

## 「レクリエーション」に関するイメージの研究 2

—とくに「楽しい」「遊び」の事例比較を中心に—

高橋 伸（国際基督教大学）

キーワード：楽しい、遊び、イメージ、自由連想法

### I. 研究の目的

本研究は第17回(1987)学会大会にて報告した「レクリエーションに関するイメージの研究」<sup>1</sup>の第2報である。前回は「『レクリエーション』に対するイメージの研究」(1986)<sup>2</sup>において反応語として多かった「楽しい」「遊び」のイメージを把握し比較することで「レクリエーション」のイメージをより明確にすることを試みた。1999年に行った「『レクリエーション』に対するイメージの研究」<sup>3</sup>においても「楽しい」「遊び」は反応語の上位に挙げられ、1986年との比較では実際経験が減少し、イメージの観念化傾向が見られるとの結果が出た。

近年、学校の荒廃や青少年による殺傷事件などが続き、「こころの未発達」「生きる力の不足」ということが憂慮され、文部科学省をはじめとして野外活動などの実体験活動が推進されている。こうした最近の青少年の変化の特長として「遊べない子ども」(中教審1998)<sup>4</sup>、「社会力の低下」(門脇1999)<sup>5</sup>、「集団離れ」(田中2001)<sup>6</sup>などが指摘されているが、これらは従来青少年の成長過程において日常生活における遊びを通して体得するとされてきた事柄である。

本研究は、個人の端的なイメージを表すとされる「自由連想法」を用いて、レクリエーションのイメージから派生した「楽しい」「遊び」について現代の若者が抱いているイメージを把握すると共に、16年前に行った同様のイメージ調査との比較検討を行い、その特長や傾向をより具体的に明らかにすることによって、時代に即したレクリエーション教育や活動における示唆を得ることを目的とする。

### II. 研究の対象

本研究の対象は1986年および2002年の4月に入学してきたK大学の新生(1年生)である(表1)。対象者数は1986年に比べ2002年では男子約10%、女子約20%多くなっている。平均年齢は男女とも約0.5歳若年化している。両年の比較において2002年度の特長としては、男女とも18歳の増加が顕著である。女子は約3割から7割、男子は約1割から5割と急増して

表1. 対象者数と年齢構成

性別	男 子		女 子	
	1986	2002	1986	2002
18	12 11.8%	54 48.2%	62 30.8%	176 72.1%
19	46 45.1%	41 36.6%	96 47.8%	58 23.8%
20	33 32.4%	8 7.1%	41 20.4%	6 2.5%
21	10 9.8%	4 3.6%	2 1.0%	1 0.4%
22~	1 1.0%	5 4.5%	0 0	3 1.2%
合計	102	112	201	244
平均	19.5歳	19.0歳 SD1.72	18.9歳	18.5歳 SD1.93

いる。18歳は現役で入学してきた学生と考えられる。さらに18・19歳の合計を見ても男子が約60%から80%、女子が約85%から96%と増加して大勢を占めている。なお22歳以上が若干増えているのは、社会対象の入学試験を開始したためである。

### Ⅲ. 研究の方法と内容

#### 1. 調査方法

2002年の調査においても1987年の報告と同様に自由連想法による自由記述式イメージテストを実施した。実施時期は1986年11月、および2002年4月である。

実施方法(表2)は体育実技授業時に解答用紙を配布し、刺激語から連想する言葉を簡条書きで記入させた。但し言葉は名詞、形容詞に限定する。時間は2分間。はじめに「楽しい」、引き続きに「遊び」について実施した。

表2、自由連想法実施概要

1) 刺激語	: 「楽しい」「遊び」
2) 時間	: 2分間
3) 回答方法	: 用紙記入
4) 回答制限	: 名詞、形容詞のみ

#### 2. 分析方法

##### 1) 分類の方法

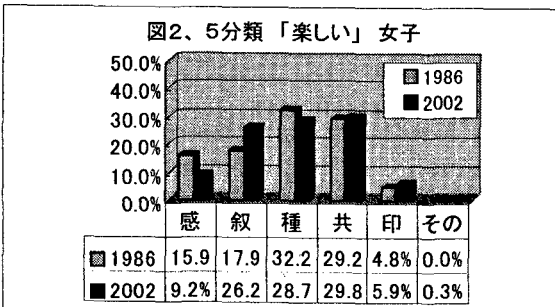
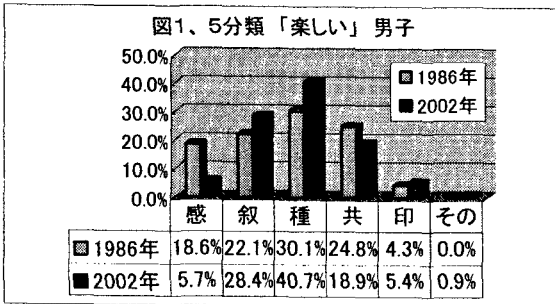
反応語の分類は一連のイメージの研究において用いている「5項目分類(表3)」(高橋和1968)<sup>7</sup>により、第1～3反応語までの分類と、反応語として多かった上位5位までをまとめた。

表3、5項目分類

感情反応:	嬉しい、愉快、ワクワクなど感情を表したもの
叙述反応:	休養、健康、遊び、スポーツなど説明的なもの
種目反応:	キャンプ、ゲーム、サッカーなどの活動種目
共在反応:	山、海、友達、学校など活動と共にあるもの
印象反応:	笑い、和、楽など印象的を表したもの

##### 2) 分析の方法

まず一般的な傾向を見るために「5分類」による「楽しい」および「遊び」について、それぞれ1986年と2002年の比較検討、および男女別の比較検討を行った。次により具体的なイメージ傾向の把握のために、上位5位のデータについて同じように年代比較と男女について検討を行い、考察を加えた。



### Ⅳ. 結果と考察

#### 1. 反応語5分類の比較検討

##### 1) 「楽しい」について

男子では種目、叙述反応の増加が見られ、逆に感情、共在反応に減少が見られる。これは楽しいと感じる印象が活動種目に対して高くなっているが、実際の活動で受ける情緒的印象や、活動場面と共にある事柄についての印象の減少から、実体験の伴わない活動イメージの傾向が高まったと推測される。

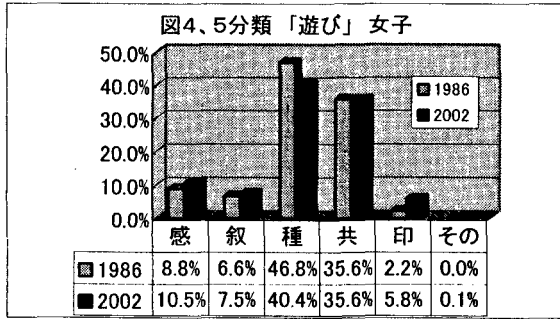
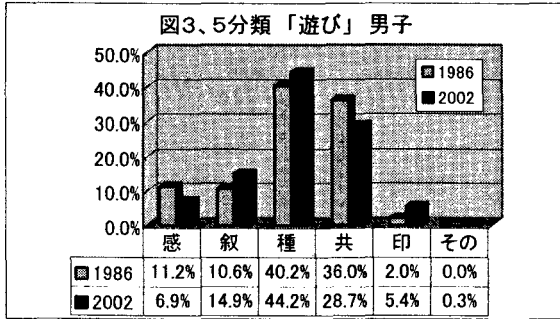
女子は叙述反応の増加が見られ、叙述、種目、共在反応共に約3割近くあり、イメージの分散化傾向が見られる。1987年の報告では、種目反応や感情反応が高く、活動そのものへの志向が見られたが、今回は活動より論理的なイメージの増加が

見られる。

男女とも感情反応が減少し、叙述反応が増加しており、1999年の報告と同様に観念的傾向が見られる。感情反応の減少については特に注目すべきであると考ええる。

## 2) 「遊び」について

「遊び」については兩年、男女とも大差はなく、種目、共在反応が大勢を占め、両方あわせると双方とも約7~8割りである。遊びが理屈ではなく具体的活動の意味合いが強く、また活動と共にある活動場面やとりまく環境のイメージが高いことから、遊びにおいて活動種目と共に環境や雰囲気に対する考慮も必要ではないかと解される。



## 2、反応語上位5位の比較検討

### 1) 「楽しい」について

男子の特長としては「遊び」が1位から4位に下がり、新しく入ったゲームが1位を占めている。1986年頃のゲームは集団ゲームと考えられるが、2002年は主にTVゲームであり、最近の楽しいと感じる活動はTVゲームが中心である。また「おもしろい」「うれしい」という感情語が見られなくなり、「音楽」「遊び」「スポーツ」などの叙述を表す言葉が上位に入ってきている。

女子では1986年1位「遊び」、2位「友達・友人・仲間」が入れ替わり、また割合も増加している。「友達と共に遊ぶ」ことが楽しい活動の中心であると言える。

男子においても「友達・仲間・友人」は上位で、その割合も上昇しており、男女とも楽しいと感ずる事柄においてその存在が重要な要因であると考えられる。

### 2) 「遊び」について

男子では1986年の上位にあった。「楽しい」「女・女の子」

表4、男子「楽しい」反応語 上位5位

	1986		2002	
1	遊び	26 25.5%	ゲーム	24 21.4%
2	友達・仲間・友人	13 12.7%	友達・友人・仲間	18 16.1%
3	おもしろい	13 12.7%	音楽	17 15.2%
4	うれしい	13 12.7%	遊び	15 13.4%
5	スポーツ	13 12.7%	スポーツ	12 10.1%

表5、女子「楽しい」反応語 上位5位

	1986		2002	
1	遊び	49 24.5%	友達・友人・仲間	72 29.5%
2	友達・友人・仲間	31 15.5%	遊び	68 27.9%
3	うれしい	29 14.5%	うれしい	29 11.9%
4	おしゃべり・会話	18 9.07%	遊園地	21 8.6%
5	音楽	17 8.57%	音楽	21 8.6%

% = N / 調査人数

表6、男子「遊び」反応語上位5位

1986			2002		
1	楽しい	21 20.6%	ゲーム・TVゲーム	25 22.3%	
2	女・女の子	12 11.2%	友達・仲間・友人	21 18.8%	
3	ゲーム	11 10.8%	楽しい	19 17.0%	
4	鬼ごっこ	7 6.9%	カラオケ	15 13.4%	
5	マーじゃん	7 6.9%	サッカー	9 8.0%	
	酒	7 6.9%	女・女の子・女性	9 8.0%	
	友達・仲間・友人	7 6.9%			

表7、女子「遊び」反応語上位5位

1986			2002		
1	子供	35 17.4%	友達・友人・仲間	68 27.9%	
2	友達・友人・仲間	32 15.9%	楽しい	60 24.6%	
3	楽しい	31 15.4%	子供	46 18.9%	
4	ゲーム	30 14.9%	ゲーム・TVゲーム	38 15.6%	
5	鬼ごっこ	15 7.5%	カラオケ	33 13.5%	

2002年の結果を見ると順位に違いはあるものの、男女とも「鬼ごっこ」が消え、「ゲーム・TVゲーム」「友達・友人・仲間」「楽しい」「カラオケ」の4種は同様に挙げられており、男女の同一化傾向も見られる。さらに「友達・友人・仲間」と共に男子では「女・女の子・女性」、女子では「子供」が挙げられていることから、人の存在も大きな要素であると見ることができる。

## V. まとめ

今回の比較検討により、情緒活動を伴う実体験の不足、観念的または理屈としてのイメージの増加、活動種目における個人的活動志向、さらに男女の同一化傾向などが見られた。一方で「友達・仲間・友人」「女・女の子・女性」「子供」など、「人」の存在や関りが重要であることが確認でき、今後に向ける示唆を得ることができた。

### 参考文献・資料

- 1 高橋伸、川向妙子、山崎律子、「レクリエーションに関するイメージの研究—特に「楽しい」および「遊び」を中心として—」、レクリエーション研究第18、80-83、1987
- 2 高橋伸、川向妙子「『レクリエーション』に対するイメージの研究—とくに大学生の事例比較を中心に—」、レクリエーション研究第16、72-76、1986
- 3 高橋伸、高橋和敏、「レクリエーション」イメージの変遷について—その経年的比較—、レジャー・レクリエーション研究第41、32-33、1999
- 4 中央教育審議会答申、1998.6
- 5 門脇厚司「子どもの社会力」、岩波新書648、1999
- 6 田中治彦編「居場所の構造」、学陽書房、2001
- 7 高橋和敏「レクリエーションに関するイメージの研究(第1報)、第4回レクリエーション研究会発表抄録、73-80、1968

の順位が下がり、「ゲーム・TVゲーム」と「友達・仲間・友人」が上昇している。また表された活動種目は、「ゲーム」「鬼ごっこ」「マーじゃん」など仲間と共に楽しむものから、「カラオケ」「ゲーム・TVゲーム」など1人でも楽しめるものに変ってきている。

女子は1位であった「子供」が3位に下がり、1位「友達・仲間・友人」、2位「楽しい」となった。この1、2位の割合だけで5割を越しイメージの同一化傾向がみられる。

男女の比較においては