

レジャー・レクリエーション研究

第29号

〈研究資料〉

- ・ガナリー・キャンプの検証 高橋 伸
 川向妙子
 山崎律子
 高橋和敏

〈評論〉

- ・スポーツの楽しみ —テニスを事例として— 古城健一

〈特集：21世紀に向けてのレジャーの価値〉

- ・レジャー産業の枠組みに関する考察 栗田房穂
 ・レジャー産業の動向と現状、展望 嵯峨 寿
 ・〈資料〉 余暇・生活文化行政をめぐる主要な動向
 経済企画庁・余暇生活文化関係資料

〈大会報告〉

- ・第23回 埼玉大会
 ・第24回 北海道深川大会

〈学会会則他諸規定〉

日本レジャー・レクリエーション学会

1995年5月

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、レクリエーション学の発展をはかり、レクリエーションの実践に寄与することを目的として昭和46年3月に設立された日本学術会議所属の学術研究団体です。学会設立までには、6年にわたり、「日本レクリエーション研究会」として地道な活動を続け、その基礎の上に学会として発展してきました。

現在全国に支部を有しており「九州支部」、「近畿支部」そして「東海支部」の三つのそれぞれの地区においても独自の活動をつづけております。

いうまでもなく、現代の急激な社会変化は、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、より広範で多角的に研究し、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、指導など実践家の統合体ともいえます。

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

日本レジャー・レクリエーション学会

Japan Society Leisure and
Recreation Studies

事務局 東京都国立市富士見台4-30-1

東京女子体育大学内

電話 0425-72-4136

郵便振替 東京 5-602353

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、つぎ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立つと共に、レクリエーション界に大いに貢献することができます。

●**学会大会の開催**……年一度の学会大会です。研究発表をはじめ、シンポジウムなど意見交換の機会です。

●**研究集会の開催**……年数回、研究会を開き、メンバーのニーズに合う問題を提供し、相互研究の機会をつくっております。

●**学会ニュースの発行**……年2回、ニュース・レターを配布し、学会内のできごとはもちろん、広く情報を提供しております。

●**「レジャー・レクリエーション研究」の発刊**……学会における研究発表、論文発表誌です。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おります。

●**研究・調査資料の発行**……レクリエーション・レジャー問題を中心に、研究・調査資料を折にふれて発行します。

●**委託研究の実施**……レクリエーションに関する研究を学会が受託し、チームを組んで研究をすすめる体制ができております。

●**情報交換**……学会員相互の研究を推進するために、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、ひとつの問題に対して、あらゆる角度から研究できる機会があります。

ガナリー・キャンプの検証

高橋 伸* 川向 妙子**
山崎 律子*** 高橋 和敏***

An Examination of Gunnery Camp

Shin, TAKAHASHI* Taeko, KAWAMUKAI**
Ritsuko, YAMAZAKI*** Kazutoshi, TAKAHASHI***

Abstract

Gunnery Camp is said to be the first model of school camp that has been systematically organized and operated. Even though this camp has been widely quoted in various literatures, it has been also found that there still remain many things unclear as to this school camp, such as the period that this camp was held and the place of it. The purpose of this article is therefore to examine and disclose these unfound aspects of this experimental camp. For this purpose, the comparative analysis of relevant literatures was made and the field trip to interview the people who were involved in this camp program was also conducted from September 18 to 24, 1994.

The major findings are as follows:

- (1) In 1850, Frederick William Gunn founded The Gunnery in Washington, Connecticut. The school has been still existed with its tradition and high reputation. It was also found that both the library and the historical museum had been constructed in this town in memory of Mr. and Mrs. Gunn.
- (2) The Gunnery Camp was put into the program three times, i.e., in 1861, 1863 and 1865 at Welches Point in Milford. Milford is located some 40 miles south of Washington facing Long Island Sound.
- (3) After having been moved to Lake Waramaug in 1886, the Camp was offered until 1879, and suspended later, however, due to the change of the school calendar. The Camp's tradition has still been transmitted into various form of hiking, sports activities and so forth.
- (4) F.W. Gunn was an educator of enthusiasm and abolitionist. He was also a real outdoorsman. All these personal and behavioral characteristics seem to have led him to this experimental project, the Gunnery Camp.

This study is believed to be informative and instructive to those interested in the study of the history of camping and those aiming at becoming a camp leader.

KEYWORDS : Gunnery Camp, Frederick William Gunn,
Organized Camp, History of Camping, The Gunnery

* 国際基督教大学 (International Christian University)

** 東海大学 (Tokai University)

*** 余暇問題研究所 (Japanese Institute of Leisure Science and Education)

受理 : 1995年4月22日

はじめに

ガンナリー・キャンプ (Gunnery Camp)^(註1) は、アメリカ合衆国において、1861年に初めて実施された組織キャンプ (Organized Camp) — 精密には組織的な学校キャンプ — として、現在までのところ多くの専門家によって認知されている。キャンプに関する内外の多くの文献も、その歴史的記述の中に、ガンナリー・キャンプが最初の組織キャンプとして、その説明がなされていることからみても妥当であろう。

しかしながら、ガンナリー・キャンプが果たして最初の組織キャンプであったかどうかは、現在でも議論のあるところである。^(註2) それは組織キャンプをいかに定義づけるかによって異なってくるものであり、今後の研究にかかっている。^(註3) 本検証は、このような最初のキャンプがいずれであるかを追求しようとするものではない。ガンナリー・キャンプそのものに焦点を当て、その当時の状況を、できるだけ正確に把握しようとするものである。

現在わが国においても、人々の自然志向の高まりから個人や家族のキャンプはもとより、諸団体・諸機関による組織キャンプは、年毎にその普及を遂げてきた。その様式も多様化してきたことは周知のことである。

このような状況の中で、現代の社会生活に合致するキャンプの在り方や、人々とくに青少年のニーズを満たすキャンプの方向性を模索し、その将来のあるべき姿を見出すことは、極めて重要な課題となる。そのためには現状の調査・分析・評価も欠くべからざる方法ではあるが、とくに変化の激しい現代にあっては、過去に遡ってその事実を振り返り、その中に脈々と流れる思想を鳥瞰し、先人達が築き上げてきた伝統や歴史から学ぶことも、より重要であるとの認識をもつものである。

以上の観点から約130年前に実施されたとするガンナリー・キャンプに着目し、その当時の状況をかいま見ようとするのが、本検証の動機といえよう。先ず現在まで出版されている国内のキャンプ関係書の中で、歴史的記述のある文献を検討し、続いてアメリカにおける同様な文献検討を行った。^(註4)

各文献は、それぞれの視点で解説されている。その中に共通した記述も多く見られたが、とくに学校に関する記述や実施場所に関する記述に相違があった。文

献のみではその事実を確認できず、多くの疑問が残った。

したがって本検証の目的は、その事実を確認すると共に、ガンナリー・キャンプの実像をできる限り詳細に見極めようとするにある。

もちろんそのためには、第一次資料の発掘が必要となる。現地調査も必要となることから、それらを分担し、その解明に当たった。現地調査及び関係者への面接は、1994年9月18日から9月21日まで実施した。

本検証による結果は、キャンプ関係者はもとより、キャンプの歴史的研究の有志者にとって参考になると同時に、ガンナリー・キャンプに対する正しい理解を得る手掛かりになるものと確信するところである。もちろん短期間の現地調査日程では、限られた範囲の資料収集と面接であり、すべてが検証されるには至らなかった。しかしながら、当時とは異なった環境であるにせよ、現地を踏査することによって、当時の状況を彷彿させ、調査者の心に刻まれることも数多くあった。

1. 学校の所在地

先ずガンナリー・キャンプの母体となる F.W.Gunn が創設した学校はどこにあるかという疑問を解明することからスタートした。多くの文献は、コネティカット州ワシントンと記述してある。ある文献には、ガネリーと記述してあった。果たしてワシントンあるいはガネリーがコネティカット州にあるのかどうかを、地図上で探索した。その結果、Washington, Connecticut は、アメリカ北東部のニューイングランド地方、ロングアイランド湾に面したコネティカット州^(註5)の西側内陸部で、ニューヘブン (New Haven) から約40マイルのところにあった。ガネリーという町は現存しないこともわかった。

このワシントンは、Town of Washingtonとして、面積100平方キロ、人口約3,900の小さな町である。標高は720フィートであり、林間の丘陵地に47号線が走り、それに沿って家が点在している。落ち着いた静かな町という印象をもった。

2. F.W. Gunnとその学校

Frederick William Gunn は、1816年生まれで、

彼が44歳のときに、妻のAbigail Brinsmade Gunnと共に、“The Gunnery”を設立した。1850年であった。^(註6) この学校は現在も、設立の地コネティカット州ワシントンに、140年の伝統を残しながら、200エーカーのキャンパスと220人の生徒を有する格式ある高等学校として運営されている。

多くの文献には、ガナリー・スクールとあるが、正式にはThe Gunneryであることが確認された。

F.W.Gunnは設立以来1881年に65歳で死去するまで校長を勤めていた。現在の校長はSusan G. Graham女史で、彼女の言によれば、F.W. Gunnは立派な教育者であり、奴隷制度廃止論者であり、かつアウトドアマンであったという。

またGraham校長は、念のためにということで、学校の名称がThe Gunneryであり、一見銃砲に関係があるよう誤解されやすいが、全く関係がないことを付け加えた。彼の学校教育に対する考え方は次の言葉に現されている。すなわち次のような夢を持っていた。

“I have in my mind an ideal of a school • • composed about equally of boys and girls. The school is sitated in the country ; the buildings are picturesque and attractive ; the atmosphere is warm and genial. In this of which I dream, there is cooperation, there is helpfulness, and, so far as the laws of Nature will permit, equality.”^(註)

また彼は、知的挑戦 (Intellectual challenge)、精神力 (Moral courage)、身体的厳しさ (Physical rigor)、



写真1 The GunneryのAdministration Building

性格形成 (Character)を正方形の一辺と考え、その教育理想としたという。^(註)

設立当初のThe Gunneryは、全寮制の学校として、12歳以上の少年10人であったが、やがて生徒数も増加し、10年後には70人の寮生と多数の通学生がいるようになった。^(註) このことから、Gunn夫妻が生徒を家庭的な雰囲気、よい自然環境の中で、前記の教育理想を追求し、生徒の教育に情熱を燃やしていたといえよう。

同窓生の記述によれば、Gunnがいかにスポーツや野外活動にも積極的に生徒に働き掛けていたかがよく理解できる。すなわち夏には野球、冬にはフットボールなどを、さまざまに工夫しながら楽しんだという。また土曜日には近くにハイキングをしたり、金曜日からは一泊旅行をワラマウグ湖やバンタム湖 (Bantam Lake — ワシントンから北東5マイル) にでかけ、ブラックバス釣りを楽しんだという。また冬には、丘の傾斜を利用した縄遊びやハンティングも楽しんだようである。とくにハンティングの場合には生徒にも猟銃をもたせ、その安全意識を高めさせたことも思い出として述べてある。^(註)

以上のようなGunnの教育は現在も引き継がれ、落ち着いたキャンパスと教育陣によって、大学受験校の色彩を強めると同時に、生徒の生活指導、スポーツ活動にも力をいれている。校長は、現在在籍220人の生徒の中には、日本人3人をはじめ多くの外国人生徒も在籍し、国際的な学校としても自負していた。かつて実施していたキャンプもその後は秋の一日ハイキングになり、現在そのスピリットはチームスポーツに生かされていると述べていた。

また、Gunn夫妻は彼等自身の学校のみならず、ワシントンの地域にも大きな貢献があったとみられる。その証拠に、Gunn夫妻を記念した図書館 (Gunn Memorial Library) と博物館 (Gunn Memorial Historical Museum) が町のほぼ中心地にあった。(写真2参照)

図書館玄関の右にはGunn夫妻のレリーフがあり、左側には、その記念の辞が彫刻されていた。下記にみられる賛辞である。

“FREDERICK WILLIAM GUNN AND
ABIGAIL BRINSMADE, HIS WIFE WERE
FOR MANY YEARS TEACHERS BY



写真2 F.W.Gunn夫妻の記念図書館正面玄関

PRECEPT AND EXAMPLE OF TRUTH
HONOR AND LOVING-KINDNESS.
THEIR INFLUENCE WAS ENNOBLING
AND FAR REACHING EARNEST AND
UNSELFISH IN THEIR KIVES. THEY
ARE HELD IN BLESSED MEMORY ”

3. キャンプの実施場所

1861年に実施したキャンプは、国内文献では種々異なった記述が多いが、場所を特定しているのは、E. Bells 及び The Master of the Gunnery であった。それによると “ The 40-mile journey to Welches Point on Long Island Sound・・・” とある。^{4) 16)} これは地図上でも現存する。(地図参照)

なぜ国内文献の記述が異なるのかを検討した結果、国内文献の殆どが Mitchell A.V. らの引用であるためであることがわかった。すなわち “・・・for a gypsy trip to Milford on the Sound, four miles a way・・・”¹¹⁾ とあったからと推測される。^(註7)

したがって正しくは「ワシントンから40マイルはなれたロングアイランド湾に面した町ミルフォード^(註8)のウェルチス岬で・・・」ということになる。この Welches Point は、踏査の結果、現在は住宅地となっており、道路の名前が残っているのみである。しかしビーチは半円状に約3キロにわたって連なり、美しい海岸線を形成している。ビーチのすぐ奥には日本でいう建て売り住宅のように、同じような住宅が建ち並び、ビーチはプライベート・ビーチとなっている。(写真3参照) この場所でのキャンプは、1861年、1863年及び1865年



写真3 現在のWelches Point

の3回実施したことは確実である。¹⁶⁾ これらのキャンプを “Camp Comfort” という名称を用いていた。

その後キャンプはキャンプ地をワシントンから約7マイルはなれたワラマウグ湖のポイント・ビューティフルに移したとなっている。この名称もこのときから “Gunnery Camp” となり、このキャンプは1879年まで続いている。確かに Washington から北西4マイル(直線距離)のところに、Lake Waramaug がある。この湖は全長約2マイル、幅の広いところで約1/2マイルのくの字に曲がった湖で、現在は州立公園として一周道路がある。(写真4参照) 水の綺麗な小じんまりとした落ち着いた風情を止めている湖との印象を得た。

一部の文献にはワラモージ湖とあるが、Lake Waramaug はワラマウグと発音するのが正しいことが確認され、これは Algonquin のインディアン酋長の名前とのことである。¹⁰⁾ このワラマウグ湖でのキャンプは、Point Beautiful で行われたとあるが、特定

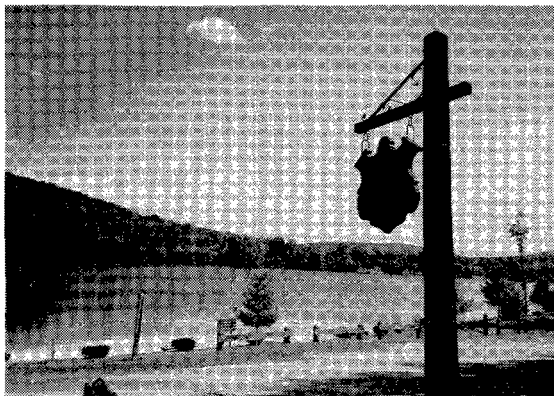
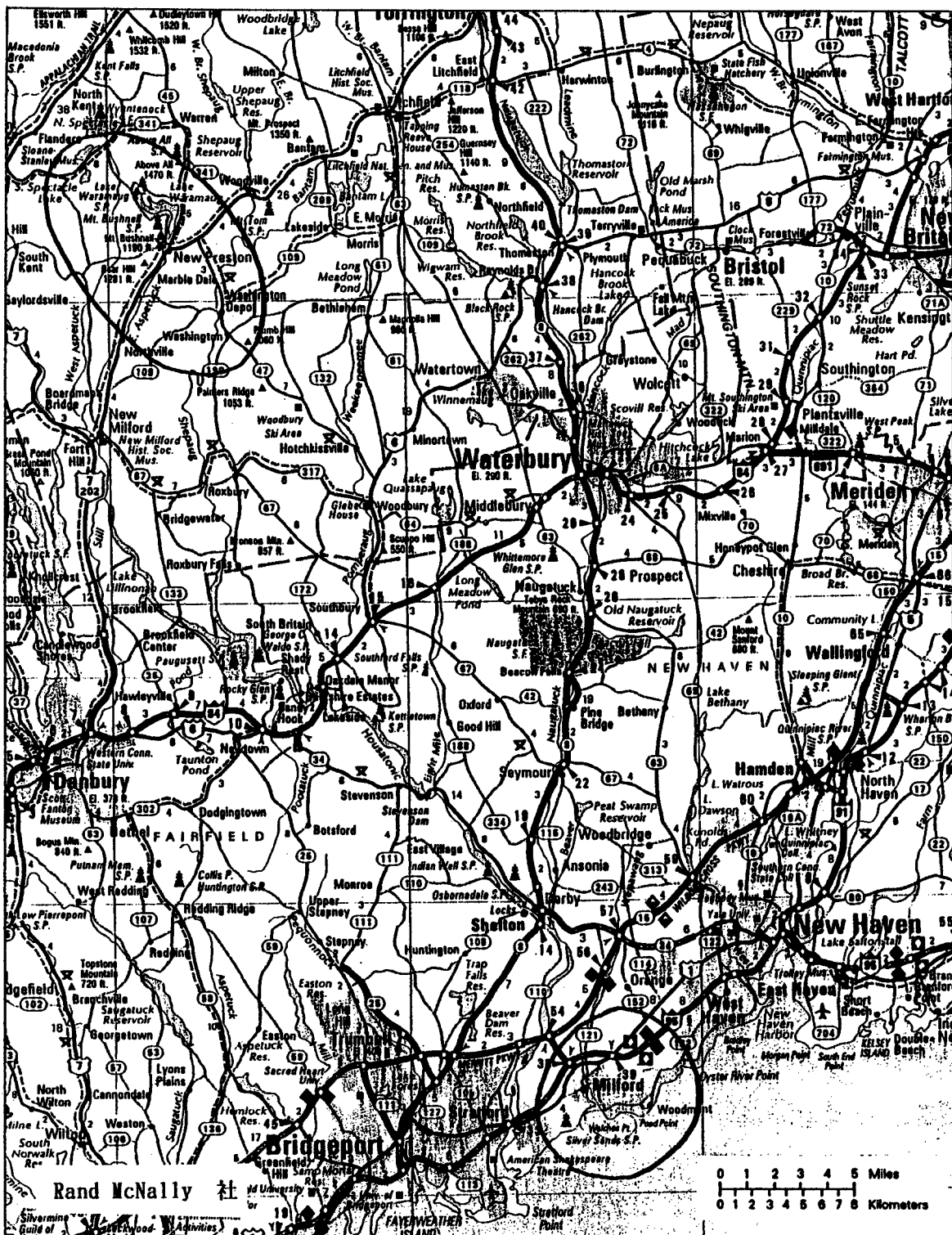


写真4 現在のLake Waramaug



地図 コネティカット州西部周辺 (ワシントン、ミルフォード、ワラマウグ湖の位置関係)

するに至らなかった。そして最後のキャンプは、Hawes' Point で実施されたとある。¹⁷⁾

まとめると、「1861, 1863及び1865年のキャンプは、学校の所在地から南へ40マイル程のロングアイランド湾に面した町ミルフォードのウエルチス岬のビーチで行われた。そして翌年からは学校から北西4～5マイルのところにあるワラマウグ湖のビューティフル岬で1878年まで、1879年の最後のキャンプはハウズ岬で行われた」ということになる。

4. 1861年キャンプ実施の動機

なぜ Gunn 夫妻がミルフォードのウエルチス・ポイントにキャンプをしたか、その動機については、今までの文献では二つ記述されている。第一は南北戦争の影響が生徒に影響を及ぼし、行軍や野宿への生徒の憧れを満ちたというものである。第二は The Gunnery の学校カリキュラムであったから、その一環として実施したという説である。

第一の説は、確かに影響を与えているものと、推測される。すなわち1861年に実施されたキャンプは、1861年8月末に行われたとある。⁵⁾ 南北戦争は1861年4月12日に南軍の攻撃に始まり、4年間続き、1865年4月9日、グラント将軍に追われたリー将軍の軍隊がバージニア州アポマトックスで降伏し、事実上の戦争終結となった。キャンプをした時期は、南北戦争が勃発して四か月くらい経てからのことであり、戦況は殆どが北軍の南部進攻であったが、1861年7月21日にはブル・ランで北軍が惨敗して、にわかには大軍の動員が連邦で行われた時とほぼ同じである。したがって生徒も何らかの影響を受けていたことは間違いないと考えられる。しかしそれがキャンプ実施の直接動機とはいえない。

第二の説については、学校のカリキュラムの一環と考えるより、Gunnの教育方針の一つであり、彼自身が自然志向が強かったことから、野外活動の価値を認めていたからと考えるほうが妥当であろう。すなわち、前記したように、ふだんの学校生活の中に、さまざまなスポーツ活動を取り入れており、ハイキングやオーバーナイトの旅行などによって、身体的訓練とともに強い性格形成を、このような野外生活体験を通して生徒に求めようとしていたのである。

このような状況の中で、海に面していないワシントンでは、海への憧れと共に、より長期に亘った野外生活体験を求めようとして、ウエルチス・ポイントへのキャンプに踏み切ったことと推測できる。

5. 1861年キャンプの概要

1861年のキャンプはどのように実施されたかについては、同窓生がその記憶をよみがえらせている。

キャンプは、8月末の2週間であった。ワシントンからミルフォードのウエルチス・ポイントまでは2日間かかったというから、往復4日費やしたとすれば、ウエルチス・ポイントには10日間いたことになる。

そのルートは、ワシントンの西を流れているシェパウグ川 (Shepaug) 沿いの道を南下し、その川はやがてハウサトニック川 (Hausatonic) となり、その川沿いに進んだという。ハウサトニック川はミルフォードの西3マイルのところでもロングアイランド湾に注いでいる。彼等はこの旅に二日間かけ、二日目に海岸に着いたという。

同窓生たちは、このキャンプを“Gypsying”と呼んでいた。このキャンプは全校生徒を対象にしたが、卒業生やガールフレンドたちも参加したというから、女性も参加したことが理解できた。女性は従軍女商人 (vivan-diere) のような服装をしていたという。

もちろん GUNN 夫妻がキャンプをリードしていたが、全体で60人を越えるパーティーとなり、ロバ2頭とワゴンに荷物を積んでの大旅行になった。

ウエルチス・ポイントでの生活は、大きなテントを張り、波打ち際のスポーツ、夕べの歌、夜には芝生でのダンス、ボール・ゲームなどを楽しみ、月の光にセンチメンタルを感じたという。またこの海岸には彼等の他にキャンプをするものもなく、キャンプファイヤーを囲んでの催しは感動的であったという。¹⁸⁾

帰路についての記述は見当たらなかった。

まとめ

本検証によって得られた知見の概要をまとめると、次のようになる。

- 1) F. W. Gunn が創設した学校の所在地は、コネティカット州ワシントンであり、現在も “ The Gunnery ” として存在している。またワシントンの町には、F. W. Gunn夫妻を記念した図書館と歴史博物館がある。
- 2) 1861年、1863年及び1865年のキャンプは、ワシントンから40マイル離れたミルフォードのロングアイランド湾にあるウエルチ・ポイントで実施された。このキャンプを Camp Comfort と呼んでいた。また男子のみならず女子も参加した。
- 3) 1866年からは、Lake Waramaug で Gunnery Camp として1879年まで実施され、その後は学期の変更によって行われなくなった。
- 4) F. W. Gunn は、熱心な教育者であり、奴隷制度廃止論者でもあり、アウトドアマンであった。
- 5) キャンプ実施の動機は、推測に止まるが、南北戦争の間接的影響はあるものの、従来まで実施してきたオーバーナイト・ハイキングを大規模に海で実施したいという願望を達成させることにあった。

本検証において、ガナリー・キャンプの事実を、従来よりも、より鮮明に把握することができた。また実地踏査によって、得難い資料と証言を得たことは、これからの研究に、大いに役立つものと思われる。

なお F. W. Gunn の人となり及びキャンプの詳細については、更に究明するところも多い。それらを今後の課題としたい。

注

- 1) 英語では、Gunnery である。したがって日本字で表記する場合は、ガナリーかガネリーとなってしまう。発音はナとネの中間音であろう。ここではガナリーと表記することにした。
- 2) 最初の組織キャンプであるかどうかは、菊地他⁹⁾及び星野⁹⁾や Ford⁷⁾ が Joseph Cogswell が1823年から野外教育を行った事実に言及している。また Eells も⁶⁾ 最初のキャンプかどうかというより、そのインパクトが重要であるとの指摘をしている。本

研究も、この論議には焦点をおいていない。

- 3) American Camping Association では、キャンプを次のように定義づけをしている。

A sustained experience which provides a creative, recreational and educational opportunity in group living in the outdoors. It utilizes trained leadership and the resources of the natural surroundings to contribute to each camper's mental hysical, social, and spiritual growth. ¹⁾

- 4) 検討した文献は、次の通りである。
 - * 斎藤伸次：キャンピング指導、211—212、医歯薬出版株式会社、1959
 - * 小西孝彦：組織キャンプ、5—6、朝日新聞大阪厚生文化事業団、1967
 - * 古閑慶之：キャンプ CAMP—その理論と実際、3、ミネルバ書房、1977
 - * 岡田俊彦他：野外教育指導叢書（上）、16、日本体育大学、1977
 - * 垣内芳子：キャンプとその指導、14、不味堂、1977
 - * 松田稔：ザ・キャンパー—その理論と実際、13、創元社、1978
 - * 日本キャンプ協会：キャンプ指導のてびき、25—26、日本キャンプ協会、1985
 - * 江橋慎四郎、今井鎮雄：キャンプの基礎、2—3、232、日本YMCA同盟出版部、1986
 - * 江橋慎四郎編著：野外教育の理想と実際、30—31、杏林書院、1987
 - * Irwin, Frank L. : The Theory of Camping, 3, A. S. Barnes & Co., 1950
 - * Mitchell A. V., Crawford I. B., Roverson B. A. : Camp Counseling, 6, W. B. Saunders Co., 1955
 - * Reimann, Lewis C. : The Successful Camp, 3—4, The Uiv. of Michigan Press, 1958
 - * Hammerman, William M. : Fifty Years of Resident Outdoor Education, 7, American Camping Association, 1980
 - * Ford, Phyllis M. : Principles and Practices of Outdoor/Environmental Education, 20—26, John Willy & Sons, 1981
 - * Eells, Eleanor P. : History of Organized

- Camping the First 100 Years, 5—7, American Camping Association, 1986
- 5) コネティカット州は、ナツメグ州とも呼ばれる。アメリカ北東部ニューイングランドで、南はロングアイランド湾に面している。総面積5,018平方マイル、人口約330万人である。西部は丘陵地帯で、東部は起伏の多い台地で川も多い。州都はハートフォードである。
- 6) 厳密には、1849年の秋に設立されている。しかしながら学校要覧には、1850年とある。これは秋が新学年の始まりであるので、1850年度の意味と思われる。
- 7) なぜミッチェルの記述が誤っていたのかについては、1936年にギブソン (Gibson, H. W.) が著した「The History of Organized Camping in the United States」に、ガンの娘 (Mrs. John C. Brinsmade) がリーマン (Eugen H. Lehman) に宛てた手紙の内容を、そのまま受け入れたことによるものと推測される。尚この手紙の全文は、フォード (Ford, Phyllis M.) の著作⁹⁾ に記載されている。
- 8) ミルフォード (Milford) は、ニューヘブソン郡に属する町で、人口は約5万人、面積は61平方キロである。ロングアイランド湾に面した昔の面影を残した町並みをつくっている。
- 望、レクリエーション研究、第16号、62—69、1986
- 10) Keewaydin Camps : KEEWAYDIN, 2, Keewaydin Camp 1993
- 11) Mitchel, A. V., Crawford, I. B., Robberson, B. A. Camp Counseling, 6, W. B. Saunders Co., 1955
- 12) The Gunnery : The Gunnery, 1, The Gunnery, 1994
- 13) 前掲書 : 2~8
- 14) The Gunnery : The Master of The Gunnery, 89—93, 1994
- 15) 前掲書 : 98
- 16) 前掲書 : 98
- 17) 前掲書 : 95
- 18) 前掲書 : 98~99

参考文献

- 1) ACA : Standards for Day and Resident Camps, 3, American Camping Association, Inc., 1993
- 2) 江橋慎四郎編著 : 野外教育の理論と実際、30、杏林書院、1987
- 3) Eells, Eleanor P. : History of Organized Camping : The First 100 Years, 5, ACA, 1986
- 4) 前掲書 : 5~6
- 5) 前掲書 : 5
- 6) 前掲書 : 7
- 7) Ford, Phyllis M. : Principles and Practices of Outdoor/Environmental Education, 24—26, John Wiley & Sons, 1981
- 8) 前掲書 : 20—21
- 9) 星野敏男 : アメリカにおける野外教育の歴史と展

スポーツの楽しみ

—テニスを事例として—

古 城 建 一*

Enjoyment in sport

—Case Study of playing tennis—

Kenichi KOJOH

Abstract

Taking up 'tennis' as an example, the present author has first analyzed the process of player rallying and then investigated the enjoyment of sporting sprung up out of the process.

In anticipation of hitting real balls, each person usually images his own ideal form hitting or smashing imaginary balls. This the author regarded as the purpose of hitting balls. During the course of self in the real world, which means the trial of realization of purpose.

This realization of the purpose is nothing but self-expression itself. How to enjoy playing tennis is different according to the need of each person, such as getting rid of stress engaging in sports or winning games. In spite of the difference of enjoyment, however, the purpose in this case is all in one; self-expression through the action of hitting balls. Therefore, it can be said safely that the enjoyment of playing tennis is self-expression itself; in other words, an idealistic self imagined in advance in mind is to be realized in the real world of sports. Based on this concept, the author mentions and discusses that to become skillful in sports means to increase the ability of self-expression and that it also deepens the enjoyment of playing tennis in quality.

Key Word : enjoyment self-purpose self-expression

*大分大学 (Oita University)

受理 : 1995年 4月22日

序 論

現代社会は「都市化、生活の利便化等により、身体的活動の機会が減少するとともに、社会の複雑・高度化、高齢化、経済的・物質的豊かさの追求など社会環境や価値観が変化する中で、改めて心身の豊かさや、健やかさが問われている」¹⁾ 社会である。こう考えたとき、健康を高め、うるおいのある生活をきづき、地域社会を活性化させ、よりよいレクリエーション環境の創造²⁾を理念とするレクリエーション運動は、現代社会においてますます大きな意義をもってきている³⁾。

スポーツはレクリエーション運動の一環として重要な位置をしめているが、そのスポーツを文化論の立場から、わが国で最初に体系的にとりあげたのは丹下⁴⁾であった。氏は運動文化という概念を提出し、スポーツの文化的価値と人間形成とのかかわりを運動文化論として展開した。そして運動文化については、「組織、ルール、試合、技術体系、練習体系などをもっている生活様式である」⁵⁾と説明した。唐木⁶⁾は、丹下の提出した運動文化概念を、

- ① スポーツを歴史的・社会的に捉えるための概念として
- ② 現在のスポーツが長い歴史のなかで発展してきた人間にとってかけがえのない価値をもつ文化として
- ③ そしてその価値を実現させるために現状変革が必要なことなどを科学的に実証するための方法概念として意義づけた。

本稿はこのように意義づけられた運動文化論に学び、この考えに立脚してスポーツの楽しみを論考しようとするものである。

考察の対象にはテニスをとりあげる。テニスで楽しみを味わうためには、実際にプレイしなければならない。ここでいうプレイとは、それが練習であれ試合であれ、テニス固有のコートや用具、ルールやマナー、技術体系などの要素で構成された空間において、人がボールを打ち合う⁷⁾ことである。具体的な考察はこのボールを打ち合うことに限定して行う。

1. テニスの楽しみ

テニスに対する価値意識は、人さまざまである。たとえば、心身のストレス解消や健康・体力の維持増進に価値を認める人もいれば、仲間づくり、技能向上、テニス独特の技術課題へのかかわり、勝利や自己の優越性の誇示などに価値を認める人もいる。このような価値意識の違いは、テニスの楽しみ方の違いとして現れる。

人はそれぞれの楽しみ方においてテニスを行い、自分にとっての価値を実現しようとする。この自分にとっての価値の実現過程をテニスの「楽しみ」と考えることにする。したがってまず確認されることは、テニスの楽しみとは個人的・主観的なものであるということである。

人はそれぞれの楽しみを求めてテニスをするのであるが、ここでは健康維持のため、あるいは気分転換のためにテニスをするのだから楽しくできさえすればよく、技術や勝敗はどうでもよいと考える人を想定して、以下でさらにテニスの楽しみを考えてみる。

運動文化としてのテニスは、独特のルールやマナー、技術体系などをもつ。したがって、自分が楽しめさえすればよいと考え、ルールやマナーを無視して勝手気儘に活動しても、テニスをしたことにはならない。かりに彼がその活動を楽しむことができたとするならば、それはテニスとは別のことを楽しんだのである。

また勝敗に無関心を装うとしても、互いにボールを打ちあった結果、一方が失敗するとプレイは一旦停止し、他方に1点が与えられる。これを繰り返した結果、どちらかが4ゲームを先取り勝敗が決定すると、たとえもっとプレイを楽しみたいと願っても、そこでプレイは終了してしまう。それは、テニスがそうした形式でつくられたものだからである。

テニスに対する価値意識は何であれ、テニスの楽しみを味わうためには、誰もがテニスのルールにしたがってボールを打ち合わなければならないのである。こう考えてみると、前に楽しみは個人的・主観的であると確認したのだが、その楽しみ基底にはテニスをする者たちすべてに共通する側面があるように思われる。そしてその共通性は、打球時の目的設定とその実現過程に関連している。以下、このことについて考察をする。

2. テニスの打球と自己目的

1) 自己目的の用語法

スポーツにおける自己目的は、一般にスポーツそれ自体を目的とするという意味で用いられる。しかし本稿では別の意味でこの用語を使用するので、以下にその違いを述べ両者の区別をしておく。

まず、前者について概念する。佐伯⁸⁾はスポーツを文化現象として捉えるための概念装置として、スポーツ文化概念を提出し、スポーツ文化とは「スポーツを構成するスポーツ観、スポーツ行動様式、スポーツ物的事物からなる体系である」(p.71)と述べている。そしてスポーツ観は、「個人及び社会に対してスポーツの存在意義と価値を明示し、その意義と価値を実現するようにスポーツを方向づけ、統制する」(p.76)と述べ、スポーツ手段論とスポーツ目的論の二つのスポーツ観を紹介している。スポーツ手段論については、「スポーツの意義と価値を、スポーツが他の何かの目的を実現し、達成するのに役立つという点に置き、スポーツの手段的な働きによってスポーツを第一義に正当化するスポーツ観である」(p.76)と説明している。また、スポーツ目的論については「スポーツを自己目的的なもの、つまりスポーツ自身の過程の中に意味と価値を持つ活動として捉え、スポーツの内在的価値によってスポーツを正当化するスポーツ観である」(p.79)と説明している。

つまり、スポーツ目的論という自己目的は、スポーツの経験が他の価値に依存することなく、それ自身の価値によって自立的に存在しうることを主張するときの鍵概念と考えてよい。

次は本稿で用いる自己目的の意義について述べる。藤野⁹⁾は労働の目的意識性を考察した文章のなかで、目的とは「一定の手段を用いて実現されるはずの行為の結果が思考のうえで先取りされたもの」と述べている。

テニスにおける打ち合いでは、一々自分の行為の結果を思考しているゆとりなどない。しかし活動主体は刻々と変化する場面においてその都度、即座に、どこへ・どの位のスピードで打球するかを思い浮かべてはボールを打つものである。思い浮かべる内容は、思考の結果ではないとしても脳髓の働きによる結果の先取りには違いない。そこで上述の定義に学び、この思い

浮かべられた内容を目的と考えることにする。

その目的は次項で詳論するように、活動主体が現実の打球に先立って思い浮かべた自分自身の運動像の形を取る(図1参照)。本稿ではこの像を自己目的と呼び、スポーツ目的論や手段論などのスポーツ観とは別次元のものとして区別しておく。

2) 打球における自己目的

自己目的をこのように考えると、打球とは目的として思い浮かべた自分の運動像を現実に表現する、その全過程ということになる。打球がもつこの過程は、技術的習熟度合いに関係なく、テニスをするすべての人に共通する側面である。

以下ではテニスの打球と生産活動とを比較するという方法を用い、自己目的についての考察を深める。生産活動の事例には本棚工作をとりあげる。

打球と工作はどちらも、活動主体が一定の対象に、あらかじめ目的を設定して具体的に働きかけた結果、目的を実現するという過程をもつ。その意味では同質だが、両者の間には表1で示したような違いがみられる。

本棚の場合は、工作に先立ち観念のなかで自分が作りたいと思う本棚の形状や機能あるいは製作手順などを想像する。そして実際の作業により、本棚の現物が現れたとき、目的は実現する。この場合は作業の前に想像された本棚の像が目的であり、現物の本棚はその現実態ということである。

テニスの場合、工作のように物質を作り出すことはない。しかし打球に先立ち、実現すべき自己の運動像を想像する点は、工作の場合と同じである。

三浦¹⁰⁾は未来を想像する点、つまり活動に先立って目的設定するという人間固有の能力を、「世界の二

表1 テニスの打球と本棚工作過程の比較

	テニス	本棚工作
活動主体	相手の打球に対峙する主体	木材という物質に対峙する主体
活動対象	相手の打球したボール	材料としての木材
想像する内容(目的)	相手コートのある位置へ、一定のスピードで打球する自分の像	製作過程および本棚の象
生産物(結果)	自分自身の身体運動および身体の延長物としてのボール移動	本棚という物質

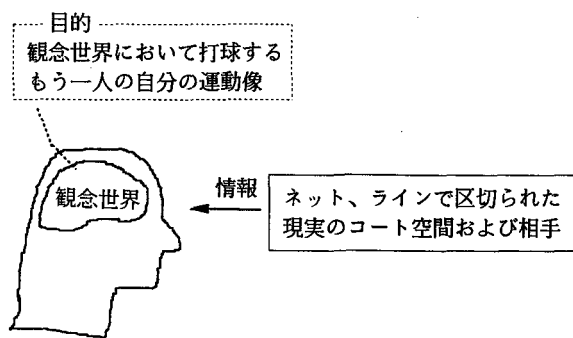


図1 打球における観念世界と自己の二重化

重化と自分の二重化」論として展開した。以下、この二重化論に依拠して上述の運動像を考察する。

図1は、打球における自己目的の設定過程を模試的に表したものである。相手の打球に対峙する主体は、一打一打、線で区切られた地面、ネット、相手などで構成された空間を情報として受けとり、即座に、この情報を彼独自の仕方で再構成し、その空間に独自の意味や価値を与える。これは主体が想像によって、現実とは異なる「世界の二重化」を自分の脳髓の働きとして作りだすことを意味している。この二重化した世界を観念世界と呼ぶことにする。

活動主体が相手コートのある位置へ打球する自分を思い浮かべるのは、この世界における出来事である。この世界で打球するのは彼なのだが、現実の彼ではない。なぜなら、ボールの観念世界の出来事であり、現実の自分がこのボールを打てるはずがないからである。とすれば、このボールを打つのは観念世界に現れた「もう一人の自分」であると考えねばならない。自己目的とは、この「もう一人の自分」の運動像のことである。

現実の自分は観念のなかで、まだ存在していない近未来の世界を二重化した世界として出現させ、その世界で打球する「もう一人の自分」の姿を想像するのである。この「もう一人の自分」が現実世界に現れたとき、つまり現実の自分が実際にボールを打ち、そのボールが目標地点へ移動したとき、観念世界とそのなかで打球する自分が現実世界に実現する。つまり目的は達成される。

打球における目的は、工作のように物質的生産物の想像ではなく、自分自身の運動像である。工作の場合は、自分の外側に物を作りだすため、目的は明瞭な像

として意識される。しかしテニスの場合、通常、人は打球に先だち「もう一人の自分」が観念世界に現れ、そのなかで打球するなど意識しない。それは現実の自分が、観念世界において打球する自分を想像するため、現実の自分と観念世界の自分が重なり合い、両者の区別を意識できないからだと思われる。

3. うまくなることとテニスの楽しみ

テニスの楽しみは人さまざまであるが、どのような楽しみであれ、それを味わうためには実際に相手と打ち合うという活動をしなければならない。そして打球とは、人が観念的に二重化した意味・価値的世界において、二重化した「もう一人の自分」(目的)を表現する過程であった。

人は、自分がテニスをするのは個人的な楽しみを味わうためであるというかもしれない。しかし、このような主観的な楽しみを求める活動のなかでは、世界と自分を二重化しこれを現実世界に実現する楽しみ、つまり自己表現の楽しみを経験しているのである。テニスの楽しみとは、本質的には互いが相手を意識しながら打球という方法で、自己を表現することに他ならないと考える。

ところで、テニスを習い始めた人は早く上達したいと願望する一方で、上達についての不安感をもつのではなからうか。確かに、練習のなかでは失敗はつきものであり、悲しさや惨めさの経験から逃れることはできない。うまくなる過程では、多かれ少なかれ、誰でも「できない」がゆえの不自由を味わうものである。

この不自由は、初心のため観念世界をつくりだす能力が低く、自分の運動像(目的)を明瞭に思い浮かべることができないため、現実の運動に不調和が生じることを内容とする。あるいは、観念世界で運動像をつくることはできても、その像と現実の運動との間に不一致のあることを内容とする。一言でいうと、何をどうしたいよいかわからない。したがって、思うような運動もできないということである。

しかし練習によって、たとえわずかずつでもうまくなると、不自由さがもたらした悲しさや惨めさは楽しさや喜び、あるいは満足感や充実感に変化するものである。

うまくなるとは、観念世界における自分の運動像を

より具体的で明瞭なものとして思い浮かべる能力の向上を意味している。また、観念世界における「もう一人の自分」と現実世界の自分の運動とがより接近することでもある。一言でいうと、何をすべきかがわかり、思うようなプレイができるようになるということである。

このような変化は、初心者につきまとう不自由を克服する楽しみといてよく、また自分の変化を意識することはそれ自体が楽しみである。さらに、不自由の克服はテニスにおける自己表現能力の高まりと自己表現という楽しみの物質的な深まりでもある。この深まりとは、プレイの間は世俗的利害から開放されて活動に没頭できる自由、および身体を目的的に運動させることができる技術的自由を内容とする楽しみの深まりを意味している。

うまくなることがもつ楽しみとは、このような内容をもつ楽しみである。

4. 結語

社会現象としてみたテニスは、高度に組織化されたものから未組織なものまでの広がりをもっている。そして人は、各人各様の個人的な楽しみを求めてそれぞれの楽しみ方で行う。しかしその個人的な楽しみ基底には、打球のたびに、観念世界および「もう一人の自分」の打球像(目的)をつくりだしては、これを現実世界に表現するという側面が共通に存在している。

行為に先だって、未来を想像し目的を設定するという能力は、人間に固有な能力である。それゆえ、この能力の発揮、この能力の発達は人間一般にとって本質的な楽しみというべきであろう。

テニスの一打一打は、一過的でとるにたらないものかもしれない。しかしそれぞれの打球は、「もう一人の自分」を思い浮かべては、それを実現化する営みである。こうした目的表象とその実現化の繰り返しは、人間に固有な目的設定という能力を発展させる原動力である。

以上のように考えたとき、個人的・主観的な楽しみはそれとして、テニスの本質的な楽しみは

- ①目的を設定し、それを実現する楽しみ
- ②自己表現能力を高めることで、その楽しみを質的に深める楽しみ

と捉えるのが妥当である。

注・文献

- 1) 保健体育審議会：21世紀に向けたスポーツの振興方策について(答申)，p. 5, 1989.
- 2) 日本レクリエーション協会出版課：レクリエーション指導者指導の手びき，p18, 日本レクリエーション協会, 1975
- 3) 「体力・スポーツ」に関する調査(総理府広報室，月刊世論調査，第24巻第5号，pp. 6-7, 1992.) は、下のような調査結果を報告している。このような状況下では、レクリエーション運動のもつ現代的意義は大きい。

精神的な疲労・ストレスを感じている者	52.7%
体力の衰えを感じる者	66.1%
運動不足を感じる者	62.8%

(標本数は2,310人)
- 4) 丹下保夫：体育原理(下)，逍遙書院，1963. および体育技術と運動文化，大修館書店，1985. (明治図書，1963.覆刻版)
- 5) 荒木豊他：運動文化論，p.289, 学校体育研究同志会，1974.
- 6) 中村敏雄・高橋健夫：体育原理講義，pp. 67-69, 大修館書店，1987.
- 7) 「打ち合う」ということばは、相手を前提とする打球運動の意味で用い、「打球」は打ち合いを個人の立場からみたときの打球運動の意味で用いる。
- 8) 菅原禮：スポーツ社会学の基礎理論，pp71-79, 不昧堂，1984.
- 9) 藤野涉：史的唯物論と隣倫理学，p82, 新日本出版社，1975.
- 10) 三浦つとむ：弁証法とはどういう科学か，pp.145-157, 講談社，1983.



〈特集：21世紀に向けてのレジャーの価値〉

レジャー産業の枠組みに関する考察

粟田房穂*

A Study on the Framework of Leisure Industry

Fusaho AWATA

平成不況の長期に伴い、日本人の労働時間短縮が急速に進んできた。労働者の1人当たりの年間総合労働時間(暦年)は、最近2年間では100時間も短縮され、1993年には1,913時間になった。こんご、ややこのスピードがかなり落ちるにしろ、今世紀中にはほぼ欧米並みの労働時間になるのは、ほぼ間違いないだろう。これにより、職場環境の変化、人々の価値観も多様化している。レジャーをめぐる環境はいま、激変しているといえる。

このような状況の下で、レジャーの意義はますます重要になっている。その事実そのまま、レジャー産業の経済社会に占める比重が高まったことを意味するといえよう。とはいえ、それでは、レジャー産業とはなにか、と問われると戸惑いを感じる。レジャー産業は、その存在の大きさにもかかわらず、学問的な分析と解明が不十分な分野といわざるをえない。それは、レジャー産業研究の困難性を示すものでもあるが、それをレジャー問題に携わる研究者の言い訳にしてはならない。本稿は、レジャー産業の大枠を明らかにすることで、レジャー産業へのアプローチを考察するものである。

1. レジャーの概念との関わり

レジャー産業の解明は、レジャーの解釈論と無関係には成立しえない。レジャーの概念規定にはさまざまなアプローチがありうるが、ここでは、レジャー産業

との関わりを考察するうえで、つぎのように解釈したい。

レジャーは「拘束状態から解放された時間」という消極的な意味と、「自分の意思でなにかをする自由」という積極的な意味とを合わせも持つ。重要なことは、このふたつの側面はともに分かちがたく結びついて、レジャーの概念を形成しているということである。

いいかえれば、日常の義務や労働の拘束から解放された休息の状態、平穏な状態があって生活の平衡維持機能が満たされ、それがあってこそ初めてレジャーの創造的、文化活動が可能になる、と考えられるのである。

このような視点から、レジャーを促えるなら、レジャーとは「人間の多様な生活活動のうちで、自由裁量性に裏付けられた活動のすべて」と解釈することができる。ここで、余暇開発センターの分類が参考になる。人間の生活全体を4つのサブシステムと14の生活活動からなるシステムと考えている。(図1)。重要なことは、自由裁量的な要素は生活創造系の活動だけでなく、生活基盤系や仕事系・財務系にも入り込んでいることである。

2. レジャー産業の定義と分類

レジャーを「自由裁量的な生活活動のすべて」と定義すれば、レジャー産業は「人々のレジャー活動に対応する財やサービスを提供する産業のすべて」という

*朝日新聞論説委員 (Editorial writer of the Asahi Shinbun)

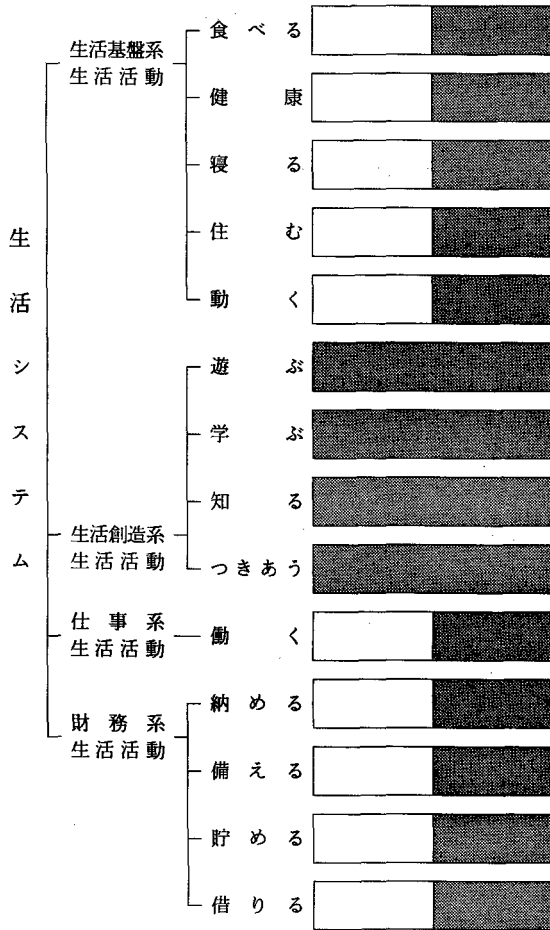


図-1 生活システムレジャー

(注) 斜線部分は自由裁量的活動を示す。

資料：余暇開発センター「『余暇時代における産業活動の社会的位置づけ』昭和48年3月

ことになる。

しかし、この定義のもとで、具体的にレジャー産業をイメージして、それを厳密に区分するのはきわめて困難である。たとえば、生活活動の自由裁量的な部分である「食べる」という行為ひとつをとってみても、そこには食物だけでなく、食品の販売業、レストランなどの異業種が入り込んでくるからである。

そうなると、どうしても別の角度からの接近が求められる。

そこで、具体的なレジャー産業の分類の手法として、提供される財やサービスの機能や形態による分類が求められる。財・サービスの形態に着目するなら、次の3つに分類することが可能になる。

レジャー空間産業＝ホテル・ボウリング場・ゴルフ

場など、一定の空間（施設）を提供する産業。

レジャー機種産業＝乗用車、スポーツ用具、日曜大工道具、テレビ、音響機器などの財を提供する産業。

レジャーサービス・レジャー情報産業＝旅行代理店、交通情報、興行、お稽古事などのソフトな情報やサービスを提供する産業。

ほかに、家庭内レジャー産業、都市型レジャー産業、リゾート産業など、レジャーがおこなわれる空間によって分類する方法もある。

いずれにせよ、これらの分類方法は、それぞれの利用目的に応じてそれなりに有用だが、レジャー産業の量的把握や分析には、必ずしも有効ではない。われわれの目的は、レジャー産業の範囲や区分を明確にすることだが、問題は利用可能な既存統計の枠組みの影響を免れないことである。

通常の場合、公的な統計として、よく利用されるのは、総理府の『事業所統計調査報告』である。そこで使用される日本標準産業分類から、レジャー産業として抽出しなくてはならない（表1参照）。

具体的には、（製造業、卸売・小売業、運輸・通信業、サービス業の分野から、レジャー産業を抽出するわけで、たとえば、製造業から「楽器・レコード」「玩具・運動競技用具」などが、卸売・小売業から「食堂・レストラン」「喫茶店」などが抽出できる。しかし、現実には製造業にはレジャー関連とそうでないものを明確に区分できないケースは少なくない。また、小売業にしても、レジャー商品だけを扱うだけでなく、それ以外の商品をも同時に扱っている。そうだとすれば、純粋にレジャー業種としてとりだすのは、困難である。この結果、レジャー産業の分野は、かなり狭められる。

こうみると、現在のところ、レジャー産業の分類には、完全なものは存在していないといえる。われわれは、使用目的や分析目的に適応した方法を、それぞれ適時適切に用いるほかないのである。

レジャー産業という公的な分類がない以上、なんらかの推計に頼らざるをえない。広義のレジャー産業を把握するには、市場からのアプローチがより有効性を有する。

その視点に立てば、われわれのいうレジャー活動のもっとも広い定義に該当するのは、余暇開発センターの分類方法である（表2参照）。

表-1 標準産業分類に基づくレジャー産業分類

項 目	項 目
製造業	運輸・通信業
食料品・たばこ製造業	運輸に付帯するサービス業・旅行業
清涼飲料製造業	サービス業
酒類製造業	物品賃貸業
たばこ製造業	自動車賃貸業
輸送用機械器具製造業	スポーツ・娯楽用品賃貸業
自転車・部品製造業	旅館・その他の宿泊所
精密機械器具製造業	旅館
光学機械器具・レンズ製造業	簡易宿泊所
その他の製造業	その他の宿泊所
楽器・レコード	浴場業
玩具・運動競技用具	特殊浴場業
装身具等製造業	映画業
卸売・小売業	映画製作・配給業
飲食店	映画館
食堂・レストラン	映画サービス業
そば・うどん	娯楽業
すし屋	劇場・興行場
料理・割烹店	興行団
バー・キャバレー・ナイトクラブ	競輪・競馬等の競走場
酒場・ピヤホール	競輪・競馬等の競技団
喫茶店	運動競技場
その他の飲食店	公園・遊園地
その他の小売業	遊戯場
花・植木小売業	その他の娯楽業
スポーツ・がん具・楽器・娯楽用品小売業	放送業
写真機・写真材料小売業	有線放送業
	専門サービス業
	個人教授所

しかしながら、この分類でも、なお十分とはいえない。たとえば、この分類では産業論からすれば、通常は食品産業のカテゴリーに入れられる「酒」や運輸産業の「鉄道」も、レジャー市場に取り込まれる。こうなると、この接近は、やや広すぎるという疑問を免れないのである。

3. レジャー産業の特性

レジャー産業が、人間の生活活動に深く関わっている以上、消費者の意識や行動の変化の影響を強く受ける。衣食住といった生活に欠かせない需要とは異なるため、レジャー需要はそれ自体、不安定性を有するという特性を有するのである。

表2-1 余暇市場に基づく分類 I

I	ス	ポ	ー	ツ
	1.	球	技	ス
		ポ	ー	ツ
		用	品	
	2.	山	岳	・
		海	洋	性
		ス	ポ	ー
		ツ	用	品
	3.	そ	の	他
		の	ス	ポ
		ー	ツ	用
		品		
	4.	ス	ポ	ー
		ツ	服	等
	5.	ス	ポ	ー
		ツ	施	設
		・	ス	ク
		ール		
	6.	ス	ポ	ー
		ツ	観	戦
		料		
II	趣	味	・	創
		作		
	1.	趣	味	・
		創	作	用
		品		
	2.	鑑	賞	レ
		ジ	ャ	ー
		用	品	
	3.	新	聞	・
		書	籍	
	4.	学	習	レ
		ジ	ャ	ー
		サ	ー	ビ
		ス		
	5.	鑑	賞	レ
		ジ	ャ	ー
III	娛			楽
	1.	ゲ		ム
	2.	ギ	ャ	ン
		ブ		ル
	3.	飲		食
	4.	カ	ラ	オ
		ケ	ボ	ク
		ス	(ル
		ーム)		
IV	観	光	・	行
		楽		
	1.	自	動	車
		関	連	
	2.	国	内	観
		光	・	行
		楽		
	3.	海	外	旅
		行	(国
		際	線	収
		入)		

特性の第一は、製造業のように、生産調整や在庫調整によって、需要の変動に即応できないことである。需要に在庫がきかず、しかも時間的に偏在するので、過剰需要時（ピーク時）と過少需要時（オフ時）が生じる。いいかえれば、「水商売」的なリスクがつきまとうということである。

第二は、供用者に消費者の意識や行動の変化を先取りする能力が求められることである。日本の社会は経済の成熟化に伴って、需要が個性化、多様化している。しかも、それはマスメディアの影響を受けやすい。商品にしろ、サービスにしろ、ライフサイクルが短いことが多い。提供する側は、その動きを的確にとらえて、事業化する能力が求められる。ただし、この場合、社

表 2-2 余暇市場に基づく分類 (小分類)

I スポーツ	II 趣味・創作	III 娯 楽
1. 球技スポーツ用品	1. 趣味・創作用品	1. ゲーム
(1) ゴルフ用品	(1) 楽 器	(1) パチンコ (貸玉料)
(2) テニス用品	(2) カ メ ラ	(2) 麻雀ゲーム料
(3) 卓球・バトミントン用品	(3) ビデオカメラ	(3) ゲームセンター・ゲームコーナー
(4) 野球・ソフトボール用品	(4) フィルム	(4) テレビゲーム・ゲームソフト
(5) 球技ボール用品	(5) 絵画用品	2. ギャンブル
2. 山岳・海洋性スポーツ用品	(6) 園芸用品	(1) 中央競馬
(1) スキー・スケート用品	(7) ホビー・創作用品 (工芸・陶芸等)	(2) 地方競馬
(2) 登山・キャンプ用品	2. 鑑賞レジャー用品	(3) 競 輪
(3) 釣 具	(1) 音響機器製品	(4) 競 艇
(4) 海水中用品	(2) テ レ ビ	(5) オートレース
3. その他のスポーツ用品	(3) V T R	(6) 宝 く じ
(1) スポーツ自転車	(4) 音楽テープ	3. 飲 食
(2) その他のスポーツ用品	(5) ビデオソフト (レンタル含む)	(1) 外 食
4. スポーツ服等	(6) C D (レンタル含む)	(2) バー・キャバレー・クラブ等
(1) トレ競技ウェア	3. 新聞・書籍	4. カラオケボックス (ルーム)
(2) スポーツシューズ	(1) 新 聞	IV 観光・行楽
5. スポーツ施設・スクール	(2) 書 籍	1. 自動車関連
(1) ゴルフ場	(3) 雑 誌	(1) 乗 用 車
(2) ゴルフ練習場	4. 学習レジャーサービス	(2) 二輪自転車
(3) ボウリング場	(1) 和洋裁・編物・手芸	(3) ガソリン
(4) テニスクラブ・スクール	(2) 料 理	(4) 乗用車整備費
(5) スイミングクラブ	(3) 茶 華 道	2. 国内観光・行楽
(6) アイススケート場	(4) 書 道	(1) 鉄 道
(7) アスレチック・ヘルスクラブ	(5) 邦 楽	(2) 貸切バス
(8) スキー場 (索道収入)	(6) 健康(美容・ヨガ・ジャズダンス等)	(3) 国内航空
6. スポーツ観戦料	(7) その他ホビー・文化教室	(4) 遊園地・レジャーランド
	5. 鑑賞レジャー	(5) 旅 館
	(1) 映 画	(6) ホ テ ル
	(2) 演 劇	(7) ペンション
	(3) 演 芸	(8) 民 宿
	(4) 音 楽 会	(9) 会員制リゾートクラブ
	(5) 美術鑑賞	(10) 旅行業 (手数料収入)
		3. 海外旅行 (国内航空会社の国際線収入)

会の動きに大幅に先じるのではなく、一歩先じることが重要なのである。

第三は、レジャー関連企業は、基本的にサービス業であり、人手依存型であることだ。テーマパークなど大手資本が手掛けるものには、いわゆる資本集約企業が多いが、そこでも人手は欠かせない。概して、労働集約産業といえよう。第四は、過当競争体質になりやすいことである。レジャー産業には、大企業から零細企業まで、併存している。レジャー産業は概して、初期資本が小さくすみ、参入が比較的容易である。零細な資本でも、参入できるケースも少なくはない。「ひとやまあてる」という感覚が強く、産業として浮き沈みが激しい。業種によっては、多数の小規模な売り手が存在している。

第五は、レジャー産業は立地条件が重要な意味を有することである。サービスというものは、在庫と輸送が不可能である。盛り場のレジャーにしても、リゾートレジャーにしても、その需要は立地条件と密接に結びついている。このことは、レジャー産業は都市環境や住宅環境、さらには海岸、森林、山岳などの自然環境といった社会的財産とも深く係わっているを意味する。「レジャーと環境」は、こんご大きな課題になるう。

以上が他の産業との違いだが、これを個々の企業の経営的視点からレジャー関連企業を考察すると、新規参入しやすいものの、①天候などの外的要因により、需要が激しく変動する、②消費者の嗜好が変わりやすくリスクが大きい、③顧客の固定化、組織が難しい、④潜在的ニーズに対応する具体的な事業形態の把握が難しい、⑤市場規模が小さく、スケールメリットを追求しにくい、などの経営課題を抱えている。

4. マクロ経済に与える影響

1993年の余暇市場の規模は、76兆9370億円で、国民総支出に占める割合は、16.3%、個人消費（対民間最終消費支出）に占める割合は、28.4%である。（注1）レジャー産業は、いまや国民経済に影響をもつに値する存在になったといえよう。

それでは、より具体的にマクロ経済にどのような影響を及ぼすのか。レジャー産業の特性と日本経済を重ね合わせると、つぎのようなメリットとデメリットが浮かび上がってくるすなわち、

メリットとしては、第一に、景気循環をマイルドにする。これは、レジャー市場の個人消費に占める比重が大きいためである。個人消費は国民総支出の60%弱を占め、これまでもつぱら景気の下支え役を果たしてきた。レジャー産業の景気に与える影響度は、製造業ほど大きくはない。一般に在庫が存在しないので、在庫変動が生じないからである。

ただし、今回の不況局面では、個人消費も大きく揺さぶられた。これは、つぎのような説明が可能である。すなわち、消費支出には、生活上、消費を抑えることが困難な「必需的消費」と不要不急の「選択的消費」があり、選択的消費は外食、教養娯楽、教育費などを含む。（注2）。選択的消費はいわば「ゆとり度」の指標になりうるものである。選択的消費は、好況期には消費の盛り上がりを加速させる要因になるが、不況期にはそれだけ簡単に切り詰められる特性を有する。今回の不況局面では、消費者の間に節約機運が広がり、消費の落ち込みを必要以上に際立たせることになったといえよう。

第二に、一般的に雇用吸収力が大きい。労働集約的企業が多く、機械化の余地が少なく、合理化に限度があることだ。しかし、経済の構造変化の受け皿としての役割を担っている。パートタイマーの数が多く、経営が思わしくなくなれば、雇用主は賃金調整と人員削減で対応できる。雇用の調節が容易であることは、反面では雇用の不安定性を有することを意味する。

第三は、経済社会の潤滑的役割を果たす。これは、健康の向上、教育、娯楽など生活に潤いと活力をもたらすという側面からとらえよう。もっとも、ある種のセックス産業は、社会全体に頹廢的な雰囲気をもたらす。

レジャー産業のデメリットとして、製造業のように力強い成長性がなく、経済全体を引っ張る牽引力に乏しいこと、さらには物価高傾向を強めがちであることを指摘したい。すなわち、レジャー産業は、労働生産性の伸びが低い一方、一般に価格上昇率が高い。価格の決め方が不透明で、物価高をもたらす側面もある。

また、レジャー産業には、日銭商売が多く、税金逃れのため、資金がアングラマネーになりうる。その額は国民総支出の1割近いと推定され、景気変動に微妙な影響を及ぼす。レジャー産業には、アングラ経済を助長させる側面があるといえる。

このように、レジャー産業はメリットとデメリットを併せもつものの、社会の成熟化に伴って、レジャー産業の存在は次第に増大していることは、間違いない事実である。

5. 個別研究の必要性

レジャー産業と他の産業と決定的に異なるのは、従来の縦割り型の産業ではなくて、横断型の産業であることである。これは、レジャーという人間活動に対応して、異種の機能を集積して形成された産業であるからだ(注3)。

生活活動を軸に次元の異なる機能をシステム化することで成立する産業であるということこそ、レジャー産業の特色である。生活というあまりに広範囲な分野を対象にするが故に、学問的、理論的に、レジャー産業への接近が一筋縄にいかない由縁でもある。

新聞、雑誌などでは最近、レジャー産業を一括りにするのではなく、「エンターテインメント産業」としてとりあげる動きも出始めた。その内容は、ゲーム機やアミューズメント施設、パチンコ、スポーツ、ジャンル、音楽、映画などである。生活活動のなかの主として「遊び」に係わるものを抽出したわけだが、これらの産業は、社会や消費者の動向を敏感に反映している側面がある。余暇時間の増大、技術の進歩、新しいサービス手法の開発で、これらのエンターテインメント産業は、いまや一大産業群に育ってきているのである。

こうみると、大分類としてのレジャー産業に直接、接近することで理論的な成果を得ようとするのは、必ずしも現実的とはいえないのではないか。それよりも、

むしろ、スポーツ産業、エンターテインメント産業、音楽産業、映画、興行、アミューズメント産業、観光産業(または旅行産業)といった中分類、ないしは、それぞれのレジャー企業を個別に研究することが、より重要であるといえよう。レジャー産業の学問的研究は、なお未開拓だけに、ケーススタディを地道に積み重ねることによって、はじめてレジャー産業の本質に迫ることができるのではないだろうか。

最後に、松田義幸・筑波大客員教授の「レジャー産業は、まさに人間の喜び、楽しみ、幸福の価値と関わる市場創造ですから、人間研究に関心を寄せる研究者、教育者にとっては、エキサイティングなテーマだと思います。」(表4)の言葉で、本稿を締めくくりたい。

注1 『レジャー白書94』(余暇開発センター刊)から。

注2 選択的消費支出の定義には議論の余地があるが、総務庁「家計調査報告」によると、選択的消費支出は一般外食、設備修繕・維持、家具・家事用品、被服及び履物、交通通信(除く定期代)、補習教育、教育娯楽の合計としている。

注3 この点については、スポーツ用品大手のミズノ株式会社の水野正人社長の「産業マヨネーズ論」が興味深い。マヨネーズは酢と油と卵の卵黄を混ぜてつくるが、酢、油、卵のそれぞれの味とは異なる味である。いろいろな産業が混じり合うことで、新たな事業展開が可能になるという。いわば、産業融合化論といえようか。

注4 『レジャーを考える』(多摩大学総合研究所編)から。

〈特集：21世紀に向けてのレジャーの価値〉

レジャー産業の動向と現状、展望

嵯 峨 寿*

The Present Condition and the Movement of Leisure Industry

Hitoshi SAGA

はじめに

本稿では、余暇開発センターの計量データ^{※1)}をもとに、レジャー産業の現状と動向を概観し、いくつかの問題点を指摘する。そして、レジャー産業の発展に求められる課題を特に2点だけ述べる。レジャー産業を数量的に促えるためには、レジャー自体の定義に始まり、それに基づいた産業の分類体系が予め明らかにされていなければならない。これに関しては、本特集で粟田氏によって扱われているので、それに譲る。

ところでレジャー産業を計量化する単位としては何が適当か。レジャー産業を構成する業種の一つに数えられるスポーツ用品製造業の場合、例えば、ゴルフボールの個数、テニスラケットの本数、観光・行楽業の遊園地では施設数で産業の成果を表示することも可能だ。しかし、多様な業種からなるレジャー産業を総合的に把握するには、全業種に共通するところの貨幣単位、特に生産額が適切と思われる。

1. 国民経済におけるレジャー産業の現状

93年のわが国のレジャー産業の生産額は約77兆円である。これは同年の国家予算（一般会計分）に相応する規模である。また、同年の国民総生産（GNP、93年名目値）は約470兆円であるから、レジャー産業はGNPの約16%を占めることになる。

レジャー産業と他の産業を比較してみよう。わが国最大の産業である電気機械工業の出荷額が55兆円、売

上高で世界の上位30社中3社がランクされる自動車産業は44兆円である。レジャー産業の規模は、わが国の経済成長のけん引役である基幹産業をはるかに上回っている。

次に、世界の国々のGNPと照合してみよう。わが国のレジャー産業はイタリア（122兆円）やイギリス（105兆円）のGNPには及ばないまでも、カナダ（58兆円）やスペイン（56兆円）、ブラジル（43兆円）、ロシア（40兆円）、オランダ（32兆円）、韓国（30兆円）、インド（27兆円）、オーストラリア（26兆円）、スウェーデン（24兆円）、タイ（10兆円）、アルジェリア（4兆円）などの国々の生産額を凌いでいる。レジャー料金内外価格差が指摘されているが^{※2)}、わが国のレジャー産業の巨大化現象は物価水準の高さだけから説明できるものではない。ライフスタイルや価値観が少なからず関係しているものと思われる。

2. レジャー産業の時系列動向

レジャー産業は、その統計データが収集され始めた82年から最近の93年まで約48%の成長を遂げ、77兆円の規模に達した（表1参照）。この12年である。国内総生産（GDP、名目値）は同率の成長に14年を要しているから、レジャー産業は経済成長を上回る勢いで拡大してきたことになる。

レジャー産業の生産額の成長率を年毎に追ってみると、90年の9%を最高に、前年比5%を上回る高成長

*筑波大学 (Univesity of Tsukuba)

表1 レジャー市場と国内総生産・可処分所得の推移

	国内総生産 (10億円)	可処分所得 (月平均：円)	レジャー市場 (億円)
73	116,715	150,935	
74	138,451	187,825	
75	152,362	215,509	
76	171,293	233,462	
77	190,095	256,340	
78	208,602	270,307	
79	225,237	286,828	
80	245,547	305,549	
81	260,801	317,279	
82	273,322	335,526	397,110
83	285,593	344,113	432,940
84	305,144	359,353	456,140
85	324,159	373,693	480,280
86	338,353	379,520	511,340
87	353,989	387,314	541,820
88	376,889	405,938	593,090
89	402,311	421,435	639,410
90	432,589	440,539	702,294
91	455,589	463,862	748,516
92	465,431	473,738	768,510
93		478,155	769,370

(注) 1. 可処分所得は、一世帯あたりの月平均を表す。93年は速報値。

2. 国内総生産、可処分所得は各年の名目値。

(資料) 経済企画庁『国民経済計算』、総務庁統計局『家計調査』、余暇開発センター『余暇需要及び産業動向に関する基礎調査研究』。

を維持してきた。ただし、近年の景気後退局面では成長率は縮小し、92、93年はそれぞれ2.6%、0.1%に止まった。しかしながら、その時期のほとんどの産業がマイナス成長にあったことに留意すれば、レジャー産業の成長のポテンシャルは注目されて良いだろう。

GDP(名目値)に占めるレジャー産業の構成比は、82年以来、毎年14%超台で推移してきた。すなわち、80年代の構成比は14・5%台であった。これが90年代になって16%台に拡大した。産業構造のレジャー化が徐々に進展しているようだ。これは、レジャー・余暇生活を重視する価値観が国民のあいだに定着し³⁾、消費活動を通じて産業の生活に反映しているためと思われる。

3. 家計所得とレジャー産業

レジャー産業の生産額は、理論的には、家計(や企業)のレジャー財への支出にほぼ相当する。家計のレ

ジャー支出は所得に規定される。つまり、所得の低い時は生活必需品への配分比が相対的に膨らむが、所得の上昇もしくは物価の下落によって、レジャー財に対する実質購買力は相対的に向上する。この結果、レジャー産業の拡大の可能性が高くなる。かくして、レジャー産業の発展要因の一つに可処分所得が数えられる。

レジャー産業は12年間に48%拡大した。これに対し、勤労者一世帯あたりの可処分所得(名目値)は同じ12年間に30%の上昇である。これらの数値より算定されるレジャー産業の所得弾性値は1.6である。この数値は、所得の上昇に伴う将来のレジャー産業の規模を予想する上で参考になるもので、所得1%の上昇によってレジャー産業は1.6%拡大することを意味する。先に見た92、93年のレジャー産業の停滞は、所得低下の影響が大きいことが伺える。

所得の名目値は上昇しているものの、物価上昇分を差し引いた実質値ではむしろ減少傾向にある。つまり、73年を100とした増加指数でみると、91、92、93年の実質所得はそれぞれ128.2、128.8、128.6である。⁴⁾

所得のほとんど伸びない状態はいつまで続くのか。生産の3要素といわれる資本、土地、労働力のうち、土地と労働力のコストは日本が世界で最も高い。冷戦の終焉によってアメリカの経済は国際競争力を回復し、またアジアでも、中国経済の拡大がめざましい。日本の国際競争力の優位性が確保されるまでは、地価や賃金の上昇に対する圧力が強まり、96年頃までは所得の上昇は期待できないとの見方がされている⁵⁾。このため、消費者の価格志向が強まり、レジャー産業は、従来のマーケティングを変革しない限り、緩やかな成長にとどまるものと思われる。

4. レジャー生産の構造

余暇開発センターでは、レジャー産業を①スポーツ、②趣味・創作、③娯楽、④観光・行楽の四部門に分けている。この分類法に従ってレジャー産業の構成比をみると、娯楽産業が48兆円で、全体の62%を占めている。図1が示すように、娯楽産業が全体の6割を占めるというこの構造は82年以来ほとんど変わっていない。むしろ拡大基調にあって、82年から93年にかけて5.1ポイントの拡大である。これに対し、趣味・創作産業は全体の14%を占め、82年に比べ4.4ポイントの縮小、同じく、観光・行楽産業は15%、1.3ポイントの縮小、

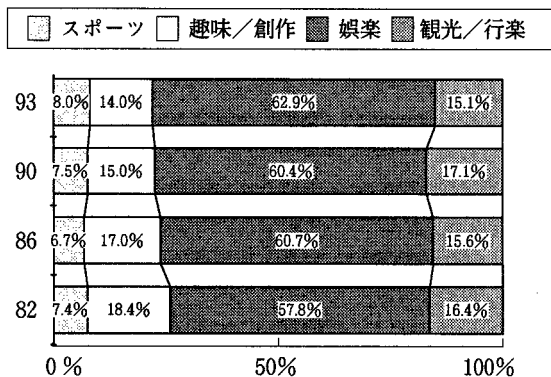


図1 レジャー産業の構造

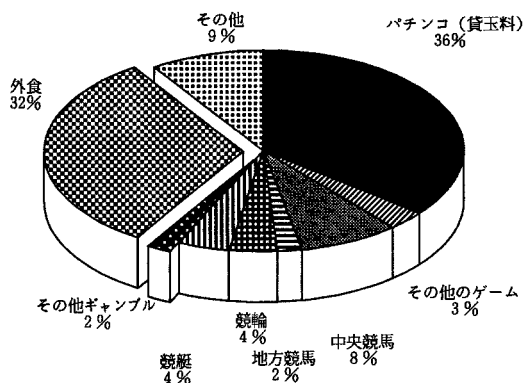


図2 娯楽産業48兆円の構成

スポーツ産業は8%で、わずかながら拡大している。
 レジャー産業の6割以上を占める娯楽産業(生産額48兆円)は、パチンコやギャンブル、外食といった業種によって構成される(図2)。娯楽産業の規模はロシア(40兆円)や韓国(30兆円)のGNPを超えている。パチンコ産業は、レジャー産業の生産額全体の22%を占める、17兆円の規模である。これは、わが国の鉄鋼業の出荷額(92年)に匹敵し、デンマーク(13兆円)や南アフリカ、タイ(各10兆円)のGNPをも上回る。
 世界には、戦火に晒され、貧困に喘いでいる地域、民族が少なくない。わが国は、GNPでアメリカに次い

で世界第二位、一人あたりのGNPでは世界第一位の経済大国になった。経済的な豊かさをパチンコやギャンブルに気前よく費やす日本人、あるいは娯楽産業が経済の一端を占める日本の産業構造、こうした事実は世界の人々の目にどう映るか。精神的な豊かさの欠乏感が国民の間に高まっていると言われるが、経済的な豊かさを精神的・文化的な豊かさの向上にどう利用すべきか。国際社会の一員として、先代の築いた経済的繁栄をいかに活用すべきか。価値観やライフスタイルの転換がレジャー行動・支出そして産業構造の転換に及ぼすインパクトは、決して小さくないはずである。

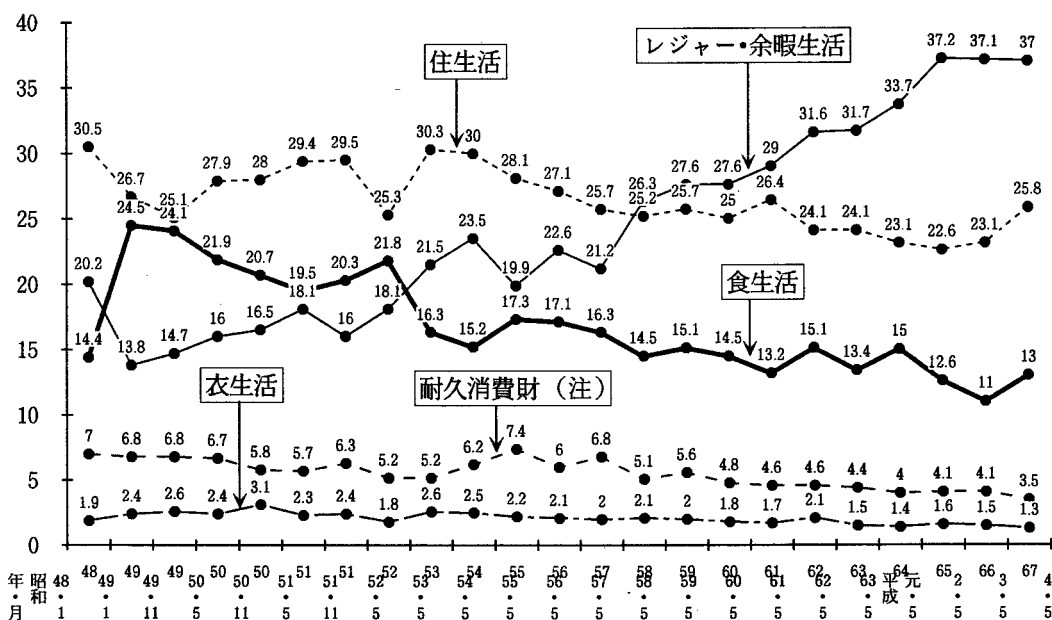


図3 生活の力点の変化

5. レジャー産業の発展のための課題

レジャー支出に影響する要因として、可処分所得や価値観・ライフスタイルの他に、例えば、自由時間やレジャー享受能力などが上げられる^{※6)}。図3からは、レジャー・余暇生活を充実したいとする国民の割合が顕著に高まっており、レジャー重視の価値観が醸成されつつあることが分かる。しかしながら、レジャー産業はパチンコやギャンブルなどの娯楽部門中心の構造であることが示すように、人々のレジャー支出の多くが娯楽レジャーに費やされている。レジャー重視の価値観とはすなわち娯楽志向を意味するのか。そうでもないようだ。

パチンコの参加率は28.1% (93年) であるのに対し、今後新たに始めたいあるいはもっと充実したいという人はそれよりかなり少ない。(5.1%)^{※7)}。また、自由時間におけるテレビ視聴は他のレジャー活動への時間配分をはるかに上回っていて、平日3時間、土曜日3時間21分、日曜日3時間44分である^{※8)}。しかしそれを充実したいとする人は9.6%^{※9)} に過ぎない。日本人のレジャー活動の実際と希望のギャップは大きい。

実際より希望率の方が高い活動は、旅行(海外・国内)やオートキャンプ、スキー、ゴルフ、登山、陶芸など、どちらかというとお金よりも時間と能力を要する「時間消費・能力開発型レジャー」(Aタイプ)に属する。一方、希望率の方が低い活動としては、パチンコやテレビ視聴のほか、ゲームやギャンブルなど、それほど能力もいらず、お金さえ出せばかなり楽しめる「所得消費・産業依存型レジャー」(Bタイプ)が多い。レジャー重視の価値観とはどうやらAタイプ志向であるようだが、それはまだ欲求レベルにとどまって行動としては十分現れていない。具体的な行動に結実するための課題とは何か。

(1) レジャー享受能力の開発・向上の支援

まず、レジャー産業にとっての課題は、消費者のレジャー享受能力の向上を支援する方法を開発し、自社のレジャー商品の価値への動議づけに力を入れることである。スポーツ用品製造業がスポーツスクールを、楽器メーカーが音楽教室を開催するなど、すでにその課題に取り組み成功した事例はたくさんある。スポーツや音楽などの享受能力が高まれば、活動に要する用具や材料などは必需品となる。また、能力の向上に伴

う買替需要も期待できる。

価格破壊とよばれる低価格戦略の波がレジャー産業にも押し寄せつつある。所得の伸びが期待できない市場環境では、価格戦略中心のマーケティングは有効かも知れない。しかし新たな商品とその購入動機となる享受能力、この二点の開発を怠るならば、レジャー産業は将来の好景気期に飛躍を遂げることはできないのではないか。海外旅行の勢いは円高の影響もあって著しい。海外でのレジャー体験は、日本人がレジャーの本当の豊かさ、楽しさに気づく契機になっている。わが国のレジャー産業は、人々が発見しつつある新たなレジャーニーズに対応できないようであれば、製造業同様、いずれ空洞化の危機に直面することになるだろう。

(2) 生活時間構造の柔軟化政策の推進

労働時間の短縮(時短)は自由時間の相対的な増大

表2 年間総労働時間・週休二日制の普及率・年次有給休暇取得日数の推移

年	年間総労働時間	完全週休二日制普及率 採用企業	年次有給休暇取得日数 適用労働者 (取得率%)	
73	2,184時間	1.5%	9.9%	
74	2,106	2.4	16.4	
75	2,064	4.6	21.4	
76	2,094	4.8	23.6	
77	2,096	5.2	23.1	
78	2,102	5.6	24.0	
79	2,114	5.6	23.5	
80	2,108	5.4	23.0	8.8日 (61.1)
81	2,101	5.7	24.1	8.3 (55.3)
82	2,096	6.1	25.0	8.7 (57.6)
83	2,097	6.2	27.0	8.8 (59.5)
84	2,115	6.7	27.0	8.2 (55.4)
85	2,109	6.1	27.1	7.8 (51.3)
86	2,102	6.2	28.2	7.5 (50.3)
87	2,110	7.3	28.5	7.6 (50.3)
88	2,110	7.4	29.5	7.6 (49.7)
89	2,088	9.6	36.9	7.9 (51.3)
90	2,052	11.5	39.2	8.2 (52.3)
91	2,016	14.5	45.9	8.6 (54.8)
92	1,971	19.5	51.3	9.0 (55.9)
93	1,912			

(注) 1. 数値は全て30人以上の規模の事業所のもの。
2. 年次有給休暇は、勤労者一人あたりの平均値。
(資料) 労働省『毎月勤労統計調査』。労働省『賃金労働時間制度等総合調査』。

を意味する。わが国の時短運動は、①一日の労働時間を8時間にすることに始まり（労働基準法制定）、②週休制度の確立・完全週休二日制の導入・普及、③長期休暇の実現という、いわば「一日の時短→週の時短→年の時短」の史的展開であったといえよう。次なる課題は、人生全体における自由時間の柔軟な配分を実現することではないか。

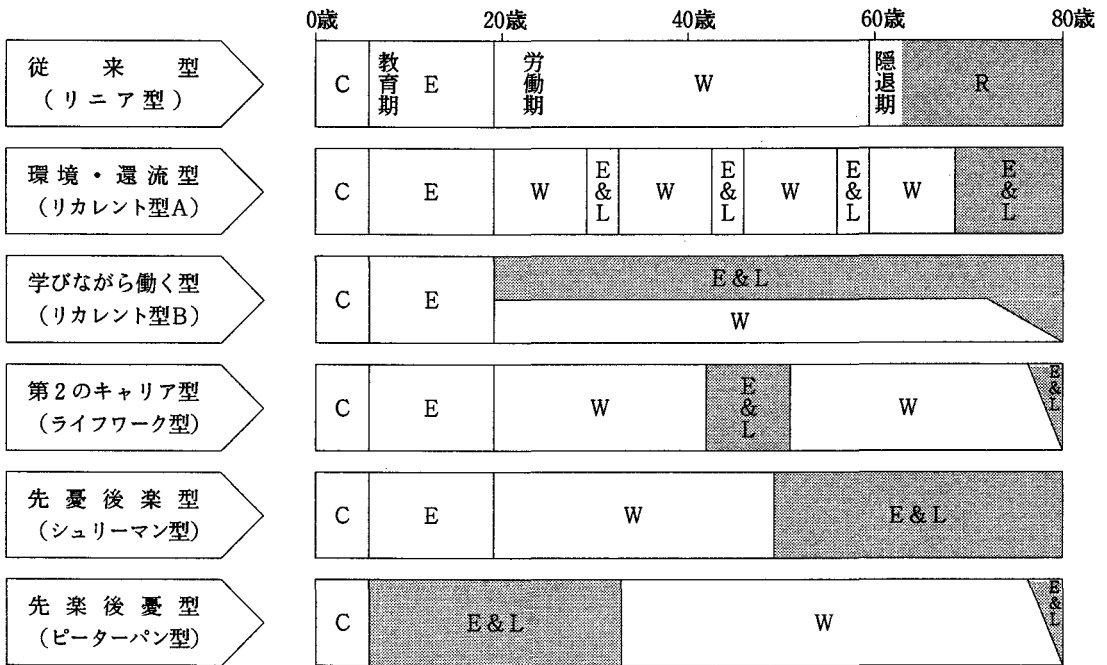
8時間労働はほぼ定着した。他方、完全週休二日制については普及傾向にあるものの、現状は表2が表す通り勤労者ベースで5割、企業ベースでは2割の普及率で、その拡大が待たれる。そして、年の時短に関わる有給休暇の取得日数については、80年以来それほど大幅な伸びはなく、年平均8～9日で推移しているのが実状だ。年間労働時間は、92年より1900時間台に縮小したが、これは週休二日制の普及効果であろう。

さて、時短政策の歴史的産物ともいえる現在の自由時間とはまさに余暇と呼ぶにふさわしいものようだ。すなわち余暇とは労働の残余としての細切れ状態の自由時間を指している。「塵も積もれば山となる」といわれるが、余暇は山を築けるものか、総ボリュームを試算してみよう。

生活大国5カ年計画が目指す年間1800時間の労働時

間が実現し、40年間働くことがわれわれの権利であり、義務であるとする、生涯労働時間は約7万時間となる。これに対し、労働期の余暇は平日243分、土曜日280分、日曜日301分、一年間の土・日曜数を各52として計算すると、40年間で約9万時間となる。人生80年時代では定年退職によって約7万時間の余暇（10時間×365×20年）が生まれる。結局、労働期以後の余暇はトータルで約16万時間、生涯労働時間の2倍を超える規模になる。こうなると、まずは、余暇を、労働に従属した概念と捉える呪縛からの意識改革が一人ひとりに必要になる。

国にとっては、国民が生涯労働時間や自由時間を柔軟に配分できるような時間政策の推進が課題となる。図4の6つの時間配分パターンに対する国民の選好度調査によれば^{※9)}、6歳から22歳まで集中的に教育を受け60歳頃まで働き引退するいわゆる「従来型」を望む者は15.3%である。これに対し、「循環・環流型」（35.5%；仕事を中断して新しい知識や技術をまなぶ機会を何回か繰り返す）、「学びながら働く型」（24.5%；1日の労働時間を短くし、働きながら学ぶ）といったリカレント型への希望が従来型を上回っている。



C: Child 児童 E: Education 教育 W: Work 労働
R: Retirement 隠退 L: Leisure レジャー

図4 人生80年時代の時間配分パターン

経済学は富や所得の分配に関する知識の貯蓄に、経営学は土地や資本や労働力の結合に資する技術の発展にそれぞれ貢献してきた。豊かさゆとりのバランスした社会を実現するため、レジャー・レクリエーション研究は生活時間の柔軟化政策を推進する新たな知識と技術の開発をその使命のひとつにすべきではなからうか。レジャーの享受能力が高まり、細切れでないまとまった自由時間が確保される社会になれば、国民のレジャーのライフスタイルはBタイプからAタイプにシフトし、レジャー産業は消費者の本当のレジャーニーズに対応したビジネスを展開できるようにもなる。その結果、レジャー産業は今とは違った構造に変化することになるだろう。

注)

注1) 余暇開発センター「余暇需要及び産業動向に関する基礎調査研究」(1994)。

なお、毎年5年のゴールデンウィーク前に発表され

る「レジャー白書」はこの調査研究の速報版にあたる。

注2) 例えば、経済企画庁編『遊びの値段—レジャー料金の国際比較—』所収「レジャーサービス料金の内外価格差調査結果」(1992)を参照。

注3) 総理府「国民生活に関する世論調査」参照。

注4) 総務庁「家計調査年報」

注5) 斎藤精一郎「日本経済とレジャー産業の展望」『月間ロジアル』(余暇開発センター、95年1・2月号掲載)

注6) 飽戸弘・松田義幸編「ゆとり時代のライフスタイル」(日経マーケディア、1989)

注7) 余暇開発センター「レジャー白書94」

注8) NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」(1990)

注9) 経済庁企画庁国民生活局編「人生80年時代における労働と余暇」(1986)

<特集：21世紀に向けてのレジャーの価値>

資料 余暇・生活文化行政をめぐる主要な動向

(「余暇・生活文化関係資料」経済企画庁国民生活局 余暇・生活文化室、平成5年10月 より)

<p>昭和41年 (1966)</p>	<p>○「<u>将来の国民生活像—20年後のビジョン</u>」(国民生活審議会(以下国生審と略)報告)</p> <p>【余暇問題が国民生活行政の重要な課題であることを提示】</p> <p>①今後の技術進歩と生産力の増大は労働時間の短縮、自由時間の増大をもたらすこと。 ②それは労働時間の改善、教育水準の上昇として国民生活の向上を意味すること。 ③自由時間に形成される生活文化の役割は一層大きくなること。</p>
<p>昭和43年 (1968)</p>	<p>○「<u>余暇問題の現状と将来の方向</u>」(国生審中間報告)</p> <p>【余暇問題の所在と性格を明示】</p> <p>①余暇は労働の再生産のための手段から、より一層積極的な意味を与えられ始め、また余暇活動のために向けられる消費支出によって裏付けされていること。 ②レジャー・ブーム現象が起きているが、余暇に対する認識が欠如し、適応の態度が整わないため、余暇の拡大が必ずしもそれに対応した内容的充実を伴っていないことが余暇問題の基本的性格であること。</p>
<p>昭和47年 (1972)</p>	<p>○「<u>レジャーへの提言</u>」(国生審報告)</p> <p>【消費者保護の見地に立ちつつ、レジャーを検討。総論において、今後ますます要求が増大すると考えられる創造的レジャーが時間多消費型であることを指摘し、自由時間拡充の必要性を提言】</p> <p>○<u>経企庁余暇開発室(現余暇・生活文化室)、通産省余暇開発産業室(現余暇開発室)の設置、(財)余暇開発センターの設立</u></p>
<p>昭和48年 (1973)</p>	<p>○「<u>余暇行政に関する各省庁連絡会</u>」発足(事務局：経済企画庁余暇開発室)</p> <p>【各省庁の余暇関連予算の取りまとめ、余暇関連施策に関する連絡調整】</p> <p>○「<u>都道府県余暇行政担当課長会議</u>」発足</p> <p>○「<u>余暇政策の今後のあり方</u>」(経企庁余暇開発室)</p> <p>【余暇問題の背景、現状を分析し、余暇政策の方向と課題を提示】</p> <p>(政策の方向)</p> <p>①商業レジャーの拡大に対する適切な誘導と調整 ②国民のレジャー意識の啓発 ③コミュニティ・レジャーの推進</p> <p>(政策の課題)</p> <p>①余暇行政機構の整備 ②統計・資料の整備と余暇環境資源評価システムの確立 ③週休2日制等労働時間短縮の促進 ④余暇意識の啓発と余暇生活能力形成のための条件整備 ⑤余暇環境の整備 ⑥余暇情報の提供 ⑦老人の余暇の充実 等</p> <p>○<u>祝日法改正</u>(祝日と日曜が重なった場合は月曜を休日に)</p> <p><オイル・ショック> 【労働時間短縮の停滞】</p>
<p>昭和52年 (1977)</p>	<p>○「<u>自由時間の現状と対策の方向</u>」(経企庁自由時間対策研究会)</p> <p>【自由時間を積極的に人間性を育む時間として意義付け、個人・民間・公共の役割を明らかにし、日常生活圏を主体とした総合的で計画的な環境整備等を提言】</p>

昭和55年(1980)	<p>○「<u>自主的社会参加活動の意義と役割</u>」(国生審報告)</p> <p>【人々の社会参加意欲が高まりつつある実態を踏まえ、国民生活の向上を図るためには、行政の役割の見直しとともに民間の活力が十分発揮されることが重要という観点から企業活動と並んで社会的活力の中心となる自主的社会参加活動の意義と役割を検討】</p> <p>①自主的社会参加活動の意義は、参加する個人の精神的充実感の増大と創造的安定社会の構築であること。</p> <p>②活動を活性化する方策として、自由時間の確保、活動場所の確保、情報収集・提供システムの整備、人材の養成、資金的助成、関連制度の整備が必要であること。</p>
昭和58年(1983)	<p>○総理府世論調査「今後の生活の力点」において、「レジャー・余暇生活」が「住生活」を抜いて、以降第1位に。</p> <p>○「<u>1980年代経済社会の展望と指針</u>」(S58～65の経済運営指針一閣議決定)</p> <p>「生活の質的向上を図るため、……余暇活動などの自主的参加活動の充実のための環境整備を行う」等</p>
昭和60年(1985)	<p>○<u>祝日法改正</u>(その前日及び翌日が祝日にあたる日を休日に……5月4日が休日に)</p>
昭和61年(1986)	<p>○「<u>長寿社会の構図</u>」(国生審報告)</p> <p>【「人生50年時代」の中で形成された経済社会システムの諸問題を踏まえ、「人生80年時代」に適合した経済社会システム、サブシステムの再構築を提言】……(望まれるシステム像)</p> <p>①特定のライフ・ステージに集中している経済的負担や時間的余裕の極端な偏在が解消され生涯を通じて職業生活・個人生活の両面において自己実現が可能となり、経済社会の活力が維持されること。</p> <p>②個々人が生涯において必要とし、希望する時に、教育・労働・余暇に関し、多様で柔軟な選択を行うことが可能となるようリカレント型生活パターンを可能とすること</p> <p>③国民が多様な形で社会参加活動を行うことが可能であること。</p> <p>○「<u>余暇活動のための5つの提言</u>」(日本社会党)</p> <p>①余暇時間の拡大 ②有給教育休暇制度の実現 ③ゴルフ場利用税など入場税の廃止 ④女性の余暇活動の推進 ⑤ナショナル・ミニマムの確立と公的責務</p> <p>○「<u>余暇基本政策-国民の健康と豊かな生活のための余暇対策-</u>」(公明党)</p> <p>①余暇に関する3つの原則(機会平等、消費者保護、自然環境の保護・適正利用) ②余暇対策基本法の制定 ③余暇施設の計画的整備 ④リーダーの養成と確保 ⑤余暇情報・知識の拡大 ⑥余暇関連行政の改革</p> <p>○「<u>ゆとり創造月間(毎年11月)</u>」の実施</p> <p>【ゆとり創造社会に向けての国民的合意の形成、気運の醸成を図る】</p>
昭和62年(1987) 5月	<p>○「<u>構造調整の指針</u>」建議(経済審議会-新前川リポート) 【2000年に向け、できるだけ早期に労働時間1800時間程度を目指す】</p> <p>6月</p> <p>○「<u>総合保養地域整備法(リゾート法)</u>」施行</p> <p>基本構想承認済 35構想、基本構想承認済申請中 2構想(平成3年12月現在)</p> <p>9月</p> <p>○「<u>海外旅行倍増計画(テン・ミリオン計画)</u>」策定(運輸省)</p> <p>【61年の日本人海外旅行者数552万人を平成3年までに年間1000万人に倍増する計画】 (注)年間1000万人の海外旅行者数は平成2年度暦年において達成。</p>

<p>昭和63年(1988) 4月</p>	<p>○「改正労働基準法」施行</p> <p>(主な改正点)</p> <p>①法定労働時間の短縮 一週間の法定労働時間が、従来の48時間から段階的に短縮され、将来的には40時間とすることが労働基準法上明確に。当面の1週間の法定労働時間は46時間。</p> <p>②変形労働時間制 フレックスタイム制の採用要件が明らかにされるなど</p> <p>③年次有給休暇制度の改善 年次有給休暇の最低付与日数が従来の6日から10日に引き上げられるなど</p>
<p>5月</p>	<p>○「経済運営5か年計画—世界とともに生きる日本」閣議決定</p> <p>【豊かさを実感できる多様な国民生活の実現(労働時間短縮と自由時間の充実)】</p> <p>①完全週休2日制の普及、年次有給休暇の計画的付与・取得の促進、所定外労働時間の短縮、労働時間のフレックス化等により、おおむね計画期間中に週40時間労働制の実現を期し、年間総労働時間を計画期間中に1800時間程度に向け、できる限り短縮。</p> <p>②四季折々にまとめて休暇を取得する制度や慣行の確立、自由時間増大に対応した環境整備、指導者の養成、海外旅行の促進等を図るための施策推進。</p>
<p>6月</p>	<p>○「労働時間短縮推進計画」(労働省)</p> <p>【平成4年度までの週40時間労働制(完全週休2日制相当)、年間総実労働時間1800時間程度に向け、できるだけ短縮】</p> <p>○「第6次雇用対策基本計画」閣議決定</p> <p>【ゆとりある職業生活を実現していく上で労働時間の短縮が重要な課題と位置付け】</p>
<p>7月</p>	<p>○文部省「生涯学習局」を設置</p> <p>【臨教審の提言、教育改革推進大綱(閣議決定)を踏まえ、生涯学習体系への移行を図るため、社会教育局を改組して、生涯学習局を設置】</p> <p>○「ゆとり宣言」(全日本民間労働組合連合会時短推進集会)</p> <p>○「ゆとりある国民生活実現のための方策」を第12次国民生活審議会に諮問(経済企画庁)</p>
<p>昭和64年(1989) 1月 平成元年(1989) 2月</p>	<p>○政府機関の隔週土曜閉庁実施</p> <p>○金融機関の完全週休2日制実施</p> <p>○「『個人・企業共存の時代』の実現をめざして～国民の豊かさを高めるシナリオ～」 (社)経済同友会</p> <p>①豊かさを実感するためには、自由な選択の手段を一層充実し、改善に努める必要。 ②阻害要因として、少ない「時間」のゆとり等 ③豊かさ実現のための方策 「金持ち」「物持ち」から「時間持ち」へ、自由裁量時間の拡大、労働時間短縮等</p>
<p>4月</p>	<p>○「余暇充実のための基本的方策」(第12次国生審余暇・生活文化委員会中間報告)</p> <p>【余暇の基本的な事項について、重要な問題提起】</p> <p>①余暇はなぜ必要か、どのような意義を持っているか。 ②余暇の充実を図っていくためには、何をしなければならないか。 ③今ただちに実行したらよいのではないかとと思われること。</p> <p>(参考) 中間報告に対する反響</p> <p>・「余暇促進基本法」のような法制面の支援、連続休暇を義務付ける法的措置の検討、サマータイム制の検討等につき、様々な反響。</p>

<p>平成 元年 (1989) 5月</p>	<p>○<u>経済企画庁「余暇開発室」が「余暇・生活文化室」に改組</u></p> <p>(参考) 行政名称としては、47年度から59年度までは「余暇行政」と称し、60年度からは自由時間を通じて創造される内容も加味して、「余暇・生活文化行政」と改称。</p>
<p>6月</p>	<p>○<u>「国民生活に関する調査報告—労働と余暇—」</u> (参議院国民生活に関する調査会)</p> <p>①中高年勤労者余暇対策の確立 ②連続休暇の取得促進 ③特別有給休暇制度の積極的導入 ④有給病欠休暇の普及促進 ⑤週休2日制の導入拡充 ⑥所定外労働時間の短縮 ⑦生涯生活設計システムの開発・普及 ⑧余暇関連サービスの改善、施設の総合的整備 ⑨健全な民間余暇事業の育成、魅力的なリゾート開発の確保 ⑩余暇行政推進体制の整備</p> <p>○<u>「豊かな生活を築くためのレジャー政策—レジャー対策基本法の制定と今後の課題—」</u></p> <p>【野党4党(日本社会党、公明党、民社党、社会民主連合)の共同アピール】 ①レジャー対策基本法の制定 ②具体的計画策定と条件整備 ③レジャー関連行政の一元化</p> <p>○<u>地方議会の「ゆとり宣言」の決議</u></p> <p>第1号 大分県中津市議会 平成2年5月 計115議会 → 平成4年5月現在 計1,210議会</p>
<p>7月</p>	<p>○<u>「日本版ゴールデン・プランの提唱—ゆとりある社会をめざす余暇充実政策の推進—」</u> (民社党)</p> <p>①スポーツ・レクリエーション施設の計画的増設—日本版ゴールデン・プランの策定— ②「余暇活用基本法」(仮称)の制定 ③労働時間短縮など余暇充実の条件整備</p>
<p>10月</p>	<p>○<u>「全国余暇行政研究協議会からの提言—余暇充実に向けて—」</u></p> <p>①余暇行政推進体制の確立 ②国民の余暇意識の啓発 ③労働時間短縮等のための啓発 ④余暇充実のための環境整備 ⑤余暇情報の提供 その他「余暇ウィーク」の設定等余暇意識の啓発をより効果的に推進する施策を提案。</p>
<p>平成 2年 (1990) 1月</p>	<p>○<u>「余暇シンポジウム—余暇時代の幕開けに当たって—」</u> (主催 経済企画庁)</p> <p>○<u>「ふるさと創生の理念と構想中間報告—自由時間創造政策の推進—」</u> (自由民主党)</p> <p>①生活の豊かさや時間のゆとり ②国や自治体による時間制度、時間政策 ③企業による時間制度、時間政策 ④生活者個人による時間管理に対する助成等</p>
<p>2月</p>	<p>○<u>「企業メセナ協議会」設立</u> 【企業の文化活動を促進】</p>
<p>3月</p>	<p>○<u>「ゆとりと創造の市町村行政—余暇時代の行政マニュアル」</u> (経済企画庁・静岡県)の作成</p> <p>【国及び地方を通じる総合的な余暇行政の樹立に向けて、平成元年度から経済企画庁が都道府県に委託して行っている、地方における余暇行政を推進するための調査研究の成果。自治体における余暇行政推進のためのモデル、マニュアルを提示】</p>
<p>4月</p>	<p>○<u>「豊かな時を創るために—新しい余暇社会と生活文化の創造に向けて—」</u> (国生審余暇・生活文化委員会報告)</p> <p>【重点的に進めるべき施策】………</p> <p>(基本方針) 快適でゆとりがあり、かつ、年齢、性別、個々人の経歴等によって異なるニーズに柔軟に対応できる経済社会システムの形成。</p> <p>①余暇拡大のための施策 年次有給休暇の完全取得、連続休暇の定着、残業の削減、連続休暇を取得する慣行の確立 等</p> <p>②国民的コンセンサス形成のための施策 余暇に関する積極的な意識の形成、余暇関連団体のネットワークづくり 等</p> <p>③余暇の充実のための施策 生涯学習の充実、健康づくりの推進、余暇のための人材づくり 等</p> <p>④余暇環境の充実に関する施策 既存施設も活用しながらニーズに対応した余暇空間の整備充実 等</p>

	<p style="text-align: center;">⑤余暇に関する公的支援に対する施策 余暇政策の基本方針、余暇行政の総合的な推進体制の確立 等</p>
<p>平成 2年 (1990) 6月</p>	<p>○「平成2年～3年度の政策・制度要求と提言」(連合)</p>
	<p>(豊かさを実感できる国民生活の実現) ・労働時間の短縮、余暇・レジャー関連サービス産業の充実 等 (1993年度年間総実労働時間1800時間の達成) ・完全週休2日制の社会的定着化、学校5日制の拡大等 ・中小企業時短促進法(仮称)の制定 ・長期リフレッシュ休暇の普及、バカンス法の制定 ・メーデーの国民祝日化と「太陽と緑の週」の制定 ・労働基準法の改正等</p> <p>○衆・参社会労働委員会において「ゆとり宣言」決議</p>
<p>7月</p>	<p>○「生涯学習振興法」施行</p> <p>【生涯学習振興施策の推進体制及び地域における生涯学習機会の整備を図る】 ①都道府県は生涯学習の振興に資する事業を各種団体等と連携協力しつつ行うこと。 ②都道府県は地域生涯学習振興基本構想を作成し、承認を申請しうること。 ③生涯学習審議会の設置(文部省及び都道府県)</p>
	<p>○「連続休暇取得促進要綱」(労働省)</p> <p>【年次有給休暇の取得の目標と課題を明らかにし、年次有給休暇の完全取得の促進、連続休暇の普及・拡大について労使が自主的に取り組むべき事項を指針として示すとともにこれに関連して労働省の講ずる施策を定める】</p> <p>①年次有給休暇の取得の目標と課題 (目標)「年次有給休暇の平均20日付与、20日取得」 (課題)年次有給休暇の完全取得のための意識改革とシステム作り、休暇日数の大幅増。 ②労使が自主的に取り組むべき事項に関する指針 労使一体となった委員会等によるフォローアップ、中小企業への配慮、付与日数の計画的増加、各種休暇メニューの提示等 ③労働省の講ずる施策 国民的合意の形成、指導・援助、環境整備</p>
	<p>○「ゆとり社会とマイライフの創造」(労働省勤労者福祉懇談会報告)</p> <p>【豊かな勤労者生活の実現に向け、勤労者福祉の分野において解決すべき課題と課題解決に向けて行政、企業等の果たすべき役割を検討】 自由時間活用のため、時短、休暇の分散化・柔軟化、企業内施設や学校施設の開放、施設・ソフト情報の提供等が必要。</p>
<p>10月</p>	<p>○「余暇キャンペーン90、余暇セミナー・シンポジウム」開催(経済企画庁・静岡県共催)</p>
	<p>○「1%クラブ」設立(経団連内)</p> <p>【経団連内に所得の1%以上を各々自主的に社会貢献活動に支出することを約束する企業・個人をメンバーとする「1%クラブ」を設立、会員募集。現在200社、150人入会】</p>
<p>12月</p>	<p>○「自由時間活用社会における地方公共団体の役割に関する調査研究委員会」発足(自治省)</p> <p>【地方自治体の余暇関連施策の現状を調査するとともに地方自治体が行う新しい余暇行政の展開方策について検討】</p>
<p>平成 3年 (1991) 1月</p>	<p>○「労働問題研究委員会報告—新時代へのわが国の対応と経営者の選択—」(日経連)</p> <p>・国民が等しく余暇を享受し、ゆとりを実感できるためには、365日、24時間のサービス消費型余暇を満喫する余暇観から、精神的充足を求める余暇観に転換することによって社会の仕組みを変えていくべき。 ・労使による時短への積極的取り組みが必要。フレックス休暇、アニバーサリー休暇、ライフステージによる生涯労働時間の柔軟な配分等多様な時短の方法がさらに広く検討されるべき。</p>

平成 3年 (1991)
3月

○「余暇行政の推進方策に関する研究会」発足 (経済企画庁)

(目的)

人々が余暇を活用してゆとりある充実した生活を送ることができる地域社会の形成を図るため、地域の特性、実情に即した余暇行政の総合的推進方策に関し、実務的見地に立って調査、研究を行うこと

(基本的視点)

国民の余暇活動の大宗を占める日常の余暇活動は、一定の地域内の地域資源 (公共・民間施設、自然環境等)、人的関係 (家族、友人、グループ・サークル等)、余暇ソフト (休養、各種レジャー、学習、イベント等余暇活動の種類とその円滑な実行可能にするシステム) 等の余暇に関する環境・条件に大きな影響を受けることから、これら環境・条件の整備を図り、住民の余暇活動を図っていく上で、住民と密接な関係にある地方自治体の役割は極めて重要。

このような観点から、地方自治体が地域の実態に即し、その特性を生かしつつ余暇行政を円滑に推進していくための課題と、これに関連した国及び民間の課題を検討。

(検討課題)

- ①地方自治体における余暇行政の範囲、対象
- ②地方自治体における余暇行政の総合化、体系化
- ③余暇関連施設の整備と利用の拡大
- ④余暇活動に関するリーダーの育成と活用
- ⑤余暇活動を行うグループ、サークルの育成
- ⑥余暇活動に関する地方自治体等の行事、催し物への対応
- ⑦余暇情報の整備・提供、余暇関連窓口の設置
- ⑧地元企業との連携
- ⑨その他の余暇行政の推進方策 (新たな手法一表彰事業、広域市町村圏形成等)

○「1990年度国民生活時間調査」 (NHK放送文化研究所)

4月

○法定労働時間が週46時間から44時間へ (労働基準法政令改正)

○「レジャー白書 91ー日本のバカンスを考えるー」 (財余暇開発センター)

○「余暇生活開発士・余暇生活相談員」の養成及び資格認定事業開始

(財日本レクリエーション協会)

個人の余暇生活の開発・充実の援助者、いわば「余暇生活のコンサルタント」として余暇生活設計、阻害要因解決、余暇活動発見等のプログラムの実施、余暇相談、余暇情報提供等を総合的に行う人材。

余暇生活開発士：組織、団体、経営体等での専門職を志向

余暇生活相談員：組織、団体、経営体等でのリーダー的存在、地域団体等での活動を志向。

○春闘、積極的に時短推進で決着

(主要産業における時短要求の回答状況)

- ・鉄鋼……………1990年代半ばまでに年間総労働時間1800時間台を目標。
日勤2日、交代3日の休日増
- ・電機……………労使協議機関の設置、新しい休日協定等
- ・電力……………育児休業制度の新設
- ・NTT……………1993年度1800時間の実現を目指す

5月

○「育児休業法」成立 (平成4年4月施行)

(主な内容)

- ・子供が1歳に達するまで男女労働者のいずれかに育児休業を認める。
- ・事業主は労働者からの育児休業の申し出を拒否できない。
- ・事業主は育児休業を理由に労働者を解雇できない。
- ・事業主は育児休業を取得しない者に対しては勤務時間短縮の措置を取る等。

<p>平成 3年 (1991) 5月</p>	<p>○平成2年度年間労働時間発表 (労働省)</p> <p>【労働者一人当たり年間総実労働時間 2044時間 (対前年度比 △32時間)】</p> <p>○「健康休暇に関する検討会」中間報告 (厚生省)</p> <p>【現代人の健康の保持増進のためには、日常的な健康作りとともに、まとまった休暇を取り、一定期間休養することが重要。このため効果的な休養の在り方、潜在型の長期休暇を可能にする環境整備、特に健康作りのための休暇取得の具体的推進策等につき検討が必要】</p>
<p>6月</p>	<p>○「ゆとり社会懇談会」中間報告 (通産省)</p> <p>○「2010年への選択 メッセージ ―「地球」と「人間」― (経済審議会2010年委員会)</p> <p>【現状のまま推移した場合の20年後の経済社会を見通し、そこで生じてくる問題点を指摘し、これらを解決しながら望ましい経済社会を実現するために何か課題であるかを明らかにする】</p> <p>①労働時間の短縮 高度経済成長時代なみのペースで進む最近の労働時間短縮をより確かなものとし、国民的な合意の下に着実に進めていくことが必要</p> <p>②通勤時間の短縮 職住近接を進める。在宅勤務、サテライトオフィス、マルチハビテーションなどの流れに沿った条件整備。</p> <p>③自由時間の活用 余暇をより積極的に位置づけ、有意義に使う。ボランティア活動等への支援。働き盛りの30～40才台の男性の自由時間の短さ、格差の拡大に配慮。</p>
<p>7月</p>	<p>○「メセナ白書 91」 (社団法人企業メセナ協議会)</p> <p>○公務員「夏季休暇制度」実施</p> <p>【夏季における一定期間の連続休暇が職員の健康の維持・増進、家庭生活の充実に効果的であることから、新たに3日間の夏季休暇制度を導入】</p> <p>○「労働時間・週休2日制に関する世論調査」発表 (総理府)</p> <p>○「余暇行政施策ガイド」作成 (余暇・生活文化行政関係省庁連絡会議)</p> <p>【地方公共団体、特に市町村段階において、地域の余暇・ゆとり充実のために条件整備を進めるにあたって参考となるよう、余暇行政関係14省庁の所掌する余暇関連施策の範囲と内容を紹介】</p>
<p>8月</p>	<p>○「所定外労働削減要綱」策定 (労働省)</p> <p>【所定外労働時間の削減の意義と目標を明らかにし、所定外労働時間の削減について労使が取り組むべき事項を指針として示すとともに、これに関連して社会全体として取り組むべき事項を示す】</p> <p>①所定外労働削減の意義と課題</p> <p>(意義) ・創造的自由時間の確保、家庭生活の充実、社会参加の促進 健康と創造性の確保、勤労者の働きやすい職場環境づくり</p> <p>(目標) ・所定外労働時間を、当面 (今後3年程度)、毎年10%ずつ削減 ・サービス残業をなくす ・休日労働はやめる</p> <p>②労使が取り組むべき事項に関する指針</p> <p>・労働時間に関する意識の改革 ・業務体制の改善 ・労使一体となった委員会の設置 ・ノー残業デー、ノー残業ウィークの導入・拡充 等</p> <p>③社会全体として取り組むべき事項</p> <p>・企業系列や業界団体の取り組み ・消費者意識の改革</p>

平成 3年 (1991) 9月	<p>○「生活時間柔軟化委員会」発足 (通産省)</p> <p>【余暇需要のギャップに関わる問題を解決するためには、従来の事業者のみによる対応では解決が困難であるため、生活時間の柔軟化によって余暇需要の分散化を図ることが必要。このため、生活時間の柔軟化を推進するための方策及びそれに関わる問題点を検討】</p>
11月	<p>○「個人生活優先社会をめざして」 (第13次国生審基本政策委員会中間報告)</p> <p>【経済効率の点で優れていたとされる日本の経済社会システム「企業中心社会」は、今日、個人生活の充実を図る上で制約要因となっている。生活の豊かさを充実するためには今後、企業と個人の関係を根本的に見直し、「個人生活優先社会」へ転換することが必要】</p> <ul style="list-style-type: none">・生活時間をゆとりあるものとするためには、労働時間の一層の短縮が基本。・十分な時間と活動の幅広い選択肢を確保し、多様な自由時間活動を可能にする。・身近で手軽に利用できる余暇環境や緑豊かな自然、歴史、風土等を有する余暇環境を整備。
	<p>○「第30回党全国大会重点政策」 (公明党)</p> <p>(時間のゆとりの確保)</p> <p>①長時間労働の解消と労働環境の改善</p> <ul style="list-style-type: none">・「時短促進法」の制定と「時短促進助成金」の創設・完全週休2日制の実施・残業時間の制限と労働分配率の見直し・年次有給休暇の完全取得の義務付けと病気休暇制度の創設・ワークシェアリングによる時短の推進・リフレッシュ休暇制度の創設・Uターン・アドバイザー制度の創設・長時間通勤・混雑緩和対策 <p>②余暇対策の拡充 — 自遊時間の確保 —</p> <ul style="list-style-type: none">・「余暇促進基本法」の制定・フレックス・ホリデー制度の創設・学校の5日制の推進とリクエスト・ホリデー制度の創設
12月	<p>○「国際化対応・国民生活重視の行政改革に関する第2次答申」 (臨時行政改革推進審議会)</p> <p>【ゆとりある豊かな国民生活を実現するためには、自由時間の確保と拡大が必須の要件である】</p> <ul style="list-style-type: none">・週40時間労働制へ向けた労働基準法の見直し・時間外や休日の賃金の割増率の引上げなどの検討・フレックス・タイム制の本格的な普及・女子再雇用制度・男女の別のない介護休業制度の導入を促進、法制化も含め有効な普及対策の検討・ボランティア休暇制度等の導入・多頻度小口発注等の取引慣行や過剰な品質管理、サービスの見直しの促進
	<p>○「労働時間短縮の影響に関する研究会」報告 (通産省)</p> <p>【時間短縮を進めると高齢者や女子の活用、省力化や合理化投資の促進により生産性は向上する。またレジャー消費などで内需が刺激される (労働時間を1%短縮すれば、余暇支出の増大で消費が0.5%増加) 結果、大きくマクロ的な生産水準の低下は生じない可能性が高い】</p>
平成 4年 (1992) 1月	<p>○「第123国会総理大臣施政方針演説」</p> <p>【「生活大国」への前進。生活大国とは、労働時間や通勤時間の短縮により、個人が自己実現を図るため、自由時間、余暇時間を十分活用することのできる社会など】</p>

<p>平成 4年(1992) 1月</p>	<p>○「労働問題研究委員会報告 -新時代の経済・社会と労使関係を求めて」(日経連)</p>
	<p>(1)このところの労働時間短縮が年2%程度進められていることを考えれば、日本全体でみた延べ総実労働時間はすでに減少の段階に入った。</p>
	<p>(2)家庭重視に向けた総合的取り組みの必要性 労働時間の弾力化、サテライトオフィスなど職住接近、通勤時間の短縮、女性が家庭と就労を両立しうるような環境の整備の視点で、企業は貢献すべき。</p>
	<p>(3)労働時間短縮への企業の対応</p> <ul style="list-style-type: none"> ・労働時間、とくに総実労働時間の短縮は、労使の最重要課題。 ・現在の年間30～40時間の短縮が継続するよう努力すれば、平均的には遠からず現在の米・英の水準(1900時間台半ば)に達し、中期的には年間総実労働時間1800時間台も射程距離に入る。 ・労働時間短縮への企業の基本的考え方 <ul style="list-style-type: none"> ①賃上げと時短のバランスを十分考慮 ②省力化や経営効率向上の計画的推進 ③年間の総実労働時間で考えること ④労使の話し合い・協力によって決めること ・具体的手段として <ul style="list-style-type: none"> ①残業の圧縮、②週休2日制の推進、有給休暇の計画的取得 ③変形労働時間制、フレックスタイム制の導入、④長期リフレッシュ休暇の導入など
<p>2月</p>	<p>○「余暇と旅行に関する世論調査」(総理府)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・余暇時間の活用 前回調査(63年1月)と比較し、「活用している」は全ての年代で顕著に増加。 (55.5% → 61.8%) しかし満足度は高いといえず(全体33.3%、30歳代は最低で19.7%) ・仕事と余暇の関係 余暇重視派23.8%が、仕事重視派13.1%を、10.7%上回っている。 「仕事も余暇も両方大切である」とする両立派58.5%が、全体の約6割弱。
<p>3月</p>	<p>○<u>春闘、時短で着実な前進</u></p> <p>(主要産業における時短要求の回答状況)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電機 …… 年間総実労働時間1800時間の実現に向けての合意 休日労働の割増率を45%に引上げ(現行40%) 介護休職制度の創設 ・鉄鋼 …… 交替勤務者3日、常昼勤務者2日の休日増 ・電力 …… 介護休職制度の創設 ・NTT …… 個人別に設定される週休日が祝日と重なった場合、 夏期休暇にその日数を加える制度の新設 <p>○「公立小中高等学校等の月1回週5日制」導入(学校教育法施行規則改正、平成4年9月施行)</p>
<p>4月</p>	<p>○「育児休業法」施行</p> <p>○「平成4年度政策大綱」(民社党)</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ゆとりある生活のための自由時間充実 <ul style="list-style-type: none"> ・労働時間短縮・家庭時間の確保 ・リフレッシュ休暇制度等の創設 ・サマータイム制度の導入等 ②文化先進国の建設 <ul style="list-style-type: none"> ・公的社会への個人の権利と責任 ・文化圏・文化ネットワークの構築 ・芸術・文化の振興 ・余暇活動の充実と生涯学習の支援

平成 4年 (1992)
4月

○「総合保養地域整備研究会」発足 (国土庁)

【最近の社会経済情勢の変化等に対応して、リゾート地域整備の現状の把握、リゾート地域整備の今後のあり方等についての研究・検討】

○「健康休暇に関する検討会」最終報告 (厚生省)

【健康のため (成人病の危険因子であるストレスを解消するため)、平日を含めてまとめてとる休暇を「健康休暇」と名づけ、特に30～50代の働き盛りの人に対してその普及を図る】

①連続休暇の拡大

休暇を連続して取得する工夫として、年休の計画表の作成、下請けへの発注・納入時刻の配慮、有給のうち5日程度を連続して取得できるような制度的な措置も検討

②家族ぐるみの休暇の実現

社会見学休暇 (欠席扱いとせず、子供を休ませることのできる制度) の創設を検討

③新しい保養地づくり

長期滞在が可能で、成人病予防、禁煙指導、趣味、運動などを組み合わせた健康保養プログラムを提供できる新しい型の「健康保養地」づくり

④保養にかかる費用負担の軽減

宿泊施設において、連続して宿泊する者に対する割引料金金の制度の積極的導入

○「レジャー白書'92 — 分散型余暇社会に向けて —」 (財余暇開発センター)

- ・余暇に対する関心が高まる中で、仕事よりも余暇を重視する余暇重視派が年々増加
- ・バブル経済崩壊と景気後退の中で、平成3年は「安」「近」「楽」型レジャー (近場で、費用のあまりかからない、楽しみ本位の余暇活動) が活発
- ・我が国余暇の基本的問題として、時間や空間などさまざまな側面における「偏り」と「集中」がある。この「偏り」と「集中」が混雑や余暇の高費用化をもたらす
- ・このため、生活時間と生活空間を柔軟化するための諸方策を提起

5月

○平成3年度年間労働時間発表 (労働省)

【労働者一人当たり年間総実労働時間 2006時間 (速報値) (対前年比 △38時間)】

○国家公務員「完全週休2日制」実施

○「グリーン・ツーリズム研究会」発足 (農水省)

【今後伸びていくであろう日本型グリーン・ツーリズム像について議論し、都市と農村が相互に結びついたグリーン・ツーリズム推進のための体制整備のあり方、国や地方公共団体等の支援のあり方等を検討整理】

○「経済審議会生活大國部会」報告 (経済審議会)

【国民一人一人が豊かさやゆとりを日々の生活の中で実感でき、多様な価値観を実現するための機会が等しく与えられ、美しい生活環境の下で簡素なライフスタイルが確立された社会としての「生活大國」を目指す】

①労働時間の短縮

労働時間の短縮は、生活大國の実現にとって最重要課題の一つ
計画期間中に年間総実労働時間1800時間を達成することを目指す

- ・実態として大部分の業種において、週40時間労働制を実現
- ・法定割増賃金率の引上げを具体的に検討
- ・適正化指針等の適正な活用
- ・四季折々にまとめて連続休暇を取得する慣行の確立
- ・病気休暇、リフレッシュ休暇等の多様な休暇制度の普及
- ・サービス残業等が発生しないよう、指導の一層の強化
- ・学校の週5日制は、国民の合意を形成し、段階的な拡大を図る

②自由時間のための環境整備

- ・長期連続休暇への対応のため、比較的安価で利用できる公共的施設の改善
- ・自然親しめる農山漁村地域や自然公園地域での保養施設等の整備
- ・混雑の緩和のため、休暇取得時期の分散化、閑散期の割引料金の充実
- ・スポーツ、観光、レクリエーション等の施設の整備、快適なアクセス交通の確保、情報提供、指導者等の養成
- ・既存学校施設の開放、企業の福利厚生施設等の有効利用

<p>6月</p>	<p>○「<u>労働時間の短縮の促進に関する臨時措置法</u>」成立 【各産業種ごとに労働時間短縮計画を作成し、当該計画を国が認定し、支援することにより労働時間の短縮を促進する。】（平成4年9月施行）</p> <p>○「<u>生活時間柔軟化に関する調査研究</u>」報告（余暇開発センター） 休暇の集中が混雑によるゆとり感の喪失、高料金、相対的なサービス水準の低下につながり、余暇活動自体の停滞を招くと指摘し、企業や学校などの休暇制度を弾力的にするよう提言した。</p> <p>○「<u>生活大国5か年計画</u>」閣議決定 【国民一人一人が豊かさゆとりを日々の生活の中で実感できる生活大国を実現するために、そのひとつとして、平成8年度までに年間総労働時間1800時間の達成を目標とし、自由時間の拡充を図る。そのため、学校の生涯学習機関としての機能の充実・強化等により豊かな学習・文化環境の形成を図り、さらに、公共的施設や保養施設の整備、余暇活動の分散化、情報の提供等により余暇環境の整備を図る。（生活大綱部会報告と同内容）】</p>
<p>7月</p>	<p>○「<u>グリーン・ツーリズム研究会</u>」中間報告（農水省） 【日本におけるグリーン・ツーリズムは生産活動を体験したり、農家民宿などを利用するものとしているが、当面は名所やスポーツ施設などの連携をすすめるのが現実的としている。定着させるための必要な施策として、①景観保全のための条例や住民協定による美しい村づくり、②宿泊施設の登録制度やインストラクターの養成など受け入れ体制の整備、③情報網の整備等をあげている。】</p> <p>○「<u>都市計画中央審議会公園緑地部会</u>」中間報告（建設省） 【国民生活や経済社会の変化を踏まえ、都市公園制度や都市における緑やオープンスペースの整備等について、都市公園の種別、設置基準や目標水準及び建ぺい率など公園施設の設置基準等を見直すことを提言した。】</p> <p>○「<u>文化政策推進会議</u>」提言（文化庁） 【生活文化の環境づくりのため、国、都道府県、市町村、企業に対して、それぞれ、人材発掘、文化に配慮したまちづくり、民間企業との協力等を提言した。】</p> <p>○「<u>生涯学習審議会</u>」答申（文部省） ・リカレント教育の推進と社会人受入れのため、高等教育機関を活用し、その学習を評価するシステムの検討が必要。 ・ボランティア活動の推進、支援のため公的施設・機関や企業へ期待。学校教育においてはボランティアの機会をつくり、それを評価することが必要。 ・学校週5日制に対応した学校外活動の充実のために、家庭や地域での活動とそれを支える施設の整備や指導者の人材育成等が必要。 ・消費者問題やまちづくり等の現代的課題に対する対応として関係機関や団体の連携が必要。</p> <p>学習機会の拡大を促進するためには、関係の行政機関、団体、企業等の連携や情報交換、経済的支援、学習成果に対する評価の仕方、指導者の人材育成のあり方等に対して検討が必要。</p> <p>○「<u>余暇生活開発士</u>」第1期生誕生（財団法人日本レクリエーション協会） 平成3年から財団法人日本レクリエーション協会で行っていた余暇生活開発士の養成について、第1期生274人が審査に合格した。</p>
<p>8月</p>	<p>○「<u>時間外労働協定に関する指針</u>」の改定（労働省） 残業時間の上限を年間 450時間→360時間 1か月 50時間→45時間 3か月 140時間→120時間 に改定する。（平成5年1月施行）</p> <p>○「<u>総合保養地域整備研究会</u>」中間とりまとめ（国土庁） 【今後のリゾート整備のあり方について、国土庁など6省庁による研究会の中間とりまとめでは、リゾート開発に伴う自然環境の破壊や中途での開発業者の撤退等の問題に対して、長期的視点や、国民や地域のためのリゾートといった政策理念の再確立や、国や地方自治体によるリゾート整備の管理、情報提供等を通して、総合保養地域整備法の適切な運用を図り、リゾート整備を推進していくことを提言した。】</p> <p>○<u>人事院勧告</u> 【研究職について、国家公務員初のフレックスタイム制度の導入を勧告した。】</p>

9月	<p>○<u>年末年始、ゴールデンウィーク、お盆期間中の割引き切符の使用制限</u>（JR） 【増収と混雑緩和のため、JRは平成4年の年末年始からそれぞれ10日間、割引き切符の使用を制限することを決めた。】</p> <p>○「<u>学校週五日制</u>」実施 【公立小・中・高校、盲・聾・養護学校、幼稚園において、毎月第2土曜日を休みとする月1回学校週五日制が実施された。】</p>
11月	<p>○<u>第13次国民生活審議会答申</u>（経済企画庁） 【平成2年に始まった第13次国民生活審議会は、ゆとり、安心、多様性のある国民生活を表現するための基本的な方策に関して、個人生活重視の観点から、生活基盤の整備や公平・公正な社会の実現等について総理大臣に対して答申した。】 余暇に関しては、次のような内容となっている。 (1)余暇意識の転換、余暇享受能力の育成 ・学校の週5日制等による、家庭や地域での余暇活動の促進 ・子供の頃からの余暇教育 (2)余暇空間の整備 ・平日、週末の余暇時間の増大への対応 （地方公共団体における、余暇施設の整備水準を定めた計画の策定） ・長期休暇の一般化への対応 （オートキャンプ場、公的宿泊施設、農家民宿などの安価で手軽な施設の整備） (3)家族単位の余暇活動の支援 ・家族そろって休める制度、家族割引制度、託児機能のある余暇施設等の整備 (4)余暇費用の低廉化、余暇活動の分散化 ・公的施設の整備、様々な割引制度 ・需要に応じた利用料金の弾力的設定、学校の夏休みの地域別設定等の休日・休暇の弾力化</p>
平成 5年 (1993) 1月	<p>○国の「<u>全省庁一斉定時退庁日</u>」の実施 【それまで各省庁ばらばらだった一斉定時退庁日を毎週水曜日に統一し、「ノ一残業デー」とした。その他、年次有給休暇の年間使用計画表の作成や、超過勤務縮減キャンペーン週間等の設定などを含んだ国家公務員の労働時間短縮対策が決まった。】</p> <p>○<u>第14次国民生活審議会審議開始</u>（経済企画庁） 【消費者政策部会と総合政策部会の2つの部会で審議する。 総合政策部会では、第13次国民生活審議会での問題意識の下で、これまでの企業中心社会から個人生活を重視する社会への転換を目指して、日本型社会をもたらした日本の文化の特質を、歴史的・文明的視点あるいは法社会的視点から解明する。その上で、新しい来たるべき社会が、経済の発展段階の変化に伴う国民の意識の変化や外国の文化との接触・交流を背景に、従来型文化の何を継承し、何を変革するのかを探り、「21世紀の日本型生活様式と社会構造」の展望を行う。特に、今後の日本社会の重要な要素となるべき、市民意識と社会参加活動については政策に結びつけるべく具体的な検討を行う。このため、総合政策部会に「21世紀の社会構造委員会」と「市民意識と社会参加活動委員会」の2つの委員会を設置し、上記のことについて検討を行う。】</p>
2月	<p>○「<u>総合保養地域整備研究会</u>」報告（国土庁） 【今後のリゾート整備のあり方について、長期的視点に立って、家族そろって過ごせ、地域振興に資し、新たな国土形成のためのリゾートを目指し、そのため計画策定・事業化等各過程において管理強化し、支援施策を積極的に推進するなどリゾート整備体制の強化を提言した。また、供給面から見た対応として、多様なリゾート整備、民間事業者と国・地方公共団体との協力や情報提供、人材育成等のソフト施策の取り組みも提言した。】</p>
3月	<p>○「<u>余暇行政の推進方策に関する研究会</u>」報告（経済企画庁） 【平成3年3月からの標記研究会における地方公共団体（特に市町村）の余暇行政の推進方策についての研究が以下の内容でまとまった。】 (1)余暇行政の視点と役割 ①地域の余暇行政の重要性と必要性 ②余暇行政の役割 ③地域の余暇行政を推進するに当たっての選択の多様性、公平性の確保、総合的・計画的推進の重要性 ④国・地方公共団体・民間の役割分担</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ⑤余暇行政担当セクションの設置等推進体制の整備 ⑥余暇行政推進計画の策定 (2)余暇関連施設の整備と利用の拡大 <ul style="list-style-type: none"> ①余暇関連施設の適正・適量な配置のため、国による整備指針の策定とそれを参考として地方公共団体が定める整備水準による施設配置計画の策定 ②ニーズの多様化に対応したサービス・ソフト施策 ③官民の協力による効率的な運営・整備 (3)余暇関連施設の民間委託 <ul style="list-style-type: none"> ①民間委託の長所と問題点 ②民間委託の積極的推進により利用者の立場に立ったサービスの提供 ③民間委託の方式 (4)余暇指導体制の確立 <ul style="list-style-type: none"> ①余暇指導体制のバックアップや専門的かつ高度な指導者の育成 ②余暇相談体制の確立 ③身近な余暇指導者の発掘等余暇指導者登録制度の充実 (5)クラブ・サークルの育成 <ul style="list-style-type: none"> ①活動の場の提供や基金等の設立によるクラブ・サークルの支援 ②リーダーの育成、講師派遣 (6)余暇情報の提供 <ul style="list-style-type: none"> ①窓口の一元化や庁内連絡体制の整備による情報提供を行う体制の強化 ②民間との連携や広域的な連携による効率的な余暇情報提供 (7)企業による地域の余暇振興支援 <ul style="list-style-type: none"> ①コミュニティ財団の設立等による資金援助と余暇指導者の登録等の働きかけなどによる人を通じての貢献 ②PR、顕彰、情報提供、支援に伴う負担の軽減等を通じた行政の企業への働きかけ
4月	<p>○「レジャー白書'93 ―ポスト・バブルのレジャー―」（財余暇開発センター）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バブル経済崩壊による不況の影響でゲームセンターやカラオケなど安く、手軽な遊びが増加し、ゴルフや大型テーマパークなど高費用のレジャーは低迷気味に推移 ・「安・近・楽」のレジャー傾向に拍車 ・1800労働時間時代の余暇活動は夫婦・家族単位の余暇活動が増え、余暇活動に自己実現を求める人が増加すると予想 ・地域の余暇環境の充実に当たっては、地方公共団体の余暇環境整備に果たす役割が一層重要になる
5月	<p>○「年間総労働時間1957時間に」（労働省）</p> <p>【平成4年度の労働者1人当たり年間総労働時間が初めて2000時間を切り、1957時間となった。（速報値）（対前年度比△51時間）（確定値は1958時間）】</p> <p>○「平成5年度自由時間充実対策関係予算5,000億円を突破」</p> <p>【経済企画庁の調べによると、関係15省庁による平成5年度自由時間充実対策関係予算（一般会計＋特別会計）が初めて5,000億円を超え、5,444億円となった。】</p>
6月	<p>○「労働基準法改正、週40時間制へ」（労働省）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・週法定労働時間を現行の44時間から40時間に短縮 ・時間外・休日労働の割増賃金率の引き上げ ・1週当たり平均40時間を超えない範囲で最長1年までの変形労働時間制導入 ・年次有給休暇取得に必要な継続勤務期間を現行の1年から6か月に短縮（平成6年4月施行）
7月	<p>○「ボランティア活動の振興方策を提言」（厚生省）</p> <p>【厚生省の中央社会福祉審議会地域福祉専門分科会は、高齢化社会に備えた参加型福祉社会の実現のため意見具申を行った。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今世紀中にボランティア活動者を国民の4人に1人にすることを目標 ・ボランティアセンターを各市町村に設置して基盤を整備 ・ボランティア休暇・休学制度の普及 ・ボランティア体験学習などの教育課程への取り入れ ・ボランティア活動参加プログラムの開発普及 <p>等】</p>
9月	<p>○「サマータイム制度懇談会」の設置（通産省）</p> <p>【サマータイム制度の導入に向けて、サマータイム制度導入の影響、導入する際の留意事項、世論形成のあり方などを検討するため、有識者の懇談会が資源エネルギー庁長官の私的諮問機関として設置された。】</p>

<第23回学会大会報告>

第 23 回 学会大会報告

第23回日本レジャー・レクリエーション学会大会は、平成5年10月16日（土）、17日（日）の両日にわたり、埼玉県浦和市の埼玉大学にて開催されました。大会テーマとして「自然に遊び・自然に学ぶ」を掲げ、初日16日には「生態的文明に向けて」と題した(財)日本自然保護協会理事・柴田敏隆先生による基調講演に続き、シンポジウムでは「自然教育とレジャー・レクリエーション」について活発な議論が行われました。そして翌17日には24題の研究発表が行われ、積極的な参加者に支えられて全てのスケジュールを終了いたしました。

大会企画であるシンポジウム、研究発表の演題および演者は以下のとおりです。

□ 大会テーマ

「自然に遊び、自然に学ぶ」

□ 基調講演

「生態学的文明に向けて」

— 自然に学ぶレジャー・レクリエーション —

講師：柴田敏隆（(財)日本自然保護協会理事）

□ シンポジウム

<テーマ>

「自然教育とレジャー・レクリエーション」

<話題提供>

飯田 稔（筑波大学教授）	野外活動分野
柴田 敏隆（(財)日本自然保護協会理事）	自然博物教育分野
瀬田 信哉（(財)自然公園美化管理財団専務理事）	自然環境教育分野
塚田 弘一（山形県観光物産課主査）	ツーリズム分野

<司会>

油井正昭（千葉大学教授）

研 究 発 表

= A 会 場 =

- A-1 「韓国の国立公園における自然環境保全のための利用規制について」
(千葉大学大学院) 趙 泰 東
- A-2 「韓国の智異山国立公園の景観特性と利用動向」
(千葉大学大学院) 古谷 勝則
- A-3 「八溝山地域の景観特性について」
(千葉大学園芸学部) 油井 正昭
- A-4 「ネイチャーゲームの普及と指導者養成に関する一考察2」
(日本ネイチャーゲーム協会) 降旗 信一
- A-5 「アウトドア・レジャーや自然志向の高まりにおけるネイチャーゲームの役割と可能性」
(日本体育大学・日本ネイチャーゲーム協会) 大島 順子
- A-6 「『地図づくり』プログラムについての研究」
(大阪薫英女子短期大学) 塚本 珪一
- A-7 「日本厚生協会の活動に関する一考察」
(余暇問題研究所) 谷戸 一雄
- A-8 「Russell L.Durgin に関する研究」
～Russell L.Durgin が果たした我国レクリエーション運動における功績～
(東京YMCA社会体育専門学校) 半谷 謙寿
- A-9 「ラケットボールの経緯と今後の動向」
(明治大学) 石塚千登勢
- A-10 「レジャー及び生涯スポーツとしての海洋講座 (マリンプログラム)」
～大学におけるヨットカリキュラムの検討～
(明星大学) 上野 直紀
- A-11 「周遊型旅行者の旅行形態に関する研究」
～特に北海道でバイクツーリングをしている旅行者に注目して～
(大阪体育大学大学院) 永井 信
- A-12 「スポーツに関するコマーシャル・フィルムが企業イメージに与える影響に関する研究」
(大阪体育大学大学院) 松岡 宏高

<第23回学会大会報告>

= B 会 場 =

- B-1 「レクリエーション指導者の養成制度をめぐる諸問題について」
(名古屋文化学園保育専門学校) 堀 建治
- B-2 「レクリエーション・ワークショップが指導者養成に果たした役割について」
(国際基督教大学) 高橋 伸
- B-3 「地域社会におけるリーダー育成の事例報告」
(日本大学理工学部) 阿部 信博
- B-4 「高齢者の生活充足と余暇活動参加に関する研究」
～愛好スポーツの性格と関連して～
(樟蔭女子短期大学) 佐橋 由美
- B-5 「軽度痴呆患者に対する現実見当識訓練を用いたレクリエーションについて」
(鶴巻温泉病院 リハビリテーション科) 松本あづさ
- B-6 「盲学校におけるレクリエーション・スポーツについて」
～行事・体育・クラブの種目～
(神奈川県総合リハビリテーションセンター) 渡辺 文治
- B-7 「キャンプと健康(3)」
～キャンプにおける幼児とカウンセラーの加速度脈波～
(山梨大学教育学部) 川村 協平
- B-8 「高校生のライフスタイルと身体活動量との関係」
～活動群と非活動群との比較～
(淑徳短期大学) 西田 俊夫
- B-9 「ボールルームダンスの健康意識に関する研究」
(星薬科大学) 竹内 正雄
- B-10 「川崎市在住女性の自由時間行動に関する分析」
～とくに休日の実態・希望及び目的について～
(東海大学) 川向 妙子
- B-11 「居留意識と地域スポーツ活動の関連性についての検討」
(東海大学) 大北 文生
- B-12 「余暇生活相談室利用者の分析」
(八王子レクリエーション学院) 三本 勲夫

第 24 回 学会大会報告

第24回日本レジャー・レクリエーション学会大会は、平成6年9月10日（土）、11日（日）の両日にわたり、北海道深川市にある拓殖大学北海道短期大学を会場にして開催されました。

「21世紀を迎えるレジャー・レクリエーション環境」を大会テーマとして、初日10日には鷺田小彌太札幌大学教授による基調講演に始まり、「北海道の自然・生活文化とレジャー・レクリエーション」と題したシンポジウムが行われました。そして翌11日には23題の研究発表と、「遊びとまちづくり」をテーマに公開講座が開催され、積極的な参加者に支えられて全てのスケジュールを終了いたしました。

シンポジウム、公開講座、研究発表の演題および演者は以下のとおりです。

□ 大会テーマ

「21世紀を迎えるレジャー・レクリエーション環境」

—北海道の自然と生活文化に学ぶ—

□ 基調講演

「21世紀に向けてのライフスタイルを展望する」

—20世紀の社会を総括して—

講師：鷺田 小彌太（札幌大学教授）

□ シンポジウム

<テーマ>

「北海道の自然・生活文化とレジャー・レクリエーション」

<話題提供>

森 山 軍治郎（専修大学北海道短期大学教授） 「北海道の自然・生活文化に学ぶ」

生 方 秀 紀（北海道教育大学教授） 「北海道の豊かな自然の利用と保護」

下 川 哲 央（北海道銀行調査部長）

— 「北海道における産業構造の変化とレジャー・レクリエーション対応」

魚 井 一 由（北海道旭川市博物館） 「アイヌの遊び、祭りと北海道の自然」

<司 会>

寺 島 善 一（明治大学教授）

□ 公開講座

<テーマ>

「遊びとまちづくり」

<講 師>

前 野 淳一郎（学会副会長・㈱スペース・コンサルタンツ会長）

「豊かな遊びのまちづくり」

宮 下 桂 治（学会常任理事・順天堂大学教授）

「遊びやスポーツの変化に対応した新しいまちづくり」

<司 会>

永 嶋 正 信（東京農業大学教授）

<第24回学会大会報告>

研 究 発 表

= A 会 場 =

- A-1 「女性の“ライフスタイル”と学習意識との関係」
～特にM短大卒業生について～
(帝塚山学院大学) 堀 良子
- A-2 「女性の学習行動の現状と課題」
～学習内容の比較から～
(武蔵野短期大学) 荒井 啓子
- A-3 「“学習のタイプ”からみた女性の生き方について」
(東京女子体育大学) 松浦三代子
- A-4 「生涯学習の意識に関する一考察」
～「家族の収入とライフコース」を中心に～
(都立北多摩高校) 寺嶋 文代
- A-5 「白山源三郎・三隅達郎にみる日本における初期のレクリエーション観」
～関東学院大学でのインタビュー(1980年1月13日)を中心に～
(関東学院大学) 鈴木 秀雄
- A-6 「幼児の“自然—自由遊び”の教材化に関する試み」
～特に教材化とその価値の決め手の問題を巡って～
(けやの森学園) 佐藤 朝代
- A-7 「サッカーくじ導入の功罪に関する一考察」
(大谷女子大学) 山田 文男
- A-8 「国民体育大会の意義と役割に関する研究」
～特に沖縄、京都、東四国国体における地域住民の意識の比較について～
(大阪体育大学研究員) 長積 仁
- A-9 「高齢者のQOLに対する余暇活動参加の影響」
(樟蔭女子短期大学) 佐橋 由美
- A-10 「中・高年者の日常行動における快・不快の意識」
(日本大学工学部) 阿部 信博
- A-11 「セラピューティックレクリエーションの視点からみた社会福祉施設支援」
～デイホームのプログラムサービスについて～
(東京体育専門学校) 飯田 明
- A-12 「障害者スポーツ施設職員のレクリエーション認識に関する研究」
(日本体育大学) 野村 一路

= B 会 場 =

- B-1 「“地図づくり”のプログラムについての研究(2)」
(大阪薫英女子短期大学) 塚本 珪一
- B-2 「キャンプと健康(第4報)」
(山梨大学) 川村 協平
- B-3 「野外活動における子どもの健康状態の評価」
(札幌市立上野幌東小学校) 正式家重治
- B-4 「キャンプにおけるボランティア指導者の研究」
～東京YMCAキャンプリーダーの調査から～
(東京YMCA野外教育研究所) 杉内 伸生
- B-5 「大学におけるレジャー教育・生涯スポーツとしてのヨット」
(いわき明星大学) 上野 直紀
- B-7 「大学生のレジャースポーツ行動の参加動機に関する研究」
～定期的参加者と不定期参加者との比較～
(淑徳短期大学) 西田 俊夫
- B-8 「ESM法を用いたファミリー・レジャー研究の試み」
(東海大学) 西野 仁
- B-9 「民間スポーツクラブにおけるプログラムサービスの進化」
～特にoff-siteプログラムとしてのイベントに注目して～
(スポーツ産業特別講座研究員) 松永 敬子
- B-10 「大規模公園における利用状況の調査方法に関する研究」
(東京農業大学農学部造園学科) 栗田 和弥
- B-11 「韓国の智異山国立公園における公園政策の変遷について」
(千葉大学) 趙 泰東
- B-12 「沖縄におけるリゾート開発の一考案」
(神戸YMCA学院専門学校) 小泉勇治郎

日本レジャー・レクリエーション学会会則

＜第1章 総 則＞

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

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

第3条 本会の事務局は、埼玉県上尾市戸崎1-1 聖学院大学、女子聖学院短期大学内に置く。

＜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 本会は正会員のほか、賛助会員、講読会員、および名誉会員を置くことができる。

1. 正会員は第2条の目的に賛同し、正会員の推薦および、理事会の承認を得て、規定の入会金および会費を納入した者とする。
2. 賛助会員は、本会の事業に財政的援助をなした者で、理事会の承認を得た者とする。
3. 講読会員は、本会の機関誌を講読する機関・団体とする。
4. 名誉会員は、本会に特別に貢献のあった者で、理事会の推薦を経て総会で承認された者とする。

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

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

第9条 会員は原則として、いずれかの支部に所属するものとする。

＜第4章 役 員＞

第10条 本会を運営するために、総会において正会員の中から次の役員を選ぶ。

理事25名以上30名以内（うち会長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、会長に事故あるとき又は会長が欠けたときは、会長が予め指名した順序により職務を代行する。
3. 理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。
4. 監事は、会計および会務の執行状況について監査する。

第12条 役員の任期は2年とする。但し再任をさまたげない。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. 名誉会長は理事会の推薦により会長が委嘱する。
3. 顧問は、本会の会長又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、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、臨事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 本会の会費は次の通りとする。

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. 入 会 金 | 1,000円 |
| 2. 正 会 員 年度額 | 5,000円 |
| 3. 賛助会員 | 〃 20,000円以上 |
| 4. 購読会員 | 〃 5,000円 |

第21条 本会の会計年度は毎年4月に始まり、翌年3月に終わる。

付 則

1. 本会の会則は、総会において出席正会員の2/3以上を得た議決により変更することができる。
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。
9. 本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。
10. 本会則は、平成3年11月10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. 理事会の召集にあたっては、書面によって不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、表決にあたっては、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. (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、日常業務に執行にあたる。
(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. 支部長及び役員
 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た事項

「レジャー・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

平成元年2月2日改定

1. 投稿者は、本学会々員であること。ただし、編集委員会が必要と認めた場合にはこの限りではない。
2. 投稿内容は、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域における原著論文・研究資料・評論・書評・実践報告・その他とし、完結していること。また、他誌に未投稿・未発表のものに限る。
3. 投稿に際しては、原稿の冒頭に前項に挙げた区分の内、該当するいずれかの種類を朱書し明記する。
4. 原稿は、400字詰原稿用紙（A4版）に黒インク書きまたは、ワープロ（A4版、800字；25字×32行）で仕上げるものとし、本人はひらがな現代かなづかいとする。また、外国語のかな書きにはカタカナを用いて表記し、欧米の記述にあたってはタイプまたは活字体を用いて表記することとする。
5. 図表および写真は、オリジナルなものとし、必ず番号とタイトルを記入して一枚ずつ台紙に貼り、本文とは別に一括して添付する。また、図表等の挿入箇所は本文欄外に図表番号をもって朱書し明記する。
6. 投稿者は、氏名と共に勤務先または所属機関名を（ ）内に表記すること。
7. 論文および資料の原稿には、欧文による題目・著者名・所属機関名・抄録・キーワード、ならびに欧文抄録とキーワードの和訳を別紙による添付する。なお本文が欧文原稿の場合には、邦文による同様な様式を整えて添付する。
8. 引用文献は、原則として本文の最後に著者名のA、B、C順に通し番号を付けて一括し、雑誌の場合には、著者：題目、雑誌名、巻号、ページ、西暦年号、の順に、単行本の場合には、著者：書名、ページ、発行所、西暦年号、の順に記載する。なお、本文中の引用箇所の右肩上に該当する文献番号を付すこととする。
9. 原稿は一篇につき図表・写真共刷り上り10頁（400字詰原稿用紙約35枚）以内を原則とする。ただし前記規定以上の頁数を必要とする場合や、特殊な印刷を必要とする場合には、編集委員会の承認を経た上で、その費用の超過分を投稿者の負担とする。
10. 掲載論文については、別刷り30部を執筆代表者に無償で送付する。なお更に部数を必要とする場合には、投稿時点に申出ること。ただしその場合の費用は投稿者の負担とする。
11. 投稿にあたっては、オリジナル原稿とそのコピーを3部添付して提出する。なお、掲載論文にあたっては、その原稿は返却しないものとする。
12. 投稿原稿の採否については、本学会編集委員会において決定する。なお、採否の決定にあたっては、編集委員会が委嘱する審査員2名の審査結果を尊重する。

13. 本誌は、日本レジャー・レクリエーション学会の機関誌として年2回（9月、3月）の発行を予定し本誌への掲載は、原稿受理の順序による。
14. 大会発表論文集への投稿規定については、別に定める。
15. 来誌への投稿は、下記編集委員会宛てに行うこととする。

〒194-02 東京都町田市相原町2600番地
東京家政学院大学内
日本レジャー・レクリエーション学会 編集委員会
(TEL 0427-82-6774)

「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、常時受付けております。
積極的にご投稿下さい。

(編集委員会)

編集委員会

松田義幸(委員長)	寺島善一
飯田稔	山市孟
芳賀健治	中島豊雄
原田宗彦	下村彰男
金子和正(幹事)	嵯峨寿(幹事)

Editorial Committee

H. Matsuda	Z. Terashima
M. Iida	T. Yamaishi
K. Haga	T. Nakajima
M. Harada	A. Shimomura
K. Kaneko	H. Saga

Subscription published two times a year : one issue in Japanese with abstracts in English and another issues in only Japanese, by Japan 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. \$60 at present inclusive of postage).

Address : Subscription Manager, Japanese Society of Leisure and Recreation Studies.

Tokyo Women's college of Physical Education
4-30-1 Fujimidai Kunitachi city Tokyo JAPAN. 186

「レジャー・レクリエーション研究」 第29号

1995年5月5日 印刷

1995年5月24日 発行

発行人 鈴木秀雄
発行所 日本レジャー・レクリエーション学会
〒186 東京都国立市富士見台4-30-1
東京女子体育大学内
電話 048-781-0031(代)

印刷所 三輪印刷株式会社
〒114 東京都北区滝野川7丁目9番4号
電話 03-5567-0321(代)

JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies

No. 29

<Research Materials>

- An Examination of Gunnery Camp Shin TAKAHASHI
Taeko KAWAMUKAI
Ritsuko YAMAZAKI
Kazutoshi TAKAHASHI

<Critique>

- Enjoyment in Sport -Case Study of Playing Tennis-
..... Kenichi KOJOH

<Special Feature : Value of Leisure in 21th century>

- A Study on the Flamework of Leisure Industry
..... Fusaho AWATA
- The Present Condition and the Movement of Leisure Industry
..... Hitoshi SAGA
- Materials : A Chronological Table on the Administration of Leisure
and Life Culture

<Reports on J. S. L. R. S. Congresses>

<Regulations of J. S. L. R. S.>

Japan Society of

Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

May. 1995