

レジャー・レクリエーション研究

第 41 号

第 29 回 大 会 発 表 論 文 集

日本レジャー・レクリエーション学会第29回大会

平成11年12月 4 日(土)・ 5 日(日)

於：淑徳大学

日本レジャー・レクリエーション学会

1999年11月

1. 印刷・製本

発表論文は、提出された原稿をそのまま縮写し、論文一題につきB5版見開き2ページまたは4ページにオフセット印刷され、「レジャー・レクリエーション研究（大会発表論文集）」として製本される。

2. 原稿用紙

提出原稿は、指定の原稿用紙（A4版）4枚以内に限る。なお、予備を含め合計6枚の原稿用紙が同封されている。

3. 文 字

本文文字は、邦文タイプ（4号活字）またはワードプロセッサ（12ポイント・24ドット以上）を用いて、横書き印字したものに限る。

4. 演題・氏名等

①演題は、原稿用紙上部第1行と2行を用い、副題がある場合には行を改めて記載する。

②演題には、本文より大きな活字または倍角文字を用いること。

③氏名は、演者と共同研究者について行を改めて区別し、演者には氏名のすぐ前に○印をつけること。

④所属機関名は、氏名に続いて（ ）付で記入する。また、複数の共同研究者が同一の機関に所属する場合には、まとめて（ ）付で記載すること。

5. 本 文

①本文は、目的、方法、結果、考察など、できるだけ分かりやすくまとめ、研究論文として完結していること。

②本文各段は、最初の一字分をあけて書き始めること。

③原稿用紙の字数は、40字×40行の1600字となっている。

④図表などを使用する場合にも、必ず本文枠内に収めること。

6. 送付要領

①同封の厚紙にはさみ、原稿とそのコピー2部を同封のこと。

②同封の提出用封筒を使用し、書留郵便（簡易書留可）で郵送のこと。

③提出要領が守られていない場合には、原稿を受け付けない場合がある。

7. 締切期日

1999年10月31日（日） 当日消印有効

8. 送付先

〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26

立教大学 武蔵野新座キャンパス

コミュニティ福祉学部 沼澤研究室内 気付

日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

電話・FAX 048-471-7356

日本レジャー・レクリエーション学会

第29回大会あいさつ

日本レジャー・レクリエーション学会

会 長 鈴 木 祐 一

日本レジャー・レクリエーション学会の第29回大会に際し、一言ごあいさつを申し上げます。

先ずは、今学会大会の開催にあたりまして、その企画・運営の細部にわたり、多大のご高配とご尽力をいただきました淑徳大学関係の方々に衷心より感謝を申し上げます。

第20回ユネスコ総会（1978年）における「体育・スポーツに関する国際憲章」の第8条には、マスメディアは体育・スポーツに積極的に影響を及ぼさなければならない、ともありますが、今回の学会大会のテーマは、「メディアとスポーツ “今までとこれから” 」と題し、NHK解説委員で横浜国際総合競技場の場長でもある西田善夫氏とテニスプレーヤーとして活躍された沢松奈生子氏に講演をお願いし、演題をそれぞれ「～見せるためのスポーツ映像の変遷～」と「～選手の側から見たスポーツ映像の意味～」からの視点を中心にお話願うことになっております。

来年のオリンピック（シドニー）そして2002年のサッカーのワールドカップなど世界中の人々が関心を寄せる大会が続きスポーツとメディアの関係がますます深まるものと考えます。また、学会大会における研究発表は27題にのぼり、日々の研究の結晶として発表や提案がなされますが、多くの成果が得られますよう期待しております。

二日間の会期中、会員をはじめわが国のレジャー・レクリエーションに関心を持つ方々が一堂に会し、これまでの研究成果等の発表、情報の交換を行い、今後の更なる研鑽の「糧」とされるとともに、相互の親睦をいっそう深めていただくことを願い、あいさついたします。

日本レジャー・レクリエーション学会

第29回学会大会開催要領

1. 主催 日本レジャー・レクリエーション学会
2. 主管 日本レジャー・レクリエーション学会第29回学会大会実行委員会
3. 期日 平成11年12月4日(土)・5日(日)
4. 会場 淑徳大学 みずほ台キャンパス
〒354-0041 埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1

5. 日程

12月4日(土)

12:00～	受 付
12:30～14:00	理事会(第一会議室)
14:45～15:45	講演①(201号教室) 沢松奈生子氏(テニスプレーヤー) ～選手の側から見たスポーツ映像の意味～
16:00～17:00	講演②(201号教室) 西田善夫氏(NHK解説委員:横浜国際競技場 場長) ～見せるためのスポーツ映像の変遷～
17:30～19:00	懇親会 (第一食堂) “シルクロード”)

12月5日(日)

8:30～	受 付
9:00～12:00	研究発表(A会場 209号教室・B会場 210号教室)
13:00～14:00	総 会(201号教室)
14:10～16:30	研究発表(A会場 209号教室・B会場 210号教室)

日本レジャー・レクリエーション学会

第29回学会大会組織委員会

大会名誉会長	長谷川匡俊（淑徳大学	学長）
大会名誉副会長	小林 規威（淑徳大学	国際コミュニケーション学部学部長）
大会会長	鈴木 祐一（学会会長）	
大会副会長	秋吉 嘉範（学会副会長	九州保健福祉大学）
大会副会長	石井 允（学会副会長	立教大学）
大会副会長	高橋 和敏（学会副会長	（株）余暇問題研究所）
大会副会長	松田 義幸（学会副会長	実践女子大学）
監事	麻生 恵（学会監事	東京農業大学）
監事	大堀 孝雄（学会監事	東海大学）
大会委員長	鈴木 秀雄（学会理事長	関東学院大学）
委員	荒井 啓子（学会常任理事	学習院女子大学）
委員	飯田 稔（学会常任理事	筑波大学）
委員	坂口 正治（学会常任理事	東洋大学短期大学）
委員	嵯峨 寿（学会常任理事	筑波大学）
委員	下村 彰男（学会常任理事	東京大学大学院）
委員	寺島 善一（学会常任理事	明治大学）
委員	西田 俊夫（学会常任理事	淑徳大学）
委員	西野 仁（学会常任理事	東海大学）
委員	松浦三代子（学会常任理事	東京女子体育大学）
委員	油井 正昭（学会常任理事	千葉大学）
委員	大谷 善博（学会理事	福岡大学）
委員	岡本 伸之（学会理事	立教大学）
委員	小田切毅一（学会理事	奈良女子大学）
委員	鈴木 文明（学会理事	市立名寄短期大学）
委員	茅野 宏明（学会理事	武庫川女子大学）
委員	永嶋 正信（学会理事	東京農業大学）
委員	松尾 哲矢（学会理事	立教大学）
委員	守能 信次（学会理事	中京大学）
委員	師岡 文男（学会理事	上智大学）
委員	山口 泰雄（学会理事	神戸大学）
委員	山崎 律子（学会理事	（株）余暇問題研究所）

日本レジャー・レクリエーション学会

第29回大会実行委員会

大会実行委員長	◎	西田 俊夫	(淑徳大学)
監事	※	麻生 恵	(東京農業大学)
〃	※	大堀 孝雄	(東海大学)
事務局長	◎	坂口 正治	(東洋大学短期大学)
事務局次長	◎	松尾 哲矢	(立教大学)

実 行 委 員		横内 靖典	(城西大学)
		最所 雅弘	(淑徳大学)
		上原 隆	(淑徳大学)
		奥村 勝己	(淑徳大学)
		佐藤 博文	(淑徳大学)
	◎	荒井 啓子	(学習院女子大学)
	◎	飯田 稔	(筑波大学)
	◎	嵯峨 寿	(筑波大学)
	◎	下村 彰男	(東京大学大学院)
	◎	寺島 善一	(明治大学)
	◎	西野 仁	(東海大学)
	◎	松浦三代子	(東京女子体育大学)
	◎	油井 正昭	(千葉大学)
	○	岡本 伸之	(立教大学)
	○	小田切 毅一	(奈良女子大学)
	○	鈴木 文明	(市立名寄短期大学)
	○	茅野 宏明	(武庫川女子大学)
	○	永嶋 正信	(東京農業大学)
	○	守能 信次	(中京大学)
	○	師岡 文男	(上智大学)
○	山口 泰雄	(神戸大学)	
○	山崎 律子	(株余暇問題研究所)	

事務局幹事	△	沼澤 秀雄	(立教大学)
〃	△	片桐 義晴	(早稲田大学大学院)

◎学会常任理事、○学会理事、※学会監事、△学会幹事

参加者へのご案内

1. 受付

12月4日(土) 12:00より受付致します。

下記参加費をお支払いください。

正会員・特別会員 4000円

その他の一般の方 2000円(1日につき)

2. 大会本部

淑徳大学

3. 車両の入構について

学内への車の乗入れはできません

4. 休憩と食事

休憩室が用意されています。昼食は、お弁当をご利用ください。

5. 会場内禁煙のお願い

発表会場は禁煙です。喫煙所をお願いします。

6. 「スクールバス」を増発いたしましたので、ご利用下さい。

淑徳大学 スクールバス時刻表 《みずほ台線》 日本レジャー・レクリエーション学会 第29回大会 《特別ダイヤ》

12月4日(土) *日本レジャー・レクリエーション学会		時	12月5日(日) *日本レジャー・レクリエーション学会	
みずほ台駅発	キャンパス発		みずほ台駅発	キャンパス発
	47.	7		
00.20.30.35.45.55.	10.20.30.40.50.	8	00.15.20.25.30.35.40.50.	10.15.20.25.30.40.50.
00.10.20.30.35.40.45.50.	00.10.20.25.30.35.40.50.	9	00.15.30.45.	00.15.30.45.
00.15.30.45.	05.20.35.50.	10	00.15.30.45.	00.15.30.45.
00.15.30.40.50.55.	00.20.30.35.40.45.50.	11	00.15.30.45.	00.15.30.45.
00.05.10.15.20.30.40.50.	00.05.10.20.30.40.50.	12	00.15.30.45.	00.15.30.45.
00.15.30.45.	00.15.30.45.	13	00.15.30.45.	00.15.30.45.
00.15.30.45.	00.15.30.45.	14	00.15.30.45.	00.15.30.45.
00.15.30.45.	00.15.30.45.	15	00.15.30.45.	00.15.30.45.
00.10.20.30.40.50.	00.10.20.30.40.50.	16	00.20.25.30.35.40.45.50.	10.15.20.25.30.35.40.55
00.15.20.25.40.55.	05.10.15.30.45.	17	05.10.25.35.40.	00.15.25.30.45.
10.25.40.	00.15.30.45.	18	15.	00.30.
00.15.20.25.30.	05.10.15.20.25.30.45.	19	10.	00.
15.	00.30.	20		00.

備考

1. 所要時間 約7分～12分

2. 「みずほ台駅西口乗車場」(駅前ロータリー)より発着。

東武東上線・みずほ台駅・淑徳大学行きスクールバス乗り場

《東武東上線》

至川越 ← みずほ台駅西口 → 至池袋

駅前ロータリー ← マクドナルド

バス乗り場

(発表者へのお願いとお知らせ)

1. 発表受付

各発表会場の入口で受付を行います。各自の発表時刻の30分前までに受付をすませ、「次演者席」におつきください。

2. 発表資料

研究発表および実践報告補足資料等については、100部を発表受付け時に提出してください。資料には、必ず演題番号(例・A-01, A-02)、演題、演者氏名を明記してください。

3. スライド

スライド映写を希望される方は、発表受付けにあるホルダーに、各自で順序正しく正像に写るように挿入して、発表受付けにご提出ください。スライドの大きさは35ミリフィルム用の標準マウント(50×50ミリ)に限ります。

4. 発表時間

各発表演題につき、発表15分です。(13分ーベル1回、15分ーベル2回)。

なお、質疑討論は、各発表セッション毎にまとめて行います。

(座長へのお願いとお知らせ)

座長受付けを各発表会場の入口で行います。座長時間の30分前までに必ず受付けを済ませていただき、開始20分前までに「次座長席」にお座りください。

時間を厳守して進行させるようにご協力ください。

質疑討論は、各セッション毎にまとめて該当時間でとり行うようにお願いします。

発表取り消しなどで空き時間ができた場合は、討論や休憩にあてられるなど、自由にご裁量下さい。

(討論者・質問者へのお願い)

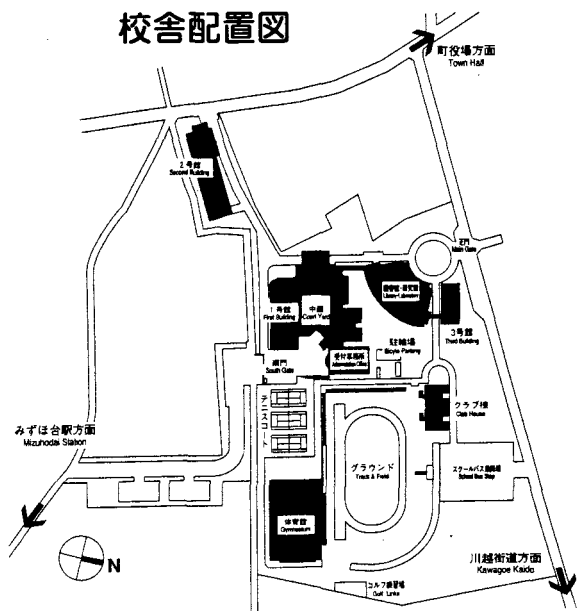
挙手のあと、座長の合図を待って、所属、氏名を告げたのち、参加者にわかるように発言してください。

(淑徳大学 みずほ台キャンパス)

〒354-0041 埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1 ☎0492-74-1511

The map illustrates the Mito Campus area, centered around the Mito Campus Station (みずほ台駅). The station is located on the Tohoku Shinkansen (東北新幹線) and the Tohoku Line (東北線). The map shows the surrounding railway network, including the JR Utsunomiya Line (宇都宮線), the JR Maebashi Line (前橋線), and the JR Maebashi Line (前橋線). The Mito Campus area is highlighted in the center, showing the Mito Campus Station and the surrounding area. The map also shows the Mito City and the surrounding region, including the Mito River and the Mito Dam.

- 東武東上線「みずほ台駅」下車
池袋方面より乗車一準急（池袋より25分）または普通
川越方面より乗車一準急（川越より12分）または普通
「みずほ台駅」西口よりスクールバスが運行（所要時間7分）
- JR武蔵野線「東所沢駅」下車
「東所沢駅」駅前よりスクールバスが運行（所要時間16分）



理 事 会 懇 親 会 総 会	平成11年12月4日(土)12:30~14:00	会場 第一会議室
	平成11年12月4日(土)17:30~19:00	会費 (5,000円) 会場 (第一食堂“シルクロード”)
	平成11年12月5日(日)13:00~14:00	会場 201号教室

日本レジャー・レクリエーション学会

第29回学会大会大会本部企画

日時：第1日目 12月4日（土） 午後

☐大会テーマ

『メディアとスポーツ “今までとこれから” 』

現代社会の中で、レジャー活動の身体的領域に存在するスポーツ (Physical Recreation) は、最早、単一の文化形成ではなく多領域に及ぶ複合的な存在であり、家庭、学校、地域、職域などあらゆる場面で耳目に接し、また直接的、間接的な関係を問わず生活の中で何らかの接点を有している。それは見たり、聞いたり、読んだり、話をしたり、と共通な話題としての意味合いを強く持ち得る存在でもあるからといえる。スポーツが単に趣味の世界にとどまらず、多くの分野に影響を与え、時には経済的側面で捉えられ、時には社会にセンセーションを起こし、人の生き方や考え方にまでその影響が及ぶほどの意味合いを持つ出来事を醸し出している。

スポーツの社会的存在に大きな役割を果たしているものが、“メディア”でもある。メディアにとってのスポーツは、付け足しの領域ではなく、欠く事のできない重要な領域の一翼を担っている媒体機能である。そのメディアの技術革新もスポーツ映像をどう捉え、どう伝えるかというメディア側の発想の視点からと、聴視者等のニーズはどのような映像や解き明かしを期待しているのかにより、新しい“メディアにおけるスポーツ映像文化”が生み出されているといっても過言ではない。

そこで第29回学会大会のテーマは、「メディアとスポーツ “今までとこれから” 」と題し、西田善夫氏と沢松奈生子氏に講演をお願いし、演題をそれぞれ～見せるためのスポーツ映像の変遷～と～選手の側から見たスポーツ映像の意味～からの視点を中心にお話頂くこととなった。ミレニアムイヤー (Millennium Year) の動きと共に、来年のシドニーでのオリンピックや日韓両国において開催される2002年のワールドカップもスポーツにとっても、メディアにとっても存在意義を明確にアピールするまたとないその機会であり、競技者を核 (Core) とするその広がり (Para) は、多くの人が関与し、様々な人間活動や人間模様が展開されるのであり、まさにレジャー・レクリエーションそのものなのである。

(学会ニュース No.65 OCT.1999より)

☐講演

14:45～15:45 (60分)

1) 『選手の側から見たスポーツ映像の意味』

沢松奈生子氏 (テニスプレーヤー)

16:00～17:00 (60分)

2) 『見せるためのスポーツ映像の変遷』

西田 善夫氏 (NHK解説委員：横浜国際競技場 場長)

日本レジャー・レクリエーション学会

第 29 回学会大会発表演題

日本レジャー・レクリエーション学会

第29回学会大会発表演題

■研究発表《A会場》209号教室

□ 座長：山崎 律子 9：00～10：00

A-0 1 「セラピューティックレクリエーション概念のピクトリアルモデル
～そのスコープとシーケンス～」

○鈴木 秀雄（関東学院大学）

A-0 2 「レクリエーション観確立に関する研究」

○吉田 圭一（武庫川女子大学）

A-0 3 「民間レクリエーション団体のNPO法受容過程に関する研究」

○赤堀 方哉（梅光女学院大学短期大学部）

質疑応答

□ 座長：吉田 圭一 10：00～11：00

A-0 4 「現代高校生における自由時間活動の相手選択と自主決定による活動傾向について」

○橋本 和秀（余暇問題研究所）

山崎 律子（余暇問題研究所）

A-0 5 「高校生の“ゆとり”経験について（第2報）

～ゆとり経験時の心理～」

○西野 仁（東海大学）

A-0 6 「“レクリエーション”イメージの変遷について

～自由連想法による反応語の比較～」

○高橋 伸（国際基督教大学）

高橋 和敏（余暇問題研究所）

質疑応答

□ 座長： 西野 仁 11:00～12:00

A-07 「余暇教育プログラム参加者の余暇意識の変化」

○茅野 宏明（武庫川女子大学）

A-08 「レクリエーションから連想するイメージ」

○武石 宣子（和泉短期大学）

A-09 「レジャー行動モデルの行動計量学的分析

～青森市の事例を中心として～」

○土屋 薫（青森大学社会学部）

澁谷 泰秀（青森大学社会学部）

質疑応答

□ 座長： 茅野 宏明 14:20～15:20

A-10 「“ポスト大衆余暇型社会”における教養の理念

～エリートVS大衆の構図をこえて～」

○服部百合子（和光大学）

A-11 「‘Play Day’の成立過程とその理念

～1900年代前半のアメリカにみる女性スポーツ教育を手がかりとして～」

○荒井 啓子（学習院女子大学）

A-12 「アメリカの療法的レクリエーション専門職団体における立法運動の展開

～2つの団体の見解の差異を中心に～」

○堀田哲一郎（鈴峯女子短期大学）

質疑応答

□ 座長： 荒井 啓子 15:20～16:00

A-13 「福祉施設におけるレクリエーション指導に関する研究

～レクリエーション援助者に注目して～」

○立木 宏樹（九州保健福祉大学）

秋吉 嘉範（九州保健福祉大学）

A-14 「高齢者施設におけるアクティビティの研究」

○笠木 秀樹（岡山県立津山東高校）

質疑応答

■研究発表《B会場》210号教室

□ 座長： 嵯峨 寿 9：00～10：00

B-0 1 「社交ダンスサークル参加者の意識調査について」

○竹内 正雄（星薬科大学）

B-0 2 「スクーバ・ダイバーの楽しさに関する調査研究」

○千足 耕一（十文字学園女子短期大学）

大石 示朗（東京女子体育大学）

B-0 3 「高校野球における‘甲子園神話’の再生産過程

～潜在的カリキュラム論に依拠して～」

○清水 一巳（福岡大学大学院）

大谷 善博（福岡大学）

山田 力也（福岡大学）

質疑応答

□ 座 長： 松浦三代子 10：00～11：00

B-0 4 「育児をする母親のストレスとレクリエーション活動」

○芝 誠貴（大阪信愛女学院短期大学）

前橋 明（倉敷市立短期大学）

B-0 5 「レクリエーションの視点からみた地域テニス活動の現状と課題

～千葉市テニス協会ベテラン委員会の事例を通して～」

○境 広志（武蔵野短期大学）

B-0 6 「レクリエーションの効果に関する研究（ⅠⅤ）

～活動前の疲労度別にみたレクリエーション活動の効果～」

○服部 伸一（関西福祉大学）

前橋 明（倉敷市立短期大学）

質疑応答

□ 座 長： 寺嶋 善一 11:00～12:00

B-07 「運動によるレクリエーション効果を高める条件について」

○前橋 明（倉敷市立短期大学）

服部 伸一（関西福祉大学）

B-08 「ASEを導入した体育授業が女子看護学生の学級適応に及ぼす効果」

○岡村 泰斗（筑波大学大学院）

飯田 稔（筑波大学）

関 智子（筑波大学）

B-09 「高齢者A氏・B氏の余暇活動について

～高齢者における余暇活動の類似化とレクリエーション介入方法確立に向けての事例研究（1）～」

○山崎 律子（株余暇問題研究所）

上野 幸（株余暇問題研究所）

高橋 和敏（株余暇問題研究所）

質疑応答

□ 座長： 下村 彰男 14:20～15:20

B-10 「地域活動と少年・少女キャンプについての実践報告

～江東区少年の船の場合～」

○廣田 治久（余暇問題研究所）

栗原 邦秋（余暇問題研究所）

B-11 「長期・短期自然体験が参加者の達成動機に及ぼす効果の比較」

○関 智子（筑波大学）

飯田 稔（筑波大学）

岡村 泰斗（筑波大学大学院）

B-12 「自然とのふれあい活動への参加者誘致圏について

～東京都町田市かしの木山自然公園を事例に～」

○栗田 和弥（東京農業大学）

植竹 薫（東京農業大学大学院）

質疑応答

□ 座長： 下村 彰男 15:20～15:40

B-13 「森林観光・レクリエーションに関わる資源・施設の

地域ポテンシャル算出に関する考察

～笠間地域を対象としたケーススタディ～」

○田中 伸彦（森林総合研究所）

セラピューティックレクリエーション概念のピクトリアルモデル

～そのスコープとシーケンス～

○ 鈴木 秀 雄 (関東学院大学)

キーワード：セラピューティックレクリエーション；
カフェテリア型プログラムと処方型
プログラム；QOL；ADL；EPL；
癒しと本源的欲求（快追求＝快活動と
快状態）；ピクトリアルモデル；介護予
防；廃用症候群予防；知られざる力

I. ピクトリアルモデル提案の趣旨

戦前の厚生運動から再生して始まった戦後の新しいレクリエーション運動の普及と発展の熱い思いは、時には労働運動の担い手としての役割も果たしたが、いつしかレクリエーションの本質そのものの理解から離れ、運動展開的である現実の活動内容を伝達する旗手である“指導者養成”に次第に目が向けられ、その具体的内容、所謂カリキュラム構成にあたって狭義的で先鋭的な方向性を結果として招いてきた。換言すれば、指導者養成は目に見える技術指導が必要であり、その様相を強く呈してきた。レクリエーションが狭い領域に閉ざされ、レクリエーション指導技術に現われる一部の概念がレクリエーションそのものの中心的存在となり現在にいたっている。レクリエーション運動の普及を考えるあまり、技術伝達として指導可能な具体的内容に絞られ、レクリエーションの概念が狭義化され、集団指導的、技術指導論的、集会演出的な領域として定着してきてしまった。正に技術や活動に着目するあまり、レクリエーションはその本質にたどり着いていない。⁽¹⁾⁽²⁾レクリエーションを一つの種目として捉えてしまい、活動論が主体となったレクリエーション論の立場をとる形態で大衆に理解され、カタカナ表示であるレクリエーションはその内容が限定され根付いてきたものである。この種目活動論は、数多く存在している「楽しみ」や「よろこび」を提供してくれる活動の内の一つとしてレクリエーションを位置づける結果となってしまっている。

レクリエーションは単なる種目などとしての存在でなくレクリエーションという大きな傘⁽³⁾の下に「楽しみ」や「よろこび」を提供・創造してくれるあらゆる

活動が位置づいているのにも関わらず、そのようには認識されていないことである。日常的なレクリエーションの認識に変化を求めようとすればレクリエーションを「人々の方法」即ちエスノメソドロジカルに、日常生活とは異なりを持った観点から捉える必要性がでてくる。

新しい領域として、正しいセラピューティックレクリエーション（以下、文中において必要に応じ、アメリカにおいても略語として用いられている「TR」と略す。）を理解するためには；★その本質と機能をどのような視点で捉えなければならないか？★福祉レクリエーションで括ろうとする誤解を解くためにもTRの定義はどのように理解すべきか？★目的化と手段化による「快追求と癒しのバランス」の理解としてTRの活用の仕方は、どのように考えておくべきか？★最終的(理想的)には、「カフェテリア型プログラム」と「処方型プログラム」⁽⁴⁾の接点の発見や創造をどう実現するか？★レジャーとレクリエーションとの関連を整理し、概念理解からの認識を具体的な日常行動につなげていく方法や道筋を示すにはどうすべきか？★心の有り様の動機づけとそのレディネス（準備性と受容力）も含めた理解が必要である。

TRの正しい概念普及と運動展開により、逆に手段化されているレクリエーションの意味を明確に捉えることができるし、本来のレクリエーションであればその活動・状態・経験自体が目的であり、過程が大切にされ結果を評価する意味合いを持たないが、他に明確な目的を持った活動として利用される手段的レクリエーションであればその効果測定も具体的に実施されてよいし、計画の段階で明確なプログラムのカリキュラム化、レクリエーション主体の査定、実施プログラムの運営形態・指導効果の測定評価などが積み重ねとして要求されることは言うまでもない。

目的であるレクリエーション、即ち「単なる遊び（mere play）から創造的な活動までを含む一連の段階的な広がり（spectrum）の中にあつて、①余暇（レジャー）になされ、②自由に選択され、③楽しむこと

それ自体を目的となされる活動 (activity) であり、歓娛 (よろこび楽しむこと) の状態 (state of being) (5) を明確に活用し、手段化したレクリエーションの一つで「レクリエーション的効果と治療・療法・療育的効果を階梯 (段階) 的に並存させたプログラムであり、そのサービス (提供) (6) を概念とする TR の普及により、レクリエーションの概念理解の修正や福祉レクリエーションなどと領域を曖昧な形態で概念化している手段的レクリエーションの整理にもこのピクトリアルモデルは大いに役立つものである。

II. 研究の目的

本研究は、TR の正しい理解を進めていくために、TR の概念化過程において、その概念モデルをピクトリアルに提示し、TR のスコープ (範囲) とシーケンス (連続性) を明確にしようとするものである。

III. 研究の方法

TR の概念を図描モデル【Pictorial Model】化するため、本研究者が 1978 年～1999 年の期間に自ら公開し、発表した内容の整理と分析をすすめる。

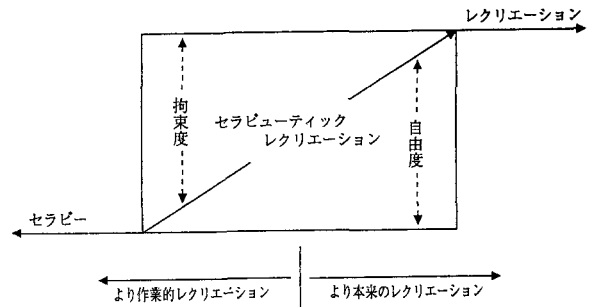
IV. 考察 (提案) 及びまとめ

TR は、レクリエーションそのものに医学的効果 (癒し) が強く内在するという保証のもとに、レクリエーションをより意識的に治療的側面と階梯的 (段階的) に結合させて捉え、なおかつ、種々の欲求である楽しみや喜び、いわゆる歓娛を含むもので、社会的、心理的、身体的価値を喪失することなく、レクリエーション本来の特質、特性、価値を保持しつつ、レクリエーション的に独立できるためのプログラムを展開しているようにするものである。TR は、確実にレクリエーション的効果と治療的効果の並存を求めているものである。(7) レクリエーション的効果と治療的効果の並存を求めることは、そこに効果の存在価値を認めることであり、既存の限定化や狭義化されたレクリエーション観による見方からは生まれてこない。日本における TR の理解は、レクリエーションそのものの正しい捉え方をして初めて浮き彫りにされるものであり、その結果として TR の必要性が生じてくる。

TR の全貌 (8) を理解するには、その概念にはじまり、必要性、プログラムの基本、指導、現状 (課題)、将来の方向性について論じる必要がある。

1) TR のスコープとシーケンス

TR の分野において、最終的な形態として求められるこの「本来のレクリエーション」は、セラピーから TR に、そしてさらにレクリエーションへと移行する連続的な、広がり、つながり、の循環・回帰という可変的なシーケンス (ピクトリアルモデル 1) を経て成立 (9) している。



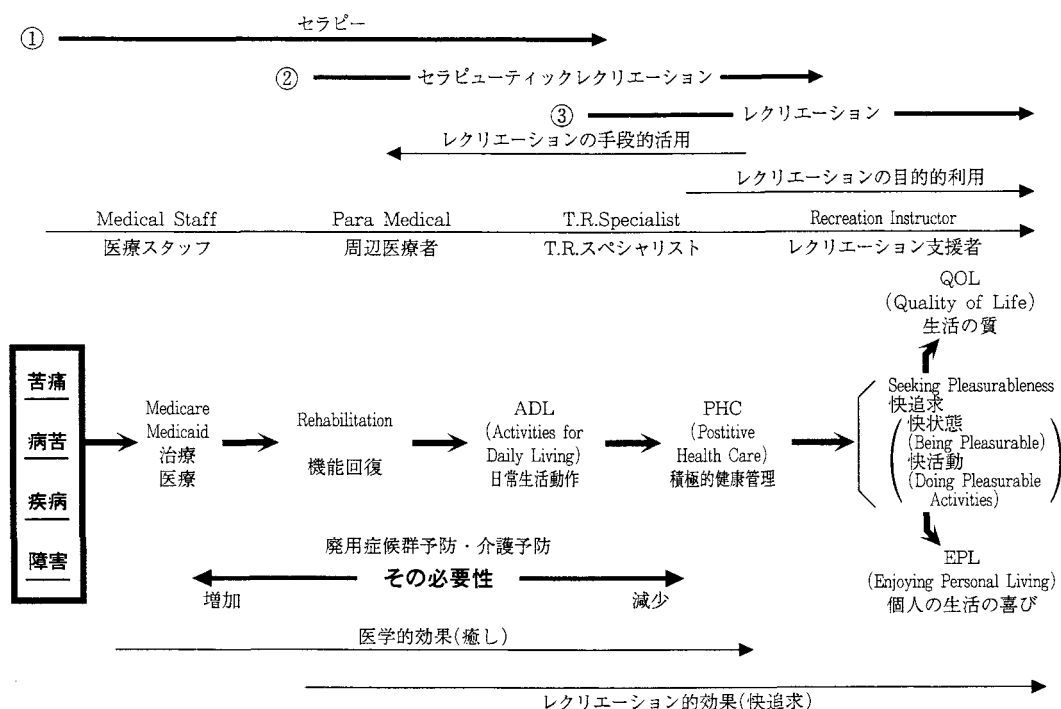
ピクトリアルモデル 1.

TR は、セラピー (治療) とレクリエーションとの連続的な広がりとながりのシーケンス

TR がレクリエーション化すれば本来のレクリエーションへと進み、TR がセラピー化すれば作業的レクリエーションとして活動が次第に手段化される。即ちピクトリアルモデル 1 に示すように TR の中で、活動や状態の右側移動はレクリエーションに自由度が増し、反対に左側移動はレクリエーションに拘束度が増すことを意味している。

レクリエーションを単なる遊び (mere play) の範疇で捉えてしまえば、TR も単なる遊びの延長線上で理解することになる。繰り返し強調するが、TR の領域が福祉レクリエーションというような一部に限定されるものなどではない。

この「シーケンス (連続性)」である、「①治療であるセラピー、②医学的効果とレクリエーション効果とを並存させる TR、そして③本来のレクリエーション」を範囲と連続性で整理すれば、ピクトリアルモデル 2 の通りとなる。



ピクトリアルモデル 2.

①セラピー、②TR、そして③レクリエーションの関連性、即ちそれら (①～③) の連続性 (シーケンス) の位置関係 【～TRの目的は、日常生活動作 (ADL) の拡大は言うまでもなく、快追求 (快状態と快活動) としてのプロセスと癒しとしてプロセスを通して生活の質 (QOL) の向上と個人の生活の喜び (EPL) を創造していくスコープであることを示している～】

苦痛、病苦、疾病、障害などからの回復過程を捉えれば、治療や医療、機能の回復、日常生活動作の拡大、積極的健康の維持管理へと移行し、痛みや苦痛がなければ、当然その時点から人は快追求をするものであり、自然発生的にも、あるいは計画的・意図的にもレクリエーションの存在が明らかになる。癒しと快追求の連続性の中にTRの存在を見ることができる。快追求では、快状態と快活動が求められその結果、生活の質 (QOL) の向上が実現し、個人の生活の喜び (EPL) が創造され獲得されることになる。レクリエーションは、快追求としての快状態と快活動が焦点化され、個人の関心、興味等に動機づけられ、様々な形態の人間生活の総体として、またレジャーの中でライフスタイルとして現われるのである。

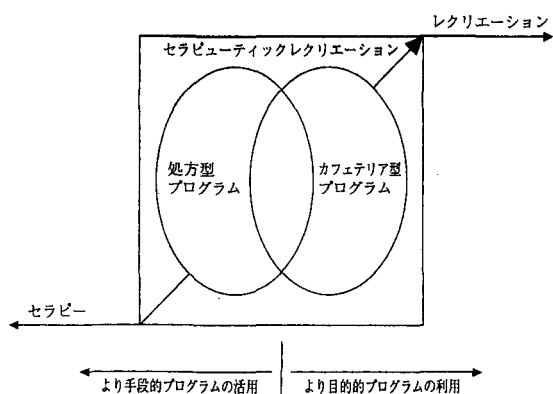
2) TRのスコープの両極である

“活動の目的利用”と“手段の活用”

TRサービスの究極的な目的は、ピクトリアルモデ

ル 2 で図描しているように、日常生活動作 (ADL) の拡大は勿論のこと、快追求 (快状態と快活動) としてのプロセスと癒しとしてのプロセスを通して生活の質 (QOL) の向上と個人の生活の喜び (EPL) の創造を実現しようとするものであり、ストレスなども含め課題 (障害やけがや健康を害している状況・状態) を有する人たちが、結果として、社会との融合、機能回復、機能獲得等を可能とし、潜在性や可能性を追求することができることをめざしている。勿論、介護を必要としない状況づくりとしての介護予防や寝たきりなどを防ぐための廃用症候群予防などの観点からもTRサービスプログラムは「しなければならない」要素と「してみたい」要素の二側面がある。前者のプログラムとは、ある度合いの拘束力をもって進めていくことになる面を持っている。これは処方型プログラムと呼ばれるものである。後者のプログラムとは、内発的な動機づけによりプログラム遂行を願うもので、カフェテリア型プログラムといえる。TRサービスプ

プログラムは、①参加者が、既に用意されているプログラムの中から、あるいは自ら創り出すプログラムの中から選択する形態、②参加者にとって必要不可欠なプログラムが提供される形態の両面、すなわち、カフェテリア型と処方型のプログラムが熟慮されるべきで、ここからセラピーとしての効果と、レクリエーションとしての効果が“**並列・共存した形態**”で存在することになる。これらは決して一方に偏るのではなく、その構成、即ちスコープは、楽しみ（目的）と処方（手段）とのなんらかのバランスやオーバーラップを保つもの（ピクトリアルモデル 3）⁽¹⁰⁾である。それぞれの片方に比重が置かれれば、セラピーあるいはレクリエーションへの傾きとなり、TRサービスプログラムとしての特徴を過減することになる。



ピクトリアルモデル 3.

TRプログラムにおいて、2つの円のカフェテリア型と処方型プログラムの接点（円の重なり合う部分）に効果を求めることができるし、この重なり合う部分の割合が必要に応じて多くなったり、逆に少なくなったりするが、2つの円の右側への同時移動は、プログラムの“より目的利用”となり2つの円の左側への同時移動は、“より手段的活用”となる。目的（end）と目標（objectives）との関係は、ある一定の方向性に沿った“ねらい”と“手段”との関係⁽¹¹⁾である。

ある活動が手段化されたとき、その活動本来の持つ楽しさやおもしろさ、機能や本質が消られていく事実を理解しておくべきである。「してみたい」カフェテリア型と「しなければならない」処方型プログラムの比較では、

前者は楽しみとして、またそれ自体を楽しむことを目的として実施されるものであり、後者は必要（他の目的）により実施しなければならないものである。同じ活動であっても、目的利用であるのか、手段的活用であるのかによって、活動する本人にとっても楽しさやおもしろさの度合いはそれぞれ異なる。手段化された活動では本来の機能や本質が消られていくとすれば、TRプログラム提供者は十分にその意味を理解し、手段的活用時には、少しでも機能や本質を失わないようスコープとシーケンスを工夫すべきである。レクリエーションそのものに様々な効果や価値が存在していることを自覚でき、**レクリエーションの知られざる力**を認識したとき、セラピューティックレクリエーションのスコープ（範囲）とシーケンス（連続性）の全貌が明確に見えることになる。

【引用文献】

- 1) 鈴木秀雄「レクリエーションと運動」『スコール』第32号、神奈川県レクリエーション協会、1997年11月、p. 1.
- 2) 鈴木秀雄「エスノメソドロジカルな視点で見る日本におけるセラピューティックレクリエーション」『関東学院大学教養論集』第8号、関東学院大学法学部刊、1998年2月 pp. 63-83.
- 3) 鈴木秀雄「講義：レクリエーションの範疇」平成9年度（社）横浜市レクリエーション協会指導者養成講座、1997年5月～12月
- 4) 鈴木秀雄『セラピューティックレクリエーション』不昧堂出版、1995. pp. 102-106
- 5) 鈴木秀雄、前掲書1995.（まえがき）
- 6) 鈴木秀雄「レジャー・レクリエーションの新しいパースペクティブ及び新しいパラダイムとしてのマトリックス的分析～エスノメソドロジ的視点で～」『レジャー・レクリエーション研究』第37号、日本レジャー・レクリエーション学会刊、1997年11月5日、pp. 26-29.
- 7) 鈴木秀雄『セラピューティックレクリエーション』不昧堂出版、1995. pp. 87-109.
- 8) 鈴木秀雄、前掲書、pp. 47-51.
- 9) 鈴木秀雄「身体障害者スポーツ振興に対する今後の取り組みの視点と課題」『関東学院大学教養論集』第6号、関東学院大学法学部刊、1997年1月、p. 10.
- 10) 鈴木秀雄、『セラピューティックレクリエーション』不昧堂出版、1995. pp. 103-104.
- 11) 鈴木秀雄、前掲書、pp. 90-93.

レクリエーション観確立に関する研究

(レクリエーション観の調査から)

吉田圭一 (武庫川女子大学)

キーワード：レクリエーションの認識、レクリエーション活動の認識

I はじめに

レクリエーションという言葉が日常生活で使われるようになって久しい。わが国の辞典類におけるこの言葉の最初の登場は、明治17年に刊行された『百科全書』にみることができる。しかし、レクリエーションという外来語は、このように長い歴史をもって使用された言葉であるにもかかわらず、現在もなおその意味が不明確な状態にあるといわざるを得ない。レクリエーションという言葉の内包ともいえる基本的な意味やその認識が、現在においても確立されないままであることは、レクリエーションの価値についても正当な評価がなされず、レクリエーションに関するさまざまな事柄の社会的地位の確立も十分にされない現象につながっている。

レクリエーションという言葉は、本来的に人間性の回復や元気の回復を意味する重要な言葉であると考えている。しかし、このように大きな意味を持つ言葉であるにもかかわらず、その価値が正当に評価されず、現在においてもさほど重要な言葉としての認識に至っていない状態にあることは、豊かな人生を目指すすべての人間にとって大きな損失である。レクリエーションという言葉が正当に評価されることへの工夫や、レクリエーションが人間社会にとって欠くことのできないものであるという認識の確立への取り組みとともに、レクリエーションの社会的地位の向上に対する努力を忘れてはならない。

近年、大学等の高等教育機関においても、レクリエーションという言葉キーワードとする学科目が、体育・スポーツ系以外の学科で設置されることが目につくようになってきた。このような現象は、レクリエーションの更なる発展と社会的認識の向上を願う立場からみると絶好の機会の到来であるといえる。しかし、このような好機も、現在のような曖昧なレクリエーション観のままでは、それを生かすことは不可能である。今こそレクリエーションの意味が確立されなければならないときであると思っている。

II 研究の目的

本研究では①レクリエーションという言葉の普及の状態②レクリエーションという意味の理解の状態③レクリエーション活動として認識されている具体的活動④レクリエーションとレクリエーション活動の相違についての意識、などについての現状を調査した。その結果からレクリエーション観の確立に何が不足し何が必要なのかを明らかにすることを試み、レクリエーションの共通的な認識確立の方向性の検討を目的としている。

III 研究の方法

1、質問紙によるアンケート調査

〔1〕調査の内容

「性別」「年齢」などの属性と、「レクリエーション」や「レクリエーション活動」に関

する意識や認識について調査した。

〔2〕調査対象

20歳から78歳までの不特定多数の男女294名。

〔3〕調査方法

武庫川女子大学文学部人間関係学科の学生150名に一人あたり男性1名、女性1名の2サンプルを収集することを依頼した。回収率は98%である。

〔4〕調査期間と調査場所

平成10年4月16日から4月22日

上記〔3〕による調査方法であるため、調査場所は特定できない。

2、集計と分析

アンケート集計ソフト「QUEST PACK」を使用し、各項目の単純集計とクロス集計及び統計的検定を行った。

IV 結果と考察

1、サンプルの属性

296名のサンプルの内、男女の比率はほぼ拮抗しているが、年代的な比率に若干偏りが見られる。特に60歳以上が最も多いが、これは60歳以上については上限を定めなかったことによるものである。

*年齢は。(表1)

選 択 肢	度数	%
男	141	48
女	153	52
合 計	294	100

*年齢は。(表2)

選 択 肢	度数	%
20から29	77	26
30から39	32	11
40から49	68	23
50から59	37	13
60から78	80	27
合 計	294	100

2、レクリエーションという言葉の普及

「レクリエーションという言葉を見たり聞いたりしたことがあるか」という設問について、94%の者が「ある」と答えている。また、「レクリエーションという言葉を使ったことがあるか」という設問では、「よく使う」と答えた者が7%であるが、「時々使う」の57%を加えると、64%の者が日常的にこの言葉を使用している状態を回答している。このような数値からみると、レクリエーションは言葉としてかなり普及した状態にあることが分る。さらに、「よく使う」「時々使う」の合計を年代別に見てみると、60歳以上が45.1%と最も低い、40歳台80.9%、50歳台78.4%とこの両世代が高い値を示している。

*レクリエーションという言葉を見たり聞いたりしたことがあるか (表3)

選 択 肢	度数	%
ある	275	94
ない	19	6
合 計	294	100

*レクリエーションという言葉を使ったことがあるか (表4)

選 択 肢	度数	%
よく使う	21	7
時々使う	167	57
使ったことがない	106	36
合 計	294	100

3、レクリエーションの意味についての理解

レクリエーションという言葉は、前述のようにかなり日常的に使用されていることが分かったが、その意味が共通の認識で使用されているかどうかことが最も重要な問題である。

「レクリエーションの意味は何か」という設問に対して四つの選択肢を設けた。46%の者が「楽しいことを通じての人間性の回復」という選択肢に答えている。このことは、レクリエーションという言葉が外来語であるにもかかわらず、半数近い人たちがレクリエーションの意味を語源的にも、かなり正確に理解していることを示している。「遊びなどの楽しい経験」や「遊びやスポーツなどの種目」など、経験や種目を意味する項目が上位にくるであろうという予測を覆す結果であった。このような結果から、レクリエーションが曖昧な言葉である状態はかなり変化してきたと理解できる。

なお、語源的にも望ましいと考えられる「楽しいことを通じての人間性の回復」という意味の理解について、有意水準5%では性別および年代別の有意差は認められないが、全体の値が46%の中で、20歳台が37.7%と最も低いことが気にかかる。20歳台は身体的に充実した年代であり、生きがいや人間性のあり方などについても、そのこと以上に興味や関心を向ける事柄が多様に存在していることからの数値であると推測できる。

*レクリエーションの意味は何だと思うか (表5)

選 択 肢	度数	%
遊びなどの楽しい経験	99	34
遊びやスポーツなどの種目	53	18
楽しいことを通じての人間性の回復	135	46
その他	7	2
合 計	294	100

4、レクリエーション活動の認識

レクリエーション活動は、レクリエーションという目的を目指すための手段であり方法であると理解できる。前述のように46%の者が、レクリエーションを「楽しいことを通じての人間性の回復」という目的を表す意味でとらえているが、ここでの回答には少々混乱が見られる。人間性の回復を図るための楽しい活動は、すべてレクリエーション活動である、という認識が必要と考えられるが、今回の調査では「ハイキングやキャンプ」「スポーツの観戦や参加」「遊び」などに対する回答が多く、芸術や文芸、趣味や娯楽と表現される活動への回答は少ない。このことは、レクリエーションとレクリエーション活動が目的と手段の関係にあることへの理解がまだ十分でないことや、レクリエーションやそのための活動に対するイメージが、遊びや身体運動的・行動的なものに偏っていることを示している。有意水準5%では性別および年齢別の有意差は認められない。

*レクリエーション活動だと思うものはどれか [複数回答] (表6)

選 択 肢	度数	%
遊び	156	16
映画・演劇・コンサートの観賞	76	8
スポーツの観戦や参加	167	17
家族団らんの食事	37	4
ハイキングやキャンプ	225	23
競馬・競輪	14	1

選 択 肢	度数	%
手芸・工作	41	4
囲碁・将棋	30	3
旅行	97	10
読書	15	2
魚つり	80	8
カラオケ	43	4
合 計	981	100

5、レクリエーションとレクリエーション活動の相違の理解

レクリエーションとレクリエーション活動の意味を、「同じだと思う」が22%、「別の意味だと思う」が40%である。設問の性格上「よく分らない」が38%あるが、この数値は今後の啓蒙活動への可能性を示すものとして好意的に受け止めている。

レクリエーションは人間性の回復という目的を表すものであり、レクリエーション活動は、そのための手段や方法を表す言葉である、との認識は前述した。レクリエーション観の混乱は、この二つの言葉を同じものとして理解し使用しているところに原因の一つがあると思われるが、この調査ではそれに該当する数値は22%にとどまっている。しかし「よく分らない」という38%の数値が、混乱をさらに助長させているとも考えられる。レクリエーションとレクリエーション活動を「同じだと思う」の22%に対する正しい理解への啓蒙活動が必要であることはいうまでもないが、「よく分らない」と回答した38%への早急な啓蒙活動が、レクリエーション運動の発展に大きな意味を持っているのである。

なお、「レクリエーションという言葉を使ったことがあるか」の設問との間には、有意水準5%で有意差が認められた。「よく使う」「ときどき使う」と回答した者は「別の意味だと思う」という選択肢に、それぞれ「48%」「52%」と最も多く回答している。しかし「使ったことがない」と回答した者の内、「同じだと思う」が26%、「よく分らない」が54%、「別の意味だと思う」と回答した者はわずかに21%であった。レクリエーションという言葉をよく使う人ほど、その意味を正しく理解している割合が高いことを示している。

*レクリエーションとレクリエーション活動は同じ意味だと思うか （表7）

選択肢	度数	%
同じだと思う	65	22
別の意味だと思う	118	40
よく分らない	111	38
合 計	294	100

IV まとめ

この調査では、「レクリエーション」という言葉がかなり認知されたものになっていることや、その意味が「人間性の回復」という語源的・目的の意味として徐々にではあるが理解が深まってきていることを知ることができた。レクリエーションに関する研究者や運動の推進者の努力が報われつつあることをうかがうことができた。

しかし、いくつかの問題点も明らかになった。一つは、レクリエーション活動の範囲や種類についての認識と理解が不足している点であり、いま一つは、目的を表す「レクリエーション」という言葉と、手段や方法を表す言葉の峻別への理解が不足している点である。この二つの問題点はお互いに関連しており、「レクリエーション」と「レクリエーション活動」が、目的と手段の関係にある別々の言葉であることが十分に理解されれば、二つの問題は同時に解決されると思う。何のためにする活動かが理解されれば、自ずからその範囲や種類も明らかになるのである。

目的と手段の関係を明確にする努力が不足していることが、現在の意味の混乱や社会的認知の低迷を招いていると思う。今後この点について、優先的課題としての認識と啓蒙への努力が必要であると考えている。

民間レクリエーション団体のNPO法受容過程に関する研究

○赤堀 方哉、安部 保子（梅光女学院大学短期大学部）

【序論】

日本のボランティア活動は低調だと言われ続けてきたが、1995年に起こった阪神大震災では多くのボランティアが現地に駆けつけた。その数は、3ヶ月でのべ100万人を超えたと言われ、この年は「ボランティア元年」と名づけられた。その後、1997年のロシアのタンカー「ナホトカ号」の重油流出事件でも、北陸地方に多くのボランティアが駆けつけ、ボランティア活動が日本に定着しつつあることを印象づけた。このような社会情勢を背景に、1998年に「特定非営利活動促進法（以下、NPO法）」が制定されたのである。

そもそもNPOとはNon-Profit Organizationの略で、非営利組織であるが一般的には公益的な活動を行っている組織を示す。サラモン¹⁾によって定義的特徴として、①形式性、②非政府性、③非営利性、④独立性、⑤自発性、⑥公益性、の6つが示されており、又、これらに加えて非党派性を挙げることもある。この定義的特徴に従うと、NPOの範囲は、教育分野、社会福祉分野、保健医療分野、環境保全分野、国際協力分野、文化芸術分野、と幅広い²⁾。これらの分野で活動する組織に対して、民法上の公益法人、社会福祉法人、学校法人、医療法人等の法人格が付与されている。しかし、経済企画庁によれば1996年時点で法人格を有していない任意団体が約8万団体あるとされている。この任意団体に法人化の道を拓くのがNPO法なのである。

NPO活動の活発化は、公共財などの特殊な財の供給における「市場の失敗」、公共財の供給に関わる非効率性という「政府の失敗」、を是正する可能性を持っているのである。この2つの失敗の是正は、社会における多元主義という方向性を持つであろう。個人の多様な価値を認め、それを実現する社会を構想しているのである。これは「自由時間に自発的に行われ、楽しく社会的にも意義のある活動」³⁾ 表1.非営利団体の国際比較

というレクリエーションが目指す方向と一致しているといえる。表1に示しているように、各国においてもNPOに占めるレクリエーション団体の占める割合は大きいと言える。しかし、日本では上述したようにレクリエーション団体には概ね法人格が

国・地域	人口(百万人)	非営利団体数(千)	非営利団体数/人口(1000人あたり)	非営利団体数/人口(1000人あたり)	非営利団体数/人口(1000人あたり)	非営利団体数/人口(1000人あたり)	非営利団体数/人口(1000人あたり)	非営利団体数/人口(1000人あたり)	非営利団体数/人口(1000人あたり)
日本	124.0	7,131	57.5	45.9	37.2	4.2	1.4	0.8	0.5
米国	265.7	286.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
英国	59.3	10.0	0.17	0.17	0.17	0.17	0.17	0.17	0.17
フランス	59.3	10.0	0.17	0.17	0.17	0.17	0.17	0.17	0.17
ドイツ	82.0	10.0	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12	0.12
イタリア	57.0	10.0	0.18	0.18	0.18	0.18	0.18	0.18	0.18
スペイン	45.9	10.0	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22
オランダ	16.5	10.0	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61
スウェーデン	8.8	10.0	1.14	1.14	1.14	1.14	1.14	1.14	1.14
ノルウェー	4.5	10.0	2.22	2.22	2.22	2.22	2.22	2.22	2.22
フィンランド	5.3	10.0	1.89	1.89	1.89	1.89	1.89	1.89	1.89
アイスランド	0.3	10.0	33.33	33.33	33.33	33.33	33.33	33.33	33.33
ニュージーランド	3.7	10.0	2.70	2.70	2.70	2.70	2.70	2.70	2.70
オーストラリア	19.5	10.0	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51	0.51
韓国	45.9	10.0	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22	0.22
中国	12.4	10.0	0.81	0.81	0.81	0.81	0.81	0.81	0.81
インド	10.0	10.0	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
ブラジル	16.5	10.0	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61
メキシコ	10.0	10.0	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
コロンビア	3.7	10.0	2.70	2.70	2.70	2.70	2.70	2.70	2.70
ペルー	27.0	10.0	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37	0.37
チリ	16.5	10.0	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61	0.61
アルゼンチナ	37.2	10.0	0.27	0.27	0.27	0.27	0.27	0.27	0.27
ベネズエラ	24.9	10.0	0.40	0.40	0.40	0.40	0.40	0.40	0.40
キューバ	11.4	10.0	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88
キューバ	11.4	10.0	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88
キューバ	11.4	10.0	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88	0.88

(出典『ノンプロフィットエコノミー』、山内直人)

NPOに関する研究は主に経済的な分野でなされている。サラモンら⁴⁾は世界12カ国の非営利セクターの規模を比較し、世界的な規模での非営利・非政府団体の重要性が増してきていることを指摘している。山内⁵⁾はNPOとしての学校・病院の経済行動を分析し、必ずしも市場原理と相反するものではないとしている。本間⁷⁾は日本のNPOの寄付税制に関する分析を行い、その不備が活動の促進を疎外していると指摘している。社会学的な分野では、赤堀⁸⁾らの会員の活動継続意欲を規定する要因を明らかにした研究があるが、NPOに関する研究が活発に行われていないという現状がある。

1998年12月にNPO法が施行されて以来、1999年7月2日現在で879団体が設立申請が受理され、310団体が法人設立認証を受けている。しかし、市民団体のNPO法人化の動きは始まったところであり、法人化が従来の活動に及ぼす影響に関しては研究されていない

のが現実である。そこで本研究では、1999 年の 5 月に NPO 法人として認証された「子ども劇場下関センター」を対象にして、NPO 法の受入が従来の活動に及ぼした影響を明らかにすることを目的としている。

【研究方法】

1. 調査対象

子ども劇場おやこ劇場は、1966 年に児童劇を中心とする観劇団体として始まったが、当初から単に「劇を観る会」を志向しているのではなく、「子どもの文化を皆で考え合い、創造していく会」を志向している。その活動は毎月千円程度の会費を集め、劇を観る鑑賞活動と、キャンプ・お祭り等の自主活動と呼ばれる子育て活動という 2 つの大きな柱となる活動を展開している。今日では日本各地に約 760 劇場、50 万人の会員を持っている⁹⁾大規模な民間レクリエーション団体と言える。その中で、調査対象とした子ども劇場下関センターは会員数が約 240 人という単位劇場としては比較的小規模な劇場であるが、1999 年の 5 月に NPO 法人としての認証を得て、活動の新たな展開を模索している団体と言える。

2. 調査方法

1999 年 4 月から 9 月にかけて、劇場事務局において事務局長、代表委員、その他会員に直接面接によるインタビューをおこない、データの収集を図った。又、活動を参与観察し、補足的な資料を収集した。

3. 調査内容

調査内容は、①組織の変容、②活動の変容、の 2 点である。

【結果及び考察】

1. 組織の変容

従来は会員を、大人・子どもの別を問わずすべての会員を一般会員として扱っていたが、NPO 法の受容に際して、会員を「正会員」、「活動会員」、「支援会員」、「賛助会員」の 4 つに区分した（表 2 参照）。NPO 団体の構成員として総会での議決権を持つのは、正会員だけである。正会員は、「この法人の目的に賛同して入会し、活動に推進する個人」として位置付けられ、活動会員は、「この法人の目的に賛同して入会し、活動に参加する個人」として位置付けられる。つまり、正会員はこの法人を運営し、活動を企画していく意思を有する者であり、活動会員は企画された活動に対して参加するにとどまる者であると言えよう。この両会員には、年齢による区別は設けられておらず、子どもでも正会員になることも可能であり、大人でも活動会員であることも可能である。但し、上述したように正会員には議決権が伴うため、その能力を持たない子どもは活動会員となるのが通例であろう。両者は月あたり 1300 円の会費を納めている。さらに、「支援会員」と「賛助会員」はこの法人を支援する個人若しくは団体であり、年間 1 口 5000 円の支援金を収めている。

表 2. 会員区分の変容

会員	240		正会員	70
			活動会員	170
			支援会員	20
			賛助会員	17

する者は、その活動に先立って入会するということが求められていた。会の目的に賛同して入会する会員ではなく、特定の活動に関心を持って入会した会員であるので、活動終了後退会するということが繰り返されていた。会員外の参加者を活動参加者と位置付けたということは、会の活動は会員が会員のために例会活動や自主活動を行うというものから、会は例会活動や自主活動を地域に向けて提供するというものへ、活動の目的が変容したということを示している。

【結語】

民間レクリエーション団体を対象として、NPO法の受容が団体に与えた影響を研究してきたが、次のような結果が明らかになった。主な変容として以下のことが挙げられる。

- 1) 会員の区分分けを行い、参加の目的にあった活動となるようにした。
- 2) 会員外まで、活動の対象として視野に収めるようになった。
- 3) 活動を団体独自で行うのではなく、地域や行政と協力して行うようになった。
- 4) 例会活動と自主活動の比重がほぼ同じとなった。

以上のように、NPO法の受容は団体に大きな影響を与えたことが明らかになった。しかし、劇場運動は発足当時より、劇を観る会としてではなく、子どもの文化を創造していく会であった。それが、劇場運動の全国的な展開を促したの大きな要因が、児童劇団であったということ、又、子どもの文化の創造という抽象的な目的よりも、観劇活動という具体的な活動の方が理解されやすかったということなどの要因から、劇場運動自体がその展開に伴って、内部においてもさえも観劇活動であるという捉え方が主流となっていたという現状がある。そのような劇場活動の現状が、NPO法人としての認証をめざし、活動を見直していく過程で、公益性というNPO法人としての要件を満たすために会員のための活動でなく、地域に開かれた活動として活動を捉えなおしていったと言える。この結果、たどり着いたところは、新たな活動ではなく、30数年前に劇場活動を発足したときに目指していたものにたちかえったといえるのではないだろうか。

【参考文献】

- 1) Salamon, Lester, M., "America's Nonprofit Sector", The Foundation Center, 1992. (入山映訳『米国の非営利セクター入門』、ダイヤモンド社、1994.)
- 2) 電通総研、『NPOとは何か』、日本経済新聞社、1996.
- 3) 高橋和敏編著、『レクリエーション概論』、不昧堂出版、1980.
- 4) Salamon, Lester, M., "The Rise of the Nonprofit Sector", Foreign Affairs, July/August, 1994.
- 5) Salamon, Lester, M. and Anheir, Helmut K., "The Emerging Sector", Manchester University Press, 1996.
- 6) 山内直人、『ノンプロフィットエコノミー NPO とフィランソロピーの経済学』、日本評論社、1997.
- 7) 本間正明、『フィランソロフィーの社会経済学』、東洋経済新聞社、1993.
- 8) 高比良正司、『子ども劇場と歩んで28年 夢中を生きる』、第一書林、1994.
- 9) 赤堀方哉 山口泰雄、『民間レクリエーション団体会員の継続意欲に関する研究』、レジャー・レクリエーション研究 40、25-33、1999.

現代高校生における自由時間活動の相手選択と 自主決定による活動傾向について

○橋本 和秀、山崎 律子（余暇問題研究所）

キーワード： 高校生、自由時間活動、青少年非行

1. はじめに

学校5日制導入に伴ない、高校生を含む青少年の自由時間は増加傾向にあることは周知の通りである。この自由時間増大によって、高校生のゆとりが増えていることは確かではあるがそれが果たして健全な方向へと進んでいるかという点においては疑問が残る。平成8年以降、少年人口は減少をしているにもかかわらず、青少年による凶悪犯罪、性・ドラッグの逸脱行為等、問題行動の件数は増加の傾向にあると報告されている。

青少年を対象にした余暇の研究は従来から多く行なわれてきた。こうした中、地域においては青少年を対象とした各種講座が展開されている。しかしながら、その参加に至っては、年々低迷をしているのが現状であり、新たな展開が望まれている。盛り場では、多くの高校生や青少年男女が昼夜を問わず歩いている光景を目にする。これも自由時間の増大が影響していると考えられる。近年多発増加している青少年の問題行動は、その多くは自由時間中に起きている。それら問題行動を起こす背景には、彼ら自身の意識あるいは社会全体の意識の変化が、少なからず彼等を取り巻く環境に影響しているものと考えられる。

このような問題意識の中、本研究は現代の高校生がどのような自由時間の過ごし方をしているのか、そしてそれには何か理由があるのではないかとすることに着目し、その基礎的な資料を得ようとするものである。そして問題行動を未然に防止するためにはレクリエーションの考え方を通しての包括的なアプローチがより重要であると考えた。

なお本研究は、2年前より進めている青少年とくに高校生の余暇活動についての実状を探り、高校生に対しての「レクリエーション経験」、「余暇教育の充実」の必要性があるという問題意識のもとにしての継続研究である。

2. 研究の目的

本研究は、現代の高校生が希望する自由時間活動の内容とその際の相手選択による違いを把握・検討をするものである。

①自由時間活動における相手選択の実状把握

②自由時間活動における相手と希望活動理由の把握および仮説の検証

以上の2項目において、自由記述の内容に主眼をおき、現代の高校生が自由時間をどのように考えているのかを以下の仮説を立てて検討をおこなう。

3. 仮説

「自由時間活動を選択するときの相手の選択は異性が多い」

4. 研究の方法

調査対象は東京都内私立高等学校生徒男女341名。有効回答数233、有効回答率68.3%であった。調査期日は1998年7月。調査方法は、質問紙によるクラス毎の集合回答法を行なった。調査項目については、高校生に自由度を持たせた状態を設定し、相手選択においては四者択一とした。また、希望活動においては自由記述とした。上記の質問をそれぞれ希望を3項目あげ、そのうちの第1希望について選ばせた。分析については、量的分析と並行して質的内容を主体とした把握および検証を行った。

5. 結果および考察

自由時間活動における相手選択の推移 (%)

	一人で	同性	異性	グループ [*] (男女)
男子生徒	29.7	21.9	25.2	23.2
女子生徒	36.3	28.8	12.5	22.5

自由時間活動における相手選択については、男女生徒とも大きな差は見られなかった。僅かではあるが、男女生徒ともに、一人で自由時間を過ごしたいと希望する割合が他の相手項目よりも多くなっている。異性との活動はでは男子生徒は比較的多いものの、女子生徒は少なくなっている。しかし当初立てた仮説は指示されなかった。

自由時間活動内容の種類 (自由記述抜粋)

	一人で	同性	異性	グループ [*] (男女)
男子生徒	ボーっとする くつろぐ 寝る パソコン・ゲーム どこかへ行く 家で過ごす 勉強・読書 旅行	スポーツ活動 スポーツ観戦 遊ぶ バンドの練習 映画に行く	一緒にいる SEX デート 話す 目的は特にはない 遊ぶ	遊ぶ カラオケ さわぐ スポーツ活動 映画 旅行
女子生徒	考えごとをする ボーっとする 寝る 読書 家にいる 音楽の視聴 ショッピング	おしゃべり ショッピング 遊び 映画 温泉 ゲーム 旅行	一緒にいる 語り合う Love ² する 一緒に住む 気ままに過ごす	遊び 旅行 カラオケ 話す さわぐ ショッピング

6. まとめと課題

本研究では、高校生が自由時間にどのような活動を誰と行いたいかを把握し、検討をすることであった。しかしながら、その活動と相手選択については、現状の一端を垣間見るだけに過ぎず深部までを探るまでは至らなかった。また仮説としてあげた事項については支持を得られなかった。自由時間活動において「ひとりで過ごしたい」とすることが意外に多いことについては、自由時間を本当にひとりで過ごしたいのか、対人関係の乏しさ、煩わしさからの逃避なのか(人間関係構築技能の不足)、自由時間の活動項目の乏しさからくるものなのかという点で新たな疑問の残るところである。昨今の忙しい毎日を送っていると考えられる高校生にとっては確かに一人になってゆっくりすることも必要と思われるが、反面、対人関係を自ら避けているとするならば増大していく自由時間の有効な活用としては問題があると思われ、ひいては今日多発している問題行動へと発展するのではと危惧する。レクリエーションの立場からは問題行動へ走らせないより有効な自由時間の活用をするための、さまざまな「レクリエーション経験」を通して、そこから得られる「知識・技術・態度」が必要となると考える。

今後の課題としては、さらに高校生の日常の自由時間行動を面接により個々に調査しその実状を明らかにし、そしてこれからの自由時間の活用方法を見出していきたい。

高校生の「ゆとり」経験について（2）

—「ゆとり」感とそれを感じている活動に対する考え—

西野 仁（東海大学）

I、はじめに

ゆとりある教育をめざして1992年に導入された学校週5日制は、1995年4月より、月2回へと拡大された。この教育制度の改革によって、児童・生徒の週間リズムは、従来の「6 and 1（6日登校1日休み）」から、「5 and 2（5日登校2日休み）」との併用へと大転換することになった。このリズムの変化によって、高校生の日常生活とくに「ゆとり」経験はどのように変わるのか。これらを明らかにすることを目的に、1996年1月から6月にかけて、首都圏の高校生2年生455名を対象に、一週間にわたるESM（経験標本抽出法）調査を実施した。¹⁾ この調査で得た総計12,064件の高校生の日常生活経験のサンプルを使って、高校生の「ゆとり」経験について、まず、「どんな場面で、ゆとりを感じているか、その時のムードはどうか」を分析した。そこから、①ゆとり感に週間リズムが存在していること ②ゆとりを感じやすい活動、場所、同伴者は特定できること、③ゆとりを感じている時はポジティブなムードが目立ち、感じていない時は、ネガティブなムードが目立つことなどが明らかになり、第28回大会で発表した。²⁾ 本調査研究は、その続編であり、「ゆとり感とそれを感じている活動に対する考え」について分析したものである。

II、研究の目的と方法

1、研究の目的

人の「ゆとり感」は、日常生活の場面場面で変化する。ある場面では、大いにゆとりを感じ、また別の場面では、全くゆとりを感じない。ゆとりを感じる場面では、あるいは逆に、ゆとりを感じない場面では、その時経験している活動をどのように考えているのだろうか。「その活動をもっと続けたいと考えているのか、それともやめたいのか」、「その活動は自分で選んだのか、それとも、求められたからか」など活動に対する考えは、ゆとり感の程度によって違いがあると推測できる。

本研究は、高校生の日常生活において、「ゆとり」を感じている程度によって、その時行っていた活動に対する考えがどう異なるかを明らかにすることにある。具体的には、「ゆとり」感の程度と、その時経験している活動に対する「活動選択の自由性」、「動機の内発・外発性」、「活動継続の欲求」、「活動への取り組みに対する真剣さ」、「活動の難易性」について記述することである。

2、研究の方法

1) 調査方法

本研究では、Experience Sampling Method (ESM) を用いて、データを収集した。ESMは、われわれの就寝から起床までを除く「日常生活経験」を母集団と考え、そこから「経験の標本」をランダムに取り出し、そのサンプルデータから、人の日常経験のパターンやスタイルを推測しようとする調査方法である。³⁾ (ESMの方法論的特徴と有効性については、西野らの発表を参考にされたい。)

2) 調査対象、時期、地域

調査は、首都圏の高等学校 12 校を選出し、各校の 2 年生の男女計 35 名程度の調査協力者、計 455 名を対象に、1996 年 1 月から 6 月に行った。データ収集のためのポケットベルの呼び出しは、コンピュータプログラムを開発し、午前 7:00 から午後 10:59 までの間に、2 時間毎にランダムに 1 回、一日計 8 回、木曜日から翌週水曜日までの一週間連続して行った。ポケットベルの受信可能地域は、東京、神奈川、千葉、埼玉をほぼカバーする地域である。

3) データのスクリーニング

回収したデータは、あらかじめ設定した基準に照らしてスクリーニングを行い、331 人 (72、7%) の 12,064 (64、7%) 場面での経験の標本を分析の対象とした。331 人は、男子 126 名 (38、1%)、女子 205 名 (61、9%) であり、やや学業成績上位の者が多い傾向にあった。

4) 回答記入の状況

1 日 8 回連続 7 日間のポケットベルの呼び出しにより、調査票への回答記入が可能な回数は一人につき最大 56 回、331 人で計 18,536 となるが、実際には 12,064 サンプルの経験が報告され、記入率は 65、1%だった。また、ポケットベルの呼び出し後、5 分以内に 51、8%が、30 分以内に 75、91%が、一時間以内に 89、4%の回答が記入されていた。

回答記入ができなかった理由について、「混雑したバスや電車の中にいた (16、2%)」、「授業中だった (15、1%)」、「入浴あるいはシャワーを浴びていた (12、8%)」、「スポーツをしていた (11、9%)」が主なものであり、「面倒だった」は 7、4%であった。

5) データのコード化と得点化

調査票回収後、活動内容については、NHK の生活時間調査と余暇開発センターの余暇活動調査の分類を参考に作成したコード表に従ってコード化し、複数のコーダーによるチェックを行った。また、7 段階尺度のデータはそのまま数値を入力した。

「ゆとり感」は、7 段階のリッカート尺度の質問項目「あなたは、どの程度ゆとりを感じていましたか？」に「まさにそう感じていた」との回答を 7 点、逆に「全くそうは感じていなかった」を 1 点とした。「活動選択の自由性」、「動機の内発・外発性」、「活動継続の欲求」、「活動への取り組みに対する真剣さ」、「活動の難易性」については、表 1、Note 2 のような質問項目とスコアを用い、計算と分析は、統計プログラム SAS を使った。

Ⅲ、結果および考察

1、ゆとり感と活動に対する考え

ゆとり感の強さと、5 項目の活動に対する考えは、表 1 のようにまとめられる。すべての項目において、ゆとり感の強さに応じて、活動に対する考え方が方向性を持って変化している。ゆとり感が強いほど、「自分で選んだ」、「活動そのものがやりたかった」、「もっと続けたい」、「真剣だ」、「簡単だ」と考える傾向が有意に認められた。しかし、活動に対する真剣度は、他の項目に比べると、ゆとり感が強い時と弱い時の差が小さかった。また、どの項目においても、ゆとりを感じにくい時の標準偏差が高くなっている。

ゆとり感と活動に対する考えには、「活動選択の自由性」、「動機の内発・外発性」、「活動継続の欲求」、「活動への取り組みに対する真剣さ」は正の、「活動の難易性」は負の、有意な相関が認められた。

表1 ゆとり感と活動に対する考え

ゆとり感		選択の自由性	動機の内外発性	継続欲求度	活動への真剣度	活動の難易度
まさに感じる	MEAN	6.5	5.76	6.09	4.96	1.83
	S.D.	1.24	1.69	1.49	1.71	1.48
	n	2198	2200	2200	2195	2200
感じる	MEAN	5.85	5.18	5.33	4.7	2.47
	S.D.	1.39	1.62	1.37	1.44	1.59
	n	1972	1972	1970	1971	1972
まあ感じる	MEAN	5.28	4.82	4.62	4.45	2.87
	S.D.	1.55	1.59	1.34	1.4	1.57
	n	2360	2362	2362	2361	2360
どちらとも言えない	MEAN	4.72	4.33	3.94	4.44	3.38
	S.D.	1.75	1.67	1.49	1.43	1.66
	n	2317	2317	2319	2312	2316
ほとんど感じない	MEAN	4.27	4.07	3.33	4.34	3.87
	S.D.	1.84	1.85	1.45	1.57	1.73
	n	1310	1310	1311	1311	1310
感じない	MEAN	3.9	3.87	2.73	4.34	4.25
	S.D.	2.06	1.94	1.59	1.81	1.9
	n	957	956	957	956	957
全く感じない	MEAN	3.78	4.12	2.14	4.47	4.45
	S.D.	2.5	2.35	1.69	2.21	2.25
	n	909	911	911	906	911
		***	***	***	***	***
ゆとり感との相関係数		0.463 ***	0.317 ***	0.635 ***	0.111 ***	0.44 ***

Note1: ***p<.0001

Note2:実際の質問項目とスコアー

選択の自由性:それは自分で選んだ活動ですか? それともするように求められた活動ですか?

自分で選んだ 7 ---- 求められた 1

動機の内外発性:それは、その活動そのものがやりたかったためですか? それとも他の目的のためですか?

活動そのもの 7 ---- 他の目的のため 1

継続欲求度:それを、もっと続けたいですか? それともやめたいですか?

もっと続けたい 7 ---- やめたい 1

活動への真剣度:それをどのくらい真剣にやっていましたか?

真剣だ 7 ---- 真剣ではなかった 1

活動の難易度:それをやる事はあなたにとって簡単なことですか? それともチャレンジを必要とすることですか?

チャレンジが必要 7---- 簡単 1

2、ゆとり感と、活動選択の自由性と動機の内外発性

活動の選択自由性を Y 軸に、動機の内外発性を X 軸にとり、7 段階のゆとり感の強さをプロットしたのが図 1 である。ゆとりをまさに感じている時、選択の自由性は高く、内発的動機も強い。ゆとりを感じる度合いが弱くなるにしたがって、選択の自由性は減じ、内発的動機も弱くなる。

また、ゆとり感 Y に対する選択自由性 X_1 と動機の内外発性 X_2 の回帰式は $Y=1.7514+ 0.3805 X_1+ 0.1823 X_2$ であった。(R²=0.2453)

(0.0001) (0.0001) (0.0001)

選択自由性の標準偏回帰係数は 0.4019、動機の内外発性のそれは、0.1878 であった。

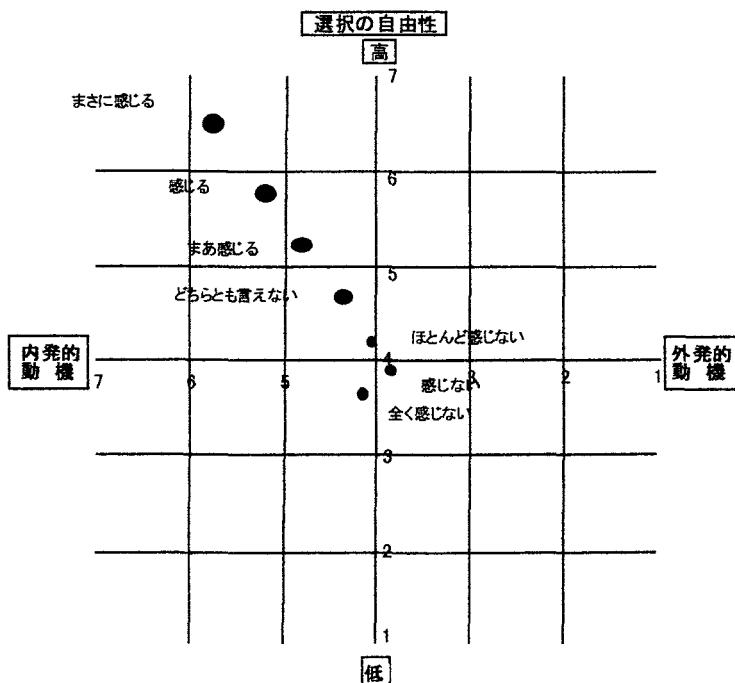


図1 ゆとり感と活動選択自由性・動機の内外発性

IV、まとめ

本研究で、ゆとりを感じる程度とその時に経験している活動に対する考え方には、高い関連があることがわかった。とくに、ゆとり感が強くなるにつれて、その活動に対する選択の自由性と動機の内発性が強まることが確認できた。この結果は、Neulinger⁴⁾や Iso-Ahola⁵⁾らが主張するレジャー経験の特徴に類似している。前回発表した「ゆとりを感じる経験はポジティブなムードを伴う」という結果と合わせると、欧米でいうレジャー経験は、ゆとりを感じる経験に近いのではないかという新たな仮説を導きたくなる。その仮説を検証しようとするためには、佐橋⁶⁾が着手しているように人がレジャーだと主観的に捉える経験についてのサンプルをできるだけ多く収集しその結果をゆとりを感じる経験と比較検討することが必要となる。幸い、本研究で用いたESMデータには、それらが含まれているので、早急に分析に着手する予定である。

参考文献 1) Nishino, H. (1977) Will the two-day weekend bring more leisure (yutori) for Japanese Adolescents? Thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy in Leisure Studies in the Graduate College of the University of Illinois.

2) 西野、高校生の「ゆとり経験について」—いつ、どんな場面で「ゆとり」を感じ、その時の気分はどうか—、レジャー・レクリエーション研究第39号、50-53、1998

3) 西野・知念、ESMを用いた日常生活におけるレジャー行動研究の試み、レジャー・レクリエーション研究第38号：1-15、1998

4) Neulinger, J. The Psychology of Leisure, Charles C. Thomas, 1978

5) Iso-Ahola, S.E. The Social Psychology of Leisure and Recreation, W.C.B., 1980

佐橋、日常生活におけるレジャー経験の検討—40・50代既婚女性を対象として—、レジャー・レクリエーション研究、第39号、46-49、1998

「レクリエーション」イメージの変遷について

－その経年的比較－

○ 高橋 伸（国際基督教大学）、高橋和敏（余暇問題研究所）

キーワード：レクリエーション、イメージ、自由連想法

Ⅰ．はじめに

レクリエーションという言葉がわが国において一般に使用され始めたのは、第二次世界大戦終了直後の 1940 年から 1941 年にかけてであるといわれている。それ以来レクリエーションは人間生活にとって必要不可欠なものといわれているものの、依然としてわが国の社会システムにはなっていない。その理由はさまざまであろうが、その一つとして、レクリエーションという言葉が、現在においても、ある特定活動の種目のみを意味して使用されたり、さまざまな解釈がなされていることによるものではないかと思われる。

元来、人はある事象に抱くイメージがその人の行動に大きな影響を与えるという説に従って、その理由発見は、イメージ測定が鍵になるのではないかと考えた。

かつて高橋（和）が、1968 年に自由連想法によるレクリエーションイメージの測定を国際基督教大学新入生男女を対象にして実施した研究を継続して、高橋（伸）が 1986 年および 1999 年に実施した調査を比較検討するに至った。

なぜ自由連想法によるイメージ測定に固執するのか、それは、素朴で生の姿を彷彿させ、実感的にイメージを把握できるからである。

Ⅱ．研究の目的

本研究の目的は、1968 年度、1986 年度および 1999 年度入学生におけるレクリエーションのイメージの一般的傾向を比較することである。

Ⅲ．研究の方法

1. 対象

各年度の対象者の性別と人数は、表 1 に示す通りである。

2. 方法

自由連想法（Word Association Test）を使用した。

1) 刺激語 : 「レクリエーション」

2) 回答方法 : 時間は 2 分で、反応語は名詞か形容詞に限定する。

3) 管理方式 : 教室にて一斉に実施した。

3. 分析

高橋（和）が、Rapaport. D の反応内容分類を基本に作成した反応語 5 分類を用いた。第一反応語は、直感的イメージを表すときに有意であるが、一般的傾向を把握するには、第一反応語から第三反応語までを含めた結果が、より効果的であることから、今回は、後者を用いた。（表 2 参照）

表 1 対象者数

	'68 年 (%)	'86 年 (%)	'99 年 (%)
男 子	125 (52.5)	146 (37.7)	122 (34.0)
女 子	113 (47.5)	191 (62.3)	237 (66.0)
合 計	238	337	359

IV. 結果と考察

まず、分類による比較結果は、右図1の通りである。感情反応は、1968年度から1986年度かけて、男女ともほぼ半減したが、1999年度には回復している。

レクリエーションについて、解釈する叙述反応は、年度とともに顕著な増加傾向を示している。これは1999年度において、1968年度と比べると男子は約3倍、女子では約2倍となっている。

具体的な活動イメージを示す種目反応は、全体的に多いが、特に1986年は特出している。

男女を比較しても大差のない結果となった。

年度別変遷は、多少あるものの総じて叙述反応と種目反応が優位となった。これは実際経験が少なく、活動種目のみが印象深かった経験を物語っているといえよう。

V. まとめと今後の課題

なお、各年度ごとに、具体的な反応語の検討を実施したが、第一位は全て「楽しい」となっていたのは印象的であった。また、「遊び」と反応したものが、年度ごとに増加していることも見逃せない。最近になって変化しているのではないかと推測できる。しかし、楽しいや遊びのイメージがあっても、それが実践につながらないかと懸念されるところである。

今後は、今回の結果を踏まえ、レクリエーションに対する解釈が正しく認識されているかどうか、明確にしたい。

表 2、反応語の5分類

感情反応：	楽しみ、愉快、明るいなど、感情を表わしたもの
叙述反応：	休養、健康、遊びなど、説明的なもの
種目反応：	キャンプ、卓球など活動種目をあげたもの
共在反応：	山、海、椅子、など活動と共にあるもの
印象反応：	笑い、和、輪、など、活動に伴う印象を表したもの

図1、5分類 男子 第1～3反応語

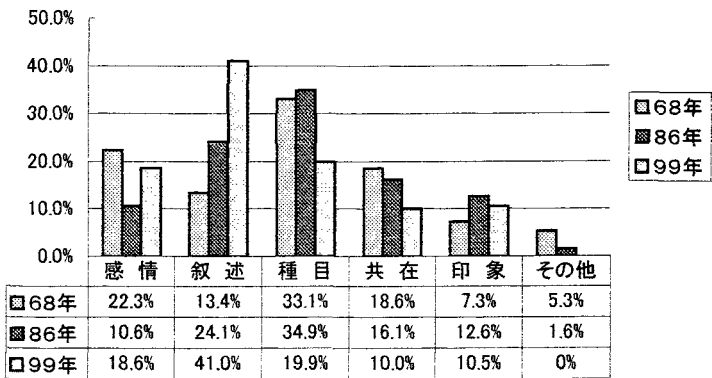
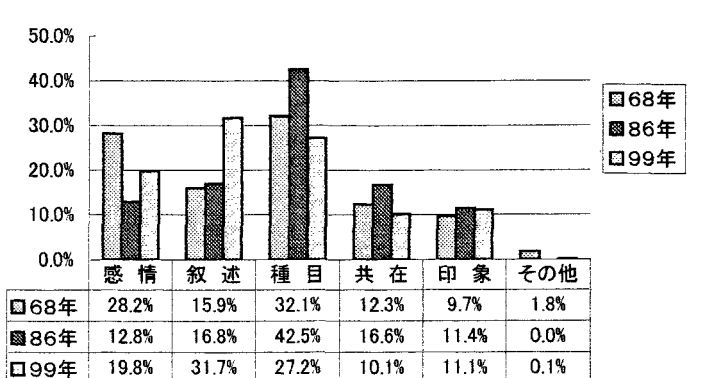


図2、5分類 女子 第1～3反応語



余暇教育プログラム参加者の余暇意識の変化 ～自立生活訓練センターにおける実践より～

武庫川女子大学 茅野宏明

1. 研究の目的

一般的に、身体的障害を受傷した多くの身体障害者は、医学的管理のもとに治療や各種機能訓練を受けながら、障害を受容する過程を経て、社会復帰のための職業能力を訓練する過程に移行する。その際、さまざまな適正検査や本人の希望する職種についてのヒアリングなどが実施され、その結果にもとづいて職業訓練が計画的に行われる。同時に、さまざまなクラブ活動などへの参加が推奨される。

しかし、社会復帰をめざすものの、自由時間の過ごし方について学習する機会は少なく、多くの場合、グループレクリエーション援助が行われている。同様に、日常生活的・職業的社会復帰が重視される一方、潜在的な余暇の認識や活動の嗜好性について学習する余暇生活的社会復帰に関する研究報告は少ない。

本研究を実施した自立生活訓練センター（重度身体障害者更生援護施設）では、現在のところ、就職して社会復帰するケースだけでなく、在宅復帰や療護施設などに入所するケースもあり、特に重度化が進む中、後者のケースは徐々に増えてきている。在宅や施設に入所するケースの場合、事前に余暇生活を意識する機会を設けることが、職業訓練よりも、場合によっては重要になってくると予測できる。

このような点にいち早く注目したBullock and Howe らは1989年に余暇教育プログラム（以下、LEP）を開発した。その後、LEPの成果¹⁾が継続的に発表されている。また、LEPは余暇について自分で考えることを通じて、障害を持つ自分を見つめる機会をも提供する。

このようなLEPによる余暇意識の変化を検証することは、今後の日本の社会リハビリテーションや障害者福祉の一助となる。QOLをめざすリハビリテーション領域に欠かせない余暇生活援助、特に個別援助の研究は、すでに必要な時期に到達していると考えられる。

本研究の目的は、兵庫県立総合リハビリテーションセンター・自立生活訓練センター（重度身体障害者更生援護施設）におけるLEP参加者の余暇意識の変化をケース毎に検証することである。

2. 余暇教育プログラム（LEP）

(1)開発者とその理念

LEPは、1991年、当時ノースキャロライナ大学のBullock and Howeによって開発された社会復帰プログラム（以下、CRP）²⁾である。CRPはリハビリテーション過程から地域へ復帰した人たちの生活拠点における余暇生活援助、あるいは復帰する人たちの自立生活訓練としての余暇生活援助と位置づけられている。このCRPにはメインストリームはもちろん、社会的役割の価値も重要視する理念（social role valorization）が含まれている。本研究で使用したLEPは、オリジナルを承諾の上邦訳し、一部修正したものである。使用者はオリジナルを参考に、各施設に適したものを作成できるのが、LEPの大きな特長である。

(2)最終目標

LEPの最終目標は、自分にとって興味ある余暇活動を、自分の生活地域で実践できる生活行動を身につけることにある。具体的には、自分で自分のできることを分析し、各種器具やグループをはじめ、施設や指導員などの情報を収集し、最終的には、退所後の生活の中に自分の

選んだ余暇活動を組み入れることである。

(3)自立への行動変容の可能性

自分の楽しみのための活動を模索する過程で、個人の内面的充実感が楽しさややる気を生み出すきっかけになると期待される。そして、体験や実践を通じて、各自で作った余暇活動実施計画を修正しながら、実行・持続可能な活動と環境づくりを自らで施していくことが期待できる。その結果、自らでさまざまな阻害要因を解決できる能力を身につけ、余暇活動を通じて自立生活の中に活気が生まれるという、自立への行動変容を可能にする。

(4)援助方針

12ユニットからなるLEPは基本的に自己学習の形態で、参加者は各自でユニット毎のワークシートを進めていく。ユニットの目標に応じて、LEP支援スタッフとのディスカッションやブレインストーミングなどにより、選択肢や考える範囲の広さを認識する機会を提供。

例えば、水泳訓練を通じて水泳に興味をもった訓練者が、自分の生活地域において水泳を続けられるように、自らで退所前に生活地域の環境をチェックし、退所後の利用についての問題点を解決する。この過程では、生活指導員、介護福祉士、医師、看護婦、各種療法士、スポーツ指導員等からの施設・人材・用具などに関する具体的情報やネットワークが大切になる。時には、それらスタッフと共に利用許可を懇願する場合も考えられる。しかし、さまざまな阻害要因を具体的に解決するのは、参加者本人であることを援助の基本におく。

3. 方法

(1)対象者

兵庫県立総合リハビリテーションセンター・自立生活訓練センター（重度身体障害者更生施設）訓練生でLEP修了者7名。参加者は、事前にLEPの説明をLEP支援スタッフから受けた上で、自主的に参加を決断した者である。

(2)LEPの実施

週一回、一時間のLEPを開催。机は二人掛けの机に一人ずつ着席。予定ユニットのワークシートをLEP支援スタッフから受け取り、各自で進める。LEP支援スタッフは、参加者一人一人と対面し、ワークシートの進行に際しての質問や悩み、不安感などを受容する。また、問題解決のためのブレインストーミングなども実施する。問題解決のための選択肢を増やし、参加者が選択肢を選ぶ。

LEPに参加する期間は参加者によって異なるが、約半年～一年間。その参加途中で、本人の希望によりLEPを辞退、あるいは中断することも自由。

(3)LEP支援スタッフ

LEP支援スタッフは、①研究者（1人）、②LEP担当生活指導員（自立生活訓練センター職員）（1人）、③ボランティア（6名）である。特に、ボランティアは、LEPを事前に体験し、そのコンセプトを理解した者。余暇生活相談員、福祉レクリエーションワーカー、認定心理士などの資格の保持者や予定者もいる。

(4)余暇意識の変化に関するデータ収集

『余暇に関するアンケート』³⁾を事前に実施し、余暇に対する大まかな認識を明らかにしておく。そして、終了時にも同様に実施し、LEP前後のスコアの比較を行う。『余暇に関するアンケート』は、内的余暇動機尺度（Leisure Competence Measure）⁴⁾と余暇退屈度

（Leisure Boredom Scale）⁵⁾から構成されている。両尺度の調整値が反比例の傾向を示さな

い時は余暇退屈度のみを解釈することが野村らによって報告されている。また、LEP終了時に自由回答式アンケートも行った。

4. 結果と考察

(1)Aさん(男性、28歳：脳性マヒ、車椅子常用)

余暇の自発性の向上と余暇退屈度の低下が明らかに見られる。選択活動は現在行っているローリングバレーボールの啓蒙活動。障害者の情報誌『ウイル』に練習や全国大会の取材希望を交渉した。手紙や電話のやりとりなど、あるいはローリングバレーボールの説明などに多くの時間を費やした。今後は、テレビでの啓蒙活動を考えて実行することを次の目標にして、LEPを修了した。LEPによる余暇意識の変化が顕著なケース。

(2)Bさん(男性、34歳：頭部外傷による右半身マヒ)

余暇の自発性にはほとんど変化が見られない一方、余暇退屈度の低下が見られる。選択活動はレンタカーで四国一周。当初は、自分で運転する予定であったが、運転免許更新不可能になったため、代替活動の選択を余儀なくされた。その後、職業訓練学校に入学が決まったため体験は不可能。障害を受けても楽しくやっこうと行動できるようになったと発言。また、ワークシートに書き込むことで利き手交換の練習にも役立ったケース。

(3)Cさん(女性、24歳：疾病により下肢機能全廃、車椅子常用)

余暇の自発性が明らかに向上し、余暇退屈度の低下が見られる。選択活動はドライブ。既に免許を持ち、自家用車も改造済み。LEP前、自ら望んで運転の習熟訓練を申し出ずにいたため、訓練メニューに運転はなかった。その後、自ら希望を出し、医師・PT・OTによるチームが生まれ、運転技術を習得することができた。LEPにより、思ったことを実行できた反面、毎回考えるのが嫌だったと指摘した。LEPの短所が見えた。

(4)Dさん(男性、50歳：脳性マヒ、歩行補助具常用)

余暇の自発性の向上と余暇退屈度の低下が見られる。20数年来詠ってきた俳句や短歌を記録として残すために、ワープロ操作を選択。将来のこと(就職)も考えて、パソコンによるワープロ操作をパソコンクラブで独学。自己ペースで、教科書に従って進めた。LEPでは、先週までの進み具合を振り返り、次の目標を明記することを主軸に援助を継続。最終的に自分の歌を縦書きで印刷でき、余暇意識が変化したケースである。

(5)Eさん(女性、49歳：交通事故による右膝関節機能全廃、右手一部機能障害、杖と車椅子)

余暇の自発性にはほとんど変化なく、余暇退屈度の低下が見られる。退屈さに改善が見られる。自分の状態に対応できる旅行会社の存在を知り、気が楽になったと発言。短大生の娘とのハワイ旅行を考えたが、娘の都合がつかず、時期を延長したため、未体験で修了。自己分析的で自分のことがわかる反面、余暇活動するのにこんなに難しいことを考えなくてはいけないのが辛い。旅行の可能性がわかり、前向きな行動に落ち着いたケース。

(6)Fさん(女性、57歳：疾病により下肢機能全廃、上肢一部機能障害、車椅子常用)

余暇の自発性や余暇退屈度の変化はほとんど見られない。中学時代に経験したピアノを弾くことを選択。握る機能に重度の障害。両手の小指一本ずつ使えば音は出るのでは、というLEP支援スタッフの一言に実行。その後、各種訓練も熱心にこなし、最終的には両手で手首を返しながら弾けた。そばにいた人が、弾いた曲名をふと言い当ててくれたことが嬉しかったと発言。数値的には変化がないケースだが、LEPの刺激が反映されたケースと言える。

(7)Gさん(女性、37歳：震災により下肢機能全廃、軽度知的障害、車椅子常用)

LEP前の余暇退屈度のみ測定。Gさんは手芸訓練に精を出しており、手芸を趣味として生かす援助が行われていた。LEP参加後、水泳を選択。担当生活指導員も驚く。水泳訓練の希望を申し出て、水着を一人で購入。LEPでは、先週までの進み具合を振り返り、次の目標を明記する援助を半年以上継続した。現在、外来者優先のため水泳は中断。

表1 LEP修了者の結果一覧

選択した余暇活動	体験	ILM (余暇の自発性)			LBS (余暇の退屈度)			自由回答の抜粋
		LEP後	LEP前	変化	LEP後	LEP前	変化	
A ロールンバレーの啓蒙	○	3.54	2.67	0.87	1.94	3.31	-1.37	自分の考え方次第で実行できる
B インターで四国一周	×	3.38	3.29	0.09	2.19	2.81	-0.62	障害を受けても楽しいことができる
C ドライブ	○	3.83	2.88	0.95	2.13	2.63	-0.50	いろいろな活動があることを知った
D ワード操作の習得	○	3.79	3.38	0.41	2.06	2.75	-0.69	前から思っていたことができた
E 娘とハワイ旅行	×	2.96	3.13	-0.17	2.56	2.88	-0.32	一つのことを広く深く考えられた
F ピアノ演奏	○	3.29	3.46	-0.17	1.88	1.75	0.13	余暇をどのように考えるかわかった
G 水泳	○	不可	不可		不可	3.31		今は浮輪をはずし、平泳ぎができる

LEP修了者7名の結果(表1)から、LEPは自己決断力を持つ身体障害者にとって比較的余暇意識を向上しやすい個人別余暇援助の一つである可能性が伺える。また、軽度の知的障害者にもLEPが可能であることが示唆された。

5. まとめ

リハビリテーション領域における余暇意識向上のための個別余暇生活援助として現時点でLEPが候補の一つにあげられる。しかし、その効果を確認するためには、より多くのリハビリテーション施設や社会福祉施設と共に実践的な共同研究を推進することが求められる。

他方、自己決断力が困難な(例えば痴呆症や知的障害などを伴う)対象者への個別余暇生活支援の開発も必要である。

【参考文献】

- 1) Seals, M.S., Mahon, M.J. et al. (1995). Enhancing a sense of independence and psychological well-being among the elderly. *Journal of Leisure Research*, 27(2), 107-124.
- Dunn, N.J. & Wilhite, B. (1997). The effects of a leisure education program on leisure participation and psychological well-being of two older women who are home-centered. *Therapeutic Recreation Journal*, 31(1), 53-71.
- Seals, M.S., Mahon, M.J., et al. (1998). Examining the long term effects of leisure education on a sense of independence and psychological well-being among the elderly. *Journal of Leisure Research*, 30(3), 331-340.
- 2) Bullock, C.C. & Howe, C.Z. (1991). A model therapeutic recreation program for the reintegration of persons with disabilities into the community. *Therapeutic Recreation Journal*, 25(1), 7-17.
- 3) 野村一路、佐橋由美、茅野宏明. (1997). 余暇生活設計のためのツール開発に関する研究(II). *自由時間研究*, 21, 40-49.
- 4) Weissinger, E. & Bandalos, D.L. (1995). Development, reliability and validity of a scale to measure intrinsic motivation in leisure. *Journal of Leisure Research*, 27(4), 379-400.
- 5) Iso-Ahola, S.E. & Weissinger, E. (1990). Perceptions of boredom in leisure: Conceptualization, reliability and validity of the leisure boredom scale. *Journal of Leisure Research*, 22(1), 1-17.

◎LEPの最新版は、武庫川女子大学茅野研究室LEP(リープ)のホームページで公開中。

ホームページは、<http://www.jade.dti.ne.jp/~leep/>

レクリエーションから連想するイメージ調査

○ 武石 宣子(和泉短期大学)

I. はじめに

レクリエーションが、人間の生活の中で、ある一定の位置を占め、豊かな人生の実現にとって最大の課題であることは、誰でもが認めるところであろう。幼児教育を始めとし、家庭教育、社会教育、福祉教育、運動教育、野外教育等の分野において、レクリエーション活動は、想像・創造を一貫して考え、見ることができる。同時に、レクリエーションの視点は、人間の生きがい、生活のゆとり、人との触れ合い、自然との触れ合い等、つまり、生涯教育と結び付ける多面的な発想を我々に与えてくれる。

実際の活動に目を向けると、かつて、レクリエーション・プログラムの中心活動として、ゲーム・歌・フォークダンスが強調して紹介されていたそのことが、現在においても引きずり、これらの活動のみがレクリエーション活動であると思っている傾向を多く見受ける。もちろん現在でもレクリエーション活動として重要であるには違いないが、これだけのみに限定されるものではなく、より多様な活動があることを理解する必要がある。そこでレクリエーションの言葉から連想するキーワードのイメージ調査の実践を試みた。

II. 調査概要

① 調査対象：1998年度、I福祉専門学校1年生39名(介護福祉士指定科目レクリエーション指導法受講生)

② 調査期間：1998年5月～1999年1月

③ 調査方法と内容：

＜方法1＞アンケート調査：16の質問項目に記述方式で答える方法とする。(1998年5月14日(木))16の質問項目の内、次に示す項目のみを調査分析の対象とした。

a. 質問項目15＜レクリエーションから連想するキーワードを5つ書いて下さい。(連想の強い順)＞――→レクリエーション

b. 質問項目16＜福祉レクリエーションから連想するキーワードを5つ書いて下さい。(連想の強い順)＞――→福祉レクリエーション

c. 質問項目8＜レクリエーションを指導する立場になったら子供・老人・障害者(児)に何をしますか。――→イ. 子供の指導 ロ. 老人の指導 ハ. 障害者(児)の指導

d. 質問項目10＜レクリエーション指導者に一番重要な学びは何だと思いますか。具体的に書いて下さい。＞――→指導者に一番重要な学び

e. レクリエーションの授業で何を学びたいですか。具体的に書いて下さい。＞――→授業で学びたい事

＜方法2＞課題「レクリエーションとは」に関する説明文：前もって課題を提示する。(1998年12月10日(木)に提示)冬休みの宿題とし1999年1月14日(木)に説明文を提

出する。課題提出の条件を次に示す。a. 説明文は 190 字以上 200 字以内とする。b. あらゆる参考文献からの学びを奨励する。c. 参考文献から引用するのではなく、自分の言葉で表現する事を条件とする。

Ⅲ. 結果と考察

<方法 1>アンケート調査の結果と考察

レクリエーションから連想するキーワードの 1 位は集団・仲間(133 点)、2 位は楽しい・笑顔(118 点)、3 位はゲーム・歌(107 点)だった。4 位以降は 64 点以下であり、3 位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から 1 位、2 位、3 位において提示された内容が、今回の調査でのレクリエーションから連想するキーワードであると言える。

福祉レクリエーションから連想するキーワードの 1 位は老人ホーム・施設(108 点)、2 位は集団・仲間(75 点)、3 位はリハビリ・障害(73 点)、4 位はゲーム・歌(72 点)、5 位は楽しい・笑顔(70 点)だった。6 位以降は 35 点以下の得点であり、5 位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から 1 位、2 位、3 位、4 位、5 位において提示された内容が、今回の調査での福祉レクリエーションから連想するキーワードであると言える。

これら 2 種類(レクリエーション・福祉レクリエーション)から連想するキーワードには、従来のレクリエーションを総称する語句、歌・ダンス・ゲームが予想どおり高得点だった。又、レクリエーションが個人での場より、集団・仲間としての場であると捕えた提示が多くあった。(レクリエーション→1 位(133 点)・福祉レクリエーション→2 位(75 点))レクリエーション活動、特にチームプレー・レクリエーション及びグループ・レクリエーション活動は、互いの連帯感を高め、仲間意識を自然な形で呼び起こし、人間関係を充実させる事には重要な原動力となろう。しかし、集団の中にあっても自らの意志で主体的に活動する事が重要である。レクリエーション援助が一人一人の目的に合った活動となるよう配慮する必要がある。この事は大切な内容であり、連想するキーワードからは読み取れなかった。レクリエーション指導者育成においてこの結果は、重要な学びの一つとなろう。

子供の指導に関する 1 位は鬼ごっこ・かくれんぼ(12 点)、2 位はゲーム・歌(11)、3 位は友達と仲良く・一緒に楽しく(10 点)だった。老人の指導に関する 1 位はゲーム・歌(13 点)、2 位は楽しく・皆で(10 点)、3 位は簡単に動く事のできる・できる範囲での動き(9 点)だった。障害者(児)の指導に関する 1 位はゲーム・歌(12 点)、2 位は一緒に楽しく(8 点)、3 位はリハビリにつながる・機能を伸ばす(7 点)だった。

以上、子供の指導・老人の指導・障害者(児)の指導、共に上位 3 位までの提示を分析すると、ゲーム、歌、友達と仲良くといった内容にまとめられる。(子供の指導→鬼ごっこ・かくれんぼ(12 点)と障害者(児)の指導→リハビリにつながる・機能を伸ばす(7 点)を除いて)しかし 4 位以降の内容の方が、よりそれぞれの立場の特徴を表しているよう

にも思えた。ここで4位以降の内容を提示しておこう。

子供の指導→4位以降(元気いっぱい・体を動かす・外で自然と触れ合えるような・球技・想像力を引き出す)

老人の指導→4位以降(ゲートボール・俳句・短歌・昔の遊び・散歩・充実した生活)

障害者(児)の指導→4位以降(ボール・自然・充実した生活・マラソン)

これらの提示から実際にレクリエーションの指導者の立場になったらの想定では、①自分が遊んだ遊び・子供の頃(昔)の遊び②自然との関わり(散歩・花見含む)③日本人らしい文化(俳句・短歌・習字等々)、これらの効果的な経験の生かし方の重要性を分析から学ぶ事ができた。

指導者に一番重要な学びに関する1位は相手を知る・相手の心を読み取る(18点)、2位は楽しく学べる・共に楽しむ(17点)だった。3位以降は6点以下の得点であり、2位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から1位、2位において提示された内容が、今回の調査での指導者に一番重要な学びのキーワードであると言えよう。

授業で学びたい事に関する1位は遊び・ゲーム(18点)だった。2位以降は9点であり、1位との得点差がはっきりとしている。以上の考察から1位において提示された内容が、今回の調査での授業で学びたい事のキーワードであると言えよう。

これら2種類(指導に一番重要な学び・授業で学びたい事)の内容から分析すると、建前では、相手を知る・心を読み取る・思いやりの心・謙虚な姿勢という心理的な側面の大切さを提示しているが、本音では遊び・ゲーム・遊びの種類・指導方法・指導技術という即指導に役立つ事を提示している。

<方法2>課題「レクリエーションとは」に関する説明文の結果と考察

提出された数例の説明文を次に示す。(名前の公表に関してはイニシャル名を用いた。説明文の文脈、文体、誤字、脱字、句読点の場所等々、明らかにミスであろうと思われるものであっても、一切手を加えていない。段落の改行に関して実際に示されていてもここでは扱わない。)

(説明文1)K. I. 女 レクリエーションは本人自身の優れた主体的、心理的な問題であって、上から下に向かったの「指導」であってはならない。「援助」という言葉を用いる。レクリエーションは、それぞれの年代や生活などのライフステージの中で行われる主体的で自由なもので、心の豊かさを育む。その豊かさが変動する社会の創造に生きるエネルギーや気力の源泉につながる。心身の活性化、生活の活性化とすら言えるようになってきている。

(説明文2)R. O. 女 レクリエーションの基本的な機能が、「心身の休息・気晴らし・自己開発」にある事から指導者は相手が「やすらぐ・感動をよびおこす」ようなプログラムを考え、指導ではなく、あくまでも『援助する』という認識に立つて行わなければならない。又、相手をよく知る能力が必要であるが、相手を受け入れ、許し、同じ目線で共有できる心使い、そして、心を開かせる援助をするという意識と意識改革が必要とされる。

(説明文3)S. K. 男 レクリエーションとは、生活を楽しく、明るく、豊かにするための行為であると

同時にそのような行為を通して、自己を見つめ、新たな自分を発見する為の方法でもある。レクリエーション指導法とは、指導に当たる者が上記のレクリエーションの概念についての正しい理解のもと、指導に関する確かな知識と技術を持ちながら、対象者と共に歩む者としての視点で豊かな生活や自分を発見する為の道を探していくために必要な方論である。

(説明文 4) K. S. 男 レクリエーション指導法とは、強制や義務により指導するものではなく、参加者全員がどのようにしたら本当に楽しめるのかを考えながら行わなければならない。レクリエーションに必要な事は「やすりぎ」「楽しみ」「心の開放」等が考えられる。これに対して「束縛」や「緊張」はあってはならないものである。この事を考えれば、指導法の方角性は自ずと決まってくるであろう。又、指導者自身が「楽しみ」とは何かを理解している必要があると思う。

(説明文 5) M. H. 女 レクリエーションとは、誰もが、心をなごませ、心から笑い合える空間を作り上げることだと思う。大人も子供も心の壁をなくして皆が一つになれるということによりその中から信頼が生まれ、愛が育つものだと思う。レクリエーションの中には、体を動かして行うことや、自由にのびのびと形にとらわれずに動くこと、何かに向かって、目的をもってやることなど多く種類があると思う。レクリエーションには、とらわれた形はない。

この説明文は、＜方法 1＞アンケート調査に対する意識(歌・ダンス・ゲームのものを総称してレクリエーションと呼ぶ事)が少しでも変革できればという思いで、授業に臨み課題提出を試みた。この資料の内容がいわば 1 年間学んだ学習者の、レクリエーションに対する内容把握の一つの方角性と考えられる。

レクリエーションはすべての人々のための活動である。対象者が楽しみながら主体的に活動に参加し、心身面、社会面的視野に立ち、最も良い環境の提供が大切にされるべきである。レクリエーション援助者は、単に楽しく、愉快だけではなく、対象者達の間関係が深まるよう配慮しなければならない。グループの中に肯定的、許容的、そして自由な雰囲気を出し、個人を生かした自己表現ができやすくなるような援助が望まれる。

高齢化社会を向かえ、又福祉のサービスが期待される今日、物、機械、建物、情報化、システム化等々の、ハード面が充実したとしても、福祉の原点は、人と人との触れ合い、そして人間が行う援助が、その根底にある事には変わらない。レクリエーションは、最もその人間関係を重視した又、その影響がはっきりと表に出る、つまり福祉に密接につながる唯一の方法である。しかし一歩まちがえれば、レクリエーションそのこと自身に優れた価値が置かれ発展しているように見えているが、レクリエーションが人間を操る操作の手段として、利用される危険性が見え隠れしている現在であるという事にも、きちんと目を向け、活動しなければならない。

レジャー行動モデルの行動計量学的分析

—青森市の事例を中心に—

○土屋 薫（青森大学）、澁谷泰秀（青森大学）

はじめに

本研究は、昨年度我々が学会発表を行った研究に引き続いて行われたものである。したがって、研究全体の枠組みは昨年と変わらないので（レジャー第39号参照）、ここでは研究の目的を確認するにとどめておく。本研究は、個人のレジャーに関する状況を捉えるいくつかのアセスメント・ツール間の関係と、その政策へのフィードバックの可能性について明らかにすることを目的とする。この目的を達成するために本研究では下記の具体的なゴールを設定した。

1. 個々のレジャー・アセスメント・ツールの尺度の行動計量学的評価
2. 総項目数が100項目を大きく上回らないように複数のアセスメント・ツールを一つの調査票にまとめる
3. レジャー行動を多角的に説明できる一般化モデルの構築

研究の方法

(1) レジャー概念の規定

通例レジャーは、時間概念や活動概念、あるいは規範的な価値観に関わる心の状態、という3つの側面から捉えられる（新津、1977）。これらの視点で議論のわかれることは周知の通りだが、社会政策という視点からレジャーを考えるとき、レジャーの機能に注目したデュマズディエの議論は注目に値する（Dumazedier, 1980）。すなわちデュマズディエは、レジャーの機能を「休息・休養」「娯楽・気晴らし」「自己開発」という3つの視点から整理した訳だが、本研究はデュマズディエの論点とレジャーの語源から考察されるレジャー本来の意味に基き、レジャーは「個人が置かれたストレス状況から自由になること」であると定義できるとする仮説を中心概念として進められたものである。我々が現代社会の中で体験するストレスは多種多様であるが、本研究では、根本的な余暇行動の動機に関係するストレスとして、我々が生きている時代の中心となる価値観に帰するストレスを最も重要なストレスとして考えている。もちろん、それだけがストレスであると主張しているのではなく、この種のストレスは我々の社会に住む人間全体に共通である点で重要であると考えられるのである。我々は自分自身の価値観をもって日常生活を送っているわけであるが、個人差はあるにしろ、多かれ少なかれ我々が生きている時代の中心的価値観から影響を受け、個々人の価値観を構築しているのが現実であろう。同じ文化圏に居住する個人間の価値観の共通性は、異なった文化圏に居住する個人どうしの価値観の共通性よりもはるかに大きい事は周知の事実である。また、同じ文化圏であっても、時代によっては価値観の大きな転換が観察されることもある。現在にしても、労働第一主義的な高度成長期の価値観が薄れ、仕事だけではなく個人としての存在価値あるいは存在意義を重要視する価値観が定着しつつあるのではなかろうか。我々は、自分が置かれたストレス状況から自由になる為に、さまざまな Stress Coping の方法を身につけている。もし、レジャー活動がストレスと深い関係があるとなれば、ストレスコーピングのスタイルとレジャー活動に解釈可能な（意味のある）関係が存在するはずである。この点については、ストレスコーピングを含んだレジャー行動のモデル化を行うことにより検証可能であると考えている。

(2) アセスメント・ツール

LoeschとWheeler(1982)によれば、レジャー・アセスメント・ツールは、LEISURE ATTITUDES, LEISURE VALUES, LEISURE STATES, LEISURE BEHAVIOR, LEISURE SATISFACTION, LEISURE INTERESTSの6つに分類され、それぞれの分類項目において複数のツールが存在しているのが現状である。その原因の一つは、異なる分類項目に属するアセスメント・ツール間の関係が実際の余暇行動を説明する上でどのような構造になっているかが明らかになっていない事によるものであると考えられる。本研究では、この点も考慮しながら、上記の目的を達成するために、複数のツールを用い、それらを統合することによって、多角的に個人のレジャーの状況を把握する事を試みた。レジャー・アセスメント・ツールの選択にあたっては、レジャー概念、妥当性及び信頼性、ツール開発の系譜、更に全体の調査票のバランス及び項目数といったものを考慮する必要があった為、昨年の調査で用いた Leisure Satisfaction Scale (LSS), Leisure Boredom Scale (LBS), Leisure Diagnostic Battery (LDB), Intrinsic Leisure Motivation Scale (ILM) の4つのレジャー・アセスメント・ツール（ほとんどは Short version が用いられた）を統合して作成した調査票を基に、その分析の結果を踏まえ修正した改善版調査票を用いた。昨年の調査では、レジャーと関係が深いと考えられるストレスに関するスケールとして、タイプAスケールを採用したが、スケールの因子構造が明確に捉えられない事が確認されたため、今年度の調査では、新たに Stress Events, Daily hassle, Stress Coping Skill, Uplifts の4つのスケールを加えて、それらのスケールが実際の余暇行動を説明する上でどのような構造になっているかについて分析を試みた。

(3) 研究のデザイン

この研究の基本的デザインはスケール間の相関構造を分析する Correlational Study であるが、現在まで言われている余暇行動を説明する理論からモデルを構築し、共分散構造分析を用いる事により因果関係を示唆するモデルの検定を可能にするものである。すなわち本研究は、レジャーに関連すると考えられるアセスメント・ツールを一つの調査票にまとめ、得られたデータと示唆されたモデルのフィットを共分散構造分析を用いて検定し、その結果について考察するものである。また、個々人のレジャー活動に関連するものとして、上記のツール以外に、本人の余暇歴、レジャー活動への参加度、本人・友人・両親の社会経済階層といった因子を加え、レジャー行動自体とそれに関連すると考えられる変数関係の説明を試みた。また、仮説モデルに関しては、余

本研究は、昨年度に引き続き、私学振興財団、平成10年度私立大学等経常費補助金特別補助事業「特色ある教育研究の推進」の補助を受けて行われた。

暇歴のレジャー行動に与える影響やレジャー活動における文化的再生産の検証、あるいは余暇活動における満足度或いは不満足度は何によって影響を受けるか、といった視点から構築した。

具体的には、Leisure Satisfaction Scale (18 項目)、Leisure Boredom Scale (8 項目)、Leisure Diagnostic Battery (8 項目)、Intrinsic Leisure Motivation Scale (12 項目)、Life Event (12 項目)、Daily Hassle(35 項目) Stress Coping(23 項目)、Refreshing Action(15 項目)、現在どの様なレジャー活動をしているか (14 項目)、余暇歴 (7 項目)、両親の社会経済階層 (5 項目)、友人の社会経済階層 (3 項目)、本人の属性 (11 項目) といった 13 種類のツール、総計 181 項目について調査した。ただ、この研究で用いられたアセスメント・ツールのいくつかは、複数のサブスケールで成り立っており、実際に取り扱われるスケールは20余りとなった。

(4) サンプル

本研究は、最終的には日本人全体を母集団として展開されるものである。今回の報告は、第一ステップとして青森県の勤労者を対象に昨年行われた、余暇行動モデルの妥当性及び各スケールの妥当性・信頼性をテストするためのパイロット調査（サンプルは、都市部及び準都市部から6つの職種別に約200名を抽出）に引き続き行われたフィールド調査の結果である。サンプルは青森市の選挙人名簿から1000人を無作為抽出し、郵送法を用いて回収された292人であった。

結果と考察

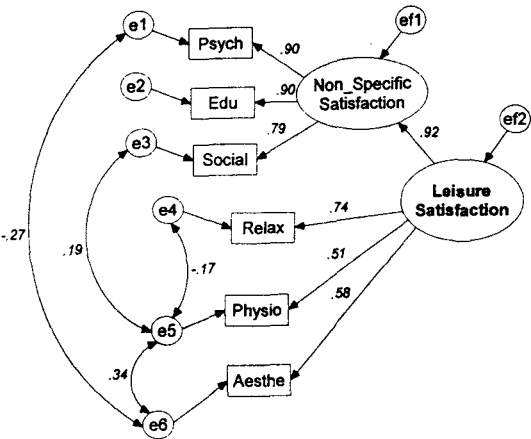
誌面が限られているため、結果及び考察を同一セクションで取り扱う事、また、ここでは Leisure Satisfaction Scale、Leisure Boredom Scale、Stress Coping 及び Leisure Activity の分析を中心として報告する事とした。

Leisure Satisfaction Scale (LSS) は、パイロット調査においては Psychological, Educational, Social, Relaxation, Physiological, Aesthetic という6つのサブスケールから構成される結果が示されたが、今回の研究では、24項目のスケールを18項目にした結果、Psychological, Educational, Social の各サブスケールが一つの因子としてまとめ、Relaxation, Physiological, Aesthetic の各因子は従来どうり分別される結果となった。この結果は昨年度の共分散構造分析のモデルと非常に近いものであった。昨年度のモデルではこの複合因子を構成する変数は Psychological(1.192), Educational(.739), Social(.773)及び Aesthetic (.288)が含まれていた。この複合因子を構成した4つの変数の Structural Equation Model における標準回帰係数は前文の括弧内に示されているが、Aesthetic(.288)は他のどの変数と比較しても非常に低く、項目数の変化に伴い独立した因子として表現されたものと考えられる。Leisure Satisfaction 全体に対する各サブスケールのローディングは複合因子(.847), Relaxatinal(.748), Physiological(.641), Aesthetical(.670)であった。この結果は、Beard と Ragheb (1980)がアメリカ人に対して行った調査結果とほぼ同様である事から、Leisure Satisfaction に関しては日本人とアメリカ人の間に概念的な差はないと言う仮説を示唆するものであった。Leisure Satisfaction に関する共分散構造分析の結果は表一及び図一に示した。

表一 . FIT INDECIES (LSS)

Fit Index	Model Value	Acceptable Level
Chi-square	3.590(p=.464)	P>.05
GFI	.996	GIF>.90
AGFI	.978	AGFI>.90
RMSEA	.000	RMSEA<.05
TLI	1.000	TLI>.90
NFI	.996	NFI>.90

GFI:Goodness of Fit Index, AGFI:Adjusted GFI
RMSEA: Root-mean-square error of Approximation
TLI:Tucker Lewis Index, NFI:Normed Fit Index



Structural Equation Model for Leisure Satisfaction

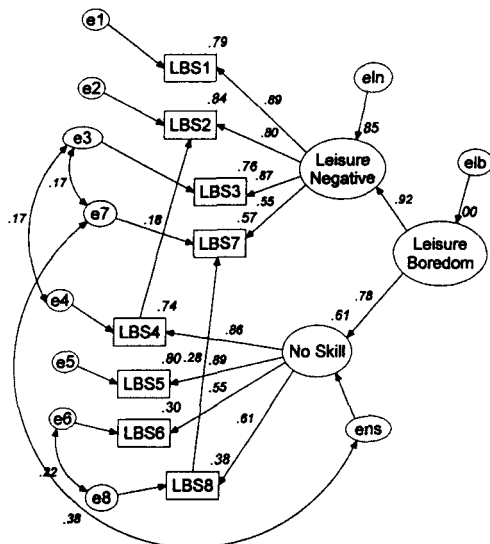
図一

昨年度の調査では Leisure Boredom Scale は 16 項目からなるスケールであるが、因子分析の結果を踏まえ、二つの因子からなる 8 項目のスケールとして今年度の調査が行われた。因子分析の結果及び共分散構造分析の結果は、昨年の調査に基づいて構築された Leisure Negative と No Skill の二つの因子が Leisure Boredom を説明するという仮説を高度に支持するものであった。Leisure Negative 及び No Skill といった因子は、日本人の Leisure Boredom を説明する上で非常に重要な因子であると考えられる。Iso-Ahola と Weissinger (1990) は Leisure Boredom は心理学的因子、特に、余暇活動の効用を認識できるか否か、が Boredom のレベルを左右すると述べている。この点については、我々の研究でも同様の結果が得られている。しかし、彼らは Boredom の原因となる Leisure Negative のような心理学的 Trait に関する考察はほとんど行っていない。Iso-Ahola と Weissinger は次のように述べている。“boredom is defined as a negative mood or state of mind that reflect a mis-match between optimal experiences that are perceptually available to the individual. (pp.2-3)” すなわち、彼らは negative mood と boredom は同義であり、その negative mood の原因は余暇の現状と最適余暇経験の mis-match であると考えている。これは、本研究における No Skill に対応するような概念で、何らかの原因で最適余暇経験が妨げられる事から boredom が起こるとする説で、論理的に容易に理解できる。しかし、我々はその他にも Leisure Boredom のプロセスを理解する上で重要な概念があると考えている。Leisure Boredom を頻繁に経験する個人の中には、余暇行動を行う以前に、すなわち mis-match を経験する以前に、すでに余暇に対して否定的な心理学的 Trait (我々はこれを Leisure Negative と呼んでいる) を持つ個人が存在し、この因子を持たない他の個人と比較して非常に高い頻度で Leisure Boredom を経験するのではないかと考えられる。過去の mis-match の経験が Leisure Negative のような心理学的 Trait を構築するという考えは十分に成立するとしても、本研究の仮説は Leisure Boredom のメカニズムを解明する上で、mis-match が起こらなければ Leisure Boredom は起こらないとする Iso-Ahola と Weissinger の説とは、他の因子 (Leisure Negative) も重要な役割を担っている点で異なるものである。Bernstein (1975) は Leisure Boredom をレジャー環境に対する反応として起こる Response Boredom と個人の内的因子によって起こる Chronic Boredom に分類しているが、我々の Leisure Negative はこの Chronic Boredom と同様の概念であると考えられる。また、Iso-Ahola と Weissinger (1990) の研究は 3 つの異なったデータを分析した統合研究ではあったが、その全てのデータは大学生に限られていたため、一般人口を対象にした本研究とは異なる点が見られた事も考えられる。本研究における因子分析によると、この二つの因子の Leisure Boredom 全体の分散への寄与率は 86.56% と高く (ローディングは .930)、仮説概念である Leisure Negative と No Skill の実在可能性が高いことを示唆するものであると考えられる。更に、共分散構造分析の結果もこの概念を支持するものであった。Leisure Boredom Scale に関する共分散構造分析の結果は表-2 及び図-2 に示した。

表-2 . FIT INDICES (LBS)

Fit Index	Model Value	Acceptable Level
Chi-square	11.819(p=.543)	P>.05
GFI	.990	GIF>.90
AGFI	.973	AGFI>.90
RMSEA	.000	RMSEA<.05
TLI	1.000	TLI>.90
NFI	.993	NFI>.90

GFI: Goodness of Fit Index, AGFI: Adjusted GFI
RMSEA: Root-mean-square error of Approximation
TLI: Tucker Lewis Index, NFI: Normed Fit Index



Structural Equation Model for Leisure Boredom

図-2

Stress Coping Scale は今年度の調査で初めて調査票に組み込まれたスケールで、八尋(1990)らが作成した Stress and Stress Coping に関する Check listの中から Stress Coping に関する 23 項目を選択しスケール化を試みた。因子分析の結果、八尋(1990)らが示唆する、或いは一般に心理学的に Stress Coping 行動として考えられている 8 つの因子でサブスケールが構築できる事が確認された。さらに、この 8 つのサブスケールは 2 つの複合概念に分類される事も確認された。最初の複合概念は積極的にストレスに対応しようとする概念で、Confront, Displacement 及び Support Seeking で構成される。2 つ目の複合概念はストレ

ス自体には対応せずストレスによって起こされる悪影響に対応しようとする概念で Avoidance、Freeze、Self- Blaming、Optimistic 及び Rationalization で構成される。Displacement は単一項目であるが、他の7 因子は2 から5 項目で構築されるサブスケールであった。詳細な計量分析の結果は誌面の関係上、当日配布する事とする。レジャー活動の頻度は、昨年の調査に基づき14 項目で評価され、総合点をレジャー活動の頻度の指標として使用した。

そして、レジャー行動を多角的（本編では LSS, LBS, Stress Coping, Leisure Activity の4 概念に限定した）に説明できる一般化モデルの構築を、共分散構造分析を用いて行った。その結果、下記の結論が得られた。

- (1) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort)のスコアが高くなると Leisure Satisfaction のレベルも高くなる(Standardized Regression Weight=.514)。
- (2) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort)の中心をなす変数は Displacement (転位)であった。
- (3) ストレス自体には対応せずストレスによって起こされる悪影響にのみ対応しようとする概念(Non-active Stress Coping Effort) のスコアが高くなると、Leisure Boredom のスコアも高くなる(Standardized Regression Weight=.288)。
- (4) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort) のスコアが高くなると Leisure Boredom のスコアは低くなる(Standardized Regression Weight=-.302)。
- (5) Leisure Satisfaction のレベルが上がると、Leisure Boredom のレベルは下がる(Standardized Regression Weight=-.354)。
- (6) Leisure Boredom のレベルは余暇活動の頻度にはほとんど影響しない(Standardized Regression Weight=-.009)。
- (7) Leisure Satisfaction のレベルが上がると、余暇活動の頻度が高くなる(Standardized Regression Weight=.225)。
- (8) 積極的にストレスに対応しようとする概念(Active Stress Coping Effort) のスコアが高くなると、余暇活動の頻度が高くなる(Standardized Regression Weight=.355)。しかし、ストレス自体には対応せずストレスによって起こされる悪影響に対応しようとする概念は余暇活動の頻度とは、ほとんど関係がなかった

参考文献

- Beard, J. G. & Ragheb, M. G. (1980), Measuring Leisure Satisfaction. Journal of Leisure Research, First Quarter.
- Bernstein, H.(1975). Boredom and ready-made life, Social Research, 42, pp. 512-537.
- Bollen, K.A., and Long, J.S. (1993), Testing Structural Equation Models, Sage Publications
- Bourdieu, P. & Passeron, J. C. (1970), La Reproduction. Minuit. 1991 宮島喬訳『再生産』藤原書店
- Dumazedier, J. (1962.) Vers une civilisation du loisir? . 1980 中島巖『余暇文明へ向かって』東京創元社
- Ellis, Gary D. & Witt, Peter A. (1994), Perceived Freedom in Leisure and Satisfaction : Exploring the Factor Structure of the Perceived Freedom Components of the Leisure Diagnostic Battery, Leisure Sciences, Volume 16.
- Hoyle, R.H. (1995), Structural Equation Modeling, Sage Publications
- Howe, Christine Z. (1984), Leisure Assessment and Counseling. Leisure Counseling : Concepts and Applications, Charles C Thomas.
- Iso-Ahola, Seppo E. & Weissinger, E. (1987), Leisure and Boredom, Journal of social and clinical psychology, 5, 3, pp.356-364
- Iso-Ahola, Seppo E. & Weissinger, E. (1990), Perceptions of Boredom in Leisure : Conceptualization, Reliability and Validity of the Leisure Boredom Scale, Journal of Leisure Research, Vol. 22, No. 1.
- 茅野宏明他 1995「余暇生活診断のためのツール開発に関する研究」『自由時間研究 17』
- Loesch, L. C. & Wheeler, P. T. (1982), Principles of Leisure Counseling. Minneapolis : Educational Media Corp.
- Marcoulides, G.A., and Schumacker, R.E. (1996), Advanced Structural Equation Modeling: Issues and Techniques, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- 松田義幸 1988「学習社会に向けてのレジャーの意義—語源と社会心理調査を手がかりにして—」『筑波大学体育科学系紀要 11』
- 新津晃一 1977「余暇論の系譜」松原治郎編『余暇社会学』垣内出版
- 野村一路他 1997「余暇生活設計のためのツール開発に関する研究（・） —ILM 日本語版の信頼性と妥当性に関して—」『自由時間研究 21』
- 野村一路他 1994『余暇生活診断テスト』（LDB）日本語オリジナル版作成に関する研究」『自由時間研究 15』
- 嵯峨寿 1996「自己開発的レジャー享受の満足度に及ぼす主体的要因の影響度」『筑波大学体育科学系紀要 19』
- 渋谷泰秀、土屋薫 1996「青森県における高校2年生の余暇行動に関する考察—Lisrelを用いた学際的モデルの解析—」『青森大学研究紀要 19 巻 2 号』
- 八尋華那雄、井上真人、貝谷久宜、岩館憲幸 1990 健康障害の予防心理学的研究（1）—Stress and Stress-coping に関する Check List の作成—、中京大学文学部紀要 25 巻 1 号
- Von Eye, A., and Clogg, C.C. (1994), Latent Variables Analysis, Sage Publications
- Weissinger, Ellen & Bandalos, Deborah L. (1995), Development, Reliability and Validity of a Scale to Measure Intrinsic Motivation in Leisure, Journal of Leisure Research, Vol.27, No.4.
- Weissinger, E., Caldwell, L., & Bandalos, D. L. (1992), Relation Between Intrinsic Motivation and Boredom in Leisure Time, Leisure Sciences, Vol. 14.

「ポスト大衆余暇型社会」における教養の理念

－「エリート vs 大衆」の構図をこえて－

服部 百合子（和光大学）

はじめに：わが国で「ポスト大衆余暇型社会」のあり方が集中的に論議されたのは、おそらく 1978 年横浜開催の「国際余暇研究会議」が最初であろう。この会議の主題は「脱工業化社会とレクリエーション」であり、産業構造の変化に伴う情報化、産業合理化、労働生産性向上、大量生産、大量消費、労働時間短縮などの進行によって加速化する「大衆余暇」の、否定的な側面の克服とともに成熟への方策が課題となったのである。それから 20 年を経た社会の変化は、単に「脱工業化」の更なる進行というだけではとうてい言い尽くせるものではなく、大衆余暇の直面する課題もまたかつて予測しえた範囲を大きく超え出ることになった。高度成長の後も尚繁栄を続ける日本経済を支えた「日本的経営」の神話もバブル経済とともに崩壊し、「企業一元論から多元的経済社会へ」（須藤・内橋 1994）、「会社本位主義の解体」（奥村 1995）、「脱雇用労働と自律的労働」（梶淵 1995）など、企業中心の組織社会や労働のあり方は根底から揺さぶられている。高度成長を支えた中間管理職のリストラは終身雇用制をはじめとする日本的雇用への幻想を霧散させた。とりわけ若い世代においては、就職難にも関わらず短期離職・転職が急増していることが示すように、企業に埋没しない生き方が模索され始めている。大衆余暇は官主導のもと経済的範疇の中で展開してきたが、余暇の観念が付帯する自由、喜び、生きがいなどの価値は、経済の価値システムの支配を超えて、新たなライフスタイルの主張へと向かいつつある。今後いっそう厳しくなる経済競争社会の中で、新たなライフスタイルが確立するかどうかは、それを支える知的文化的基盤の成熟の問題であり、ここにレジャー・レクリエーションのフィロソフィーと方法論に支えられた新たな「教養」のあり方が求められているように思われる。

1. 「教養」の現代的課題：大衆余暇型社会とは、「教養」の危機が問題となる社会でもある。有閑階級が享受してきた「教養」が大量生産、大量消費の生み出した大衆文化に脅かされるに伴い、「危機」は先ずもってエリートの側から意識化され始める。戦後新制大学の教養教育は、大学の大衆化の進行に伴いこの問題に直面した。1991 年以降「大綱化」に伴う教養教育の改編を契機に、「教養」の危機、復権の可能性を問う論議が方々で行なわれているが、その議論は概ね「エリート vs 大衆」という構図の中で展開されてきた。筒井（1995）は旧制高校文化における「文化の享受を通しての人格陶冶」という教養主義の根底に「『努力』と『習得』による人格の完成」という修養主義のエートスがあったこと、又「教養」が学歴エリートを大衆から分かつ差異化の標識となり、エリートへの上昇志向の文化的圧力として機能した事を指摘した。この教養主義は戦後の新制大学に受け継がれながらも、昭和 40 年代になると影響力に陰りが見え、50 年代以降はつきりと衰退に向かう。今や文化的影響力のベクトルは逆転し、教養主義的文化圏への大衆文化圏からの「報復」と言うべき現象すら見られるという。教養主義を密かに支えた「大衆に対する差異化」の機能は、もはや大衆文化の多様なエンタテインメントに対抗する力をもたなくなっているのである。

では、これに代わる新たな教養とは何か。近年の議論は「全体として教養とは何かという合意がない状況」（阿部 1999）にあり、一定の方向性を見出し難い中で、多くの論者が旧来の「教養」の衰退とともに個々の人間をつなぐ共有の土台が無くなり、それに代わる文化的基盤が見出せないという危機感を語っている。知識や技術が急速に陳腐化する「知の地殻変動期」にあつては「共有に値する安定した知識」という考え自体が切り崩されつつある。（田辺 1996）しかし共通の文化的遺産という土台の上に論争と蓄積を重ねることなしに学問の発展はなく、普遍的な教養を否定し先端的なものだけを追う文化は根無し草にしかない。（中村 1996）他方、文化はそれを共有する地域や民族に依拠するもの（田辺）であるから、「普遍としての教養」という概念自体が、文化の多元性を否定し抑圧する機能を持ちかねない。1960年代以降、西欧の文化や思想、古典をモデルとした教養の概念の批判、ローカルチャー、サブカルチャーの権利の主張がなされたが、それは教養の細分化の問題を深刻化させた。こうした状況は「文化の水準を支えるものとしての教養」の問題であると同時に「他者理解のための教養」の問題でもある。（川本 1996）

情報化社会は他者理解の能力とは無関係に、物量的な意味でコミュニケーションの可能性を極大化する社会でもある。インターネットの普及に伴い、誰もが世界中の不特定多数の相手とメッセージの授受ができるようになった。それとともに従来 of 常識を超えた無気味で異様な事件が頻発し、アナーキーな状態が現出している。他方、経済のグローバル化は、異文化接触の機会を飛躍的に増し、異文化間の摩擦や地域紛争の危険も増大している。こうした状況で、さまざまな立場の人間が調和的に生きる知恵（西垣 1996）、「集团的教養」（阿部 1999）、「共感能力」（志水 1998）、「人間的価値と教養を目指して現代社会の共同の課題に対処する心構え」（村瀬 1988）など、共同性の再構築が新たな教養の課題として挙げられている。

宮島（1996）は、「教養」の「変質」が他者理解の能力を妨げたと指摘している。本来教養とは「実利・効用・善悪判断などを括弧にくくった無償性の観念をコアにもつ知のあり方」であるのに、日本的「教養」主義やそれに影響を与えたドイツ的教養主義における「人格陶冶」の強調は、倫理臭の強い、無償の知への志向の徹底しない教養概念に変質した。こうした教養概念は「既知の知のコードや範型の習得」にとどまりがちである。新たな教養知は「相互作用のプロセスの中で異世界と出会い、その働きかけを被りつつこれを取り入れていくような動的な知」でなければならない。

では、大衆余暇型社会が生み出したさまざまなエンターテインメントが新たな共有の文化的基盤になる可能性はあるのか。筒井のように教養主義文化と大衆文化との相互浸透を提唱する声もあるが、多くの論者は大衆文化に対し、とりわけその娯楽性に対し不信感を表明している。功利主義の現代には無償の、自分の楽しみだけを目的とした教養が必要であるとしても、それが単に私性のみを助長するのであれば、「大学で教える教養と呼べるかどうか疑わしい」（田辺）。また、細分化され「オタク」化した教養は、それなりに掘り下げ方が深く喜びの要素もあるとしても、共通土台が無くなってしまふ（川本）とか、共通語が無くなり相互理解が成り立たないからバラバラに刹那的な喜びを追求する（大岡 1996）など、私性や喜び・楽しみが共同性と対峙する構図が描かれている。これら共同性や公共性の見地から新たな教養の方向を見定めようとする理論においてもまた、ハイ・インテリが大衆を高所から教導する構図自体は変わっていない。

2. 大綱化以降の教養教育の状況：1991年の大学審議会による提言を機に、全国の国公立大学において、大学改革が行なわれ、その重要な柱として教養教育課程の改組が行なわれた。梅根悟(1970)によれば、日本の近代における大学教育はそのスタートから、富国強兵の任務を帯びた職業教育、すなわち「アスコリア」的な性格を強く持ち、「スコレー」としての理念がついに定着しなかった。戦後の教育改革により発足した新制大学における教養教育重視の路線も、内在的な契機に根差すものとは言いがたく、必修で履修を強制される、魅力に乏しい大人数授業の「パンキョー」というイメージと実態が定着し、急速な技術革新に対応した専門教育の高度化への要請から、お荷物扱いされることも少なくなかった。「大綱化」の、本来のあるいは建前上の主旨は、各大学の自由裁量・自己責任の範囲の拡大ということであったが、若年者人口の減少、バブル経済の崩壊など、大学の経営基盤の危機を前に、教養課程の改組は一般企業の「リストラ」と基本的には同一の路線、すなわち経営の合理化という性格を持たざるを得ず、教養部廃止、教養課程カリキュラムの縮小、人員削減、教員のコマ負担増などが進行した。新たな「教養」の理念をめぐる論議が行なわれて、それに基づいて制度改革が行なわれたなどとはとうてい言えないのが大方の実情であろう。「教養課程重視」の方針を打ち出した大学においても、何をもって「教養の重視」なのかと言う原理を明らかにせぬまま、更にまた「必修」の根拠も議論されぬまま、教養課程の履修を学生に義務づけることをもって「教養の重視」とする場合も少なくなかったようである。制度の改編が一応完了したこれからこそ、本来問われるべきであった新しい教養のあり方への論議が行なわれるべきではなかろうか。

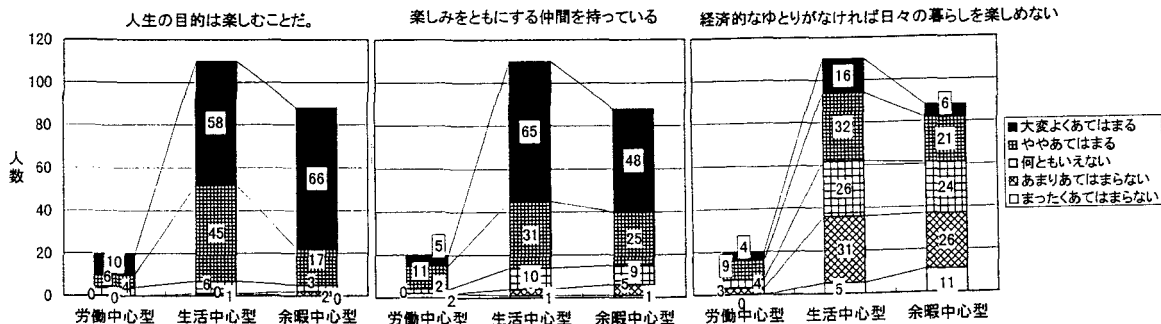
3. 教養教育とレジャー・レクリエーション：「エリート」の内実をどうとらえようと、大学はもはやエリート教育の機関ではない。中学卒業生の半数近くが大学に進学する今日、大学はすでに「大衆化」の段階から「ポスト大衆化」の段階に入ったとする見解(有本 1997)も存在する。こうした大学の大衆化を、かつて梅根悟は余暇の大衆化の一側面、「就労前有閑期の延長」と見なし、歴史的に有閑階級の特権であった「スコレー」の理念を大衆大学の、とりわけ教養教育の理念とすべきだと主張した(梅根 1970)。今日学校教育期は就労前の有閑期などという長閑な状況ではなく、激しい競争経済の中、労働力形成への要請は学校教育を荒廃させ、種々の教育危機を噴出させている。こうした中、ともかくも文字通りの「有閑性」を保持しているのは、しばしば「レジャーランド」と揶揄される大学だけだともいえよう。とはいえ、大学院を持つ大学と持たぬ大学、専門性志向の大学と教養大学など、大学間の格差、差別化は進行しており、高度の専門志向が新たな「エリート」養成の方向を目指すとするれば、教養的な性格を持った大学はそれ自体大衆的存在とならざるをえない。ここに大衆と教養との結合は新たな段階を迎えたと見ることもできよう。

ではいったい大衆教養大学は、学生大衆にいかなる「教養」教育の提供を求められているのか。2.の項で紹介した論議を含め、新たな教養をめぐる論議は、従来の「高級文化」を享受してきたエリートの側から「教養」とその危機を論じていて、大衆自らの内在的契機が問われていない。旧来の「教養」が影響力を失ったのは、高等教育の普及により大衆との差別化の標識という機能が意味を持たなくなったからだけではなかろう。日本型「教養」の基底にある「修養主義」や、そのモデルとなったドイツ的「教養」(Bildung)における倫理性の強調には、勤儉力行の勤労道徳に通底したものがあり、勤労道徳の支配から

自由に、文化それ自体を楽しむことを求める大衆の文化要求から遠いものとなってきたことを挙げねばならない。経済合理主義に貫かれた近代の知総体に導かれる限り、大衆は労働における、又余暇における自己疎外から脱出できない。こうした近代の「知」に代わり、喜びや怒り、悲しみなど感性の領域との相互媒介的な関係を保った知と文化のあり方が、新たな「教養」として切実に求められているのではなかろうか。

4. 和光大学生の生活意識調査から：現代の大衆大学における学生の生活、労働、余暇に関する意識の一端を知る為に、1999 年度和光大学共通教養科目の受講者（ここでは1～2年生188名のデータのみを抽出）に対して質問紙調査を行なった。a. 働くことや仕事を一番大切にし、そのために家族生活や余暇があるような生き方、b. 家族や日々の暮らしを一番大切にし、そのために仕事や余暇があるような生き方、c. 余暇を一番大切にし、そのために仕事や家族生活があるような生き方、のどれが一番自分に近いかという問いに対する回答によって、3群に分けて、生活、労働、余暇に関わる質問項目の5選択肢への回答比率を比較した。下に示した3つの図は、その1部である。図から、①労働中心型に近いと答えたものは、全体の1割強で、圧倒的に少数派であること、②労働中心型を含め「人生の目的は楽しむことだ」とする考えを強く肯定するものが極めて多く、とくに余暇中心型にその傾向が強いこと、③楽しみを追求する傾向は決してオタク的細分化を志向するわけではなく、楽しみの共同性が追求されていること、④労働中心型においては、経済的なゆとりがなければ日々の暮らしを楽しめないと考えるものが過半数を占めるが、他の2群では半数をかなり下回ること、等の傾向が読み取れる。

労働中心の価値観から生活中心の価値観へ、更に余暇を中心とした価値観に移行するにつれ、経済的な価値システムの影響から脱し、楽しみそれ自体を大切にする方向性が見出される。大衆余暇はようやく、仕掛けられた「産業型余暇」の構図から脱出し、生活者大衆の主体自らのものとなろうとしている。こうした新しい動向が、厳しい経済社会の中で押しつぶされずに、新たなライフスタイルとして成熟してゆくための生きる智慧を育てることにこそ、新たなスコレーとしての教養の果たす役割があるのではないか。その意味でレジャー・レクリエーション研究の蓄積からの寄与が期待される。最後に、大衆大学における新たな「教養」の試みとして、和光大学共通教養課程に実験的に設置された実技科目「～の楽しみ」を紹介したい。（当日資料参照）



‘Play Day’の成立過程とその理念

～1900年代前半のアメリカにみる女性スポーツ教育を手がかりとして～

荒井啓子（学習院女子大学）

キーワード：‘Play Day’、女性、スポーツ、反競争運動、レジャー・レクリエーション

1. はじめに

大学、とりわけ女子大学におけるレクリエーションのひとつに、「プレイデー」という行事がある。この趣旨は、「学生と教員との親睦や新入生歓迎などの意を込めて、勝敗にこだわらずにスポーツに興じる1日」というものである。これは、1900年代前半のアメリカで提案され実践された、女性を対象としたレクリエーション性の高い（競争性を除外した）スポーツの催し物である‘Play Day’に端を発しているといっていよいであろう。近年、「プレイデー」には様々な変容がみられているが、現代の女子大学生のレジャー・レクリエーション教育を考える、ひとつの材料として捉えることができよう。

他方、周知のとおり、近年、女性のライフスタイルは著しく変化し、多様化してきている。それに伴い拡大した自由時間を、いかに充実させるか、あるいはどのようにデザインするか、という問題が重要視されている。したがって、各自のライフスタイルに応じて、自由時間を主体的に活用していく能力は、今後さらに求められるところであろう。これを受けて、女子大学では、女性の多様化・個性化するライフスタイルを考慮し、レジャー・レクリエーションへの自律的な能力の育成へ向けての教育が必要と考えられる。

そこで、本研究では、現代の「プレイデー」の発端と考えられる1900年代前半のアメリカにおける‘Play Day’を取り上げ、文献を用いて、その成立過程を時代背景に照らしながら考察し、加えてその理念や内容を明らかにすることによって、現代の女子大学におけるレジャー・レクリエーション教育を検討するための一資料とすることを目的とする。

なお、Play dayの意味には、いくつかの捉え方がある。たとえば、①学校の休日（holiday）、②仕事の（あるいはストライキ中の）休業日、③幼児・児童ための遊びの日などである。ここでは、先に述べたように、1900年代前半にアメリカにおいて女性を対象として提案されたスポーツ行事を取り扱う。したがって、それを‘Play Day’と表記して論を進めていく。

2. 時代背景－1900年代前半のアメリカにみる女性のスポーツ行動

1900年代前半は、女性スポーツにとってどのような時代であったのだろうか。近代オリンピックの足跡をたどれば、1898年に開催された第1回アテネ大会には女性の参加が認められなかったという事実がある。それは、提唱者であったクーベルタンの意向でもあったと言われるが、この時代の女性観によるところが大きかったのではないだろうか。第2回パリ大会（1900年）では、テニスとゴルフのみが「女性にふさわしい種目」とされて参加が認められたが、陸上競技への風当りは強く、女子の種目としては排除され続けた。この風潮に変化の兆しが見えたのは、1928年に開催されたアムステルダム大会からであり、ここで初めて女子の種目に陸上競技が導入され、これ以降次々と参加種目が加えられていた。このような、オリンピックという社会を反映するスポーツ事象からもうかがえるように、1900年代前半は、「女性が走ること」や「女性が競うこと」についての是非が問われると同時に関心も寄せられていた時代であった。

アメリカで女性がスポーツに参加し始めたのは、1800年代後半である。有閑階級における社交の場が、舞踏会から屋外におけるスポーツ活動へと拡がってきたためである。したがって、女性たちは「男性の同伴者」としてスポーツに参加した。主な参加種目は、アー

チェリー、ローンテニス、クロッケーなどであった。これらはどれも一様に、激しく走り回ることがないため、当時の女性の装いであったクリノリンスカートや、からだを締めつけるコルセットなどを身につけていてもプレイすることができたのである。このような、女性のスポーツへの関わり方は、当時のアメリカ社会の伝統的な「女性観」や「女らしさ観」に因るところであり、身体活動性や競争性そして社会性とは無縁のものであった。

上述のような女性スポーツ観は、1900年代に入ってから簡単には変化しえないものであった。しかし、1920年、婦人参政権が認められ、女性が社会における平等の一端を獲得していく過程において、ごく一部の女性たちではあったが、テニス、ゴルフ、水泳などに優れた能力を発揮した。彼女たちは、伝統的な社会通念を意識しながらも、男性競技者と同様の勝利欲をもち、社交的なレベルから競争的なレベルへと女性のスポーツを変化させていった。

3. 'Play Day'の成立過程－「反競争運動」をきっかけとして

わずかに高まり始めた女性たちの競技志向に反して、1920年代から1930年代にかけて、競争的なスポーツを押さえようとする運動が起こった。「反競争運動」(Anti-Competitive Movement)である。これは、女性体育教師による運動で、主に陸上競技に向けられていた。その理由は、「女性のスポーツの中で、少数のものが名声と偉業を打ち立てるのに多数の少女や女性を犠牲にする競技制度の悪と考えられたものを陸上競技が象徴していた」というものである。運動のスローガンは「全ての少女のためのスポーツ、全ての少女をスポーツの中に」(“A sport for every girl and every girl in a sport”)であり、スポーツの競争性と少数エリート性に反対したものである。

このような動きを受けて、高校や大学では、特にスポーツに秀でた女子だけが注目される選手権大会への出場や、彼女たちが学校その他の宣伝に使われてスポーツが商業化していくことを避けようとする方針が打ち出された。また、スポーツは個人の社会化のために価値があり、職業化のためではないという考え方により、高校および大学間の対抗戦に参加して名声を得るのではなく、学内で行われるスポーツ行事としての'Play Day'に参加することが推奨され始めたのである。

4. 'Play Day'の理念と内容

さきに述べたように'Play Day'は、「スポーツは個人の社会化のために価値があり、人々の注目を引きつけて商業化するものではない」という考え方に基づいている。したがって、競争を強調せず、特別なスポーツエリートが注目されるものでもなく、全ての女性が競技を楽しむことが主張されている。内容は、いくつかの学校が集まって、様々な球技や水泳、リレー、フォークダンスなどを行っていた。各学校間では競い合わず、メンバーを当日に決めたり、他の学校の生徒あるいは学生との混合チームを作って行われた。また、クッキーやジュースが用意された休憩時間によって、社交的な機会が重視された。しかしスポーツの技能に優れた学生にとっては物足りない行事だったかもしれない。

5. おわりに

'Play Day'は、その成り立ちの経緯はともあれ、勝敗や技能の優劣にこだわらずスポーツを楽しむ一日であったのではないだろうか。現代におけるスポーツの目的は多様化し、個々によって異なっている。しかし、どのような目的にしても、disport から引き出される自己解放の意味合いをもつ「楽しさ」を除くことはできないであろう。大学、とりわけ女子大学において、自らが主体的に運営・実行していく「プレイデー」を通してスポーツの「楽しさ」を見いだししていくことは、多様化した女性のライフスタイルをを自律的に創造するための貴重な体験になるように思われる。「プレイデー」を通したレジャー・レクリエーション教育の再考が必要であり、そのための資料として全国レベルでの現状把握が今後の課題として考えられるところである。

アメリカの療法的レクリエーション^註、専門職団体による立法運動の展開

— 2つの団体の見解の差異を中心に —

堀田哲一郎（鈴峯女子短期大学）

I. 問題設定

ストレスに悩む多くの現代人にとって、その回復のためにも、余暇に行うレクリエーション活動の充実がますます重要な課題となっている。障害者にも「生活の質」の向上を保障していこうという見解が広められるなかで、レクリエーション活動が重視されるようになり、日本の養護学校等においても、基礎学力や職業的能力の指導のみならず、卒業後の余暇活用指導の実践が進められつつある。けれどもそれは、一部の自覚的教師の創意工夫の範囲内であり、法的に保障されたものとはなっていない。

それに対してアメリカでは、1975年制定の全障害児教育法(PL94-142)において、レクリエーションが、障害児の教育を受けるための関連サービスの1つとして認められ、同法施行規則では、レクリエーションの内容として、余暇活用能力の評価、療法的レクリエーション、学校及び地域当局におけるレクリエーションプログラム、余暇指導の4つを規定していた。1986年法改正(PL99-457)では、障害児の学校生活から社会生活への移行サービスの1つに療法的レクリエーションが含まれることになり、さらに1990年法改正(PL101-476)において、関連サービスの1つとしてのレクリエーションに療法的レクリエーションを含むことが、法律の文言上で明文化された。この療法的レクリエーションとは、障害児にとって機能回復の要素としてレクリエーションを活用することを重視したものといえるが、このとき連邦議会下院教育労働委員会報告書が示した療法的レクリエーションの必要性の認識には、そのことに留まらず、そのサービスの提供により、学校及び地域社会における健全者との統合推進に寄与できるという期待が含まれていた。

ところが、この法制度上の発展の歴史とは裏腹に、サービス提供責任を担うべき療法的レクリエーション専門職の配置数は、その後も全米的に増加しているとはいえない（1995-96学校年度現在の有資格任用者数が299人）。そこで本発表では、専門職団体による見解の差異、さらにはそこから派生する立法運動における分裂形態という課題を検討しながら、比較的に社会的認識の低く、勢力の弱い分野における専門職団体の奮闘努力の経過と問題点に光を当てることを目的とする。

註）鈴木秀雄氏は、「セラピューティックレクリエーション」とカタカナ表記することで、療育的（成長・発育・発達を願う立場）、療法的（全般的な処方の方法としての立場）、治療的（医学的処置の立場）の3つの側面を一括して表した方が望ましいとしている（鈴木秀雄(1995)セラピューティックレクリエーション. 不昧堂. p. 3）が、発表者は、そのうちの「全般的な処方の方法としての立場」である「療法的レクリエーション」という表記が最も適切であると考え、これを用いることとする。

II. 療法的レクリエーション専門職団体の見解の差異

歴史的に、レクリエーション専門職には2つの見解がある。一方は、「すべての人々のためのレクリエーション」の見解である。この見解は、レクリエーションが本来有益性をもつものであり、施設にいる人々や障害のある人々を含むすべての人々に利用可能なもの

であると見なしている。これは、1940年代のアメリカレクリエーション協会の病院レクリエーション部会において見られ、今日では、レクリエーション参加の「市民権的見解」とも呼ばれている。

他方は、「治療としてのレクリエーション」の見解である。この見解に立つのがレクリエーション療法であり、レクリエーションを、健康を守り、促進するために身体の状態を改善または矯正するための手段と見なしている。これは、1950年代の全米レクリエーション療法士協会の見解であった。

1966年に全米療法的レクリエーション協会に統合されるとき、「療法的レクリエーション」という用語が、障害者のためのレクリエーションとレクリエーション療法の両方の見解の上位概念として採択された。それ以来、全米療法的レクリエーション協会は、障害者のために企画された特別なレクリエーションと臨床的なレクリエーション療法の両者を網羅する幅広い見解を維持してきた。これに対し、網羅的見地が広すぎて、専門職を方向づけるために必要とされる焦点が欠けていると批判する者も少なくなかった。

全米療法的レクリエーション協会における専門職の定義の不明確さと、同協会の上部組織である全米レクリエーション・公園協会の方針への従属性に対する不満により、臨床的実践を重視する人々が、1984年に独立してアメリカ療法的レクリエーション協会を結成した。以来、アメリカ療法的レクリエーション協会は、治療、リハビリテーション、長期ケアの介入方法としてレクリエーションを活用する方針を掲げてきた。

療法的レクリエーションを推進すべき専門職団体は、このように分裂した状態であり、しかも各々の組織を両方合わせて30,000人程度の少数である。アメリカ作業療法協会、アメリカ理学療法協会は、各々実に40,000人以上のメンバーを有し、十分な資金を以て政治的活動要員を有している。療法的レクリエーション専門職は、人数の面でも、資金の面でも他の分野に比して地位が弱い。このような状況において、他分野に負けずに、自らの専門職団体の主張を公共政策面に反映させるために考えられた方策の1つは、連合組織の結成であり、もう1つは、専従陳情要員 (full-time lobbying staff) を確保することであった。

Ⅲ．療法的レクリエーション専門職団体による立法運動の展開と課題

1986年に、ともに再認定を迎えることになったリハビリテーション法及び障害者教育法を前に、当時の全米療法的レクリエーション協会長デビッド・コンプトンは、方策を協議するためにダラスで集会を開いた。彼は、全米療法的レクリエーション協会、アメリカ療法的レクリエーション協会、全米障害者体育・レクリエーション連合、その他の団体や、上院障害者小委員会担当の連邦議会要員を集めた。この再認定の過程に影響を与えるには、レクリエーション及び療法的レクリエーションと連合し、統一された組織が不可欠であることは明らかであった。この集会の成果として、前述の3つの団体による療法的レクリエーションへの「立法連合 (legislative coalition)」が結成された。

立法問題担当の有志の指導者が、2つの療法的レクリエーション組織両方に所属しており、共通の基盤を強調した立法運動の活用に専念した。混乱を避けるために別の専門職団体を結成することは見送られた。療法的レクリエーションのための立法連合は、前述の3つの団体すべてのメンバーに対して多くの警鐘を促し、調整を行い、協働した様式において、上下両院の委員会に証言を起草し、提出した。1つの発言に統一されたので、療法的

レクリエーション専門職は、法律の変更に影響を与えることに成功し、組織の陳情援助の結合と共同声明の公表が連邦議会により理解を受ける結果を示した。このとき、アメリカ作業療法協会は、レクリエーションを療法的レクリエーションに限定するものだと反対したが、その主張にも負けなかった。

ところが、前節でもふれたように、方針の異なる専門職団体から構成されたこの連合の継続的運営には、困難が付きまとった。その最たる問題は、代表者の見解である。

全米療法的レクリエーション協会は、全米レクリエーション・公園協会の下部組織にすぎないので、全米療法的レクリエーション協会の活動は、その全米レクリエーション・公園協会の見解と一致していることが要請された。政治的舞台における全米レクリエーション・公園協会の努力は成果を挙げてきたが、療法的レクリエーションへの特定の関心問題が、高い優先順位になるのはまれであった。一方、全米レクリエーション・公園協会の側では、同協会員のみが立法連合の集会で代表すべきであるという方針を取っていた。全米療法的レクリエーション協会が、立法連合の名の下に証言を行っていた場合でも、全米レクリエーション・公園協会は、下部組織に成り代わって、彼ら独自の行動を取ることができた。ところが、アメリカ療法的レクリエーション協会の代表者が、立法連合の代表として議会関係者と会合する場合は、この代表者が事実上全米レクリエーション・公園協会をも代表することになる。治療様式または特別保健ケアサービスとしての療法的レクリエーションの提供に関連した問題は、全米レクリエーション・公園協会の基本的な任務、すなわち公園とレクリエーションによる生活の質の改善という方針との葛藤を引き起こすことになる。

1993年のクリントン政権の保健ケア改革に際し、アメリカ療法的レクリエーション協会は、外来患者のリハビリテーションのための規定にその焦点を狭めることを選択し、外来患者のリハビリテーションの提案された範囲においてレクリエーション療法の明文化を主張した。他方、全米療法的レクリエーション協会は、全米レクリエーション・公園協会と一致した見解、つまりすべての保健プログラム、特に予防保健サービスの面として、レクリエーションの幅広い採用を主張した。保健ケア改革に関する合同見解論文も提示されていたけれども、全米療法的レクリエーション協会とアメリカ療法的レクリエーション協会は、別々に陳情運動を行っていた。

立法陳情専従要員確保に関する事情としては、次のようなことが挙げられる。全米レクリエーション・公園協会の経済的困難が頂点に達した時期には、公共問題を含む要員を大幅に削減することになり、全米療法的レクリエーション協会の進めていた立法運動も、一時ボランティアによる運動に委ねられることになる。立法運動におけるボランティア依存という体質は、経済的困難が解決した今日なお名残が見られる。全米障害者体育・レクリエーション連合やアメリカ療法的レクリエーション協会も、同様にボランティアに非常に依存している。

しかし、1993年にはアメリカ療法的レクリエーション協会担当長委員会は、立法運動が協会にとって絶対的優先事項であり、有意義な財政援助を受ける価値があると結論づけた。クリントン政権の保健ケア改革方針への国民の期待が高まるにつれ、同協会は、法律顧問を協会に招くために、熟練した非常に経験豊かな陳情者との契約を交渉した。2年後、同協会は、政治過程と同様に、リハビリテーションへの深い理解があり、首都ワシントンに

ある無数の支持グループとの親密のある2人の弁護士の所属する法律事務所と契約を結んだ。堅実な財政基盤を継続していると仮定すれば、アメリカ療法的レクリエーション協会は、立法運動を調整する協会のメンバーを指導するために契約した法律顧問を活用することを期待された。このように、アメリカ療法的レクリエーション協会は、治療を目的としたレクリエーションサービスに自らの組織の存在意義を見出し、存続を賭けて立法運動に臨んでいるといえよう。特にそれは、全米に約200万人と言われるアルツハイマー病への対症療法としての効能を前面に掲げ、医療扶助や私的・商業保険などの第三者団体 (third party) 償還の適用を拡大させる方向で運動を続け、組織内での理解を広めているところに現れている。

ところで、アメリカ療法的レクリエーション協会が結成された事情として、当時全米療法的レクリエーション協会の上部組織であった全米レクリエーション・公園協会の方針への従属性に対する不満を挙げた。しかし、そのアメリカ療法的レクリエーション協会に対しても同様に、他の専門職団体（例：アメリカ言語聴覚協会、アメリカ理学療法協会、アメリカ保健・体育・レクリエーション・ダンス連盟）と比べて、療法的レクリエーション組織の現在の構造の持つ大きな非民主的体質として指摘されているのは、組織の問題における委任投票 (delegate vote)、すなわちメンバー直接参加機会の欠如である。方針及び活動は、通常、担当長委員会または理事会の協議事項から下ろされるのであって、メンバーから発議されるのではない。それはまた「恩着せがましく、硬直した、選抜的方式において運営されている」とも厳しく批判されており、改善が望まれている。

参考文献

- Bedini,L., Bullock,C., and Driscoll,L.(1991) From Schools to Community: Achieving independence and community integration through leisure education.*Palaestra*,Fall.
- Compton,D.M. ed.(1997) Issues in Therapeutic Recreation toward the New Millennium (2nd ed.),Sagamore Publishing.
- Hearings before the Committee on Labor and Human Resources,United States Senate,one hundredth Congress first session,on Reviewing Progress Made in the Implementation of the Rehabilitation Act Amendments of 1986,the Education of the Handicapped Act Amendments of 1986,and the Handicapped Children's Protection Act of 1985,October 8,1987.
- Hearings before the Subcommittee on Select Education of the Committee on Education and Labor,House of Representatives,one hundred first Congress second session,February 20 and 21,1990.Serial No.101-95.
- Hitzhusen,G. and Thomas,L.ed.(1997)Expanding Horizons in Thrapeutic Recreation X VII ,University of Missouri.
- House Report (Education and Labor Committee) No.101-544,June 18,1990.
- (財)日本レクリエーション協会編(1994)福祉レクリエーションの援助.中央法規.
- Peterson,C.A. and Gunn,S.L.(1984)*Therapeutic Recreation Program Design: Principles and procedures*.Prentice-Hall,Inc. (邦訳:谷紀子・水上和子・師岡文男(1996)障害者・高齢者のレクリエーション活動:セラピューティック・レクリエーション;プログラムの作り方・基本と応用.学苑社)
- 鈴木秀雄(1995)セラピューティックレクリエーション.不昧堂
- U.S.Department of Education(1998)*20th Annual Report to Congress on the Implementation of the Individuals with Disabilities*
- 柚木馥他(編)(1995)知的障害をもつ青年①巣立つ青年.コレール社.
- Wagner,D., Kennedy,B., and Prchard,A.ed.(1996)*Recreation Thrapy: The next generation of reinbursment*.American Therapeutic Recreation Association.

福祉施設におけるレクリエーション指導に関する研究

ーレクリエーション援助者に注目してー

○立木 宏樹（九州保健福祉大学）

秋吉 嘉範（九州保健福祉大学）

1. はじめに

21 世紀には先進国のすべてで超高齢化社会が顕在化するといわれている。我が国においても、例外ではなく、新世紀早々には、高齢者が人口の 5 分の 1 を占めることとなる。このような状況の中、高齢者問題は社会の中心的課題のひとつとなり、医療・保健・社会福祉等様々な分野でその施策は進められている。近年、我が国において医療・保健・社会福祉の分野におけるレクリエーションはその地位を確立しつつある。特に社会福祉の分野では、介護福祉士養成課程において「レクリエーション指導法」が必修科目として位置付けられていることからわかるように、高齢者の生きがいに深く関わるものとして認められている。

社会福祉領域におけるレクリエーションについて、垣内^①は「生活を楽しむ、明るくし、快くするための一切の行為である。行為とはただ単に四肢のみの行為ではなく、視覚、聴覚、嗅覚、触覚に関する一切の行為を含む」と定義しており、レクリエーションは生活全体と密接な関係にあり、生活を快くするものとして捉えている。また同時に、レクリエーションの枠について、経済的保障を土台とし、やすらぎ、ふれあい、行事・文化的活動、教育・治療という枠組みを提示している。一方、千葉^②は、福祉レクリエーションについて、「心身の疾患・機能や能力障害あるいは生活上の諸問題により、その生活の質的維持・向上(QOL)に困難を来している人々が心身の健康や生活の質的維持・向上を目標として、必要に応じて専門職やボランティアの支援を求めながら行うレクリエーション」として捉えている。これらレクリエーションの概念定義やその機能については様々な理論構築がなされている。しかし、こうした理論構築がなされている一方で、施設等の現場においてレクリエーション指導・援助がどのように捉えられ、実践されているかについては、曖昧さを残しているといえるのではないだろうか。

そこで本研究では、高齢者を対象とした福祉施設において、実際レクリエーション活動を提供する職員スタッフがレクリエーションの機能についてどのような認識を持っているのかについて分析、検討していきたい。

2. 先行研究の検討

福祉施設で提供されるレクリエーションに関する研究は数多く行われている。レクリエーションのもつ機能に関して、千葉^③は解放機能、身体機能、精神機能、交流機能、活性機能の 5 つを挙げている。また、原田^④らは心身の調和、自己実現、社会化の 3 点を挙げている。野々宮^⑤は、福祉領域におけるレクリエーションを介護レクリエーションと表現しその機能の柱として、やすらぎ、心身機能の維持、自己啓発の 3 つを挙げている。一方、レクリエーションの指導・援助者自身に注目したものはそれほど多くはない。松永^⑥は、介護福祉士の養成課程と現場経験の中から介護福祉におけるレクリエーションの重要性を明らかにしている。また、山崎、上野^⑦は、デイサービスのプログラミングとレクリエーション担当者のレクリエーション観に注目し、レクリエーション担

当者は、非常に狭い意味でのレクリエーション観、誤ったレクリエーションのイメージを持っていることを指摘している。前者はレクリエーションの機能的部分を指摘しているのに対し、後者の研究ではレクリエーション援助者についての指摘を行っている。本研究では、前者、後者を結びつけるものとして、レクリエーションの機能に関する理論的背景を基に、現場で実践するレクリエーション援助者に注目し、分析・検討するものである。

3. 研究の目的

本研究は、高齢者を対象とした福祉施設において、レクリエーション援助を行う職員スタッフがレクリエーションの持つ機能に対してどのような認識を持っているかについて明らかにすることを目的とするものである。

4. 分析の枠組み

本研究では福祉施設の職員スタッフを対象にレクリエーションの持つ機能に関して、どのような認識を持っているかを明らかにする。その際の調査項目として、レクリエーションの機能に関する認識については千葉⁸⁾が作成した調査シートを参考に作成した。

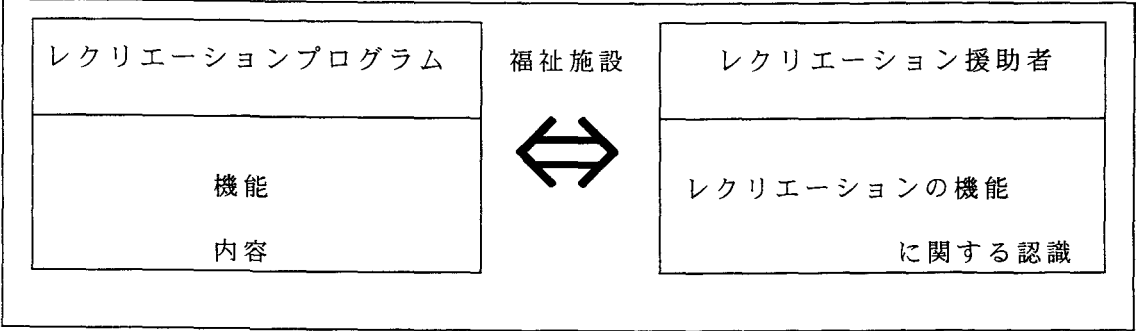


図 1 分析の枠組み

表 1 調査概要

調査時期	平成 11 年 9 月
調査対象	N 市の福祉施設の職員スタッフ
調査方法	質問紙を用い、施設代表者による配布回収法

調査項目
【個人的属性】
1. 性別 2. 年齢 3. 最終学歴 4. 資格
5. 現在の施設で従事年数 6. 福祉関連職の従事年数
7. レクリエーションに関する資格 8. レクリエーション指導の経験
【レクリエーションに対する認識(機能)】
1. 身体機能 2. 精神機能 3. 社会機能 4. 解放機能 5. 活性機能

高齢者施設におけるアクティビティに関する研究 ～さくばらホームを中心として～

笠木 秀樹 （新見公立短期大学）

キーワード：高齢者、痴呆性老人、アクティビティ、演劇療法、さくばらホーム

I. はじめに

わが国における高齢化率は16.2%に達し、急速な高齢社会への進展が進んでいる。こうした高齢社会では、痴呆性老人や寝たきりなど要介護老人への対応のあり方が問われている。なかでも痴呆性老人の増加傾向は増加の一途をたどり、痴呆の問題は社会問題化となり、痴呆性老人の生活の活性化をうながす積極的な介護対策が求められてきた。このような社会的ニーズを背景にアクティビティ・ケアが注目されてきた。

アクティビティ・サービスについての研究は、(財) ぼけ予防協会(1996, 1997, 1998)が痴呆老人のアクティビティケアについての研究に取り組み、余暇生活開発・レクリエーション総合研究所(1997)が一番ヶ瀬康子らを中心にそのあり方についての概念規定を試み、その後、千葉和夫ら(1997, 1998)が事例を中心として考察している。しかし、これらの研究は一側面から、アクティビティ・サービスを捉えている事例が多くみられ、総合的な分析が望まれる。そこで本研究は、総合的な視点を持って、アクティビティ・サービスの現状を明らかにすることによって、アクティビティ・サービスのあり方を究明することにある。

II. 研究の目的および方法

本研究の目的は、高齢者施設におけるアクティビティ・サービスの現状を明らかにすることにある。研究の目的を達成するために、次のアプローチからすすめた。

1. 日本レクリエーション協会主催第42回福祉レク・ワークススクール参加者および岡山県下から任意に抽出した施設を対象として、レクリエーションの認識モデルと生きがい援助PASR評価スケールの2種類の分析、分類の視点を使用して事例のアクティビティ・サービスの傾向分析を試みる。
2. 事例研究として演劇療法で著名な岡山県総社市のさくばらホームにおいて、平成11年10月から11月にかけて、職員による活動記録等の内部資料の調査、および職員への面接調査、入居者への面接調査をおこない、アクティビティ・サービスの望ましい条件を検討する。

III. アクティビティ・サービスの現状と活動分析

IV. さくばらホームにおけるアクティビティ・サービス

1. 施設の概要

岡山県総社市日羽に昭和56年9月に開設された特別養護老人ホーム(櫻井紀子ホーム長)で、定員100名、うち痴呆専用コーナーは22名、職員は60名である。

平成元年に痴呆老人の残存機能を最大限に引き出すと共に活性化を促す中心的プログラムとして演劇活動を導入し、実施されている。なお、組織は事務、厨房、医務、寮母のマトリックス組織として生きがい対策レクリエーション・リハビリ委員会が設置され、そのなかにおいても日レク委員会と行レク委員会を分離設置している。

2. アクティビティ・サービスの概要

集団生活援助の場における痴呆老人に対するケアポイントとして次の6点を示し、日常生活をより健やかに、生き生きと生活できるプログラムを作成している。

- ① 静と動のリズム、適度な刺激、規則正しい生活サイクル、全身機能を動かす生活など生活リズムの構築。
- ② ケアワーカーとの情愛が育ちあう関係づくりを中心として、ともに生きている感覚が育つ環境づくり。
- ③ なじみ関係を感じることができる生活空間、人環境、生活時間の確保。
- ④ 残存機の発見によって、繰り返して行なう生活行為・動作から残存能力を開発し、規則正しい生活動作に対する統一ケアを心がけるなど生活学習訓練。
- ⑤ 介護職員の視野にいて転倒などの事故防止、疾病の早期発見など目配りの行き届いたシステムづくり。
- ⑥ 楽しみながらできるケアの構築をめざした職員の痴呆観の育成。

3. 4つの生活プログラム

生活プログラムの特徴として下記の4つのタイムを設け、ケアワーカーが働きながら、ともに生きる時間、楽しみながら積極的に取り組むことができるようにしている。

- ① リズミカルタイム（10：00～11：00）
行事に必要な用具の製作、共同絵画、貼り絵、料理教室など興味を持って取り組めるグループ作業をととして他の入居者と交流を図る。
- ② おしゃれタイム（13：30～14：00）
服装のチェックを行なうと共に、お化粧品等の身だしなみを整える。
- ③ フレッシュタイム（14：30～15：00）
入居者や職員が創作したパワフル体操などによって、リズムに乗ってからだを動かすことをとおして他の入居者と交流を図る。
- ④ ナイトタイム（19：30～23：30）
家族団欒に似たくつろぎのひと時として、演劇を中心として、茶菓を媒体に心身の軽い動的時間を与えることによって、なじみ関係を深める。

V. まとめとして

認識モデルの分析視点を用いたアクティビティ・サービスの整理結果、および、生きがいP A－S R評価スケールの分析視点を用いた場合のアクティビティ・サービスの傾向についての整理結果と考察は、当日発表する。

なお、アクティビティ・サービスの問題点として、どの施設においても、人材や時間の不足があげられ、人材の確保と共にアクティビティ・サービスの計画的実施が望まれている。

さくばらホームの実践事例は、ひとつのモデルとなりうるものである。しかし、全国的に実践例がなく、比較検討の対象となっていないのが残念である。

今後、これらの問題点をさくばらホームの次年度の計画に生かすと共に、その評価を課題としたい。

この研究に際し、川崎医療福祉大学健康体育学科4年、小寺秀征君の資料整理、研究補助等の協力があつたことを記する。

社交ダンスサークル参加者の意識について

竹内 正雄 (星薬科大学)

【はじめに】

我が国は戦後医療の進歩と公衆衛生の充実、生活環境改善、生活水準の向上により、平均寿命はいよいよ世界最高の水準に達した。

生活水準の急速な向上と医療の普及によって結核や肺炎、腸炎などの感染症が急激に制圧され、これらによる乳幼児や若年層を初め、全年齢層の死亡率が急減した。その結果、我が国の高齢化率は全国平均ですでに15%をこえ(1997年)、高度経済成長時代に、若年層が都市部へ流出しつづけた地域によっては、すでに40%に達するところもある¹⁾。

ヒトは幾つになっても健康で長生きを願うものである。健康維持の条件には、運動・栄養・休養の三つのバランスのとれた日常生活習慣が重要であるといわれている。

この条件が一つでも欠けた場合に健康障害がおこる。近年、生活の近代化、機械化は我々の生活から身体活動の機会を奪ってしまった。我々はこの様な一見誠に便利な社会に慣らされてしまった。その結果、筋系、骨格系、心臓血管系などの低下がおこっている。このような身体活動の減少による弊害を防止するには、日常生活の中に積極的に運動を行うことが奨励されている。そこで現在、中高年者の間に流行している社交ダンスに参加している人達の意識について検討した。

調査方法

- 1) 調査対象：対象者は、某ダンスサークルに入会した男子15名、女子31名の計46名である。
- 2) 調査期間：1995～1999年の間の新入会員
- 3) 調査方法：入会申込と同時に記入させる。

【結果と考察】

某ダンスサークル入会者の平均年齢は男子57.7±10.4歳、女子51.6±11.4歳であった。

この年代は著者²⁾が以前に調べた結果よりも、このサークルの入会者は10歳代若かった。50,60歳代になると女性であれば子育ても終り、自分の趣味や健康づくりの一環として家を開けられる余裕ができる年代と思われる平均寿命の伸びとともに、高齢化が進み、高齢者の健康・体力やスポーツ、レクリエーションの問題も重大な社会関心事となってきたことから、ゲートボールの普及と同様、中高年者の社交ダンス実施者も今後、ますます多くなっていくのではないかと推察される。

ダンスを始めようと思った目的、動機(図1)は男女とも「健康維持」、「運動不足解消」を目的とする者が最も多かった。次に「ダンスが上手になりたい」、「楽しみ」としてであった。これらの結果は他の報告²⁾と同様であった。

今回ダンスサークルに入会するにあたって、今までダンスを習ったことがあるか(図2)についてみると、男子の約80%は初めてであった。女子はほぼ半数が他で習った事があった

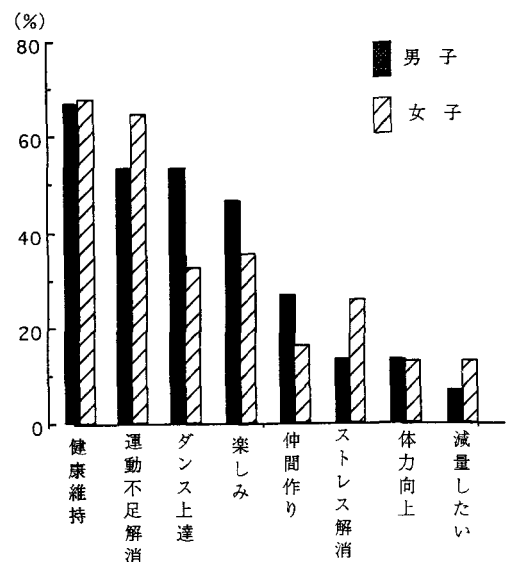


図1.ダンスサークル入会の目的は何ですか(複数回答)

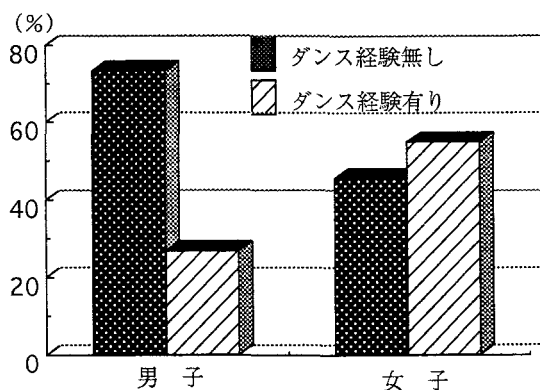


図2.入会前にダンスをしたことが有りますか

社交ダンスを習う男女の割合はこの数字からも読み取れる様に、ほとんどのサークルにおいて女性より男子の方が少ない傾向がみられる。

近年、健康づくりのために、いろいろなスポーツが中高年の間で行われているが、ランニングやジョギングが手軽に多くの人によって行われている。しかし、時には新聞紙上に見られるように、ランニング中の事故も散見される。例えばランニングが苦しかったり、楽しいものでなくても健康のためにと頑張るといふところも見受けられる³⁾。その点社交ダンスは池間^{4, 5)}が述べるように「踊る喜び、楽しみに満ち、燃える心と身体を表現する」などから分かるように、楽しみながら身体を動かすことができ、異性とコンタクトして踊るのであるから、相手の体力に合わせて無理

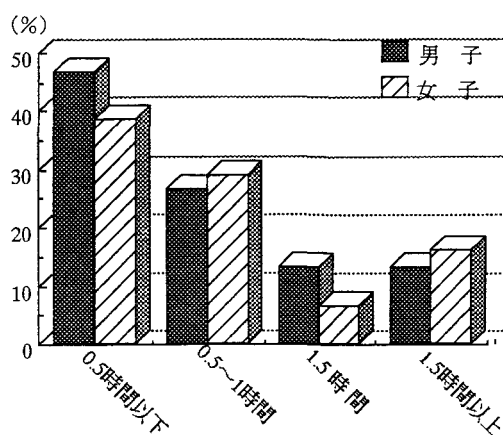


図4.一日どのくらい歩きますか

をしないことから危険が少ない。

ダンス以外に運動をしているかどうかについてみると、男女ともほとんどの者がダンス以外に運動をしていなかった(図3)。

日常生活の中でどの位い歩いているか(図4)については「30分以下」が男女とも40～50%であった。ダンス以外に運動をしている者はわずかであるが1時間30分からそれ以上歩くものがいた。

健康の維持のためにダンスを始めた者がどのくらいたばこを吸っているか(図5)についてみると男性は40%、女性は22.6%が喫煙していた。全国平均の喫煙率は男子76%、女子16%であり、本研究の男性は全国平均⁶⁾より36%少なかった。女性は全国平均⁶⁾より僅かに喫煙者が多かった。

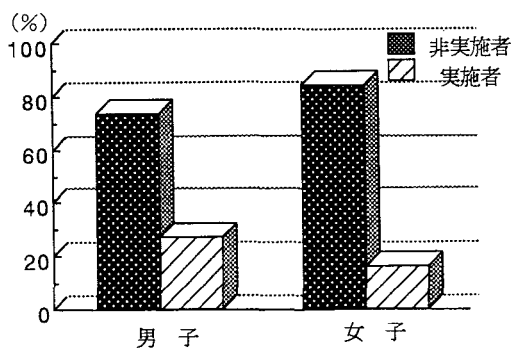


図3.ダンス以外に運動をしていますか

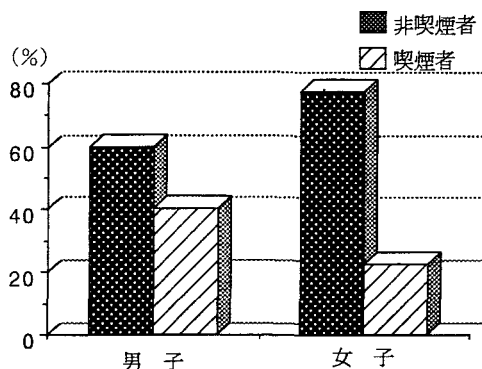


図5.たばこを吸いますか

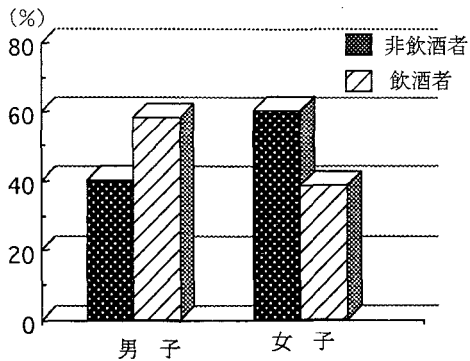


図6.お酒を飲みますか

飲酒(図6)についてみると,男子の飲酒者は60%,女子は38.7%であった。全国平均を比べると男子は20%低い値であった。女子は全国平均とほぼ同じ値であった。以前に著者²⁾の調べた結果では男子は以前と同じであったが,女子のダンス入会者の飲酒は以前の結果よりも2倍に増加していた。

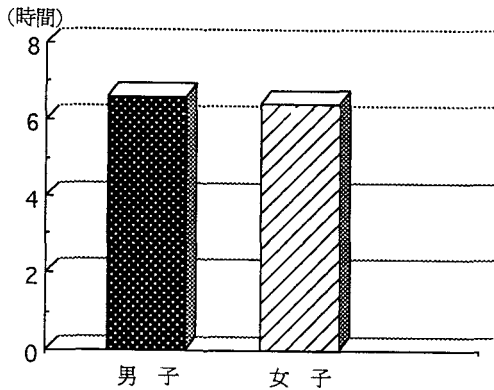


図7.睡眠時間はどのくらいですか

睡眠時間(図7)についてみると男子6時間57分,女子6時間39分でほぼ同じであった。睡眠時間は比較的注目されることの少ない健康要素であるが,アメリカがん協会が行った研究では睡眠時間が4時間以下の者や10時間以上のものは,その後6年間の追跡調査で睡眠時間が7~8時間の者に比べると高い死亡率を示すことを明らかにしている⁷⁾。石山ら⁸⁾は中高年の軽スポーツ実施者の睡眠時間について調査した結果,男性7時間17分,女性6時

間52分であったと報告している。NHK調査⁹⁾では男性7時間36分,女性8時間33分である。筆者の結果とNHKの結果での違いは調査方法の違いによるものであろう。

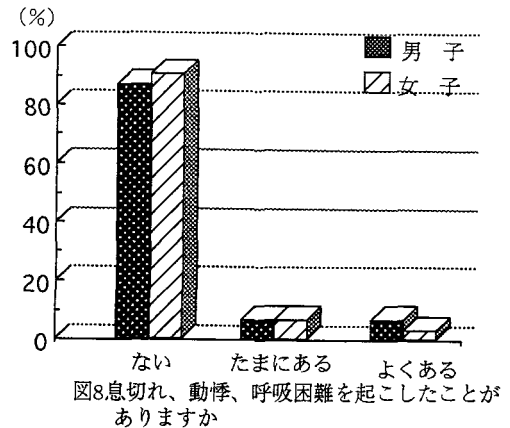


図8.息切れ、動悸、呼吸困難を起こしたことがありますか

図8は日常生活における自覚症状として,息切れ,動悸,呼吸困難等を起こしたことがあるかを調べたものである。「たまにある」,「よくある」を含めると男子は13.4%,女子9.7%の者が自覚症状をうたえていた。その他このような自覚症状は「ない」という者は男子86.7%,女子90.3%であった。「息切れ」,「動悸」,「呼吸困難」を自覚する者は少ないという結果はこれからダンスをはじめようという者なのでこのような結果が得られたも

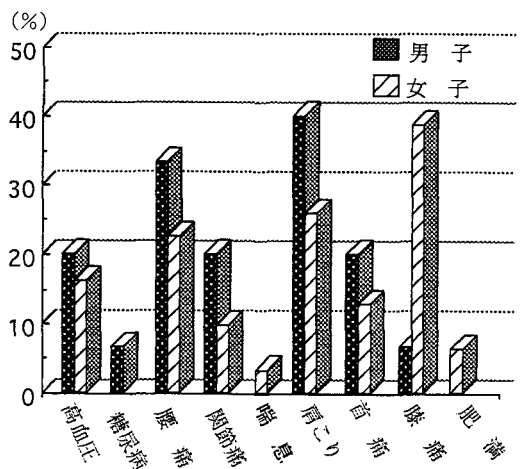


図9.病気、症状について(複数回答)

のと思われる。

図9は現在の病気、症状についてみたものである。男子は「肩こり」、「腰痛」の者が多く、続いて「高血圧」、「首痛」をうったえていた。一方、女子は「膝痛」がもっとも多く、次いで男子と同様に「肩こり」、「腰痛」の順であった。これらの者がダンスを始めることによって「肩こり」、「腰痛」が軽減されると運動効果が認められると思われる。

【まとめ】

某ダンスサークルの新入会員を対象に質問紙法によってダンスサークル入会の目的、生活習慣、健康状態等について回答を求めた。その結果は次の通りである。

- 1) ダンスサークル入会の目的は、男女とも「健康維持」、「運動不足解消」が最も多かった。
- 2) ダンス以外に運動をする者は男子26.7%、女子16.1%であった。
- 3) 身体に対する異常をうったえる者は少なかった。
- 4) 男女とも「肩こり」、「腰痛」、「高血圧」が多かった。

【参考文献】

- 1) 岡本祐三：高齢者の健康と20世紀 —医療の成功と失敗をこえて—, からだの科学, 90-96, 1998.
- 2) 竹内正雄：社交ダンス実施者の意識に関する研究, レジャー・レクリエーション研究, 第34号, 48-51, 1996.
- 3) 山川 純：最近の健康づくり, 体育の科学, Vol.32, 1982.
- 4) 池間博之：ヨーロッパに見える社交ダンスの歴史1, ダンスファン7号, 1986.
- 5) 池間博之：歩き踊ることの研究, 日本女子体育大学, 中高年体育研究室, 1996.
- 6) 西川慎八：飲酒と喫煙の問題点, からだの科学, 93, 34-38, 1980.

- 7) 星 旦二編訳：生活習慣と健康—ライフスタイルの科学—HBJ出版, 1992.
- 8) 石山恭枝, 他：中高年における軽スポーツ実施者の睡眠時間についての調査研究—ミニテニスクラブの健康意識から—, CLRCULAR, 56, 91-98, 1995.
- 9) NHK放送文化研究所：1990年度国民生活時間調査—全国時刻編—, 1991.

スクーバ・ダイバーの楽しさに関する調査研究

○千足耕一（十文字学園女子短期大学） 大石示朗（東京女子体育大学）

keywords : SCUBA ダイビング, 楽しさ, 満足, アンケート調査

【はじめに】

スクーバダイビングは最近3年ほど認定証（Cカード）を取得する人数が少しずつ減少傾向を示していると言われている。しかしながら年間に7～8万人が新規にダイビングを開始していると予測されており、現在のダイバー人口は89万人とみられている⁷⁾。千足らは、ダイバーの活動継続²⁾⁴⁾、ダイビングを行う動機やダイビング中の心理状態などについて調査研究³⁾を重ねてきたが、「どのような人々が何を求めて参加するか」ということについてさらに詳しく調査することが課題となっている。1999年3月のジャー・スポーツダイビング産業協会による222名を対象とした調査⁷⁾においては、ダイバーの活動目的の第1位に「楽しみのため」が選択率48.6%であげられ、次いで「興味・関心のため」が選択率16.7%となっている。この「楽しみ」あるいは「楽しさ」については、十分に検討する価値や必要性があろう。

ダイビング中にどんな感じがしたかを尋ねた千足（1995）の調査結果³⁾では、「バディーの動きに注意している（75.4%）」「体が軽くなったような気がする（72.0%）」「自然と自分とが一体となっている（66.4%）」といった項目において選択率が高いという結果であった。この調査では、夢中になっている時の感覚を検討したが、今回の調査では「ダイビングにおける満足」、「楽しかった経験」に関する自由記述、「楽しかった時の状態」「楽しかった時の気分」について分析を試みた。

【研究の方法】

Cカードを取得しているダイバーにアンケート用紙を用いて回答を求めた。アンケートの記入については、クラブなどの代表者に依頼し配布してもらったもの、ダイビングショップに留置してもらい記入してもらったものがある。1999年3月から9月の間に配布・回収し、回収総数は148通であった。これらを分析の対象とした。回答者の平均年齢は25.8歳（SD=6.70）、平均タンク経験本数は152.8本（SD=515.7）であり、男女比においては男性が35.9%、女性が64.1%であった。未婚者が83.4%を占め、既婚者は16.6%であった。アンケートは、ダイバーに直接記入してもらう自記式質問形式であり、無記名でおこなった。調査内容として Beard and Ragheb (1980)¹⁾の作成した Leisure Satisfaction Scale (LSS) を一部ダイビング用に修正した調査用紙と、西嶋・太田ら（1994）が一連の研究^{5) 6)}において行った、M.ファントミのESM項目を野外活動版に修正した調査項目を用いた。データの分析・統計処理にあたってはSPSS for Windows 8.0Jを用いた。分析にあたっては全体結果を概観し、加えて経験による差異、性別による差異を検討するためにt検定を行った。危険率5%以内の場合に有意差ありと判定した。なお、経験はタンク経験本数50本未満を初・中級者群（59名）、タンク50本以上を上級者群（70名）として分類した。

【結果と考察】

1. ダイビングにおける満足について

満足についての24項目は、5件法で回答を求め、（非常に満足している：5点）から（全く満足していない：1点）を与えた。「24. 神や宗教について考える」以外の全ての質問項目では、中央値（どちらともいえない：3点）以上を示し、レジャー活動としての満足度は高いといえよう。平均値の高かった順に「6. 自然は美しい（4.60）」、「興味があつて面白い（4.51）」「仲間の人は友好的である（4.47）」があげられ、その他9項目でも平均点が4.0を超え、高い値を示した。満足に関するキーワードは「仲間」、「自然」、「興味と新しいことがらへの挑戦」、「くつろぎとストレス解消」、「好き」、「達成感・充実感」があげられる。

経験による差異を検討したところ、「3. 本当に親しい友人を作ることが出来る」、「4. くつろいだ気分になる」、「5. 身体的な疲労の回復になる」、「10. ストレス解消に役立つ」の4項目においては上級者群が有意に高く、「13. やり遂げた後の達成感や充実感がある」、「14. 新しい事柄に挑戦する機会を与えてくれる」の2項目は初・中級者群において有意に高かった。初・中級者においては経験したことのない技術や状況からの刺激により満足し、上級者においてはくつろぎやストレス解消に満足を得ていることが示された。

満足についての性差を検討したところ、「4. くつろいだ気分になる」、「10. ストレス解消に役立つ」の2

項目では男性が高く、「11. 体力の増進になる」では女性が有意に高いという結果であった。千足の動機における調査結果³⁾において、男性が女性に比べ「のんびりするため」で、女性が男性に比べ「体力をつける」項目においては有意に高かったという調査結果を支持する結果となった。

2. 「楽しかったこと」に関する自由記述から

「楽しかったこと」とその時の仲間との関わりなどについて質的な検討を加えるために、自由記述を求めた。回答総数 148 サンプル中 119 件において記述が見られた。「楽しかったこと」に関する記述では、「魚の群れ」、「生物の共存・生態」、「日本の四季」、「自然の営みの奥行き」の深さ、「こんな世界があるのか」、「浮かんでいる時の気分」、「南の島」、「都会と違う環境」、「透明感」などをキーワードとする記述が多く見られた。ある回答では経験により「驚き」→「充実感」→「目標」→「楽しみ方」へ変化してきたとの記述も示された。仲間との関係では「信頼」、「安心」、「共通体験」、「共感」といった表現が多かった。考えたこと・感じたことは、「幸せだなあ」、「無心」、「気持ちいいな」、「何も考えていない」、「時間がとまって欲しい」、「感動」、「興奮」、「生きている実感」などの言葉で表現されていた。ダイビングにおける楽しさには、自然に関する体感といったような要素が存在していると考えられるだろう。

3. 「楽しかった時」の状態について

楽しかったときの状態を、22 の質問項目について 4 件法で回答してもらった。(全くそのとおり：4 点) から (全くあてはまらない：1 点) を与え、平均値を求めた。「2. 満足感・充実感があつた (3.66)」「1. 嬉しかった・幸福だった (3.63)」が顕著に高い数値を示した。

経験による差を検討したところ、「12. 自分は完全に機能していた」という項目のみににおいて上級者群が初・中級者群より有意に高い数値を示した。性別による差では、「15. 自然の全体が見えていた」の 1 項目において女性が男性に比べ有意に高かった。

4. 「楽しかった時」の気分について

「楽しかった時」の気分を、対をなすと考えられた 36 項目について、どちらともいえないを中央とした 7 件法で回答を求めた。全体では「興奮」、「活動的」、「美しい」、「神秘的」、「ほがらか」、「溶け込む」、「すがすがしい」、「静か」、「熱中」、「広大」、「幸せ」、などの言葉に近い数値を示した。

経験による差を検討したところ、13 項目において差があり、初・中級者群は上級者群と比較して、より「チャレンジ」の方向へ、上級者群では初級者群よりも、「軽い」、「豊富」、「美しい」、「広大」、「安定」、「らく」、「自由」、「幸せ」、「すがすがしい」、「暖かい」、「優しい」、「親しみ」といった方向へ数値が位置するという差が見られた。性差をみると、男性は女性に比べ「すがすがしい」、「動的」、「地味」といった方向へ数値が位置していた。

【文献】

- 1) Beard JG. and Ragheb MG. (1980) Measuring Leisure Satisfaction, Journal of Leisure Research, Volume12:20-33.
- 2) 千足耕一 (1995) スポーツ活動の継続性に関する研究—スクーバダイビングの場合—, 筑波大学体育センター大学体育研究第 17 号：1-12.
- 3) 千足耕一・吉田章 (1995) スポーツダイバーの動機とフロー経験に関する研究, 筑波大学運動学研究第 11 巻：97-105.
- 4) 千足耕一・川田儀博・永嶋秀敏 (1999) スクーバ・ダイバーの活動継続要因に関する調査研究, 国士舘大学体育学部附属体育研究所所報第 17 巻：71-80.
- 5) 西嶋尚彦・太田茂秋・日下裕弘・富樫泰一 (1994) 野外志向のレジャー・スタイルに関する価値意識研究 (その 4) E S M 項目の修正, 茨城大学教養部紀要第 26 号：529-550.
- 6) 太田茂秋・日下裕弘・富樫泰一・夫基源・松坂晃 (1994) 野外志向のレジャー・スタイルに関する価値意識研究 (その 5) 「野外活動のフロー」調査：大学の山岳・ワンダーフォーゲル部員, 茨城大学教養部紀要第 27 号：287-313.
- 7) (社) レジャー・スポーツダイビング産業協会 (1999) ダイビング産業に関する調査研究報告書, (社) 日本機械工業連合会, 東京.

学校運動部での「高校野球神話」の再生産過程

～潜在的カリキュラム論に依拠して～

○清水一巳（福岡大学大学院） 大谷善博（福岡大学） 山田力也（福岡大学）

1. 研究の目的

わが国のスポーツ文化の発展は歴史的に学校の運動部を中心に行われてきた。それを基にスポーツの普及がなされ、現在では『みるスポーツ』をも含む、個人の生きがい形成との関連まで幅広い分野に及んでいる。しかし、このように多様性がでてきた今日でもその『スポーツ観』の形成には学校運動部が中心となり機能しているといえることができる。このことは、全国高校野球選手権大会やインターハイなどがメディアに大々的に取り上げられるとともに、それらを目標とする（させられる）子どもや指導者の存在が未だ絶えずあること、そして、そのようなシステム（学校・スポーツ組織）がスポーツ文化の形成装置として維持され続けていることからわかる。

学校運動部に関連する研究は、主として学校運動部の構造やメディアとの関連、監督の専門性の問題や競技スポーツからのドロップアウトなどに注目され、そのあり方についての提言が行なわれてきている。また、近年（1990～1998の体育関連雑誌上）の学校運動部関連の議論は「教育的意義」「内在する問題」「指導者像」「高度化と大衆化」「部活動と地域社会の関連」といった領域に大別することができる。

このような部活動の実態を理解・把握する上で、そこで日常的に繰り返し行われている事柄を明らかにし、社会との関連を明らかにすることは有用であると考えられる。そこで本研究では監督と部員との関係に焦点をあて、そこでの意味解釈過程において(1)そこでは何が、どのような場面で、どのように学ばれているのか。(2)誰の意図による、どのような身体文化が再生産（変容）されてきているのかという視点で、学校運動部でのスポーツ文化の生成・伝達過程を検討していくことを目的とする。

今回の報告では、高校野球（部）を対象とする。それは以下の理由によるものである。①長い歴史を有し、制度的にも確立されている。②その競技性においても甲子園大会を頂点とし、制度化が進んでいる。③上記の点から、教育と競技のヒエラルヒー構造に埋め込まれた現在の学校運動部の典型とみなされる。

清水論はそこで、メディアとの関連から「甲子園神話」が生み出され、再生産され続けている¹⁾と指摘する。では、実際に部員たちが身につけている（つけさせられている）高校球児らしさとはどのようなものか。また、どの様に身につけているのかということを、そこで教えられている価値、規範、信念の体系ともいわれている潜在的カリキュラムに焦点を当て論考を進めることにする。

2. 高校野球と神話

神話の再生産過程の大きな要因としてメディアの影響が挙げられている。しかし、いくら「らしさ」の見方を提示しようとしても、その構成主体（運動部、球児など）が変化してしまえば、その意味体系も変化し、その神話は変化あるいは忘れ去られるであろう。それにもかかわらず再生産され続けているのはなぜなのであろうか。そのことを杉本は甲子園を劇場と表現し、「高校生は高校野球を演じている」²⁾ということにより説明している。このことには、彼らが直接的に目的を達成するために行なう意識的な行為だけでなく、無意識的な性向体系にしたがった行為も含まれていると考えることができる。（例えば、グラウンドへの挨拶、必要以上に大きな声での返事）

それでは、なぜ部員はそのような「高校球児らしさ」を“演じる”ようになるのだろうか。高校球児は日常の練習（生活）において甲子園神話を支えている「高校球児の演じ方」を身につけているの

ではないだろうか。

特に高校野球においてはその指導者の大半が高校野球の経験者とみることができるので、監督は高校球児らしく振舞うことを経験しており、高校野球というものは「かくあるべき」という前提のもとに指導にあたっていることが考えられる。この「かくあるべき」というものを規定する要因として、監督が経験的に身につけてきた「価値、規範、信念の体系」とメディアを中心とし社会的に生成されている「甲子園神話」が考えられる。

神話とは、社会の制度事物の本来のあり方、及びその正当化の役割を果たしており。また、儀礼に根拠を提供し、儀礼によって神話が再現されたりその内容の安定性が保証されることもある。その象徴や隠喩に満ちた語りのなかで社会の秩序の認知や解釈が表明されるのである。

甲子園野球における神話とは、清水論によるとメディアの影響を大きく受け、「青春」や「若者らしさ」の「物語」が生成され、それが、歴史的に繰り返されることにより、神話化されたものであるという。また、その安定性の保証により、試合での儀式的な行為や日本高等学校野球連盟によってその「物語」に反する現実が処分、規制の対象とされることなどにその根拠をあたえている。また、指導者は、神話により正当性の根拠を与えられ、指導理念を身につけることになる。このような監督との関係において、高校生は日常の練習を繰り返していくうちに高校球児としての振舞い方を学び、再び甲子園神話を支えていくことになるのではないかと。

3. 潜在的カリキュラム

学校教育においては顕在的に示される教育の目標や教科ごとの目標の他に、日常生活の中で繰り返し体験される出来事を通して学ばれることがあるという。このことを潜在カリキュラムという。P.W. ジャクソンによって提起された概念であり、学校で日常的に体験する重複的で冗長的な及び儀礼主義的な行為は、意識されないところで生徒たちに大きな影響を及ぼしており、教師や生徒の評価を受け入れること（「賞賛」）、他人のまなざしを意識し仲間と行動をともにすること（「仲間」）、教室内に権威が存在していることを大切にしたり規則に従うことができる（「権力」）という合意システムがあることを認識した。このような暗黙のルールを習得することは学校での生活への適応に関して重要な意味を持っている。

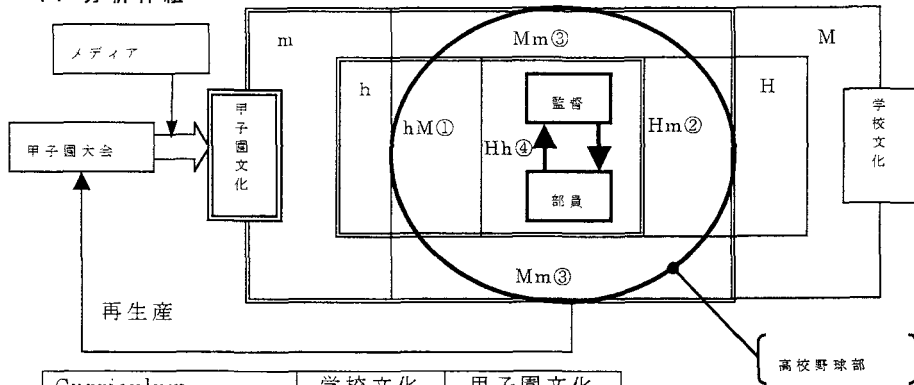
また、M.W. アップルは「生徒たちが学校においてながい間、制度的欲求や日課に合わせて過ごすだけで受けている、一定の価値・規範・性向のひそかな教え込み」とレイデオロギイの役割を持つことに注目する。このように何を「隠れたもの」とするかによって潜在カリキュラムへの関心は、学校の風土や伝統といった学校組織レベル、さらによりマクロな教育システムにおける社会統制との関わりなど幅広い次元に及んでいる。

松田はその理論的検討を行い、その概念枠の「有意さ」は、学校を支える条件を根底から見つめ直し、その実態の厳密な把握と相対化という点に問題意識を有していると捉えている。また、体育における評定活動においてエスノメソドロジーを採用し、「カテゴリーとは外から与えられるものである」という潜在カリキュラムを見出している。

このような潜在カリキュラムは、顕在的、フォーマルなカリキュラムにもとづく教育活動をサポートする機能を持つこともあるが、学校教育が意図しない否定的価値を潜在的に学習する反教育システムとしても機能する。

本論では以上のことからマクロ的な視点を念頭においたうえで、監督と部員間におけるミクロレベルの潜在カリキュラムを探ることに重点をおくことにする。

4. 分析枠組



Curriculum	学校文化	甲子園文化
顕在的 (Manifest)	M	m
潜在的 (Hidden)	H	h

図1.高校野球部のカリキュラム形態

教育システムの中の学校文化とメディアの影響により形成された甲子園文化が重なり合うところが高校野球部である。そこでは学習指導要領に示される部活動の目標や部の規範など顕在的に示されるものから、しぐさや態度など、指導者もまた部員も意識せず学んでいることがらがある。その場面において特徴的なものを以下に分類した。(以下の①～④は図1に対応)

- ①学校文化に顕在的で甲子園文化に潜在的なカリキュラム
校訓や校歌に示される。甲子園神話と重なるところもある。
- ②甲子園文化に顕在的で学校文化に潜在的なカリキュラム
運動部における目標などはこの場合が多い(競争の原理)。
- ③学校文化、甲子園文化両方において顕在的なカリキュラム
学習指導要領—運動部の目標—、部の規範、高校野球連盟の「高校生の健全育成」と関連した指導。
- ④学校文化、甲子園文化両方において潜在的なカリキュラム
日常における慣習的(伝統的)行為、しぐさ、言説(ミーティング時に特徴的に見られる)など

5. 作業仮説

上述の分析枠組をもとに作業仮説をたてると以下ようになる。

- 1) 野球部は甲子園文化と学校文化のせめぎ合う場である。
- 2) そこでは監督と部員とのやりとり(日常の練習)において、神話の再生産に必要とされる事柄(高校球児としての価値・規範・信念)が伝達されている。
- 3) そこで学ばれるものは、顕在的なものより潜在的なものの方が、再生産過程においてより意味を持つことになる。

6. 調査及び分析

K 工業高校野球部において、新しく2年生、1年生によるチームが創られていく時期の日常の練習に帯同することによる非参与観察とともに、ミーティングと監督—部員間の会話を中心にビデオとテープレコーダーにより記録した。また、監督及び指導関係者と一部の部員へのインタビューをおこない、これらを補足するために部員に記述式のアンケート調査を行った。

これらの資料をもとに日常の練習場面においてどのような意味付与がなされているのか、解釈的に検討していくことにする。

7. 高校球児の生成過程

ここでは、調査の分析結果を要約的に記述するにとどめることにする。

日常の練習において監督一部員関係が象徴的にみてとれるのが練習の開始時、終了時のミーティングである。監督を中心に半円形に整列し脱帽した後、主将の号令に合わせ監督に対して大声で挨拶を行う（これらは教室における授業の開始、終了時の挨拶に似ているが、その統制は教室に比べるとはるかにとれている）。このことから部員は監督というものの“権威”を学び、また、試合時のメンバーの発表などからは監督により“評価される”ということを学んでいる。これらは教室での生活で学ぶことと共通しており、部員は「学校での活動」ということを再認識されることになる。教室と異なるのは、そこで教えられる知識や技能というものは監督によって選別されているということである。

しかし、そこでの監督は「うちは勝つ野球と育てる野球…勝つことだけが目標じゃないけど、勝つことを…」という言葉からも、その選別活動では教育性と競技性のダブル・バインド状態にあると考えられる。それが、部員に伝えられるときには「みんなで競争して、チームのレベルを上げよう」というような「みんなで」という協調とそれに反する「競争」という二重性を帯びて表出していた。また、「やるかやらないかは、自分たちだね」、「練習には自分で課題を持ってくる」というように部員の自主性を要求しつつも、野球部では監督による評価がなされる為、監督のコントロールや要求に対処しなければならないというダブル・バインド状態が付与されていた。では、このような指導により、部員は何を学ぶのだろうか。その「教育性」や「競技性」といった顕在的なことに対しては、ミーティング時の話に聞き入ったり、聞いている“ふり”等により準拠したり対抗したりと各部員の解釈の仕方によって様々である。しかし、このような日常を繰り返していくうちに野球部では潜在的に野球部員としての価値・規範・信念というものが身につけられていき、高校球児としての解釈のフレームへと移行していくのではないだろうか。

ゴフマンは共在の「状況固有」のものとして「非関連ルール」の作動と「変換ルール」の作動の二つの局面をあげている。前者の面において、高校野球部というのは「甲子園大会」あるいはそこでの勝利を目指すものとして形成されている。これと無関係な「私的」な感情や身体欲求は「野球部の一員として」等という言葉により抑制されたりする。多量の出来事（多様な部員、高校野球のあり方）に一定の『フレーム（高校球児）』がおかれ、これに収まるもののみに感応する『感覚』の型が作りあげられる。これが「高校球児らしさ」である。その生成過程において潜在的カリキュラムがより意味を持つてくると考えられる。

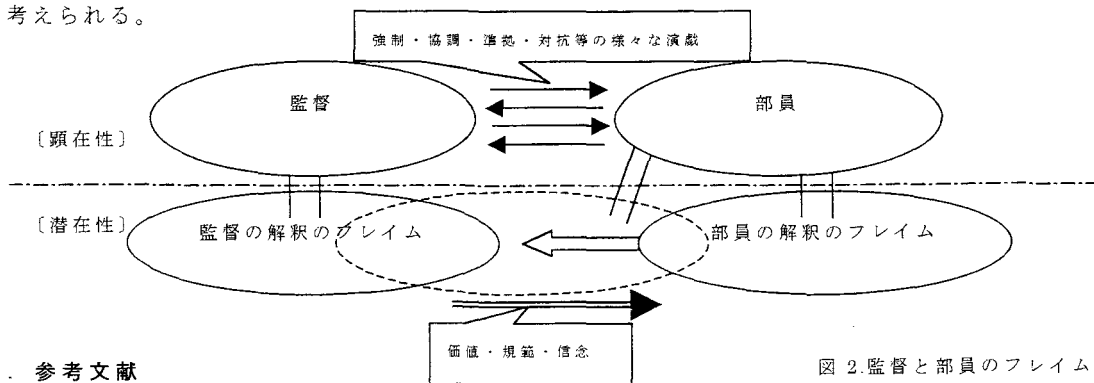


図2.監督と部員のフレーム

8. 参考文献

- 1) 清水 論：甲子園野球のアルケオロジー、新評論、1998年、271頁
- 2) 杉本 厚夫：劇場としての甲子園、江刺正吾、小椋博編著、高校野球の社会学 甲子園を読む、世界思想社、1994年、16-38頁

育児をする母親のストレスとレクリエーション活動

○芝 誠 貴
(大阪信愛女学院短期大学)

前 橋 明
(倉敷市立短期大学)

Key words : レクリエーション活動, 育児, 母親, ストレス,

研 究 目 的

勤めや仕事を持ちながら保育園にわが子を通園させている母親の疲労調査と生活調査¹⁾を実施した結果、疲労感の訴えの多かった母親は、就寝時刻や起床時刻が遅く、生活時間の乱れた母親と、自由な時間に内職をしても、自己を健康的な生活のリズムに組み込めない母親、そして、気分転換をする時間の少ない母親であったことが報告され、母親自身がストレス解消やリフレッシュのための時間を確保するように努めていくことの必要性が示唆された。

しかし、母親にとって、望ましいリフレッシュ時間とその内容についての提案はされていなかったもので、本研究では、育児と就労を両立させようとしている母親の心身の健康管理と育児支援のあり方を検討するために、保育園へわが子を通園させる母親の疲労の実態を把握し、あわせて母親が育児の合間に費やすリフレッシュのための時間とその内容（レクリエーション活動を含む）について調査し、それらの関連性を分析した。なお、子どもを保育園に登園させ、自分の仕事に向かおうとする時の母親の疲労度別にも、リフレッシュ内容を、特にレクリエーション活動に注目し、比較検討した。

方 法

子育てをする母親の心身の健康管理と育児支援の手がかりを模索するために、511名の育児中の母親を対象にして、疲労調査と生活調査を実施し、検討を試みた。

- (1) 日常生活における母親の疲労の実態を把握するために、疲労自覚症状しらべを、1日4回（起床時、子どもの保育園への登園時、お迎えの降園時、就寝時）、実施した。疲労自覚症状しらべは、日本産業衛生学会の調査票²⁾を用いた。ここでは、各症状の訴えの強弱を示すことにより、症状の変化量をよりの確にとらえ、各症状の発現状況の差異を明らかにしようと、従来の訴え症状について、「症状がない」場合を0点、「症状が少しある」を1点、「症状がかなりある」を2点、「顕著にみられる」を3点とした4段階にスコア化し、全症状の訴えスコアの合計点を疲労スコア³⁾として表した。
- (2) 母親が育児の合間に費やすリフレッシュのための時間とその具体的な内容について、質問紙法を用いて調査を行った。
- (3) リフレッシュ時間の多い母親と少ない母親の疲労度の違いとリフレッシュの内容を比較・検討した。
- (4) 子どもを保育園に登園させ、自分の仕事に向かおうとする時の母親の疲労度別に、母親がリフレッシュに費やしている内容を比較・検討した。
- (5) 育児をする母親が1日の生活を快くスタートし、健康で充実した毎日が送れるための要因を、レクリエーションとの関係から考察した。

ここで得られた各調査時刻の疲労スコアについての差異は、対応のない場合の平均値の差の検定⁴⁾、および一元配置の分散分析⁵⁾により、統計処理を行った。

結 果

1. リフレッシュ時間別にみた母親の疲労スコアの日内変動

母親が気分転換のために費やす時間は、1週間に1時間とした母親が107名(21.6%)、2時間程度は172名(34.7%)、3時間以上は216名(43.6%)であった(図1)。

そして、気分転換のためのリフレッシュ時間別に疲労スコアの日内変動を比較したところ、リフレッシュ時間が週2時間の母親に比し、週1時間の母親の疲労スコアは、1日を通して有意に高くなった($p<0.05 \sim 0.001$)。また、就寝前において、週1・2時間の母親の疲労スコアは、週3時間以上の母親の疲労スコアに比して有意に高くなった($p<0.05$)。つまり、疲労感の訴えが多い母親は、気分転換に費やす時間の少ないことが確認された。

2. リフレッシュ時間別にみた母親のリフレッシュ内容

母親の気分転換に費やす時間別(週1時間、週2時間程度、週3時間以上)に、気分転換の内容を分類し

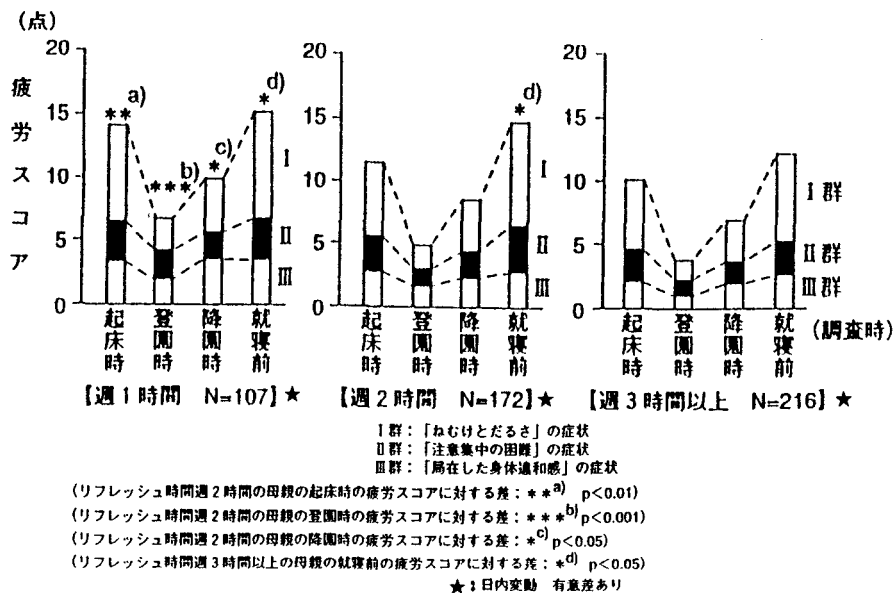


図1 リフレッシュ時間別にみた母親の疲労スコアの日内変動

た結果、週1時間のリフレッシュ時間を有する母親は、「買い物」が16名(15.0%)と最も多く、次いで「読書」および「テレビ」がそれぞれ7名(6.5%)ずつ、「友だちとの会話」が6名(5.6%)、「睡眠(昼寝)」が5名(4.7%)であった。これに対して、週2時間程度のリフレッシュ時間を有する母親のリフレッシュ内容は、「買い物」が37名(21.5%)と最も多く、次いで、「睡眠(昼寝)」が16名(9.3%)、「読書」15名(8.7%)、「趣味」9名(5.2%)となった。週3時間以上の気分転換をもつ母親のリフレッシュ内容は、「買い物」が38名(17.6%)と最も多く、次いで、「スポーツ」が21名(9.7%)、「読書」15名(6.9%)、「睡眠(昼寝)」14名(6.5%)などが主にあげられた。

リフレッシュに費やす時間の多少にかかわらず、子育てを行う母親は、買い物をすることで、それが少ない時間でも気分転換につながっていることが明らかとなった。その他に、読書やテレビ視聴、または昼寝など、家でゆっくり過ごすことによっても気分転換を図り、疲れを癒している様子が確認された。また、週3時間以上のリフレッシュ時間を有する母親は、リフレッシュ内容の第2位に、「スポーツ」を行うことがあげられていたのは特徴的であった。

次に、寄せられたリフレッシュ内容の中から、運動を中核とした身体活動と考えられる内容のみを取り上げて、母親のリフレッシュの時間別に、リフレッシュのために費やす運動内容を比較したところ、週1時間のリフレッシュ時間を有する母親の場合は、「アウトドア」、「体操」、「ドライブ」、「スポーツ」等があげられ、全体の7.5%を占めていた(表1)。週2時間程度のリフレッシュ時間を有する母親の内容は、「スポーツ」や「フィットネス」、「エアロビクス」等の比較的運動量の多い活動をはじめ、「散歩」のような自己のペースで動いて外界や人とのさわやかなかわりを持つとする活動、また、「家族で遊びに行く」という家族間のコミュニケーションを交えた活動があげられ、これらは全体の9.4%を占めていた。最もリフレッシュ時間の多い週3時間以上の母親の内容としては、「エアロビクス」や「散歩」、「家族で遊びに行く」等、週2時間程度のリフレッシュ時間を有する母親の内容とほぼ同様であったが、全体を占める割合は18.2%と、高い値を示した。つまり、リフレッシュ時間を多く有する母親ほど、その内容には、運動的なレクリエーション活動の割合が高かった。

表1 リフレッシュ時間別にみた運動を伴ったリフレッシュ内容とその割合

週1時間以下の内容 (N=107)	%	週2時間程度の内容 (N=172)	%	週3時間以上の内容 (N=216)	%
アウトドア	1.9	スポーツ	4.1	スポーツ	9.7
体操	1.9	散歩	1.7	家族で遊びに行く	3.7
ドライブ	1.9	家族で遊びに行く	1.2	散歩	1.9
スポーツ	0.9	フィットネス	0.6	子どもとのあそび	1.4
子どもとのあそび	0.9	ドライブ	0.6	アウトドア	0.5
		ヨガ	0.6	ドライブ	0.5
		エアロビクス	0.6	エアロビクス	0.5
計	7.5	計	9.4	計	18.2

3. 子どもの登園時における疲労度別にみた母親のリフレッシュ内容

子どもを保育園に登園させ、自分の仕事に向かおうとする時の母親の疲労スコア別⁶⁾に、母親の割合をみると、登園時の疲労スコアが皆無（以下、疲労スコア0）の母親は138名（27.0%）、登園時の疲労スコア1～10の母親は300名（58.7%）、登園時の疲労スコア11以上の母親は73名（14.3%）であった。この登園時の疲労スコア別に母親のリフレッシュ内容を分類すると、疲労スコア0の母親のリフレッシュ内容は、「買い物」が29名（21.0%）と最も多く、次に「テレビ」が11名（8.0%）、「読書」10名（7.2%）、「スポーツ」9名（6.5%）の順となった。登園時の疲労スコア1～10の母親の場合は、疲労スコア0の母親と同様に、「買い物」が53名（17.7%）と最も多く、「睡眠（昼寝）」が26名（8.7%）、「読書」24名（8.0%）、「スポーツ」16名（5.3%）の順であった。また、登園時の疲労スコア11以上の母親のリフレッシュ内容は、「買い物」が11名（15.1%）と最も多く、次に「友だちとの会話」が7名（9.6%）、「読書」や「テレビ」、「睡眠（昼寝）」はそれぞれ6名（8.2%）ずつであった。登園時において疲労スコアが少ない母親のリフレッシュ内容ほど、「スポーツ」が上位にみられるのが特徴的であった。

次に、以上のリフレッシュ内容の中から、運動を中核とした身体活動と考えられる内容のみを取り上げ、登園時における母親の疲労スコア別に分類を行った結果、疲労スコア10以下の母親のリフレッシュ運動の割合は、疲労スコア11以上の母親のそれに比較して高値であり、また、内容においても、「スポーツ」の項目が上位に位置づけられた。

考 察

仕事に従事しながら子育てに励む母親のリフレッシュ内容を、母親が気分転換のために費やす時間と疲労度との関連から分析したところ、気分転換に費やす時間が週に3時間以上の母親は、1日の疲労度を低く維持しており、仕事と子育て、そして心身をリフレッシュさせる気分転換とを上手に組み合わせることのできるゆとりを、生活の中で確保している様子が伺えた。

気分転換の内容としては、視覚的に日常生活とは異なった景色を眺めながら、あわせて物的欲求を満たすことのできる買い物や、室内で身体を落ち着けて読書をしたりテレビを見たり、あるいは昼寝をする等の内容があげられた。また、スポーツをする母親も多くみられ、運動を中核としたレクリエーション活動を行うことによって気分転換を図り、身体的レクリエーション活動が仕事や子育ての疲労回復や精神的なリフレッシュに寄与している様子を確認した。

その他に、カラオケやエアロビクス等の個人的な趣味や、散歩やドライブ等の気晴らし、さらには家族で戸外に遊びに行ったり、子どもと遊んだりする等の家族とふれ合う活動もあげられており、個々がそれぞれの身体的活動による気分転換を図っている様子がみられた。

なお、気分転換のために費やす時間が週に1時間と少ない母親は、日常生活の中でゆとりを持つことができていないため、1日を通して疲労度は高く、仕事と子育てや家事などの疲労が十分に回復できていない様子が伺えた。気分転換の内容としては、買い物や読書、テレビ視聴など、比較的運動量の少ない活動があげられていたが、スポーツやアウトドア等の運動の実施者は少数であった。また、家族とふれ合って身体を動かしたり、個人的な趣味による運動の実施者も少数で、そのバリエーションは限られていた。

以上より、日常生活の中で時間的なゆとりを見い出して気分転換を図っている母親は、そうでない母親と

比較して、心身ともに疲労感の訴えレベルを低く維持しており、特に、適度な運動量を必要とするレクリエーション活動をはじめ、家族と遊びに出かけたり、スポーツクラブに足を運ぶ等して、動いて気分転換を図ろうとする積極的な姿勢がみられた。

さらに、登園時の疲労スコア別に母親が費やす気分転換の内容をみると、疲労スコアが低値である母親ほど、スポーツを積極的に行っていることが顕著であった。適度な運動を伴うレクリエーション活動が、仕事と子育てとを両立している母親の疲労軽減に寄与しているものと考えられた。また、疲労度の高い母親ほど、家族間のコミュニケーションは少なく、家族以外の人とのコミュニケーションを求めている様子が伺えた。つまり、疲労感を多く感じている母親は、子育てや家事を含め、家の中に対してストレスを感じており、家族以外の人とのかわりを求めることによって気分転換を図ろうとしているようであった。したがって、仕事と子育ての両立を図る母親の疲労軽減のためには、夫婦間のコミュニケーションをはじめ、楽しく子育てができる環境づくりが大切であろう。

結 語

育児を行う母親 511 名を対象にして、子育てをする母親の心身の健康管理と育児支援の手がかりを模索するため、疲労調査と生活調査を実施し、母親にとって望ましいリフレッシュ時間とその内容について検討を行った。その結果、

- (1) 気分転換のためのリフレッシュに費やす時間が、週 1 時間未満の母親の疲労スコアは、それ以上のリフレッシュ時間を持つ母親の疲労スコアに比し、1 日を通して有意に高かった ($p < 0.05 \sim 0.01$)。また、就寝前において、週 1・2 時間の母親の疲労スコアは、週 3 時間以上の母親の疲労スコアに比して有意に高くなった ($p < 0.05$)。
- (2) 子育てを行う母親のリフレッシュ内容は、気分転換に費やす時間の多少にかかわらず、「買い物」が 1 位であった。また、週 3 時間以上のリフレッシュ時間を持つ母親のリフレッシュ内容は、「スポーツ」や「家族で遊びに行く」など、運動内容が 18.2 % を占めていた。しかし、リフレッシュ時間の少ない母親ほど、運動種類も少なく、週 1 時間未満の母親では 7.5 % を占める程度であった。
- (3) 子どもの登園時における疲労度別にみた母親のリフレッシュ内容は、「疲労スコア 11 以上」の母親では、「スポーツ」が 11 位と低い位置づけであったが、「疲労スコア 0」および「疲労スコア 1～10」においては、4 位に位置した。また、「スポーツ」をはじめ、「散歩」や「子どもとのあそび」など、リフレッシュのために費やす運動内容においても、「疲労スコア 11 以上」の母親に比して「疲労スコア 10 未満」の母親の場合において高い割合を示した。

仕事と子育てを両立させている母親は、買い物をしたり、家の中でのんびりと雑誌を読んだり、テレビを見ることによって気分転換を図る者が多かった。中でも、適度な運動を伴うレクリエーション活動を行っている母親の疲労は少なく、日常生活の中でゆとりの時間を見い出すことができ、精神的にもゆとりを持つことができるようであった。また、家族との会話や活動も多く、積極的に家族とともに生活を楽しんでいる様子が伺えた。

したがって、仕事と子育ての両立に頑張っている母親が、1 日の生活を快くスタートし、健康で充実した毎日を送れるようにするためには、「適度な運動を伴うレクリエーション活動」と、楽しく子育てができる環境づくりを含めた「家族間のコミュニケーションを交えた気分転換」が大切であると言えよう。

文 献

- (1) 前橋 明・石井浩子・渋谷由美子・中永征太郎：乳幼児をもつ母親の健康管理に関する研究(1)－疲労スコアの日内変動に及ぼす母親の生活実態について－，小児保健研究，Vol.58，No.1，pp.30-36，1999。
- (2) 日本産業衛生学会，産業疲労研究会：産業疲労の「自覚症状しらべ」1970 年についての報告，労働の科学，pp.12-23，1970。
- (3) Akira Machashi and Kazuhisa Taketa : Scores of Fatigue Complaints in High School Students in Physical Education Classes, Acta Medica Okayama, Vol.50, No.3, pp.165 - 172, 1996。
- (4) 水野哲夫：統計の基礎と実際，光生館，東京，pp.82 - 98，pp.169 - 188，1987。
- (5) 池田 央：行動科学の方法，東京大学出版，pp.108 - 114，1989。
- (6) 芝 誠貴・前橋 明：幼少児をもつ母親の就労開始前の疲労度と生活状況－（第一報）保育園登園時の疲労スコア別にみた分析－，幼少児健康教育学研究，第 7 巻，第 1 号，pp.12 - 21，1998。

レクリエーションの視点からみた地域テニス活動の現状と課題 ～千葉市テニス協会ベテラン委員会の事例を通して～

○ 境 広志（武蔵野短期大学）

キーワード： 地域、中高年、テニス、継続要因

1. 目的

2015年に65歳以上が総人口の25%を超えるであろうと予測される我が国において、高齢化社会に対する課題や問題点は様々な方面で検討されている。

一方、スポーツ活動は中高年の体力や健康を維持・増進することにより自立をうながし、さらにスポーツ活動の場は社会的なつながりを生み出すひとつの方法になると考えられる。

テニスは比較的高齢になっても続けられる生涯スポーツのひとつであるといわれる。しかし一方で長く続けていかなければ、期待される効果も発揮されないことになる。

そこで本研究では、活動歴の長いテニス愛好家を対象に、継続要因を明らかにすることを主たる目的とした調査研究を行なった。そして、中高年における生涯スポーツ普及の具現化を試みる千葉市テニス協会の活動について、その現状と課題について検討した。

2. 方法

調査対象：千葉市テニス協会ベテラン委員会メンバー（合計33名）

調査方法：質問紙による記入回答式（自由記述を含む）、回収率100%

調査期日：1999年9月16日

質問項目：1. (1)年齢 (2)性別 (3)はじめた年齢 (4)活動歴 (5)プレー日数 (6)大会出場数

2. (1)はじめたきっかけ (2)テニスの魅力 (3)活動を続けている理由

(4)活動を続けていく秘訣 (5)続けていてよかったと感じる時

分析方法：質問項目1については、すべての値から平均値を求めた。質問項目2については、自由記述により回答されたコメントを整理し、KJ法の手順にしたがってコメントを編成し、グループ化した。

3. 千葉市テニス協会ベテラン委員会について

千葉市テニス協会は、創立30年を迎えた97年3月に作成した長期ビジョンとして、「60歳以上の方がテニスを楽しめる環境づくり」を目的としたベテラン委員会を設立し、メンバーの募集を行なった。メンバーの条件は60歳以上の千葉市在住者である。99年9月現在のメンバー数は70名で、うち女性は12名である。活動は月に2～4回、主としてウイークデーに民間や公営のテニスコートを利用して行なっている。活動内容はダブルスのゲームが中心である。この試合成績は毎年行われる厚生省主催ねりんピックにおける千葉市代表選手選考の際に参考とされる。

4. 結果及び考察

1) 質問項目1について

調査対象者は合計33名、うち女性は4名であった。平均年齢は63.2歳。テニスをはじめた平均年齢は31.4歳で、最も早い者で11歳、遅い者で57歳であった。活動歴の平均は28年で、最も長い者で54年、短い者で4年であった。1週間の平均プレー

日数は3日で、年間に出場する平均大会数は3.6試合であった。

2) はじめたきっかけについて

「テニスをはじめたきっかけを教えてください」という問いに対する回答として、「周囲の人(家族、友達等)に誘われて(36.4%)」が最も多く、次いで「学校のクラブ活動(12.1%)」、「楽しそうに見えた(12.1%)」等が挙げられた。

3) テニスの魅力について

「テニスのどんなところに魅力を感じているか教えてください」という問いに対する回答として、「手軽にできる(51.5%)」が最も多く、次いで「年齢に関係なくプレーできる(24.2%)」、「友達ができる(18.1%)」、「奥が深く頭を使う(15.2%)」、「上品である(12.1%)」などが挙げられた。

4) 活動を続けている理由について

「現在でもテニスを続けている理由を教えてください」という問いに対する回答として、「健康・体力の維持のため(63.6%)」が最も多く、次いで「仲間とのコミュニケーション(42.4%)」と答えた者が多かった。また、「プレーが楽しいから(24.2%)」、「夫婦共通の趣味をもてるから(9.1%)」等が挙げられた。

5) 活動が続けていく秘訣について

「テニス活動が続けていく秘訣がありましたら教えてください」という問いに対する回答として、「仲間とのコミュニケーションを大事にする(42.4%)」が最も多く、次いで「テニスを好きになる、楽しむ(30.3%)」、「自分のレベルに合わせて無理をしない(24.1%)」、「向上心を持つ(12.1%)」等が挙げられた。

6) 続けていてよかったと感じる時

「どんな時に「テニスを続けていてよかった」と感じますか」という問いに対する回答として、「仲間とのコミュニケーション(45.5%)」が最も多く、次いで「健康や体力を維持していると実感する時(33.3%)」が挙げられた。また、「アフターテニスのビール(15.2%)」、「身体を動かす楽しみ(15.2%)」等が挙げられた。

5. まとめ

今回の調査から、60歳以上のテニス愛好家においては、主として健康や体力の維持と仲間とのコミュニケーションを目的として活動を継続しており、そのためには仲間とのコミュニケーションを大事にしなければならないと考えていることが明らかになった。すなわち、テニスは個人競技だが、周囲との人間関係を円滑にしていけることが、長年活動が続けていく必要条件であるといえる。

また、「手軽にできる」そして「年齢に関係なくプレーできる」という対象者のテニス観から推察すると、これからスポーツを始めたいという中高年にとって、テニスはその対象種目として適していると考えられる。しかし一方で60歳を過ぎてから始めたとした場合、技術レベル的な問題として、実際に生涯スポーツとなりうるかどうかは疑問である。

千葉市テニス協会ベテラン委員会における現在の問題点は、自前のテニスコートがない、メンバー数が設立当初の2倍に膨れ上がって大所帯になってきた、それに関連してメンバー内での技術レベルの幅が広がってきたことなどが挙げられる。また、極端に女性メンバーが少ないことも気になることである。

レクリエーションの効果に関する研究 (IV)

—活動前の疲労度別にみたレクリエーション活動の効果—

○服部伸一 (関西福祉大学)

前橋 明 (倉敷市立短期大学)

Key words : レクリエーション活動, 疲労度別生体変化, レクスコア (RS), 疲労スコア (FS), 身体活動量

目 的

これまで、レクリエーション活動の効果は、対象者の睡眠状態や食事の摂取などの生活状況、実施するレクリエーション種目に対する興味や関心、ならびに活動時の身体活動量に影響を受けることが指摘されている^{1,2)}。しかし、対象者の活動前の生体状況別にレクリエーション活動後の生体変化をみた研究はみられない。

そこで、本研究では、活動前の疲労スコア³⁾の訴えレベルに焦点をあて、対象者の疲労度別にレクリエーション活動による効果をみようとした。具体的には、対象者にレクリエーション活動を一定時間体験させ、活動前における疲労スコアの訴え状況別による生体変化を、疲労スコアやレクスコアの変動を通して分析した。

方 法

調査対象を 279 名の大学生 (平均年齢 18.1 歳, 女子) に求め、20 分間のレクリエーション活動を体験させた。レクリエーション活動には、前橋ら⁴⁾の報告で有効とされているバドミントンやブリズンボール、バレーボール、ソフトバレーボール、インディアカ、バドテニスの 6 つのスポーツの中から 1 種のゲームを 20 分間行ってもらった。調査では、各運動実施前後に疲労自覚症状調査⁵⁾と、運動後にレクリエーション効果チェックリスト⁶⁾ (表 1) によるアンケート調査を行い、それらと並行して身体活動量 (歩数) についても測定した。

疲労自覚症状しらべについては、日本産業衛生学会の調査票⁵⁾を用いた。その調査は、I 群「ねむけとだるさ」、II 群「注意集中の困難」、III 群「局在した身体違和感」から構成されており、各群それぞれ 10 項目ずつの合計 30 項目から成っている。評価方式としては、各症状について各自の自覚の程度に応じて点数化し、「症状がない」場合を 0 点、「少しある」を 1 点、「かなりある」を 2 点、「顕著にみられる」を 3 点として配点を行う前橋³⁾の評価方式を採用した。そして、各症状の訴えスコアの合計点を疲労スコア (FS)^{1,4, 6)}として表した。

レクリエーション効果を調べる調査では、回答をスコア化し、さらにスコアにグレードを持たせ、統計的な処理をしやすいするために、5 段階の評定⁶⁾とした。具体的には、活動前の状態と比較して、変化のない場合を 0 点、少し良いを +1 点、大変良いを +2 点、やや悪いを -1 点、大変悪いを -2 点という基準にした。

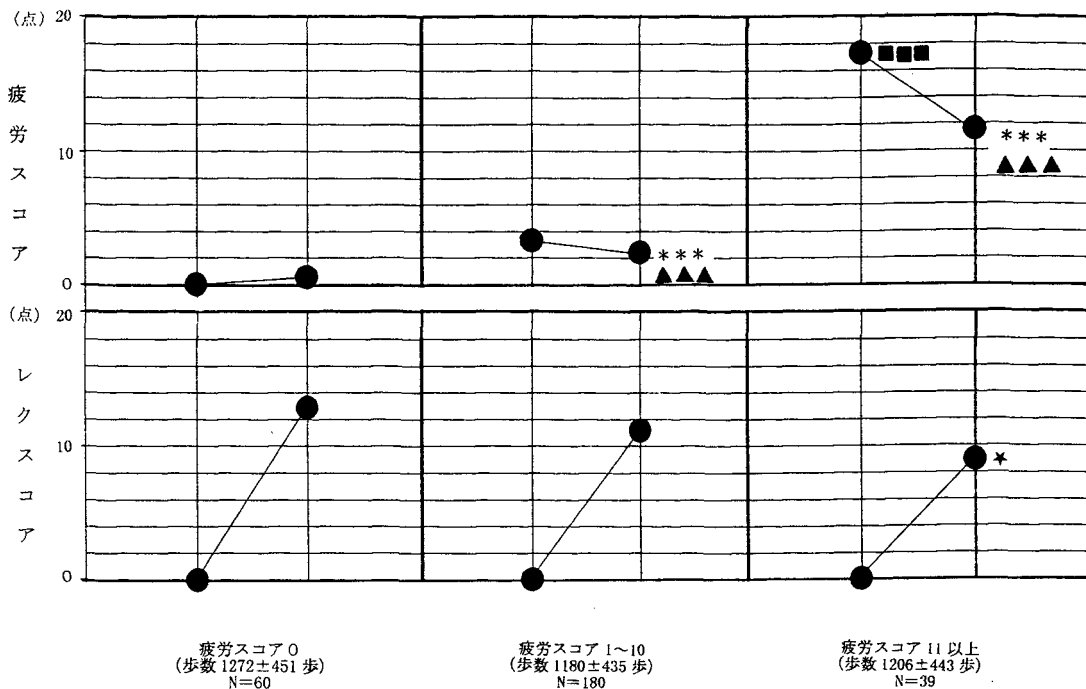
歩数は、活動開始から終了までの 20 分間、万歩計 (タニタ製カロリーウォーク) を各対象者の腰部側面に付け、活動時の身体活動量として算出した。なお、資料の統計処理は、活動前後の疲労スコアの比較については、対応のある場合の平均値の差の検定を、そして、その群間のスコアや歩数の比較については、対応のない場合の平均値の差の検定を用いた。

結 果

本研究では、対象者 279 名の中で、活動開始前の疲労スコアが 0 であった者、つまり、疲労感の訴えが皆無の者、疲労スコアが 1 から 10 であった者、疲労スコアが 11 以上であった者の 3 つの群に区分した。その結果、「疲労スコア 0」群が 60 名 (21.5%)、「疲労スコア 1~10」群が 180 名 (64.5%)、「疲労スコア 11 以上」群が 39 名 (14.0%) となった。

1. レクリエーション活動時の身体活動量について

20 分間のレクリエーション活動実施後の平均歩数は、「疲労スコア 0」群では 1272±451 歩、「疲労スコア 1~10」群では 1180±435 歩、「疲労スコア 11 以上」群では、1206±443 歩であった。なお、各グループ間の平均歩数には、有意な差は認められなかった。



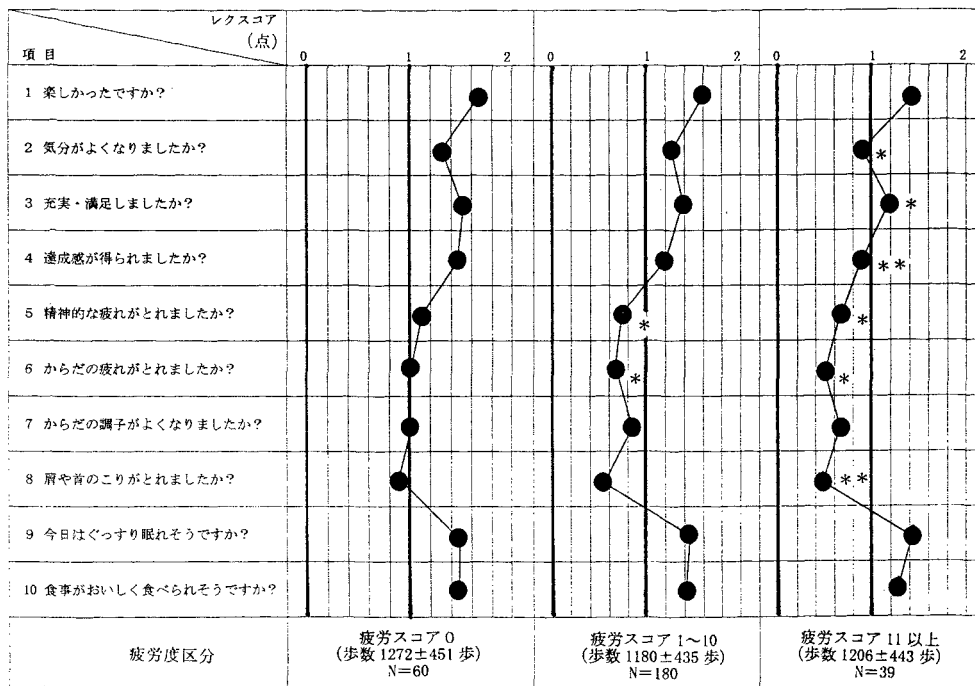
「疲労スコア 0」群と「1~10」群の活動前の疲労スコアに対する差 ■■■ $p < 0.001$

活動前値に対する差 *** $p < 0.001$

「疲労スコア 0」群の活動後の疲労スコアに対する差 ▲▲▲ $p < 0.001$

「疲労スコア 0」群の活動後のレクスコアに対する差 ★ $p < 0.05$

図1 レクリエーション活動開始前の疲労度別にみた活動後の疲労スコアおよびレクスコア



[評価: 大変良くなった (2点), 少し良くなった (1点), 変化なし (0点), やや悪くなった (-1点), 大変悪くなった (-2点)]

図2 レクリエーション活動開始前の疲労度別にみた活動後の項目別レクスコア

(活動開始直前の疲労スコア 0 群の項目別レクスコアに対する差 * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$)

表1 レクリエーション効果チェックリスト

○印をつけて下さい。	大 変 良 い	少 し 良 い	変 化 な し	や や 悪 い	大 変 悪 い
	2点	1点	0点	-1点	-2点
1 楽しかったですか？					
2 気分がよくなりましたか？					
3 充実・満足しましたか？					
4 達成感が得られましたか？					
5 精神的な疲れがとれましたか？					
6 からだの疲れがとれましたか？					
7 からだの調子よくなりましたか？					
8 肩や首のこりがとれましたか？					
9 今日はぐっすり眠れそうですか？					
10 食事がおいしく食べられそうですか？					

〔前橋 明・藤部 伸一：レクリエーションの効果に関する研究（Ⅱ）—レクリエーション効果チェックリストの試案と疲労自覚症状調査との関連—，倉敷市立短期大学研究紀要 28，pp. 27-34，1998.〕

2. レクリエーション活動前後の疲労スコアの変化について

活動前後の疲労スコアの変動をみると（図1），「疲労スコア0群」では活動前0から活動後平均0.67へ増加傾向を示し，「疲労スコア1～10」群では活動前平均3.53から活動後2.34へ（ $p < 0.001$ ），「疲労スコア11以上」群では，活動前平均17.38から活動後9.82へと有意に減少した（ $p < 0.001$ ）。また，「疲労スコア1～10」群および「疲労スコア11以上」群における活動前後の疲労スコア間に有意な差が認められた（ $p < 0.001$ ）。

3. レクリエーション活動後のレクスコアについて

活動後の平均レクスコアは，「疲労スコア0」群が12.97に，「疲労スコア1～10」群が11.21，「疲労スコア11以上」群が9.31に，それぞれ増加した（図1）。なお，「疲労スコア0」群のレクスコアは，「疲労スコア11以上」群の活動後のレクスコアに比し，有意に高かった（ $p < 0.05$ ）。また，「疲労スコア11以上」群において，活動後の疲労スコアとレクスコアとの間に負の相関性が認められた（ $r = -0.48$ ， $p < 0.01$ ）。

次に，活動後のレクスコアにおいて，「疲労スコア0」群に比し，有意な差が認められた項目は，「疲労スコア1～10」群では，「精神的な疲れがとれましたか？」「からだの疲れがとれましたか？」の2項目であった（図2）。また，「疲労スコア11以上」群では，「気分がよくなりましたか？」「充実・満足しましたか？」「達成感が得られましたか？」「精神的な疲れがとれましたか？」「からだの疲れがとれましたか？」「肩や首のこりがとれましたか？」の6項目であった。なお，各グループにおいて，レクスコアが1よりも大きい項目数は，「疲労スコア0」群では7項目，「疲労スコア1～10」群では6項目，「疲労スコア11以上」群では4項目であった。

考 察

レクリエーション活動開始直前の疲労度別に，対象者の疲労スコアならびにレクスコアの変動をみると，活動前に疲労感が皆無という状態でレクリエーション活動を行うと，疲労度は低く維持されたままで，レクスコアは高くなり，より快適な状態になることが確認された。また，活動前に疲労感を僅少に保有していた場合は，レクリエーション活動後に疲労感の訴えは減少し，レクスコアが高まるという結果が示された。

一方，活動前の疲労度レベルの高い，疲労スコアが「11以上」群において，活動後の疲労スコアとレクスコアとの間に有意な負の相関性が認められたことより，活動前に疲労感の訴えが多いレベルであっても，レクリエーション活動を行えば，活動後にレクスコアは有意に高まる可能性が示唆された。しかし，活動前に疲労感の訴えのない者に比べ，レクスコアの高まりは低く維持されることが認められた。つまり，疲労スコアは軽減されるものの，それは，疲労度の高い状態での軽減であり，レクスコアの高まりも少ないといえる。したがって，より有効なレクリエーションの効果を得ようとする，活動前の疲労度は低い方が望ましいと考えられる。

以上，本調査の結果が示すように，仕事や諸活動で高まった心身の疲労を回復し，気分をリフレッシュするためには，活動前に比較的高いレベルの疲労感を有していても，レクリエーション的な運動を実施することで，まだ，レク

リエーション効果は期待できることを確認した。ただし、今後は疲労スコアの高い人たちに対するレクリエーション効果の獲得やレクスコアの変化の様相ならびにその限界について、継続して分析と検討を加えていきたい。

ところで、活動後のレクスコアにおいて、「疲労スコア 0」群に比し、有意な差が認められた項目は、「疲労スコア 1～10」群では、「精神的な疲れ」「身体的な疲れ」の 2 項目、「疲労スコア 11 以上」群では、「気分のよさ」「充実・満足度」「達成感」「精神的な疲れ」「身体的な疲れ」「肩や首のこり」の 6 項目であった。これらは、活動前の疲労度のレベルが低ければ低い程、有効なレクリエーション効果が望める内容といえよう。つまり、活動を通しての達成感や満足感、および疲労回復の側面での効果をより期待しようと願うと、活動前の疲労度をより小さく保つ必要性のあることを示唆するものであった。なお、各グループにおいて、レクスコアが 1 よりも大きい項目数は、「疲労スコア 0」群では 7 項目、「疲労スコア 1～10」群では 6 項目、「疲労スコア 11 以上」群では 4 項目であったことより、活動前の疲労度が小さいと、レクリエーション効果の質的な高まりも、より期待できることを示唆するものであった。言い換えれば、活動前の疲労スコアの訴えレベルは、活動後のレクスコア、すなわち、レクリエーション効果の発現に影響するといえよう。

結 語

本研究では、平均年齢 18.1 歳の女子大学生 279 名を対象に、レクリエーション的な運動として採用されている 6 種目のスポーツを提供し、そのうちの 1 種目のゲームを 20 分間体験させ、身体活動量を計測した。そして、活動前の対象者の疲労度別に、活動後の疲労スコアとレクスコアを分析し、活動前の状態との関連性について検討した。

その結果、

- (1) 279 名の対象者のうち、レクリエーション活動直前の「疲労スコア 0」群は 60 名 (21.5%)、「疲労スコア 1～10」群は 180 名 (64.5%)、「疲労スコア 11 以上」群は 39 名 (14.0%) であった。
- (2) 20 分間の活動後の平均歩数は、「疲労スコア 0」群では 1272 ± 451 歩、「疲労スコア 1～10」群では 1180 ± 435 歩、「疲労スコア 11 以上」群では 1206 ± 443 歩であり、各グループ間に有意な差は認められなかった。
- (3) レクリエーション活動前後の疲労スコアの変動をみると、「疲労スコア 0 群」は活動前 0 から活動後 0.67 へと増加傾向を示し、また、「疲労スコア 1～10」群は活動前 3.53 から活動後 2.34 へ、「疲労スコア 11 以上」群では、活動前 17.38 から活動後 9.82 へと有意に減少した ($p < 0.001$)。また、レクリエーション活動後の疲労スコアにおいて、「疲労スコア 0」群と「疲労スコア 1～10」群、および「疲労スコア 11 以上」群との間に有意な差が認められた ($p < 0.001$)。
- (4) レクリエーション活動後のレクスコアにおいて、「疲労スコア 0」群に比し、有意な差が認められた項目は、「疲労スコア 1～10」群では、「精神的な疲れ」と「身体的な疲れ」の 2 項目であった。また、「疲労スコア 11 以上」群では、「気分のよさ」「充実・満足度」「達成感」「精神的な疲れ」「身体的な疲れ」「肩や首のこり」の 6 項目であった。
- (5) 活動前の疲労スコア別の各群において、活動後のレクスコアが 1 よりも大きくなった項目数は、「疲労スコア 0」群では 7 項目、「疲労スコア 1～10」群では 6 項目、「疲労スコア 11 以上」群では 4 項目であった。

文 献

- 1) 前橋 明・服部伸一・中永征太郎：レクリエーションゲーム前後の疲労自覚症状の消長—保育科学生・服飾美術科学生・看護科学生を対象にして—、倉敷市立短期大学研究紀要 27, pp. 17-24, 1997.
- 2) 前橋 明・服部伸一：レクリエーションの効果に関する研究(Ⅲ)—レクスコア (Recreation Score) に影響を及ぼす条件について—、倉敷市立短期大学研究紀要 29, pp. 37-43, 1998.
- 3) Akira Maehashi and Kazuhisa Taketa : Scores of Fatigue Complaints in High School Students in Physical Education Classes, Acta Medica Okayama, Vol. 50, No. 3, pp. 165-172, 1996.
- 4) 服部伸一・前橋 明：レクリエーションゲーム前後の疲労スコアの変動—6 種類の運動をとり上げて—、第 27 回日本レジャー・レクリエーション学会発表論文集, pp. 70-73, 1997.
- 5) 日本産業衛生学会, 産業疲労研究会：産業疲労の「自覚症状しらべ」1970 年についての報告, 労働の科学, pp. 12-23, 1970.
- 6) 前橋 明・服部伸一：レクリエーションの効果に関する研究(Ⅱ)—レクリエーション効果チェックリストの試案と疲労自覚症状調査との関連—、倉敷市立短期大学研究紀要 28, pp. 27-34, 1998.

運動によるレクリエーション効果を高める条件について

○前橋 明 (倉敷市立短期大学)

服部伸一 (関西福祉大学)

Key words : レクリエーション効果チェックリスト, レクスコア (RS), 疲労スコア (FS), 生活状況, 運動

目 的

本研究では、対象者に運動を一定時間体験させ、運動後のレクスコアの状況別に対象者の生活条件の差異や運動種目に対する意識の違い、運動による身体活動量の違いをみようとした。そして、レクリエーション活動の効果をより高めるための条件について検討しようとした。

方 法

調査対象を48名の女子大学生(平均年齢18.1歳)に求め、20分間のレクリエーションゲームを体験させた。レクリエーションゲームには、バドミントン、プリズンボール、バレーボール、ソフトバレーボール、インディアカ、バドテニスの6つのスポーツ¹⁾を採用した。これらの種目は、日替わりで1人1日1種目(20分間)ずつ行ってもらった。調査では、各運動実施前後に疲労自覚症状調査²⁾と、運動後にレクリエーション効果チェックリスト³⁾によるアンケート調査を行い、それらと並行して運動中の歩数を測定した。まず、疲労自覚症状しらべについては、日本産業衛生学会の調査票を用いた。その調査項目は、Ⅰ群「ねむけとだるさ」、Ⅱ群「注意集中の困難」、Ⅲ群「局在した身体違和感」とされており、各群はそれぞれ10項目ずつの合計30項目から構成されている。評価方式としては、各症状について各自の自覚の程度に応じて点数化し、「症状がない」場合を0点、「少しある」を1点、「かなりある」を2点、「顕著にみられる」を3点として配点を行う前橋⁴⁾の評価方式を採用した。つまり、各症状の訴えスコアを算出し、それらの合計点を疲労スコアとして表すことにした。

レクリエーション効果をみる調査では、活動前と比して、変化のない場合を0点、やや悪いを-1点、大変悪いを-2点、少し良いを+1点、大変良いを+2点という5段階評定の調査票を採用した。

歩数は、運動開始から終了までの20分間、万歩計を各学生の腰部側面に付け、計測した。また、全種目の運動体験後に、今回採用した各運動種目に対する興味や関心を把握しようと、好きな種目、好きな種目の選択理由、気分転換につながる条件について問うアンケート調査を実施した。なお、資料の統計処理は、平均値の差の検定を用いた。

結 果

本研究では、有効対象者として、278名のデータを採用した。その中で、対象者を、レクリエーションスコア(以後、レクスコアとする)の変化が運動後にマイナスであった者、変化なしの者、プラスであった者の3つの群に区分した。その結果、「マイナス変化群」が6名(2.2%)、「変化なし群」が11名(4.0%)、「プラス変化群」が261名(93.9%)となった。

1. 学生の生活状況および身体活動量

学生の生活状況および身体活動量としての歩数を、表1に示した。

2. 運動前後の疲労スコアの変化について

運動前後の疲労スコアの変動をみると、レクスコア「プラス変化群」においてのみ、運動前4.62から運動後3.04と有意に減少し($p<0.001$)、「マイナス変化群」では、運動前2.67から運動後2.17に、そして、「変化なし群」では、運動前5.73から運動後3.36へと、それぞれ減少傾向を示した(図1)。

3. レクスコア

運動後のレクスコアにおいて「マイナス変化群」に比し、「プラス変化群」と0.1%水準で有意な差が認められた項

表1 レクスコア別の就寝時刻、起床時刻、睡眠時間、朝食摂取の状況、運動後の歩数およびカロリー消費量

レクスコアの 変化		マイナス変化群 (N=6)	変化なし群 (N=11)	プラス変化群 (N=261)
項 目				
就寝時刻		午後 11 時 58 分	午前 0 時 14 分	午前 0 時 7 分
起床時刻		午前 7 時 2 分	午前 7 時 46 分	午前 6 時 55 分
睡眠時間		7 時間 4 分	7 時間 32 分	6 時間 48 分
朝食摂取 の状況 (人数)	よく食べた	5 (83.3%)	10 (90.9%)	226 (86.6%)
	少し食べた	1 (16.7%)	1 (9.1%)	24 (9.2%)
	欠食	0	0	11 (4.2%)
歩 数 (歩)		1271±706	946±445	1213±431
カロリー消費量 (kcal)		34.9±24.1	26.4±16.7	33.9±14.9

(* p<0.05)

目は、「楽しかったですか?」「気分がよくなりましたか?」「充実・満足しましたか?」「達成感が得られましたか?」「食事がおいしく食べられそうですか?」の5項目であった(図2)。

4. レクスコアがマイナスとなった学生のレクリエーションに対する意識について

対象となる学生6名のうち、レクスコアがマイナスとなった種目と、好きな順で最下位に選択された種目とが一致した学生は、表2で示す3名[J.I, T.M, K.Y]であり、その時に実施した運動種目はバドミントンとインディアカであった。また、レクスコアがマイナスとなった種目が、ソフトバレーボールであった学生[H.Y(1)]の歩数は、20分間で486歩と、最も少ない結果となった。

考 察

運動後のレクスコアの差がどのような要因によるものかを知ろうと、運動後のレクスコア別に対象者の生活状況を見ると、就寝時刻、起床時刻、睡眠時間とも、それぞれ、各学生群間において、有意な差は認められなかった。しかし、「変化なし群」の起床時刻が午前7時46分と、「プラス変化群」に比し約1時間近くも遅かったことから、起床時刻が遅くずれ込むと、1日の活動の開始がその分遅くなり、脳の活性レベルの高まらない状態が午後の活動にも影響し、レクリエーション効果が十分に得られなかったと考えられる。このことは、身体活動量において、「変化なし群」と「プラス変化群」間に有意な差となって現われていることから推察される。

また、運動前の疲労スコアにおいて、レクスコアの「変化なし群」が最も疲労度の高い状態にあり、Ⅲ群の肉体疲労の訴えスコアが低下傾向を示したことより、遅い起床時刻が運動前の疲労感の発現にも影響し、活動においても、肉体的な疲労感をもたらすほどの運動を積極的に実施することができなかったと考えられる。すなわち、翌日の活動において、レクリエーション効果と疲労回復を同時に満たそうとすれば、十分な睡眠時間の確保とはやめの就寝が必要であるが、レクリエーション効果を特に得るためには、はやめの起床でゆとりをもって日中の活動に臨むことが大切であると同時に、生活の中では、はやめの起床時刻の固定化が望まれるといえよう。

運動前後の疲労スコアの変動を見ると、レクスコアの「プラス変化群」のみ、Ⅰ群「おむけとだるさの症状群」、Ⅱ群「注意集中の困難」が減少し、Ⅲ群「局在する身体違和感」の症状群が上昇する変動パターン、しかも、有意な変動を示した。すなわち、レクリエーション効果を高く確保できるということは、Ⅲ群の訴えスコアが上昇するほど早く運動し、その結果、全体的な疲労感の回復ができ、中でも、脳の活性化が図れたり、精神的疲労症状の訴えを軽減し、気分転換や精神的なリフレッシュにつながったものと考えられる。つまり、レクスコアを高く維持するためには、より良い生活条件の確保や20分間で1200歩(毎分60歩)程度の身体活動量が求められるといえよう。

「マイナス変化群」と「プラス変化群」の運動後のレクスコアにおいて、有意な差が認められた項目は、「楽しかつ

自 覚 症 状

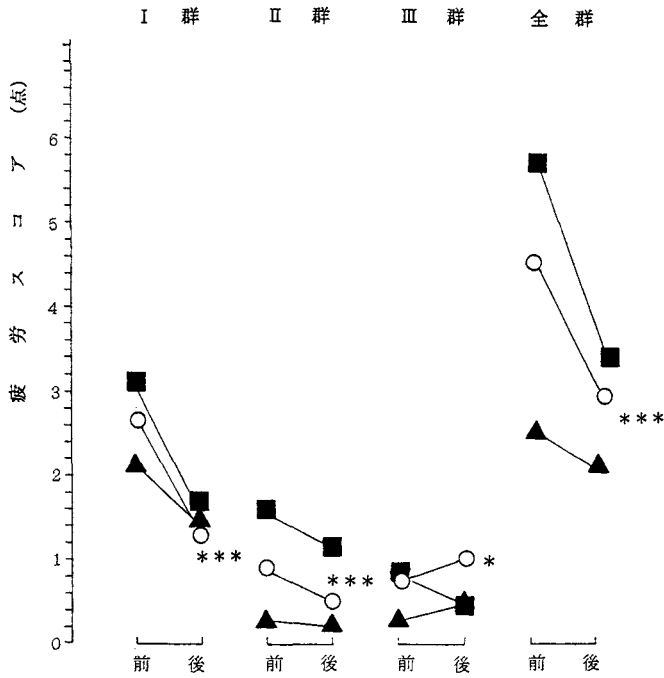


図1 運動前後の疲労スコアの変化

▲ マイナス変化あり (-) (N=6) ■ 変化なし (N=11) ○ 変化あり (+) (N=261)
(運動前値に対する差 * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$)

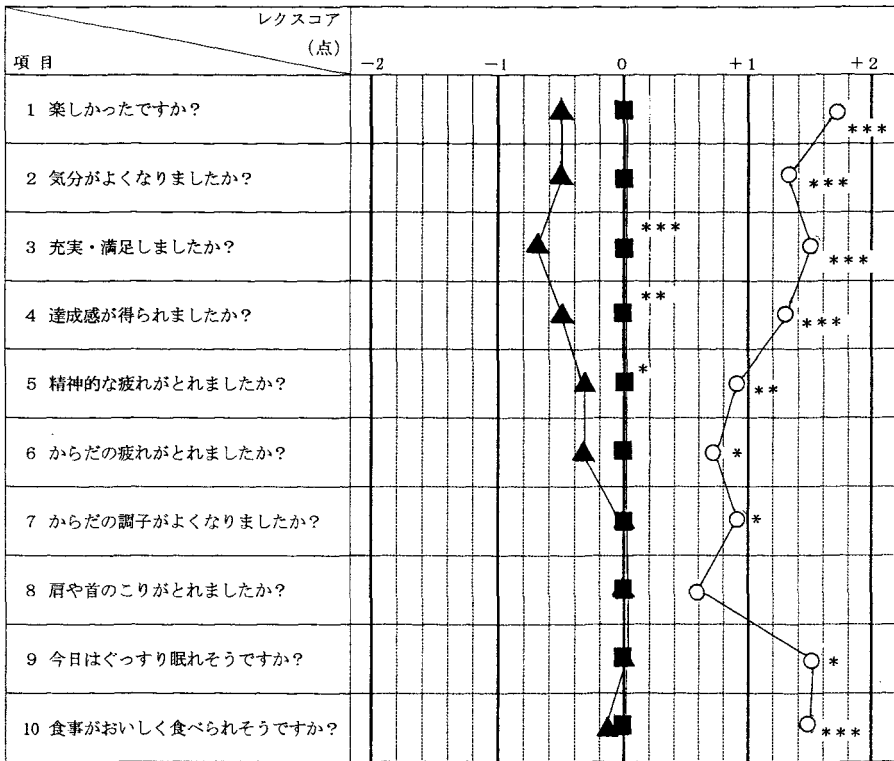


図2 項目別のレクスコアの変化

▲ 変化あり (-) (N=6) ■ 変化なし (N=11) ○ 変化あり (+) (N=261)
(マイナス変化群:「変化あり (-)」に対する差 * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$)

表2 レクスコアがマイナスとなった学生のレクリエーション活動に対する意識

氏 名	レクスコアがマイナスとなった種目	好きな種目（上位2種目）	好きな種目を選んだ理由	気分転換につながる条件	歩数（歩）
J. I	バドテニス [バドテニス]	1 ブリズンボール 2 ソフトバレーボール	手が痛くないから バレーボールがおもしろいから ゲームに熱中できるから	その場が楽しかったとき	1009
T. M	インディアカ [インディアカ]	1 ブリズンボール 2 バレーボール	楽しかったから 夢中になったから	その場が楽しかったとき	2310
K. Y	バドテニス [バドテニス]	1 バドミントン 2 インディアカ	一番上達したから	その場が楽しかったとき	1382
H. Y (1)	ソフトバレーボール [ブリズンボール]	1 バドミントン 2 インディアカ	やっていて一番楽しかったから	その場が楽しかったとき	486
H. Y (2)	バドテニス [ブリズンボール]	1 バドミントン 2 インディアカ	やっていて一番楽しかったから	その場が楽しかったとき	1814
M. M	ブリズンボール [バドテニス]	1 バレーボール 2 バドミントン	グループのメンバーがいいし、 何といても楽しかったから	好きな人や仲のよい人と同じグループになったとき	624

[]内は6種目の運動のうち、好きな順位で最下位として選択された種目

たですか?」「気分がよくなりましたか?」「充実・満足しましたか?」「達成感が得られましたか?」など、直接、心身の疲労回復の側面を表すものよりも、その活動を通しての日常生活への貢献が期待できる項目であった。このことは、レクスコアが各運動種目の特性や本人の種目に対する興味・関心の度合いにも影響されることを示唆するものでもあった。

ところで、運動後にレクスコアがマイナスとなった学生6名のレクリエーション活動に対する意識を調査した結果、レクスコアがマイナスとなった種目が自分の好む上位2種目とは一致せず、逆に、必ずしも好きではない種目を行った時に、レクスコアがマイナスとなっている場合がみられたことから、自分の好む運動種目の体験が、レクスコアに影響していくものといえよう。また、あまりにも身体活動量が少なく、運動欲求が満たされないだけでなく、十分に活動を楽しめず、その結果、レクスコアも低く維持されることが確認された。すなわち、学生にとって、レクリエーション効果をより高く維持し、気分転換を図るためには、導入する運動種目自体がおもしろく、楽しい要素を含んでいることや仲のよい友だちと同じグループになること、短時間でも上達が期待できる種目の選択が重要であるといえよう。

結 語

運動後のレクスコア別に、生活状況や身体活動量（歩数）・疲労スコアの変化、運動種目に対する意識について分析し、レクスコアに影響を及ぼす要因について検討した。

その結果、運動前後の疲労スコアにおいて、レクスコアの「プラス変化群」のみ、Ⅰ群「ねむけとだるさ」とⅡ群「注意集中の困難」の症状群の訴えが減少し、Ⅲ群「局在する身体違和感」の症状群が有意に上昇する変動パターンを示したことより、レクスコアを高く維持するためには、より良い生活条件の確保や20分間で1200歩（毎分60歩）程度の身体活動量が求められるといえよう。また、レクリエーションの効果をより高く維持し、気分転換を効率よく図るためには、実施種目自体がおもしろく、内容も本人にとって楽しみとする要素を含んでいて、さらに、仲のよい友だちと同じグループであったり、短時間でも上達が期待できる種目であったりすることの重要性が確認された。

文 献

- 1) 服部伸一・前橋 明：レクリエーションゲーム前後の疲労スコアの変動—6種類の運動をとり上げて—, 第27回日本レジャー・レクリエーション学会発表論文集, pp. 66-69, 1997.
- 2) 日本産業衛生学会, 産業疲労研究会：産業疲労の「自覚症状しらべ」1970年についての報告, 労働の科学, pp. 12-23, 1970.
- 3) 前橋 明・服部伸一：レクリエーションの効果に関する研究(Ⅱ) —レクリエーション効果チェックリストの試案と疲労自覚症状調査との関連—, 倉敷市立短期大学研究紀要 28, pp. 27-34, 1998.
- 4) Akira Maehashi and Kazuhisa Taketa : Scores of Fatigue Complaints in High School Students in Physical Education Classes, Acta Medica Okayama, Vol. 50, No. 3, pp. 165-172, 1996.

ASE を導入した体育授業が女子看護学生の学級適応に及ぼす効果

○岡村泰斗（筑波大学大学院）・飯田稔（筑波大学）

関智子（筑波大学）・黒澤毅（筑波大学研究生）

1. 研究の背景

ASE (Action Socialization Experience) とは、ひとつの小集団が1人では解決できない精神的、身体的課題に対しメンバー1人1人の能力を出し合い、協力しながらその課題を解決する活動であり、別名イニシアティブゲームとも呼ばれている。これらの活動は主として自己概念 (self-control) や locus of control との関連で効果が多数報告されてきた (Fresch ら, 1978; Quimby, 1982; Deery, 1983)。また、わが国にも、井村ら (1989) が、アメリカの実証的研究をレビューした結果、これらの活動は、精神的、肉体的ストレスを伴った実際体験であり、運動能力、自信、達成感、社会性等を高めるものであると紹介されている。すなわち自己と他者の関係を実体験によって学ぶ体験学習といえる。

これらの理由から、わが国でも ASE は企業の新任研修、全日本スポーツチームのトレーニングに取り入れられているという報告もみられる (井村ら, 1997)。また、一部の私立学校では体育科の位置づけで既に実施されており、短期の新入生オリエンテーション等にも導入されている (二宮ら, 1998)。これらの導入例を概観すると、ひとつの傾向として、新しい集団の人間関係の向上を図る目的で、集団形成の初期段階で積極的に利用されていることがわかる。そこで、本研究は、筆者が体育講師として指導にあたった ASE を導入した体育授業が、新入学直後の女子看護学生の学級適応に及ぼす効果を実証的に検証することを目的とした。

2. 研究方法

2.1. 被験者

神奈川県Y看護専門学校1年生 (平成11年度入学) 63名を実験群とした。実験群の63名は、各々31名と32名からなる2クラスで編成されており、ほとんどの授業はクラス別に行われた。一方、統制群は茨城県T短期大学部看護学科1年生 (平成11年度入学) 70名であり、保健体育以外の授業はクラス別に行われていなかった。男子学生の回答と不適切な回答を除き、実験群と統制群の有効回答数は各々61名、55名であった。

2.2. 実験条件

実験群に対し、第1、2回目の保健体育授業 (4月15日/22日) を用い、表1に示す活動を行った。

表1. ASE活動内容

月日・場所	活動名		活動内容
4月15日 場所： 体育館	ジャンケンゲーム	導入	ジャンケンを行い、負けたものは勝ったものの後ろにつながっていく。最終的に全員でひとつの円になるまで行う。
	ヤートロープ	導入	輪になったロープに全員でつかまり、後ろに体重をかけバランスを保つ。その状態のまま、座ったり立ったりを繰り返す。
	仲間さがしゲーム	導入	あるキーワード (例えば生まれ月、星座、出身県など) に対し、自分と同じ仲間を言葉を使わずに見つける。
	集合ゲーム	導入	指導者の指定した人数に集合する。最終的には次のASEの活動につなげるために、4グループ集合する。
	ピサの斜塔	ASE	足のみを地面からつなげ、課題の高さ (この場合指導者身長175cm) まで高くする。
	恐怖の沼地	ASE	複数の島 (この場合イス、モップの杖、モップの3つ) に、全員が乗り、島を動かして一定区間を移動する。
4月22日 場所： 学校敷地内	日本列島	ASE	規定の範囲 (この場合ブロック2枚) の上に全員で乗り、10秒を数える。
	エレクトリックフェンス	ASE	2本の立木に結んだロープにふれずに、全員がロープの上を越え、反対側に移動する。
	ブラインドウォーク	ASE	グループの中で2人以上は目隠しをし、全員で手をつなぎに輪になり、間隔の狭い林の中の一定区間を、目隠しをしていないひとの誘導を頼りに移動する。
	モンスター	ASE	規定数の手と足 (この場合手4足5) のみを使い、全員でひとつの固まりになり、一定区間を移動する。

1回の授業は100分であり、1回目は体育館内で、2回目は屋外で行った。ASEの方法は、7もしくは8人の4グループに対し、筆者1名が全体指導にあたった。活動の「ふりかえり」は、ASEが先に終わったグループ

から残りの班が終了するまでの間、「成功の理由」、「その他の解決方法」についてグループごとに行った。また、各 ASE が終了するごとに、必要に応じ全体で「ふりかえり」の時間をもうけた。

統制群は、体育を専門とする大学教員により、半分の学生がハンドボール、残りの半分がソフトボールからなる一般的な保健体育授業を行った。また、実験期間中に学級適応を目的とした特別な活動は行われなかった。

2.3 調査の手続き

本研究では学級適応を測定するために、学校モラル研究会（1984）によって開発された学級適応性診断検査（School Morale Test:SMT）と根本（1982）によって開発された学級雰囲気測定尺度を実施した。

SMT は「学校への関心」、「級友との関係」、「学習への意欲」、「教師への態度」、「家族関係の認知」、「進路への見通し」の 6 因子を測定する 90 項目からなり、「はい」、「?」、「いいえ」の 3 件法で回答するものであるが、これらのうち ASE の成果として関連があると考えられる「学校への関心」と「級友との関係」を構成する 15 項目を選出し測定に用いた。学級雰囲気測定尺度は、19 の形容詞対からなる 5 段階評価による SD 法を用いた尺度であり、下位因子として「安心」、「沈静」、「凝集」、「切迫」の因子を含んでいる。実験群に対し、第 1 回目の体育授業開始時（4 月 15 日）と第 2 回の体育授業終了後の 5 月 13 日、統制群に対しオリエンテーションを除く第 1 回目の体育授業開始前である 4 月 21 日と 3 回の体育授業が終了した 5 月 20 日にそれぞれ pre- test、post-test として調査を行った。

これらの量的な尺度に加え、ASE 中の参加者の体験を抽出するために、実験群の 2 回の体育授業終了時に「ふりかえりカード」を行った。「その時わたしはこう思った」と題し、体育授業中最も印象に残った「体験」と各々に対するその「体験の意味」について、自由記述により抽出を行った。

3. 結果

3.1. 学級適応性診断検査（SMT）

SMT の平均点、標準偏差、分散分析の結果を表 2 に示した。

表2.SMT

	実験群クラス1(N=30)			実験群クラス2(N=31)			統制群(N=55)			共分散分析
	MEAN (SD)	MEAN (SD)	F	MEAN (SD)	MEAN (SD)	F	MEAN (SD)	MEAN (SD)	F	
学校への関心	10.00 (3.71)	8.67 (4.12)	6.65 *	6.23 (6.62)	7.23 (5.13)	1.93 n.s.	9.69 (3.87)	10.36 (4.07)	1.83 n.s.	3.52 *
級友との関係	7.93 (2.33)	8.57 (3.18)	1.34 n.s.	5.74 (2.52)	7.74 (2.82)	16.32 ***	6.42 (3.48)	8.56 (3.18)	31.01 ***	1.09 n.s.

* p<.05 *** p<.001

学校モラル研究会（1984）の示すプロフィール判断基準によれば、学校への関心は、~+3 が「悪い」、+3 ~+9 が「普通」、+9 ~+ が「良い」であり、級友との関係は~+1 が「悪い」、+1 ~+6 が「普通」、+6 ~+ が「良い」である。そのため実験群、統制群の「学校への関心」と「級友との関係」は、調査の前後を問わず「良い」または比較的良いに近い「普通」と判断できた。

両群の変化を比較した結果、実験群クラス 1 の「学校への関心」は post-test で有意に低下した。逆に実験群クラス 2 と統制群の「級友との関係」は post-test で有意に向上した。そこで、pre-test の得点を共変量とした共分散分析を行った結果、3 群の間に有意差は認められなかった。この結果から、実験群のうちクラス 2 の「級友への関心」は ASE によって有意に向上したが、統制群と比べ有意なものではなかったことが明らかとなった。

3.2.学級雰囲気測定尺度

学級雰囲気測定尺度の平均点、標準偏差、分散分析の結果を表 3 に示した。

表3.学級雰囲気測定尺度

	実験群クラス1(N=30)			実験群クラス2(N=31)			統制群(N=55)			共分散分析
	MEAN (SD)	MEAN (SD)	F	MEAN (SD)	MEAN (SD)	F	MEAN (SD)	MEAN (SD)	F	
安心	7.57 (1.61)	8.13 (1.74)	4.27 *	7.16 (1.70)	7.81 (1.54)	3.91 n.s.	7.11 (1.46)	8.00 (1.52)	23.3 ***	0.27 n.s.
切迫	5.73 (1.46)	5.47 (1.46)	0.77 n.s.	5.45 (1.26)	6.19 (1.45)	3.61 n.s.	5.96 (1.25)	5.84 (1.44)	0.39 n.s.	2.37 n.s.
沈静	7.63 (1.03)	7.30 (1.21)	2.16 n.s.	6.84 (1.13)	7.48 (1.26)	8.22 **	6.98 (1.16)	7.25 (1.19)	2.54 n.s.	1.77 n.s.
凝集	7.17 (1.37)	7.00 (1.58)	0.27 n.s.	6.52 (0.89)	7.19 (1.40)	7.52 **	6.49 (1.07)	6.85 (1.39)	4.24 *	1.11 n.s.
全体得点	66.47 (7.87)	65.43 (9.50)	0.80 n.s.	60.84 (8.26)	64.52 (8.74)	7.12 *	60.53 (7.82)	64.78 (9.18)	20.5 ***	3.24 *

* p<.05 ** p<.01 *** p<.001

下位因子別に見ると、実験群クラス 1 の「安心」、クラス 2 の「沈静」、「凝集」の因子が有意に向上していた。この結果より、ASE 後にクラス 1 はより安心できる、クラス 2 は落ち着いてまとまりのある学級雰囲気に変容したといえる。しかしながら SMT と同様の共分散分析の結果、これらの変化は統制群との間に有意差を認めることはできなかった。全体得点を比較した結果、SMT の変化と同様に、実験群のうちクラス 2 の学級雰囲気のみ有意に向上したが、統制群と比べ有意なものではなかったことが明かとなった。

3.3 ふりかえりカード

ふりかえりカードに書かれた「体験」を、授業中の体験すべてを意味する「全体」を含め、表 1 に示した活動名ごとに集計し、「体験の意味」をそのキーワードごとに整理した。また 1 枚のふりかえりカードに複数の活動が記入されている場合は、それらを複数の体験として集計した。その結果「体験」の総数は、1 日目 73 件、2 日目 79 件の合計 152 件であった。

活動別に見てみると、「全体」を除き、1 日目は「ピサの斜塔」15 件 (20.5%) と「恐怖の沼地」20 件 (27.4%) が多かった。これらの活動は 1 日目の中では唯一課題解決を伴うものであり、そのプロセスが最も印象に残ったと考えられる。2 日目は「エレクトリックフェンス」16 件 (20.3%)、「ブラインドウォーク」16 件 (20.3%)、「モンスター」12 件 (15.2%) が多く、特に「エレクトリックフェンス」、「モンスター」は件数の少なかった「日本列島」と比べ、課題達成のプロセスがより困難で多様性があったためと判断できる。また、導入の活動であげられたのはヤートロープ 2 件だけであり、ASE に比べ印象の低いものであった。

体験の意味で最も多くあげられたのは「楽しさ」であり、2 回を通じて 35 件 (23.0%) であり 1 日目 20 件 (27.4%)、2 日目 15 件 (19.0%) であった。次いで、「友達になれた」、「名前を覚えた」等を含む「友人関係」33 件 (21.7%) であり、特に 1 日目の「全体」に対し 60.0%の回答が「友人関係」について記述していた。これは、1 回目の ASE が入学直後の学級における友人関係の形成に対し、有意義な体験であったと推測される。このほか全体として、「協力」30 件 (19.7%)、「アイディア」20 件 (13.2%)、「達成」17 件 (11.2%)、「コミュニケーション」14 件 (9.21%)、「連帯感」13 件 (8.55%) があげられた。

体験とその意味との関係で特徴的なものは、「ピサの斜塔」の 60.0%が「協力」をあげている。これは活動を通し始めての ASE であり、課題解決のために必要な集団技能に気づいた結果と考えられる。また「エレクトリックフェンス」では課題を達成できなかったグループがあり「悔しさ」、「課題に対する姿勢、行動力、発言力の欠如」に関し 75.0%の記述が見られた。また「モンスター」をあげた 50.0%の回答が「身体的疲労」、「困難」をあげており、これはグループ内の役割分担によって身体的ストレスの高い活動であったと推測される。「ブラインドウォーク」では 56.3%の回答が「目の見えることのすばらしさ」、「目の不自由な人への共感」をあげており、特に後者は看護学生ならではの付加的な気づきと考えられる。

4. 考 察

実験群のうちクラス 2 の「級友との関係」、「学級雰囲気」のみ有意に向上したが、これらは統制群に比べ有意に向上したものではなかった。これらの尺度が意味する学級適応は学級形成後必然的に生じるものであり、特に入学直後から 1 ヶ月にかけて肯定的に変容すると考えられる。すなわち、ASE を導入した 2 回の体育授業が学級適応に及ぼす効果は、行わなかった学級と比較し統計上認められなかった。また、実験群のクラス 1 は「学校への関心」が有意に低下し、さらに「級友との関係」、「学級雰囲気」に有意な向上は認められなかった。その原因として post-test 直後に行われたキャンプ実習の感想文に「このクラスは本当はバラバラだ」といった意見が見られたり、また筆者もクラス 1 に対し、いわゆる元気なものとそうでなもののに極端に分かれている印象を受けた。その証拠に pre-test では、これらの元気なものに学級が導引され、いずれの得点も最も高い得点を示している。これらの意味することは、2 回だけの体育授業では学級づくりに与える根本的な影響に限界があり、それ以外の要因が極めて大きいといえる。

しかしながら「ふりかえりカード」から、ASEを導入した体育授業は、「楽しい」ものであり、「友人関係」、「協力」、「コミュニケーション」、「連帯感」などに気づく体験であったことが明らかになった。これらの体験は学級適応への気づきではあったが、統計上の結果を総合すると、実験群のこれらの気づきが態度に一般化され、統制群に比べより効果の高い変容につながるものではなかった。

以上のことから今後 ASE を体育授業、さらには学校教育に導入する際に以下の問題が考えられる。

1)指導体制の問題

本研究では 4 グループに対して 1 名の指導者があたったため、各グループの体験内容や進行状況に深く関わった助言やふりかえりができなかったと考えられる。学校教育を考えたとき、現実的にはひとクラス、もしくは複数グループに対し 1 名の指導者があたるのが実状であるが、1 グループに対し 1 名の指導者であたるのが理想的である。そのためには二宮(1998)が実践しているような教員相互の訓練と協力的姿勢や、大学授業等であれば、専門学生や過去の受講者の協力的姿勢等を検討する必要がある。

2)実施期間の問題

本研究の 100 分間の体育授業 2 回と比較し、効果を報告している研究では、週 5 回の 50 分間の体育授業を 9 週間に渡り行ったり (Quimby1982)、週 1 回の活動を 10 週間行う (Deery1983) などいずれも長期間に渡り行われている。これらを学習指導要領に基づく体育授業や単一教科の中で実施することは現状では困難といえるが、効果的に ASE を導入するためには、よりゆとりをもった長期的かつ教科の枠を越えた横断的な位置づけで取り組んでいく必要がある。

5.まとめ

2 回に渡る ASE を導入した体育授業は、入学直後の看護学生の友達づくりのための貴重な場を提供し、学級適応に関する気づきに対し影響を及ぼした。しかしながらそれらが態度変容をもたらし、より高い効果をあげるためには、一斉指導からグループごとの個別指導への転換、短期の実施からゆとりのある長期的かつ横断的な取り組みへの発展が必要となろう。

引用文献

- Deery B.E.(1983)The Effect of Project Adventure on Sixth Graders' Reading and Math Scores, and Its Relationship to Locus of Control, Dissertation Abstracts International, 44(2): 435A
- Fresch E. & Smith M.(1978)Final Quantitative Evaluation for 1972-73 Year II,Project Adventure, Hamilton Mass, (ED173059)
- 学校モラル研究会(1984)中学校用高等学校用 SMT 手引結果の見方と利用、日本文化科学社、東京
- 井村仁、遠藤浩(1989)プロジェクト・アドベンチャーとその効果に関する文献研究、筑波大学体育科学系運動学研究 5:1-10
- 井村仁、飯田稔、田嶋幸三、関根章文(1999)JFA ・ S 級コーチ養成コースにおける ASE 活用に関する基礎的研究、野外教育研究、2(2): 37-42
- 根本橋夫(1983)学級集団の構造と学級雰囲気およびモラルとの関係、教育心理学研究、31(3): 26-34
- 二宮孝、中山正希、諸澄敏之(1998)今こそアドベンチャー教育を-「心の教育」実践プログラム-、東京
- Quimby T. R.(1982)The Effect of Project Adventure on Selected Affects and Psychomotor Outcome, Dissertation Abstracts International, 43(9): 2929A

高齢者A氏B氏の余暇活動について

－高齢者における余暇活動の類型化と高齢者に対する
レクリエーション介入方法に向けての事例研究（1）－

○山崎 律子、上野 幸、高橋 和敏（余暇問題研究所）

キーワード： 高齢者、余暇活動、レクリエーション、レクリエーション介入方法

問題の所在

近年、高齢者問題が社会問題のひとつとして、ますますクローズアップされてきた。とくに介護保険導入は、新たな問題提起の契機となった。

いっぽうレクリエーション関係分野では、介護福祉士資格取得の場合と同様、ホームヘルパー資格（1～3級）取得の場合にはカリキュラムの中にレクリエーション指導法を必須科目として受講しなければならなくなった。この事実は、レクリエーションが福祉関係分野において必要不可欠のものと認識されるようになったものとして評価できよう。

しかしながら、1994年6月に厚生省老人保健福祉局長の私的懇談会としての介護計画検討委員会が、介護計画中間報告として「高齢者ケアプラン策定指針」（通称高齢者ケアガイドライン）を発表した。その中の第3章問題領域別検討指針で「領域10アクティビティ（日常生活の活性化）の必要性」と題して述べているが、その定義づけにおいて、レクリエーションの概念規定もなされないままにレクリエーションに対する誤解を助長するような、レクリエーションをある特定活動種目を想定した使われ方をしている。（レクリエーションを古典的活動概念の延長線上でとらえているものと考えられる）

また、アクティビティは英語のactivityを意味する言葉と推測されるが、英語のactivityをことさらに意義づけしようとしたきらいがみられる。したがって高齢者介護の現場では、アクティビティとレクリエーションの対比が行われ、その意義を巡っての混乱を来し、レクリエーション不要論まで出るところも散見できる。

いっぽう、高齢者へのレクリエーション介入の必要性が強調されてくるにしたがい、高齢者というひとつの枠内に入れ、その画一化の懸念が多くなった。一般に高齢者といえば、日本においては、60歳以上の定年退職者を指す場合が多い。これは従来からの産業社会に当てはめた行政的な規定である。しかしながら、高齢者といっても年齢に大きな幅もあり、身体的・精神的・社会的にも個人差が著しい。福祉の現場では、個人差を十分認識し、効果的に対応していかなければならない。そのためには、きめ細かい個人へのアセスメントを実施可能にさせる方策の確立が期待される。

使用用語の概念

本研究に使用された主な用語の概念規定は、次の通りである。

- *レクリエーション・・・「個人的であれ集団的であれ、達成感や満足感があり、かつ社会的にも承認される経験（主に自由時間で）をうながす働きかけ」を採用。
 - *余暇活動・・・・・・レジャー活動とほぼ同義に解する。余暇は、個人の経験・時間・活動の織り成す現象であり、結果的に満足感や不満足感も醸し出すもの。
- ふつうは、「あそび」と実感する。

作業仮説

川元の検証結果（Visual Analogue Scale of Happiness(VAS-II）により測定した主観的幸福度の関連要因の検討；要因分析結果からみたVAS-II の尺度特性－高齢者のケアと行動科学1999－）の“経済的余裕・健康状態と主観的幸福度との関連は有意である”から派生して、次の作業仮説を立てた。

現在の余暇活動の形態は、その人の人生経歴によって培われた信条に基づいている。

研究目的

本研究は、以上のような問題意識をもち、当初設定した最終研究目的達成のために、その第一段階としてA氏およびB氏を事例として取り上げ整理するとともに、余暇活動の志向と実践を把握し、作業仮説の検討を行うことである。

研究方法

動植物や人類に関する分野において、克明な観察結果の集積によって成果をあげている事実に着目して、本研究も質的アプローチによる観察と面接を主な研究方法とした。

A・B両氏のデモグラフィック的側面も並行して把握した。

観察期間： 1998年11月10日～1999年8月15日

面接日： A氏・・・7月28日

B氏・・・7月29日

面接者： 山崎律子、上野 幸

結果と考察

A氏の場合

年齢： 71歳 昭和3年1月生れ

性別： 男性

出生地： 北海道

- 現況：
- ・浦和居住。夫婦2人住まい。子供2人。孫4人。
 - ・57歳時会社勤務を定年退職（3年関連会社嘱託）。
 - ・現在老人大学同窓会理事（平成7年から）、英語通訳ボランティア、定期的に体操とダンスを行っている。
- 人生経歴：
- ・昭和3年より北海道札幌市在住、15歳か16歳のとき予科連練に入隊。予科練のとき第二次大戦敗戦に直面。
 - ・現在の三菱マテリアルに入社（札幌）昭和28年（？）に結婚。
 - ・昭和39年英語検定2級取得し、自宅近辺のこどもたちに英語を教えた。
 - ・昭和48年東京本社人事部に抜擢転勤。
 - ・4年後高松の関連会社に出向。腰痛になる。社会保険労務士取得。
 - ・定年前に本社に戻り、社史の編集に当たる。その後浦和に住居を構える。
 - ・58歳のとき、左手手術。61歳のとき、声帯麻痺で手術。

- 信条：
- ・父を尊敬して、父の言葉を信条にしている。曰く「世の中はうまく渡れない。とにかく働きなさい。稼ぐに追いつく貧乏なし」
 - ・大戦中は「天皇陛下のために」で、会社勤務では「会社のために」
 - ・現在は「自分のために」
 - *「自分のために」ということは、自分勝手にを意味しない。他人に迷惑をかけない気持ちが溢れている。
 - ・小学校6年のとき、北海道で初めてドイツ人を見た。それは印象が深く、その後英語を学びたいという動機となった。
 - ・昭和20年敗戦を迎え、世の中が180度変わった中で、「とにかく生きていかななくてはならない」ということであり、就職してからも、与えられた環境の中で、何事も真面目に全力で取り組みたい。
 - ・定年少し前に、健康をこわしたことが契機となり、健康が何よりも大切であると考えている。
- 考察：
- ・いわゆる戦中派に属している。戦争中は、青春を予科練習生に捧げ、国のために一生懸命に頑張ったが、敗戦を迎えたことにより、正しいと信じていたことが、正反対に悪に変わり、心の空白を克服して、戦後就職して、会社一途に自分を捧げてきたことは、戦後生まれの現在の中堅層以下青少年にはみられない“忍耐強さ”と“真面目さ”をもつ。
 - ・健康状態は良好。
 - ・人生を前向きにとらえている。
 - ・余暇活動に対して積極的である。ただし活動種目にバラエティに富むとはいえない。しかし、関係しているところは、リーダーシップをとる。
 - ・総じて真面目タイプである。

B氏の場合

- 年齢： 72歳 昭和2年3月生れ
- 性別： 女性
- 出生地： 東京
- 現況：
- ・埼玉県居住。 1人住まい。 子供は2人（別居）。
 - ・週2回介護ボランティアに従事。
 - ・月水金は、朝からYWCA-WOWにて水泳。
 - ・火金は、YWCAで食堂ボランティアをしている。
 - ・その他の日は、俳句・墨絵を楽しむ。晴天の日は、近くの山歩きをしている。夏期は、キャンプなどの手伝いをする。浅草が好きで、土曜日は浅草に出かけることが多い。
- 人生経歴：
- ・商業学校卒業後まもなく結婚。
 - ・第二次大戦中、山形蔵王に疎開する。そのとき13人の大世帯を切り盛りする。疎開中3人目の子供を出産。
 - ・戦後、夫の病気などあり、働くことにする。

- ・健康（腰痛）のために、腹筋と背筋を鍛えなさいとアドバイスを受ける。当時30代であったが体重60キログラム（現在は47キログラム）あった。泳げないがYWCAのプールに通いは始める。

- ・働きながら絵も始める。これらは気分転換と健康のため。
- ・その後、夫が死別する。

信条：

- ・「今が青春」と思う。時間を好きなことに使えることが、たいへん楽しい。お金はないけれど、健康がいちばん。
- ・他人に愚痴をいわない。その気持ちを俳句に表した。
一踏まれても 土手のタンポポ 光咲く一
- ・ボランティアをしていると、他人に「あなたに会うのが楽しくて」といわれると、自分でもたいへん楽しい。
- ・活動的に行動する。娘や孫からも名前を呼ばれるくらいである（クメちゃん）。
- ・相手のためにと考えると結果的には自分のためになる。
- ・死亡した後は、献体をしたい。
- ・自分から何かをするということより、頼まれることが多い。頼まれると一生懸命になってしまう。しかし、それが楽しい。
- ・YWCAで水泳をしなかったら、今の自分はないと思う。

考察：

- ・戦中派である。
- ・戦争中と戦後にかけて、たいへん苦労した跡が伺える。
- ・明るい性格。積極的に生活行動をしている。
- ・毎日が余暇活動（ボランティアも含む）に忙しい日々を送っているが、真に楽しそうである。
- ・苦労や不満もプラス志向で解消している。

まとめと今後の課題

今回本研究においては、A氏およびB氏を事例として、観察・面接を実施したが、両者に共通することは、①人生経歴の中で、少年期から青年期にかけて、戦争を体験している。②戦後の立て直しのために、苦労して働いた経験の所有者である③生活への前向き姿勢をもつ④長い人生経歴のせいか、生き方への明確な考えをもつ⑤明るい印象があるなど、察し取れた。この両者の余暇活動の形態は、人生経歴において培われた信条に基づくものであると作業仮説を明らかに証明できる結果となった。しかしこれは経験的・直観的のみであるので断定できるものではない。また、高齢者の余暇活動については、両者はモデル的存在であり得るが、余暇を楽しむにも、少しゆとりをもちたい。この年代にみられる特徴は、何ごとにも一生懸命になる気質がある。したがって、余暇活動にしても濃密にしたい傾向がみられる。その結果、しなければならぬという義務感にさいなまれることが懸念される。

今回は、たまたま余暇活動に対して積極的かつ協力的な事例であったが、今後の事例では必ずしも協力的ではな方に直面することが予想される。それに対する面接対処法をあらかじめ検討することが望まれる。

地域活動と少年・少女キャンプについての実践報告

—江東区少年の船の場合—

○廣田治久(余暇問題研究所) 栗原邦秋()

キーワード: 地域活動、地域教育、自然生活体験、包括的機能

1. はじめに

平成7年、「江東区少年の船自然生活体験事業」(以下、少年の船)へ「専門講師」として参画するよう依頼を請けた。「専門講師」とは、野外活動を中心とする集団生活体験である組織キャンプの運営に対して、その専門家として助言し、実際のキャンプ活動中は主に指導部を指揮・監督する。

第1回少年の船は、平成4年度より開催されており、第3回までは三宅島を開催地としていた。そして、ここまでに得られた反省を元に、第4回(平成7年度)より現行の八丈島を開催地として再選定すると同時に運営組織体制も見直し、そこに「専門講師」が据えられた経緯をもつ。

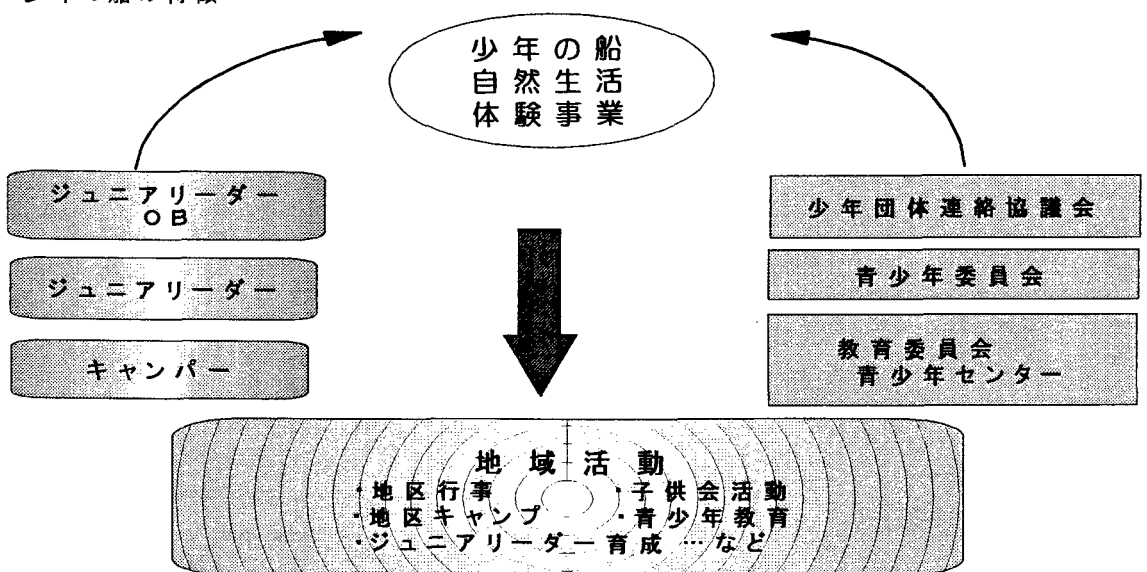
おりしも、平成8年文部省中央教育審議会は、近年噴出する教育問題への警鐘として、体験学習の重要性を示し、豊かな自然環境における異年齢集団による集団生活体験を推奨した。同じく、地域社会における教育環境の整備・充実も提唱した。(平成11年<全国こどもプラン>発表)

本実践報告は、少年の船が単にひとつの少年・少女キャンプとして成功していばかりでなく、広く地域教育、青少年健全育成、さらには生涯学習の範囲に及び成果をあげている点に着目し、その内容を示し説明することで、多方面からの意見ならびに評価を頂戴できることを目的とする。

2. 少年の船の概要

対象は、小学6年～中学3年生約80人。運営は、実行委員会のもと「管理部」「指導部」が置かれる。毎年7月下旬6泊7日に、テント泊による野外生活体験および集団活動を行なっている。

3. 少年の船の特徴



『循環作用』(地域活動と青少年健全育成との連動と還元)

○「キャンパーからリーダーへ」：キャンパーは区内小・中学校を通じて広く募られる。同時に、区内地域活動ならびに青少年健全育成事業の一環であるジュニアリーダー養成講習を受けている児童・生徒達への参加も募られる。一方、少年の船指導部に加わり現地で活躍するキャンプリダー達は、ジュニアリーダー養成講習を終えた高校生を中心に、さらにそのOBである大学生・社会人で構成される。彼等は、日頃より各地区における青少年活動(地区キャンプ、子供会活動など)においてもリーダーシップを発揮している。これらの両者が一緒になり、少年の船における集団生活体験を通じて好ましい関係へと発展する。すなわち、キャンパー達は目前で活躍するリーダー達に憧憬を示し、ジュニアリーダー養成講習への参加や将来キャンプリダーとして発展的に参加する意欲を強くする。そして、この好ましい関係が、日頃の地域活動および青少年活動の場へと移行して継続する。

現在、＜キャンパー→リーダー→リーダーOB＞への移行と継続が実現している。※さらに将来は、育成者にまで発展することが期待される。

○「育成者の学習機会」：日頃から青少年健全育成の一環として行なわれる様々な活動でイニシアティブをとる区少年委員会および区少年団体連絡協議会の委員達が、少年の船実行委員会を経て現地では管理部として述べ25人が現地へ赴き、キャンプサイトの設営、食材・燃料調達、給食、給水、警備などの“裏方”に徹する。キャンプのプログラム・生活指導といった直接的にキャンパーを指導することはないものの、子供達やリーダーである高校生そして大学生・社会人達の行動の様子、さらに専門講師の指導場面を傍で観察する好機を得る。これを普段の青少年活動運営に反映するという自然発生的な体験学習となっている。

○「相互理解と感謝」：上記の点についてはキャンパーならびにリーダーの側にも同様の作用が起こる。育成者が献身的に作業する(炎天下での薪割りなど)姿は、キャンパーやリーダー達の目に映る。それは、「自分達のために…」とする感謝と畏敬の念へと発展する。

○「事務局機能」：実行委員会ならびに現地管理部における事務局として機能する区教育委員会が、その役割である連絡・調整・渉外(折衝)の任を貫徹している。

これら、少年の船における好ましい事象(具体例)の根底には、日頃より営まれている地域活動の成果がある。そして、それらを土台として少年の船が開催され、そこで得た成果が、さらに日頃の地域活動へと還元され発展していく状況を『循環作用』として少年の船における最大の効果として着目したい。いわば、異年齢集団内でそれぞれが互いを理解し尊重しあうことの重要性を“おなじ釜の飯体験”で学び、それを実践しうる構図が、少年の船と区内地域活動を位置づける関係となっている。

4.まとめ

青少年教育、社会教育、青少年健全育成に関連する諸事業(プログラム)は広範にわたる領域について考慮しながら運営されるべきものであるが、現実には断片的に終始してしまう帰来がある。少年の船は、江東区における多岐にわたる地域活動事業を上手に結び付けることに成功した好例といえるであろう。また、幅広い年齢層と広範な社会性基盤(学歴や職業など)をもつ者が、それぞれを理解し尊重しあうことを体験的に学ぶ、生涯学習の実践場として高く評価することも妥当と考える。

「長期・短期自然体験が参加者の達成動機に及ぼす効果の比較」

○関智子（筑波大学）・飯田稔（筑波大学）

岡村泰斗（筑波大学大学院）・黒澤毅（筑波大学研究生）

1. はじめに

中央教育審議会は、青少年に対して 1 ヶ月以上の長期にわたる自然体験プログラムを積極的に提供すべきであると提言した。この答申を受けて、平成 10 年に文部省の委嘱事業としては我が国初の試みである 1 ヶ月間の長期自然体験活動が実施されることになった。活動の主なねらいは、1) 自分に自信を持つ 2) 仲間作り 3) 自然とのふれあい、であった。

この目的は、van der Smissen(1975)が野外教育の効果としてあげる、自己と自己、自己と他者、自己と自然環境との関係に基づいていると考えられる。これまでの我が国の研究では、冒険プログラム、環境プログラムを含む約 1 週間の自然体験活動が、上記の目的に対して効果的であったことを多数報告してきた。したがって、こういった 1 週間のプログラムに比較して、1 ヶ月の期間がどのような意味を持つのかを明らかにすることは意義のあることと考えられる。

本研究では、自己と自己の関係に含まれる「達成動機」を取り上げて、その変容を明らかにし、1 ヶ月間と 1 週間の自然体験による効果の比較を目的とした。

2. 研究方法

2.1 被検者

長期自然体験の被検者は、1998 年 7 月 24 日～8 月 23 日に山梨県で行われた社）日本環境教育フォーラム主催のサマーキャンプに全日程参加した小学校 5 年生から中学校 3 年生、計 25 名を対象とした（以下、長期群とする）。短期自然体験の被検者として、宮城県で行われた Y キャンプ研究会主催のサマーキャンプ参加者 82 名を対象とした（以下、短期群とする）。短期群は、長期群の学年の割合を考慮したため、1998 年 7 月 25 日～7 月 31 日に行われた A コースの参加者 33 名（小学校 5・6 年生）と、同年 8 月 22 日～28 日に行われた B コース参加者 36 名（小学校 5・6 年生：14 名、中学生：22 名）を合わせて、同一群とみなした。なお、統計分析の結果、両コース間に等質性が認められた。

2.2 キャンプの概要

長期キャンプでは、マウンテンバイク講習会・ツアー（1 泊 2 日）、「ファイナルプロジェクトチャレンジ」（6 日間）、P A（プロジェクトアドベンチャー）プログラム、フリーチョイスプログラム（3 日間）、川遊び、民泊（地元の民家にホームステイ）、水と森のプログラム、沢登りと水質調査、林業体験、登山等が行われた。また保護者の参観を兼ねた「ペアレントデー」、2 回の休養日が含まれている。これらの指導には、主に民間野外教育団体である国際自然大学の専任職員および同団体のキャンプカウンセラー養成コースを受講したスタッフがあたった。また生活班は、学年、男女に偏りがないように考慮され、一班 8～9 人の 3 班で構成されており、各グループに 2 名（男女 1 名ずつ）の指導者がついた。

一方、短期キャンプでは、両コースともに仲間作りゲーム、1 泊 2 日の縦走登山、

個人別選択プログラム等を行った。また、環境プログラムの一環として、Aコースでは林業プログラム、Bコースでは炭焼きプログラムを行った。これらの指導は、主に野外教育を専門とする大学教官、野外運動専攻の大学院生・学部学生が行った。また生活班は、A・Bコースとも学年、男女、経験を考慮し、一班 6～7 名で編成し、Aコースが 5 班、Bコースが 6 班の構成となった。各グループに 1 名の指導者がついた。

長期・短期プログラムは、共通する活動、指導形態で運営されており、いずれも参加者の主体性、独創性が重視されたものだった。

2.3 検査及び手続き

達成動機調査は、中山（1986）による「社会志向性・課題志向性測定尺度」を用いた。この調査は「達成動機」を、対人関係や他者評価への興味を意味する「社会志向性」（9項目）と課題解決過程や学習活動に対する知的興味を意味する「課題志向性」（9項目）の2つの因子に分けて判断するものである。それぞれの質問項目について簡潔な表現に修正し、「とてもよくあてはまる」～「ぜんぜんあてはまらない」の5件法を用い、達成動機の高い順に5～1点を与え得点化した。なお有効回答数は長期群が24名（96.0%）、短期群が64名（92.8%）であった。

調査時期は、長期・短期群ともキャンプ前（PRE）、キャンプ終了時（POST1）、キャンプ1ヶ月後（POST2）の3回であった。さらに、長期群に対しては、キャンプの全体評価を得るために、キャンプ1ヶ月後の報告会を利用して行った「参加者用アンケート」と、キャンプ後に書かれた参加者の感想文を参考資料として使用した。

3. 結果

達成動機得点の平均値、標準偏差、分散分析の結果を表1に、平均値の変化を図1、図2に示した。

表1 達成動機得点の変化と分散分析の結果

長期 (N=24)				短期 (N=64)			
PRE	POST1	POST2	F(測定時期)	PRE	POST1	POST2	F(測定時期)
M (SD)	M (SD)	M (SD)		M (SD)	M (SD)	M (SD)	
課題志向性29.79(5.51)	32.00(5.77)	29.88(5.49)	4.88**	29.30(5.53)	29.20(5.52)	28.83(4.65)	10.64**
社会志向性27.13(6.19)	31.63(5.71)	30.08(4.26)	0.51	27.70(6.73)	26.89(6.74)	28.44(6.45)	3.26*

*p<.05 **p<.01

2つの群（長期群・短期群）と3回の調査時期（PRE・POST1・POST2）を2要因とした2×3の分散分析を行った結果、課題志向性（F(2,172)=3.27，p<.05）および社会志向性（F(2,172)=10.54,p<.001）の交互作用に有意差が認められた。そこで、各要因の単純主効果を分析した結果、課題志向性（F(1,86)=5.40,p<.05）、社会志向性（F(1,86)=11.52,p<.01）ともPOST1水準の群の要因に有意差が認められた。即ち、キャンプ終了時における課題志向性、社会志向性は短期群より長期群が高かったといえる。しかしながら、1ヶ月後については両群に有意な差は見られなか

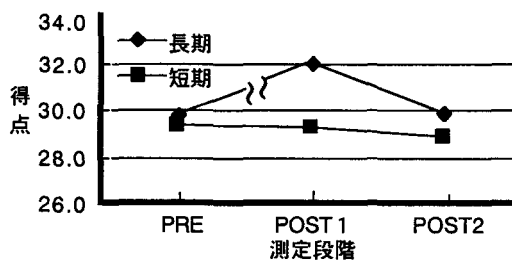


図1 課題志向性得点の変化

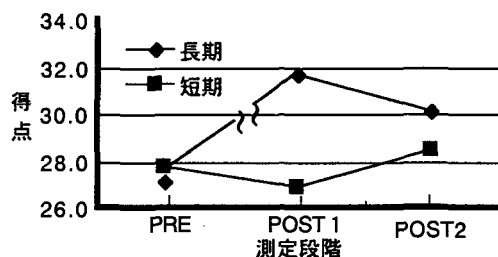


図2 社会志向性得点の変化

った。

長期群における課題志向性の測定時期に単純効果が認められたため($F(2,172)=4.88$, $p<.01$)、LSD法による多重比較を行った結果、PRE-POST1間、POST1-POST2間に有意差が認められた($MSe=7.70$, $p<.05$)。この結果は、長期群の課題志向性は終了時に有意な向上を示したが、1ヶ月後にはキャンプ前と比較し有意差がなかったことを意味する。さらに長期群の項目別分散分析を行った結果、「一度やりはじめたことは、最後までやらないと気がすまない」($F(2,46)=4.34$, $p<.05$)、「すぐにはできないような難しいことに挑戦するのは、できたときとてもうれしい」($F(2,46)=4.70$, $p<.05$)に有意差が認められた。

一方、社会志向性では長期キャンプ($F(2,172)=10.64$, $p<.01$)、短期キャンプ($F(2,172)=3.26$, $p<.05$)ともに単純効果が認められたため多重比較を行ったところ、長期キャンプのPRE-POST1間、PRE-POST2間、短期キャンプのPOST1-POST2間に有意だった($MSe=0.14$, $p<.05$)。即ち、長期群の社会志向性は終了時に向上し、その1ヶ月後まで維持されていたことがわかった。反対に、短期キャンプの社会志向性は、終了時に比べてその1ヶ月後に向上したが、キャンプ前と比較し有意差がなかった。さらに、長期群の項目別分散分析から「自分が書いた文章を、みんなの前で読まれても平気だ」($F(2,46)=7.88$, $p<.01$)、「みんなからグループの代表になってほしいとたのまれたら、よろこんで引きうける」($F(2,46)=4.96$, $p<.05$)、「よその人が来たとき、その人たちを案内していろいろ説明するのが好きだ」($F(2,46)=10.97$, $p<.001$)に有意差が認められたことから、特にこの3つの向上が顕著であったことがわかる。一方、短期群の「よその人が来たとき、その人たちを案内していろいろ説明するのが好きだ」($F(2,126)=3.18$, $p<.05$)、「友だちがグループで遊んでいて、仲間に入りたいとき、「入れて」と気軽に言える」($F(2,126)=5.56$, $p<.01$)は、終了時にくらべキャンプ1ヶ月後に向上した。

4. 考察

本研究で明らかになった達成動機の変容は、統計上、長期キャンプの効果を示すものではあったが、これは短期キャンプにおける向上が認められなかったことに起因するものと考えられる。これまでの研究によると、達成動機は1週間のキャンプでも向上したことが報告されており(飯田ら, 1986; 1988; 関根ら, 1996)、その原因としてソロ活動や登山などの成功体験を挙げている。一方、本研究の短期キャンプでは、

メインプログラムの登山において、Aコースでは16時の目的地到着予定時間のところ、2つの班が20時を過ぎたこと、Bコースでは悪天候のため予定されていたソロ活動を途中でやめざるを得ず、撤退したことなどのトラブルがあった。こういったプログラムの変更が達成動機の変容に影響を及ぼしたと推察される。長期キャンプでは、一つのプログラムに支障があっても、それらを取り返すだけの次のチャンスがあるのに対し、短期キャンプではプログラムの延期ややり直しの範囲が限定されることがあるといえる。

長期群の課題志向性では、「一度やりはじめたことは、最後までやらないと気がすまない」、「すぐにはできないような難しいことに挑戦するのは、できたときとてもうれしい」の項目に有意な向上が認められた。参加者用アンケートの中で、約80%が「困難な課題達成への意欲」に対してポジティブな反応を示し、約70%が「参加者の自主性」を認めていたことは、この結果を支持するものであった。具体的には「最も良かった活動」として、第1位に八ヶ岳1周100kmを走破する「マウンテンバイクツアー」(75.0%)、第2位に参加者の自主性を必要とした「ファイナルプロジェクトチャレンジ」(58.3%)が挙げられていた。いずれも、長期キャンプの中では特に困難で、高い主体性を必要とするプログラムであり、感想文の中でもこれらについて特記したものが多かったことから、両プログラムは課題志向性に特に寄与したものと判断できる。なお、1ヶ月後に見られた課題志向性の顕著な低下は、キャンプで経験した困難な課題達成の機会が日常では得られないことや、それに対して自ら課題を設定する能力がまだ備わっていなかったことに起因するものと考えられる。

一方、長期群の社会志向性は終了時に向上し、1ヶ月後まで維持されていた。項目別の分散分析からは「自分が書いた文章を、みんなの前で読まれても平気だ」「みんなからグループの代表になってほしいとたのまれたら、よろこんで引きうける」「よその人が来たとき、その人たちを案内していろいろ説明するのが好きだ」に有意差が認められた。参加者用アンケートでは「集団あるいは対人関係における自己顕示、自己表現」に対して約75%がポジティブに反応しており、この結果を支持した。一方、感想文の中では上記3つについて直接的に書かれたものはなかったが、活動を通して参加者同士のコミュニケーションが高まったこと、仲間の大切さを実感したことを強調しているものが多かったことから、共同生活や活動を通して対人関係への興味が増し、社会志向性の向上に影響を及ぼしたものと推測される。なお、1ヶ月後まで維持されたことは、キャンプ体験で向上した社会志向性を学校の集団生活でも生かすことができたためと考えられる。

以上から、短期キャンプと比較し、長期キャンプの最大の利点として、時間的余裕があること、特に日程の変更や悪条件に対して柔軟に対応できることが挙げられる。本研究の短期キャンプのように、プログラム中に予期できないトラブルが起きても、達成動機の向上に影響が及ぶ可能性は少ないと考えられる。

1週間の短期キャンプについても効果を十分に期待できるが、プログラムが思い通りに遂行できたかどうかによって、達成動機の向上に影響が及んでしまうことが明らかとなった。

自然とのふれあい活動への参加者誘致圏について －東京都町田市かしの木山自然公園を事例に－

○栗田 和弥 東京農業大学地域環境科学部造園科学科

1. はじめに

近年の身近な自然環境への関心の高まりから具体的活動への展開が進み、それらをリードする市民による環境 NPO や活動に関する研究は進みつつある。しかし、利用者（市民）への浸透の過程や変化などはあまり明らかにされていない。それらを解き明かす一端として、自然とのふれあい活動への参加者の誘致圏の現状を把握することを目的とする。なお本論では、市民が参加する自然観察・学習や自然環境保全の活動を自然とのふれあい活動（以下、活動）と規定し、「市民 NPO による緑地の利用・管理の参加者誘致圏について－東京都町田市かしの木山自然公園を事例に－」²⁾の継続的な研究と位置づけて論じる。

2. 研究の方法

東京都町田市かしの木山自然公園における 1998(平成 10)年度(1998 年 4 月～99 年 3 月)における 1 年間に行なわれた自然とのふれあい活動のうち参加者名簿(記録)のある資料を基に、活動参加者の住所(町名)を抽出し 6 地域³⁾に分類した上で、参加者の誘致圏の傾向と参加状況を考察する。誘致距離は、公園および各地域・市町村の地理的(平面図上の)重心の距離とした。

3. 結果および考察

かしの木山自然公園における活動の内、かしの木山自然公園愛護会会員が参加となる活動を除く、一般参加者の自然とのふれあい活動(表-1)からその名簿を分析し、誘致距離と参加人数との関係が表-2、3、4 にまとめられた。

全参加者数は 784 人で、その内初参加が 174 人(全参加者中 22.2%)であった。もっとも多い出発地(参加者の住所)は、かしの木山自然公園が含まれる南地域(町田市成瀬を中心とした地域)であった。また、1998 年度に 1 度だけ参加した南地域の市民が 47.1%とほぼ半数を占める(必ずしも初めての参加とは限らない)。

つまり、公園に近い地域の参加者がより多いことが判った。

しかし、これは自然とのふれあい活動が行なわれていない一般的な公園・緑地における傾向と似ている。先進的な事例として実践している、東京都や神奈川県内などにおける活動では誘致圏が広いことがしばしばいわれるが、かしの木山自然公園では異なっている理由が以下のように考えられよう。

① 情報源が限られていること：市民には、東京都町田市発行の『町田市報』および「恩田の谷戸ファンクラブ」(活動拠点は町田市に隣接する神奈川県横浜市)発行のニュースレター他、かしの木山自然公園を訪れた時でしか得られないことが考えられる。

② かしの木山自然公園へのアクセス：この公園には駐車場がない。また、鉄道駅から遠いためバスを利用する必要がある。徒歩および自転車が中心となるために参加者が近隣にしばらくのことになる。

③ 活動内容が定常的であること：他の公園や組織による活動とは特に異なった、あるいは必

表一 かの木山自然公園における自然とのふれあい活動
(1998(平成10)年度のうち一般参加者の参加名簿のある活動)

回	日付	活動名	活動実施組織	参加者 (人)	内 初参加	初参加 比(%)	備考
1	4/ 5	探鳥会	愛護会野鳥部会	36	3	8.3	
2	4/12	野草観察会	愛護会樹木・野草部会	48	5	10.4	
3	4/19	記念講演	愛護会	65	2	3.1	1)
4	5/ 3	昆虫観察会	愛護会昆虫部会	27	5	18.5	
5	5/10	探鳥会	愛護会野鳥部会	46	6	13.0	
6	5/17	樹木観察会	愛護会樹木・野草部会	21	2	9.5	
7	6/14	野草観察会	愛護会樹木・野草部会	32	3	9.4	
8	8/30	工作教室	愛護会工作部会	16	0	0.0	2)
9	9/ 5	自然講座	愛護会	31	13	41.9	3)
10	9/20	自然講座	愛護会	43	17	39.5	4)
11	9/27	昆虫観察会	愛護会昆虫部会	11	2	18.2	5)
12	10/ 4	きのこを学ぶ	愛護会	69	27	39.1	
13	10/11	野草観察会	愛護会樹木・野草部会	45	7	15.6	
14	10/25	工作教室	愛護会工作部会	29	19	65.5	6)
15	12/13	工作教室	愛護会工作部会	44	0	0.0	7)
16	1/17	探鳥会	愛護会野鳥部会	46	20	43.5	
17	2/ 7	昆虫観察会	愛護会昆虫部会	25	12	48.0	
18	2/14	探鳥会	愛護会野鳥部会	58	10	17.2	
19	2/28	樹木観察会	愛護会樹木・野草部会	43	14	32.6	
20	3/14	探鳥会	愛護会野鳥部会	49	7	14.3	
合計				784	174		
平均(人/回)				39.2	8.7	22.2	

備考 愛護会、正しくは「かの木山自然公園愛護会」

- 1) 演題「生きもののくらしと緑地管理」
- 2) 活動内容「野鳥のプローチ作り」
- 3) 活動内容「虫の音をきく」
- 4) 活動内容「自然観察のすすめ」
- 5) 雨天により参加者が少なかった
- 6) 活動内容「竹細工教室」
- 7) 活動内容「しめ飾り作り」、この活動は抽選による参加者数制限あり

ずしも目新しい活動は多くない。しかし、日常生活に近い空間での探鳥会(野鳥観察会)などの活動や、年末のしめ飾り作りなど伝統的な技術を用いつつ生活習慣に近い活動に参加者が集まるといえる。

④ 公園・緑地の多さ：町田市は、公園・緑地が近隣の市町村よりも比較的多くあり、あるいは残されているため、かの木山自然公園以外での利用が多いものといえる。

以上から、かの木山自然公園では愛護会会員のみならず参加者自身も地域により密着した市民が多く、活動が展開されているといえることができる。地域の住民(参加者)のための、地域(愛護会)が運営する、地域の公園として、良いシステムを形成している公園であるといえよう。

おわりに

今後の展開として、①公園に隣接・周辺の詳細な町名区分での誘致圏分析や、②かの木山自然公園以外での活動内容などとの比較を行なって考察を行いたい。また、③開園当初(過去10年間の記録)からの参加者の動向を時系列的に探り、考察を深めたい。

表一2 かしの木山自然公園における活動参加者の誘致距離と
参加人数および一人当たり参加回数（1998(平成10)年度)

参加者住所		距離 (km)	のべ 参加人数 A(人)	比率 A(%)	実 参加人数 B(人)	比率 B(%)	一人当たり 参加回数 A/B(回/人)
町田市内	南地域	1.5	568	72.4	291	67.5	1.95
	町田地域	2.2	80	10.2	50	11.6	1.60
	鶴川地域	3.7	78	9.9	50	11.6	1.56
	山崎地域	4.2	2	0.3	2	0.5	1.00
	忠生地域	7.0	9	1.1	8	1.9	1.13
	堺地域	13.3	9	1.1	8	1.9	1.13
町田市内合計		5.3	746	95.2	409	94.9	1.82
町田市外	相模原市	7.1	3	0.4	3	0.7	1.00
	座間市	8.8	2	0.3	2	0.5	1.00
	大和市	8.8	1	0.1	1	0.2	1.00
	横浜市	13.5	6	0.8	6	1.4	1.00
	狛江市	13.6	1	0.1	1	0.2	1.00
	厚木市	15.5	2	0.3	2	0.5	1.00
町田市外合計		12.2	27	3.4	17	3.9	1.59
不明		—	11	1.4	5	1.2	2.20
合計			784	100.0	431	100.0	1.82

備考 距離は、地理的重心間の距離
町田市内・市外合計距離は、各距離の平均値

謝辞

本研究を進めるにあたり、かしの木山自然公園の須崎郁三郎氏、東京都町田市の岩間貴之氏から貴重な助言をいただきました。また、愛護会の皆様の御協力を賜りました。ここに御礼を申し上げます。

文献および註釈

- 1) 荒牧まりさ (1999): 里地・里山の保全活動に関わる市民団体の特性、日本造園学会関東支部大会研究・発表要旨集、17、55-56。
- 2) 岩間貴之・富岡浩一 (印刷中): かしの木山自然公園の管理・運営 —市民による公園運営のノウハウ、ランドスケープ研究(日本造園学会誌)。
- 3) かしの木山自然公園愛護会 (1998~1999): かしの木山自然公園資料。
- 4) 栗田和弥・植竹薫 (1998): 市民 NPO による緑地の利用・管理の参加者誘致圏について —東京都町田市かしの木山自然公園を事例に一、レジャー・レクリエーション研究、39、106-107。
- 5) 栗田和弥・植竹薫 (1999): 関東地方における市民による環境 NPO の自然環境保全活動に関する研究、ランドスケープ研究(日本造園学会誌)、62(4)、400-404。
- 6) 町田市の 6 地域とは前掲 ④による、南、鶴川、町田、堺地域 (いずれも旧村)、および山崎地域である。

表－3 かしの木山自然公園における活動への参加回数(リポート)と参加者住所との関係(実数)
(1998(平成10)年度の活動)

参加者住所		参加回数に対する人数(人)											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
町田市内	南地域	203	29	16	14	6	9	5	2	4	2	-	1
	町田地域	40	4	1	1	1	1	2	-	-	-	-	-
	鶴川地域	40	4	2	-	2	1	-	1	-	-	-	-
	山崎地域	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	忠生地域	7	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	堺地域	7	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
町田市内合計		299	39	19	15	9	11	7	3	4	2	0	1
町田市外	相模原市	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	座間市	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	大和市	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	横浜市	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	狛江市	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	厚木市	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	世田谷区	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-
町田市外合計		15	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
不明		3	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
合計		317	39	20	17	9	11	7	3	4	2	1	1
←活動参加のリポート低い												活動参加のリポート高い→	

表－4 かしの木山自然公園における活動への参加回数(リポート)と参加者住所との関係(比率)
(1998(平成10)年度の活動)

参加者住所		参加回数に対する人数(%)											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
町田市内	南地域	47.1	6.7	3.7	3.2	1.4	2.1	1.2	0.5	0.9	0.5	-	0.2
	町田地域	9.3	0.9	0.2	0.2	0.2	0.2	0.5	-	-	-	-	-
	鶴川地域	9.3	0.9	0.5	-	0.5	0.2	-	0.2	-	-	-	-
	山崎地域	0.5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	忠生地域	1.6	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	堺地域	1.6	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
町田市内合計		69.4	9.0	4.4	3.5	2.1	2.6	1.6	0.7	0.9	0.5	0.0	0.2
町田市外	相模原市	0.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	座間市	0.5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	大和市	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	横浜市	1.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	狛江市	0.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	厚木市	0.5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	世田谷区	-	-	0.2	-	-	-	-	-	-	-	0.2	-
町田市外合計		3.5	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0
不明		0.7	-	-	0.5	-	-	-	-	-	-	-	-
合計		73.5	9.0	4.6	3.9	2.1	2.6	1.6	0.7	0.9	0.5	0.2	0.2
←活動参加のリポート低い												活動参加のリポート高い→	

備考 実参加人数合計(431人)に対して占める割合
小数点第2桁を四捨五入しているため合計は100%にならない

森林観光レクリエーションにかかわる資源・施設の地域ポテンシャル算出に関する考察 －笠間地域を対象としたケーススタディー－

農林水産省森林総合研究所 田中伸彦

Key Words: 持続可能な森林経営, モントリオールプロセス, 森林の多面的管理, 笠間地域

1. 研究の背景

1992年、ブラジルのリオデジャネイロで開催された国連環境会議(UNCED)において、「森林原則声明」及び「アジェンダ 21」が採択され、世界各国が持続可能な森林管理に向けて努力することが合意された。そのため日本は、ヨーロッパを除く温寒帯林諸国が参加しているモントリオールプロセスの一員として、「温寒帯林等の保全と持続可能な管理の基準・指標」について検討を行った。そして、1995年2月、チリのサンチャゴで、持続可能な森林管理に関わる基準・指標の内容が公表された。その内容は、表-1に示したとおり、生物多様性を筆頭に、生態系、土壌・水資源、CO₂、社会経済的便益、法・制度・経済的枠組みと多岐にわたっている¹²⁾。

森林観光レクリエーションにかかわる指標は、基準6で採りあげられている。そして、観光レクリエーション林の a.面積、b.施設の数とタイプ、c.利用者数について、国際的に統計を整備することが提案されている。更に、その指標をもとに、各国が森林の持続性を評価検討することを求めている³⁾。

本報告では、そのうち、特に「b.施設の数とタイプ」の項目に注目し、森林の持続性について検討を行った。

2. 対象地と方法

(1) 対象地

対象地(図-1)は、栃木県(益子町・茂木町)および茨城県(上記以外)にまたがる旧笠間営林所管内の15市町村である。

この地域は、現在森林総合研究所の共同研究対象地として、生物多様性、植生、林業生産、水資源、CO₂循環、森林レクリ

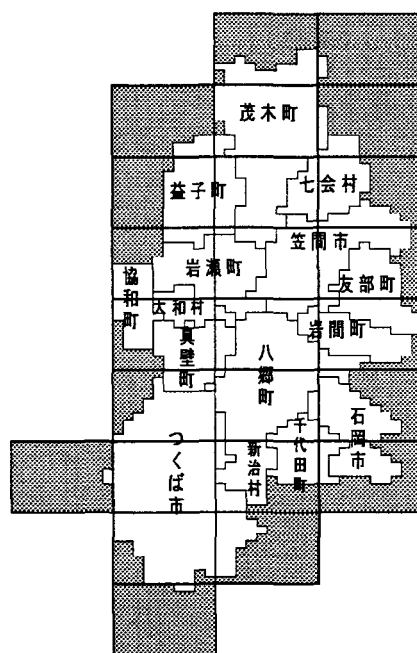


図-1 笠間地域及び市町村界
【3次メッシュ(1kmメッシュ)】

表-1 温帯林の保全と持続可能な森林経営の基準・指標 (モントリオールプロセス)

基準1: 生物多様性の保全	指標: (略)
基準2: 森林生態系の生産力の維持	指標: (略)
基準3: 森林生態系の健全性と活力の維持	指標: (略)
基準4: 土壌及び水資源の保全と維持	指標: (略)
基準5: 地球的炭素循環への森林の寄与の維持	指標: (略)
基準6: 社会の要望を満たす長期的・多面的な社会・経済便益の維持及び増進	指標1: 生産及び消費 (略) 指標2: レクリエーション及び観光 a. 全森林面積と対比した、一般的なレクリエーション及び観光のために経営される森林の面積及び比率 b. 人口及び森林面積と対比した、一般的なレクリエーション及び観光に利用される施設数及び施設のタイプ c. 人口及び森林面積と対比した、レクリエーション及び観光のための利用客滞在延べ日数 (以下略)
基準7: 森林の保全と持続可能な経営のための法的、制度的及び経済的枠組み	指標: (略)

ーションなどの専門家が、それぞれ指標の開発や評価に関わる研究を行っている⁴⁾。

(2)方法

森林観光レクリエーションに関わる持続性の評価法を検討するにあたり、表－2に示す幾つかの留意点が指摘されている³⁾。また、他の指標と容易に比較可能な評価法をつくることを求められている。

そのため、今回は森林管理から見た観光レクリエーション資源や施設のポテンシャルを、国土数値情報の3次メッシュ（1 km メッシュ）単位に算出することにした。そして、そのポテンシャルをもとに、上記の留意点を踏まえた評価方法の確立に向けて考察した。

手順としては、まずはじめに、平成 10 年 3 月発行の全国観光情報データベース⁵⁾に掲載された観光資源・施設の位置を正確に特定した。次に、それらの資源・施設が、森林とどの程度関わりを持っているのか考慮して得点化した（表－3）。更に公開性や重複度、現地検討の結果をふまえて得点を修正し、3次メッシュごとに合計点を算出した。そして、その合計点を基礎点としてフィルタリング処理を行い、最終評点を算出し、ポテンシャル値とした。フィルタリング処理とは、画像処理等で用いられる平滑化法の一つで、最近では森林の生活環境保全機能の解析などにも応用されている⁶⁾。最後に、高ポテンシャルの集中地について、その理由を考察し、持続性を検討するための方向性について明らかにした。

3. 結果及び考察

(1)笠間地域の観光レクリエーション資源・施設の特徴

全国観光情報データベースから抽出された資源・施設は、431 件存在した。そのうち、メッシュ単位で位置特定が不可能なもの（無形物や長大なもの）を除き、296 件を解析の対象とした（表－4）。

表－2 森林観光レクリエーションの指標化にあたっての留意点

留意点1:	森林観光レクリエーションに関わる行為がそのものが将来にわたって過不足無く持続可能か検討できる指標であること
留意点2:	ある森林観光レクリエーションに関わる行為が、他の森林観光レクリエーションに関わる行為を阻害していないか検討できる指標であること
留意点3:	森林観光レクリエーションに関わる行為が、森林環境(生物多様性や水資源など)や農林業の持続性を阻害していないか検討できる指標であること

表－3 資源・施設の素点の付け方

得点	基準	主な事例
4ポイント	森林空間や樹木などが直接観光やレクリエーションの対象となっている資源・施設	山岳・巨樹などの天然記念物・並木・サクラの名所・森林博物館・森林公園・スキー場など
3ポイント	森林空間や樹木などが直接的対象となっているわけではないが、その存在が大きな影響を及ぼしうる資源・施設	地質岩石等の天然記念物・神社仏閣・日本庭園・貝塚・古墳・歴史民俗博物館・観光農林業など
2ポイント	森林空間や樹木などが直接的対象となっているわけではないが、それらが関与する可能性のある資源・施設	湖沼・歴史的建築物・ダム・堰・句碑・美術館・地域センター施設・マリナー・レジャーランドなど
1ポイント	森林空間や樹木などが直接的対象となっておらず、それらの関与性も低い資源・施設	古美術品や仏像などの屋内展示物・工場見学などの産業観光施設など

表－4 笠間地域内の観光資源・施設数と解析対象地数

資源タイプ	総数	対象数	施設タイプ	総数	対象数
山岳	11	11	公的観光レクリエーション地域	9	9
湖沼	2	2	博物館	9	9
河川景観	0	0	美術館	11	11
海岸景観	0	0	動植物園	5	5
特殊地形	2	2	水族館	0	0
動物	1	1	公園	21	21
植物	27	27	産業観光施設	0	0
温泉	0	0	展望施設	4	4
城郭	0	0	センター施設	13	13
神社仏閣	42	42	スポーツリゾート	0	0
庭園	1	1	サイクリングコース	6	0
町並み	2	2	ハイキングコース	11	1
旧街道	1	1	自然歩道・自然研究路	9	3
史跡	19	19	オリエンテーリング	5	5
歴史的建造物	1	1	キャンプ場	11	11
近代的建造物	4	3	ゴルフ場	31	31
その他名所	34	34	フィールドアスレチック	2	2
行・祭事	46	0	スキー場	0	0
郷土芸能	19	0	アイススケート場	0	0
伝統工芸技術	4	0	海水浴場	0	0
地域風俗	1	0	マリナー・ヨットハーバー	0	0
郷土景観	0	0	観光農林業	10	8
郷土料理	0	0	観光牧場	0	0
特産物	37	0	観光漁業	7	4
小計	254	146	レジャーランド	3	3
			ショッピング店	5	5
			郷土料理店	5	5
			小計	177	150
			総計	431	296

(2) 地域ポテンシャルの算出

上記の手順で解析を行った結果を図-2に示す。今回の結果では、A～ABまでの計28ヶ所の評価値のピーク（20ポイント以上）を見ることが出来た。

また、ポテンシャルが10以上の地域に注目すると、①笠間・茂木地域（ピークB,D,F,X,AA）、②七会村地域（ピークN）、③-1笠間・岩瀬地域（ピークA,I,J,L,M,P,AB）、③-2筑波山麓地域（ピークC,E,G,K,O,Q,R,T,U,W,Y,Z）、④筑波研究学園都市地域（ピークH,S）、⑤つくば市谷田部地域（ピークV）など、各ピークが大小のクラスターにまとまっていることも明らかになった。

(3) 各々のピーク地の特性

次に、各々のピーク地の特性について考察し、表-5にまとめた。表-5を見ても分かるとおり、この地域には①自然資源が主体的な地域（自然型）や、②文化資源が主体的な地域（文化型）、③自然と文化の折衷地域（折衷型）、④施設導入に積極的な地域（導入型）、⑤都市的施設や資源の集中地（都市型）、⑥その他が見られた。①～③の地域では、自然・文化資源の持続性を考慮して環境の質を高めるための森林管理を、④の地域では過度な施設導入により生物多様性などの他の持続性を脅かさない森林管理を、⑤の地域では公園緑地などと共に都市的アメニティを高めるための森林管理の方向性が想定された。

4. おわりに

以上、笠間地域を対象に、森林に関わる観光レクリエーション資源及び施設のポテンシャルを算出し、持続可能な森林管理の方向性を検討することができた。しかしながら現状では、その具体的な管理・施業体系が確立したわけではない。今後は現場管理へと繋がる具体的な考察が必要である。また、今回はメッシュ単位で位置特定が困難な資源・施設が除かれている。今後はそれらも加味した評価法へと発展させる必要がある。

更に、今回検討しなかった他の指標のうち、利用者数の検討も大きな課題の一つである。

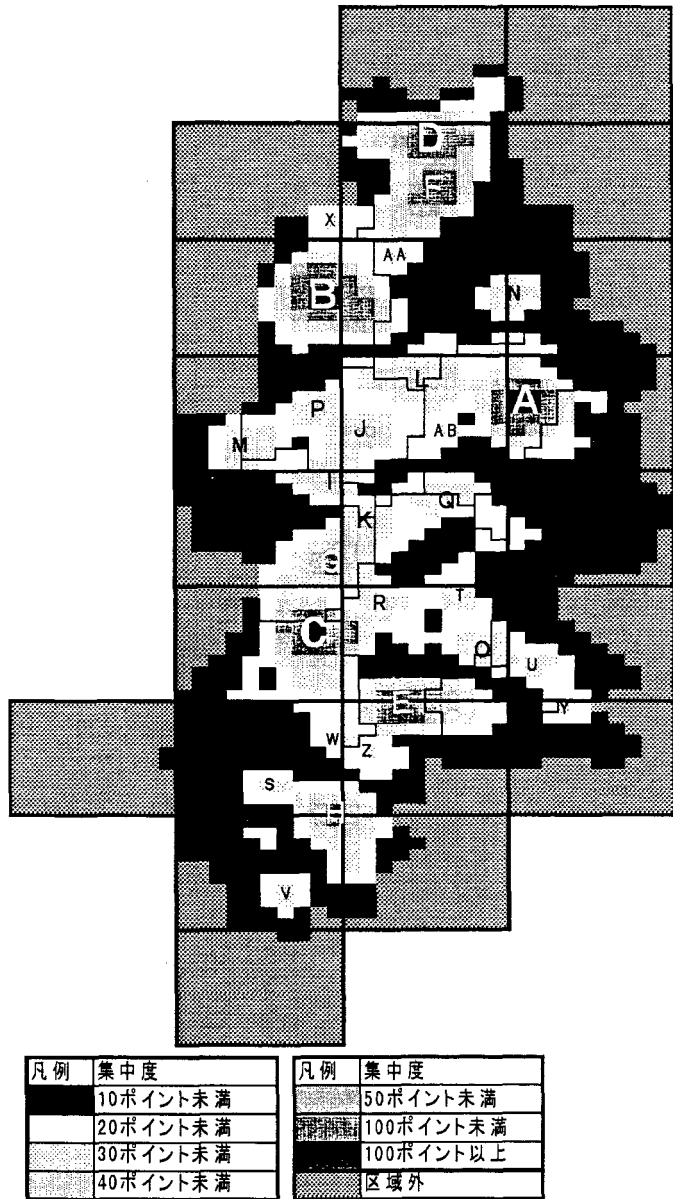


図-2 笠間地域森林観光レクリエーション資源・施設ポテンシャル
【3次メッシュ(1kmメッシュ)】

その点についても今後検討を行う必要がある。

表－5 笠間地域の森林観光レクリエーション資源・施設集中地域(ポイント20以上)の特徴

番号	市町村	地域名	得点	類型	特徴	主な資源・施設
A	笠間市	笠間中心地域	142.75	文化型	笠間市の中心部。笠間稲荷神社を中心に社寺、美術館などが集中。佐白山やツツジ園などの自然資源も多い。	笠間稲荷神社、盛岸院、日動美術館、笠間稲荷美術館、佐白山、つつじ公園、笠間城跡など
B	益子町	益子中心地域	119.75	文化型	益子町の中心部。陶芸関連施設や公園緑地が多い。	陶芸メッセ益子、益子陶芸村、国民休養地益子の森、益子共販センターなど
C	つくば市・真壁町	筑波山地域	115.75	折衷型	筑波山の周囲に多くの自然・文化資源や施設が集中。	筑波山、筑波山神社、筑波高原キャンプ場、筑波梅林、ガマ園、つつじヶ丘など
D	茂木町	大瀬地域	104.75	自然型	那珂川を中心とした自然資源を核に様々な施設が集中。	大瀬観光梁、鎌倉山、茂木大瀬キャンプ場、シダケ教室など
E	新治村・千代田町	新治千代田山野辺地域	89.25	折衷型	霞ヶ浦を見下ろす自然地域に山麓に文化資源や施設が集中。	向上庵のしだれ桜、清滝寺、東城寺、小野小町の墓、ゆうもあ村、成沢の山桜、中央青年の家など
F	茂木町	桔梗城跡地域	74.75	文化型	茂木町の中心部。桔梗城跡を中心に社寺等が集中。	桔梗城跡、城山公園、寛成寺のカヤ、荒極神社のケヤキなど
G	真壁町	真壁城跡地域	57.50	文化型	真壁城跡を中心に、それにまつわる資源・施設が集中。	真壁城跡、伝正寺、御所駒ヶ滝神社、真壁氏累代の墓、レストハウスみかげなど
H	つくば市	研究学園都市地域	56.50	都市型	つくば市の中心部。コンサートホール・美術館などの施設の周りに大規模都市公園が存在。	茨城県つくば美術館、ノバホール、つくばエキスポセンター、中央公園、クレオなど
I	大和村	雨引観音地域	46.00	文化型	雨引観音を中心に花木園等を整備している。	雨引観音、雨引観音のサクラ、あまびき美術館など
J	岩瀬町	桜川地域	41.50	折衷型	天然記念物のサクラと、それにまつわる文化資源が集中。	桜川のサクラ、桜川公園、磯部稲村神社、月山寺など
K	真壁町・八郷町	加波山地域	40.50	折衷型	加波山頂付近に歴史・文化資源が集中している。	加波山、加波山神社、旗立石、足尾山など
L	笠間市・茂木町	片庭小貫地域	40.50	自然型	仏頂山山麓の茂木町小貫、笠間市片庭に資源・施設が連なる。	仏頂山、小貫観音堂、小貫のイロハモジ、撈蔵寺、片庭ヒメハルセツ発祥地など
M	岩瀬町	上野沼地域	39.25	導入型	上野沼の周辺に社寺やゴルフ場が散在。	上野沼、上野沼やすらぎの里、新治廃寺跡、イニア下館ゴルフ場など
N	七会村	山びこの郷地域	33.50	導入型	山間型レクリエーション施設の導入地域。周囲にゴルフ場など。	山びこの郷キャンプ場、サウイングスゴルフ場、新水戸ゴルフ場、弘法大師像など
O	石岡市・千代田町	風土記の丘地域	33.00	導入型	大規模レクリエーション施設の導入地域。常陸風土記の丘が中心。	常陸風土記の丘、波付岩キャンプ場、セゴビアゴルフ場など
P	岩瀬町	富谷山地域	30.50	折衷型	富谷山頂の周りに寺院、公園、ゴルフ場が集中。	富谷山、富谷観音、富谷山公園、岩瀬桜川ゴルフ場など
Q	笠間市・八郷町・岩間町	吾国山地域	30.25	自然型	吾国山頂を中心に資源・施設が集中している。	吾国山、吾国山洗心館、スラン群生地など
R	八郷町	八郷西部山麓地域	30.00	その他	寺院・レジャーランド、特殊地形が隣接して並ぶ。	西光院、東筑波ユートピア、球状花崗岩など
S	つくば市	ゆかりの森地域	27.00	導入型	森林公園を整備した地域。	ゆかりの森、ゆかりの森キャンプ場、学園手作りハムの会
T	八郷町	柿岡地域	25.50	その他	ゴルフ場の周りに旧家、古墳が存在。	佐久良東雄旧宅、丸山古墳、サミットゴルフ場、東筑波ゴルフ場など
U	石岡市	国分寺地域	24.50	文化型	石岡市の中心部。常陸国分寺跡や国衙跡などが存在。	常陸国分寺跡、常陸国分尼寺跡、常陸国衙跡、石岡民俗資料館など
V	つくば市	谷田部中心地域	24.00	都市型	旧谷田部町の中心部。センター施設が集中。	つくば市老人福祉センター、谷田部総合体育館、不動並木など
W	つくば市	栗原地域	22.25	文化型	古くからの集落の中に文化資源が存在。	北斗寺、大塚家住宅など
X	益子町	益子北部地域	22.00	導入型	ゴルフ場の集中地域。	ワイルドソノイタルゴルフ場、太平洋クラブゴルフ場、小宅古墳群など
Y	石岡市	舟塚古墳地域	22.00	文化型	霞ヶ浦を望む巨大古墳が存在。	舟塚山古墳、府中愛宕山古墳、グリーンバレス石岡など
Z	新治村	藤沢・高岡地域	21.00	その他	寺院の隣に森林公園を整備。	法雲寺、新治村ふるさとの森など
AA	茂木町	小山地域	20.50	その他	サクラの名木の周囲にゴルフ場。	小山のヤマサクラ、東宮ゴルフ場、GOLF&SPORTSまじこ倶楽部など
AB	笠間市	稲田地域	20.00	文化型	浄土真宗別格本山の周囲に文化資源などが散在。	西念寺、出雲大社常陸協会、岩谷寺、稲田石切山脈など

参考文献 1) 国際林業協力研究会編(1996)持続可能な森林経営へ向けて。454pp。日本林業調査会、東京 2) 家原敏郎(1999)日本の新しい森林資源モニタリング調査。山林1384、54-61 3) 森林総合研究所「持続可能な森林経営」委員会編(1997)「持続可能な森林経営のための基準・指標」の現状と問題点。70-78、森林総合研究所、茨城 4) 持続可能な森林経営における指標の測定法の開発・評価研究チーム編(1999)持続可能な森林管理のための基準と指標。18pp。森林総合研究所、茨城 5) (社)日本観光協会編(1998)全国観光情報データベース(CD-ROM版)、(社)日本観光協会、東京 6) 露木聡(1998)都市の発達段階をもとにした緑地環境区分手法の開発。森林計画学会誌31、37-47 7) 林野庁編(1989)森林の社会的評価・科学的管理手法に関する調査報告書。105-139、林野庁、東京 8) 阿部正久・石橋整司(1995)森林の総合評価法の開発。森林計画学会誌25、33-56

日本レジャー・レクリエーション学会会則

〈第1章 総則〉

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

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

第3条 本会の事務局は、埼玉県新座市北野1-2-26 立教大学武蔵野新座キャンパスコミュニティ福祉学部沼澤研究室内に置く。

〈第2章 事業〉

第4条 本会は第2条の目的を達するため、次の事業を行う。

1. 学会大会の開催
2. 研究会・講演会等の開催
3. 機関誌の発行ならびにその他の情報活動
4. 研究の助成
5. 内外の諸団体との連絡と情報の交換
6. 会員相互の親睦
7. その他本会の目的に資する事業

第5条 学会大会は、毎年1回以上開催し、研究成果を発表する。

〈第3章 会員〉

第6条 本会は正会員の他、賛助会員、講読会員、および名誉会員を置くことができる。

1. 正会員は第2条の目的に賛同し、正会員の推薦および、理事会の承認を得て、

規定の入会金および会費を納入した者とする。

2. 賛助会員は、本会の事業に財政的援助をなした者で理事会の承認を得た者とする。

3. 講読会員は、本会の機関誌を講読する機関・団体とする。

4. 名誉会員は、本会に特別に貢献のあった者で、理事会の推薦を得て総会で承認された者とする。

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

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

第9条 会員は原則として、いずれかの支部に所属するものとする。

〈第4章 役員〉

第10条 本会を運営するために、役員選出規則により正会員の中から次の役員を選ぶ。

理事25名以上30名以内（内会長1名、副会長若干名、および理事長1名）、監事2名

第11条 会長は、本会を代表し、会務を総括する。

2. 副会長は、会長を補佐し、会長に事故がある時、または会長が欠けたときは、会長が予め指名した順序により職務を代行する。

3. 理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。

4. 監事は、会計および会務の執行状況について監査する。

第12条 役員の任期は2年とする。但し、再任を妨げない。役員の選出についての規則は別に定める。

第13条 本会に名誉会長および顧問を置くことができる。

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

〈第5章 会議〉

第14条 本会の会議は、総会および理事会とする。

第15条 総会は、毎年1回開催し本会の運営に関する重要事項を審議決定する。

総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。

議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。

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

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

〈第6章 支部および専門分科会〉

第18条 本会の事業を推進するために、支部ならびに専門分科会を置くことができる。支部ならびに専門分科会についての規則は別に定める。

〈第7章 会計〉

第19条 本会の経費は、会費、寄付金および

その他の収入をもって支弁する。

第20条 会員の会費は次の通りとする。

1. 入会金 2,000 円

2. 正会員 年度額 8,000 円

3. 賛助会員 ヶ 20,000円以上

4. 講読会員 ヶ 8,000 円

第21条 本会の会計年度は毎年4月に始まり、翌年3月に終る。

付 則

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

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成5年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成8年11月24日より一部改訂する。

本会則は、平成10年11月23日より一部改訂する。

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規程

昭和46年 3 月21日制定

昭和57年 6 月12日改訂

昭和58年 7 月 1 日改訂

平成元年 2 月 2 日改訂

平成 8 年 4 月 1 日改訂

1. 投稿者は、本学会会員であること。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、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（A 4 版）に黒インク書きまたは、ワープロ（A 4 版、800 字：25字×32行）で仕上げるものとし、本文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、欧文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。
5. 図表および写真は、オリジナルなものとし、必ず通し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、欧文による題名、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り添付する。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 順に通し番号をつけて一括し、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、署名、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ることとする。
9. 原稿は一篇につき図表・写真共刷り上がり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、投稿時点に申し出ること。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. 本誌への投稿は、下記編集委員会宛てに行うこととする。

〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26
立教大学 武蔵野新座キャンパス
コミュニティ福祉学部 沼澤研究室内
日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会
電話・FAX：(048)471-7356

「レジャー・レクリエーション研究」

投稿募集

研究論文の投稿は、常時受け付けております。

積極的にご投稿下さい。

※学会で発表した論文からの学会誌投稿も

お待ちしております。

(編集委員会)

学会大会号編集企画

鈴木 祐一 (学会会長)	荒井 啓子 (学会常任理事)
秋吉 嘉範 (学会副会長)	飯田 稔 (学会常任理事)
石井 允 (学会副会長)	坂口 正治 (学会常任理事)
高橋 和敏 (学会副会長)	嵯峨 寿 (学会常任理事)
松田 義幸 (学会副会長)	下村 彰男 (学会常任理事)
麻生 恵 (学会監事)	寺島 善一 (学会常任理事)
大堀 孝雄 (学会監事)	西田 俊夫 (学会常任理事)
鈴木 秀雄 (学会理事長)	西野 仁 (学会常任理事)
	松浦三代子 (学会常任理事)
	松尾 哲夫 (学会常任理事)
	油井 正昭 (学会常任理事)

第29回学会大会号 (No.41) 編集委員会

鈴木 秀雄 (委員長)	嵯峨 寿
飯田 稔	下村 彰男
石井 允	寺島 善一
片桐 義晴	西田 俊夫
坂口 正治	沼澤 秀雄
	松尾 哲矢

Editorial Committee for Papers of the 29th National Congress

H.Suzuki (Chief Editor)	H.Saga
M.Iida	A.Shimomura
M.Ishii	Z.Terashimi
Y.Katagiri	T.Nishida
M.Sakaguchi	H.Numazawa
	T.Matsuo

Subscriptions published two times a year: one issue in Japanese with abstracts in English and another issue in only Japanese by Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS).

Subscription is available to libraries, institutions, department, and individual members at the equivalent amount of foreign currency of 8,000 Japanese yen as a member (U.S. \$100 at present inclusive of postage).

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

c/o: Rikkyo University

1-2-26 Kitano Niiza-city, Saitama, 352-8558, Japan

Tel. & Fax. your country code+81+048-471-7356

『レジャー・レクリエーション研究』第41号 (NOV.,1999)

平成11年11月20日 印刷

平成11年11月25日 発行

編集・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

〒352-8558 埼玉県新座市北野 1-2-26

立教大学 武蔵野新座キャンパス

コミュニティ福祉学部 沼澤研究室内

電話・FAX：(048)471-7356

GOODSHOT[®]

ASICS GROUND GOLF

グラウンド・ゴルフの 歩みとともに

アシックスはこれからも数々のスポーツテクノロジーを
背景に人と人とのふれあいや
健康づくりを応援します。



未来をみつめる健康テクノ
asics
株式会社アシックス

●(株)アシックスの登録商標です。
●表示価格は消費税抜きの価格です。消費税は別途申し受けます。
●講習会についてのお問い合わせは、
当社健康スポーツ事業統括部までどうぞ。TEL (078) 303-6873 (専用)
●商品についてのお問い合わせは、(株)アシックスお客様相談室までどうぞ。
本 社 〒650-8555 神戸市中央区港島中町7丁目1番1 TEL (078) 303-2233 (専用)
東京支社 〒130-8585 東京都墨田区錦糸4丁目10番11号 TEL (03) 3624-1814
●アシックススイインターネット情報は<http://www.asics.co.jp/>



おかげさまで50年



スポーツ用品全般

山田スポーツ商会

〒130-0004 東京都墨田区本所2-20-9 細井ビル 3 F
電話 (03) 3621-7766 FAX (03) 3621-7770

時代をカタチに。 確かな技術の証です。

情報・ニューメディアの多様化、転換期を迎えつつある
平成のいま、私たちは、ハイテクノロジーを駆使し
最先端の印刷物の制作と
お客様にとって、
より身近な存在で
応えたいと考えて
おります。



ishibashi printing

石橋印刷

神奈川県小田原市飯泉1033 〒250-0863
Tel.0465-47-9171(代) Fax.0465-48-2411

- トータルクリエイティブ・企画・デザイン・編集
- カタログ・パンフレット・ポスター・プログラム・DM
- PR誌・会社案内・手帳・カレンダー・POP
- 写真撮影・パネル・VTR
- 出版
- 総合印刷

グラフィック・コミュニケーションズ

株式会社 白鷗社

〒170-0002

東京都豊島区巢鴨1-14-10

TEL.03(5977)8761

FAX.03(5977)8767

Graphic Communications



スポーツをみんなのものに

スクールスポーツからスポーツイベント、スポーツ施設、オリジナルブランドまで
サススポーツは、皆様の良きパートナーとしてあらゆるニーズにお応えします。

サススポーツ オリジナルブランド



ロッカーキーバンド
キーウォーカー



マスゲーム用品
バラバルーン



チアリーダーウェア
日本輸入販売代理店
DEHEN MADE IN USA

株式会社 サス・スポーツプロダクト

本社 〒101-0048 ・東京都千代田区神田司町2-17
TEL.03-3233-3711 FAX.03-3233-3716

ショップ

- 国立競技場霞ヶ丘店 ● 国立競技場代々木店
- 国立競技場西が丘店 ● 日本大学豊山学園店

おかげさまで20周年!!

JTBサン&サンは、これからも旅を通して
レジャー・レクリエーションのお手伝いをいたします。

ハワイウォーキング 6DAY 《グレートアロハランツアー》

なんと参加者30,000人!

世界でベスト10に入るスポーツイベント!!

ハワイでは毎年2月の第3月曜日は、アメリカ合衆国の初代大統領ジョージ・ワシントンの生誕記念として祝日に指定されているその記念すべき日に、ホノルルマラソンと並んで2大スポーツイベントであるグレートアロハランを開催します。

グレートアロハランは、地元の数千人にも及ぶボランティアより運営され、全米ベスト5、世界でもベスト10に入るスポーツイベントです。参加者も走破記録を目指す人、歩いて楽しむ人、ちびっ子からお年寄りまで、又ハンディキャッパーの方もと、どなたでも参加が可能です。

コースはアロハタワーを出発しアロハスタジアムまでの約アッダウンの少ないコースで約13Km。

どなたでも歩き安いコースとなっています。

*詳しくは、JTBサン&サンまでお問い合わせください。

今話題のウォーキングを爽やかなハワイの青空の下、

体験してみませんか!

★2000年2月19日(土)~2月24日(木) 6日間

★お一人様ご旅行代金 ¥10,3000-(2名1室利用)

★ご利用ホテル
アイランドコロニー
又は同等のスタンダードホテル

お申し込み・お問い合わせ



JTBサン&サン

運輸大臣登録旅行業第568号

日本旅行業協会会員

〒170-0013 東京都豊島区東池袋4-39-11

ハワイウォーキングツアーデスク TEL 03-5950-0631

国内旅行から海外旅行まで
格安旅行から豪華旅行まで



全ての

旅行の相談・ニーズに応じます。

お問合せ・ご連絡先

〒105-0001 東京都港区虎ノ門1-26-5 虎ノ門17森ビル

JTB海外旅行虎ノ門支店

担当 柿沼・毛利

TEL 03-5512-0510

FAX 03-5512-0526

文具・書籍・事務機・パソコン・家電
学会、旅行手配(国内旅行・海外旅行・JR券・航空券・宿泊)
パーティ宴会・弁当

淑徳大学みずほ台生活協同組合

〒354-0041 埼玉県入間郡三芳町藤久保 1150-1
TEL.0492-59-5151 FAX.0492-59-1308
大学内線<188>

<http://www.tky.u-coop.or.jp/shukutoku-mizuho/>

実地試験免除の
公認で
合宿じゃなくて
通学で
最短 17日間!
スピード取得コース・定員制

あなたのスケジュールに合わせて、コースもいろいろ!! ◎追加料金ゼロ!! 安心パックもご利用ください。

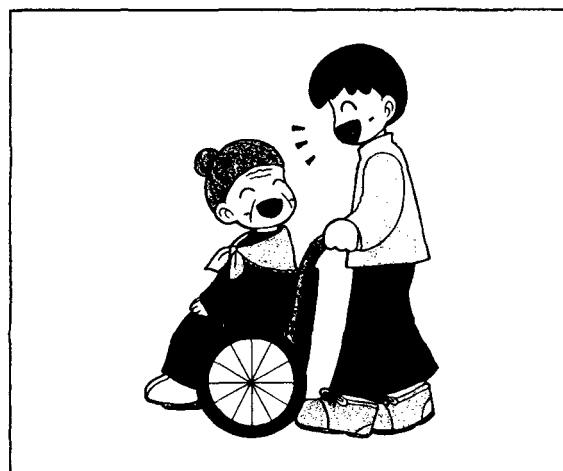
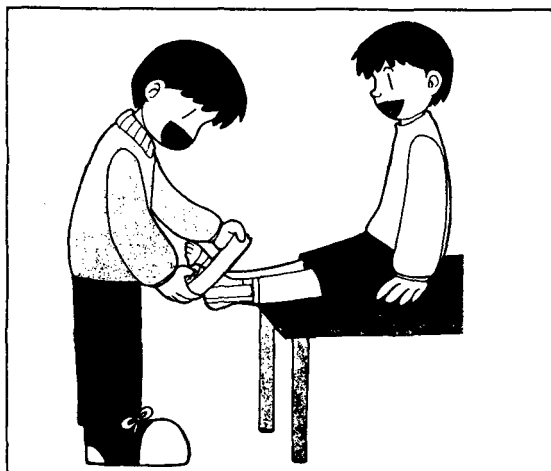
埼玉県公安委員会指定
交通安全教育センター

普通自動車・普通二輪車・大型二輪車

セイコーモータースクール

実地試験免除!! ☎ 0492-61-0001 (代)
東上線ふじみ野駅～徒歩7分

いまだから、スポーツと健康について学ぶ



競技選手のトレーナーから
高齢者の健康指導者まで養成

スポーツ健康学科

スポーツ選手のトレーナーまた
アスレティック・インストラクター
スイミングや幼児体操指導者を
目指す学科です。
運動生理学、バイオメカニクス
救急法、ボールバランストレーニング
キネシオテーピングなど

高齢者健康学科

高齢者の健康管理、運動・レクリエーション
サービスの指導者を目指す学科です。
セラピューティック・レクリエーション
高齢者体育指導法、健康体操&ストレッチ
の授業のほか指導実習。ホームヘルパーの
資格取得が可能です。

本校の特徴

■最前線で活躍する講師から学ぶ

本校の講師陣には、ユニチカ・バレーボールチームの現職トレーナーをはじめ
競技の最前線で活躍するトレーナー、コンデショニングコーチが＜現場の専門技術＞
の授業を担当します。

新設の『高齢者健康学科』でもトップクラスの講師と豊富な実習が用意されている。

■働きながら、経験しながら学ぶ

本校は通常授業を夜間（PM6-9時）実施しているため、昼間に豊富な実習体験と学費の
一部をアルバイトで補うことが可能。

実力と収入の両面をアップすることができます。

■少人数で学ぶ

開学以来20年間、1学年40名定員の少人数制を貫き、学生個々のニーズに対応し
た指導を実施します。

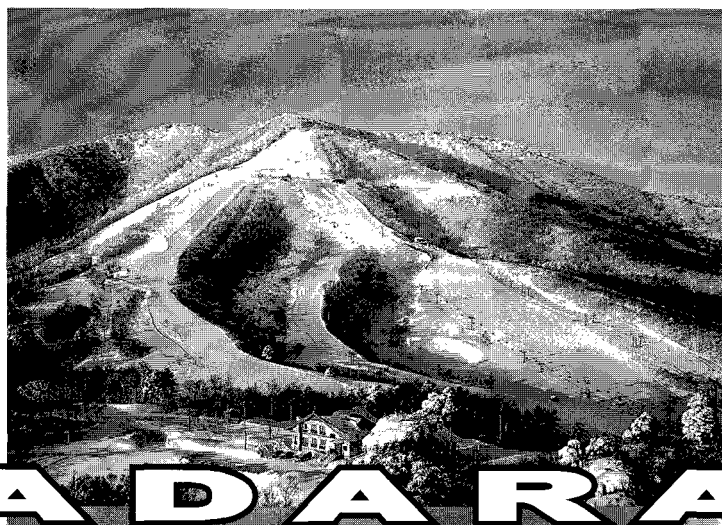
「ひとりひとりの顔が見える」そんな学校が東京体育専門学校です。

東京体育専門学校

〒152-0035 東京都目黒区自由が丘2-19-8 ☎03-3718-0665

自然を愛する人のリゾート。

極上パウダースノーの冬はもちろん、一年中、楽しみ尽きないマダラオです。



MADARAO

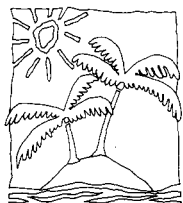


マダラオに待望の温泉が登場！
斑尾山を望む露天風呂とサウナ付大浴場にて、
ご宿泊以外の方にもご利用いただけます。

上信越自動車道／中郷I.C～上越JCT・開通
豊田飯山I.Cより25分

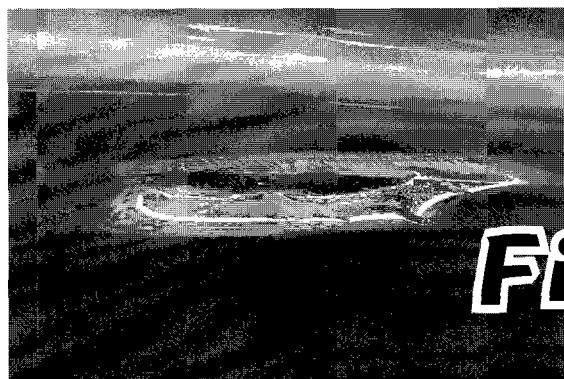
 **斑尾高原ホテル・スキー場**

〒389-2257 長野県飯山市斑尾高原
ホテル代表 ☎0269-64-3311 スキー場インフォメーション ☎0269-64-3214
東京予約 ☎03-3216-2611
<http://www.madarao.co.jp>



**MANA
ISLAND
RESORT**
Fiji

倶楽リゾート・東京予約センター
マナ・アイランドリゾート東京オフィス
〒104-0032 東京都中央区八丁堀2-20-9
京橋第八長岡ビル
営業時間9:00~18:00 (月~金)
◆マナ・アイランドリゾート現地連絡先
P.O.BOX610 Lautoka, Fiji
phone.. (679) 661455
Fax. (679) 661562



Fiji

マナ・アイランドリゾート及びダイビングに
関するお問い合わせ・資料請求及び予約は

TEL.03-3553-2002
FAX.03-3553-2444



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

アメリカの公園・レクリエーション行政

— その歴史的背景と事例研究 — **最新刊**

(財) 日本レクリエーション協会 監修
(株) 余暇問題研究所 編

定価(本体2,400円+税)

現代人とレジャー・ レクリエーション

高橋 和 敏 監修
余暇問題研究所 編著

定 価 (本体2,500円+税)

セラピューティック レクリエーション

— 障害の軽減・健康の維持を願う人へのレクリエーション —

鈴 木 秀 雄 著

定 価 (本体2,428円+税)

社会体育指導ノート

— 指導現場からのアドバイス —

高 橋 和 敏 著

定 価 (本体1,262円+税)

大塚製薬

人類のカラダにすばやく、水分とイオン。



冬の体の悩み

- ・力加い。
- ・手荒い。
- ・ホカリスエット

外に出れば凍える寒さ。部屋に入れば暖房で空気はカラカラ。乾燥しがちな冬のカラダをサポートする強い味方、ポカリスエット。体液に近い成分だから、カラダに負担をかけることなくすばやく必要な水分とイオンを補給することができます。なるほど、だからポカリスエットは冬のカラダの必需品、なのですね。

BODY REQUEST

ポディリクエスト | ポカリスエット



JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies
No. 41

Papers of the 29th National Congress

Special Issue :

Papers Presented at the 29th National Congress of
Japan Society of Leisure and Recreation Studies
(Dec. 4 and 5, 1999)

(Shukutoku University : Saitama, Japan)

Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Nov. 1999