

レジャー・レクリエーション研究

第48号

〈原著論文〉

- 身体障害者スポーツ実施者から見た〈クライアント-ボランティア〉関係に関する研究
山田 力也 1
- 学習社会の実現とネットワーク構造
—— ネットワーク社会における対話型古典学習プログラムの応用 ——
犬塚潤一郎 13

〈研究資料〉

- 高齢者の身体レクリエーション活動の効果と支援体制づくり
—— 高齢者とその家族のQOLとの関係 ——
金子 勝司・小池 和幸 43

〈日本レジャー・レクリエーション学会 会則及び諸規定他〉

〈日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則設置の趣旨〉

〈レジャー・レクリエーション研究投稿規定〉

〈編集委員会からのお知らせ — 投稿規定の改定について —〉

日本レジャー・レクリエーション学会

2002年10月

日本レジャー・レクリエーション学会とは……

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

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

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

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

Japan Society of Leisure and Recreation Studies

事務局 〒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 松尾研究室内
日本レジャー・レクリエーション学会事務局
電話・FAX. 048-471-7345

郵便振替 00150-3-602353

口座名 「日本レジャー・レクリエーション学会」
※事務局へのお問い合わせは、FAXでお願い致します

日本レジャー・レクリエーション学会の 会員となったら……

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

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

〈原著論文〉

身体障害者スポーツ実施者からみた
〈クライアント-ボランティア〉関係に関する研究

山田力也*

**A study on the relationship between clients and volunteers
observed by physically disabled sports players**

Rikiya YAMADA*

Abstract

The purpose of this study is to clarify presence or absence of unpleasant experiences in sport volunteer activities, the contents, and the related factors in clients having sport volunteer activities for the disabled, and to elucidate the relationship between clients and volunteers by comparing these results with their social features, execution of sports, and awareness.

We carried out a social questionnaires survey in the 317 disabled subjects who played sports one day or more a month, using sport facilities for the disabled.

The main results were as follows:

1) Although the satisfaction degree as sport volunteers was high, about 40% of the volunteers had unpleasant experiences in the activities. The proportion of the subjects having unpleasant experiences tended to be higher in the subjects who had experienced sports meetings.

2) Specific contents of the unpleasant experiences were diverse, including discrepancy between expected recognition and role recognition, lack of support techniques, sensation to be regarded as being at a socially low position, arrogant attitude, and others. Especially, as for the later two aspects, appearance of discrimination awareness triggered by the activities was indicative.

3) In analysis of factors related to the sport volunteer activities, three factors were extracted, being named familiarity factor, social position factor, and support technique factor, respectively.

4) In comparison of each factor with social features, execution of sports, awareness, related items, as for familiarity factor, males, club-subscribers, persons with experiences of sports meetings tended to agree more. As for social position factor, younger persons tended to be sensitive to their social position in immediate enjoyment intention.

As future subjects, it will be necessary to investigate the relationship between clients and volunteers in more detail and to elucidate dynamism and mechanism of the process of forming the relationship between and clients sport volunteers.

Key word: disabled sports, relationship between clients and volunteers, sport volunteer

*西九州大学 健康福祉学部 社会福祉学科 Department of Social Welfare Science, Faculty of Health and Social Welfare Science, Nishikyushu University.

受理日：2002年7月4日

1. 緒言

総理府の「障害者白書」(2000)によれば、わが国における障害児・者^{注1)}の総数は、約576万人であり、その内訳は、身体障害児・者が約317.7万人、知的障害児・者が約41.3万人、精神障害者が約217万人となっている^{注2)}。

個人の尊厳に基礎づけられたノーマライゼーション社会の実現は、いかにして可能なのか。この問題は、障害の有無にかかわらず、われわれ人間に課せられた最重要の課題だともいえる。なかでも障害者の人権と豊かな生をいかに保障していくのか、この課題に対し、1981年、「完全参加と平等」をテーマとした国際障害者年、それに続く国連・障害者の十年の取り組みを通して、国際的にさまざまなアプローチが始められている。

我が国における障害者の社会参加の促進と生活の質の向上を通じたノーマライゼーション社会の達成にむけたさまざまな取り組みの中で、近年、スポーツや運動の有効性が注目されてきている。

たとえば、1998年の長野冬季パラリンピックや2000年のシドニー夏季パラリンピックでの日本選手の活躍は、障害者の社会参加の機会拡大にとどまらず、障害の有無を超えた人間の無限の可能性を提示し、国民全体に希望と感動を与えたと同時に、障害者の地位向上に寄与してきたものといえよう。

また、日常のスポーツ活動においても障害者スポーツは、単なるリハビリテーションの手段としてだけでなく、身体的コミュニケーション性および遊戯性に支えられた人的交流やスポーツを中心としたコミュニティ形成、身体文化としてスポーツを享受することによる生きがいの創出など、さまざまな有効性が認識されつつある。

しかしながら、その一方で、いわゆる障害者における競技者養成や日常のスポーツ活動を支援するという意味において、その必要性とは裏腹に施設の、人的、財政的なスポーツ環境の不備が顕在化しているのも事実である。現在、施設の、財政的な基盤整備が不可欠であることはいうまでもないが、指導者やボランティアなど人的支援システムの構築が急務といえよう。なかでも、ボランティアの量的確保と資質の向上が支援を求めている人(クライアント)との関係性のあり方を含め重要な課題となっている。

一般にボランティアとは、広義の社会福祉の領域で、自ら進んで、報酬を期待せずに時間や労働を提供し、社会的な目的実現に参加することを志す人として捉えられ、その特性として「自発性」、「無償性」、「公共性」があげられる^{注3)}。

総務庁の「社会生活基本調査報告」(1998)によると、ボランティア活動参加率(社会奉仕活動行動者率)は25.3%で国民の4人に1人の割合を示している^{注4)}。また、経済企画庁(現内閣府)の「国民生活選好度調査」(2000)によれば、実際にボランティア活動への参加意欲を持つ人の割合は65.0%、さらにこれまでボランティア活動をしたことはないが活動への参加意欲を持っている潜在的参加希望者の割合は、国民の約3人に1人にあたる37.0%となっている^{注5)}。この数字を見てもわかるように、わが国におけるボランティア活動は、阪神・淡路大震災(1995)を経験したことや、1996年、第52回国連総会において2001年をボランティア国際年とすることを定めたことも大きく影響し、一種のブーム現象としてではなく、今では生活上一般的な活動として定着しつつある。

つぎに、スポーツにかかわるボランティア活動、いわゆるスポーツボランティア^{注6)}についてみると、内閣府(2000)の調査によれば、全体の8.5%の人が何らかのスポーツボランティアに従事しており、今後、行ってみたいという人の割合は、21.4%にのぼる^{注7)}。わが国のスポーツボランティアについて主なものをみてみると、1995年に福岡市で開催された「第18回ユニバーシアード大会1995福岡」では、約55,000名、1998年長野県で開催された「第18回冬季オリンピック」では、34,000名以上がそれぞれの大会を支えた。さらにスポーツ指導に関するボランティアをみても、スポーツ指導者の大半がボランティアであることを勘案すれば、今後、我が国のスポーツの支援を考えていく場合、上述したようにスポーツボランティアの量的確保と資質の向上が急務である。

なかでも日常の障害者スポーツを支えるボランティアにおいては、それぞれ個人によって障害のタイプと程度が異なること、障害による心的外傷を有する人が少なからずいること等を勘案すれば、人間関係の醸成能力を基盤としつつ、障害のタイプと程度に応じた支援技術、態度形成が求められることになる。この意味で、障害者スポーツにおけるボランティアの態度、支

援技術、対人関係のあり方に対するさまざまなアプローチが求められているといえよう。またこのアプローチは、障害者スポーツの支援がいわば個別的、限界的状況を含むことから、障害者スポーツのあり方のみならず、スポーツボランティア、さらにはボランティア全般のあり方にも敷衍可能な意味内容を含むものと思われる。

ここで、障害者スポーツ研究ならびに障害者スポーツにおけるボランティア研究の動向について概観しておきたい。

わが国における、障害者スポーツに関する研究は、1970年代、身体障害者のスポーツ訓練⁹⁾、心身障害児(者)のリハビリテーションの研究¹⁰⁾等を契機として、主にリハビリテーション領域における障害者の身体・運動機能に対する理学・作業療法への運動療法の必要性³⁾、リハビリテーション体育のあり方^{8,30)}などの研究が行われた。それ以後、障害のタイプに応じた身体的、精神的に有効な運動内容の検討²⁹⁾や指導法⁹⁾などの研究が行われているが、これらは主に運動生理学、スポーツ医学、体育科教育学等からのアプローチであった。近年、これらの研究に加え、障害者スポーツを市民スポーツとして捉えた場合の問題点などを指摘した石原⁵⁾や、障害者のスポーツ・レクリエーション振興政策論を展開した大谷²⁰⁾、そして、障害者スポーツを地域におけるスポーツ振興の中でどのような形で展開していけるかについて「統合」をキーワードにその問題点や可能性に言及した藤田²⁾などの萌芽的研究がみられるようになってきている。

一方、スポーツボランティアに関する研究としては、ボランティア・スポーツ指導者に関しては、Weissら²⁸⁾や松尾ら^{12,15)}の研究が挙げられる。また、スポーツイベントに関しては、ボランティアの活動継続意欲を規定する要因に関するものとして綿ら²⁷⁾、山口ら³⁰⁾の研究、そして長ヶ原ら¹⁾の研究報告などがある。さらに、ボランティアの活動状況や意識に関連した調査研究としては、松尾¹³⁾による研究や工藤らの調査報告¹⁰⁾、内海らによる調査²⁶⁾等がある。これらの研究は、「する／受ける」の関係でいえば、いわば、「する」側に着目した研究であり、「受ける」側に着目した研究はほとんど見られない。

これらのことからわかるように、障害者スポーツ研究においては、スポーツボランティアに着目した研

究は、ほとんどなく、さらに、スポーツボランティア研究において、クライアント、いわば「受ける」側に立脚した研究は、ほとんどみられない。

しかしながら、近年、クライアントに着目することの重要性と具体的な課題を指摘する松尾¹⁴⁾の論考にみられるように、クライアント研究の重要性とその必要性は認知されつつあるともいえよう。クライアントに着目する主な意義としては、ボランティア側のみならず、クライアント側からみることで関係性の様相の特徴や形成過程における諸々のコンフリクトをより鮮明にみる事が可能となること、その結果、クライアント側に立ったクライアントとボランティアの新たな関係性のあり方が構想されることなどが挙げられよう。この意味で、このアプローチによって、スポーツボランティア研究において新しい領域を広げること寄与するのみならず、これらのことが明らかにされることによって、今後のボランティア養成に関わる資質の向上に寄与するものと思われる。

そこで本研究では、障害者スポーツにおけるボランティア活動におけるクライアント、いわばボランティア活動を「受ける」側に着目し、クライアントからみたスポーツボランティアに対する関係評価及び関係特性要因を把握するとともに、それらの結果について、社会的属性やスポーツ実施および意識から比較検討を行い、障害者スポーツにおける〈クライアントーボランティア〉関係の様相を明らかにすることを目的とする。

II. 分析枠組

ここでは、主に〈クライアントーボランティア〉関係のあり方に着目し、金子⁷⁾による関係性としてのボランティア論に依拠しつつ、分析枠組みを提示してみたい。

我が国における従来のボランティアイメージは、松尾¹⁴⁾よれば、「社会奉仕」、「滅私奉公」、「自己犠牲」というキーワードが示すように、自己を犠牲にして世のため、人のためにつくすというものであった。また、関係の取り結び方としても牧里¹¹⁾や三本松²¹⁾が指摘するように伝統的な農村社会に見られる血縁を媒介とした集団組織を土台に相互扶助を行うものや地縁を媒介とした町内会や婦人会などの居住の事実を契機に結束した集団組織を土台に相互扶助を行うものなど、血縁

や地縁に基づくボランティア活動が大半であり、いわば集団規範に基づくボランティアの考え方が中心であったといえよう。

それに対し、金子⁷⁾は、関係性の形成という観点から新たなボランティア論を展開している。金子によれば、ボランティアは「助ける」ことと「助けられる」ことが融合し、誰が与え誰が受け取っているのか区別することが重要ではないと思えるような、不思議な魅力にあふれた関係発見のプロセスであり、ボランティアとは、切実さをもって問題にかかわり、つながりをつけようと自ら動くことによって新しい価値を発見する人である。ここで重要なことは、ボランティアの提示する関係性、つまり、個人や社会への「かかわり方」と「つながりのつけ方」が、社会を多様で豊かなものにする、新しいものの見方と、新しい価値を発見するための人々の行動原理を提示するという点であり、この行為自体が社会の閉塞状況を打破するためのひとつの「窓」になると考える点である。

この視点からみれば金子も指摘するように、個人は、いわば「相互依存性のタペストリー」のなかで「他人の問題」を切り取らない、自らをその問題の一部として存在させることになるが、そのため、自らすすんでとった行動の結果として自分自身が苦しい立場に立たされるといふ、いわば自発性のパラドックスを抱え込むことになる。この自発性のパラドックスに身を投じることは、換言すれば自分自身をひ弱い立場に立たせることを意味し、つまりボランティアとは自ら動くことで自らをバルネラブルにすることであり、そこに他者との関係性を醸成する契機がある。

このことをスポーツボランティアに引き寄せて考えれば、スポーツボランティアは、障害者のスポーツ支援において自ら動き出すことで自らをバルネラブルとし、クライアントとの関係のなかで新しい価値の発見と両者の豊かな関係性を醸成するものと考えられる。しかしながら実際には、さまざまなコンフリクト、たとえば、支援技術の問題、する／受ける関係性、障害者／健常者の関係性に関するコンフリクトなどが存在するものと考えられる。

また、クライアントがスポーツボランティアと関係を持つということは、「相互依存のタペストリー」にクライアント自らが身を投じることを意味するが、その際、クライアントは、二重の意味でバルネラブルで

あると考えられる。すなわち、第一には、支援を受けること自体に関する暗黙知化された社会的位置関係における低位意識性、第二には、スポーツ特性に関わるスポーツ技術レベルの低さに起因するバルネラブル性である。これらが、ボランティアに対する支援の頼みにくさや遠慮意識、特別視や特別扱いを受けている感覚となって表出するものと考えられる。また、その一方で、スポーツの特性に関わる身体的コミュニケーション性や遊戯性によって、ボランティアとの親密性は、他の領域のボランティアと比較して高まりやすいものとも考えられる。これらの点を作業仮説として検討を進めていくこととした。

以上、本研究では、関係性としてのボランティア論に依拠し、クライアントが単なる支援の受け手からボランティアとバルネラブル性を共有する豊かな関係性の醸成にむけて、どのようなコンフリクトやバルネラブル意識を有しているかを分析した上で、クライアント側から〈クライアントーボランティア〉関係の様相を検討してみたい。

Ⅲ. 研究の方法

1. 調査の概要

1) 調査対象

本研究では、1都3県（東京、山口、福岡、大分）、計5ヶ所の障害者スポーツ関係施設を利用する身体障害者を対象に質問紙を用いた社会調査を実施し、380名の回答を得た。

分析においては、スポーツ実施者に限定する目的で、「月に1～3日（年12～50日）」以上のスポーツ実施者のみ、計317名を分析対象とした。

各施設における、調査用紙回収数および分析対象数は以下のとおりである。

- ①大分県：障害者スポーツ関係施設A利用者70名
（分析対象48名）
- ②福岡県：障害者スポーツ関係施設B利用者100名
（分析対象87名）
- ③山口県：障害者スポーツ関係施設C利用者29名
（分析対象27名）
- ④a.東京都：障害者スポーツ関係施設D利用者131名
（分析対象113名）
b.東京都：障害者スポーツ関係施設E利用者50名
（分析対象42名）

2) 調査方法

山口県、東京都の3つの施設に関しては、各施設に質問紙を郵送し、大分県、福岡県の2つの施設に関しては、調査員が施設に調査用紙を配布・説明した。その後、各施設において留置法により、調査対象者の同意を得た上で調査を実施した。

3) 調査期間

調査期間は、平成13年2月10日から3月20日である。

2. 質問項目構造および分析方法

1) 調査項目構造

(1) 社会的属性、スポーツ実施状況および意識について

性、年齢、スポーツクラブや同好会・チームへの所属の有無、および大会参加経験（競技レベル）、スポーツ志向性の5項目によって構成した。

なお、スポーツ志向性については、上杉のスポーツ価値意識の枠組み²³⁾を採用し、なかでも禁欲志向性（勝敗や技術の向上に関して禁欲的にスポーツに取り組む志向性）－即時志向性（自分の力に合わせて気軽にスポーツを楽しむ志向性）の軸によって項目を構成した。

(2) スポーツボランティアに対する関係評価および関係特性要因について

まずクライアントからみたスポーツボランティアの評価に関して、松尾¹⁴⁾のスケールを参考にしつつ、スポーツボランティアに対する不快な体験の有無とその内容、スポーツボランティアの接し方や態度に対する満足度、支援（サポート）能力の満足度の4項目を設定した。なお、満足度については、「非常に満足」から「非常に不満足」までの4件法で調査を実施した。

さらに、スポーツボランティアとの関係特性については、金子⁷⁾、松尾¹⁴⁾、藤田²⁴⁾らの〈クライアントーボランティア〉関係に関わる指摘を中心に10項目からなる項目群を設定した。

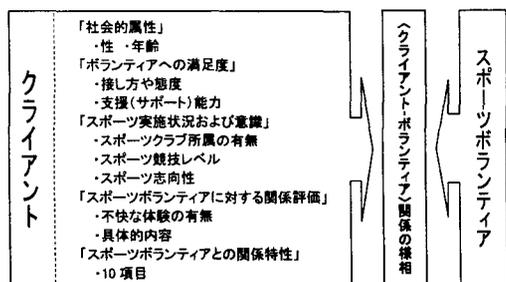


図1 調査枠組

2) 分析方法

本研究では、スポーツボランティアに対する関係評価および関係特性要因と社会的属性ならびにスポーツ実施状況および意識との関連をみるために主に次のような手順で分析を行った。

まずスポーツ実施状況に関して、①スポーツクラブや同好会・チームへの所属の有無については、「有」、「無」、②競技レベルにおいては、「全国レベルや国際レベルの大会参加経験者」、「地方レベルや施設内の大会参加経験者」、「大会非参加者」にそれぞれカテゴリーし、分析を行った。

また、スポーツボランティアに対する関係特性評価に関する要因については、それぞれの項目毎に「そう思う」から「そう思わない」までの4件法で調査を実施した。そして、それらの項目群について、探索的な因子分析によって関係特性因子を抽出し、社会的属性ならびにスポーツ実施状況および意識との比較分析を行うこととした。

なお回収された調査票は、SPSS for Windowsを用い、集計・分析を行った。分析の方法としては、比較対象に応じてカイ二乗検定、因子分析および分散分析の手法を用いた。

3) サンプル特性

まず性別では、男性69.4%、女性30.6%であった。また全体の平均年齢は、45.7歳（SD=15.3）であり、男性44.1歳（SD=15.6）、女性48.9歳（SD=13.9）であった。

現在のスポーツクラブや同好会・チームへの加入については、「加入している」人が64.4%、「加入していない」人は35.6%であった。競技レベルについては、「全国レベルや国際レベルの大会参加経験者」23.0%、「地方レベルや施設内の大会参加経験者」35.0%、「大会非参加者」42.0%であった。さらに、スポーツに対する志向性については、禁欲志向を有する人の割合が32.1%、即時志向を有する人の割合が67.9%であった。

IV. スポーツボランティアに対する関係評価および関係特性要因とその特徴

1. スポーツボランティアに対する関係評価

ここでは、クライアントからみたスポーツボランティアに対する関係評価に関して、スポーツボランティアに関する満足度の一般的傾向、スポーツボランティア

表1 スポーツボランティアに対する満足度 (%)

	接し方や態度	支援(サポート)能力
非常に満足	31.8	25.2
やや満足	59.9	62.4
やや不満足	7.9	12.0
非常に不満足	0.4	0.4
計	n=252	n=242

表2 クライアントのスポーツ実施状況及び意識からみたスポーツボランティアに対する関係評価 (%)

	カテゴリー	全体	クラブ加入		スポーツ競技レベル			スポーツ意識	
		n=247	有 n=174	無 n=73	国・国際 大会参加 n=71	地方・施 設内大会 参加 n=86	大会 非参加 n=90	禁欲 志向 n=85	即時 志向 n=157
不快な体験の有無	ある	37.2	41.4	27.4	42.3	47.7	23.3	48.2	30.6
	・よくある	4.0	4.6	2.7	4.2	5.8	2.2	9.4	1.3
	・何回か感じたことがある	27.1	30.5	19.2	33.8	32.6	16.7	37.6	21.0
	・一度だけある	6.1	6.3	5.5	4.2	9.3	4.4	1.2	8.3
	ない	62.8	58.6	72.6	57.7	52.3	76.7	51.8	69.4
	p		n.s.		p<.05			p<.001	
体験内容(複数回答)	・言葉づかいが悪かった	12.0	8.3	25.0	6.7	17.1	9.5	9.8	14.6
	・やって欲しいこと(期待していること)とやってもらい内容が違っていた	34.8	34.7	35.0	36.7	39.0	23.8	39.0	31.3
	・ボランティアとしてやっているという横柄な態度や、なんとなく偉そうな態度がみられた	20.7	22.2	15.0	26.7	19.5	14.3	26.8	16.7
	・ボランティアの支援(サポート)の技術が十分ではなかった	30.4	30.6	30.0	36.7	29.3	23.8	34.1	29.2
	・何となく、頼みにくいことがあった	26.1	25.0	30.0	26.7	22.0	33.3	26.8	25.0
	・ボランティアの人自身が遠慮していたので、こちらもへんに緊張したことがある	17.4	18.1	15.0	23.3	14.6	14.3	19.5	16.7
	・スポーツ大会などのとき、「ボランティアなのでわかりません」と言われて、こまったことがある	15.2	13.9	20.0	23.3	9.8	14.3	12.2	18.8
	・何となく特別視や特別あつかいされているような気がしたことがある	13.0	15.3	5.0	10.0	12.2	19.0	19.5	8.3
	・その他	6.5	5.6	10.0	6.7	9.8	—	7.3	6.3
	計	176.1	173.6	185.0	196.7	173.2	152.4	195.1	166.7
	n	92	72	20	30	41	21	41	48

に対する不快な体験の有無、およびその内容についてみておきたい。また、これらの結果を従属変数として、「クラブ加入の有無」、「競技レベル」等との関係を比較検討してみたい。

まず、スポーツボランティアの接し方や態度に対する満足度、支援(サポート)能力の満足度について聞いたところ、両項目ともに「満足(非常に満足+やや満足)」と回答した人の割合が8割を超えるなど一般的な満足度は、高い傾向にある(表1参照)。

しかしながら、スポーツを行う際、スポーツボランティアに対して、「困ったな」、「嫌だな」など不快な

体験をしたことがあるか聞いたところ、「よくある」4.0%、「何回か感じたことがある」27.1%、「一度だけある」6.1%と不快な体験を有する人の割合は約4割にのぼる。これは松尾¹⁴⁾の結果とほぼ同じ値を示している。この結果について、スポーツ競技レベル別比較において5%水準の危険率で有意差が認められ、たとえば、国レベルや国際レベルの大会参加者では、不快な体験を有する人の割合が42.3%に対し、大会非参加者では、その割合が23.3%であることからわかるように大会経験者ほど不快体験度の割合は高くなっている(表2参照)。

つぎに、その具体的内容について複数回答で聞いたところ、「やってほしいこと（期待していること）とやってもらう内容がちがっていた」と回答した人の割合が最も高く34.8%を占め、ついで「ボランティアの支援（サポート）の技術が十分ではなかった」30.4%、「なんとなく、頼みにくいことがあった」26.1%、「ボランティアしてやっているという横柄な態度や、なんとなくえらそうな態度がみられた」20.7%などの順となっている。

これらの結果は、従来、スポーツボランティアがア・プリオリに善いことであって、クライアントとの関係性についても良好であるかのように、もしくは、クライアントの意識は重視されてこなかったように思われるが、実際には、約4割の人がスポーツボランティアに対して不快な体験をしており、この結果は看過できない。またその内容についても、期待認知－役割認知の齟齬、支援技術の問題、両者の社会的位置関係に関する問題、態度問題など、多岐にわたる。これらの点についてはさらに後述したい。

2. クライアントからみたスポーツボランティアに対する関係特性要因およびその特徴

クライアントからみたスポーツボランティアに対する関係特性について、表3は、因子分析の結果を示したものである。固有値1.0以上の因子にバリマックス法による軸の直交回転を行ったところ、3因子が抽出

された。全体の累積寄与率は56.5%であった。抽出された因子については、それぞれの因子を構成する項目を勘案し、以下のように解釈・命名された。

まず、第1因子は、「スポーツボランティアとは、スポーツ以外でも個人的につきあうことが多い」(.821)、「スポーツボランティアとの日常でのつきあいがスポーツを楽しむ」(.817)など、スポーツボランティアとの親密性に関する項目から構成されており、「親密性因子」と命名された。

第2因子については、「スポーツボランティアと接していて、なんとなく優越感を感じることもある」(.839)、「スポーツボランティアと接していて、なんとなく劣等感を感じることもある」(.762)、「自分のスポーツ技術が下手なときは、ボランティアと一緒に運動・練習したくない」(.651)など、クライアントとスポーツボランティア間の社会的位置に関する項目群から構成されており、「社会的位置性因子」と命名された。

第3因子については、「サポート（支援）技術のない人が安易にスポーツボランティアを行うべきではない」(.749)、「スポーツボランティアは技術的にすぐれた人より、人間的にすぐれた人がいい」(.692)から構成されていた。これらの項目は、スポーツボランティアの技術に関連した項目群であることから「支援技術性因子」と命名された。

つぎに、それぞれの因子ごとに因子得点を算出し、

表3 クライアントからみたスポーツボランティア関係特性に関する因子分析(回転後の因子負荷行列)

		F1	F2	F3
1	スポーツボランティアとは、スポーツ以外でも個人的につきあうことが多い	.821		
2	スポーツボランティアとの日常でのつきあいがスポーツを楽しむ	.817		
3	スポーツボランティアの方が、他の生活場面におけるボランティアより親しみやすい	.590		
6	スポーツボランティアと接していて、なんとなく優越感を感じることもある		.839	
4	スポーツボランティアと接していて、なんとなく劣等感を感じたことがある		.762	
10	自分のスポーツ技術が下手なときは、ボランティアと一緒に運動・練習したくない		.651	
8	スポーツボランティアと親しくなるとついつい無理をお願いすることがある		.544	
9	サポート(支援)技術のない人が安易にスポーツボランティアを行うべきでない			.749
5	スポーツボランティアは技術的にすぐれた人より、人間的にすぐれた人がいい			.692
固有値		2.089	2.045	1.518
因子寄与率(%)		20.9	20.5	15.2
累積寄与率(%)		20.9	41.3	56.5

注)F1-F3に含まれなかった項目は記載していない

表4 スポーツボランティアに対する関係特性要因と関連項目の分散分析

	親密性因子	社会的位置性因子	支援技術性因子
性 別	4.997 *	.016	.343
年 代 別	.327	2.475 *	.310
クラブ加入の有無別	8.892 **	.101	.324
スポーツ競技レベル別	4.690 **	1.449	.027
スポーツ志向性別	.538	5.792 **	.547

* p<.05 ** p<.01

分散分析を用いて社会的属性、スポーツ実施状況および意識関連項目との比較を示したものが表4である。

この表からもわかるように「支援技術性因子」に関しては、いずれの項目とも有意な差異は認められなかったが、「親密性因子」に関しては、性別、クラブ加入の有無別、競技レベル別においてそれぞれ5%~1%の危険率で有意差が認められた。性別における男性で、クラブ加入者で、そして競技レベルが高いほどスポーツボランティアに対する親密性を肯定する傾向が強くなっている。

つぎに、「社会的位置性因子」については、年代別、スポーツに対する志向性において、それぞれ5%および1%の危険率で有意差が認められ、年代が低いほど、そして禁欲的というより即時的な楽しみ志向の人において、社会的位置性に対する感覚や意識が強い傾向がみられる。

以上の結果から、クライアントからみたスポーツボランティアとの関係特性は主に、親密性、社会的位置性、支援技術性等の要因からとらえることができ、社会的属性やスポーツ実施および意識と個別に関連していることが確認された。

V. <クライアントーボランティア>関係の諸相

ここでは、クライアントからみたスポーツボランティアに対する関係評価と関係特性に関する因子分析及び分散分析の結果を<クライアントーボランティア>関係の様相という視点で検討してみたい。

今回の調査結果において、全体の約4割の人がスポーツボランティアに対する不快体験を有していたが、この数値は、上述したように決して低い数値ではなく、クライアント側に立ったスポーツボランティア論の再構築を求める結果ともいえよう。また、その内容は、多岐にわたっていたが、なかでも、「ボランティアの横柄な態度や偉そうな態度」を指摘している人の割合

が20.7%、「何となく特別視や特別あつかいされている気がしたことがある」と回答した人の割合が13.0%にのぼることは、スポーツボランティアを契機とした差別意識の醸成を示唆する結果として注目する必要がある。

つぎに、<クライアントーボランティア>関係の様相について、不快体験の内容と関係特性因子（親密性、社会的位置性、支援技術性）を主にスポーツ実施および意識と関連づけながら論じてみたい。

まず競技レベルが高く、クラブ加入者においては、不快体験があると回答した人の割合が高く、双方ともにスポーツボランティアとの親密性を評価する傾向がみられた。また、不快体験の内容については、双方ともに「支援（サポート）技術が不十分」と回答する割合が相対的に高くなっていた。

その一方で、大会非参加者、クラブ非加入者において、親密性に対する肯定的評価が相対的に低い傾向がみられた。また不快体験の内容については、双方ともに「なんとなく、頼みにくさがあった」、さらに大会非参加者において「特別視、特別あつかいされているような気がしたことがある」と回答する割合が相対的に高くなっていた。

この結果について換言すれば、クラブに加入し、競技レベルが高くなるとスポーツボランティアに対する理解と親密度が高くなり、不快体験の内容もボランティアとの社会的な位置性というより、むしろボランティアの支援技術に対する期待の高まりと不満が重視される傾向が看取されよう。その一方で、大会非参加者については、ボランティアとの親密性への評価の低さと相俟って、ボランティアの支援技術というより、社会的な位置性に関わる優位性や劣位性に対する関係性への意識が高く、この意識は禁欲的というより即時的にスポーツを楽しむ人においても高くなっていた。

これらの結果は、クライアントとスポーツボランティ

アの関係性の様相において、大会に参加することなく、即時的にスポーツを楽しもうとする場合、ボランティアに対する社会的位置性への感受性の強さと親密性の弱さが相互補完的に機能していること、その一方では、クラブ加入や大会への参加によってスポーツボランティアとの親密性が獲得されると同時にクライアント自身のスポーツ技術の高まりとも相俟って、優位性、劣位性に関わる社会的位置性へ眼差しは弱まり、むしろ支援技術性の意識が高まることを示唆するものと考えられる。

ここで重要な点は、社会的位置性への感受性と親密性との関係性の強さ、さらには社会的位置性への感受性とスポーツ技術の向上や競技レベルの向上との関係性の強さであり、障害者スポーツにおけるクライアントとボランティアの関係性の成立と様相の特徴を表すものともいえよう。

金子⁷⁾が、ボランティアを「相互依存性のタペストリー」のなかで、自ら動くことで自らをバルネラブルにすること、そこに他者との関係性を醸成する契機を読み込んでいることは上述した通りである。そこでは、クライアントは自ずとバルネラブルなものとしてとらえられているものと思われるが、その関係性の形成過程において両者のバルネラブル性を共有しつつ両者間の「親密性」をいかに構築するか、さらにスポーツにおいてはクライアント自らの障害のタイプやレベルに応じて、スポーツ技術の向上を含め、スポーツ的自立をいかに促すかが関係構築のうえで極めて重要だといえよう。

VI. 結果の要約と今後の課題

本研究では、障害者スポーツにおけるボランティア活動のクライアント、いわばボランティア活動を「受ける」側に着目し、＜クライアントーボランティア＞関係の様相について、不快体験の有無およびその内容と関係特性要因を社会的属性やスポーツ実施および意識から検討することが目的であった。この目的のために、障害者スポーツ施設を利用する身体障害者を対象に質問紙を用いた社会調査を実施し、月に1日以上スポーツ実施者317名を分析対象として検討を行った。

まず、スポーツボランティアに対する満足度は高かったものの、スポーツボランティアに対する不快な体験を有する人の割合は約4割にのぼり、大会経験者ほど

不快な体験を有する人の割合が高くなる傾向が示唆された。具体的内容としては、期待認知ー役割認知の齟齬、支援技術の低さ、両者の社会的位置関係に関する問題、態度問題など多岐にわたるが、なかでも「ボランティアの横柄な態度や偉そうな態度」、「特別視や特別あつかい」など両者の社会的位置関係に関する問題、態度問題については、スポーツボランティアを契機とした差別意識の醸成を示唆するものと推察された。

つぎに、スポーツボランティアに対する関係特性に関する因子分析の結果、3因子が抽出され、それぞれ、「親密性因子」、「社会的位置性因子」、「支援技術性因子」と命名された。各因子と社会的属性、スポーツ実施および意識関連項目との比較において、「親密性因子」については、男性、クラブ加入者、そして競技大会経験者でスポーツボランティアに対する親密性を肯定する傾向が強く、「社会的位置性因子」では、年代が低く、即時的な楽しみ志向において社会的位置性に対して敏感である傾向が示唆された。

また、これらの結果について＜クライアントーボランティア＞関係の様相という視点で検討したところ、クライアントのスポーツ技術、競技レベル、クラブの加入等と親密性、社会的位置性、支援技術性との関連性が注目された。すなわち、大会非参加者で、即時的にスポーツを楽しもうとする人の場合、ボランティアに対する社会的位置性への感受性の強さと親密性の弱さが相互補完的に機能している可能性があること、その一方では、クラブ加入や大会への参加によってスポーツボランティアとの親密性が獲得されると同時にクライアント自身のスポーツ技術の高まりとも相俟って、優位性、劣位性に関わる社会的位置性への眼差しは弱まり、むしろ支援技術性への意識が高まることが示唆された。

今後の課題と関連して、本研究では、主にクライアントとボランティアの関係性におけるクライアントの暗黙知化された社会的位置性、ならびにスポーツの諸特性と両者間の親密性の形成過程に着目したことから、クライアントの障害のタイプや症例別からみた詳細な検討は行わなかった。クライアントやボランティアの性格特性のタイプによる関係形成も含め、今後、クライアントとボランティアの関係性の様相に関するより詳細な検討が要請されよう。

さらに、クライアント、いわばボランティア活動を

「受ける」側とスポーツボランティアの関係成立過程のダイナミズムとそのメカニズムを明らかにしていく必要がある。

注

注1) ここでは障害者・児の概念と定義について、「年齢や社会環境からして、家族、社会的・教育的・職業的統合の目的にとって、また、人権の効果的享受にとって、かなりの不利が生じ、さしつかえがあると見なされるような、身体的にせよ精神的にせよ、恒久的もしくは長期化した機能障害に苦しめられている人」¹⁸⁾と把握したい。

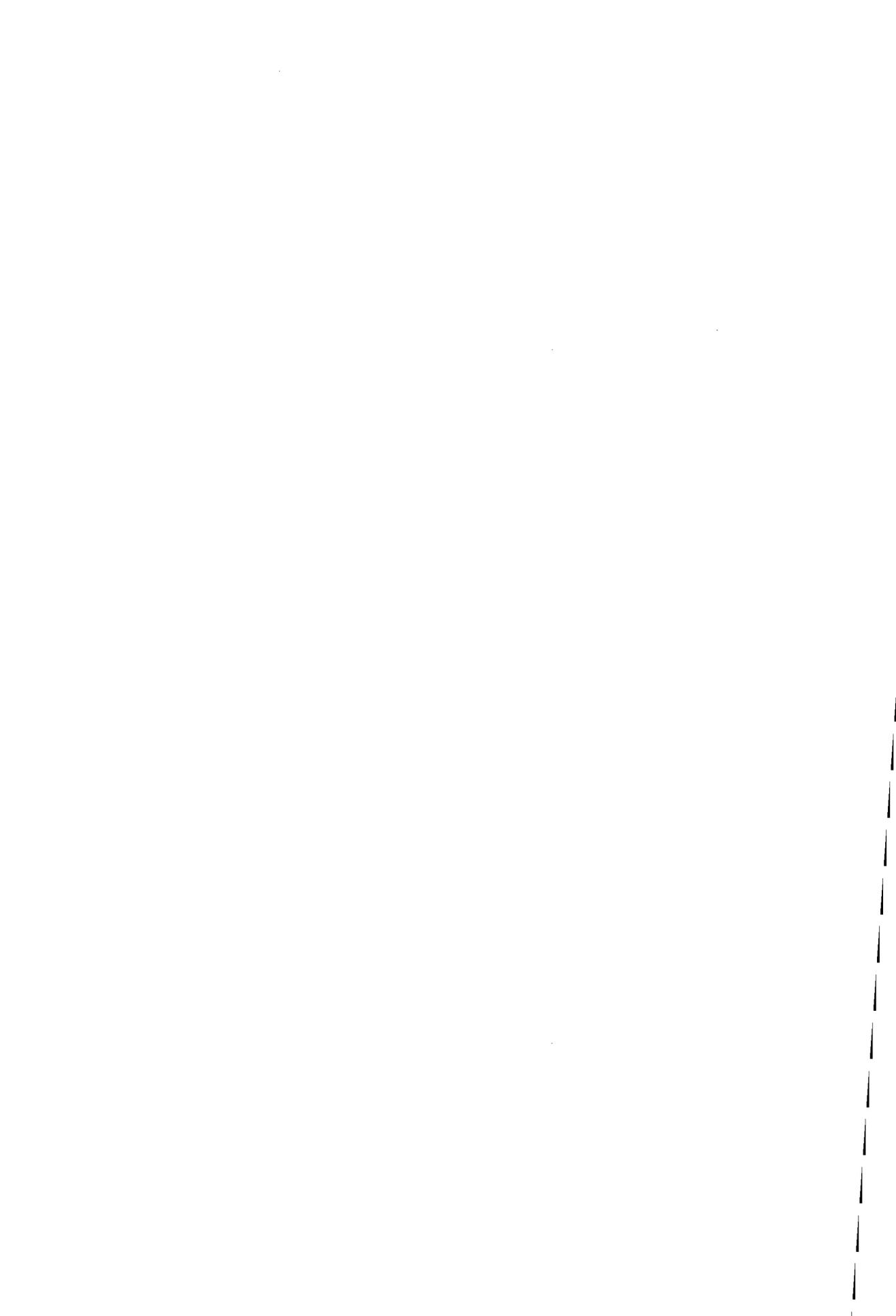
注2) スポーツボランティアとは、「報酬を目的とせずに自分の能力、技術、時間を提供して地域社会や個人・団体のスポーツ推進のために行う活動のことを意味する。ただし、活動にかかる交通費等、実費程度の金額の支払いは報酬に含めない。」²⁰⁾ものとして捉える。

注3) 上杉はスポーツ価値意識をスポーツ行動の諸局面における価値判断の総体として捉え、「禁欲一即時」志向と「世俗一遊戯」志向の2つの基準軸を基にしたスポーツ価値意識パターンの四類型を提示している²⁰⁾。

参考・引用文献

- 1) 長ヶ原誠・山口泰雄・野川春男・菊池秀雄, スポーツイベントのマネジメントに関する研究(2), 鹿屋体育大学研究紀要, 第6号, pp.69-76, 1991.
- 2) 藤田紀昭, 障害者と地域スポーツ, 体育の科学, 第50巻3号, pp.213-217, 杏林書院, 2000.
- 3) 東 俊郎, 体育のリハビリテーション的役割, 体育の科学, 第22巻9号, pp.569-572, 杏林書院, 1972.
- 4) 広田博子, 身体障害者のスポーツ訓練, 体育の科学, 第22巻9号, pp.609-612, 杏林書院, 1972.
- 5) 石原俊樹, 障害者のスポーツを考える, 体育の科学, 第36巻1号, pp.23-28, 杏林書院, 1986.
- 6) 石川尚子, 盲学校の実態と体育, 体育の科学, 第31巻7号, pp.471-476, 杏林書院, 1981.
- 7) 金子郁容, ボランティア もうひとつの情報社会, pp.1-113, 岩波新書, 1992.
- 8) 河野信弘, 「リハビリテーション体育」の構想と内容, 体育の科学, 第22巻9号, 杏林書院, pp.576-579, 1972.
- 9) 経済企画庁国民生活局, 平成12年度 国民生活選好度調査, pp.7-8, 財務省印刷局, 2001.
- 10) 工藤保子, スポーツボランティアに関する調査研究, 日本体育学会第46回大会号, p.205, 1995.
- 11) 牧里毎治, 地域福祉の構成要件と地域福祉計画, 右田紀久恵・高田真治共編 地域福祉講座①, pp.279-281, 中央法規出版, 1986.
- 12) 松尾哲矢, 少年スポーツのボランティア指導者におけるドロップアウトに関する日米比較研究, レジャー・レクリエーション研究, 第35巻3号, pp.10-20, 1996.
- 13) 松尾哲矢, スポーツボランティア活動参与の規定要因に関する実証的研究, 福岡大学体育研究, 第28巻2号, pp.33-51, 1998.
- 14) 松尾哲矢, スポーツボランティアの原則と今後の課題, コーチング・クリニック, vol.11, No 9, pp.78-80, 日本体育社, 1997.
- 15) 松尾哲矢・多々納秀雄・大谷善博・山本教人, ボランティア・スポーツ指導者のドロップアウトに関する社会学的研究, 体育学研究, 第39巻3号, pp.163-175, 1994.
- 16) 村地俊二, 心身障害児(者)のリハビリテーション, 体育の科学, 第22巻9号, pp.588-593, 杏林書院, 1972.
- 17) 内閣府政府広報室, 体力・スポーツ, 世論調査, 第33巻4号, pp.50-58, 財務省印刷局, 2001.
- 18) 中野善達, 国際連合と障害者問題, エンパワメント研究所, p.24, 1997.
- 19) 岡堂哲雄編, 社会心理用語辞典, pp.8-9, 至文堂, 1982.
- 20) 大谷善博・谷口勇一, 障害者の生涯スポーツ・レクリエーションーその実態と振興方策ー, 厨 義弘監修, 大谷善博・三本松正敏編, 生涯スポーツの社会学, pp.111-128, (株)学術図書出版社, 1997.
- 21) 三本松正敏, 地域福祉とボランティア, 現代のエスプリ321, 至文堂, pp.42-52, 1994.
- 22) 総務庁統計局, 平成8年 社会生活基本調査報告 第4巻(その1), pp.640-641, (財)日本統計協会, 1998.

- 23) 総理府編, 障害者白書 平成12年度版, p.291, 大蔵省印刷局, 2000.
- 24) SSF笹川スポーツ財団, スポーツ白書－Sport for AllからSport for Everyoneへ, p.98, SSF笹川スポーツ財団, 2001.
- 25) 上杉正幸, スポーツ価値意識のパターンとその規定要因に関する研究, 昭和62・63・平成元年度科学研究費補助金(一般研究C)研究成果報告書, pp.2-4, 1990.
- 26) 内海佳子・荒井貞光・谷口勇一・東川安雄, スポーツボランティアの参加意識に関する調査研究, 日本体育学会第46回大会号, p.205, 1995.
- 27) 綿裕二・野川春男・山口泰雄・菊池秀雄, スポーツイベントにおけるボランティア活動の継続意欲に関する研究, レクリエーション研究19, pp.48-49, 1989.
- 28) Weiss, M.R.・Sisley, B.L., Where Have All the Coaches Gone?, *Sociology of Sport Journal* 1, pp.332-347, 1984.
- 29) 矢部京之助, 障害者体育の確率にむけて, *体育の科学*, 第31巻7号, pp.446-451, 杏林書院, 1981.
- 30) 山口泰雄・菊池秀雄・野川春男, スポーツイベントにおけるボランティア活動の継続要因の分析, *日本体育学会第40回大会号*, p.158, 1989.
- 31) 山川 純, これからの体育とリハビリテーション, *体育の科学*, 第22巻9号, pp.573-575, 杏林書院, 1972.



〈原著論文〉

学習社会の実現とネットワーク構造

——ネットワーク社会における対話型古典学習プログラムの応用——

犬塚潤一郎*

A study of the network structure of the learning society

——The application of dialogue method of classics reading
to the learning system in the network society——

Junichiro INUTSUKA*

Abstract

Innovations of network technology are going along with reorganizations of human relationships, as families, friendship, communities, companies, towns, nations, and the world. It's not only the matter of communicative or organizational systems but also the matter of cognition and sympathy of each subject.

The aim of this article is to depict the essentials of the network structure and to construct the basic model of the education/learning system of network age, which was predicted as the Learning Society by R. M. Hutchins.

Three aspects of the network structure are focused: Autonomy of elements, Arts of coordination, and Synthesis by ideas, which are common to the structure of Classics as cultural correlations. As based on the study of the Great Books project by Hutchins, the model is described as a learning environment of the Tale of Genji, as a cultural network of literature, linguistics, sociology, philosophy, esthetics, statistics, and fine arts, crafts, poems, music, movie, play, animation, and comics. Students would ramble in the network guided by philosophical and comparative study of the concept and value of the tale. That means the role of a teacher as a mentor become more important for each student living in the network society.

Key word: coordination technology, Great Books project, R. M. Hutchins, information technology, the Internet, learning society, learning supporting system, lifelong education, mentor, mutual instruction, network society, social model, social system, the Tale of Genji

*リベラルアーツ総合研究所 The Institute for Studying Liberal Arts

受理日：2002年9月30日

1. はじめに

ハッチンス(R. M. Hutchins)によって提示された、未来社会のモデルである“学習社会”(The Learning Society, 1969)の構想は、わが国でも、70年代以降、さまざまな研究や論議を通じて検討やモデル化が進められてきた¹⁾。

自由時間が労働時間を上回る社会においては、学習の役割が、労働の準備のためだけでなく、個人にとって、自分の自由時間における自己実現としての学習、“人生の真の価値”の実現のための学習が重視されるようになる。このような、学習を人の生涯や社会構造として捉えた学習社会の実現のためには、制度の充実よりも価値の転換が必要であることを、ハッチンスは指摘している。

学習社会の実現時期として、ハッチンスが目標に掲げた20世紀末を越えた今日、その構想は、従来の主な議論の方向性とはいくぶん異なるところから、急速な現実性を持ち始めている。

それは、情報技術の進展による、“社会のネットワーク構造化”を基盤とするものである。

1. インターネットの発達と社会構造の変化

今日のインターネットの発達は、従来のメディアに加えて情報伝達の機能に即ちその拡大をもたらしている。そしてそれは、情報伝達の量的な側面にとどまるものではない。

新聞・雑誌やラジオ・テレビというマスメディア、あるいは書籍やCD、ビデオなどの出版形態、そして手紙や電話などのコミュニケーション手段など、従来の多様な技術と実現形態の境を越えた、新しい情報伝達の仕組みが築き上げられ、またそれを使いこなすライフスタイルが誕生しつつある。

情報伝達の仕組みが変化し社会に影響を及ぼしていることは、特に経済面において明らかである。経済行為のうえで交換される財の内容において、知識や情報の占める割合が飛躍的に増大した今日の社会では、インターネットが重要な社会基盤(インフラストラクチャー)のひとつとしてみなされるようになってきた²⁾。

さらに、生活と経済の交流関係、文化の世界的な交流、市民の政治への参加形態などにみられるように、従来は一方向的な流れや、上下関係、支配と依存の関係、閉鎖型、中央集権型などのモデルで捉えられてきた社会の仕組みやあり方が、今日では、個々が独立性

を保ちながらも共通する目的に応じて柔軟に関係しあうという、“ネットワーク構造”で捉えられるようになってきた。コンピュータとコンピュータの相互接続が連鎖的に世界を覆いつくす(インターネットワーキング)、という工学技術的な実現が、電子技術面での発達とは別に進行してきた、経済、政治、生活、文化など多面的な領域での(領域内および領域間の)相互交流状況を推し進めている。

新しい技術が広く活用されることで社会に同化してゆく(社会化する)ということが、同時に社会自体の構造を変化させてゆく動きと重なりあっている。この技術の発達と社会構造の変化との相互関係の深さが、今日のインターネットの発達の第一の特質とみることができる。

また、この社会構造の変化は、国際関係のようなレベルから、企業のような組織構造や、コミュニティなどのレベルまで、様々なスケールで展開されているものである。そしてそのことは、それら構造の要素である、国や組織、個人にとって、ものの見方や考え方といった“認識の変化”を、必然的に伴うものである。これら、技術、構造、認識という異なる次元間での変化の相互関係こそが、今日の社会の現実の層をなすものと考えられる。

本稿では、これら、情報技術、社会や組織の構造、そして人のものの見方や認識のモデルを論じるにあたって、それらを通じる概念として“ネットワーク”をあげるものである。

情報技術の社会的現れ方(社会化)としてのインターネットの現実、社会の構造変化としてのネットワーク化、そして人の認識モデルとしてのネットワーク構造の成立。それらが相互に深く関係しあっているという見地から、学習社会の構想の実現とシステム構造のモデルについて論じるものである。

以下では、まず、ハッチンスの学習社会の構想とネットワーク構造の相関関係について簡単に整理する。それから、同じくハッチンスの古典活用プロジェクトを取り上げて、それをネットワーク化社会における学習システム構築のためのモデルとして位置づけなおすことにする。

2. 学習社会の構想とネットワーク構造の相関

これまで、生涯学習や学習社会について、それがどのようなかたちで実現されるのか、という論議は、学

校という制度・仕組みを起点として展開されることが主であったといえる。学校制度を人生の入り口(front-end)に限らずに、生涯において継続的なサポートをできるものに作り変えてゆくことや、あるいは対置的に、マスコミ企業などの主催によるカルチャースクールなどの補いあうような仕組みづくりのモデル化などがその例である。

いずれにせよ、既存制度・組織の拡張や新しい事業づくりなど、どちらかといえば、教育サービスの提供者側(事業・制度などサプライサイド)からの発想やモデルづくりによるものであったといえる。

一方、インターネットの発達による社会のネットワーク構造化は、従来の供給と需要という一方向的な流れではなくて、複合的・多重的な相互関係構造という、新しい人間関係をかたちづくりつつある。たとえば、経済における生産活動の課題は、企業の内部経営面に眼を向けるものから、消費者の取り込みへ、さらに生活者という主体との関係形成へと広がってきた。そして現在では、自然環境と資源問題をはじめとして、地域コミュニティとの関係や労働環境など、広く社会的な“公正さ”について正しく認識し実現するように取り組むことが求められるようになってきている。生産と消費だけでなく、社会を構成する様々な主体間の関係、つまりネットワーク構造の中で、自己を位置づけることが行動の基準となってきたのである³⁾。

従来はほぼ学校に限られてきた教授と学習の関係も、現在は様々な世代、様々な立場・所属・専門、様々な問題・関心領域において、知識・技術の提供と需要(教授と学習)、あるいは交換(相互教授)の関係が生まれてくるようになってきた。インターネットはすでに、市民による知識交換と相互教授の場であるといえる⁴⁾。

インターネットが、学習者という主体間の巨大な相互関係を実現してきたことにみられるように、従来は提供組織中心に考えられてきた教育の仕組み自体も、今日のネットワーク構造において、その基本モデルを再構築することが必要になってきているといえるだろう。

例えば、従来の生涯学習論における、教育機関としての大学の機能拡張論は、そのモデルのひとつを、米国の大学における社会人学生の受け入れ拡充においている。それは、日本よりも早く少子化傾向が明らかになった米国において取り組まれた、産業としての大学

にとつての“顧客”拡大を目的とする経営施策であった。またそれは一方、産業社会における職務地位と専門知識とのつながりが深い米国社会の特徴にも対応するものである。社会的地位の向上と大学で得られる資格との相関に重きがおかれる社会では、継続学習のニーズと大学の経営方針とが一致したのである。

しかしその米国においても、社会のネットワーク構造化は、大学等の教育機関のインターネット上へのオープン化⁵⁾を促進しているだけでなく、多種多様な層における学習者間の“相互教授”関係を非常な速度で形成している⁶⁾。

それは、単純に構造面だけをとってみれば、イリッチ(I. Illich)によって描かれた“脱学校社会”(Deschooling Society, 1971)における、個人の内発的な意欲によって基礎付けられた、自発的な活動としての学習を実現するオープンなシステムの成立⁷⁾であるともみることができる。

イリッチは、学校制度と教授のシステムを、人にとって、自らを成長させることへの責任や、自発的活動への意欲を放棄させるのものであると批判した⁸⁾。それはまさに、学習という“主体性”が、教育機関への“需要”に転化させられる社会構造への批判であったのである。

もちろん、私たちの実感では、イリッチが示したような、過激な社会変革が現実のものとなったという感じはない。しかし、少なくとも今日の社会の現れの中に、そして人々の認識のうちに、新しい構造が確かな位置を占めつつあるといえるのではないだろうか。変革は目に見えるかたちよりは意識の中に、そしてインターネットという、より早くものごとがかたちをなす社会の中で、明らかな行動様式として生まれつつあるようである。

それは、ハッチンスが学習社会の実現に際して、制度よりも価値の転換を重要視したことにも通じるものといえる。行政が設備、制度の充実に取り組み、学校や事業者が新事業としての提供サービス開発を取り組み始めたことに平行して、社会のネットワーク構造化は、人々の認識と行動様式を別のところからすでに変えつつあるのではないだろうか。

3. ネットワークにおける集中形成と対話型古典学習の相関

さらに、ネットワーク構造が構成者の主体性にその

基礎を置くものであるとすると、つまり構造を自らの主体性によってつくりあげてゆく傾向を持つものであるとすると、“何のために”という価値や意味の働きが必然的に重要なものとなる。ネットワークを通した人のつながり・集中が実現されるためには、メンバーにおいて共有・共感される“概念の質”が問われることになる。

翻って、ハッチンスはその学習社会の構想において、自由な個人の育成のためには、リベラル・アーツと古典(the Great Books)による教育が必要であることを述べている⁹⁾。外部からの強制的な統合力に比較して個人間の自由な集合の力の強さが特徴となる社会では、個人を越えた価値や目的を、つながりの基礎におく必要がある¹⁰⁾。ハッチンスはその力を古典に見出し、継続的な学習を人が進める上での支柱として位置づけている¹¹⁾。

ハッチンスの支援と協力により、M.J.アドラーによって主導されたthe Great Booksプロジェクトでは、この価値と古典との関係を、the Great Ideasとthe Great Booksの関係として構造化・体系化している¹²⁾。人にとって真に大切な価値、人生において追い求めるべき価値・概念についての研究(the Great Ideas)と、その探求のプロセスとしての古典の活用プログラム(the Great Books)との組み合わせ構造が、the Great Booksプロジェクトである。

教育・学習のプログラムとしてのthe Great Booksプロジェクトの特徴は、研究結果としての概念そのものの理解の達成度よりも、個々人の主体的な探求のプロセスに重きがおかれることにある。古典テキストを組み合わせたプログラムはその導きでしかない。探求のプロセスを効果的なものとするために、プログラムは複数の参加者の間での対話(dialogue、ダイアログ)の形式で進められるシステムとなっている。メンバーが、中心価値の追求という目的によって方向性を共有しながら、多数の古典作品の読み取りを手がかりに、主体的に学習を進めてゆくプログラムである。

価値・概念(the Great Ideas)を中心において、多様な古典作品(the Great Books)を互いに関係しあうように配置し、それらを通じた探求を複数のメンバーによる相互討議のかたちで進める。この(テキストとメンバーの)“二重の対話構造”がthe Great Booksのシステムをかたちづけている。

このようなハッチンスの考え方から導かれることは、従来の、学校システムかオープンな学習ネットワークか、あるいはサブライサイドかデマンドサイドか、という2元的な対立枠組みではなく、個人の自発的な自己形成を基盤としたネットワーク構造と、それを支援するシステムとしての教育という、相関的な複合構造である。

見方を変えれば、独立主体である人々の連鎖としてのネットワーク構造を基盤とし、メンバーそれぞれの基本的な動因や方向付け(価値・概念)に注目して、各々独立した活動が協調して執り行われるようにするマネジメント・システムであるともいえる。その意味で、the Great Booksは、取り上げられるテキストから想像されるような一方向的な教授体制でも個人の自由な読書体験でもなく、個々人が自分自身の成長を目指しながらもそのプロセスが協調関係において実現されるシステム・モデルを示すものである。

伝統的な古典教育の直接の内容(コンテンツ)はそのままに受け継ぎながら、教育・学習の実現・運用構造を主体間の相互関係的なネットワーク構造において再構築する試みとして、the Great Booksプロジェクトを再評価することができるだろう。ハッチンスは、これからの学習の場としての学校のありかたも、従来の教授の場としてよりは、人々の関心を核に置くコミュニティ・センター的な働きにおいて捉えているが、社会の構造がネットワーク型に作りかえられてゆく現在、その指摘はいっそう実践的な意味を持つものと考えられる¹³⁾。

このようにみてゆくと、情報ネットワークによる社会構造の変化と古典学習システムという、一見遠く離れたものにもみえる事柄が、実践的な課題においてつながりあうことがわかる。

学校改革か社会機能変革か、という対立構造ではなくて、従来の学校の果たしえる教育機能と教育・学習を含みこんだ社会の大きな構造転換とが、ネットワークを基盤とする相互的な複合構造として作り変えられてゆく。その筋道として、古典の対話的読書法であるthe Great Booksで開発されたシステムを活用してゆこうということである。

それでは、古典によって導かれる意味や価値を核とし、人々の多様な関心領域をネットワークしてゆくシステムを、これからの社会におけるネットワーク構造

の上にとどのように構築してゆくことができるのか。そのことを、学習社会の実現、あるいはネットワーク化社会における学習システム構築においての、具体的な課題として提示することが必要となる。

以下本稿では、以上の問題設定を基点として、学習社会の構想の実現とシステム構造のモデルについて論じるものである。

前半のⅡ章においては、ハッチンスによって提示された学習社会の構想と、インターネットとして実現されたネットワーク技術との、基本構造の上での相関に基づき、技術モデルについてより詳しく論じる。特に、ネットワーク型の情報技術について構造モデルと、社会の構造変化の関係について分析したうえで、社会のネットワーク構造化がもたらす新しい学習システムの課題について論じる。本章では、ハッチンスらによって具体化された古典テキストからなるthe Great Booksのプログラムを、新しいネットワーク型の教育システムの構築のための基礎モデルとして位置づけなおす。

そして後半のⅢ章では、ハッチンスが取り組んだ古典の活用プログラム (the Great Books) を基にした、ネットワーク型学習システムの応用モデルを論じる。ハッチンスの学習社会を、学習主体によるネットワーク構造体として捉えたと、そのネットワーク構造に実際に命を与え動かすための、“集中と対話”のメカニズムづくりが実践上の重要なポイントとなる。筆者が参加している実践女子大学生活文化学科によるプロジェクトを具体事例として取り上げながら、具体的なシステムへの応用を論じる。

Ⅱ. ネットワークのモデルと学習社会の構造

ネットワーク技術の社会的な進展にもなって、社会を構成する基本単位である、国や企業、コミュニティなどにおいて、スケールや構造が大きく変貌をはじめている。

あわせて、社会を生きる一人一人にとっての、世界観や人生観、あるいは自分自身と家族、友人、コミュニティ、職場などの関係の捉え方について、見直しと模索が始まっている。

今日、情報の技術は、コンピュータという特定の“道具づくり”の範囲を越えて、ネットワークという“関係構造の実体化”へと展開してきた。いいかえれ

ば、情報技術のもたらすものについての課題が、技術の実際的な応用・活用面から、人にとっての認識の領域へと飛躍したものとえよう。

従来に例を見ない“ネットワーク構造”は、すでに私たちの現実ともなりつつあるものでもある。人々がインターネットでつながっているということは、単にeメールやホームページの利用が拡大したということだけではない。就業の仕方や政治への参加、公共サービスの享受、そして教育・学習の遂行についての“仕方”が変わりはじめてるのである。

それでいて一方、このネットワーク化という現実を、どのような構造として捉えるか、ということについては、まだ十分に整理されているとも共通認識が生まれているともいえないのが現状であるといえるだろう。

以下では、情報技術におけるネットワーク構造の特質を明らかにしながら、それが社会構造の変化とどのように結びついているのか、そして“学習”の社会的なあり方の変化にとどのように結びつくのか、ということについて論じる。

最初に、現実に行われているネットワーク技術の活用状況を概念的に整理することを通じて、“モデルの変化”という捉え方についてまとめ、引き続いて、情報技術のモデルと社会構造のモデルとの相関について、段階的に論じることにする。

1. モデルの変化という捉え方

今日、インターネットの活用は、ホームページやeメールの利用をはじめ、産業と生活の隅々まで広がりがつつある。

ただし、同じように使い接しているとはいっても、この技術と仕組みがもたらすものについて人の抱くイメージは一樣ではない。そのことは、情報技術の専門家と一般の利用者の別にも関わりなく、次の2つの仕方における対比に捉えてみるとわかりやすい。

ひとつは、従来の仕組みの拡張・合理化・改善をもたらす“手段”としての活用。そしてもうひとつは、まったく新しい仕組みを作り出す“基盤”としての位置づけによるものである。

インターネットを実際のビジネスの糧や手段として活用している事業者においても、実際にはこの二様の別があるといえる。

まず、インターネットの活用がすでに不可欠なこととなった企業活動の領域をとりあげて、この二様の対

比について整理しよう。

1) モデルの存続と革新

たとえば、インターネット上に開設されている企業のホームページについてみると、それらのほとんどは最初の種類（手段としての活用）に属するものと判断される。ネットワーク時代の到来によって従来の企業組織が消滅し、新しいものが生まれる、といったことが喧伝されるにせよ、既存企業が自己存在否定することは容易ではない。そこで、従来組織の存続の維持を基本とすれば、ネットワークの基盤と技術の活用は、それを通じて従来構造の改善、あるいは進化を目指すというかたちをとらざるを得ない。

結果的に、企業ホームページを構造面から捉えたと、それらが基盤としているモデルは、従来の“放送”あるいは“広告”のモデルに依拠したものである場合が多い。少なくとも、基本的にその概念を越えるものはまれである。

それは次のようなことに現れる。たとえば、企業内において、インターネットを活用した事業企画としてまったく新しいモデルが発案される場合を想定しよう。

その場では、提示された新しい企画、新しい考えを、当該企業に収益をもたらしている既存のシステムに対して、どう接合するかということが第一の課題となる。発案者に向けられる最大の問いは、“面白いが、それでどうやって儲けるのか”という質問になりがちである。

“儲ける”とは、一般論においてビジネスの現実基盤を踏まえる、ということの意味するだけでなく、その質問を発する者にとっての“儲ける”仕組み、つまり既存の事業システムをどう稼働させるかという立場からのもの見方であるといえよう。

新しい企画が、どうやって企業利益につながるか、つまり既存事業システムにどう接合するか、という問いに答えることが難しいというのは、従来事業構造と新規企画事業構造との、互いのシステムの、モデル上の構造的不一致によるものである。

“面白い／面白くない”、“儲かる／儲からない”という議論を、モデルの異なるもの同士において進めても“すれ違い”になるだけである。そこで昨今は、議論を整理し、概念上の基礎把握を明らかにし共通化するために、“ビジネス・モデル”という思考の枠組みが使用されるに至っている。

この“モデル”という言葉の使用は、事業企画の“概念”自体が導き出す事業の“かたち”（組織、市場、収益構造）と、従来からある事業の現実の姿とを“区別”するところからはじめるやり方によるものである。このような議論や思考の進め方が新しく導入されること自体、従来はビジネスの成立構造（基礎モデル）そのものに変動を加えるようなことが少なく、一方今日ではそのような事例が多くなり、モデル上の葛藤・対立・変動などを処理する必要性が増したことを示しているといえるだろう。

さて、概念から導かれるかたちが従来組織の現実とはなはだしく異なる場合、そのプランを従来組織の基盤の上で遂行することに、競争優位性を見出すことは難しくなる。

新規法人を設立して、出資という資本関係を築くほうが容易である。インターネット技術を利用したサービス型のベンチャー企業が、数多く誕生したいきさつである。

また一方、優れたビジネス・モデルを備えて誕生したベンチャー企業の成長が期待されたとおりに行かない場合も少なくない。

ビジネスは供給側の論理によってのみ成立するものではなく、需要側の必要と一致してはじめて現実となる、相互関係を本質とする。

ネットワーク型の新しい事業企画は、既存事業構造に対してだけでなく、既存市場構造に対しても、合意を取り付けてゆく必要がある。需要者側からの、“面白いが、なぜお金を払わなければならないのか”という質問にも答えることができるものでなければならないのである。

新しい考え方のモデルに沿ってお金を払う側の意識、つまりそれを受け入れる市場側の認識の準備が整うまでは、ビジネスとして成立しないのである。

さて、以上にみた、企業活動における事情は、ネットワーク技術の社会化の基本的な構造の一面を示すものである。

ネットワーク技術は、概念に基づく実体化を容易にする技術である。時間と空間の制約を受けにくいことから、非常にスピードと規模を実現できる。しかし、それによって作り上げられるシステムに“つながれる”ところの、生産・供給側と需要側の双方は、従来を受け継ぐ仕組みと考え方・見方を有して

いるのである。

スピードと規模の可能性は、従来からの“仕組み”およびそれと不可分の“認識”との、調整によることがなければ現実とはならないのである。

2. 情報技術のモデルと社会構造モデル

企業システムにおける革新を目指すことが、上記にみたように構造的な把握と体系的な推進という困難をみせることと比較して、一方で一般の生活者の対応は、ずっと速やかにかつ多様なやり方によって進んでいるように見える。

ネットワークの活用における課題を、組織のかたちとその基盤となる認識の問題と考えれば、それは世界的にみられるNPOやNGOの台頭にも顕著である。

もともとはっきりとした組織化がされていない現代の生活者にとって、ビジネスに見られる従来構造にのっとった収益確保の要請のような、新しい集まりづくりに対する抵抗も少なく、ネットワークの基盤のスピードとスケールが有効に働きやすいのである。

むしろ従来は、多くの人々の間に潜在していたある共通の関心や認識が、インターネットサイトの開設のようなことをきっかけとして、急速に顕在化することが数多く起きている。

このような例の中には、従来のマスメディアのモデルとは異なる、ネットワーク技術固有のメディア特性を活かしたものがみられる。

特にその中でも、P2Pと呼ばれるシステムモデルを取り上げよう。

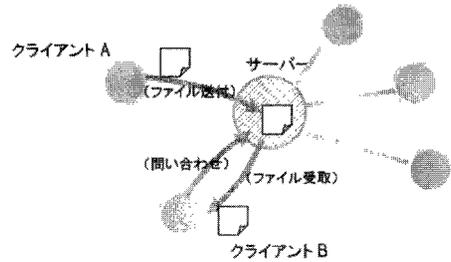
1) 分散協調型のモデル

P2Pとは、ピア・トゥー・ピア(peer-to-peer)の略である。コンピュータをつなぐネットワーク技術のモデルの中で、サーバー・クライアントのモデルに対するものとして使われる。

サーバー・クライアント・モデルとは、組織のメンバー(クライアント)間で共有されるデータや送りあうメッセージを、特定のデータベース(サーバー)に集中することで、組織全体の運用の柔軟さや効率性を達成しようとするシステムである。たとえば、誰かに送りたいメッセージがあれば、相手の所在を確認することなく、相手の名前を書いてサーバーに記録しておけばよい。相手が次にネットワークに接続(サーバーに接続)する際に、その保管されていたメッセージが自動的に取得されることになる。これが現在の電子メール

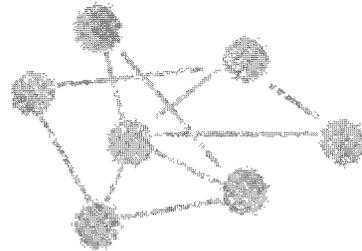
の仕組みである。

図1 サーバー・クライアント・モデル(電子メールのやり取り)



ピア・トゥー・ピアは、そのような集中型のサーバーを持たず、形の上では、メンバーがただつながっているだけのネットワークである。かつては、強力なサーバー機を利用することができない段階での、原始的で不効率なネットワークとされていた。誰かにメッセージを送るためには、その相手が現在ネットワークに接続していて、またかつどこにいるか(ネットワーク上の番地が何であるか)を確認した上で、リアルタイムにデータを送る必要がある。電子メールサーバーがない時代には、電話で相手と確認しながらファイルを送るということが実際に行われていた。

図2 ピア・トゥー・ピア形式の接続



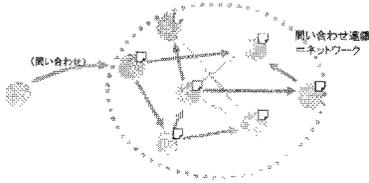
そのピア・トゥー・ピア形式が、インターネット技術の発達によって、新しいネットワークモデルとして生まれ変わったのである。

新しいピア・トゥー・ピア・モデルでは、データの共有は、特定のサーバーへの集中ではなく、ネットワーク全体によって、いわば仮想的に達成される。必要なデータの検索と取得は、特定サーバーに問い合わせるのではなくて、手近な別のメンバーに問い合わせ、そのメンバーが知らなければまた別のメンバーへと受け渡されてゆくことによって、成し遂げられるのである。

問い合わせられたデータが存在する場所が明らかにされてゆく過程で、受け渡しの仲介者もその場所を知ることになり、次回同じ問い合わせにはすぐに答えるこ

とができるようになる。そのようにして、ネットワーク全体がしだいに複雑なものへと成長してゆくモデルである。

図3 問い合わせの連鎖による構造形成



仲介者自身が全体としてのデータベースの役割の一部を担うというやり方は、具体的には、共有カタログ（何がどこにあるか、今現在利用可能な状態にあるかといったステータス情報）の保持、および受け渡しデータのカプセル化（内部構造は見せず外部仕様を共通化する）のような技術によって達成されている。

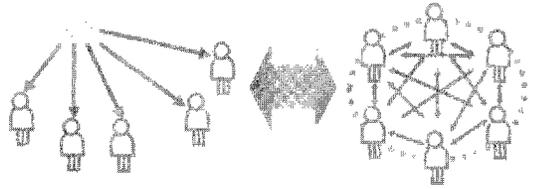
2) 自律・協調技術・ネットワークインフラ：集中をしのぐ分散を可能にする条件

このような、分散しつつ協調して処理を行うという技術モデルは、インターネットというシステムにおいて本来的に自然なモデルであるが、それがデータベースのような利用の仕方では現実のものとなるためには、ネットワークのインフラが強化されるとともに個々のコンピュータの処理能力が向上することが必要であった。

強力なサーバーによる集中処理は、ネットワーク上でのデータのやり取り（トラフィック）の無駄を少なくし、また貴重なクライアント資源の消費を避けるやりかたであるのだが、今日、ネットワークインフラが強化され、個々のクライアントの処理能力が余ってしまっている状況に至り、分散処理と仮想的なデータベースの実現が可能となったのである。

これを比喩に置き換えれば、個人レベルのコミュニケーション手段が十分に発達していない社会では、世の中での出来事についての情報や知識は、1ヶ所の組織に集中しておいて、そこから全体に広報するシステムが効率的であったのに対して、個人間コミュニケーションが発達した社会では、人から人への口コミの連鎖のほうがより早く情報を伝えられるようになる、ということにたとえられる。

図4 集中・放送と口コミ的な連鎖



今日のような情報技術の発達の前にも、人の地域集中がみられる都市部では、自然に口コミ情報のネットワークが発達し、マスコミがむしろそれを後追いするということがみられたが、今日のインターネット上で情報検索を行う場合も、どこかの巨大データベースに対して情報の問い合わせを行うのではなく、インターネット上に散逸する情報を検索エンジンで調べ、とりあえず見つかったものからはじめ、さらに糸を手繰るように次へ進む、というやり方がもっとも深く情報を掘り上げる。これは、口コミで人に尋ねて歩くやり方と同じである。

このような原始的なやり方のほうが集中化よりも速く、そして多くを達成する、というのがインターネット技術のひとつの側面である。

さて、以上にみたP2Pを実現した3つの要素、巨大なトラフィック（情報流通）を流せるインフラ、個別のメンバーにおける処理能力の充実と余裕、全体として共有と協調を可能とする仕組みとは、NPO、NGO、あるいは今日の新しい市民コミュニティのあり方を可能にしている条件とも一致するものである。

そのような市民組織が現実となるためには、市民が利用できるメディア技術の発達（郵便からファックス、e-mailへ。手書き、ガリ版からワープロ、DTPへ。街頭演説、講演会からホームページへ）、市民の個人の能力の発達（経済的余裕、知識・知見の育成、判断能力の向上）、そしてマネジメント技術の発達（会社組織の経験の共有、法律・制度知識、価値観・ライフスタイルの共有・調整）が、必要であったのである。

ネットワーク技術の発達と社会化は、そのように、市民意識の発達と組織化とに、深くリンクしている。

このようなネットワーク技術と市民意識との両面の発達についての表れを、知識と技術の教授と獲得、つまり教育と学習の領域についてみると、もうひとつのP2P、パーソン・トゥー・パーソン(Person-to-Pers

on)という例に重ねることもできる。

3) コミュニティと相互教授

インターネット上には、互いに顔を合わせたことのない、しかし緊密な、技術者のコミュニティがあることが知られている。有名なものでは、Microsoft社のWindowsにも対抗するとされるオペレーティング・システムLinuxの開発者コミュニティである。

巨大企業の製品に対抗するソフトウェアが、技術者の自由な、そしてそれぞれは部分的な参加によって、作り上げられてきた。誰でも参加し、誰でもやめることができる。そのような組織ともいえない集まりによって、高機能のソフトウェアが作られ、絶えることなく日々成長を続けている。

このようなあり方はインターネット上では特別なことではない。インターネット自体が、政府や大企業の主導によるのではなく、技術者コミュニティの連鎖的な活動によって生まれ成長してきたものなのである。

このようなネットワーク空間では、何か知りたい情報があるときには、情報そのものを探すというデータ検索を行うことだけでなく、そのような情報を持っている“人”を探して問う、という行為もまた自然に行われている。

そのような人探しを可能にしているのが、問い合わせの仕組みを公開の“場”として運営するやり方である。いわゆる“掲示板”というデザインはそのひとつである。インターネット上には、さまざまな関心・テーマの掲示板が無数に運営されている。

研究者コミュニティに起源をもつ共同研究型の掲示板では、わからないことや知りたいことについての質問を書き込むと、誰かしらがそれに答えてくれる。広がりのある問題であればさらにフォローが続く。いくつかの情報交換や討議、教授などが平行して進んでゆく。充実した掲示板では、新規の参加者は、質問を書き込む前に、以前にその内容が討議がされていないかどうか、掲示板の過去記録(ログ)を検索すれば、それで答えが見つかるという場合も少なくない。

コミュニティの討議記録が、社会的な知識データベースとなっているわけである。

蓄積された知識を共有する過程で、次第に参加メンバーの知識レベルが上がり、教えられる側から教える側へと立場を変えるなど、まさに生きたコミュニティがそこに生まれている。

インターネット上には、情報技術に関わるコミュニティに限らず、学術からビジネス、生活、趣味に至る、およそあらゆる分野・テーマの相互教授型のコミュニティが運営されている。

少なくとも大学の教科の別はもとより、出版の図書分類は十分にカバーするものといえるだろう。

掲示板をはじめとした相互教授型の“場”は、たとえば専門領域のエキスパートが主催している知識開陳型の個人ホームページとは対照的である。

特定のテーマに関わる知識を1箇所体系的に集めようという試みは、サーバー集中の情報管理と同じく、インターネット上でも繰り返しさまざまな形で行われている。これはインターネットが普及する以前からの中央集中型モデルの踏襲である。

新しいネットワーク相互型は、場であって体系ではない。あるいは、参加であって記述ではない。

中心的なエキスパートが一方向的に答えてくれたり、該当知識が体系的に整理公開されているのではなく、互いに教えあう関係の多重な構成である。その価値は、そこに記録・蓄積された知識よりはむしろ、参加メンバーという集まりにある。

必要とされる知識が専門化・個別領域化すると、一人のエキスパートによるよりも一人一人はいわば名もなき人の集まりの方が、はるかに実践的な効果を実現する。それが、人と人をつなぐ(Person-to-Person)相互教授型(=コミュニティ型)のネットワーク¹⁴⁾である。

4) 教育機関の課題からネットワークシステムの課題へ

さて、このようなネットワーク上での教育・学習の仕組みが生まれ拡大しつつある状況においては、従来からの教育機関をどのように位置づけることができるであろうか。

従来の教育機関は、上記の整理によれば、中央集中型のモデルによってなるものである。知識を一箇所に集め、一方向的な教授-学習関係をつくりあげるモデルである。特に、講義形式の授業であれば、それは学習者側からの主体的な働きかけが構造化されていないという意味で、サーバー・クライアント・モデルよりも過去の、メイン・フレーム(中央コンピュータ)-ダム端末モデル¹⁵⁾(ダム=dumb、ものの言えない)に近いとさえいえるだろう。

対象となる知識の内容や価値の問題ではなく、それをどのように教授し学習するかという仕組みを問題とするとときに、従来からの教育のシステムは、伝統的な技術の制約に縛られたままであるように考えられる。学習者を主体として捉えた、相互関係的な教育・学習のモデルのもとに、システムを構築しなおす必要があるだろう。あるいは、新しいシステムの登場と拡大によって、従来システムが自然消滅するとも考えられるのだろうか。

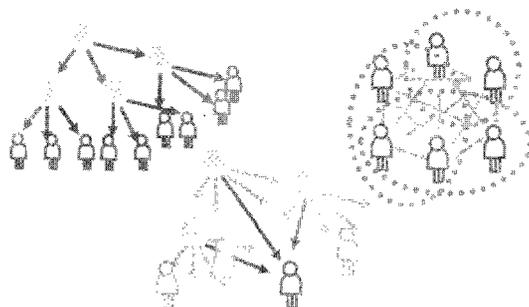
特に、独立した人格の形成期を担う高等教育、あるいは今後の大学の役割としての社会人向け継続学習機会の提供場面においては、従来の教育システムの相対的な機能と役割の低下は避けられないものだろう。

3. 学習社会の実現モデルの構築に向けて

以上にみたネットワーク型教育について、以下のように類型化することができるだろう。

組織・設備型	ツリー・アーキテクチャ	放送	体系的・固定的
エキスパート・集中型	サーバー・アーキテクチャ	レクチャー	体系的・連携的
コミュニティ・分散型	P2Pアーキテクチャ	知識共有	自律的・問題解決型

図5 ネットワークモデルとしてみた教育構造の類型化



ネットワーク技術の社会的な進展は、社会の仕組みとして、自由な主体によって相互関係的に構築される社会モデルを実現しつつある。それは、以上にみた集中統御的な教育のシステムから、オープンな個人間の相互関係的な学習ネットワークへの図式の拡張からもみてとれる。

ここで重要になるのは、オープンな相互関係モデルにおいて、それが現実に生き生きと活動するためには、つまり、相互関係が均質化による停滞へと活力を低下させてゆかないためには、関心やテーマについての集中を生み出す仕組みが必要であるということである。

物理的につながっているということと、関心を共有する仲間であるということは別の次元のことである。

何が人々の関心をつなぎ、共通の方向性を与えるものであるのか。

それは、日常的な現実と関心に関する領域だけでなく、人々に共通する普遍的な価値の追求の姿勢にもかかわるものである。そしてまた、システムとしてのモデルとは別の、伝統的な意味での教育における基本的な狙いとも一致することでもある。

1) 専門と分散、総合と集中

ネットワークでつながれている個々の要素が、ある共通の関心によって集まる（集中を生み出す）ということは、構造的にはどのようなことであろうか。

それには2つの側面がある。

ひとつには、領域の専門性である。何のために、どのように、どのような人々が、といったことが明確であることによってそれだけ強い集中を生み出すことができる。それは言い換えれば、明確な“場の個性”ともいえる。

一方、その場がダイナミックな活力を維持するためには、メンバー（参加主体）の専門性が多様であること（個性が豊かであること）が必要である。

つまり2つ目は、“場の総合性”である。多様な専門、異種性をまとめあげる（集中させる）、目的や価値、方向性の共有である。

専門と総合という相異なる2つの側面を同時に備えることが、ネットワーク構造において集中が生まれることの特性である。

総合性を持たない専門は、同質による停滞か分散に向かうことになる。共通の場において異種性が際立つところに活力が生まれる。それは、ネットワークの本性が、静的な状態ではなくて、動的な運動であるためである。ネットワークを構成する個々の要素は生きた人やその人々で構成される組織であり、個々の要素や部分が絶えず生まれ、変化し、あるいは消滅を繰り返す、動態としての構造がネットワークであるからである。

その2つの側面から捉えられるところに、ネットワーク構造としての社会の把握の仕方や有効なシステムの構築の手がかりがあるといえる。

2) 学校教育から社会構造へ

専門と総合の二面性は、今日的な学校教育の課題を問うコンテキストにおいても論じられる。

知識社会化が進む今日の社会において、専門知識の

学習については、学校教育の期間に限られず、人がある専門領域において活躍する期間を通じて、継続的に進められることの必要性が広く認められだしている。

一方、哲学や文学、芸術などの文化的な意味や価値についての探求(リベラル・アーツ学習)の必要性についても、そのような専門性を補うための、全体としての広い視野や本質的な意義付けの必要の認識から、再評価されている。そのような学習もまた、人の生涯を通じて継続される必要性を持つ¹⁶⁾。

このようにみると、従来の大学教育における一般教養から専門科目への段階的移行のような、発達段階的な位置づけではなく、リベラル・アーツと専門領域とを、教育システムにおける異なる次元のものとして全体を構造化する必要がある。

従来の学校教育が人の生涯という時間軸における一定期間に対応するために、一般教養課程と専門課程のような時間的な前後関係の位置づけが制度的に生まれがちであったといえるが、今日のように、教育・学習の必要が人の生涯の全体において捉えられ、また、その必要に応える社会の仕組みが問われるときには、前後よりは意味的・機能的な構造が課題となるのである。

3) 学習社会の構想と実践手段

学習社会の構想は、本来、学校教育の制度・仕組みを越えた、時代的・歴史的視野を持つ社会の構造論である。

ハッチンスは、学習社会の構想において、人間存在を、自ら学び判断し、自律的に成長するものとして考え、その形成を目的とすることとして教育の役割を位置づけている¹⁷⁾。そのような存在の関心は、日常的なことからはなれた、普遍的なことへの関心から、物事を判断するようになる¹⁸⁾。その意味において、教育の目的は、自立した個人の確立とともに社会的な意識を育成することであると考えられるのである¹⁹⁾。

このような構想によって、具体化のための実践的な手段として開発されたのが、ハッチンスの支援のもと M.J. アドラーによって主導された“the Great Books of the Western World”の編纂とそれを利用した学習システムであるthe Great Booksプロジェクトである。

教育システムとしてのthe Great Booksプロジェクトの手法は、古典を教材とするリベラル・アーツ教育に重きをおく。それは、社会の構成員(自律した市

民)としての必要であり、また専門家においてこそ必要とされるものと位置づけられている²⁰⁾。

このハッチンスによる学習社会の構想と、アドラーとともに進められたthe Great Booksプロジェクトのシステムを、このネットワーク構造の本質に基づいた社会構造の構想にあたっての、基本的なモデルと手法を提供するものとして再評価できるのではないだろうか。

すなわち、ネットワーク構造において捉えられる社会において、個々の人が、自分の専門性(個性)を活かしながら、他の人々と協調する(集中を生み出す)ためのシステム作りの必要という見地から、捉えなおす試みである。

4) 学習主体を中心に置く、総合学習型のデザイン

学習社会の構想は、労働の準備のためではなく、人生の真の価値のための学習がテーマとなる、という時代・社会認識を基盤としている。その意味で、高等教育における古典を通じた価値や概念についての学習の位置づけが、従来とは変わってくるのである。

それは、従来の大学教育課程における、専門科目に対する準備段階的な一般教養科目が、逆転して主役になる、というような単純な見方では捉えきれない。

あれかこれかではなく、教育・学習のシステムが、専門と統合という2面性からなる構造を持つようになることを意味するものである。

このことは、システムの姿を、そのシステムを利用して学ぶ、学習者という主体の側から捉えることによっていっそう明らかになる。

学習者から見て、学習過程におけるリベラル・アーツの位置づけは、専門領域に対して、価値概念による“総合化”として捉えられる。学習者にとって、自分が取り組んでいる個別専門領域の知識が、他の領域と、あるいは社会と、また自分の生涯の生き方の価値と、全体としてどのように相互連関しているのか、という全体的な視野を得、またその視野を深めてゆくためのプロセスに、リベラル・アーツの学習は位置づけられるようになる。

そのことは、従来の大学教育と比較して次のように対比される。

従来の大学教育では、教育・学習の単位となるのは科目である。ひとつひとつの科目は、領域と手法を限定することによって、学術研究としての内容が定義さ

れる。限定・定義の範囲によって、概論科目から個別専門科目の別が構成される。

このような全体科目構成を学習者からみた場合、学問領域の体系と科目構成の対応から自分の学習計画(学位取得プログラム)を考えることになる。その場合、最終的に特定専門領域へ集約してゆく計画の場合にはわかりやすいのだが、今日の社会で求められている、複数の領域をまたぐ、総合的な知見を育成するプログラムづくりは、学習者にとって容易なものとはいえない。従来型では、総合化がシステムによって提供されるのではなく、学習者の器量にはば任されがちなためである。

教育システム全体が、概論から専門へ、全体から個別へという収束・限定指向型の学習モデルを前提としているためともいえる。さらに問題を広げてみれば、その学習モデルが、大学という組織の成り立ちから施設プランのようなハード面の現れにいたるまで、基礎的なレベルから支配していて、学生にとって、自分自身のカリキュラムを総合的に捉えることを難しくしているとみることでもできる。

学習の期間が生涯のスケールに広がり、知識の教授関係がネットワークに拡大する社会では、学習者にとって得ることのできる学習領域の専門性は、学習機会の獲得の可能性においてもまた社会生活における必要においても、自ずといっそう多彩にまた高度なものとなるものと考えられる。

そこで、そのような専門性を総合するための構造を、いかにシステムとして学習者に提供するかということが、ネットワーク型教育モデルの課題となるのである。つまり、学習する主体を中心に、その学習プロセスを支援するための、仕組みの課題である。

伝統的なリベラル・アーツ教育という仕組みのもつ統合的な構造と方向性。一方、新しく出来上がりつつある学習主体によるオープンなネットワーク構造基盤。それらを異種の領域と捉えずに、相互関係的に捉えるモデルづくりが、これからの社会構造を考える上で必要なものであるといえるだろう。

次章では、以上のような考察にもとづき、専門領域の学習と総合化の学習との相互構造システム作りについて、具体的なテーマにおいて検討する。

III. ネットワーク型の学習構造モデル

学習社会の実現は、今日的な社会の必要として捉えなおされるべき事項である。

一方、ネットワーク構造が社会の基盤としてできあがりつつある現在、学校教育の改革としてではなく、社会の構造として、ハッチンスらが取り組んできた the Great Books プロジェクトの狙いと構造を現実化するための条件が、基礎的な面で整ってきたといえるのではないだろうか。

本章では、the Great Books プロジェクトを、教育・学習システムとしての構造面から捉えなおし、そのモデルの応用を図りながら、ネットワーク技術が進展する社会における学習社会の実現形式を検討する。

前章がネットワークの一般的な構造面を主としていたのに対して、本章では、the Great Books プロジェクトについての研究に基づいて実施されている具体事例を取り上げながら、そのモデルづくりについて実践面において論じる。

1. 『源氏物語』を題材としたモデル開発

実践女子大学生活文化学科では、『源氏物語』を題材として、総合的な学習プログラムの開発に取り組んでいる。

これは、the Great Books プロジェクトを一般構造モデルとして捉え、古典を教材として、今日の情報ネットワーク構造を活かした展開を試行しているものである。

モデルの題材とする『源氏物語』を、たとえばシェークスピアなどの他の古典作品に置き換えることで、多様なアプリケーションへの展開を可能とすることを意図している。

操作的な対象として大学という従来の教育組織のプログラムを取り扱うが、適用領域として大学という組織・制度にとらわれるものではなく、ネットワーク構造化した社会を領域とする研究である。そしてその視野の上で、あらためて大学という組織・社会存在の意味を問い直す試みでもある。

1) 『源氏』を総合的な視点において捉える

日本文化を代表する作品として、『源氏物語』を対象とした研究は、ひとつの文学作品としての文学研究のジャンルに収まるものではない。従来行われてきた研究でも、言語学や社会学、比較文化学、思想、芸術、あるいは統計学などさまざまな個別研究分野から題材

として取り上げられ、取り組まれてきた。

一方、学問研究分野のみならず、オペラや演劇、あるいは絵画、詩歌、造形、音楽、テレビや映画などの映像、アニメやコミックなど、多様な表現世界へ影響を与えている。

『源氏』作品を基点として、さまざまな研究領域においてさまざまな研究が行われ、またそれらの研究を新たな基点として、次の研究が連鎖的に生まれている。まさに『源氏』研究の世界自体が、ネットワーク的に展開しているといえるだろう。

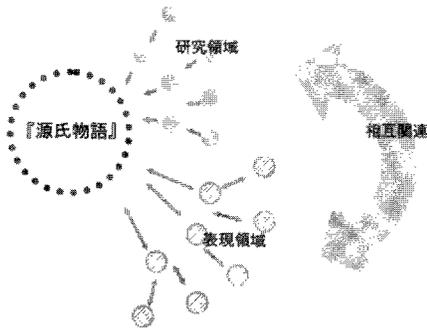
同じように、表現世界においても、『源氏』作品をモチーフとした絵画、音楽、造形などの作品づくりが行われ、さらにそれらの作品からインスピレーションを受けた作家がまた新たな作品作りに取り組むという連鎖が生まれている。

研究世界がその特質上、体系的な連鎖構造となるのに対し、表現世界ではより自由な、表現領域を容易に越える(絵画から音楽へのような)相互影響がみられるといえるだろう。

また、表現世界における“解釈”(作品をどう捉えるか)という要素の働きにおいてみれば、ある研究に触発された作品創造があり、また、研究世界における対象設定(研究視点)という面の重要さからは、ある表現作品に着想を得た研究アプローチが生まれるなど、研究世界と表現世界の間の相互関連が想定される。

このように、『源氏』を基点とした研究と表現の、およびその相互間の、多重なネットワーク構造を描定することができるだろう。

図6 『源氏物語』ネットワーク構造



この『源氏物語』ネットワーク構造に対して、学習者として、それを自分にとっての対象とするべく向かおうとするとき、専門研究の立場であれば、自分の関心やバックグラウンドに沿って、特定の領域、特定の

方法論に限定した取り上げ方をすればよい。一方、ジェネラルな関心を持つ学習者の立場からすれば、この多様で広大な世界全体と自分との位置関係をどのように定めるかということがアプローチの最初の課題となる。むしろ、今日の教育一般に求められる必要からすれば、領域限定による厳密さとともに、絶えず全体から個別の位置づけを図る反省的な視点を保ち続ける姿勢づくりこそが重要であるといえ、対象との位置関係の問題は初学者のみの問題ではない。

学習者にとって、個別専門的な探求と、総合的な視野とを、相互関連的にバランスをもって保ちつつけられるような仕組み。それが新しい教育システムに求められるひとつの構造である。分散・協調型のネットワークのシステムの特徴は、そのような構造づくりに役立つものと考えられる。

2) 概念の層と現実の層

学習者の立場から『源氏』ネットワーク構造を捉えるためには、この構造のさらに外側に、2つの層を設定することが必要となる。

ひとつは、研究と表現のネットワークに含まれた『源氏』に対して、学習者自身がその身を置いている日常世界や、現実社会の層である。研究者、あるいは表現者というそれぞれのネットワーク構造の中に位置する存在者(主体)とは区別して、まだぼんやりと全体を眺めている主体としての学習者にとっては、研究の内容、表現作品の価値を判断する基盤として、日常の層の働きは大きいといわねばならない。

また他方は、『源氏』作品そのものの成立に関わり、またその価値の本質に関わる抽象の層である。作品自体は単独で生まれるものではなくて、作者の知性や感性の成り立ちに関わる内外および同時代と先行時代の作品群との関係、また当時の文化状況との相互関係を基盤としている。

その相互関係の世界は、特定の作品の成立のための要素であるだけでなく、人がその作品を通して、その向こうに見る、ある概念、思想、感性、価値観のような抽象的な対象でもある。作品は、その成立と鑑賞の両面において、概念世界・抽象的価値世界との相互関係にあるといえる。

学習者は、研究作品や表現作品との関係を通じて、原作品との関係を深めるだけでなく、その作品との関係・解釈を通じて、概念・価値の層へも向かうものである。

この概念・価値と古典作品との関係が、the Great Booksプロジェクトにおける、the Great Ideasとthe Great Booksとの関係である。

古典作品は、人々のさまざまな関心や表現の能力との結びつきから多様な関連領域を生み出すが、それらの相互関係の基底にあるものを、中心となる概念・価値との結びつき (intention、志向性) として捉えるモデルである。

3) 作品を通して現実を見る

さて今日、さまざまな表現作品が、ひとつのメディアの流行にあわせるように産出されている『源氏物語』の場合は、学習者にとって、原作品(原典)に接する以前に、小説や映像作品、あるいはコミックなどの表現作品を通じて、あるいは研究解説書を通じて、『源氏』を知るケースが少なくないであろう。

それは『源氏物語』に限らず、メディアと表現技術が発達した現代における古典作品のおかれていた一般的な状況・構造である。

学習者・鑑賞者は、(二次作品、三次作品にせよ)『源氏』作品に接して得たものを、自分の日常や社会に照らすことで、現実をより豊かに見ることができる。さらに、複数の表現作品を、あるいは研究所産を組み合わせることで、作品解釈や現実の見方はいっそう深さや豊かさを増すことになる。古典作品が備えているのは、そのような広がりや深さを与える多重的ネットワーク構造である。

しかし一般的な事情では、研究解説書や表現作品に接する人が、必ずしも原典となる古典作品にまで近づくわけではない。むしろそのような例はまれであろう。二次的、三次的な作品から得られたものをして、そのまま日常の層へと戻ってしまう。原作品を中心として他の二次的三次的な作品群が織り成す、多彩な古典作品ネットワーク構造、いかえればthe Great Books

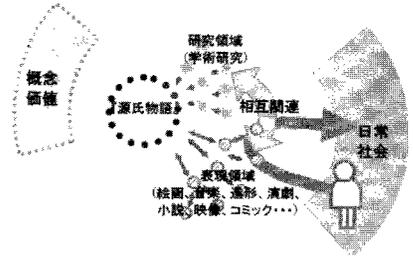
図7 グレート・ブックス：概念・価値と古典作品との関係



の“対話的構造”に気づかないまま終わってしまうことが少なくない、あるいは一般的である。

教育・学習システムの機能は、学習者によるこのネットワーク構造の探求と活用を支援することであるといえよう。

図8 閉じられた作品理解



4) 作品と現実の関係付けの基盤を知る

教育・学習システムの機能をそのように捉えると、原作品の成立の基盤となり本質に関わる、概念・価値の層の位置づけが重要となる。ネットワーク構造上の作品や研究を、相対的に(ばらばらに)捉えるのではなく、ある一定の概念・価値を基軸として、それとの相互関係によって捉えるやり方である。

古典となる作品の基盤となり本質を構成する概念・価値は、時代や社会の相対性を越えた普遍性を備えている。『源氏』の表現世界を、日常社会にみられる愛憎事件のパターンとして捉えるのではなく、人間存在のあり方の本質の捉え方との相互関係において位置づけることが、作品の楽しみ方や広がり・深みをいっそう増すことにつながるであろう。

そこで、教育・学習システムの働きは、学習者・鑑賞者が原作品へと歩みを進め、現作品を中心として広がる作品世界を眺め、その世界の基底にある本質的な概念・価値を自分の視野のうちに位置づけることを、いかにして“支援”するかということになる。

図9 作品世界の広がり(ネットワーク)の活用



そのような意味では、学習者・鑑賞者が接する文芸・芸術作品の解釈の多義性を通じながらも、原作品(古

典)の基盤となり本質となる概念・価値への方向性を示す、ガイドや指導者(mentor、メンター)としての教師の役割がシステムの要素として大変重要なものとなる。

2. 概念層の位置づけ

実践女子大学生活文化学科の源氏物語研究プロジェクトでは、概念層にあたる、『源氏物語』の中心概念・価値を、「もののおわれ」「いろごのみ」の概念として捉え、位置づけている。

1) 「もののおわれ」の概念

下田歌子の「源氏物語講義」には、次のように記述されている²¹⁾。

「物のおわれ」なるものは、乃ち宇宙の森羅万象に対しての会得同情とでも云はうか。(中略)部部の心霊が大自然に一致冥合して、茲に理知をも感情をも包含し、現世をも後世をも通貫した所ものをさして云ふのであり、(中略)此の理想を現実に現した所の蜃気楼、否真美の理想境を打ち出したのが、即ち源氏物語だとでも申すべきであらうか。

ここでは、「もののおわれ」は、自然現象や人事についての“感じ取り方”、いわば理性に対して感性に重きをおく文化傾向とは、捉えられていない。理性と感性の別がなく、時間の観念もない、世界(自然)意識として捉えられていること。主体(としての人)と客体(としての自然)の別もない境地であるとされていることが注目される。

このような解釈について、たとえば西欧哲学との対比においては、現象学以降の主客二元論の克服課題における、東洋的認識の内に求められたモデル、たとえば西田哲学におけるアプローチにみられるもの²²⁾、との対比を試みることもできるだろう。あるいは、現代フランス哲学のポスト・モダン潮流における、たとえばバルトラによる、日本的意識のモデル化や社会現象の抽象化の例²³⁾との比較も興味深いものである。

『源氏物語』研究から、文芸理念としての「もののおわれ」論を展開したのは本居宣長²⁴⁾である。人間の自然な情感を書き表すことを文芸の目的として、仏教・儒教による理念の教戒としての文学観に對置し、文芸の自律性を論じたものとされる。この宣長の論について、作品構造論としての評価としては、叙情を核とすることが短詩形文学の解釈にはあてはまっても、空間

的・時間的な広がりをもった構造体として記述される物語文学には有効ではない、とみられている。

しかし、下田の論から導かれるように、概念と作品との関係を、理想と現実の2つの層およびその相関関係に捉える見方からすれば、「もののおわれ」論は、西欧小説の構造モデルとしての空間・時間構造との対比とは、異種の構造との対応から捉えられるとも考えられるのではないだろうか。

そのひとつの方向性としては、自由間接文をはじめとした日本語言語構造の特質と文体モデルとの対応²⁵⁾などの、ポスト・モダニズム的構造論の方向が想定される。

また一方は、理想と現実の関係そのもののモデル化、つまり世界観や文化原型の研究である。その方向については、折口信夫による「いろごのみ」論への展開が指摘されている。

2) 「いろごのみ」の概念

実践女子大学生活文化学科による『源氏物語』研究プロジェクトにおいて、岡野弘彦国学院大学名誉教授は、宣長による「もののおわれ」論を「いろごのみ」論へと展開すべきと位置づけていた、折口信夫の研究を指摘している²⁶⁾。

そこではまず、「いろごのみ」が「好色」ではないことが確認されている。

古語の中に「同母兄・同母弟(いろせ)」「同母妹(いろも)」「同母弟・同母妹(いろと)」「同母兄・同母姉(いろね)」という古い大和言葉があります。(中略)理想的な男性、理想的なベターハーフを選択する、それが「いろごのみ」ということなのです。

そして、古代において、理想的な伴侶の選択、理想的な人間関係を求めるこの言葉が、社会生活の理想に結びつくことから、「いろごのみ」とはすなわち、道徳論を導くものと論じられる。

神の力を一身に受け止めることのできる女性、そのような女性を自分の妻としてあわせ持つことのできる男性(中略)、仏教も儒教もまだ渡来しない以前の古代の日本人の生活では、そういうことが大事な理想的なよき生活を築くことだったのである。

このような見方からすれば、『源氏』のストーリーを、その後の国際的な思想の交流によって形作られた

結果としての現代日本社会の概念枠組みによって読み取ることは、その背景にある抽象概念の解釈を誤ったものとする可能性がある。

外来思想によって日本人の考え方や価値観が大きく変わる以前の、「日本人の心の堆積」の上に成立したものと『源氏』をみる必要があるのである。

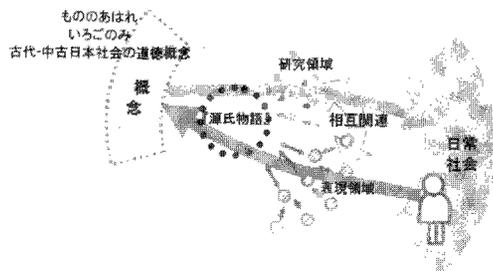
そういう理想の形をもっと単純化したかたち「ウル『源氏物語』」²⁷⁾を設定しなければと折口先生は言っております。「ウル『源氏物語』」という、『源氏物語』の精粹、エッセンスを刈り込んでつくってみようということが、最後まで折口先生の思いだったのです。

折口による『源氏物語』原型の探求とは、日本社会、日本の思想の原型・モデルの探求である。

実践女子大学生活文化学科による『源氏物語』研究プロジェクトでは、以上のように、宣長の「もののあはれ」論から折口の「いろいろのみ」論への研究展開の方向性に、原作品の“概念・価値”層を位置づけ、『源氏』をとりまく表現世界と研究世界(=源氏ネットワーク構造)を学ぶ学習者にとっての指針としている。

そしてそれは、上記にみるように、同大学の創設者である下田歌子の源氏解釈・講義の構造、すなわち、理想と現実の両層の相関において『物語』構造を位置づける見方とも一致するものである。

図10 『源氏物語』を通して古典世界概念・価値を学ぶ



3. 教育システムの動的構造

構造としてのネットワークは、それを要素間のつながりとして図式化すると、静的な全体構造としての印象を与える。しかしそれは、図式化による誤謬である。ネットワークを構成するメンバーから見れば、それはメンバーの活動とともにダイナミックに変化してゆくものである。

教育システムにおける学習要素(科目・作品)と学習者の関係は、まさにそのような動態によって捉えることが必要である。そこでシステムは、学習者の学習プ

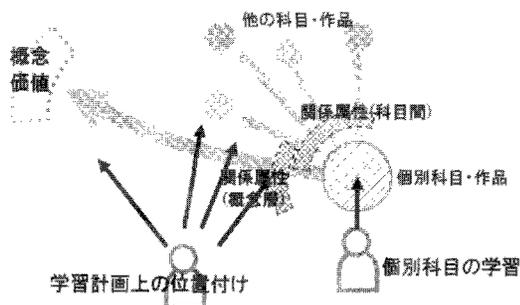
ロセスにおいて要素が、どのような方向性によって関連付けられてゆくか、ということが大変重要になる。

従来の大学教育では、オリエンテーションや履修モデルとして提供される学習プログラム支援である。たとえば、入学時や専門コース選択時のような、特定時期における補助サービスとして提供されてきたものであるが、ネットワーク型教育では、各個別科目における関係属性として与えられることが適当であろう。

つまり、個別科目自体の内容(コンテンツ)とともに、その科目にネットワーク上での位置情報(他の科目および、“概念・価値”層との関係)を付加して提供することである。

学習者にとっては、個別の科目・作品という独立したコンテンツの内容の学習と、学習の全体プロセスの上から位置づけを、別の次元として受け取ることのできる仕組みである。

図11 学習の全体構造と個別科目



特に、『源氏物語』のうちの断片的なストーリー部分を抽出して、題材とする傾向のある表現作品を教材とする際は、作品自体についての学習・鑑賞と、それを自分の学習の全体プログラムにおいてどう位置づけるかということの関係は、学習者の実際において大変重要である。

“概念・価値”の層との関係情報なく、“日常・社会”の層のみを基盤としてしまうと、作品のストーリーは日常社会的な情痴ものとしての範囲で捉えられ、その意味で原作品の存在的な独自性はなく、表現の技巧的な側面のみが分析の対象とされがちになる。

宣長による『もののあはれ』論の意味、折口による「いろいろのみ」論への展開、下田歌子による解釈・講義への応用という構造との関係を、個別作品・科目に対する属性情報(関係属性)として提供することにより、学習者自身にとっての作品・科目そのものの位置づけ

の支援とする。

さらに、学習者にとって次に何を学ぶか、あるいは平行して学んでいる別の科目・作品とどのように関係付けるか、という科目間関係についても、同じく属性情報として提供する。

1) 概念と表現の関係構造

そのような関係属性の内容として、着物・舞台衣装デザイナーでありかつ人形師であるホリ・ヒロシ氏の講演の内容を例としてあげることができる²⁸⁾。

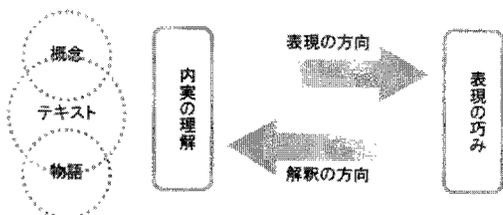
ホリ氏は、篠田正浩監督による『源氏物語・浮舟』という人形劇映画作品²⁹⁾において、使用された人形の制作者であり登場人形の全動作（演技）も担当している。

彼はその作品解説として、それぞれの登場人物に与えた衣装の色、模様について、対象人物の性格についてのイメージ、場面の意味、人間関係の構成などから、どのように決定されたかを語っている。それは、彼にとっての物語の解釈である。さらに、映画において人形の動作として振付けられる際には、人物解釈が動きとして表現されることになる。

薫と匂宮、二人の人物表現において、次のようなエピソードが語られる。

薫を使っているときにこうしようかなと思っておりましたら、カメラの向こうから篠田監督がつかつかと寄ってきてくださりまして、小さい声で「ホリさん、薫というのは武術にも通じているんで、直線の動きでいきましょう」とおっしゃるんです。つまり何か物を取るのでも空を切るようにぱっと真っすぐ、物を指すのでもぱっと一直線に指すことが大切なのです。（中略）（それに対して、匂宮は曲線の動きで）何か物を取るにも、ぱっと取るのではなく回して取る。指すのも、円を描くように回りながら指す。そこで私はなるほど、こういう違いがあるのだなということを頭に入れて演技をいたしました。

図12 作品の解釈と表現



これは、表現作品が生まれるときの形成過程を述べたものである。一方、鑑賞者は、その形成過程を逆にたどることで、作品解釈の方向性に筋道をつけることができる。そしてそれは、『源氏』ネットワーク構造の他の作品、研究に対する相互関係の糸を手繰る手立てともなるのである。

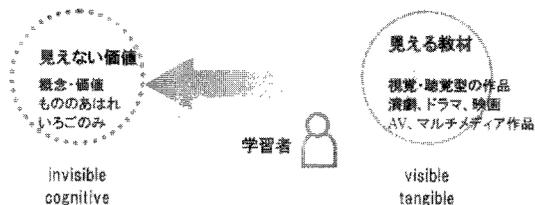
作品化された表現は、同じ題材の他の表現作品における他の表現者の表現との比較することによって、鑑賞者・学習者による解釈をより豊かなものとする。

また、表現者の表現の元となった解釈、即ち概念化された読み取りは、文学や歴史、言語、文化、思想の研究と関係を方向付ける。

見えないもの（原作品、物語）を見えるようにした表現者の表現行為を他の表現行為や解釈研究と多重的に組み合わせることで、翻って見えないものへの学習者のアプローチを深めるのである。

そして、その基本的な方向性を形作るものが、原作品の本質に関わる、概念・価値の層である。

図13 表現作品を通じた本質へのアプローチ



2) システムの実際と教師の役割

具体的な教育・学習システムとしての実現と運用について考えてみる際には、今一度、ハッチンス、アドラーによるthe Great Booksのシステムに立ち返ってみることが参考となる。

アドラーは、読書には四つのレベルがあることを述べている³⁰⁾。

1. 「初級読書」：「その文は何を述べているか」が分かること（小学生で学習）
2. 「点検読書」：短時間に本の内容を把握すること
3. 「分析読書」：理解を深めるための読み方
4. 「シントピカル読書」：一つの主題について何冊もの本を相互に関連付けて読むこと

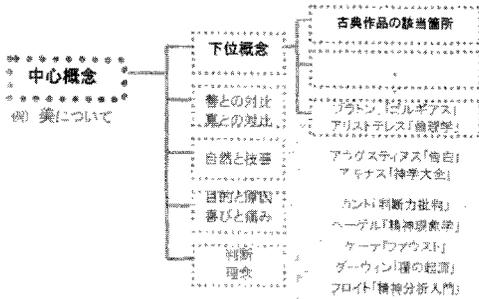
従来の教育では、3番目の読書レベルである、分析読書(analytical reading)の能力を身につけることが目標とされている。これは、概要把握→内容解釈→批

判という順序段階からなるもので、研究者であれば、研究の基礎能力にあたることである。

この分析読書までが特定の著作を対象とした態度であるのに対して、4番目のシントピカル読書(syntopical reading)は、著作の取り扱う主題を対象とするものである。ある主題に関して、弁証法的³¹⁾な公平さと客観性を持つために、同一主題を扱う複数の本にあたる方法である。

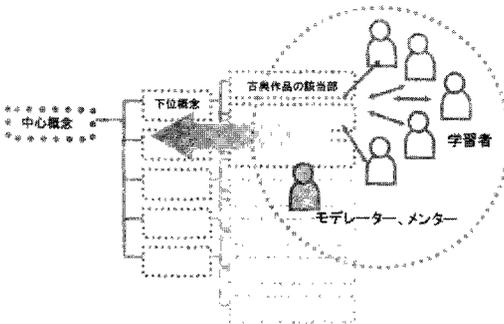
the Great Booksのシステムとは、このシントピカル読書の構造を、編集的に実現したものといえる。つまり、人にとっての本質的な概念(the Great Ideas)を対象として、それを主題としている箇所を古典作品(the Great Books)からほぼ網羅的に取り出し、基礎概念の内部的な分析・叙述構造にあわせて再配置したものである。

図14 グレート・ブックスのシステム：シントピカル読書の構造



そして、運用面においては、テキスト連関構造を、複数の参加者の対話(dialogue)によって弁証法的(dialectic)に進めてゆく方法(セミナーの方法)がとられている。そして、セミナーの場では、参加者の対話・討論の方向性の整理役(moderator、モデレーター)の役割が重要な機能として位置づけられている。

図15 グレート・ブックス・セミナー：対話型の運営



The Great Booksのシステムは、このように、価値・概念を中心においた古典テキストの意味・概念ネットワーク構造、およびアプローチ(学習プロセス)における学習者の対話ネットワーク構造という、“二重のネットワーク構造”を備えたものとみることができる。

従来の実際の運営にあたっては、それをそのままかたちにしたセミナー形式(グレート・ブックス・セミナー)として行われてきた³²⁾。

一方、空間的・時間的制約からより自由なネットワーク構造型の教育・学習システムでは、従来のレクチャー型や自習型の形式にも、テキストの相互関係や、メンバーの相互学習の仕組みを取り入れてゆくことができる。つまり、ネットワーク上でのプログラムの実現は、レクチャー型、自習型、セミナー型のような複数の形式での複合型になると考えられる。

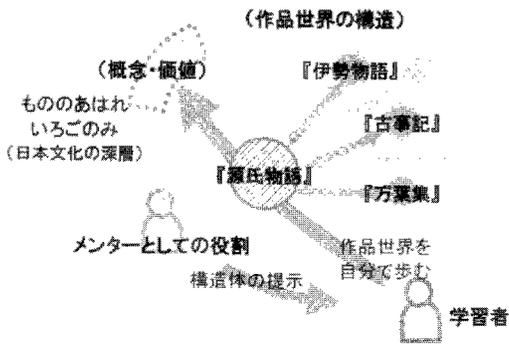
しかし、そのどの形式においても、the Great Booksの運用面での、モデレーターの役割、あるいは、学習のガイド・指導者(メンター)としての役割の存在が重要となるだろう。

たとえばレクチャー形式のものとして、岡野弘彦「源氏物語講座」³³⁾では、いわゆるエクスプリケーション(explication de texte)形式³⁴⁾により、『源氏物語』のテキストと『伊勢物語』、『古事記』、『万葉集』などのテキストとの比較分析や、用語の連関構造の分析が行われる。ここで重要なことは、聴講者が講師から圧倒的な量の知識データを与えられるというのではなく、作品と作品とをつなぐ相互関係、具体的な橋渡しとなる言葉、その言葉の成立の基となる感性や文化という、全体の“ネットワーク構造体”が提供されることである。

聴講者は、その構造体、作品・言葉・概念の層における相互関係を受け取ることを通して、自分で作品(原典)に近づく手がかりや手法を手にすることができる。そのアプローチの方向性に、『源氏物語』と作品構造体の背景にある概念・価値、すなわち“もののあはれ”、“いろごのみ”という文化モデルへの概念的アプローチ構造が据えられている。

ネットワーク構造型の教育・学習システムでは、形式的にはレクチャー型でも、その実現の仕方において、作品世界の持つ構造を提示しながら、学習者が主体的にそれをたどることのできる、ガイドであり方向指示者としての役割の存在が、従来の教育技術に比較して

図16 ネットワーク構造の主体的活用としての学習



より重要なものとなる。

知識そのものの提供が、ネットワーク構造によって学習者にオープンになった社会では、学習者にとっての知識獲得のプロセスの支援、つまりどこに知識があるかというアクセス方法ではなくて、何が大切なことであるのか、どの方向に進むべきであるのか、という中心価値に向けた支援の重要性が増すことになる。それを教師の役割としてみれば、知識提供から学習支援の方向へ、その重点が移動することになるといえるだろう。

3) 教育プログラムとしての相互連関

さらに、『源氏物語』の学習を、このように、総合的な日本文化研究の具体的な適用構造として捉えることによって、従来の教育プログラムにおける個別科目を相互関連的に位置づけることも可能になる。

(1) 既存教育機関内の連関構造

先に、大学を例にとって、既存の教育システムにおける収束・集中型のモデルが、学習者にとっての主体的な総合学習とは不適であることをみたが、高等教育における知識領域の専門化が、学習者にとって、総合的な意味の場において専門知識を捉える機会を減じている面があることも、あわせて指摘されなければならない。

それは、言語や哲学の研究における抽象度と現実社会の具体との乖離や、基礎自然科学における極小極大の対象と日常社会とのスケールの不一致などに限らず、たとえばデザインや建築、工学、医学といった、具体的な日常世界をフィールドとする研究分野においても同様である。

人間の感覚やライフスタイルに応えるグラフィックなデザインの学習は、感覚や認識のよって立つ基盤である文化や価値概念の研究と深くかかわるはずである。

う。しかし、そのための学習カリキュラムを用意し、学習者が主体的にその認識を高めてゆけるようなシステムを提供している大学がどれほどあるのだろうか。

総合大学でも、意味についての総合的な学習（教養課程）は専門領域の研究の“前”にあって複合化されてはいない。学生はその学習構造上の意味を理解する“前”にその課程を終えてしまうのである。

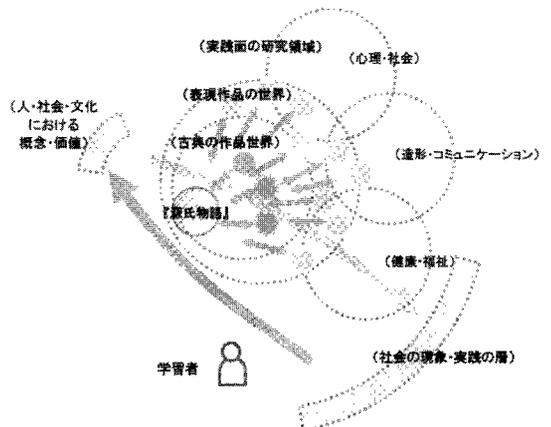
人にとっての“意味”は総合である。人は専門領域に分断化された日常を生きてはいない。既存の教育システムでは、収束・集中型のプロセス・モデルが、総合を学習者の個人的な意欲とスキルに任せることになってしまっている。

このような状態を系統的に改善するとすれば、学習対象（専門領域の課題）自体が相互連鎖的なネットワーク構造をしていることを基盤として、各科目間の関係をネットワーク型に捉えた学習支援システムに組み替えてゆくことが考えられるだろう。

たとえば実践女子大学生活文化学科の場合では、学科としての研究領域を「心理・社会」「映像制作・マスメディア／造形デザイン」「健康・福祉」に分け、さまざまな専門基礎研究科目、応用領域科目が提供されているのであるが、これを学習者の立場からみれば、提供される個別科目群を、自分にとっての学習カリキュラムとして、相互連関的・有機的に把握・構成する必要がある。

金融サービスの仕組みを学んだり、服飾デザインを研究する、福祉サービスの課題を研究するなど、社会における実践的な価値生産について学習するときに、価値のよって立つ根拠についての視野は不可欠のもの

図17 研究のネットワーク構造と学習主体による総合構造



である。それは製品・サービスの個別の価値にかかわるだけではなくて、社会の表れとしての個別なもの間の相互連関構造にかかわることであるからである。

社会現象や仕組みなど、個別文化領域における実践面へのアプローチが専門化すればするほど、それらを本質面、人にとっての価値や文化の総体から捉えなおす視野が学習者にとって必要となる。学習者はその両方のアプローチの相互関係によって、自分の学習へとカリキュラムを有機的に総合化してゆくことができるのである。

『源氏物語』の研究を、文学研究のひとつのジャンルとしてではなく、本質的な価値の層と社会における実践の層との相関関係においたときに、従来のさまざまな個別専門研究領域が、学習者にとって、概念と現実の両面において、いきいきと捉えられるようになる。

実践女子大学の場合では、その創設者以来の『源氏物語』研究教育の伝統に依拠した展開が構想されているが、それぞれの教育機関、あるいはこれからの社会において新しく生まれるであろうより柔軟な教育システムにおいては、この図式の『源氏物語』の部分を用いた古典作品とその関連世界に、また実践領域を別の多様な専門領域へと、置き換えることによって、それぞれに個性的な教育・学習システムの具体的な構想が導かれることであろう。

(2)教育機関のアイデンティティと相互の連関構造

学習者の主体的な総合化を支援するということは、“オープン性”がそのシステムの特性となるということである。

特に、大学の授業のインターネット公開（e-learning, virtual university化）の進行にともなって、学生がさまざまな大学の授業を自由に選択できるようになる技術基盤が整うと、このオープン性は原理だけでなく現実のあり方となる。

この大学の公開化を進める要因のひとつとして、米国の大学の動きをあげることができる。米国の大学がインターネットを利用した教育に対して非常に熱心に取り組んでいることは、先に紹介したとおりだが、インターネットへの対応が同時に国際化を意味していることによって、その影響は米国内にとどまるものではなく、具体的には、米国の大学にとっての国際事業展開とも言えるアジア圏への進出が、インターネットを通じた遠隔教育の仕組みによって、急速に現

実化しはじめている。

インターネット化がすなわち、国という領域とは別の次元の活動を意味してしまう。米国の大学が競ってインターネット対応に進んでいることが、同時に国際的な教育市場のネットワーク化を促進することになる。すでに大学院教育に関しては、世界中どこからでも、インターネット上に開設された米国の大学いくつかにおいて正規に学ぶことができるようになってきているのである。

教育内容のオープン化が進み、学生が、インターネット上から自分の関心に合う科目を主体的に選び取るようになると、各々の授業の内容は従来にない広い競争環境におかれることになる。おしなべてみれば、授業の商品市場的な質の向上は急速に進むことになるだろう。

学生は、国内外の枠を超えて大学を選べるだけでなく、大学の枠を超えて、授業を選ぶことができるようになるのである。この状況は、オンライン化が進む米国ですでに現実のものとなっている。既存の大学における単位互換制度を超えた、コース選択の自由度の拡張である³⁰⁾。

米国の大学は、この広範囲な競争環境、いかにすれば第三者的な評価システムに身を晒しながら、提供する授業の品質を保証する機関として、自らの仕組みを作り変えているところである。

大学改革というと、日本では、それぞれの大学による自己点検、自己評価が取り組まれているが、インターネットへのオープン化は、一気にそれを市場の評価によって推進してしまうことになる。

もちろん教育の本質が市場のメカニズムとはあわないという議論はあるだろう。しかし少なくとも、教育が一般の市場商品と異なるのは、サービスを受けた側を変えてしまうことである。一般商品は消費されることによって需要者の外面にあたることを変えることはあっても、内面の変化にはおよそ関係しない。一方教育は、知らなかったことを知る、分からなかったことを分かる、見えなかったものが見えるようになるという、学習者の内面の変革に結びつく。教育の成果が、より高度な教育を求める市場を作り出すということである。

市場の主体の側の認識や判断基準を変えながら、成長させながら、市場をダイナミックに作り変えながら

進んでゆく可能性がある。一般商品に対する市場の自動再生産メカニズム的な、あるいはその背後にある大衆の受動的・非合理的な判断に偏向されるような動きとは、異なる仕組みの市場を作り出す可能性があるといえよう。

教育のネットワーク化は、旧体質の堂々巡りの自己改革努力を越えて、教育の価値を客観的に捉える機会を提供することが期待され、またそのように働くように、進めてゆく必要がある。

一方、学生と授業科目（コンテンツ）、つまりはそれを提供する教授・教師（コンテンツ・プロバイダー）との、個別関係で授業が成立するとすれば、学校という組織の役割はどのようになるのだろうか。米国の大学が言うように、品質の保障機関というだけでは、大学の歴史的風土（学風）や個性というものを活かさないように思われる。

教育のネットワーク化は、大学という高度な知識の教授を機能とする組織にとって、その存在の存続意義を問うことでもある。

先にみたように、授業の相互関連性がないままに学習カリキュラムを提供しているような場合には、授業提供そのものの機能がネットワーク構造によって実現されるようになる段階では、必要なのは個別の授業の内容の質に直接にかかわる教師だけであって、大学という“周辺機能”組織についての存在理由はないことになる。

そのようにしてみると、知識提供がオープンなネットワーク構造によって実現されるようになるとき、大学の機能は、学習者にとっての総合化の支援にあることが、いっそう明らかになるだろう。

学習者にとって、インターネット上に公開されている無数の授業・知識領域から何を選択し、またそれらをどのような方向に総合して行くのか、ということが全体として捉えた学習の課題になる。ノウハウやハウツー的な知識を除けば、学習とはすなわち、見えない価値をその先に据えているものなのである。学習を始めた段階ではまだ見えないその価値に向かって、個別知識領域の総合化をガイドする役割、それが大学という組織の個性や存在理由になるだろう。

たとえば、実践女子大学の例では、伝統的な『源氏物語』研究を核とし、それを文学研究の一領域にとどめず、日本文化の総合的研究、日本文化における価値

観の基礎モデル研究と位置づけることで、全学の個別研究領域を要素とした、総合的な学習構造を提供することが企画されている。

このようなかたちになると、他大学からインターネット上に提供される授業についても、経営面でのコンフリクトを回避しながら³⁰⁾、学習カリキュラムにリンクしてゆくことが可能になる。

大学が提供するのとは中心価値であり、その中心価値がネットワーク上に遍在する個別知識領域を総合し、集中を作り出す。学習者からみた大学は、その集中構造であるといえる。

従来の大学が、設備と教授陣への投資によってその質をつくりあげてきたのに対して、設備がインフラ化し、教授（者）がオープン化する社会にあっては、これからの大学は、自分たちが選び取った中心価値と、それによるネットワーク上の集中構造を、自らのアイデンティティとしなければならなくなるだろう。

『源氏物語』と日本文化・価値モデルのセットによるように、どのような核概念と価値構造を自分たちのものとしてつくりあげるか、それが教育機関の存在理由とアイデンティティとを形成する時代が来るのである。

逆にみれば、広く関心を集めることができる奥行きのある中心価値を定め、概念自体が持つ内的な構造にあわせて、多重の知識領域を構造化する道筋をつけておけば、その教育機関・大学のネットワーク構造は、自然な広がりとして他の教育機関の提供する授業、あるいは教育組織にかぎらないコンテンツとの連携を、自立的に進めてゆくことができる。そしてその広がりには、インターネットを基盤とするがゆえの、ほぼ自動的な国際的なスケールを持つものとなる。

組織経営としてみれば、現在の大学は、社会のモデルの変化をどう捉えるかということによって、今後の経営構造の策定が大きく変わる段階にあるといえるだろう。

(3)学習者の学習プロセスにおける相互連関構造

教育システムの提供側がオープン化して、無数の授業がさまざまな集中構造を作り出す、多元・多重的なネットワーク構造が生まれるとき、一方で学習者の側も、同じようにオープン化が進むであろう。

システムとしての教育の運用面をみると、従来は、規定基準の知識獲得がされていなければ落第・やり直

しとする、あるいはせいぜい、標準速度よりも達成度の進行が目覚ましい者に飛び級を可能とするといった、一方向的な学習進行を多少前後にスピードを変えるぐらいしか、システム運用の柔軟性がなかった。

インターネット上ではむしろ、そのような既定の順序制約がない。

世代も、社会的な立場も関係なく、関心のあるものに直接向かうことができる。従来の、中一高一大大一社会人のような、内容よりはむしろ社会性による制約からの自由である。

誰でも関心があり、学ぶ能力基準を満たしていれば、どの授業でも自由に学ぶことができる。従来の意味での先取りすることも、後に戻ることと同じように自由である。前や後ということ、あらかじめ決められたメニューにしばられることなく、自分の関心と能力に合わせてカスタム化してゆけばよいのである。

そのような自由が実現されたときに、課題となるのは、学習者にとっての“次の”ステップを誰がどのように予想・予定するか、ということである。

現在関心があるものにどう向かうか、これは世代や所属を越えたオープン性によって基礎付けられる。しかし学習は、学習することによって内面を変えることである。見えないものが見えるようになることである。

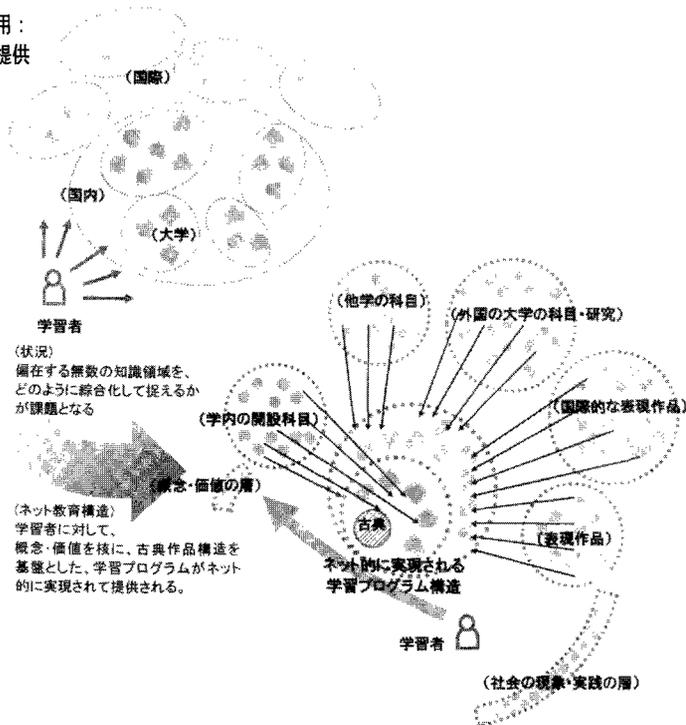
理想的な自習者は、この自由の中で、自律的な発達プロセスを獲得してゆくのであろうが、一般的には、達成後のことが達成前に自分ではわからないということが、継続的なステップアップを難しくする面がある。

たとえば、従来の社会人学習での、放送教育や大学の公開講座などの活用場面では、何年間も同じ番組や講座のシリーズを継続受講しているという例も少なくない。関心の満足のままに、継続学習が実現されるともいえるが、学校教育に置き換えてみれば、ずっと落第し続けていることと同じともいえる。“卒業”がない、つまり基盤と手法とを身につけて自分ひとりで学習できる段階に至る、ということがないのである。教育の仕組みのひとつは“終わらせること”にある。それによって学習者は自分が到達した現在の段階を明らかにし、次のステップへ向かう準備ができる。

生物的に加齢し、また社会的に立場を変えること。そのことが従来の教育システムに段階的な成長プロセスを予定していたといえるが、一方でネットワークの関係自由さの場合には、その自由が主体の成長をとどめてしまう恐れも十分に予想されるのである。

教養番組的な繰り返しの消費構造ではなくて、教育・学習の場合には、授業コンテンツはその提供によって、それ自体が学習者に必要で“なくなる”ような狙いを

図18 教育機関によるネット構造の活用：
集中構造と学習プログラムの提供



持っていないなければならない。それが見る聴くではなく、学ぶという構造である。

中心となる概念・価値とネットワーク構造体の提供によって、学習者に学習全体としての方向性を示すという教師の役割は、学習ということを学習者の生涯のスケールで計りなおせば、具体的なひとりひとりの教師の責任の範囲に捉えておくことが難しくなる。

現実の教師の責任範囲を個別授業の範囲に抑えることとすると、修得による内面化によってコンテンツを不要にする(卒業する)という学習・成長のメカニズムを長期にわたって動的に実現させるのは、個別授業単位でなく全体成長プロセスに責任を持つ、学校の役割として位置づけることができるだろう。

そのときに再び、小一中一高一大大一社会人・・・といった段階的な成長プロセスの支援システムとしての学校の機能の再定義がなされることになる。

つまり、学習者からみれば、ひとつひとつの科目を単位とした範囲においては、メンターとしての教師の導きによって、中心価値と研究領域による構造体を自分の足で進み、その科目の修了(卒業)時点で次の段階へと進む。

そしてこの段階的な学習・成長の全体をひとつの単位とした範囲に捉えるのが、学校というメタ次元のメンター存在である、ということである。

このようなメタ的教育構造体として学校を捉えると、学校の個性というものが、中心価値の設定と関連ネットワーク構造の構築に深くかかわることがさらに明らかになる。

(4)再帰的な学習プロセス構造

ひとつの科目の修了と次の段階への進行を、概念・価値と古典および作品世界との図式において整理しなおしてみる。

科目単位でみると、学習者は、メンターのガイドを手がかりに、作品世界を概念・価値の方向へ進む。さて、科目学習が終わり、次の段階に進むことになると、作品も変わり、進む方向の先にある概念・価値も変わってしまうのであろうか？

学習者にとっての全体のアプローチ(学習プロセス)を考えるにあたっては、作品から価値・概念へとという方向性は、一方向的で到達したら終わり、というものではなくて、学習者の段階に応じて、再帰的に繰り返される構造として捉えられる。

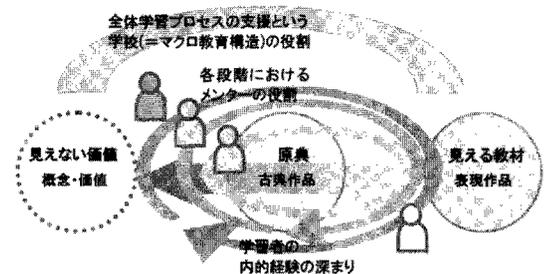
奥行きを持った概念・価値、幾層にも折り重なった作品世界を持つ古典。この重厚な構造を学習プロセスとして位置づけるということは、巨大な建築物を長年かかって少しずつ登って行くというやり方ではなくて、初学者は初学者の段階において全体構造を捉えるように、ひとつの学習プロセス単位ごとに、全体構造を通して学ぶ、というやり方が適切である。

つまり、学習を、部分の積み重なりとしてモデル化するのではなく、常に全体を対象にして、学習者の内面における経験と理解・認識の深まりの過程としてモデル化するのである。

このような、繰り返し型深化のモデルは、一方で従来の私学にみられるような中一高一大大一貫教育のような仕組みとも親和性があることが指摘できよう。

解きほぐせば複雑なあやをなす抽象度の高い概念・価値と、重層的な作品関連世界を持つ一級の古典作品との組み合わせになる、教育・学習ネットワーク構造体を中心に据えることで、長期にわたって学習者の成長を支援することのできる、一貫した教育・学習体制をモデル化することができるのである。

図19 繰り返し型深化の学習モデルと教育機関の役割



本質価値において作品を捉えなおすというプロセスが、繰り返し段階的に行われることで、学習者の中に一定した“傾向”がかたちづくられることになる。実はこれが、古典読書を学習者の内的な“経験”としてかたちづくってゆくthe Great Booksの方法であり、これからのネットワーク構造社会における、教育・学習システムの基本運用メカニズムとなるものであると考えられるだろう。

4. 学習の構造と社会生活の構造

以上、ネットワーク型の教育・学習構造の特徴と実現課題について、主要なポイントを検討してきたが、最後に、これらの概念的特性と具体化モデルとが、教

育・学習の領域だけではなく、広く、これからの社会の基本特性と現れにも通じるものであることを確認しておきたい。

教育・学習のモデルとして分析されたネットワーク構造は、これからの社会のあり方を考察する上での基礎モデルでもある。

ハッチンスが構想した学習社会のモデルが、学校という制度・設備・組織の改革モデルではなく、社会自体の新しいあり方のモデルであるように、教育・学習のネットワーク構造化は、これからの社会全体の基本構造としてのネットワーク構造化のひとつの側面であり、あるいはその基本構造といえるものである。

従来は、教育・学習と産業・就労とを、人生における段階・順序として切り分けて捉えられていたのだが、学習社会、あるいはネットワーク構造化した社会（ネットワーク化社会）においては、相互関係的に、つまり一人の人生における繰り返しの重層化に、また組織や社会の運営におけるダイナミックな相互連関に、転換しつつあるものと捉えることができる。

このような見方から、あらためて学習者の主体を位置づけなおすと、次のことが重要になるだろう。

従来学習は、社会生活の“前”の段階・次元において捉えられていたが、ネットワーク化社会では、学習者の主体的な“参与”を、構造のうえで位置づけることが重要となるということである。

学習社会における学習者が従来の意味での“学生”（＝“未”成年）ではなく、同時に主体的な社会構成員であることから、そのあり方は学習とともに“表現”、“生産”の働きにおいても捉えられることが必要である。学びながら表現し、社会価値をつくりあげてゆく人のあり方、それが学習社会およびネットワーク化社会での、社会存在としての人のモデルである。

つまり、学習者が同時に表現者でありかつまた、経済社会における生産者もまた同時に学習者であるという状況が生まれつつあるともいえる。生産物・流通物における情報価値や象徴価値の比重が増し続ける今日、物の表面をかたちづくる表現についての探求能力がこの社会に生きる人にとって必需のものとなっているといえるだろう³⁷⁾。

そのような社会状況の中で、表現の基底にある概念・価値について、人の意識をどのように高めてゆけるかということが、教育・学習システムに携わるものにとっ

ての課題であるといえるだろう。

ネットワーク構造はそれ自体では、人や社会の進む方向性を備えるものではない。それをどのように駆動するかということが、合わせて構造化される必要がある。

私たちが生きる社会において、生産・流通・コミュニケーションの進化はこれまで、表現から表現へ、ものごとの本質の表層を上滑りするようなやり方を無限に再生産し続けるようにもみえていた。ネットワークの本質的な構造が明らかになり、学習社会のモデルの現実化の可能性が明らかになりつつある今日、教育・学習の意味を新しい社会構造のもとに再構築する必要があるといえるだろう。

IV. まとめ

教育システムは社会の成り立ちの問題である。社会の構造が大きく変化しているときに、従来の教育の仕組みを修正することによって対応することには限界がある。

産業化社会から脱産業化社会への移行が明らかになった時代において、産業人の育成を目的として進化してきた学校教育の仕組みが、内部的な改良によって生き延びることができるかともみることが難しい。

新しい社会構造がどのような仕組みを必要としているか、あるいは生み出しつつあるのか、ということについて客観的な立場から見直し、そして、自由な立場から構築に取り組むことが必要とされている。

ハッチンスによって構想された学習社会のモデルは、これからのネットワーク化された社会のうえに築き上げられるべき社会のモデルとして、説得力のあるモデルである。それは、ネットワークの技術的背景にある、人と人とのつながり、新しい組織や社会の構造モデルとも対応しあうものである。

情報技術の社会的な進展は、学校教育の改革のコンテキストとは違うところから、学習社会の実現の下準備を整えている。そのメカニズムの準備の上で、実際に方向性を与え、仕組みを駆動するのは、人や社会にとっての意味・価値の働きである。

ネットワーク化社会における古典的教育・学習の働きは、懐古的な教育の見直しではなくて、新しいシステムに運動を与えるものである。分散型のシステムのうえに、それは意味による総合と集中をつくりあげる

ものである。

意味や価値の追求を放棄してきた社会に対して、社会の行動と運動の本質原理を再生するもの。それは、私たちの社会が何を求め、私たちがどう生きるかを問い直すシステムである。

ネットワーク構造の社会的な成立を、そのような社会の運動と個人の生き方において捉えたい。それが本稿の目的である。

以下、論点を整理し、本稿において提示した、ネットワーク構造として実現される学習社会の基本モデルのまとめとしたい。

①ネットワーク技術の特質

社会モデルとしての見地からみた情報技術とネットワークの特質を次のようにまとめることができる。

■ネットワーク技術を活用した社会構造モデルが、自律した主体間の相互関係として表せること。

■その相互関係を成立させるのは、協調技術および認識の共有・調整であること。

②学習社会モデルとシステム化

一方、ハッチンスによって構想され、さまざまな研究を経た学習社会という社会モデルもまた、ネットワークの構造特質と同じ傾向を持つものである。

この2点を軸に、教育・学習のシステムのモデルとして考えると、次の課題にまとめることができる

■学習者主体を中心に置き、システム全体を学習プロセスの基盤としてデザインすること。

■さまざまな科目・作品を相互関係において位置づける力を育成するために、関係属性の仕組み（協調技術）と、基本概念・中心価値による方向付けの仕組み（認識）を提供すること。

そしてこの、教育・学習のシステムとしてみた“中心価値によるネットワーク構造化”の仕組みは、まさにハッチンスらによって取り組まれた、古典を中心とした教育プロジェクトであるthe Great Booksプロジェクトのモデルと一致するものである。

③協調技術と古典世界

新しい技術の進展と新しい社会構造の形成が相互に影響しあいながら進む今日、教育・学習システムに求められるのは、多様な要素間の独立性を保ちながら、協調させて働かせることのできる能力を育成することである。

そのようなシステム作りには、ネットワーク構造の

特質の構造的活用とともに、自律協調を可能とする、奥行き深い安定した価値・概念の位置づけが必要である。一方、『源氏物語』など古典と古典世界の構造の持つ傾向は、人々にとってのアプローチの手段として、まさにそのネットワーク構造を稼働させる仕組みを提供する。

無数の情報が開放された社会の中で、それらを意味や価値において基礎付け、表現や生産に結びつけて、生活や暮らしの場面において統合する能力が、成員たるひとりひとりに求められている。

ひとりひとりが、自分の人生の真の価値の実現をめざす社会。学習社会の実現のための基盤が、社会のネットワーク構造化とともに訪れているものと考えられるのではないだろうか。

補注

1) 80年代になると、学習社会のモデルは、公的な取り組みを通じて、生涯教育の課題として一般にも広く知られるようになった。中教審の81年答申「生涯教育について」では、学習社会を「人々の生涯を通ずる自己向上の努力を尊び、それを正当に評価する社会」としている。88年に旧文部省は社会教育局を生涯学習局に替筆頭局として新設。90年には「生涯学習振興法」（「生涯学習の振興のための施策の推進体制等の整備に関する法律」）が成立した。

2) 財における知識や情報の占める割合については、3つの領域をあげることができる。第1は工業製品の内部構造である。今日多くの製品にマイクロチップが内蔵されているように、情報処理能力が工業製品価値の重要な部分を占めるようになってきている。そして課題は、どのような知識・情報を搭載（パッケージ）するかということから、どのようにして最適な知識・情報に自由に入換え（アップデート）できるか、ということ（ネットワーク化の課題）に移行しつつある。第2は、電子的な工業製品にとどまらない、製品一般のメディア化である。昨日の新聞と今日の新聞が、ほぼ同質同量の紙とインクによるものであっても価値がまったく違うということ。それと同じことが、ファッション性を持つ製品の多くで明らかになっている。物理的な機能だけでなく生活における意味や価値が重視される社会では、製品のメディア的価値をどのように作り上げ、内蔵し、伝達

するかということの重要性が多くのもづくり現場において決定的なものになりつつある。第3は生産の仕組みである。製品の情動的価値が大きくなると、速度や量、相互関係性などにみられる、情報の持つ特性を適切にコントロールすることが生産組織の効率性に直接つながることになる。組織内部の情報化(ERM, Enterprise Resource Management)、生産連携の情報化(SCM, Supply Chain Management)への対応が企業の生産性と競争力の確立に必須のものともみなされている。

- 3) 企業活動の実態を示す指標として、金銭的な会計(accounting)を拡張して、社会的な価値生産(social accounting)の成果を評価し公表することが欧米を中心に一般化しだしている。企業のホームページにおいて、Financial ReportとともにCitizenshipやAccountabilityなどの名称で、企業活動の多面的な評価を公表する例が多くなっている。このような指標化に基づくコミュニケーションを特徴とする手法は、特に環境面では、PRTR (Pollutant Release and Transfer Register) と呼ばれる、有害性のある多種多様な化学物質の環境中への排出量の調査・報告をその一例としてあげることができる。日本では1999(平成11)年に「特定化学物質の環境への排出量の把握等及び管理の改善の促進に関する法律」として制度化され、法人は、平成13年4月より化学物質排出量の自己把握が必要になり、平成14年4月から、行政機関への届出が始まっている。特徴的なのは、これが行政による対企業の管理手法ではなく、情報を地域市民・コミュニティへ公開し、社会全体で管理しようとする「リスク・コミュニケーション」の手法であることである。企業、行政、市民、NGOなどそれぞれが主体的に問題に取り組み、現実的な解を自主的に模索するための共通基盤や協働討議の場を、情報公開によって推進しようという仕組みである。
- 4) インターネットにある無数の掲示板は、雑談的なものよりも、関心やテーマを同じくする人々の知識交換や相互教授のためのものがむしろ多いといえる。知識産業の従事者が多くなった社会では、最新の知識や最先端の研究は、このようなネット・コミュニティにおけるものが最も詳しいということも多く見られる。世界中のソフトウェア技術者が相互に知識

と技術を交換しながら共同開発されたコンピュータ基本ソフト、Linuxの成功は一般にもよく知られている。

- 5) 代表的な例では、社会人向けの継続技術教育に30年の歴史を持つスタンフォード大学。従来、遠隔教育の手段としてとられてきた授業のビデオ収録・提供が、現在はインターネットを利用した授業配信(Stanford Online)として展開されている。また、複数の大学で開設されているネット授業の取りまとめ事業も盛んであり、カリフォルニア州が進めるネット講座の紹介事業(California Virtual Campus)には、131大学からの3,703講座が登録されている(2001年)。2001年4月に発表された、マサチューセッツ工科大学(MIT)によるMIT Open Course Wareプロジェクトでは、今後10年間をかけて同校のほとんどすべての授業をインターネットで無料公開することを目指している。
- 6) インターネット上での専門知識の相互提供サービスの先駆事業者としては、1999年8月にMicrosoft社出身の開発者らにより設立されたAskme.com社をあげることができる。ネットを使って、人々が相互に教えあうシステムを構想した同社は、設立後1年間で、12万人の専門家と500万人のユニークユーザーを抱え、テクノロジー、エンターテイメント、教育、金融など2,000以上のカテゴリー、総計220万件の回答(知識データ)を提供できるまでに急成長した(2001年末には、500万件の回答記事、1,000万人の利用者)。その後同社は、開発されたシステムを使って、企業向けに知識管理(ナレッジ・マネジメント)ソフトウェア製品の提供を行っている。
- 7) 「(今日まで受け継がれてきた) 枠組みの構造は、教育のパッケージを生徒の頭の中に注入する器という構文論的構造となっている。この枠組みに構文論的にとって代わるものは教育のネットワーク、すなわち一人一人の学習者が自らの管理下に、自立的に学習用の資金と人材を集めるためのネットワークなのである。教育制度において学校にとって代わるこのような構造が(中略)真の科学的革命となろう」。『脱学校の社会』、I.イリッチ、東洋・小澤周三訳、1977、東京創元社。第五章 「不条理な一貫制」。
- 8) 「“学校化”(schooling)されると、生徒は教授されることと、学習することを混同するようにな

- り、(中略)想像力も“学校化”されて、価値の代わりに制度によるサービスを受け入れるようになる」。前掲書。第一章 「なぜ学校を廃止しなければならないのか」。
- 9) "if we want to educate our students for freedom, we must educate them in the liberal arts and in the great books.", *Education for Freedom*, Hutchins, R. M., 1943, Baton Rouge: Louisiana State. p14.
- 10) "It seems obvious to me, therefore, that the kind of education I have been urging is the kind that helps to develop a social consciousness and a social conscience. I have been saying that I want to give the student knowledge about society.". 前掲書, p30.
- 11) "The great books are then a part, and a large part, of the permanent studies. They are so in the first place because they are the best books we know.", *The Higher Learning in America*, Hutchins, R. M., 1936, New Haven: YUP. p78.
- 12) the Great Books プロジェクトの内容については、『グレート・ブックスとの対話 ～「学習社会」の理想に向けて～』(K-FACE叢書5, 1999, 財団法人かながわ学術研究交流財団)に詳しい。
- 13) "we must regard the school, not as a place where classes are taught, but as a center of community life, reflecting the community's interest in music, art, the drama, and current affairs, as well as in what we have been accustomed to think of as 'education'.". Hutchins, R. M., 1936, *No Friendly Voice*, University of Chicago. p113.
- 14) ネット利用者相互間のやり取りとして、物の交換市場が成長を続けている。インターネット・オークションと呼ばれるネット・サービス事業は、従来の生産・消費の市場とは異なる、大規模な流通構造を形成している。従来は、需要・消費の側とされ、生産物の終着点であったところから、物が再び相互流通をはじめている。このことが実現されていることは、売り買い情報だけでなく、個人認証、金融システム、物流など、国際市場で必要とされる売買システムが、すでにインフラとして個人のものであることを示している。Askme.comの事業にもみられる、インターネット掲示板などの相互教授の仕組みは、この物交換の仕組みに知識交換を乗せるものとして事業構想されたときに、従来とは異なるスケールで実現された。
- 15) コンピュータの計算中枢(CPU)のコストが高価な段階では、1台のCPUを細かな時間割で共同利用する形式(タイム・シェアリング)がネットを形成した。そのネットにつながる機械は自立性を持たず、中央CPUの処理を映すだけのまきに端末であった。
- 16) リベラル・アーツは、総合的な教養という意味で解されがちであるが、本来、古くは自由人の、今日的には政治的主体としての市民にとっての、必要としての学習として位置づけられる。それをより一般化して、それぞれの時代・社会において、人が、社会における主体的な成員として活動するための基礎を形成するための学習ともいいかえることができるだろう。
- 17) "Such a program of general education proceeds on two assumptions: First, it assumes that everybody has a mind and that we must find out how to train it.", Hutchins, *No Friendly Voice*. p130.
- 18) "In general education we are interested in drawing out the elements of our common human nature; we are interested in the attributes of the race, not the accidents of individuals.", *The Higher Learning in America*, Hutchins. p73.
- 19) "It seems obvious to me, therefore, that the kind of education I have been urging is the kind that helps to develop a social consciousness and a social conscience. I have been saying that I want to give the student knowledge about society.", *Education for Freedom*, Hutchins. p30.
- 20) "in order to have a community that thinks, you have to have mutual intelligibility ...As a man, as a citizen, and even as a specialist, the specialist requires liberal education.", *The University of Utopia*, Hutchins, R. M., 1953,

University of Chicago. p4343.

- 21) 「歌子源氏がめざしたもの」, 湯原美陽子, 資料編参照. 平成12年度実践女子大学・同短期大学公開市民講座「実践『源氏物語』研究フォーラム」, 平成13年4月.
- 22) フッサールからハイデッガー、メルロ・ポンティらへとつづく現象学は、西欧近代の基盤となっている理性的な人間存在の考え方、理性の働きによって可能となる人間を中心とした世界観について、古典世界からつながる西洋思想の骨格を成すモデルとして分析し、今一度その構造の成り立ちを問いなおす学問的アプローチである。純粹意識の体験としての現象の記述を目指すところから、その名がある。19世紀末から20世紀を通じる、西欧の古典的近代性の克服を目指す一連の思想的試みや文芸運動の理論的な側面を代表するものといえる。西田幾多郎は、ドイツ哲学(観念論)の系譜を総合し、東洋的な思想の体験(座禅)を通じて、主観・客観の区別以前の純粹経験という立場を打ち立てた。
- 23) バルト (Roland Barthes) は、『表徴の帝国』(宗左近訳、1996(1974), ちくま文庫, L'EMPIRE DES SIGNES, 1970) において、彼の具体的な日本体験の例をあげながら、主客二元論に代表される西欧近代性(モダニズム)を越えるモデル(ポスト・モダニズム)の表れを素描した。
- 24) 『紫文要領』, 1763、『源氏物語玉の小櫛』, 1796
- 25) 日本語の文法的な特徴に比較して、西欧語の際立った特徴のひとつは、間接話法によって、複数の文を主語述語の対応関係を明確なままに多重的に構成することができることである。一方、一つの文の中に文法的な主語が明示されない日本語文では、文が続けられてゆくうちに、文の発話主体(主語)が非明示的に移り変わってゆく記述となる。日本語文の持つ不分明さとしても指摘されるこの特徴が、自由間接話法というポスト・モダニズム文学の手法と通じてもいる。『源氏物語』を、この自由間接文の手法の完成されたかたちを示すものとして取り上げることができる。
- 26) 「下田歌子と折口信夫の出会い」, 岡野弘彦, 「実践女子大学生活文化フォーラム第6号」, 平成13年7月.
- 27) ur-とは「元になる」、「原型の」、「原初の」の意である。文学作品では、元となった作品・物語の意でも使われるが、ここでは、言語学における原型言語のような、その理論的な本質にもっとも即したかたちとして捉えることができるだろう。
- 28) 実践桜会、実践女子大学生活文化学科共催による、「源氏ワールド」フォーラムにて講演。「実践女子大学生活文化フォーラム第6号」に収録。
- 29) 宇治市「源氏物語ミュージアム」美術館の映像展示物として作成されたもの。23分間。
- 30) 『本を読む本』, M.J.アドラー, C.V.ドーレン, 講談社学術文庫, 1997年.
- 31) dialectic. ソクラテス-プラトンの対話法、ヘーゲルによる正・反・合の思惟の運動様式。
- 32) 米国のアスペン研究所(The Aspen Institute)が主催するエグゼクティブ・セミナーや、グレートブックス・ファウンデーション (The Great Books Foundation) が進めるグレートブックス・ディスカッション、またセント・ジョンズ・カレッジ (St. John's College) などのリベラルアーツ・カレッジで授業科目として行われている Great Books Seminarなどの例が代表的である。
- 33) 折口信夫の「源氏物語全講会」の流れを継ぐものとして、岡野弘彦国学院大学名誉教授によって行われている一連の源氏物語講座。国学院大学同窓会・院友会、実践女子大学生活文化学科、同大学後援会により、公開講座等の形式で継続されている。
- 34) 文学作品の研究手法として、他の作品など関係している著作との相互関係を分析しながら、作品の構造と意味を発見することを目的とする手法。
- 35) 最終的な学位授与が大学機関であることから、学位取得プログラムのヴァーチャルな実現(ネット上から自由に構成できる)には制度上の困難がある。
- 36) 授業料の支払い・分配構造が、コンテンツ・プロバイダーとしての教師の成果に対応するようになる。つまり、事業組織のサプライ・チェーンのように、学習者が受け取る価値・質を最高のものになるように、コンテンツ提供のラインを最適化してゆけば、関連組織間での経営効率が相乗的に改善されるであろうことは、先んじてオープン化された産業領域の例において明らかである。
- 37) 事実、表現・生産の場面をみても、高度ネットワーク化が進展している社会では、ひとつひとつ

のプロダクトにおける、ものに対する象徴価値の比重が非常に高くなっていることがわかる。それは、ソフトウェアやデザインが高密度に集約されたようなハイテク製品や高デザイン製品だけではなく、非常にシンプルな、素材そのものや人の手の技によってなるものにいたるまで、同様のものといえる。たとえば今日、商店に並ぶひとつの果物や生鮮野菜においてみても、それは物自体の物理的特性だけではなく、有機・自然農法、環境、エコロジーといった自然科学的価値概念から、料理、味覚、ライフスタイルのような文化価値を含めたものとして売り買いされているものとみることができる。今日的なものごとの“付加”価値は重層的である。少なくとも、商業者としては、取り扱う商品の持つ多様な文化・社会的価値の側面について感性を広げ学ぶことがな

ければ、適切な商品選択や仕入れ、販売ができなくなっている。

実践女子大学生活文化学科の『源氏物語』プロジェクトの記録については：

1. 「下田歌子と実践女子学園」, 実践女子大学「生活文化フォーラム」特集号, No 5, 平成12年4月
2. 「会報」, No65, 実践女子大学・同短期大学後援会, 平成12年8月
3. 「異文明との対話の新世紀 実践『源氏物語』研究フォーラム」, 平成12年度実践女子大学・同短期大学公開講座, 平成13年4月
4. 「実践『源氏ワールド』フォーラム」, 実践女子大学「生活文化フォーラム」, No 6, 平成12年7月

〈研究資料〉

高齢者の身体レクリエーション活動の効果と支援体制づくり

——高齢者とその家族のQOLとの関連——

金子勝司* 小池和幸**

The effect of physical recreation activities on the elderly people and the suggestions for promoting their participation

——The relationships of QOL of the elderly people with that of their family members——

Shoji KANEKO*, Kazuyuki KOIKE**

Abstract

In order for observing the effects of physical recreation activities of the elderly people on their QOL, analyzing the relationship of their state of QOL with that of their family members and inducing suggestions for its promoting strategy, 616 responses obtained from the questionnaire delivered to the elderly people (aged 65 years old and over) and 582 responses obtained from one of their family members were analyzed. The results obtained were that people involved in such activities were found to be using their time comparatively well for maintaining good relationship with other people, keeping their good health and fitness and remaining active in their local groups, that the level of QOL for the participants showed high co-relationship (positively for the participants and negatively for the non-participants) with that of their family members. Some suggestions for promoting strategy were proposed in the paper.

Key word: elderly people, QOL, physical recreation activities

1. はじめに

簡易生命表によると、急速な少子・高齢化の中で高齢者人口は拡大の一途を辿り、平均寿命も男性77.19歳、女性83.82歳（平成9年 簡易生命表）と経年的に伸びている¹⁾。今後わが国では高齢者が社会構成の主要な部分になることが予測され、それゆえ十分活躍できる高齢者が、個々の自己実現へ欲求を満たせるような、満足のいく社会参加ができないようであれば本

人のみならず、社会全体の活力維持にもマイナスに働くことが考えられる。

しかし、今日の高齢者の現状は勤労第一主義という生活の中で生活を営んできた為、高齢期になりいざ膨大な余暇時間を手には入れても、自分自身の余暇時間を有効に活用できる人はまだまだ少ないようである。総務庁の調査でも、1日の生活の中で、65歳以上の高齢者が誰も会わず一人で過ごす時間は、睡眠時間も含

*福島大学大学院 Graduate School of Public Policy and Regional Administration, Fukushima University

**仙台大学 Sendai College

受理日：2002年6月28日

めると14時間以上になり、これが独り暮らしになると20時間を超える²⁾。独居高齢者の多くが一日の大半を一人で過ごしていることになり、親族や地域から孤立しがちな生活実態にあることがわかる³⁾。「高水準のQOL、良好な社会関係の進展、健康改善が社会参加によるレクリエーション活動によってもたらされていることは広く認められている。¹⁾」

よって、高齢期における健康づくりや社会参加が今後の重要なテーマになり、こうした問題への対処が一層必要になる。それ故、可能な限り生活圏の行動範囲を広め、積極的に文化活動やスポーツ活動に参加し、豊かな生きがいを求められる社会生活を推進することは高齢者自身の健康やQOLの向上につながり、高齢社会を展開していく上で重要になる。

また、今日の都市化の進展などにより地域の人間関係が希薄化し、地域の一体感がなくなっている。崩壊しつつある地域のコミュニティとしての役割や機能を活性化させるためにも、人生経験が豊かで比較的時間にも余裕の有る高齢者が大いに役立つと考える。こうしたことから、高齢者が積極的に社会参加するための何らかのきっかけや機会を作る必要があり、まず既存の組織でそれぞれの地域において多くの高齢者が加入している「老人クラブ」が社会的仕組みの中心となり、一層の活用が期待されるのではないかと考える。

そこで、本研究ではA町の老人クラブにおける、高齢者のレクリエーション活動を通じた社会参加の有無が本人のQOLにどのように影響しているか、また、高齢者が容易に活動できる方法は何かを探るべく、阻害要因を性差・年齢階層・家族構成の視点から考察し、より多くの高齢者に身体レクリエーション活動が可能な地域のあり方を確立することを目的とした調査研究を実施した。

身体レクリエーション活動を通じた社会参加が高齢者自身とその家族の健康面やQOLにどのような影響を与えるのかを明らかにすることは、地域における高齢者の社会参加推進とそれともなうQOL維持向上のための施策に寄与するものと考えられる。本論では、高齢者とその家族のQOLとの関連に着目した。

II. 研究方法

1. 調査対象地の選定根拠

宮城県A町は、平成9年度に『体力づくり国民会議

議長賞：市・町村・地域組織の部』において優秀賞を受賞しており、町民皆スポーツと健康で明るい潤いのある町づくりを目指し、行政と地域及び各種団体が一体となって、町民の健康維持・増進と体力づくりに取り組んでいる。特に生涯にわたる健康づくりのため、生涯スポーツの普及に力を入れ、誰もが楽しむことができるよう、健康で明るい町民総参加のスポーツ・レクリエーションを目指している。また、A町の老人クラブは、現在66クラブで組織されており、加入者数は、3,641人（平成7年現在）で、加入率は町の対象となる高齢者の72.8%を占める。各々の活動状況は、公園等公共施設の美化運動及び老人ホーム慰問等の社会奉仕活動を展開しながら、自らの健康保持のためゲートボール・運動会を行うとともに、教養を高めるための各種教養講座を開催し、積極的なクラブ活動を行っている。以上のことから町や老人クラブの積極的な身体レクリエーション活動の取り組みを考え本研究の調査地として選定した。

2. 調査対象の抽出・調査方法

宮城県A町在住の全地区の主要な老人クラブに対して、所属する会員から700名を無作為に抽出した。その内644名の回答があり、回収率は92%であった。本論では、身体レクリエーション活動と高齢者のQOLの関連性を明らかにし、またその家族の関連をみることを目的とし、調査協力を得た者の中から日常生活において自立している高齢者616名（内独居老人32名）とその家族582名の計1198名について分析を行った。調査にあたっては、全老人クラブ（66クラブ）の各支部にてそれぞれに集団説明会を実施し、調査の主旨と調査票記入方法について説明した。調査方法は、説明会時に調査票を配布して、後日回収する留置法を用いた。それぞれの質問調査票の記入は高齢者本人及びその家族を代表する1名によって行われた。調査期間は、1999（平成11）年12月中旬から2000（平成12）年3月下旬であった。

3. 調査票の設計

1) アンケート調査項目（基礎データ）

①性別②年齢③家族構成④身体状況（ADL）
⑤自由時間⑥レクリエーション活動種目⑦実践頻度⑧実践理由⑨非実践理由⑩移動手段⑪レクリエーションの支出金額

2) QOLに関する質問

本研究では、研究の目的からQOLを次のように定義した。健康に関する項目（食欲・睡眠・体力・ストレス）・居住環境に関する項目（家族・社会などの関係）・生活充実度に関する項目（生活の意識面）の3領域に分けそれぞれの項目の状態として捉え、以下の質問項目を用意した。

（15項目を用いたQOL指標）

リッカート5段階スケール

- ①おいしく食事がとれているか。②十分な睡眠がとれているか。③体力に自信があるか。④健康だと感じているか。⑤ストレスを感じる事が多くあるか。⑥家庭内の環境は良いと感じているか。⑦趣味にあてる金銭的な余裕があるか。⑧家庭内において、あなたの果たす役割は大きいと感じているか。⑨住んでいる町が好きであるか。⑩友人や家族の方達と何かの活動に参加する機会があるか。⑪地域の人達との付き合いは良好であるか。⑫現在の生活に生きがいを感じているか。⑬余暇時間は充実しているか。⑭生活を楽しく過ごしているか。⑮目標やテーマを持っているか。

（満足度を用いたQOL指標）

リニアアナログスケール

- ①現在あなたの自覚する生活の満足度を100点で現わすと何点になりますか？

4. 回答の処理方法

以上の調査項目は、質問毎に5段階のリッカートスケールを用い、重要度の順に5点から1点まで点数化をし、その合計点を求めた。さらに、回答は個人の主観によりそれぞれの項目の重要度が個人毎に異なる為、ウェイトの操作を行う必要があると考え、そのように処理をした。15項目を用いたQOL指標については、各項目の得点にそれぞれのカテゴリーの「健康」「家庭環境」「生活」「地域社会」の満足度得点（100点満点を100分の1としたもの）をかけ、その平均点を出した。ウェイトにを使った満足度の「生活の満足度」については、単独でQOL指標として用いた。本研究では、実践者と非実践者に分け、そのウェイトを行った平均値に関し比較考察を行った。

Ⅲ. 結果と考察

1. 実践する理由

表1によると、実践者全体の主な理由は、「健康、体力維持」（80.0%）、「友人との交流」（61.3%）、「運

動不足、ストレス解消」（44.7%）の順であった。性別にみた理由では、男女とも「健康、体力維持」「友人との交流」「運動不足、ストレス解消」の項目が上位を占め、性差による違いは、「美容・肥満解消」の項目で、女性（9.0%）が男性（2.6%）に比べ僅かに高い数値を示し、容姿への関心の高さを示した。年齢階層別にみた理由では、前期高齢者（65歳～74歳）において、「健康、体力維持」（81.3%）「友人との交流」（56.0%）「運動不足、ストレス解消」（48.8%）が上位を占め、後期高齢者（75歳～）でも「健康・体力維持」（78.8%）、「友人との交流」（68.6%）、「運動不足、ストレス解消」（38.9%）が同順位で上位を占めた。また、前期高齢者に比べて後期高齢者の「友人との交流」の割合がより高く、後期高齢者は実践活動を通し社会的な繋がりを保とうとする意識が強いようにみえる。家族構成別にみた理由では、すべての家族構成において「健康・体力維持」「友人との交流」「運動不足、ストレス解消」が上位を占めた。しかし特記すべきことは、一人暮らしの高齢者において「健康、体力維持」（93.8%）の割合が他の家族構成に比べて特に高く、一人暮らしゆえに健康への関心が高いことが推測される。この結果、高齢者が身体レクリエーション活動の実践理由として自分自身の「健康・体力」、そして活動を通しての“地域の交流”を主な目的として活動を実践しているといつてよい。

2. 実践頻度

表2によると、実践者全体では、週3回以上実施が32.7%、週1～2回実施が48.6%で、毎週定期的な実践者は全体の81.3%を占めた。

性別では、毎週定期的な実施者は、男性では、78.0%（週3回以上実施が34.0%、週1～2回実施が44.0%）であった。女性では、86.0%（週3回以上実施が32.0%、週1～2回実施が54.0%）であり、毎週定期的な実践者は女性に高かった。この理由は不明であるが、近年の女性の生活における自由と開放性の向上を反映するものと推測される。年齢階層別には、毎週定期的な実践者は、前期高齢者では80.0%、後期高齢者では83.0%であり、ともに80%を超える高い実施率であった。中でも、後期高齢者は、週3回以上の実践者が全体の42%を占め、社会参加に対する強い意欲がうかがわれる。家族構成では、毎週定期的な実践者は、一人暮らし82%、老夫婦家族73%、二世帯家族85%、

表1. 実践する理由

複数回答(単位:%)

	全体 (n=284)	性		年齢階層		家族構成				
		男性 (n=151)	女性 (n=133)	前期 高齢者 (n=166)	後期 高齢者 (n=118)	一人暮らし (n=16)	老夫婦 (n=80)	二世帯 (n=96)	三世帯 (n=78)	その他 (n=14)
運動不足、 ストレス解消	127 (44.7)	65 (43.0)	62 (46.6)	81 (48.8)	46 (38.9)	5 (31.2)	35 (43.8)	46 (47.9)	34 (43.6)	7 (50.0)
健康、体力維持	228 (80.0)	119 (78.8)	109 (82.1)	135 (81.3)	93 (78.8)	15 (93.8)	65 (81.3)	78 (81.3)	61 (78.2)	9 (64.3)
美容、肥満解消	17 (6.0)	4 (2.6)	12 (9.0)	11 (6.6)	5 (4.2)	0 (0.0)	3 (3.8)	9 (9.4)	4 (5.1)	0 (0.0)
友人との交流	174 (61.3)	90 (59.6)	84 (63.2)	93 (56.0)	81 (68.6)	10 (62.5)	45 (56.3)	53 (55.2)	61 (78.2)	5 (35.7)
他人に勧められた	10 (3.5)	5 (3.3)	5 (3.8)	9 (5.4)	1 (0.8)	0 (0.0)	2 (2.5)	2 (2.1)	3 (3.8)	3 (21.4)
良い施設、指導者	5 (1.8)	1 (0.6)	3 (2.3)	2 (1.2)	2 (1.7)	0 (0.0)	2 (2.5)	1 (1.0)	1 (1.3)	0 (0.0)
能力、技術の向上	11 (3.9)	7 (4.6)	3 (2.3)	5 (3.0)	5 (4.2)	1 (6.3)	5 (6.3)	2 (2.1)	2 (2.6)	0 (0.0)
体を動かすことが 好き	63 (22.2)	35 (23.2)	28 (21.1)	35 (21.1)	28 (23.7)	3 (18.8)	23 (28.8)	19 (19.8)	15 (19.2)	3 (21.4)
人間形成、精神力	4 (1.4)	1 (0.6)	1 (0.7)	0 (0.0)	2 (1.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.0)	1 (1.3)	0 (0.0)
成し遂げた達成感	9 (3.2)	4 (2.6)	5 (3.8)	6 (3.6)	3 (2.5)	1 (6.3)	3 (3.8)	3 (3.1)	1 (1.3)	1 (7.1)
毎日一定の運動を したいから	30 (10.6)	13 (8.6)	13 (9.8)	17 (10.2)	9 (7.6)	2 (12.5)	6 (7.5)	9 (9.4)	7 (9.0)	2 (14.3)
家族とのふれあい	2 (0.7)	1 (0.6)	1 (0.7)	2 (1.2)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.0)	0 (0.0)	1 (7.1)

表2. 実践頻度

(単位:%)

	全体 (n=284)	性		年齢階層		家族構成				
		男性 (n=151)	女性 (n=133)	前期 高齢者 (n=166)	後期 高齢者 (n=118)	一人暮らし (n=16)	老夫婦 (n=80)	二世帯 (n=96)	三世帯 (n=78)	その他 (n=14)
週3回以上実施	93 (32.7)	51 (34.0)	42 (32.0)	43 (26.0)	50 (42.0)	6 (38.0)	19 (24.0)	27 (28.0)	37 (47.0)	4 (29.0)
週1~2回実施	138 (48.6)	66 (44.0)	72 (54.0)	90 (54.0)	48 (41.0)	7 (44.0)	40 (49.0)	55 (57.0)	31 (40.0)	5 (36.0)
月1~3回実施	33 (11.6)	18 (12.0)	15 (10.0)	20 (12.0)	13 (11.0)	3 (18.0)	13 (16.0)	9 (9.0)	6 (8.0)	2 (14.0)
3月に1~2回実施	12 (4.3)	10 (6.0)	2 (2.0)	9 (5.0)	3 (3.0)	0 (0.0)	7 (9.0)	2 (2.0)	2 (3.0)	1 (7.0)
年に1~3回実施	8 (2.8)	6 (4.0)	2 (2.0)	4 (2.0)	4 (3.0)	0 (0.0)	1 (2.0)	3 (3.0)	2 (2.0)	2 (14.0)
合計	284 (100)	151 (100)	133 (100)	166 (100)	118 (100)	16 (100)	80 (100)	96 (100)	78 (100)	14 (100)

三世帯家族88%、その他の家族65%であり、その他の家族構成を除けば、一般的に家族構成に関係なく有効な実施頻度における実施率が高かった。中でも、三世帯家族の高齢者は、週3回以上の実施者が47%あり、予測以上に高い実施率であった。これは家族が多い為、比較的家庭内のことを気にせずに活動を実践できる生活環境が整っていることも理由として考えられるので

はないか。

3. 実践者の移動手段

表3によると、実践者全体の主な移動手段は、「自転車」(48.6%)、「自家用車」(26.7%)、「徒歩」(22.5%)であり、公共交通機関の利用はほとんどなかったことは注目値する。すなわち、他人の力に頼ることなく、自分自身で移動している者が全体の90%

を占めている。中でも「自転車」・「徒歩」での移動に占める割合が全体の71.1%であり、比較的近い距離で身体レクリエーションを享受していることがわかる。性別では、男性が「自転車」(40.0%)、「自家用車」(38.0%)、「徒歩」(21.0%)、女性では「自転車」(59.0%)、「徒歩」(25.0%)、「自家用車」(14.0%)が上位を占めた。女性に比べ男性の自家用車利用の割合が高く、男性の方が比較的広い範囲に行動が可能な人が多い。それに反して女性は、男性に比べ自家用車利用率が低く、他の協力がなければ徒歩や自転車などで通える近距離に行動が限定されているようである。年齢階層別では、前期高齢者が「自転車」(45.2%)、「自家用車」(33.7%)、「徒歩」(19.9%)、後期高齢者では、「自転車」(52.0%)、「徒歩」(26.0%)、「自家用車」(17.0%)が上位を占め、前期高齢者と後期高齢者において自家用車の使用に違いがみられた。この結果、高齢になるほど行動範囲が狭くなっていることがうかがえる。家族構成別では、一人暮らし(62.5%)で「自転車」の割合が高く、その他の家族構成(46.0%)、老夫婦(40.0%)に「自家用車」の使用が高かった。

以上のことから、高齢者が生涯を通して健康維持の為に身体レクリエーション活動を実践していくには、徒歩や自転車などで通える距離に運動できる環境を整えるか、また移動手段を持たない高齢者に対して移動

が容易にできるシステムを確立していくことが重要であると考えられる。

4. 実践者の使用金額

表4によると、実践者の支出金額は、1ヶ月で0円が32.7%、3,000円未満が52.5%と全体の85.2%を占め、実践に対する金銭的な支出は少ないといえる。性別にみると、男女とも3,000円未満と回答した高齢者は80%以上であった。また、10,000円以上使用していると回答した男性は女性より僅かに高かった。その理由は大半がゴルフによる支出であった。年齢階層別にみると、3,000円未満と回答した者は、前期高齢者で83.0%、後期高齢者で87.0%であった。年齢階層による支出金額はやはりどちらも低く、支出面での大きな差はなかった。家族構成では、どの家族構成の高齢者も3,000円未満回答が全体の80%を占めた。特に三世帯家族では、0円が42.0%あり、実践にあまり金額をかけない傾向がみられた。以上のことから、高齢者は余暇時間に対する身体レクリエーション活動に、大きな支出をしない傾向があり、地域のレクリエーション活動推進にこのことも考慮すべきであろう。

5. レクリエーション活動を実践しない理由

非実践者の主な理由は、「特に理由なし」(48.2%)、「仕事が忙しい」(27.1%)、「病気、けが」(14.5%)、「他の趣味」(14.2%)であった。しかし、「嫌いだから」とか「する必要を感じない」という、実践そのも

表3. 移動手段 (n=284)

(単位: %)

	全体	性		年齢階層		家族構成				
		男性 (n=151)	女性 (n=133)	前期 高齢者 (n=166)	後期 高齢者 (n=118)	一人暮らし (n=16)	老夫婦 (n=80)	二世帯 (n=96)	三世帯 (n=78)	その他 (n=14)
徒 歩	64 (22.5)	32 (21.0)	32 (25.0)	33 (19.9)	31 (26.0)	2 (12.5)	17 (21.3)	21 (23.2)	21 (27.1)	3 (23.0)
自 転 車	138 (48.6)	61 (40.0)	77 (59.0)	75 (45.2)	63 (52.0)	10 (62.5)	30 (37.5)	51 (53.1)	42 (54.0)	5 (35.7)
バ ス	1 (0.4)	0 (0.0)	1 (0.7)	1 (0.6)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.1)	0 (0.0)	0 (0.0)
自 家 用 車	76 (26.7)	57 (38.0)	19 (14.0)	56 (33.7)	20 (17.0)	4 (25.0)	32 (40.0)	22 (22.9)	12 (15.0)	6 (46.0)
電 車	1 (0.4)	1 (0.6)	0 (0.5)	0 (0.2)	1 (3.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.3)	0 (0.0)
そ の 他	4 (1.4)	0 (0.0)	4 (0.8)	1 (0.6)	3 (2.0)	0 (0.0)	1 (1.2)	1 (1.1)	2 (2.6)	0 (0.0)
合 計	284 (100)	151 (100)	133 (100)	166 (100)	118 (100)	16 (100)	80 (100)	96 (100)	78 (100)	14 (100)

表4. 実践に使用する金額

(単位: %)

	全体	性		年齢階層		家族構成				
		男性 (n=151)	女性 (n=133)	前期 高齢者 (n=166)	後期 高齢者 (n=118)	一人暮らし (n=16)	老夫婦 (n=80)	二世帯 (n=96)	三世帯 (n=78)	その他 (n=14)
0円	90 (32.7)	46 (30.0)	44 (33.0)	44 (27.0)	46 (39.0)	4 (26.6)	21 (26.0)	29 (30.0)	32 (42.0)	4 (28.6)
3,000円未満	149 (52.5)	81 (54.0)	70 (53.0)	92 (56.0)	57 (48.0)	8 (53.3)	46 (58.0)	50 (52.0)	37 (48.0)	9 (64.0)
3,000~ 5,000円	23 (8.2)	13 (8.6)	10 (8.0)	14 (9.0)	9 (8.0)	2 (13.3)	7 (8.8)	10 (10.0)	4 (5.0)	0 (0.0)
5,000円~ 10,000円	13 (4.6)	6 (4.0)	7 (5.0)	9 (6.0)	4 (3.4)	0 (0.0)	3 (3.8)	5 (5.8)	4 (5.0)	1 (7.4)
10,000円以上	6 (2.1)	5 (3.4)	1 (0.8)	4 (2.0)	2 (1.6)	1 (6.8)	3 (3.4)	2 (2.2)	0 (0.0)	0 (0.0)
合計	281 (100)	151 (100)	133 (100)	163 (100)	118 (100)	15 (100)	80 (100)	96 (100)	77 (100)	14 (100)

表5. 実践しない理由

複数回答(単位: %)

	全体 (n=332)	性		年齢階層		家族構成				
		男性 (n=215)	女性 (n=117)	前期 高齢者 (n=192)	後期 高齢者 (n=140)	一人暮らし (n=16)	老夫婦 (n=82)	二世帯 (n=129)	三世帯 (n=88)	その他 (n=18)
疲れる	30 (9.0)	16 (7.4)	18 (15.4)	16 (8.3)	18 (12.9)	5 (31.3)	6 (7.3)	13 (10.0)	5 (5.7)	5 (27.8)
仕事が忙しい	90 (27.1)	73 (34.0)	17 (14.5)	60 (31.3)	30 (21.4)	3 (18.8)	13 (15.9)	42 (32.6)	27 (30.7)	5 (27.8)
家事が忙しい	29 (8.7)	14 (6.5)	15 (12.8)	1 (7.8)	14 (10.0)	2 (12.5)	3 (3.7)	14 (10.9)	8 (9.1)	2 (11.1)
転勤の為	2 (0.6)	1 (0.5)	1 (0.9)	2 (1.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (1.2)	1 (0.8)	0 (0.0)	0 (0.0)
仲間がいない	10 (3.0)	5 (2.3)	5 (4.3)	3 (1.6)	7 (5.0)	2 (12.5)	1 (1.2)	6 (4.7)	1 (1.1)	0 (0.0)
指導者がいない	9 (2.7)	8 (3.7)	1 (0.9)	4 (2.1)	5 (3.6)	1 (6.3)	3 (3.7)	5 (3.9)	0 (0.0)	0 (0.0)
施設場所がない	8 (2.4)	5 (2.3)	3 (2.6)	4 (2.1)	4 (2.9)	1 (6.3)	1 (1.2)	5 (3.9)	1 (1.1)	0 (0.0)
病気、ケガ	48 (14.5)	27 (12.6)	21 (17.9)	25 (13.0)	23 (16.4)	5 (31.3)	9 (11.0)	17 (13.2)	14 (15.9)	3 (16.7)
おっくう	12 (3.6)	8 (3.7)	4 (3.4)	4 (2.1)	8 (5.7)	1 (6.3)	3 (3.7)	5 (3.9)	3 (3.4)	0 (0.0)
お金がかかる	4 (1.2)	2 (0.9)	2 (1.7)	4 (2.1)	0 (0.0)	1 (6.3)	1 (1.2)	0 (0.0)	2 (2.3)	0 (0.0)
他の趣味	47 (14.2)	27 (12.6)	20 (17.1)	31 (16.1)	16 (11.4)	3 (18.8)	16 (20.0)	15 (11.6)	11 (12.5)	2 (11.1)
嫌いだから	15 (4.5)	12 (5.6)	3 (2.6)	13 (6.8)	2 (1.4)	1 (6.3)	4 (4.9)	5 (3.9)	5 (5.7)	0 (0.0)
仕事、勉強に 差し支える	11 (3.3)	10 (4.7)	1 (0.9)	5 (2.6)	6 (4.3)	1 (6.3)	0 (0.0)	6 (4.7)	4 (4.5)	0 (0.0)
特に理由なし	160 (48.2)	96 (44.7)	64 (54.7)	90 (47.0)	70 (50.0)	5 (31.3)	49 (60.0)	63 (48.8)	38 (43.2)	5 (27.8)
する必要を感じない	30 (9.0)	23 (10.7)	7 (6.0)	15 (7.8)	15 (10.7)	3 (18.8)	5 (6.1)	13 (10.0)	6 (6.8)	3 (16.7)

のを否定的にみている高齢者は、全体の5.4%であった。

このことから今後の課題として、「特に理由なし」と回答する50%近くの高齢者に対し、「実践しない」または「できない」具体的な問題点を発見していくことが必要だと思われる。また、1日の自由時間の平均が7時間を超えるこれら的高齢者に対して、時間を有効活用ができるように地域全体で支援していくことが大切であろう。性別では、男性で「特に理由なし」(44.7%)、「仕事が忙しい」(34.0%)、「病気、けが」と「他の趣味」(ともに12.6%)が上位を占めた。女性では、「特になし」(54.7%)、「病気、けが」(17.9%)、「他の趣味」(17.1%)、「疲れる」(15.4%)が上位を占めた。「特に理由なし」の項目が、男性(44.7%)に比べると、女性(54.7%)に多いように見受けられる。また、仕事と家事の忙しさに関しては、男性(40.5%)が大きく、女性(27.3%)は必ずしも多くない。年齢階層別では、前期高齢者では「特に理由なし」(47.0%)、「仕事が忙しい」(31.3%)、「他の趣味」(16.1%)が上位を占めた。また、後期高齢者では、「特に理由なし」(50.0%)、「仕事が忙しい」(21.4%)、「病気、けが」(16.4%)が上位を占めた。前期高齢者は、後期高齢者に比べ現在も仕事をしている割合が高いことから、自由時間の確保が難しいことが考えられる。また、高齢にもなって病気やけがをする割合が高くなるのがこの結果から予測でき、このことが後期高齢者の非実践に結びついているのかもしれない。家族構成では、「特に理由なし」が特に老夫婦に多く(60.0%)、「仕事が忙しい」は一人暮らし・老夫婦を除く家族が20%以上あり、「病気、けが」・「他の趣味」の項目がそれらについて高い割合を占めた。その他、注目すべき項目として、「仲間がいないから」と回答した一人暮らしの高齢者(8.8%)が他の家族構成よりも多く、「特に理由なし」と回答した老夫婦(60.0%)をも含めて、健康・体力維持のため、このような家族構成に特に注目して対策を講ずる必要があるであろう。

6. 実践者と非実践者におけるQOLとの関連

15項目のQOL指標による実践者と非実践者の違いをみた(表6)。健康に関する項目では、すべてにおいて実践者が非実践者に比べ高い数値を示した。中でも、「食欲」「睡眠」「健康の意識」に関する項目が高

い数値を示し、基本的な生活において良い影響を受けていることが推測できる。非実践者は実践者に比べ、「体力」や「健康の意識」に関する項目の数値が低く、健康面で問題を残している。また、家族においても、実践者の家族が非実践者の家族に比べ、すべての項目で高い数値を示しており、高齢者の実践がその家族相互に健康面において良い影響があることが考えられる。家庭や地域社会に関する項目では、「イベント活動」の項目において実践者が非実践者に比べやや高い数値を示し、その行動性に僅かに良い影響を受けている。また、項目別にみても実践者が非実践者に比べて僅かに高い数値を示しており、家庭や地域社会においても実践者に良い影響があるものと考えられる。生活の充実度に関する項目では、実践者が非実践者に比べ、全ての項目において高い数値を示しており、実践活動が日常生活に良い影響を与え、またその家族にも、非実践者の家族に比べ、良い影響を与えているようにみえる。生活の満足度調査においても、実践者が非実践者に比べ、高い数値を示した。この結果でも実践活動が生活面に大きく寄与していると考えられる。

以上、実践者・非実践者を比較して、「健康に関する項目」及び「生活の充実度に関する項目」とともに、実践者が非実践者に対して高い数値であった。これは、高齢者の実践が本人の健康面と日常生活の面で良い効果を出しており、高齢者の身体レクリエーション活動の実践がそのQOLの向上に大きく寄与していると考えられる。

7. 相関分析

表7は、15項目のQOL指標と生活の満足度を用いたQOL指標について、実践者とその家族、非実践者とその家族の間で相関分析を行った結果である。その結果、すべての項目で、実践者とその家族及び非実践者とその家族の間に相関関係が認められた。実践者とその家族の各項目では、「生活の充実度の項目」において、他の項目に比べ全体的に高い相関係数が示されており、身体レクリエーション活動の実践が、生きがい、余暇時間の活用、生活の楽しさ、目標・テーマなどで、その家族相互に何らかの影響があることが考えられる。このことから高齢者の身体レクリエーション活動の実践が、本人のQOLの向上に結びつくだけでなく、家族のQOLにも良い影響があることが考えられる。また、非実践者とその家族の相関関係において

表6. 実践者と非実践者のQOLとの関連

		上段 平均値		下段 標準偏差		t検定	
		本人 n284	家族	本人 n332	家族	実施者と 家族	非実施者 と家族
健康	①食欲がある	2.9 0.93	2.7 0.93	2.4 0.85	2.4 0.82	**	**
	②睡眠をとれている	2.8 1.01	2.6 1.01	2.5 0.82	2.3 0.86	**	**
	③体力に自信がある	2.4 0.88	2.3 0.84	2.0 0.91	2.1 0.87	**	
	④健康を意識している	2.5 0.93	2.4 0.92	2.0 0.86	2.1 0.95	**	**
	⑤ストレスを感じない	2.3 0.87	2.1 0.85	2.0 0.85	1.9 0.87	**	
健康に関する項目		2.6	2.4	2.2	2.1	**	**
家庭・ 地域社会	⑥身の回りの環境	2.7 1.02	2.6 1.01	2.6 0.97	2.4 0.96		**
	⑦金銭的な余裕	2.4 0.85	2.2 0.82	2.2 0.80	2.0 0.86	**	**
	⑧家庭における役割	2.6 0.94	2.5 0.92	2.5 0.92	2.3 0.85		**
	⑨町が好き	3.0 0.95	2.8 0.95	2.9 0.96	2.8 0.92	**	
	⑩イベント活動	2.6 0.96	2.5 0.96	2.3 0.96	2.3 0.87	**	
	⑪地域の人との交流	2.7 0.97	2.7 0.97	2.6 0.95	2.6 0.97		
家庭・地域社会に関する項目		2.7	2.6	2.5	2.4		
生活の 充実度	⑫生きがい	2.7 0.95	2.4 0.94	2.4 0.92	2.3 0.95	**	
	⑬余暇時間の活用	2.7 0.90	2.3 0.92	2.4 0.90	2.2 0.90	**	**
	⑭生活の楽しさ	2.7 0.94	2.4 0.94	2.4 0.90	2.3 0.86	**	**
	⑮目標・テーマ	2.5 1.01	2.5 1.01	2.2 0.84	2.3 0.88		**
生活の満足度に関する項目		2.7	2.4	2.3	2.3	**	
リニアアナログスケール							
生活の満足度		70.1 14.51	70.1 15.50	67.6 16.90	67.9 15.44	**	**

も、全ての項目で強い相関関係が認められ、非実践者のQOLの数値の低さがその家族にマイナスの方向で影響があることも考えられる。

よって、高齢者の非実践者に対して、健康・家庭・地域社会・生活充実度に関わるそれぞれの項目に対し

て、より良い結果が得られるように、地域社会において自由時間の活用に対する高齢者や家族へのサポートが組織的に効果的に行われる必要があると考える。

IV. 結論

高齢者の身体レクリエーション活動が彼らの健康やQOL向上に重要であることは、多くの人々が認めるところである。本研究でも高齢者の身体レクリエーション活動の実践が高齢者本人のQOLに良い影響をもたらしていること、そして家族相互に何らかの影響があることが確認された。中でも、「健康に関する項目」や「生活の充実に関する項目」などにおいて良い結果が得られており、健康面や精神面において重要な活動であることが確認された。また高齢者とその家族との関連でも、すべての項目で $p < 0.01$ の相関関係が認められ、高齢者がQOLを良好な状態に保つことは、その家族にも大きく関連することが考えられる。

そのため、地域の高齢者の身体レクリエーション活動を充実するには、まず高齢者の加入率の高い、「老人クラブ」をその拠点にして組織的に活用することが

必要と思われる。また、その地域の「老人クラブ」を活性化させるには、比較的活動的な60歳台の前期高齢者により多く参加してもらう必要がある。しかし、この地域の高齢者に限らず最近の高齢者は、老人クラブという響きに抵抗感を抱く人が増えており、そのことが会員の減少につながり、「老人」の看板を下ろすクラブが増えてきていることなどを考えると、「老人クラブ」という名称を変え、高齢者の受け入れやすい名称と内容にする工夫なども一つの方法と考えることができる。また、実践者の実践理由や実践頻度・移動手段・支出金額など、それぞれの地域の高齢者の現状を把握した上で、今後の身体レクリエーション活動の環境づくりを考えていく必要がある。その他、非実践者の実践しない理由の大半を占める「特に理由なし」に対して、「実践しない」「実践できない」理由をさらに解明していくことが一つ課題として考えられる。

表7. QOLとの相関分析

** $p < 0.01$ * $p < 0.05$

		実践者 本人と家族	非実践者 本人と家族
健 康	①食欲がある	0.39**	0.47**
	②睡眠がとれている	0.30**	0.44**
	③体力に自信がある	0.39**	0.52**
	④健康を意識している	0.41**	0.42**
	⑤ストレスを感じる	0.38**	0.47**
健康に関する項目		0.42**	0.53**
家 庭・ 地 域 社 会	⑥家庭内の雰囲気	0.50**	0.65**
	⑦金銭的な余裕	0.54**	0.61**
	⑧家庭における役割	0.43**	0.51**
	⑨町が好き	0.43**	0.50**
	⑩イベント活動	0.35**	0.47**
	⑪地域の人との交流	0.31**	0.47**
家庭・地域社会に関する項目		0.51**	0.64**
充 実 度 の 生 活 の	⑫生きがい	0.47**	0.55**
	⑬余暇時間の活用	0.49**	0.64**
	⑭生活の楽しさ	0.50**	0.61**
	⑮目標・テーマ	0.40**	0.41**
生活の充実度に関する項目		0.52**	0.61**
リニアアナログスケール			
生活の満足度に関する項目		0.53**	0.64**

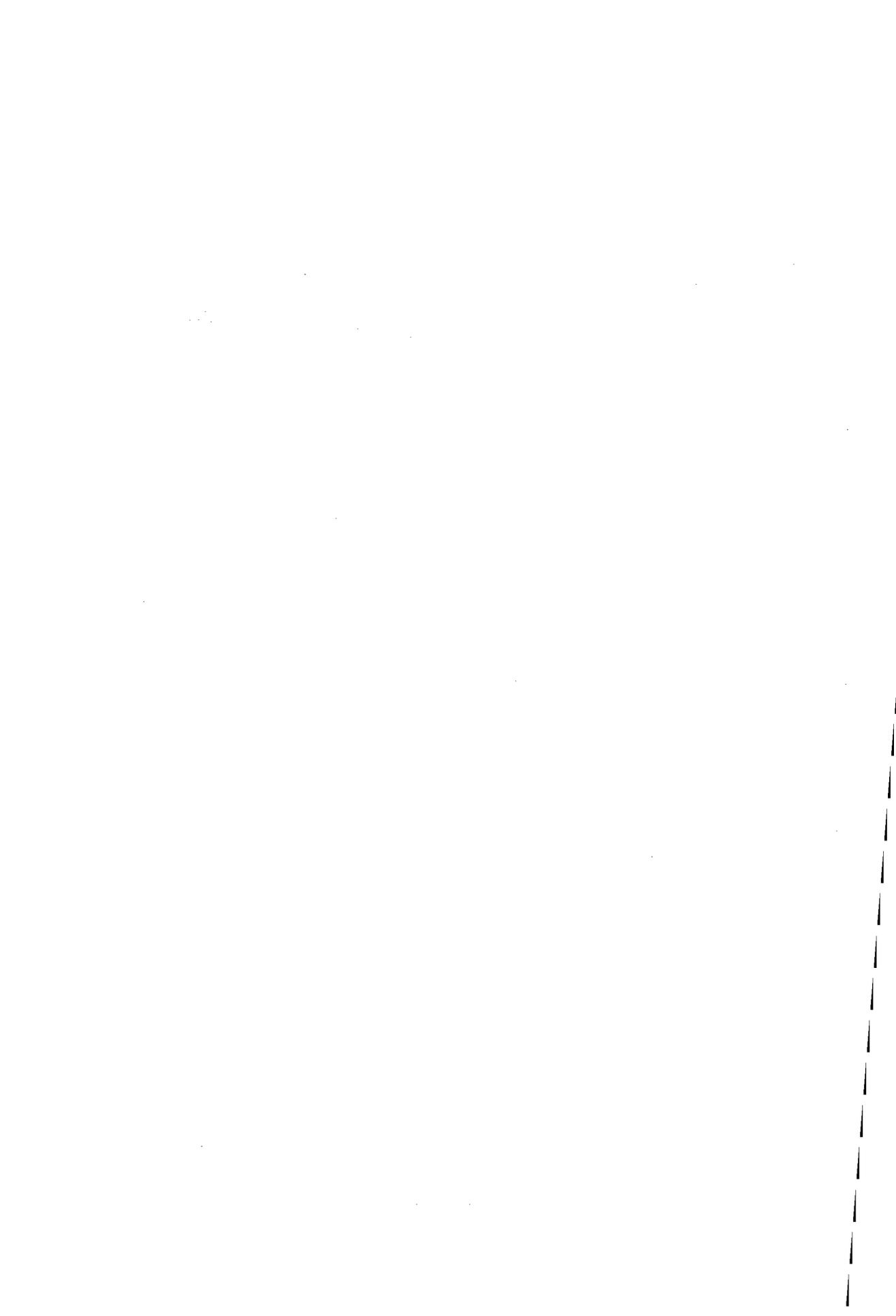
そのことが地域社会における高齢者の社会参加と町の活性化につながり、それにともなう個々のQOLの維持・向上に寄与するものといえる。

引用文献・参考文献

- 1) Mace, N.: Principles of activities for persons with dementia. *Physical and Occupational Therapy in Geriatrics* 5, pp.13-27. 1987.
- 2) 総務省 統計情報部「平成9年国民生活基礎調査」<http://www.somucho.go.jp/index.htm>
- 3) 総務省 統計局 平成8年度社会生活基本調査 <http://www.stat.go.jp/data/shakai/2.htm>
- 4) Cousin, Sandra O'Brien and Horne, Ed. Tammy: *Active Living. Among Older Adults: Health Benefits and Outcomes*. Brunner/Mazel. 1999.
- 5) Earl S. Ford, Indu B. Ahluwalia, and Deborah A. Galuska, MPH: *Social Relationships and the Cardiovascular Disease Risk Factor: Finding from third National Health and Nutrition Examination Survey*, *Preventive Medicine* 30, pp.83-92. 2000.
- 6) J.Fサリス・オーウェン, 竹中晃二: 「アクティブ・ライフをめざして身体活動と行動医学」, 北大路書房, pp.11-36. 1999.
- 7) 金子勝司・石川旦: 「地域スポーツによる高齢者のQOLの関連要因分析」*仙台大学紀要*, Vol.32, No.1, pp.18-27. 2000.
- 8) 穂山貞登監修: 「参加社会の心理学」, 2000.
- 9) 厚生労働省ホームページ <http://www.mhw.go.jp/index.html>
- 10) M.Hirvensalo, T.Lintunen, T.Rantanen: *The continuity of physical activity, - A retrospective and prospective study among older people - Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*. 2000.
- 11) 三谷嘉明: 著虚弱な高齢者のQOL - その概念と測定 - 医歯薬出版, pp.293-295. 1998.
- 12) 小田俊郎著: 「中高年のスポーツと健康」, 創元医学新書. pp.3-18. 1971.
- 13) Shephard, R. J.: *Physical activity and aging*, 2nd ed. Rockville, Md.: Aspen Publishers. pp.292-296. 1987.
- 14) 柴田博: 「中高年年齢者の職業からの引退過程と健康・経済との関連に関する研究」*東京都老人総合研究所 紀要*, pp.111-119. 1999.
- 15) 沢田和明: 「高齢者の生活とスポーツ活動」*滋賀県スポーツ科学委員会紀要Vol.8*, pp.115-123. 1987.
- 16) 辻正二著: 「高齢者ラベリングの社会学」, 恒星社厚生閣. 2000.
- 17) 豊田一成・奥田援史: 「高齢者の生きがいと運動実施に関する心理的考察」, *滋賀県スポーツ科学委員会紀要*, pp.124-129. 1987.

日本レジャー・レクリエーション学会

会則及び諸規定他	53	
役員選出細則設置の趣旨	57	
投稿規定	63	
編集委員会からのお知らせ	－投稿規定の改定について－	64



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 松尾研究室内に置く。

〈第2章 事 業〉

第4条 本会は第2条の目的を達するため、次の事業を行う。

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

第5条 学会大会は、毎年1回以上開催し、研究成果を発表する。

〈第3章 会 員〉

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

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

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

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

第9条 会員は原則として、いずれかの支部に所属するものとする。

〈第4章 役 員〉

第10条 本会を運営するために、役員選出規則により正会員の中から次の役員を選ぶ。理事25名以上30名以内（内会長1名、副会長若干名、および理事長1名）、監事2名

第11条 会長は、本会を代表し、会務を総括する。

2. 副会長は、会長を補佐し、会長に事故がある時、または会長が欠けたときは、会長が予め指名した順序により職務を代行する。
3. 理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。
4. 監事は、会計および会務の執行状況について監査する。

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

第13条 本会に名誉会長および顧問を置くことができる。

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

〈第5章 会議〉

第14条 本会の会議は、総会および理事会とする。

第15条 総会は、毎年1回開催し本会の運営に関する重要事項を審議決定する。

総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。

議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。

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

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

〈第6章 支部および専門分科会〉

第18条 本会の事業を推進するために、支部ならびに専門分科会を置くことができる。

支部ならびに専門分科会についての規則は別に定める。

〈第7章 会計〉

第19条 本会の経費は、会費、寄付金およびその他の収入をもって支弁する。

第20条 会員の会費は次の通りとする。

1. 入会金 2,000円
2. 正会員 年度額 8,000円
3. 賛助会員 " 20,000円以上
4. 購読会員 " 8,000円

第21条 本会の会計年度は毎年4月に始まり、翌年3月に終わる。

付 則

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

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成5年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成8年11月24日より一部改訂する。

日本レジャー・レクリエーション学会 理事会の運営に関する規定

昭和57年6月12日制定

昭和58年10月30日改訂

平成7年12月10日改訂

平成11年4月26日改訂

1. 会則第17条の規定により、理事会の運営は、会則に定められているほか、この規定に基づいて行うものとする。
2. 理事会は、原則として年に1回以上開催するものとし、理事長がその議長となる。
3. 理事会の招集に当たっては、書面によって付議事項を明示しなければならない。
4. 理事会は、理事の過半数の出席により成立し、議決は出席者の2分の1以上の賛成を必要とする。
ただし、表決に当たっては、予め書面（署名捺印）を以って当該議事に対する意向を表示した者を、出席者とみなす。
5. 常任理事会の構成および業務は次のとおりとする。
 - (1) 常任理事会構成員は若干名とする。
 - (2) 常任理事会は、理事会の決定の方針にもとづき、日常業務の執行にあたる。
 - (3) 常任理事会の議事録（概要）はできるだけすみやかに各理事に送付するものとする。
6. 理事会は、業務を遂行するために次のような専門委員会を置く
(1)総務、(2)研究企画、(3)編集、(4)広報渉外、(5)財務
また専門委員会の委員は、理事会の承認を得て必要により会員の中から委嘱することができる。ただし当該専門委員の理事会への出席はできない。
7. 理事会には、専門的に研究、調査および審議を必要とするような場合には、特別委員会には、理事以外の適任者を委嘱することができるがその人選は理事会の承認を必要とする。
8. その他理事会の運営に必要な事項は、理事会で決定することができるものとする。

日本レジャー・レクリエーション学会 専門分科会設置に関する規定

昭和57年6月12日制定

平成7年12月10日改訂

1. 会則第18条規定により、本会会員が専門分科会を設置しようとする場合は、この規定に基づいて行うものとする。
2. 専門分科会の設置は、原則として研究分野を同じくする本学会正会員20名以上の要請があった場合とする。

3. 専門分科会の設置を求めようとする正会員は下記により本学会会長に申請するものとする。
 1. 設立経過および主旨
 2. 名称
 3. 発起人代表者
 4. 発起人名簿
 5. 連絡事務所
 6. その他
4. 専門分科会は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
 1. 活動状況の概要
 2. その他必要と認められる事項

日本レジャー・レクリエーション学会 支部に関する規定

昭和56年11月8日制定

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

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則設置の趣旨

“学会の活性化”と“学会の継続性”とのバランスから、次の項目について配慮した：

- 1) 理事役員の半舷上陸という観点から、理事総数の半数にあたる15名を正会員による直接選挙（順位標記の5名連記による無記名投票）とした
- 2) 改選前理事10名を、現行理事会での互選とした
- 3) 学会運営の強化を計るために、理事長推薦理事5名以内を設けた
- 4) 会長、副会長、監事は、選挙後初めての理事会で選出することとした
- 5) 会長、副会長は理事以外からの選出ができることとした
- 6) 理事長は、新役員に選出された理事（25名）により、選挙後初めての理事会で互選により選出することとした
- 7) 被選挙権及び理事就任については、辞退を認めた
- 8) 役員欠員に対し、補充選挙は行わないこととした
（会長については本則に従い、理事については補充選挙は行わない）
- 9) 選挙管理委員会を設置し、その委員会（5名）の推薦を理事会とした
- 10) 会則の改正（第10条）を必要することとなった
- 11) 学会の活性化の側面的効果として、選挙権（人）及び被選挙権（人）の確認事項により、正会員に手続きの明確化をはかった（会費等手続き期日の指定）

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則

（趣旨）

第1条 この細則は、会則第12条に規定する役員の選出に関し、必要な事項を定める。

（選出の時期）

第2条 すべて役員を選出は、その任期の前年のうちに行わなければならない。

（選出の種別と人数）

第3条 この細則により選出される役員の種別と人数は、会則第10条の規定により次の通りとする。

- | | |
|-----------|------------|
| (1) 会 長 | 1名 |
| (2) 副 会 長 | 若干名 |
| (3) 理 事 | 25名以上30名以内 |
| (4) 監 事 | 2名 |

（資格の制限）

第4条 選挙権、被選挙権は、選挙実施前年の12月31日までに正会員としての資格を有し選挙実施年の6月30日現在、当該年度の会費を納めている正会員とする。ただし6月30日以降に正会員の資格を失った者を除く。

- 2 被選挙権の辞退は認めるが、あらかじめ選挙管理委員会に文書で選挙公示後10日以内に届け出るものとする。

(選出の形態)

第5条 会長、副会長、監事、現行理事から選出される理事会（以下「改選前理事」という。）及び理事長推薦理事を除く役員は、正会員の直接選挙により選出する。

(選出の方法)

第6条 役員の選出方法は、次の通りとする。

- (1) 会長、副会長、監事は、初めての理事会において選出する。
- (2) 理事のうち、新理事15名を正会員による順位標記の5名連記で、郵送による直接無記名投票とし、改選前理事10名を現行理事会での互選とし、新理事長による推薦理事5名以内を新理事長の任命によって選出する。
- 2 会長、副会長は、理事以外からの選出ができる。ただし理事以外から選出された会長、副会長は、就任と同時に速やかに会則第10条の規定により理事となる。
- 3 改選前理事は、新理事の選挙の前に選出し公表する。改選前理事に選出されない現行理事も細則第4条の規定を満たす限り新理事としての被選挙権を有する。
- 4 理事長は、新役員に選出された理事（25名）による初めての理事会での互選による。

(投票の有効性)

第7条 投票のうち次のものは、無効とする。

- (1) 規定用紙以外のもの
- (2) 定数を越えて記入したものは、その区分全部
- (3) 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

(当選の決定)

- 第8条 選挙による新理事（15名）の決定は、有効投票の最多得票者から15名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の高得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは選挙管理委員会が推薦決定する。
- 2 順位標記による得点の算定は、高順位1位を5点とし順次下位を減数し5位を1点として積算する。

(辞退の届出)

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

(補充選挙)

第10条 任期途中において役員に欠員が生じても、補充選挙は行わない。

(選挙管理委員会)

- 第11条 役員（会長、副会長、監事、改選前理事、理事長推薦理事を除く）の選挙を実施するため、選挙管理委員会（以下「委員会」という。）を置く。
- 2 委員会は、5名をもって構成する。
 - 3 委員の選出は、理事会の推薦による。

- 4 委員の任期は、役員選挙年度の5月1日から翌々年の4月30日までの2年間とする。
- 5 委員会に委員長を置く。委員長は、委員の中から互選する。委員長は、この細則にしたがって選挙を執行する責任と権限を持つものとする。
- 6 委員会は、投票の期日、方法等を選挙の1ヵ月以前に、公示しなければならない。
- 7 委員会は、順位区分（1位～5位）を明らかにした氏名記入用投票用紙を作成する。
- 8 委員会は、被選挙人名簿及び投票用紙を、選挙の14日以前に正会員届け出住所に送付しなければならない。
- 9 委員会は、得票数が決定したとき得票数順に上位30位までの一覧表を作成し確認印を押し、その結果を公示するとともに、理事会に報告する。

（細則の改廃）

第12条 この細則の改廃は、理事会の過半数の賛成を得て総会の議決による。

- 2 この細則の変更は、会則の変更に準ずるものとする。

付 則

- 1 この細則は、平成10年度の役員改選から適用する。
- 2 この細則は、平成8年11月24日から施行し、従来の役員選出内規及び申し合わせ事項は廃止する。

日本レジャー・レクリエーション学会 現行理事会から選出される理事の選出に関する申し合わせ

（趣旨）

第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第2号の規定により現行理事会から選出される理事（以下「改選前理事」という。）の選出にあたり、この申し合わせを定める。

（選出の時期）

第2条 改選前理事の選出は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前とする。

（選出の形態）

第3条 改選前理事の選出の形態は、現行理事による直接選挙とする。

（選出の方法）

第4条 改選前理事の選出の方法は、現行理事による順位標記の10名連記で、郵送による直接無記名投票による。

（投票の有効性）

第5条 投票のうち次のものは、無効とする。

- （1） 規定用紙以外のもの
- （2） 定数を越えて記入したものは、その区分全部
- （3） 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

（当選の決定）

第6条 改選前理事の当選の決定は、改選前理事選出理事会（役員改選前年度の最初に開催される理事会）において

郵便投票を開票し決定する。

- 2 改選前理事（10名）の決定は、有効投票の最多得票者から10名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の最得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは、役員改選前年度の最初に開催される理事会において、出席者の投票により決定する。
- 3 順位標記による得点の算定は、高順位1位を10点とし順次下位を減数し10位を1点として積算する。

（選挙管理）

第7条 選挙管理事務は、事務局が行う。

付 則

（施行期日）

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。
3. 第2条の規定に関わらず、平成10年度の役員改選に伴う改選前理事の選出の時期は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前でなくてもよいものとする。

日本レジャー・レクリエーション学会 新役員に選出された理事（25名）による理事長の選出に関する申し合わせ

（趣旨）

第1条 本学会の役員選出細則第6条第4項の規定により選出される理事長の選出にあたり、この申し合わせを定める。

（選出の時期）

第2条 理事長の選出は、現行会長により招集される役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）において互選する。

- 2 理事長が選出されるまでは、新理事会の議長は現行会長が暫定議長となる。

（選出の方法）

第3条 理事長の選出の方法は、現行会長及び会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第2条により構成されている候補者選定委員会の意見を聴取し審議・決定する。

付 則

（施行期日）

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ

(趣旨)

第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第1号の規定により選出される会長、副会長、監事の選出にあたり、この申し合わせを定める。

(候補者の選定)

第2条 会長、副会長、監事の候補者の選定は、役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）以前に、現行の会長、副会長、理事長、及び常任理事会で選任された常任理事若干名を含む7名により候補者選定委員会（以下「委員会」という。）を構成し、それぞれ複数の候補者を選定する。

- 2 委員会は現行会長が招集し、委員長は初回の委員会において互選とし、委員長が議長となり以後の委員会を必要に応じ招集する。

(候補者の推薦)

第3条 会長、副会長、監事の候補者の推薦は、委員会が新理事会に推薦する。

(選出の形態)

第4条 会長、副会長、監事の選出の形態は、委員会の報告に基づき新理事会により審議・決定する。

(選出の方法)

第5条 会長、副会長、監事の選出の方法は、最初の新理事会において新理事による単記の直接無記名投票による。

- 2 新理事が最初の新理事会に欠席する場合は、前項の投票は郵便による投票ができる。

(当選の決定)

第6条 会長、副会長、監事の当選の決定は、それぞれ有効投票の最多得票者からとする。ただし同点の場合は、委員会の推薦により決定する。

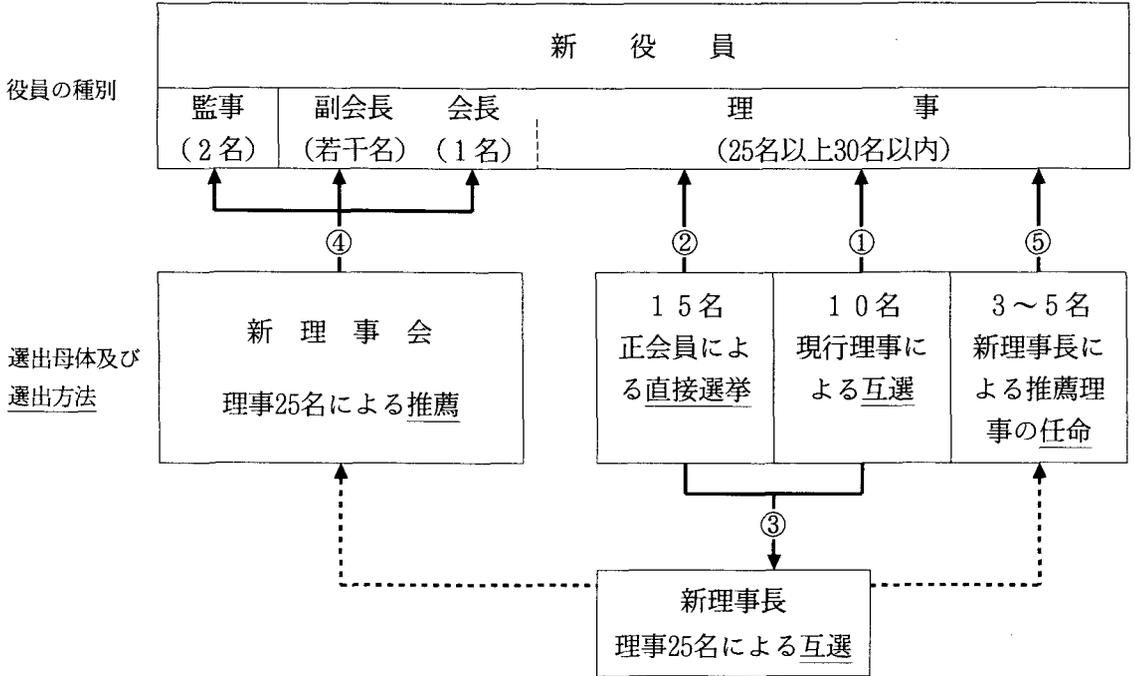
付 則

(施行期日)

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出方法及びプロセス（図説）

〔注〕 図説中の①～⑤の数字は、新役員を選出される順序を示す。



《各役員選挙投票用紙》

〔改選前理事選出投票用紙【a】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、現行理事から選出される理事の選出に関する申し合わせ第4条、の各規定による「改選前理事」10名の選出投票用紙【a】（順位標記の10名連記）

1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()
6. ()
7. ()
8. ()
9. ()
10. ()

〔新理事選出投票用紙【b】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、の各規定による正会員による新理事15名の選出投票用紙【b】（順位標記の5名連記）

1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()

〔会長、副会長、監事選出投票用紙【c】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第1号、会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第5条第1項及び第2項、の各規定による会長（1名）、副会長（若干名）、監事（2名）の選出投票用紙【c】（無記名単記）

- 会長
()
- 副会長
()
- 監事
()

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規定

昭和46年3月21日制定
昭和57年6月12日改訂
昭和58年7月1日改訂
平成元年2月2日改訂
平成8年4月1日改訂

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（A4版）に黒インク書きまたは、ワープロ（A4版、800字：25字×32行）で仕上げるものとし、本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、書名、ページ、発行所、西暦年号、の順に記載する。なお、本文中の引用箇所の右肩上に該当する文献番号を付すこととする。
9. 原稿は一篇につき図表・写真共刷り上がり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、投稿論文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（5月、11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 松尾研究室内
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)471-7345

編集委員会からのお知らせ ―投稿規定の改訂について―

レジャー・レクリエーション学会編集委員長

下村 彰 男

現在、編集委員会では、①論文投稿の活性化、および②論文審査等の円滑化をめざし、投稿規定の改訂作業を進めています。新しい投稿規定は、平成15年3月発行予定のレジャー・レクリエーション研究に掲載し、それ以降に受け付ける論文等については新投稿規定による扱いとする予定です。

その様な改訂に先立ち、編集委員会による投稿規定の原案を本号で掲載し、皆様のご意見を募りたいと考えております。皆様からの忌憚ないご意見・ご指摘をお待ちしております。なお主な、改訂の要点・理由は下記の通りです。

また、ご意見・ご指摘は現投稿規定に記入されている編集委員会宛にお願い致します。

改訂の要点・理由

1. 現在は「投稿規定」のみであるが、「投稿規定」と「原稿作成要領」に分ける。
理由 ①現在の投稿規定には原稿作成要領が混在してわかりにくいいため、両者を分ける。
2. 新たに「投稿票」を作成する。
理由 ①論文審査や編集作業を円滑に行うために、投稿時に投稿票を同送する方法を採用する。
3. 投稿資格で、筆頭著者以外に本学会会員以外のものが含まれることを認める。
理由 ①本学会は学際的であるため、共同研究者にレジャー・レクリエーションを専門としない者の参画が必要な場面が少なくない（例：野外レクリエーション研究における生態学者との共同など）。
②研究をライフワークとしていない者や、日本語を解さない外国人との共同研究が必要な場合がある。その様な人に学会への入会を強要しづらい。
③投稿資格を緩和することで、学会誌への投稿数の増加が期待できる。
4. 原稿の種類を、①総説・②原著・③研究資料・④実践研究・⑤評論・⑥その他の原稿とする。
上記のうち、①～④を審査付の学术论文に位置づける。
理由 ①本学会の原稿の定義を明文化すると共に、審査付論文であるか否かをはっきりさせる。
②各原稿の長さを明確にする。
5. 費用負担について明文化する。
理由 ①超過ページに対する規定、及び別刷りの追加費用に関する規定をはっきりさせる。

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規定（案）

（平成 年 月 日改定）

1. 投稿資格

本誌に寄稿できる原稿の筆頭著者は、本学会々員に限る。但し、編集委員会が認めた場合は、この限りでない。

2. 原稿種類と審査

- (1) 原稿に用いる言語は原則として、和文もしくは英文とする。但し、編集委員会が認めた場合は、この限りでない。
- (2) 原稿の種類は、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域における総説、原著論文、研究資料、実践研究、評論、その他とし、他誌に未投稿、未発表のものに限る。なお、上記のうち総説、原著論文、研究資料、実践研究は、編集委員会が依頼する複数の査読者による審査を経た学術論文である。
- (3) 原稿の定義は以下の通りである。
 - 1) 総説とは、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域に関わる特定のテーマを、文献レビューなどに基づいて大局的かつ客観的に総括したもの。
 - 2) 原著とは、客観性、論理性、普遍性を備えた学術的価値の高い内容を持つオリジナルな研究成果をまとめたもの。
 - 3) 研究資料とは、学術的な資料性が高い研究成果などで、客観性・論理性・普遍性などに検討の余地が残されているものの、速報性等があり公表する価値が認められるもの。
 - 4) 実践研究とは、実践的な事例調査をまとめた研究成果などで、客観性・論理性・普遍性などに検討の余地が残されているものの、速報性等があり公表する価値が認められるもの。
 - 5) 評論とは、ある特定の事項に関する評価、善悪、優劣などを批評し論じたもの。
 - 6) その他の原稿とは、書評や紹介記事、用語解説、シンポジウム・講演会の記録などで、編集委員会が掲載を認めたもの。
- (4) 原稿の長さは、原則として、総説、原著については刷り上がり12ページ以内、研究資料、実践研究、評論については同6ページ以内とする（1ページは2,016字に相当）。ただし、やむを得ない場合には規定ページ数の1.5倍まで認める。その他の原稿については、編集委員会で認められたページ数とする。
- (5) 原稿の採否および掲載時期については、編集委員会が最終的な決定を行う。なお、学術論文の採否については、査読者による審査結果に基づく。
- (6) 大会発表論文集への投稿規定は別に定める。

3. 原稿の提出

- (1) 原稿の提出にあたっては以下に従うこと。
 - 1) 投稿原稿は、別に定められた原稿作成要領に従い、原文の鮮明なコピー3部を提出する。原文は、郵送事故などに備えて投稿者が保管する。

- 2) 投稿原稿は、各部ごとに、標題、抄録（総説、原著、研究資料、実践研究の場合）、本文（註・文献を含む）、図（写真を含む）、表の順にまとめ、ダブルクリップ等で留めて提出すること。
- 3) 原稿の郵送は簡易書留や宅配便など、配達記録が証明できる方法で行う。本学会ならびに編集委員会は、郵送事故には責任を持たない。
- 4) 提出先は、日本レジャー・レクリエーション学会事務局とする。
- 5) 原稿および図表は原則として返却しない。
- 6) 投稿の際には、本誌掲載の「レジャー・レクリエーション研究 投稿票」に必要事項を記入し、投稿原稿と合わせて1部提出する。なお、投稿票にコピーを用いても構わない。

4. 費用

- (1) 審査料・掲載料は原則として無料とするが、次の場合には投稿者にその実費を負担してもらうことがある。
 - 1) カラー印刷など特殊な印刷を要したり、分量が規定を超過する場合など。
 - 2) 別刷を必要とする場合。別刷りは50部までは無料とするが、それ以上必要な場合には50部単位で購入できる。

5. その他

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

「レジャー・レクリエーション研究」原稿作成要領（案）

（平成 年 月 日制定）

1. 原稿の作成

- (1) 原稿は、原則としてワードプロセッサなどを使用し、下記にしたがって作成すること。
 - 1) 用紙はA4判を縦長に使用し、横書きで作成すること。
 - 2) 書式は、和文の場合には1頁に800字詰め（25字×32行）、欧文の場合にはダブルスペース（30行）とする。また、それぞれ左40mm、右80mm、上下30mm程度の余白を残すこと。
 - 3) 欧文、数字、小数点、および斜線（/）は半角文字を使用すること。
 - 4) 句読点は、マル（。）およびテン（、）を使用すること。
- (2) 原稿の採用決定後に、フロッピーディスク等に保存された文章ファイルの提供を要請する。
- (3) 手書で原稿を作成する場合には、400字詰原稿用紙（20字×20行）を用いること。

2. 原稿の体裁

- (1) 投稿原稿は、①標題、②抄録、③本文（註・文献を含む）、④図、⑤表の順番で体裁を整える。
 - 1) 標題ページには、①原稿の種類、および②タイトル（和文・英文の両方）を記入する。このページに著者名や所属などは一切記入しない。
 - 2) 抄録ページには、総説・原著論文・研究資料・実践研究では、英文投稿・和文投稿にかかわらず、英文抄録（250語程度）と和文抄録（500字以内）添える。これらは、刷り上がり時に本文と一緒に印刷される。評論およびその他の原稿については抄録は必要ない。
 - 3) 本文ページには、本文・文献・註などを記入する。なお、本文の作成にあたっては以下の点に留意すること。
 - ①本文の中央下にページ番号を記入する
 - ②本文の左側に、可能な限り、5行おきに行番号を記入する。
 - ③母国語ではない言語による投稿では、投稿前にネイティブによる文章校閲を受ける。
 - ④和文原稿では必要以上の専門外来語の使用を控える。用いる場合は、片仮名書きとする。
 - ⑤見出し記号を用いる際は、大見出しから順に、1.、2. …、(1)、(2) …、1)、2) …、①、②…とする。
 - ⑥学術用語は、学術会議制定の用語に準じ、度量衡単位はSI単位（m、cm、mm、kg、g、mgなど）とする。
 - ⑦本文中の文献表記は、引用箇所後に、³⁾、^{2) 4) 8)}、⁵⁻⁷⁾のように、該当する文献番号を上付きにする。註をつける場合も同様にする。
 - ⑧本文中に図表の挿入箇所を朱筆により明示する。
 - ⑨謝辞、および付記（研究費交付等）は本文の末尾におく。
 - ⑩註は、本文の末尾と文献の間に、註1)、註2)・・・というように番号順に一括して記載する。

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

⑫文献の記載方法は以下を参考にする。

〈学術誌・雑誌の場合〉

著者名、論文名、雑誌名 巻号：ページ数（始頁—終頁）、西暦年号 の順

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

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

〈単著などの場合〉

著者名、書名、発行者、発行地：ページ数（始頁—終頁）、西暦年号 の順

[例3]ヨゼフ・ピーパー（稲垣良典訳）、余暇と祝祭、講談社、東京：120pp、1988

[例4]Simon Bell, Element of visual design in the landscape, E & FN Spon, London,11-30,1993

〈共著書などの場合〉

著書名、論文名、(編集者名、「書名」、発行者、発行地)、ページ数（始頁—終頁）、西暦年号 の順

[例5]下村彰男：リゾート景観の保全と創造、(日本造園学会編、ランドスケープの計画、技報堂出版、東京)、217-227、1998

[例6]Richard Broadhurst and Paddy Harrop, Forest tourism: Putting policy into practice in the Forestry Commission,(In Xavier Font and John Tribe Eds., Forest tourism and recreation, CABI publishing, New York),183-199,1999

4) 図・表の作成にあたっては以下の点に留意すること。

①図・表は、それぞれ1点につき1枚の用紙を使用する。

②表は、表1、Table2のように通し番号を付け、題名を表の上部に記載する。

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

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

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

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

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

レジャー・レクリエーション研究 投稿票

受付年月日 _____

受付番号 _____

ふりがな 連絡先氏名						
連絡先	〒 _____ TEL. _____ FAX _____ E-mail _____					
全著者名 および所属 (英文表記も)						
原稿の種類	総説、原著、研究資料、実践研究、評論、 その他（具体的に： _____）					
原稿の枚数		初稿	2稿	3稿	採用後の フロッピー添付	有・無
	標題	枚	枚	枚	カラー印刷	有・無
	抄録	枚	枚	枚		
	本文	枚	枚	枚		
図表	枚	枚	枚	別刷希望数	部	
原稿の動き	初稿	2稿	3稿	初校印刷		
著者 → 編集委員会				著者送付		
編集委員会 → 審査者				著者校正		
審査者 → 編集委員会				2校印刷		
判定				2校校正		
編集委員会 → 著者				3校印刷		

<p>和文要旨 (貼り付け可)</p>	
<p>原稿投稿時の チェック リスト</p>	<p>確認したら□にチェックしてください。</p> <p>~~~~~</p> <p>標題ページ <input type="checkbox"/> 原稿の種類は記入してあるか <input type="checkbox"/> タイトル (和・英) は記入してあるか <input type="checkbox"/> 著者名・所属は<u>未記入であるか</u></p> <p>本文ページ <input type="checkbox"/> 本文の体裁は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> 註の体裁は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> 文献の体裁は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> ページ番号 (本文中央下) <input type="checkbox"/> 行番号を記入したか (本文左) <input type="checkbox"/> 母国語でない場合、文章校閲を受けたか <input type="checkbox"/> 見出し記号は原稿作成要領に即しているか <input type="checkbox"/> 図表挿入箇所の表示</p> <p>図 表 <input type="checkbox"/> 図表1点につき1枚の用紙が使用されているか <input type="checkbox"/> 図のタイトルは適切か <input type="checkbox"/> 表のタイトルは適切か</p>

~~~~~  
イタリック表記の部分は投稿者が記入すること。

## 「レジャー・レクリエーション研究」

### 投稿募集

研究論文の投稿は、常時受け付けております。  
積極的にご投稿下さい。

編集委員会

## 「レジャー・レクリエーション研究」への投稿について

「レジャー・レクリエーション研究」への積極的な投稿を促進するために、編集の年間スケジュールをお知らせいたします。

研究論文の審査、修正作業には最短でも2ヶ月程度の時間を要する点を考慮して、投稿してください。

投稿は、常時受け付けております。会員の皆様の積極的な投稿をお願いいたします。

### ■投稿論文送付先

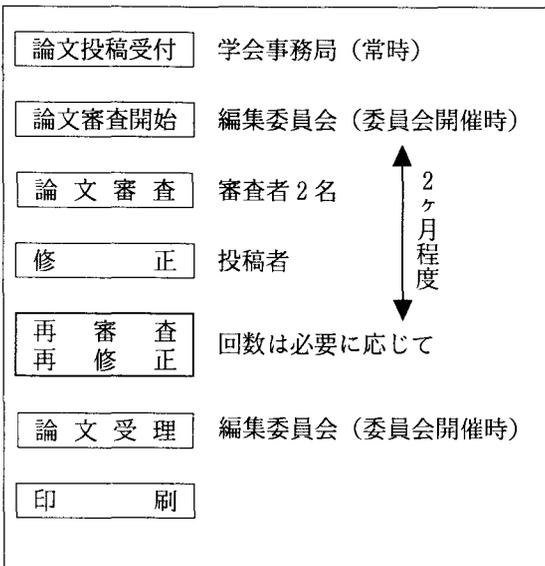
〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26

立教大学 武蔵野新座キャンパス

コミュニティ福祉学部 松尾研究室内

日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

### ●論文審査の流れ



### ●学会誌編集スケジュール

|     | 〈学会誌発刊〉   | 〈編集委員会〉 |
|-----|-----------|---------|
| 1月  |           | （中旬）第1回 |
| 2月  |           |         |
| 3月  | （下旬）印刷開始  | （中旬）第2回 |
| 4月  |           |         |
| 5月  | （上旬）前記号発刊 | （下旬）第3回 |
| 6月  |           |         |
| 7月  |           | （下旬）第4回 |
| 8月  |           |         |
| 9月  |           |         |
| 10月 | （中旬）印刷開始  | （上旬）第5回 |
| 11月 | （下旬）後記号発刊 |         |
| 12月 |           | （上旬）第6回 |



# 編集委員会

|           |      |
|-----------|------|
| 下村彰男(委員長) | 荒井 歩 |
| 嵯峨 寿      | 境 広志 |
| 田中伸彦      | 松尾哲夫 |
| 師岡文男      |      |

## Editorial Committee

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| A. Shimomura (Chief Editor) | A. Arai   |
| H. Saga                     | H. Sakai  |
| N. Tanaka                   | T. Matsuo |
| F. Morooka                  |           |

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

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

c/o:Rikkyo University

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

Tel. & Fax. your country code+81+048-471-7345

### レジャー・レクリエーション研究 第48号 (Oct. 2002)

平成14年10月22日 発行

平成14年10月30日 発行

発行人 坂口正治

発行所 日本レジャー・レクリエーション学会

印刷所 有限会社石橋印刷

〒250-0863 神奈川県小田原市飯泉1033

電話 0465-47-9171(代)

# JOURNAL of Leisure and Recreation Studies

No. 48

## Original Articles

A Study on the Relationship between Clients and Volunteers Observed by Physically Disabled Sports Players

*Rikiya YAMADA* ..... 1

A Study of the Network Structure of the Learning Society

—The Application of the Dialogue Method of Classics Reading to the Learning System in the Network Society—

*Junichiro INUTSUKA* .....13

## Research Materials

The Effect of Physical Recreation Activities on the Elderly People and the Suggestions for Promoting their Participation

—The Relationships of QOL of the Elderly People with that of their Family Members—

*Shoji KANEKO and Kazuyuki KOIKE*.....43

---

Regulations of JSLRS

Information of JSLRS

Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Oct. 2002