

レクリエーション研究

第13号

<原著論文>

- ・精神科レクリエーションとしてのゲートボールに関する一考察
..... 鈴木 定
- ・レジャー行動の「動機」「期待」そして「満足」について
～その1 質問紙開発方法の検討～
.....西野 仁・下山メアリー・今野 守

<第14回学会大会報告>

- ・講演「これからのレクリエーション研究について」
..... 江橋慎四郎
- ・専門分野別シンポジウム（行動研究分野）
「余暇行動研究の動向と今後の方向
～特に研究の方法論について～」
.....西野 仁・原田宗彦・山口泰雄・川西正志

<1984年度研究集会報告>

シンポジウム

- ・(1) 「関連学会から見たレクリエーション研究の視点」
.....除野信道・古田勝彦・白石克己・田畑貞寿・池田勝
(報告 芳賀健治)
- ・(2) レクリエーション学研究的対象と課題
.....高橋和敏・西野 仁・渡辺貴介
(報告 西野 仁)
- ・研究発表 「レジャー・レクリエーションに関する専門学校・短大・大学・
大学院学生卒業論文発表会」

<1984年度支部活動報告>

- ・近畿支部
- ・九州支部

<学会通信>

<日本レクリエーション学会会則他諸規定>

日本レクリエーション学会

1985年 3月

「レクリエーション研究」投稿規定

昭和46年3月 制定
昭和57年6月12日改正
昭和58年7月1日改正

1. 投稿者は原則として本会会員であること。
2. 論文は他誌に未投稿のものに限る。
3. 論文は新かなづかい、制限漢字使用を原則とし、横書き400字詰原稿用紙を使用する。欧文はタイプライターによるか、または特に明瞭にかく。
4. 論文はカシラに論文・資料・その他（書評・抄録・学校紹介等）を朱書する。
5. 論文・資料の原稿にはかならず欧文の表題・ローマ字書きフルネームの氏名および図版・写真の欧文説明をつける。
6. 邦文論文・欧文論文とも、邦文摘要（800字以内）あるいは欧文摘要（Resume）のどちらかをつけること。ただし、欧文摘要（Resume）については、編集委員会に一任することができる。
7. 図版はかならず白紙に墨書きとし、図版・写真類は上下の別を明記のこと。
8. 論文の原稿には第1頁下端に勤務先（職名）を記すこと。
9. 論文は1篇につき400字詰にて30枚分（図版・写真共、刷り上り8頁）以内の原則とする。その他の原稿は5枚以内とする。若し長篇のもので上記規定を超えるものについては、投稿に先立ち編集委員会宛打合せのこと。なお、刷り上り5頁以上の超過分は実費にて執筆者持ちとする。
10. 投稿する原稿は、手書きのオリジナル原稿とそのコピーの合計3部とする。
11. 掲載論文の別刷を希望する投稿者は、その必要部数をカシラに朱書する。
ただし、この場合の実費は全額投稿者の負担とする。
12. 編集委員会は編集の都合により、執筆者の承諾を得て、原稿の一部を省略訂正することができる。
13. 論文の取捨は編集委員会に一任のこと。
14. 論文は下記に送付すること。

〒259-12 神奈川県平塚市北金目1117

東海大学体育学部社会体育研究室内

日本レクリエーション学会「レクリエーション研究」編集委員会

精神科レクリエーションとしてのゲート ボールに関する一考察

鈴木 定*

A CLINICAL STUDY OF GATEBALL AS A RECREATION THERAPY FOR MENTALLY ILL PATIENTS

SADAMU SUZUKI

This is a study on the gateball game being practiced as a recreational activity at a mental hospital. The summary is as follows :

1. The age range of the participants is wide, but the majority is the younger generation under thirty. Among these, 84% are suffering from schizophrenia. Many of them have never experienced any kind of sports activities in their lives before their hospitalization.
2. In this study the members' behavior during the game is classified into four types.

Type A : those who can play the game properly.

Type B : those who at least play the game indifferently.

Type C : those who show no interest the game without any help from the others.

Type D : those who can not play the game at all.

Through observation of the members, the author reached the conclusion that the gateball games played the hospital have a tendency to neglect techniques such as "Touch" and "Spark Hitting," compared to people outside the hospital.

3. The following tendency can be observed : patients whose mental illness is not as bad behave more normally during the game than do other participants.

I はじめに

レクリエーションとは、一般的には余暇に楽しみとして営まれる自発的活動と理解されている。従って、多種多様な活動がレクリエーションになりうる。しかし、その活動の内容は、活動の展開される場、時間的要素、構成員等によって必然的に制限される。

定床 200 の単科精神病院である順天堂越谷病院では入院患者を対象に、スポーツ、ゲーム、絵画、音楽等のレクリエーション活動（以下レク活動と略す）をリハビリテーションの一環として採用している。

リハビリテーションには、“以前の状態に回復させる”という意味があるが、精神病院で行なわれるリハ

ビリテーションは患者が多かれ少なかれ精神的ハンディキャップをもっていることを前提としている。¹⁾ 従って、当院ではリハビリテーションの目的を治療活動の一環として患者がハンディキャップを克服、ないしコントロール出来るよう援助し、また、ハンディキャップを有しながらも残った資質を生かし、楽しみをもちながら生活出来るようになること、と考えている。特にレク活動は楽しみとともに開放感をもつという点に重点をおいており、戸外でのレク活動を中心に実施してきた。戸外でのレク活動の内容は当然のことながら各患者の病態、能力、ニーズにあわせて実施されるが、ここ10年来、野球、ソフトボール、バレーボール、パドルテニス、サッカー等のスポーツ種目を行なって

* 順天堂精神医学研究所附属順天堂越谷病院

(Juntendo Psychiatric Research Institute & Juntendo Koshigaya Hospital)

きた。これらの種目は、若い年齢層で、過去にスポーツ経験があり、しかも活動意欲を内在させている患者達に親和性があった。しかし、入院患者の中には、若くて活動意欲を内在させているものの、スポーツ経験に乏しく、体力及び運動能力に劣る患者、更には近年増加傾向にある中高年層の患者も多く、従来行なわれてきたスポーツ活動だけでは患者達のニーズに対応出来なくなった。そこで数年来老人クラブを中心に全国的規模で普及したゲートボールに注目し、競技特性を検討した。その結果、この競技が老人の体力、運動能力の減退を考慮に入れても実施可能であり、チームプレーの上に成り立ちながらも、個人的な満足感をも充足させられ、年齢、性別を問わず楽しめることがわかった。そこで我々は昭和53年よりレク活動にゲートボールをとり入れて、中高年層や、若年層の運動の苦手な患者に対して参加を働きかけてきた。以後、レク種目として定着し、参加者も増加してきている。我々はゲートボールに参加した患者の競技中の行動特徴を観察して分類し、疾患との関係について考察した。

ゲートボール競技は5人で編成された2チーム間で行なわれ、所定時間内に各チームが獲得した通過数、上がり数のポイント合計により勝敗が決定されると規定されている。なお、ゲーム展開中に意図される、タッチ（他球に自打球が当たること）、及びタッチに付随したスパーク打撃（足でふんだ自球をスティックで打ったショックで接している他球を移動させること）²⁾がゲームの面白味、また、作戦上の大きな要素となっている。

II 方法と対象

昭和57年4月1日から6月30日までの3ヶ月間のゲートボール参加者の行動観察を行ない、これらの患者の診断名、症状、転帰について、各担当医の協力を得て、ゲーム中の行動特徴との関連をみることにした。

週3回、1回75分、活動への参加は任意とし、レク活動の自主性を尊重し、同時に行なわれている他種目への移行は自由とした。ルールは概ね日本ゲートボール協会のルールに則っている。チーム編成は退院者が出たり、症状による不参加などの理由で固定することは出来ず、その都度1チーム5名を編成し、行動観察は看護師4名の協力でゲームの説明、審判をやりながら行なった。

対象はすべて入院患者で上記期間中にゲートボール

に参加した82名である。参加者を男女年代別に分けると表1のようになる。ただし、男子6名、女子3名は途中より他種目へ移行し、73名がゲートボールを継続して行なった。また、疾患別構成は表2に示した。

表1 参加者の内訳（男女別・年代別）

Table 1. Number of Attendants in Different Age Groups

	男子	女子	計
29才以下	11人	9	20
30～39才	12	13	25
40～49才	5	12	17
50才以上	9	11	20
計	37	45	82

表2 疾患別構成

Table 2. Patient Numbers of the each Psychiatric Diseases

精神分裂病	躁うつ病（うつ病）	神経症	非定型精神病	その他*
51人	13	7	3	8

*ピック、てんかん性精神病、アルコール中毒、水頭症、ナルコレプシー、セネストパシー、老人性痴呆、老人性精神障害

III 結果と考察

1. ゲートボール競技中に見られた行動特徴は次の4群に大別される。

A群：適切にゲームを遂行できる群。すなわち、打球の方向、ゲートの距離を認識して正確に打球を行ない、状況に応じて意図的にタッチをし、的確にスパーク打撃をすることが出来る一群。

B群：ゲーム状況に無関心にゲームを遂行する群。すなわち、打球の方向、ゲートの距離を認識して正確に打球はするが、状況にかかわらず、自他軍球に意図的にタッチをせず、自分のゲート通過、上がりのみを優先させる一群。

C群：ゲーム状況に無関心かつ技術的にも劣り、他者の力を借りて遂行できる群。すなわち、打球の方向、ゲートの距離の認識が不適切で正確に打球出来ず、ゲート、ボールの周辺でま

ごつき、時として、自力で通過が困難な一群。

D群：ゲーム成立が困難な群。すなわち、打球の方向、ゲートの距離に対して無関心で競技内容もおざなり、なげやりで、ゲートの自力通過が困難な一群。

表3は各群と疾患との関連を示したものである（非分裂病群はその他の疾患として一括した）。A群：精神分裂病11名、その他の疾患15名、計26名（32%）、B群：精神分裂病18名、その他の疾患9名、計27名（33%）、C群：精神分裂病14名、その他の疾患4名、計18名（22%）、D群：精神分裂病8名、その他の疾患3名、計11名（13%）となっている。なお82名のうち8月31日迄に精神分裂病18名、非分裂病12名の計30名が退院となった。

表3 各群の疾患別分類

Table 3. Patient Numbers of Psychiatric Diseases in each Group

	精神分裂病	その他の精神疾患	計
A 群	11人	15	26
B 群	18	9	27
C 群	14	4	18
D 群	8	3	11
計	51	31	32

ゲートボールの行動特徴の分類（A群からD群）と疾患及び転帰との関連について考察する。なお、精神分裂病とその他の精神疾患とに分け、特に精神分裂病については退院をした患者と入院を継続している患者に分けて検討した。

2. 全参加患者のゲーム展開について

ゲートボール競技において、他球をはじきとばすスパーク打撃は、自分がもう一度打球できる権利を有する有利性の他に、自軍の玉を有利に、相手軍の玉を不利な展開にそれぞれ導くことで、これをいかに駆使するかがチームプレーとしての作戦上、また面白味の大きな要素となっている。患者のゲートボールを観察していると、A群は意図的に行なうものの、他群では偶発的なタッチがあるのみで、タッチ、スパーク打撃が極めて少ない。タッチが少ない理由としては以下のことが考えられる。

- (1)：ルール理解度の低さ
- (2)：チーム所属意識の欠如

(3)：症状（意欲減退、抑制など）による行動力の低下

(4)：技術的自信の欠如

(5)：ゲーム組み立ての能力欠如

精神分裂病群は(1)~(5)まですべての傾向を有し、その他の精神疾患群がタッチをしない主な理由としては(1)と(3)と(4)が観察された。なお、(2)に関してはその都度チームを再編成することの影響も考えられた。B群の患者にはタッチを教示しても、その場限りでタッチはするが次の同じ状況下で再教示をしない場合にはタッチをしない。また、教示そのものを無視または拒否するという二つの態度が見られたが、いずれにせよ10人の中で何番目に上がったかにこだわる傾向があり、これは分裂病患者に多く見られた。

C、D群の患者はまず第1ゲート通過が困難な場合が多く、従ってゲームそのものから離脱しようとすることがあり、その場合、第1ゲートの距離は短縮させている。B、C、D群に属する患者達が行なうゲートボールは技術の巧拙はさておいて、タッチ、スパーク打撃に代表される機転に乏しい展開になることは前述したが、C、D群の患者でも第1ゲート通過後は、A群の者のスパーク打撃によりゲート通過、上がりが可能になり一応の満足感が得られているようである。

3. その他の精神疾患群について

これらの疾患群、特にうつ病、躁うつ病、神経症の患者は成書によれば人格の障害を残さないとされており、入院中においても、これらの患者は病状に程度の差はあるものの、レク活動に参加するような精神状態になった時は活動への対応の仕方は精神分裂病群と比べ適応もより良いという結果を得ている。表4は分裂病以外の疾患の群別人数である。A群には在院、退院を含め15名が属しており、48%と分裂病の21%を大き

表4 精神分裂病以外の患者の群別人数

Table 4. Patient Number in each Group Except Schizophrenics

	在院	退院	計
A 群	7人	8	15
B 群	5	4	9
C 群	4	0	4
D 群	3	0	3
計	19	12	31

く上まわっており有意の差を認めた ($P < .25x^2$ 検定)。B群は患者のゲーム展開の項で述べたタッチをしない理由として(1)と(3)と(4)に該当する者が多いが、非分裂病群は偶発的タッチの時、分裂病者よりの確なスパーク打撃が出来る。このことは同じB群でも非分裂病群が分裂病者よりゲートボールへ適応する親和性が大きいことを示唆している。C、D群は行動の抑制の著しい者、器質的疾患をもつ者が属している。躁うつ病、神経症圏内の患者は人格の障害を残さないと前述したが、在退院を含めた74%にあたるこれらの患者がA、B群に属していること、また退院者が全員、A、B群に属していることから、疾病特徴である人格障害の有無とゲートボール競技における行動特徴とは関連があるように考えられる。

4. 精神分裂病退院患者について

ゲートボール参加者の62% (51名) にのぼる精神分裂病患者の35% (18名) が退院となっている。内訳は

表5 精神分裂病患者の退院状況

Table 5. Number of Discharged Schizophrenic Patients

	完全寛解	不完全寛解	計
A群	7人	0	7
B群	1	4	5
C群	0	4	4
D群	1	1	2
計	9	9	18

表5に示したとおりである。転帰でみると、幻聴、妄想等の陽性症状を認めず、少なくとも社会的寛解に達したとされる完全寛解³⁾は9名いるが7名がA群であり他の2名は知能発達の問題で他群に属した者である。不完全寛解の9名は入院時より軽快したが病的症状を残しながら各種の事情で退院となった患者である。A群0、B群4名、C群4名、D群1名である。分裂病の転帰からみると、完全寛解に至った者は人格の障害を残さず、不完全寛解の者は程度の差はあるが人格の障害が認められる⁴⁾とされており、分裂病の場合においても、完全寛解に至った患者はゲートボール活動に参加しても、その行動は集団に対する配慮と、その中における自分の立場を考慮しつつ対応が出来、いわゆる社会性を身につけていると言える。

5. 在院中の精神分裂病患者について

在院中の分裂病患者は33名である。表6に示したように、A群4名、B群13名、C群10名、D群6名となり、B、C群に集まっている。また、表6は在院中の分裂病患者の症状を、内的異常体験として幻聴、妄想の有無、その他の分裂病性障害である思考障害、意欲障害、対人接触障害、感情障害の有無、及びその程度を、軽度、中度、高度に分けて各担当医に分類してもらい各群と対比したものである。幻聴のある患者3名は幻聴が出現する時はゲートボールはもとより他の活動にも参加出来なかった。程度の差こそあれ妄想は関係被害妄想等が12名の患者に認められた。妄想をもちながらも種々の活動を行なっている患者は必ずしも少なくない。しかも一部の患者は活動に熱中している間

表6 群別にみた精神分裂病患者(入院中)の諸症状

Table 6. Symptomatic Feature of Groups Hospitalized Schizophrenics

	A群 N=4			B群 N=13			C群 N=10			D群 N=6			
	無	有		無	有		無	有		無	有		
幻聴	3	1		12	1		10	0		5	1		
妄想	1	3		9	4		7	3		4	2		
	無	軽度	中度	無	軽度	中度	無	軽度	中度	無	軽度	無	高度
思考障害	2	1	1	8	2	3	5	1	4	1	1	3	1
意欲障害	2	2	0	1	8	4	1	4	5	2	0	2	2
対人接触障害	2	2	0	3	4	6	1	5	4	0	0	6	0
感情障害	2	2	0	6	5	2	0	3	7	2	0	3	1

は、一時的にせよ、その妄想から離れられ楽になれると述べており、レク活動が“我を忘れて没頭出来る”場の一つを提供していると言うことであり、これは一般的に考えられているレクリエーションの概念の一面に相応すると考えられる。なお、妄想を持つ患者はA～D群にはほぼ均等に分布しており、妄想の有無はゲートボールに見られる行動特徴には関連が少ないと考えられる。

A群の分裂病患者は軽度の分裂病性障害を残しているにすぎない。患者たちの日常生活を見ても意欲的であり、周囲との意志の疎通も保たれている。

B群では幻覚妄想症状は遠隔化しているが分裂病性障害が軽度から中等度でそのうち意欲、対人接触の障害が残存する傾向がある。これらの障害がB群の行動特徴を規定しているかについてはなお一層検討する余地があると思われる。なお、この群の患者達の日常生活を見てみると、動きはあるが意志の疎通に欠け、しばしば一人よがりになり、自然な生き生きとした態度を示さないことが多い。

C群は分裂病性の障害は固定化している。しかも、日常生活では孤立、思考の貧困化、周囲への関心の乏しさ等が目立ち、人格の障害が著明である。このことがゲートボールという競技の目的性の理解のみならず、自己と目標物の方向、距離の認識を不適切なものにしていると思われる。

D群は分裂病性障害は中等度、高度であり、いわゆる、かつて人格の荒廃といわれたような状態に陥っている。これらの患者は自発的参加がなく、無為、好癖的な日常生活を送り、全く孤立的で生活意欲がなく、様々な働きかけでやっと活動に参加する。C群の患者に比し、D群の患者はスティックで玉を打つ動作も稚拙である。こうした点を考慮してレク活動の通して関わりながら生活能力を少しでも向上させる必要があると思われる。なお、C、D群の患者は発病後5～10年の慢性的経過をたどっている者が殆んどである。

総じて分裂病患者は病状改善と相まって、ルールの理解度が高まり、チーム内での自己の役割を適切に演じられるようになり上位群への移行が見られる。しかし、厳密に言えば、今回の行動特徴、諸症状は3ヶ月と限られた縦断的観察であることと、学習効果に伴う技術の向上もあることを考慮すれば、どの症状が行動特徴と強く関連するものかを断定することは避けた。

礎、緒方⁵⁾は分裂病者の生活特徴を「不器用で、気

がつかず、おもしろがることなく、一見無感動で、杓子定規である。これらの特徴は人と一緒に無目的で、興のおもむくままに行動する場面、すなわち、人と遊ぶ場面で顕著になる」と規定している。これらの生活特徴が本研究のゲートボール場面ではチームプレーの性質、面白味の過程を放棄する形で次のように浮きぼりにされた。

- (1) いかにして正確に打球するか努力しない。
- (2) 当然タッチした方が有利なのに行わない。
- (3) 偶発的なタッチでもスパーク打撃を的確に行わない。
- (4) チームより個人の結果にとられる。

しかし、このような特徴が示されていても分裂病患者はそれぞれに個人の枠の中では楽しんでる様子が認められ、一般健常人の行なっている機転にとんだゲートボールをただちに規範として押しつけることは患者の能動性を伸ばせないことになり、分裂病患者がゲートボールで本当に遊べるようになるための条件づくりは、我々の得た経験に基づき慎重に行なわなければならないと考える。

IV ま と め

ソフトボール、バレーボール等、一般には気軽に出来ると思われる種目でも精神分裂病の若い20代、30代の患者の中には、これらの種目よりもゲートボールを選択する一群がいる。増戸、門馬⁶⁾が同時期当院で行なった患者の意識調査によると、ソフトボール、バレーボール等に参加した患者の殆んどは過去に学校、職場、地域で程度の差はあるがスポーツ経験を有していた。反面、ゲートボール参加者、特に精神分裂病の患者の多くはスポーツ経験はないと回答し、39才以下の年齢層の者でも学校時代体育の授業は嫌いであったと回答している。

精神科病院内でのレク活動の内容は構成員により制限されることが多いが、表1から見られるように中高年層の患者及び女子患者、また、増戸、門馬の調査から見ると年齢は若いスポーツ経験のない運動ぎらいな患者に対してはゲートボールを採用することで、レクの場合への導入が出来た。同時に当院でのレク活動の枠を広げる大きな力となり、そればかりでなく、ゲートボールの行動観察からその行動特徴を分類しその推移を検討することで分裂病寛解過程の指標に役立つと思われる。今後はゲートボールにさらに多くの患

者を導入することは可能であると思われるが、ゲートボールは少ない運動量と比較的簡単なルールにより成り立っている事実から、若年層の患者に対してはゲートボールをベースとして高次な種目への導入をはかり、適応能力をさらに向上させていく必要があると考える。

精神科入院患者がレク活動として行っているゲートボールについて報告した。

- 1) 3ヶ月間で82名の患者が参加した。精神分裂病患者51名(62%)、その他の精神疾患の患者31名(38%)であった。参加者の年齢幅は広いが、特に30代までの若年層が45名と過半数を占め、そのうち38名(84%)は精神分裂病の患者であった。
- 2) ゲートボールの行動観察から行動特徴をA群：適切にゲームを遂行できる群。B群：ゲーム状況に無関心にゲームを遂行する群。C群：ゲーム状況に無関心かつ技術的にも劣り、他者の力を借りて遂行できる群。D群：ゲーム成立が困難な群に分類して疾患及びその転帰との関連について考察した。
- 3) 非分裂病群の患者はゲートボールで統合性をもって行動することが出来、精神分裂病では完全寛解に至った患者が統合性をみせた。これにより、他の精神障害よりも、分裂病性障害がゲートボールにも反映することが明らかになったが、これは同時に慎重に行なえば分裂病者のレク療法としても有用であることが示された。
- 4) 自発的参加をしないD群の患者に対してはレク活動を通していかに接近するかが依然として大きな課題として残された。

最後に、御指導、御校閲していただいた、順天堂精神医学研究所理事長、懸田克躬先生、附属順天堂越谷病院々長、山口昭平先生、順天堂大学精神医学教室助教、井上令一先生、ならびに御協力して下さった医局、看護課のスタッフの方々に心より謝意を表します。

文 献

- 1) Braceland, F. J. "Rehabilitation" In American Handbook of Psychiatry, Vol. III, ed. Silvano Arieti, N.Y. Basic Books, 643-656, 1966.
- 2) 池田勝・師岡文男共著, 「ゲートボールのすすめ」ベースボールマガジン社, p 70~79, 1982。
- 3) 山口昭平・斉藤幹郎他, 「精神病院入退院患者の調査」精神医学, Vol. 24, p 877, 1982。

- 4) 諏訪望, 「最新精神医学」江南堂, p 251~252, 1969。
- 5) 碓浩一・緒方良, 「分裂病患者に対するあそびを治療目標とした集団療法の試み」精神神経学雑誌, 第84巻, 第4号, p 209~223, 1982。
- 6) 増戸隆之・門馬淳一, 「精神病院におけるレク活動に関する一考察」順天堂大学学生研究報告集, p 26~27, 1982。

レジャー行動の「動機」「期待」そして 「満足」について

～その1 質問紙開発方法の検討～

西野 仁* 下山 メアリー 今野 守**

**A study on motivation, expectation and satisfaction of leisure
— Discussion on the development of a questionnaire —**

Hitoshi Nishino
Mary Shimoyama
Mamoru Konno

This paper focuses on the development of methodology for leisure behavior research.

The interest, then, is on the psychological effect of leisure participation. This paper's main objective is to develop a questionnaire as an instrument for measuring motivation, expectation, and satisfaction.

The procedure included the following steps.

1) Instrument Construction

The items on the instrument were taken from the works of Rossman (1981); Crandall (1980); Pierce (1980), Beard and Ragheb (1978, 1979); Hawes (1978); and London et al (1977).

The items were translated into Japanese by "back translation method".

The first questionnaire was constructed from 58 translated items and 4 additional items which especially related to Japanese cultural aspects.

Subjects indicated their most favorite activity. Then for the named activity, the subjects rated the importance of the motivation items to their participation in that activity on a 7 point scale with "very important" and "not important" serving as the end points.

2) First data collection and data analysis

The 192 samples were drawn from the undergraduate populations at Nihon University and Tokai University in 1983.

The data were analyzed by a UNIVAC computer at Tokai Univ. with BMDP and AMAS. Contingency table analysis and cluster analysis were the analyses used.

3) Elimination of some items and Reconstruction of Questionnaire

From the result of the first analysis, 21 items were eliminated and a new questionnaire was reconstructed.

4) Second data collection and analysis

Using the new questionnaire, 190 samples were gathered from students from the same two universities in 1984.

* 東海大学 (Tokai University)

** 日本大学 (Nihon University)

The analyses done were the same as with the first questionnaire.

5) Elimination of some items

From the result of the second analysis, 10 more items were eliminated.

Thirty-one of the original items remained.

6) Reanalysis using the 31 remaining items

In order to discuss the possibility of using the questionnaire, a two way cluster analysis between "most favorite activity" and "the 31 items" was conducted.

The analysis shows some interesting facts. For example, "playing softball" and "jogging" are clustered in the same activity group, but difference between them is the importance to expectation of "competition". A softball fan has tendency to rate it more important than a jogging fan. This type of difference is found among many groups that are similar in activity type but differ in type of satisfaction.

The methodology for developing the questionnaire appears good.

But, still there are some limitations for using this questionnaire. One of them is that the sample sizes used are small, and other is that the subjects consisted of university undergraduate students.

In order to strengthen the validity of the study we wish to continue using it with large samples drawn from a variety of populations.

I はじめに

これまでのレジャー行動の研究は、行動を記述することに中心がおかれてきた。これからは、その行動を人が何故行うのかという、行動を説明することが重要となってくると思われる。

具体的には、「その行動が、どのような動機で、何を期待して行われ、そこからどのような満足を得ているのか、また、どのようにして、レジャー活動を選択するのか」などが研究のテーマになってこよう。

こうした視点にたって、「レジャー活動の動機や期待、そして満足に関する研究」をはじめたいと考えた。

この分野での研究が進んだなら、プログラミングや、カウンセリングなどに必要な情報のいくつかを用意してくれるだろうし、レジャー行動の需要予測や、それにとまなう環境整備などにも有用となろう。

ところで、こうした研究は、1970年代後半から、1980年代初めにかけて、北米を中心にはじめられた。

Driver (1977), London (1977), Tinsley, Barrett and Kass (1977), Tinsley and Kass (1979), Hawes (1978), Beard and Ragheb (1979), Crandall (1980), Pierce (1980),

Rossman (1981)らの研究がそれである。

なかでも、Tinsleyらは、The Psychological and Health Benefits of Leisure Experienceなどの一連の研究成果から、レジャー活動の分類を行い、どのような活動がどのような心理的效果をもたらせやすいかを発表するなど、実践場面への応用を試みている。

日本人についても、同様な研究が必要であると考えられる。

本論文は、そのための準備段階としての、質問項目の選択方法について検討した報告である。

1983年、第13回学会大会で、第一次調査の一部を口頭発表した。その後、質問紙に改良を加え、1984年2月に、第二次調査を実施した。

本論文は、第一次調査と第二次調査を一連の継続研究として位置づけ報告する。

したがって、一部口頭発表と重複するところがあることをお断りしておきたい。

II 研究の目的

本研究の目的は、レジャー行動における、「動機」と「期待」と「満足」についての研究を行うための適

当な質問項目を選定するための方法の検討にある。

ここでいう「適当な質問項目」とは、具体的には、「互いの相関が低い、30項目程度の質問項目」をイメージした。

Ⅲ 研究の方法と経過

研究の目的を達成するために、次のような方法を用いた。

まず、過去の研究から、質問項目を選び出し、その項目からなる質問紙を使ってデータを収集し、そのデータを集計分析し、削除可能と判断した項目を削除する。次に、残った項目からなる質問紙を使いデータを再度収集し、同様に集計分析を行い、さらに項目を削除するという方法である。

そして、ほぼ、目的に合致するような質問項目が選出された段階で、それらが果たして使用できそうかを検討するための分析を試みた。

その経過については、次の通りである。

1 質問項目の収集

北米で行われた過去の研究から質問項目を収集し、さらに研究者の望む質問項目を加え計58項目を基本の質問項目とした。

2 質問項目の日本語訳の作業

英文の質問項目は、ダブルチェック法を用いて日本語訳を行った。

3 質問紙の作成

質問紙は、まず、「もっとも気に入っていたり、今後も続けていきたい活動」について質問する。ついで、基本質問項目に、この段階で、共同研究者が必要と考えた4項目を加え合計62項目の質問それぞれに、「なぜ、その活動が気に入っていたり、今後も続けていきたい活動なのか」その理由の重要さの程度を、「大変重要な理由だと思う」から「重要な理由とは全く思わない」まで、7段階の尺度で回答を求めた。

なお、質問項目の配列には、乱数表を用いた。

4 パイロット調査の実施

作成した質問紙でパイロット調査を1982年10月に行った。対象は、東海大学体育学部学生である。その結果をもとに、質問紙の一部を改め再編成した。

5 第一次調査の実施

再編成した質問紙を、1983年5月から6月にかけて、日本大学国際関係学科2年生99名と、東海大学社会体育学科2年生93名を対象に、授業を利用して配布し、記入後回収した。

6 第一次調査の集計と分析

第一次調査の結果は、東海大学電子計算機センターのUNIVAC 81コンピューターで、アプリケーションプログラム、BMDPを使用し、変数間クラスター分析を中心に集計分析した。

7 第一次質問項目の削除

分析結果から、13項目の質問を削除した。また、これまでの質問項目は、「用具を持っているから」とか「人にすすめられて」などの誘因と、「友情をはぐくむため」「技術や能力を伸ばしたいから」などの動因とが混在しており、質問紙の開発段階では、分離した方が分析しやすいと考え、あきらかに誘因であると考えられる質問項目についても削除した。しかし、「おもしろいから」「好きだから」などの項目のように、はっきりと二者を区別できない項目については削除しなかった。

その結果41項目の質問が残った。

8 第二次調査の実施

第一次調査結果の分析などにより削除して残った、41の質問項目に対し、5段階の尺度で回答する形式の質問紙を作成し、1984年2月、日本大学国際関係学科190名（男子115名、女子75名）に対し、授業を利用して配布回収して、第二次調査を実施した。

9 第二次調査結果の集計と分析^(注1)

第一次調査結果同様、UNIVACで、BMDP11を使用し、単純集計、変数間クラスター分析、因子分析などを行った。

10 第二次質問項目の削除

分析結果から、10項目の質問を削除した。この段階で、当初、目的とした「30程度で互いの項目間の相関が低い項目」が選ばれたと一応判断した。

11 選ばれた質問項目による、「もっとも気に入っていたり、今後も続けていきたい活動」とのクラスター分析などの試み。

削除後に残った30項目を、一応現段階で、研究目的に

注1) 第二次調査後、実際には40項目で質問紙が構成されていることに気がついた。しかし、本研究が、方法の検討に主眼があることから、そのデータをそのまま使用し分析した。

表 1 過去の研究から選択した質問項目

Domain	Motivation item	Sources
Nature/Spiritual Aesthetic	1. Because it allows me to come in contact with beauty or beautiful things.	Walsh
	2. Because it gives me an opportunity to seek out and enjoy the wonders of nature	Hawes
	3. To be outdoors.	Walsh
	4. To feel at one with God, or nature or the development.	Walsh
	5. For spiritual development.	Beard and Ragheb (1979)
Relaxation/ Stimulus Avoidance	6. To relieve stress and tension.	Beard and Ragheb (1979)
	7. To relax	Pierce, Beard and Ragheb (1979, 1980)
	8. To do better in my studies.	Walsh
	9. To have a change of pace.	Hawes, Beard and Ragheb (1980)
	10. To escape from the pressures and responsibilities of my everyday life.	Hawes, Buchanan Beard and Ragheb (1980)
	11. To be alone with my thoughts	Hawes, Beard and Ragheb (1980)
Risk/Stimulation Seeking	12. Because it is exciting	Hawes
	13. Because I like the risks involved.	Buchanan
	14. To seek stimulation.	Beard and Ragheb (1980)
Habit	15. To keep from getting bored.	Pierce
	16. Because it is a habit.	Pierce
Fun	17. Because it is fun.	Rossmann
	18. Simply because I like it.	Beard and Ragheb (1979)
	19. Because it is absorbing; time passes quickly.	Csikszentmihalyi
Creativity/ Intellectual	20. To be creative.	Buchanan, Hawes, Beard and Ragheb (1980)
	21. Because it gives me a chance to see and do new and different things.	Beard and Ragheb (1980), Hawes, and Pierce
	22. To learn something new.	
Physical	23. To keep physically fit.	Bear and Ragheb (1980)
	24. For the intense physical activity.	Buchanan, Hawes Hawes, Pierce, Beard and Ragheb (1980)
Master/ Achievement	25. To develop my skills and abilities	Hawes, Beard and Ragheb (1979)
	26. Because it is important to have one major hobby or skill throughout one's life.	Walsh
	27. Because I get a feeling of mastery over the activity.	Hawes
	28. Because I get a feeling of achievement.	Pierce, Beard and Ragheb (1980, 1979)
	29. Because I get pleasure from doing something well.	Pierce, London et al
	30. Because I enjoy seeing the results of my efforts.	London et al
	31. To compete against others.	Hawes, Beard and Ragheb (1980)

表1 つづき

Domain	Motivation item	Sources
Personal Growth	32. Because I get a chance to be on my own and to feel independent.	Hawes
	33. To learn about and understand myself.	Hawes, Pierce, Beard and Ragheb (1979)
	34. For personal growth, to better use my potential.	London et al
	35. Because I get a feeling of self-respect.	Hawes
	36. To develop self-confidence.	Hawes, Pierce
Social Contact/ Development of Relationships	37. Because it brings our family closer together.	Hawes, Rossman
	38. To meet members of the other sex.	Crandall
	39. To strengthen a relationship with a member of the other sex.	Crandall
	40. For intimacy, sexual contact.	Walsh
	41. To meet new and varied people.	Hawes, Beard and Ragheb (1979)
	42. To be with other(s) of the same sex.	Walsh
	43. To be with others.	Hawes, Beard and Ragheb (1980)
	44. To develop close friendships.	Pierce, Beard and Ragheb, London et al, Hawes
Social Obligation/ Belonging	45. To gain a feeling of belonging.	Buchanan, Beard and Ragheb, London et al
	46. Because it is popular.	Walsh
	47. To fulfill the obligations of the group in which I am a member.	Walsh
	48. Because other(s) want or expect me to participate.	Walsh
	49. To promote group feeling and solidarity.	Walsh
Respect	50. To gain recognition and respect from others.	Pierce
	51. Because I get a feeling of being in control.	Pierce
Sharing	52. To share my skills and knowledge with others.	Hawes, Beard and Ragheb
	53. To be useful and help others.	
Accessibility	54. Because I can use equipment I own.	Rossman
	55. Because I don't need special equipment.	Walsh
	56. Because it is inexpensive.	Walsh
	57. Because I can do it at home or near where I live.	Walsh
	58. Because I don't need to get others together to do it,	Walsh

合致した項目とみなし、それらの項目への回答による、活動のクラスター分析と、活動と項目の両面からのクラスター（ブロッククラスター）分析を行った。

IV 結果と考察

前述したような方法と経過で研究はすすめられたが、そのなかから、主な結果をあげ、考察する。

1. 基本質問項目の収集

北米で実施された過去の研究のうち、Beard と Ragheb, Ragheb, Tinsley と Crandall, Hawes, Tinsley の研究に着目した。

Beard と Ragheb は、Leisure Satisfaction の概念過程と、その測定方法の検討を行った。また Ragheb は、満足の度合が、余暇活動を予測するうえで、重要な因子であることを発見した。また、Tinsley と Crandall は、ある特定の余暇行動によって報われる満足が存在することを発見し、さらに Tinsley は、どの満足が、どういう種類の活動で得られるかという事柄を追求している。さらに、Howes は、満足のクラスター分析を行っている。

これら5つの研究で使用されている14領域45の質問項目に、共同研究者Walshによる13の質問項目を加え、表1の合計58項目を基本の質問項目とした。

2. 第一次調査の結果

1) 質問項目についてのクラスター分析の結果

相関行列から類似度を求める方法による質問項目についてのクラスター分析を行って、類似度75以上のクラスターは、図1のようであった。

Q59「親がすすめるから」とQ60「先生がすすめるから」や、Q28「グループ内の異性と誰かと友だちになりたいから」と、Q40「異性のメンバーに会えるから」は、高い類似度でクラスターされた。類似度がきわめて高かったのは、Q8の「体力づくりに適しているから」と、Q15の「自分の身体をきたえるため」で類似度95以上で結ばれている。

2) 削除候補の項目

類似度が高ければ高いほど、その項目どうしは似た回答を得ていることになる。

統計的に、類似度の値がいくつ以上なら削除が可能であるという基準は見当らない。むしろ、最終的に、質問項目数をいくつ位にしたいのかということに合わせて、類似度の高い組み合わせを削除候補として選び、研究者の経験的判断で、削除するかどうかを決定する

方法がよく使われる。

研究の目的でも述べたように、最終的には30項目程度まで削除したいと考えた。

そのため、類似度80以上の組み合わせを、まず削除候補の項目とした。

該当する項目は、次の8つの組み合わせだった。

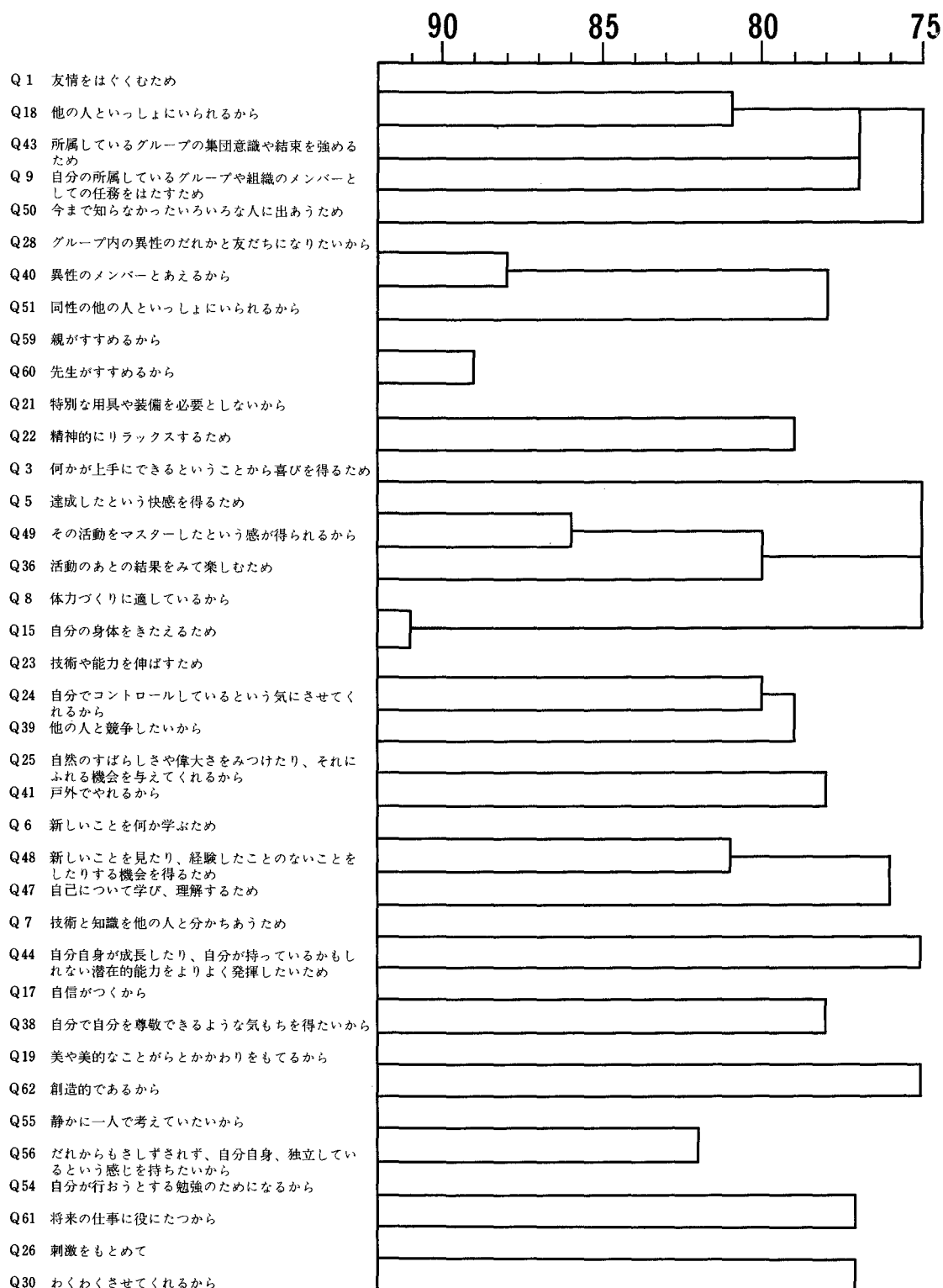
- Q1「友情をはぐくむため」とQ18「他の人と一緒にいられるから」
- Q28「グループ内の異性の誰かと友だちになりたいから」とQ40「異性のメンバーとあえるから」
- 59「親がすすめるから」と、Q60「先生がすすめるから」
- Q5「達成したという快感を得るため」とQ49「その活動をマスターしたという感じが得られるから」
- Q8「体力づくりに適しているから」とQ15「自分のからだをきたえるため」
- Q23「技術や能力を伸ばすため」とQ24「自分でコントロールしているという気にさせてくれるから」
- Q6「新しいことを何か学ぶため」とQ48「新しいことを見たり、経験したことのないことをしたりする機会を得るため」
- Q55「静かに一人で考えていたいから」とQ56「誰からもさしずされず、自分自身、独立しているという感じを持ちたいから」

以上の項目に、さらに、類似度は80未満ではあるが、75以上あり、しかも、基本質問項目収集の際に、同じ領域に属している以下の組み合わせも、削除候補の項目に加えた。

- Q43「所属しているグループの集団意識や結束を強めるため」とQ9「自分の所属しているグループや組織のメンバーとしての任務を果たすため」
- Q25「自然のすばらしさや偉大さを見つけたり、それにふれる機会を与えてくれるから」とQ41「戸外でやれるから」
- Q17「自信がつくから」とQ38「自分で自分を尊敬できるような気持ちを得たいから」
- Q54「自分が行おうとする勉強のためになるから」とQ61「将来の仕事に役立つから」
- Q26「刺激をもとめて」とQ30「わくわくさせてくれるから」

なお、Q51「同性の他の人といっしょにいられるから」は、Q28とQ40の組み合わせと類似度75以上でクラスターされているが、はたして、Q28とQ40のい

図1 第一次調査結果による類似度75以上のクラスター



づれと類似しているか判断がつかないため、この段階では、削除候補の項目とはしなかった。

同様な理由で、Q36「活動の結果をみて楽しむため」とQ39「他の人と競争したいから」、Q47「自己について学び理解するため」も、削除候補の項目とはしなかった。

3) 削除の方法

前述2)の方法で選んだ削除候補項目の組み合わせのなかから、どちらの項目を削除するかは、次の方法によった。

まず、基本質問項目の選択の際、同じ領域に属した項目との相関を調べ、高い相関係数値が多い項目を選ぶ。もし、その数が同数の場合には、他の領域も含め同様に調べ、高い相関係数値が多い項目を選ぶ。

さらに、共同研究者全員の判断が、削除することで一致した項目を削除する。

その結果、前述の組み合わせから、Q18、Q43、Q28、Q59、Q5、Q15、Q25、Q48、Q17、Q55、Q54、Q30の12項目を削除した。

3. 第二次調査の結果について

第一次調査において、統計的手法を用いて削除した項目は12項目であった。

しかし、調査項目に「先生がすすめるから」や「特別な用具や装備を必要としないから」などの誘因と、「精神的にリラックスしたいから」「異性のメンバーに会えるから」などの動因とを分けて質問することが必要とあると考え、Q10「自分もっている用具や装備が使用できるから」、Q11「家で、あるいは住んでいる近くでやれるから」Q13「ポピュラーだから」、Q21「特別な用具や装備を必要としないから」、Q27「他の人が私に参加して欲しいと希望するから」、Q37「習慣だから」、Q45「それをやるのに他の人といっしょにやなくて良いから」、Q52「費用がかからないから」、Q60「先生がすすめるから」の9項目を削除した。

しかし、Q31「ただ単に好きだから」やQ41「戸外でやれるから」など、はっきり誘因か動因かを区別できない項目は削除しなかった。

その結果、残った質問項目の一覧は表2の41項目となった。この項目を使って第二次調査では、同じ表2の5段階評価を用いて質問紙を作ることとした。

しかし、実際には、Q33「他から認められたり尊敬されたいから」は、印刷上のミスで、質問項目

からもれ、表2の一覧表から、Q33をはずした、40項目について調査した。

その40項目についての分析結果について、以下にまとめる。

1) 項目別の平均、標準偏差について

項目別の平均、標準偏差は、表3の通りである。

Q16「おもしろいから」やQ31「ただ単に好きだから」は、平均点は高く、分散は小さい。しかし、Q58「親密な関係あるいは性的接触を持つため」Q32「家庭の関係をより緊密にするから」Q12「どこかに属しているという所属感がほしいから」は、平均点は低い。

これは「おもしろいから」や「好きだから」は、どの活動にも共通する質問項目であるのに対し、あとの3項目は、ある特定の活動に関係深い項目のためとも考えられる。

2) 質問項目についてのクラスター分析の結果について

類似度80以上でのクラスターは、Q3「何かが上手にできるということから喜びを得るため」とQ49「その活動をマスターしたという感じを得られるから」の組み合わせであった。

この2つの項目は、第一次調査では、類似度75以上であったが、削除しない項目だった。

類似度74以上の組み合わせは次の通りであった。

- Q1「友情をはぐくむため」と、Q50「今まで知らなかったいろいろな人に出会うため」
- Q40「異性のメンバーとあえるから」とQ51「同性の他の人と一緒にいられるから」とQ58「親密な関係、あるいは性的接触を保つため」
- Q9「自分の所属しているグループや組織のメンバーとしての任務を果たすため」とQ12「どこかに属しているという所属感が欲しいから」
- Q3「何かが上手にできるということから喜びを得るため」とQ49「その活動をマスターしたという感じが得られるから」とQ23「技術や能力を伸ばすため」
- Q29「精神的な面で成長したいから」とQ47「自己について学び、理解するため」
- Q16「おもしろいから」とQ31「ただ単に好きだから」
- Q22「精神的にリラックスするため」とQ42「ストレスや緊張感から解放されるため」

第一次調査と、基本的に同様な方法で、Q50、Q51、

表2 第二次調査の質問項目と5段階尺度

1 友情をはぐくむため	34 夢中になれるし、時が早くすぎるから
2 一生を通して行えるような趣味や能力を持つことは重要だから	35 毎日の生活からの抑圧や責任をのがれるため
3 何かが上手にできるということから喜びを得るため	36 活動のあとの結果をみて楽しむため
4 その活動がもちあわせているスリルが好きだから	38 自分で自分を尊敬できるような気もちを得たいから
6 新しいことを何か学ぶため	39 他の人と競争したいから
7 技術と知識を他の人と分かちあうため	40 異性のメンバーとあえるから
8 体力づくりに適しているから	41 戸外でやれるから
9 自分の所属しているグループや組織のメンバーとしての任務をはたすため	42 ストレスや緊張から解放されるため
12 どこかに属しているという所属感がほしいから	44 自分自身が成長したり、自分が持っているかもしれない潜在的な能力をよりよく発揮したいため
14 生活のリズムを変えるため	46 人や社会にとって大切なことであり、他の人を手助けできるから
16 おもしろいから	47 自己について学び理解するため
19 美や美的なことだからとかかわりをもてるから	49 その活動をマスターしたという感が得られるから
20 たいくつしないため	50 今まで知らなかったいろいろな人に出あうため
22 精神的にリラックスするため	51 同性の他の人といっしょにいられるから
23 技術や能力を伸ばすため	53 自分の勉強の能率をあげるために良いから
24 自分でコントロールしているという気にさせてくれるから	56 だれからもさしずされず、自分自身、独立しているという感じを持ちたいから
26 刺激をもとめて	57 神、自然、宇宙と一体感を持つため
29 精神的な面で成長したいから	58 親密な関係、あるいは性的接触を持つため
31 ただ単に好きだから	61 将来の仕事に役にたつから
32 家族の関係をより緊密にするから	62 創造的であるから
*33 他から認められたり尊敬されたいから	

*33については、質問紙には印刷されなかった。

1	2	3	4	5
重要な理由とは、全く思わない	重要な理由とは思わない	どちらとも言えない	重要な理由であると思う	大変重要な理由であると思う

Q58, Q12, Q49, Q23, Q47, Q31, Q42の9項目を削除した。

また、Q57「神、自然、宇宙と一体感をもつため」は、回答者から十分意味が理解できないという意見があったため、一応削除することとした。

その結果、残った質問項目は、30項目となった。

4) 質問項目間の相関について

表4は、第二次調査結果に基づいた削除後に残った30項目の相関係数行列である。

Q2の「一生を通して行えるような趣味や能力を持つことは重要だから」とQ3「何か上手にできるということから喜びを得るため」、同じQ3とQ39「他の人と競争したいから」、Q8「体力づくりに適している

表3 第二次調査による質問項目別平均
及び標準偏差

	MEAN	STDEV.
Q1 友情	3.41	1.30
Q2 趣味	3.46	1.24
Q3 上手	3.09	1.36
Q4 スリル	3.34	1.37
Q6 新しいこと	3.81	1.08
Q7 他と分かつ	3.21	1.18
Q8 体力	2.73	1.46
Q9 グループの任務	2.50	1.29
Q12 所属感	2.10	1.10
Q14 リズム	3.43	1.18
Q16 おもしろい	4.44	.82
Q19 美的	3.04	1.32
Q20 たいくつ	3.65	1.18
Q22 リラックス	3.86	1.09
Q23 能力	3.19	1.30
Q24 コントロール	2.87	1.29
Q26 刺激	3.76	1.11
Q29 成長	3.53	1.21
Q31 好き	4.18	1.00
Q32 家族	2.01	1.03
Q34 夢中	3.69	1.09
Q35 逃避	3.01	1.34
Q36 結果	3.02	1.30
Q38 尊敬	2.32	1.11
Q39 競争	2.17	1.21
Q40 異性	2.33	1.21
Q41 戸外	2.81	1.45
Q42 解放	3.93	1.06
Q44 発揮	3.54	1.21
Q46 手助け	2.33	1.11
Q47 自己	3.17	1.18
Q49 マスター	3.00	1.33
Q50 出あい	3.59	1.31
Q51 同性	2.55	1.21
Q53 能率	2.42	1.12
Q56 独立	3.01	1.35
Q57 神	2.34	1.32
Q58 性的	1.94	1.14
Q61 仕事	2.59	1.26
Q62 創造	3.07	1.32

* 平均値は、5段階尺度の得点をそのまま用いた。

から」とQ41「戸外でやれるから」、Q9「自分の所属しているグループや組織のメンバーとしての任務をはたすため」とQ39「他の人と競争したいから」の4組が、相関係数が0.5以上であった。

以上の結果から「30項目程度の質問項目でお互いの相関が高くない項目の選択」という目的からは、现阶段で項目を削除することは適当ではないと考え、本研究で使用したデータでは、当初目標とした「適当な質問項目」の選定は一応達成できたと判断し、次の段階に進むこととした。

V 削除後の質問項目の、使用可能性の検討

本研究で用いた方法で選んだ項目が、実際の研究に役立ちそうかどうかの判断材料を得るために、活動種目についてのクラスター分析と、活動種目と、質問項目の両面からのクラスター（ブロッククラスター）分析を試みた。

1) 活動種目のクラスター分析

回答者が答えた「もっとも気に入っていたり、今後も続けていきたい活動」について、削除後の30項目の質問に対する答え方の違いによるクラスター分析を行い、図2のような結果を得た。

大まかではあるが、動的な活動と、静的な活動とにグループ分けがなされている。

こまかい点では、解釈しにくいことがあるが、ほぼ一般的な分類程度は、本研究の質問項目を基に分類できると思われる。

2) 期待に関する質問項目と、活動種目との両面からのクラスター

表5-1から表5-3は、期待に関する質問項目と活動種目の両面からクラスターした、いわゆるブロックダイアグラム的一部分である。

各ブロックを形成している質問項目に関して、類似した回答をしている活動がグループ化されている。それぞれの数字は、質問項目に対する、5段階評価の得点であり、5は「大変重要な理由であると思う」、1は「重要な理由とは全く思わない」である。

表5-1において、キャッチボール、ゴルフ、ドライブのグループと、ラグビー、サーフィンのグループとが、Q2、Q4、Q29、Q32、Q35、Q22、Q6によるブロックに関して、クラスターされている。

つまり、キャッチボール、ゴルフ、ドライブは、これらの質問項目に関しては、似た回答がされているということである。また、ラグビー、サーフィンは、同

表4 第二次調査結果に基づく削除後の項目による相関係数行列

			Q62	Q61	Q56	Q53	Q46	Q44	Q41	Q40	Q39	Q38	Q36	Q35	Q34	Q32	
Q1友情	1.00		1.00	.38	.14	.19	.23	.36	-.02	.03	.10	.21	.26	.15	.15	.07	Q62創造
Q2趣味	.23	1.00		1.00	.37	.31	.33	.35	.01	.12	.25	.32	.19	.01	.08	.20	Q61仕事
Q3上手	.15	.51	1.00		1.00	.20	.15	.22	.06	-.12	.06	.25	.10	.27	.14	.07	Q56独立
Q4スリル	.29	.11	.31	1.00		1.00	.21	.18	.01	.11	.21	.25	.05	.06	.12	.25	Q53能率
Q6新しいこと	.24	.34	.08	.13	1.00		1.00	.41	.12	.23	.32	.37	.24	-.03	-.06	.31	Q46手助け
Q7他人と分つ	.37	.37	.30	.13	.38	1.00		1.00	.14	.14	.43	.42	.34	-.01	.17	.13	Q44発揮
Q8体力	.41	.29	.47	.33	.08	.27	1.00		1.00	.39	.16	.16	.14	.14	.12	.08	Q41戸外
Q9グループの任務	.42	.26	.29	.07	.07	.36	.36	1.00		1.00	.34	.13	.17	.02	.01	.23	Q40異性
Q14リズム	.18	-.07	-.12	.16	.21	.04	.13	.01	1.00		1.00	.56	.40	-.10	.20	.19	Q39競争
Q16おもしろい	.09	.14	.12	.25	.10	.03	.02	.01	.09	1.00		1.00	.34	.05	.17	.17	Q38尊敬
Q19美的	.01	.23	.09	.14	.30	.06	-.01	-.06	.23	.24	1.00		1.00	.09	.24	.14	Q36結果
Q20たいくつ	-.03	.04	.02	.08	.20	.08	-.03	-.02	.31	.23	.29	1.00		1.00	.26	.10	Q35逃避
Q22リラックス	.02	-.01	-.17	-.06	.17	.04	-.07	-.11	.30	.24	.30	.42	1.00		1.00	.05	Q34夢中
Q24コントロール	.10	.27	.42	.40	.13	.22	.34	.07	.17	.07	.10	.10	-.01	1.00		1.00	Q32家族
Q26刺激	.21	.09	.14	.48	.25	.15	.05	-.02	.28	.30	.26	.31	.17	.29	1.00		
Q29成長	.16	.26	.07	.06	.48	.29	.08	.17	.12	.01	.16	.12	.17	.23	.20	1.00	
Q32家族	.14	.13	.05	.04	.17	.11	.07	.15	.09	-.01	.11	.11	.17	.08	-.02	.14	
Q34夢中	.06	.21	.17	.23	.14	.20	.11	.05	.12	.33	.21	.36	.22	.13	.28	.09	
Q35逃避	.02	-.12	-.14	.18	.11	-.08	-.03	-.08	.35	.17	.19	.29	.34	.12	.22	.03	
Q36結果	.19	.25	.37	.25	.30	.22	.19	.16	.18	.13	.27	.19	.02	.27	.26	.23	
Q38尊敬	.02	.34	.40	.16	.30	.32	.28	.13	.01	.01	.21	.05	-.03	.36	.14	.28	
Q39競争	.18	.39	.54	.31	.11	.39	.39	.35	-.09	.01	.05	-.03	-.16	.36	.17	.14	
Q40異性	.42	.16	.21	.19	.13	.23	.30	.37	.14	.02	-.01	.09	-.01	.19	.15	.07	
Q41戸外	.31	.08	.21	.36	.02	.11	.50	.15	.27	.08	.03	-.03	-.01	.32	.20	.00	
Q44発揮	.20	.44	.33	.21	.38	.41	.30	.24	.04	.03	.22	.05	.02	.37	.23	.47	
Q46手助け	.13	.18	.14	.04	.29	.33	.13	.30	.09	-.20	.03	.04	-.05	.22	.04	.39	
Q53能率	.05	.22	.09	-.12	.12	.10	.11	.13	.08	.07	.13	.10	.21	.09	-.07	.21	
Q56独立	.18	.08	.06	.21	.15	-.01	-.10	-.09	.12	.10	.28	.16	.22	.34	.24	.14	
Q61仕事	-.08	.38	.07	-.02	.33	.27	.08	.15	.03	-.05	.14	.09	-.02	.18	.02	.30	
Q62創造	-.02	.25	.11	.09	.26	.10	-.15	.05	.06	.11	.41	.07	.18	.22	.17	.32	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q6	Q7	Q8	Q9	Q14	Q16	Q19	Q20	Q22	Q24	Q26	Q29	

じ質問項目に関して似た回答がされているが、それはキャッチボール、ゴルフ、ドライブのグループとは異なることがわかる。

ラグビーとサーフィンのグループをより詳しくみると、Q35において、大きく回答が異なることに気がつく。Q35「毎日の生活の抑圧や責任をのかれるため」という理由に対してラグビーは否定、サーフィンは肯定している。また、Q29「精神的な面で成長したいから」とQ22「精神的にリラックスするため」ではラグビーが、やや肯定、サーフィンがやや否定している。

表5-2では、映画、音楽鑑賞のグループと、読書、バドミントン、ラジオをきくグループが、Q14、Q61、Q34、Q20、Q44、Q26、Q16のブロックで、また読書、バドミントン、ラジオをきくグループは、Q8、Q56、Q39、Q36のブロックで、クラスターされている。

しかし、表5-1の場合同様、いくつかの項目では差があることがわかる。

映画、音楽鑑賞のグループでは、Q20「たいくつしないため」で、異なる。映画では「どちらともいえない」と回答しており、音楽鑑賞では、「大変重要な理由である」と答えている。

読書、バドミントン、ラジオをきくグループでは、Q44「自分自身が成長したり、自分が持っているかもしれない潜在的な能力をより良く発揮したいため」で差がある。読書とラジオをきくが肯定であるのに対し、バドミントンは、中間の回答となっている。Q26の「刺激を求めて」で「読書」と「ラジオをきく」に差がある。「読書」は、やや肯定、「ラジオを聞く」はやや否定している。

「読書」「バドミントン」「ラジオを聞く」のグループのQ8、Q56、Q39、Q36のブロックでの差をみてみよう。

Q8「体力づくりに適しているから」で、「バドミントン」が肯定、「読書」「ラジオを聞く」が否定している。Q8ほどではないが、Q39「他の人と競争したいから」でも類似の傾向が認められる。

表5-3はソフトボール、ジョギングのグループと「絵を描く」「TVをみる」のグループと、Q19、Q7、Q62、Q9、Q40、Q1、Q38、Q41、Q8、Q56、Q39、Q36のブロックとの関係についてである。

Q9「自分の所属しているグループや組織のメンバーとしての任務をはたすため」ではソフトボールが肯

定、ジョギングが否定している。逆に、Q38「自分を尊敬できるような気持ちを得たいから」、Q41「戸外でやれるから」、Q8「体力づくりに適しているから」、Q39「他の人と競争したいから」は、ソフトボールが、どちらでもないかやや否定、ジョギングが、肯定かどちらからでもないとなっている。

また「絵を描く」「TVをみる」のグループでは、Q62「創造的であるから」で「絵を描く」が肯定、「TVをみる」が否定と、大きく差がある。Q19「美や美的なことがらとかかわりをもてるから」とQ41「戸外でやれるから」にも「絵を描く」が中間、「TVをみる」が否定的傾向にある。

このように、分析してみると、それぞれの活動が、期待度によって分類され、しかも、期待感における各活動間の差異の傾向を明らかにすることができそうである。

二つの分析の試みから、本研究で用いた方法で選んだ項目は、実際の研究に役立つ可能性が十分であると予想されよう。

VI まとめ

本研究は「人がどのような動機で、何を期待して行動し、どのような満足を得ているか」などのレジャー行動の研究を行うために必要な質問紙を開発するための方法を検討する目的で行った。具体的には、適当な質問項目をどのように選択するかを、北米で行われた方法をもとに、日本の大学生を対象に2回の調査を行い検討した。

その結果、次のような点が明らかとなった。

- 1) 質問項目の選定にあたっては、まず、関連する過去の研究から質問項目を収集し、それに研究者が項目を加える方法が合理的と思われる。
- 2) 動機の誘因と動因とが、はっきり区別できる項目は、はじめから分けておく必要がある。
- 3) 尺度は、7段階より5段階が適当と思われる。
- 4) 項目の削除は、相関行列から類似度を求める方法によるクラスター分析を中心に、相関数行列を参考に、研究者の経験的判断をまじえ、削除する方法が適当である。
- 5) 2回の調査で、62項目から30項目まで減少させたが、何回位の調査が適当かは、はっきりしなかった。
- 6) 削除後の30項目による、変数間クラスター分析質問項目と活動種目との両面からのクラスター分析の

図2 第二次調査結果に基づく削除後の項目による活動種目のクラスター

[クラスター間の距離]

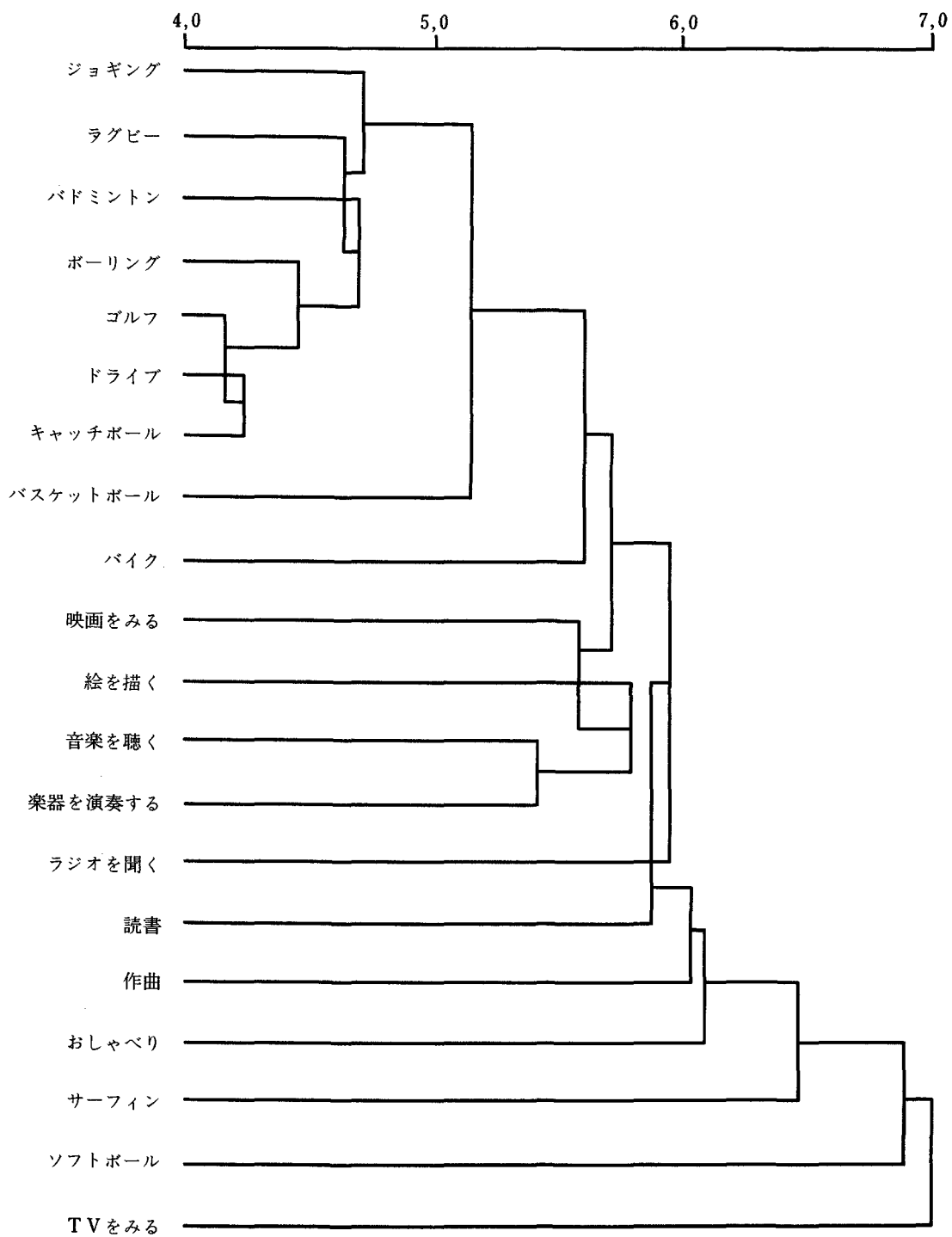


表5-1 第二次調査結果に基づく削除後の項目による質問項目と活動種目によるブロックダイアグラムの一部

活動種目 \ 質問事項	Q 2 一生を通して 行えるような 趣味や能力を もつことは重 要だから	Q 4 その活動がも ちあわせてい るスリルが好 きだから	Q 29 精神的な面で 成長したいから	Q 32 家族の関係を より緊密にす るから	Q 35 毎日の生活から の抑制や責任 をのがれるた め	Q 22 精神的にリラ ックスするた め	Q 6 新しいことを 何か学ぶため
キャッチボール	4	4	4	3	3	3	4
ゴルフ	5	2	4	2	2	4	4
ドライブ	4	3	3	3	3	3	4
ラグビー	5	2	4	1	1	4	4
サーフィン	4	2	2	1	5	2	4

1：重要な理由とは全く思わない ←————→ 5：大変重要な理由であると思う

表 5-2

質問項目 活動種目	Q14 生活のリ ズムを変 えるため	Q61 将来の仕 事に役立 つから	Q34 夢中にな れるし、 時が早く すぎるか ら	Q20 たいくつ しないた め	Q44 自分自身 が成長し たり自分 が持って いるかも しれない 潜在的能 力をより 良く発揮 したいた め	Q26 刺激をも とめて	Q16 おもしろ いから	Q8 体力づく りに適し ているか ら	Q56 誰からも なはずさ れず自分 自身独立 している という感 じを持ち たいから	Q39 他の人と 競争した いから	Q36 活動のあ との結果 をみて楽 しむため
映 画	4	2	3	3	4	5	5				
音 楽 鑑 賞	3	1	4	5	3	4	5				
読 書	2	3	5	4	5	4	5	1	3	1	2
バドミントン	3	3	3	4	3	3	4	5	3	3	3
ラジオをきく	3	3	3	3	5	2	4	1	4	1	1

1：重要な理由とは全く思わない ←→ 5：大変重要な理由であると思う

表 5-3

質問項目 活動種目	Q19 美や美的なことがらとかかわりをもたらるから	Q7 技術と知識を他の人と分かち合うため	Q62 創造的であるから	Q9 自分の所属しているグループや組織のメンバーとしての任務を果たすため	Q40 異性のメンバーとあえるから	Q1 友情をはぐくむため	Q38 自分で自分を尊敬できるような気持ちを得たいから	Q41 戸外でやれるから	Q8 体力づくりに適しているから	Q56 だれからもささげず自分自身独立しているという感じをもちたいから	Q39 他の人と競争したいから	Q36 活動のあとの結果をして楽しむため
ソフトボール	2	4	1	5	2	3	1	3	3	2	1	3
ジョギング	2	3	1	2	2	3	4	5	5	3	3	3
絵を描く	5	3	5	2	1	2	1	3	1	2	2	4
T V をみる	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3

1 : 重要な理由とは全く思わない ← → 5 : 大変重要な理由であると思う

結果、経験に基く判断に近いクラスターが行われたといえよう。

以上のことから、基本的には、今回の方法を用いて、質問項目の選定ができると思われる。

しかし、今回の研究は、基本質問項目の収集が外国文献が中心だったこと、対象者が大学生に限られていたことなど、不十分な点があった。

今後は、基本的には、今回の研究の手法を用い、日本文献を使ったり、調査対象を拡げたりし、より多くのデータを集め、男女別や年齢別などの分析とともに、ワーディングの問題も検討しながら、実際の研究に使用できる質問紙の開発に取りかかりたい。

参 考 文 献

- Beard, J. G., and Rageb, M.G.
Measuring Leisure Satisfaction.
Paper presented at the SPRE Research
Symposium, National Recreation and Park
Association, New Orleans, LA. 1979.
- Crandall . R.
Motivation for Leisure.
Journal of Leisure Research. 12. 1980.
- Driver, B.L.
Quantify the Psychological Outcomes
Desired and Expected from Recreation
Participation
Fort Collins, Co :Rocky Mountain Forest
and Range Experiment Station. 1977.
- Hawes, D.
Satisfactions derived from Leisure time
pursuits : An exploratory nationwide survey.
Journal of Leisure Research. 10 1978.
- Tinsley, H., Barrett, T., and Kass, R.
Leisure Activities and need satisfaction.
Journal of Leisure Research, 9 1977.

〈 第14回学会大会報告・研究発表 〉

1984年11月4日(日)

〔 A 会 場 〕 国立 鹿屋体育大学 (鹿児島県鹿屋市)
講義棟 204 教室

No.	分類	発表時刻	発表演題	演者	所属	座長
1	原 論	9:00	高齢化社会におけるスポーツ・レクリエーションの対応に関する一考察	後藤 哲也	中京大学大学院	秋吉 嘉範 (福岡教育大学)
2		9:15	宗教活動のもつレクリエーション要素について ～レクリエーションの生活化からのアプローチ～	田中 一行	尼崎南高等学校良元分校	
3		9:30	ジョルジュ・バタイユの視角からとらえたスポーツ・レクリエーション	芳賀 健治	東京家政学院大学	
4	行 動 研 究	9:45	児童の心理的特性と親の養育態度, 感覚科目の好悪, 成績との関係 ～一次集計による基礎的考察～	梅津 廸子	女子聖学院短期大学	今井 毅 (日本体育大学)
5		10:00	子どもの体育教室参加に伴う遊び生活の変容	綿田 育代	日本大学	
6		10:15	スポーツ参加と職業環境への適応	増田 慧	日本大学	
7		10:30	スポーツ参加と従業員の生きがい	今野 守	日本大学	
8	研 究	10:45	老後における余暇に関する一研究 ～サークル所属者と非所属者との相違について～	鷲見 勝博	中京大学	永吉 宏英 (大阪体育大学)
9		11:00	スポーツ・レクリエーション行動研究における方法論的考察 I ～活動参加調査における回答誤差に関する研究～	原田 宗彦	ペンシルバニア州立大学	
10		11:15	肢体障害大学生の障害部位別による体育活動興味調査研究	金 命作	釜山大学	

（ B 会 場 ）
講義棟 205 教室

No	分類	発表時刻	発表演題	演者	所属	座長	
1	資源・計画論	9:00	欧米における余暇・レクリエーションに関するデータベースと文献情報検索システムについて	山口 泰雄	鹿屋体育大学	西野 仁 (東海大学)	
2		9:15	浜名湖地域における水域利用拠点の適性配置に関する調査	毛塚 宏	ラック計画研究所		
3		9:30	フィットネス運動に関するシステム・アプローチ	横山 文人	筑波大学大学院		
4	プログラム発表	9:45	新聞記事にみる「緑のレクリエーション活動」の成立とその特性	伊藤 俊哉	ダイヤモンド造園技研	草川 一枝 (滋賀大学)	
5		10:00	リハビリテーション病院におけるレクリエーション(第2報) ～レク・アンケートを実施して～	金野 智秀	鹿教湯病院		
6		10:15	保育所における健康・体力づくりに関する試み ～体力測定結果の指導へのフィードバックについて～	深代 千之	鹿屋体育大学		
7		10:30	学校レクリエーションの視標	稲垣 保彦	富山大学		
8		10:45	地域における家庭婦人ソフトボール活動の基礎技術指導に関する一考察	大杉 淳子	作陽音楽大学		
9		11:00	高齢化社会における指導者養成(横浜市)についての一考察(第2報)	角田 享子	淑徳保育生活文化専門学校		田中 祥子 (津田塾大学)
10		11:15	余暇生活診断法の開発に関する研究(1) ～既存余暇生活関連診断法の内容分析～	今井 毅	日本体育大学		

〈第14回学会大会報告・講演〉

これからのレクリエーション研究について

江 橋 慎四郎*

ただ今御紹介に頂きました江橋でございます。今回は、本当に遠路わざわざ鹿屋まで御越し下さりまして厚く御礼申し上げます。

御覧のように、大学の施設・設備は完成途上でございまして、ようやく三分の一程度までできたわけで、工事も今が真盛りで、明年4月になるともう少し形が整えられると思います。そういう意味からすれば、大変準備不足のところをこういう全国的な学会大会というものを開催させて頂いたわけでございますので、御参会の皆さまには御迷惑なことと存じますが、私ども関係者としては、大変名誉なことではないかと思っております。

さて、演題は「これからのレクリエーション研究について」という題ですけれども、これからのレクリエーション研究というのは皆様方にやって頂くわけございまして、むしろ、こんなことも考えられるのではないかということで、時間の許す限りお話をさせて頂きたいと思っております。

実は今、学会の先生方の中でレクリエーション研究に関してのひとつのあるまとまった文献を出していただくのではないかとということで、いろいろと枠組を作ってお下さっております。その委員会では次のような枠組を作っておられます。第1番目が「歴史と原論」、第2番目が「意識と行動」、3番目が「サービス」、4番目が「レクリエーション指導・方法」、5番目に「環境」、6番目に「政策と施策」というような分類項目と申しますか、ひとつの枠組を作ってお下さっているわけです。これは、今までいろいろ研究発表が為され、それに基づいてこういった枠組を考えてはどうかということでひとつの考え方として提案され、それに基づいてこれからいろいろとまとめられていく予定で

ありますが、これはこれでひとつの考え方だと思えます。

レクリエーション研究というのは大変新しい分野であって、まだこれからいくらでも新しい研究の蓄積が為されていくわけですから、私自身としては、あまりこういうものをひとつの固定的な枠組みと考えるのはいかがであろうかと思っております。

私は、大学では教育学を専攻しておりましたが、教育学の体系については今だに記憶がございます。その教育学の体系には次のような分け方がありました。そこには「教育の目的論」、「対象論」、その対象に対してどういう内容を教えるのかということで「学習内容論」、その内容を対象にに応じてどういうふうにかリキュラム編成をし、指導してゆくのかということで「教育編成論」、「方法論」、そして「経営管理論」といった分け方がありました。その後、さらに分化して経営管理の中から測定評価の問題がひとつの領域として取り出されたり、あるいは『教育財政論』といった本も出てきてそういうものもひとつの新しい領域になって参りました。この他にも社会教育とか社会体育という領域が発展していくにつれて、「指導者論」であるとか、あるいは「施設論」、「組織論」、「教育計画論」といった領域にまで発展してきております。こういった枠組みが、レクリエーション研究にもなお当てはまり得るのではないかと考えられます。

それと同時に、やはりもう一方で『既成の』と申しますか、レクリエーション研究と比較すればひとつの学問領域としてきちんと体系化された歴史のある学問研究の領域がありますが、そういった領域からレクリエーションだけに限定しないで、レジャー・レクリエーションというものを研究していく方法もあります。

* 日本レクリエーション学会会長・鹿屋体育大学学長 (President of Japanese Society of Leisure and Recreation Studies, and National Institute of Fitness and Sports)

そこには、哲学的・歴史的な研究法とか心理的な研究法などがあります。また、レクリエーションは身体の問題にも関連があるわけで、生理学的な研究法であるとか、教育学的な研究法もあります。さらには施設や環境のことを問題にすれば、造園学とか工学とかの研究法もあります。また、経営学、あるいは財政学というような歴史のある学問領域の研究方法を生かしながら、人の余暇行動やレクリエーション活動について研究をしていくという枠組みもあります。レクリエーション研究は、こういった様々な領域からのアプローチを取り得るわけです。

私自身、従来の教育学研究の領域区分を横軸にとり、今申しました諸学からの研究アプローチを縦軸にとって、その二つの枠組みの結び合わせで、これからの余暇・レクリエーション研究が位置づけられていくことも可能ではないかと思っております。そうしろと言っているわけではなく、まあ、そういう考え方もあると思っております。

それと同時に、この余暇とかレクリエーションの研究というものは日本だけでやっているわけではなく、やはり広く諸外国のこういった体系化の試みとか研究領域区分についてもマナコを広くして眺めていく必要があるのではないかと思います。

ひとつの御参考ですが、日本よりもレクリエーション研究の歴史が長く、かつ研究実績を持っているアメリカの例を紹介させていただきます。アメリカでは「レクリエーション学会」といった名称ではなく、略して「SPRE (Society of Park and Recreation Educators)」（スプレー）と言っております。「スプレー」といえば、例のグッと押せば霧の出る「スプレー」もあります。これはひとつのおもしろい考え方ではないかと思っておりますが、レクリエーションの発展を考えるならば、すべての方々にレクリエーションという霧をかぶって頂くという意味も一方にあるのではないかと思っております。要するに、公園とレクリエーションの領域とが一体化されているわけです。アメリカにも公園・レクリエーション教育を担当している専門家の集まりがあり、その専門家の集団が、毎年、研究発表を行なっています。

その学会では、第1番目の研究発表の枠組みとして研究方法論と、統計を含めた研究領域があります。第2が、余暇・レクリエーション行動における哲学的、歴史的、文化的、経済的側面というものをひとつの枠

にくくっています。第3が、日本では施設とか環境と言っておりますが、そういうものを全部含めて資源計画とその管理という領域があります。第4が、余暇行動における社会的側面についての領域です。第5が、特別な対象、たとえば高齢者や障害者に対してのレクリエーションサービスやカウンセリングという領域があります。このカウンセリングというものは新しい領域であり、レジャー・カウンセリングというようなことを担当する方々まで現われてきております。最後の第6が、余暇サービスのプログラムとか指導方法という領域があります。このような分類に基づいて、1984年の大会では48題の発表がありました。御承知のようにアメリカは大変実際の南国ですので、実際の発表をいくつかの枠組みでくくっているのではないかと思っております。

もうひとつ、カナダの事例を紹介させて頂きたいと思っております。カナダでも日本のレクリエーション学会と同じような学会があります。1984年の5月7日から10日まで3日間、第4回カナダ余暇研究会議という会が開催されましたが、ここではもう少し細かく10の分類をとっています。

カナダでもやはり方法論を相当厳密に検討しているようで、第1が、研究とその方法という領域になっていて、ひとつの分科会を構成しています。日本には観光学会というものが別にあります。カナダの場合、レクリエーションとツアーリズム（旅行）とは関連する領域が多いということで、第2に観光旅行に関する分科会が設けられています。第3が心理学および社会心理学的研究、第4が経済とか余暇消費に関しての研究領域、第5が社会学と人類学とを結びつけて社会学および人類学的な研究、第6が生態学、地理学および環境計画に関する研究、第7が経営および環境計画に関する研究、第7が経営および計画、第8が地域社会の開発・発展とレクリエーションという領域、第9が余暇とスポーツといった領域です。カナダでは余暇とスポーツというのはひとつの特別な領域に考えられています。最後の10番目がタイムスタディに関する調査という領域ですが、日本では生活時間調査と言っている領域です。

カナダの学会は第4回ということでアメリカよりも新しい学会であるだけに、カナダはカナダでまたおもしろい考え方に基いて、つまりアメリカと比較するならばより幅の広い考え方に基いて様々な研究発表の枠

組みを考えているようです。

余暇・レクリエーション研究は、まったく新しい研究領域であり、これからどういった学問の領域を発展させ、体系づけしていくかという課題を背負ったいわば発展途上にある研究領域です。また同時に学際領域と申しますか、いろいろな学問領域を含む総合的な研究の領域です。こういったことを考慮するならば、レクリエーション研究はいろいろな枠組みを取り得るわけですので、あまり最初から枠組みを固定するのではなく、柔軟性のある考え方で臨んで頂きたいと思います。また、将来いろいろな新しい研究の発展があり得るわけですので、将来に向かってレクリエーション研究の枠組みをどのような構成にしていって良いのかということに関しては、学会員の皆様方それぞれの知恵を出して頂きたいと思います。

柔軟性があり、なおかつ将来に向かって発展を考えられ得るような枠組みを考えると同時に、様々な学問領域の方々も広く参加できるような学会に発展し得るということ考えたレクリエーション研究の体系化を考えて頂きたいと思います。本学会の発足の経緯もありますが、少なくともこの数年の間を見ましても幅広い学問領域の方々に入って頂いていると言える段階にはありません。しかし、これからの日本の社会の変化、そして余暇時間の増加、レクリエーション行動の多様化等を考えてみますと、やはり、余暇・レクリエーション研究がさらに発展を遂げていかなければならないと思いますので、幅広い領域の方々が学会に参加できる枠組みを考えて頂きたいと思います。

レクリエーション研究の発展ということに触れましたが、この鹿屋体育大学も社会体育およびレクリエーション指導者の養成ということで、まったく新しい試みでおおかつ何もない、いわば0（ゼロ）の状態から出発しているわけです。まだまだ建設途上で学生にとっても教職員にとってもいろいろな面で不満足な点もありますが、この大学をどういうふうに進展させていくかということについては我々教職員そして学生が一丸となってこの新しい大学を作り上げていかなければならないと思います。この鹿屋体育大学ができて本当に良かったと言われるように育つようレクリエーション学会員の方々からも、様々な角度から卒直な御意見、あるいは御支援を賜りたいと存じます。



〈第14回学会大会報告・専門分野別シンポジウム（行動研究分野）〉

余暇行動研究の動向と今後の方向 ～とくに研究の方法論について～

コーディネーター 西野 仁（東海大学）
パネリスト 原田 宗彦（ペンシルベニア州立大学大学院）
山口 泰雄（鹿屋体育大学）
川西 正志（中京大学）

はじめに

本シンポジウムは、第11回大会から開催してきた一連の専門分野別シンポジウムの最終会である。

行動研究分野における中心テーマは、あいまいではあるが、人間のレジャー・レクリエーション行動を扱うということだけは、はっきりしていよう。もちろん、人のレジャー・レクリエーション行動とは何をさすのかという論議は重要であるが、そのことは、本シンポジウムのテーマの中心ではない。ここでは、いくつかのあいまいさは残しながらも、現実に行われている研究から、余暇行動研究の動向と、今後の方向を、とくに研究の方法論に焦点をあてながら考えていくこととしたい。

そこでまず最初に「レクリエーション研究の変遷の中での行動研究の位置づけと、最近の研究の特徴」を概観（西野）したうえで、「現在、余暇行動研究が世界でどう行なわれているか」（原田）を報告し、具体的な研究事例として「レジャー行動の国際比較」（山口）と「地域社会におけるスポーツ行動研究」（川西）について報告する。

それらの話題を基に、活発な討議がなされることを期待する。

レクリエーション研究の変遷と行動研究

（西野）

行動研究の動向と今後の方向を考えるにあたって、まず、レクリエーション研究が、どのように展開されてきたかということをとらえておく必要がある。

このことは、第13回大会での原論分野のシンポジウ

ムのテーマと密接に関わりがあり、その資料を参考に説明していきたい。

レジャー・レクリエーション研究は、我が国とアメリカでは、その出発時点で大きな差がある。パートンによれば、アメリカのレジャー研究は、親学問である社会学、経済学、地理学、教育学などの分野が、経済成長や家族行動などの研究の副産物としてレジャーやレクリエーションをあつかった幼児期から、少年期、成長期を経て、親学問を離れ、レジャー・レクリエーション研究の独自性や、役割、存在理由などを模索する成人期へと移行しているという。

たしかに、今までのレクリエーション指導、サービスプログラム、方法、管理といった研究から、イリノイ大学における Leisure Behavior Research Lab. の設置にみられるように、心理学、社会心理学、文化人類学などの広範囲な研究手法を総合して、レジャー行動にアプローチする研究へと変化しつつあると考えられる。

こうした行動科学的アプローチは「レジャー・レクリエーション行動は人間あつての現象で、ライフスタイルや性格、価値意識の異なる人間が行う行動を研究対象の中心に据えなければ説明できないことから多い」という考えに立つものである。

ところで、最近の研究で話題になっていることがらを次にまとめてみよう。

- コンピューター・プログラムを利用してのより複雑な分析の試み
- 社会心理学的方法を用いた研究
- 地理学や文化人類学からのアプローチ
- 世界的規模での研究、とくに、アジアや中南米への関心の高まり

- レクリエーション・ビジネスに関する研究
- 量的アプローチから、質的なアプローチへの変化
- 問題解決を主目的とした研究
- レクリエーション研究から、より広い概念としてのレジャー研究へと拡大していること。

などがあげられる。

こうした状況を、余暇行動研究の動向が、行動科学的なアプローチが中心になりつつあるあらわれとらえることができるかもしれないし、デュマズディエのいう、記述的な段階から説明的な段階への一つの発展と見ることもできよう。

これらの、話題を共通理解したうえで、各パネラーに、実践を通じての「余暇行動研究の動向と今後の方向」について、「とくに研究の方法論」に視点をあて発表していただく。

余暇行動研究における方法論的問題と課題

(原田)

現代の余暇行動研究を含む社会科学一般は、経験によって確かめられないものを「科学」とは認めないという立場に立つ経験主義・実証主義に強く支配されている。しかしながら、このような社会現象や個人・集団の行動を自然科学の方法を用いて数量的に捉えようという試みには、様々な批判が内外の学者によって行なわれている。心理学における行動科学主義、社会学における論理実証主義、そして経済学における新古典主義にみられる数量主義・要素還元主義に対する諸批判がその一例である。そしてこのような現代の社会科学一般の傾向と同様に、近年、余暇活動研究においても同じ問題が論議されるようになってきた。果して人間行動が物理学の方法と同じように、最も単純な要素に置きかえられ、それが余暇行動現象を解明してゆく上での一つの単位として利用できるのだろうか？

ここでは、このような工学的アプローチが人間の行動研究に適応できるのかどうかという問題を、量的・質的アプローチとの関わりを通して考えてみたい。まず量的アプローチには、日常一般的な概念を量的に調査するものとして、調査研究や応用研究がその範ちゅうに入る記述的アプローチと、科学的な構成概念や仮説を量的に測定・検証するものとしての科学的アプローチがある。

余暇行動研究における記述的アプローチとしては、

レクリエーション活動への参加者調査に代表されるような需要分析が主たるものであり、例えばBevinsとWilcoxによれば、1959年から78年に22の全国的規模のレクリエーション調査が行われ、それらは公共政策や公共投資に大きな影響を与えている。

また、科学的アプローチとしては、特に心理学的アプローチにおいて人間のレジャー時の心の状態を測定しようとする方法に工夫が試みられている。例えばGraefらは被験者にポケットベルを携帯させ、それが鳴った時点の自分自身の情緒的・認知的状態の記入を義務づけ、被験者がどの程度外発的あるいは内発的に動機づけられて活動しているかが測定されるESM

(Experience Sampling Method)という方法を用いている。また、Mannelは余暇行動における精神経験(mental experience)の重要性を強調し認知的構成概念の測定の必要性を示唆しており、実験室を利用した認知社会心理学の方法が有効であると提唱している。

このように科学的アプローチは、概念の変数化と測定方法が重要な課題となっている。余暇行動の測定とは「観察または記憶された個人の余暇行動を量的データによって表現する」ものであり、研究者がレジャーをどのように定義するかによって測定のし方が変わる。また、概念の変数化においては定義以外に研究者がどのような立場、理論をもち、パラダイムを支持するかによって、その測定の方法も変わってくるのである。

次に余暇行動研究における質的アプローチとしては、日常的経験の中から科学以前の知識を用いて科学的構成概念を生みだすことを目的とした探究的アプローチ、また、問答と観察を行ない、それに準科学的概念を応用して現象を理解するアプローチであり、治療的レクリエーションやレジャー・カウンセリングの分野での発展が期待される臨床的アプローチがある。

そして近年、余暇行動研究の分野で注目をあびている現象学的アプローチがある。このアプローチは「楽しみの社会学」の著者であるチクセントミハイがこの方法を用いてフロー経験のモデルを提唱しており、複雑な現象を包括的に把握し、理解するのに便利であるが、現在のパラダイム及び通常科学の中で、このアプローチの方法はあまり高い評価を与えられてはいない。

以上述べてきたように現在の余暇行動研究の方法論は、量的アプローチにおける測定方法と統計的手法の精緻化、現象の数量化への工夫、新しい現象の概念化

などの動きと1982年に創刊された「Leisure Studies」にみられるような、現象の数量化を排斥し参与的観察や社会的踏査の方法を用いる質的アプローチへの関心の高まりという、2つの方向に進みつつあると考えられる。

余暇行動の比較文化的アプローチの方法と一般的問題

(山口)

「日本人の余暇行動の特性は何か」というテーマを明らかにしようとする場合、他の国々とか文化を物差しとする比較研究法を適用することが有効である。しかし、これまでの日本人の余暇行動の特性に関する研究をよく吟味してみると、いくつかの問題点があげられる。

国際スポーツ社会学会 (ICSS) は、1971年以来、日本を含めた12カ国を対象に“余暇役割の社会化”というテーマに関して国際比較研究を行ってきた。また数理統計研究所 (1975, 1979) は、日本人の国民性研究を、ハワイとアメリカ西海岸の日系米人及びアメリカ人へと比較対象を拡げているし、余暇開発センター (1980) は、日本を含む13カ国の間で、余暇に対する価値観と行動について国際比較研究を行っている。このように、余暇に関する国際比較研究が盛んになってきた反面、単に質問紙調査を実施し、得られた数値とパーセントを比較するだけの研究報告も多く、現象の異同を説明するという社会科学的研究において重要な作業が欠落している。

また、近年日本社会論を中心として、日本人の遊びや余暇に関する態度、さらには行動様式に関する議論が内外で盛んである。しかし、こういった文献の情報源や研究法を吟味してみると、著者の個人的体験に基づく記述法であったり、主観的な観察を虫めがねで拡大したようなものも少なくない。

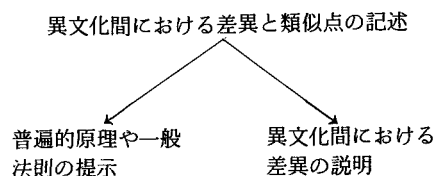
比較文化的研究を行なうには、研究者に明確な目的と問題意識が要求され、単にデータの数値だけを比較するだけでなく、二カ国間 (あるいは異文化間) にみられる差異と相似点を説明できる理論的根拠が用意されなければならない。さらに、国際比較研究を行なうにあたっては、研究者に幅広い知識 (文化、言語、社会システム) が要求されるのである。そこで、日本人の余暇行動の特性を説明する方法として、有効である

と考えられる比較文化的アプローチの方法と一般的問題について検討してみよう。

比較研究法は、学問分野や研究者の準拠するパラダイムによって研究対象へのアプローチの方法が異なる。現在、比較研究法はさまざまな呼び方があるが、大きく分けて2つに分類される。一つは、その分析単位を国におく Cross-national research (国際比較研究) であり、もう一つは、比較の単位を文化においた Cross-cultural research (比較文化研究, 異文化間研究, 交叉文化的研究, 通文化的研究) であり、後者は一つの国において異った文化を育んでいるものも研究対象となりうる。

比較文化的アプローチにおいて重要なのは、図1に示すように、データの数値を比較し、2カ国間 (異文化間) における差異と相似点を記述する (第1ステップ) だけでなく、異文化間における差異を説明したり、さらに人類に普遍的な原理や法則の存在を検証する (第2ステップ) ところまで進めていくことであろう。

図1 比較文化的アプローチの図式



次に、実際に比較文化的アプローチを適用する際には、いかなる分析方法を用いても次の5つの基本的問題を避けることはできない。

1. 概念の対等性 (Conceptual equivalence)

例えば、日本とカナダでは、スポーツの概念は異なった捉え方がなされている。このように、研究に用いる概念が異文化間によって異なる場合、研究者は概念の操作定義を明確にする必要がある。

2. 測定のと等性 (Equivalence of measurement)

ある現象を異文化間において、正確に測定することは難しい。ワーウィックとオシャーソンは、国際比較研究における測定の対等性に関して、次の5つの問題点を指摘している (1)テーマの測定可能性, (2)質問・刺激の比較可能性, (3)文脈, (4)反応, (5)信頼性と妥当性。

3. 言語の対等性 (Linguistic equivalence)

言語の対等性は、翻訳された質問紙とか尺度が、異文化間において妥当であるかどうかに関わっている。この問題を解決するには、他の分野の専門家とプロジェクト・チームを組むとか、再翻訳 (Back translation) という方法がある。しかし、言語の対等性は単に翻訳技術上の問題だけでなく、翻訳されたものが概念的に対等であるかの方がより重要である。

4. 比較単位の対等性 (Unit Comparability)

比較研究法において、比較の単位は研究者の学問分野とパラダイムと関連がある。

5. サンプリングの対等性 (Equivalence of sampling)

サンプリングの対等性は、まず国の選択における理論的根拠と、対象となる国 (文化) の母集団からのサンプリングが問題となる。

以上、余暇行動の比較文化的アプローチの方法と一般の問題について述べてきた。さらに、余暇行動の研究事例を検討してみよう。余暇開発センターは、余暇時間の過し方の国際比較を発表したが、国際間における差異と相似点を明らかにする記述的調査報告であり、何故異同があるのかを説明するまでに至っていない。

山口 (1984) が行った「青年のスポーツへの社会化に関する日加比較研究」では、まず2カ国間における違いが議論され、先行研究の検討に基づいて2仮説が提示されている。その仮説は、実際のデータ分析によって検証され、前述したように第2ステップまでの作業が行なわれている。

このように、比較文化的アプローチにおいては、現象の因果関係と異同を説明しようとする試みが重要であろう。また、質的分析と量的分析を組み合わせるような、2つ以上の研究法の適用がより信頼性と一般化を高めることになるだろう。

地域社会におけるスポーツ行動研究の課題と展望

(川西)

ここでは、狭義の余暇行動の一つとしてある、地域社会における人々のスポーツ活動への参加行動 (以下「スポーツ行動」と称す) に関する国内の社会調査的研究の動向から、その研究方法論上の課題と展望について述べることにしたい。

スポーツ行動研究が設計される際のおおよその視点として、抄録の図1に示したように、行動水準 (どの行動レベルを)、行動事象 (どのような現象を)、行動主体 (何を対象に) の三つを指摘することができる。これらの研究設計の視点に着目して、まず、これまでの国内におけるスポーツ行動研究、とりわけ日本体育学会体育社会学専門分科会での一般研究発表 (1950年第1回大会から1984年第35回大会の発表抄録について) における研究の内容分析の結果を中心に、その主な傾向を見てみることにしたい。

① 研究数の推移

これまで、体育社会学の領域で発表されてきた地域社会におけるスポーツ行動に関した研究は、総数にして324件であり、これは同領域における発表総数の約26%にあたる。これを発表年次別に見ると、1966～1970年と1976～1980年のあわせて10年間に、全体の約50%が集中している。このことはそれぞれ、オリンピック東京大会以後とオイル・ショック以後の社会体育振興や余暇教育、さらには生涯体育などの提唱に呼応する形で、社会のスポーツ状況を記述する必要性があったことと深い関わりをもつものであろうと思われる。年毎の推移からは、隔年的に増加と減少を繰り返すというムラのある傾向を示すものの、全体としては徐々に増加の途を歩んでいる。

次に、それらの研究設計上の骨子について見ることにしたい。

② 研究されてきた行動水準・事象・主体

まず、行動水準についてはモノダ的な個人的行動レベルを研究したものが約70%を占め、他方ダイアド的關係を内部に含みつつ一つのシステムとしての集団的行動レベルを問題にしたものは少ない。

次に、実証されるべき行動事象についてみると、様々なスポーツ行動の実態や比較対象群別の特性という、いわゆる行動の社会的特性についての記述的研究が約77%を占め、社会的機能としての、スポーツ行動の社会的態度などへの影響を問題にした研究や、行動の構造としての行動メカニズムの解明や実証をした説明的研究の数は少ない。加えて、行動の予測にまで立ち入った研究はわずかであった。

そして、具体的な行動主体については、個人を対象にした場合が約71%とその大半を占め、スポーツ・クラブやグループに関した研究が18%程度に留まっている。

③ 調査研究上の他の問題

A. サンプル及びデータ収集

これまでの研究の、調査サンプル・サイズは全体の約40%が1000未満を対象としている。また、そのサンプルの広がり、県と市町村の範囲をもつものが約70%を占めている。1976年以降において、徐々にではあるが国際比較研究を中心として、そのサンプルも広がる傾向にあるといえる。

このような調査サンプルをどのような方法で抽出したかについては、多くの場合あまりはっきりと記述されていない。

次に、データ収集の方法については、比較的精度の高いとされる面接・インタビュー法が18.2%で、次いで質問紙法(手渡し・集合)が23.1%と両方で約4割程度でしかなく、その他、方法について不明のものが23.5%あった。

B. データ分析

コンピューターと様々な統計的プログラム・パッケージの発展と普及によって、今日では、高度な統計的解析を行うことが容易になった。スポーツ行動研究のこれまでのデータ分析をみると、その76.0%が単純・クロス分析により全体及び比較対象群別の比率やその関連度の検定を行って調査研究対象者の実態や特性を記述しており、これがその主流をなしている。しかしながら、1980年以降においてその数はわずかながら、重回帰分析、因子分析、数量化Ⅱ類などの多変量解析を用いた研究が徐々に増える傾向にある。

以上、スポーツ行動研究の動向についてその概略的な研究方法や内容について、筆者の行った文献調査結果から主な傾向を述べてきた。さらに、その時代の著名な研究をレビューした結果も含め一応のまとめをしてみると次のようになる。

1. スポーツ行動研究の数は、年次的には増加の傾向を示すものの、その研究の実施にあたっては研究テーマの継続性に欠けたり、単発的な調査的研究が継続的に行われてきている。

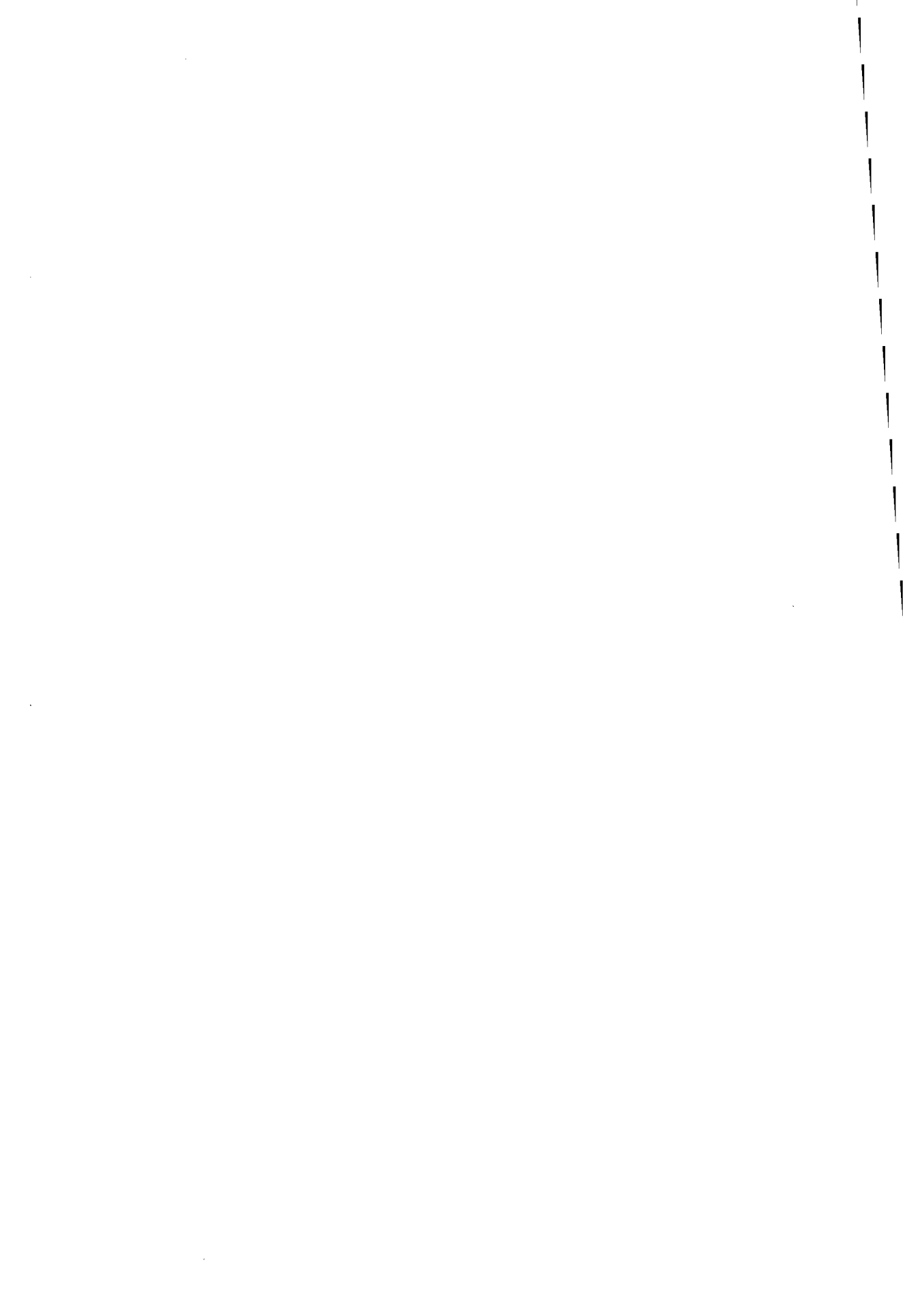
2. 研究の内容は、個人の行動レベルを問題とし、主としてその社会的特性を記述する研究が大半を占めるものの、近年「スポーツへの社会化」に関する研究に代表されるような、行動のメカニズムに立ち入った説明的な研究や行動の予測的研究などについては未だ立ち遅れの感を免れない。

3. 研究の方法では、質問紙法を中心に研究したも

のが大半を占めているが、調査的研究の精度を知る上で重要となる調査対象サンプルやサンプリング、さらにはデータ収集に関する記述が不足しているようである。

また、データ分析では、コンピューターの発展に伴って多変量解析の手法を用いた研究が徐々に増える傾向にある。

4. 総括的には、研究の視点がマクロからマイクロなものへ、また記述的かつ説明的、予測的研究に向かうなかで、さらには、高度な統計的解析の利用へと発展していく中で、再度本来のこうしたスポーツ行動研究の現場へのフィードバック機能について問い直すこともしなければならないかもしれない。すなわち従来の研究において、記述的研究が主流であったにせよ、それが本当に体育社会学や行動科学としての記述的意味をもつに足りる内容であったかどうか、ここで改めて考えてみることも重要であろうと思われる。いずれにせよ、余暇行動の一つであるスポーツ行動研究にとって今後の研究を方向づけるものは、研究者の問題意識の質的向上そのものにかかっていることは確かであろう。



〈1984年度第1回研究集会報告〉

関連学会から見たレクリエーション研究の視点

1984年6月9日(土)

上智大学7号館特別会議室(東京都千代田区)

パネリスト	日本観光学会会長	除野 信道(上智大学)
	日本造園学会編集委員	田畑 貞寿(千葉大学)
	日本生活学会事務局長	古田 隆彦(社会工学研究所)
	日本生涯教育学会会員	白石 克己(玉川大学)
コーディネーター	日本レクリエーション学会常任理事	池田 勝(鹿屋体育大学)
報告者		芳賀 健治(東京家政学院大学)

はじめに

1984年度第一回の研究集会は「関連学会から見たレクリエーション研究への視点」というテーマで、上記のメンバーによってシンポジウム形式で実施された。これは、レクリエーションという問題に関わる関連諸学会のレクリエーション研究の視点をチェックして、今後の本学会の進むべき方向、特に研究方法論、レクリエーション研究の視点について他学会から刺激を受けようとのねらいから企画されたものである。以前からも本学会内部において、研究のテーマが漠然として研究の視点が明確ではなく、研究方法論をより明確にしていくなければいけないという指摘があったが、この企画はこのような意向を受けたものである。

今回参加して頂いたのは、観光、造園、生活、生涯教育の4学会であり、日本レクリエーション学会の会員の中にもこれらの関連学会のメンバーとして活躍している方々も少なからず存在する。造園学会を除けば、いずれも1960年代以降に設立された若い学会であり、既成の学問領域ではカバーしきれない分野を専門領域としている。また、今回参加されたすべての学会が、学際的な性格を持つ学会であることも特色である。レクリエーションに関わる学会としては体育学会もあげられるが、本学会の会員の多くが体育学会の会員でもあり、研究面でも実践面でも密接な関連を持っている。特にフィジカル・レクリエーションについて考えてみれば、体育学とレクリエーション学の研究範囲や研

究方法論についてもオーバーラップする点も多くある。今回、あらためて本学会の「レクリエーション」を把握する視点が、かなり体育学的・教育学的なものではないか、言い換えるならばフィジカル・レクリエーションにかなりの重みづけが為された見方をしているのではないかということを考えさせられた。

今回の研究集会では、「レクリエーション」、「遊び」といった概念およびその研究の視点が各学会においてかなり異なっていることが明らかになった。「遊び」とか「レクリエーション」と一般に言われる我々の日常生活の生活現象に対して、さまざまな分野からアプローチし得ることは当然であるが、最も基本的な「遊び」とか「レクリエーション」といった概念については、関連諸学会とより密接な交流を深め、これらの概念について統一見解を得るか、あるいは互いに認識し得るそれぞれの学会の独自性を踏まえた概念規定を各学会が行う必要があるのではないかと考えさせられた。

「遊び」という言葉、研究対象について各学会のとらえ方を見ると、観光学会では「余剰の消費」といった経済学的な見方が為されている。造園学会では、「遊び」という活動以上に「遊びの空間」が研究の対象となる。生活学会では、生活現象としての「遊び」であり、統計学的な数字では示されない真の「遊びの機能」を模索しようとしている。また、生涯教育学会では、遊びは学習、特に生涯教育との対比で把握されているように思われた。

結局のところ、今回の研究集会において最も収穫が

あったのは、期待されたことではあるが、研究の方法論についてであった。次に、各学会の概要および研究の視点について報告したい。

I. 日本観光学会

観光学会は、昭和35年に設立され、現在380名の会員がある。観光学会の設立趣意書には学会の目的を次のように掲げている。「本会は観光および観光事業に関する学術の進歩および普及を目的とする」（傍点報告者）。会員については、観光に関する学問的な側面を重視し、「大学の学部卒業後2年以上の研究歴のある者」とあり、かなり厳しい入会基準が設けられ、現場の実践家と研究者の間に一線を画そうとしている。除野氏によれば、こうしないとホテルの支配人のようなあまり研究と縁のない人が学会に参加するという理由から入会制限を設けているということであった。観光学会では、春と秋に研究集會が開催されている。1983年には、韓国においても観光学会が設立され、研究交流も行われているとのことである。

さて、観光学会は、観光に関する経営ノウハウに関する研究に主眼を置いており、経済学、地理学、造園学などとの学際的な学問分野であり、設立趣意書には次のように紹介されている。「近年、わが国における観光事業の発展はめざましく、いまや、この産業は、わが国民経済のうちにおいて重要な産業の一つとなるにいたりました。かように観光事業の重要性が増大してくるにしたがって、理論的、実際的な問題も種々提起されてきております。従来、この種の問題は、実務家が、その場その場に応じて処理してきたのでありますが、現在では、いっそう科学的な調査研究のうえに立って、総合的な施策を進めていく必要を生じてきております」。このことからわかるように、観光学会は、実際の観光事業と関わり、経済学と最も深く関る分野であり、その経済学の中でも「臨床」の分野の研究を目指していることが伺われる。

さて、観光学会において「観光」とはどのような定義づけが為されるのであろうか。除野氏は、「観光とは余剰価値の消費」と定義された。また、「レクリエーション」については、「居住地から離れて移動不可能な感覚対象を求めて出かけて行くこと」と定義され他学会のレクリエーションに関する定義づけとはやや異なる視点を提示された。現実には「観光レクリエーション」ということばが定着しつつあることからわか

るように観光とレクリエーションは極めて密接に結びついている。しかし、レクリエーションという言葉自体が観光学会とレクリエーション学会では受け取られ方が違うという印象を受けた。除野氏は、レクリエーションのとらえ方として、あくまでレクリエーションとは消費行動であって、「生産の準備のためのレクリエーションとはやや異なる」という発言をされていたが、観光学会から見るならば、レクリエーション学会のレクリエーションのとらえ方は、「生産の準備」、「経済的効率を高める」といった側面と深く関わっているのではないかという御指摘とも受け取れた。今後とも、本学会との研究交流を深め、基本的な概念について相互に理解し合う必要があるように思われた。

II. 日本造園学会

造園学会は、今回の関連学会の中では大正14年設立と最も歴史のある学会であり、会員数も2,290名と最大の学会である。レクリエーション研究ということで考えるならば、造園学会は主として「レクリエーション空間」と関わる学会であるが、現在では「空間」の問題のみに止まらず、「活動」の問題についてもさらに踏み込んで検討しようとしている論文が多く見られる。造園の問題とレクリエーション、特に野外レクリエーションの問題は、もともと切っても切れない関係にあり、アメリカでは「Parks and Recreation」というようにひとつのまとまった研究領域の体系化が為されている。造園学会とレクリエーション学会の間には極めて広大で学際的な研究対象が広がっている。

さて、造園の園とは、公園のことであり、発表者の田畑氏は、公園の原点であり起源である「庭」の意味について紹介され、そこから造園学会から見たレクリエーション研究の視点について話をされた。もともと「ニワ」とは、農家の土間のことであり、それが外まわりの「にわ」に発展し、さらに造園の対象となる「庭園」へと発展し、一方で垣根の庭へと発展したという話をされた。公園と庭園とはややニュアンスが異なるが、日本の公園と西洋の公園の原点の違いについても話をされた。日本の公園の原点とは、奈良時代ぐらいにさかのぼり、「野あそび」に見られるように野良におもむいて遊ぶ楽しみが原点となっているのに対し、西洋のParkとは、その原点が狩猟と結びついた狩猟場であり、公共的に利用されてPublic Parkとなっているという違いについても触れられた。

田畑氏は、レクリエーション研究について、造園学会は、環境や資源と関わり、レクリエーション学会は哲学、思想、歴史と深く関わってそれぞれに独自性を発揮することができるのではないかと発言されていた。造園学分野では公園・施設というハードウェアを担当し、レクリエーション学会としては、その公園をいかにしたらうまく利用できるかというソフトウェアをさらに重視していく必要があるのではないかという趣旨の御指摘であった。

造園学会は「実業」と深く関わる研究領域を持っているが、観光学会とは対照的に現場からの参加者を広く受け入れ、活性化をはかっている。

さて、造園学会において「レクリエーション」はどのような位置づけが為されているのであろうか。空間によって分類したものによれば、①建築物に付帯する庭に関わる「生活系」、②公園・レクリエーション施設などに関わる「レクリエーション系」、③自然歩道、広域自転車道路など移動と関わる「交通系」、④都市環境緑地・自然公園などに関わる「環境系」の4つに整理されている。造園とレクリエーションの関係は、単に、レクリエーション系の空間のみに止まらず、あらゆる空間に関連しており、近年、特にレクリエーションという視点から、我々の日常生活のあらゆる空間をとらえようとする傾向が強まってきているようにも思われる。

田畑氏らがまとめた造園研究の歴史を見ると次のような区分がなされている。

- I 造園研究の萌芽期（1920年以前）
- II 造園研究の興隆期（1921～1935年）
- III 造園研究の低迷期（1936～1945年）
- IV 低迷と混乱からの脱出期（1946～1959年）
- V 造園研究の発展期（1960年代）
- VI 造園研究の分化と総合化への胎動期（1970年代）

レクリエーションとの関わりが特に深まったのは、1970年代以降のことであり、特に森林レクリエーションについては、レクリエーションという問題を中心に議論を進めていこうという姿勢が強く打ち出されるようになった。造園学の分野において、レクリエーションがますます重要な研究対象となってきた現在、レクリエーション学会も「空間」を生かすソフトウェアの面でもより一層の研究の充実が計られなければならないだろう。

III. 日本生活学会

日本生活学会は、これまで本学会との交流はあまりなかったが、本会のかんりの会員も生活学会に加入している。若い学会であり、テーマも「生活」というように極めて漠然としているようにも思われるが、古田氏の発表からは生活学会の独自性が、その研究方法論によって裏打ちされていることが伺われた。このことは極めて広範囲な学際領域を扱っているながら、ユニークな学会としての独自性を発揮している背景ともなっているようである。今回のシンポジウムの中でも、「研究の視点」の重要性ということを改めて感じさせられた。

生活学の源流は、昭和20年代の今和次郎氏の「生活学への空想」と中鉢正美氏の「家庭生活の構造」にたどることができる。昭和47年、このような構想を受けて学会が設立された。諸外国における生活学に類する研究領域としては、アメリカの社会学、あるいは文化人類学の一分野である「人類生態学」と呼ばれる分野があげられる。生活学会は当初から既成の学問の領域外の研究対象および研究方法論を持っていた。設立趣意書には次のように記載されている。「われわれの提唱する生活学とは、まさしく生活を客体化し、理論化しようとするところみにほかならない。そのかぎりでは、生活学は生活の研究批判の学である。しかし、同時にわれわれは生活のなかで展開される人間の可能性に、かぎりなき信頼と愛情をもちつづけた。その意味では、生活学は生活擁護の運動とつながるであろう。生活を見つめ、そのことによって、人間にとっての「生きる」ことの意味を探求すること——それが「生活学」の立場なのである。このような趣旨により、われわれは既成の学にとらわれない新しい学問の場としての日本生活学会を設立する」。

生活学会の研究の視点は「統計からもれた部分」を補完する研究であり、統計的な数字のみによっては真に我々の日常生活を明らかにすることはできないと古田氏は述べておられた。また、生活学会の研究の視点の特徴を「デジタル的というよりはアナログ的」という言い方をされていたが、デジタル的とは統計的な数字によって示される研究であり、アナログ的とは実際にフィールドワークをし、「問題の方向」をさぐる研究とも言え、問題の方向を指し示すというねらいが時計の針（アナログ）にたとえられているのであろう。

これによって「問題の発見」ということが重要な要件となっている。この点は、本学会にとっても貴重な研究の視点となり得るであろうし、研究交流も今まで以上にははかれなければならないであろう。

問題の発見という姿勢から生活学会においては、余暇という研究対象が「これからの新しい生活様式の原点」となり得るのではないかということで、特に若手の研究者グループが強い興味を示しているとのことである。

生活学会の研究方法论としては次の3点が代表的なものであると古田氏は述べられていた。一つは、今和次郎氏の研究に代表されるような経済学から日常生活へのアプローチである。二つ目は、民俗学の流れをくむものであり、梅棹忠夫氏らのグループの方法論であり、歴史的なアプローチである。三つ目は、さきに述べた若手研究者たちの余暇への積極的なアプローチであり、これからの大衆の新たな生活様式の変化の核となるものとして余暇をとらえようとする視点を持つものである。この三番目のアプローチは、レクリエーション学会と密接に関連する領域であり、生活学会ではこれまでに高齢者のゲートボールが研究対象となったとのことであった。

余暇が今後の我々の社会生活の規律や倫理を作っていくという生活学の認識は、本学会にとって大きな参考となるだろう。本学会の代表的な認識と比較してみると、本学会ではどちらかと言えば、余暇は労働や社会の変化によって他律的に変化するという認識があるのに対し、生活学では余暇は自律的に変化するという見方を持っている。レクリエーション学会は生活学会と比較して、社会変動に占める余暇の影響を過少評価しているのではないかという反省材料を古田氏は提起してくれたように思う。「労働からではなく、生活から人間活動を見直す」ということが生活学の基本姿勢であり、労働と余暇との対比でとらえる視点とは大きく異なるように思われた。

IV. 日本生涯教育学会

日本生涯教育学会は、1979年に創設された非常に新しい学会であり、1984年現在で411名の会員を数えている。生涯教育学会の研究の方向としては、「生涯にわたる教育」という発想があるが、社会的な背景として、急速に変動する社会に従来の教育方法が対応できなくなりつつあり、学校方式の教育が硬直化している

といった社会的な問題に取り組もうとする意識に支えられている。

生涯教育学会の目指す方向は次の三点に要約される。

1. 学習の時間、学習の空間の開放（開放性）
2. 複製術型学習の解放（自立的学習）
3. 人間の全面的な学習への援助

以上のことからわかるように生涯教育学会の最も基本的な考え方は、イヴァン・イリッチの「脱学校の社会」が基礎となっていることが伺われる。

さて、生涯教育学会では年1回の学会大会及び研究会を開催すると同時に「年報」を年1回出している。生涯教育学会には教育社会学、スポーツ社会学、行政担当者、企業内教育担当者などが参加しており、レクリエーション学会の研究の方向とかなりオーバーラップする部分が多い。生涯教育学会の中で、レクリエーションの分野とオーバーラップするものとして次のような研究例が発表された。

1. 宮本 一 「生涯教育の観点からみた少年自然の家の在り方」年報2号, 1981
2. 園田碩哉 「生涯スポーツの観点からみた「ニュー・スポーツ」の可能性について」第2回大会, 1981
3. 西野 仁 「社会体育と生涯教育 — Recreationの観点から」年報4号, 1983
4. 森井利夫 「生涯教育としての組織キャンプ」第4回大会, 1983

さて、レクリエーション研究への視座ということで発表者の白石氏は次の2点について強調された。

ひとつは、学校教育・社会教育におけるレクリエーションについてさらに深く吟味すること。「従来、学校教育や社会教育におけるレクリエーションはスポーツとワンセットになっており、『非学習活動』との認識も一部にはあるが、むしろ生涯教育の立場からするならばレクリエーションは学習となるのではないか」と氏は述べられている。

もうひとつは白石氏個人の見解ということであったが、「遊び性」と「学び性」という概念をレクリエーション研究に導入してはどうかという点である。ここで、白石氏は「遊び性」とは「生活者がすでに獲得している能力への求心的活動」であり、「学び性」とは「自己の能力の向上を目指す、認識者の遠心的活動」と規定している。

生涯教育学会においてもレクリエーションの概念規

定は重要な関係となっているようで、「単にスポーツとか体育，社会体育というように限定しないで，もっと広い意味での学習活動を含めてレクリエーションと言う方向に向かいつつある」と報告されていた。しかし，あまりにも概念が広がってしまうと具体的な活動の性格がはっきりしなくなり学習そのものとレクリエーションとの区別がつかなくなるので「遊び性」とか「学び性」という二つの「切り口」によってレクリエーションをとらえてはどうかという御提案があったわけである。

まとめ

以上4学会のパネリストの発表および学会の紹介から，各学会において基本的にレクリエーションというものがどのようにおさえられているかについてまとめてみると次のように整理できる。

1. 観光学会

観光に関連する活動にのみレクリエーションということばを限定すれば，レクリエーションとは感覚対象を求めることという定義づけが部分的にはあるが可能である。レクリエーションは，「消費」に関わる行動である。

2. 生活学会

新しい生活様式の原点として余暇をとらえ，社会変動の動因をレクリエーションも含めた余暇活動に見い出そうとしている動きがある。統計的な数字だけではレクリエーションの真相を100パーセント明らかにすることはできない。「問題の発見」を研究の視座としている。

3. 造園学会

レクリエーションという活動のための空間を第一の問題としている。

4. 生涯教育学会

レクリエーションを「遊び」としてのみとらえるのではなく，レクリエーションの場には「学び」の要素もあるととらえる。生涯教育活動のひとつとしてレクリエーションをとらえ，「遊び性」と「学び性」が切り口となる。

以上のように整理できるが，次に今回参加した関連4学会の事業および研究活動に共通してみられる特徴についてまとめると以下のようにまとめられる。

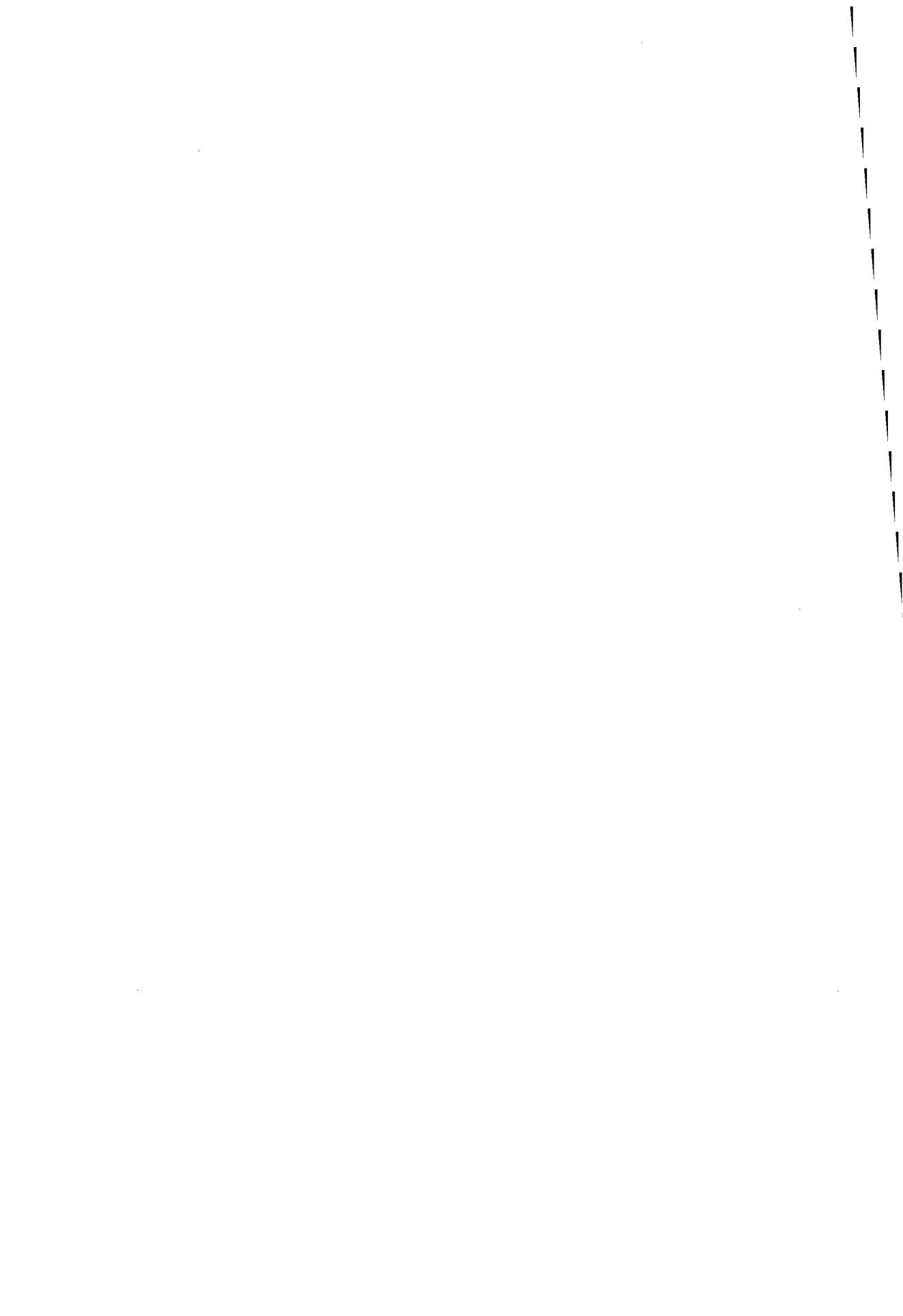
① 既存の学問分野の枠を越え，総合的（学際的）な見地から問題を把握していこうとする意識が強い。学

際的な領域の研究を目ざすがゆえに各学会とも研究方法論にその独自性を確立しようとする傾向が強いのではないと思われる。

② 机上の学問としてではなく現実的・社会的な問題に即応した研究をしていこうとする意識が強くみられる。

③ 「レクリエーション」，「余暇」，「レジャー」，「遊び」といった基本的な概念について，いずれの学会とも他学会との共通理解を経た統一的で明確な定義づけが為されていない。各学会とも上記の概念について独自の考え方を持っている。

今回のシンポジウムでは，ある程度予測されていたことではあったが，「レクリエーション」の概念，把握のしかたについてそれぞれの学会がかなり異った認識をしていることに改めて気づかされた。今後，「レクリエーション」の概念をどのように規定していくかが今回参加された関連諸学会との研究交流をはかる上で最も重要な要件となるように思われた。



〈1984年度第2回研究集会報告〉

レクリエーション学研究の対象と課題 ～(仮)『レクリエーション学研究法』編集に向けて～

1984年12月8日

上智会館第3会議室 (東京都千代田区)

コーディネーター 渡辺 貴介 (東京工業大学)
西野 仁 (東海大学)
発表者 高橋 和敏 (東海大学)
報告者 西野 仁 (東海大学)

(進士)

レク学研究法の著作が、学会として作れないかと考えている。

前年度までの過去10数年間の学会の蓄積として「レク学研究法」をつくり、これをもとに、それぞれの場面で研究をすすめていけば、レク学研究も飛躍的に発展するのではないかという期待をもっている。

今年度の研究例会は、昨年までの体系化に対する討論を土台として、全体を俯瞰しながら、各分野の位置づけをきちんとやっとうと思う。この様な形で、全体の構成ができれば、半分以上、本はできたようなもので、多くの皆さんに、執筆に参加していただきながら、「レク学研究法」を完成したいと思う。

(西野)

今日の研究集会は、私、西野と、東工大の渡辺の2人がコーディネーターをし、学会理事長の東海大、高橋先生に「レク学研究の対象と課題」というテーマで話をさせていただく。

昨年までの討論をまとめる方向で、ディスカッションできればと考えている。

(高橋)

実は、今日のことで、どうしようかと思ったが、責任があるので、頑張らなければと思い、充分討議してもらおうためのたたき台を出すということですすめていく。

レク研究の問題は、それぞれ難しいと思うが、今日のテーマは、簡単に言えば「レク学研究法」の章だてをすることだと理解している。

去年の研究例会で、大まかなことはできていると思う。

まず、最初に、研究領域をどうするかについて考えてみたい。

他学会の研究領域について、まとめてみた。

文部省の科学研究費の申請の際、申請する研究が、どの研究に属するかを記入する必要があるが、この場合、大きく9つの領域に分けてある。体育の場合は、複合領域の中に体育学があり、そこに属するケースが多い。

日本学術会議は、第1部から第7部までであり、科研費申請の場合と同様な分け方をしている。

これらは、旧来の専門学問、古くからある学問の体系に従ってやっている感じである。

体育学会の発表の時の研究領域の分け方はもっと細かく、類、網、目に分けてある。

以上述べたような分類の中で、それでは、我々のレク研究はどこにあてはまるかという、どうも、これだとはっきり言うことができないのが実状である。

また、心理学会では、日本心理学会、教育心理学会、日本応用心理学会、日本社会心理学会、その他の心理学会がたくさんあるらしく、17にもぼっている。ここでの分け方は、専門(dicipline)で分けたというよりは、問題の分野で分ける傾向にあるようだ。

このような傾向は、38の常設専門分科会を持つ国際社会学会にもあてはまる。学問体系で分けたり、問題別に分けたりで、ごちゃまぜの感がある。この中に、Sociology of LeisureやSociology of Sportsが含まれている。

1981年、カナダで3回目のレジャー研究会議が開か

れた時の分類も問題別であった。

この9月、フランス郊外で開かれた、「世界自由時間レジャー研究会議」では、いわゆるMultidisciplinaryが6つ、専門が7つの分科会で今後やって行くことになった。ここでもその会にいちばん向くような便宜的方法で分けている。

わが国では、江橋と池田が「レク学体系」の中で、対象は複雑で、広範囲にわたるが、こういう研究領域が考えられるということで、表1のような4つをあげている。それから、表2は、鈴木忠義の分類であり、13に分けてある。表3は、西野ので、あるモデルを考え、そのモデルから研究領域は、このように分かれてくるのではないかという提案がある。

表1 江橋・池田の分類（レクリエーション研究序説・レクリエーションの科学・1975）

1. 余暇およびレクの基礎理論ならびに歴史に関する研究
2. 余暇行動に関する研究
3. 行政管理学的研究
4. 余暇資源の開発と保存に関する研究

(p11-p32)

表2 鈴木忠義の試案（レクリエーション研究・10号・1983・p60）

- | | |
|---------------|----------|
| 1. 概念と諸学の位置づけ | 2. 意義・目的 |
| 3. 構成（と要素） | 4. 分類 |
| 5. 歴史 | |
| 6. 行動 | 7. 活動と教育 |
| 8. 時間 | |
| 9. 経済・産業 | 10. 社会 |
| 11. 行政 | |
| 12. 情報・啓蒙・宣伝 | 13. 空間 |

研究領域の設定とか章だてを、今までやってこれた先生方ををまとめて、妥協案でもまとめてみようというのが私の考えである。それで、対象は、鈴木と西野をうまく組み合わせ、それに私なりの考えをミックスしようと考えた。

こうなると必然的に、レク学体系をどう位置づけるかを考えねばならない。

私が今、考えている範囲は、レジャーおよびレク問題の科学というように基本的に考えたら良いのではないかと思う。

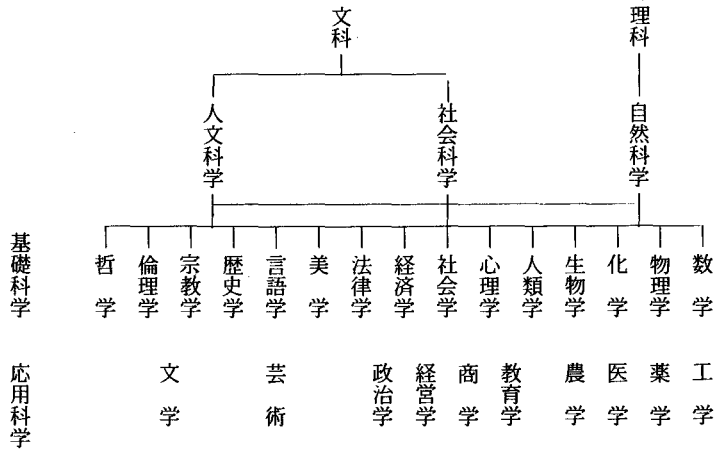
実は、西野が、レク現象ということを行っているが、

表3 西野の分類（第2回研究会・1982.11.27）

1. レク現象と人間社会のかかわり
2. 基礎研究
 - 1) 人を中心にのいた研究
 - 2) 活動を中心にのいた研究
 - 3) 組織・指導者を中心にのいた研究
 - 4) 社会の人的資源を中心にのいた研究
 - 5) 物的環境を中心にのいた研究
 - 6) 行動を中心にのいた研究
3. 実践的研究
 - 1) 場から
 - 2) 目的から

これも、私には、ちょっとひっかかって、あれこれ考えてみると、ちょうど教育学の村井先生の本を見て、やはり、こういうことに関わりがあることがわかった。これは、私には手におえないのであるが、現象というのは、—これは認識論に関わってくるであろうが、—観察し得るあらゆる事実という様な問題らしい。認識の仕方、色々違ってくるが、例えば、自然現象という見られるものがある、人間に関わりなくなってくる。ところが、レジャー、レクの問題になると、やはり人間とか社会とか、絶えず動いているものがある。そうすると、ああいうものとは、ちょっと違ってくるのではないか、何が違うかと言うと、自然現象の事実としてあるというよりは、その動きの中に、人々の関心に応じて、現象が生じてくるのではないかという見方をとったわけである。だから、その辺のことは私にはわからないが、レクを一般に何人かが見て、それをひとつの現象であると認識したらそれをレクの現象だということは、私は肯定できると思う。しかし、それを今度研究するようになると、人が存在するから、それを介して事実はあるとしてもそれをそのまま素通りしていたら、研究の領域まで行かないのではないだろうか。事実があってそれを問題と感ずることから研究がスタートするのではないかという気がしたので、あえてレク問題の科学ということを中心に考えたわけである。これこそ後で論議してもらって充分だと思ふ。特徴を考えると、これからの場合は3つの特徴が考えられる。ひとつは、総合科学である（図1参照）。今までの科学の体系を追ってくと、これは池田が（行動科学の先生だが）表4のように書かれておられたので、比較させてもらったが、いわゆる、昔な

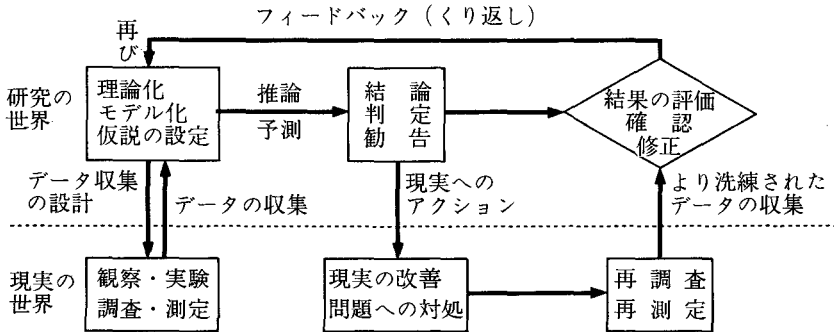
表 4



旧来の学問分野の分類例

新しい学問とそれを支える旧来の学問の例

新しい学問	それを支える学問
行動科学 (behavioral sciences)	{ 心理学, 社会学, 文化人類学, 政治学, 法学, 経済学, 経営学, 教育学, 生物学, 言語学, 生理学, 遺伝学, 生態学, 人間工学
情報科学 (information sciences)	{ 通信工学, 電子工学, 言語学, 音声学, 生理学, 遺伝学, 生物学, 心理学, 数学, 統計学, 会計学, 経営学, 法学, 図書館学
数理科学 (mathematical sciences)	{ 数学, 統計学, 計算機学, OR (オペレーションズ・リサーチ), 計画数学, 論理学
システム科学 (systems sciences)	{ システム工学, 管理工学, 制御工学, 通信工学, 社会工学, 経営学, OR, 教育学, 生物学, 生態学
生命科学 (life sciences)	{ 医学, 農学, 生物学, 分子生物学, 遺伝学, 疫学, 薬学, 環境衛生学, 生態学, 放射線学, 気象学, 地理学
地球科学 (earth sciences)	{ 海洋学, 気象学, 地質学, 地理学, 地震学, 気候学, 地球化学, 天文学, 物理学, 農学, 生態学, 資源学
宇宙科学 (space sciences)	{ 天文学, 物理学, ロケット工学, 通信工学, 制御工学, 燃料化学, 材料工学, 数学, 宇宙医学, 放射線学, 生理学, 心理学



実践的科学研究のプロセス

がらの学問の分類の仕方、それから、最近、行動科学、情報科学、システム科学、ライフサイエンスと色々な物が出てきている。この様になってきた段階を見ると、何かしらそこにひとつの事実なり現象なりがある。レクの場合は、それがもちろん、人との関わりであって、それとそれをとりまく環境があって、それをレクの視点、あるいはレジャーの視点で、そこを問題にした時に、それが、科学としての研究のスタートになるのではないかという先程の考えをもとにすると、ここに一番最初に、いわゆる専門分野、学際的なもの、そして SUPER MULTI-DISCIPLINARY と書いてあるが、やがて、科学が進歩していくともっと巨大化して、大きな Project でやる可能性があるのではないだろうか。例えば、私が ICU に勤めて間もなく、一人の女子学生が来て、「私は運動神経がにぶく、体育は下手だが、毎日、畑仕事をしている。だから充分運動になっている。これも体育ではないか？」と聞かれ、「それは、そうだけど見方が違う」などとごまかした

が、この様に色々あると思う。例えば絵を描くという行動を視点の違いによって、全々、違う見方になり、それを問題にした時は、それなりの学問が発展していくことがある。だから、くわを持ってやっても、実は経済の問題と見る場合もあるし、労働の問題と見る人もいる。また、ある人は、それをレジャーの問題と見る人もいる。この様に同じ行為でも、いく通りも見ることができるのではないかと思う。当然、レクの場合は、ひとつの学問だけでできる問題では、もちろんない。いくつかの学問が集まって、いわゆる学際的なものというのは、当然、出てくることがある。それから、現実にレクとか、レジャーとか、活動とか、たくさんあるわけでそういうものが行なわれているので、我々の研究というのは、それとのフィードバック、あるいは、それに役立つとか、そういう意味合いを絶えず持っていなければいけないので、学問の為の学問ではないということから、学問体系と言うか、それよりもむしろ、レクやレジャーに問題がある時に、これを何とか解決していこうというのが最終的なものだから、やはり、レク学と言った場合には、問題解決型の科学ではないというわけである。表5に目をうつして欲しい。そうなってくると、実際にレク研究の目的は何であるかということになるが、一番大きく言うならば、人間が健康で明るく生活するという言い方でもいいが、とにかく我々は、研究の使命をまず持たなくてはならないと思う。それを、どういう研究の視点から見るかということ、レ

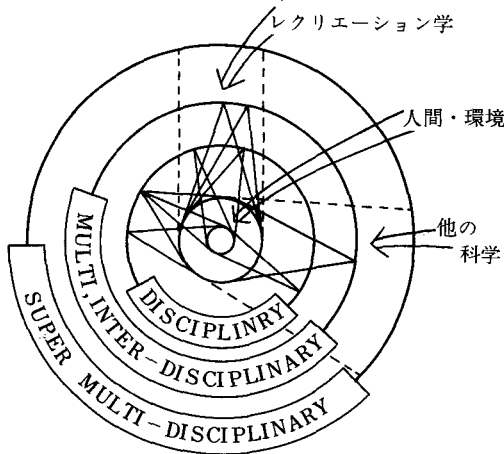
図1 レクリエーション学の位置づけ

「レジャーおよびレクリエーション問題の科学」と基本的に考える。

その特徴は・・・

1. 総合科学 (学際的)
2. 実践科学 (現場への適用)
3. 問題解決型科学

* 主として、レジャーおよびレクリエーション問題に焦点をあて、いろいろな学問分野が、協力して問題を解決しようとする。



他学問分野は、それぞれ問題とする視点によって区別される。

表5 レクリエーション研究の目的

「人間が、健康で明るい生活(幸福な人生)をおくる」という願いを果たすために……

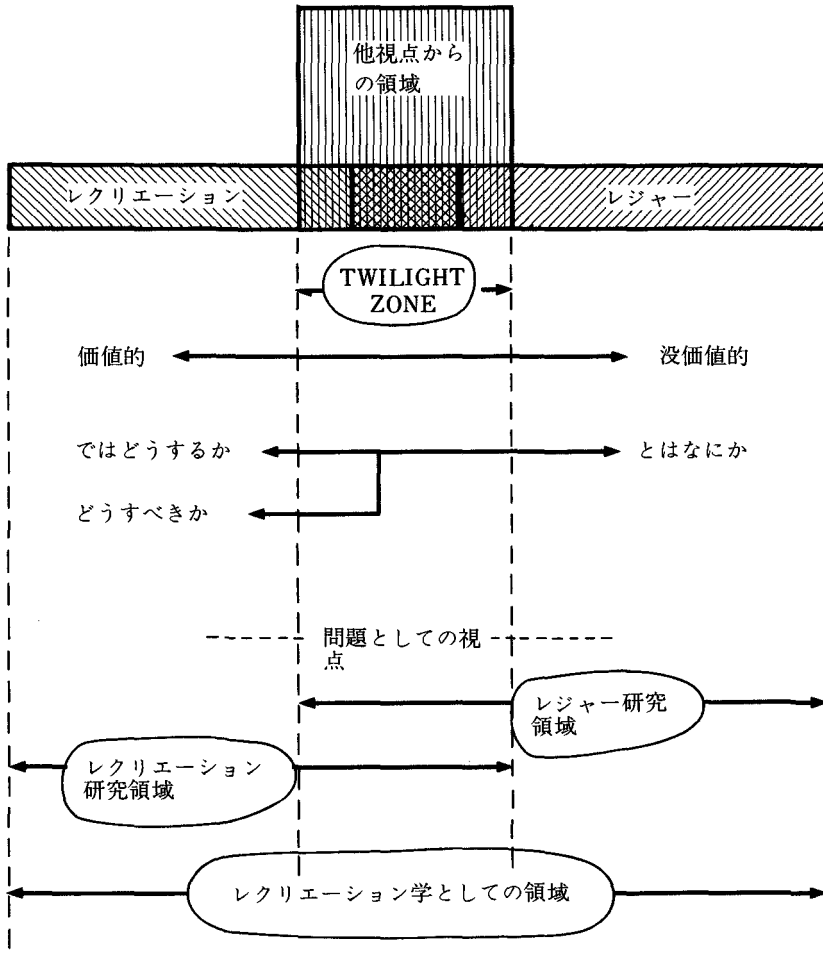
- (研究の使命)
- 「レジャーおよびレクリエーション問題」を……
- (研究の視点)
1. 客観的方法で資料を収集し (データ収集)
 2. 実証科学および実践・経験的な方法で (研究の方法)
 3. 一般的な理論・法則を発見し (分析)
 4. 科学的に説明、予測、診断し (理論化)
 5. 現実に適用し、さらに問題への対処を計る。 (検証・評価)

ク、レジャーの問題からみていくことで、5つの方法（これも充分論議してもらいたい）による目的があるのではないだろうか。そして5番目は、さらに問題への対処を図ることで、実践科学の意味合いを持たせたつもりである。こう考えてみると、レク、レジャーとは言っているが、私自身、レジャーレクをどのように考えたら良いのだろうかという疑問につきあたる。

（これは非常に難しい。）とにかく、我々が考える定義づけというのは非常に難しい。もし、定義するとすれば、ここにおられる先生方にひとりひとり互いに定義を持っていると思う。それが、学として考えた場合には、またそれだけのものがある。私は、星の教程、定義づけようとするならば、あるのではないかと思う。見方は少しずつ違っているのではないだろうかという気がする。当然、明確に定義していかなければいけな

いが、定義づけが終わってから次に進むということでは、いつまで経っても進まない。他の学問を見ても、例えば自然科学の数字を見ても、電気工学の電気とは何ぞやという論議はあまりしていないわけで、それから数学でも、例えば点と線の違いは本来はあまり良くわかっていないらしい。とにかく定義づけがないままにどんどん研究がすすめられている。ある場合には、それは障害にはならない。だから、レクの場合も、並列的に考えて行った方が良いのではないかと思う。しかし、大体の考えとしてどうなのかというのが表6である。これは私の考えだが、先程の関連で見てもらえればわかるが、レクとレジャーとどういうふうに区別がつくのか。私の場合、学生に言う時には、遊びはいろいろある。ピンからキリまであり、その時の上手な遊び方がレクだと簡単に言ってしまう場合がある。（一般の

表6 レジャーとレクリエーションとの関連



人達には) そう考えると、いろいろな現象なり事実があるかもしれないが、どちらかと言えば、問題として考えた場合、いわゆる2つの面がある。「……とは何か」という問いの面がある。「……とは何か」という問いは、どちらかと言えば、事実を把握していく、あるいは記述的、説明的にやっても良いが、例えば、ひとつの遊びがある。遊びとは何ぞやというような、いろいろな問いかけがあると思う。科学的にやっこうとすると、没価値=価値をぬかして考えていかないとなかなか問題は解決できない。それが今の科学である。一時、レクは価値的か、没価値的かという論議があったが、私は両局面を持っていると思う。それをどうすべきかという問いになってくると、価値というものを考えていかなければ解決できなくなってくるだろう。レジャー・レクは、多分にオーバーラップしている部分があり、他の領域でも、— 例えば、観光問題としてみる、労働問題としてみる、また社会学の方からみるという視点があり、入りまじったあいまいな所があるような気がする。科学とは、よく断片的にここまでは自分の領域であるという具合に線引きをするが、私は、線引きも必要ではあるが、あいまいさが現実の問題には必ずあるわけで、この辺を厳密に研究していく対象にもなるのではないかと思う。図に TWILIGHT ZONE があるが、最近、林知己夫先生が、「あいまいさを科学する」ということを良く言っている。いわゆる、線引きではなく、そこに見られるあいまいさをあいまいさとして大きく包みこんで、そこで厳密に何か科学的にやっていったなら、手法が見つかるのではないだろうかということを書いて、私もレジャー・レクの問題を考えると、当然出てくるので課題に「あいまいさへの課題」をのせておいた。あいまいさを問題として見た場合、レジャー研究のあるいは、レク研究の領域があるであろう。レク学会としては、それらをひっくるめて、レク学と考えるとよいのではないかと思ひ、その図を書いたわけである。こうなると最終的に—つまり一番最初の問題になってくるが、テーマである「レク研究の対象と課題」は、何であろうかということになる。そしてレジャー・レクの問題には、当然、人間、社会、物的、人的環境も当然含まれる。その研究の領域は、他の学会の領域、西野、鈴木資料、レク学会の発表で区分している5つの分け方を、もう少し徹底的に考えてみようと思う。そこで、私は、その他を入れて9つの領域に対象を区分けしてみた(表7)。1番目の

表7 レクリエーション研究の対象

「レジャーおよびレクリエーション問題」が研究の対象となる。この中にはそれらにかかわる人間、社会、物的・人的環境も当然含まれる。

その研究領域は……

1. 理論(概念、歴史、方法論)
2. 経済・産業
3. 意識・行動
4. 活動
5. プログラム・効果
6. 資源・空間
7. 教育・指導者
8. 政策・運動
9. その他

理論は「……とは何か」ということを中心的に考えることである。2からその下の問題は、それぞれオーバーラップすることもあるが、「……とは何か」ということと「……すべきである」というものを両方のものを抱えながらできている問題である。説明していくと2.経済・産業の問題は、レジャー産業のことや、経済におけるレジャー実数の問題であり、もちろんレクの場合には、ひとつの問題としてとらえることができる。3.行動・意識とあるが、今までの学会の領域では、行動の領域でやっていたものである。4.と5.は、学会領域ではプログラム開発に入るものである。しかし、プログラム開発を見ると、何でもそこに入れてしまっているように思う。1つは、活動の素材、いわゆるゲームのようなもの、物を使うものなど、この様なことを研究対象にすることもできるので、それらを使ってひとつのプログラム—例えば職域でのプログラムによる効果はどうかということ—の対象として考えられなければいけないと思う。6.は実際の場面のハードウェアの問題であり、7.はソフトウェアの問題、8.は6.7をあわせて、政策、レク運動、あるいは組織でもよいが、実際の場面で推進していく問題解決である。この様に区分けしたが、前回の学会大会で江橋も言っていた様に、きちんと区分けてこの中に入れなくてはいけないという考えは毛頭ない、発展する学問であるならば、それなりに柔軟性を持ち、その他の領域が増えても良いと思う。しかし、今の時点ではこの区分けの仕方が妥当ではないかと思う。次に課題を簡単に話をして、討論に移り

たいと思う。

他にも課題があると思われるが、たたき台として次の7つを挙げてみた。1.あいまいさへの課題は、先程話をしたが、学問研究をする場合、常識であるが、物事をできるだけ単純なところから始める。つまり、単純化しながら、実験の場合は純粹状態を保持しながら、できるだけ小さな範囲内でやっていく。ところが、我々の研究の場合、この様になかなか分けて考えられないことがある。例えば、社会学の加藤先生の話であるが、最近の社会学は科学を追求しすぎるが故に、本当の人間、社会が失なわれつつある。人間や社会現場は厳密な意味での科学的法は使えないのではないかと思う。あまりに科学的なものをモデルにしたために起きたことでもう少し柔軟性を持たせた方が良いということである。私は、科学的に追求して行かなくてはならないことも事実であるが、反面、いろいろなあいまいさをいかに厳密に研究していけるかにある。我々はいくつ避け通ってしまう。自然科学はきちんと研究していくのでどんどん進歩していくが、社会科学はあまりに複雑なので、分断することができないので随分研究の開きが出てきていることも事実である。しかし、とにかくあいまいさは当然あることなので、あるものとして考えていく必要があると思う。

2.学際化への課題は、西野の言うとおり、専門分野の雑居状態にならないことが条件である。それぞれが対話をしながら、良いものを相互吸収、相互理解することによって研究はすすんでいくと考える。これからの科学を考えるならば、学際化は避けて通れないことである。

3.実践化への問題は、三隅が良く言っていたことだが、レクの問題は現実にあることで、絶えず学をやっているが、常に現実が先行していて、それをふまえてやっていかなければいけない。それからもう1つレクは、レクという言葉がなくなった時に、始めてレクになっているのであるということ。私は、現在レクが問題になっているので問題にならなくなるようにするわけだが、絶えず問題が起きてくると思う。そこで、レクの研究が必要になってくるのであるが、とにかく、できるだけ科学的にやって、現実にとどれだけ対処、応用できるか、そして検証し、やり直しを積み重ねて、絶えず実践との関わりを考えなくてはならないと思う。

4.総合化への問題は前との関係もあるが、現在、非常

に細分化、専門分化してきている。例えば、社会学は細かな学会がいくつもある。このことは、専門レベルのアップになるが、分化しすぎて、全体像からだんだん切り離されて行き、いわゆる、学問研究のための研究になってしまう。必要なことではあるが、できるだけ総合して問題に対処できるように持っていく努力が必要であると思う。最近、米では、レク学科と言っていたものが、Leisure studyとかLeisure Behaviorのような言い方に、体育学の中では、運動学にしたら良いのではないかと言われている。つまり、専門分化の現れである。先程のあいまいさを包みこみながら総合的に対処していくことが必要である。

5.国際化への問題は、最近どの分野でも叫ばれている。フランスでの会議のように、世界でいろいろ論議されてきているが、人類に関係あることは、国際的な視点から研究を進めていかなければならない。そのためには、当然、情報交換システム、検索システムの研究も課題として出てくるであろう。

6.インパクトへの課題は要するに、我々の研究が、社会にインパクトを与えることができるかということである。実践科学として考えるならば、例えば、レク運動はどうあるべきかということにレク協会では、いろいろ考えそれなりにすすめているが、それを学問の対象として考え、どうするかということは、なかなかそこまではっていないように思う。また、行動科学を考えてみても、良い意味で、悪い意味でインパクトを与えてきた。我々も、社会へのインパクトを考えなくてはいけない。

7.使命感、価値観への課題は何だろう、どうしてなんだろうという個人的な学問の興味だけでなく——もちろん、必要なことで目的を持って研究しているが——我々は人やそれをとりまく環境を相手にしているので、できるだけ、より良い生活、幸福な生活ができるように、インパクトを与え、手助けとなるものを常に考えておかなければならない。そうすると、関わりがでてくるものは、価値観である。研究の対象としても価値観は非常に大切な分野である。どうすべきかというレクの問題を考える時に、例えば「上手な遊び」と言えば、下手な遊びがあるわけで、上手とは何であるかという価値観がある。また、より良いとは何であるかという様な価値観の追求がもっとなされていかななくてはならないと思う。

ということで7つをたたき台にしたいと思う。

最終的に、もし私が本を作るならばということ(表8)内容および章立て試案を考えてみた。もっと皆さんに論議してもらいたいと思う。本を作る場合には、具体的にすすめなければならないが、まず、誰が読むのか、どの位の本にして、値段はいくらぐらいかということと並行して考えていかななくてはならない。

表8 レクリエーション学研究法(仮題)
内容および章立て試案

1. レクリエーション学研究の成立
新しい学問としての基本的な考え方
2. 研究の動向
日本および外国、過去から現在など
3. 研究資料の収集

1) 文献・資料	2) 調査
3) テスト・測定	4) 面接
5) 観察	6) 実験
7) シュミレーション	8) その他
4. 研究の手法

1) 理論化	2) 仮説・モデル構成
3) 研究計画の立案	4) 統計的基礎
5) 数量化尺度構成	6) 検定
7) 国際比較	8) 実験計画
9) コンピューター活用	
10) 論文計画	11) その他
5. 課題
これからの発展を目指して
* 文献・資料その他の参考資料

このように、いろいろな事はあるが、とにかく、これは大変自分の領域を犯したことで、3.研究資料の収集、4.研究の手法など勝手なことを挙げたが、あくまで一例で、本を書くには、このような流れで作っていただければいいのではないかといたたき台である。

勝手なことを話したが、これで一応終わります。

(西野) 一応の話は終わったが、実は今日は全く筋書きがないわけで、前半は私が、後半は渡辺先生が担当することだけ決まっているので、渡辺先生に。

(渡辺) あら筋のないところで進行させていただきます。私は東京工業大学の社会工学科におまして、

もともと都市計画をやっていたが、観光計画の方へ入り、レクヘというキャリアである。学生時代は都市工学に、現在は社会学にいて考えてみると、都市も社会もいろいろな形でとらえられる。都市工学もあれば、都市社会学もある、社会学も同様であろう。レクも多分同じ様なあるいはもっと広い概念で捉えることができるかもしれない。私の経験から言うと、都市工学も社会学もできてから20年近く経つわけで、この位、経ないことには、社会に認識されない様な気がする。と言って、何もしないわけではなく、学として形を作っていくならば、最大限努力をしても20年位はかかると思うので、あせらずにやっていけば良いと思う。

高橋先生の話聞いて、大変、刺激的に受けとめたわけだが、まずは手がかりに、私から高橋先生に質問させて頂きたいと思う。レク学研究法(仮題)の章立てであるが、対象のところの1の理論は別にしても、2以下は仮題の研究法に沿って、8つそういうものがあるというのか、それとも全部クロス、横断して章立てにまとめた方が良いのかどうか。

(高橋) どちらかというクロスして考える方です。読者にもよるが、1.レク学研究の成立の中に対象、目的とあるが、それぞれを章立てにしても良いと思う。もし手法に重点を置くならばここは簡単にして、クロスしていろいろな方法が使えるという視点でとらえたわけだ。

(渡辺) かなり研究法の法に力点があると考えてよいのか。

(高橋) 私としては、どちらかと言えば方法をていねいにした方が良いと思う。

(渡辺) 進士先生は、この辺をどう思うか。どちらに重点があった方が良いと思うか。

(進士) 高橋先生の言ったとおり、読者をどの辺にしようかだが、単純に言って、大学の学部・大学院が中心になるであろう。もちろん現場のレクリーダーも考えている。

仮題の章立ての5課題があるが、多分、4手法との間に各論的展開で、先の1~9が入るのが理想に思う。この対象と手法をクロスして事例が入ると良いのだろうが、そうなるのかえって使いにくい面があると思う。4の手法と研究

領域1～9の対象ごとの事例研究のようなものとのウエイトの問題であると思う。ここにいろいろな立場の方が集まっているので討議して頂きたい。それから、対象は刻々と変わっていったよいものだと言っていたが、本にもある生命があって10年使うとしても、50年先は見通す必要はないかもしれない。そう考えると、研究領域にどれだけのウエイトを置くかということである。また、先程、社会心理学その他で、今起こっている課題に対して即応してやっているという話があったが、それは戦略論としては必要なことであると思う。レク研究の中で、当面職場なら職場など、それをもっと肥大化させないとやっていけないとか、実際の政策はどんどん変わっているから、行政面でその辺をさせなくてはいけないということもあり得るわけで、そういう意味では1～9の中で8の政策、運動にウエイトをかけるという判断である。その時に政策、運動とまとめるか、実際のレク政策という項で立てるかという位に、おそらく議論は細分化されるであろう。この事は、次のステップではあるが、とりあえず対象軸か手法軸か、多分両方が必要と思うので、今度は記述の話になると思う。

只今、進土先生の話で対象か手法かということだったが、皆さんのいろいろな立場でどちらが欲しいか、役に立つか、どのように考えているであろうか。

問題は動向のところ、これはドキュメンテーションになるわけで、これがどの位まで実際に作業ができて、ドキュメンテーションの内容分析がどの程度できるか、その内容分析によって手法ができるわけである。まず作業をやらなくてはならない。その作業をやるために、今まで6分科会に分けてやってきたわけで、その作業がどの位までできるかが、1番大事な決め手になると思う。

(渡辺) 内容別にして、その中で具体的に研究対象がどのような方法でできるか整理して、もしできるならば、最後に手法ということで、レク研究の手法はこうして作られてきて、この様に変遷してきたという形にまとめてはということになりますね。

他に何か？あるいは研究領域の分類について何かご意見は？

進土先生の地方自治体のレク対策の方法をかがげてはどうか。つまり、あまり体系にとらわれずにもっとホットな形で分類してはどうかということに対していかが？

(質問) 資料1-1の研究領域の3と6の関わりがわからないのですが。我々にとって資源・空間というのは、意識・行動との関わりであると思うが、これを分けるとどういうことになるのか？

(高橋) もちろん、資源・空間と行動とはもちろん関わりがあると思うが、前のプログラムでは、ここを資源・計画と分けてあり、私にもわからなかったもので……。要するにハードウェアを考えて、もちろん行動にも関係あるが、今までの行動研究というと、意識調査とか、レク行動をどのように見るかという様なもので、人だけの行動を見る分野が非常に多かったので分けた。

(渡辺) この様に理解してはどうかと思う。理論と意識行動というものはすべてのものに関わってくる。経済、産業、活動、政策にそれぞれ関わってくると思うので、それは、レク学の中の基礎学と位置づけて、残りをレク学の応用学という様に大まかに分けてみてはどうかと思う。

(質問) それでは、2と3を入れかえることか？

(高橋) 順番は関係なく、思いつくままです。順番は考えないで欲しい。

(渡辺) 他に？

(西野) 4番の活動とはどういうことですか。

(高橋) これは、ヒントを得たのは、パリへ行った時 Leisure form という形があったためだが、form というのとちょっと意味合いが違ってきたり、ごちゃごちゃする。それで考えてみると、例えばスポーツにしても、ゲームまたは文化活動にしても、たくさん種類があるが、そういうものを研究対象にできないだろうか。それとプログラムをつけるごちゃごちゃするということと分けてある。いわゆる、ひとつひとつの素材—レク協で言っているレク財ということである。

(質問) そのことは、行動とは何でそんなことをするのかという突っこんだ本質的な言動力になっている話の解明であって、活動とは、何をやって

いるという考えか。

(高橋) 活動とは、たとえばスポーツでいえばラグビー、サッカーなどいろいろな種目についてで、その人がそこでどうにかするというのではなく、ゲーム、歌、フォークダンス、そのもの自体を研究していくということである。

(質問) その場合、例えばある球技を調べるとして、その球技の何を調べるのかで他にふり分けることはできるか。

(高橋) やろうと思えばふり分けることはできると思うが、実際にどこにふり分けたらよいかというと、プログラムかと思うし、そうすると、プログラムが多くなっていく——発表の時も一番多かったし、また何でもそこに入れてしまったきらいがある。そこを何とか分けられないかということで分けたわけである。多分、どこかにふり分けられると思うが……。

(質問) レク学研究法が必要であるという時に考えなければいけないと思うことは、例えば、固有名詞のスポーツ名あるいはレク種目があって、これについての何かという時、例えば、研究がプログラム計画である時、それはスキーであってラグビーであって何であって良いわけである。極端に言う、例えば、植物の調査の時に、調査場所の対象地を変えて、植物の目録をやたら作ることがたくさんあり、その様な研究はそれなりに分類学の世界では通用するが、応用植物学になるとあまり役に立たないことになる。そうすると、やはり、生態学、生理学の切り方で研究を深めないとだめなことがある。この様なことを、今の行動、活動という議論で考えたかったわけである。

(渡辺) サブ概念が提示されていないので、話が空転する場合があります……。

高橋先生が1ページに学際化とか総合化という課題を出したが、雑居ではないということは多分共通に認識する部分を少し減らしてこうということ、お互いのコンセンサス、レク学会のコンセンサスを増やそうということであろう。そのひとつの試みが、レク学研究法を作ろうということであろうが、その一歩前に、事典、辞書というか、あるいはボキャブラリー集を作るべきなのかもしれない。ある人は、活動

と言ったり、行動と言ったり、言っているものはなにかという様なことがあるので、きちんとすべきであると思う。私は本を読めばわかるというのではなく、最後の数十ページを使って、基本語意と解説をつけ加えると良いと思う。最後の※印、文献、資料その他の参考資料というのが、これに当たるものであると思うが、是非つけ加えたらどうかということをご提案したいのだが。

(浅田) そのことは、一番大切なことだと思う。レクは何かということとはなかなかむずかしいわけで、類似概念つまり、類似語を頭につける——例えば、芸術とかスポーツとか——それから、あいまいさへの課題になるのであり、これを何とかしないと進まない。むしろ後につけるよりも前にもってくるべきだ。それから高橋先生の話で現象から理論化へという話があったが、まさにその通りで、ドキュメンテーションをやると同時に、現象が要求する、または現象は何をもってレクと考えているか、そのためにもっと必要な方法論、手法は何なのかという考えを一方では持っていないてはならない。つまり両方からのさみ打ちにすることが大切である。

(渡辺) 先程私が言った地方自治体のレク政策とは、単なる例であって、そうしたいということではなく、この1～9の様な中項目程度の分類が良いのか、また、学会で5つ位に大まかに分けてあるが、大きく分けておいて、その中を少し分ける方が良いのか、つまり(大きく分ける方は、西野先生のがどちらかと言えばそれに近いわけだが)、大きく分けておいて(融通性のきく分け方)その中で現実に遭遇させて分ける方が良いか、この9項目でうまく分けるかについてどう思われますか。何かあるならば、9項目に限らず増やすことも可能。多分、次回以降の研究会のプログラムは、カテゴリー分けした領域ごとにおさえていく形になると思うので、今のところはこのことに関して結論を得て終わりたいと思う。いかがでしょうか。三隅先生はいかがですか。

(三隅) 私は、レク研究が1冊にまとめられることは良いことであると思う。ところが、この段階の前に1つお願いしたいことがある。ちょうどレ

ク協の園田さんがいるので、特に今年の学会大会は鹿屋大で、レク大会は鹿児島で行なわれ、学会の方は、ほとんど全国大会の方に関心をもってない。逆に全国大会に出た人は、学会大会に何の関心も示さない。これは研究が一冊の本にまとめられる以前のひとつの現在の日本の大きな問題点である。ご存知だと思うが、こんな例がある。米のレク雑誌に大学院の学生が論文を出した。その学生は、レクリオロジーという文字を提唱し、今後どんどん使おうではないかということで、今後使われ出せば、それに対応する日本語も考えなくてはと思った。それがレク学ではないかと思った。その後、レクリオロジーと書いた本をほとんど見ない。そしてレクに関するいろいろな本が出てきたが、そこに私は、レクの理論・活動の本当の姿がある様な気がする。レク協の全国大会はほとんどが実践者の集まりでいわゆる、Practitionerで、学会には理論家 Theorist であるが、それが両方からからみ合って、レクがはっきり国民に認識される様な気がする。もっと学会員は、実際に目をむけて部屋の中だけの議論でなくすれば、もっと巾の広いものになると思う。今日のテーマとはずれているが、このように思った。

(園田) 三隅先生の言っているように、現場での立場から言うと Pratical な活動の土台になるような研究をしてもらいたい。

本を作るにあたり、現場を代表しての要求は、なるべくわかりやすい本にしてほしい。それから、レク学は確立しているものではないと思う。研究法でも、学の成立をあっさりとはばさないよう、なぜ今レク学かということ、じっくり話した方がよいのではないか。浅田先生のドキュメンテーションをしっかりと分析することも関連してくると思うが、新しい学問として成立するのかということ、根拠そのものをもう一度考えることから始めると、レク学が必要であることがわかると思う。手法を細かくとるよりはということ、それに、進士先生が言っていた対象軸——具体的にどのような研究であるのか、うかがいあがってくるような点を期待したいと思う。行動と活動の区分けのことだが、現場の人間は、レク財=形のあるもの

をとりあげていかざるを得ない。その活動がいかなる根拠を有し、意味を持っているかを掘り下げて欲しい。レク研究と言うとレク行動がいかに生まれるか、いかに変化するか、いかに社会と関わりあうかという事を見ていくことと思う。その行動が活動化する、やがて種目になっていく様なところで考えてみると、一般的に余暇行動がどうであるかなど研究してみると、現場にはあまり役に立たない。むしろその余暇行動が健康作りのためのスポーツとして具現化されることを問題にして欲しい。つまり、行動が活動となって行き、Practical な領域が開けてくるように意図的にしぼって書いてくると、大変役に立つと思う。研究者も現場指向で手法なり対象を書いて欲しい。それから、前理事会でレク指導研究分科会を作ってもらいたいと提案し、基本的には了承されたと考えるわけだが、運動のレベルでは、ひとつのレクを素材にしながら、地域、職場などで価値の実現を目指しているわけで、それはレク指導の意味、方法、対象をしっかりとさせたい。レク学の中の1分野ではあるが、現場と結びつけるという意味で、あらためてレク指導の学問的根拠を掘り下げていくようなことをしたら良いと思う。学会員の中には現場の人がたくさんいるので、その人達を中心にレク指導の分科会を作ってもらい、もちろんレク協も力を入れて協力させてもらい、学会の三重大会ではその成果を出したいと思う。

(渡辺) それでは、とりあえず、レク研究の研究領域のカテゴリー分けの結論を得たいと思う。

高橋先生のその他を含め9つあるが、今の園田先生の話だと、レク教育とレク指導は一緒のカテゴリーに入っても良いことですね。

活動と行動は一緒にした方が良いか、また、意識・行動にすると、歴史的な話をすべての原論であるという形で別に置いて、そこから始まると考えていた方が良いと思うが、どうだろうか。一緒にした方が良いか。あるいは、活動の記述の中で行動の文脈を明らかにして書くか、いかがか。

(園田) 行動というと多分、マクロにとらえたことになると思うが(行動の内容が良くわからない

が)意識・行動で良いと思うが、活動というのはそれほどの分類学に必要なことだと思う。レクのいろいろな具体的なものとして活動となるわけなので、それだけとして扱うことは大事な視点ではないかと思う。分類学は、価値がないとは思わない。遊技、ゲーム、さまざまな種目などを1つとりあげられることもできると思う。つまり、意識・行動を原論的にまとめた方が良くと思うが、活動は、ひとつにした方が良く。

(浅田) 領域設定は、多分にだぶってくることもある。

(渡辺) 「活動」は、独立した形であった方がいろいろ便利に思う。今までは、活動とプログラムになっていたが切り離し、ほとんど高橋先生の原案通りで良いと思う。

(浅田) 2.経済、産業は労働にしておき、その中に経済、産業を入れた方が良くと思う。とり方もあると思うが、労働とレクは対比関係であるので、また年令、職業——例えば農業にも関係してくるが。

(渡辺) 以上のことは、意識・行動とか政策とかすべてに入ってくることであると思う。むしろ、この経済、産業とは、例えば、ディズニーランドのような事であると思うのだが。

(高橋) 例えば、新聞によると、この年末の観光に1兆円使うというような問題があるのではないかということである。

(渡辺) 私は、レク活動が具体的にどうインパクトを与えるか、産業的にどうなのかという視点であると了解していたわけである。

(浅田) それは、労働に関連してくるのか。

(渡辺) 一応、関係していることと思うが、その対比としてレクがある。

(西野) 労働とレク、とか何かとレク、すべてのからみの中で、一理論でとらえられるという考え方もある。例えば、サークルがあり、この様な活動をしているとか、この様な形で成り立ってきたという研究があった場合、この種のものは、どこのカテゴリーに入るのか？

(高橋) やはりレク運動の視点と見るならば、運動としてとらえられると思うが。

(西野) 具体的なものを、これはどこに入るか(カテゴリー)の説明をどんどん加えて行き、整理してゆけば良いと思う。

(高橋) 今度の研究会の時には、考えられるあらゆるすべてのものをKJ法で書き出し、分けずればもっとすっきりするであろう。

(渡辺) とりあえずこの8つ(その他を含めない)のカテゴリーに入れて、サブカテゴリーをたくさん作ってみて、次回皆さんにその表を提示し議論して頂くことにする。次から、議論した総括表に基いてやっていくということによろしいか。

(渡辺) 他に何か？

(藪田) サブカテゴリーを作るに際し、あるべき論としての体系よりも現実に行なわれている研究をふまえて、学会のレク研究だけでなく、周辺の研究も見て、実際に存在しているものを整理するやり方でできるだけやってもらいたい。

(渡辺) その様にしてみます。今日は、時間もなくなってしまったので終わりたいと思います。高橋先生ありがとうございました。

(西野) 今後の予定は、3月に1泊2日、ワークショップをやろうと思う。いつも時間でやっているの言い足りない途中で終わってしまうこともあるので。場所は2つあげてあり、1つは農大、もうひとつは東海大である。今回は今日の続き、カテゴリー分けと同時に皆さんの方からの意見を聞きたいと思う。いろいろ出してもらい良いものにまとめたいと思う。それから、レク学研究法ということで進んでいくわけだが、まだ全く形ができていない状態で、作ることを目標にしながら勉強していこうと思うので、ワーキンググループにも参加してもらいたいと思う。

〈1984年度第3回研究集会報告〉

〈1984年度レジャー・レクリエーションに関する専門学校・
短大・大学・大学院学生卒業論文発表会〉

1985年3月16日(土)

東京農業大学図書館第1会議室(東京都世田谷区)

学士論文の部

- | | | |
|---|----|-------|
| (1) 奥村 玲子(八王子レクリエーション学園)
数あつまりゲームの考察 | 指導 | 三本 勲夫 |
| (2) 山田智恵子・後藤登喜子・豊田亜紀子(東京レクリエーション学院)
縁側の遊びを通しての一考察～失われつつある縁側を考える～ | 指導 | 藪田 碩哉 |
| (3) 江守 達也(東海大学社会体育学科)
スポーツ・ブームの一考察～雑誌発行の状況から～ | 指導 | 高橋 和敏 |
| (4) 引地 豊(東海大学社会体育学科)
スキーヤーのモラルとマナーに関する一考察
～スキー場宿舎でのアンケート調査を基にして～ | 指導 | 大北 文夫 |
| (5) 稲葉 由美(東海大学社会体育学科)
仕事中毒と社会体育指導者の役割 | 指導 | 西野 仁 |
| (6) 松下 肇(東京農業大学造園学科)
組織キャンプ場の研究～利用者によるキャンプ場建設の試み～ | 指導 | 鈴木 忠義 |
| (7) 沼田洋一郎(東京工業大学社会工学科)
発生サイドからみた過去10年間の海浜レクリエーションの特性
～海浜リゾート成立の可能性～ | 指導 | 渡辺 貴介 |
| (8) 十代田 朗(東京工業大学社会工学科)
湘南及び房総地域における戦前開発の臨海部別荘地の変遷過程 | 指導 | 渡辺 貴介 |
| (9) 山口 智久(東京工業大学社会工学科)
都市のオープンスペースとしての児童公園のあり方に関する基礎的研究 | 指導 | 渡辺 貴介 |
| (10) 小野寺 康(東京工業大学社会工学科)
河川空間の設計手法に関する研究
～事後調査を足掛りとして～ | 指導 | 中村 良夫 |
| (11) 井内 潔(東京農業大学林学科)
東京都奥多摩町および松原村における森林レクリエーションの実態と便益評価に関する一考察 | 指導 | 紙野 伸二 |

修士論文の部

- | | | |
|--|----|-------|
| (12) 横山 文人(筑波大学体育研究科)
健康増進運動の経済的効用性に関する研究 | 指導 | 池田 勝 |
| (13) 木村 博人(順天堂大学体育学研究科) | 指導 | 宮下 桂治 |

余暇活動におけるレクリエーションの概念的 research

～特にレクリエーション及びスポーツの価値類型から～

- | | | | |
|------|--|----|-------|
| (14) | 海老島 均 (筑波大学体育研究科) | 指導 | 象野 豊 |
| | ラグビー人気の社会的背景に関する研究 | | |
| (15) | 高野 透 (筑波大学体育研究科) | 指導 | 象野 豊 |
| | スポーツ文化の導入過程とその発展に関する研究 | | |
| | ～特にクロッケーを中心として～ | | |
| (16) | 杉浦 春雄 (日本体育大学大学院) | 指導 | 藤本祐次郎 |
| | 精神科におけるレクリエーション・プログラムに関する研究 | | |
| | ～特に単純型の精神分裂病患者に対するレクリエーション・プログラム内容の検討～ | | |
| (17) | 矢間 雅司 (日本体育大学大学院) | 指導 | 藤本祐次郎 |
| | レクリエーション指導者の活動に関する研究 | | |
| | ～特に一級指導者の活動実態とレクリエーション振興の阻害要因について～ | | |

1984 年度支部研究活動報告

(近畿支部)

1. 総会、理事会の開催 大阪体育大学

6月23日(土) ……本部総会報告, 支部事業計画, 予算案審議

10月6日(土) ……レク学会大会, 支部研修会の件

3月16日(土) ……会員増員の件

2. 研修会、研究発表会の開催 大阪体育大学

10月6日(土) 2:00~4:00 15名参加

「アメリカの野外教育の現状」 大阪体育大学 永吉 宏英

環境教育プログラムを中心にスライドを併用しての帰朝報告

3月16日(土) 2:30~4:30 15名参加

大阪体育大学学生卒論発表会

1. 大阪府下における野外教育施設の利用状況からみた野外教育の現状分析について

(指導 福田 芳則・羽根登志江)

2. 組織キャンプにおける自己概念変化に関する研究

~看護学校女子学生を対象にして~

(指導 原 浩介)

3. 支部ニュース等の配布

ニュース3回, 資料(東京での定例研究会発表要旨) 配布1回

(九州支部)

○理事会 2回(6月・12月)開催

事業報告, 決算報告, 予算案審議, 役員改選

○事業 支部総会及び研究発表及びシンポジウム

3月9日(土) 午後1時~5時

福岡市立中央区民センター

1. 研究発表

2. シンポジウム

シンポジウム	「高齢者の健康とスポーツ」
テーマ	「ゲートボール功罪論」
司会	九州レクリエーション学会副会長 福岡教育大学教授 秋吉 嘉 範
演 者	○北九州市レクリエーション協会 事務局長 飛 鷹 照 和
〃	○九州大学健康科学センター助教授 金 崎 良 三
〃	○福岡県ゲートボール協会会長 石 川 邦 祐

3. 支部総会

- 役員 支部長 梶山彦三郎（福岡大学）
 副支部長 秋吉嘉範（福岡教育大学）
 事務局長 兼務
- 事務局変更 〒811-41 宗像市赤間 729 福岡教育大学
 秋吉運動学研究室
 TEL 0940（32）2381代

＜ 学 会 通 信 ＞

I. 事務局移転のお知らせ

1985年6月1日より下記に学会事務局を移転します。あわせて学会の郵便振替口座も下記の通り変更となりました。

新事務局

〒259 — 12 平塚市北金目1117
 東海大学体育学部社会体育研究室内
 ㊚ 0463 — 58 — 1211 (内線 3508, 3531)
 担当：西野, 川向

＜新郵便振替口座＞

横浜 8 — 31789

II. 第15回日本レクリエーション学会大会

1. 日 時：1985年10月28日(月) 9:00~16:30

2. 場 所：三重県厚生年金休暇センター
 〒516 三重県伊勢市八町池の上1165-1
 ㊚ 0596 — 39 — 1200

3. 日 程：8:30 9:00 12:00 1:00 1:30 2:30 4:30

受 付	研 究 発 表	昼 休 み	総 会	研 究 発 表	シ ン ポ ジ ウ ム
		理 事 会			

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

===== 研究発表申込み要領 =====

1. 発表資格：1985年度会費を納入した会員
2. 発表形式：口頭発表
3. 登壇回数：共同研究をのぞき1人1回
4. 発表時間：1題15分(質問3分を含む)
5. 発表申し込み手順
 - 6月28日(金) 発表申し込み受け付け締切
 - 8月10日(水) 手書き原稿受け付け
 - 8月20日(火) 編集委員会
論文審査・添削
投稿者に審査・添削済みの手書き原稿返送
学会所定のタイプ用紙発送

9月14日(土) タイプ打ち上がり原稿受け付け締切

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

「レクリエーション研究・大会発表論文集」投稿規定

暫定措置として昭和60年度は下記の投稿規定にて実施し、問題点があれば、次年度、修正を加えるものとする。

1. 投稿者は本会の会員であること。
2. 論文は他誌に未投稿のものに限る。
3. 論文は新かなづかい、制限漢字使用を原則とし、A4判、横書き、400字詰原稿用紙を使用する。
4. 論文の第一頁表題の下にはかならず氏名、所属をつけ、図版・写真にもタイトルをつける。
5. 図版はかならず白紙に墨書きとし、図版・写真類は、上下の別を明記すること。
6. 論文は、400字詰原稿用紙にて20枚以上30枚以内を原則とする。
7. 投稿する原稿は、手書きのオリジナル原稿とそのコピー3部とする。
8. 審査を通過した論文(手書き)は投稿者に返送する。投稿者は、本学会所定の用紙に和文タイプライターまたはワードプロセッサ(24ドット)にて原稿を活字化しなければならない。活字化されていないなど様式に適合しない論文は受け付けない。校正は投稿者の責任において行うものとする。
9. タイプの打ち上がりは、本学会所定の用紙に4枚以上6枚以内とする。
10. 活字化するために論文を投稿者に返送するが、かならず必要な額の切手を貼布し、宛て先を記した返信用の封筒を同封すること。

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

Ⅲ. 「レクリエーション研究」投稿募集

1. 投稿期限

今回より編集方針を改め、随時投稿論文を受け付けます。

2. 投稿規定

『レクリエーション研究』第13号表紙裏頁参照。尚、投稿規定第6条により、邦文摘要(800字以内)を添付すれば、「欧文摘要(Resume)については編集委員会に一任することができる。」とありますが、欧文学の作成に際しては有料(400字につき2,000円程度)となりますのであらかじめ御了承下さい。

●必ず、コピー3部を添えて提出して下さい。

3. 郵送先

〒259-12 平塚市北金目1117

東海大学体育学部社会体育研究室内

日本レクリエーション学会編集委員会宛

Ⅳ. 「レクリエーション研究」続刊のお知らせ

編集委員会では下記の通り「レクリエーション研究」続刊の編集作業を進めております。

1. 「レクリエーション研究」第14号(レクリエーション関係文献目録集)
2. 「レクリエーション研究」第15号(大会発表論文集〔学会大会号〕)
3. 「レクリエーション研究」第16号(レクリエーション指導学特集号：一般投稿論文とあわせて特集論文を掲載する予定です)

V. 後援事業・第7回全国レクリエーション指導者研究協議会報告

報告者 藺田 碩哉 (財・日本レクリエーション協会)

1. レク指導者の増加と社会的評価の高まり

全国のレクリエーション指導者が年に一回一同に会して研究討議を行なう場である「全国レクリエーション指導者研究協議会」は今年7回目を迎え、去る1月19日、20日の両日東京で開かれた。今回はテーマを「現場の実践に根ざした研究活動を——“レク指導学”確立のために」として、現場の指導者の立場からレク指導に関する科学的な研究活動への取り組みを課題とした。

今回のテーマが選ばれるについては次のような背景があった。まず日本レクリエーション協会が公認するレク指導者の数が着実に増加し、とくに近年は比較的容易に資格の取れる初級資格(二級指導者)ばかりでなく、アドバンスト・コースの一級、上級指導者が増えて、質的な充実が進んでいること。それらの指導者の中には、従来の地域、職場のボランティア・リーダーばかりでなく、学校、社会教育施設、社会福祉施設、病院などにポストを持つ専門的なレク指導者が増えていること。さらに指導者の養成課程も、従来の講習会と現場の経験を組み合わせて資格を付与する方式に加えて、1983年からは、大学・短大・専門学校等でレクリエーションの理論と実習の単位を修得し、それがそのまま認められて資格が取得できる制度が作られ、すでに全国で14校がこれを採用している。

こうしてレクリエーション指導者が質量ともに充実の度を加え、その社会的評価が少しずつ高まる中で、レク指導の内容についてもあらためて整理と検討の必要が感じられてきた。レク指導と言えば集会レクリエーションが中心で、指導方法は経験とカンがたより。指導のねらいをたしかめ、それにもとづく評価をするというような指導内容を高めるために必須の活動は十分に行なわれていない、というような状況から脱して、レク指導の人間のまた社会的意義を明らかにし、指導方法をより合理的・科学的なものに高めていく必要が痛感されてきたということである。

また一方では、意欲のある現場の指導者の中から研究志向が高まってきている、という事実も見逃せない。指導者の研修会や研究会が組織され、実践記録の交換

や内容分析、レク指導の効果測定やレク財(指導のための素材)研究が行なわれるようになってきた。指導者の全国研究協議会もこうした風潮を背景として今回の「レク指導学」検討に至ったわけである。

参加者は北は青森から南は福岡まで総勢70余名。二級から上級者までの現場の指導者のほか日本レク協会の指導スタッフ、大学の研究者も加わり多彩な顔ぶれであった。また今回初めて日本レク学会が後援して、現場の研究活動を支援する姿勢を示したことも特筆されてよいことであろう。

2. 個人・集団・組織へのレク・ワーク

今回の研究協議会ではまず総括的な検討として、レク指導の体系の見直しが提起された。これはグループ・レク指導中心のレク指導のあり方を拡張して、一方では個人の余暇生活設計をとりあげ、他方では組織レベルのレク指導として、職域や福祉施設等でのレクリエーション活動の管理・運営の問題を視野に入れようという主張である。グループ・レクにしても、単にその場を楽しくすればよい、といった“遊ばせ屋”ではなく、グループ・ワークの方法と結合させて、グループの可能性を引き出すレク指導の方向が提示された。それぞれ具体的な実践活動をふまえた新しいレク指導(この協議会では「レク・ワーク」という用語を用いた)のイメージが描き出された。

分科会での論議は、レク・ワークが当面する4つのトピックが選ばれ、それぞれ事例報告と考え方・方法論の整理が行なわれた。それぞれの要点は以下のとおりである。

第1部会は「余暇生活診断の方法」で、前述の問題提起をもとに、個人レベルのレク・ワークとしての余暇診断の方法と、それをふまえた余暇設計の実際が、日本体育大学・今井毅助教授の発表を中心に行なわれた。参加者全員がそれぞれ自分自身の余暇を狙上へのぼらせて、余暇の担い手としての個人の主体性を侵さずに余暇設計への援助を行なう効果的な方法について論じあった。

第2部会は、「レク指導の効果測定」をテーマに、特別養護老人ホームでの測定実験の報告(日本レク協

会・千葉和夫氏)を聞き、効果測定を行なうための3つの視点(テクニック、人間交流、価値観)を確認し、いくつかの測定方法について検討しあった。

第3部会は、「レク指導の記録・分析」に取り組んだ。指導経験を客観化し、指導者の共有財産にしておくために、またその経験を科学化するために記録が重要な意味を持つことを確認したあと、宇田川光雄氏(日本レク協会)が開発中の「レク指導の記録・分析表」をもとに検討が行なわれた。その成果として参加者の反応をチェックするクモの巣グラフの試案が作られ、現場に持ちかえてその有効性を試してみることになった。

第4部会は、他とは異なり「学校レク運動の組織化」という実践的かつ今日的な課題に取り組んだが、ここでも各地の実践の記録と分析の必要が確認され、全国情報誌の刊行が決議された。(この学校レク情報誌は早くも3月に第1号が刊行されている)。

記録法の定着とその分析手法の確立とは、レク指導の科学的追及の出発点となるものであろう。研究協議会での検討を引きついで、課題達成をはかるために、学会の専門分科会として準備が進められていた「レク指導研究専門分科会」に参加すべく、新たに学会会員となった現場の指導者も少なくない。かねてから主張されてきた現場と研究者の相互協力が「レク指導」というテーマのもとに実を結びつつあると言えよう。

3. レク運動とレク研究とのかかわり

研究協議会の最後のプログラムとして、各分科会から選ばれた報告者が「レク指導学」の構築に向けて論議するパネル・ディスカッションが行なわれた。パネラーの一人、上智大学の師岡文男氏は、レク指導学を体系化していくための柱として、①レク指導の原論と歴史、②指導方法の研究、③レク財の研究、④効果測定と評価の問題の4つのテーマをあげたが、これはこの研究協議会での論議を整理し、指導研究の方向をわかりやすく示したものだと言えよう。

また師岡氏は、レク運動とレク指導学は違うものだという点を強調し、レク指導学が運動を進めるための単なる道具としての学問になってはならないと主張したが、これに対しては今井毅氏から次のような反論があった。「運動と学問を切り離せ」という意見には異議がある。レク学はレク運動がなければ起ってはこなかったという事実がある。運動の視点を欠いてはレク学

は成立しない。」

師岡氏の主張は、運動にとって都合のいい研究のみをとりあげてしまう危険がある、レク指導のマイナス面をも客観的に見ることのできる研究でありたい、ということで、研究が低次元で手段化されることのないように警告したもので、その限りでは当然のことであろう。

これに対して今井氏は、レク指導という課題そのものが、一つの社会運動としてのレク運動の中から生まれてきたもので、運動を抽象してレク研究はあり得ないとおる。ここでの運動はより深いレベルでとらえられているといえよう。つまり、レク運動を現実のレク運動体(レク協会)の表面的な動きと見るなら、レク研究はその利益に奉仕するようなものではないが、レク運動が提起する諸価値という本質的なレベルで見ると、レク研究はその価値から自由ではあり得ない。運動がなければ「レクリエーション」概念そのものが問題化されなかったはずだからである。

こうしてこのパネルディスカッションは、レク研究の根底を問う論議にまで発展し、参加者にさまざまな示唆を与えるものとなった。今後はこうした根本的な議論とともに、師岡氏の提案にある各論についての研究をつみあげてレク指導の体系を明確にしてゆきたいものである。

レク指導の現場を持つ学会員が中心となって作った「レク指導研究専門分科会」は、この研究協議会での論議をひきつぐとともに、基礎学としての「レクリエーション研究」を土台にして、その成果を広く人間教育の場に適用していく応用学としての「レク指導学」の確立に向けて活動を開始した。その成果は、おいおいレク学会大会や本研究誌に発表されていくであろう。現場の指導者や、この問題に関心を持つ研究者が、この分科会に参加することを期待するものである。

日本レクリエーション学会会則

〈第1章 総則〉

- 第1条 本会を日本レクリエーション学会（英語名 Japanese Society of Leisure and Recreation Studies）という。
- 第2条 本会の目的は、レクリエーションに関する調査研究を促進し、レクリエーションの発展に寄与する。
- 第3条 本会の事務局は、東京都千代田区紀尾井町7-1上智大学師岡文男研究室内に置く。

〈第2章 事業〉

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

〈第3章 会員〉

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

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

副会長は、会長を補佐し、会長に事故がある時、これを代行する。
理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。

監事は、事務局と理事会の運営を監査する。

第11条 役員の任期は2年とし、再任を妨げない。

第12条 本会に名誉会長を置くことができる。

〈第5章 会議〉

- 第13条 本会の会議は、総会および理事会とする。
- 第14条 通常総会は、毎年1回開催し役員の選出および本会の運営に関する重要事項を審議決定する。
総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。
議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。
- 第15条 理事会が必要と認めた場合、もしくは正会員の3/4以上の開催請求があった場合、臨時総会を開くことができる。
- 第16条 理事会は理事長が招集し、幹事若干名および事務局員を選出し、会務を処理する。
理事会は、運営の円滑化をはかるため、常任理事会を置くことができる。

〈第6章 支部および専門分科会〉

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

〈第7章 会計〉

- 第18条 本会の経費は、会費、寄付金およびその他の収入をもって支弁する。
- 第19条 会員の会費は次の通りとする。
- | | |
|------------|-----------------|
| 1. 入会金 | 1,000円（5米ドル） |
| 2. 正会員 年度額 | 5,000円 |
| 3. 学生会員 | 1,500円（大学院生を除く） |
| 4. 特別会員 | 25米ドル |
| 5. 賛助会員 | 20,000円以上 |
| 6. 購読会員 | 5,000円（25米ドル） |
| 7. 名誉会員 | — |
- 第20条 本会の会計年度は毎年4月に始まり、翌年3月に終る。

付 則

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

理事会の運営に関する規定

昭和57年6月12日制定

昭和58年10月30日改正

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

専門分科会設置に関する規定

昭和57年6月12日制定

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

支部に関する規定

昭和56年11月8日制定

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

スポーツをみんなのものに



◆取扱品目◆

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

SAS

株式会社 **サス・スポーツプロダクト**

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

■立川営業所 立川市栄町4-42-8 ☎0425(37)3436

●国立競技場霞ヶ丘店

●国立競技場西ヶ丘店

●国立競技場代々木店

●(財)スポーツ会館店

編 集 委 員 会

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

Editorial Committee

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

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

Address : Subscription Manager, Japanese Society of Leisure and Recreation Studies, c/o Fumio Morooka, Sophia University, 7-1 Kioi-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan.

「レクリエーション研究」 第13号

1985年3月26日 印刷

1985年3月31日 発行

編集発行人 高橋和敏

発行所 日本レクリエーション学会

〒102 東京都千代田区紀尾井町7-1

上智大学 師岡文男研究室内

電話 03-238-3911

郵便振替 東京5-42971

印刷所 三鈴印刷株式会社

JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies

No.13

Contents

〈Originals〉

A Clinical Study of Gateball as a Recreation Therapy for Mentally Ill Patients
.....Sadamu Suzuki

A Study on Motivation, Expectation and Satisfaction of Leisure
~Discussion on the Department of Questionnaire~
.....Hitoshi Nishino, Mary Shimoyarma, Mamoru Konno

〈Report on the 14th J.S.L.R.S. Congress〉

〈Reports on the Meetings for Study (April, 1984~March, 1985)〉

〈Reports on the Branchs' Meetings for Study (April, 1984~March, 1985)〉

——***

〈News and Information of J.S.L.R.S.〉

Japanese Society of

Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

MARCH 1985