24分	51分
遊ぶ人数(人)	1.0	0.0	1.3	0.6	1.8	1.1	2.1	0.7	1.5	0.8	2.0	1.0
夕食時刻	18時15分	21分	18時50分	14分	19時22分	66分	18時57分	27分	18時30分	24分	18時58分	33分

表1-2 東京都葛飾区の保育園幼児の生活活動の時間・内容および人数(女児)

項目	1歳児(2人)		2歳児(5人)		3歳児(7人)		4歳児(10人)		5歳児(11人)		6歳児(9人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時00分	—	21時30分	21分	21時30分	37分	21時24分	44分	21時49分	30分	21時40分	30分
睡眠時間	10時間25分	35分	9時間30分	30分	9時間35分	43分	9時間15分	43分	9時間15分	40分	9時間27分	26分
起床時刻	7時25分	35分	7時00分	21分	7時05分	24分	6時39分	20分	7時05分	22分	7時07分	27分
朝食時刻	8時00分	—	7時50分	分	7時00分	分	7時01分	25分	7時25分	22分	7時37分	24分
排便時刻	8時00分	—	11時21分	344分	10時10分	264分	10時40分	315分	14時20分	325分	13時37分	372分
登園時刻	8時35分	7分	8時45分	分	8時47分	4分	8時15分	26分	8時20分	29分	8時31分	24分
通園時間	3分	2分	10分	1分	5分	分	6分	2分	10分	3分	4分	1分
あそび時間	—	—	24分	25分	48分	64分	1時間24分	44分	1時間9分	52分	1時間28分	67分
うち、外あそび時間	—	—	10分	14分	14分	25分	4分	9分	8分	18分	15分	22分
うち、TV・ビデオ視聴時間	—	—	2時間30分	67分	3時間8分	53分	1時間33分	67分	1時間19分	55分	1時間56分	60分
遊ぶ人数(人)	—	—	1.6	0.5	1.8	0.4	2.4	0.7	1.9	0.9	1.9	1.1
夕食時刻	—	—	19時00分	分	18時28分	27分	18時03分	51分	19時43分	76分	18時48分	31分

表2 東京都葛飾区の母親の生活活動時間

項目	対象	平均値	標準偏差
就寝時刻		22時20分	74分
起床時間		5時34分	57分
自由時間		1時間24分	63分
休日の子どもと遊ぶ時間		2時間54分	124分
休日の外遊び時間		1時間36分	63分
休日のテレビビデオ視聴時間		2時間25分	86分
帰宅時間		17時25分	76分
理想帰宅時間		16時25分	50分

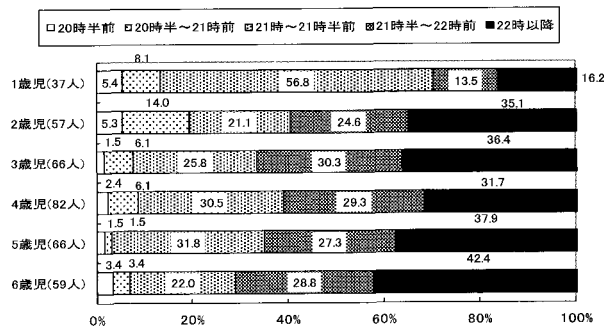


図1 東京都葛飾区における幼児の就寝時刻

就寝時刻を早めて睡眠リズムを確立し、生活リズムを整えるためには、日中の活発な運動が求められるが、母親の帰宅時刻は平均17時18分であり、3月の葛飾区の日没時間は17時45分であったことから、親子は外で十分遊べる時間帯に帰宅できていないことがわかった。したがって、午前中のあそびはもちろんのこと、体温の高まる午後の時間帯に、戸外で活動することで、降園後の自宅では空腹を訴えるため、きちんと夕食をとることに繋がり、さらに、夜には心地よい疲労感を得ることで、早寝をして、深い睡眠がとれる環境づくりの一端²⁾になるであろう。また、ホルモンの分泌リズムや、自律神経の整調を促し、放熱と産熱の調整バランスのとれた体温調節が可能となって、身体機能を整える²⁾ことも期待される。

一方、幼児期において運動能力の中でも、全身を動かす調整力を身につける事ができるかどうか、大人になってからの体力・運動能力にも大きく影響する³⁾ことが報告されているため、小さな頃から、四肢をうまく協応させて身体を動かすことを、自然に経験していくことが重要であると考えた。一方、幼児期に前頭前野を活性化させること、また、社会性を培う群れあそびや、協同あそびを発展するようにしていくことが望ましい⁵⁾という報告がなされている。したがって、保育園で、保育士ともに、人と関わるあそびを積極的に取り入れ、各年齢の発達段階や発達特性にあわせて、計画的に、かつ、様々なバリエーションで楽しめる鬼ごっこや集団あそび等で、子どもたちの気持ちを解放できる運動あそびを十分にとり入れ、積極的に実践することが求められると推察した。

まとめ

2013年12月～2014年1月、東京都葛飾区の保育園に通う幼児79名とその母親に対して、幼児とその保護者の生活習慣調査を実施した。その結果、

- (1) 葛飾区の幼児においても、平均就寝時刻が21時30分(2歳女児)～21時49分(5歳女児)であり、全国的な幼児の生活の傾向と同様に、夜型化した生活実態が確認された。
- (2) 本調査時期において、葛飾区の保育園幼児は、帰宅後の外あそびができない現状にあったため、保育園での生活において、午前と午後ともに、身体を十分動かす外あそびの実践が必要であった。
- (3) 就寝時刻を早めるために、夜には心地よい疲労感を得て、早寝に繋がる環境づくりと自律神経の整調を促す、午後の運動あそびの実践が、特に有効であると期待された。

文 献

- 1) 文部科学省公表資料「幼児期運動指針ガイドブック」：文部科学省幼児期運動指針策定委員会，pp. 1-9，2012。
- 2) 前橋 明：近年の保育園児の身体活動量と睡眠の関係，保健と保育14，pp. 24-28，2008。
- 3) 高德 望：「両足連続飛び越し」の動作分析からみた幼児期における調整力の重要性，人間文化研究科年報（奈良女子大学），28，pp. 79-87，2010。

中国における日本アニメの定着と浸透

—「自分史」を用いた解析—

○ ショウテイ [東海大学大学院文学系研究科観光学専攻]・田中伸彦 [東海大学観光学部]

キーワード: アニメツーリズム 中国の若者 自分史

1. 研究の背景

2003年、小泉政権が観光立国を宣言して以来、日本では観光に関する各種施策が次々と推進されている。その中でも、外国人観光客を日本に呼びこむインバウンド観光は重要な政策の柱のひとつと位置づけられている。

中国本土からの日本への観光客は多い。観光庁発表の2013年度訪日外国人旅行者の確定値によると、中国本土からの観光客は、韓国、台湾に続く第3位の高い位置にあり、旅行者数で131万人、割合で12.7%を占めている。

中国人観光客には団体客が多いという特徴がある。また、旅行支出の内訳を見ると、お土産代が49.1%の比率を示していることも特徴的である。そして、中国人観光客の2012年と2013年の買い物ランキングデータをみると、土産物の中でもアニメ・マンガの関連グッズが増えている⁽¹⁾。これらの購入者比率が増加しているということは、日本のマンガ・アニメが、近年確実に訪日中国人観光客の中に浸透していることがわかる。すなわち、日本のマンガ・アニメを核に据えた中国人への旅行企画は観光商品としても大きな可能性を秘めている。現在、日本に訪問する中国人の旅行形態は、成田空港から入国し、東京周辺の観光スポットを巡ってから、箱根、富士山、名古屋等を経由し関西を観光し、関西国際空港から帰国するというゴールデンルートなど、特定の場所に限定されているが、2010年7月以降、日本は中国人の入国ビザ発給要件を緩和していることを考えると、多様な嗜好を持った中国人の来邦や、中国人観光客のリピーターが増えることは容易に予測できる。つまり、アニメツーリズムなどの新しい観光形態が中国人インバウンド観光客の増加によって極めて重要になると考えられる。

2. 研究目的、対象、方法

本論では上記の背景を鑑みて、日本におけるアニメツーリズムなどの振興を推進する基礎資料を提供する目的で、中国に住む若者が、どの様に日本アニメに親しみを持つようになるのかを事例を通じて明らかにしたい。これらを明らかにすることにより、中国人の訪日アニメツーリズムの推進に対して、よりきめの細かい対応が可能になると考えられる。

方法としては、歴史家の色川大吉氏が『ある昭和史-自分史の試み』(1975年、中央公論社)⁽²⁾という著作の中で作り出した自分史という手法を用いる。つまり、自分自身を対象化することで、自分の歴史(自分自身の生涯あるいは半生の出来事)を文章化し、日本アニメ・マンガが、如何に中国の若者の中で浸透したのかを時系列的に整理した。

3. 日中両国のマンガ・アニメの実態

(1) 日本のアニメ・マンガの歴史と現状

日本のアニメ・マンガの起源は12~13世紀(平安時代末期~鎌倉時代初期)の『鳥獣人物戯画(鳥獣戯画)』まで遡ることも可能であるが、日本国民に浸透したのは明治の文明開

化を経て、大正期、昭和初期を経た頃になる。しかし、第二次世界大戦の影響で、マンガは一時衰退した。そして、戦後、マンガは再び普及し始めた。アニメーションに注目すると、明治40年代に日本は欧米のアニメーションの影響を受け初め、国内でも1916～17年あたりから「鉄腕アトム」をはじめとする国産アニメーションを制作し始めた⁽³⁾。また、日本アニメの特徴は、毎週1回30分の連続放送アニメという世界にもあまり例のない方式で発達し、放送されていることにある。

(2) 中国におけるアニメ・マンガの現状

中国では、アニメのことを「卡通（カートン）」と呼ぶ。近年ではマンガ（漫画）とアニメ（動画）二つの言葉を合わせて、「動漫」と呼ぶようになった。1990年代は、中国国内で放送されたアニメの92%は日本製であった。しかし、それが原因で、大人である青年層のアニメファンが増え、悪い影響をもたらすとされ、2006年から日本のアニメはゴールデンタイムの放送が禁止された。ただし、インターネットが普及し、ダウンロードによる視聴が多く行われている。要するに、テレビからインターネットに変わったものの、日本のアニメを見る環境はそれほど変わりがなかったと言える。

アニメを翻訳し、字幕を入力する人たちを「字幕組」と呼ぶ。現在、中国には、数多くの「字幕組」がある。私自身も、アニメの字幕組で翻訳の仕事に1年半ぐらい携わった経験がある。翻訳を行っても、給料や報酬は出ないことが多い。「字幕組」の翻訳をやっている人たちの目的は、趣味や日本語上達の手段であるのが実情である。

4. 自分史を用いた解析結果

(1) 自分史「前史」

ウィキペディア中国版によると、「中国初の日本アニメのテレビ放送は『鉄腕アトム』であった。「鉄腕アトム」は、日本では1963年から1966年までフジテレビで放送され、30%を超える視聴率を獲得した。その後、英語版に翻訳され、世界各地へ販売を始めた。中国では、1980年代に初めて香港で放送され、同年の12月に中国中央テレビ局で白黒のアニメも放送され、爆発的な人気を得た。」とある⁽⁴⁾。

なお、中国では1958年3月18日に、初めてテレビ（白黒）が登場した。そして、1970年12月26日にはカラーテレビ（彩色电视）が登場している⁽⁵⁾。私の両親の話によると、当時、白黒のテレビを持っていたのは、きわめて裕福な家庭に限られていた。残念ながら、両親はそうではなかったため、若い頃はテレビには縁がなかった。1990年に両親が結婚する際に、彼らは初めてテレビを購入した。それは21インチのカラーテレビであった。その頃、中国ではテレビは若者でも買えるものになり始めたのである。

(2) アニメ・マンガとの出会い

自分史の対象者である私的是、アニメ・マンガが好きな日本への留学生の一人である。1991年生まれの私が物心ついた1990年代後半には、既に日本アニメがテレビで放送されていた。私は、物心もつかない非常に小さい昔から、既に日本アニメを見ていたことになる。つまり、私が初めて日本のアニメに触れた瞬間を正確には覚えてはいないが、幼稚園に入る前から見ていたことは間違いない。その頃大好きだったアニメはいくつか記憶に残

っている。それらは、「花の子ルンルン（花仙子）」、「セイラームン（美少女战士）」、「一休さん（一休哥）」などである。正直、具体的な内容やストーリーはもうすでに記憶の中に残ってはいないが、放送時間になると、わくわくとした気持ちで心がいっぱいであったことは、いまだにはっきり覚えている。

小学生の時に、テレビでよく放送されたのは「ストラムダンク（灌籃高手）」や「ドラゴンボール（七龙珠）」、「ドラえもん（多拉A夢）」、「名探偵コナン（名偵探柯南）」などであった。それらの番組は、皆ゴールデンタイムに放送していたので放送時間が重なり、どちらを見るのかすごく悩むこともあった。私の周辺の友人の間では「ドラゴンボール」が特にはやっていた。小学校の休憩時間に男の子たちが「ドラゴンボール」の中の技を真似したゲームをやる姿をよく見かけた。しかし、当時、私はこれらが日本アニメだとは認識していなかった。

今まで見ていたものが日本アニメだと知ったのは、中学生のときであった。両親がパソコンという「高価」なものを買うことになった。記憶のなかでは、2002年時点で自宅にパソコンがあったのは、クラスでは数人程度であった。しかし、残念ながらそのときパソコンは私の両親の部屋に置いてあったので、なかなかパソコンを使う機会がなかった。

また、私が居住していた山東省は、特に教育に熱心な省であったので、学生たちをよりよい高校に進学させるために、中学校の先生たちは大量の宿題を学生たちに課していた。平日はもちろん、土日には平日の倍の宿題を出すのは日常的であった。しかしそれでも、時間があつたら、特に親が家にいないときなどに、パソコンを開くことが多かった。

そのとき私は初めて日本語をしゃべるアニメを見た。そのときのことは、いまだに強烈に覚えている。私が初めて見た日本語のアニメは「シスター・プリンセス（妹妹公主）」であった。可憐な画風で、とてもきれいなアニメだった。また、初めて聞いた日本語も優雅で、日本語という外国語に強い関心を持つようになった。その頃から、たくさんのアニメをネットやテレビで見えるようになり、「カードキャプターさくら（魔卡少女櫻）」、「怪盗 セイント・テール（圣少女）」、「らんま・1/2（乱馬1/2）」、「こどものおもちゃ（玩偶游戏）」などの日本アニメを、日本アニメと認識した上で、パソコンを通じて見るようになった。中学二年のときは「遊戯王（游戏王）」に傾倒した。ネットでアニメを見たが、アニメのストーリーは原作マンガと必ずしも一緒ではないため、マンガも読みたいと思うようになった。しかし、私にとってマンガ本は高価なものであった。中国では、日本と違い、月の始まりに親から小遣いをもらう習慣はまずない。買いたいものを両親等に言って、承諾をもらえたら、お金が渡されるシステムとなっている。さすがにマンガの本を買いたいといっても承諾をもらえないので、私と同様「遊戯王」が好きでマンガを持っている仲間からマンガ本を借りて、学校の休憩時間に一生懸命読んだ経験がある。何人もの学生に読まれた「遊戯王」のマンガ本は多少ぼろぼろになっていたが、それでも読みたい気持ちのほうが強かったことをいまだに覚えている。

中学三年のとき（私の地域は小学生5年・中学生4年制だった）は、「ナルト（火影忍者）」がはやっていた。ネットで見たアニメの「ナルト」を見て、ますますこの様なアニメ・マンガを描ける日本、日本人、日本語に興味を持っていった。

中学校卒業の後、あるきっかけを得て、日本に留学できるようになった。私は、地元の技術学校に入学し、日本語を学んだ。言語を学ぶには、聴解が欠かせない。私は、アニメ

で勉強することにした。それまではこっそりアニメを見ていたが、今度は正々堂々と見ることができた。私は技術学校の3年間で、100タイトル以上のアニメを見た。そのおかげで、日本語能力試験二級に合格し、日本へ留学できた。無論、日本に留学した後も、アニメを見続けている。

そして、新たな挑戦にも挑むことになった。私は、字幕組みに参加し、アニメの字幕翻訳の仕事を1年半ぐらい勤めた。

(3) 日本アニメ・マンガが中国の若者の影響 (80代と90代世代を中心に)

上述の様に、日本アニメ・マンガは1990年代に中国へ浸透して以来、中国の若者に大変な刺激を与えることになった。もちろん、いい刺激と悪い刺激両方がある。アニメによって人々を勇気づけることや気軽な言語づかいなどは、中国の若者の積極性にも影響している。しかし、反面、プラスではない影響も中国の若者に与えていた。なお、日本アニメ・マンガの浸透は、日中関係にも役に立っている。出典によると、80後(1980年以後に生まれた中国人)と90後(1990年以後に生まれた中国人)は、アニメ・マンガと一緒に育った世代であり、アニメ・マンガの創作意識と文化を学びたいがために日本留学を選ぶ学生も多いと言われている。

5. 結論

団体観光が中心になっている中国人観光客を、ゴールドルート以外に向ける新たな観光形態が必要であり、そこで注目されるのはアニメツーリズムである。今後海外旅行を始める膨大な潜在客層となる中国若者たちに注目すべきである。中国では「大学卒業旅行」という習慣は形成されていない。中国は日本と違い、卒業は7月、学校の始まりは9月である。すなわち、卒業式から学校の始まりまでは2か月ある。若者は社会人と違い十分な時間がある。近年になって、この期間を使って友達と一緒に旅行する若者も増えている。今回の自分史の解析で明らかにしたようなアニメを好む中国の若者に対し、ゴールドルートに頼らない観光形態を探ることが、日本のアニメツーリズムが中国の若者潜在インバウンド客層の取り込みへの成否の鍵となると考えられた。

6. 引用文献・URL

- (1) 国土交通省観光庁参事官(2011/2012)『訪日外国人の消費動向 平成22年年次報告書』および『同23年年次報告書』、観光庁、60pp/59pp
- (2) 色川大吉(1975)『ある昭和史 - 自分史の試み』、中央公論社、378pp
- (3) 国土交通省総合政策局(2007)『日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告』、国土交通省総合政策局、12
- (4) ウィキペディア中国版 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%93%81%E8%87%82%E9%98%BF%E7%AB%A5%E6%9C%A8> (2013/12/3 現在)
- (5) <http://wenku.baidu.com/view/b2fe98c58bd63186bcebbbc39.html> (2013/12/3 現在)

レジャーと時間の秩序

労働に回収されるレジャー、現在に集約する人間と社会

犬塚潤一郎 [実践女子大学 生活科学部]

キーワード：労働、メディア、映像、時間性、想像力、自由、オープン構造、自然

一般的にレジャーは、“個人の自由な時間”として解される。“私”にとっての生きがいを求める、自分自身の時間、自己の回復の時、などとして考えられる。一方、自由な主体の集まりとして特徴付けられる現代の社会では、人は自身の選択によって自らを何者かと成す、と考えられる傾向が強い。必然的に、職業選択を通じて働くことに自身の人生の意味を考え、仕事が自己実現の手段とみなされることになる。我々は、自身が従事する仕事に対して、“自分らしさ”を求めずにはいられないのだ。もし仮に仕事の内容が不本意で辛いものの繰り返しとなり、余暇に代償を求めるようになったとしても、それが不本意なことであることは解消されない。理想的には、仕事が自分らしい活動であるはずなのだ。

そのように感じられるとき、従来の労働とレジャーとの関係は揺らいでしまう。労働と生きがいを重ね合わせれば、自由時間 *leisure* はいつのことなのか。あるいは働くことに自己実現を感じている人は、働いているのだろうかと問うこともできる。一方、レジャーを自由な学び *scholé*(学問に費やす暇)として、仕事 *work* を目的に合わせた創造行為 *érgon*(作品・成果・能力の発現)として、つまり一種の準備と行動との関係として捉える見方もあるだろう。

しかし今日の労働の特異な点は、このような人間の創造力自体を、資源として徴発するに至っていることであり、我々はこの社会の根源的な危機にこそ目を向けるべきではないだろうか。今日のレジャーの課題を、労働の意味内容の変化、人間性の収奪、メディアの特性、時間性と想像力の喪失の各点から考察する。

1. 労働の変化

現代の産業構造を、フォーディズム型からオープン構造型への変化として概括することができるだろう。フォーディズムとは自動車産業における大量生産システムにはじまる、科学的生産管理システムとそれがもたらした社会の構造化原理を意味する。オープン構造とは情報技術産業を代表とする、生産過程を価値付加行為の連鎖(バリュー・チェーン)として捉え全体の動的最適化を図る産業・社会システムとそれがもたらした社会様態を意味する。

現代の社会は、近代的な垂直統合的なモデルを範とする産業構造から、オープン化への転換を進め、様態的には流動化を強めている。組織と社会は、定型を定めず、状況つまり他との関係に応じて常に結びつきを変えながら変化してゆく。基本原則・戦略は“動的な最適化”である。一方、動的であるとはすなわち不安定であることでもあり、そのような組織・社会の一員である人間にとっては、生きることに常に不安が伴うということになる。

これまで、産業社会における脱工業化、あるいは思想・芸術などの文化状況ではポスト近代を迎え、労働中心の工業的近代のモデルから、人間らしいレジャーを中心とした社会への転換が期待されてきたが、現実の様相は、労働の複合的な変化のなかに人間性の本質が

取り込まれてゆく、モダンと呼ばれたモデルのいっそうの鮮鋭化、としてみることもできるだろう。

2. 生産体制の動的組み替えとコミュニケーション、フレキシビリティ

オープン構造の特質は、動的な組み替えである。それは、価値付与するものの静的な関係構造ではなくて、関係のメンバーと構造自体を絶えず組み替え再構築しながら継続的に最適化を図ってゆく運動である。固定メンバーでなく編成も変わるのでオープンなのである。

このようなめまぐるしい組み替えを実際に効率的に運用できるようにする技術が、“コミュニケーション”である。問題を捉え、判断し、行動に結びつけるという一連のプロセスを駆動するためには、感覚器官、中枢神経、頭脳、骨格、筋肉のように、堅密に結びついた有機体的組織がモデルとされたが、今日では、全体として動くよりは部分的に、要素がそれぞれ自律的に感応し他の要素と連携しながら場面的に対処する、刺激反応的群体モデルが有利とされる。そのためには、個体的な情報処理と他との情報共有・協調といった能力・技術の発達が必要であった。

また、そのような動的組み替え状況に対応できるメンバーであるためには、それぞれの要素となるものにとって、自身の内実を新しい関係にあわせて変化させてゆく必要がある。そのために必要な性向が“フレキシビリティ”である。それは、静的な有機体組織モデルにおいてより上位を目指してすすむ上昇的成長ではなくて、むしろ水平的な位置変化をなすことであり、キャリアを積み重ねるよりはキャリアを変えることである。

言い換えれば、業務遂行のために必要なこととして、従来の意味での技能ではなく、純粹な知的能力すなわち人間精神としての基本能力が問われているのだ。いいかえれば、働くことが、人間が人間であることの特性としての能力そのものを提供することになっているのである。人材や人財という言葉はまさにそのことを言い得ている。

3. 市場、再生産体制への生の現在の組み込み

動的あり方を加速しているのは市場における競争である。衣食住などの必要を満たすという生産の目的は、飽和に近づくことで利益の最小化に向かう収穫逦減を迎えるが、その限界は新たな必要の創造という手法であるイノベーションによって打ち破られる。イノベーション innovation の語源がラテン語の in-(内の/へ)+novatus(novare の過去分詞 <novus=new)であることから、それは自身を新しくすることを意味する。

その新しい者は、これまでの積み上げの先に生まれるのではなく、これまでを否定・排除して新たに生まれ変わるものである。また、モノの創造を継続的に行うためには、量的許容の限界が障害として避けられないので、既にあるモノを不要とし破棄することが必然的に必要である。つまり、創造と破壊はセットとしてもたらされなければならないのである。

成熟した市場社会における産業の主体としての企業からみれば、市場にいかに関与するかではなく、市場にいかに対応するかということが事業経営の基本原則となる。つまり、築いてきた組織の維持より破壊し再創造するほうが有利であり、生産における主体性にこだわるよりは、市場メカニズムへの徹底した従事者へと変質することを選択すべきなのだ。

消費者側からみれば、既に持っているもの、つまり過去に得たものが不要・無価値あるい

は不価値になること、そのように感じることは、自分にとっての過去の切り捨てという感覚を強めることになる。一方で今日の消費者は従業者・生産のメンバーでもあるのだが、オープン構造のメンバーであること、つまり常に自分を作りかえキャリアを刷新してゆかなければならないという要請ともあわせ、人間は消費と生産の両面で常に更新を余儀なくされるといえる。

過去を無価値化して今を生きる、徹底的に現在化するという生き方。それは別言すれば、“若さ”を存在の第一要件とするような人間観である。積み重ねてきたものを振り返るよりは未だ無いものへと向かう今に生きる。過去のない生である。

4. 現在への集中とメディアの特性

言葉を使う人間は、過去を記憶 *memoria* として現在につなげることのできる存在である。そこには、遠い、他人の、あるいは誰ともしれぬ者の過去を、自分の今につなげるための媒体の働きがある。声、文字、印刷、そして映像と発達してきたものである。知覚されるもの（現在）と想起されるもの（過去）は人間の意識にとってともにリアルである。そのイメージの形成という意味で、映像メディアは人間の意識の上に直接的に働きかける。それは誰かの過去の記憶であるはずなのだが、自分の知覚される今と、あるいは想起される過去と、際限なく混じり合うように共有化される。記憶が真に個人的なものとはいえなくなり、間主観的な、社会性を帯びることになる。ひとつの社会的な現在への圧縮が起きるのである。

記憶とは、私が何者であるかの根拠となるものであるが、古代からの神話の働きにみられるように、つながりのアイデンティティを生み維持するために社会は、共同体的な記憶を形成するための働きを常に必要としている。それは伝えることとともに世界を認識するための意味体系をつくりあげるという意味で、教育の根源的機能にあたるものである。声、文字、印刷の各メディアは、歴史とされた世界観の伝達形成のための手段として、社会的過去を個人の意識に繋いできた記憶の担い手であった。しかし映像は、記憶を知覚と同一の次元で意識化するという意味で、現在に集約する世界観と認識を形成する。

メディアはコミュニケーションの技術であるとともに時間の技術である。そしてメディア技術が、産業と教育、いかえれば生産と文化における主要な技術体系となるという今日に特徴的な状況は、我々にとって、メディア技術の社会的な、また人間存在における意味を、本質的なレベルから再考する必要を迫っているだろう。

5. 不断の適応可能性、未分化と学習

生物は環境に適応するが、人間は文化に適応する。文化は、環境への適応の様式であり、人間の生きる世界をどのように捉えるかという枠組み・意味秩序に適応する相互関係的営みである。一方企業は社会に適応するための人為的システムである。このとき社会は市場と生、すなわちエントロピー傾向（自然法則）とネグントロピー傾向（生命現象・人間の意志と行為）との相互関係からなる。そして今日の間と組織（企業）は、社会に適応し続ける。それは人間の幼少期の特徴に似て、何者でもない＝何にでも成れるという、未分化の状態を特徴とする。この状態を維持し、常に何者かへの変貌を可能とし続けるためには、学習を常態とすることが必要になる。つまり、学ぶことが個人にとって社会に生きること

と同一となるのである。

しかし、オープン構造化状況での学習とは、完成・統合を目指すものではなくて、動的に組み替えられる事業構造・組織に対応できる柔軟さを増すための、未分化・分散状況を維持するためのものである。先にみた“若さ”の意味するところが肉体的生理的な状態ではなく、状況適応可能性の隠喩であったように、現代の企業・組織のモデルは、個人の“自由”を最大化することを指針とし、学習を組織経営の制度・方法化するものとなるだろう。

6. 自由とレジャー、人間にとっての時間性と自然

遊びやレジャーが本来意味してきたものが労働に包摂される社会。それは自由な個人の生が実現される社会なのだろうか。

若さが生物年齢を意味しないとしても、人間は依然として生物であり、老いて死を迎える存在である。人生という時間軸のなかで未来が過去に比べてはなはだしく小さく感じられるときに、成熟を実感することなく、また過去をただ流れ去りゆくものとしてみなすことを、受け容れることができるのか。むしろ、受け容れるのではなく、生涯現役という言葉が好感を得るように、過去と同じく終末のある未来にも意識を閉ざし、常に変化し続ける今のなかにとどまり続けることが選取られなければならないのだろうか。労働と教育とは一致して、この状況に耐え得る人間の形成を目指すべきなのであるだろうか。

レジャー産業の発展が問われた時期に、産業システムの内に管理・編成された“時間”の消費が、人間の創造力発動の時間としての本来のレジャーの対極にあるとして批判されたが、今日は人間の想像力の根源的なものが生産のシステムに回収されていることを問うべきであろう。その生産とは、何かを目指して進んでゆくものではなく、破壊と創造とを無限に繰り返しながら永遠の今にとどまり続けるものなのである。

資源・エネルギーの限界が目前に迫り、地球は無限でないこと、そして人間性もこれ以上の摩耗に耐えられないことが明らかになってきた。いわば人間の未来は既に失われつつあるのである。“若さ”はいわば数学的無限のモデルであり、現実の生とはかけ離れている。そのことが我々にとっての想像力すなわち未来を奪い取っていたのである。

レジャーを産業・生産のシステムから取り戻すためには、自然環境との相互関係としての人間存在を、原理から社会システムに至る統合的なスケールにおいて問い直すことが必要である。そしてその道は、人間の“自然”としてのレジャーを明らかにすることから開かれるのではないだろうか。

老子に遡る“自然”は、客体化される対象ではなく、“自分である状態”、人間にとっては生き方や在り方についての価値的状态を意味するものである。人間的営為についての判断停止の上で、ありのままへの沈潜から真のなすべきことを現すための“無為”でもある。

アリストテレスの観想を再批判することにも通じるが、そのような自然を通じた人間の時間性と想像力の未来の回復に取り組むべきだろう。

レジャー・スタディーズの問題提起 ——余暇社会学からの転回と開かれる問いの射程——

小澤考人（東海大学観光学部）・野田恵子（明治大学・中央大学他）

キーワード：余暇社会学、レジャー・スタディーズ、成立条件をめぐる問い

1. はじめに

レジャーという主題が社会科学の一分野に登場したのは、20世紀半ばの欧米、特にアメリカの大衆文化研究と呼応して余暇社会学が提唱された局面である。これに対して一連の革新を伴いつつ新しい潮流を築いたのが、いわゆるカルチュラルスタディーズと系譜上関わりの深い、1970年代以降のレジャー・スタディーズであった。本報告では、①まず余暇社会学のアプローチを概観したうえで、②次にそれとの対照を軸にレジャー・スタディーズのアプローチの特徴を検討する。③最後に「レジャーとは何か」という根本問題に立ち返りながら、レジャー・スタディーズの問題提起の意義を考えることとする。

2. 余暇社会学のアプローチ

20世紀半ばの1950～60年代は、欧米や日本をはじめとする資本主義諸国で高度消費社会が成熟化し、かつてない高い経済成長率を謳歌する局面にあり、人々の自由に使える時間や経済的余裕が増加し消費文化の広がりが加速化し始めた。大衆文化論と同様に、余暇社会学が登場したのはまさにこの文脈からである。では余暇社会学のアプローチの特徴とは、具体的にどのようなものだったのか。ここでは紙幅の都合上、デュマズディエやパーカー、ラポポートらの検討をふまえて、要点を確認すると下記のとおりである。

- ①余暇社会学の主要な関心は、人々がレジャーをどのように使うかという点、つまり「レジャーの使い方／使われ方」の傾向をモデル化することにある。
- ②その前提には、「誰もがレジャーをもつ」「万人がレジャーを自由に使える」という現状認識が背景にある。
- ③総じてレジャーを「個人が自由に使える時間＝行為」として捉える以上、行為論的アプローチに立っている。

そのほか余暇社会学の特徴の一つは、定義論を積み重ねることで自らの学問上の対象領域を画定しようとした点にある。ではそもそもレジャーとは何だろうか。最も有名なデュマズディエの定義をはじめ基本的に共通するのは、「労働などの義務から解放された自由時間（の活動）」という、われわれの通念とも重なるレジャーの定義である。このように人間が生きることを豊かにするものとして「自由」の要素を重視するという視線は、西洋社会の理想とも共鳴しながら、レジャー研究の基底で継承されていくことになる。

3. レジャー・スタディーズのアプローチ

そこで次にレジャー・スタディーズに目を移すと、その登場は1970年代半ば以降である。制度的には1975年に設立された「レジャー研究協会 Leisure Studies Association」(LSA)を一つの拠点として、機関誌『レジャー・スタディーズ』(1976年に第1号創刊、2014年現在で第33巻)の刊行やシンポジウム等を介して、具体的な影響力をもつ研究成果が生み出されていった。とくに重要なことは、LSAに関わった研究者たちによって、余

暇社会学の批判的検討を出発点としながら、レジャー研究のテキストブックが編纂され（Haywood[1989]、Critchler[1995]など）、研究蓄積の整理と新たな研究紹介がなされるとともに、K・ロバーツやクラーク&クリッチャー、C・ロジェクのように、その後の理論的フロンティアを牽引する研究成果がそこで公表されたことが挙げられる。英米文化圏を中心に現在なおフロンティアが展開されているその出発点は、伝統的アプローチとしての余暇社会学の問題構成に対する批判的な応答に始まった。レジャー・スタディーズの基本的な輪郭についてはすでに詳述してあるので（小澤[2010][2012]）、ここではそうした作業をふまえて重要なポイントを要約すると、およそ次のような特徴をもつといえる。

- ①「誰もがレジャーをもつ」「万人がレジャーを自由に使える」という前提ではなく、むしろ「万人が等しくレジャーを享受できない」という現実認識を前提とする。
- ②レジャーとは「個人が自由に使える時間＝行為」であるとして行為論的アプローチに立つのではなく、むしろ「レジャーの使い方／使われ方」をめぐる不均等な差異や社会的分割に対して問いの焦点を向ける。

③つまりそこで潜在的に問題となっているのは、「レジャーの使い方／使われ方」それ自体よりも、そうした差異や不均等を伴う問題の構造とそれを生み出す社会的条件である。

要するにレジャー・スタディーズが実証的に提起していったのは、万人が等しくレジャーを享受できないという現状認識を出発点として、異なる他者の間における不均等な差異の告発ともいえるべき問題であった。それはいわば階級・ジェンダー・エスニシティから失業問題に至るまで一群の異議申し立てであったが、総じて「誰もがレジャー＝自由をもつ」という既存の余暇社会学の前提に対する批判的な問題提起であったといえる。それはまた、一見「自由」な装いを呈するレジャーの領域が既存の権力関係の生産／再生産される場でもあることを批判的に照射していく作業であったと理解できる。

では具体的にどのような問題提起がなされたのだろうか。ここではごく一部を概観しておきたい。まず階級に関して、もともとレジャー・スタディーズの母体となったイギリスは階級構造に自覚的な社会であり、19世紀以降をつうじて「二つの国民」（ディズレイリ）をめぐる実践は合理的娯楽運動など一連の道徳改革運動など非常に奥深い側面をもっていたが、近年の研究結果が明らかにしたのは、レジャーをめぐる階級間の分割が、現在では経済的ポテンシャルにもとづくレジャー活動の量的差異へと変化しつつあるという点である。その背景として労働者階級の基盤の弱体化とともに、中産階級の消費スタイルや文化的趣向の多様化などが指摘され、その結果、階級間の分割が主に経済的ポテンシャルの優劣に伴う機会の不平等へと変化しつつあるという点が指摘されている（Roberts[2006]）。このことは、「誰もがレジャーをもつ」という余暇社会学の前提に対して、人は階級によって等しくレジャーを享受できるわけではなく、それゆえレジャーをめぐる分割において今なお階級間の差異がその重要性を失っていないことを提起している点で重要である。

同様にジェンダーに関して、1970年代に勢力拡大した第二派フェミニズムの追い風を受けた問題提起は、従来のレジャー概念が男性中心的に構成され、このため女性のレジャーには十分に適合しない点について実証的な批判を展開した（Deem[1986],Green[1990]）。その際に判明した点は、レジャーにおけるジェンダー間格差は、「レジャー時間の長さ」と「レジャー活動の種類」に表われる男女間の量的格差に還元されるものではなく、むしろ「収入」「家事労働の配分」「レジャー供給」「文化的な制約」などの面で女性の側にマイナ

スの質的差異が負荷されている点に根深い問題があるということである。一連の研究が共通して示唆するのは、資本主義と家父長制とが結びついた近代社会の支配的現実において、女性のレジャーが多様な形で一定の抑圧を被っていること、さらにいえば一見「自由」なレジャーという場の実践においてこそこうした支配的現実が生産／再生産されているのではないかと、といった点である。これら 20 世紀後半になされた指摘に対して、現在に近づくにつれ問題状況の変化とともに、ショッピングモールなど消費空間の側面から女性中心的なシフトを遂げている点も指摘されているが、それでもなおレジャーの領域でジェンダー間の差異に関わる文化の力学を考える必要があることは今なお否定できない。

エスニック・マイノリティをめぐる問題提起は、20 世紀後半から 21 世紀の多文化社会の文脈で活発に展開されているが、一連の研究で指摘された論点は次のとおりである。第一に、エスニック・マイノリティに属する人々が同じレジャー活動を「白人」とは異なる形で経験しているという点、第二に、こうした経験のズレや差異が生じる理由として、固有の文化的背景に由来するエスニック・マイノリティの経験や知覚について、単に「白人」の側の想像が及ばないというよりも、むしろ彼らの西洋的世界観にもとづく無意識の先入観や文化的偏見がその障壁となっているという点、第三に、このことからしばしばレジャー活動やレジャー施設での支援的施策においてさえも支配的位置にある「白人」の価値観や世界像が貫徹され、そのことによって実社会のみならずレジャーの局面においてもエスニック・マイノリティが排除されたり追い込まれたりする可能性があるという点である。このように一連の研究で明らかにされたのは、エスニック・マイノリティをめぐるレジャー経験の差異であり、支配的文化とのねじれを伴う抑圧的構造である。またレジャー活動とともにその支援的施策でさえも、しばしば外側の一般社会と同様の支配的現実によって条件づけられ、それゆえこの現実を再生産することに加担してしまうという問題性である。こうしてこれらの指摘もまた「文化としての他者」の位相から、レジャー活動とそれを取りまく実践の社会的分割を批判的に暴露した問題提起として捉えることができる。

失業をめぐる問題提起は、1970～80 年代のイギリスで失業が深刻な社会問題となっていた背景のもとで出現したが、その際に注目を集めたのが失業という「強いられたレジャー」(enforced leisure) のインパクトであった。そこで問われたのは、失業に伴うヒマは雇用労働者のレジャーと質的に同じなのか、異なるとすればその差異はいかなる事情によるのかという点である。その際に失業者救済をめぐるレジャーの役割が期待された一方で、多くの研究は失業という「強いられたレジャー」のネガティブな効果を指摘した (Deem[1988], Glyptis[1989]ほか)。つまり失業者のレジャー (=失業状態に伴うヒマ) は雇用労働者と比較した場合、レジャー活動への参加に関して「参加頻度、活動の種類、出費コスト」などの面でマイナス傾向を示すことが実証的に示されたのである。いいかえると「レジャーの貧困化」を帰結するという点、またその根本的な理由が「労働に伴う全対価の喪失」に由来している点が指摘されたのである。ここで労働の全対価とは、①金銭的収入、②心理的なやりがい感、③労働生活に伴う日常的な生活構造、④社会的地位やアイデンティティの意識、⑤職場の仲間など社会的ネットワークの存在などであり、失業状態とはそれらすべてを喪失した状態を意味している。このようにして労働の喪失状態に伴い労働の全対価を喪失することにより、本来それをもとに可能となるはずのレジャーも喪失するという、いわば「労働」と「レジャー (消費)」の二重の剥奪状態に陥りやすい傾向

が指摘されたのである (Bauman[2005=2008])。

以上を整理すると、レジャー・スタディーズによる問題提起は、万人が等しくレジャーを享受できないという現状認識を出発点として、異なる他者の中で「レジャーの使い方／使われ方」をめぐる不均等な差異や分割が生じていることの批判的な考察であったといえる。いいかえると階級・ジェンダー・エスニシティから失業問題に至るまで、いわば「白人中産階級の男性雇用者」という一つの規範的中心の象徴に対して、その周縁に位置する多様な分割線の側から、異なる他者の中に生じる差異の告発と問題提起がなされてきたのだと要約することができる。この時点ですでに判明するように、1970年代半ば以降のレジャー・スタディーズの研究成果は、たしかにレジャー研究の分野に属する仕事であるが、より広い文脈から見れば、時をほぼ同じくして 20 世紀後半に一大潮流を形成したカルチュラルスタディーズをはじめ、第二派フェミニズムやポストコロニアル批評など一連の「差異（他者）の政治学」と深く呼応した問題提起として理解することができる。

4. レジャー・スタディーズの意義と開かれる視座

最後に「レジャーとは何か」という根本問題にもう一度立ち返りながら、レジャー・スタディーズによる問題提起の意義を考えてみたい。

一般にレジャーとは、「労働などの義務から解放された自由時間（の活動）」のことだと理解される。レジャー研究も通常この前提のもとで考察がなされる。けれども本報告の検討からも判明するように、第一に、レジャーとは「自由時間（の活動）」であるとしても、それが当事者にどのように経験され享受されるかは、その主体がいかなる文脈に置かれているか、例えば階級・ジェンダー・エスニシティから失業問題に至るまで、その「立ち位置（ポジショナリティ）」によって異なるという点である。第二に、その理由と深く関わることだが、レジャーとは「純粋にニュートラルで自由な時間（の活動）」というよりも、何らかの制約条件によって一定の制限を受け、逆に何らかの可能的条件によって支えられているという意味で、より正確には「相対的に自由な時間（の活動）」であるという点である。

その際に重要になってくるのが文化的・経済的条件という要素であり、それはレジャーに対して人々がどのようにアクセスできるか、その制約／可能性を考えるうえで非常に重要な視点を提起している。このことは第三に、レジャーとは誰もが同じようにアクセスできるわけではない以上、本質的かつ根源的には「価値」（資源）であることを示唆している。つまりこのレジャーという「価値」（資源）をめぐる、社会性の次元でアクセス可能性の分割が生じているということである。

以上のことは、「レジャー」を単なる所与のもの（＝「時間的カテゴリー」など）として捉えるのではなく、その成立条件を考える必要があるという視点を提示している。すなわちレジャー・スタディーズがわれわれにつきつけたのは、レジャーの成立条件をめぐる問いであり、何らかのレジャー現象がどのような仕方で成立しているのか、そのことを問い直し考えてみる必要があるという課題を新たに提示したのだといえる。このようにレジャーとは既存の権力関係が生産／再生産される場であるとして、そのポリティクスを見定めること、またそうであればこそ、そのことをとおして既存の権力関係にゆらぎが生じる瞬間を見出し得るかもしれないということ、こうした「自由」をめぐる具体的な問いと考察の糸口をレジャー・スタディーズはわれわれに開示しているのだといえる。

WLO 第 1 回コンGRESおよび WLO の成立と推移

○山崎律子、上野 幸、廣田治久、高橋和敏 (余暇問題研究所)

キーワード: IRA, WLRA、WLO、World Leisure Congress、NRPA、レジャー研究、レクリエーション

I 本報告の動機・目的

現在、全世界的規模で国際関係が重視される中で、日本も当然あらゆる分野において国際化が急激に進展している。したがって本学会も、その趨勢の先進的役割を担っているものと考えられる。

- *その動機・・・幸いにして、ここ数年来、本学会員が国際的会議（主に WLO CONGRESS）に、個人的に出席・報告を行う増加の兆しが見受けられる。・本報告者中の山崎、高橋らも WLO の第 1 回コンGRES 出席者として、また WLO 終身会員 (LIFE MEMBER) として、それらの方々への応援をしたいと願うと共に、本学会員として関係事実の一つを記録に留め置くことが責務と考えたことが本報告における元もとの動機である。加えて国際会議に未参加の本学会員の積極的な国際会議出席も願っている。
- *その目的・・・WLO 第 1 回コンGRES の概要と本学会に関係のある出席者の紹介と、現在の WLO の推移を紹介報告することが本報告の目的である。なぜなら、WLO 自体の性格と推移を着実に理解することが必要と考えるからである。

II 国際会議出席による先行報告

本学会において、創設当初からの大会において国際会議に出席・発表・報告に限って見られたものは、僅か 6 件のみであった。（詳細略）しかし、以前から本学会関係者らが出席していたことも事実である。しかしながら、WLO の発足の目的や経緯は、未だ詳しくは報告されていない。最近になり、師岡、田中（伸）らが WLO コンGRES についての報告などが見られ、新たな国際的関心への原動力となる兆しが見えるようになった。

III 第 1 回コンGRES について

- *主催: WLRA 共催は、カナダ・アルバータ大学 (University of Alberta)
- *期日: 1988 年 5 月 16 日～5 月 22 日
- *会場・場所: カナダ、シャトウー・レイク・ルイーズ (Chateau Lake Louise, CANADA)
- *テーマ: 自由時間、文化と社会 (FREE TIME, CULTURE and SOCIETY)
- *プログラム概要: コンGRES 会場と宿泊が同一であったためにプログラムもそれに対応して進められた。第 1 日目の夕方“歓迎リセプションで始まった。全体の開会基調講演は、”レジャーと環境“と題してモーリス・ストロング氏 (Maurice F. Strong - アメリカの水資源開発会社社長) が行った。続いて全体の進行は、教育・情報・マネジメント・研究の 4 コミッション (委員会) 別が基本となり、それぞれ同時進行形式で討議と発題・発表が行われた。なお、5 月 19 日は、コロンビア氷河へのツアーも行われた。

*各コミッション別の基調講演と発表数:上述したように、各コミッション別に基調講演、討議、発表が行われた。

1) 情報コミッション

基調講演・・・ケネス・ドーウリン (Kenneth Dowlin)

レジャーと情報社会:夢と現実

発表数・・・3題 (討議に主眼を置いた)

2) 教育コミッション

基調講演・・・マックス・デモアス (Max D' Amours)

発表数・・・44題

3) マネジメント・コミッション

基調講演・・・デビット・クラーク (David Clark)

発表数・・・5題 (討議に主眼を置いた)

4) 研究コミッション

基調講演・・・マックス・キャプラン (Max Kaolan)

発表数・・・52題

*日本からの発表・討議者:

・教育コミッション・・・発表 守能 (青少年団体におけるレジャー教育)

・情報コミッション・討議者 原田 (レジャー・レクリエーションにおけるプリント資料)

討議者 山口 (情報の必要性)

・研究コミッション・・・発表 西野、共同発表者 高橋 (日本におけるレジャー・レクリエーション研究)

*全体出席者:約 100 名 (正確な実数は不明。なぜならば、中途出席者や中途退席者があり、当時の事務局以外は実数把握が困難のため)

*本学会員および元本学会員の出席者:17 名 (そのうち大部分は纏まって、ツアーでの出席)

*開催時の会長と事務局長:

・会長・・・Robert O. Wilder(全米香料協会会長、国連大学副学長)

・事務局長・Cornelis(Cor) Westland(元オッタワ大学・YMCA・レクリエーション・カナダ)

IV WLO の設立とその後の経緯

その設立に関しては、NRA が大きく関係している。すなわち、第 2 次世界大戦後の国際連合設立と深く関わっている。1956 年フィラデルフィアで開催された NRA(全米レクリエーション協会、現 NRPA-全米レクリエーション・公園協会) コンgress (年次大会) において 33 カ国の代表が出席し、日本からも江橋 (元本学会会長) が出席した。その結果、この分野でも、とくに発展途上国への援助を含め、全世界的な組織の必要性が認められた。次いで NRA の資金援助のもとに、新世界組織の初代会長としてイアン・ジョンストン (Ian L. Johnston, UK)、当時の NRA 副事務局長 トーマス・リバーズ (Thomas Rivers) が、事務局長となった。

*設立年と正式名称: 1956年、ニューヨーク州認可、INTERNATIONAL RECREATION ASSOCIATION

(IRA, 国際レクリエーション協会)、資金はNRAからの援助

*設立当初の目的: (1)

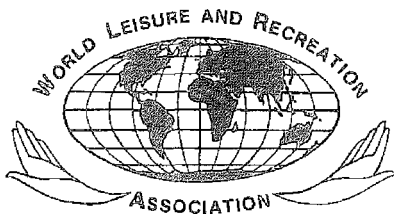
- (1) 世界にわたるレクリエーションに関わる組織情報交換におけるセンター
- (2) レクリエーションに関わる組織のない国への援助
- (3) レジャーを通して生活の心が豊になるようなレクリエーション運動の指導者への援助
- (4) すべての年齢層にわたるレクリエーション・プログラムと施設の増強
- (5) レクリエーションに関する指導者を確保

*現在の目的: (2)

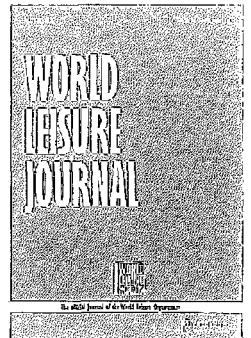
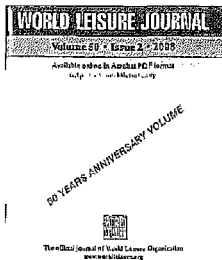
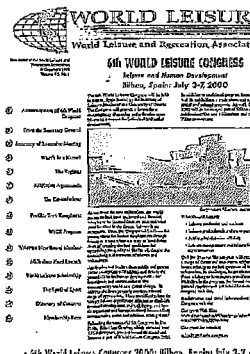
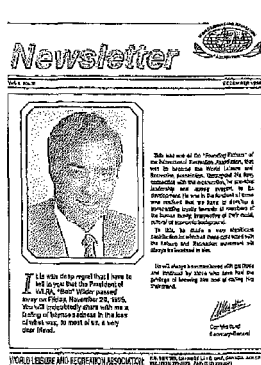
- ・ 国際連合の精神に則る
- ・ 学問研究を高める
- ・ レジャーの推進
- ・ レジャー教育の拡大
- ・ 協力関係の強化
- ・ 会員の増加

*名称とロゴの推移: 名称変更は次のようになされた。(WLRAから)

・ IRA (1956-1972) → WLRA (1973-2006) → WLO (2007-現在)



*出版物の推移:



*レジャー憲章発表：1970年IRA時代に制定・発表された。(1967年スイス・ジュネーブでの国際シンポジウムで発案)

*WICEの設立：World Leisure Center of Excellence (世界レジャー高等教育センター)が、1990年から1990年までオランダ・リーワーデンに開講→ワーニンゲン大学(オランダ)が引き継ぐ2009まで→2010からVIUとASU

*現在の役員：会長デレック・ケーシー (Derek Casey-UK)、事務局長クリストファー・エジントン (Christopher Edginton-USA)、常任理事4人(ハンガリー、南アフリカ、スペイン、ブラジル)、理事8人(中国2人、イスラエル、台湾、ルーマニア、アメリカ、オーストリア、ナイジェリア)

*現在の世界的イベント：WLOワールドレジャーコンGRESS(隔年、2014現在で13回目)、ワールドレジャーゲームズ(5年毎、2010年第1回が韓国春川で開催)、ワールドレジャーEXPO(5年毎、第1・2回が中国杭州で開催、第3回目も杭州で開催予定あり)

*財政状況：2013年度年次報告によると、最近の概略は下記ようになる。

2012年度総資産・・・\$205,394 → 2013年度総資産・・・\$417,887

V 考察

- 1) 第1回WLOコンGRESSは、シャトー・レイクルイーズで会議はもちろん寝食を共にした。それには、主に当時の事務局長コー・ウエストランド(Coe Westland,CANADA)の思い、尽力によるものと考えられる。
- 2) 当時の本学会関係者の出席が、17人と多かった。
- 3) 現在のWLOは、元々は現在のNRPAの国際副部長の尽力によると共に資金援助によって設立に至ったことも事実である。(彼は来日し、日本での世界大会を実現させた)また、IRA設立当初から、佐堂(当時日レク協会会長)江橋(当時本学会副会長)らが、役員で名を連ねていた。(また高橋は1995年理事に就任、3年間で健康上辞退)
- 4) その設立当初は、主に世界的にレジャーの必要性やレクリエーション運動普及にあり、実践的指導者の確保に重点が置かれていたが、時代の変化と共に科学的研究の要請が高まった。したがって、実践と研究の分離傾向も同時に進んだ。その結果、会員増加が困難になると同時に資金難があった。しかし、2013年から事務局がアメリカに移り、UNI信用金庫と事務局長が所属する北アイオワ大学からの資金的援助を受けたが、その前途は不明確の感を禁じ得ない。
- 5) しかし、本学会員としても、国際的会議への出席・発表や役員としても積極的に参加することが必要と考えられる。

VI むすび

本報告の趣旨“WLO第1回世界会議の概要とWLOの設立からの推移と現在”については、大まかながら説明できたと思われる。これを機に、より多くの本学会員が国際的にも関心を示していただけることを期待したい。なお参考文献は、WLO第1回会議資料、各年次報告、ジャーナル類、データとグラフでみる社会体育(余暇の時代)高橋・今村監修、東海大学出版会1989などである。(詳細略)

レクリエーション専門志向化と主観的幸福感・レジャー満足度の関係 —アメリカ在住の釣り人を対象に—

○松本秀夫 [東海大学・東京海洋大学大学院] 佐藤晋太郎 [フロリダ大学大学院]
浅田瑛 [フロリダ大学大学院] 千足耕一 [東京海洋大学大学院]
キーワード：レクリエーション専門志向化 主観的幸福感 レジャー満足度

I. はじめに

多くの人は、「幸せな人生を送りたい」と感じ、親は我が子に、「幸せな生活を送ってもらいたい」「幸せな人生を築いてもらいたい」と願っている。現代社会において「幸せ」は、FreyとStutzer(2010)が、幸福は人生の最も重要な目的であることを示しているように、重要な意味を持っていると考えられる。

レジャー活動参加と幸福感・満足度の関係については、多くの研究がポジティブな結果を示していることから、レジャー参加者の幸福感・レジャー満足度は、レジャー活動の継続的な実施によって増加することが考えられる。Bryan(1977)は、継続したレジャー活動経験の中で技能・知識を修得し、関与を高めることによって態度や価値観が変化することに着目した。そしてレクリエーション専門志向化 (Recreation Specialization:以下 RS) を「スポーツで使われる用具や技能、活動場面の選考によって一般から特殊へ続く連続体」と定義している。RS は、参加者を類型化する測定指標として多くの研究で用いられ、レジャー行動の分析変数として用いられている。前述のようにレジャー活動と幸福感の関係についての研究は多数行われているが、レジャー経験の経過に伴う RS の度合いと幸福感に関する研究は見当たらない。RS に伴って態度や価値観の変化が起こることとは、RS することによって主観的幸福感に何らかの影響を与えている事が考えられる。

本研究は、RS 指標、主観的幸福感尺度 (Subjective Happiness scale: 以下 SHS) を用いて、アメリカ国内在住の釣り人を対象に、RS の度合いと主観的幸福感、関連するレジャー満足度 (Leisure Satisfaction: 以下 LS) の関係を明らかにすることを目的とした。

II. 方法

1. 対象：アメリカ在住の釣り人 465 回収、有効回答 365 (男性 253、女性 112)
2. 調査期日：2014 年 5 月
3. 調査方法：オンライン調査、
4. 調査パネル：Amazon Mechanical Turk (謝礼 80¢)
5. 調査項目：RS 指標 (感情・認知・行動局面 19 項目)、SHS (4 項目)、LS(1 項目)、性別、年齢、世帯収入
6. 解析：確認的因子分析(CFA)、Two-Step クラスタ分析、共分散分析、SPSS21.AMOS21

III. 結果

RS の 3 局面 7 因子に対して CFA を行った。その結果、 $\chi^2/df=2.43$, CFI=.96, NNF=.94, AGFI=.87, RMSEA=.069 であり、AGFI は基準値をやや下回ったが、適合度指標が許容値を示したことから、データがモデルに適合したものと考えられる。内的整合性としての Cronbach の α 係数と収束的妥当性を支持する指標としての平均分散抽出 (AVE) を算出した。 α 係数は Equipment 因子が 0.64 とやや低いが生きてすべての変数において整合性が認められ

た。AVE は基準値 (AVE ≥ .50) を上回った。

RS の各因子の Two-step クラスタ分析を行った。その結果 3 クラスタ (Advanced・Intermediate・Beginner) を採用した (表 1)。

SHS・LS と RS の共分散分析を行った。また、従属変数に影響を及ぼしている可能性がある世帯年収を共変量とした。SHS においては専門志向化クラスター (F (2,354) = 5.32, p = 0.018, $\eta^2=0.022$) の主効果、及び共変量の世帯年収 (F (1.354) = 14.23, p < .001, $\eta^2=.039$) に有意な関係が見られた。

Bonferroni の多重比較を行ったところ、SHS の得点は RS クラスタの Advanced が Intermediate・Beginner より有意に高かった (図 1)。

LS においては RS クラスタ (F (2,354) = 82.29, p < .001, $\eta^2=0.32$) の主効果が有意であった。Bonferroni の多重比較を行ったところ LS 得点は Beginner < Intermediate < Advanced の順に有意に高かった (図 2)。

IV. 考察

リサーチモデルを図 3 に示した。RS モデルは、CFA からおおむね支持された。しかし、適合度指標の AGFI が 0.87 とやや低く検討の余地が認められる。RS と SHS の関係は支持された。しかし、SHS の効果量は 0.022、共変量の収入の効果量も 0.039 であり、Beginner と Intermediate の差も認められなかったことから RS と SHS の関係については、更なる研究が必要である。LS との関係は $\eta^2=0.32$ と高い効果量で支持され共変量も有意ではなかった。また、Beginner < Intermediate < Advanced 順で高く、RS の進行に伴って LS が高まることが示唆された。

LS との関係は $\eta^2=0.32$ と高い効果量で支持され共変量も有意ではなかった。また、Beginner < Intermediate < Advanced 順で高く、RS の進行に伴って LS が高まることが示唆された。

V. まとめ

レクリエーション専門志向化と主観的幸福感との関係を明らかにするために、アメリカにおける釣り人を対象に調査を実施した。その結果、レクリエーション専門志向化と主観的幸福感・レジャー満足度の関係を明らかにすることができた。今後は、RS 指標の再検討、種目の相違、日本との比較を行うことが課題である。

引用・参考文献

Frey, B. S., and Stutzer, A. (2010) Happiness and economics: How the economy and institutions affect human well-being. Princeton University Press.
 Bryan, H. (1977). Leisure value systems and recreation specialization: The case of trout fishermen. Journal of Leisure Research, 9, 174-187.

表 1 クラスタ分析結果

Variables	Number of Items	Cluster1		Cluster2		Cluster3	
		M	SD	M	SD	M	SD
Attraction	3	6.84	0.30	6.05	0.62	4.64	0.88
Self-expression	3	5.99	0.78	5.13	0.88	4.26	0.95
Centrality	3	5.99	0.70	4.77	0.84	2.84	0.96
Knowledge	3	6.34	0.58	5.24	0.79	3.76	1.05
Skill	3	5.88	0.67	4.76	0.70	3.28	0.68
Equipment	2	6.14	0.65	5.25	0.71	3.74	1.07
Resistance to change	2	6.47	0.55	5.47	0.81	3.56	1.10
Happiness(SHS)	4	5.31	1.18	4.9	1.15	4.77	1.19
Leisure Satisfaction	1	6.57	0.53	6.00	0.71	5.07	0.85

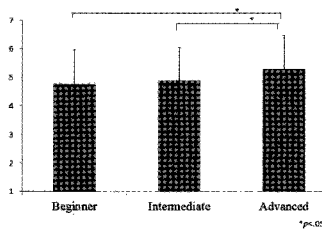


図 1 専門志向化と SHS の関係

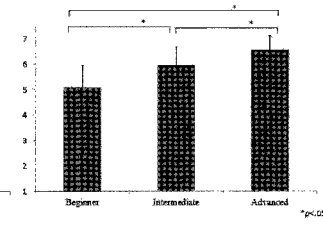


図 2 専門志向化と LS の関係

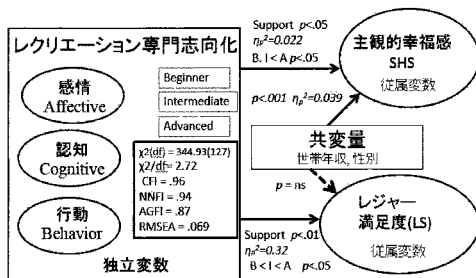


図 3 リサーチモデル

オリエンタルランドが東京ディズニーランド開園時に想定していた テーマパークの教育学習機能の継続性の検証

○田中伸彦・平松真衣 [東海大学観光学部]・

二重作昌満 [東海大学大学院文学系研究科観光学専攻]

キーワード: テーマパーク 教育機能 ディズニー

1. はじめに

東京ディズニーランドは2013年に30周年を迎えた。(株)オリエンタルランドの『オリエンタルランド50周年史』⁽¹⁾などによると、同社は1979年4月にアメリカのディズニー社と『東京ディズニーランドの建設及び運営に関する契約』を締結、1980年1月より、東京ディズニーランドの運営準備の一環として米国ディズニーランドへの研修員の派遣を開始した。

1980年代を迎え、東京ディズニーランド・プロジェクトはパーク建設の段階に突入した。1980年11月28日付で千葉県から「東京ディズニーランド建設実施計画」の認可を受け、着工、1981年1月に建設工事が本格的に開始された。1982年には「東京ディズニーランド雇用センター」を開設し、人材育成に努めたうえで、1983年4月15日、ついに東京ディズニーランドが開園を迎えた。ワールドバザール内で行われた開園式典では、オリエンタルランドの社長が開園の宣言をし、「夢と魔法の国の扉」は開かれ、日本のレジャー史に輝く歴史の一頁が刻まれた。

その後、東京ディズニーランドは年々来場者数を増やした。開園2年目の1984年度にはすでに年間来場者数が1,000万人を突破した。東京ディズニーリゾート構想が実現し、東京ディズニーシーが開園した2001年度以降は年間2,000万人以上を達成している。2012年度までの累計来場者は5億人を超える国内屈指の巨大観光デスティネーションとなった。

2. 東京ディズニーランドの教育機能

ディズニーは家族が揃って楽しめる「ファミリー・エンターテイメント」の最高峰として、世界中の人々に愛されてきた。そのエンターテインメントの中には、実は教育的要素が含まれている。実際1980年代に日本のオリエンタルランドでは、学校の児童生徒に活用を促すために「体験学習コンセプト」を掲げている。その体験学習コンセプトが、現在の東京ディズニーリゾートの活用に、どの程度取り込まれているのかを検証することは、テーマパークの経営や運営を考えるにあたり意義のあることであると考えられる。

ディズニーランドの「教育性」とは、従来の教育、つまりあらかじめ決められた一定の知識や技術を一方的に受け手に教え込む型にはまった教育ではない。ディズニーランドはゲストの好奇心や知識欲を自然な形で誘発し、楽しみながら未知の何かを学ぶ動機づけをするという広い意味での教育体験を提供する場である。

本来は娯楽の場所であるディズニーランドを教育の場としても人々のために役立てたいという願いは、ウォルト・ディズニーがディズニーランド計画当初から抱いていた信念である。1953年の秋、米国アナハイムのディズニーランド建設のための資金調達に苦心していた当時、ウォルトはディズニーランドの基本理念を、以下のように位置づけた。

「ディズニーランドの構想はごく単純なものであり、それは人々に幸福と知識を与える場所である。親子が一緒に楽しめる場所。教師と生徒が、ものごとを理解したり学びとるための、より良い方法を見つけるところ。年配の人たちは過ぎ去った日々の郷愁にふけ

り、若者は未来への挑戦に思いを馳せる。ここでは自然と人間が織りなす数々の不思議が私たちの眼前に広がる。

ディズニーランドは、アメリカという国を生んだ理想と夢と、そして厳しい現実をその原点とし、同時にまたそれらのために捧げられる。こうした夢と現実をディズニーランドはユニークな方法で再現し、それを勇気と感動の泉として世界の人々に贈るものである。ディズニーランドには、博覧会、展示会、遊園地、コミュニティーセンター、現代博物館、美と魔法のショーなどの要素が集大成されている。このパークは、人間の業績や喜び、希望に満ちている。こうした人類の驚くべき偉業をどうしたら私たちの一部とすることができるか、ディズニーランドはそれを私たちに教えてくれるだろう⁽²⁾。」

娯楽の天才と呼ばれたウォルト・ディズニーはかつて、「笑いは教育の敵ではない」と語っている。アメリカ以外で初めてのテーマパークが東京ディズニーランドである。ここにおいても訪れる日本中の若者、大人、そして世界各国から集まる人々は、楽しい時間を過ごしつつ、知的な冒険を体験し、教育の新しい可能性を発見することが望まれている。

3. 先行研究

東京ディズニーランドに関わる先行研究には、張⁽³⁾や中西⁽⁴⁾など、娯楽面や経済面から考察したものなどは見られるものの、教育の側面からの検討された論考は非常に少ない。例えば、坂本⁽⁵⁾がパーク運営に関して文系学生も ICT 等のシステムを理解し基礎的な知識を習得することが必要とする研究などが見られるのみで、本論の様なアプローチはない。

4. 研究の目的・対象・方法

本論は、東京ディズニーランドの 30 年の歴史の黎明期に、オリエンタルランドが学校の児童生徒に活用を促すために掲げた「体験学習コンセプト」が現代にどの様に受け継がれているのかを検証することを目的とした。

対象とした書籍は、オリエンタルランドが、1983 年に公刊した『東京ディズニーランド体験学習ガイド—学校の先生方のために—』である⁽⁶⁾。オリエンタルランドが自ら公刊書を編集・発行することはきわめて少ないのであるが^{註 1)}、1983 年の開園に合わせて、同社はこの様な公刊書を発刊したわけである。このことから、当初同社が東京ディズニーランドの教育的活用を、如何に戦略的に重視していたかが分かる。本研究ではこの本に記載されている内容を、解析の対象とした。

方法については、具体的には、1980 年代当時、有形の各アトラクションや施設に対してオリエンタルランドが想定していた教育的要素を対象文献から抽出し、それを現在のパークと比較考察をしたい。具体的には当時つくられたアトラクション等に対する記述内容を精査し、現在でもそのアトラクション等は存在するかを確かめ、現在のアトラクション等と比較して、教育的要素の変遷や改廃などについて調査した。

5. 結果

対象書の記載内容を分析したところ、ディズニーランドには、それぞれ教育目的で創られた有形のアトラクションや町並みがあり、様々な分野に分かれていた。本論では、その「さまざまな分野とは何か」を、まずは整理した。

その結果、様々な分野は、以下の 11 の要素にまとめられた。それらを列記すると、「美術」、「歴史と街並み」、「オーディオ・アニマトロニクス」、「ミッキーと仲間たち」、「宇宙探検」、「太古の世界」、「交通機関」、「花と緑」、「立体映像」、「開拓時代のアメリカ」、「日

本と世界との出会い」である。

1980年代の開園当初のオリエンタルランドは、修学旅行や遠足、課外学習などのゲストイネーションとして、あるいは学校行事や休日に来園してもらうために、教育的要素の必要性を認識し、上記の要素で、学校関係者や保護者にパーク活用を推奨していたことが明らかになった。

6. 考察

ディズニーランドがつくられた当時、成功するとは必ずしも思われていなかった。日本人が教育に熱心だという民族性も踏まえて、娯楽の中で教育を学べる場所として活用してもらおうという意図が1983年に確かにあったが、その継続性を検証した。つまり、当時のアトラクションと現在のそれとを比較して、考察を行った。

まず、「美術」に関する要素については、シンデレラ城のモザイク壁画などが、今も残っていて継続性が認められる。

「建物や街並み」に関する要素も、基本的に当時のまま残されている。

「オーディオ・アニマトロニクス」に関する要素も、それを使っの、「カリブの海賊」、「ホーンテッドマンション」、名前は変わったが「カントリーベアシアター」も現在も健在である。オーディオ・アニマトロニクスは多くのアトラクションに応用され、開園当時はなかった「モンスターズ・インク ライド・アンド・ゴーシーク」もそのひとつである。「ミッキーと仲間たち」の要素は、現在でも人気を集めており、今では当時では想像もできないほどのキャラクターの数を誇っている。

「宇宙探検」の要素は、宇宙をテーマとした「スペースマウンテン」が、当時のまま現在も存在している。この様なマウンテン系アトラクションとして、現在「3大マウンテン」と呼ばれる「スプラッシュマウンテン」、「ビックサンダーマウンテン」もつくられた。

「太古の世界」に関する要素については、太古を現している「ウエスタンリバー鉄道」は今でも存在する。最初は園内を回ってから、太古の世界を体験できるという流れにしている工夫がリアル感を出している。私たちが全く知らない世界をアトラクションを通じて学べるということから、今も変わらず残っているのだろう。

「交通機関」に関する要素である「トムソーヤ島いかだ」、「蒸気船マークトウェイン号」、「グランドサーキット・レースウェイ」も現存している。

「花と緑」の要素は、現在でも園内をきれいに飾り、各ランドに合わせた植物が植えられていることから、景観を乱さず景色から人々を楽しませていると判断できる。

「開拓時代のアメリカ」に関する要素は、上記の「ビックサンダーマウンテン」や「トムソーヤ島いかだ」、「ウエスタンリバー鉄道」、「蒸気船マークトウェイン号」から楽しむことができる。

しかし、当時あったが、残念ながら今はなくなってしまったアトラクションも複数ある。

まず、「立体映像」の要素については、最初に3Dを使った「マジック・ジャーニー」は今では無くなったものの、後継のアトラクションがつけられ、「マイクロアドベンチャー」となり、2014年6月まで「キャプテンE.O.」が存在していた。

そして当時、トゥモローランドにあった「ミート・ザ・ワールド」は現在では存在しない。「ミート・ザ・ワールド」は、「日本と世界との出会い」に関する要素として重要な位置づけを与えられていたアトラクションであった。このアトラクションは、日本と世界と

の関係性をショーとして見るものだが、教育という面にこだわりすぎて娯楽性に欠けていたため続かなかったのではないかと考えられる。娯楽の中に教育を入れるという方針から離れたアトラクションだったため、多くのゲストを引き付けることができなかったのだろう。

以上をまとめると、「結果」の部分で整理した 11 の要素について、9 の要素（「美術」、「歴史と街並み」、「オーディオ・アニマトロニクス」、「ミッキーと仲間たち」、「宇宙探険」、「太古の世界」、「交通機関」、「花と緑」、「開拓時代のアメリカ」）については、今なお 30 年前のオリエンタルランドの戦略や期待を踏襲し、東京ディズニーランドの人気アトラクションとして、娯楽を通じた教育的機能を発揮していると判断できた。

7. 結論

本論を考察した上で述べることができるのは、当初教育目的としての利用が期待された東京ディズニーランドだが、アトラクションこそ存続しているものの、その趣旨が今では衰退しつつあるということである。

東京ディズニーランドで人気のないアトラクションは消えていくのが現状で、新しくつくられたアトラクションになる。そのアトラクションは 1980 年代の教育性を踏まえたものとは考えづらく、娯楽面が高いアトラクションが多い。教育機能は重要であるが、どれだけゲストを楽しませ、魅力を感じさせられるかということが鍵となってきている。年を重ねていくごとに人の気持ちも感じ方も日々変化し続ける成功することのないテーマパークと呼ばれたディズニーランドはそのような人間と向き合い、これからも進化し続けるといえる。

補注

注 1) オリエンタルランドが自ら著者(編者)となっている公刊図書は極めて少ない。例えば、書籍販売大手のアマゾン社のデータベースで検索しても、本研究で使用了『東京ディズニーランド体験学習ガイドー学校の先生方のために』しかヒットしない。

国立国会図書館のデータベースで検索しても、オリエンタルランド社が著者(編者)となっている書籍は本書の他に、7 件ヒットするのみで、その中でもパークの運営コンセプトを自ら紹介している文献は本書以外にない。そういう意味でも本論で、本書を解析する意義が高いと考えられた(以上、2013 年 1 月 7 日現在)。

引用文献・URL

- (1) オリエンタルランドグループ(2013 年 12 月 13 日現在)『オリエンタルランド 50 周年史』<http://www.olc.co.jp/50th/>
- (2) オリエンタルランド(1983)東京ディズニーランド体験学習ガイドー学校の先生方のためにー、オリエンタルランド東京ディズニーランド営業部、55pp
- (3) 張意欣(2010)日台米テーマパークの成功・失敗要因の研究：成功しているのはディズニーだけか 成城大学大学院経済学論文集 12 86-98
- (4) 中西純夫(2012)サービス企業における企業文化と接客従業員の共感・感動労働：東京ディズニーランドを中心に 千葉大学人文社会科学研究 24 108-121
- (5) 坂本憲昭(2010)情報システム演習においてディズニーランドを教材とする効果、情報処理学会全国大会講演論文集 72(4), 4.501-4.502
- (6) 前掲書(2)

『特撮ツーリズム』が観光業にもたらす影響

ーハワイでの「人造人間キカイダー」、「ウルトラハワイ」を事例にー

○二重作昌満[東海大学大学院文学研究科観光学専攻]・田中伸彦[東海大学観光学部]

キーワード：特撮ツーリズム ハワイ 人造人間キカイダー ウルトラハワイ

1. 背景

現在、フィルム・ツーリズムやアニメ・ツーリズムなど、映像作品を通じて日本の観光地に集客するツーリズム体系が出現している。「漫画」、「アニメ」と並んで、日本のポップカルチャーとして並ぶ「特撮」においても例外ではなく、たとえば東京都世田谷区砧の祖師ヶ谷大蔵では、1966年に放映が開始され、現在もシリーズが継続して作られている「ウルトラマンシリーズ」を制作した円谷プロダクションの旧社屋があったことから、「ウルトラマン発祥の地」として街をPRし、ウルトラマンを通じて観光施策に取り組んでいる。

他にも、宮城県石巻市にある「石ノ森萬画館」は、「仮面ライダー」、「人造人間キカイダー」、「秘密戦隊ゴレンジャー」の生みの親である石ノ森章太郎が生前石巻市を「第二の故郷」として呼称していたことから建設された施設である。2011年3月11日に発生した東日本大震災で、津波が直撃し、施設の一部が損壊するも、2012年11月17日に再開、翌年リニューアルオープンし、現在も仮面ライダーをはじめとする石ノ森キャラクターと共に石巻市のPRキャラクターとして「シージェッター海斗」が使用されている。

さらに、このような「ウルトラマン」や「人造人間キカイダー」をはじめとする特撮キャラクターを地域のPR素材として観光振興に用いられる現象は国内だけにとどまらず、毎年数多くの日本人観光客が訪れる米国・ハワイ州にも見られるようになった。

2. 研究の目的・研究方法

当研究の目的は、上記のように特撮キャラクターが観光地域のPR素材として観光振興に用いられてはいるものの、この観光現象を定義した言葉が現在まで見当たらないことを踏まえ、これを「特撮ツーリズム」として定義し、現象を明らかにしていくことである。そして同時に、現在存続が危ぶまれる「特撮」という日本固有の映像形態を後世に残していくために、観光を通じて「特撮」を世界に発信していく形態を確立していくのも目的である。

また研究方法として、日本時間2014年8月23日から8月28日まで米国ハワイ州・オアフ島を舞台に開催されたH.I.Sによる「ウルトラハワイ」ツアーに参加し、ウルトラマンなどの特撮キャラクターが用いられたハワイのツーリズム現象の現地調査を行った。

3. 特撮の定義

特撮の定義は、庵野秀明氏、樋口真嗣氏による「平成24年度 メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 日本特撮に関する調査」の中で記載されていた、以下の定義を引用する。

「特撮とは『特殊撮影』の略語である。実写のカメラと実景、あるいは通常のサイズの室内セットでは撮影不可能な映像を、さまざまな工夫の組み合わせによって実現可能とする総合的な『技術』を指す。ここでは映画史・テレビ史の中で本来の意味から大きく発

展し、一大ジャンルを形成した作品群と特殊な技術を『特撮』として総称することにする。」

4. ハワイのキカイダーブームの歴史と現地でのローカライズ

ハワイにおける「人造人間キカイダー」の視聴率は放映当初から他の番組を抑え 26%を叩き出し、同年のパールリッジ・ショッピングセンター(当時の呼称、現在はパールリッジ・センター)で行われたサイン会には一万人ものファンが押し掛けた。さらにこの時期には特撮作品など見る年齢ではない青年たちにもブームが浸透し、「キカイダー」の主題歌をディスクで踊るなど、ハワイで社会現象となった。

ハワイのキカイダーブームは 1970 年代以降も衰えることなく、2001 年の KIKU-TV での「人造人間キカイダー」の再放送時には毎回 70%を記録する驚異的な視聴率を記録している。この大ヒットを受けて、「キカイダー：ジロー」を演じた伴大介と次回作の「キカイダー01：イチロー」を演じた池田俊介の両者は「ハワイ名誉市民」の称号を得た。これは、「人造人間キカイダー」を見て育った子ども達が「道徳的に成長した」ということへの評価であるとされている。また、さらに 2002 年 4 月 12 日にはハワイ州知事によって 4 月 12 日が「ジェネレーション・キカイダー・デイ」に制定され、2007 年 5 月 19 日にはマウイ島市長によって 5 月 19 日が「キカイダー・ブラザーズ・デイ」に制定されるなど大きな話題となった。このように世界視野から見て、日本の特撮作品を外国の自治体の責任者が、作品の記念日まで制定した例は「人造人間キカイダー」だけである。現在も日本人向けのハワイ州観光局の HP 内にて「キカイダー」に関するイベント情報が発信され、キカイダーは日本とハワイを繋ぐ存在として観光面での日本人観光客の誘致にも関わっている。

5. ウルトラハワイ

ウルトラファミリー（ウルトラマンタロウ、ウルトラの父、ウルトラの母）とウルトラ怪獣達（バルタン星人、ピグモン）がハワイの魅力を届ける、というコンセプトで、2014 年 4 月 1 日から 9 月 30 日までをキャンペーン期間としたウルトラハワイツアーをオアフ島、ハワイ島、マウイ島、カウアイ島の 4 島にて開催した。また同プロジェクト参画旅行会社 12 社が提供する「ウルトラハワイ」対象ツアーの参加者は、ウルトラハワイオリジナルグッズやホテル宿泊券などが抽選で当たる「ウルトラハワイ」スタンプラリーに参加できた。ウルトラハワイ開催期間中はオアフ島内の各所に 4 体ものウルトラヒーロー達の立像が設置された。ウルトラマンティガの立像が設置された T ギャラリーア ハワイ by DFS において 2014 年 4 月 1 日に除幕式が行われた。設置場所は表-1 の 4 か所である。

表-1 ウルトラヒーロー達の立像が設置箇所

ウルトラヒーロー立像 設置場所	設置されたウルトラ ヒーロー
T ギャラリーア ハワイ by DFS	ウルトラマンティガ
ポリネシア・カルチャー・センター	ウルトラマンゼロ
クアロア・ランチ ハワイ	ウルトラマンギンガ
ヒロハッティ ニミッツ店	ウルトラマンメビウス

またウルトラハワイツアーの参加者限定イベントとして、ウルトラハワイスタンプラリー

ーが実施された。オアフ島、マウイ島、カウアイ島、ハワイ島の4島で行われ、5種類のウルトラシリーズのキャラクター(ウルトラマンゼロ、ウルトラマンティガ、バルタン星人、ピグモン、カネゴン)のスタンプラリーが各島にて設置された。キャラクター3種類でウルトラ賞に応募が可能で、1等の当選者には「ブルマック社製ウルトラマンタロウ(『ウルトラハワイ』完全オリジナル版)」、2等の当選者には「オリジナルラゲージダグ」、3等の当選者には「オリジナルボールペン&クリアファイル」、他に参加賞としてステッカーなどのウルトラハワイオリジナルグッズがもらえる、というものであった。

そして、スタンプ5種類コンプリートでハワイ賞に応募ができ、2014年8月度商品としては以下の商品が当選者に提供された(表-2)。

表-2 ハワイ賞当選商品一覧

ハワイ賞 (8月度商品)	当選人数
プリンスリゾートハワイ ハワイプリンス2泊宿泊無料券	1名
ヒルトングランドバケーション 2泊分無料宿泊券	1名
ドルフィンロイヤルスイム 2名1組無料券	1名
ダックツアー 無料ツアー券	2名
グランドハイアットカウアイ ロゴ入りゴルフ帽&タオルセット	1名
マカロニグリル \$50,00分 お食事券	1名
AVIS レンタカー QUOカード1000円分	5名
アトランティスサブマリン マイクロファイバークロス	250名

6. イベントでのウルトラハワイ PR 活動

2014年6月13日から15日にホノルルで開催された日本とハワイの文化・芸術・芸能を通じた交流を目的とする「まつりインハワイ」にウルトラマンレオ、ウルトラマンティガ、ウルトラマンゼロ、ウルトラマンギンガが参加し、カラカウア通りで行われるパレードやアラモアナショッピングセンター内でのセンターステージなどに登場した。

国内では、2014年7月25日から同年8月31日まで池袋サンシャインシティ展示ホールBにて開催された「ウルトラマンフェスティバル2014」の会場内には、「ウルトラハワイ」専用ブースが設置された。また同会場内での「ウルトラ放送局」において不定期に開催される「スパークドールズ劇団のスパークリング大放送」においても、スパークドールズ劇団団長の用心棒怪獣ブラックキングと、自称大スター・宇宙大怪獣ベムスターにより、先述したウルトラハワイブースのPRが行われた。さらに2014年8月31日午前11時開始の「ふれあいステージ」では、レイを首にかけたウルトラマンタロウと司会のお姉さん、フラダンサーの格好をした宇宙野人ワイルド星人による「ウルトラハワイ」をフィーチャーした子供たち参加型のフラダンスショーが行われた。

「ウルトラハワイ」キャンペーン終了目前の2014年9月27日・28日に東京ビックサイトにて開催された世界最大級の旅の祭典「ツーリズム EXPO ジャパン」会場内に設置されたハワイ・パビリオンではウルトラハワイ・ステージが行われ、ウルトラファミリーに加え宇宙忍者バルタン星人や友好珍獣ピグモンが登場した。

7. ウルトラハワイ参加プログラム

現地調査を目的とし、筆頭著者が参加した 2014 年 8 月 23 日から 8 月 28 日まで行われた「ウルトラハワイ」ツアーの日程は以下の通りである(表-3)。

表-3 「ウルトラハワイ」ツアーの日程 (2014 年 8 月 23 日から 8 月 28 日)

日付	スケジュール
8 月 23 日	日本時間 20 時 10 分成田発、ハワイ時間 8 時 35 分ホノルル着、終日自由行動
8 月 24 日	・クアロアランチ半日アクティビティー (4 輪バギー確約) ・シェラトン・ワイキキ・ホテルにて解散後、終日自由行動
8 月 25 日	ポリネシアン文化センターで夕食、ナイトショー
8 月 26 日	・終日自由行動 ・ショーアードランチクーポンを使用し、シェラトン・ワイキキ・ホテル内の「吉屋」で昼食
8 月 27 日	14 時発ホノルル発・成田へ
8 月 28 日	16 時 55 分成田着

8. 研究の現状と課題

「ウルトラハワイ」ツアーに参加してオアフ島内各所で現地調査を行ったところ、各々の場所で先述したウルトラマンの立像とスタンプ台は確認できたものの、それ以外のウルトラマンに直接関係するプログラムは確認できなかった。「ウルトラハワイ」ツアーの対象地以外で挙げるなら、ホノルル国際空港に設置されたウルトラハワイショーケース、商品面ではローカルブランドの「88Tees」のイメージキャラクター、「Yaya ちゃん」とウルトラヒーローのコラボ T シャツ (全 5 種類) が販売されていた位である。以上のことから「ウルトラハワイ」の主役は、あくまでもハワイ州で行われているアクティビティーであり、ウルトラファミリーはそれらを PR する役割を担っていた。

特撮キャラクターを用いて観光振興を行うのを特撮ツーリズムと呼称するのであれば、このウルトラハワイは特撮キャラクターを前面に押し出し地域振興を行っている祖師ヶ谷大蔵や宮城県石巻市とは大きく対照的な特徴を持っていた。「ウルトラハワイ」を当研究で提唱する特撮ツーリズムの枠に組み込むことができるのかが、今後の課題である。

9. 参考文献

庵野秀明 樋口真嗣(2013)「平成 24 年度 メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業 日本特撮に関する調査」pp.4

秋田英夫 佐藤翔星 竹内雅彦 (2013)「特撮ヒーローの常識 70 年代篇」双葉社 pp.18-19

吉田伸浩 (2014)「てれびくん 2014 年 9 月号」小学館 pp.53

谷本裕英 (2014)「ぴあ MOOK ハワイ州観光局公式トラベルガイド ウルトラハワイ」株式会社 P.M.A トライアングル

狭いスペースで行なうことができる室内運動プログラムの開発

バランス、リズム、タイミング (BRT) を考慮した児童のための運動プログラム

○沼澤秀雄 (立教大学) 小林敬和 (中央学院大学) 桜井智野風 (桐蔭横浜大学)

キーワード: バランス リズム タイミング 室内運動プログラム

I. はじめに

近年、地球温暖化の影響なのか夏期の気温が 35 度を超える日が続くようになり、熱中症が問題となるなど、屋外で運動することの身体への影響が大きくなってきた。日本体育協会は暑熱環境において WBGT で 32 度を越えた場合には、原則として運動禁止が望ましいとしているが、7 月～8 月は連日この基準を上回っている。冬期においては降雪地域で屋外での運動が何ヶ月ものあいだ雪や寒さのために難しい状況になる。こうした自然環境の変化ばかりではなく、PM2.5 や光化学スモッグなどの大気汚染に加えて、安全を優先した公園での球技の禁止など、社会的な問題から屋外で身体を動かすことが制約されてしまう時代になってきた。このような状況から、発育期にある子どもたちの運動量を確保するために、あるいは運動神経を発達させることを目的として、室内の狭い場所で、少人数でも実施できる運動プログラムの必要性が高まってきている。

本研究では、上記の環境にくわえて東日本大震災において被災した小学校児童の健康支援プログラム (※ヘルシーキッズ BRT プログラム) における活動から、このプログラムの有用性について検討し、発育期の子ども達が室内の狭いスペースでも楽しく身体を動かすことができる運動プログラムを開発することを目的とした。

※ネスレ日本 (株) の支援によって設置された一般社団法人ニュートリション運動推進会議子どもの健康づくり委員会と一般社団法人キッズアスレティックスジャパンが協力して開発しているプログラム

B: バランス (回転運動) R: リズム (連続跳躍運動) T: タイミング (瞬発運動)

II. 方法

福島県田村市立大越小学校の 4 年生 (32 名) を対象として、BRT プログラムを紹介し、バランス (回転運動) とリズム (連続跳躍運動) について 2 回の測定を行い (2014 年 5 月 23 日、9 月 26 日) 運動能力の変化を観察した。なおこの間の 4 ヶ月については、体育の時間の一部や休み時間においてこの運動を継続して実施していた。

1) バランス: 回転運動 両足スピン 1 回転 (360 度)

両足が枠の内側 3 点、片足が枠の内側または線上 2 点、両足が枠の外側 1 点

2) リズム: 連続跳躍運動 40cm の四角い枠の中央から前後左右にジャンプ移動する 15 秒間でのジャンプ移動回数をカウントする

III. 結果

BRT プログラムの 2 回の測定と体力診断テストの反復横跳びの記録を表 1 にまとめた。

表 1. BRT プログラム回転運動とホッピングおよび反復横跳び

4 年生 (9 - 10 歳) n = 32

	両足スピン (点)	ホッピング (回数)	反復横跳び (回数)
1 回目 (2014.5.23)	2.57±0.43	35.2±6.92	30.51±5.64
2 回目 (2014.9.26)	2.53±0.51	(NS) 44.7±8.11 (**p<0.01)	

IV. 考察

発育期にある児童期の運動能力の獲得については「即座の習得」とよばれるゴールデンエイジという考えかたがある。8歳から12歳ぐらいまでの時期は動きを覚えることが容易にできる貴重な期間とされており、その時期までに様々な運動を体験して運動のための神経回路を作っておくことが重要だとされている。したがって、姿勢を安定させて身体を支える「バランス」（平衡性）、一定の動作を繰り返す「リズム」（律動性）、瞬間的に間合いを捉える「タイミング」（適時性）などは、この時期の子ども達にとって特に重要な能力（要素）であると考えられる。今回はバランスを動的平衡性の回転運動でリズムを連続跳躍運動（ホッピング）によって測定した。これらのテストについては再現性を確認した結果、いずれも有意な相関関係が認められた。よって、このプログラムを実施することで、楽しく身体を動かし運動量を確保するだけでなく、運動能力を評価することにも利用できると考えられた。

回転運動と連続跳躍運動の2回の測定結果および体力テストの数値から、回転運動は差がなく、ポッピングについては有意に数値が増加していた。このことから、両足スピンについては、技術よりも施行ごとの集中力で点数が異なり、バランスの能力は評価できても、その評価方法については検討する必要があるのではないかと考えられた。リズムについてはトレーニング効果がみられ、このプログラムが律動性に対して有効に働いたものと考えられた。しかしながら、発育期の子ども達であるため身体の成長によって伸びていることも考えられるため、さらにこのプログラムを4カ月継続して実施していない対象群の検討も必要である。

以下は、小学校でヘルシーキッズ BRT プログラムを実践していただくための教師用手引きから抜粋した指導上の留意点である。楽しく身体を動かし、発育発達に合わせた運動能力獲得のためには子ども達に対する指導アプローチが重要になるためキッズアスレティックス教本を基に作成した。

「ヘルシーキッズBRTプログラム」指導上の留意点

「ヘルシーキッズBRTプログラム」は、それぞれ要素別に段階的な運動が組み込まれていますが、それぞれ「バランス」、「リズム」、「タイミング」が単独で作用するというものではありません。たとえば、「バランス」要素ではスピニングの段階的な習得をめざしますが、うまくまわるためには「リズム」や「タイミング」も重要です。同じように、「リズム」要素のホッピングでは「バランス」や「タイミング」、「タイミング」要素のジャンケンでは、「バランス」や「リズム」も必要となります。つまりこのBRTの3要素は、相互に関係しあう作用が働き合って効果をもたらすものであるといえます。

各種の運動技能を向上させるためには、先生方や指導的な立場の方々の子どもたちに対する指導アプローチが重要な鍵となります。つまり、適切な指導法（コーチングスキル）と一体となっはじめて効果を引き出すことができます。右記のプログラム指導上の留意点も参考にしてください。

プログラムの指導上の留意点（10箇条）

- 1 子どもたちとコミュニケーションを図る
- 2 安全を確保し狭い場所でも有効に活用する
- 3 短時間でも十分な運動量を確保する
- 4 正しく楽しく効率的にプログラムを進める
- 5 適切な説明や模範を行い理解させる
- 6 ひとりでもグループでもできる工夫をする
- 7 道具が無くても（簡単な道具でも）できるように工夫をする
- 8 難易度をもとに段階的にプログラムを進める
- 9 姿勢や動きをよく観察して助言に活かせる
- 10 前向きなアドバイスや適切な評価（ほめる・称える）をする

【参考文献】キッズアスレティックス研究会編集『キッズアスレティックス教本(改訂版)』東京平版（2014）

幼児の生活習慣分析に基づいた生活リズム向上戦略の展開(XXVI)
 一 幼稚園幼児の生活実態とあそび場所との関連性 (2013年調査結果) 一
 ○泉 秀生〔郡山女子大学〕

石井浩子〔京都ノートルダム女子大学〕 前橋 明〔早稲田大学〕

key words : 幼稚園幼児, 生活時間, 外あそび, 睡眠時間, テレビ視聴時間

はじめに

近年、社会全体の夜型化やテレビ・ビデオ、ならびに、携帯型ゲーム機の過度な利用、保護者中心の夜型生活などの影響から、子どもたちの生活も遅寝遅起きや短時間睡眠となり、その睡眠リズムの乱れから、幼児期でさえも精神的疲労症状を訴える子どもの存在¹⁾が確認されてきた。

子どもたちの就寝時刻を早め、夜間に十分な睡眠時間を確保させるためには、日中の外あそびを積極的に行い、夜には、心地よい疲労感を子どもたちに抱かせることが効果的²⁾であると報告されている。しかしながら、時間・空間・仲間の3つの間(マ)が揃わない現代において、家の中で過ごす子どもたちの多いことが懸念される。

外あそびをすることで、身体活動量(歩数)が増加することや、その結果、生活習慣が規則正しく整うこと等も知られているが、近年の多くの幼稚園幼児を対象とした、降園後のあそびの場所と生活習慣との関連性については、未だ定かにされていない。

そこで、本研究では、幼稚園幼児の生活習慣調査を実施し、普段の生活において、幼稚園からの帰宅後に、家の中、もしくは、外のどちらで遊ぶ方が多いのかを把握するとともに、遊ぶ場所と生活習慣との関連性について分析することとした。そして、近年の幼児期の子どもの生活習慣改善のための方策を検討して、子育てや保育・教育、ならびに、子どもたちの健康福祉活動に寄与すべき知見を得ようと考えた。

方 法

2013年に6県(新潟、福井、長野、千葉、岡山、高知の各県)の幼稚園3～6歳児1,460名(男児724名・女児736名)の保護者に対して、幼児の生活習慣調査³⁾を実施した。

調査内容は、幼児の就寝時刻や起床時刻、朝食時のTV視聴状況ならびに朝食摂取(孤食)状況、排便実施状況、あそび場所、外あそび時間、TV視聴時間などであった。あそび場所に関しては、普段の子どもの様子として、「ほとんど外で遊ぶ」「どちらかといえば外で遊ぶ」「だいたい家の外」「ほとんど家の中で遊ぶ」と「どちらかといえば家の中で遊ぶ」を「だいたい家の中」とし、「外と中が半々」を合わせた3つに分けて分析した。

統計処理は、SPSS(ver.20)を用いて一元配置の分散分析、Bonferroniの多重比較や χ^2 検定を行い、あわせて、相関係数を算出した。

結 果

普段、幼稚園からの帰宅後に、幼児が遊ぶ場所別に各生活習慣の平均値および標準偏差を表1-1と表1-2に、朝食時のTV視聴状況を図1-1と図1-2に、孤食状況を図2-1と図2-2にそれぞれ示した。また、遊ぶ場所別にみた朝の排便実施状況を図3-1と図3-2に示し、生活時間相互の関連性について、0.1%水準で有意で、かつ、 $|r| \geq 0.3$ のもののみを抜粋し、図4-1と図4-2にそれぞれ示した。

考 察

2013年度に調査した幼稚園幼児の生活習慣の実態をみると、男女ともに、平均夕食開始

表1-1 幼稚園幼児の遊ぶ場所別にみた生活時間(2013年, 男児)

平均値(標準偏差)

遊ぶ場所	夕食開始時刻	就寝時刻	睡眠時間	起床時刻	朝食開始時刻	通園時刻	外あそび時間	TV・ビデオ時間
だいたいの家の外 (N=150)	18時24分 (43分)	20時49分 (39分)	9時間26分 (38分)	6時37分 (28分)	7時02分 (28分)	8時14分 (34分)	1時間35分 (52分)	1時間32分 (47分)
外と中が半々 (N=200)	18時22分 (32分)	20時57分 (38分)	9時間33分 (41分)	6時49分 ** (28分)	7時14分 (30分)	8時18分 (33分)	1時間04分 *** (34分)	1時間56分 ** (63分)
だいたいの家の中 (N=374)	18時27分 (36分)	21時02分 ** (37分)	9時間33分 (40分)	6時52分 *** (32分)	7時18分 (30分)	8時21分 (30分)	29分 *** (28分)	2時間02分 *** (73分)
男児全体平均 (N=724)	18時25分 (37分)	20時58分 (38分)	9時間32分 (40分)	6時48分 (31分)	7時14分 (30分)	8時19分 (32分)	1時間16分 (58分)	1時間54分 (67分)

「だいたいの家の外」との差 : ** p<0.01, *** p<0.001

表1-2 幼稚園幼児の遊ぶ場所別にみた生活時間(2013年, 女児)

平均値(標準偏差)

遊ぶ場所	夕食開始時刻	就寝時刻	睡眠時間	起床時刻	朝食開始時刻	通園時刻	外あそび時間	TV・ビデオ時間
だいたいの家の外 (N=114)	18時27分 (32分)	20時49分 (37分)	9時間30分 (40分)	6時44分 (24分)	7時04分 (26分)	8時07分 (35分)	1時間30分 (61分)	1時間39分 (63分)
外と中が半々 (N=204)	18時30分 (39分)	20時54分 (42分)	9時間38分 (45分)	6時52分 (31分)	7時14分 (29分)	8時14分 (36分)	1時間01分 *** (37分)	1時間46分 (55分)
だいたいの家の中 (N=418)	18時26分 (37分)	20時58分 (37分)	9時間37分 (39分)	6時53分 * (31分)	7時18分 *** (30分)	8時23分 *** (31分)	26分 *** (26分)	1時間56分 * (67分)
女児全体平均 (N=736)	18時28分 (37分)	20時55分 (38分)	9時間36分 (41分)	6時51分 (30分)	7時15分 (30分)	8時18分 (34分)	46分 (44分)	1時間51分 (64分)

「だいたいの家の外」との差 : * p<0.05, *** p<0.001

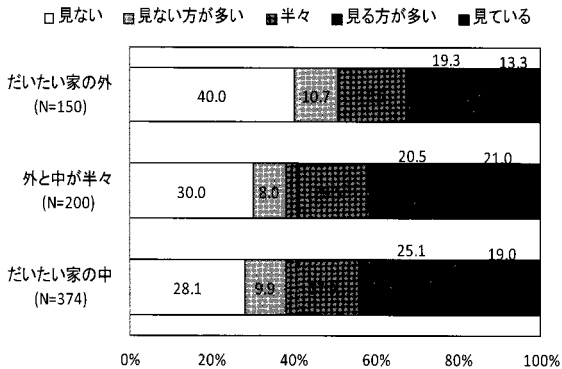
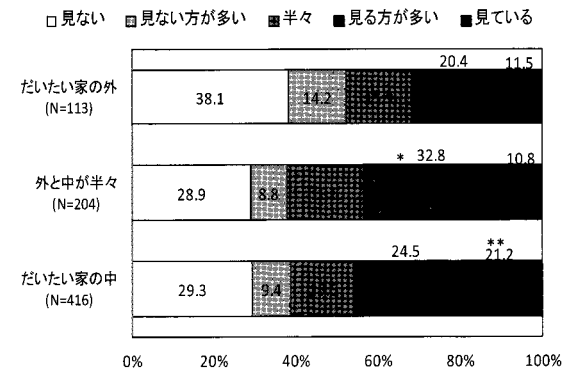


図1-1 遊ぶ場所別にみた朝食時のTV視聴状況 (2013年度, 幼稚園男児)



** : p<0.01
* : p<0.05

図1-2 遊ぶ場所別にみた朝食時のTV視聴状況 (2013年度, 幼稚園女児)

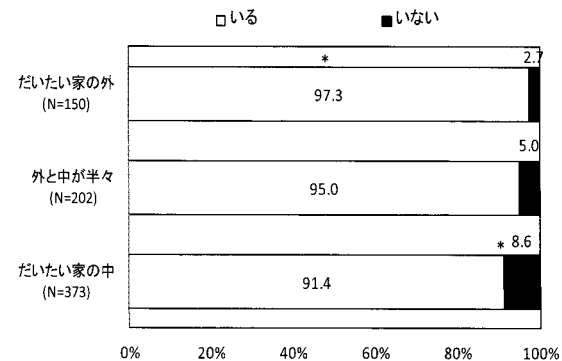


図2-1 遊ぶ場所別にみた朝食をいっしょに食べる人の有無 (2013年度, 幼稚園男児)

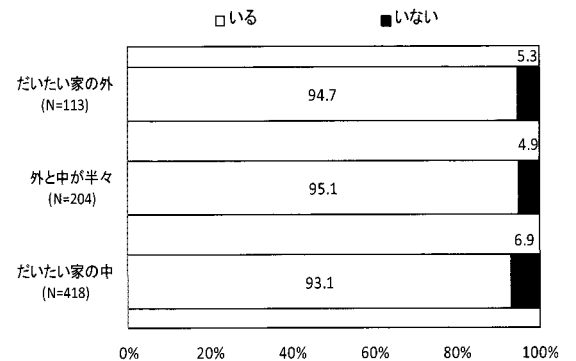


図2-2 遊ぶ場所別にみた朝食をいっしょに食べる人の有無 (2013年度, 幼稚園女児)

* : p<0.05

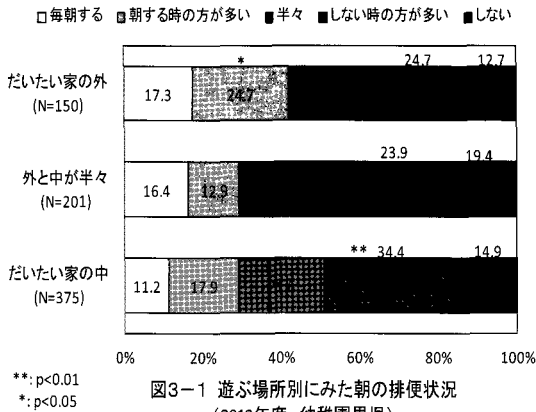


図3-1 遊ぶ場所別にみた朝の排便状況 (2013年度, 幼稚園男児)

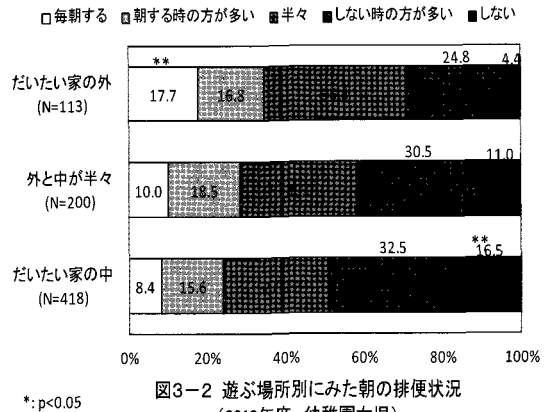


図3-2 遊ぶ場所別にみた朝の排便状況 (2013年度, 幼稚園女児)

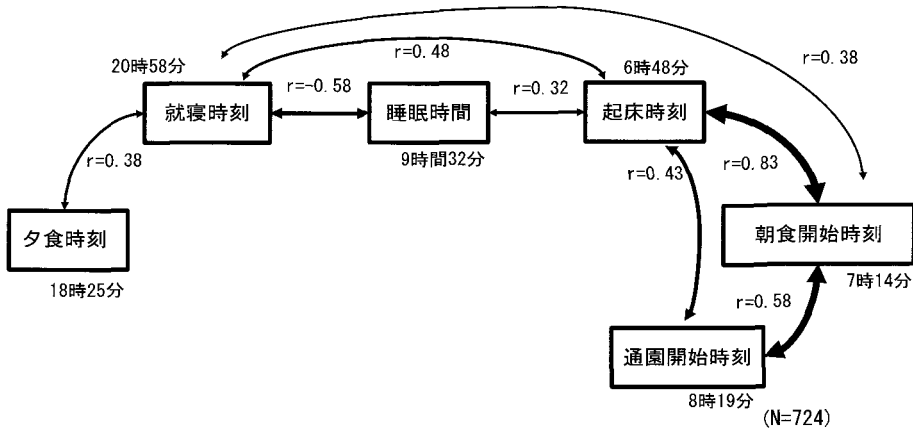


図4-1 幼児の生活要因(時間)相互の関連性(2013年度 幼稚園男児)
p<0.001, $r \geq |0.3|$ のもののみを抜粋 [数値は相関係数(r)]

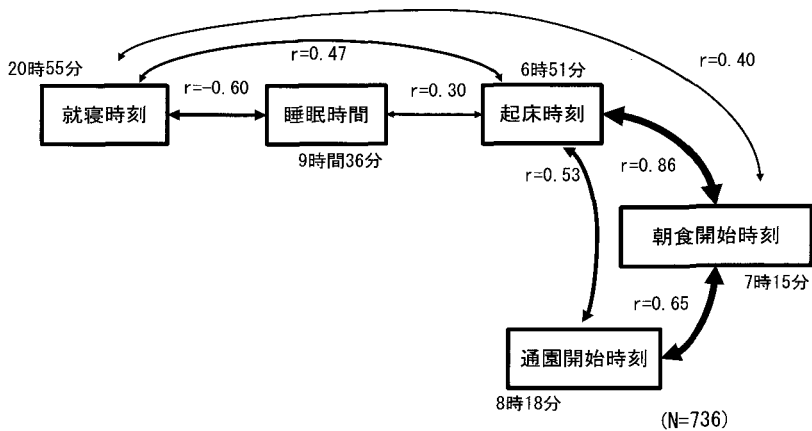


図4-2 幼児の生活要因(時間)相互の関連性(2013年度 幼稚園女児)
p<0.001, $r \geq |0.3|$ のもののみを抜粋 [数値は相関係数(r)]

時刻が18時30分前、平均就寝時刻が21時前となっており、夜、眠りにつくまでは規則正しい生活実態となっていた。しかしながら、平均睡眠時間が9時間30分程度と、短くなっており、それは注意・集中の困難さやイライラを訴えやすい子どもの生活特徴⁴⁾であるため、注意が必要であろう。3万人以上の幼児に実施した、2010年度の幼稚園幼児の生活実態調査⁵⁾の結果からは、就寝時刻が21時程度、起床時刻が7時程度であり、夜間の睡眠時間は平均10時間程度であった。つまり、本調査により、幼稚園幼児の生活特長として、早寝早起きにも関わらず短時間睡眠となっている新たな実態が見られたため、今後、注意して見守っていくことが必要であり、あわせて、規則正しい生活習慣に関する知識や理論を具体的な数値とともに示していくことが求められよう。

次に、普段の遊ぶ場所別に、幼稚園幼児の生活習慣をみると、男女ともに、「だいたい家の外」で遊ぶ子どもの方が、「外と中が半々」や「だいたい家の中」で遊ぶ子どもよりも、外あそび時間が長く、かつ、TV・ビデオ視聴時間が短かった。このことより、「だいたい外」で遊ぶ子どもは、長い時間、外であそびに興じられることや、多くの時間を費やせるだけのあそびの種類を知っていたり、物事に熱中できたりすること等が推察された。一方、「だいたい家の中」で遊ぶ子どもは、朝食時にTV視聴をしている子どもが、有意に多かったことから、TV・ビデオが点いている暮らしに慣れているものと推察した。あわせて、「だいたい家の中」で遊ぶ子どもの方が、朝食をいっしょに食べる人がいない、いわゆる、孤食の子どもが多かったことから、朝食を食べることに集中できていない様子や、好きなものばかり食べてしまい、食事の質や量が十分ではない様子が考えられた。その結果、排便を実施している子どもの割合が低率となっていると推察した。

以上より、外で遊ぶ子どもほど、規則正しい生活を送っていることが確認されたため、保護者はわが子の外あそびを習慣化させ、園では、魅力的な外あそびの内容を子どもたちに教えることが求められよう。とくに、子どもを戸外に安心して送り出せるよう、防犯・防災の視点も忘れないようにし、あそび環境を社会全体で整えていくことが必要であろう。

ま と め

幼稚園3～6歳児1,460名の生活習慣調査を実施し、降園後のあそび場所別に生活習慣の実態を分析した結果、(1)「だいたい家の外」で遊ぶ幼児の外あそび時間は平均1時間30分程度であったが、「だいたい家の中」で遊ぶ幼児は30分に満たなかった。(2)「だいたい家の外」で遊ぶ幼児のTV・ビデオ視聴時間は平均1時間30分程度であったが、「だいたい家の中」で遊ぶ幼児は2時間程度であり、さらに、朝食時にTVを見ている子どもが多かった。以上より、日中、生活の中に外でからだを動かす時間を取り入れ、活動的に過ごすことの大切さを確認したとともに、安心・安全な外あそびの環境を整えてあげることが、子どもたちの健全育成にとって急務であるといえよう。

文 献

- 1) 本保恭子・中居麻有・前橋 明：子どもの健康な発達と子育て環境，子どもの健康福祉研究2，pp. 3-26，2004.
- 2) 前橋 明・松尾瑞穂・石井浩子：幼児の生活習慣分析に基づいた生活リズム向上戦略の展開(Ⅲ) -2011年冬季沖縄キャラバンの実際-，幼少児健康教育研究18(1)，pp. 37-58，2012.
- 3) 日本食育学術会議：子どもの生活白書2005，大学教育出版，pp. 1522-1525，2005.
- 4) 前橋 明・石井浩子・渋谷由美子・中永征太郎：幼稚園児ならびに保育園児の園内生活時ににおける疲労スコアの変動，小児保健研究56(4)，pp. 569-574，1997.
- 5) 日本食育学術会議：幼稚園児(2010年度生活調査結果)，食育学研究6(2)，p. 95，2011.

群馬県保育園幼児の生活と余暇時間のついで方

○小石浩一〔早稲田大学人間科学部前橋明研究室〕

キーワード：群馬県，保育園幼児，生活習慣，就寝時刻，余暇時間

はじめに

近年、わが国の社会全体の夜型化¹⁾や、テレビ・インターネットの過度な利用²⁾、働く母親の増加³⁾により、子どもたちの就寝時刻や夕食開始時刻の遅れ⁴⁾、睡眠時間の減少⁵⁾など、生活習慣の乱れが顕著となってきた。さらに、あそび場の激減や、それに伴う外あそび時間の減少と体力・運動能力の低下、親子のふれあい機会の減少⁶⁾などによって、幼児を含む子どもたちの生活リズムの乱れ⁷⁾が明らかとなってきた。

このような中、早稲田大学前橋研究室では、わが国の子どもたちの生活習慣の実態調査を広域で行い、遅寝遅起き・短時間睡眠児の増加や外あそびについてやす時間⁸⁾の減少などの生活習慣の乱れを確認し、乳幼児期からの健全育成および良好な生活実践にネガティブな影響を及ぼす要因を把握し、改善方法を模索してきた。そして、問題改善の具体的な取り組みを、各地の保育・教育団体といっしょに検討し、実践に結び付けている。

これまで、幼児の生活習慣調査を全国的に実施してきており、埼玉県所沢市の保育園5・6歳児の調査では、母親の生活実態、とくに疲労の状況や生活環境が、わが子の生活習慣と強く関わりをもつ⁶⁾ことが示され、子どもたちの乱れた生活習慣の実態とともに、園児の生活習慣に影響を及ぼす可能性が大いに考えられ、保護者の、わが子の生活習慣に対する意識との関連性についても調べる必要があるが、このような研究は僅少である。あわせて、これらの調査は関東地方では、南関東の東京都・神奈川県・千葉県・埼玉県で実施しているが、北関東では実施されていない。

そこで、本研究では、夏の暑さと、冬の寒さが厳しい群馬県⁷⁾に注目して、幼児の生活状況の実態と保護者の理想、また、余暇時間のついで方として、習い事に着目して調査を行い、それらの結果から子どもたちの生活習慣の実態を把握し、保育園幼児の抱える・抱えさせられている、様々な問題改善のための改善策を立案することとした。

方 法

2014年4月～5月に、群馬県の保育園13園に通う1歳～6歳までの幼児1,223名（男児631名、女児592名）の保護者に対し、幼児の生活習慣についてのアンケート調査を実施した。

主な調査の内容は、「休養（就寝時刻・睡眠時間）」、「運動（外あそび時間・余暇活動）」に関する項目であった。

結 果

保育園幼児における、生活習慣調査の結果を、表1-1と表1-2に、また、生活実態の人数割合を図1～図5に、習い事の内容を表2に、それぞれ示した。

考 察

子どもが健やかな生活を過ごすためには、休養（睡眠）・栄養（食）・運動（外あそび）といった、生活習慣とそのリズムを整えること⁵⁾が重要である。睡眠不足による体調の乱れは、食のリズムを乱し、

表1-2 群馬県13園の保育園幼児の生活活動の時間・内容及び人数(男児)

対象	1歳児(112名)		2歳児(104名)		3歳児(122名)		4歳児(140名)		5歳児(144名)		6歳児(9名)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時02分	39分	21時17分	34分	21時23分	39分	21時18分	38分	21時21分	39分	21時23分	27分
就寝時刻(理想)	20時30分	29分	20時41分	26分	20時43分	26分	20時41分	27分	20時46分	25分	20時23分	25分
睡眠時間	9時間37分	35分	9時間33分	37分	9時間31分	43分	9時間34分	33分	9時間29分	37分	9時間36分	34分
起床時刻	6時38分	31分	6時49分	37分	6時55分	31分	6時52分	30分	6時51分	30分	6時59分	36分
起床時刻(理想)	6時34分	45分	6時37分	47分	6時41分	29分	6時37分	26分	6時31分	42分	6時49分	24分
朝食開始時刻	7時07分	30分	7時13分	32分	7時20分	30分	7時16分	30分	7時17分	28分	7時14分	40分
排便時刻	10時43分	296分	12時10分	312分	12時46分	307分	13時04分	315分	12時40分	338分	7時20分	14分
夕食開始時刻	18時33分	39分	18時41分	71分	18時41分	35分	18時50分	40分	18時49分	41分	18時37分	66分
夕食開始時刻(理想)	18時20分	26分	18時27分	30分	18時20分	27分	18時27分	29分	18時27分	31分	18時32分	32分
入浴時刻	19時26分	52分	19時40分	55分	19時37分	57分	19時26分	63分	19時42分	46分	19時20分	71分
入浴時刻(理想)	19時08分	48分	19時18分	42分	19時13分	48分	19時02分	57分	19時18分	46分	19時00分	55分
(平日)あそび時間	2時間41分	99分	2時間23分	72分	2時間31分	68分	2時間18分	66分	2時間21分	76分	1時間42分	45分
うち、外あそび時間	24分	31分	30分	32分	33分	33分	31分	42分	36分	40分	17分	25分
TV・ビデオ視聴時間	1時間21分	91分	1時間28分	70分	1時間41分	89分	1時間43分	83分	1時間44分	85分	1時間53分	76分
(休日)あそび時間	6時間23分	153分	6時間9分	154分	6時間26分	127分	6時間42分	142分	6時間35分	146分	6時間11分	127分
うち、外あそび時間	1時間53分	101分	2時間11分	86分	2時間22分	77分	2時間34分	87分	2時間35分	97分	3時間27分	148分
TV・ビデオ視聴時間	1時間50分	86分	2時間37分	90分	2時間35分	95分	2時間54分	87分	2時間57分	91分	4時間27分	92分

表1-2 群馬県13園の保育園幼児の生活活動の時間・内容及び人数(女児)

対象	1歳児(86名)		2歳児(113名)		3歳児(126名)		4歳児(126名)		5歳児(132名)		6歳児(9名)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時06分	34分	21時13分	37分	21時22分	39分	21時20分	40分	21時15分	33分	20時57分	46分
就寝時刻(理想)	20時35分	29分	20時41分	25分	20時41分	28分	20時48分	27分	20時47分	24分	20時33分	26分
睡眠時間	9時間42分	36分	9時間36分	40分	9時間38分	37分	9時間32分	40分	9時間35分	30分	9時間38分	40分
起床時刻	6時48分	32分	6時49分	33分	7時01分	44分	6時52分	34分	6時50分	33分	6時36分	23分
起床時刻(理想)	6時38分	50分	6時37分	46分	6時43分	47分	6時37分	26分	6時33分	28分	6時27分	22分
朝食開始時刻	7時15分	29分	7時14分	28分	7時24分	33分	7時20分	36分	7時16分	28分	6時59分	32分
排便時刻	10時42分	296分	10時04分	310分	13時38分	300分	12時09分	322分	11時51分	295分	13時13分	333分
夕食開始時刻	18時30分	42分	18時43分	37分	18時40分	41分	18時51分	42分	18時46分	32分	18時46分	49分
夕食開始時刻(理想)	18時18分	32分	18時21分	28分	18時20分	30分	18時28分	29分	18時27分	29分	18時32分	38分
入浴時刻	19時14分	60分	19時34分	54分	19時37分	54分	19時39分	59分	19時39分	47分	19時42分	56分
入浴時刻(理想)	18時57分	50分	19時13分	45分	19時15分	47分	19時19分	68分	19時19分	44分	19時23分	46分
(平日)あそび時間	2時間43分	68分	2時間27分	68分	2時間35分	71分	2時間15分	69分	2時間14分	68分	2時間13分	51分
うち、外あそび時間	28分	27分	29分	34分	30分	18分	25分	28分	30分	36分	44分	57分
TV・ビデオ視聴時間	1時間30分	93分	1時間35分	92分	1時間57分	111分	1時間49分	134分	1時間32分	80分	1時間30分	69分
(休日)あそび時間	6時間26分	135分	6時間34分	137分	6時間20分	153分	7時間08分	141分	6時間28分	134分	5時間34分	188分
うち、外あそび時間	1時間39分	58分	1時間17分	94分	2時間21分	93分	2時間27分	86分	2時間23分	95分	3時間17分	105分
TV・ビデオ視聴時間	2時間20分	108分	2時間27分	95分	2時間55分	110分	2時間55分	81分	2時間33分	81分	3時間09分	98分

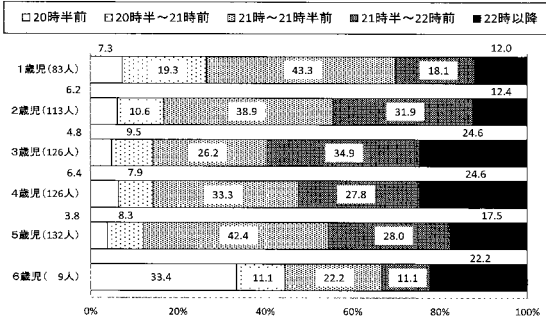


図1-1 群馬県保育園における就寝時刻の人数割合(男児)

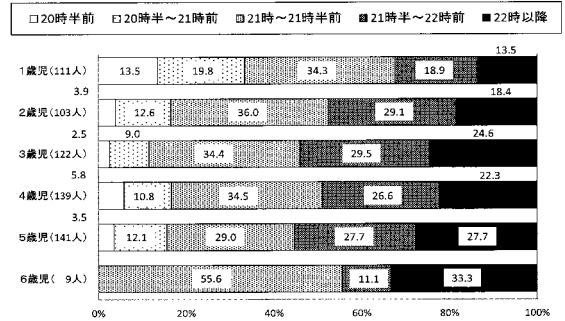


図1-2 群馬県保育園における就寝時刻の人数割合(女児)

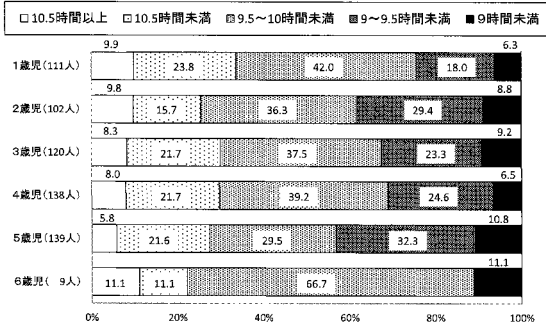


図2-1 群馬県保育園における睡眠時間の人数割合(男児)

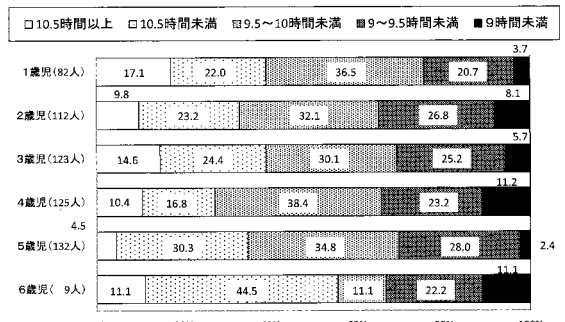


図2-2 群馬県保育園における睡眠時間の人数割合(女児)

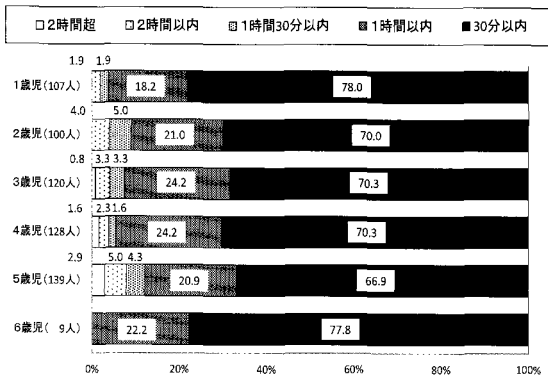


図3-1 群馬県保育園児における平日の外あそび時間人数割合 (男児)

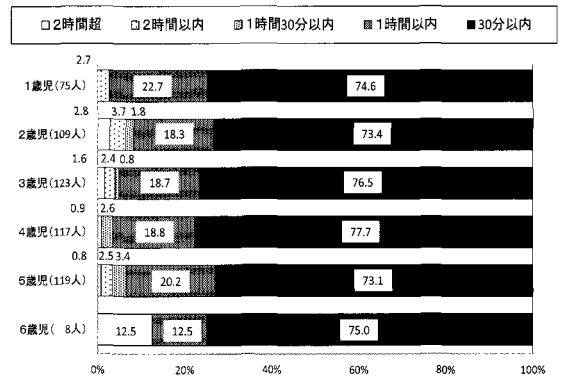


図3-2 群馬県保育園児における平日の外あそび時間の人数割合 (女児)

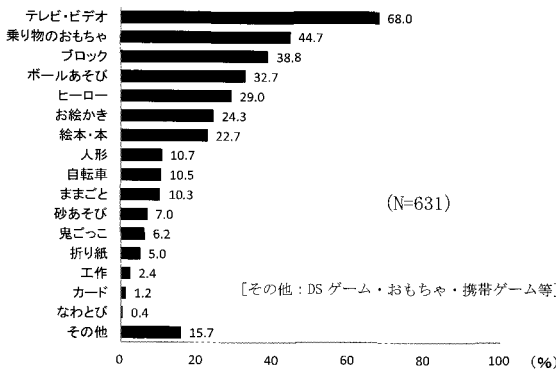


図4-1 群馬県保育園児における帰宅後のあそび：3項目選択 (男児) (2014年4月・5月調査)

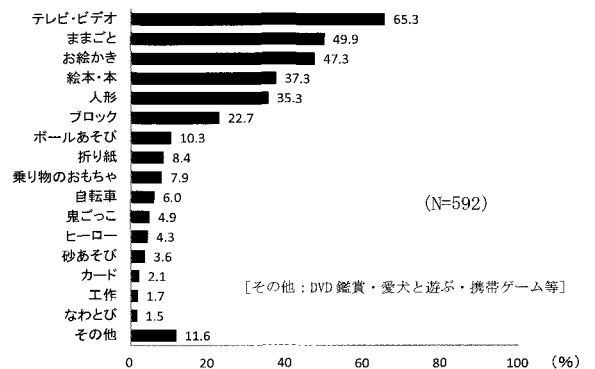


図4-2 群馬県保育園児における帰宅後のあそび：3項目選択 (女児) (2014年4月・5月調査)

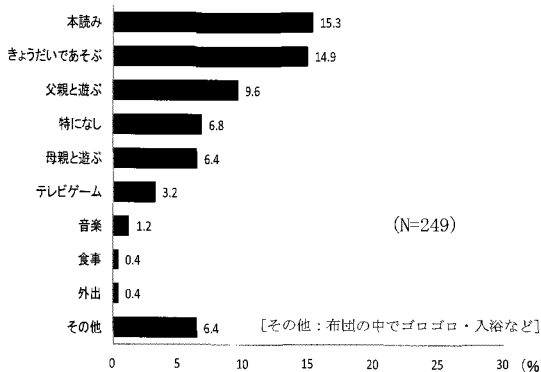


図5 群馬県保育園児における夜10時以降活動の人数割合 (男児女児)

表2 群馬県保育園幼児における習い事的人数割合

順位	性	
	男児	女児
第1位	スイミング (9.4%)	音楽関係 (11.0%)
第2位	英会話 (5.5%)	スイミング (6.5%)
第3位	音楽関係 (4.3%)	英会話 (6.3%)
第4位	体操・スポーツクラブ (1.9%)	バレエ・ダンス (2.2%)
第5位	サッカー (1.6%)	体操・スポーツクラブ (1.2%)

日中の活動力や自律神経の機能を低下させ、やがて、ホルモンの分泌リズムが乱れ、体調不良・精神不安定に陥りやすくなる⁶⁾ことが報告されている。本調査の対象児においても、幼児期の子どもの健全育成に必要とされる10時間以上の睡眠³⁾を有する子どもは25.5% (2歳男児)～55.6% (6歳女児)であり、睡眠不足となっている子どもたちの日中の活動や生活の様子とともに、今後の子どもたちの心身へのネガティブな影響が懸念された。本調査の対象児では、理想とされる21時前就寝⁶⁾児が2割しか確認できなかったことから、群馬県の保育園幼児においても、夜型化した生活が明らかとなった。就寝時刻を早めるために、日中、戸外で活発に運動し、夜間に心地よい疲労感を得させて眠気を誘発させる

ことが有効だと考えたが、平日における外あそび時間が30分以内の子どもが、66.9%（5歳男児）～78.0%（1歳男児）であり、帰宅後に運動を行う時間を確保する難しさが推察された。

子どもたちの習い事の順位としては、男児は、スイミング（9.4%）、女児では、音楽関係（11.0%）が、それぞれ最も多かった。習い事の中での体を動かす活動だけでなく、就寝時刻を早めるためには、帰宅後に親子で気軽にできる運動あそびを紹介することや、あわせて、園内で、午前とともに午睡後の体温が高く活動的な15時以降に行う運動あそびの実践活動を啓蒙していき、保護者や保育者に運動の必要性を伝え、子どもたちの生活リズムを改善していく必要があると考えた。

ま と め

群馬県内の保育園13園に通う1歳児～6歳児1,223名を対象として、生活習慣調査を実施した。

その結果、

- (1) 10時間以上の睡眠を有する子どもは、25.5%（2歳男児）～38.0%（6歳女児）であり、午後9時前に就寝している子どもが2割であった。
- (2) 平日の帰宅後の外あそび時間が、「30分以内」の子どもは、66.9%（5歳男児）～78.0%（1歳男児）であった。
- (3) 習い事の順位としては、男児は、スイミング（9.4%）、女児では、音楽関係（11.0%）が、それぞれ最も多かった。また、帰宅後のあそびは、テレビ・ビデオ視聴が65.3%（女児）～68.0%（男児）で、男女ともに最も多かった。

以上より、群馬県保育園幼児の生活課題としては、就寝時刻が遅いにもかかわらず、起床時刻が早いため、夜間の睡眠時間が10時間に満たない短時間睡眠となっていることであった。とくに、帰宅後の余暇時間についてやす内容を検討することと、家庭でできる親子で行う運動あそびの内容を提示することで、夜に心地よい疲労を子どもたちに感じさせる必要性があった。そして、園で行う午後の運動あそびの種類や実施方法を保育者に伝えることで、就寝時刻を早め、睡眠時間を確保し、健全な生活リズムを保てるように提案したい。

謝 辞

本研究にあたり、多大なご協力をいただきました、群馬県前橋市（4園）・高崎市（3園）・太田市（1園）・みどり市（2園）・伊勢崎市（3園）の13園の園長先生および関係者の皆様に、心より御礼申し上げます。

文 献

- 1) 前橋 明：子どもの生活白書2008年版，日本食育学術会議，pp.11-12，2008.
- 2) 泉 秀生・前橋 明：岡山県の子どもの生活実態とその課題，食育学研究3（2），pp.46-47，2008.
- 3) 厚生労働省：平成23年度版働く母親の実情 <http://www.mhlw.go.jp/bunya/koyoukintou/...ei-jitsu-ujou/dl/11gaiyou.pdf>
- 4) 松尾瑞穂・前橋 明：沖縄県における離島の幼児の健康福祉に関する研究（1）－石垣島の幼児の生活実態とその課題－，食育学研究2（1），pp.32-42，2007.
- 5) 渋谷由美子・石井浩子・前橋 明・中永征太郎：幼児期の健康管理に関する研究（2）－朝の登園前の生活実態について－，運動・健康教育研究8（1），pp.79-82，1999.
- 6) 泉 秀生：保育園児の生活実態に関する研究，早稲田大学審査学位論文博士（人間科学），pp.28-69，2012.
- 7) 群馬県ホームページ：www.pref.gunma.jp/

「地域文化の活性化と魅力再発見を目指した連携プロジェクトの可能性」 社会貢献と自己実現に向けた実践学習の取り組み

関口 英里 [同志社女子大学]

キーワード：実践的教育、地域文化振興、模擬的商業体験

1. はじめに

今日の大学が果たすべき役割のひとつは、地域社会と積極的に関わり、共通の目標のもとに幅広く外部機関や市民の方々と連携することだと考える。経済的な豊かさを超え、文化的な発展を中心とする本質的な意味でわれわれの生活をより豊かなものにするためには、利便性追求や技術進歩だけでなく、歴史や自然、イベントや観光資源など、地域特性に基づく魅力と関連産業を活用した文化振興が不可欠であろう。とくに現代社会においては、当然ながらデジタル技術やメディアを駆使することも必要になってくる。時代の潮流に沿った課題に即応していくために、さまざまな状況と問題にフレキシブルに取り組むことができる即戦力となり、とくに地域社会貢献できる知識と技術、広範な視野を持った人材を育成することも、大学の重要な責務であるといえる。そこで今回の発表においては、筆者が消費文化の仕掛け作りを目指して独自に取り組んできた、産官学の連携に基づく教育の実践事例とその成果について紹介したい。

2. 実践的な学びの実践：消費文化の仕掛けづくりを目指して

発表者担当の同志社女子大学 学芸学部 情報メディア学科 プロデュース関連科目である「e コマース研究 I、II」（春・秋学期各週 1 回 2 クラス開講、学科所属の 2 年次生以上限定、1 クラス約 25 人）では、2003 年度以来、多彩な提携先と単年度完結の産学連携プロジェクトを継続している。この授業の特徴は、実社会でのリアルな活動と、オンライン上での仮想的な学びのシステムを組み合わせながら、効果的に学びを深めるという新たな形の授業構成と活動に求められる。学生たちが立ち上げる模擬会社活動を基盤として、社会でのビジネス学習を実践に行う点が独自性となっている。ネットワークや SNS を利用したバーチャルなオンライン上での活動は、仮想企業活動を基盤とする会員制体験型オンライン学習ネットワークである「ユース・エンタプライズ (Youth Enterprise、以降 YE と表記)」に基盤を置いている。

NPO 法人アントレプレナーシップ開発センターが運営するこのプログラムは、2000 年から 13 年間に亘り提供され、本科目でも開講時より参加してきたビジネスのシミュレーション「バーチャル・カンパニー (Virtual Company、以降 VC と表記)」プログラムを発展的に継承した新しい学びのシステムである。VC は優秀な産学連携の職業教育に授与される Global Best Award (International Education Business Partnership Network 主催) において、2010 年に将来戦力の能力開発部門で特別賞を受賞した実績をもつ。YE はオンラインコミュニティ環境の変化や、VC 参加者の活動が地域社会への貢献を高めている現状に応じて開発されたものである。われわれが授業で取り組む課題解決プロジェクトや会

社運営のPRや情報発信を簡便かつ安全に行える貴重な場である。また、活動の進捗記録や管理、専門家の客観的評価が得られる上でも有益と考えて参加を決定した。本科目が目指すより良い社会づくりに参画できる人材を輩出するために、革新的な方法で問題解決し、クリエイティブな活動を行う素養を高める実践や訓練の機会を与えることも大学の不可欠な責務である。そのためにも、活動の目標やゴール設定を明確にしつつ受講者が主体的に活動し、プロジェクト成果を可視化することが可能なほか、オフラインでの発表、交流、評価というインタラクションが行えるのもメリットである。

このプログラムを利用した今年度授業実践方法としては、受講生が数人単位で模擬的に企業を立ち上げ、ビジネスを自律的かつ体験的に学ぶことが基本となる。いっぽう、リアルな活動の基盤は、実存企業や店舗、行政機関や公共団体等との連携に基づくプロジェクトの実施となる。活動の目標と授業の特色は、技術や理論から電子商取引を理解することのみならず、消費者目線を重視しつつ提供者側の立場から商業活動を模擬体験し「消費文化の仕掛け」を学ぶことである。商品やサービス、情報の発信者として、立体的にeコマースや消費社会の構造を捉えることを目指している。教室内での理論学習、PC上の知識獲得といった受動的な学びのみでは、複雑化する消費社会のリアルな課題を能動的に解決する能力は獲得できない。「実効力」のある学びを受講者各自の社会的な「実行力」に発展させるには、学習者が身近な問題に気づき、文化の多様な可能性を見極めた上で、まずは大学での学びの基盤となっている地域社会と積極的に関わりながら、いかに貢献できるかについて考察し、行動すること自体が大きな学びになるのである。

3. プロジェクト運営上の留意点と方法論：地域に貢献するプロジェクトのために

リアルとバーチャルを融合させた本科目での学びの第一歩は、上述の通り地域社会の課題やニーズを発見することである。受講者はさらに地域の歴史や文化特性を学び、問題解決に繋がる具体的な仮想ビジネス企画を考案することになる。商品開発・製造・販売からイベント実施など、いかなる企画であれ、各チームの設定したアイデアや目標を形にし、社会に送り出してメリットを生み出すためには、学生だけでは実行が難しい要素を補い、ご指導・ご支援頂ける実存企業や団体、あるいは個人事業主様などの存在が不可欠である。したがって、最も望ましい連携先を自分たちで探し出してご協力を仰ぎ、ご賛同頂いた目標達成に向けて討議や作業を重ねることが、実質的に活動の中心要素となる。企画の必然性や有用性を自ら確認しながらプロジェクトを運営し、その成果を社会に還元することが最大の目的であるとはいえ、最終的にその効果を検証すること、外部評価を受けて自己の社会的役割を認識することも欠かせない。紆余曲折と試行錯誤を経て企画が具現化し、最終目標に到達した際の達成感や満足度は、学習者にとって貴重な財産となり、自身のキャリアプラン構築にも繋がっていく体験となる。

こうした方法論に基づいて、この数年間はクラス全体の共通テーマを「地域文化・産業の魅力再発見と活性化」に置いて活動している。これに沿って、仮想企業ごとに個別のアイテムや商材、課題とその解決方法を独自に検討し、自律的な企業活動を実践中である。その活動成果を具体的な形にした上で、YE プログラム加盟校の全国大会である「トレードフェア」（毎年11月に京都で開催）で発表し、各界の専門家である審査員から客観的に

活動を審査され、高評価を得て何らかの賞を獲得することが大きな目標であり、モチベーションを高める起爆剤になっている。立案から計画実現まで学生主体で地元連携先と共同作業を行い、自主活動によって計画的に企画を実現するにあたり、指導者はサポーターの役割に徹することとなる。学生が円滑に企画実行できるよう、連携先との調整や各チームへの支援を行い、一方的な指示で学生の能動的で自由な発想を妨げないよう留意している。

4. 実践事例と活動成果：社会貢献と自己実現をもたらすコラボレーション

地域密着の企画を強化した 2012 年度以降、連携先は京田辺市役所（広報課、農政課、観光協会）、新田辺キララ商店街をはじめ、地元農家や商店（和洋菓子、パン店等）に及び、内容も地元の農産品を使った食品開発から、広報イベント実施など多岐にわたっている。毎年度、連携先の多大なご協力を得て全チームが当初の目標を概ね達成しており、過去 2 年のトレードフェアでは各界専門家による審査の結果、活動内容が高く評価された 3 チームが「本田財団賞」（なすジャム）と「特別賞」（玉露キャラメル、えび芋かりんとう）を受賞することができた。またトレードフェア後も活動の勢いを落とさずモチベーションを維持するための企画として、本学大学生協の協力を得て、キャンパスストア内での販売権を目指したコンペを実施した。生協本部によるプレゼンテーション審査を勝ち抜いた 3 社が本学協で独自商品の販売も行った。

毎年度各チームとも独自のプロジェクトを実践し、それぞれ一定の成果を上げてきたが、今回はそのうち 2013 年度の取り組みを紹介するとともに、各社のユニークな活動および企画内容について事例紹介を行いたい。以下、昨年度活動を行った 6 社の仮想企業とそのプロジェクト概要を提示する。なお、記載内容については、括弧内は連携・ご協力先（敬称略）、①企画目標、②具体的取り組み内容、③最終成果、である。

1. TONCHI（京田辺市役所産業振興課）①地元ゆかりの一休さんを通して京田辺の歴史地理を知って頂く ②「一休すごろく」の作成、京田辺特産「一休品」のプロモーション活動 ③京田辺市イベントでの一休品 PR、すごろくの地元小学校での配布。

2. ACT（岡田農園 手作りの岡田屋）①京田辺特産でありながらまだ知名度や消費量が総体的に低い「えび芋」の新たな食べ方の提案と普及活動 ②えび芋収穫から商品完成までに至る地域農業への密着活動と「えび芋かりんとう」の企画改良、パッケージデザイン作成 ③商品化の成功、トレードフェアでの「特別賞」受賞。

3. Vierysm（キララ商店街 ベーカリーリップル）①子育てに奮闘しつつも孤立しがちな母親どうしのコミュニケーションと子供のレクリエーションの場作り、商店街の活性化 ②目標の両立を目指した期間限定「キララカフェ」とイベント開催 ③カフェでのハロウィンとクリスマスイベントの開催と多数の来場者獲得。

4. MIMOZA（京田辺市役所経済環境部清掃衛生課、キララ商店街）①「ふるさと×エコロジー」をキャッチフレーズとした京田辺の自然環境保護活動、地元京田辺に誇りと親しみをもって頂くコミュニケーション機会の創出 ②廃油と再生空き瓶および伐採後の京田辺竹を利用したキャンドル製作と関連イベントの企画 ③新田辺駅周辺とキララ商店街におけるキャンドルナイト点灯イベントと自然環境保護の啓発活動の実施、花の種の配布と都市環境美化活動への賛同獲得。

5. 京たな（京田辺市役所企画政策部秘書広報課）①「みんなでひろげる京たなの輪」を合言葉とする、デジタル及びアナログメディアを活用した京田辺市民の情報交換の場づくりと地元の魅力を伝えるメッセージの発信 ②京田辺市内の伝統行事や各種イベント、公共施設や店舗紹介などの取材と広報 ③京田辺市広報紙ならびにツイッターにおける「茶香服大会」「二月堂竹送り」「一休バル」などのイベント紹介コラム連載。

6. HiSweet（京田辺市商工会、京田辺市役所、キララ商店街）①メッセージ性のあるデザイン提供を通じた地元京田辺の文化と産業の活性化 ②地元のキャラクターを活用した商品や公共設備デザインの製作 ③防犯機能付き自動販売機のデザイン提供、商店街キャラクター「キララちゃん」をモチーフとした関連商品のデザイン提供と販売、ゆるキャラ関連イベントへの参加と商店街広報活動。

以上の通り、各チームの企画はそれぞれ異なるが、科目全体の目指す大きな達成目標としての「地域文化の活性化と魅力再発見ならびに社会貢献」というテーマが根底に貫かれていることが理解できるであろう。換言すれば、地域社会や経済を活性化し、文化的魅力を高めるための方策には、さまざまな角度からのアプローチが可能であり、単なる商業的メリットの追求に終始しがちな従来の産官学連携とは一線を画す、新たな総合的な文化系コラボレーションプロジェクトの有効性を提示するものとする。

5. まとめ：プロジェクトと新たな実践的学びのさらなる発展にむけて

上記の通り一定の活動成果を収め、昨年度の授業終了とともに活動を締めくくった連携プロジェクトの総括ならびに連携先への報告として、各提携先の担当者を招いての最終報告会を行った。その様子は新聞メディアを中心に報道され、意義ある独自の文化的、教育的活動としての評価を頂くことができた。また、プロジェクトにご協力頂いた関係者の皆様からも、活動がもたらした様々な地域活性効果についてコメントを頂戴し、次年度も継続的にコラボレーションにご協力頂けることとなった。

また授業を履修した各チームの学生たちからも、本科目を通してネットビジネスや消費文化の仕組みを学べたほか、ビジネススキルの獲得や集団活動とトラブル回避の方策、自律性と思考力、行動力の向上につながったとの感想を得ることができた。課外活動も多く、従来とは全く異なる授業形態に当初は当惑気味だった受講者たちが最後には効率よく業務をこなしている様子を目の当たりにし、指導者としてもセルフマネジメントやマルチタスクの能力が必然的に養われた様子を実感することができた。そして何より、地域社会が抱える問題への意識向上のみならず、自らの潜在能力の再認識や職業意識の高まりといった自己発見、社会貢献という目的達成を通じた自己実現の経験が、直後に迫る就職活動や職業選択、ひいては長期的なキャリアプラン構築にも有益に作用したことが大きな収穫であったと言える。

近年、多くの大学が輩出すべき総合力を持った人材像を表明しているが、本活動の実践により、受講者は社会が要請するそれらの能力を修得できたと考える。また、自主創造的な教育活動は、大学という狭い領域を越え、連携する地域社会にも利益をもたらす可能性を持つ。実践学習に基づく文化振興への貢献と自己実現という複合的な目標達成を目指し、今後も産官学の連携を通して社会要請に応える仕掛け作りに参画してゆきたい。

介護実習における介護過程の展開とレクリエーション支援の関係性について

○南條正人〔東北文教大学短期大学部〕 高崎義輝〔仙台大学〕 金須雄一〔東北文教大学短期大学部〕
森田清美〔東北文化学園大学〕 小田幹雄〔東北文化学園専門学校〕

キーワード：介護実習、介護過程、レクリエーション支援

I. はじめに

I-1 介護福祉士養成におけるレクリエーションについて

2007年の社会福祉士及び介護福祉士法の改正において介護福祉士の定義規定の見直しが行われ、介護福祉士は「身体上又は精神上の障害があることにより日常生活を営むのに支障がある者につき心身の状況に応じた介護等」となった。また、2009年の介護福祉士養成カリキュラムの改定において、介護に関する科目の充実が図られ時間数も拡充された。その1つに「コミュニケーション技術」という科目設定が行われ、介護を展開する上で必要不可欠なコミュニケーションスキルを向上させるための教育が重要視された。これらにより、「社会福祉援助技術論」や「社会福祉援助技術演習」は新たな科目の一部に組み込まれ、「レクリエーション」という名の付く科目が削除された。しかし、渡辺¹⁾によれば、生活を支援することは「その人の幸福追求への支援も含まれていなければならない」、「よりよく生きる」ための支援」としており、一般的に、加齢によって睡眠時間等の生理的に必要な活動や余暇等の活動時間が増加すると考えられることから、「よりよく生きる」ための余暇の活動時間に関する支援が重要であると考えられる。

I-2 介護過程について

厚生労働省のカリキュラムにおける介護過程のねらいは、「他の科目で学習した知識や技術を統合して、介護過程を展開し、介護計画を立案し、適切なサービスの提供が出来る能力を養う学習とする」である。このことから、介護過程の授業を担当する教員だけではなく、他の科目を担当する教員間の連携と各段階における介護実習のコンセンサスが必要不可欠である。

そのコンセンサスを得た介護実習は、介護福祉士養成課程における履修科目の中で大きなウエイトを占めている。介護福祉士養成課程においては、介護実習をいくつかの段階に分けて実施し、最終の介護実習では、利用者1名を担当させていただき、客観的で科学的なエビデンスに基づいた介護過程を展開している。この介護過程の展開においては、厚生労働省が示した介護過程のねらいにあるように、他の科目で学習した知識や技術を統合して展開されることから、様々な知識や技術が用いられている。その知識や技術の1つとして、レクリエーション技術が用いられることもある。

I-3 研究目的

介護福祉士養成課程かつ日本レクリエーション協会の課程認定校の介護実習における総合的な実践を研究成果として総括した卒業論文集または事例報告書から、介護過程の展開におけるレクリエーション支援の介入の実態を明らかにしたい。

II. 研究方法

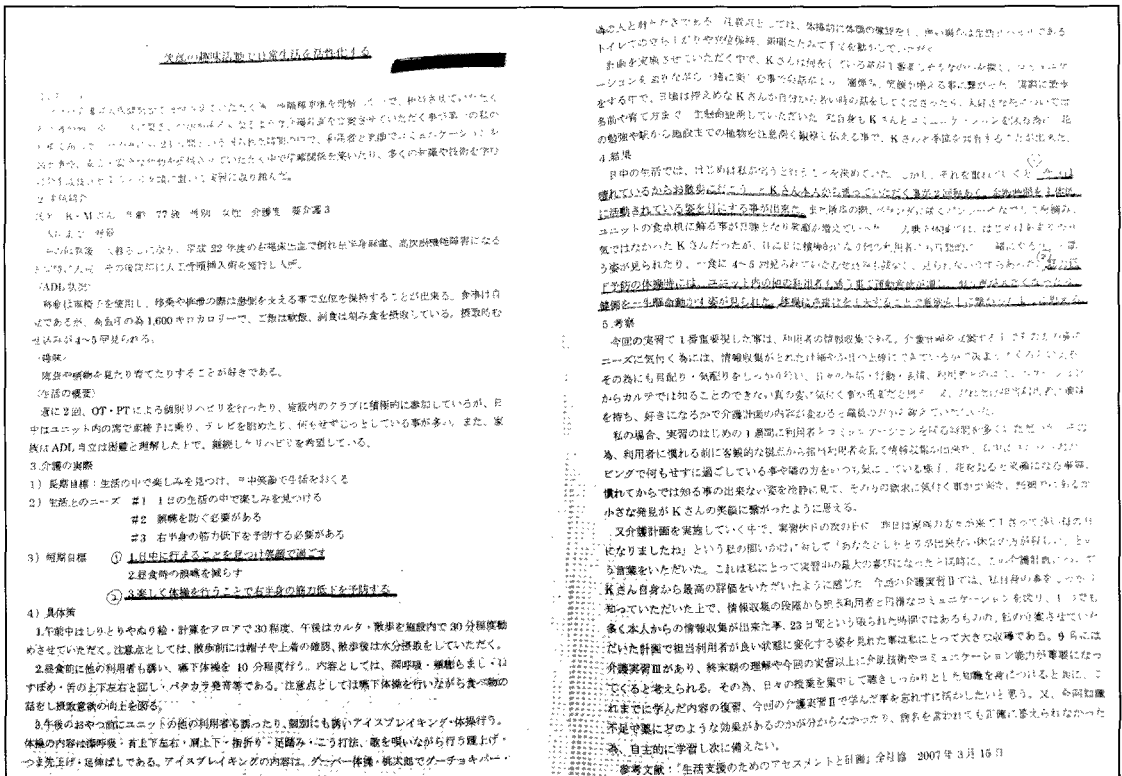
- 対象 : B短期大学部・S大学・T大学・K専門学校の4校の介護福祉士養成学校
- 内容 : 4校の介護福祉士養成学校における卒業論文集または事例報告書(資料1参照)3ヶ年分(平成23年度~平成25年度)
- 方法 : ①卒業論文集及び事例報告書を収集
 ②調査シートに整理
 ③卒業論文集及び事例報告書の中で、レクリエーションに関連した研究について、その傾向を検討

III. 結果及び考察

介護実習における介護過程の展開におけるレクリエーション支援は、「テーマ」・「介護目標」・「具体的なレクリエーション財」・「介護過程の展開の概要」・「その結果と評価」について、実態を明らかにし、学会発表時に報告する。

【引用文献】

1) 介護福祉学研究会(2002)「介護福祉学」中央法規 渡辺嘉久『介護福祉士の役割』



(資料1)介護実習における介護過程をまとめた報告集(上記は1部例)

大学が行う近隣住民を対象としたサマースクールの効果検証

○玉井久実代 横山誠 [大阪国際大学]

相奈良律 [公益財団法人大阪府レクリエーション協会]

キーワード：サマースクール効果検証、地域貢献、児童用コンピテンス

1. 緒言

子どもの遊びと社会性との関連において、子どもは他人との関わりや共同経験を通じて社会性を身につけていくこと（三木, 2002）や、遊びを通して人間形成をする存在であること（村瀬, 2007）などが報告されている。しかし、現代では外遊びから中遊びへと「遊び」が変化し、子どもの直接的なコミュニケーション能力や人間関係能力が低下してきている（堺ら, 2007）。

こうした背景の中で、大阪国際大学では近隣の小学生を対象としたサマースクール（以下、サマースクールとする）を実施している。サマースクールとは大学主催の地域貢献イベントで、学生が主体的に運営を行っている。これまでの活動内容は、学内の運動施設や教室を利用したレクリエーション活動が主で、スポーツ活動、夏休みの宿題の指導、クラフトの他、学外のキャンプ場を利用して野外料理を行うなど多様なプログラムを展開している。

サマースクールの効果は、H23年度、H24年度に実施されたサマースクールにおいて児童用コンピテンス測定尺度を用いて分析し、参加者に効果があることなどが報告されている（横山ら, 2013）。

2. 目的

本研究の目的は、H25年度に実施されたサマースクールの効果を参加者と保護者の視点から明らかにすることである。

3. 方法

サマースクールの効果を明らかにするために、児童用コンピテンス測定尺度「学習、社会、運動、自己価値」4因子40項目（桜井, 1997）を用いた。アンケートはサマースクールの参加者とその保護者に行い、事前・事後に参加者のコンピテンス（以下、参加者コンピテンスとする）と保護者からみた子ども（参加者）のコンピテンス（以下、保護者視点コンピテンスとする）を測定した。有効回答標本数（親子（参加者・保護者））は、35で回収率は80.4%であった。

4. 結果

(1) サマースクールの概要

表1にサマースクールの概要を示す。

表1 サマースクールの概要

アンケート対象者	小学生1～6年生50名 / 保護者37名
日程	平成25年8月12～14日（日帰り3日間）
場所	1日目・2日目：大阪国際大学枚方キャンパス / 3日目：枚方市野外活動センター
プログラム内容	スポーツ、夏休みの宿題、工作、野外料理
グループ形態	1～2年生、3～4年生、5～6年生の6グループに大学生のスタッフが1～2名ずつ配置
参加費	5,000円

(2) 参加者および保護者からみた参加者のコンピテンス得点の変化

図1にサマースクールのコンピテンス得点を示す。

参加者コンピテンスと保護者視点コンピテンスについては、学習、社会、運動、自己価値コンピテンスの4因子とその総計を得点化し、サマースクール前後でt検定を行い比較した。

参加者コンピテンスの学習、社会、自己価値の得点は向上し、運動に関する得点は低下した。保護者視点コンピテンスの社会、運動、自己価値の得点が向上し、学習に関する得点が低下した。参加者コンピテンス、保護者視点コンピテンスいずれの変化においても、全てのコンピテンスで有意な差は認められなかった。社会・自己価値コンピテンス得点は、参加者コンピテンス得点、保護者視点コンピテンス得点いずれの変化からみても向上し、学習・運動コンピテンス得点は参加者コンピテンス得点と保護者視点コンピテンス得点では異なる得点変化となった。

コンピテンスの総計に関しても、参加者コンピテンス、保護者視点コンピテンスいずれの変化においても、サマースクールの前後で有意な差は認められなかった。しかし、コンピテンス総計得点をみると参加者コンピテンス得点では向上したのに対し、保護者視点コンピテンス得点は低下した。

参加者のコンピテンスは、参加者自身が回答したコンピテンスと保護者からみた参加者のコンピテンスが異なる変化であることから、サマースクールの参加者への効果は参加者視点と保護者視点では異なることが明らかになった。

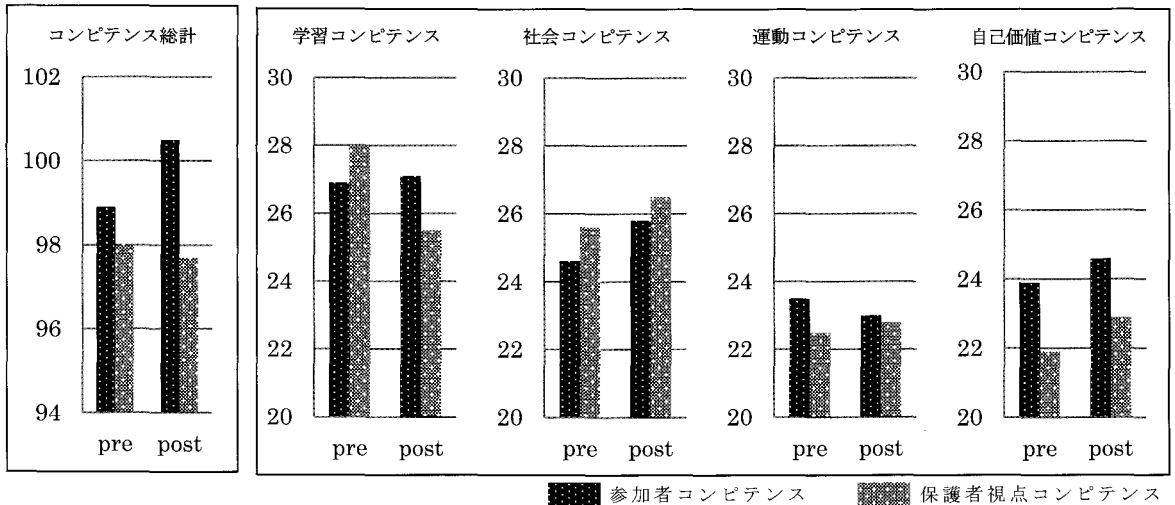


図1 参加者コンピテンス得点と保護者視点コンピテンス得点

5. まとめ

今回のサマースクールの効果検証では、サマースクールの内容に関して参加者が気づきを得られるような工夫や、保護者にも活動イメージや効果を分かりやすく伝え、期待に応えられるよう検討を繰り返すことが不可欠であることが明らかになった。ゆえに、今後のサマースクールは、より効果が得られるようなプログラム全体の改善を試みる必要がある。また、サマースクールの学生事前指導も見直し、地域活性化や地域との関連強化、本学学生の実践教育の場としてのサマースクールの意義を考えることが検討課題である。

バレーボールの競技場面にみる技術的關係性に関する一考察

○大隈節子 [三重大学]

キーワード：バレーボール 連携プレー 技術的關係性

1. はじめに

近年、バレーボール界においては、世界各国間での戦術の平板化、データによる戦術の可視化が進むことにより、結果として身長や身体能力に優れた海外のチームが常勝している現状にある。このような情勢の中で、全日本男子チームにおいては、2013年に行われた世界選手権のアジア最終予選に敗れて本大会出場を逃し、11月のワールドグランドチャンピオンズカップでは5戦全敗という結果に終わっている。一方、全日本女子チームにおいては、男子同様に身長差・体格差の壁は大きくなっているものの、「MB1」や「ハイブリッド6」といった新たな戦術開発の取り組みがなされ、その新たな取り組みに期待が寄せられている。振り返ってみれば、わが国のバレーボール界が世界で活躍した時代というのは、世界との身長差やパワーの違いをバネに、様々な技術や戦術を先取りして編み出した時だったと言える。例えば、東京五輪において全日本女子チームが金メダルを獲得できたのは、「回転レシーブ」により守備力が高まった結果であることや、ミュンヘン五輪において全日本男子チームが金メダルを獲得できたのも、世界ではじめて「時間差攻撃」を開発したことにより、壁のような海外選手のブロックを翻弄することができたから、ということとは周知の事実であろう。

これまでに本発表者は、集団競技スポーツにおいて複数人の競技者間で展開される戦術的な「連携プレー」の解明に向け、競技者間での技術的關係性と身体知との関連性について理論的な部分での検討を進めており、競技者間で共有されている間主観的な身体知としての技術的關係性への認識の在り様が、スポーツ技能に影響を及ぼし、競技力の向上へとつながっていくことを提示している。特に集団競技においては、個人技能に留まらず、より多様な味方競技者間での技術的關係性が生成されることによって、さらに高度な戦術的展開が可能となるのであり、そこで共有される身体知こそが競技者としてのアイデンティティにつながっていくものと考えている。

そこで本研究では、これらの理論的前提をもとに、バレーボールの攻撃をめぐる競技者間での技術的關係性に着目し、戦術的な連携プレーについて検討することを目的とする。

2. バレーボールの競技特性について

本研究者はこれまでに行ってきた研究¹⁾の中で、バレーボールの競技特性を「ボールを保持できず、さらに連続してボールにヒットのできない(1チーム6人ずつの)プレーヤー同士が、3回以内の触球を通してボールをつなぎ、ネットを挟んだ相手コートにボールを落とすことを目的に攻防を展開する競技種目」であることから、味方競技者との連携した動きやプレーが特に要求されるネット型のボールゲームである、と捉えてきた。

また、同じネット型競技種目であるバドミントンや卓球などは、常に1回のボールヒットで相手コートに返球し、「守備＝攻撃」となるのに対し、バレーボールは自コート内に相

手から攻撃されたボールを落とさないための「守備：(レシーブ)」の局面、味方への「つなぎ：(トス)」の局面、相手コートにボールを落とすための「攻撃：(スパイク)」の局面の3局面で1つの戦術的展開が可能になることが特徴として挙げられる。

また、ボールを保持することができないという点において、1つのラリーがはじまってから終わるまで、プレーヤーがボールと接触できる時間はほんの一瞬であり、ラリー中のほとんどの時間においてボールは一時も留まることなくネットを挟んだ両コートを行き来している。つまり、視点を変えてみれば、両チームの競技者による個々のプレーは、これらの「間」の創出・断絶行為として捉えることができる。

更に他の競技種目にはない独自の点として、バレーボールにはローテーションのルールが採用されており、試合中選手は他の競技種目のように1つのポジションでプレーをし続けることができない、ということがあげられる。

3. バレーボールにおける攻撃戦術時の課題点と選手間での技術的關係性について

ヤーン・ケルンは、著書スポーツの戦術入門²⁾の中で、直接相手と対峙してゴールを争うチームゲームの攻撃戦術を考える場合には、①防御ラインを破る(ノーマーク)、②人数的優位をつくる(オーバーナンバー)、③空間的優位をつくる(オープンスペース)の課題を解決するための戦術の考案が必要であると言っている。バレーボールはネットを挟んで直接的な身体接触のない競技種目であるため、これらの観点をバレーボールに置き換えると、①攻撃において相手ブロッカーとの間での人数的優位をつくる、②相手レシーバーとの間に空間的優位をつくる、③相手チームのブロック・レシーブの守備連携システムを破る、の3つの解決すべき課題に置き換えて考えることができる。

また、集団競技スポーツの中でも特にバレーボールは技能レベルの高度化を目指し、チームプレーヤー間の連携やコミュニケーションを図ることが技術・戦術的レベルアップにつながるところに「魅力」が感じられるスポーツであり、これらの課題解決もまた個人戦術の域を超えた競技者間の技術的關係性の多様化によって戦術の高度化は実現可能となるものと考えられる。

学会当日の発表時においては、バレーボールのゲーム場面でみられる攻撃戦術について、上記の課題解決に向けた競技者間での技術的關係性の具体例を示しながら検討を進めていくことにする。

4. 参考・引用文献

- 1) 大隈節子 バレーボール競技者の身体知に関する社会学的一考察－技術的關係性の「間」に着目して－九州レジャー・レクリエーション研究 pp.9-15. 2014年
- 2) ヤーン・ケルン スポーツの戦術入門 大修館書店 東京 pp.39-40. 1999年

オープンウォータースイミング参加者とフロー感覚の研究

遠藤大哉 江戸川大学スポーツビジネスコース非常勤講師

日本は海洋環境が豊かであるにも関わらず、海洋性レジャー・レクリエーションの発展が立ち遅れていると言える。そんな中、近年、海や湖を泳ぐオープンウォータースイミング（以下 OWS）が、新たな海洋性スポーツとして人気を博しつつある。

この種目は数キロを泳ぎ切る体力も必要だが、同時に自然条件との闘いが大きな要素となり、波や風、水温などの悪条件をいかに受け入れ、自分との折り合いをつけるかが、ポイントとなる。

このような過酷なスポーツにどのような人が、なぜ、どのように楽しんでいるのかを明らかにするために 2014 年度に開催された湘南 OWS 参加者と NPO バディ冒険団主催の湘南オーシャンスイムシリーズ第 3 戦参加者を対象に意識調査を実施した。

興味深いことに、8 割以上が「厳しく困難なほど達成感が大きい」と答えていた。今回は、特に「なぜ過酷な条件にあえて挑むのか」の内面的な心理に焦点を絞って調査研究してみた。

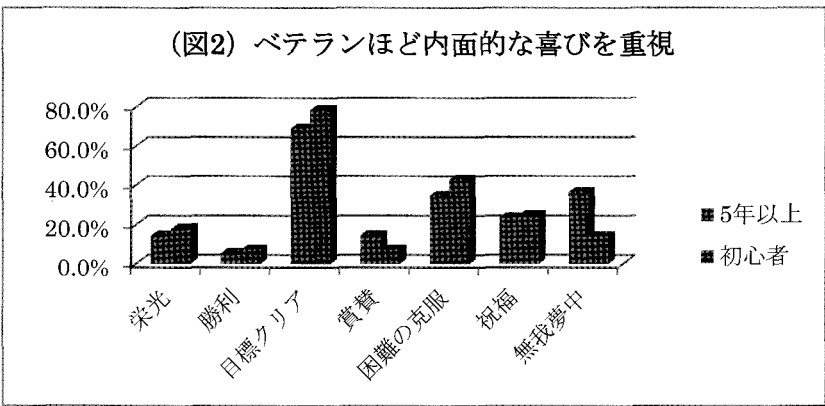
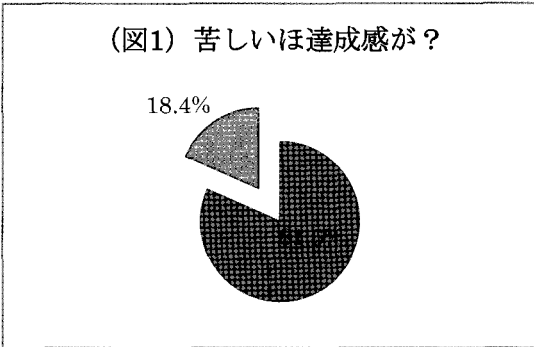
こうした「挑戦心理」は、「やった、できた」という形の上での達成感が大きな目的で、動機付けになっているとよく言われるが、これとは別に、苦しみ、もがく行為そのものの中に、実は本能的な快感が潜んでいるのではないかというのが、私の仮定である。

スポーツでは、この状態を集中力の極限の快感（ゾーン）、あるいは米国の心理学者、シカゴ大学のチクセントミハイ博士が提唱して広く受け入れられている「フローの状態」などと呼ばれている。

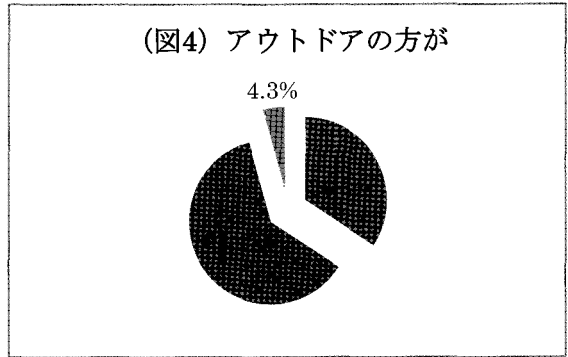
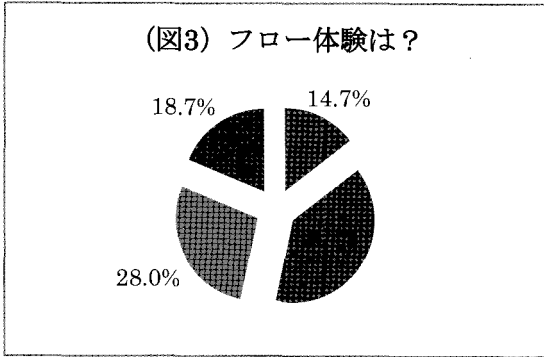
そこで、OWS 参加者が何に喜びを感じているか、尋ねたところ、ベテランほど内面的な喜びを重視している傾向が示唆された。（図 1）

フロー感覚の体験の有無について尋ねると、「ごくまれにある」もあわせると、

約 8 割が、経験があると答えた。これにより、OWS 参加者はフローの感覚を経験しやすいことが伺えた。（図 2）



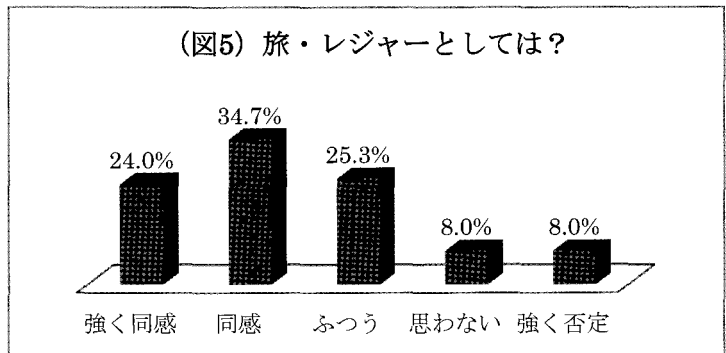
アウトドアは刻一刻と変化する自然への対応が求められることから、より雑念が排除され集中しやすいと考えられた。そこでアウトドアの方が集中状態に入りやすいかどうか尋ねたところ、アウトドアの方が入りにくいとした 4.0%に対し、34.0%（海）がアウトドアの方が入りやすいと答えた。このことにより、アウトドアの方がフローの感覚を味わいやすい可能性が示唆された。（図 3）



OWS の魅力や面白さについて尋ねたところ、約 6 割が、「海へ、という開放的な旅行・レジャーとしての側面」に「強く思う」あるいは「同感」と答えた。OWS 参加者にとってきれいな海で泳ぐことは大変魅力的であり、旅行やレジャーとスポーツが融合する「スポーツ・ツーリズム」の可能性が示唆された。（図 5）

以上より、OWS の魅力の要素として「困難の価値」の重要性が示唆された。

これは「緩（ゆる）いスポーツが好まれる時代」という傾向に対し、人は必ずしも「緩さ」を快樂とするのではなく、過酷と思えるほどの「困難」、あるいは苦闘を快樂ともしていること



の現れである。（いわゆるマゾヒスティックな快樂は受動的なものであり、ここで指摘する快感は、能動的なものであると定義したい）

産業面、特に地域の産業からも、海洋性レジャーの広がり、旅行の要素を兼ねたスポーツ、いわゆる「スポーツ・トラベル」の要素として今後大きな意味合いを持つと思われるが、この点からも、「人は困難の中に本能的な快樂を感じる」というテーマをさらに研究を推し進めたい。なお、OWS は、日本はあまり活躍していないが、2008 年から五輪正式種目になっており、また第 1 回 1986 年アテネ五輪も、水泳競技は海で行われ、泳ぐことのルーツは自然の中でのスポーツであったことを付記したい。

障がい者スポーツ体験とパラリンピアンとの交流が及ぼす効果

ー大学授業における学生アンケート調査よりー

○安藤佳代子[立教大学コミュニティ福祉学部]

キーワード：障がい者スポーツ、イメージ変化

I. はじめに

平成 23 年 8 月よりスポーツ基本法が施行され、その理念 5 には「スポーツは、障害者が自主的かつ積極的にスポーツを行うことができるよう、障害の種類及び程度に応じ必要な配慮をしつつ推進されなければならない」とある（文部科学省 2011）。障がい（引用文献で障害と表記されているもの以外は、障がいと表記する）の種類や程度について学ぶ機会としては、平成 14 年より実施されている「総合的な学習の時間」やその他の授業において、障がい体験や障がい者スポーツ選手の講演会などによる障がい理解教育が実施されており、地域の選手などが講師として数多く参加している。また、学習指導要領の改訂により体育分野においてオリンピックについて学ぶことが義務づけられ、東京都は平成 26 年度オリンピック教育推進校として 300 校を指定し実施が進められている。その内容には、「オリンピック・パラリンピックの歴史や意義、理念の学習」、「オリンピック・パラリンピアンとの交流」など、オリンピックのみならずパラリンピックについての学習も含まれていることから、今後はさらなる障がい理解についての様々な学習機会が得られていると言えるだろう（東京都教育委員会 2014）。

本研究は、アンケート調査から現在の大学生に対しパラリンピックについての学習機会と競技認知度、興味についての実態把握を行い、今後の課題を検討することを目的とした。

II. パラリンピックの学習と認知度の現状

立教大学コミュニティ福祉学部 1 年生（190 名）を対象にアンケート調査を実施した。倫理的配慮として、調査は全て無記名回答とし、参加は自由意志であり参加を拒否したことによって不利益や成績等への影響は生じないことを口頭で説明した（III も同様）。小学校から高等学校に在籍時、障がい者スポーツやパラリンピック関係の学習経験がある学生は 16%、経験がない学生 84% で、実際に障がいをもった方と交流したことがない学生がほとんどであった。パラリンピック競技種目の認知度と興味については、パラリンピックをテレビ等で観たことがある学生は 52.6%、観たことがない学生は 47.4% であった。観たことがない理由として「興味がない」、「いつ放映されているか分からない」等が挙げられ、2020 東京オリンピック・パラリンピック競技大会の開催が決定していることは知っているが約半数の学生がパラリンピックは興味をもてない傾向がみられた。また、種目の認知度として知っている種目を自由記述としたところ、知っているパラリンピック競技種目は平均 2.3 種目であった。しかし、ロンドンパラリンピック競技大会で金メダルを獲得したゴールボール競技を回答できた学生は 0.5% と低く、全く認知されていない状態であった。

III. 体験授業を通じた障がい者スポーツのイメージ改善

立教大学で実施されたアダプテッドスポーツ論の授業において、ゴールボール体験会を実施した。講師はパラリンピアン 2 名と監督、コーチの合計 4 名であった。対象は参加し

た 63 名とし体験授業の事前と事後調査の 2 回アンケートを実施した。学年は 2 年～4 年生で、不備があったものを除き 57 名を有効回答として分析を行った。調査内容は、西垣ら (2012) の障がい者スポーツに対するイメージについての質問項目を参考にし、講師からの聞き取り調査より 3 項目の内容を追記し、肯定的イメージと否定的イメージを対にした形で 10 項目設定した。否定的なイメージを「1」、肯定的なイメージを「4」として 1 から 4 までの 4 段階評価を得点化し T 検定により分析を行った。また事後調査には障がい者スポーツの振興を図るための活動について自由記述欄を設けた。

結果は、最も肯定的なイメージを持っていた項目は、「スポーツを行う意味がないーとても意味がある」(M=3.67、SD=0.62)、反対に否定的なイメージを持っていた項目は「スポーツを行うのは難しいことー簡単なこと」(M=2.33、SD=0.86)であり西垣ら (2012) の報告と同様の結果となった。10 項目の内、3 項目は事前、事後で有意な差がみられなかった。また、講師の聞き取り調査より追記した項目については、「一緒にやりたくないーやりたい」(M=3.56、SD=0.59)、「ボランティアとして関わりたいと思わないー関わりたい」(M=3.24、SD=0.76) については共に有意な差 ($p<0.01$ 、 $p<0.05$) が見られ、体験後にさらに肯定的なイメージに変化していた。また自由記述においては、講師 (パラリンピアン) よりロンドン大会の金メダルを手にとって見せて頂けたことに対して、メダルの重みを感じ、競技に対しての姿勢などをお聞きしたことが非常に印象に残ったといった記述がみられた。さらには、体験を通して競技に興味をもったことが挙げられ、障がい者スポーツの普及や振興においては体験を実施することが大きな影響となるといった記述が多くみられた。

IV. 今後の課題

現在の大学生の多くは、障がい者と関わることが少なく交流する機会がほとんどなかったことでどのように接したらよいか分からないといった状況にあり、興味はあるが一緒にスポーツを行うことや、ボランティアに参加するまでは至っていない学生が多くみられた。今後は、「心のバリアフリー」の推進を目的として、授業内外での体験機会を増やし実際に競技ボランティアや観戦の機会を設け、学生が持つ障がいのある方に対して無意識に作っている壁をできるだけ取り除けるようにしたいと考えている。パラリンピアンによる教育機会は、障がい者に対してのイメージをより肯定的なものとするだけでなく、パラリンピックの価値を語るができることから非常に重要であり不可欠であると言える。

また、パラリンピックの教育と共に、障がいがある人とない人が共にスポーツを楽しむためのアダプテッドスポーツの教育、インクルーシブ教育の推進が必要であることから、教員養成や指導者養成の環境を整えることが重要な課題となることが示唆される。

V. 参考文献

- 文部科学省 (2011) : スポーツ基本法 (平成 23 年法律第 78 号) (条文)
東京都教育委員会 (2014) : 「東京都教育委員会の重要な政策情報」、
http://www.kyoiku.metro.tokyo.jp/pickup/seisaku_sport.htm (2014.10.27)
西垣景太、上田ゆみ子、藤丸郁代、伊藤守弘 (2012)、「障がい者スポーツイベントの学生への教育的効果ー障がい者に対するイメージの変化及びコミュニケーション能力への影響ー」、『中部大学教育研究』、12、55-58

沖縄県児童の余暇活動の実際と課題

○永井伸人（國學院高等学校） 李 昭娜（早稲田大学大学院）

前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

key words：沖縄県、小学生（児童）、生活状況、余暇活動、あそび場

はじめに

近年の日本社会は、夜型化が進み、子どもたちの就寝時刻の遅れや睡眠時間の短縮傾向がみられる。小学生においても、学年が進むにつれて、就寝時刻の遅れや短時間睡眠が顕著に進んでいることが確認される。このような、成長盛んな学童期に生活習慣が乱れていることは、わが国の国民の健康福祉を土台からぐらつかせる状況にあるということであろう。中でも、沖縄県の子どもたちの抱える健康管理上の問題は厳しいものがある。

2007（平成 19）年度より始まった、全国学力・学習状況調査の結果からも、沖縄県の小学生の成績は下位層にとどまっている。さらに、全国体力・運動能力調査においては、2010（平成 22）年度、男子 29 位・女子 36 位、2012（平成 24）年度、男子 34 位・女子 38 位であり、全国平均より低い結果となっている。この沖縄県の子どもたちが抱える学力や体力の問題を改善していくためには、栄養・運動・休養の整った生活習慣づくりが大きく関係することが考えられ、沖縄県としても、現在、さまざまな対策に取り組んでいるところである。

そこで、本報では、沖縄県の小学生の生活状況、および、余暇活動の過ごし方について調査を行い、それらの結果から、沖縄県の児童の生活をいきいきとしたものにし、子どもなりの夢に向かって、いろいろな挑戦のできる環境づくりの一助を担いたいと考え、生活習慣調査から、今日の沖縄の子どもたちが抱える問題や課題を探ることとした。

方 法

2013（平成 25）年 1 月、沖縄県南城市の小学校に通う児童 1 年生から 6 年生 2,338 名、（1 年生男子 227 名・女子 202 名、2 年生男子 187 名・女子 207 名、3 年生男子 166 名・女子 171 名、4 年生男子 207 名・女子 208 名、5 年生男子 176 名・女子 166 名、6 年生男子 205 名・女子 216 名）を対象に、生活習慣調査を行った。

主な質問項目は、就寝時刻、起床時刻、帰宅後のあそび、帰宅後の主なあそび場などであった。

結 果

1. 生活状況

平均就寝時刻は、1 年生男子で 21 時 14 分・女子で 21 時 13 分、2 年生男子で 21 時 26 分・女子で 21 時 24 分、3 年生男子で 21 時 38 分・女子で 21 時 35 分、4 年生男子で 21 時 31 分・女子で 21 時 41 分、5 年生男子で 21 時 45 分・女子で 21 時 48 分、6 年生男子で 21 時 59 分・女子で 22 時 08 分であった（表 1-1、表 1-2）。

平均起床時刻は、1 年生男子で 6 時 29 分・女子で 6 時 30 分、2 年生男女で 6 時 34 分、3 年生男子 6 時 36 分・女子 6 時 32 分、4 年生男子 6 時 25 分・女子 6 時 32 分、5 年生男子 6 時 30 分・女子 6 時 32 分、6 年生男子で 6 時 29 分・女子で 6 時 28 分であった。

表1-1 沖縄県児童の生活活動の時間および人数(男子)

対象	1年生(227人)		2年生(187人)		3年生(166人)		4年生(207人)		5年生(176人)		6年生(205人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時14分	33分	21時26分	30分	21時38分	34分	21時31分	112分	21時45分	39分	21時59分	45分
睡眠時間	9時間15分	30分	9時間07分	26分	8時間58分	35分	8時間54分	113分	8時間45分	38分	8時間30分	46分
起床時刻	6時29分	21分	6時34分	18分	6時36分	23分	6時25分	29分	6時30分	25分	6時29分	24分
朝食時刻	6時50分	18分	6時53分	17分	6時57分	18分	6時52分	18分	6時53分	20分	6時52分	19分
排便時刻	11時08分	318分	11時07分	304分	11時18分	314分	10時02分	278分	9時16分	261分	9時09分	259分
登校時刻	7時29分	12分	7時32分	10分	7時32分	12分	7時30分	14分	7時26分	14分	7時24分	14分
通学時間	14分	9分	12分	8分	12分	7分	15分	12分	13分	8分	11分	6分
運動時間	1時間33分	72分	1時間14分	54分	1時間27分	61分	1時間40分	72分	1時間51分	74分	2時間01分	83分
うち、戸外での運動時間	1時間14分	63分	1時間01分	48分	1時間08分	62分	1時間26分	72分	1時間37分	88分	1時間36分	74分
TV・ビデオ視聴時間	1時間27分	57分	1時間27分	55分	1時間31分	68分	1時間35分	84分	1時間55分	90分	2時間02分	89分
TVゲーム使用時間	18分	28分	22分	36分	30分	39分	45分	99分	41分	68分	57分	78分
PCゲーム使用時間	3分	13分	2分	8分	7分	31分	16分	49分	12分	29分	20分	54分
インターネット使用時間	1分	7分	2分	10分	6分	27分	18分	53分	15分	42分	29分	59分
PCでの勉強時間	0分	3分	0分	6分	1分	5分	9分	46分	6分	21分	4分	13分
携帯電話使用時間	0分	1分	0分	2分	2分	20分	4分	43分	2分	11分	4分	19分
携帯メール使用時間	2分	42分	0分	0分	0分	2分	3分	38分	2分	11分	3分	19分
家での勉強時間	27分	36分	49分	33分	54分	31分	1時間09分	71分	57分	37分	1時間00分	31分
遊ぶ人数(人)	3.1	1.7	3.1	1.5	3.3	2.1	3.8	1.9	3.5	2.1	4.3	2.3
習い事の数	1.4	0.7	1.5	0.7	1.4	0.6	1.5	0.8	1.6	0.9	1.3	0.6
夕食時刻	18時54分	60分	19時10分	37分	19時09分	46分	19時12分	96分	19時18分	40分	19時21分	72分

表1-2 沖縄県児童の生活活動の時間および人数(女子)

対象	1年生(202人)		2年生(207人)		3年生(171人)		4年生(208人)		5年生(166人)		6年生(216人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時13分	29分	21時24分	32分	21時35分	33分	21時41分	42分	21時48分	72分	22時08分	38分
睡眠時間	9時間16分	30分	9時間10分	31分	8時間57分	32分	8時間50分	43分	8時間43分	68分	8時間19分	41分
起床時刻	6時30分	17分	6時34分	20分	6時32分	19分	6時32分	29分	6時32分	23分	6時28分	24分
朝食時刻	6時51分	16分	6時55分	19分	6時52分	17分	6時55分	53分	6時55分	25分	6時50分	20分
排便時刻	11時23分	305分	11時07分	303分	10時30分	279分	9時21分	252分	10時20分	292分	8時59分	242分
登校時刻	7時30分	11分	7時32分	12分	7時29分	13分	7時26分	14分	7時27分	10分	7時24分	15分
通学時間	12分	8分	11分	7分	13分	8分	14分	10分	14分	10分	13分	10分
運動時間	1時間13分	70分	1時間00分	55分	1時間00分	54分	1時間13分	69分	1時間18分	66分	1時間42分	85分
うち、戸外での運動時間	57分	63分	49分	55分	44分	47分	40分	39分	46分	53分	49分	55分
TV・ビデオ視聴時間	1時間21分	47分	1時間20分	51分	1時間36分	75分	1時間47分	88分	1時間49分	75分	2時間08分	82分
TVゲーム使用時間	6分	17分	9分	21分	13分	31分	42分	256分	22分	40分	31分	127分
PCゲーム使用時間	1分	6分	2分	11分	6分	48分	10分	46分	9分	27分	14分	33分
インターネット使用時間	0分	3分	1分	9分	2分	9分	11分	42分	15分	50分	24分	52分
PCでの勉強時間	0分	3分	0分	3分	1分	5分	7分	39分	6分	17分	7分	36分
携帯電話使用時間	0分	1分	0分	1分	0分	3分	5分	19分	3分	12分	6分	17分
携帯メール使用時間	0分	4分	0分	1分	0分	2分	5分	28分	6分	21分	17分	42分
家での勉強時間	28分	36分	47分	25分	1時間00分	47分	1時間07分	34分	1時間14分	54分	1時間16分	43分
遊ぶ人数(人)	3.0	1.4	3.2	1.7	3.0	1.5	3.5	1.9	3.3	1.9	3.5	1.9
習い事の数	1.4	0.7	1.5	0.8	1.7	0.8	1.7	0.9	1.8	0.9	1.5	0.8
夕食時刻	18時01分	32分	19時04分	36分	19時08分	41分	19時15分	43分	19時20分	40分	19時25分	46分

2. 余暇活動

帰宅後のあそび(3項目選択)の1位は、1年生男子でTV・ビデオ、女子でお絵かき、2年生以上では、男女ともにTV・ビデオで遊び場所の1位も全てが家の中でできる活動であった。3位までに入る戸外での活動としては、6年生男子に野球(3位)、5年生男子にサッカー(3位)、4年生男子にサッカー(2位)、3年生男子にサッカー(3位)、2年生男子にサッカー(2位)、1年生男子にサッカー(3位)がみられた。

帰宅後の主なあそび場(3項目選択)では、1年生から6年生の男女全てにおいて、家の中が1位であった。次いで、1年生から4年生の男女と5年生の女子では家の庭が2位、5年生男子と6年生男女では、友人の家が2位であった(図1-1-1~図1-2-6)。

考 察

生活習慣調査の結果、就寝時刻に関しては、6年生女子の22時08分を除いて、全学年男女は21時台であったが、翌朝、「ねむい」「あくびがでる」「きちんとしてられない」等の疲労症状を訴える子どもが、1年生男子で15.4%・女子で12.8%、2年生男子で23%・

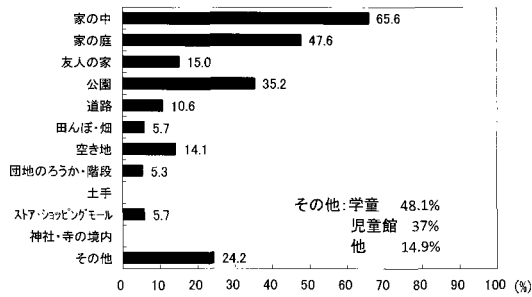


図1-1-1 主なあそび場(1年生男子227名)

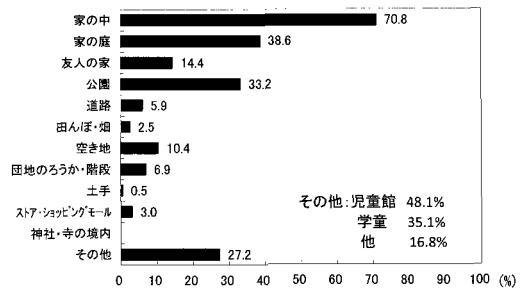


図1-2-1 主なあそび場(1年生女子202名)

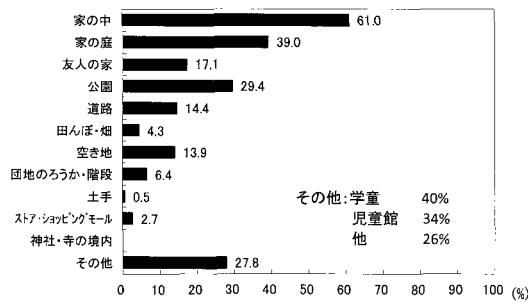


図1-1-2 主なあそび場(2年生男子187名)

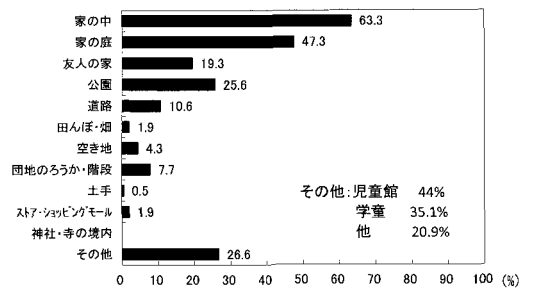


図1-2-2 主なあそび場(2年生女子207名)

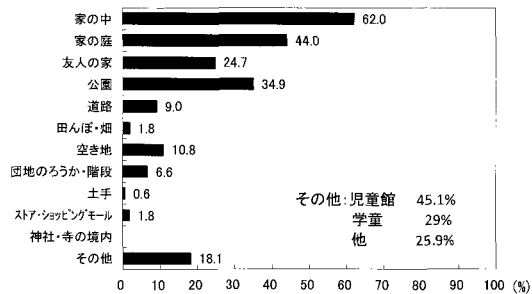


図1-1-3 主なあそび場(3年生男子166名)

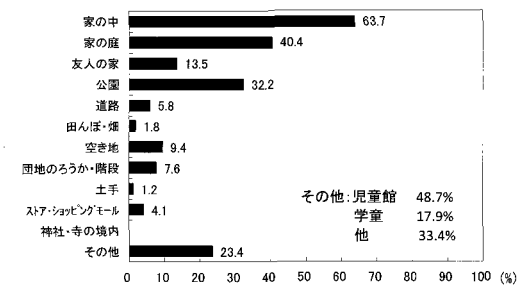


図1-2-3 主なあそび場(3年生女子171名)

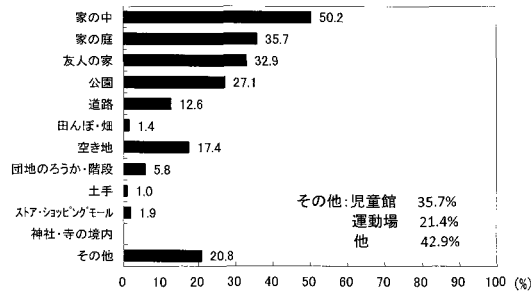


図1-1-4 主なあそび場(4年生男子207名)

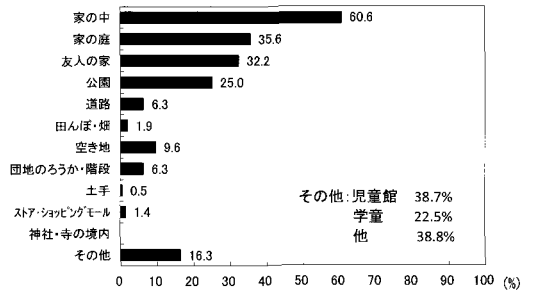


図1-2-4 主なあそび場(4年生女子208名)

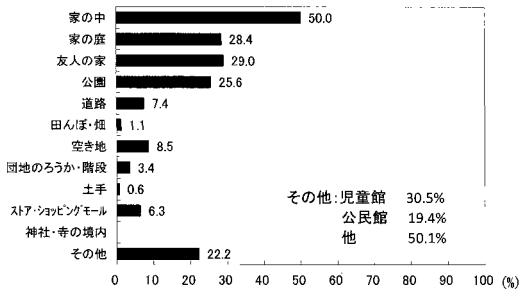


図1-1-5 主なあそび場(5年生男子176名)

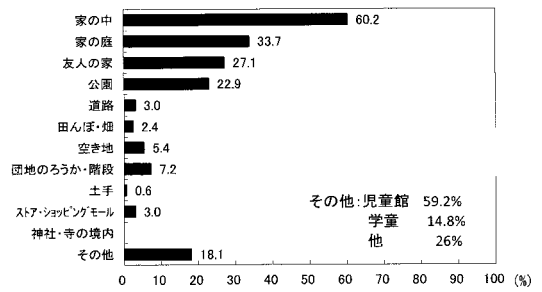


図1-2-5 主なあそび場(5年生女子166名)

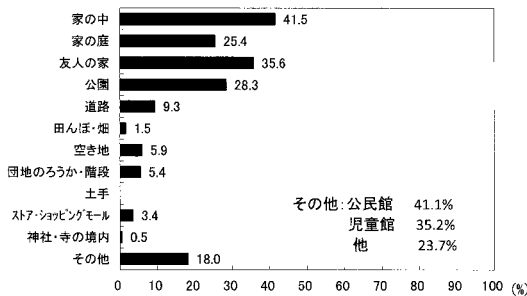


図1-1-6 主なあそび場(6年生男子205名)

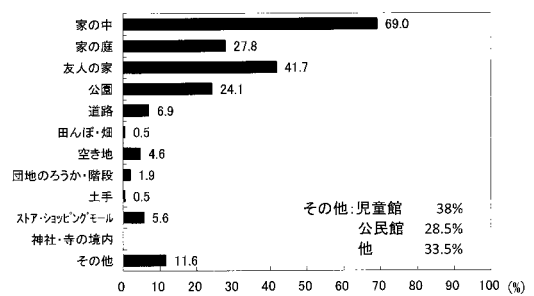


図1-2-6 主なあそび場(6年生女子216名)

女子で 20.7%、3年生男子で 33.8%・女子で 33.9%、4年生男子 51.2%・女子で 53.3%、5年生男子で 62%・女子で 74.7%、6年生男子で 76.1%・女子で 82.5%おり、一晩の睡眠では回復しないほど、体力が低いものと推察した。

余暇活動の帰宅後のあそびでは、1年生女子の「お絵かき」を除いて、全学年男女の1位は、TV・ビデオ・TVゲームと家の中でできる活動であり、帰宅後の主なあそび場の1位も家の中であったことから、日常生活の中で、身体活動の基本である「歩く」という動作、運動の主役となる「走る」といった運動量が確保されていないことにより、体力が全国平均より劣っている状況にあると推察した。

沖縄県の児童の健康づくりや学力向上のためにも、日常生活の中での運動量の確保と睡眠状況の改善は急務であり、食生活もふまえて、「食べる・動く・よく寝る」を整えた生活習慣づくりが必要であろう。

ま と め

本報では、沖縄県の小学生の生活状況および余暇活動の過ごし方について調査を行い、得られた結果から、現在の課題と改善策を模索した。その結果、沖縄県の子どもたちは一晩での睡眠では疲労回復できていないことが確認された。また、余暇活動として、家の中で過ごすことが多く、その内容としてはTV・ビデオ・TVゲームといったものが主であり、身体活動量が少なく、体力向上につながっていないことを確認した。よって、身体的活動量を増やし、生活習慣全体を整える「食べて・動いて・よく寝よう」の実践指導が求められるよう。

遊びの概念形成への生活経験の影響について — 親世代の生活経験と遊びの意識調査から —

清水 一 巳 【千葉敬愛短期大学】

1. はじめに

文部科学省は『体力・スポーツに関する世論調査（平成25年1月調査）』において、「今の子どものスポーツや外遊び環境の変化」について、「よくなった」とするものが27.3%で、「悪くなった」とするものは60.8%になるとしている。また、大都市や中都市で、性別では女性で「悪くなった」とする割合が高くなっているという。現代の生活環境において、「子どもの遊び」を取り巻く環境という視点からも様々な評価が加えられてきているといえる。

上記の調査では、「変化したところ」として「空き地や生活道路が少なくなった」（74.4%）、「時間が少なくなった」（50.7%）、「仲間（友達）が少なくなった」（50.4%）、「親子でスポーツに親しむ機会が少なくなった」（18.9%）といったものがあげられている。空間、時間、仲間の減少と親子での関わりの変化が指摘されている。このような生活環境に対して、子どもはどのように関わり遊んでいるのか。「大人の生活経験」がさまざまなコト、モノを媒介に、子どもの遊びに影響していると考え、子どもをとりまく「生活環境」として大人の存在をとらえていく視点が必要になってくる。

本報告では、質問紙調査の結果をもとに、現代の大人の遊びの現状（幼児期の子どもをもつ親のライフスタイルと、子どもの遊びへの視点）について明らかにし、大人と子どもの遊びと生活環境との関係について考察を行なう。

2. 調査概要

遊びは、子どもにとって自発的な活動であり、「幼稚園教育要領」においても心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習と明記されている。今回、幼稚園・保育所と家庭との連続性を重視した環境構成に関する研究の基礎調査として、子どもにとって重要な人的環境である保護者に、自らの遊びを含む生活体験及び子どもとの関わり等を尋ねる質問項目を作成し、千葉県内の都市部及び郊外、農漁村部の幼稚園、保育所を通し、保護者に対して質問紙を用いて調査を実施した。期間や回収率は以下の通りとなっている。

【調査期間・回収率等】

平成25年7月～平成26年1月（配布数：1389部、回収数：882部、回収率：63.5%）

3. 結果の概要

（1）属性（年齢、性別）

施設種別の年齢層は、保育所の34歳以下の3つの年齢層において幼稚園より高い割合となっていた。幼稚園で高くなっていたのは35～39歳、40～44歳の層であった。施設種別での性別の差はなかった。

全体では、30歳から44歳の層が8割を超えている。本調査では、子ども期の遊びについて回想法にてきいている。その為、ここでの「子ども期」は1970年代～1980年代のことを指しているといえる。

表 1 - 1). 施設種別 × 年齢層

		年齢								合計
		20～24歳	25～29歳	30～34歳	35～39歳	40～44歳	45～49歳	50～54歳	55～59歳	
保育園	度数	13	37	97	107	53	26	5	3	341
	%	3.8%	10.9%	28.4%	31.4%	15.5%	7.6%	1.5%	.9%	100.0%
幼稚園	度数	1	30	112	205	144	29	5	1	527
	%	.2%	5.7%	21.3%	38.9%	27.3%	5.5%	.9%	.2%	100.0%
合計	度数	14	67	209	312	197	55	10	4	868
	%	1.6%	7.7%	24.1%	35.9%	22.7%	6.3%	1.2%	.5%	100.0%

(2) 子ども期の遊び経験

大人の子どもの期の遊びについて、全体の1割を超える回答があったものをみて行く。全体でみていくと、小学校入学以前では、①ままごと遊び(30.7%)、②お絵かき(ぬりえ)(20.8%)と半数を占めている。そこから、小学校低学年で①かくれんぼ(11.0%)が最も多くなり、ついで②野球(キャッチボール)(9.8%)と増えている。そして、小学校高学年の①野球(キャッチボール)(18.2%)、②家庭用ゲーム機(据え置き型)での遊び(13.7%)と変容してくる。身近な模倣遊びから、集団での遊びを介して、競争を基礎とする近代的な遊び(スポーツ型、ゲーム機型)へと移行しているといえる。性別でみると女性では、ままごと遊び、お人形さんごっこといった身近な模倣遊びが小学校低学年まで継続されている。男性では、小学校低学年からスポーツ型の遊びが増えており、男性の遊び経験において、スポーツという競争を基盤にした、近代的遊びへの移行が小学校低学年から急激に始まっているといえる。

(3) 現在の子どもの遊び

現在の子どものよくおこなう遊びについて、よくおこなう遊び(NO.1)から(NO.3)までをあげてもらった。全体をみると、よくおこなう遊び(NO.1)で最も多く挙げられていたのが①お絵かき(22.9)であり、ついで②ままごと遊び(9.5)、③サッカー(ボール蹴り)(9.0)となっていた。このよくおこなう遊び(NO.1)の上位3つの遊びの男女比は、①お絵かき(ぬりえ)で、女性(68.5)、男性(31.5)、②ままごと遊びで、女性(80.0)、男性(20.0)、③サッカー(ボール蹴り)で、女性(37.9)、男性(62.1)となっていた。お絵かき(ぬりえ)、ままごと遊びといった静的、室内での遊びにおいて、女性の割合が多く、サッカーといった屋外での近代的遊びで男性の割合が多くなっているといえる。

子どもとの遊び(NO.1)について、性別にみていくと女性は、①お絵かき(ぬりえ)(27.8)、②ままごと遊び(13.6)、③折り紙(10.9)となっており、男性は、①お絵かき(ぬりえ)(16.5)、②サッカー(ボール蹴り)(12.7)、③携帯用ゲーム機遊び(8.1)となっていた。子どもとおこなっている遊び(NO.1)で、最も多いのは、男女に共通して①お絵かき(ぬりえ)であるが、女性は次に、②ままごと遊び、③折り紙となっており、男性は②サッカー(ボール蹴り)、③携帯用ゲーム機遊びと続いている。このことは、前述の子ども期の遊びにおける、女性の小学校低学年まで継続する、「身近な模倣遊び」と、男性の小学校低学年から急激な移行をみせる、「競争を基盤とする近代的遊び」という特徴とも一致するものと考えられる。

(4) 生活体験の比較（子ども期と現在）

25 項目の生活体験について、保護者自身の子ども期の経験の有無と、子どもとの関わりの有無を尋ねた。これらが、父親と母親によって異なるかをまとめたものが表 4 である。

父親より母親の方が子ども期に多く経験し、かつ、子どもとの関わりも母親の方が多い子ども期の生活体験は、「星空を眺める」「影ふみ」「シロツメクサの冠づくり」「ササ舟づくり」「草笛」「缶ぼっくり」であった。母親は身近な植物や廃材を利用した比較的静的な活動を好むという遊び観がうかがえる。

母親と父親とで子ども期の経験の多少について差はなく、かつ、子どもとの関わりは母親の方が多い生活体験は、「山登り」「どろだんご作り」「凧あげ」「風車」「竹とんぼ」であった。ブームとなった泥団子作りや昔からの伝承遊びが幼稚園や保育所で積極的に取り上げられているという状況が、これらの施設に父親より多く関わることを推察される母親の遊び観に影響していると考えられる。

母親より父親の方が子ども期に多く経験しているにもかかわらず、子どもとの関わりは母親の方が多い生活体験は、「木に登る」「こま回し」であった。いずれも複合的な身体活動をとまなう生活体験であるが、父親の子ども期の経験が、子どもとの関わりに生かされていない実態がうかがえ、母親の負担感が懸念される。同様に、母親と父親のどちらが多く子ども期に経験しているかに関わらず、全ての生活体験について子どもとの関わりが多いのは母親であるか、母親と父親とで差がないかのどちらかであった。

(5) 遊び観

ここでいう「遊び観」とは、遊びの形態（8 項目）、遊びの環境（8 項目）、遊びへの関わり方（8 項目）、遊びの教授、効果（8 項目）により構成される遊びに対する観念としてとらえる。それぞれの項目について、5 件法により質問を行った。

性別により、子ども期の遊び経験、生活経験の違いが見られたため、ここでも遊び観について性別からみていく。

女性の肯定的意識が強く出ていた項目が、①昔から伝わる遊びを知る必要がある、⑫少くく危険な遊びをしてもよい、⑲空想をすることも遊びである、⑳子どもと大人も遊びを通して感情を共有することができる、の 4 項目であった。男性の肯定的意識が強かった項目は、③これからはパソコンなどの情報機器を使う遊びが大切だ、⑦女の子・男の子らしい遊びをするべきだ、⑩ひとりより大勢で遊ぶ方がよい、⑭仲のいい友達とだけ遊ぶほうがよい、⑮いろいろな遊びをおこなう方がよい、⑯方法にとらわれずに自由に遊ぶことが大切だ、㉑スポーツ競技やダンスなどの能力が伸びる遊びをしたほうがよい、㉒テレビゲームも子どもにとって良い遊びである、の 8 項目において女性よりも肯定的意識が高くなっていた。

遊びの概念が形成される過程について、前述の「生活経験」と「遊び観」との関わり、「遊びの評価」と「遊び観」との関わりから、検討していく。また、大人の「生活経験」がさまざまなコト、モノを媒介にしているのか明らかにする為、現在の生活環境の構成にも焦点を当て、考察していく。

遊び観×性別

[A:Agree (同意)、N:Neutral (保留)、D:Disagree (否定)]

	－遊びについて－	全体	女性	男性	
①	昔から伝わる遊びを知る必要がある	A	A	N	**
②	からだを使った遊びが大切だ	A	-	-	
③	これからはパソコンなどの情報機器を使う遊びが大切だ	N	N	A	**
④	楽器などの道具を使って遊んだほうがよい	-	-	-	
⑤	既製のおもちゃより、必要なものは自分で作って遊んだほうがよい	A	-	-	
⑥	自然に触れ合う遊びをしたほうがよい	A	-	-	
⑦	女の子・男の子らしい遊びをするべきだ	-	D	N, A	**
⑧	生き物を飼うなど生き物と触れ合う遊びが大切だ	A	-	-	
⑨	子どもは子ども同士で遊ぶほうがよい	A	-	-	
⑩	ひとりより大勢で遊ぶほうがよい	A	N	A	*
⑪	子どもだけで遊ぶと危険だ	N	A	D	
⑫	少くらい危険な(スリ傷程度の軽いけがをするような)遊びをしてもよい	A	D, N	A	**
⑬	家の近所に遊ぶ場所が必要だ	A	-	-	
⑭	家の近所に遊んでくれる友達が必要だ	A	-	-	
⑮	年齢の異なる友達とも遊ぶことが大切だ	A	-	-	
⑯	仲のいい友達とだけ遊ぶほうがよい	D	D	A	**
⑰	ひとつの遊びを長く遊ぶほうがよい	N	N	D	*
⑱	いろいろな遊びをおこなうほうがよい	A	N	A	
⑲	遊びはすぐに飽きてやめてもよい	-	-	-	
⑳	方法にとらわれずに自由に遊ぶことが大切だ	A	N	A	**
㉑	子どもの頃は勉強より遊ぶほうがよい	A	-	-	
㉒	スポーツ競技やダンスなどの能力が伸びる遊びをしたほうがよい	A	N	A	**
㉓	遊ぶ時間より塾や習い事の時間が大切だ	D	D	N	**
㉔	子どもの頃には自由に遊ぶことが大切だ	A	-	-	
㉕	子どものやりたい遊びが第一だ	A	-	-	
㉖	大人が遊びを教える必要がある	A	-	-	
㉗	幼稚園や学校でもっと遊びの仕方を教えるべきだ	N	-	-	
㉘	遊びの中でもルールは守らなければならない	A	-	-	
㉙	空想することも遊びである	A	A	D	**
㉚	テレビゲームも子どもにとって良い遊びである	-	D	A	**
㉛	子どもと大人も遊びを通して感情を共有することができる	A	A	D	*
㉜	遊びの楽しさは大人が教えることはできない	D	-	-	

**p<.01 *p<.05

*その他の調査結果および考察については当日の資料にて配付いたします。

沖縄県幼児の余暇活動の実際と課題 2014 - 島尻地区の幼児の生活習慣分析を通して -

○吉村眞由美〔早稲田大学人間総合研究センター〕

李 昭娜〔早稲田大学大学院〕 前橋 明〔早稲田大学人間科学学術院〕

key words : 幼稚園幼児, 余暇活動, 就寝時刻, 起床時刻, 睡眠時間

はじめに

近年の幼児は、保護者中心の夜型生活の影響を受け、生活リズムの乱れ¹⁾が確認されている。さらに、動的なあそびから、静的なあそびへと変化を見せており、運動量の急激な減少による弊害²⁾が指摘されている。さらに、足の発育不全やバランス力の低下が足の形成にネガティブな影響を与える³⁾ことが問題視されており、さらに、日本には靴の教育(シューエデュケーション[®])がないことによる幼児の足元環境の劣悪さ⁴⁾が示されている。

そこで、本報では、沖縄県に在住する幼児とその保護者を対象に、生活習慣と靴行動に関する調査を行い、幼稚園幼児の生活習慣ならびに余暇活動の実態やその特徴を把握することで健康管理上の課題を見だし、幼児が健康な生活を送るための課題を検討した。

方 法

2014年4月に、沖縄県島尻地区の幼稚園に通う4歳～6歳の幼児2,061名(男児1,062名・女児999名)の保護者に対して、幼児の生活習慣調査を実施した。

主な調査項目は、就寝時刻、起床時刻、朝食開始時刻、朝食摂取状況、排便時刻、帰宅後のあそび内容と外あそび時間、夕食開始時刻、テレビ・ビデオの視聴時間などであった。

結 果

保育園幼児の生活活動の時間・内容および人数を、男女別に表1-1と表1-2にそれぞれ示した。また、生活習慣実態の時間帯別人数割合を図1-1～図8-2に、帰宅後のあそび内容を表2にまとめた。

表1-1 沖縄県幼稚園幼児の生活活動の時間・内容および人数(男児)

項目	対象 4歳児(116人)		5歳児(902人)		6歳児(44人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時21分	32分	21時23分	34分	21時25分	40分
睡眠時間	9時間26分	32分	9時間20分	32分	9時間14分	31分
起床時刻	6時47分	26分	6時44分	24分	6時40分	32分
朝食開始時刻	7時08分	21分	7時05分	22分	7時02分	29分
登園時刻	7時52分	18分	7時48分	18分	7時45分	21分
排便時刻	10時40分	282分	11時20分	315分	12時13分	340分
夕食開始時刻	18時55分	33分	19時00分	37分	18時54分	41分
(平日)あそび時間	3時間13分	91分	2時間50分	109分	2時間34分	94分
うち、外あそび時間	1時間7分	57分	50分	60分	56分	62分
TV・ビデオ視聴時間	1時間42分	68分	1時間43分	67分	1時間47分	82分

表1-2 沖縄県幼稚園幼児の生活活動の時間・内容および人数(女児)

項目	対象 4歳児(116人)		5歳児(838人)		6歳児(45人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時18分	33分	21時26分	34分	21時34分	31分
睡眠時間	9時間27分	32分	9時間18分	35分	9時間16分	33分
起床時刻	6時45分	27分	6時45分	25分	6時51分	23分
朝食開始時刻	7時09分	26分	7時06分	22分	7時09分	23分
登園時刻	7時59分	20分	7時49分	19分	7時46分	17分
排便時刻	11時12分	276分	11時31分	312分	11時50分	310分
夕食開始時刻	18時47分	41分	18時59分	37分	19時02分	37分
(平日)あそび時間	3時間18分	126分	2時間41分	105分	2時間57分	110分
うち、外あそび時間	1時間1分	70分	44分	54分	51分	61分
TV・ビデオ視聴時間	1時間36分	64分	1時間36分	62分	1時間44分	72分

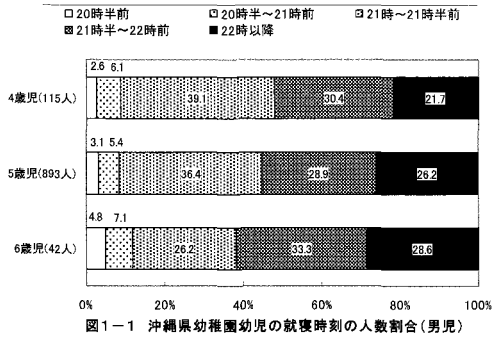


図1-1 沖縄県幼稚園幼児の就寝時刻の人数割合(男児)

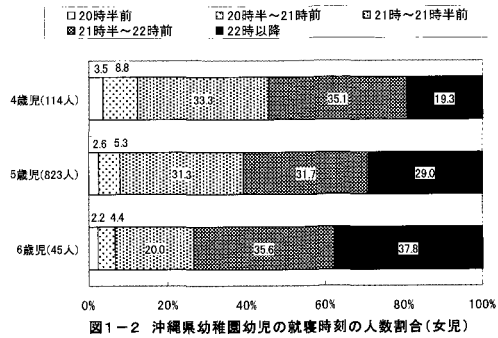


図1-2 沖縄県幼稚園幼児の就寝時刻の人数割合(女児)

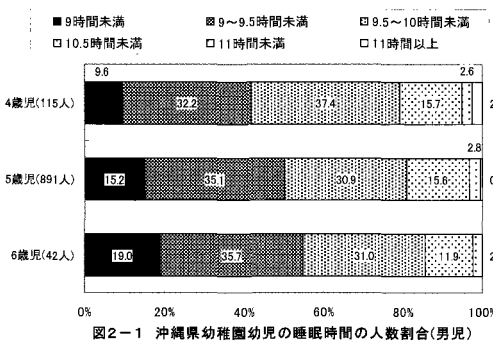


図2-1 沖縄県幼稚園幼児の睡眠時間の人数割合(男児)

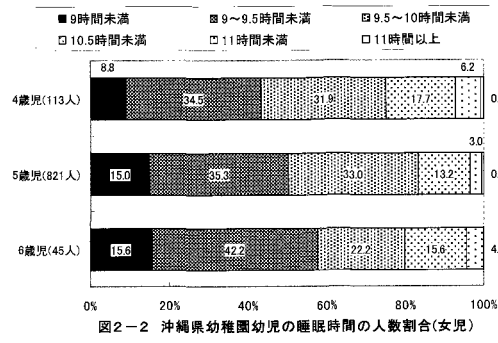


図2-2 沖縄県幼稚園幼児の睡眠時間の人数割合(女児)

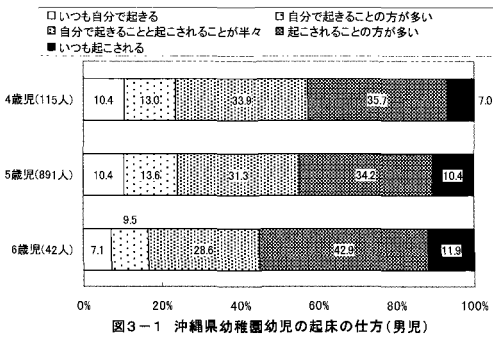


図3-1 沖縄県幼稚園幼児の起床の仕方(男児)

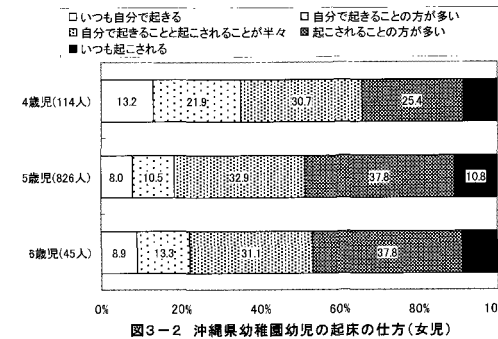


図3-2 沖縄県幼稚園幼児の起床の仕方(女児)

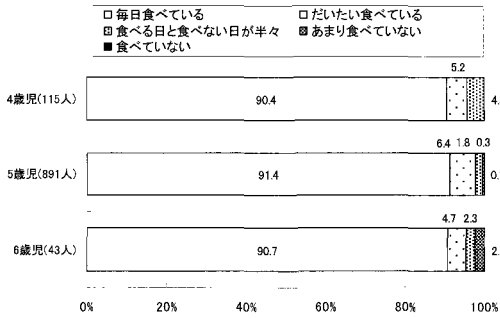


図4-1 沖縄県幼稚園幼児の朝食摂取状況(男児)

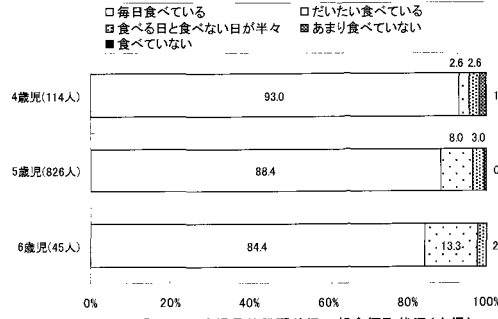


図4-2 沖縄県幼稚園幼児の朝食摂取状況(女児)

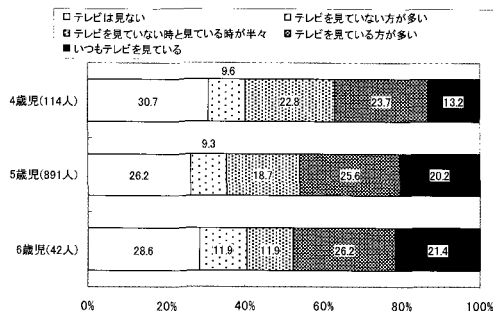


図5-1 沖縄県幼稚園児の朝食時のTV視聴(男児)

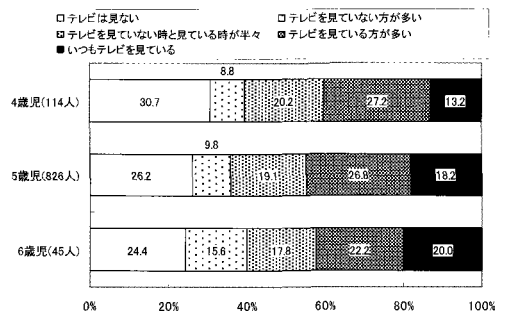


図5-2 沖縄県幼稚園児の朝食時のTV視聴(女児)

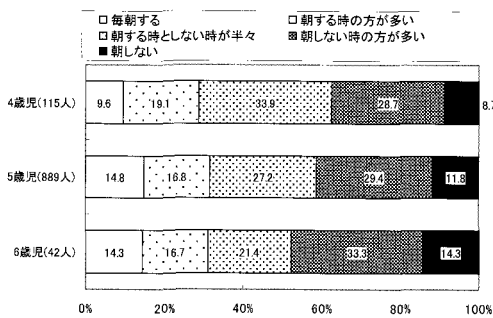


図6-1 沖縄県幼稚園児の朝の排便(男児)

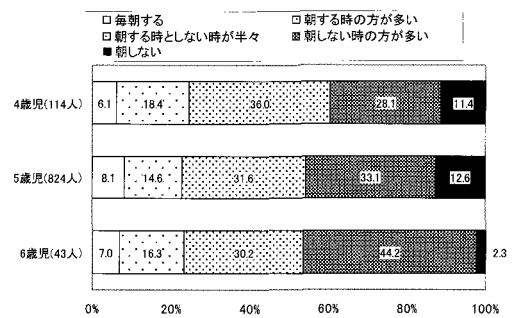


図6-2 沖縄県幼稚園児の朝の排便(女児)

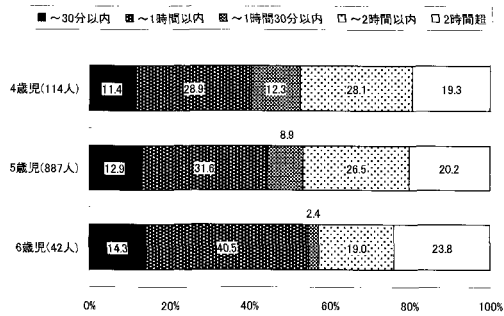


図7-1 沖縄県幼稚園児の帰宅後のメディア視聴時間別人数割合(男児)

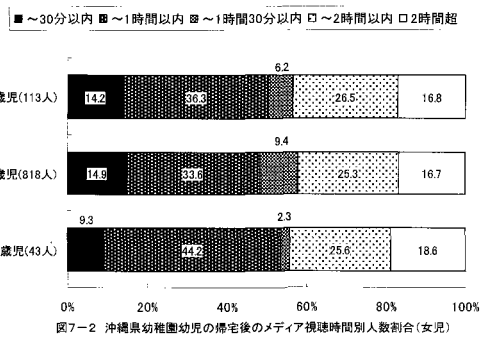


図7-2 沖縄県幼稚園児の帰宅後のメディア視聴時間別人数割合(女児)

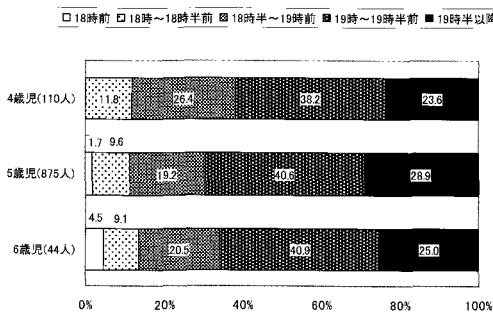


図8-1 沖縄県幼稚園児の夕食開始時刻の人数割合(男児)

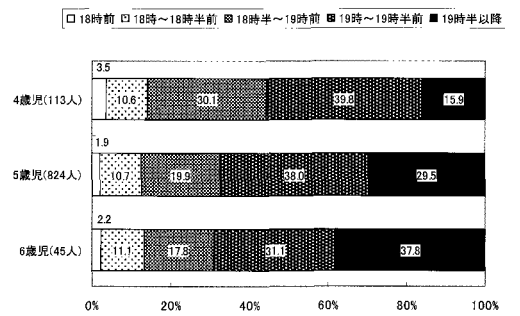


図8-2 沖縄県幼稚園児の夕食開始時刻の人数割合(女児)

表2 保育園幼児の帰宅後のあそび内容

年齢・性		順位		
		1位	2位	3位
4歳児	男児 (N=116)	テレビ・ビデオ (50.9%)	ヒーローごっこ (37.9%)	ブロックあそび (33.6%)
	女児 (N=116)	お絵かき (65.5%)	ままごと (58.6%)	テレビ・ビデオ (42.2%)
5歳児	男児 (N=902)	テレビ・ビデオ (65.1%)	ヒーローごっこ (33.8%)	お絵かき (29.2%)
	女児 (N=838)	お絵かき (72.0%)	テレビ・ビデオ (53.0%)	ままごと (45.9%)
6歳児	男児 (N=44)	テレビ・ビデオ (59.1%)	ヒーローごっこ (43.2%)	お絵かき (各29.5%)
	女児 (N=45)	お絵かき (68.9%)	ままごと (57.8%)	テレビ・ビデオ (46.7%)

考 察

生活リズムをみると、就寝時刻が平均にして午後9時25分前後と比較的遅寝であったのに対して、平均起床時刻が6時45分前後と早く、そのため、平均睡眠時間が9時間20分しか取れていなかった。遅寝・早起き・短時間睡眠の現状が明らかとなった。また、帰宅後のあそび内容をみると、男児では全ての年齢で1位がテレビ・ビデオであり、女児では全ての年齢で1位がお絵かきであった。また、平均外遊び時間は約55分であり、身体活動量の不足が懸念された。また、夕食開始時刻をみると、約65%の子どもが19時以降に夕食を開始しており、就寝時刻を早め、10時間睡眠の確保に向けた具体的対策をとる必要性が示された。

ま と め

本調査の結果から、沖縄県幼稚園幼児の生活は、21時20分就寝・6時45分起床の遅寝・早起きの傾向、9時間20分の短時間睡眠であり、睡眠時間不足の問題を抱えていた。また、余暇活動についてみると、体を動かさない静的な遊びが中心であり、屋外で体を思い切り動かす遊び時間も十分とはいえない結果であった。解決策として、帰宅後の遊びに外遊びの時間を増やし、テレビ・ビデオのメディア視聴時間を減らすことで、早い時刻に就寝できる身体環境づくりにつなげることが期待できる。睡眠時間を増やすことができれば、動的遊びへの活力を養うことができ、早寝のサイクルに持ち込むことが期待できる。

今後は、本調査と同時に行った、靴行動（運動靴の選び方と履き方などの実態）調査による動的遊び時の足元環境の実態との関連を検討することで現状改善を図り、幼児がより活発で安全に、いきいきと活動できる、具体的な支援策の検討を行う計画である。

文 献

- 1) 前橋 明：近年の保育園児の身体活量と睡眠との関係，保育と保健 14（2），pp.24-28，2008．日本食育学術会議：子どもの生活白書 2005，大学教育出版，pp.1522-1525，2005．
- 2) 前橋 明：今日から始めよう子どもの生活リズム向上作戦「食べて、動いて、よく寝よう！」を合言葉に，明研図書，pp.28-114，2012．
- 3) 内田俊彦・藤原和朗他：幼稚園児の足型計測（第2報），靴の医学 17（2），pp.40-44，2003．
- 4) 吉村真由美：幼児体育のための靴教育・シューエデュケーション®，幼児体育学研究 5（1），pp.3-14，2013．

中山間地域の景観に関する地元住民および外来者の景観認識特性に関する研究 愛知県豊田市椿立自治区を事例として

○中村 駆〔東京農業大学地域環境科学部造園科学科〕町田 怜子〔東京農業大学地域環境科学部造園科学科〕麻生 恵〔東京農業大学地域環境科学部造園科学科〕

キーワード：景観 里山 観光 景観認識

1. 研究の背景及び研究対象地域

景観法の施行に伴い、景観の保全、良好な景観の形成に向けた取り組みが活性化している。景観法では、都市から農山漁村にわたる国土全体の景観形成の促進を目的と掲げている。今回対象とする愛知県豊田市椿立自治区では、地域住民が主体となって、水車小屋の復活など景観保全に向けた取り組みを行っている。本研究では、愛知県豊田市椿立自治区を対象地とする。愛知県豊田市椿立自治区は、奥三河地域の中山間地域である。中山間地域特有の問題として、少子高齢化が進み、里山が荒れ、耕作放棄地が増加しイノシシなどの獣害も多く発生している。少子高齢化・過疎化が進み、深刻な担い手不足となっている。

豊田市は平成22年に豊田市景観計画¹⁾を策定している。地域活動支援事業(わくわく事業)を実施し、地域資源の活用に力を入れている。しかし、中山間地域の細かな景観計画は策定されていない。そのため、今回の研究を行うことによって、対象地域の景観を保全するきっかけを作ることができる。

農村景観に関する研究としては、麻生(1993)²⁾は岡山県蒜山地域において地域住民の景観認識構造をアンケート方式により明らかにした。また、加藤(2001)³⁾は地元住民および外来者の景観認識特性の違いを明らかにした。さらに、栗田(2008)⁴⁾が、棚田景観の地域内外の住民により、写真分類実験や評定尺度法を用いて、眺望や緑量を維持することで開放性や自然性を評価することを明らかにしている。しかし、これは棚田を対象に限定したもので、地域全体を対象にした文献は数少ない。

自治区内には旧椿立小学校を利用した、あすけ里山ユースホテルや国指定無形民俗文化財である「綾渡の夜念仏と盆踊」があり、外来者も多く訪れる。そのため、沢山の場所が人の目に入るため、保全する場所がどこなのか、また、自治区としてどこを守り育てていきたいのかを明確にして椿立自治区の景観計画を策定する必要がある。この結果を景観計画の策定の手掛かりとする。

2. 研究の目的

本研究は、地元住民と共同で農村景観を守り育てていくために、内部からの目線だけでなく、外部から評価することによって、景観の構造や特徴、景観がもたらす印象と関係性を明らかにする。外部、内部の景観認識を明らかにすることによって、新たな価値観からの景観の評価保全を行うことができる。

3. 研究方法

3-1 評価対象地の設定

評価対象地の選定方法は、地域の景観構成の特徴を明らかにするために、2014年7月13日の現地調査を実施した。その結果、「水車小屋と棚田」、「圃場整備された水田」、「耕作放棄地」、「棚田から転換された植林地」、「近代的な建築様式の家屋」、「茅葺をト

タン葺にした家屋」、「椿立自治区の特徴的な民家」、「整備され復活した旧道」、「廃校となった椿立小学校」、「綾渡の夜念仏と盆踊りの文化が残る平勝寺」の10箇所の評価対象地を選定した。

3-2 評定尺度法

評定尺度法を用いて、地域住民及び外来者に景観評価を行った。評価項目は、景観認識特性についての研究を加藤（2001）³⁾が明らかにした項目より「美しさ」「面白さ」「親近感」「地域(椿立)らしさ」「保全の重要度」の5つの評価項目を設定し、「全く感じない」、「あまり感じない」、「やや感じる」、「感じる」、「大変感じる」の5段階の評定尺度を用いてアンケート調査を実施した。

4. 結果

2014年8月26日より9月5日までの13日間でアンケート調査を実施し、262部配布した結果、地域住民から128部、外来者より30部回収した。アンケート調査の評定平均値の分析した結果、美しさの評価項目は、平勝寺の4.17が一番高く、次いで水車小屋の4.15が高かった。親近感の評価項目は、椿立小学校の4.15が高かった。面白さの項目軸は、椿立小学校の4.23が一番高かった。地域らしさの評価項目は、椿立小学校の4.23が一番高く、次いで特徴的な民家が4.18と高かった。保全の重要度の評価項目は、椿立小学校の4.54が一番高く、次いで水車小屋の4.31が高い結果が出た。以上の結果から椿立小学校は、親近感や面白さ等多様な評価が高いことが考えられた。また、平勝寺や水車小屋も同様に高い結果が得られた。

表1 アンケート調査結果

	美しさ (標準偏差)	親近感 (標準偏差)	面白さ (標準偏差)	地域らしさ (標準偏差)	保全の重要度 (標準偏差)
水車小屋	4.15(1.01)	3.54(1.08)	3.54(1.10)	4.15(0.99)	4.31(1.06)
圃場整備	3.92(1.08)	3.33(1.12)	2.83(1.10)	3.58(0.99)	3.50(1.09)
耕作放棄地	1.83(0.80)	2.42(1.02)	2.17(0.99)	2.08(1.10)	2.92(1.34)
植林地	2.55(0.92)	2.27(0.89)	2.91(0.99)	3.09(1.04)	2.91(1.20)
近代的な建物	2.30(1.11)	3.10(1.04)	2.50(1.09)	2.80(1.05)	2.90(1.17)
トタン葺	3.00(1.06)	2.64(1.04)	3.09(1.01)	3.00(0.97)	3.54(1.01)
特徴的な民家	4.09(1.08)	3.82(1.06)	3.55(1.07)	4.18(0.97)	3.91(1.10)
旧道	3.90(1.11)	3.10(1.09)	3.80(1.09)	3.50(1.08)	3.70(1.12)
平勝寺	4.17(1.09)	3.58(1.20)	3.58(1.20)	3.83(1.05)	4.25(1.12)
椿立小学校	3.77(1.02)	4.15(1.11)	4.23(1.11)	4.23(0.92)	4.54(1.04)

5. 考察

今回の調査結果より、椿立小学校や平勝寺、水車小屋の評価が高いことが明らかになった。これらは椿立自治区の重要な景観要素であるため、景観計画の中に取り入れる必要がある。

また、今回のアンケート調査では、地域住民と外来者の母数の差が大きい為、地域住民と外来者の差を明確にすることが出来なかった。次回調査では、無作為に調査対象者を選び、回答を得ることが必要となる。また、評価項目の関係性を明らかにすることによって、保全の重要性を明らかにすることが出来ると考えられる。

参考文献

- 1) 豊田市景観計画（2010）
- 2) 麻生恵・堀江篤郎（1993）：岡山県蒜山地域における景観計画都地域住民の景観認識構造について造園雑誌 56（5）、205-210
- 3) 栗田英治・松森堅二・山本徳司（2008）：地域住民及び地域外住民による棚田景観の認知・評価構造、農村計画学会誌 27、257-262
- 4) 加藤真希（2001）：中山間地域の景観に関する地元住民及び外来者の景観認識特性についての研究～新潟県川西町仙田地区を事例として～、東京農業大学修士論文
- 5) 椿立自治区集落史編集委員会（2008）：椿立家族ものがたり、pp303

オープンガーデンオーナーの意向に関する研究
 -千葉県流山市と長野県小布施町を事例として-

○ 土屋 薫 [江戸川大学] 林香織 [江戸川大学] 下嶋聖 [東京農業大学]
 キーワード：オープンガーデン、着地型観光、レジャー政策

1. はじめに

2005年に流山市で千葉県内初の組織的なオープンガーデン活動が始められてから10年になる。このオープンガーデンの運営主体である「ながれやまガーデニングクラブ『花恋人(カレント)』」は、2005(平成17)年5月に結成された。これは、前年11月に流山市で開催されたガーデニングコンテストの表彰式後の交流会において、意見交換がなされたことを直接のきっかけとしている。そして、このガーデニングコンテストというのは、現市長の井関義治氏が2003(平成15)年4月に初当選した際に、都市緑化推進運動の一環として始められたものである。

一方、現在、「栗と北斎と花のまち」として親しまれている長野県上高井郡小布施町では、2000(平成12)年にオープンガーデンが始められている。この背景には、1980(昭和55)年に、潤いのある環境を求めて「町を美しくする事業推進委員会」が発足し、意識的に地区の緑化や花壇づくりが始められたことがある。また1989(平成元)年に、ふるさと創生事業の一環として始まったヨーロッパへの花のまちづくり研修事業も大きな影響があるとされている。

柏市・松戸市・江戸川・野田市に囲まれた流山市は、2005年8月のつくばエクスプレスの開業以来、今や都心まで30分とかからないベッドタウンとして、沿線にマンションが林立している。ただ、今では観光地として脚光を浴びている小布施も、昭和50年代には定住人口の減少に悩んで宅地分譲をはじめ、長野市のベッドタウン化する経験を経て来ている。また小布施の観光の拠点となっている「北斎館」も、当初は「田んぼの中の博物館」として、観光資源としては未知数の存在だった。

こうした事例を見たとき問題点として浮かび上がってくるのが、観光と日常のライフスタイルの線引きである。他者の視線に入るように意識的に自身を掲げ、交流を促進させようとする試みは、産業の関与の如何を問わず観光の原点と言ってもいいだろう。だとすると、日本では自宅の庭を無料で開放して見学させる営みとして定着して来たオープンガーデンも、観光資源の大きな柱のひとつとして位置づけ、検討していく必要があるだろう。またこれは、観光地における地域住民の位置づけを検討する試みを内包しているとも言えるだろう。

本研究は、このような問題意識に立ち、オープンガーデンを行っている庭のオーナーの意向についてとらえることを目的とするものである。なお本報告は、平成25年度採択科学研究費基盤研究(C)課題番号25501015「オープンガーデンマップの設計による観光情報の類別」(研究代表者：土屋薫、研究分担者：林香織・下嶋聖)の一環として行われた調査結果をまとめたものである。

2. 調査概要

調査対象は、2014年に流山市でオープンガーデンを統一公開日(5月18日~20日)に実施した27庭(集合住宅は除く)と、小布施町のオープンガーデンマップに掲載されている126庭である。調査実施期間は2014年9月、留置調査法で回収のみ郵送で行った。

3. 調査結果

単純集計の結果は以下の通りである(流山の回収数23=回収率85.2%、小布施の回収数80=回収率63.5%)。

回答者の属性を見てみると、流山では平均居住年数が30.1年、年齢は60歳代が47.8%と最も高く、家族構成は「夫婦のみ」が52.2%と最も高く、女性の割合が69.6%であった。これに比べて小布施では、平均居住年数が44.0年、年齢は60歳代が43.8%と最も高く、家族構成は「親と子ども」の2世代が31.3%

と最も高く、女性の割合が 55.0%であった。

両者を比較すると、小布施の方が平均居住年数は長い、これは居住地域全体の開発度によるものと思われる。同じベッドタウンと言っても、江戸川の河岸段丘に位置する流山では、昭和における開発が主流であったことが伺える。また年齢構成に関しては、流山において、40 歳代が 0 なのに対して 30 歳代が 4.3%となっている。これは、流山調査の対象が「ガーデニングクラブ」の会員であることが原因であると思われる。また家族構成に関しては、小布施が「親と子ども=32.5%」「3 世代家族=31.3%」「夫婦のみ 26.3%」となっているのに対して、流山では「夫婦のみ=52.2%」「親と子ども=43.5%」「3 世代家族=0%」となっていることから、首都圏周辺での核家族化の影響が出ていると思われる（図 1）。

次に、自宅の庭を公開している理由について尋ねたところ、流山では「同じ趣味を持つ人たちと交流したいから」と答えた人が 52.2%と 1 位で、「住んでいる街の良さを知ってほしい」が 17.4%と 2 位だった。これに対して小布施では、「住んでいる街の良さを知ってほしい」が 35.0%と 1 位で、「人にすすめられて」が 25.0%と 2 位だった。ここにも、趣味縁から成り立っている流山と地域づくりから出発している小布施との違いが現れている、と言えるだろう（図 2）。

また、実際に来訪者にされた質問について尋ねたところ（複数回答）、流山では「草や木の名前や種類」が 100%、「花や木の育て方」が 87.0% だったほか、「ガーデニングに関する用品の購入先」「食事や休憩をするところはどこか」「駅やバス停への生き方」が 56.5%と高くなっていた。これに対して小布施では、「草や木の名前や種類」が 73.8%、「花や木の育て方」が 43.8% だったほか、「花や木の苗や種をどこで購入しているか」が 13.8%、「ガーデニングに関する用品の購入先」が 8.8% と低くなっているところが特徴的だった。この結果は、先に挙げた趣味と地域づくりへの関心の違いが、来訪者の側にもある程度浸透している現れとしてとらえることができるだろう（図 3）。

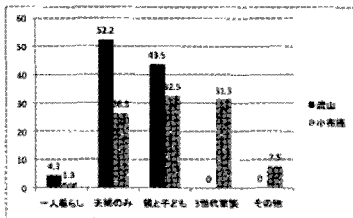


図 1 同居している家族構成

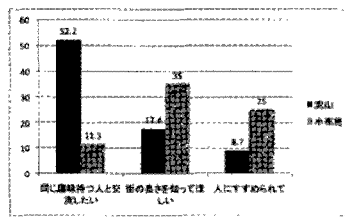


図 2 自宅の庭を公開している理由

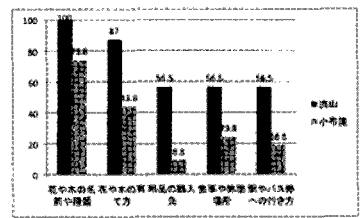


図 3 来訪者にされた質問

4. まとめ

今回の報告は単純集計レベルであるが、同じく自宅の庭を無料で公開するオープンガーデン活動であっても、その成り立ちや運営主体によって、状況の異なることがわかった。またその違いの軸として、趣味と地域づくりへの関心という 2 つの方向性が発見できた。こうした知見を出発点として、庭のオーナーと来訪者が求めているもののマッチングを図っていくことが、ガーデニングという個人のレジャー活動の充実においても、着地型観光のひとつのかたちであるオープンガーデンという交流事業の充実においても、ともに求められるだろう。また、その両者が密接なつながりを持っていることに、今後のレジャー政策の方向性が見出されると思われる。

参考文献

- [1] 土屋薫・林香織「『おもてなし』の表出にみられる地域コミュニティと景観形成に関する考察 —長野県小布施町における観光をめぐる状況から—」、江戸川大学研究紀要、24 号、2014 年 3 月 15 日
- [2] 小久保温・土屋薫「散策型観光支援モバイル Web アプリの開発と実証実験～ながれやまオープンガーデン 2013、第 4 回モノマチの事例～」平成 25 年度第 1 回芸術科学会東北支部研究会、第 5 回芸術科学会東北支部研究会、2013 年 7 月 14 日
- [3] 土屋薫「着地型観光支援ツールとしてのデジタルマップの可能性 —観光情報とルート選択に関する考察—」、江戸川大学研究紀要、23 号、2013 年 3 月 15 日

阿蘇くじゅう国立公園指定時における観光からみた評価

○町田 怜子 [東京農業大学地域環境科学部造園科学科]

キーワード：観光 国立公園 草原

1. はじめに

阿蘇くじゅう国立公園は、世界最大級のカルデラ壁上部に広がる起伏の富んだ草原景観と、中央火口丘に広がる火山特有の景観が評価され、昭和9年（1934）に国立公園に指定された。現在、阿蘇地域の年間入込数は約1千万人を越え、草原景観は地域を支える観光資源となっている。しかし、近年、阿蘇地域では、畜産業の低迷や地域住民の高齢化に伴い、野焼き等による草原の維持管理を継続することが難しくなり、荒地化や植林などによる景観価値の低下が顕著になってきた。そのため景観保全の面からは、野焼きボランティアによる保全活動や、自然再生推進法による草原再生が推進されている。

観光やレジャー・レクリエーションの観点からは、従来、国立公園指定時には、自然風景美と同時に、観光利用としての可能性が評価されていたと考えられる。従って、阿蘇くじゅう国立公園の指定時における観光的価値を把握することは、阿蘇地域の観光や地域づくりの位置づけを検討する上で重要な資料になる。当国立公園の指定時に関する既往研究では、国立公園の指定時の経緯の中で観光登山の活用¹⁾が明らかとなっている。しかし、国立公園指定時に、阿蘇地域の景観が観光面からどのように評価されていたのかは、十分に明らかとはなっていない。そこで、本研究では、阿蘇くじゅう国立公園指定時に期待されていた観光の価値を検証し、今後の阿蘇地域における国立公園としての観光の役割、位置づけを考察する。

2. 研究の方法

文献調査として、阿蘇くじゅう国立公園の指定時に関する記載を旧国立公園雑誌や、阿蘇地域に関する書籍から情報収集した。

3. 研究及び考察

1) 国立公園候補地としての阿蘇の評価

大正に入り、田村剛氏を中心に、アメリカの国立公園にならい世界に誇れる日本の風景（自然美）を選定し、これを観光業として利用し国の経済活性化を図ることが提案されていた。一方で、上原は、利用本位の「国立公園」も必要だがそれは「国民公園」として対処し、国立公園はむしろ天然保護区域である²⁾と主張していた。しかし、全国で地域経済の要として熱烈な国立公園誘致運動が展開され、阿蘇地域は世界最大のカルデラが日本の火山を代表する自然風景美として、国立公園候補地の一つにあげられた。昭和4年（1929年）の国立公園候補地の調査では、辻村氏が、「火山は日本の至所に分布して世界的に有名である。日本の火山の風景は代表的な景色である。阿蘇火山の大カルデラに至っては富士と共に世界に誇って大規模な火山地形である³⁾。」と評価している。

2) 国立公園指定時における観光からみた評価

国立公園設立の条件として、自然風景美と同時に、国立公園における遊覧系統の整備として、道路などのインフラの整備が挙げられていた⁴⁾。阿蘇地域では、阿蘇山と温泉を結んで、九州アルプスから那馬溪、別府と一つの遊覧系統をなすインフラ整備が進められた。

そして、田村氏らは、「阿蘇山には山上温泉が少なく、且つ水と森林がなく滞在に快くない。平坦地は広くて施設に適する。山頂まで自動車もあげられる⁵⁾。」とし、国立公園指定時から、道路等のインフラ整備による観光計画が検討されていたことが明らかとなった。昭和6年(1931)に大阿蘇国立公園設定二関する建議案が提出され、昭和8年(1933)阿蘇登山道路が完成し昭和9年(1934)に阿蘇国立公園が誕生した。

3) 多様な阿蘇の景観に対する評価

阿蘇の草原景観に関する記述を概観すると、昭和5年(1930)に中越氏が「往生岳、杵島岳の山腹に見られる風景が面白く、杵島岳や米塚の円錐地形等のその風景を構成している要素が第一非常に面白い」として、中央火口丘に位置する滑らかな山腹斜面の草原景観について評価していた。加えて、「南郷谷の上色見から奥はカルデラ壁が細かく出入りし、下部の崖は茅場となり、刈り取られた茅が稲叢のやうに規則正しく列をなしている風景に対し、他に見られぬ面白味がある」とし、「かく阿蘇の風景は大きな荒削りなものやうに一般から思はれて居るやうであるが決してさようではない、細部に於いても変化に富んで居るのである⁶⁾。」とし、阿蘇地域のダイナミックな火山地形だけでなく、カルデラ壁から続く茅場等の土地利用も評価されていることが明らかとなった。その他、昭和7年(1932)阿蘇国立公園候補地報告では、「外輪山の外方に廣大なる裾野を展開し殊に東部裾野は波野ヶ原と呼ばれる丘陵の起伏せしめ遠く久住に連なり、その驚異的景観は外輪山と共に世界の雄大さを誇るものである⁷⁾。」と、波野の景観について記されていた。このように、カルデラ地形だけでなく、中央火口丘の滑らかな草原景観や波野の草原景観、そして、南阿蘇地域のカルデラ壁から草原まで一体となる土地利用が評価されていたことが明らかとなった。

4. まとめ

阿蘇地域では、草原景観を享受する方法として、国立公園指定準備の段階から、観光道路等による利用が重要視されていたことが明らかとなった。また、火山地形だけでなく、南阿蘇地域のようなカルデラ壁と一体となった多様な土地利用も評価されていることが明らかとなった。今後の課題としては、国立公園指定時と現在では、観光道路としての沿道景観の質が大きく変容していると考えられる。国立公園指定時における沿道景観の観光的な位置づけを踏まえた上で、今後の沿道景観における景観管理や観光利用のあり方を検討することが重要である。

参考文献

- 1) 黒田乃生(2012):阿蘇山の国立公園指定の経緯と観光登山の変遷:ランドスケープ研究(オンライン論文集),
- 2) 上原敬二(1931):旧国立公園第2巻 5
- 3) 辻村太郎(1939):火山公園,昭和4年国立公園第5巻 6
- 4) 田村剛(1939):国立公園の条件よりみたる候補地大観,旧国立公園第3巻 7
- 5) 田村剛(1940):国立公園と遊覧検討,国立公園第6巻 2
- 6) 中越延豊(1940):国立公園候補地阿蘇概観,旧国立公園第2巻 5
- 7) 内務省(1942)内務省特別委員長報告,旧国立公園第3巻 1

学会創設 50 周年 日本レジャー・レクリエーション学会 第 44 回学会大会 ポスター発表演題

■N853 教室

ポスター会場オープン時間 9:00～12:00

質疑応答（発表者配置時間） 10:00～11:00

- P-1 スクーバ・ダイビングによる精神的リラクゼーション効果
○加藤淳一、荒川雅志 [琉球大学大学院]
- P-2 日本百名山における登山道整備や植生復元の活動およびその主体に関する基礎的研究
○栗田和弥 [東京農業大学]
- P-3 CKD（慢性腎臓病）患者における運動療法の効果と安全性
○荒深裕規 [日本福祉大学]、安田宜成、濱田昌実、加藤佐和子、丸山彰一、松尾清一
[名古屋大学大学院医学研究科 CKD（慢性腎臓病）地域連携システム寄付講座]
- P-4 育児女性の日常活動の現状と課題－3年間の身体活動量調査から－
○松永須美子 [南九州短期大学]、松永智 [宮崎大学]
- P-5 伝承遊びを受け継ぐ取り組み－けん玉に着目して－
○仁藤喜久子 [鶴川女子短期大学]
- P-6 「地方創生」とレジャーの課題－地域活性化策の変遷をもとに－
○須賀由紀子 [実践女子大学]
- P-7 レクリエーション支援教育における「交流大会」に参加した学生の変容について（その2）
○大西敏浩 [四天王寺大学短期大学部]、奥野孝昭、吉田祐一郎 [四天王寺大学]
- P-8 自覚疲労およびだるさ・痛み部位からみた大学スキー実習中における参加者の疲労状態
○中丸信吾、菅波盛雄 [順天堂大学]
- P-9 長野オリンピック教育プログラムの成果と課題に関する研究
～2008年の交流内容に着目して～
○北島信哉 [東洋大学]

- P-10 観光レジャーと食体験の満足度に関する調査分析
ー観光レジャー 食と観光 インバウンドー
○羅依、荒川雅志 [琉球大学大学院]
- P-11 野外活動時における食の安全性
ー野外調理における大量調理施設衛生管理マニュアルの観点からー
○鈴木真由美 [函館短期大学] 鈴木英悟 [函館短期大学]
- P-12 国内で開催されているトレイルランニング大会の系譜と分類について
～レジャー・レクリエーション学的アプローチの試み～
○下嶋聖 [東京農業大学]
- P-13 AR 技術を活用した多摩丘陵フットパス利用者への情報提供サービスの提案
～地理情報空間技術を応用したアプリ開発の試み～
○前田航希、下嶋聖 [東京農業大学]、土屋 薫、林香織 [江戸川大学]
- P-14 水と空気の循環に配慮した自然再生工法に関する研究
○橋本和枝 [東京農業大学地域環境科学部]
- P-15 福祉レクリエーションの専門性確立に向けて
ー「西宮・福祉レクリエーション学習会」7年半の成果と課題ー
○田島栄文 [神戸医療福祉大学]
- P-16 石川県三井町の農村景観の変遷に関する研究
○風間咲紀、中澤里奈 [東京農業大学地域環境科学部]

スクーバ・ダイビングによる精神的リラクゼーション効果

○加藤淳一*¹ 荒川雅志*¹ (*¹琉球大学大学院観光科学研究科)

キーワード：マリンレジャー、沖縄観光、POMS

【背景】スクーバ・ダイビングは海洋レジャーあるいはマリンスポーツの一つとして広く定着普及している。国内第一のメッカである沖縄では、スクーバ・ダイビング来訪者は一般の観光客に比べリピート率が高く、来訪間隔が短く、滞在日数が長く、消費額が高いという特徴を持っており、スクーバ・ダイビング自体の魅力は高く地域産業振興にも寄与していることが報告されている。一方、スクーバ・ダイビング研究では減圧症の問題、器材の研究、安全対策などに重点がおかれ、学術文献データベースでもこうしたテーマが散見されるのみで、スクーバ・ダイビングの満足度、心身に及ぼす影響、とりわけメンタル面への効果を検証した研究はほとんど見られない。【目的】生きがい満足度やQOLの観点からスクーバ・ダイビングの心身への効果を調査分析する。【方法】平成26年5月～7月の期間にNPO法人美ら海振興会所属のダイビング事業者に協力を仰ぎ、アンケート調査票を500部配布した。一般ダイバーに事前・事後調査として気分プロフィール調査POMS(30項目短縮版)、事後調査において基本属性およびレクリエーション効果チェックリスト(10項目)への回答を求めた。【結果】【結論】現在、集計分析中のため学会当日に詳細を報告する。

日本百名山における登山道整備や植生復元の活動およびその主体に関する基礎的研究

栗田 和弥 [東京農業大学地域環境科学部]

キーワード：日本百名山、自然保護、登山道、植生復元、活動主体

『日本百名山』は1964年〔昭和39年〕7月20日に深田久弥によって執筆、出版された。これはその後の登山者が目標とする山の事実上のスタンダードとなったと考えられる。また、同年10月10～24日に「東京オリンピック」、11月8～12日には「東京パラリンピック」が開催され、様々なスポーツへの参加の機運が高まったとされる。他方で、わが国の自然公園や登山の対象とする山には登山者の規制等が設けられていない事が多く、やがて過度な利用によって登山道や周辺の植生はダメージを受けた場所もあり、その後の多雨多雪の影響等により二次的なダメージも受けるようになった。これらに対処し、維持管理・復元のために、行政、地域住民、山小屋経営者等を多様な主体として活動が展開されてきた。しかし、それらの現状や復元の進捗の情報、経験などから得られた知見、技術の蓄積および他の山域で必要とされるであろう、共有・移転等が実際には活発に行われていないというのが実情といえる。そこで本論では基礎的な研究として、多様な保全活動の主体(担い手)やそれらの活動内容の変遷を時系列に追い、内容について整理を行った。

CKD（慢性腎臓病）患者における運動療法の効果と安全性

○荒深裕規 [日本福祉大学 社会福祉学部] △安田宜成、濱田昌実、加藤佐和子、丸山彰一、松尾清一 [名古屋大学大学院 医学研究科 CKD（慢性腎臓病）地域連携システム寄付講座]

慢性腎臓病（CKD）患者では、第一に生活・食事の改善に取り組むとされており、肥満解消のために運動療法は重要である。また CKD 患者の多くは高齢者であり、ADL の維持・改善のために運動療法に取り組むべきである。しかし CKD 患者では運動により蛋白尿の増加、腎機能の低下が懸念され、運動療法の効果も十分に解明されていない。そこで本研究では、肥満のある CKD 患者、高齢 CKD 患者に対する運動療法の安全性と有効性を明らかにすることを目的に、毎月一回 6 カ月間を 1 クールとした運動教室への参加の効果を測定した。測定については、運動教室参加前後で、CKD 関連指標、生活習慣病関連指標、体力測定、身体活動量などに関して調査し、統計学的に解析した。結果として、運動教室への参加は、腎機能を悪化させず、肥満の改善、収縮期・拡張期血圧低下、蛋白尿の減少、下肢筋力、バランス能力、持久力、血管内皮機能、健康関連 QOL を改善した。加えて運動教室参加により運動セルフエフィカシーは有意に増加し、運動行動変容ステージが維持期に向かい、身体活動量は向上した。運動教室による運動療法は保存期 CKD 患者に対し、CKD の進展抑制と CVD 発症予防、ひいては健康寿命の延長に寄与することが示唆された。

育児女性の日常活動の現状と課題

—3 年間の身体活動量調査から—

○松永須美子 [南九州短期大学]、松永智 [宮崎大学]

キーワード：身体活動量 歩数計

子育て中の母親の身体活動量を万歩計を装着することにより測定し、育児のライフスタイルを健康面から検討した。これまで 1 週間の測定（日本レジャー・レクリエーション学会 第 42 回大会）と 2 週間の測定（43 回）について報告してきたが、本研究では 4 週間の測定を行った。

結果、すべての測定期間（1、2、4 週間）で母親の日常活動量は成人女性の平均（7282 歩/日）よりも低く、子供の年齢が小さいほど活動量が少ない傾向を示した。特に 0 歳児を持つ母親はいずれの測定期間とも 6000 歩/日未満であり、顕著に低かった。4 週間の測定では 0 歳児の母親 10 名が対象であったが、うち 4 名は測定を自ら中止した。万歩計を 4 週間装着し、生活できた者は散歩や軽い運動を意識的に行った者であった。したがって、4 週間の活動量は“意識的に活動した生活”の結果として考慮しなければならない。大半の 0 歳児を持つ母親は不健康と言わざるを得ないほど活動量が少ないと示唆される。子育て中の母親の QOL 向上のためにも、活動的なライフスタイルを送ることを推奨する。

伝承遊びを受け継ぐ取り組み

—けん玉に着目して—

仁藤喜久子[鶴川女子短期大学]

キーワード：伝承遊び スポーツ 保育者養成校

お正月に凧揚げやこま回し・けん玉をする文化は、子ども達の遊ぶ時間・空間・仲間（三間）の減少から、近年は保育所や幼稚園、小学校等の教育現場での学習となってきている。地域の祭りやイベントの一角では「伝承遊びコーナー」が設けられ、お年寄りが子ども達に教えている光景もみられる。近年、けん玉を夢中になって遊ぶ姿は、地域の神社や公園から、高校生や大学生などの若者が集まるストリートに変化し「スポーツけん玉」へとして欧米から逆輸入されてきている現状がある。けん玉は身体の高様な動きやバランス力を身につけることができる遊びである。さらに、技術の習得をする過程で集中力や手先の器用さの向上へと繋げられる。そのため、神経系の発達著しい幼児期から経験しておくといよい遊びである。そこで、保育者養成校で実施している伝統遊びの取り組みを報告する。科目名：幼児体育／内容：けん玉遊びを伝承する／方法：①けん玉に絵を描いてみる→②技術の習得練習→③技術発表会の実施。

「地方創生」とレジャーの課題

—地域活性化策の変遷をもとに—

須賀由紀子 [実践女子大学]

キーワード：地域活性化、内発的発展、レジャー

少子高齢化、人口減少社会の到来が目に見えて実感される時代となり、これからの社会への不安が強まるにつれ、健全なる成長をめざし、明るく元気な地域づくり—地方創生への議論が高まっている。この気運に、魅力あふれる暮らしづくりやまちづくりに向けて、レジャーの果たすべき役割と可能性について論考する。地域再生の問題は今日始まったわけではなく、これまでも、それぞれの時代の要請を受けて、様々な試みが行われてきた。そうした中でも、アート、スポーツ、伝統芸能、音楽、演劇、自然、食、農といったテーマをもとに、一過性ではなく持続的な取り組みがされている事例に着目する。それらの事例において、行政主導の上からの開発ではなく、自然資源・文化資源・人的資源などの地域固有の価値を引き出し、内発的発展が可能となったのはなぜか。年月を経て成熟してきた取り組みの実際とその成果の中に、活力ある地方創生に向けての一般解を検討する。そして、現在討議中の地方創生に向けての政府検討資料から、地域活性化の課題として議論されていること、それに対して、これまでの取り組みの中から指摘できる点を踏まえ、レジャー研究への視点を考察する。

レクリエーション支援教育における「交流大会」に参加した学生の変容について (その2)

○大西敏浩〔四天王寺大学短期大学部〕、奥野孝昭〔四天王寺大学〕、
吉田祐一郎〔四天王寺大学〕

キーワード：レクリエーション支援教育、課程認定校レクリエーション交流大会

「(公財)大阪府レクリエーション協会課程認定校レクリエーション交流大会」(以下、「交流大会」)は今年で第19回を迎えた。これは、レクリエーション・インストラクター等のレクリエーション資格の取得を目指す学生が自ら提案するレクリエーションプログラムの実施を通して課程認定校学生間で交流するイベントである。

授業担当者は、他人の前で発表する力を身につけさせることを教育的なねらいとしている。このため、他校や先輩たちの支援内容や方法から実践力を習得させる目的で、本学ではレクリエーション支援の基礎的学習である設置科目「レクリエーション論」を履修した学生を中心に同大会に参加した。

この交流大会へ参加した学生らに、大会前・後でどのような変容が齎されたかについて経年比較を目的に昨年に引き続き調査した。なお本結果から、意図的な教育活動としてのレクリエーション教育の果たす目的と役割、実際の学生の変容を考察する今後の研究の材料としたい。

自覚疲労およびだるさ・痛み部位からみた大学スキー実習中における参加者の疲労状態

○中丸信吾、菅波盛雄(順天堂大学スポーツ健康科学部)

キーワード：大学スキー実習、自覚疲労、だるさ・痛み部位、経験・技能レベル

本研究では大学スキー実習の期間中における参加者の自覚疲労および各部位の疲労状態の変化について調査し、スキー実習における障害予防および疲労状況に応じたプログラムのための基礎資料とすることを目的とした。

体育・スポーツを専門としない学部のスキー実習に参加した学生男女52名を対象とし、実習期間中の疲労状態について、新版「自覚症しらべ」および自作の「だるさ・痛み部位」調査用紙を用いて調査した。実習期間中における自覚疲労の変化、だるさ・痛み部位の発生件数について全体および経験・技能レベル別に検討した。

自覚疲労については、ねむけ感は終始高く、だるさ感は実習後半で高まり、不快感は実習後半に低下した。だるさ・痛み部位については、前腕、大腿、ふくらはぎなどは特に初心者において実習の経過とともに有訴数が多かったが、すねの痛みについては中上級者が多かった。大腿(大腿前面・後面)については、経験・技能レベルによって特徴的な相違がみられた。以上のことから、大学スキー実習において障害予防という観点から経験・技能レベルによる疲労状況に応じたプログラムも検討する必要性が考えられた。

長野オリンピック教育プログラムの成果と課題に関する研究
～2008年の交流内容に着目して～

○北島 信哉 東洋大学

キーワード：オリンピック、教育、一校一国運動

長野五輪開催時に実施された一校一国運動という教育プログラムは、その後のオリンピック開催都市に受け継がれ、2020年東京五輪、パラリンピックにおいても実施が予定されている。この教育プログラムの実施にあたり、現在も継続している長野での取り組みの成果・課題等の検証は重要であるが、この取り組みに関する研究の蓄積は十分とは言い難い。そこで、本研究では1998年長野オリンピック教育プログラム（一校一国運動）に現在まで関与している、前Kクラブ会長へ半構造インタビュー調査、一校一国運動に関する資料集により、長野オリンピック教育プログラムの成果と課題を明らかにすることを目的とする。本研究から過去開催されたオリンピックでの教育プログラムの実情が明らかになることで、今後開催されるスポーツイベントに対しても有益な示唆を与えられる可能性がある。本研究の結果、一校一国運動の成果は、長野五輪以降のオリンピックにおいても教育プログラムとして実施され長野五輪の無形レガシーが引き継がれた事、本プログラムを通じて海外に目を向け学習が進められた事が挙げられた。課題として、継続の困難さ、交流国との関係構築等が挙げられた。

観光レジャーと食体験の満足度に関する調査分析

観光レジャー 食と観光 インバウンド

○羅依*¹ 荒川雅志*¹ (*¹琉球大学大学院観光科学研究科)

キーワード：食 満足度 旅行体験 沖縄観光

【背景】旅行体験は、食、宿泊、アクセス、買い物、観光、レジャー活動に分けられるのが一般的であるなか、食に関する支出は旅行消費の約1/6を占めるとの統計がある。近年の観光者は旅先ならではの体験や旅先でしか味わえない食を求める傾向があり、観光満足度における食はきわめて重要である。近年、中華圏（中国大陸、香港、台湾）の訪日外国人の増加が著しいが、その来訪動機には日本食を楽しむことが上位に挙げられている。一方で食に対する満足度について一定規模のサンプリングを背景に検討した研究はほとんどみられない。【目的】中華圏旅行者の沖縄滞在中の飲食店に対する満足度と旅行全体に対する満足度との関係を検証する。【方法】那覇国際空港ターミナルにおいて搭乗を待つ中華圏旅行者（台湾人、中国人（本土、香港））にアンケート協力回答を依頼した。調査は平成26年7月～8月の間に実施した。調査表は飲食店に対する満足度（45項目）、個人情報（8項目）で構成した。【結果】【結論】中華圏旅行者500名に配布回収を完了した。現在解析中のため学会当日に詳細を報告する。

野外活動時における食の安全性

～野外調理における大量調理施設衛生管理マニュアルの観点から～

○鈴木真由美【函館短期大学】 鈴木英悟【函館短期大学】

キーワード：野外調理 食の安全 大量調理マニュアル

大量調理（同一メニューを1回300又は1日750食以上を提供する）を行う給食施設においては、厚生労働省が食中毒の予防を図るべく HACCP（危害分析重要管理点）の概念に基づいて作成した「大量調理施設衛生管理マニュアル」のもと、日々調理が行われている。その一方で、野外活動・余暇活動の中で行われる調理においては、上記マニュアルに相当するものがこれまでに同省から示されていない。共同研究者も日本キャンプ協会キャンプディレクターとして現場に携わる中で、現場に調理上・衛生上の管理マニュアルがないことに対して、野外調理における食中毒の予防対策が個人個人の知識と判断に委ねられている現状を危惧するところである。毎年、食中毒事件が世間を賑わす中、野外調理に係る発生事例も食中毒統計資料（厚生労働省）より毎年報告がなされている。食中毒は一年を通して注意が必要であり、食の安全性向上を考慮する上では調理の規模や環境を問わない適切な対応が求められるといえる。したがって、本研究では現行のマニュアルを野外活動現場に応用した食中毒予防のための一指標の作成を試みる事とし、今後は現場での調査を重ね、野外調理に即したマニュアル作成へと繋げていくことを予定している。

国内で開催されているトレイルランニング大会の系譜と分類について

～レジャー・レクリエーション学的アプローチの試み～

○下嶋 聖【東京農業大学】

キーワード：トレイルランニング 多変量解析 GIS

自然志向や健康志向の高まりとランニングブームを背景に、全国各地でトレイルランニング大会が数多くの開催されるようになってきた。一時的なイベント性が高いものの、大会規模によっては多くの参加者が見込まれ、山岳地という自然地域を活用した経済振興として地域に寄与している。一方、元来山岳地は脆弱な環境のため、参加規模によっては環境への負荷が懸念されている。

そこで研究では、国内で開催されているトレイルランニング大会の系譜を明らかにし、類別を行うことにより、立地環境に応じた適正な開催方法を検討する上での課題を明らかにすることを目的とした。

具体的には、まず文献調査により現在国内で行われているトレイルランニング大会の数とその系譜を把握する。次に統計解析により、トレイル大会の分類を行い、特徴を明らかにする。最後に、GIS解析を用いて、代表的なトレイル大会のコースの立地環境を把握し、課題を整理する。

AR 技術を活用した多摩丘陵フットパス利用者への情報提供サービスの提案 ～地理情報空間技術を応用したアプリ開発の試み～

○前田航希 [東京農業大学] 下嶋 聖 [東京農業大学] 土屋 薫 [江戸川大学]
林 香織 [江戸川大学]

キーワード：フットパス GIS AR アプリ セルフガイド

本研究では、多摩丘陵フットパスを対象に、AR (Argument Realty:拡張現実感) 技術を用いて、フットパスを利用する際にセルフガイドが可能なアプリを開発した。多摩丘陵フットパスは、市民発動で地域の緑の保全を目的に NPO 法人みどりのゆびが整備したものである。東京都町田市北部から西部に位置し、周辺は著しく都市化、人工改変が進み、原地形が失われている中、谷戸地形と田畑、雑木林など昔ながらの里山景観が残されている。フットパスへの関心の高まりと都市近郊に位置するため、多くの利用者が訪れる。一方、多様な属性をもつ利用者に対応した利用案内のための施設整備が課題となる。なだらかな丘陵地に雑木林が広がるため、道迷いが発生していることから利用者自身の読図力が求められる。また指導標や解説板など設置は、農地や林地のため固着性の高い施工法では設置できず、情報更新も難しい。これら課題の解決のため、地理情報空間技術及び AR 技術にみる一連の ICT 技術を活用し、フットパスに関連する情報環境整備を行うと共に、利用促進につなげる情報提供方法を提案した。

水と空気の循環に配慮した自然再生工法に関する研究

東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 4年 橋本和枝

1990年代から、多自然型工法等の自然再生工法が行われ、レクリエーション空間として利用されていることも多い。しかし、従来の自然再生工法は地表部と地下部を含めた水と空気の流れに配慮されておらず、見かけだけの配慮ではないかという指摘がある。近年、自然再生工法による環境改善を図る際に、現場の地形、気象条件、動植物への配慮だけではなく、土地の基盤となる地表部及び地下部の通水、通気も総観して施工することにより、自然本来の豊かな環境再生を創出している事例がある。このような自然豊かな自然再生工法により、人間にとってもより快適なレクリエーション空間の創出が可能になる。しかし、地表部とともに地下部を含めた水と空気の流れに着目した工法は造園技術として確立しておらず、施工方法はまだまだあまり普及していない。

そこで本研究では地表部とともに地下部も含めた水と空気の循環に配慮した施工を実践している造園家矢野智徳氏にヒアリングを行い、地表部と地下部を含めた水や空気の循環に配慮した自然再生工法の技術論を明らかにした。その結果、有機物である植物と石などの無機物をその個々の土地、地形に合わせて組み込ませることで通気通水が円滑に行われる空間を創出し、環境再生を図る技術を検証できた。

福祉レクリエーションの専門性確立に向けて ～西宮・福祉レクリエーション学習会7年半の成果と課題

田島 栄文 [神戸医療福祉大学]

1987年制定の「社会福祉士及び介護福祉士法」の中の介護福祉士養成指定科目として「レクリエーション指導法」が入った。この法律制定により、社会福祉領域におけるレクリエーションは国家資格者である「介護福祉士」が身につけておかなければならない知識・技術として確固たる地位を得た。また、1989年福岡県で開催された全国レクリエーション研究大会で「福祉レクリエーション」部会が設けられ、翌1990年4月に「全国福祉レクリエーション・ネットワーク」が発足した。筆者が所属する「西宮市レクリエーション活動協会」も1987年に発足（当初は「西宮市レクリエーション福祉活動協会」と命名）し、全国福祉レクリエーション・ネットワークの準備期から関わり続けている。2007年1月から会員相互の学習会を復活させ、地域の福祉レクリエーションボランティア実践に力点を置いている。

本研究は、これまでの福祉レクリエーションの歩みを踏まえ、この7年半継続してきた福祉レクリエーション学習会の参加者アンケートを基に、その成果と今後の課題を明確にする。そして、福祉レクリエーションの専門性に着目し考察する。

石川県三井町の農村景観の変遷に関する研究 東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 自然環境保全学研究室・観光レクリエーション研究室 3年 風間咲紀 中澤里奈

石川県輪島市三井町は輪島市のほぼ中央に位置する。豊かな山林と平野を有し、特産のアテ材と農産物の供給地として歴史を重ねてきた。現在は金沢方面から輪島市街地に入る幹線道路があり、能登空港にもアクセスが良いため、観光レクリエーション地として効果が期待されている地域である。そして、三井町は2011年6月「能登の里山里海」が国内で初めて世界農業遺産に認定された。三井地区は山間部の農村集落で、アテをはじめとする山林、そして明治・大正期に建てられた茅葺民家が散在し、豊かな山村風景を形成しており、訪れる人々に印象的な景観となっている。三井町は平成17年度に輪島市教育委員会の委託を受けた(財)日本ナショナルトラストにより、文化的景観の選定に向けた予備調査が実施された。本研究は、2006年に東京農業大学で実施した景観調査の追跡調査を実施し、9年間の三井町における景観の変遷を明らかにした。その結果、アテ林を中心とした農村景観の基本構造は大きく変化していないことが明らかとなった。一方で2007年の能登地震により、土蔵が破損し、多くの土蔵が取り壊されている事が明らかとなった。

日本レジャー・レクリエーション学会

会則及び諸規程他	116
役員選出細則設置の趣旨他	122
投稿規程・原稿作成要領・投稿票	129
「日本レジャー・レクリエーション学会賞」規程	135
学生会員に関わる規程	139

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、東京都世田谷区桜丘1-1-1 東京農業大学地域環境科学部造園学科 観光レクリエーション研究室内に置く。

〈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) 学会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、学生会員、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、本会の学会誌を購読する機関・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。
 - (5) 学生会員に関しては、別に定める。
- 第7条 会員は、本会の編集・発行する学会誌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毀損した者は、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会務を代行する。
 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3年とする。但し、再任を妨げない。役員の選出についての規則は別に定める。

第13条 本会に名誉会長および顧問を置くことができる。

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

〈第5章 会議〉

第14条 本会の会議は、総会および理事会とする。

第15条 総会は、毎年1回開催し本会の運営に関する重要事項を審議決定する。

総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。

議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。

第16条 理事会が必要と認めた場合、もしくは正会員の1/3以上の開催請求があった場合、臨時総会を開くことができる。

第17条 理事会は理事長が招集し、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（学生会員の申込者は免除）
- (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
- (5) 学生会員 ♪ 正会員の半額

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。

附 則

1. 本会の会則は、総会において出席正会員の2/3以上を得た議決により変更することができる。
2. 本会則は、昭和46年3月21日より施行する。

附 則

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成 5 年 10 月 17 日より一部改訂する。
本会則は、平成 8 年 11 月 24 日より一部改訂する。
本会則は、平成 10 年 11 月 23 日より一部改訂する。
本会則は、平成 17 年 12 月 10 日より一部改訂する。
本会則は、平成 18 年 12 月 3 日より一部改訂する。
本会則は、平成 21 年 11 月 29 日より一部改訂する。
本会則は、平成 23 年 11 月 20 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程

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

平成 24 年 11 月 18 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、この規程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) 財務、(3) 研究企画、(4) 編集、(5) Web、(6) 広報渉外、(7) 国際、(8) 学会賞選考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程

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、この規程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

支部に関する規程

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程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. 支部の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で推薦決定する。

- 2 順位標記による得点の算定は、高順位1位を5点とし順次下位を減数し5位を1点として積算する。

(辞退の届出)

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

(補充選挙)

第10条 任期途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、当該役員選挙年度の5月1日から次期役員選挙年度の4月30日までの3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、投票数が決定したとき投票数順に上位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。

附 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。

附 則

この細則は、平成18年12月3日から一部改訂する。

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。

附 則

(施行期日)

1. 期日の申し合わせは、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。

附 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。

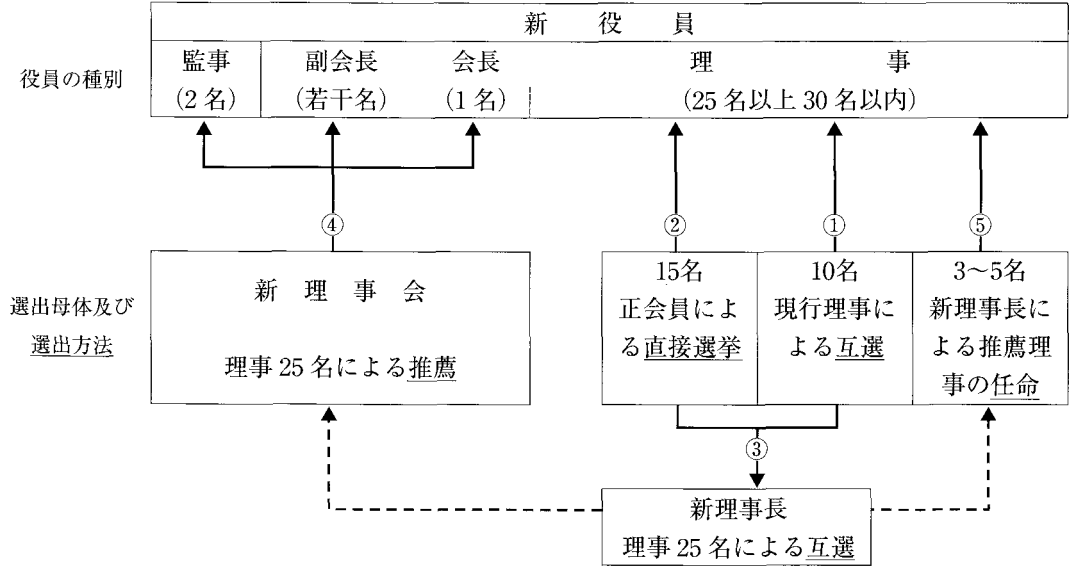
附 則

(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)

()
()
()
()
()

〔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】(無記名单記)

会長	()
副会長	()
監事	()

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規程

昭和46年3月21日制定

昭和57年6月12日改訂

昭和58年7月1日改訂

平成元年2月2日改訂

平成8年4月1日改訂

平成15年2月8日改訂

平成20年11月29日改訂

平成24年11月18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. 著作権

- (1) 投稿された原稿の著作権は日本レジャー・レクリエーション学会に帰属する。
- (2) 日本レジャー・レクリエーション学会（以下、甲とする）は、個別の〔共〕著者（以下、乙とする）に対し、甲が著作権を有する著作物『レジャー・レクリエーション研究』のうち、乙の執筆になる論文等を以下の態様で利用すること（乙自身による利用、乙の所属する機関、ないし当該論文等の執筆に関わり乙に研究助成を行った団体による利用であって、かつ非営利の学術的目的の利用に限る。）を許諾する。

1) 複製

2) 自動公衆送信その他の公衆送信（技術等の進歩により将来生じうる送信態様を含む）

ただし、上記規定「2）」にかかわらず、甲は著作権を放棄するものではない。したがって、甲自身による自動公衆送信その他の公衆送信（技術等の進歩により将来生じうる送信態様を含む）を妨げない。

3. 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、速報性等があり公表する価値が認められるもの。
 - 4) **実践研究**とは、実践的な事例調査をまとめた研究成果などで、客観性・論理性・普遍性などに検討の余地が残されているものの、速報性等があり公表する価値が認められるもの。

- 5) 評論とは、ある特定の事項に関する評価、善悪、優劣などを批評し論じたもの。
 - 6) その他の原稿とは、書評や紹介記事、用語解説、シンポジウム・講演会の記録などで、編集委員会が掲載を認めたもの。
- (4) 原稿の長さは、原則として、総説、原著については刷り上がり 12 ページ以内、研究資料、実践研究、評論については同 6 ページ以内とする（1 ページは 2,016 字に相当）。ただし、やむを得ない場合には規定ページ数の 1.5 倍まで認める。その他の原稿については、編集委員会で認められたページ数とする。
 - (5) 原稿の採否および掲載時期については、編集委員会が最終的な決定を行う。なお、学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。

4. 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、別途これを定める。
 - 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。

5. 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。

6. その他

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

原稿提出先 (2014 年 4 月～)

〒152-0031

東京都目黒区中根 1-2-7-401

株式会社余暇問題研究所

(日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会)

山崎 律子 宛

TEL:03-5726-0732

「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) 手書き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) 標題頁には、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。この頁に著者名や所属などは一切記入しない。
- 2) 抄録頁には、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) 本文頁には、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本文の中央下に頁番号を記入する。

②本文の左側に、可能な限り、5 行おきに行番号を記入する。

③母国語ではない言語による投稿では、投稿前にネイティブによる文章校閲を受ける。

④和文原稿では必要以上の専門外来語の使用を控える。用いる場合は、片仮名書きとする。

⑤見出し記号を用いる際は、大見出しから順に、1、2、…、(1)、(2)、…、1) 2) …、①、②…、とする。

⑥学術用語は、学術会議制定の用語に準じ、度量衡単位は SI 単位 (m、cm、mm、kg、g、mg など) とする。

⑦本文中の文献表記は、引用箇所後に、³⁾、^{2) 4) 8)}、⁵⁻⁷⁾ のように、該当する文献番号を上付きにする。註をつける場合も同様にする。

⑧本文欄外に図表の挿入箇所を朱筆により明示する。

⑨謝辞、および付記 (研究費交付等) は本文の末尾におく。

⑩註は、本文の末尾と文献の間に、註 1)、註 2) …というように番号順に一括して記載する。

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

⑫文献の記載方法は以下を参考にする。

＜学術誌・雑誌の場合＞

著者名、論文名、雑誌名 巻号：頁数（始頁－終頁）、西暦年号 の順

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

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

＜単著などの場合＞

著者名、書名、発行者、発行地：頁数（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, 1933

＜共著書などの場合＞

著者名、論文名、（編集者名、「書名」、発行者、発行地）、頁数（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, Foerst 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、Table 2 のように通し番号を付け、題名を表の上部に記載する。

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

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

⑤写真を掲載する者は、原稿の採用決定後に EL 版以上の紙焼き写真を提出する。

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

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

レジャー・レクリエーション研究 投稿票

受付年月日 _____

受付番号 _____

ふりがな 連絡先氏名						
連絡先	郵便送付先 〒 TEL _____ FAX _____ E-mail _____					
タイトル 全著者名 および所属 (英文表記も)						
原稿の種類	総説、原著、研究資料、実践研究、評論 その他（具体的に： _____)					
原稿の枚数		初稿	2稿	3稿	採用後の フロッピー添付	有・無
	標題	枚	枚	枚	カラー印刷	有・無
	抄録	枚	枚	枚		
	本文	枚	枚	枚	別刷り希望数	部
	図	枚	枚	枚		
票	枚	枚	枚			
原稿の動き	A	B	C	初稿印刷		
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		

和文要旨
(貼り付け可)

原稿投稿時の
チェック
リスト

確認したらにチェックしてください。

- タイトルページ 原稿の種類は記入してあるか
- タイトル (和・英) は記入してあるか
- 著者名・所属は未記入であるか
- 本文ページ 本文の体裁は原稿作成要領に即しているか
- 註の体裁は原稿作成要領に即しているか
- 文献の体裁は原稿作成要領に即しているか
- ページ番号 (本文中央下) を記入したか
- 行番号を記入したか (本文左)
- 母国語でない場合、文章校閲を受けたか
- 見出し記号は原稿作成要領に即しているか
- 図表挿入箇所の表示をしたか
- 図 表 図1表点につき1枚の用紙が使用されているか
- 図のタイトルは適切か
- 表のタイトルは適切か

イタリック表記の部分は投稿者が記入すること。

「日本レジャー・レクリエーション学会賞」規程

平成 19 年 12 月 2 日制定

(目的)

第 1 条 日本レジャー・レクリエーション学会（以下「本会」という。）は、会員の優れた活動を顕彰かつ奨励することを目的として日本レジャー・レクリエーション学会賞を設ける。

(日本レジャー・レクリエーション学会賞)

第 2 条 日本レジャー・レクリエーション学会賞（以下「本賞」という）は、次の 4 賞を設ける。

- (1) 学会賞
- (2) 研究奨励賞 - 論文部門、一般発表部門、ポスター発表部門 -
- (3) 支援実践奨励賞
- (4) 貢献賞

(学会賞)

第 3 条 「学会賞」は、正会員によって選考の当年度を含まない過去 3 年度以内に発表された学会誌「レジャー・レクリエーション研究」およびその他のレジャー・レクリエーション研究に関する学術誌、著書、論文を対象として顕著な功績があったものに対して授与することができる。

(研究奨励賞 - 論文部門、一般発表部門、ポスター発表部門 -)

第 4 条 「研究奨励賞 - 論文部門、一般発表部門 -」は、正会員である大学院生等の学生を対象に、その前年度（審査該当年度）に筆頭著者として発表された学会誌「レジャー・レクリエーション研究」の論文の中から「研究奨励賞 - 論文部門 -」を、また、学会大会において筆頭著者として発表された一般研究発表（口頭）の中から「研究奨励賞 - 一般発表部門 -」を授与することができる。さらに、学会大会において学生（大学院生、大学生、短期大学生、専門学校生等）が筆頭著者として発表したポスター発表の中から「研究奨励賞 - ポスター発表部門 -」を授与することができる。

(支援実践奨励賞)

第 5 条 「支援実践奨励賞」は、正会員の優れたレジャー・レクリエーション支援実践に対して授与することができる。

(貢献賞)

第 6 条 「貢献賞」は、長年にわたり本会運営ならびに本会に対して優れた功績が認められた者あるいは団体に対して授与することができる。

(表彰)

第 7 条 「学会賞」「研究奨励賞 - 論文部門、一般発表部門、ポスター発表部門 -」「支援実践奨励賞」「貢献賞」の各賞は学会大会において賞状を授与する。

(選考)

第 8 条 「学会賞」「研究奨励賞 - 論文部門、一般発表部門 -」「支援実践奨励賞」は、選考委員会におい

て審議し、理事会の議を経て総会に報告する。「研究奨励賞－ポスター発表部門－」は、選考委員会において審議し、会長、理事長の承認を得て総会に報告する。また「貢献賞」は理事会において審議、決定し、総会に報告する。

(選考委員会)

第9条 選考委員会の構成、委員選考の方法は別に定める。

(規程の改廃等)

第10条 その他、本規程に定められていない事項に関しては、理事会において審議し、総会の議を経て決定する。

附則 この規程は、平成20年4月1日から施行する。

附則 この規程は、平成23年11月18日より一部改訂する。

附則 この規程は、平成25年11月10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賞選考内規

(選考委員会)

1. 本会に日本レジャー・レクリエーション学会賞選考委員会（以下「選考委員会」とする。）を設ける。
2. 選考委員会の委員は、理事会において推薦された候補者の中から5名以上～10名以内を会長が任命する。委員の任期は3年とする。
3. 選考委員会は、互選により委員長を選出する。
4. 選考委員会は、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」「研究奨励賞－ポスター発表部門－」「支援実践奨励賞」について選考するものとする。なお、「貢献賞」については、理事会において選考するものとする。

(「学会賞」)

5. 「学会賞」は、正会員によって選考の当年度を含まない過去3年度以内に発表された学会誌「レジャー・レクリエーション研究」およびその他のレジャー・レクリエーション研究に関する学術誌、著書、論文を対象として顕著な功績があったものとする。ただし、「レジャー・レクリエーション研究」以外の業績に関しては、本会の正会員の資格を有し、筆頭著者（ファースト・オーサー）のものに限る。

(「研究奨励賞－論文部門－」)

6. 「研究奨励賞－論文部門－」の対象は、その前年度（審査該当年度）に発行された「レジャー・レクリエーション研究」の掲載論文とする。

(「研究奨励賞－一般発表部門－」)

7. 「研究奨励賞－一般発表部門－」の対象は、その前年度（審査該当年度）の学会大会において発表された一般研究発表（口頭）とする。

(「研究奨励賞－ポスター発表部門－」)

8. 「研究奨励賞－ポスター発表部門－」の対象は、その年度の学会大会において発表されたポスター発表とする。

(「支援実践奨励賞」)

9. 「支援実践奨励賞」は、正会員によるレジャー・レクリエーション支援実践において顕著に優れた功績が認められたものを対象とする。ただし団体での活動については、その団体で中心的な役割を果たしているものに限る。

(選考手順)

10. 会長及び理事は、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については各1篇を、「支援実践奨励賞」については1名を推薦することができる。
11. 本会正会員は、所属機関が異なる2名以上の連名により、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については各1篇を、「支援実践奨励賞」については1名を推薦することができる。
12. 「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」「支援実践奨励賞」の推薦にあたっては、1篇あるいは1名につき1通の推薦書を添付して、毎年7月末日迄に封書にて事務局宛に

提出するものとする。

13. 推薦書については、下記の項目を記入することとし、未記入項目がある場合は無効とする。
 - (1) 推薦する該当賞の呼称
 - (2) 推薦書の提出期日
 - (3) 候補者（賞を受ける者）および所属機関
 - (4) 推薦者（直筆署名、捺印のこと）および所属機関。連名の場合は全員の分とする
 - (5) 推薦者の連絡先。連名の場合は代表者とする
 - (6) 「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については推薦する題目名：記載方法は『「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日制定の2－(1)－3)－⑫)を参考にすること
 - (7) 「支援実践奨励賞」については推薦する主な支援実践内容
 - (8) 推薦理由：400字程度
14. 推薦する際、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については現物あるいはコピー13部を添付するものとし、「支援実践奨励賞」については支援実践を証明する資料の現物あるいはコピー13部を添付するものとする。
15. 選考委員会は、推薦された「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」「支援実践奨励賞」の候補について審議、決定し、理事会の議を経て総会に報告する。
16. 「研究奨励賞－ポスター発表部門－」については、日本レジャー・レクリエーション学会大会時に複数名の学会賞選考委員が採点者となり、次に定める採点方法に基づいた審査を行う。
 - (1) 5つの審査項目（研究内容、研究の独創性、研究の将来性、プレゼンテーション能力、キャッチ能力）で審査し、5点満点（5：秀逸、4：優秀、3：良好、2：可、1：不良、F：判定不能）で審査する。
 - (2) 審査員は、ポスター発表のコアタイム（質問時間）に審査対象となっているポスター発表を審査する。
 - (3) 1発表に対し、2名の審査員で評価する。
 - (4) 2名の審査員の合計値で上位2名を選出する。
 - (5) 1位を会長賞、2位を理事長賞とする。
 - (6) 同点者が出た場合は、理事長賞を同点者数分表彰する。
17. 選考委員会は、「研究奨励賞－ポスター発表部門－」の候補について審議し、会長、理事長の承認を経て総会に報告する。
18. 「貢献賞」については理事会において審議、決定し、総会に報告する。

（その他）

19. その他、本内規に定められていない事項に関しては、理事会において審議、決定し、総会に報告する。

附則 この規程は、平成20年4月1日から施行する。

附則 この規程は、平成23年11月18日より一部改訂する。

附則 この規程は、平成25年11月10日より一部改訂する。

学生会員に関わる規程

平成 23 年 11 月 20 日制定

本規程は学会会則第 3 章会員第 6 条 5 を受けて定めるものとする。

(学生会員の登録条件)

- 第 1 条 学生会員は、本会の会則第 1 章総則第 2 条の定める目的に賛同し、日本国の管轄省庁の認可により所在する大学院博士前期課程（修士課程）、大学学部、短期大学、専門学校（専修学校専門課程）、高等専門学校の満 18 歳以上の在学（校）生とする。
- 2 大学院博士後期課程（博士課程）、通信教育課程、科目履修生、大学研究生等の所属者はこれを認めない。

(学生会員の権限・制限)

- 第 2 条 学生会員の権限として、学会誌への投稿資格、学会大会への参加と発表（口頭発表、ポスター発表）申し込みの資格を有する。
- 2 本会が発行する学会誌の配布。
- 3 本会が運営するホームページの登録（ユーザー ID と仮パスワードの発行）。
- 4 学生会員の制限として、役員の実選権（含、被選権）、総会での発言権、総会議事録署名、学会賞推薦者（連名を含む）の資格は認めない。

(入会)

- 第 3 条 本会の学生会員になろうとするものは、次の手続きをとり、理事会（含、常任理事会）の承認を得た者とする。
- 2 学生会員としての入会申込書を事務局に提出する。入会金は学会会則第 7 章会計第 20 条 1 の規程により免除する。
- 3 2 に在学（校）証明書を添付し提出する。

(登録期間)

- 第 4 条 学生会員の資格（登録期間）は 1 年間とし、その当該年度末までとする。なお、継続することもできる。
- 2 継続手続は、在学（校）証明書を添付して継続届を事務局に提出する。

(会費)

- 第 5 条 学生会員は、年会費を納める。
- 2 年会費は学会会則第 7 章会計第 20 条 5 が定める年度額として正会員の半額とする。
- 3 会計年度は学会会則第 7 章会計第 21 条による。

(大会参加費等)

- 第 6 条 学生会員の大会参加費は、会場受付時に第 1 条の定める身分を証明する学生証を提示することで無料とする。但し、学生証の提示がない場合は正会員の半額を納めることとする。
- 2 地域研究に参加する学生会員は、その参加費を納めるものとする。

(退会)

第7条 学会会則第7章会計第21条の定める期間を以ってなされる。

2 学生会員の登録期間内において、退会届の提出があった場合には退会を認める。

3 学会会則第3章会員第8条に抵触した場合には、理事会（含、常任理事会）の審議を経て退会措置を講ずる。

(申請受付の取消)

第8条 学生会員の入会申込書あるいは学生会員の継続届を提出後、定められた期間内に年会費の支払手続が確認できない場合は、事務局において申込受付の取消を行なう。

附 則

1. 本規程は平成23年11月20日より施行する。

**「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

投稿は、常時受け付けておりますが、審査を要するジャンルの原稿の場合には審査期間、発刊時期等を見計らって、投稿してください。積極的な投稿をお待ちしております。

投稿論文送付先（2014年4月～）

〒152-0031 東京都目黒区中根1-2-7-401
株式会社余暇問題研究所
(日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会)
山崎 律子 宛
TEL：03-5726-0732

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しょう。

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 〒359-1192 埼玉県所沢市三ヶ島2-579-15
早稲田大学 人間科学学術院
前橋 明 研究室 内
日本レジャー・レクリエーション学会事務局
電話 (04) 2947-6902

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、相互研究の機会を作っております。

◎**学会ニュースの発行**……年2回、ニュース・レターを配布し、学会内のできごとももちろん、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。

学会大会号編集企画

鈴木 秀雄 (学会会長)	土屋 薫 (学会常任理事)
坂口 正治 (学会副会長)	永井 伸人 (学会常任理事)
麻生 恵 (学会副会長)	野村 一路 (学会常任理事)
小野寺 浩三 (学会副会長)	前橋 明 (学会常任理事)
沼澤 秀雄 (学会理事長)	松尾 哲矢 (学会常任理事)
安藤 佳代子 (学会常任理事)	師岡 文男 (学会常任理事)
犬塚 潤一郎 (学会常任理事)	山崎 律子 (学会常任理事)
浮田 千枝子 (学会常任理事)	池 良弘 (学会理事)
上岡 洋晴 (学会常任理事)	茅野 宏明 (学会理事)
金 賢植 (学会常任理事)	栗田 和弥 (学会理事)
嵯峨 寿 (学会常任理事)	寺島 善一 (学会理事)
下嶋 聖 (学会常任理事)	高橋 伸 (学会理事)
菅原 成臣 (学会常任理事)	町田 怜子 (学会幹事)
田中 伸彦 (学会常任理事)	

第44回学会大会号 (No.74) 編集委員

山崎 律子 (委員長)	上野 幸
下嶋 聖 (副委員長)	廣田治久

Editorial Committee for Papers of the 44th National Congress

R. Yamazaki(Chief Editor)	S. Ueno
H. Shimojima	H. Hirota

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

C/O: Waseda University

2-579-15 Mikajima, Tokorozawa, Saitama, 359-1192, JAPAN

Tel&Fax Your country code +81-4-2947-6902

レジャー・レクリエーション研究 第74号
Journal of Leisure and Recreation Studies No.74

平成26年11月18日 印刷

平成26年11月25日 発行

発行者 鈴木秀雄

発行所 日本レジャー・レクリエーション学会

〒359-1192 埼玉県所沢市三ヶ島 2-579-15

早稲田大学 人間科学学術院

前橋 明 研究室内

TEL & FAX (04) 2947-6902

印刷所 前田印刷株式会社筑波支店

〒305-0836 茨城県つくば市山中152-4

TEL (029) 875-6696

JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies

No. 74

Papers of the 44th National Congress

Special Issue :

Papers Presented at the 44th National Congress of
Japan Society of Leisure and Recreation Studies

(Dec. 5th., 6th., and 7th., 2014)

(Rikkyo University, Japan)