

レジャー・レクリエーション研究

第72号

第43回学会発表論文集

日本レジャー・レクリエーション学会第43回学会大会

平成25年11月8日(金)・9日(土)・10日(日)

於：東北福祉大学 国見キャンパス



日本レジャー・レクリエーション学会

2013年11月

目 次

第 43 回学会大会開催にあたって	A-7
日本レジャー・レクリエーション学会会長 鈴木秀雄 ……1	50 年間の円谷プロ特撮作品群から見る日本人の労働観と余暇観 ……50
第 43 回学会大会開催要項 ……2	
第 43 回学会大会組織委員会 ……4	
第 43 回学会大会実行委員会 ……5	
大会参加者へのご案内 ……6	
研究 (口頭) 発表へのお祝いとお知らせ ……7	
研究 (ポスター) 発表へのお祝いとお知らせ ……8	
第 43 回学会大会開催地略図 ……9	
第 43 回学会大会 特別講演・基調講演・シンポジウム・	
震災対応委員会企画・ワークショップ ……12	
第 43 回学会大会口頭発表、ポスター発表 ……29	
<口頭発表：A会場>	
A-1	
レクリエーション運動の特質に関する基礎的研究の試み ～戦後のレクリエーション書籍のまえがきより～ ……32	
A-2	
大人の遊びの経験と子どもへの期待に関する研究 ……36	
A-3	
地域文化への貢献を目指した実践的教育の取り組み ……38	
A-4	
人間活動における責任としての美の再生：新しいレジャー論のために ……42	
A-5	
「レジャー」(leisure) とは何か？ ～レジャー・スタディーズの価値論的考察と日本的「余暇」観の特徴～ ……44	
A-6	
集団におけるフロー体験の生成過程に関する研究 ～神楽の相互作用のパフォーマンス分析から～ ……48	
	<口頭発表：B会場>
	B-1
	介護福祉士におけるレクリエーション支援の必要性について 54
	B-2
	今後の高齢者福祉施設におけるレクリエーション活動への予測～団塊の世代利用者の増加を考慮して～ ……56
	B-3
	高齢者に対する砂場を活用した運動の効果について ……58
	B-4
	加速するスポーツ・レジャーの i t 機器活用 ～体験試用と現場調査から～ ……62
	B-5
	散策型観光支援モバイル Web アプリ開発の現状と課題 －「第 4 回モノマチ」と「ながれやまオープンガーデン 2013」の事例－ ……66
	B-6
	観光レクリエーションに利用されるデスティネーションの地理的集散状況の経年変化を定量的にモニタリングする手法の検討 ……68
	B-7
	阿蘇地域における景観体験の改善に関する研究 ～草原景観を対象として～ ……70
	<口頭発表：C会場>
	C-1
	保育園幼児の余暇活動の実際と課題 (2012) ……74

C-2	就寝時刻にみた保育園幼児の余暇活動および生活実態とその課題	78	P-8	ライフスキル獲得を目指した授業実践 —創作レクリエーション・ダンスを通しての変化—	102	
C-3	広島市の保育園幼児の生活状況と体力・運動能力との関連 〜テレビ・ビデオ視聴時間の分析を中心〜	82	P-9	福祉レクリエーション・ワーカーの役割と今後の課題 —社会福祉法人妙光福祉会・A特別養護老人ホームの事例を基 に—	103	
C-4	新潟県A市における幼児・児童の生活習慣の実態からみたレクリエーション活動への期待	86	会則及び諸規程他	105	学会大会号編集企画	131
C-5	沖縄県島尻地区の幼児の生活習慣の実態からみたレクリエーション活動への期待	90				
C-6	幼稚園幼児の生活実態と習い事との関連性 (2012年調査結果)	94				
	<ポスター発表>	98				
P-1	高度経済成長期の全国レクリエーション大会 —高度経済成長の始まりから東京オリンピック開催年まで—	99				
P-2	生活者論からみた現代レジャー	99				
P-3	子育て中の母親のQOLの向上(4) —子育てをしている母親の身体活動量—	100				
P-4	ニュースポーツ「ガガ(GAGA)」のすすめ —限られたスペースでの効果的活動の提案—	100				
P-5	高齢者を対象とした自然体験型健康増進プログラムの実践とその成果	101				
P-6	レクリエーション支援教育における「交流大会」に参加した学生の変容について	101				
P-7	階層分析法(AHP: Analytic Hierarchy Process)を用いたキャンプ実習前後における感情の変化の定量的解析	102				

第43回学会大会開催にあたって

～招致された“2020年東京オリンピック・パラリンピック”が、東日本大震災の“復旧・復興に限りない弾み（momentum）“をつけるムーブメントになることを心から願って～
日本レジャー・レクリエーション学会（JSLRS）

会 長 鈴 木 秀 雄

関東学院大学教授、Ph. D.

丁度、10年前、2003年に第33回学会大会を東北福祉大学で開催していただいた。今回は、東日本大震災（2011年3月11日）が発生し、2年8か月が経過しての東北福祉大学での再度の学会大会（第43回）の開催である。大学当局のご協力をはじめ、本学会理事の小野寺浩三教授の強いリーダーシップを得ての開催となりました。ありがとうございます。心からの感謝とお礼を申し上げます。

さて、昨年、第42回学会大会（2012年、於：上智大学）の“開催にあたって”の巻頭言のお願いでは、『先のロンドンオリンピック・パラリンピックではかつてないほどの“スポーツによる感動”を国民の各層にもたらし、この感動がメダル獲得数の多寡には比例していないことも記し、スポーツの本質的な素晴らしさや意義を学会としても深く議論し、2020年東京オリンピック・パラリンピック招致に向けた学会としての協働を具体化していくこと』もお願いした。

幸いにも2020年の東京オリンピック・パラリンピックの招致がかなった今、このムーブメントがスポーツ振興、特にその内容が競技者に対するAthletic Competition（運動競技）のみに特化されることなく、国民の健康も担うPhysical Exercise（身体運動）の振興にも役立つものであってほしいし、なかならず東日本大震災の復旧・復興に大きな役割を明確に果たしていくものでなければならない。

先の招致運動では、国は政府全体あげての大会支援を約束したのであるから、具体化を図る意味からも、くしくも前回の東京オリンピック（第18回；1964年）開催に先駆けて成立した「スポーツ振興法」（1961年）が、軌を一にするように今回の東京オリンピック・パラリンピック招致活動中である一昨年、一部でなく全部改正され、50年後の施行となった「スポーツ基本法」（2011年）の附則第2条に「政府は、スポーツに関する施策を総合的に推進するため、スポーツ庁…の設置等…必要な措置を講ずる」ことも既定しているのであるから、可及的速やかにそれらの実現・設置を図ることも強く望まれる。

東日本大震災に対する日々寄り添う復旧・復興の足どりは、災害発生時の当初の生命維持支援から、次第に生活支援へ、そして更に人生の再構築へ向けての復興支援の流れにも入ってきており、今、様々な生活形態の中でそれぞれの復旧と復興が試みられている。この流れからも“QOL”とは、本質的にも単に「生活の質」というのではなく、むしろ時に、「生命の質」であり、「生活の質」であり、さらに「人生の質」であったり、まさに“3つの「生の質」”であることがこの災害を通して明らかである。

本学会（JSLRS）第43回大会が東北福祉大学を主たる会場として開催され、被災地の地域研究も実施される。災害の復旧・復興の過程においてレジャー・レクリエーションが果たし得る、また担うことができる役割を明確にしなが、現状での被災地におけるレジャー・レクリエーションの取り組みがどのようになっているのかを議論していく学会としての役割を果たすべく、村井嘉浩宮城県知事による貴重なお話を特別講演《演題：震災から2年8か月・・・ 大震災から学んだこと～》と題して拝聴できることは学会としても望外の喜びであり、その話を受け学会員一人一人が新たな分野の活動・研究を探り得る機会となることも期待したい。五輪招致の実現に伴いこのムーブメントだけが前面に出され、不可避である東日本大震災の復旧・復興が僅かでも埋没するようなことが絶対にあってはならない。学会としても、個人としても、“偏重のない如上の確かな動き”を注視し続けたいと思う。

日本レジャー・レクリエーション学会第43回大会開催要項

大会テーマ「こころ・よりそう・つながるレジャー・レクリエーション活動」

主催：日本レジャー・レクリエーション学会

主管：日本レジャー・レクリエーション学会第43回大会実行委員会

期日：2013年11月8日（金）～10日（日）

会場：東北福祉大学 国見キャンパス（〒981-8522 仙台市青葉区国見1-8-1）
JR 仙山線 東北福祉大前駅から徒歩約6分

日程：11月8日（金）「宮城県知事」村井 嘉浩氏 特別講演（入場無料）
11:30～ 受付（東北福祉大学 国見キャンパス けやきホール入口）
司会 高橋 英彦氏（東北福祉大学）
12:50～13:00 挨拶 萩野 浩基氏（東北福祉大学学長）
13:00～14:00 特別講演 村井 嘉浩氏（宮城県知事）
「震災から2年8か月・・・大震災から学んだこと～」

地域研究：亘理、荒浜から閑上「もう一度 心をひとつに」
14:20～17:00 語り部 格井 直光氏

参加費 1,000円

11月9日（土）理事会・基調講演・シンポジウム・震災対応委員会企画

11:00～12:00 理事会 けやきホール・リハーサル室①
大会実行委員会 けやきホール・リハーサル室②

12:00～ 受付 けやきホール入口

12:55～13:00 司会進行 けやきホール

13:00～13:10 学会会長挨拶 けやきホール

13:10～14:20 基調講演 けやきホール
「Re>Create：今「生きる力」を試されている」
佐々木 豊志氏（くりこま高原自然学校校長・代表理事）

14:30～15:40 シンポジウム けやきホール
「震災後の取り組みと再考・再興へのレジャー・レクリエーション」
コーディネーター：高崎 義輝氏（仙台大学）
パネリスト： 松村 善行氏（NPO 法人石巻スポーツ振興
サポートセンター理事長）
館岡 百合子氏（しちがはまレクリエーション
協会会長）
矢吹 知之氏（東北福祉大学）

15:50～17:00 震災対応委員会企画 けやきホール
「特別セッション 絆をつくる」
－基調講演・シンポジウムを通して感じたことを述べ合う－
コーディネーター：山崎 律子氏（株）余暇問題研究所

17:20～19:20 懇親会 食工房「風土」 参加費 5,000円

11月10日(日) 研究発表・研究相談会・ワークショップ・学会賞表彰式・総会・閉会式

08:30～	受付	けやきホール入口
09:00～11:20	口頭発表	(A) 第2号館3階230番教室
09:00～11:20	口頭発表	(B) 第2号館3階231番教室
09:00～11:00	口頭発表	(C) 第2号館3階232番教室
09:00～13:00	ポスター発表(質疑応答:11:20～12:00)	けやきホールロビー
12:00～13:00	昼休み	
12:00～13:00	研究相談会	けやきホールロビー
13:00～14:00	ワークショップ 「幼児・児童の活動性を高めるための仕かけづくり」 コーディネーター:前橋 明氏(早稲田大学)	1号館3階130番教室
14:00～14:50	学会賞表彰式・総会	第2号館3階230番教室
15:00～15:30	閉会式 (ポスターセッション賞表彰)	第2号館3階230番教室

※学会大会本部	第2号館3階第18演習室
大会実行委員会本部	第2号館3階第17演習室
研究発表者控室	第2号館3階第16演習室

※昼食 : 8日(金)と9日(土)は、食工房「風土」および学生食堂が利用可能です。
10日(日)は、最寄りの食堂やコンビニエンスストア(ファミリーマートなど)をご利用下さい。

※喫煙所: 構内は全面禁煙です。喫煙は、けやきホールとマルチメディア教室との間の喫煙所1箇所になります

日本レジャー・レクリエーション学会 第43回学会大会組織委員会

大会名誉会長	萩野 浩基	[学長 東北福祉大学]
大会会長	鈴木 秀雄	[学会会長 関東学院大学]
大会副会長	坂口 正治	[学会副会長 東洋大学]
	西田 俊夫	[学会副会長 淑徳大学]
監事	上野 直紀	[学会監事 いわき明星大学]
	田中 光	[学会監事 流通経済大学]
組織委員長	麻生 恵	[学会理事長 東京農業大学]
委員	浮田 千枝子	[学会常任理事 帝京平成大学]
	小椋 一也	[学会常任理事 やわらぎ・ホーム西立川]
	上岡 洋晴	[学会常任理事 東京農業大学]
	嵯峨 寿	[学会常任理事 筑波大学]
	下嶋 聖	[学会常任理事 東京農業大学]
	菅原 成臣	[学会常任理事 (株)YMサービス]
	高橋 伸	[学会常任理事 国際基督教大学]
	田中 伸彦	[学会常任理事 東海大学]
	土屋 薫	[学会常任理事 江戸川大学]
	沼澤 秀雄	[学会常任理事 立教大学]
	前橋 明	[学会常任理事 早稲田大学]
	松尾 哲矢	[学会常任理事 立教大学]
	師岡 文男	[学会常任理事 上智大学]
	山崎 律子	[学会常任理事 (株)余暇問題研究所]
	横内 靖典	[学会常任理事 城西大学]
	天野 勤	[学会理事 聖徳大学]
	池 良弘	[学会理事 日本福祉医療専門学校]
	小野寺 浩三	[学会理事 東北福祉大学]
	神谷 明弘	[学会理事 聖徳大学]
	栗田 和弥	[学会理事 東京農業大学]
	鋸持 武	[学会理事 (社福)伸生会]
	茅野 宏明	[学会理事 武庫川女子大学]
	寺島 善一	[学会理事 明治大学]
	マーレー 寛子	[学会理事 (社福)小羊会]
幹事	森川 貞夫	[学会理事 市民スポーツ&文化研究所]
	遠藤 晃弘	[学会幹事 東海大学]
	小澤 考人	[学会幹事 東海大学]
	清宮 啓太	[学会幹事 (株)余暇問題研究所]
	矢野 加奈子	[学会幹事 東京農業大学]
	吉田 祥子	[学会幹事 心身障害者地域デイケア施設ねこのて]

日本レジャー・レクリエーション学会 第43回学会大会実行委員会

実行委員長	： 小野寺 浩三	〔東北福祉大学〕
副実行委員長	： 小池 和幸	〔仙台大学〕
事務局長	： 平野 貴之	〔東北福祉大学〕
事務局次長	： 村田 耕造	〔仙台市レクリエーション協会〕
大会幹事	： 駒野 敦子	〔東北福祉大学〕
	： 高橋 泰徳	〔東北福祉大学〕
実行委員	： 小崎 浩信	〔東北福祉大学〕
	： 高橋 英彦	〔東北福祉大学〕
	： 矢吹 知之	〔東北福祉大学〕
	： 高崎 義輝	〔仙台大学〕
	： 河西 敏幸	〔宮城大学〕
	： 小田 幹雄	〔東北文化学園専門学校〕
	： 森田 清美	〔東北文化学園大学〕
	： 千葉 佳名江	〔仙台医療専門学校〕
	： 中曾根 裕	〔仙台医療専門学校〕
	： 山内 直子	〔宮城県レクリエーション協会〕
	： 黒田 スミ子	〔仙台市レクリエーション協会〕
	： 上岡 洋晴	〔東京農業大学〕
	： 下嶋 聖	〔東京農業大学〕
	： 菅原 成臣	〔(株)YM サービス〕
	： 高橋 伸	〔国際基督大学〕
	： 田中 伸彦	〔東海大学〕
	： 土屋 薫	〔江戸川大学〕
	： 沼澤 秀雄	〔立教大学〕
	： 松尾 哲矢	〔立教大学〕
	： 山崎 律子	〔余暇問題研究所〕

大会参加者へのご案内

(1) 受付

第1日目	特別講演・地域研究
------	-----------

11月8日(金)

11:30～ 受付(東北福祉大学 国見キャンパス けやきホール入口)

【特別講演】

12:50～13:00 挨拶 萩野 浩基氏(東北福祉大学学長)

13:00～14:00 特別講演

特別講演 村井 嘉浩氏(宮城県知事)

「震災から2年8か月・・・大震災から学んだこと～」

【地域研究】

亘理、荒浜から閑上「もう一度 心をひとつに」

案内 語り部 格井 直光氏

13:00～15:00 東北福祉大～亘理～荒浜～閑上～東北福祉大

(バスで移動します。)

集合時間

14:20

参加費用

¥1,000- (現地徴収) 雨天決行

第2日目	基調講演・シンポジウム・震災対応委員会企画・懇親会
------	---------------------------

11月9日(土)

受付場所 けやきホール入口

受付時間 9:00～

第3日目	研究発表・学会賞表彰式・総会・ワークショップ・閉会式
------	----------------------------

11月10日(日)

受付場所 けやきホール入口

受付時間 8:30～

(2) 大会参加費(2,3日目通し)・懇親会費

(大会参加費) 正会員、非会員

¥4,000-

(懇親会費)

¥5,000-

◎合計額を11月2日(土)までに下記にお振込みください。

三井住友銀行 経堂支店 普通預金口座6864511

口座名「日本レジャー・レクリエーション学会大会組織委員会」

(3) 昼食

8日(金)と9日(土)は、食工房「風土」および学生食堂が利用可能です。

10日(日)は、最寄りの食堂やコンビニエンスストア(ファミリーマートなど)をご利用下さい。

(4) 駐車場

駐車場はありません。公共交通機関のご利用をおすすめします。

(5) 喫煙場所

構内は全面禁煙です。喫煙は、けやきホールとマルチメディア教室との中の喫煙所1箇所になります。

研究（口頭）発表へのお願いとお知らせ

1. 口頭研究発表者へのお願いとお知らせ

- (1) 会場受付を発表するユニット開始時間の 30 分前までに済ませて下さい。尚、会場受付時に未払諸費用(年会費、参加費等)がある方は支払手続(全納)を済ませて頂きます。
- (2) 発表会場(教室)にはユニット開始時間の 20 分前までに入室(次演者席付)して下さい。
- (3) 配布資料(レジュメ、補足資料等)のある方は 50 部をご用意して下さい。発表予定の教室に待機している補助学生にお渡し下さい。尚、演題番号(例：A-1)、演題名、演者氏名(筆頭)を記載して下さい。また、残部はお持ち帰りのほどお願い致します(厳守)。
- (4) 発表時間は 1 演題につき 15 分です。13 分経過時に 1 回のベル、15 分経過時に 2 回ベルを鳴らし終了となります。質疑応答は 1 演題 5 分とし、各ユニット毎に行います。
- (5) メディア対応については、PC の OS は Windows 対応(7, Vista, XP)のみとなります。Application は PowerPoint2007, 2003 と致します。ご使用予定の方は発表データを USB メモリあるいは CD でご用意のほどお願いします。

2. 口頭研究発表の座長へのお願いとお知らせ

- (1) 会場受付は、座長をする発表ユニットの開始 30 分前までに済ませて下さい。
- (2) 発表会場(教室)には発表ユニットの開始 20 分前までに入室(次座長席付)して下さい。
- (3) 時間を厳守(発表時間、質疑応答時間)して進行するようお願い致します。
- (4) 質疑応答は原則として各ユニット毎にまとめて執り行うようにして下さい。
- (5) 発表取消等で空き時間ができた場合は、討論や休息に当てられる等、ご裁量下さい。

3. 口頭研究発表における質問者へのお願い

- (1) 挙手をし、座長の指示を待つて所属先と氏名を告げ、質問をして下さい。
- (2) 質問は演者、座長、会場の聴講者に努めてわかりやすいように発言して下さい。

4. ポスター研究発表者へのお願いとお知らせ

- (1) ポスターは、11/8（金）の14:30以降より掲示ができます。なお、質疑応答時間の15分前までにはポスターボードへの掲示をお願いします。
- (2) 会場受付時に未払諸費用(正会員の年会費、参加費等)がある方は支払手続(全納)を済ませ頂きます。
- (3) 掲示するポスターボードのサイズは幅150cm×高100cmです。ポスターサイズに規定はありませんので、ボード範囲内にご自由に掲示下さい（A0版のポスターは掲示可能です）。
- (4) 掲示に使用する文房具については会場係が押しピン等を準備します。
- (5) 掲示するポスターボードは、演題番号(例：P-2)の貼付により指示します。
- (6) 質疑応答の時間は11:00～12:00です。時間内はポスターの前で待機をお願いします。
- (7) ポスター発表終了後は、必ずお持ち帰り下さい(厳守)。撤収されなかったポスターは、大会事務局の方で撤収・処分致します。

・研究奨励賞－ポスター発表部門－ について

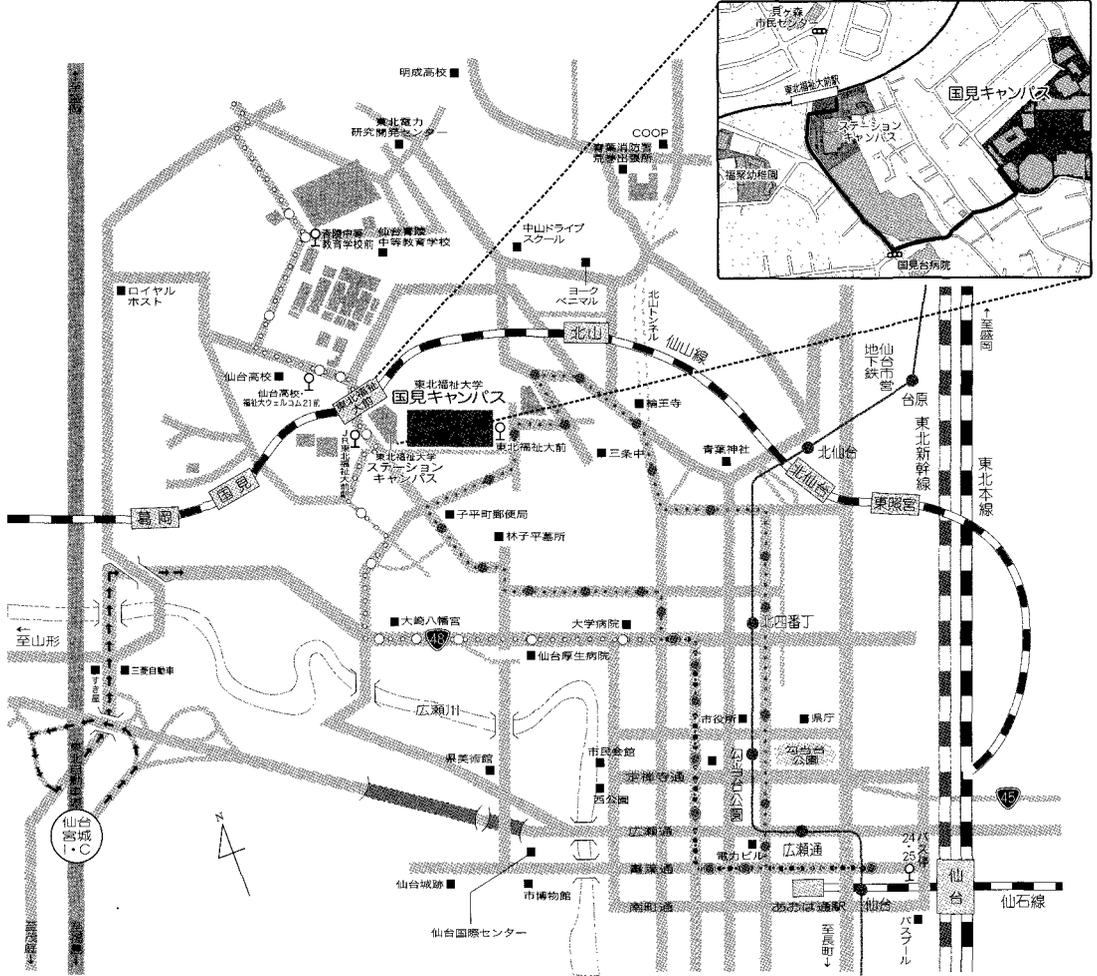
- (8) 学会賞研究奨励賞に「ポスター発表部門」が設けられています。同日開催される閉会式において、優秀ポスターへの表彰（会長賞と理事長賞）を行います。「研究奨励賞－ポスター発表部門－」選考の該当資格は、筆頭著者が学生（大学院生、大学生、短期大学生、専門学校生等）であることとなっています。

■第43回学会大会開催地略図

〒981-8522 仙台市青葉区国見 1-8-1

交通案内

ステーションキャンパス周辺拡大図



■国見キャンパスへのアクセス



①JR仙台駅から
→JR仙山線東北福祉大前駅下車
徒歩約5分

②JR仙台駅から
→JR仙山線北山駅下車
徒歩約10分

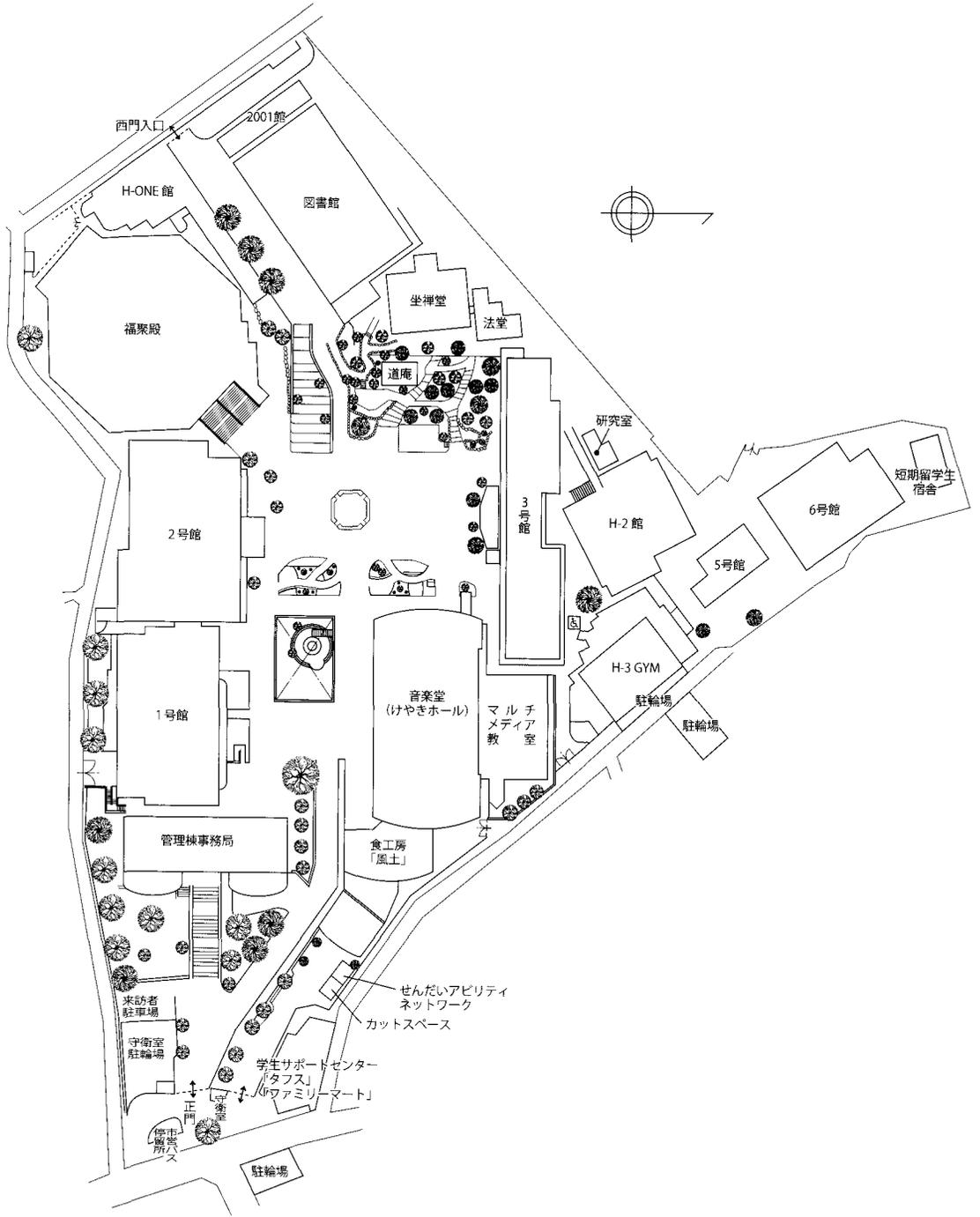
※山形方面から来学される場合は、
東北福祉大前駅下車。



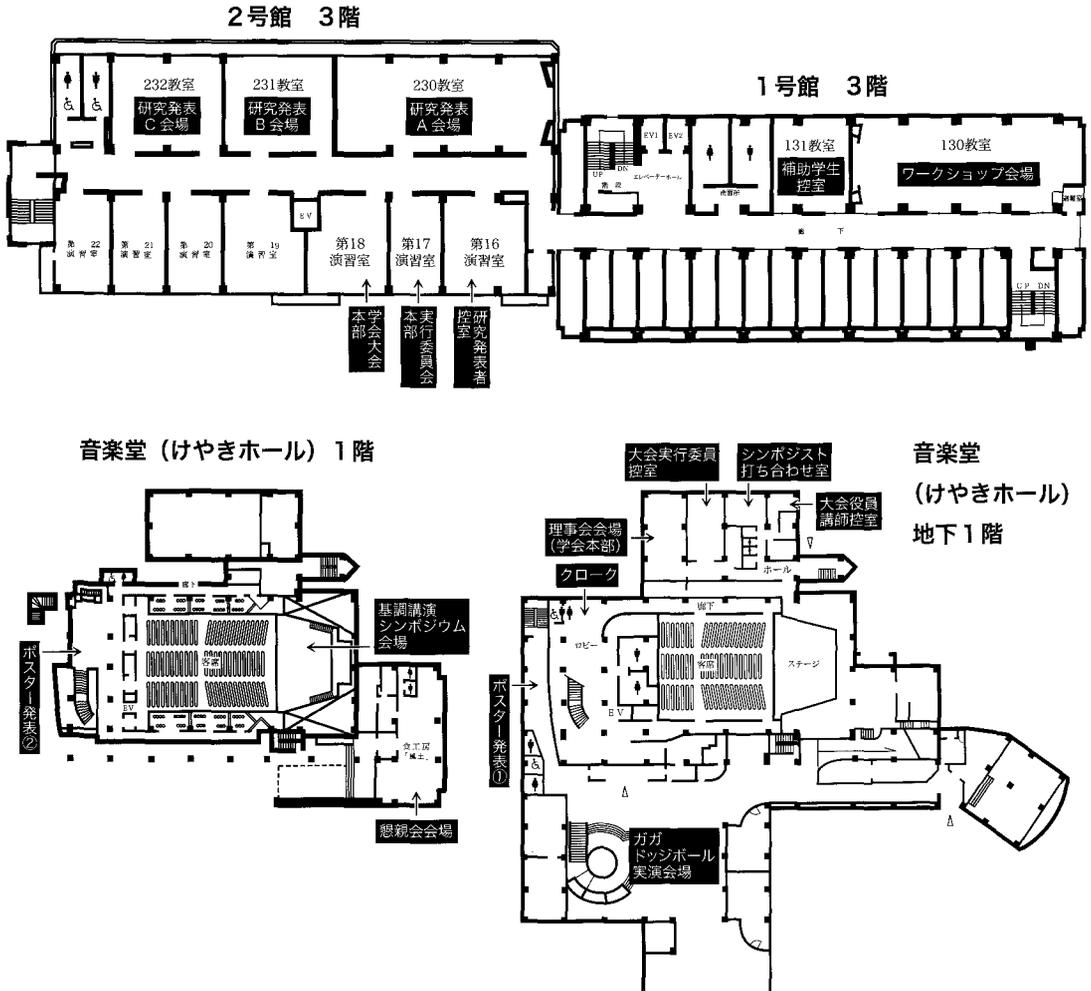
JR仙台駅前(24・25番バス停)から
→東北福祉大前下車 約30分
※北山経由子平町循環、または子平町經由
北山循環に乗車。約10分間隔で運行。

- 東北新幹線
- JR線
- 仙台市営地下鉄
- 仙台市営地下鉄駅
- 仙台市営バス路線
- 仙台市営バス路線
- 主なバス停

学内案内図



会場案内



- 発表会場：A会場230教室、B会場231教室、C会場232教室
- 総会：230教室
- 講演会会場：音楽堂（けやきホール）1階
- 理事会会場：音楽堂（けやきホール）地下1階リハーサル室
- 懇親会会場：音楽堂（けやきホール）1階食工房「風土」

理事会	平成25年11月 9日(土) 11:00~12:00	会場 けやきホール会議室
総会	平成25年11月10日(日) 14:00~15:00	会場 230教室

第 43 回学会大会

特別講演

基調講演

シンポジウム

震災対応委員会企画

ワークショップ

特別講演

震災から2年8か月・・・

大震災から学んだこと

宮城県知事

村井 嘉浩 (むらい よしひろ)



著書 「復興に命をかける」(PHP研究所)
「それでも東北は負けない」(ワニブックス)

略歴

- 昭和59年3月 防衛大学校(理工学専攻)卒業
- 昭和59年4月 陸上自衛隊幹部候補生学校入校
- 昭和59年9月 陸上自衛隊東北方面航空隊(ヘリコプターパイロット)
- 平成3年4月 自衛隊宮城地方連絡部募集課
- 平成4年4月 財団法人松下政経塾入塾
- 平成7年4月 宮城県議会議員(第一期)
- 平成11年4月 宮城県議会議員(第二期)
- 平成11年5月 宮城県議会保健福祉委員会副委員長
- 平成12年7月 宮城県議会循環型社会・環境対策特別委員会委員長
- 平成14年7月 宮城県議会産業経済委員会委員長
- 平成15年4月 宮城県議会議員(第三期)
- 平成16年6月 宮城県議会外郭団体等調査特別委員会委員長
- 平成17年11月 宮城県知事(第一期)
- 平成21年11月 宮城県知事(第二期)

基調講演

「Re-Create: 今「生きる力」を試されている」

佐々木 豊志 (くりこま高原自然学校)

筆者が主宰する「くりこま高原自然学校」は、自然体験や冒険体験を通じて「野外教育」と「持続可能な開発のための教育」、所謂「環境教育」に取り組んできた民間教育事業所のひとつである。宮城県西北部、宮城・岩手・秋田の3県にまたがる栗駒山(標高1627.7m)の宮城県側の高原地帯にその施設はある。

暮らしや活動のフィールドが自然環境豊かな東北にあり、92年ブラジル・リオデジャネイロで開催された地球環境サミット以来、「自然環境と共生する持続可能な豊かな暮らしの創造」が筆者の根底に流れるものとなっている。2003年にはNPO法人くりこま高原・地球の暮らしと自然教育研究所を組織し、環境教育、ESDの実践にも取り組んできた。これまでの活動のベースは体験から学ぶという「体験学習」を意識したものとなっている。子どもたちの「生きる力」はこれまで自然学校で展開してきた野外教育・冒険教育・環境教育のプログラムで培われることが、今試されていると強く感じ、東日本大震災で被災した方々、それだけではなく日本の国民のすべての方々の「生きる力」をこの未曾有の災害の後に試されていると筆者は感じている。

くりこま高原自然学校は、1996年に栗駒山中腹(栗原市栗駒沼倉耕英)のブナの森に囲まれた標高600mの高原地帯に開校した。ここは戦後満州からの引揚者が入植し開拓した開拓集落で昭和20年後半から30年代までの全盛期は120軒もの開拓農家を数えたが、それも今は昔。現在は30軒余りの農家が点在している。開拓初期にはブナの森を拓き炭焼きから始まり、ナメコの原木栽培、高原イチゴ、高原大根の栽培、そして近年は開拓2世が中心となり花卉の栽培と時代を追って様々な取り組みをしてきた。ブナの原生林を拓いてきた開拓一世は高齢となり、多くの開拓2世は生活の場を都市部へと山を下り、2世が後を継いでいる農家は10軒足らずとなっている。

このような地域に農業だけではない自然を教室とした教育事業を展開してきている。子どもたちのための様々な自然体験活動や冒険的活動はもちろん、農山村で持続可能な暮らしを実践するために農的な暮らしの体験も取り入れてきた。山村留学の子どもや不登校の子ども、ニートと呼ばれる若者を受け入れた自立を支援する寄宿制度も併設した。寝食を共にしながらスタッフと寄宿生が暮らしの中で、畑は有機野菜、コメも有機農法、家畜も飼い、廃材で施設を建て、薪など熱エネルギーの自給など、気が付けばグローバルな経済に翻弄されない、持続可能な暮らしを実践する力を育てていた。

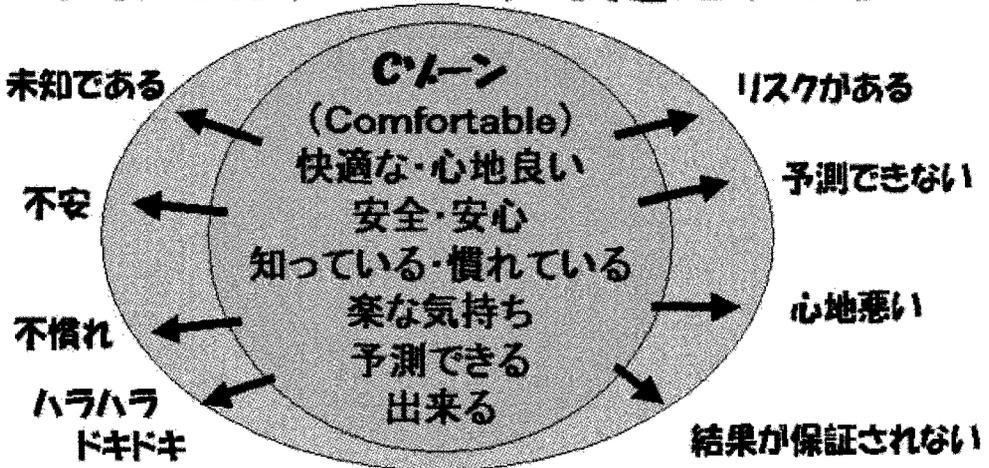
この数年間で大きな震災を2つ経験することで、多くのモノを失い、逆に多くのモノを得た。「Re-create」・・・再生、再び創造すること。これは震災だからのことではなく、常に私たちの世界では直面することである。無いことから何かを創り上げる、失ったモノを再び再生する。この力は正に「生きる力」である。私たちが取り組むレジャー・レクリエーション活動の意義は、私は、この「生きる力」を育む、あるいは、呼び覚ます、引き出すということだろうと感じる。

冒険教育と体験教育で得ているコト

冒険を定義するキーワードに、危険を伴う、容易ではない、慣れていない、先が読めない、不安、ハラハラドキドキ・結果が保障されていない、失敗するかもしれない・・・などがある。冒険教育では、冒険の反対の状態を示す「Cゾーン」(Comfortable)と言ひ、このCゾーンから出ること、それも自発的に出ることを冒険と定義している。(図A)

くりこま高原自然学校では、子どもたちが、「様々な状況を受け止め、それを判断し、決断し、一歩踏み出すという行動を起こす」ことができる人になるための教育活動を体験学習法(図B)通して取り組んでいる。まさに1996年に中央教育審議会の答申で出された「生きる力」を育む活動である。所謂、学力と言われる「形式知」(図C)を覚えるという概念学習を中心としている公の学校とは異なり、自然学校は体験学習を通じて考える体験から「暗黙知」(図C)いわゆる「生きる力」を獲得する場なのである。

冒険とは、Cゾーンを越えること



自発的行動

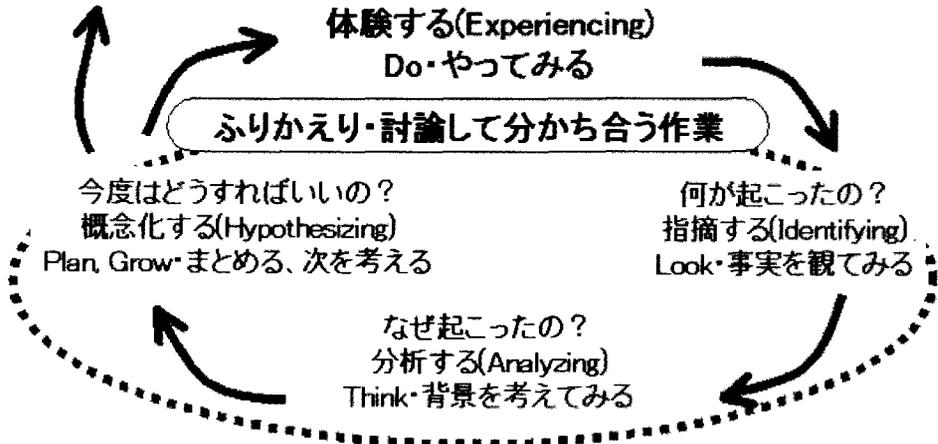
Cゾーンを越えて、広げることが成長といえる

【引用出典参考資料】難波克己 2006年 玉川大学学術研究所紀要第12号、107-114

佐々木豊志 2007年加筆

体験学習法の循環過程

実社会に応用する



自然学校は、この体験学習法を使って
自然体験・生活体験の中で教育活動をする

“自然学校”と“公の学校”との違いの 佐々木豊志的解釈

【暗黙知】

言葉や図では表現できない知識
経験や訓練で培われたスキル
物事の見方・考え方・雰囲気
アナログ的(実務)
現在の知識
個人能力の依存度が高い
EX) 人間国宝の技能。勘・読み・五感。
言葉で学ばなくても視覚的・体感的に覚えることで伝達される「職人技」

【形式知】

文字や記号・図で表現できる知識
社会的な知識・客観的な知識
理論的に習得できる知識
デジタル的(倫理)
過去の知識
個人能力の依存度が低い
EX) 自然科学の知識。マニュアル・手順
書著作物・ノウハウ書・教科書

2013 学会大会シンポジウム

シンポジウム「震災後の取り組みと再考・再興へのレジャー・レクリエーション」

コーディネーター

高崎 義輝（仙台大学）

略歴紹介

たか さき よし き

高 崎 義 輝

仙台大学 体育学部 健康福祉学科 准教授

修士(スポーツ科学)

東京都・青梅慶友病院、秋田県・今村病院、介護老人保健施設ニコニコ苑等で主にレクリエーション専門職として17年間勤務し、平成17年度より現職。

勤務先の仙台大学では、「子どもの体力づくり教室」から「高齢者の健康づくり・介護予防事業」まで、あらゆる世代のスポーツ・レクリエーション教室を複数担当し、事業プログラム(レクリエーション・遊び)の効果について研究している。

<研究領域> 福祉レクリエーション、セラピューティックレクリエーション

<免許資格> 公益財団法人日本レクリエーション協会公認指導者(福祉レクリエーションワーカー・レクリエーションコーディネーター)、保健体育教員、社会福祉士、介護支援専門員

<主な著書・論文>

「レクリエーション支援の基礎」,公益財団法人日本レクリエーション協会,2008(単著・分担)

「介護予防教室における目的別レクリエーションプログラムの開発と効果に関する研究」,仙台大学紀要.2009(共著)

「よく分かる福祉レクリエーションサービス実施マニュアル3」 「楽しさを追求するための介入技術」,日本レクリエーション協会,2013(単著・分担)

被災地におけるスポーツ活動

松村 善行氏

(NPO 法人石巻スポーツ振興サポートセンター理事長)

我々特定非営利活動法人石巻スポーツ振興サポートセンターは、「いつでも・だれでも・どこでも、スポーツの喜びを」を合言葉に、平成 15 年の設立以来、石巻地方最初の総合型地域スポーツクラブとして地域におけるスポーツ環境の改善、スポーツを通じたまちおこしに取り組んできた。「自分の意思で自由に体を動かす」というスポーツ本来の意義を大切に、結果重視の競技スポーツではなく、スポーツを楽しむ過程そのものを重視しながら、とりわけ、高齢者、障害者、幼児などのいわゆるスポーツ弱者に焦点を当てた運営を心掛けている。

具体的なプログラムとしては、サッカースクール、地域交流フットサル、運動の苦手な子供を対象としたスポーツ遊び教室「わんぱくスポーツプログラム」、幼稚園・保育所などへの出前ボール遊び教室、知的障害者を対象にした総合スポーツクラブ、障害者マリンスポーツ体験事業などがある。また、近時はウォーキング事業に力を入れ、楽しみながら歩くことで地域の歴史・自然・食材といった財産を再確認してもらいつつ、こもりがちな高齢者が外に出て仲間を見つける機会となることを企図している。

我々の事業所は北上川河口に程近く、先の東日本大震災においては 1 階天井近くまで達する津波の直撃を受け全壊の被害を受けた。スタッフは波の上で一晩を明かし、翌日からはじめたヘドロや瓦礫の撤去作業は、当初は事務所周辺を行っていたが、次第に、手伝いに来てくれた多くのスポーツ関係者等を案内しながら、それまで見ず知らずだった方のお宅などにお伺いするようになり、また、寄せられた物資の仕分け・配布活動を行うなど、さながらプチボランティアセンターのような役割を担っていた。

全国からの多くの支援者に助けられながら街の復旧が進んでくると、こうした復旧ボランティア活動と並行して、被災児童等にスポーツの機会を提供する活動も始めた。被災直後こそ、みな生きるのに必死で他のことには目を向ける余裕がなかったが、こうした時こそスポーツや文化の持つ役割、力が必要であると実感したからである。

体育館、運動場・もともとスポーツを楽しむ場であったところはことごとく被災し、瓦礫に埋もれるなどしており、当時ほとんかく運動する場所がなかった。それでも、少しでも使える広場があれば瓦礫や石を片付け、トンボで地ならしをし、手作業で整地して子どもたちとボール遊びなどを行った。手作りのスポーツイベントも数多く開催し、とりわけ津波の被害を受けた小学校グラウンドで行ったキックベースボール大会のイベントでは 100 名を超える子どもたちが参加し、素晴らしい笑顔を見せてくれた。また、日々ボランティアの皆さんと活動した経験から、「今」この現状をとにかく自分の目で見てもらうことが重要であると考え、瓦礫の残る被災地をあえて歩いてもらう「復興ウォーキング」も実施した。

現在石巻では多くの方が狭い仮設住宅での暮らしを余儀なくされている。避難所と違い、自分の空間に閉じこもってしまいがちな仮設住宅において、外に出て健康づくりを行うとともに、仲間を見つけコミュニティを形成する手段としてスポーツが果しうる役割は大きいと考える。今後はこういう側面に注目しつつ、スポーツの力を信じて復興活動の一助となるよう前に進んでいきたい。

シンポジウム「震災後の取り組みと再考・再興へのレジャー・レクリエーション」

震災復興支援ボランティア活動

～寄り添って2年半～

館岡 百合子

(しちがはまレクリエーション協会会長)

震災後間もなく国内外から7万人を超えるボランティアさんが七ヶ浜に力を貸して頂き、町民のニーズに答えていただきましたことにこの場をお借りて感謝申し上げます。

このように多くの人に支援して頂いていることに只々有り難く、自分も何かしなくてはと思っていました。

私に出来ることは何なのか考え、被災者が助かった命を繋げるボランティアをしようと思い、3月24日から5月末まで避難所での支援、6月になると被災者が仮設に移って行くようになりました。

ボランティアセンターとも相談して、運動支援ボランティアが入っていなかった湊浜仮設集会場を利用する皆さんの支援が決定され、「しちがはまレクリエーション協会」として始まりました。

この時から宮城県レクリエーション協会の支援をいただきながらの活動となりました。被災地七ヶ浜で、地元のボランティアが地元被災者の人に寄り添い、2年8か月ボランティア活動を続け、ここまでの経緯や支援内容などについて発表させていただきます。

ボランティア活動をするきっかけは

避難所での支援内容は

- ・エコノミクス症候群予防ストレッチ
- ・水分補給の進め
- ・話を聞くことなどが主な支援内容でした。

仮設集会場での内容は

- ・歌をうたう。
- ・アイスブレイク、脳トレ
- ・折り紙

- ・ストレッチ、腰痛予防体操

- ・筋トレ

- ・玄米ニギニギダンベル体操、スクエアステップ

- ・レクゲーム

- ・レクダンス

- ・リズム体操

- ・特別行事

新しいスタートをするまで寄り添って見守りたい

仮設居住者は、「仮設を出られる日はまだまだ遠く、25年度中に出られるとは考えられない。」と話しています。

そんな中、とても残念ですが体力の低下が見受けられる方も出ています。

これからは、数名の参加者でも一人ひとり運動教室に出てくる意味が違ってきます。みんなが満足いけるような教室の展開が必要になります。

メニューも幅広く、強弱を考えながら次のステップへ全員を送り出すまで、県レクリエーション協会の支援のもとに続けていきたいと考えています。

災害時ストレスが健康に及ぼす影響
～気仙沼市大島地区縦断研究の結果から～

矢吹 知之

(東北福祉大学・認知症介護研究・研修仙台センター)

【目的】

加齢が健康に及ぼす影響を明らかにするためには、同じ集団を長期にわたって追跡調査をする縦断的調査研究が有効である。生活の中でこうした健康づくりを考えていくうえでは、一時的な介入を行うよりも習慣的に営まれている運動、食事、教育、社会的役割などの傾向の変容が必要になってくる。われわれはこれまでに気仙沼市大島地区（以下、気仙沼大島）の住民を対象に10年間にわたり、「加齢と健康に関する縦断研究」を行ってきた。その結果をもとに地域住民の心身の変化や社会活動状況を把握することにより、心身の健康を維持する要因と阻害する要因を明らかにすることは重要な課題である。とくに、2011年3月11日に起こった東日本大震災では、調査対象者の気仙沼大島も甚大な被害を被った。今回は、災害時のストレスが健康に及ぼす影響も含め、10年間の追跡調査の結果もあわせて報告する。

【方法】

気仙沼大島に在住する55歳以上の住民を対象に、2002年（平成14年）～2010年（平成23年）、までは、訪問による質問紙調査を実施した。ベースライン調査では1550人の対象者のうち協力者は1134人であった。その後の経過は以下のとおりである（表1）。

気仙沼大島の人口は、1,924人、高齢化率 39%で、漁業を中心とした地域である。

表1 調査協力者の推移

2002年	2004年	2006年	2008年	2010年	2012年
1133人	856人	654人	529人	424人	650人 (10年継続者 177人)

調査内容は、「認知症の予防因子」「健康状態」「対人交流」「生活習慣」「趣味活動」「食事・栄養」「QOL」等であった。

今回の調査は、2010年までの訪問から質問紙調査に切り替えて実施し、期間は2012年8月～11月までとした。

【結果】

ここでは、QOLの変容について中心に記載する。生活の満足度では、初回調査時（2002年）から震災前（2010年）まで8割程度満足していたものの、震災後で大きく減少していることが明らかになった。生きがいにかかわる項目で、興味ややる気がある人の割合は、2010年をピークとして2012年には大きく減少した。同様に、生活の楽しさ、今までの生活の満足感、趣味や楽しみ、主観的幸福感、活力感、将来への期待など全ての項目で大きく減少していることが明らかになった。

【考察】

10年間の追跡調査によって明らかになったことは、震災のような大きなライフイベントにおいては加齢の影響を加速させる様々な要因が考えられると言う事である。病気などの数が震災を機に大幅に増加したというよりも、むしろ健康に対する自覚などの心理面がQOLに影響を及ぼしていることである。QOLとは主観的なものであり、今後は住民のQOL向上に向けた働きかけが重要であると思われる。

絆をつくる

－基調講演・シンポジウムを通して感じたことを述べ合う－

コーディネーター 山崎 律子（余暇問題研究所代表取締役・震災対応プロジェクトリーダー）

絆（きずな）・・・離れがたい情実（広辞苑）胸に響く言葉である。

平成 22 年 3 月 11 日の東日本大震災から、周知のように再び昔からの日本語をよみがえらせた。当時「本学会として被災された方々に何か支援ができないものか？」として、理事会の中に“震災対応プロジェクトチーム”を立ち上げた。

当初の目的達成のために、震災対応プロジェクトチームとしての会合を原則的に毎月 1 回会合をもち論議と実務を重ねてきた。以下これまでの経緯および今回の特別セッションの目的と予定を挙げたい。

○ これまでの経緯

* 学会員としての共通理解と啓蒙（情報提供を通して）

* 第 41 回大会（H23・11・19）におけるシンポジウム開催

* 第 42 回大会（H24・11・17）における特別セッション開催

* 震災直後からの福島県レクリエーション協会活動記録（佐藤喜也事務局長から提供）を保存

* 福島県レクリエーション協会支援活動記録集計開始（余暇問題研究所扱いによる）

○ 今回の特別セッションの目的と予定

今回の特別セッションは、短時間ではあるが出席者（学会員および非学会員）の方々から一堂に会して多くのご意見、ご感想などを頂戴したいと考え次のテーマを考えた。

“東日本大震災の対応について、率直に感じたことを述べ合う”

具体的には、学会としてこれまでの活動経緯や今回の特別講演、基調講演、シンポジウムなどについて活発なご意見、ご感想を期待する次第である。

（当日は配布資料あり）

ワークショップ

幼児・児童の活動性を高めるための仕かけづくり

前橋 明

(早稲田大学)

子どもたちが生き生きと活動でき、もっている力を十分に発揮できる条件、あるいは、運動やスポーツ、レクリエーションへ、より意欲的に参加できるようになるためのきっかけづくりを考えてみますと、まずは環境条件（生活環境と運動環境）と人的条件（人の関わり）を整備・提供することでしょう。

そして、子どもたちに指導したことが、感動体験として、心の中に残るといことが大切に感じます。

1. 安心できる生活環境（生活環境条件）
2. 視覚的に理解できる運動環境（運動環境条件）
3. 人とのかかわりのある環境（人的条件）
4. 感動体験の確保

1. 安心できる生活環境（生活環境条件）

1) 健康的な生活リズム（図1）

子どもたちが園に登園しても、無気力で、遊んだり勉強したりする意欲がない。落ち着きがなく、集中できない。すぐイライラしてカーツとなる。そういった不機嫌な子どもたちが増えており、その背景には、夜型生活、運動不足、食生活の乱れからの「心」や「からだ」の異変があります。

こういう子は、きまって夜型で寝起きが悪く、朝から疲れています。そこで、運動の実践で、自律神経を鍛え、健康的な生活のリズムを築き上げる自然な方法をおすすめします。とくに、本来の体温リズムがピークになる午後3時から5時頃が動きどきです（図2）。この時間帯に戸外でからだを使って遊んだり、運動したりすると、おなかですいた状態で夕食を食べ、夜は精神的に落ち着いて心地よい疲れを生じて早く眠くなります。そして、ぐっすりと眠ることにより、朝は機嫌よく起きられます。

実際、午後3時以降に積極的に運動あそびを取り入れた保育所では、「夜8時台に寝つく子どもが増え、登園時の遅刻も激減した」と、報告されています。

要は、子どもにとって、朝から活動意欲がわく脳内ホルモン（ β -エンドルフィンやコルチゾール）が分泌されて体温が高まっていく日中の時間帯に、戸外あそびや集団あそびを奨励することが、身体的には最もウォーミングアップのできた時間帯に、もっている潜在能力をフルに発揮し、学びの多さにつながるという、極めて自然で、かつ、重要なことなのです。

2) 睡眠時間と元気さ発揮

朝の9時、昼の1時、午後の3時に、握力検査をしてみました。幼児に握力計を両手で握ってもらいます。力比べをしようという設定で、呼びかけます。子どもも負けたくないから、必死で握ります。この測定は、握力だけでなく、負けん気ややる気や根気、勇気などの「気」も込めて、トータルな子どもの元気さをみる指標として考えたものです。

そこで、その元気さのレベルが、前の晩から何時間寝ているとどのような日内変化を示すかを、睡眠時間別に比較してみようと思いました。

食べて、動いて、よく寝よう!

子どもの生活リズム向上大作戦



図1 生活リズム

図1 生活リズム

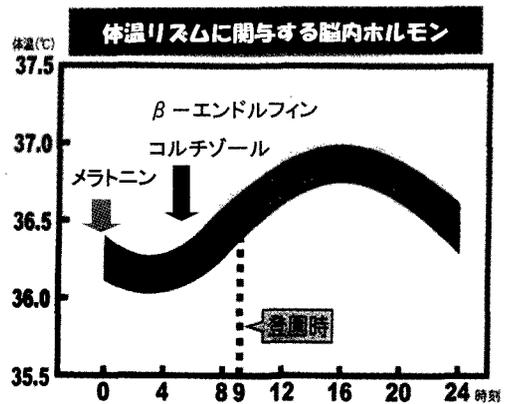


図2 体温リズムに関する脳内ホルモンの分泌時期

一番短い睡眠時間で9時間未満の子がいます(図2)。5歳児で、9時間未満という睡眠は非常に短いです。朝、保育園に登園したときは、15 kgくらいの力が出ました。ところが、日中にグーッと下がって、給食やお昼寝をさせてもらって、お迎えのときには、また15 kgくらいにもどりました。お母さんは、子どもを預けたときと、迎えに来たときの様子しか、ご存じありません。日中の力が出ない様子は、全く知らないのです。また、9時間睡眠の子どもは、少し高くなっています。そして、10時間寝ていると一番良い状態になります。

さて、最も力の発揮の良い10時間睡眠の子を分類してみました。同じ10時間寝ていても、早寝早起きの10時間睡眠と遅寝遅起きの10時間睡眠とがあります。脳の働きのためには、朝、2時間前には起きていることが大切ですから、午前9時に活動が始まる場合は午前7時起床で、また、夜間に10時間以上の連続した睡眠を確保する重要性を考えると、就寝時刻は遅くとも午後9時であり、その9時よりは前に寝て、朝7時よりは前に起きる場合(早寝早起き)と、午後9時より遅く寝て朝7時より遅く起きる場合(遅寝遅起き)とがあります。同じ10時間寝ても、このリズムが違っていると、どういう違いが起これるのでしょうか。

結局、遅寝遅起きの10時間睡眠の子の握力発揮は、9時間睡眠の子の力発揮とあまり変わりませんでした。ところが、早寝早起きで太陽のリズムと合った形で生活を送っている(できるだけ夜8時近くには寝ている)幼児の場合は、非常によい形で元気さの発揮ができています。

こういう早寝早起きのリズムで、小学校・中学校時代を過ごすると、活動力が大変良い状況で、いろいろなことに挑戦できることとなります。太陽のリズムにあった形で生活のリズムを作ると、子どもたちは、とても効率よく力を発揮できます。

さて、睡眠リズムが乱れたり、運動不足になったり、食事が不規則になったりすると、メラトニンというホルモンの分泌の時間帯もずれてきます。夜に活動のピークがくるというような変なリズムになってしまうのです。

3) 排便の有無と元気さ発揮

「早寝・早起き・朝ごはん」を励行している子どもたち、いわゆる早寝早起きをして、睡眠をしっかりとり、朝ご飯を食べた子どもたちの中で、登園前に家でうんちをしたときとうんちをしないときで、元気さ発揮に差がみられるのかを、両手握りの握力測定で比較してみました。

要は、午後9時前就寝で、午前7時前起床、そして、朝食摂取のあった子どもたちのなかで、うんち

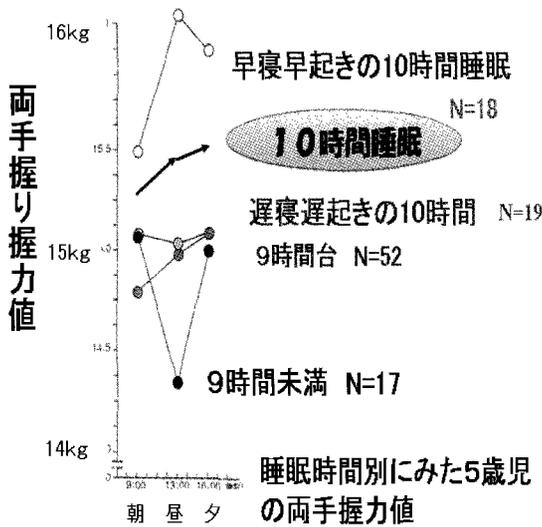


図2 睡眠時間別にみた幼児の元気さ

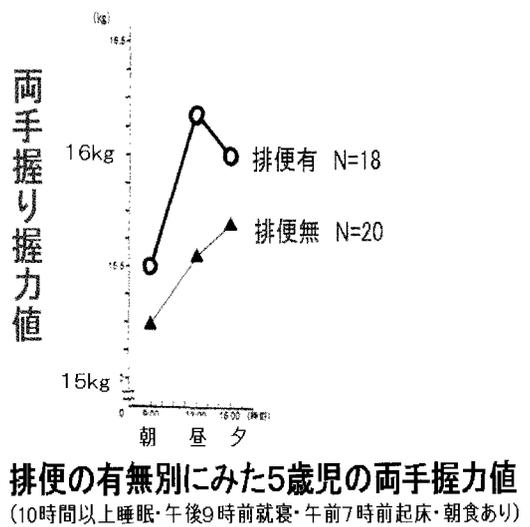


図3 朝の排便の有無による元気さ発揮

をしたときは、筋力発揮が良いです(図3)。太陽のリズムにあった生活をしている子は、力の発揮がいい、元気がある。睡眠リズムや食のリズムが整っても、さらにうんちをしている子は元気がもっと良いというわけです。「1日の生活の中で、朝、家で排便ができるような習慣ができていると、園や学校生活の中で力の発揮がよくできる」と、理解していただく家庭が増えたらいいなあと願っています。うんちのある子はウン(運)がいいということでしょう。

2. 視覚的に理解できる運動環境(運動環境条件)

5歳の幼児34名に対する立ち幅跳びの試技を通して、幼児の運動課題遂行状況を分析し、全力を發揮させるための働きかけについて検討を加えた調査(前橋, 1989)では、子どもに立ち幅跳びの試技を7回行ってもらいました。

最初の試みでは、「思い切り遠くへ跳んでごらん(両足同時踏み切り)」との言語指示を与え、跳ばせませす。その結果を記録し、対象児が見ていないときに、対象児の跳んだ距離に、その5%増の長さを加えた地点に赤色の目印を置きます。そして、対象児を呼び、赤色の印を見せて、「さっきは、よく跳んだね。この赤色の印のところまで跳んだね(嘘)。すごかったね。」と語りかけます。また、「この赤色の印のところまで、もう一度、跳んで見せてね。先生、見たいな。」と付け加え、2回目の試技を行わせます。

2回目の試技が終わったら、1回目と同様に、今度は初回の10%増のところに赤色の印を置き、同様の手順で5%ずつ増加させ、30%増まで跳ばせませす。

結果は、初回の試技で全力を出し切っているはずですが、2回目以降、赤色の目印をつけて、全力を出し切ったはずの記録より高いレベルの挑戦をさせてみますと、5%増の距離をクリアできたものは34名中8名(23.5%)、10%増の距離をクリアできたものは5名(14.7%)、15%増の距離をクリアできたものは7名(20.6%)、20%増の距離をクリアできたものは6名(17.6%)、25%増の距離をクリアできたものは4名(11.8%)、30%増の距離をクリアできたものは2名(5.9%)でした。

知的な理解力があり、かつ、遠く跳ぶことについての価値観を備えもっている子どもは、最初の記録で全力を出して、思い切り遠くへ跳ぶという課題がわかっているはずであり、初回に全能力、あるいは、

それに近い能力が出せているはずで、それゆえ、初回の記録が一番良い結果となるはずで、たとえ、全能力が出せなかったにしても、その記録は対象児のもつ記録の中でも高い値の記録のひとつになるでしょう。

次に、各対象児の最も良い記録を確認してみますと、必ずしも初回の記録ではありませんでした。つまり、幼児の場合、言葉かけだけでは全力を出し切らせることは難しいと言えます。

なお、15%増の記録をクリアしてしまう子は、全体の55.9%、20%増は35.3%、25%増では17.7%おり、幼児がいと簡単にそれらの記録を跳びこしてしまうことは、いかに初回に全能力が発揮できていなかったかを物語るものです。

最高の値が出た試技では、2回目が6名(17.6%)、3回目が4名(11.8%)、4回目が7名(20.6%)、5回目が3名(8.8%)、6回目が10名(29.4%)、7回目が4名(11.8%)おり、この中には、回数を行うことでそれが練習になっていたケースも、もちろん含まれていますが、一番良い記録を出したときに「全力を発揮できた」と考えると、最初の試みは一体一番良い記録の何%の力が出ていたのか、知りたいところです。

つまり、最初の記録を一番良い記録で割ってみると、初回で出ていた記録は最高時の何%の力が出たかがわかります。思い切り跳ぶように言語指示を与えても、79.4%の幼児が90%未満の力を、また、26.4%の幼児が80%未満の力しか出せていなかったようです。

幼児期の運動指導において、幼児に全力を発揮させるための必要な要素は、わかりやすい言語による指示だけでは不十分で、具体的な目標を設定してあげること、それが視覚的にもインプットされていくものであれば、より効果があると言えます。つまり、言語条件に加えて、環境条件を設定してあげることにより、幼児は目的がはっきりと把握できるだけでなく、意欲を高め、全力で臨もうとすることが可能となるようです。また、記録向上のためには、意欲づくりだけでなく、集中力を身につけての練習と、その持続力が重要なポイントとなります。

3. 人とのかかわりのある環境（人的条件）：身体活動量の発揮を促す条件

身体活動が積極的に発揮できる環境を整えてあげることが、子どもの成長過程における必須の条件といえます。

では、幼児にはどのような環境が一番活力を発揮させることができるのでしょうか？「歩数」を指標にして運動の必要量を明らかにしてみます。

調査¹⁾(前橋, 2001)によると、午前9時から11時までの2時間の活動で、子どもたちが自由に戸外あそびを行った場合は、5歳男児で平均3,387歩、5歳女児で2,965歩、4歳男児で4,508歩、4歳女児が3,925歩でした。室内での活動は、どの年齢でも1,000～2,000歩台で、戸外での活動より少なくなりました。

また、自然の中で楽しく活動できる「土手すべり」では、園庭でのあそびより歩数が多く、5歳男児で5,959歩、5歳女児で4,935歩、4歳男児で4,933歩、4歳女児で4,114歩でした。さらに、同じ戸外あそびでも、保育者がいっしょに遊んだ場合は、5歳男児で平均6,488歩、5歳女児で5,410歩、4歳男児5,323歩、4歳女児4,437歩と、最も多くの歩数が確保されました。

環境条件(自然)と人的条件(保育者)のかかわりによって、子どもたちの運動量が大きく増えることを確認しました。子どもたちに魅力的なあそびの環境を提供し、保育者(教師)や親があそびに関わっていくことが、近年、とくに重要になってきました。運動あそびの伝承を受けていない現代っ子ですが、教師や親が積極的にあそびに関わっていけば、子どもと大人が共通の世界を作ることができます。そし

て、「からだ」と「心」の調和のとれた生活が実現できるのではないのでしょうか。

4. 感動体験の確保

ただ、あそびや運動を伝承したり、教えたりしただけでは、子どもたちはそれらのあそびや運動を自らが主体的に選択して行わないのです。感動体験をしてこそ、継続的に行おうとするのです。

例1) セミとり：クモの巣をつけての網

子どもの頃、セミとりに網を使おうと準備しましたが、ネットが破けていて使えません。そのネットを、父親がハサミで切り取り、セミとりに誘ってくれました。しかし、ネットのない輪だけの網でセミとりはできるわけがないと、父親をバカにしました。父親は、ネットのない網を持って、クモの巣を探しに行きました。そして、見つけたクモの巣を、輪にしっかり巻きつけていきました。そのクモの巣が巻きついている網をセミのからだにくっつけ、みごとにセミとりを成功させたのです。この体験に感動した自分は、その方法を、自慢しながら仲間に伝えていたことを思い出します。そして、テレビに夢中だった自分を、友だちが自分をあそびへと誘う一番良い方法は、「セミとりに誘う」ことになっていったのです。

例2) 魚とり：追い棒を使わない魚とり

子ども同士で魚とりに出かけたときは、網と追い棒を使っていました。魚は四方八方に散って、なかなか上手に魚を網へ追い込めませんでした。その後、父親と魚とりに行ったことがありました。そのとき、父親は追い棒を使わずして、私を川上に足音を立てさせて移動させるのでした。魚は、最初、私と同じ方向に泳いでいましたが、その後、とても早い勢いで逆方向に泳いで逃げるのです。つまり、網の方向に向かっていくのです。追い棒を使わずに、畦を歩くだけで罟となり、魚を来てほしい網の位置に導くのです。これも、幼い自分にとっては、感動の体験でした。このような感動体験をもつと、これらのあそびや運動を、自ら進んで行うようになるのです。

こうして、子どもたちが主体的に、自ら選んだ戸外あそびを充実させていく積み重ねで、子どもたちは運動の快適さを自然と身につけていきます。その中で、人や物、時間への対処をしていくことによって、社会性や人格を育んでいくのです。

ま と め

体温の高まりがピークになる午後3時頃から、戸外で積極的にからだを動かせば、健康な生体リズムを取りもどせます。低年齢で、体力が弱い場合には、午前中からからだを動かすだけでも、夜早めに眠れるようになりますが、体力がついてくる4歳から5歳以降は、朝の運動だけでは足りません。子どもたちの活動性を高めるためには、日頃から、体温の高まるピーク時の運動を、ぜひ大切に考えて取り入れてください。

【文 献】

- 1) 前橋 明・石垣恵美子：幼児期の健康管理—保育園内生活時の幼児の活動内容と歩数の実態—，聖和大学論集 29, pp.77-85, 2001.
- 2) 前橋 明：輝く子どもの未来づくり，明研図書，2008.

第 43 回学会大会

研究（口頭）発表・演題
ポスター発表

日本レジャー・レクリエーション学会 第43回学会大会 口頭発表演題

■研究発表A会場 第2号館3階230番教室

◆9:00～10:00

座長 浮田千枝子〔平成帝京大学〕

A-1 レクリエーション運動の特質に関する基礎的研究の試み ～戦後のレクリエーション書籍のま
えがきより～

○三橋正幸〔(公財) 秦野市スポーツ振興財団〕

A-2 大人の遊びの経験と子どもへの期待に関する研究

○清水一巳〔千葉敬愛短期大学〕

A-3 地域文化への貢献を目指した実践的教育の取り組み

○関口英里〔同志社女子大学〕

☆質疑応答

◆10:00～11:20

座長 嗟峨 寿〔筑波大学〕

A-4 人間活動における責任としての美の再生： 新しいレジャー論のために

○犬塚潤一郎〔実践女子大学〕

A-5 「レジャー」(leisure) とは何か？ ～レジャー・スタディーズの価値論的考察と日本的「余暇」
観の特徴～

○小澤考人〔東海大学観光学部〕

A-6 集団におけるフロー体験の生成過程に関する研究

～神楽の相互作用のパフォーマンス分析から～

○迫 俊道〔大阪商業大学〕

A-7 50年間の円谷プロ特撮作品群から見る日本人の労働観と余暇観

○二重作昌満・田中伸彦〔東海大学観光学部〕

☆質疑応答

■研究発表B会場 第2号館3階231番教室

◆9:00～10:00

座長 上岡 洋晴〔東京農業大学〕

B-1 介護福祉士におけるレクリエーション支援の必要性について

○南條正人〔東北文教大学短期大学部〕、高崎義輝〔仙台大学〕

B-2 今後の高齢者福祉施設におけるレクリエーション活動への予測

～団塊の世代利用者の増加を考慮して～

○上野幸・廣田治久・山崎律子〔(株)余暇問題研究所〕

B-3 高齢者に対する砂場を活用した運動の効果について

○荒深裕規〔日本福祉大学〕、島岡清〔東海学園大学〕

☆質疑応答

◆10:00～11:20

座長 下嶋 聖〔東京農業大学〕

- B-4 加速するスポーツ・レジャーのi t機器活用～体験試用と現場調査から～
○後藤新弥〔江戸川大学〕
- B-5 散策型観光支援モバイルWebアプリ開発の現状と課題
～「第4回モノマチ」と「ながれやまオープンガーデン2013」の事例～
○土屋薫〔江戸川大学〕、小久保温〔青森大学〕
- B-6 観光レクリエーションに利用されるデスティネーションの地理的集散状況の経年変化を定量的にモニタリングする手法の検討
○田中伸彦〔東海大学観光学部〕
- B-7 阿蘇地域における景観体験の改善に関する研究～草原景観を対象として～
○三浦南〔仙台市役所〕、麻生恵・町田怜子〔東京農業大学地域環境科学部〕、
下嶋聖〔東京農業大学短期大学部〕

☆質疑応答

■研究発表C会場 第2号館3階232番教室

◆9:00～10:00

座長 山崎 律子〔余暇問題研究所〕

- C-1 保育園幼児の余暇活動の実際と課題(2012)
○徳間千翔子〔早稲田大学人間科学部〕、王思宇・松尾瑞穂〔早稲田大学大学院〕、
前橋明〔早稲田大学〕
- C-2 就寝時刻にみた保育園幼児の余暇活動および生活実態とその課題
○王思宇・松尾瑞穂〔早稲田大学大学院〕、徳間千翔子・前橋明〔早稲田大学〕
- C-3 広島市の保育園幼児の生活状況と体力・運動能力との関連
～テレビ・ビデオ視聴時間の分析を中心に～
○金賢植〔早稲田大学人間総合研究センター〕、松尾瑞穂〔早稲田大学大学院〕、
馬佳濛〔仙台大学体育学科〕、石井浩子〔京都ノートルダム女子大学〕、前橋明〔早稲田大学〕

☆質疑応答

◆10:00～11:00

座長 高橋 伸〔国際基督教大学〕

- C-4 新潟県A市における幼児・児童の生活習慣の実態からみたレクリエーション活動への期待
○前橋明〔早稲田大学人間科学学術院〕、松尾瑞穂〔早稲田大学大学院〕、
泉秀生〔郡山女子大学〕
- C-5 沖縄県島尻地区の幼児の生活習慣の実態からみたレクリエーション活動への期待
○松尾瑞穂〔早稲田大学大学院〕、泉秀生〔郡山女子大学〕、
前橋明〔早稲田大学人間科学学術院〕
- C-6 幼稚園幼児の生活実態と習い事との関連性(2012年調査結果)
○泉秀生〔郡山女子大学〕、前橋明〔早稲田大学〕

☆質疑応答

レクリエーション運動の特質に関する基礎的研究の試み ～戦後のレクリエーション書籍のまえがきより～

三橋正幸 [(公財) 秦野市スポーツ振興財団]

はじめに

昭和 24 年 10 月に東京で開催された、第三回全国レクリエーション大会の分科会に、白山源三郎(当時、関東学院大学教授)は、「レクリエーション指導者養成について」の資料を提出し、レクリエーション指導者検定制度の草案を紹介している。しかしその後の、昭和 25 年 3 月に開催された、(財) 日本レクリエーション協会全国理事会の議事録に、「指導検定制度は、原案の研究が不十分のため常務理事会に委任して決定してもらおう」という記録が残されている。レクリエーション指導者検定制度は、昭和 26 年 1 月 1 日付けで制定されているが、検定制度づくりは、数年に渡り検討が行われていたことが理解できる。

レクリエーション指導者資格者の養成は、今日に至るまでに、60 年以上の歴史を刻んできているが、この間、レクリエーション指導者は、レクリエーションの三種の神器とされた G・S・D (ゲーム・ソング・ダンス) 指導者として揶揄され批判を受けたこともある。なぜレクリエーションが G・S・D (ゲーム・ソング・ダンス) の活動 (アクティビティ) として狭義に捉えられてきたのか、その背景を記述し整理していくことで、わが国のレクリエーション運動の、特質のひとつを明らかにしていくことを試みてみたい。

そこで、レクリエーション指導者検定制度が制定された前後に、公的機関より発行されたレクリエーションを冠する書籍、特にゲームやソング、ダンスを紹介した書籍がどのような背景のもと、編集されたのかを明らかにするため、筆者が代表する書籍に値するであろうと選んだ、一部の書籍の序章 (まえがき) を紹介し考察を加えることとする。

昭和 22 年から 24 年にかけて発行されたレクリエーションを冠する代表的な資料・書籍

戦後に発行され、書名に「レクリエーション」を冠した代表的な資料・書籍には次のようなものがある。

- | | | |
|---------|-----------|-----------------------------------|
| 昭和 22 年 | 7 月 10 日 | 『米国のレクリエーションとその指導者』吉阪俊蔵著、日本厚生運動連合 |
| 昭和 23 年 | 7 月 10 日 | 『米国のレクリエーション』平沢和重著、社会教育協会 |
| 昭和 23 年 | 10 月 10 日 | 『レクリエーション教本』PTA 社編集部編、PTA 社 |
| 昭和 24 年 | 1 月 30 日 | 『新しい遊戯：学校とレクリエーション』吉田清著、體育日本社 |
| 昭和 24 年 | 5 月 1 日 | 『こどもとレクリエーション』垣内芳子著、社会教育連合会 |
| 昭和 24 年 | 5 月 10 日 | 『レクリエーション』前川峯雄、教育科学社 |
| 昭和 24 年 | 5 月 20 日 | 『レクリエーション—理論と実際—』白山源三郎著、同文館 |
| 昭和 24 年 | 7 月 30 日 | 『レクリエーション』上田久七*著、三省堂出版 |
| 昭和 24 年 | 8 月 1 日 | 『レクリエーションの手引』神奈川県教育委員会事務局社会教育課 |

※上田久七は昭和 23 年秋に没している。上田の意志を継いだ三隅達郎が原稿をまとめ昭和 24 年に『レクリエーション』は上田の名で発行された。

以下では、PTA 社発行の『レクリエーション教本』及び神奈川県教育委員会社会教育課発行の『レクリエーションの手引』を取り上げ紹介したい。

『レクリエーション教本』（PTA 社編集部）のまえがき

本書は、序（1）、第一篇概説 第一章.レクリエーションの意義（10）、第二章.レクリエーションの指導者の心得るべきこと（12）、第三章.ピクニック（20）、第二篇ゲーム 第一章.ミクサーズ（26）、第二章.一円ゲーム（31）、第三章.二円ゲーム（35）、第四章.ラインゲーム（37）、第五章.ボールその他特別の道具を用いるゲーム（50）、第六章.場所が狭い場合のゲーム（69）、第七章.チャレンジ（85）、附.ドラマチックゲーム（94）、第三篇フォークダンス 第一章.グランドマーチ（100）、第二章.ヴァージニアリール（107）、第三章.スクエアダンス（113）、第四篇音楽 一.グループ合唱（129）、二.モーション（動作付）合唱（131）、三.音楽鑑賞（131）、附録（楽譜、歌詞）（135）で構成され、全 157 ページの教本となっている。（（ ）内はページ数。）

序のページには次のような記載がある。

従来、我々日本人は、何かの目的を以て集会を催した場合、そのプログラムに種々の娯楽番組を入れるという事が大変少なかったように思われます。又、たとえそのような番組があったにしても専門家を招くとか、あるいは隠藝を持っている人達丈が余興をする丈で、その集会に集った人達全部と一緒にゲームをしたり、合唱したりするような事はまれでした。

・・・中略・・・

今後我々日本人も民主的機構に慣れるに従って種々の集会の機会を持つようになるでしょう。その時、今迄のようなやり方をしているはかえって集会の機会を少なくしてしまうような結果となり民主主義に逆行するようになる恐れがあります。そこで不十分ではありますがその集会の際の技巧をお教えしたいと思います。これがこの小冊子の主な目的であります。

教本は編者として PTA 編集部とだけ記載されているため、著者個人名を特定することはできない。しかし、本文の最後（P.133）に、「（本書の内容に関する質疑は、本書の編集に格別の御高配を得ました 大阪軍政部民間教育課内 松本 一 氏宛にお願い致します。）」と印刷されている。また、昭和 23 年 7 月に大阪軍政部から正式に承認を受けて PTA 組織が発足したという記録も残されていることから、GHQ による民主化教育のための一手段として、ゲームやダンス、歌を中心とした集会の技巧としてのレクリエーションの啓発が推し進められ、『レクリエーション教本』が戦後いち早く PTA 社から発行されたものと考えられる。なお、日本 PTA 全国協議会は、昭和 27 年 10 月 14 日に結成されている。

『レクリエーションの手引』（神奈川県教育委員会事務局社会教育課）のまえがき

本書は、文部省（当時）が第一回レクリエーション指導者養成中央講習会を開催する直前に、地方公共団体教育委員会が発行した手引書である。目次は、はじめの言葉（2）、一.レクリエーションとは（4）、二.指導者及参加者が心得ておきたいこと（6）、三.レクリエーションのとりあげかた（10）、四.歌について（12）、五.ゲームについて（28）、六.ダンスについて（37）、七.レクリエーション・パーティーの計画と運営（57）、あとがき（60）で構成され、全 60 ページの手引書となっている。（（ ）内はページ数。）

「はじめのことば」全文は次のとおりである。

終戦後の混沌の時代もやゝ落付きを見せたかと思っいるまに、新らたな経済的不安、社会的不安が現出つゝあることは見逃すことが出来ません。一体こんな潤いのない生活がいつまで續くのでしょうか。一方映画を見ても、また町に散見する進駐軍の人をみても「外國人は本當に生活をエンジョイしている」と感ぜられます。

こうしたことは現實の生活があまりに経済的に苦しいことを示していると同時に、私達が生活を樂しむ方法をあまり知らないことを示しているのだと思います。色々経済的、歴史的な原因はあるにしてもたしかに現實の私達は生活を樂しく暮らすように工夫し、實行してゆき、そしてそうすることが本當に社会を明るい方向に建設出来るのだと思います。

生活は樂しく過すべきものです。樂しく過すといつても勿論所謂享樂的にすごすことを意味しません。健全に明るく、希望と喜びをもつて生活することです。そうした意味で、樂しんで生活してこそ個人の生活は充實し、身心共に活潑となり仕事の能率も上り、社会は好ましく推進されてゆくのです。

それ故、その人へなりに経済的に苦しい生活の中にあつて何とかして生活に潤いと喜びをもつようにし、手を取りあい協力しあつて健全な明朗な社会をつくろうと努力することが現在の日本にとつて最も重要なことだと思ひます。

経済的な生活苦を解決してからとか、ひまが出来てからなどと考えずにそれらに努力しつゝそれと同時に出来るだけ生活を樂しく過ごす方法を身近な手輕なことから始めるように致しましょう。

こうした意味からいつて、レクリエーションが是非必要になつてくるのであります。最近各地にレクリエーション運動がくりひろげられて来たのは本當にうれしいことですが、もつとへ普及され一人でも多くの人が理解し、實行して戴けるように、ごく分りやすく説明しこゝに小冊子を編集致しました。殊に指導者の人に讀んで戴き一般の人に廣く普及されることを望みます。

この本が皆様に親しまれ、いさゝかでも皆様の御役にたち生活の潤いを求める端緒ともなれば、非常な喜びでもあります。

「生活を樂しく過ごす」手段として、レクリエーションが必要であり、取り上げたレクリエーション活動、特にゲーム、歌、ダンス、レクリエーション・パーティーを、指導者が学び、廣く普及してくれることを望んでいゝという趣旨の「はじめのことば」になつていゝ。健全で明朗な社会をつくるための社会教育の手段として、終戦後の混沌とした時代にレクリエーションの価値は見いだされ、G・S・D（ゲーム・ソング・ダンス）の活動があたかもレクリエーションであるという考え方が、啓発されていゝたようである。また、GHQ 支配下にある中でも、米国のレクリエーション理論を十分に理解する余裕もなく、レクリエーションは活動種目として、手段の一つとして扱われていゝたことも理解できる。

『青少年団体のためのレクリエーションの手引』（神奈川県教育委員会社会教育課）のレクリエーションについての一反省

『レクリエーション手引』の發行につづき、昭和 26 年 3 月に、神奈川県教育委員会社会教育課青少年係が發行した手引書である。手引書には、「序にかえて」のまえがき後に「レクリエーションについての一反省」が 4 ページにわたつて差し込まれていゝ。当時のレク

リエーション関係者が、一部の活動だけがレクリエーションと捉えられてしまっている現状に違和感を覚えつつも、G・S・D（ゲーム・ソング・ダンス）中心の手引書を発行しなければならなかった苦悩をうかがい知ることができる。その書き出しは次のとおりである。

レクリエーションについての一反省

日本では永い事、レクリエーションはスクエヤーダンスであるという時代がありました。それから「いや、スクエヤーダンスばかりでない、フォークダンスもゲームも入るのだ」という時代となり、現在は一般的にはその域を脱していないのではないかと思います。併し、レクリエーションという事は、ゲーム、ダンス、そのものではないのです。それらは只手段にすぎないのです。ですから疲れた時寝る事も、空腹の時食事するのも、勿論、レクリエーションです。しかし、それらはすでに人間の基本的本能としてだれしものが、すでにやつてる事でありましょう。又、この人間の欲求は單に衣食住に止らず、多種多様であります。自由への欲求、変化への欲求、競争本能、協同の欲求、知る事への欲求等いろいろあり、それらも基本的欲求と同じく、欠乏すると心身共に不活潑になり、逆に適当に満足させると生活全体が活潑となるのです。

人間はかく多面的な、しかも社会的に是認された多くの欲求を正しく推進してゆく所に人間としての特殊性、価値があるのであり、新憲法に明記された幸福への追求もこうした所から生まれるのではないのでしょうか。・・・後略・・・

まとめ

『レクリエーション教本』では、レクリエーションの意義を「レクリエーションとは、本来休養、あるいは気晴らしの意味であって、娯楽という廣い概念はそこから派生して来たものであります。」と説明しつつも、G・S・D（ゲーム・ソング・ダンス）の種類を紹介した内容に終始していた。

レクリエーション指導者資格者を養成する、(公財)日本レクリエーション協会が資格制度を導入した昭和 26 年以前から、社会教育によって民主主義の思想を広めようとする GHQ の思惑も働き、集会やつどい、パーティーの演出にレクリエーションが重要だということが積極的に啓発されていたことがわかった。また、指導の幅を広げるための手段として、ゲーム・ソング・ダンスの種類を豊富化させ、身に付けておくことは、レクリエーション指導者から求められていたものと推察でき、この需要を満たすために、昭和 23 年以降にゲームや歌、ダンスの紹介本が、数多く出版されるようになったと考えられる。

神奈川県教育委員会が一反省として書き記しているように、レクリエーションとは、G・S・D（ゲーム・ソング・ダンス）のことだけではないことに気付いていた専門家は少なからずいたようである。にもかかわらず、時代が平成に入ってから指導者資格の養成カリキュラムにおいても、中心的な実技種目として取り上げられ続けていることを考えると、わが国のレクリエーション運動の特質のひとつは、G・S・D（ゲーム・ソング・ダンス）を重宝し続けてきたことにあると認められる。

文献

上田久七、1949、『レクリエイション』三省堂出版

北海道教育委員会保健体育科、1950、『レクリエーション資料』

(財)日本レクリエーション協会、1950、「第三回全国レクリエーション大会報告」

大人の遊びの経験と子どもへの期待に関する研究

～幼稚園児の保護者への調査から～

○清水一巳 【千葉敬愛短期大学】

キーワード：遊び 期待 模倣

1. はじめに

これまで生活時間や空間の変化にともない、子どもの遊びが変容しているとの指摘は多くのところでなされてきた（住田氏 2002、仙田氏 2011 など）。また、この視点は一般化しており、今の子どものスポーツや外遊びの環境について（文部科学省調査 2013）、「悪くなった」とする者が 60.8%にのぼり、「よくなった」27.3%、「変わらない」8.4%と、多くの大人が、自分の子どもの頃との比較から、遊びの環境が悪化しているという認識を持っていることがわかる。このように、生活環境の変化にともない、子どもが遊べなくなったという認識が一般化してきているといえる。

そこで、本研究では、現代の大人は「遊び」についてどのような価値観をもっているのか、その価値観はどのように形成され、期待として子どもへ向けられるのかを明らかにすることを目的とする。そして、その期待をつくり上げている遊びの経験と知識との関係について構造化していくことにつなげて行きたい。そのことは、遊びのための能力（遊ぶ力）を、大人の期待により形成された媒介物（環境の整備、モノ）により影響を受けた経験と知識による実践としてとらえ、現代に共有された遊びの意味を明らかにすることでもある。

2. 研究枠組

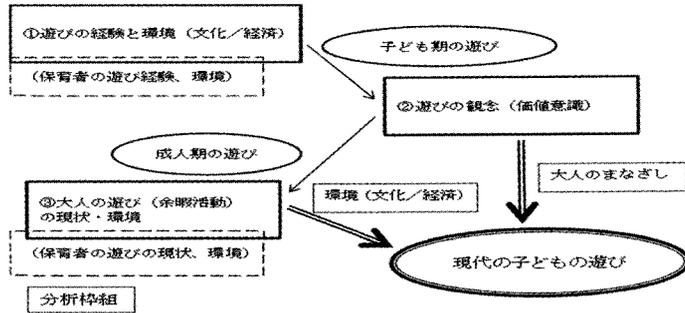
本報告では、子どもの遊び環境としての大人の存在に焦点を当て、子どもの遊びへの期待がどのように形成されているのかを明らかにする。

現代の子どもの遊びの環境について、村瀬氏（2007）は世代間の遊び環境を比較し、「子ども（友人）同士の関わりだけでは、外遊び・スポーツ遊びの幅広い実践が保障されない」との見方を示している。そして、「大人の関与による外遊びの紹介、奨励、支援が必要」であるという。しかし、子どもの遊びの環境としての大人の存在について、元森氏（2006）は、子どもの自由という視点から、そこには、「大人の不断の配慮という不自由さ」か「大人の恣意の発見」という隘路を指摘する。そして、プレーパークを事例に、『子ども』も『大人』も〈自由〉を実感し、その非対称性を強く意識しなくなる場」として大人と子どもの関係性の可能性を見出している。

つまり、現代の子どもの「遊び」は、子どもにより占有されているだけでなく、大人の影響、関わり方に大きな影響を受けていることを前提に考える必要があるといえる。そこで、現代の子どもの「遊び」を、大人の遊びの経験(①)と関連し形成された考え方、遊び観(②)のあり方により、子どもにむけられる期待と環境(③)が形成され、そこでの大人-子ども間のコミュニケーションを通して「遊び」の伝達がなされるものと捉えていく。

西村氏（2005）によると、遊ぶということは「遊びというコミュニケーション行動についてのメタ・コミュニケーションが可能」でなければならない、そこには「現実世界にあって、遊びというひとつのコミュニケーション状況に立つ『現実の遊ぶ自我』があるという。

日常生活の中で子どもは、この大人の遊びのコミュニケーション行為（二重のコミュニケーション行為）を模倣することにより、「メタ・コミュニケーション的理解」という認識行為の様式を獲得していくのではないだろうか。そのためには、社会の中で遊びのコミュニケーションが成立している必要がある。そこで、本研究では現代の大人-子ども間での遊びのコミュニケーションにおいて、大人の遊び経験と価値観がどのような影響をもっているのか明らかにしていきたい。



3. 調査概要

政令指定都市内にある幼稚園を通し、保護者（父親 267 名、母親 272 名）に対して質問紙を用いて調査を実施した。期間や回収率は以下の通りとなっている。
 調査期間：平成 25 年 6 月 8 日から 6 月 26 日まで
 回収率：回収数 265 部（回収率 49.17%）

4. 調査の結果と考察

①属性

現在の居住地域と現在の居住形態

	現在の居住形態				合計
	二世帯（親子） 同居	三世帯（祖父母 親子）同居	二家族（親子一 親子）同居	その他	
都市部居住群 人数	143	5	2	4	154
現在の居住地域の%	92.9%	3.2%	1.3%	2.6%	100.0%
現在の居住形態の%	59.3%	83.3%	50.0%	50.0%	59.5%
郊外住宅地帯 居住群 人数	97	1	2	4	104
現在の居住地域の%	93.3%	1.0%	1.9%	3.8%	100.0%
現在の居住形態の%	40.2%	16.7%	50.0%	40.2%	40.2%
その他 人数	1	0	0	0	1
現在の居住地域の%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
現在の居住形態の%	4%	0.0%	0.0%	0.0%	4%
合計 人数	241	6	4	8	259
現在の居住地域の%	93.1%	2.3%	1.5%	3.1%	100.0%
現在の居住形態の%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

性別と年齢

	性別	女性 度数	年齢						合計
			25～29歳	30～34歳	35～39歳	40～44歳	45～49歳	50～54歳	
男性	度数	2	20	50	31	9	2	1	115
	性別の%	1.7%	17.4%	43.5%	27.0%	7.8%	1.7%	0.9%	100.0%
女性	度数	10	36	62	34	5	0	0	147
	性別の%	6.8%	24.5%	42.2%	23.1%	3.4%	0.0%	0.0%	100.0%
合計	度数	12	56	112	65	14	2	1	262
	性別の%	4.6%	21.4%	42.7%	24.8%	5.3%	0.8%	0.4%	100.0%

本報告で用いる調査対象者の特徴として、都市部居住者（59.6%）、郊外の住宅地帯居住者（40.0%）、その他（0.4%）となっており、都市部での生活経験を有する者に限定されている。また、年齢層も 20 歳代（4.6%）、30 歳代（63.9%）、40 歳代（30.4%）、50 歳代（1.2%）と、30 歳代が 6 割と、非常に限定的なものとなっている。しかし、これかの子どもを取り巻く環境に関わりをもつという意味において、この世代の遊びの経験や子どもの遊びに対する考えを分析していくことは重要な示唆を得ることができるものと考えられる。1980 年代後半から 1990 年代にかけての子ども期の生活、遊び体験を有している大人（親）である。この時期には、都市化がすすむと同時に、遊び場・時間が減少し、子どもの体力が低下していると指摘されている時代でもある。

その他の結果と考察については、発表当日に資料とともに配布いたします。

「地域文化への貢献をめざした実践的教育の取り組み」 独自の産学連携プロジェクトがもたらす社会的ベネフィット

関口 英里 [同志社女子大学]

キーワード：ビジネスシミュレーション、体験型学習、コラボレーション商品開発

I. 本研究について

我々の生活を真に豊かなものにする、クリエイティブで発展的な社会を実現するためには、テクノロジーの進歩や利便性の追求だけでなく、歴史や自然、各種の産業、さらには観光、レジャー・レクリエーション等、地域特性に基づくヴァナキュラーな魅力を活用した文化資源の振興が不可欠である。そうした課題への取り組みにおいて、教育機関である大学が果たし得る大きな役割のひとつは、地域社会と積極的に関わり、共通の目標のもとに様々な外部組織と連携しながら互いを活性化し、社会総体のベネフィットを相乗効果的に高めることであろう。そして、社会に貢献できる広範な視野と知識、技術を修得した人材を輩出することも重要であると考え。そこで本研究では、消費文化の仕掛け作りを目指して筆者が独自に取り組んできた、産学連携に基づく大学での教育実践を紹介し、その成果について解説してゆきたい。

II. プロジェクト活動概要

筆者が担当する情報メディア学科専門科目「eコマース研究 I、II」（春・秋学期各週1回2クラス開講、2年次以上、1クラス約25名）では、2003年度の開講以来、様々な提携先と単年度完結の産学連携プロジェクトを継続している。バーチャルなシステムとリアルな活動を効果的に組み合わせたビジネスシミュレーションをベースに、実践的な社会学習を行う点に特色がある。

バーチャルな活動は、科目全体として本学が加入している仮想企業経営の体験型オンライン学習システム「バーチャルカンパニー（以下VC）プログラム」（NPO法人アントレプレナーシップ開発センター運営）に基盤を置いている。VCとは、受講学生が数名のグループ単位で模擬的に企業を立ち上げ、ネット上での売買シミュレーションなども含めたビジネスを体験的に学ぶ、有償の会員制コミュニティである。

いっぽうリアルな活動の柱は、実存企業や各種小売店舗、公共団体等との連携に基づく産学連携プロジェクトの実施である。電子商取引を中心とする現代的ビジネスを学習理解することが大きな目標のひとつであるが、本科目の重要性は、オンラインシステムの技術的習得や、ネットビジネス限定の経営理論学習のみに置かれるわけではない。消費文化の仕掛けを知り、受動的に商品を購入する消費者としてだけでなく、消費者目線に基づきつつも、企業側の立場からビジネス運営全般を模擬的に体験学習することが特徴である。それにより、モノや情報の創造者、発信者として、より総合的な視野に基づいてeコマースや消費社会の構造をとらえることが可能になる。

その際、理論学習や受動的座学のみでは、複雑な消費社会の実体を体験的に把握することは困難である。また、いかに高度なデジタル技術を応用した学習を行っても、バーチャルな世界の模擬的活動だけでは、説得力ある教育効果を挙げ難いのも事実であろう。有効な学びを学生たちの社会的な実行力／実効性に繋げてゆくには、積極的にデジタル技術、バーチャルなシミュレーションを取り入れながら、学生が実際に現実社会と関わりながら能動的に活動を行い、トライアルアンドエラーの精神で、人的交流を通したリアルな経験を積み上げてゆく取り組みを行うことが必須である。

地元との繋がりを深め、地域社会の抱える課題やニーズを発見する。さらには地域の歴史や文化の特性を深く学び、弱みと強みを把握した上で、その解決策や工夫を考案する。そしてそれを単なる空想的、独善的アイデアとして終わらせずに具現化するため、チームごと自社企画の内容に照らして最適な連携先の探査と選定、依頼やプレゼンを行う。企画の説得力や有用性を確認しながら外部機関との連携を行い、アイデアを形にすることで社会にフィードバックする。最終的にその効果を検証し、外部評価を受けて自己の社会的役割や責任を認識する、という一連の社会実践があつてこそ本質的な学びが可能になると考える。試行錯誤を経て自らの提案が具体化し、社会貢献ができたという結果から得られる達成感、充実感は、学生にとって教室での講義だけでは得られない貴重な財産となり、自らのキャリアプラン構築にも繋がる。

III. 実践事例紹介

以上の前提を踏まえ、今年度は、学生の自律的な総意によりプロジェクト全体の統一テーマを「地域の文化、産業の活性化」「地産地消」に置くこととした。地場産品の地元消費は、地域の食文化への理解や食育、フードマイレージ削減や自給率向上を通じた地域経済活性化などの効果で注目される、本企画にも相応しい課題である。エコロジーや若者の地元回帰、さらには観光資源の発掘とレジャー、レクリエーションの発展、といった多くのメリットをもたらす要素ともいえる。実際の活動においては、この共通テーマに沿って、仮想企業ごとに個別のアイテムや商材、課題とその解決方法を独自に検討し、自律的な企業活動を行った。その成果を具体的な形にした上で、11月に行われるVCプログラム全国大会（トレードフェア）で外部発表し、高評価を得ることを目標に綿密な準備を進めた。チームごとに活動の細かな内容や作業ペースは異なるが、プロジェクト大枠の流れは：明確なコンセプトと行動実行計画の策定→リサーチに基づくターゲットや素材の選定→計画実現に向けてコラボレーションする連携企業や各種団体へのアプローチと関係構築→企画の弱みや強みの発見と克服→企業や地域との綿密なやり取りに基づくプロダクトの説得力強化と具現化→VC モール出店のための自社ウェブサイトや広報ツールの作成→大会発表や販売活動に向けた準備と創意工夫、となっており、現実企業の商業活動に即するシステムティックな構成とした。立案から計画実現まで、学生が主体となって地元根差す連携機関と共同作業を行い、課外も含めた自主活動を大前提として計画推進されるが、指導者は上記の枠組みに沿って円滑な企画実行が行えるよう、随時各チームに目を配り、ペースキープを図りながら課題確認やアドバイス、指導を行うことを心掛けた。必要に応じて連携先との調

整やチーム内の各種サポートを行うことで、ファシリテーターやナビゲーターとしての役割に徹し、決して一方的なトップダウンの指示によって、学生の能動的で自由な発想を妨げることがないように、できる限りのサポートと配慮を行った。

以上の枠組みと手法に基づいた 2012 年度における学生仮想企業のコラボレーションについて、各チームの社名、人数と地元連携先および業務内容、活動目標、考案した企画と取り組み内容、1 年間の活動を通して実現した具体的な成果を以下に紹介する。

1. eggplant (9 名) + ポエム (洋菓子製造販売業)

[活動目標] 京田辺の地域産業・文化の農産を通じた活性化および知名度向上

[実践企画] 特産品「田辺茄子」を利用した新規かつ意外性のある独自商品の考案

[成果実績] 「なすジャム」の製品化と販売、トレードフェア「本田財団賞」受賞

2. OLIVE (7 名) + マテア (パン製造販売業)

[活動目標] 現代人の野菜不足解消、地元野菜の活用、地域歴史・文化の伝承

[実践企画] 地場農産品 (茄子、筍、海老芋) を利用した民話モチーフのパンを考案

[成果実績] 「隼人ロール」の商品化と販売

3. colorful (8 名) + ハンバーグダイニングたくみ (飲食店)、普賢寺ふれあいの駅

[活動目標] 「地産地消」の実現、若者の野菜離れ解消、余剰地元野菜の活用

[実践企画] 地場野菜を利用したファストフードの考案、地元野菜の販売

[成果実績] 地元野菜を使用したライスバーガーの商品化と販売、マーケット開催

4. 京糠庵 (8 名) + 菓匠はちまん (和菓子製造販売)

[活動目標] 米ぬかの廃棄削減と活用、万人向けの安心・安全な食文化の構築

[実践企画] 米ぬかを利用した、おいしく栄養価の高い和菓子の考案

[成果実績] 「米ぬかクッキー」3 種 (抹茶、黄粉、胡麻) の商品化と販売

5. Kyo-com (4 名) + 飯岡玉露そばクラブ (玉露製茶販売)

[活動目標] 玉露茶の地産地消の実現、知名度や親しみやすさの向上と消費拡大

[実践企画] 「京田辺玉露」を利用したオリジナルスイーツの考案

[成果実績] 「京の露」生キャラメル商品化、トレードフェア特別賞、マスコミ出演

6. lune company (4 名) + キララ商店街 (新田辺駅前商店街)

[活動目標] 京田辺市、地元商店街の知名度向上と活性化

[実践企画] 商店街 PR キャラクターを通じたプロモーション、独自商品の考案

[成果実績] 「キララちゃん」グッズ (付箋) の商品化と販売、親子向け催事実施

IV. 活動の成果と意義

1 年間にわたる産学連携プロジェクト実践の結果、全チームが当初の計画目標をほぼ達成することができた。11 月のトレードフェアでは、ビジネス、教育、行政等各界の専門家の審査の結果、2 チームの活動内容が高く評価され、荣誉ある「本田財団賞」(eggplant) ならびに審査員「特別賞」(Kyo-com) を受賞した。またフェア後、学内生協での商品販売を目指したプレゼン大会を行い、生協責任者の審査の結果、上記 2 社に「京糠庵」を加えた計 3 社でオリジナル商品の期間限定販売 (2013 年 4 月～) を

体験した。学生にとって、客観的な評価を受けた上で、企画、生産、販売の各局面を体験できたことは、社会体験の先取りとして大変貴重かつ重要な学びとなった。

1年間の活動終了後、学生へのヒアリング調査を実施した結果、従来の講義科目とは一線を画す学習活動ゆえ、当初は暗中模索で困難さを感じたが、それ以上に、本科目でしか得られない貴重な体験から知識を得た意義の方が大きかった、との意見が多数であった。大学2～3年という早い段階で社会人としての経験をしたことが、大きな達成感と自らの成長、ひいてはキャリアプランや就職活動に大いに役立つと考えていることも分った。地域基盤の連携プロジェクトを通して、人的交流と相互理解の重要性、リサーチやプレゼンテーション力の必要性、組織活動上の注意点、商品開発から販売までに関わる工夫や努力の重要性、電子商取引および企業運営のメカニズム等、多岐に亘る項目が修得できたと認識されており、学生それぞれが自らの目標に沿った知識と能力を伸ばし、社会人となる心構えができたことが窺えた。さらに、地元密着型の連携プロジェクトを継続的した結果、地域社会や人々に対する関心や理解が深まり、自己能力を地域社会に広く還元することへの責任感も強化されたと考えられる。また、VCを通じてネットビジネスの総合プロデュースを行い、コンテンツ制作から販売、広報まで幅広くeコマースを体験したことで、Webコミュニケーションやデジタル技術といった現代の「メディア力」の必要性や重要性、自らの適性や所属学科で学ぶ意義を再認識し、各自が将来の目標に向けて確実に前進したといえる。

V. 広範な社会的ベネフィットと人材育成を目指して

この成果に基づけば、VCを通じた産学連携の地域密着プロジェクト型教育、並びに学生の自律能動的な活動による社会体験型の学びが醸成する主要能力とは、分析力、思考力、創造力、プレゼンテーション力、コミュニケーション力、人間関係力、環境対応力、マネジメント力、自己実現力等であると考えられる。これらは本学を含め現在多くの大学が策定するディプロマポリシーの基本要件とも合致する。

そしてさらに重要なのは、協力機関への事後調査やフェアでの審査講評などからも、本企画が学生や大学のみならず、各連携先ひいては社会全体にとってのベネフィットをもたらすと考えられる点である。調査研究と経験的理解に基づく新たな発想や企画は、地域産業や文化振興への契機にもなる。また、新規性と創意工夫に基づく地場産品利用の商品開発と積極的な地元活性化、社会貢献活動の発展性に対する高い評価は、まさに本企画が目指してきたコンセプトが実現した証であった。地域社会や人々と共存共栄する生涯学習の場、また、地域に貢献する有能な即戦力を輩出する、真の意味での「学びの場」すなわち人間の活動本来の豊かさを提供する「スコール(scholé)」としての大学の意義は、地域の消費文化や人的交流活性化をもたらす文化装置として、「レジャー(licére=leisure)」が持つ根源的な意義と重要性に繋がることは言うまでもない。本企画の継続は、大学や学生のみならず地域の文化や産業さらには社会全体に大きな変化と発展をもたらす可能性を有している。多くの力の結束で現在まで培ってきたこの取り組みを通じて、現代の消費社会にユニバーサルなベネフィットを「仕掛ける」ことができる、多様な能力を持った人材を今後も育成してゆきたい。

人間活動における責任としての美の再生： 新しいレジャー論のために

犬塚潤一郎（実践女子大学）

レジャーについての基礎論的探求をするにあたっては、対応する社会の構造的変化への考察が不可欠である。もとより現代のレジャー論は、産業革命以降の、あるいは日本においては高度成長期以降の、社会構造変化に対応するかたちで生まれたものであるからである。そして今日の社会構造が、いわゆる近代型の産業社会からの転換をはじめているのであるとすれば、レジャーを考察するための枠組みも変化せざるを得ないだろう。

レジャーの意味を、人間にとっての拘束活動からの自由な時間とみなすとしても、拘束活動の内容となる生理的・必要や生活活動、労働・役務などの実質的内容が、今日大きく変化してきている。家庭労働や仕事の中に、従来の意味では自由な生産活動と区別できないものの割合が増加してきているためである。それは、生産-消費および生活の、相互関係構造の変化によるものである。たとえば生活活動の領域を表現する言葉に“衣・食・住”があるが、今日その3領域はほぼすべて消費活動によって実現されている。また生活の他の2領域である“遊・学”も、産業的仕組みへの回収を深めていっそう消費型の傾向を強めている。そして一方、その消費を支える金銭的収入の主要な源は企業組織労働への従事であるが、現代の産業は知識型(情報・記号型)を主要なモデルとし、記号的生産の割合を増加させている。つまり、生活と労働の内実そのものにおいて、従来のレジャー活動のかたちとの区別がつきがたくなっているのだ。

そのためレジャー論は、労働と対比的にレジャーを捉える枠組みによるのではなく、労働と生活そのものの変化に応じるように、産業との結びつきを深めて、レジャー産業や消費文化といった領域を研究対象とするようになった。しかし社会構造の変化はそこからさらに進み、産業主導の、あるいは経済成長を社会発展の主要原理とすることからの、転換を必要とする段階に至っている。その理由は、地球環境問題に明らかのように、現在の産業発展(グローバル市場、金融・記号型商品)の原理が、温暖化・気候変動やエネルギー・資源枯渇に代表される地球の物理的限界に至ったこと、また同時に、自然的・伝統的に形成されてきた人間社会の拡張限界に至ったことによる。産業社会における環境制約と社会格差・不公正の問題は、工業技術や政策の問題にとどまらず、近代的人間像・社会観の基礎モデルの転換を必要としている。そしてそこにこそ、レジャー論の新たな射程が見出されるのではないだろうか。

近代原理はその基礎に、主体の理念の無限定な拡張性向がある。それは時間と(特に)空間の圧縮として社会化する。この社会における成功者はほぼ地球規模の次元を生き、一方敗者はその社会的剥奪と退行の結果として地域(ある空間、および時間)に縛り付けられる。距離と速度の社会性が劇的に変化し、エリートは境界を越えた独自の文化圏を形成する。

近代原理の批判はそこで、脱成長の現れとして、地域的・集团的・個人的なものの再生への志向を明らかにしてゆくのであるが、先に見た生活と仕事の消費への一元化体制は、そ

のような試みを現実的に困難にしている。かつて労働からの、自然的・社会的制約からの自由を目指したレジャーは、この自然・社会収奪体制からの自由こそ、新たな場を見出すべきだろう。

この新たなレジャーを論じるにあたっては、近代原理の社会的現れである“分断”への批判からはじめることができる。かつてモリスは、生活と労働の芸術化による社会進歩を説いたが、それは便利さ (use) と美しさ (beauty) という二つの要素を結合する総ての試みとして述べられた。優れた建築や制作を可能にするのは、品物一個を作るのにも一人の人間の全体を投入するやり方であり、多くの人達の部分部分を小出しにするのではないと論じられた。しかし、今日の生活と労働を支配する主要な概念が美であることは事実であるとしても、その生産様式は徹底した分業化による生産性向上であり、生み出された美は絶え間なく消費され続ける。美を生産・消費するこの社会の生活と労働の実質は貧困である。

新しいレジャーは、自然と人間・社会の制約と美しさを、個々の人間の活動の内に結合するかたちを目指すことから、その探究がはじまるのではないだろうか。

美を追究する人間活動である芸術は、近代以降その歴史の上で、社会からの一方的な自立の道を歩んできた。宗教からの人間性の自由、権力から市場への自由、ものの本源からの人間の創造性の自由などである。今日芸術行為の根拠は、人間個人の内面に一元化されている。美と真理、美しいことと正しいこととのあいだの統一は、既に破棄されて久しい。

損なわれていない全体性や統一の回復、それを美と人間活動のあいだの、今日的芸術領域にとどまらず生活と産業・社会の活動一般において、問い直すことを新しい状況を迎えたレジャー論の課題として問いたいと考える。

「レジャー」(leisure) とは何か？

——レジャー・スタディーズの価値論的考察と日本的「余暇」観の特徴——

小澤考人（東海大学）

キーワード：レジャー・価値論的考察・日本的「余暇」観

1. はじめに

本報告では、「レジャー」(leisure) とは何かという本質的問題を取り上げる。その際、①余暇社会学からレジャー・スタディーズへという理論的な研究蓄積を検討しつつ、②「レジャー」概念の布置について、労働・失業・福祉などとの関係をふまえて確定したうえで、③西欧的「レジャー」観とは異なる日本的「余暇」観の特徴を明らかにしていく。

一般に「レジャー」とは何かと問うとき、辞書を調べると次のような記述が見出される。

「仕事の合間のひま。仕事から解放された自由時間」(『大辞林』)

“Time free from work or other duties; spare time.” (OALD,1994)

つまり辞書の定義によれば、「レジャー」とは「労働から解放された自由時間」(＝ヒマ・空き時間) のことであり、「労働と余暇」というように「労働の対概念としての自由時間」のことである。こうした通念は、たしかに私たちの実感にも見合うものだが、少し考えてみると次のような疑問が生じてくる。「レジャー」とは「労働から解放された自由時間」のことだとすれば、失業によって労働から解放されて生じるヒマもまた「レジャー」であるのか。また退職後の人生は「レジャー」であるのか。あるいは主婦(主夫)のケースではどう捉えられるのか。いやそもそも労働の対概念だとすれば、労働に従事しないレジャー・クラス(leisure class)の場合になぜ「レジャー」の概念が用いられてきたのか。

このように疑問を呈すると、上記の通念だけでは答えることができない「謎」が生じていることがわかる。実際、例えば海外旅行など明るいイメージと結びつく「レジャー」と、失業保険給付など社会保障の対象となる失業者のヒマとが同じであるとは直感的に考えづらい。だとすれば、「レジャー」を構成する本質的条件や根拠とは何なのだろうか。

2. 余暇社会学の誕生と「レジャー」の定義

そこでこの問いに答えるために、まず古典的な余暇社会学からレジャー・スタディーズへの転回という理論上の研究蓄積を検討する。「レジャー」という主題が社会科学の対象となったのは、「レジャー時代／余暇社会」の到来が叫ばれた1950年代後半～1960年代の欧米である。伝統的アプローチとしての余暇社会学は、その誕生当初から「レジャーとは何か」という研究対象の境界面定を実践してきた。ここではその定義論に注目すると、主に時間・活動・意味という三つの側面から捉えられてきたといえる。

具体的には、①1日24時間から「労働関連」と「生理的・必要」の時間をさし引いた残りの自由時間(＝時間)、②自由で自発的な活動の総体(＝活動)、③行為選択の自発性や内在的な満足感など総じて「自由」の感覚(＝意味)というように、強調する側面は異なるものの、これらの定義論はいずれも「労働から解放された自由時間」(ヒマ)という通念を反復し、補強していることが判明する。だがそうだとすれば、「レジャー」の通念が抱え込む「謎」がいまだ解かれていないことになる。

3. レジャー・スタディーズの問題提起と浮上する視点

そこで次にレジャー・スタディーズに目を移すと、その登場は1970年代半ば以降である。英米文化圏を中心に現在なおフロンティアが展開されているその出発点は、伝統的アプローチとしての余暇社会学の問題構成に対する批判的な対話・応答に始まった。レジャー・スタディーズの基本的な輪郭については、余暇社会学との対照を含めてすでに詳述してあるので（小澤[2010][2012]）、ここではそうした前提的作業をふまえて重要なポイントだけを要約すると、およそ次のような特徴をもつといえる。

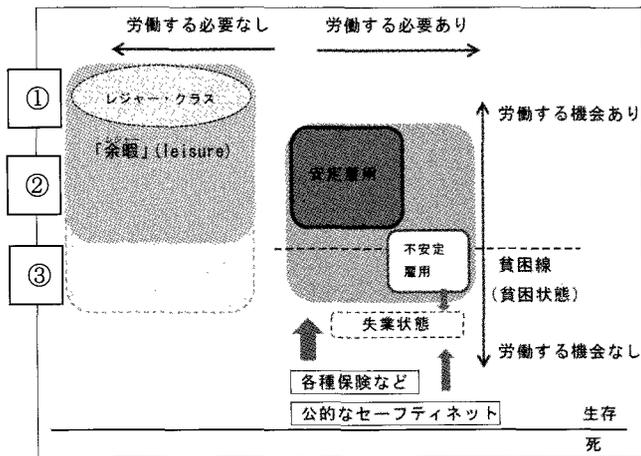
- ①「誰もがレジャーをもつ」「万人がレジャーを自由に使える」という余暇社会学の前提に対して、むしろ「万人が等しくレジャーをもてない」という現実認識を出発点とする。
- ②「レジャー」とは「個人が自由に使える時間＝行為」であるとして行為論的アプローチに立つのではなく、むしろ「レジャーの使い方／使われ方」をめぐる不均等な差異や社会的分割に対して問いの焦点を向ける。
- ③つまりそこで潜在的に問題となっているのは、「レジャーの使い方／使われ方」それ自体よりも、そうした差異や不均等を伴う問題の構造とそれを生み出す社会的条件である。

要するにレジャー・スタディーズの問題提起は、「誰もがレジャー＝自由をもつ」という些か楽観的な余暇社会学の前提に対して、万人が等しく「レジャー」を享受できないという現状認識を出発点としつつ、ジェンダー・エスニシティ・階級から失業問題に至るまで、異なる他者間の分割・差異の提示を介した批判的な問題提起であったと捉えられる。

ところでこうした理論的な研究蓄積の検討から、「レジャーとは何か」という問いに対して、ある重要な視点が浮かび上がってくる。それは何かといえば、万人が等しく「レジャー」を享受できないとしてレジャー・スタディーズがその不均等な配分をめぐる現実を批判的に照射したとき、次の事実、すなわち「レジャー」とは万人が均等にアクセスできない「価値」（資源）であることが明らかになってくる、という点である（Rojek[2005]）。

この点は、失業問題をめぐる考察で顕著であるので、確認しておこう。1970～80年代の英国では、失業率の急増により失業が社会問題化していたが、その際、失業に伴うヒマの影響と同時に、それが雇用労働者の「レジャー」とどう異なるのかが問われたのである。興味深いことに、この点に対する研究は一致して、失業という'enforced leisure'のネガティブな効果として「レジャーの貧困化」を帰結するという点を指摘した（Deem[1988], Glyptis[1989]）。つまり失業状態に伴うヒマは、雇用労働者一般と比較した場合、「レジャー」活動への参加に関して参加頻度や活動の種類、出費コストなどの点でマイナス傾向を被るという事実が実証されたのである。またその理由については、労働に伴う全対価——金銭的収入、心理的なやりがい感、労働生活に伴う日常生活の生活構造、社会的地位・アイデンティティ、職場仲間をはじめ社会的ネットワーク等——の喪失に由来すると同時に、その際、特に経済的なマイナス要因が大きい点が指摘された（Roberts[2006:88]）。したがって失業状態に伴う「強いられた余暇」は、労働からの離脱に伴いその全対価を喪失することによって、本来ならそれ（労働）により可能になるはずの「レジャー」も喪失するという意味で、二重の剥奪状態に陥ることが指摘されたのである（Bauman[1998]）。

それゆえ失業に伴う「強いられたヒマ」がどれほど十分であろうとも、ただそれだけでは「レジャー」と捉えるには適切ではなく、ひるがえって「レジャー」とは一般に労働の



まず「レジャー」の近代的概念が誕生したというとき、それは例えば1日8時間など労働時間分を働くことで報酬・収入が保障されるかぎりでの自由時間（＝労働しなくてよい時間）が日常生活の一部に出現した、ということを含意する（左図②）。

次にレジャー・クラスとは、労働との直接的な対応関係を離れた左図①に当てはまるものとして、要するに、自らに先立つ世代も含めた他者の労働・資産などによって、「労働し

なくてよい（カネとヒマをもつ）階級」のことであり、という含意が鮮明になる。

では「退職後の人生」はどうかといえば、資産家クラスの高齢者は上記①、「老後の余暇」をふつうに楽しめる高齢者は上記②、これに対して年金の不足など経済的に生活が困難なケースは上記③に該当するといえるだろう。さらに専業主婦（主夫）の場合では、家事や子育てなどを「家事労働」として、一般的な「労働」に準拠することで基本的には理解可能になるが、そのうえで主要な稼ぎ手の資産・就労状態に応じて同様の分類が可能である。

このように上記③は、失業状態やワーキングプアのケースが示すように、「労働しない時間」（ヒマ）が十分であろうとも、「レジャー」としてはグレイゾーンであり、英国のレジャー・センターの存在が例証するごとく、公的サポートの場にもなる境界領域である。

5. 「レジャー」の位相とレジャー論のポテンシャル、および日本的「余暇」観の特徴

以上のように、本報告では価値論的考察の観点から「レジャー」とは何かを問い直してきた。「レジャー」の本質的条件とは、「カネ（金）とヒマ（時間）」の総体であり、したがって「労働より以上のもの」である。このことの哲学的な意味を掘り下げると、西洋思想の文脈ではG・バタイユの普遍経済学とその深淵において符合する。すなわち「レジャー」の位相とは、バタイユが「呪われた部分」と呼んだ「過剰さ＝余剰」（surplus）に当たる富の部分、つまり「欲望」の根源的位相と重なり合うものである（Bataille[1949,1957]）。

したがって以上の考察を介して、レジャー論の本来的なポテンシャルとしては、①豊かな生／幸福な生（well-being）の可能的拠点、②格差論／階層論・ポピュラーカルチャー論・消費社会論とも密接に関わる資本主義論、③「レジャー」概念の文化的差異に相關する比較文化論、という大きく三つの論点を提示することができる。そのうえで最後に、西欧的「レジャー」観との対照を軸として、日本的「余暇」観の特徴を考えてみたい。「余暇」という語の語源的な時間概念（中世末の『日葡辞書』「余るいとま」）、および日本語のレジャー・クラス（leisure class）を（「余暇階級」が語感的に不適格のため）「有閑階級」と訳し分けてきた事実を考慮すると、日本語の「余暇」概念が「カネとヒマの総体」のうちカネ（富）の部分で欠落している点、それゆえ「労働より以上のもの」ではなく、労働よりも下位の残余範疇として位置づいてきたという特徴が浮かび上がる。

集団におけるフロー体験の生成過程に関する研究 — 神楽の相互作用のパフォーマンス分析から —

迫俊道〔大阪商業大学〕

キーワード：フロー、神楽、生成、相互作用

これまでのフロー研究

M・チクセントミハイは「全人的に行為に没入している時に人が感ずる包括的感觉」（チクセントミハイ, 1991, p.66）として定義されるフロー概念についてまとめた最初の著書、*Beyond Boredom and Anxiety*を1975年に上梓した。日本では、スポーツ社会学者の今村浩明により1979年に邦訳『楽しみの社会学』が刊行され、以後フローに関する論説等は技能水準と挑戦水準の二軸によって表される「フローモデル」を引用、援用する形でかなりの数が執筆されてきた。2003年には『フロー理論の展開』という日本におけるフロー研究のアンソロジーともいえる研究書が出版されている。同書に所収されている各章の論文のタイトルは「フロー理論のこれまで」「フロー経験と身心合一」「スポーツ行動論としてのフロー理論の可能性」「自然体験活動におけるフローと身体アイデンティティ」「知識労働者の時代における企業の経営戦略としてのフローの意義」「フロー経験と日常生活における充実感」「中年期女性の日常余暇場面におけるフロー」「芸北神楽におけるフロー」「フロー理論のこれから」である。これらを見てもフロー研究のテーマとして様々なものがあることがわかる。

チクセントミハイは先に挙げた自身の著書の中で「本書で述べられる研究は、楽しさの経験と、その経験を生み出すものの構造とを、可能な限り分析的、客観的に記述しようとするものである」（チクセントミハイ, 1991, p. 8）と自らのフロー研究の内容を述べている。同書ではチェス、ロック・クライミング、ロックダンス、外科医が主にフロー研究の対象として挙げられ、楽しさの経験については主に面接調査の結果から、各活動においてフロー体験が生じているときの感覚を描き出している。そしてフロー経験を生み出す構造として、前述したフローモデルが提示されている。その後に着されたフロー体験に関するチクセントミハイの邦訳『フロー体験 喜びの現象学』（1996）においては取り上げられる事例の種類が増加し、多岐にわたるフロー体験が紹介されている。

フロー研究における課題

本報告者はこれまでに日本の芸道に着目したフロー研究、具体的には能、剣道、弓道などの日本の伝統的身体技法におけるフロー体験について考察してきた。また広島県で大変な隆盛をみている芸北神楽についてインタビュー調査を行い、舞手、楽人、観客の言説を提示する形で、神楽におけるフロー体験の内容を明らかにしようとしてきた。管見の限りではあるが、本報告者のこれまでの研究も含めて、フロー研究の多くはフロー概念を通じて捉えられてこなかった分野を対象としたインタビューや因子分析などの手法によって、それぞれの活動の特性をフロー理論との関わりから明らかにしようとするものが多かったと思われる。フロー理論そのものの課題を指摘し、それを乗り越えようとした数少ない考察としては、社会学者の亀山佳明による研究が挙げられる。亀山は先に示した日本におけるフロー論文集ともいえる『フロー理論の展開』の第2章「フロー経験と身心合一」にお

いて、チクセントミハイのフロー理論の枠組に依存することなく、新たなフロー理論の図式を提示する試みを展開した。さらに亀山は『生成する身体社会学—スポーツ・パフォーマンス／フロー体験／リズム』の中で共同体におけるフロー体験を「リズム論」の見地から分析している。しかしながら、これまで集団的な活動から生じるフロー体験については個々人のインタビュー調査の結果が部分的に提示されることはあっても、集団的なフロー体験そのものを対象として考察する事例研究はほとんど行われてきていない。

本研究報告の方法・対象・内容

神楽を事例とした本研究は、神楽組織（芸北神楽が行われている地域では「神楽団」と呼ばれる）の構成員に対するインタビュー調査および神楽の練習の様態を撮影した映像資料のデータから、特に神楽の相互作用のパフォーマンスに着目し、集団のフロー体験の生成が目指されていく過程を分析することを目的としている。本研究で対象とするのは広島県の安芸高田市で芸北神楽を伝承している神楽団である。研究対象としている芸北神楽は主に複数の舞手、囃子（大太鼓、小太鼓、手打鉦、笛）を担当する楽人によって構成されている。演劇的要素が色濃く、多くの観客を集める文化的活動として注目され、近年では関東方面での公演活動も積極的に行われるようになってきている。

対象となった神楽団関係者へのインタビュー調査および神楽の練習様態の映像収集は、2013年2月から開始した（2013年9月現在も継続中である）。本研究報告では観客に対してそれぞれの演目における物語の情景を伝えるためにいかにして舞（動き）と囃子（奏楽）を合わせるのかという課題について尋ねたインタビュー調査の内容およびデジタルビデオカメラによって収集した練習の映像という、練舞場と呼ばれる神楽団の練習場でのフィールドワークから得られたデータを精査することで、神楽の他者（舞手と舞手、楽人と楽人、舞手と楽人など）との相互作用のパフォーマンスの分析を行う。なお、インタビュー内容や映像資料から得られた情報についての詳細な分析結果については学会発表当日に報告する予定である。

付記

本研究報告中で使用するインタビュー調査および神楽の練習・公演に関する映像資料の収集をとまなうフィールドワークは、平成24年度・平成25年度大阪商業大学アミューズメント産業研究所のプロジェクト研究「集団におけるフロー体験の生成過程に関する研究—神楽の相互作用のパフォーマンス分析から—」の研究助成を受けて行われたものである。

文献

- チクセントミハイ. (1991). 楽しむということ, (今村浩明訳). 思索社.
- チクセントミハイ. (1996). フロー体験 喜びの現象学, (今村浩明訳). 世界思想社.
- 今村浩明・浅川希洋志編. (2003). フロー理論の展開, 世界思想社.
- 亀山佳明. (2012). 生成する身体社会学—スポーツ・パフォーマンス／フロー体験／リズム, 世界思想社.
- 亀山佳明. (2012). 書評に答えて. スポーツ社会学研究, 20 (2) : 89-91.
- 迫俊道. (2010). 芸道におけるフロー体験, 溪水社.

50年間の円谷プロ特撮作品群から見る日本人の労働観と余暇観

○二重作昌満・田中伸彦〔東海大学観光〕

キーワード：労働観、余暇観、円谷プロ、戦後日本

1. はじめに

戦後68年、高度経済成長期を経て現在に至るまで、日本の余暇生活は変容を続けている。豊かな余暇生活を実現するためには、適度な労働を行う一方で、余暇を楽しむ時間のゆとりをバランスよく確保することが必須である。

2007年に日本政府が国策として「ワークライフ・バランス憲章」を掲げて約6年となる。平成25年度内閣世論調査では、時間的な「ゆとりがある」と回答した人は68.0%と過去最高を記録し、「ゆとりがない」と回答した人は31.8%と過去2番目に低い数値を記録した。このように国内での時間のゆとりに対する国民意識は高まりつつある様に見える。

日本の戦後は、著しい経済成長で国が豊かになった。1964年に東京オリンピックが、1970年には大阪万博が開催された。1983年には東京ディズニーランドが開園し、1990年代にはインターネットの普及で観光情報が容易に得られるようになった。テレビメディアに着目すると1953年に放映を開始し、1959年の皇太子ご成婚などで一般に普及した。(株)円谷プロダクション(以降、円谷プロ)はテレビが普及して間もなくの1963年に設立された。以降、子ども達に「ウルトラマン」や「快獣ブースカ」等の特撮作品を提供し続けてきた。そこには余暇を楽しむ時間的ゆとりに対する各年代の労働者の考え方が描写され、サラリーマンの父、仕事と家庭の両立に悩む母といった様々な立場から労働と余暇のバランスの問題を視聴者に提起している。

2. 研究の目的・対象・研究方法

本調査の目的は、円谷プロという1つの映像会社が発信し続けている特撮映像作品群の中に提唱された労働観及び余暇観を検証することである。対象は、円谷プロが50年間に渡り発信してきた23の特撮作品、全988話である。調査方法は、まず全ての特撮作品を観賞した。次に、各時代の労働者の労働状況や労働社会の背景を反映した作品を抽出し、各作品が映像を通じて問題提起した労働観・余暇観について考察した。

1966年の「ウルトラQ」から2013年の「ウルトラマンギンガ」までの円谷作品内に描写されたのは、単に正義の超人と怪獣との戦いだけでなく、各々の作品が制作された時代の社会風刺に問題提起し、視聴者に疑問を投げかけるといった内容も含まれていた。

その中には、現代日本人の働く姿を物語の中心に取り挙げた作品が数多く存在した。労働や余暇に関わる問題を大きく取り扱った作品を厳選し、各時代に分けて、それぞれの作品が制作された時代の社会背景を踏まえ、50年にも渡る日本人の労働と余暇に対する意識を、映像作品を視聴しながら調査した。

3. 円谷プロ特撮映像作品の歴史

円谷プロの特撮映像作品は1966年の「ウルトラQ」から2013年の「ウルトラマンギンガ」まで、テレビメディアを通じて23作品、988話が提供されている。本論では表-1のとおり、それらの作品群を以下の8つの時代に分類した。

表-1 調査対象とした円谷プロ特撮作品一覧

作品名	初回放映時期	話数	時代区分
1 ウルトラQ	1966年1月2日～1966年7月3日 ^{*1}	28	第一次怪獣ブーム
2 ウルトラマン	1966年7月17日～1967年4月9日	39	
3 快獣ブースカ	1966年11月9日～1967年9月27日	47	
4 ウルトラセブン	1967年10月1日～1968年9月8日	49	
5 帰ってきたウルトラマン	1971年4月2日～1972年3月31日	51	第二次怪獣ブーム
6 ミラーマン	1971年12月5日～1972年11月26日	51	
7 ウルトラマンA	1972年4月7日～1973年3月30日	52	
8 トリプルファイター	1972年7月3日～1972年12月29日	26	
9 ウルトラマンタロウ	1973年4月6日～1974年4月5日	53	
10 ウルトラマンレオ	1974年4月12日～1975年3月28日	51	
11 恐竜大戦争アイゼンボーグ	1977年10月7日～1978年6月30日	39	恐竜ブーム
12 ザ☆ウルトラマン	1979年4月4日～1980年3月26日	50	第三次怪獣ブーム
13 ウルトラマン80	1980年4月2日～1981年3月25日	50	
14 電光超人グリッドマン	1993年4月3日～1994年1月8日	39	
15 ウルトラマンティガ	1996年9月7日～1997年8月30日	52	平成ウルトラシリーズ第一期
16 ウルトラマンダイナ	1997年9月6日～1998年8月29日	51	
17 ウルトラマンガイア	1998年9月5日～1999年8月28日	51	
18 ウルトラマンコスモス	2001年7月7日～2002年9月28日	65	平成ウルトラシリーズ第二期
19 ウルトラマンネクサス	2004年10月2日～2005年6月25日	37	平成ウルトラシリーズ第三期
20 ウルトラマンマックス	2005年7月2日～2006年4月1日	39	
21 ウルトラマンメビウス	2006年4月8日～2007年3月31日	50	
22 ULTRASEVENX	2007年10月5日～2007年12月21日	12	
23 ウルトラマンギンガ	2013年7月10日～2013年8月14日	6	円谷プロダクション創立50周年 ^{*2}
		話数合計	988

*1 第28話のみ1967年12月14日に放映

*2 本作品(テレビ)だけではなく映画やビデオ作品を手がけることが多かった

①第一次怪獣ブーム (1966-1967年：4作品、163話)

「ウルトラQ」から「ウルトラセブン」まで。子どもを中心に怪獣ブームが巻き起こった。

②第二次怪獣ブーム (1971-1975年：6作品、284話)

「帰ってきたウルトラマン」から「ウルトラマンレオ」まで。日本中に巻き起こった2度目の怪獣ブームであるが、同時期の東映作品「仮面ライダー」により変身ブームも隆盛を極めていた。

③恐竜ブーム (1977-1978年：1作品、39話)

「恐竜大戦争アイゼンボーグ」。1976年、北海道三笠市において白亜紀後期の肉食恐竜と思われる化石が発見されたことをきっかけに起こった社会現象。同時期には1978年に国内公開された米映画「スター・ウォーズ」によるSFブームが起きていた。

④第三次怪獣ブーム (1979-1981年：2作品、100話)

「ザ☆ウルトラマン」と「ウルトラマン80」。子ども達に起こった3度目の怪獣ブーム。

⑤平成ウルトラシリーズ第一期 (1993-1999年：4作品、193話)

「電光超人グリッドマン」から「ウルトラマンガイア」まで。平成円谷作品の第一期。

⑥平成ウルトラシリーズ第二期 (2001-2002年：1作品、65話)

⑦平成ウルトラシリーズ第三期 (2004-2007年、4作品、138話)

第二期は「ウルトラマンコスモス」。

第三期は「ウルトラマンネクサス」から「ULTRASEVENX」まで。本論ではこの2時期を同時に扱う。

⑧円谷プロダクション創立50周年 (2013年：1作品、6話)

「ウルトラマンギンガ」。円谷プロ50年目の作品。同時期には映画やビデオ作品も出回った。

4. 結果

上記の全作品を観賞したところ、50年間の円谷プロ特撮映像作品には、各年代の現代日本社会の労働者達が抱えていた苦悩や理想を描写している作品が見られた。期別の描写の特徴は以下のとおりであった。

① 第一次怪獣ブーム：

「ウルトラQ」第28話「あけてくれ! (1967)」では、仕事と家庭の両方に疲れ、現実からの脱出を望むサラリーマンが登場した。同年の「ウルトラマン」第37話「小さな英雄 (1967)」でも、特捜

チームの隊員が仕事の意義を見失い、労働意欲を低下させるシーンが放映された。こうした労働目的を見失い、日常から脱出したいという人間達（大人のみ）の姿が度々描かれた。一方、子どもは原っぱでのびのびと友達と遊んだりするなど、勉強を二の次にした遊びを生活の中心とした姿が多く見られた。

② 第二次怪獣ブーム：

東西冷戦で核開発を批判する作品が多かった 1960 年代に比べ、日常社会に問題提起する作品が増加した。「帰ってきたウルトラマン」第 43 話「魔神 月に咆える (1972)」では労働と余暇の両立に悩む父親が登場し、「ウルトラマンタロウ」第 11 話「血を吸う花は少女の精 (1973)」では我が子を捨てた母親が取り上げられた。また、子どもにおいても「ウルトラマン A」第 51 話「命を吸う音 (1973)」や「ウルトラマンレオ」第 26 話「ウルトラマンキング対魔法使い 一寸法師より (1974)」などのように、教育ママにより塾や習い事を強制され、遊ぶ自由を搾取される描写が増加した。

③ 恐竜ブーム：

教育ママにより塾や習い事を強制され、遊ぶ自由を搾取される描写は「恐竜大戦争アイゼンボーグ」第 24 話「見た！ 忍者恐竜の陰謀 (1978)」でも見られた。

④ 第三次怪獣ブーム：

五体満足という生物的性質が、人間にとって一番の贅沢だと教えた「ザ☆ウルトラマン」第 20 話「これがウルトラの星だ！ 第 2 部 (1979)」が放映された。「ウルトラマン 80」第 6 話「星からきた少年 (1980)」では、エリート家庭に生まれたプレッシャーから勉強が苦手な自分に嫌気がさし、自分は宇宙人であるという妄想に取り憑かれた少年が登場した。日常を否定し、未知の存在にすがり日常を脱出しようという描写は 1960 年代の作品では大人のみであったが、この時期には、日常からの脱出を望むのはもはや大人だけの問題ではなく、勉強に追われる子どもにもあてはまり低年齢化が進んだ。

⑤ 平成ウルトラシリーズ第一期：

バブル崩壊、急速な女性の社会進出の発達や、男女共同参画社会基本法が施行された 1990 年代という社会背景に合わせ、「ウルトラマンティガ (1996)」では仕事と育児の両立に悩むウルトラシリーズ初の、特捜チーム女性隊長が登場した。女性の社会進出という設定は後の作品にも数多くみられる。「ウルトラマンダイナ (1997)」では男勝りなエースパイロットが登場し、「ウルトラマンガイア (1998)」では特捜チームに所属する、女性だけで編成された部隊が登場した。

⑥、⑦ 平成ウルトラシリーズ第二期及び第三期：

「ウルトラマンコスモス」第 10 話「青銅の魔神 (2001)」では、ストレス社会をテーマに、溜まり続けるストレスとの付き合い方を取り挙げた。2004 年の「ウルトラマンネクサス」では、職場の人間関係や自分の労働意義に悩む特捜チームの新入隊員の目線から物語が展開され、現代社会において薄れゆく人間同士の絆が物語のテーマとして設定された。「ウルトラマンメビウス」第 44 話「エースの願い (2007)」、第 45 話「デスレムのたくらみ (2007)」、第 48 話「皇帝の降臨 (2007)」ではナショナリズムやポピュリズムといった総括的な意思に翻弄される労働者の姿を描き、労働者を困る社会を批判した物語が、作品の終盤において展開された。

⑧ 円谷プロダクション創立 50 周年

2010 年代には、テレビではなく映画やビデオ作品を多く手掛けた。ビデオ作品「ウルトラマンゼロ 外伝 キラーザビートスター (2011)」では合理性を追求する、人間性を欠いた機械生命体を敵に設定し、論理思考のみを盲信する機械生命体の哀しい末路を視聴者に描写した。

以上のように、各年代の円谷プロ作品では、作品が制作された時代背景を踏まえて、それぞれの作品中に現代社会で働く労働者などの大人や子どもたちが抱えていた苦悩や理想などが反映され、現代

日本社会の労働者の労働現状を批判する物語の軸となっていた。

5. 考察

円谷プロ作品の50年にわたる特撮映像作品に含まれたメッセージには、年代を越えた普遍性を見ることができた。一般労働者の心境が、円谷作品においてはじめて本格的に描写された1960年代の「ウルトラ Q」第28話「あけてくれ！」から、忙しい現実世界からの逃避を望む人間の低年齢化を証明した1980年代の「ウルトラマン80」第6話「星から来た少年」、人間がモニターで監視され、機械のごとく黙々と労働に勤しむという徹底した管理社会を描いた2000年代の「ULTRASEVENX」Episode6「TRAVELER」などに代表されるとおり、総括的に「労働」にまつわる使命的なプレッシャーに精神を押し潰され、やがて現実を否定し自分の理想にすぎるといふ点である。この3作品は本来生活を成立させるために賃金を得る手段だったはずの「労働」が、人間らしく生きるべき時間である生活まで圧迫し、「労働」も生活も共に疎かになってしまった状態を描いた。この様に年代に関わらず、現代労働社会に対する社会批判的なメッセージは時代を通じて一貫性があった。

しかし、円谷作品に含まれた現代労働社会へのメッセージは一貫したものだけではなく、変化したものもある。1970年代の「ウルトラマンレオ」第7話「美しい男の意地（1974）」では男性が外に出て女性は家事をこなすものであると視聴者に訴えられていたが、1990年代に制作された「ウルトラマンガイア」第10話「ロック・ファイト（1998）」ではそのメッセージは覆され、男女共に外に出て働くものであるという主張がなされた。女性の社会進出といった現代労働社会の変化に応じたメッセージの変化も円谷作品に含まれていた。

6. まとめ（現状と課題）

円谷作品が視聴者に向け発信してきたメッセージは、1967年の「ウルトラ Q」第28話「あけてくれ！」から2007年の「ULTRASEVENX」Episode6「TRAVELER」に至るまでの、労働者が「労働」と「余暇」の見境をつけることができずに忙しく働き続けている状況を批判した、年代を越えて一貫性のあるメッセージと、男性を中心とした労働社会を訴えた1974年の「ウルトラマンレオ」第7話「美しい男の意地」から男女共に労働社会の中心であると主張した1998年の「ウルトラマンガイア」第10話「ロック・ファイト」のように労働社会思想の転換に応じて変化したメッセージ、といった2つの性質が含まれていた。

つまり研究対象とした円谷特撮映像作品は、「労働」と「余暇」の調和が理想的だというメッセージを含む作品が多かった。

今後は、各年代の円谷作品が含んでいた、現代労働社会に対する視聴者へのメッセージをさらに深く考察し、円谷作品において「労働」という行為が、一方的に「余暇」を圧迫するものではないものとして描かれていた事例を、さらにまとめていきたい。

7. 参考文献

- ブレインナビ(2002)『ウルトラマン画報上巻 光の戦士三十五年の歩み』竹書房 pp.202-209
ブレインナビ(2003)『ウルトラマン画報下巻 光の戦士三十五年の歩み』竹書房 pp.54-55,218-227
安藤幹夫(2013)『円谷プロ画報1 円谷作品五十年の歩み』竹書房 pp.194-234
円谷プロトリビュートマガジン(2001)『ウルトラマン AGE Vol.1』辰巳出版 pp.84-88
円谷プロトリビュートマガジン(2003)『ウルトラマン AGE Vol.9』辰巳出版 pp.87
円谷プロダクション (2006)『検証・ウルトラシリーズ 君はウルトラマン80を愛しているか』辰巳出版 pp.2-3,10-21
ブレインナビ(2012)『ウルトラマンは時代を映す鏡だ！』PHP研究所 pp.128-129,132-145
日経エンタテインメント(2013)『ウルトラマンの時代』日経BP社 pp.6-7

介護福祉士におけるレクリエーション支援の必要性について

○南條正人〔東北文教大学短期大学部〕 高崎義輝〔仙台大学〕

キーワード：介護福祉士教育、福祉レクリエーション教育、介護実習

I. はじめに

B短期大学部では、人権を尊重する基本姿勢と深い人間愛、豊かな人間性を兼ね備えた、介護福祉における基礎的な実践力を有する人材の育成を目的とした介護福祉士を養成している。その介護福祉士教育の特徴は、福祉レクリエーション関連科目を多く設定するとともに、介護実習での福祉レクリエーション実践(計画書を含む)を達成課題に位置づけ評価の対象とするなど、福祉レクリエーション支援も出来る介護福祉士を養成することである。こうした取り組みは、地域の介護福祉施設から高評価を得ている。

そこで、今回はB短期大学部の介護実習における福祉レクリエーション実践を通して、学生が何を学び、介護福祉士として福祉レクリエーションの必要性をどう感じたかについて、アンケート調査を行い、その結果を考察する。さらには、介護現場におけるレクリエーション支援の現状・課題とレクリエーション支援に対する実習指導者の考えを明らかにし、介護福祉士教育における福祉レクリエーション教育の価値を検証する。

II. 研究方法

1) 調査1：学生（2年生）

対象の介護実習は平成24年8月16日からの27日間で実施され、介護実習終了直後にアンケート調査を実施した。対象者は46名（男11、女35）であった。

内容：介護実習におけるレクリエーション支援の実施に関するアンケート調査を実施した。

2) 調査2：実習指導者

実習指導者と本学の介護実習担当教員との打ち合わせ会に参加した実習指導者86名（男21、女65）に対して、アンケート調査を実施した。

内容：介護施設におけるレクリエーション支援に関するアンケート調査を実施した。

倫理的配慮：調査1の対象及び調査2の対象とも、対象者の同意を得た。

回答の処理方法：本研究におけるデータ分析には、SPSS11.0.統計ソフトを用いた。

Ⅲ. 結果及び考察

B短期大学部に所属している2年生を対象とし、介護実習終了直後にアンケート調査を実施した結果、介護施設におけるレクリエーション支援の必要性・効果があると考えられる。さらには、学生が介護実習におけるレクリエーション支援を通して、学びが伺えたことから、介護実習におけるレクリエーション支援の有益さが伺えたと考えられる。主なポイントは以下の通りである。

- ・対象者全員が介護実習におけるレクリエーション支援を通して、介護施設にレクリエーション支援が必要であると感じたこと。
- ・対象者全員が介護実習におけるレクリエーション支援を通して、利用者にとって、レクリエーション活動は効果があると感じたこと。
- ・介護実習におけるレクリエーション支援の必要性に関する理由において、「将来の必要性に関すること」や「利用者との関わりに関すること」等の理由を挙げていたこと。

また介護施設の職員かつ実習生の指導の立場である実習指導者へのアンケート結果から、9割に近い施設では、「定期的にレクリエーション支援が実施されていた」こと。また対象者全員が「レクリエーション支援が必要である」や「レクリエーション活動の効果がある」と回答したことから、介護施設におけるレクリエーション支援の必要性が明確になった。また、介護施設にレクリエーション支援の必要性が明確になったことから、介護福祉士教育における福祉レクリエーション教育の価値が示唆されたと考えられる。

Ⅳ. 今後の課題

本研究では、介護実習におけるレクリエーション支援に関する報告と、介護現場におけるレクリエーション支援の現状と課題に関する報告をしたが、より根拠性のある結果を抽出できるように一連の検定手続きをいれた調査をしてみる必要がある。

さらには、介護実習におけるレクリエーション支援を必須としているカリキュラムを学んだ卒業生に対して、日常業務において、福祉レクリエーションを学んだことが、どのように活かされているかを明らかにする必要がある。

【引用文献】

- 1) 高崎義輝・南條正人・小池和幸・仲野隆士 (2012) : キューイングを活用した授業の紹介とその学習成果—集団を介したレクリエーション支援の言葉がけのスキルの効果的な学習方法の開発—, 自由時間研究第 38 号, pp.49-60
- 2) 南條正人・高崎義輝 (2011) : 介護福祉士教育における福祉レクリエーション教育の価値, レジャー・レクリエーション研究第 68 号, pp.30-31

今後の高齢者福祉施設におけるレクリエーション活動への予測 — 団塊の世代利用者の増加を考慮して —

○上野 幸(余暇問題研究所) 廣田治久(〃) 山崎律子(〃)

キーワード： レクリエーション活動、団塊の世代、高齢者福祉施設、コホート

I. はじめに

この研究は発表者らが数年にわたり高齢者の生きがいづくりについてレクリエーションの視点から実施してきた実践研究の一環である。これまでに高齢者一人ひとりに直接聞き取り調査を行い、余暇活動や信条を研究してきた結果、それらがコホートに深く関わっているという知見を得ている(日本レジャー・レク研究、第41号1999～第53号2004、第68号2011)。そこで、一般的に個性派やこだわりが強いなどといわれている団塊の世代もすでに65歳に達しており、この先10年以内に高齢者福祉施設の利用が増加すると予測されている。彼らの特徴を把握することは、高齢者福祉施設の現場でのレクリエーション活動を進めるにあたり今後大変重要であると考えられる。

II. 目的

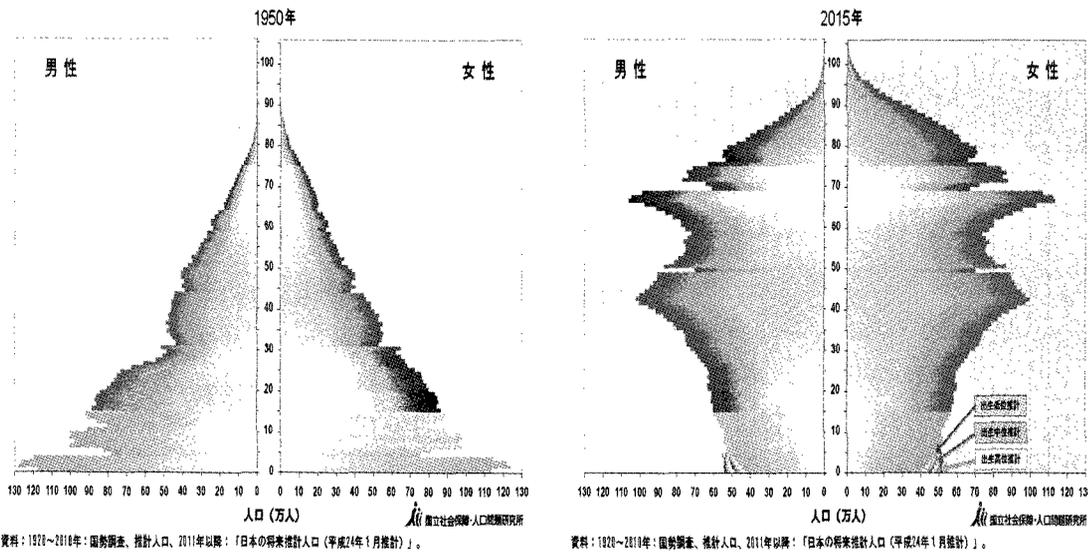
この研究の目的は、団塊の世代の“これからの高齢者福祉施設におけるレクリエーション活動をどのようにすべきか？”の問いの解決の一助となることをねらいとしている。今回は高齢者福祉施設における団塊の世代利用者が好むと予想されるレクリエーション活動種目は何なのかを考察することに目的の主点をおいた。

III. 団塊世代の一般的特徴

1. 一般的定義

第1次ベビーブーム時代の1947年(S22) 1948年(S23)、1949年(S24)の3年間に出生した世代

2. 人口構成の比較図



3. ライフコースの背景

- ・教育基本法制定(男女共学、幼少時から)
- ・電化製品の普及－三種の神器(10代)
- ・学生運動(10～20代)
- ・グループサウンズ/フォークソング流行
- ・ニューファミリー時代(20代～30代)
- ・バブル景気と企業戦士(40代前後)
- ・平成不況(40代後半～50代)
- ・テレビ・車・エアコンの普及(10代)
- ・東京オリンピック開催(10代)
- ・カジュアルウエア流行(10～20代)
- ・集団就職(10～20代前半)
- ・高度経済成長期(10代後半～30代)
- ・携帯電話、IT革命(40代～50代)
- ・一斉退職(2007・2012年問題、60～65歳)

IV. 考察

1. 団塊の世代の特徴

- 1) 個人的趣味をもつ人が多い
- 2) 新しいものが好き(パソコン等)
- 3) ゴルフ愛好者が多い
- 4) ファッションに凝る
- 5) 海外旅行経験者が多い
- 6) 趣味にこだわりがある
- 7) ビートルズやフォークソングが好き
- 8) アウトドア志向がある
- 9) テレビ・映画をよくみる
- 10) 夫婦や仲間での行動が多い

2. 嗜好に合うと予測されるレクリエーション活動

- ・ゴーゴー/モンキーダンス
- ・絵画、演劇、映画の鑑賞
- ・音楽鑑賞/楽器演奏(フォークソング、ビートルズ)
- ・パソコン・デジカメで作品づくり
- ・ファッション談話
- ・ドライブ
- ・園芸・ガーデニング・畑仕事
- ・ボランティア活動
- ・夫婦や仲間とパーティやイベント

V. まとめと課題

団塊の世代は戦後の教育や経済成長などの影響が強く、その特徴はこれまでの高齢者と差があることは明らかである。高齢者施設の現場では、一人ひとりの状況を把握して、嗜好にあう活動を行うことが必須である。団塊の世代に対してこのような特徴を踏まえて近き将来彼らの特徴に対応し、さらに多様化するレクリエーション活動を提供することが今後求められると考える。

団塊の世代はすでに65歳を迎え、高齢者福祉施設利用者もいる中で、直説面接等を実施し、継続的に実態把握することを今後の課題としたい。

高齢者に対する砂場を活用した運動の効果について

○荒深裕規 [日本福祉大学] 島岡清 [東海学園大学]

キーワード：高齢者、砂場、運動

1. 緒言

高齢者の要介護状態になる原因は、“転倒・骨折”と“関節疾患”を合わせると 21.1%で、原因全体の 2 位になる¹⁾。また、「ロコモティブシンドローム」と呼ばれる、骨、関節、筋肉などの運動器の障害によって、暮らしの中の自立度が低下し、要介護状態や要介護になるリスクの高い状態（運動器機能不全）の人は、予備軍を含めると全国で 4700 万人と推計されている²⁾。高齢者の転倒予防や運動器の機能の維持・向上は、医療費の軽減や要介護者の増加を抑制するための重要な課題である。これまでに転倒予防として、理学療法においては、不安定板やバランスパッドを用いることによって、バランス能力の改善を行い、成果をあげている³⁾。

しかし、不安定板やバランスパッドは費用の面や、実施における手軽さを考えると健康づくりや介護予防として活用することは難しいという現状がある。また、近年、健康づくりの 1 つの方法として、公園が活用されており⁴⁾、不安定な状況がバランス能力の改善につながるのであれば、不安定板やバランスパッドに近い不安定な足場として、公園の砂場なども活用できるのではないかと考えられる。これまでに砂上を歩行する効果として、砂浜の歩行とコンクリートの上の歩行を比較した研究があり、砂浜の歩行の筋活動が増加するという報告があるが⁵⁾、バランス能力の向上や筋力増加といった効果までは明確になっていない。

そこで本研究では、高齢者に対する砂上での運動の効果について検証することを目的とする。砂は抗菌砂（株式会社ケイム：孝行砂）を利用した。

2. 研究方法

(1) 調査対象

調査対象は、平成 24 年 9 月から平成 25 年 2 月の間に、週 1 回以上の頻度で愛知県津島市内にある 2 か所のデイサービスを利用する高齢者（要支援者および要介護者）のうち、事前に、研究について十分な説明を行い、本人の同意を得た方を対象とした。対象者は、砂上で運動を行う群 10 名（平均年齢 73.4±6.8 歳（男性 7 名、女性 3 名）と、フローリング上で運動を行うコントロール群 10 名（平均年齢 78.0±8.2 歳（男性 6 名、女性 4 名）の 2 群に分けた（表 1）。

(2) 介入方法および体力測定項目

本研究ではデイサービスの利用日に 5 種類の運動（①スクワット運動：20 回、②足踏み運動：20 回、③片足立ち運動：左右それぞれ 1 分間、④かかとあげ運動：20 回、⑤足指の曲げ伸ばし：20 回）を行った前後の体力の変化、および、“砂上で運動を行った群”と“フローリング上で運動を行った群”で体力の変化を比較した。

体力測定の項目は、「握力」、「開眼片足立ち」、「5m 歩行」、「Timed Up and Go test」、「足

指の曲げ伸ばし力」、「立ち上がり能力」の6項目について調査を行った。「足指の曲げ伸ばし力」および「立ち上がり能力」については、それぞれ竹井機器工業の『足指筋力測定器』および『立ち上がりパワー測定器』を使用した。

さらに、“砂上での運動群”からは、運動の実施後に砂の上で運動した感想を聞き取り調査した。

(3)解析方法

本研究で行った統計については、統計解析ソフト SPSS15.0 を使用し、事前・事後の比較は、カイ二乗検定を用いた。また、“砂上での運動群”および“フローリング上での運動群”は、Tukey 法による多重比較を用いた。

表 1：対象者の基礎属性

	砂上での運動群	フローリング上での運動群
年齢	73.4±6.8 歳	78.0±8.2 歳
身長	160.0±10.7 cm	155.6±10.5 cm
体重	61.7±10.2 kg	60.9±10.9 kg
要支援 1	4名	7名
要支援 2	1名	1名
要介護 1	2名	2名
要介護 2	2名	0名
要介護 3	1名	0名

3. 結果

(1)事前・事後の体力測定と比較

“砂上での運動群”および“フローリング上での運動群”のそれぞれの事前事後での体力測定の結果を表 2、表 3 にまとめた。“砂上での運動群”は、「足指の曲げ伸ばし力」の 1 項目で有意差がみられた。一方、“フローリング上での運動群”では、「開眼片足立ち」、「5m 歩行」、「足指の曲げ伸ばし力」の 3 項目で有意差がみられた。

(2) “砂上での運動群”および“フローリング上での運動群”の体力測定と比較について

“砂上での運動群”および“フローリング上での運動群”の事前事後の平均値の変化を表 4 にまとめた。それぞれについては、有意差は見られなかったが、“砂上での運動群”は、4 項目で効果がみられたのに対し、“フローリング上での運動群”は体力測定を行った 6 項目すべてで効果がみられた。

表 2：砂上での運動群の事前事後での体力測定の結果について

	事前	事後
握力(kg)	22.5±5.6	22.3±6.1
開眼片足立ち(秒)	13.8±19.2	16.7±23.8
5m 歩行(秒)	4.9±1.5	4.7±1.4
Timed Up and Go test(秒)	10.6±2.2	10.3±2.5
足指の曲げ伸ばし力(kg) *	4.0±2.0	5.0±2.1
立ち上がり能力(kgf/sec/体重)	10.7±4.1	10.7±4.2

事前・事後で有意差あり (*:p<0.05)

表 3：フローリング上での運動群の事前事後での体力測定の結果について

	事前	事前
握力(kg)	20.5±6.8	21.1±6.2
開眼片足立ち(秒) *	10.5±10.7	18.4±19.9
5m歩行(秒) *	5.3±1.5	4.7±1.3
Timed Up and Go test(秒)	13.0±4.3	11.9±3.3
足指の曲げ伸ばし力(kg) **	3.7±1.6	5.5±1.6
立ち上がり能力(kgf/sec/体重)	7.8±2.4	8.7±2.2

事前・事後で有意差あり (*:p<0.05, **:p<0.01)

表 4：“砂上での運動群”および“フローリング上での運動群”の事前事後の平均値の変化について

	砂上での運動群	フローリング上での運動群
握力(kg)	-0.2	+0.6
開眼片足立ち(秒)	+2.9	+7.9
5m歩行(秒)	+0.2	+0.6
Timed Up and Go test(秒)	+0.3	+1.1
足指の曲げ伸ばし力(kg)	+1.0	+1.8
立ち上がり能力(kgf/sec/体重)	±0	+0.9

事前事後の平均値の変化について“効果増を+”、“効果減を-”、“変化なしを±0”で記した。
※「5m歩行」および「Timed Up and Go test」についてはタイムが縮まった方を+で記した。

(3) 砂上での運動の感想

砂上で運動を行った人への聞き取り調査からは、「夜間のトイレ回数が4回から2回に減った(2名)」、「家にも砂はあるのでやってみようと思う」、「これからも続けたい」、「やったこと、やれたことが自信につながった」、「足が軽くなった気がする」、「3か月行ったことで習慣になって良かった」、「実施したときは足の裏が温かくなる」、「足の指の力が上がって嬉しかった」、「特に体調も変わらずであった」という意見が聞かれた。

4. 考察

これまでの研究から“砂上での運動群”の方が、筋活動が増加することから、足腰に負荷がかかり、運動効果が高いと予想して研究を行った。しかし、“砂上での運動群”と“フローリング上での運動群”を比較した際に、それぞれの効果の差はでなかったが、“砂上での運動群”は、1項目で有意差がみられたのに対して、“フローリング上での運動群”は、3項目で有意差がみられ、すべての項目で効果があった。“フローリング上での運動群”のみ有意差がみられた「開眼片足立ち」について、“砂上での運動群”で有意差が出なかった理由として、足場が不安定なので、実施者が壁や柱などを手で支えて運動を行った影響があるのではないかと考えられる。一方、アンケート結果から砂の上での運動を行うことへの不安は一切なかったことから、運動の方法を今後工夫する必要があるのではないかと考えられる。

また、どちらも有意差があった「足指の曲げ伸ばし力」について、“砂上での運動群”および“フローリング上での運動群”がともに裸足(足の状態によって靴下をはいて行う場合もある)で運動を行ったことによる効果ではないかと考えられる。幼児を対象にした研究ではあるが、裸足教育の経歴の長い保育園の児童は、運動能力の発達が大きい幼児が多くいることを示唆する研究がある⁶⁾。今回の研究で実施した運動の中で、裸足で運動を実施したことによる効果が影響したのではないかとと思われる。

5. まとめおよび今後の課題

今回は、要介護者を対象として、砂上での運動の効果について検証を行った。砂の上での運動は、フローリング上で行う以上の効果があるかどうかについては、明らかにならなかったが、運動の効果としては、足指の力の向上などに貢献することから、高齢者の運動の1つの場として、砂場を活用できると考えられる。また、今後は、対象を子どもや中高年などにも広げて検証していきたいと考えている。

一方、今回はフローリングでの運動群も効果があり、砂の上で運動したことの効果によるものか、裸足で運動したことによる効果なのかについて、検証することができなかった。砂上でなくても裸足で運動すること自体が高齢者にとって効果があるのであれば、裸足で運動することで高齢者の運動効果をより高めることができると考えられるので、今後は、運動自体の効果か裸足の効果かについて検証していく必要があると考えられる。

また、今回は、5種類の下肢を中心に負荷をかける運動を行ったが、この5種類のどの運動の効果があったのかを検証する必要があると考えられる。

砂の上での運動は、公園の砂場などを活用することで多くの人が活用できることなので、上記の検証を今後も続けていきたいと考えている。

6. 謝辞

本研究を行うにあたって、ご協力いただいたデイサービスの長瀬理次先生とスタッフ、利用者の皆様、および、砂や砂場に関する貴重な情報を頂戴した同志社女子大学の笠間浩幸先生に心から感謝を申し上げます。

参考文献

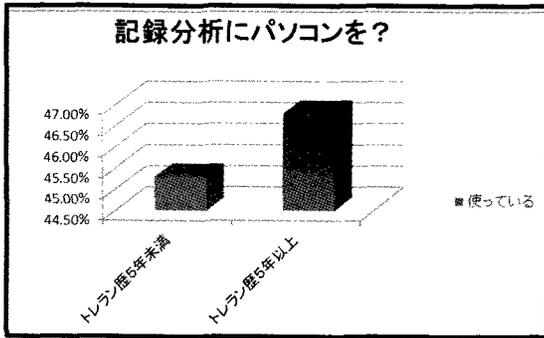
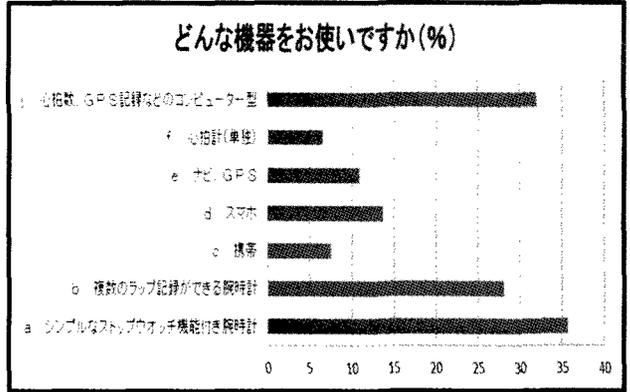
- 1) 厚生労働省, 平成 22 年国民生活基礎調査の概況, 2011
- 2) Yoshimura N, "Prevalence of knee osteoarthritis, lumbar spondylosis, and osteoporosis in Japanese men and women : the research on osteoarthritis/osteoporosis against disability study." J Bone Miner Metab 27 : 620-628, 2009
- 3) 出口直樹他, 高齢者におけるバランスパッドを用いたエクササイズの効果の検証, 理学療法学 35 : 106, 2008
- 4) 荒深裕規他, 公園を活用した健康づくり事業-四日市市における事例報告-, 東海学園大学研究紀要第 17 号 : pp145-152, 2012
- 5) 大塚彰他, 砂浜歩行の運動学的評価, リハビリテーション医学 : 日本リハビリテーション医学会誌 44 : S280, 2007
- 6) 山崎信也他, 裸足教育による幼児の運動能力の発達, 足利短期大学研究紀要 18(1), pp19-25, 1998

加速するスポーツ・レジャーの i t 機器活用

体験試用と現場調査から
江戸川大学 経営社会学科 後藤新弥

< 要旨 >

日本のスポーツ科学は後れがちだとよく言われるが、ジョギングやサイクリングやトレイルランニング（山岳マラソン）などのスポーツ・レジャーでは、すでに心拍計やGPSなどの i t 機器とそのフィードバック効果が、各個人レベルで盛んに活用されており、“五輪代表”レベルのトレーニング科学を追い越し始めた観がある。

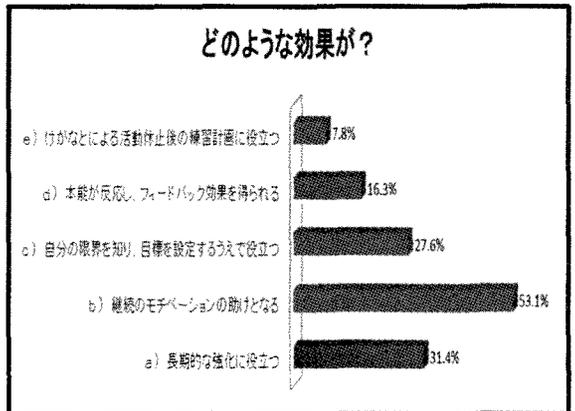


< トレラン日本選手権での調査結果 >

毎年10月に行われる「長谷川恒男杯山岳耐久選手権」(東京・奥多摩丘陵71km24時間制限)で、日常的にどのような i t 機器を使っているかをアンケートしたところ(2012年)「GPSや心拍計の付いた複合型の腕時計」を使用する人が、回答320人中30%を超えた。

興味深いことに、「走行記録や i t 機器の記録をパソコン取り込んで記録分析などを行っているか」の問いに、はほぼ半数近くがイエスを回答。内訳を分析すると、トレラン歴5年以上のベテランは46.8%、それ未満が45.3%と、わずかではあるがベテランほど“科学利用”度が高いことが分かった。

その効果については、①日々のモチベーションの継続、あるいは②長期的なトレーニング計画に役立つと言った回答が多数を占めた。調査は市民スポーツの中でも限界挑戦的な先端競技だったが、レクリエーションなサイクリングやジョギング愛好者にもGPSや心拍計の利用者は急増しており、スマホの活用とあいまって、 i t 機器活用は近未来のスポーツレジャーの特徴の一つとなりそうだ。



<中心機器は心拍数>

こうした i t 機器ブームの中心となっているのが、GPSとともに心拍計だ。一般的には胸にベルトをつけ、腕時計などで読み取る、あるいは後にパソコンに取り込むといったシステムである。

非常に簡単な、年齢に応じた最大心拍数の概算値は、次の公式で求められることがあまねく知られている。

$$\text{最大心拍数} = 220 - \text{年齢}$$

心拍計によって、今行っているレジャー行動やスポーツ・トレーニングが自分に無理な負荷をかけていないか、一目瞭然となる。これを逆利用して、どのぐらいの負荷（心拍数）で運動すれば、どのようなトレーニング効果を得られるかにも、市民アスリートたちは関心を寄せ始めている。その目安もウェブなどで公開されており、自分で自分のデータを採取し、自分でそれを判断し、自分で強化計画を立て、自分をコーチするという「自立型トレーニング」を行えるのが、心拍計利用の最大のポイントである。

心拍計を使ったトレーニングは関心や興味を持続しやすい。いわば「スポーツ科学の入り口」ではあるが、練習時間が限定されている市民アスリートにとっては、効率の良いトレーニングができる典も、大きな魅力となっている。

これは世界的傾向で、メーカーや矢野経済研究所などのデータでは、「週一回1時間以上スポーツする人」の心拍計使用率は、ドイツが最大（図参照）。日本も2005年に3%だったが、5年間で急増、2010年は6.5%に達した。

心拍計の利用率は、その国の「真のスポーツ度」のバロメーターともいえる。

最大心拍数 = 220 - 年齢



- * 最大心拍数の
- * 50~65% 気持ちよい軽い運動、回復
- * 65~75% 心肺機能の持久力向上
- * 75~80% 心肺機能の強化トレーニング
- * 80~90% 心肺機能、持久的筋力の強化
- * 90%以上 瞬発力トレーニング

心拍計利用率はその国の真のスポーツ度を表す?!

- * 週1回以上、運動する人の心拍計利用率
- * ドイツ 30%
- * フィンランド 20%
- * イタリア 17%
- * フランス 17%
- * イギリス 15% (Aスポーツ社提供)

心拍計関連市場の実態

* <<心拍計関連機器の売り上げ>>

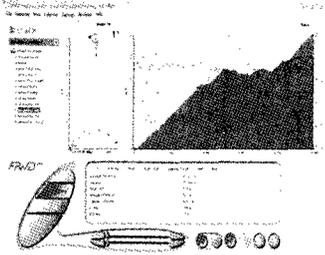
- * 2005年→3億円
- * 2010年→10億円  7億円のup
- * ※2012年は12億へ急上昇とみられる。
- *
- *

ちなみに、あるメーカー提供の日本国内でのスポーツ心拍計の売り上げ高は、2005年の時点では3億円規模だったものが、2010年には7億円アップの10億円に達したとされている。

難点は「胸のベルトの圧迫感」で、手首などからの信号を正確に捉える技術が再開発されれば、さらに飛躍的な利用者増が見込まれる。

<先端機器FRWDの体験研究>

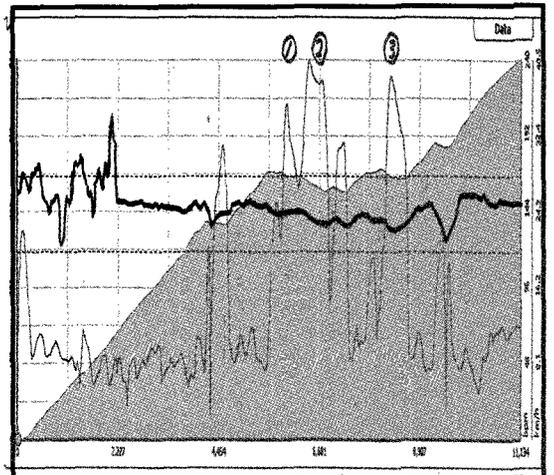
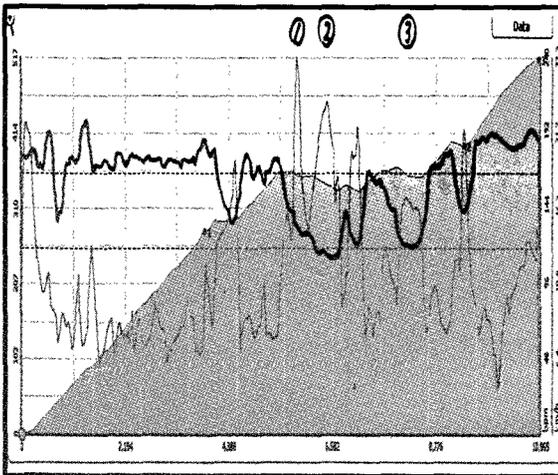
心拍計だけでなく、GPSも組み込んだ最先端スポーツi-t機器とはどのようなものかを知るために、フィンランド製のFRWDという機器を体験研究してみた。GPSの小さなユニットをベルトで腕などにつけ、胸に巻いた心拍計のデータを無線でユニットに獲得し、事後にパソコンに取り込んで専用ソフトで多角的に分析するシステムである。



図はその解析ソフトの基本画面で、走行軌跡が上段中央、その左に速度、心拍、背景に地形立体図（高低図）が表示され、心拍数や速度の変化がルート進行や時間経過によって明快に分かる。また、動的な再現シミュレーションや、全体もしくは任意部分の、各データの平均、最大、特定区間の平均や最大の値も表示される。

実験は筑波山をMTBで走り登る10KMのヒルクライム・コースで行った。

左側のグラフが被験者A（22歳大学生）のデータで、右が被験者B（66歳大学教員）。太線は心拍数、細線が速度、灰色の背景筑波山の地形である。前半は学生の速度グラフが圧倒的に上回っているが、後半は心拍数が大きく乱れ、バクバクになっている。また「稼ぎところ」である①～③の下りでも疲労から速度を上げることができず、タイムは1時間を超えた。一方の被験者Bは序盤こそ乱れがあるが、心拍数は安定し（平均144）、下りでも十分加速。ロスの少ない走りで57分でゴール、学生に6分差をつけている。



実は、被験者Bの方はすでに何度かこの実験を行っており、走とりと心拍、地形の関係を自分で分析し、さまざまな部分でデータからのフィードバックを受けていた。

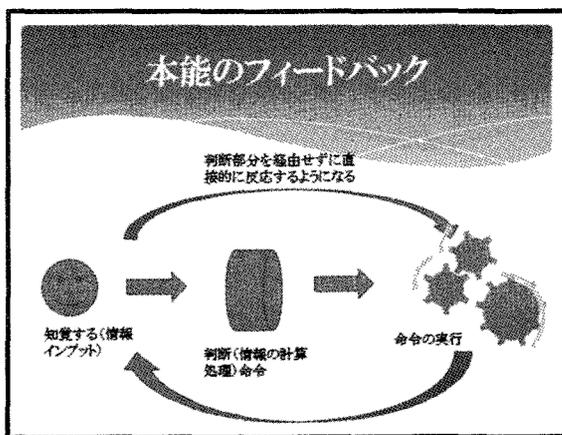
実験を試みた被験者Bの感想は、「機器の使用が面白かった」「坂登りは苦しいが、データを観るのが楽しみになる」「何倍もの試走回数でやっと理解できることが、FRWDで非常に短時間で理解できた」などである。

<日常的なフィードバックを>

GPSを含めたこうしたi t機器を日常的に利用することで、「スポーツ活動とその結果のフィードバック」が盛んになる。米国の集中力活用理論の専門化T・ガルウェイ氏は、練習や試合のデータを視覚的にインプットすることで、思考や判断の『意識部分（知能）』を補助するだけでなく『無意識部分（本能）』も大きな影響を与えると指摘している。ここで重要なのは、「各個人が、関心を持って、日常的に使用する」ことだ。

<現場と研究の直結が課題>

ストレッチングやエアロビクスダンスなどの概念・用語を初めて日本に紹介・普及させた比佐仁氏（スポーツプログラム主宰）は、スポーツ科学の“民間力”推進者として著名である。同氏がコンピューターによる動作解析システムを元米国五輪委員会の科学委員長ギデオン・エリエール博士の協力で日本に導入したのは、20年前の1984年のことである。



「ところが当時はプロ野球チームなどが使っただけで、“五輪代表レベル”への活用はつい最近。日本をよく知るエリエール博士は、こうした遅れはスポーツ界のトップが科学利用に理解が薄いことだけが原因ではないと指摘している。研究機関が、データ収集してから研究分析・論文発表に時間を費やしすぎて、現場への還元が後れ、実用的なフィードバック効果が得られないことも一因。またトップ・アスリートが個人で日常的に機器を活用する環境が整わず、コーチや専門家にく時に応じて分析結果を“説明”してもらう>段階に終始することが多いのも、フィードバック効果を損い、スポーツ科学の効果を認識する

障害となっている」（比佐氏）。本テーマのまとめとして、スポーツ科学はスポーツの現場で日常活用されなければ意味がないと同氏の指摘を、本テーマのまとめと今後への提言としたい。

市民の科学が“五輪レベル”に追いつき、追い越しつつある！？

- ・五輪代表レベルのアスリートは、「人任せ」が大好き。筋トレ、心理学、強化プログラムをコーチ、専門家に依存しがち。
- 自分で感じ、考えることがおろそかに
- ← フィードバックが遅い。研究結果の発表までの時間が長い
- ・市民アスリートは「自分で活用している
- ・自分をオンタイムで分析し、フィードバックする

その点では、スポーツ・レジャー界が、スマホを含めたi t機器を積極的に活用しながら、“トップ・アスリート”レベルの環境進化とは別角度の「町の科学」「地元の科学」時代を切り開いていることは、確かである。

参考文献 The inner game of work (W.T.Gallwey) RANDOM HOUSE 1982

持久力の科学 (石河利寛・竹宮隆編) 杏林書院 1997

運動生理学のニューエビデンス (宮村実晴編) 真興貿易(株)医書出版部 ほか

散策型観光支援モバイル Web アプリ開発の現状と課題
 ～「第4回モノマチ」と「ながれやまオープンガーデン 2013」の事例～

○土屋 薫 [江戸川大学] 小久保 温 [青森大学]

1. はじめに

観光の現場では、観光の資源を有する地域や地域住民のライフスタイルに根ざした「着地型観光」が注目を浴びている。その中で、「まち歩き」は、まち全体に点在する様々な楽しみを散策しながら追う、着地型観光のひとつのかたちと言える。さらに、スマートフォンなどのデバイスが普及したことで、現地でスマートフォンの地図アプリなどを使いながら情報を集め散策するスタイルの一般化が現実味を帯びてきた。

実際に、東京都台東区の「徒蔵エリア」(JR 御徒町駅から地下鉄蔵前橋駅にかけての一带)では、2011年5月以来、「モノマチ」と銘打った「まち歩き」イベントが開催されている。今年は5月24日(金)から26日(日)に開催され、メーカー・問屋・職人・店舗・飲食店等280組が参加し、ものづくり職人の仕事を見学したり体験できるしかけになっている。周辺は製造業中心のエリアであるため、普段観光とは無縁で観光客用の特別なサインも存在していない。

また、江戸川大学の位置する流山市内でもオープンガーデンが開催されているが、先行研究で指摘されている通り、住宅地を一時的に会場とするオープンガーデンも恒久的なサインを設置できず、同様の問題を抱えている。

以上のような背景をふまえ、本研究では、個人による散策型観光を支援するスマートフォン向けのアプリケーションを開発して実証実験を行い、実際の使用状況を確かめることを目的とする。

2. システム構成

アプリケーションは、現在スマートフォンで主流の iOS と Android に対応し、少ない工数で開発可能な Web アプリケーションとして開発することにした。

ユーザー・インターフェイスには、現在最も広範にスマートフォンに対応したユーザー・インターフェイスを作れる JavaScript ライブラリの jQuery Mobile を使用した。地図の表示と最短経路探索には Google Maps API を、位置情報の取得には W3C Geolocation API を使用した。サーバーサイドのプログラムは、Web アプリケーション MVC フレームワークの Ruby on Rails により開発した。アプリケーションは、PaaS(Platform as a Service)型のクラウド・サービス Heroku を利用して提供することにした。

3. アプリケーションの構成

アプリケーションの機能としては、①階層化されたカテゴリーから観光スポットを選択し、その詳細な情報を表示、②巡回したい観光スポットを「マイマップ」に登録、③マップ上に観光スポットを表示、④「マイマップ」に登録された地点の最短巡回路の表示を実装することにした。

著者らは、以前より散策型観光を支援するモバイル Web アプリケーションに取り組んできたが、以上の機能はこれまでも用意されていた。今回は加えて、ユーザーを事前登録制にして、ユーザーの情報を永続化できるようにした。

図1にアプリケーションのE-R図を示した。ユーザーは現在位置を取得したり、「マイマップ」に経由地点を登録することができ、さらに登録メンバーは場所にチェックインすることができる。

図2に画面遷移図を示した。スマートフォンの画面は狭く、1画面にたくさんの情報を表示できないため、使いやすくするためには、画面遷移を工夫する必要がある。これまでは階層化されたカテゴリー構造を中心とした画面遷移を行うアプリケーションであったが、今回は機能が増えて複雑になったため、マップを中心としてさまざまな情報を結びつけるように設計した。

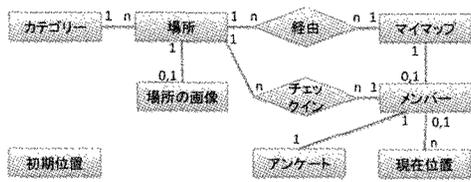


図 1: E-R 図

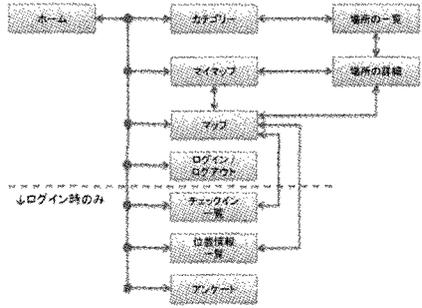


図 2: 画面遷移図

4. 事例

4.1 第 4 回モノマチ

このイベントは、地元有志による自主運営組織「台東モノづくりのまちづくり実行委員会」が主催しており、昨年も 3 日間でのべ約 6 万人もの人が訪れている。Google のアクセス解析によれば、3 日間のユーザー数はのべ 1234 人、ページビュー数はのべ 12014 ページ、訪問時の平均滞在時間は 2 分 59 秒であった。

4.2 ながれやまオープンガーデン 2013

流山市のオープンガーデンは、2005 年 11 月に、千葉県内初の試みとして実施された。翌年 2006 年以降は、5 月に 3 日間のオープンガーデン統一公開日を設定しているが、2013 年は 5 月 26 日(日)から 28 日(火)であった。毎年 35 庭前後がオープンガーデンに参加し、市内外から 3 日間で、7 地区中の 1 つだけで、のべ約 8 千人前後の見学者が訪れている。

また昨年度からは「クラブツーリズム」のツアー（日帰り：2013 年度は 9800 円）が実施されており、何も無い住宅街をいっつき観光地へと変えていると言えるだろう。ただこちらも、住宅街ゆえに恒常的なサインの設置は許されず、しかも一般の庭ゆえに地図アプリが求められると思われる。

こちらの実証実験は、オープンガーデン開催期間内に、市内の NPO 法人「流山まちなみ会」によって企画された「流山の魅力再発見散策会」参加者のうち、アプリ利用希望者を対象にして行った。

参加者（アプリ利用者）は 14 名（案内スタッフ含む）であったが、Google のアクセス解析によれば、ユーザー数はのべ 58 人、ページビュー数はのべ 1607 ページ、訪問時の平均滞在時間は 12 分 5 秒であった。

5. 今後の展望

今回開発したアプリケーションは、イベント運営者による事前ユーザー登録を前提としているが、事前に申し出るユーザーは少なく、その機能は十分に使用されなかった。今後はユーザー自身が自分でネットから登録できるようにすることが求められる。また実際の使用状況を見てみると、地図リテラシーも含めた説明に関する研究も必要と思われる。

参考文献

- [1] 小久保温・土屋薫「散策型観光支援モバイル Web アプリの開発と実証実験～ながれやまオープンガーデン 2013、第 4 回モノマチの事例～」平成 25 年度第 1 回芸術科学会東北支部研究会、第 5 回芸術科学会東北支部研究会、2013 年 7 月 14 日
- [2] 土屋薫「着地型観光支援ツールとしてのデジタルマップの可能性、—観光情報とルート選択に関する考察—」、江戸川大学研究紀要、23 号、2013 年 3 月 15 日
- [3] 土屋薫・小久保温「まち歩き支援ツールの開発と実践 —サスティナブル・ツーリズムの構造化に向けて—」レジャー・レクリエーション研究、72 号、2012 年 11 月

観光レクリエーションに利用されるデスティネーションの 地理的集散状況の経年変化を定量的にモニタリングする手法の検討

田中伸彦 [東海大学観光学部]

キーワード：観光・里山・デスティネーションマネジメント 福島県只見町 メッシュ分析

1. 研究の背景・目的

近年、持続可能な森林管理を実現するため¹⁾、あるいは生態系サービスの一角を構成する「文化的サービス」²⁾を持続的に享受するために、観光レクリエーション(以下:レク)に係る森林地域や里山の変容をモニタリングする手法の開発が進められている。例えば我が国では、前者では林野庁が「モントリオール・プロセス」の基準・指標づくりを行い「モントリオール・プロセス国別森林レポート³⁾」を公表している。具体的には、観光に供される森林の面積割合や自然公園等の利用者数、観光施設の量的推移をまとめている。後者では、里山/里海のモニタリングに基づき、過去50年間に里山/里海がどの様に変化してきたのかを経時的に評価し、一覧表にまとめた事例が知られている⁴⁾。ここでは「文化的サービス」を、「精神」「審美」「レク」「芸術」の4つに分け、各々で取得可能なデータを元に「文化的サービス」の向上/劣化について判断し、現状をまとめている。

この様に、我が国の森林地域や里山がモニタリングされ、経年変化が定量的に評価され始めているが、そのほとんどは、国を一単位とした広域データに基づいている。要するに、国内の個別具体的な地域ごとの状況が、どの様に時系列的に変容しているのかをモニタリングする有効な手法は少ない。

2. 研究の目的・対象・方法

上記の背景を踏まえ、本研究は観光レクに着目し、経年変化によりデスティネーションがどの様に変容するかをモニタリングする手法の開発を目的とした。

対象地は、既報⁵⁾で中山間地における観光レクに関連する生態系サービスの地理的構造の分析調査を行った福島県南会津地域の一角にある只見町とした。

方法は以下のとおりである。まず、対象地内を3次メッシュ(1kmメッシュ)に区切り、各メッシュ内に存在する観光資源・施設を把握した。次にそれらの重要度を(財)日本交通公社の基準⁶⁾に基づき判定した上で、5×5メッシュのフィルタリング法により各メッシュの得点を数値化し、メッシュ図を作成した⁷⁾。なお、対象地域内の既存観光資源・施設数と場所については、1998年と2013年の2時期の「全国旅そうだん(旧全国観光情報ファイル)」データベース⁸⁾を活用した。

そして、上記の手法で作成された2時期のメッシュ図のポテンシャル値をもとに、対象地域内の観光レクデスティネーションの地理的集散状況が、どの様に時系列的に変化したのかを示す定量的指標づくりを検討した。

3. 結果及び考察

解析の結果、只見町内には1998年で45件、2013年で52件の観光資源・施設が確認された。要するに、単純に件数で見ても町内に観光デスティネーシ

ョンとなりうるべき資源・施設が増減している事実を確認できる。

続いて、フィルタリング法による解析を行った結果、1998年と2013年との間でピークメッシュの得点変動や位置変動などが確認された。つまり、2時期のフィルタリング法の解析結果の比較において、観光レクのデスティネーションの核となるピークポテンシャルの変動などを確認することができた。

さらに、新たな試みとして、2時期のフィルタリング法解析の得点の「差分」を計算した。その結果、町内における観光レクポテンシャルの得点変化を定量的かつ地理的に示すことができた。この差分のメッシュマップは、観光レクのデスティネーションとしての、その地域の魅力度の量的変動を表す指標に活用可能だと考えられた。

もう一つ、新たな試みとして、町内の観光レク資源・施設の新規創出・消失状況を確認し、それに伴う得点変動の2乗をメッシュごとに計算する指標を提案した。その結果、町内における観光レクデスティネーションとしてのコンテンツの変容を示すことができた。この指標は、デスティネーションとしての、その地域の魅力度の質的变化を表す指標として活用可能であると考えられた。

4. まとめ

以上、福島県只見町を対象に、観光デスティネーションの地理的集散状況の経年変化を定量化する手法の検討を行った。そして、単なる資源・施設数の変動や、既存のフィルタリング法によるピークメッシュの変動に留まらず、地域の魅力度の量的変容を表す指標と、質的変容を表す指標の2つの指標を開発、提案することができた。これらの手法は既存データがあれば国内外で応用可能な手法であるため、汎用性が高いと判断できた。

なお本研究は、科研費基盤研究(C)(課題番号:24580226)の助成を受けたものである。

【引用文献・補注】

1) 田中伸彦ほか(2011) モントリオール・プロセスにおける持続可能な森林管理と観光, 東海大学観光学部紀要 1, 1-14 2) 「生態系サービス」とは、人類が生態系から得ている利益のこと。水・食料・燃料などの「供給サービス」、気候・受粉などの「調整サービス」、精神的充足やレクリエーション機会の提供などの「文化的サービス」、酸素の生成・土壌形成・栄養や水の循環などの「基盤サービス」から構成される。 3) 林野庁(2003) 『モントリオール・プロセス第1回国別森林レポート2003(日本)』, 林野庁, 58-62 4) 国際連合大学高等研究所日本の里山・里海評価委員会(2012) 『里山・里海:自然の恵みと人々の暮らし』, 朝倉書店, 201p 5) 田中伸彦ほか(2011) 中山間地における観光レクリエーションに関連する生態系サービスの地理的構造, レジャー・レクリエーション研究 68: 46-47 6) (財)日本交通公社がまとめた「観光資源台帳」を原則として活用したが、ランクCおよびDに相当するリストは公表されていないため、基準に沿って各資源・施設の判定を筆者側で行った。 7) 田中伸彦・渡辺貴史(2002) 中山間流域における森林管理上重要な観光レクリエーション地域の構造域の構造, ランドスケープ研究 65(5):615-620 8) 全国たびそうだん((社)日本観光振興協会) URL: <http://www.nihon-kankou.or.jp/index.php>

阿蘇地域における景観体験の改善に関する研究—草原景観を対象として—

○三浦 南 [仙台市役所] / △麻生 恵・町田 怜子 [東京農業大学地域環境科学部]

下嶋 聖 [東京農業大学短期大学部]

キーワード：阿蘇くじゅう国立公園、草原再生、眺望景観、観光

1. はじめに

阿蘇くじゅう国立公園は、世界最大規模のカルデラ壁上部と中央火山丘の裾野に広がる広大で起伏に富んだ草原景観が評価され、1934年に国立公園に指定された。その雄大な草原景観を観光目的として、阿蘇くじゅう国立公園を訪れる利用者は約2,300万人に及び、日本の国立公園のうち利用者数が4番目に多い。阿蘇くじゅう国立公園の魅力は火山性の地形に展開する広大な二次草原の景観であるが、戦後のスギ・ヒノキ等の植林事業などにより樹林化が進み、その魅力が低下しつつある。

これに対して、2010(平成22)年度の阿蘇市の「草千里の草原再生等事業」では阿蘇火山博物館北側樹林地(ヒノキ人工林)を伐採し、阿蘇登山道路(県道阿蘇吉田線)展望園地から360度の眺望が可能となり、草千里、中岳火口方面の眺望が改善された。また、伐採した樹林地内周辺の視界が改善されたことで、展望ルートとして来訪者に活用されるようになった。この事業のように、展望園地からの眺めを向上させることで利用者の満足度は高まり、利用者の景観体験の向上が観光地である阿蘇山の魅力を高める効果が期待される。しかし、展望園地からの眺めを阻害している樹林は保安林に指定されているところもあり、伐採には都道府県知事の許可が必要で、立木伐採のステップは長く、実施は難しい現状がある。

本研究では、阿蘇らしい広大で地形特性を活かした草原景観を体験できるように、草原の保全・再生が望まれる場所の優先順位を導き、段階的に草原景観の改善を図るため以下の二つの課題を設定した。

①地理情報システム(GIS)を用いて、対象地の自然環境要因として植生分布、社会環境要因として自然公園法・森林法に基づく法令指定状況を把握する。

②阿蘇を代表する草原景観を享受できる主要な展望園地やスカイラインを調査対象とし、草原景観の魅力を妨げる人工林の位置や立地特性を明らかにするとともに、草原景観の中で的人工林のあり方を提案する。

2. 研究対象地

阿蘇くじゅう国立公園を訪れる観光客は年間1000万人を超える観光客にのぼる。その多くはドライブをしながら、または展望台等から草原景観を見て楽しむというパターンが多い。このため観光によく利用される道路や展望台からの草原は見られる頻度も高く、利用者の景観体験上重要な場所であると考えられる。

本研究では2004年に環境省が行った自然再生推進調査のうち池の窪展望台と草千里展望台の2つの展望台と阿蘇登山道路吉田線、阿蘇登山道路赤水線、やまなみハイウェイの3つの道路の計8か所を調査ポイントとして定めた(図-1)。

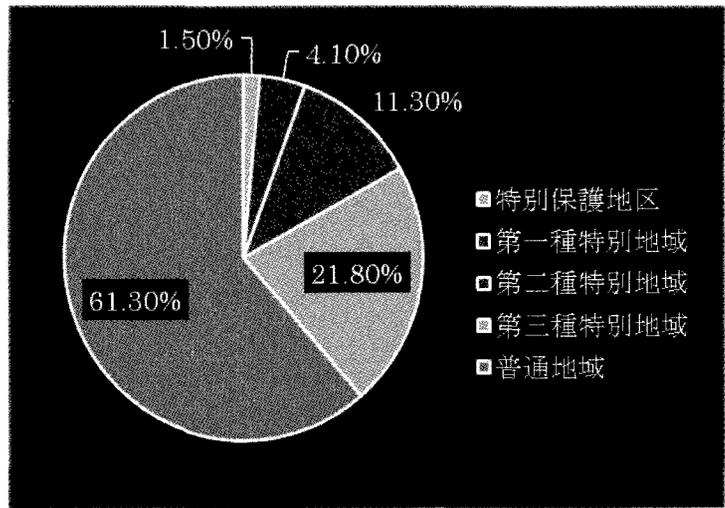
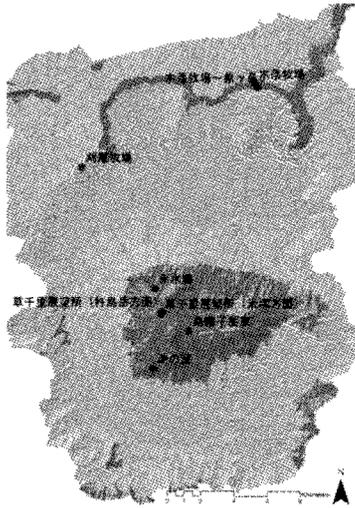


図-1 阿蘇くじゅう国立公園調査対象地(左)と地種区分(右)²⁾

3. 調査方法

①法令指定区域を基にした人工林の法令指定状況の把握

i) 熊本県庁農林水産局へのヒアリング調査

熊本県庁農林水産局(森林)森林保全課において阿蘇地域内の保安林・県有林の管理状況の聞き取り調査を行った。

ii) 地理情報システム(GIS)を用いた解析

GISにより、自然環境要因では植生分布、法令指定区域では国立公園地種区分、森林所有者形態、保安林指定状況を明らかにする。また、「調査方法②スケッチ描画法による眺望を阻害している人工林の立地特性把握」の視点場も重ね合わせ、8か所の調査地から可視領域解析を行った。

②スケッチ描画法による眺望を阻害している人工林の立地特性把握

被験者が視対象を見たときに、草原景観への眺望を「阻害している、違和感がある」と感じる樹林地や維持管理が滞り藪化した草原(以下藪化した草原)をスケッチで指摘し、その理由の記述を被験者に求めた。

4. 結果および考察

(1)地理情報システム(GIS)を用いた人工林の法令指定状況の把握

①熊本県庁農林水産局へのヒアリング調査

2012年9月21日に熊本県庁農林水産局森林保全課において阿蘇管内の保安林の指定・管理状況の聞き取り調査を行った。

阿蘇地域では草原と森林の配置計画をすすめており、急傾斜地など放牧に向かないところを保安林として積極的に管理している。このような保安林の指定解除は難しいが、理論上は阿蘇地域の眺望景観の向上が公益上の理由として、保安林の指定理由を上回ることができれば指定解除することができることが分かった。

②既存の GIS データの作成

図省略

③熊本県(保安林・県有林)GIS データの作成

図省略

(2)現地調査による景観阻害人工林の特性把握

調査地 3 草千里展望台(杵島岳)は、阿蘇登山道路坊中線西側の杵島岳方面を調査地とした。視対象は杵島岳と展望台下に広がる樹林である。

現地調査において気になると指摘されたのは 4 箇所の人工林及び藪化した草原、気にならないと指摘されたのは山麓の人工林であった。

景観阻害要素までの視距離は 680m、可視領域内の樹林面積は 26.6ha であった。

植生分布で最も多くの面積を占めていたのは、植林地が面積 18.4ha、約 69%であった。次に多くの面積を占めていたのは二次草原で面積 5.1ha、約 19%であった。

国立公園の地種区分は、第一種特別地域が 0.1ha、約 0.4%を占め、第二種特別地域が 26.5ha、約 99.6%であった。

森林の所有形態による分類では、県有林が面積 14.8ha の約 56%、私有林は面積 3.5ha、約 13%を占めることが分かった。

また、森林の保安林の指定状況は水源涵養林が 25.9ha で約 97.3%であった。



図一2 可視領域と保安林指定状況 ²⁾

5.まとめ

①GIS による景観阻害人工林の立地特性や法令指定状況の把握

調査地の植生分布は阿蘇ならではの二次草原や牧草地が大部分を占めており、次いで植林地が多いことが明らかになった。また、調査対象地は第一種、第二種、第三種特別地域に指定されており、主要な展望台や道路は景観保全上重要な地域であることが確認できた。

現地調査で景観を阻害している樹林として指摘されたものは、森林法の保安林として指定されているところが明らかとなり、そのため景観改善のために樹林を伐採することは難しいことが考えられる。

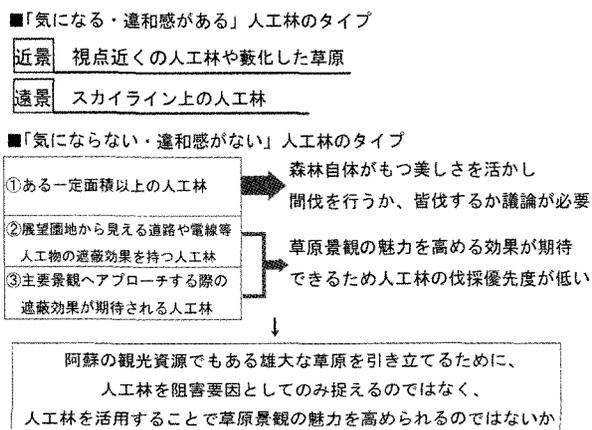
調査地 5 の赤水線米塚や調査地 6~8 の北外輪の牧野は、樹林と藪化した草原が景観を阻

害しており、保安林の法令指定がないため、地域の牧野組合と協力し、今後樹林を伐採し草原景観の改善が望まれる。

②現地調査による景観阻害人工林の特性把握

現地調査による調査結果では、草原景観の中で「気になる・違和感がある」人工林のタイプは、視点場近くの人工林や藪化した草原、スカイライン上の人工林であることが明らかとなった。一方で、草原景観の中で「気にならない・違和感がない」人工林のタイプは、ある一定面積以上の人工林や人工物の遮断効果を持つ人工林、主要景観へアプローチする際の遮断効果が期待される人工林であることがわかった（図3）。

以上の結果から、阿蘇地域の草原景観を対象とした景観体験を改善するため、草原景観の中で「気になる・違和感がある」タイプ人工林は、人工林を撤去することにより、雄大な草原景観の魅力をもっと享受できる。一方、草原景観の中で、「気にならない・違和感がない」人工林のタイプは、人工林の景観を活用し、国立公園としての景観の質を向上させることが考えられた。



図一3 草原景観の中での人工林の扱い方

補注及び参考文献

- 1) 町田怜子・麻生恵(2008): 景観認識特性にもとづく阿蘇くじゅう国立公園阿蘇地域における二次的草原の景観計画に関する基礎的研究: ランドスケープ研究 71(5)、pp. 693-696
- 2) 国土基盤情報 <http://www.gsi.go.jp/kiban/>
 国土数値情報 <http://nlftp.mlit.go.jp/ksj/>
 自然環境情報 GIS 提供システム
<http://www.biodic.go.jp/trialSystem/top.htm>
 を使用し作成した。(2012年10月24日)

保育園幼児の余暇活動の実際と課題（2012年）

○徳間千翔子 [早稲田大学人間科学部] 王 思宇 [早稲田大学大学院]

松尾瑞穂 [早稲田大学大学院] 前橋 明 [早稲田大学]

key words : 保育園, 幼児, 余暇活動, あそび, 生活習慣

はじめに

近年、夜型の乱れた生活リズムにより、睡眠と覚醒のリズムが乱れ、生体リズムの崩れている子どもが増えてきた。そのため、脳内のホルモン分泌も悪くなり、疲れやすく、集中力の低下やぼんやり・イライラ感・無気力・不安状態に陥り、やがて、うつ状態となっていく。そこで、心身ともに健康である生活を送っていくためには、十分な睡眠と規則正しい食事だけでなく、健康を支える運動や外あそびも重要である。

本研究では、2012年に行った保育園幼児の生活調査の結果から、幼児が行っている余暇活動を報告するとともに、子どもたちの抱える健康管理上の問題点や課題および改善策を検討した。

方 法

2012年4月～12月にかけて、幼児の生活習慣調査¹⁾を、1都2府12県の保育園幼児16,437人（男児8,367人・女児8,070人）の保護者に対して実施した。

主な調査項目は、生活状況（就寝時刻、睡眠時間、起床時刻、朝食摂取状況、排便状況、夕食開始時刻）と余暇活動（帰宅後のあそび時間と内容、習い事の数と内容、夜10時以降の活動）に関するものであった。

結 果

1. 生活状況

保育園幼児の生活時間の平均値を、表1-1と表1-2に、男女別に示した。平均就寝時刻は、性や年齢を問わず、午後9時30分程度と遅く、午後10時以降に寝ている幼児の割合は約3割、また、平均起床時刻は午前7時前であり、9時間30分未満の短時間睡眠児が約4割いた。平均夕食開始時刻は、性や年齢を問わず、午後7時以降の幼児が約5割おり、夜型化した生活が確認された。

表1-1 保育園幼児の生活活動の時間・内容および人数（男児）

項目	1歳児(756人)		2歳児(1028人)		3歳児(1564人)		4歳児(2088人)		5歳児(1965人)		6歳児(966人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時15分	39分	21時31分	36分	21時36分	37分	21時32分	37分	21時32分	38分	21時33分	36分
睡眠時間	9時間34分	39分	9時間27分	33分	9時間26分	39分	9時間27分	35分	9時間25分	36分	9時間27分	38分
起床時刻	6時50分	33分	6時58分	31分	7時02分	36分	7時00分	33分	6時58分	32分	7時00分	35分
朝食時刻	7時16分	31分	7時21分	30分	7時25分	30分	7時23分	31分	7時22分	31分	7時22分	30分
排便時刻	9時16分	231分	11時56分	321分	13時26分	336分	12時53分	334分	12時06分	326分	12時42分	333分
登園時刻	8時15分	30分	8時18分	37分	8時19分	29分	8時19分	30分	8時18分	35分	8時15分	31分
通園時間	8分	5分	9分	6分	9分	7分	8分	6分	8分	6分	9分	7分
あそび時間	2時間31分	82分	2時間35分	80分	2時間30分	76分	2時間32分	77分	2時間22分	73分	2時間11分	70分
うち、外あそび時間	23分	41分	23分	34分	28分	44分	30分	44分	30分	41分	22分	39分
うち、TV・ビデオ視聴時間	1時間5分	69分	1時間22分	59分	1時間36分	66分	1時間40分	65分	1時間46分	66分	1時間42分	64分
遊ぶ人数(人)	2.0	0.9	2.1	0.9	2.3	1.2	2.3	1.1	2.3	1.1	2.4	1.2
夕食時刻	18時44分	47分	18時44分	40分	18時44分	49分	18時45分	44分	18時45分	40分	18時48分	38分

表1-2 保育園幼児の生活活動に時間・内容および人数（女児）

項目	1歳児(670人)		2歳児(1059人)		3歳児(1499人)		4歳児(2057人)		5歳児(1883人)		6歳児(902人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時14分	38分	21時31分	35分	21時34分	38分	21時32分	37分	21時31分	37分	21時33分	35分
睡眠時間	9時間41分	35分	9時間29分	33分	9時間29分	35分	9時間29分	36分	9時間27分	37分	9時間28分	37分
起床時刻	6時55分	33分	7時00分	33分	7時03分	32分	7時01分	33分	6時58分	33分	7時01分	33分
朝食時刻	7時19分	30分	7時23分	31分	7時26分	31分	7時23分	30分	7時20分	30分	7時22分	31分
排便時刻	10時43分	293分	13時33分	330分	14時14分	328分	13時18分	333分	12時35分	327分	12時09分	320分
登園時刻	8時17分	29分	8時17分	30分	8時20分	29分	8時17分	30分	8時16分	30分	8時16分	31分
通園時間	8分	5分	9分	7分	9分	6分	9分	7分	8分	6分	9分	8分
あそび時間	2時間25分	76分	2時間27分	79分	2時間28分	79分	2時間21分	74分	2時間15分	73分	2時間8分	69分
うち、外あそび時間	20分	38分	21分	35分	27分	40分	24分	37分	25分	34分	21分	34分
うち、TV・ビデオ視聴時間	1時間3分	59分	1時間18分	61分	1時間31分	65分	1時間34分	64分	1時間40分	66分	1時間41分	68分
遊ぶ人数(人)	2.1	1.0	2.1	0.9	2.2	1.0	2.3	1.1	2.3	1.1	2.3	1.1
夕食時刻	18時43分	36分	18時46分	43分	18時45分	46分	18時46分	42分	18時48分	43分	18時50分	40分

2. 余暇活動

1) あそび状況

保育園幼児の帰宅後の平均あそび時間は、男児で2時間11分（6歳）～2時間35分（2歳）、女児では2時間8分（6歳）～2時間28分（3歳）であった。うち、平均外あそび時間は、男児で22分（6歳）～30分（4歳、5歳）、女児では20分（1歳）～27分（3歳）であり、男女ともに、外あそび時間が30分未満の幼児の割合が約8割いた（図1-1、図1-2）。性を問わず、4歳以降から「テレビ・ビデオ視聴」が、帰宅後のあそびの上位にきていることを確認した（表2）。また、遊ぶ場所は、性や年齢を問わず、「家の中」「公園」「家の庭」の順に多く、中でも、「家の中」は、約9割に及んでいた（図2-1、図2-2）。

■～30分以内 ■～1時間以内 ■～1時間30分以内 □～2時間以内 □2時間超

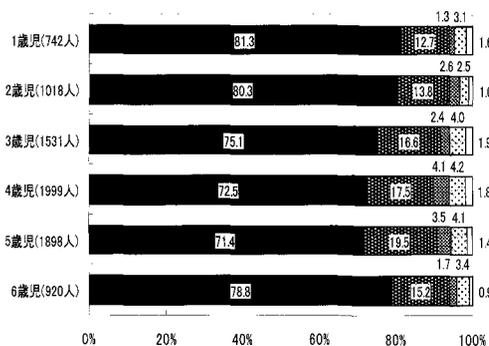


図1-1 保育園幼児の帰宅後の外あそび時間（男児）

■～30分以内 ■～1時間以内 ■～1時間30分以内 □～2時間以内 □2時間超

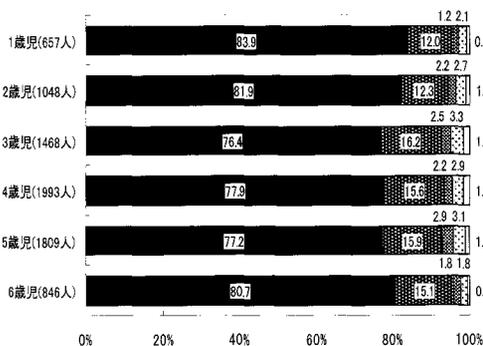


図1-2 保育園幼児の帰宅後の外あそび時間（女児）

表2 保育園幼児の帰宅後のあそび

(%)

年齢 [男児/女児]	男児		女児	
	1位	2位	1位	2位
1歳 [756人/670人]	乗り物のおもちゃ (57.3)	テレビ・ビデオ (44.8)	絵本・本読み (54.2)	テレビ・ビデオ (43.1)
2歳 [1028人/1059人]	乗り物のおもちゃ (63.0)	テレビ・ビデオ (53.5)	ままごと (56.8)	絵本・本読み (49.8)
3歳 [1564人/1499人]	テレビ・ビデオ (58.8)	乗り物のおもちゃ (46.9)	お絵かき (58.9)	ままごと (56.1)
4歳 [2088人/2057人]	テレビ・ビデオ (59.4)	ヒーローごっこ (41.9)	お絵かき (67.3)	テレビ・ビデオ (51.2)
5歳 [1965人/1883人]	テレビ・ビデオ (61.8)	ブロックあそび (33.9)	お絵かき (72.4)	テレビ・ビデオ (53.6)
6歳 [966人/902人]	テレビ・ビデオ (60.7)	お絵かき (31.9)	お絵かき (73.3)	テレビ・ビデオ (52.3)

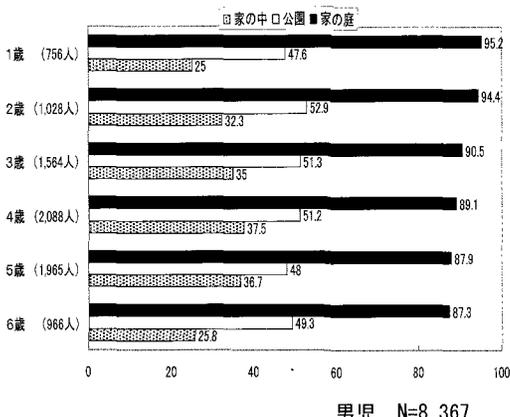


図2-1 保育園幼児の主なあそび場（上位3位まで）

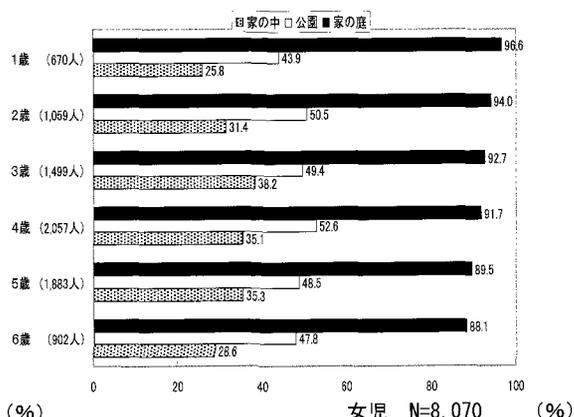


図2-2 保育園幼児の主なあそび場（上位3位まで）

2) 習い事状況

5歳を過ぎてから性別を問わず、約4割～5割の幼児が1種類以上の習い事を行っていることを確認した(図3-1, 図3-2)。また、主な習い事の内容は、男児では「スイミング」「英語」、女児では「ピアノ・エレクトーン」「スイミング」が上位であった(表4)。

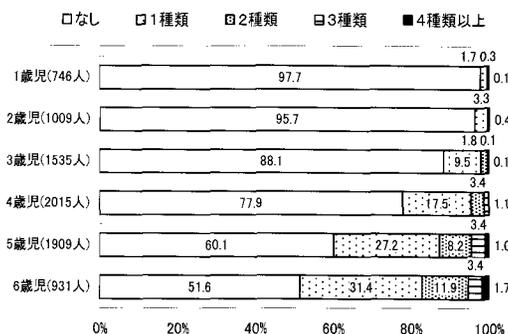


図3-1 保育園幼児の習い事の数 (男児)

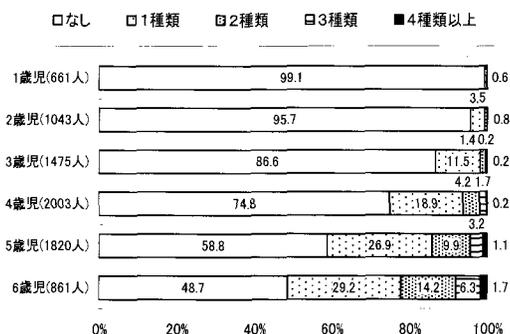


図3-2 保育園幼児の習い事の数 (女児)

表4 保育園幼児の習い事の内容

(%)

年齢〔男児/女児〕	男児		女児	
	1位	2位	1位	2位
1歳 [746人/661人]	英語 (0.9)	スイミング (0.7)	英語 (0.3)	武道、体操、リトミック (0.2)
2歳 [1009人/1043人]	スイミング (1.1)	英語 (1.0)	英語 (2.0)	スイミング (0.9)
3歳 [1535人/1475人]	スイミング (5.1)	英語 (2.6)	スイミング (4.6)	英語 (3.6)
4歳 [2015人/2003人]	スイミング (9.6)	英語 (4.3)	ピアノ・エレクトーン (7.8)	スイミング (7.1)
5歳 [1909人/1820人]	スイミング (18.2)	体操 (6.9)	ピアノ・エレクトーン (15.9)	スイミング (12.7)
6歳 [931人/861人]	スイミング (20.9)	英語、体操 (7.4)	ピアノ・エレクトーン (23.2)	スイミング (14.9)

3) 夜10時以降の活動

夜10時以降に起きている幼児の人数割合は、性や年齢を問わず約3割～4割おり、彼らの夜10時以降の活動は、「テレビ・ビデオ視聴」が主であった。また、1歳児～3歳児では「テレビ・ビデオ視聴」と「おもちゃでのあそび」が上位で、3歳児～6歳児は「テレビ・ビデオ視聴」と「きょうだいとのあそび」が上位にあることを確認した(表5)。

表5 保育園幼児の夜10時以降の活動

(%)

性別	年齢	1位	2位
男児	1歳 (756人)	おもちゃでのあそび (8.7)	父親とのあそび (6.3)
	2歳 (1028人)	おもちゃでのあそび (13.1)	テレビ・ビデオ視聴 (12.1)
	3歳 (1564人)	テレビ・ビデオ視聴 (16.0)	おもちゃでのあそび (11.6)
	4歳 (2088人)	テレビ・ビデオ視聴 (17.8)	おもちゃでのあそび (11.0)
	5歳 (1965人)	テレビ・ビデオ視聴 (16.4)	きょうだいとのあそび (8.9)
	6歳 (966人)	テレビ・ビデオ視聴 (18.7)	きょうだいとのあそび (9.8)
女児	1歳 (670人)	おもちゃでのあそび (7.8)	父親とのあそび、母親とのあそび (4.9)
	2歳 (1059人)	テレビ・ビデオ視聴 (12.3)	おもちゃでのあそび (11.5)
	3歳 (1499人)	テレビ・ビデオ視聴 (14.6)	おもちゃでのあそび (9.0)
	4歳 (2057人)	テレビ・ビデオ視聴 (14.6)	本読み (9.4)
	5歳 (1883人)	テレビ・ビデオ視聴 (17.4)	きょうだいとのあそび (8.6)
	6歳 (902人)	テレビ・ビデオ視聴 (19.8)	きょうだいとのあそび (9.6)

考 察

イライラ、ぼんやり、集中力の低下などの訴えが多くなる9時間30分未満の短時間睡眠児が、約4割いた。その要因と考えられる就寝時刻の遅れ、また、その就寝時刻の遅れを引き起こす夕食開始時刻の遅れを確認し、夜型化した生活を過ごしている保育園幼児の存在を把握した。

習い事の内容では、いずれの年齢でも、男女ともに上位に運動系のスイミングや体操、武道が挙げられていたが、比較的、主に個人で行う運動である印象を受けた。さらに、帰宅後のあそびをみても、やはり「テレビ・ビデオ視聴」や「お絵かき」等の静的で、かつ、他の仲間と関わることの少ない活動を行っていた。成長し大きくなっていくと、友だちといっしょに遊ぶことで、社会性や協調性などを学ぶこともできるため、習い事以外の場でも、友だちと身体を動かし遊ぶことが大切であろう。また、一人で遊ぶよりも仲間と遊ぶ方が運動量も増えるので、運動の基本である「歩くこと」と運動の主演である「走ること」、さらに投・跳のバランスを考えた運動を偏りなく行わせることが、子どもの健康づくりに役立つであろう。

夜10時以降の活動では、「テレビ・ビデオ視聴」が上位だが、就寝前にテレビによる音や光刺激は、これから寝ようとしている子どもに良い影響があるとは考えにくく、健康的で安全、安心な睡眠をとるためには、静かで暗く、落ち着ける環境がよいであろう。そのためには、子どもが寝ようとする時間には、一時的にでも大人はテレビの音や光の刺激がない環境をつくることが重要だと考える。また、安全基地として安心した眠りが保障されることが重要²⁾なので、寝る前の活動として「本の読み聞かせ」や「その日にあったことの聞きとり」、「添い寝」などを行うことで、安心して寝ることができよう。

保育園からの降園後の外あそび時間をみると、性や年齢を問わず、30分未満の幼児が約8割おり、降園後はすぐに家に帰り、遊ぶ時間の短いことが確認された。これは、保育園は幼稚園と異なり、降園後に遊ぶ時間や余裕がないことは保護者の就労事情から、推察可能であり、外あそび時間の充実を家庭にすべて任せてしまうことは難しい。したがって、いかに保育園にいる間の活動量を増やし、健康的に心地よく疲れさせるかが極めて重要になる。それが引き金となり、次第に関連性の深い生活習慣要因が引き連れられて、良い方向に向かって、健康的な生活リズムがつくられていくものと期待する。しかしながら、夜10時以降の活動は、その良いリズムづくりに歯止めをかけるものとなるので、今回の調査で最も多かった夜10時以降のテレビ・ビデオ視聴を、子どもたちから、いかに断ち切るかが、健康づくりの鍵となるであろう。今後は、保護者だけでなく、家庭と保育園との連携によって、子どもたちの健康を支えていくネットワークづくりが必要である。

ま と め

保育園幼児の生活習慣調査を、1都2府12県の保育園幼児16,437人の保護者に行った結果、①幼児の午後10時以降就寝の幼児が約3割おり、「テレビ・ビデオ視聴」の活動を最も多くが行っていたことにより、夜型化していることを確認した。②夜は、テレビ・ビデオの音や光刺激のない環境、そして、安心して眠りにつくことができるような関わり方によって、早めの就寝を促すことが求められた。③親が労働を終えてからの迎えのため、降園後は、遊ぶ時間が短い。そのため、運動量の確保には、園生活時間内における運動奨励に期待が寄せられた。家庭では、毎日、朝食を摂取し、排便を促す。そして、すっきりした状態で、登園し、日中の活動を思い切り行う。夜には、心地よい疲れを得て、ぐっすり眠る。そのためにも、保育園と保護者とが、今以上に連携し合い、子どもたちの健康的な生活リズムをつくっていく必要がある。

文 献

- 1) 泉 秀生・前橋 明：神奈川県の子どもたちの生活実態とその課題，食育学研究3（2），pp.28-29，2008.
- 2) 吉田敬子：愛着の問題を精神科医はどのようにとらえるか，こころの科学134，pp.12-18，2007.

就寝時刻別にみた保育園幼児の余暇活動および生活実態とその課題

○王 思宇〔早稲田大学大学院〕 松尾瑞穂〔早稲田大学大学院〕

徳間千翔子〔早稲田大学〕 前橋 明〔早稲田大学〕

key words : 就寝時刻, 保育園幼児, 夜 10 時以降の活動, 朝の疲労症状, 帰宅後の外あそび

はじめに

近年、日本の子どもたちを取り巻く環境をみると、遅寝遅起きや短時間睡眠をはじめとする睡眠リズムの乱れ、朝食の欠食や朝の排便のなさの摂食リズムの乱れ、長時間のメディアを用いた活動の増加と外あそびの減少の問題^{1~2)}が多く確認されている。なかでも、幼児の夜 10 時以降の活動の多くは、メディアを用いた活動であることがわかってきた。しかし、幼児の余暇活動と就寝時刻との関連性を詳細にみた近年の報告は、未だなされていない。

そこで、本研究では、保育園幼児の生活習慣調査を保護者に実施し、幼児の余暇活動および生活習慣の実態を就寝時刻別に比較・分析するとともに、子どもたちの抱える課題と改善すべき方策を検討した。

方 法

2012 年 12 月に、広島県広島市の保育園 19 園に通う 4 歳～6 歳までの幼児 1,132 名（男児 582 名、女児 550 名）の保護者に対して、幼児の生活習慣調査を実施した。主な調査内容は、就寝時刻、帰宅後の外あそび状況、午後 10 時以降の活動、前夜からの睡眠時間、起床時刻、朝食摂取状況、朝の排便状況、夕食前のおやつ摂取状況、夕食開始時刻などであった。そして、余暇活動と生活状況を就寝時刻別に比較・検討した。

結 果

幼児の就寝時刻から、21 時前就寝児と 21 時台就寝児、22 時以降就寝児の 3 つの群に分けて、それぞれの生活時間・内容および人数を、表 1-1 と表 1-2 に示した。

1. 就寝時刻別にみた余暇活動

(1) 平均テレビ・ビデオ視聴時間は、「22 時以降就寝」群の男児で 2 時間 2 分、女児で 1 時間 51 分であり、「21 時台就寝」群より男児で平均 30 分、女児で 18 分、「21 時前就寝」群より、男児で平均 50 分、女児で 26 分長かった（表 1-1, 表 1-2）。

(2) 「22 時以降就寝」群の夜 10 時以降の活動をみると、男女を問わず、「テレビ視聴」が第一位を占め、男児では 37.0%、女児では 30.9%いた（図 1）。

(3) 帰宅後のあそびの第 1 位としては、3 群ともに、男児はテレビ視聴、女児はお絵かきであった。「21 時前就寝」群の男児でテレビ視聴が 52.5%を、女児でお絵かきが 80.6%を占めた。「21 時台就寝」群の男児ではテレビ視聴が 63.5%、女児でお絵かきが 77.9%であった。「22 時以降就寝」群の男児ではテレビ視聴が 71.1%、女児ではお絵かきが 78.3%いた（図 2-1～図 2-3）。

(4) 朝食時のテレビ視聴状況は、「いつもテレビを見ている」と「テレビを見ている方が多い」幼児は、「22 時以降就寝」群の男児では 58.2%、女児では 50.0%おり、「21 時台就寝」群の男児より 13.0%、女児は 5.4%、「21 時前就寝」群の男児より 23.2%、女児より 9.1%多かった（図 3）。

2. 就寝時刻別にみた生活状況

(1) 平均就寝時刻は、「22 時以降就寝」群の男児で 22 時 15 分、女児で 22 時 14 分で、「21 時前就寝」群の男児より 1 時間 54 分、女児より 1 時間 49 分、「21 時台就寝」群の男児より 59 分、女児より 57 分、それぞれ遅かった。

(2) 平均睡眠時間が 9 時間 30 分未満の幼児は、「22 時以降就寝」群の男児で 69.1%、女児では 71.5%お

表 1-1 就寝時刻別にみた保育園幼児の生活時間・内容および人数 (男児)

項目	21時前就寝(40人)		21時台就寝(299人)		22時以降就寝(211人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	20時21分	16分	21時16分	15分	22時15分	22分
睡眠時間	10時間02分	68分	9時間33分	32分	9時間01分	35分
起床時刻	6時24分	71分	6時49分	31分	7時16分	32分
朝食時刻	8時57分	35分	7時08分	28分	7時36分	33分
排便時刻	9時32分	243分	13時15分	339分	14時48分	340分
登園時刻	7時54分	35分	8時01分	33分	8時20分	37分
通園時間	10分	7分	10分	6分	10分	7分
あそび時間	1時間57分	72分	2時間10分	69分	2時間23分	66分
うち、外あそび時間	20分	43分	15分	30分	10分	20分
TV・ビデオ視聴時間	1時間12分	51分	1時間32分	55分	2時間2分	71分
遊ぶ人数(人)	2.4	1.2	2.2	0.9	2.1	1.0
夕食時刻	18時22分	35分	18時52分	34分	19時10分	37分

表 1-2 就寝時刻別にみた保育園幼児の生活時間・内容および人数 (女児)

項目	21時前就寝(31人)		21時台就寝(321人)		22時以降就寝(230人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	20時25分	14分	21時17分	15分	22時14分	24分
睡眠時間	10時間03分	34分	9時間31分	32分	9時間00分	44分
起床時刻	6時29分	30分	6時48分	30分	7時15分	42分
朝食時刻	8時50分	35分	7時08分	29分	7時35分	32分
排便時刻	10時00分	275分	12時58分	337分	15時36分	316分
登園時刻	7時56分	35分	8時01分	33分	8時22分	33分
通園時間	12分	7分	10分	8分	10分	9分
あそび時間	1時間49分	45分	1時間57分	60分	2時間26分	80分
うち、外あそび時間	12分	19分	11分	22分	10分	22分
TV・ビデオ視聴時間	1時間29分	54分	1時間33分	57分	1時間51分	68分
遊ぶ人数(人)	2.3	0.8	2.2	1.0	2.1	0.9
夕食時刻	18時38分	40分	18時51分	37分	19時12分	40分

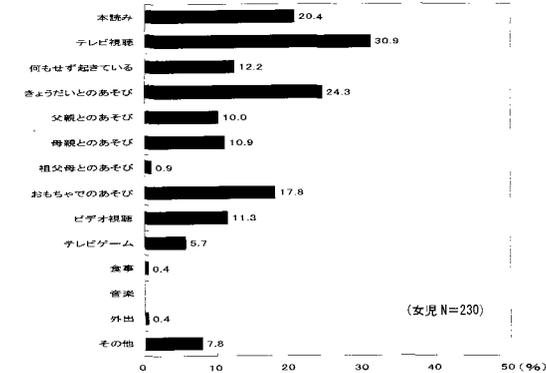
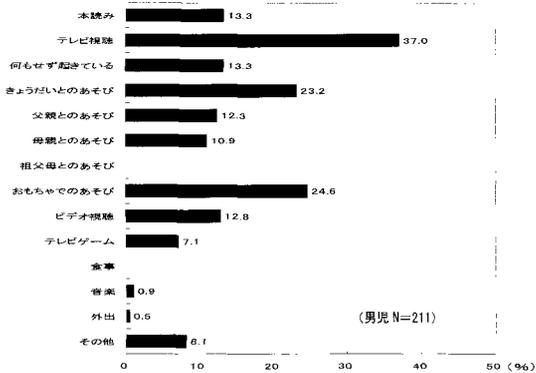


図 1 22時以降就寝児の22時以降の活動

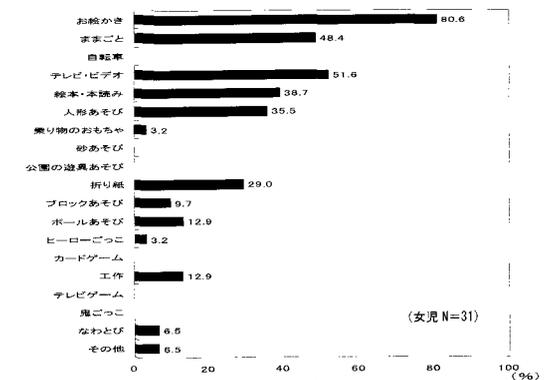
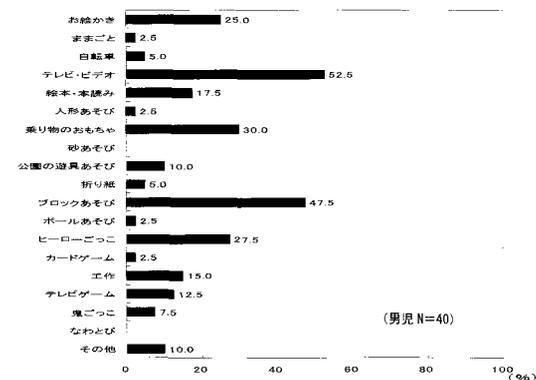


図 2-1 21時前就寝児の帰宅後のあそび

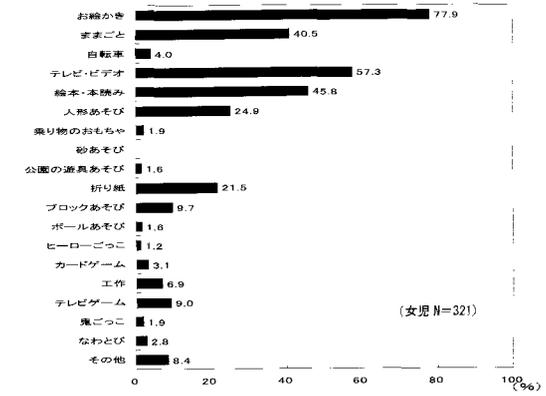
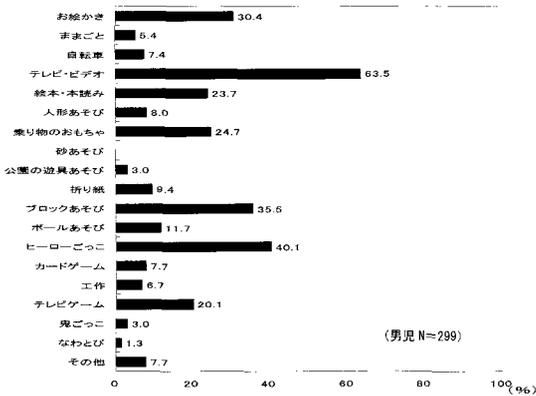


図 2-2 21時台就寝児の帰宅後のあそび

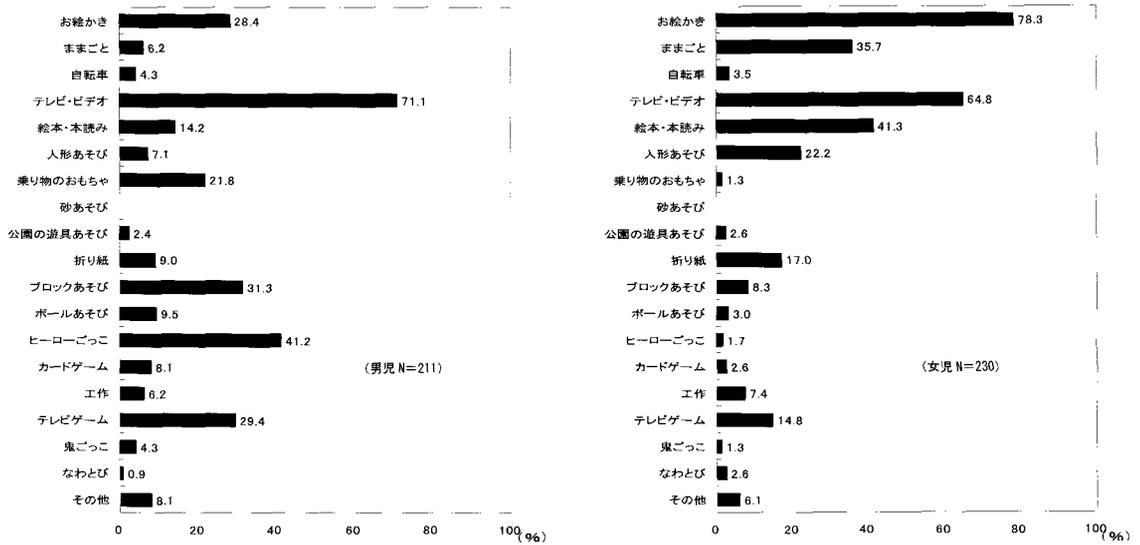


図2-3 22時以降就寝児の帰宅後のあそび

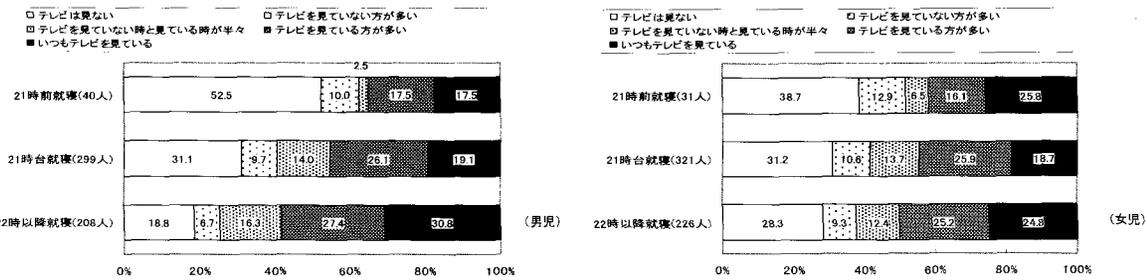


図3 就寝時刻別にみた保育園幼児の朝食時のTV視聴

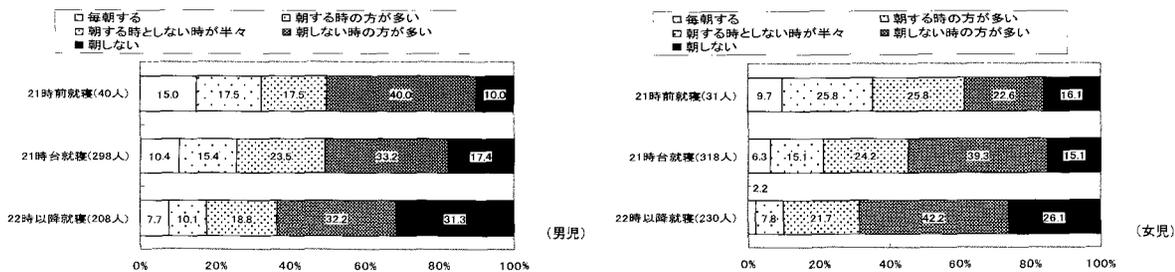


図4 就寝時刻別にみた保育園幼児の朝の排便状況

り、「21時台就寝」群の男児では32.9%、女児では36.0%、「21時前就寝」群の男児では5.0%、女児では6.5%いた。

(3) 朝の疲労症状をみると、3つの群ともに、第1位は「ねむい」であり、ねむけを訴える幼児は、「22時以降就寝」群の男児では20.4%、女児では16.1%いた。「21時前就寝」群より男児で17.9%、女児で6.4%、「21時台就寝」群より男児で14.0%、女児で4.9%、それぞれ多かった。

(4) 朝食を毎日食べている「22時以降就寝」群の男児は83.9%、女児は80.3%、「21時台就寝」群の男児は92.3%、女児は91.0%、「21時前就寝」群の男児は92.5%、女児は90.3%いた。「毎朝、排便する」と「朝する時の方が多い」幼児は、「22時以降就寝」群の男児では17.8%、女児では10.0%、「21時台就寝」群の男児では25.8%、女児では21.4%、「21時前就寝」群の男児では32.5%、女児では35.5%いた(図4)。

(5) 夕食前のおやつを毎日食べている「22時以降就寝」群の男児は19.0%、女児は20.6%、「21時台就寝」群の男児より8.2%、女児より6.7%、「21時前就寝」群の男児より11.5%、女児より1.2%、それぞれ多かった。夕食開始時刻が19時以降の「21時前就寝」群の男児は25.0%、女児は39.2%、「21時台就寝」群の男児は61.8%、女児は58.5%、「22時以降就寝」群の男児は78.0%、女児は76.1%であった(図9)。

考 察

3つの群ともに、帰宅後のあそびの第1位は、男児でテレビ視聴、女児ではお絵かきであり、室内でできる「静的な活動」であった。また、就寝時刻が遅くなるとともに、男児のテレビ視聴時間が長くなっていく傾向が見られた。さらに、男女を問わず、「テレビ視聴」は、22時以降就寝児の22時以降の活動の第1位で、3割を超えたことから、長時間のテレビ視聴が遅寝の誘因となっていることを確認した。

子どもたちを早めに就寝させるためには、家でのテレビ視聴時間、とくに、夜10時以降のテレビ視聴を控えさせるべきであろう。幼児の健やかな成長のためには、1日に2時間未満のテレビ・ビデオ視聴が望ましい³⁾とされているので、テレビ・ビデオ視聴の時間を短縮させることと、幼児にふさわしい内容を選ぶこと、テレビ・ビデオを遅くまで見せない姿勢を示すことが求められた。また、夜、子どもたちに心地よい疲れを生じるために、保育園生活時に、今以上に外あそびを充実させてもらいたい。

また、「22時以降就寝」群の約6割の男児と約半数の女児が、朝食時にテレビを見ている実態があり、とくに、男児の方は、21時前就寝児より、テレビ視聴の割合が倍になっていたことから、幼児が朝起きたら、テレビよりは、家族といっしょに朝食を食べることに集中できるゆとり時間が必要であろう。

男女を問わず、「21時前就寝」群の幼児は、ほかの2群の幼児より、10時間以上の睡眠時間をとり、起床時刻、朝食開始時刻と排便時刻が早く、夕食開始時刻も早いことが確認された。早寝の幼児は、前夜から十分な睡眠時間を確保し、翌朝の早い起床をもたらすこと、起床して登園まで朝のゆとり(朝食と朝の排便)時間も確保できていた。また、夕食前のおやつを控えるため、夕食を早めに済ませることも、就寝時刻を早める誘因だと考えた。男女ともに、就寝時刻が遅くなると、朝の疲労症状の訴えも多くなっていったことから、遅寝は一夜の睡眠で疲れが回復できず、朝の疲労の引き金になると言える。よって、元気な朝を迎えるためには、早めの就寝が非常に大切だと言えよう。

ま と め

広島市内の保育園に通う幼児1,132名(男児582名、女児550名)の生活習慣の実態を調査して、就寝時刻別に幼児の余暇活動と生活習慣の実態を比較・分析した。その結果、

(1) 「22時以降就寝」群の幼児の22時以降の活動の第1位は「テレビ視聴」であったことから、長時間のテレビ視聴が遅寝の主な誘因となっていることを確認した。早めに就寝するためには、長時間のテレビやビデオ視聴を控える工夫が求められた。(2) 3群ともに、帰宅後のあそびが静的な活動であったため、保育園生活時の外あそびを、今以上に充実させるよう、保育園側の協力が必要である。(3) 「22時以降就寝」群の幼児に、生活リズムや活動内容で健康管理上、悪い状態の者が多かった。

以上より、子どもたちの生活リズムを整えるために、早寝早起きからはじめ、家庭での過度なテレビ視聴を控え、日中の保育園での外あそびをより充実させてもらいたい。

文 献

- 1) 前橋 明：輝く子どもの未来づくり，明研図書，pp.12-41，2008.
- 2) 王 思宇・李 昭娜・松尾瑞徳・徳間千翔子・金 賢植・前橋 明：広島市における保育園幼児の生活実態とその課題(2012年)―朝の排便の有無別にみた幼児の生活実態―，食育学研究8(1)，pp.44-45，2013.
- 3) 暮石 渉・吉田恵子：テレビは子供の成績に影響を与えるか？，桃山学院大学 経済経営論集51(1)，pp.25-56，2009.

広島市の保育園幼児の生活状況と体力・運動能力との関連 ーテレビ・ビデオ視聴時間の分析を中心にー

○金 賢植 [早稲田大学人間総合研究センター] 松尾瑞穂 [早稲田大学大学院]

馬 佳濠 [仙台大学体育学科] 石井浩子 [京都ノートルダム女子大学] 前橋 明 [早稲田大学]

キーワード：保育園幼児、体力・運動能力、テレビ・ビデオ視聴時間、日常生活状況

はじめに

近年、子どもを取り巻く社会環境や生活様式などの変化により、子どもたちの運動する機会が減少し、体力の低下傾向が指摘されている（厚生労働省，2009）。これらの誘因として、テレビ・ビデオ視聴やゲームに費やす時間の増加、外で遊べる場所の減少など、戸外でからだを動かして遊ぶ機会が少なくなっていることが挙げられる。とくに、テレビ・ビデオ視聴は、座位行動を引き起こし、肥満（Hancox et al, 2006）につながる危険性があると報告されている。

そこで、本研究では、広島市の保育園幼児の生活習慣、中でもテレビ・ビデオ視聴時間と体力・運動能力を調査・測定し、それらの関連性を分析し、子どもたちの抱える問題点を抽出するとともに、改善策を検討することとした。

方 法

2012年12月～2013年1月に、広島市の保育園（21園）に通う4～6歳児1,352名（男児663名、女児689名）を対象に、幼児版の体力（とび越しくぐり）および運動能力テスト（25m走、立ち幅とび、ボール投げ）を行った。あわせて、生活習慣の実態を把握するために、幼児の生活習慣調査とテレビ・ビデオ視聴時間調査を保護者に対して実施した。統計処理は、2群の平均値の差を検討するためにt検定、生活状況と体力、運動能力間の相関関係を検討するために、相関分析を実施した。また、テレビ・ビデオ視聴時間の中央値（1時間30分）を算出し、それより短い短時間視聴群（1時間30分未満）と、それ以上の長時間視聴群（1時間30分以上）の2群に分けて比較・検討した。

結 果

幼児の生活時間と体力・運動能力の平均値を、テレビ・ビデオ視聴時間別に表1に示した。ボール投げは、男児にのみ、短時間視聴群が5%水準で有意に高かった（ $p < 0.05$ ）。また、女児においてのみ、短時間視聴群がとび越しくぐり（ $p < 0.05$ ）と25m走（ $p < 0.05$ ）が有意に早かった（図2，図3）。次に、生活時間、体格、体力・運動能力要因の相互の関連性を調べた結果、1%水準で有意な相関性がみられ、かつ、相関係数（ r ）が $|0.30|$ 以上の項目のみを抜粋した（図1）。

表1 広島市保育園幼児の生活状況と体力・運動能力

項目	対象 短時間視聴群(N=667)*		対象 長時間視聴群(N=685)		項目	対象 短時間視聴群(N=667)*		対象 長時間視聴群(N=685)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差		平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
夕食開始時刻	18時59分	39分	18時54分	37分	身長(cm)	106.0	7.1	106.6	6.9
就寝時刻	21時34分	38分	21時32分	36分	体重(kg)	17.7	2.8	17.8	2.8
睡眠時間	9時間25分	38分	9時間26分	37分	カウブ指数	15.5	1.3	15.6	1.5
起床時刻	6時59分	35分	6時57分	33分	とび越しくぐり(秒)	24.7	9.9	25.4	11.2
朝食開始時刻	7時17分	34分	7時17分	33分	25m走(秒)	7.5	1.4	7.9	3.8
排便時刻	13時59分	347分	13時27分	345分	立ち幅とび(cm)	80.3	22.2	80.9	22.3
帰宅後あそび時間	2時間12分	75分	2時間10分	69分	ボール投げ(m)	5.3	2.8	4.9	2.6

* テレビ・ビデオ視聴時間の短時間視聴群:1時間30分未満、長時間視聴群:1時間30分以上

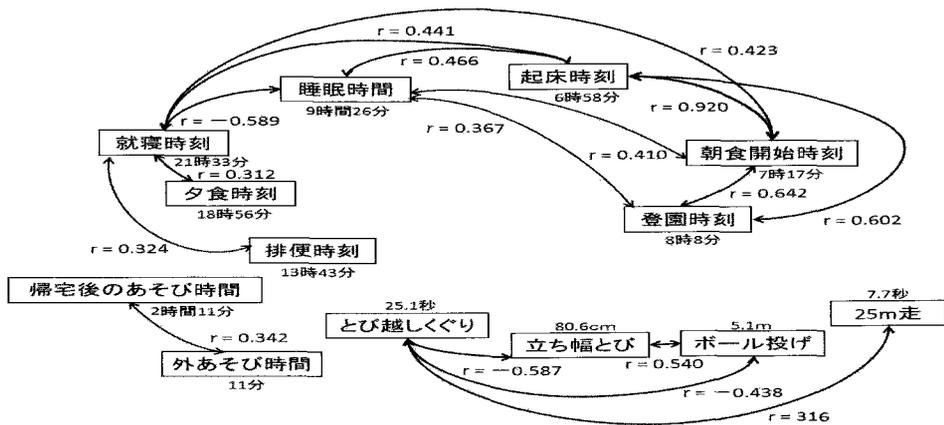


図1 幼児の生活要因（時間）相互の関連性（広島市保育園幼児 N=1,352）

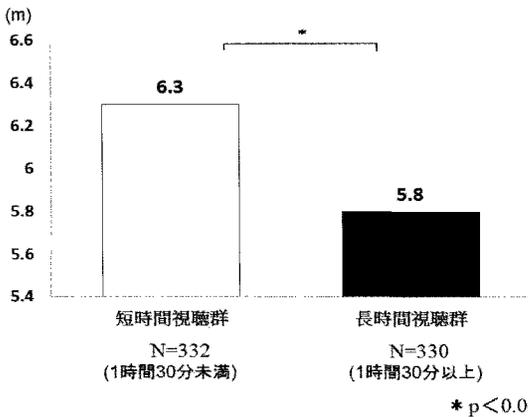


図2 幼児のテレビ・ビデオ視聴時間とボール投げの関連
（広島市保育園男児 N=662）

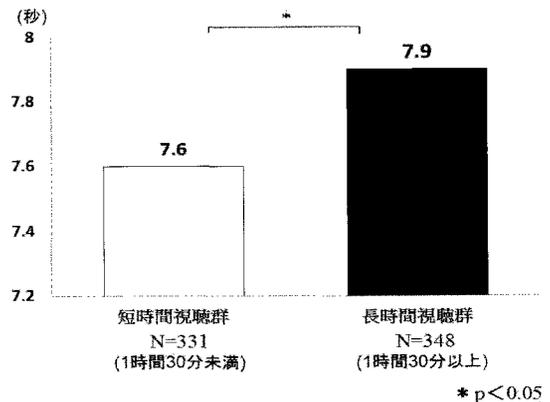


図3 幼児のテレビ・ビデオ視聴時間と25m走の関連
（広島市保育園女児 N=679）

考 察

本研究の結果より、男児は、テレビ・ビデオ視聴時間の短い幼児の方が、長い幼児に比べて、ボール投げが良く、女児はとび越しくぐりと25m走のタイムが速かった。先行研究（清水ら, 2006）によると、子どもの運動能力は、身体活動量との関連性の強いことが報告されていることから、短時間のテレビ・ビデオ視聴の幼児は、長時間テレビ・ビデオを視聴する幼児に比べて、1日の中でからだを動かす機会が多いと推察した。これらのことから、テレビ・ビデオを1時間30分以内におさえて視聴する生活習慣を確立することが、子どもたちの体力・運動能力に好影響を与えるものと期待した。

以上より、広島市の保育園幼児の健全な発達のために、テレビ・ビデオ視聴に多くの時間を費やすのではなく、戸外での人と関わる運動に、より多くの時間を増やすことや、からだを動かしながら友たちと遊ぶことが重要と考えられた。

ま と め

2012年12月～2013年1月に、広島市の保育園（21園）に通う4～6歳児1,352名（男児663名、女児689名）を対象に、子どもたちの生活時間を男女別に把握し、あわせて、テレビ・ビデオ視聴時間と生活習慣および体力・運動能力との関連性を検討した。その結果、生活時間と体力・運動能力との関連性について、男児では、テレビ・ビデオ視聴時間が短い幼児の方が長い幼児に比べて、ボール投げ値が高かった。また、女児では、テレビ・ビデオ視聴時間が短い幼児の方が長い幼児に比べて、とび越しくぐりと25m走の時間が短かった。この結果から、テレビ・ビデオ視聴時間と幼児の体力・運動能力との関連性が明らかになり、広島市の幼児の体力や運動能力を高めるためには、テレビ・ビデオの視聴時間を健康的にコントロールし、だらだら視聴をさせないことが求められた。

文 献

- 1) Hancox RJ・Poulton R : Watching television is associated with childhood obesity: But is it clinically important? *Int J Obes* 30, pp. 171-175, 2006.
- 2) 長谷川 大・前橋 明 : 保育園幼児の生活状況と体力・運動能力に関する研究—テレビ・ビデオ視聴時間とのかかわりを中心に—, *幼児体育学研究* 3 (1), pp. 33-43, 2010.
- 3) 清水静代・村岡慈歩・西田ますみ・大森芙美子・鈴木育夫 : 幼児期における調整力の発達と身体活動量との関係, *慶応義塾大学体育研究所紀要* 45 (1), pp. 1-6, 2006.

本研究は、平成 24年度科学研究費（基盤研究（B）課題番号 24300244、研究代表者 前橋 明）の助成を受けてまとめられた。

新潟県A市における幼児・児童の生活習慣の実態からみた レクリエーション活動への期待

○前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院] 松尾瑞穂 [早稲田大学大学院]

泉 秀生 [郡山女子大学]

key words : 新潟県, 保育園幼児, 生活習慣, 食事, 睡眠時間

はじめに

近年、わが国では、社会全体の夜型化によって、子どもたちの摂食リズムの乱れ、遅寝遅起き、短時間睡眠といった睡眠リズムの乱れ、運動不足などの生活上の多くの問題¹⁾が確認されている。これらは、子どもたちのからだを壊し、それが、心の問題にまで影響を与える²⁾ことが懸念されている。このことが、新潟県の子どもたちにも及んでいるのか、本研究では、新潟県A市の保育園幼児と小学校児童を対象にした生活習慣の調査結果から、子どもたちの抱える問題点を抽出・分析することとした。そして、それらの問題改善策としてのレクリエーションが果たす役割を考察した。

方 法

2012年7月～10月に、新潟県A市の保育園に通う3～6歳児525名(男児262名, 女児263名)の保護者に対し、幼児の生活習慣調査を、また、6～12歳の小学校児童1,971名(男子992名, 女子979名)に対し、児童用の生活習慣調査を実施した。

結 果

1. 保育園幼児の生活習慣の実態

1) 睡眠

平均就寝時刻は、男児で21時20分(5歳)～21時27分(6歳)、女児では21時16分(3歳)～21時22分(6歳)の範囲であった。22時以降に就寝する幼児の人数割合は、全体で2割程度であった。平均睡眠時間は、全体でほぼ9時間20分台であり、10時間未満の幼児の人数割合は全体で6～8割で、そのうち、9時間30分を下回る幼児の割合は、男児で23.5%(3歳)～46.7%(4歳)、女児で35.8%(4歳)～37.2%(6歳)であった。

2) 朝の活動

平均起床時刻は、全体で6時40分～50分台であり、朝7時以降に起床する幼児の人数割合は、男児で41.2%(5歳)～56.6%(6歳)、女児では43.0%(5歳)～67.5%(6歳)であった。朝食を「毎日食べる」幼児の人数割合は、男児で92.5%(6歳)～100%(3歳)、女児で87.2%(3歳)～95.1%(4歳)であった。排便を「毎朝する」と「朝する時の方が多い」幼児の人数割合は、男児で28.2%(5歳)～36.4%(3歳)、女児では21.2%(5歳)～33.3%(3歳)であった。主に「通園用バス」か「車」で通園している幼児の人数割合は、男児で71.1%(6歳)～93.9%(3歳)、女児では65.2%(6歳)～89.0%(4歳)であった。

3) 帰宅後の活動

帰宅後の平均外あそび時間は、男児で34分(4歳)～40分(5歳)、女児では35分(3歳, 6歳)～41分(4歳)であった。平均夕食開始時刻は、男児で18時30分(3歳)～18時39分(4歳)、女児では18時32分(4歳)～18時42分(6歳)であった。夕食を19時以降にとる幼児の人数割合は、男児で35.8%(5歳)～46.6%(4歳)、女児では36.7%(4歳)～50.0%(6歳)であった。

4) 午後10時以降の活動

午後10時以降の活動の第1位は、4歳女児の「おもちゃでのあそび」を除いて、それ以外はすべて

「テレビ視聴」であった。

2. 小学校児童の生活習慣の実態

1) 睡眠

平均就寝時刻は 21 時 08 分（1 年生男子）～21 時 58 分（6 年生女子）で、平均睡眠時間は 8 時間 32 分（6 年生女子）～9 時間 18 分（1 年生男子）であった。睡眠時間が 8 時間 30 分を下回る児童の割合は、2.6%（1 年生男女子）～41.7%（6 年生女子）であった。

2) 朝の活動

男子の平均起床時刻は 6 時 23 分（3 年生）～6 時 30 分（6 年生）であり、女子は 6 時 23 分（1 年生）～6 時 30 分（6 年生）であった。

3) 帰宅後の活動

帰宅後のあそびに関して、男子は全学年で「テレビ・ビデオ視聴」、「テレビゲーム」の割合が高く、女子では、「テレビ・ビデオ視聴」、「テレビゲーム」、「お絵描き」、「読書」の割合が高かった。全体を通して、屋外でのあそびは男女ともに低い値であった。児童の平均夕食開始時刻は 18 時 32 分（2 年生男子）～18 時 47 分（6 年生男子）であった。1 日のテレビ・ビデオ視聴時間の平均は、1 時間 49 分（2 年生男子）～2 時間 20 分（5 年生女子）であり、1 日に 2 時間以上、テレビ・ビデオを視聴している男女児童の割合は、20.6%（2 年生男子）～42.0%（4 年生男子）いた（図 1-1、図 1-2）。

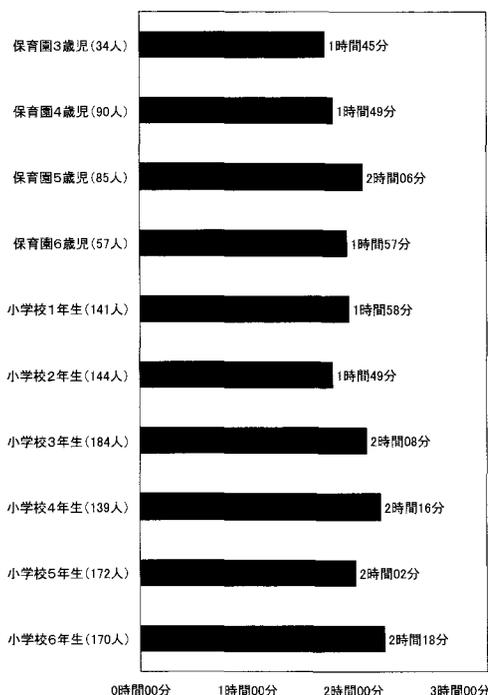


図 1-1 新潟県 A 市に居住する幼児・児童の 1 日のテレビ視聴時間（男児）

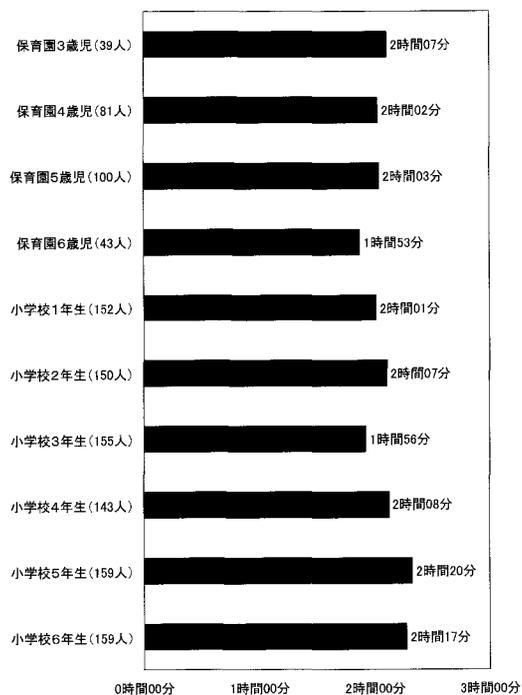


図 1-2 新潟県 A 市に居住する幼児・児童の 1 日のテレビ視聴時間（女児）

4) 夜 10 時以降の活動

夜 10 時以降の活動で人数割合が最も多かったものは、男女ともに「テレビ・ビデオ視聴」であった。その割合は、学年が上がるにつれて高くなっていった。

考 察

1. 幼児の生活

幼児が健やかに成長するためには、夜は遅くても 21 時までには就寝し、夜間には 10 時間以上の連続した睡眠時間を確保し、朝は午前 7 時頃までには自然に目覚めることが望ましい³⁾とされている。しかし、全体で、平均就寝時刻は 21 時以降であり、22 時以降に就寝する幼児は 2 割程度いた。そして、遅い就寝によって、睡眠時間が 10 時間に満たないという傾向が確認された。そのうち、9 時間 30 分を下回る幼児は、3 歳男児を除いて 3～4 割いた。これらのことが、朝 7 時以降に起床する幼児が 4～6 割に上ることにつながったものと考えられ、あわせて、短時間睡眠によって、注意集中ができない、イライラする、じっとしてられない等の行動が起きる¹⁾ことが懸念された。

十分な睡眠時間を確保するためには、子どもの日中の運動量を増やして、心地よく疲れさせることが有効⁴⁾である。しかし、保育園幼児は保護者と帰宅後に運動あそびをする時間を確保するのが難しいと考えられる。そこで、保育園での生活の中で、積極的に運動実践を展開して、身体活動量を増やすことが求められよう。そして、運動あそびの楽しさや人と関わって遊ぶことのおもしろさを学び、からだを動かすことで様々な気づきや興味をもたせてもらいたい。

睡眠リズムが乱れると、摂食のリズムが崩れて朝食の欠食・朝の排便のなさにつながっていく⁵⁾。しかし、朝食を「毎日食べていない」幼児も、少数ではあるが確認され、朝の排便状況については、「毎朝する」と「朝する時の方が多い」幼児は、たった 2～3 割しかいなかった。排便は、朝、食物が空っぽの胃に入ること、その刺激を大脳へ伝えてから、腸が蠕動運動を始め出し、食物残渣を押し出そうとすることで生じる⁶⁾が、大腸の中に満ちるだけの残りがたまらなければ、排泄することは難しい。朝、排便ができない要因としては、朝食の欠食はもちろんであるが、食事量の不足や食欲レベルの低さ、食事内容の悪さ、朝のゆとり時間の欠如などが考えられる。したがって、食事量や食事内容の充実、集中して朝食をとることのできる環境づくり、定期的な 3 食の摂取が必要であると考えた。

幼児たちは、戸外での集団あそびや運動が充実していないと、発揮したい運動エネルギーの発散すらできず、ストレスやイライラ感が鬱積されていき、体力は高まらない⁷⁾。しかし、帰宅後の平均外あそび時間は、全体的に 30 分～40 分であり、30 分以内であった幼児は男女児ともに 5～6 割もいた。帰宅後のあそびの内容については、室内でのあそびが中心であった。幼児の生活は保護者の生活リズムの影響を受けやすいことを考えると、保育園で、夕方まで園庭を解放し、園内で安全に遊ばせることや、定期的に子どもたちが運動する行事を午後や週末にも開催するとよいであろう。

また、通園方法が主に通園用バスか車である幼児が 6～9 割と大変多かった。徒歩通園をしていないことは、1 日の活動量が減り、「歩く」という運動の基本がおろそかにされ、さらに運動の主役となる「走る」という経験も少なくなると推察した。歩く・走るという動きは、地道な日々の生活の中でのくり返しで発達するので、乳幼児期から歩く・走るという運動刺激を子どもたちに与えていくことが必要である。徒歩通園が少ない要因としては、親子共々、朝の時間の余裕がなく、家を出る時刻が遅れてしまうことが考えられた。そこで、起床時刻や登園の準備を始める時刻を早める意識づくりを提案したい。また、保育園までの距離が長い場合は、通園用バスや車と徒歩通園を組み合わせることも有効であると考えた。朝、保護者とともに歩くことで会話も生まれ、親子間のコミュニケーションづくりにもつながるであろう。

2. 児童の生活

睡眠は、子どもの健やかな成長において、重要な要素のうちの 1 つである。良質な睡眠をとるために昼間の充実したあそびや運動、午後 7 時までの夕食、就寝前の活動内容などが影響する。就寝時刻につ

いてみると、午後10時以降に就寝する児童（6年生）は男子で63.3%、女子では69.1%もいることがわかった。これらの要因として考えられることは、帰宅後の静的活動の増加や夕食開始時刻の遅れ、夜10時以降の光刺激を伴うメディアを使ったあそびの増加などによって、就寝時刻が遅れていることが推察された。また、朝に疲労度が高い場合には、朝の会の時間に、疲労回復やリフレッシュ効果のあるレクリエーション活動を導入し、まずは疲労度を下げて日中の学習活動に臨ませる工夫も必要であろう。

次に、帰宅後のあそびをみると、男女ともに全学年において、屋内でのあそびが多く、屋外でのあそびの割合が著しく少なかった。外あそび時間を積極的に確保する取り組みを行う必要性や、室内でもできる運動や身体を動かして心地よい疲労感を感じる運動あそびやレクリエーションゲームを提案していく必要がある。そして、テレビ・ビデオ視聴、テレビゲームに関しては、時間制限を設定したり、親といっしょに視聴したりする等の工夫が必要となってくる。

夕食開始時刻をみると、男女ともに19時以降に夕食をとると回答した割合が50%を越える学年が存在することから、前日や当日の朝、可能な時間をみつけて下ごしらえをしたり、食事の準備・配膳を子どもといっしょに行ったりする等といった夕食開始を少しでも早める工夫を、保護者をお願いしたい。

そして、夜10時以降の活動についてみると、学年が上がるにつれて、テレビ・ビデオ視聴時間の割合が高くなっていった。このことが、良質な睡眠の妨げとなっていると考えられるので、今後、良質な睡眠をとることができる環境を子どもたちに提供していく必要がある。

ま と め

新潟県A市の保育園に通う3～6歳児525名の保護者に対し、幼児の生活習慣調査を実施した結果、（1）平均就寝時刻は、全体で21時以降であり、睡眠時間は10時間に満たないという傾向が確認された。（2）朝の排便状況については、「毎朝する」と「朝する時の方が多い」幼児は2～3割しかいなかった。（3）帰宅後の平均外あそび時間は、全体的に30～40分であった。（4）生活リズムの向上のためには、保育園での運動実践による、日中の運動量の増加、保育園から家庭への食育発信、園庭の解放や徒歩通園が有効であると考えた。

また、1～6年生の小学校児童1,971名を対象に、生活習慣調査を実施した結果、（5）睡眠、食事、運動といった基本的な生活リズムに乱れがあることを確認した。（6）午後10時までには就寝し、良質な睡眠をとるために、日中に活発な運動をし、夜には心地よい疲労感を感じさせ、眠気を誘発させる必要がある。（7）夕食は午後7時までに開始することが望ましい。そのために、夕食開始時間を早める工夫が必要である。（8）帰宅後のあそびでは、男女ともに屋内あそびの割合が高く、外あそびや屋内で手軽にできる楽しい運動を提案し、推奨していく必要がある。（9）就寝前のテレビ・ビデオ視聴が多いため、光刺激や音刺激をできるだけ避けていく意識やテレビ・ビデオ視聴に関するルールを家庭で決めるといったことを保護者にも啓発していくことが求められた。

文 献

- 1) 前橋 明：子どもの未来づくり1—食べて動いてよく寝よう—, 明研図書, pp.2-8, 2010.
- 2) 前橋 明：今日から始めよう、子どもの生活リズム向上作戦, 食育学研究7（1）, p.12, 2012.
- 3) 前橋 明：子どもの生活リズム向上作戦, 明研図書, pp.2-11, 2010.
- 4) 前橋 明・泉 秀生：保育園児の生活実態2007の考察, 運動・健康教育研究17（1）, p.21, 2009.
- 5) 前橋 明：子どもの健康づくりシステムの構築（2）, 運動・健康教育研究17（1）, pp.47-48, 2009.
- 6) 泉 秀生・奥富庸一・前橋 明：幼児期の健康福祉に関する研究, 食育学研究3（1）, p.100, 2008.
- 7) 前橋 明：輝く子どもの未来づくり—生活リズムの問題連とその改善策について—, 運動・健康教育研究17（1）, p.58, 2009.

沖縄県島尻地区の幼児の生活習慣の実態からみた レクリエーション活動への期待

○松尾瑞穂〔早稲田大学大学院〕 泉 秀生〔郡山女子大学〕

前橋 明〔早稲田大学人間科学学術院〕

key words : 沖縄県, 島尻地区, 幼児, 生活習慣, 余暇活動

はじめに

本研究では、就寝時刻の遅い幼児の人数割合が多い¹⁾と指摘される沖縄県島尻郡の幼稚園幼児の生活習慣の実態を調査することとした。そして、生活習慣の調査結果から、子どもたちの抱える問題点があれば、抽出・分析し、あわせて、それらの問題改善のためにレクリエーションが果たす役割を考察した。

方 法

2012年4月に、沖縄県島尻郡の幼稚園3歳児～6歳児1,629名(男児816名, 女児813名)の保護者に対して、幼児の生活習慣についてのアンケート調査を行い、その結果に基づいて生活課題をまとめた。

主な調査内容は、就寝時刻、睡眠時間、起床時刻、朝食摂取状況、朝の排便状況、通園時間、登園時刻、あそび時間、帰宅後のあそびの内容、あそび場所、習い事の状況、テレビ・ビデオ視聴時間、夕食開始時刻、夜10時以降の活動内容などであった。

結 果

沖縄県島尻郡における幼稚園幼児の生活活動の平均時間、内容、および人数を表1-1と表1-2に、それぞれ示した。

1. **就寝時刻** : 男児の平均就寝時刻は20時41分(3歳児)～21時35分(6歳児)、女児では、20時52分(3歳児)～21時31分(6歳児)の範囲にあった。夜10時以降に就寝する幼児の人数割合は、男児で11.1%(3歳児)～41.0%(6歳児)、女児では19.5%(4歳児)～40.0%(6歳児)であった。
2. **睡眠時間** : 男児の平均睡眠時間は9時間8分(6歳児)～10時間1分(3歳児)であり、女児では9時間17分(6歳児)～9時間56分(3歳児)であった。睡眠時間が10時間未満の幼児の割合は、男児で44.4%(3歳児)～92.3%(6歳児)であり、女児では37.5%(3歳児)～81.5%(6歳児)であった。また、9時間30分を下回る短時間睡眠の幼児の割合は、男児で11.1%(3歳児)～61.5%(6歳児)であり、女児では25.0%(3歳児)～57.8%(6歳児)であった。
3. **起床時刻** : 男児の平均起床時刻は6時43分(3歳児)～6時47分(5歳児)であり、女児では6時46分(5歳児)～6時48分(3歳児, 6歳児)であった。朝、7時以降に起床する幼児の割合は、男児では35.9%(6歳児)～55.5%(3歳児)、女児では45.5%(4歳児)～75.0%(3歳児)いた。
4. **朝食の摂取状況** : 朝食の摂取状況をみると、朝食を「毎日食べる」幼児の割合は、男児では88.3%(4歳児)～100%(3歳児)であり、女児では75.0%(3歳児)～90.9%(4歳児)であった。
5. **朝の排便状況** : 排便を「毎朝する」と「朝する時の方が多い」幼児をあわせた割合は、男児では22.2%(3歳児)～35.9%(6歳児)であり、女児では9.2%(4歳児)～25.0%(3歳児)であった。
6. **帰宅後のあそび** : 帰宅後のあそびについて、最も多かったのは、3歳児では、男児で「乗り物のおもちゃ」(66.7%)、女児で、「ままごと」(75.0%)であった(表2)。4歳児では、男児で「テレビ・ビデオ」(55.8%)であり、女児で「お絵かき」(58.4%)、5歳児では、男児で「テレビ・ビデオ」(63.7%)、

表1-1 沖縄県島尻郡の幼稚園幼児の生活活動の時間・内容および人数(男児)

項目	対象		3歳児(9人)		4歳児(77人)		5歳児(691人)		6歳児(39人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	20時41分	56分	21時18分	45分	21時27分	36分	21時35分	35分		
睡眠時間	10時間01分	51分	9時間26分	42分	9時間19分	36分	9時間08分	33分		
起床時刻	6時43分	37分	6時45分	28分	6時47分	25分	6時44分	15分		
朝食時刻	7時18分	23分	7時10分	24分	7時06分	21分	7時04分	17分		
排便時刻	13時24分	316分	10時39分	287分	11時44分	320分	9時08分	251分		
登園時刻	8時00分	18分	7時55分	19分	7時50分	18分	7時46分	15分		
通園時間	6分	2分	9分	5分	9分	6分	11分	7分		
あそび時間	4時間10分	92分	3時間43分	111分	2時間48分	101分	2時間36分	120分		
うち、外あそび時間	1時間50分	36分	1時間22分	83分	57分	68分	51分	46分		
TV・ビデオ視聴時間	1時間1分	28分	1時間52分	70分	1時間45分	64分	1時間40分	47分		
遊ぶ人数(人)	3.1	1.2	2.9	1.5	2.8	1.4	2.7	1.1		
夕食開始時刻	18時38分	20分	18時45分	43分	19時00分	38分	19時10分	37分		

表1-2 沖縄県島尻郡の幼稚園幼児の生活活動の時間・内容および人数(女児)

項目	対象		3歳児(8人)		4歳児(77人)		5歳児(681人)		6歳児(47人)	
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
就寝時刻	20時52分	44分	21時10分	39分	21時27分	36分	21時31分	40分		
睡眠時間	9時間56分	40分	9時間36分	35分	9時間19分	37分	9時間17分	39分		
起床時刻	6時48分	22分	6時47分	20分	6時46分	27分	6時48分	24分		
朝食時刻	7時12分	11分	7時07分	20分	7時08分	23分	7時09分	25分		
排便時刻	7時30分	分	12時14分	256分	11時13分	298分	11時55分	305分		
登園時刻	7時58分	16分	8時00分	19分	7時52分	20分	7時48分	19分		
通園時間	5分	分	7分	4分	9分	6分	8分	6分		
あそび時間	3時間3分	104分	3時間28分	97分	2時間59分	111分	3時間0分	119分		
うち、外あそび時間	1時間26分	74分	1時間2分	59分	50分	60分	49分	57分		
TV・ビデオ視聴時間	2時間15分	141分	1時間39分	58分	1時間47分	71分	1時間48分	67分		
遊ぶ人数(人)	2.7	0.8	2.9	1.1	2.7	1.3	2.6	0.9		
夕食開始時刻	18時39分	23分	18時47分	34分	19時01分	40分	19時01分	37分		

表2 沖縄県島尻郡の幼稚園幼児の帰宅後のあそび内容

対象	順位	1位	2位
	3歳	男児(N=9)	乗り物のおもちゃ(67.7%)
女児(N=8)		ままごと(75.0%)	砂あそび(50.0%)
4歳	男児(N=77)	テレビ・ビデオ(55.8%)	お絵かき(35.1%)
	女児(N=77)	お絵かき(58.4%)	テレビ・ビデオ(57.1%)
5歳	男児(N=691)	テレビ・ビデオ(63.7%)	ヒーローごっこ(34.7%)
	女児(N=681)	お絵かき(74.0%)	テレビ・ビデオ(54.2%)
6歳	男児(N=39)	テレビ・ビデオ(64.1%)	ヒーローごっこ(28.2%)
	女児(N=47)	お絵かき(66.0%)	テレビ・ビデオ(59.6%)

女児では、「お絵かき」(74.0%)、6歳児では、男児で「テレビ・ビデオ」(64.1%)、女児で「お絵かき」(66.0%)であった。

7. 帰宅後の外あそび時間：男児の平均外あそび時間は51分(6歳児)～110分(3歳児)であり、女児では49分(6歳児)～86分(3歳児)であった。外あそび時間が30分以内の男児の人数割合は、4歳児以降で41.6%(4歳児)～52.2%(5歳児)であり、女児では25.0%(3歳児)～59.3%(5

歳児)であった。1時間以内の人数割合は、男児で22.2%(3歳児)～77.1%(5歳児)で、女児では62.5%(3歳児)～79.2%(5歳児)であった。

8. **夕食開始時刻**：男児の平均夕食開始時刻は18時38分(3歳児)～19時10分(6歳児)であり、女児では18時39分(3歳児)～19時01分(5歳児・6歳児)であった。夕食を19時以降に開始する幼児の割合は、男児では33.3%(3歳児)～83.7%(6歳児)であり、女児では42.9%(3歳児)～68.5%(5歳児)いた。

9. **テレビ・ビデオ視聴時間**：1日のテレビ・ビデオ視聴の平均時間は、男児では1時間1分(3歳児)～1時間52分(4歳児)であり、女児では1時間39分(4歳児)～2時間15分(3歳児)であった。

10. **就寝前のおやつ摂取状況**：就寝前のおやつ摂取状況で、「毎日食べる」「食べる時の方が多い」「食べる時と食べない時が半々」を合わせた幼児の割合は、男児では39.0%(4歳児)～44.8%(6歳児)であり、女児では25.0%(3歳児)～46.9%(6歳児)であった。

11. **夜10時以降の活動**：夜10時以降の活動において、最も多かったのは、3歳児では、男児で皆無であり、女児では「テレビ視聴」、「きょうだいとのあそび」、「父親とのあそび」、「おもちゃでのあそび」(12.5%ずつ)であった(表3)。4歳児では、男児で「テレビ視聴」(13.0%)、女児は「本読み」(10.4%)、5歳児では、男女ともに、「テレビ視聴」であった。また、6歳児では、男児で「きょうだいとのあそび」(23.1%)であり、女児は「テレビ視聴」(19.1%)であった。

考 察

幼児がいきいきと健全に成長するためには、規則正しい生活リズムを整えることが必要であり、睡眠においては、遅くとも午後9時までには就寝させ、夜間に少なくとも10時間以上の睡眠を確保させることの必要性²⁾が報告されている。本対象児である沖縄県島尻地区の幼稚園幼児において、午後9時以降就寝児は、37.5%(3歳女児)～97.4%(6歳男児)確認された。また、午後10時以降就寝児の人数割合は、11.1%(3歳男児)～41.0%(6歳男児)であり、島尻地区の夜型化した子どもの生活実態が浮き彫りになった。今の就寝時刻から5分～10分程度就寝時刻を早めるために、布団に入る時刻を早めていくことや、夕食後は少しずつ部屋を暗くして静かにする等、就寝しやすい環境を家族全体でつくり、午後9時までには就寝できるような生活リズムに改善していくことが求められる。また、朝に疲労度が高い場合には、疲労回復やリフレッシュ効果のあるレクリエーション活動を導入し、まずは疲労度を下げて日中の生活活動に臨ませる工夫も必要であろう。

朝食を「毎朝食べる」子どもが9割程度いたことから、朝の排便も同程度の実施割合が期待されるが、排便を「朝しない」と「朝しない時の方が多い」子どもの割合は、33.3%(6歳男児)～55.5%(3歳男児)と、6割未満であり、排便の実施率の不十分さが示唆された。このことから、質と量の伴った朝食を摂取することや、余裕をもって朝の時間を過ごせるように生活時間を見直すことが求められるとともに、朝食においては、菓子パンだけでなく、バランスのとれた、かつ、年齢にあった十分な食事の量が必要であろう。胃の中に食べ物が入ることにより、大腸がぜん動運動をして、排便のリズムが作られ、便秘予防³⁾にもなることや、毎日、朝食を食べることと、排便をするためのゆとり時間を確保すること、バランスの取れた質と量の朝食を提供すること等の必要性を、保護者に理解してもらうことが望まれる。そのためには、早めの就寝を促し、質のよい睡眠を確保し、朝の活動にゆとりをもてるような睡眠リズムの確立が重要である。

就寝時刻を早めて睡眠リズムを確立するには、日中の活発な運動⁴⁾が求められるが、外あそび時間が1日1時間以内の子どもは22.2%(3歳男児)～79.2%(5歳女児)であり、とくに4歳児以降では、男女ともに、1日30分以内が41.6%～59.3%であった。あわせて、帰宅後のあそび内容については、

「お絵かき」や「テレビ・ビデオ」等、屋内での静的なあそびが中心となっていたため、日中に戸外でからだを動かして適度な疲労感を得ることの少ない現状が推察された。

幼稚園幼児は保育園幼児と異なり、保護者の勤務時間や勤務体制に影響を受けることが少ないため、降園後に習い事に通う子どもが多く⁵⁾、戸外で遊ぶ時間の少ないことが近年の特徴かも知れない。その他にも、保護者が子どもを安心して遊ばせる公園や広場などの場所の減少や、いっしょに外で遊ぶ身近な友だちの減少などと、外あそびに興じる、いわゆるサンマ（時間・空間・仲間）の整っていないことが、子どもたちを外あそびから引き離しているものと考えた。また、調査地の沖縄県は、亜熱帯性の気候であり、気温や湿度が高く、そのため、熱中症や紫外線による健康への悪影響を懸念して、あえて、屋内で遊ばせる保護者もいることが考えられた。子どもの外あそびを避けたい保護者に対しては、幼稚園から帰宅後、家の中でも可能な運動あそびや、屋内遊戯施設を利用する等、体を動かして適度な疲労感を感じるような知識の提供や、環境の整備が求められよう。

夜10時以降の活動内容では、「テレビ視聴」、「本読み」、「きょうだいとのあそび」が上位を占めていた。就寝前のテレビ・ビデオ視聴については、テレビやビデオから受ける光刺激が脳新皮質を活性化させることで、眠りつきが悪くなる⁶⁾とされている。また、就寝前のおやつを「毎日食べる」、「食べる時の方が多い」幼児の割合が、11.1%（3歳男児）～25.6%（6歳女児）と高く、就寝前に食べ物を摂取することで、胃が活動的になるため、寝つきが悪くなり、就寝時刻がより遅くなることが予想され、夕食後のおやつ摂取は避ける努力が必要であろう。食後すぐに歯磨きをする習慣づけをすることや、おやつを食べさせない等、保護者の協力が、よりいっそう望まれよう。

ま と め

幼稚園3歳～6歳児1,629名を対象に、生活習慣調査を実施した。その結果、（1）就寝時刻が午後9時以降の幼児の割合は37.5%（3歳女児）～97.4%（6歳男児）であり、夜型化した子どもの生活実態が浮き彫りになった。また、睡眠時間が10時間未満の幼児の割合は、37.5%（3歳女児）～92.3%（6歳男児）いた。（2）朝食を「毎日食べている」子どもは75.0%（3歳女児）～100%（3歳男児）であったが、4歳以降の男児では、朝食を「食べない日もある」幼児は約10.0%、女児では約10.0%～25.0%確認された。（3）帰宅後の外あそび時間が「1時間以内」の子どもは、22.2%（3歳男児）～79.2%（5歳女児）であった。また、あそびの内容は、「お絵かき」や「テレビ・ビデオ」等、屋内での静的なあそびが中心となっていた。（4）夕食開始時刻は、33.3%（3歳男児）～81.7%（6歳男児）が午後7時以降であった。以上のことから、沖縄県島尻地区の幼稚園幼児の生活課題である就寝時刻の遅れと短い睡眠時間を改善するために、早めの夕食開始と日中の適度な運動やレクリエーション活動の実践が求められ、規則正しい生活リズムの構築の必要性が示唆された。

文 献

- 1) 谷田貝公昭・村越 晃・西方 毅・村田幹男・室矢真弓・田所直子・佐藤野里子：現代の子どもの生活習慣—総合調査，沖縄編—，日本保育学会大会研究論文集（43），pp.88-89，1990。
- 2) 前橋 明：子どもの未来づくり2，明研図書，p.6-20，2010。
- 3) 前橋 明：子どもの未来づくり1，明研図書，pp.40-41，2010。
- 4) 厚生労働省：<http://www.e-healthnet.mhlw.go.jp/information/heart/k-01-004.html>
- 5) 久本信子・三笠友紀恵・金築優子：子どもの習い事の現状—性、年齢、居住地域との関連—，Bulletin of Shukugawa Gakuin Junior College27，pp.29-51，2003。
- 6) 前橋 明：子どもの未来づくり3，明研図書，pp.16-33，2012。

幼稚園幼児の生活実態と習い事との関連性（2012年調査結果）

○泉 秀生〔郡山女子大学〕

前橋 明〔早稲田大学〕

キーワード：幼稚園幼児，生活時間，習い事，睡眠時間，テレビ視聴時間

はじめに

近年、社会全体の夜型化やテレビ・ビデオの過度な利用、保護者中心の夜型生活などの影響から、子どもたちの生活も遅寝遅起きや短時間睡眠となり、その睡眠リズムの乱れから、幼児期でさえも、精神的疲労症状を訴える子どもの存在¹⁾が確認されてきた。子どもたちの就寝時刻を早め、夜間に十分な睡眠時間を確保させるためには、日中の外あそびを積極的に行えるようにし、夜には、心地よい疲労感を抱かせることが効果的²⁾である。

しかし、外あそびの実施には、時間・空間・仲間といった3つの間（マ）が必要であるため、女性の社会進出や夫婦共働き世帯の増加、また、防災、防犯、少子化などの点から、これら3つの間（サンマ）を揃えるのは幼児期の子どもを育てる家庭にとって、容易ではない。これらのことを考えると、時間・空間・仲間のサンマが揃っており、かつ、安心・安全な環境が整っている活動として「習い事」があり、その中でも、とくに「動的な習い事」をしている子どもほど、規則正しい生活を送れていることが予想される。実際、2011年度における1都9県の幼稚園5・6歳児1,149名の保護者に対して、「習い事」と生活時間との関連性を調査³⁾した結果、男女ともに降園後に習い事をしている子どもほど、規則正しい生活を送れていることを確認した。

そこで、本研究では、幼稚園幼児の生活習慣調査を継続して実施し、幼稚園からの帰宅後の「習い事」の実態を把握し、あわせて、習い事の内容別に幼稚園幼児の生活実態を分析して、それらの関連性を調べることにした。そして、近年の幼児期の子どもの生活習慣改善のための方策と具体的な保育・教育実践のあり方を検討して、子育てや保育・教育、ならびに、子どもたちの健康福祉活動に寄与すべき知見を得ようと考えた。

方 法

2012年1月～12月に1都1府13県（東京都・京都府・青森，宮城，福島，栃木，埼玉，千葉，神奈川，新潟，静岡，愛知，徳島，高知，沖縄の各県）の幼稚園5・6歳児3,555名（男児1,824名，女児1,731名）の保護者に対して、幼児の生活習慣調査⁴⁾を実施した。

調査内容は、習い事の有無とその内容、就寝時刻、起床時刻、外あそび時間などであった。習い事に関しては、「していない」「静的な習い事をしている」「動的な習い事をしている」「静的・動的両方をしている」の4群に分けて、それぞれの生活実態を分析した。

統計処理は、SPSS(ver. 20)を用いて一元配置の分散分析、Bonferroniの多重比較や χ^2 検定を行い、あわせて、相関係数を算出した。

結 果

習い事の内容を多い順に図1に、習い事の内容別にみた男女それぞれの生活時間を表1-1と表1-2に示した。また、習い事の内容別にみた生活習慣の実態を図2～図5に示し、生活要因相互の関連性を図6にそれぞれ示した。

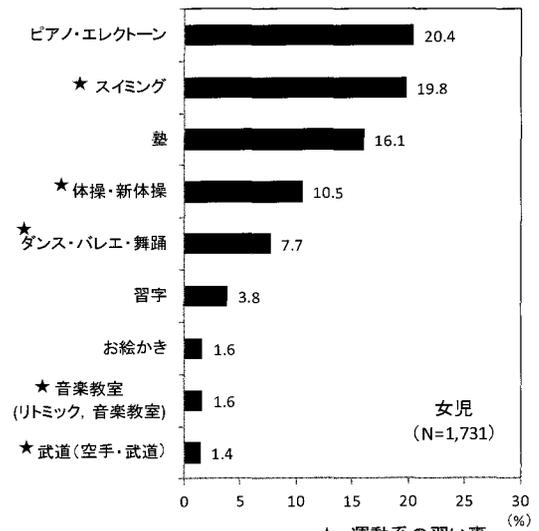
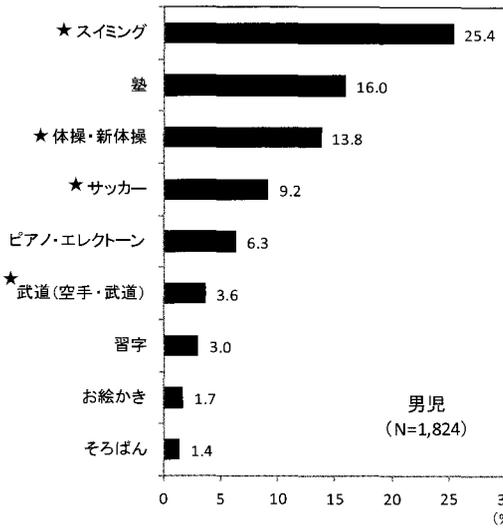


図1 幼稚園5・6歳児の習い事の内容別順位(2012年度調査) ★:運動系の習い事

表1-1 幼稚園幼児の習い事の内容別にみた生活時間(2012年, 男児) 平均値(標準偏差)

習い事の内容	夕食開始時刻	就寝時刻	睡眠時間	起床時刻	朝食開始時刻	通園時刻	外あそび時間	TV・ビデオ時間
動的な習い事 (N=530)	18時31分 (39分) ***	21時00分 (37分) ***	9時間52分 (35分) ***	6時52分 (28分)	7時16分 (26分)	8時21分 (27分) ***	1時間13分 (49分)	1時間57分 (62分) *
静的な習い事 (N=189)	18時37分 (41分)	21時12分 (36分)	9時間45分 (39分)	6時58分 (26分)	7時20分 (25分)	8時17分 (29分)	1時間16分 (50分)	1時間55分 (59分)
静的・動的両方 (N=267)	18時24分 (42分) ***	20時54分 (57分) ***	9時間58分 (56分) ***	6時52分 (32分)	7時18分 (31分)	8時27分 (31分) ***	1時間03分 (47分) **	1時間47分 (51分) ***
していない (N=824)	18時43分 (41分)	21時12分 (41分)	9時間41分 (41分)	6時54分 (31分)	7時17分 (28分)	8時12分 (28分)	1時間21分 (67分)	2時間08分 (68分)
男児全体平均 (N=1,809)	18時36分 (41分)	21時06分 (43分)	9時間47分 (42分)	6時53分 (30分)	7時17分 (27分)	8時17分 (29分)	1時間16分 (58分)	2時間01分 (63分)

習い事をしていない幼児との差 : * p<0.05, ** p<0.01, *** p<0.001

表1-2 幼稚園幼児の習い事の内容別にみた生活時間(2012年, 女児) 平均値(標準偏差)

習い事の内容	夕食開始時刻	就寝時刻	睡眠時間	起床時刻	朝食開始時刻	通園時刻	外あそび時間	TV・ビデオ時間
動的な習い事 (N=330)	18時30分 (37分) ***	21時01分 (36分) ***	9時間53分 (36分) ***	6時54分 (30分)	7時17分 (27分)	8時23分 (29分) ***	1時間12分 (47分)	1時間55分 (57分)
静的な習い事 (N=339)	18時34分 (39分) ***	21時06分 (55分)	9時間47分 (55分) *	6時54分 (30分)	7時17分 (27分)	8時18分 (29分) ***	1時間17分 (54分)	1時間58分 (60分)
静的・動的両方 (N=313)	18時28分 (40分) ***	20時59分 (37分) ***	9時間57分 (39分) ***	6時56分 (30分)	7時21分 (28分) *	8時25分 (30分) ***	1時間03分 (44分)	1時間47分 (57分) **
していない (N=734)	18時45分 (44分)	21時13分 (44分)	9時間39分 (42分)	6時52分 (30分)	7時15分 (29分)	8時09分 (29分)	1時間13分 (56分)	2時間03分 (72分)
女児全体平均 (N=1,715)	18時37分 (42分)	21時07分 (44分)	9時間46分 (44分)	6時54分 (30分)	7時17分 (28分)	8時16分 (30分)	1時間10分 (52分)	1時間58分 (64分)

習い事をしていない幼児との差 : * p<0.05, ** p<0.01, *** p<0.001

考 察

男女ともに、習い事をしている子どもが5割以上確認された。とくに、男女ともに「スイミング」や「学習塾・くもん」が上位であったことは、2010年に行われた先行研究^{5,6)}においても同様であった。あわせて、男女ともに、「スイミング」、「塾」、「体操・新体操」、「ピアノ・エレクトーン」が上位5番以内に入っており、その中で、男児はスイミング、女児はピアノ・エレクトーンが首位というように習い事の順位に性的な特徴がみられた。

次に、子どもたちの生活習慣の実態をみると、「習い事をしていない」男児や「静的な習い事をしている」男女児では就寝時刻が平均21時10分程度となっており、「動的な習い事をしている」幼児に比べて遅くなっていた。とくに、「習い事をしていない」幼児においては、睡眠時間が平均9時間40分程度となっており、注意・集中の困難さを訴える子どもの

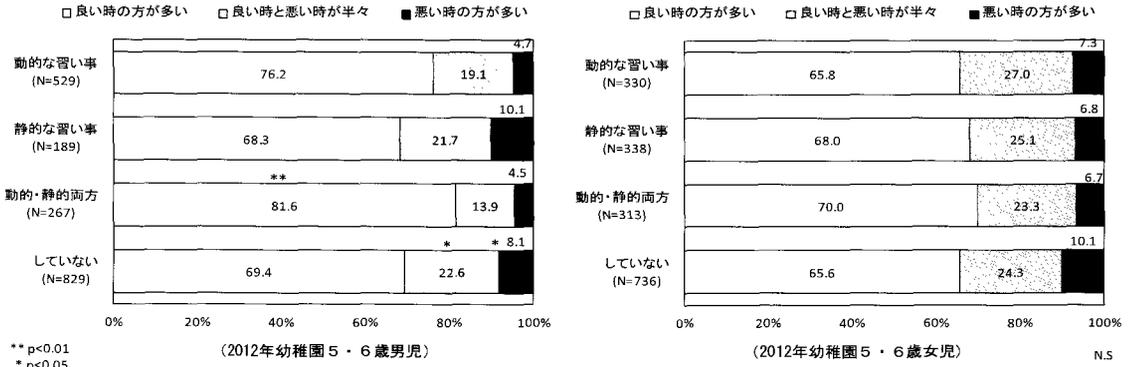


図2 習い事の内容別にみた起床時の機嫌

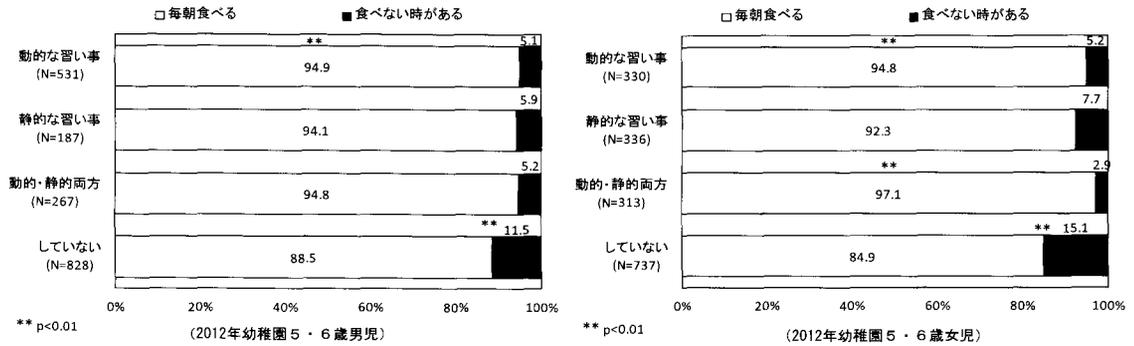


図3 習い事の内容別にみた朝食摂取状況

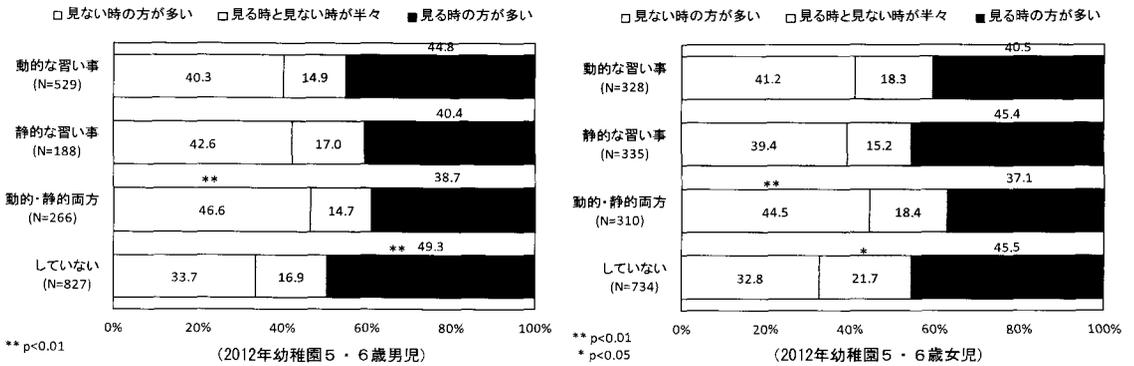


図4 習い事の内容別にみた朝食時のテレビ視聴

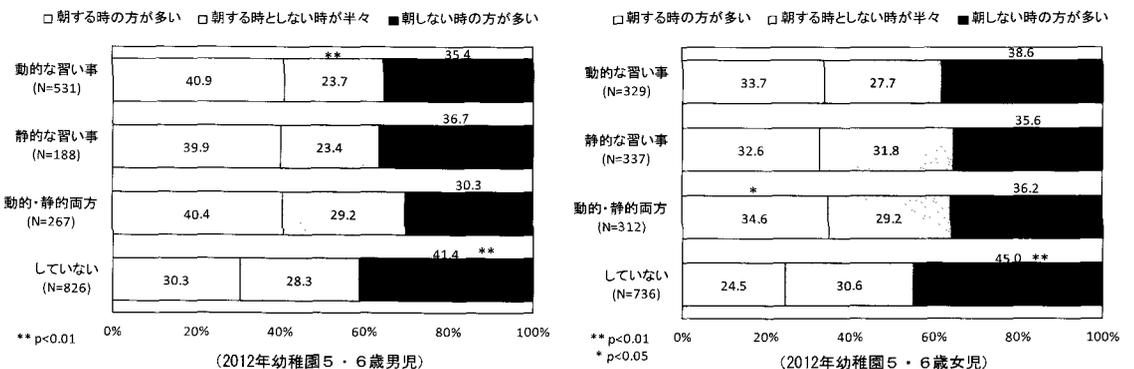


図5 習い事の内容別にみた朝の排便実施状況

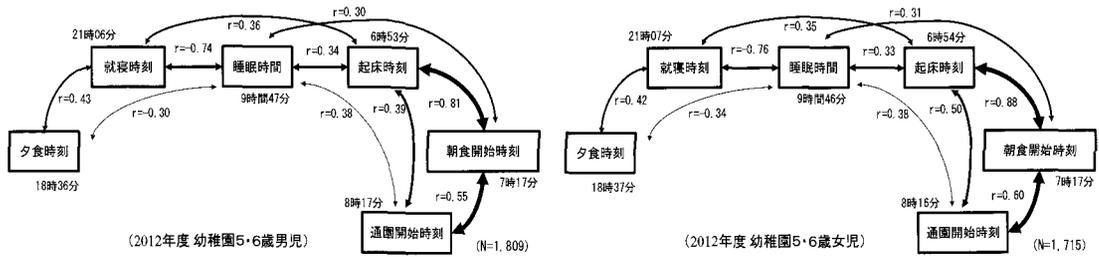


図6 幼児の生活要因(時間)相互の関連性

$p < 0.001, r \geq |0.3|$ のもののみを抜粋〔数値は相関係数 (r)〕

特徴⁵⁾である9時間30分に近かったため、注意が必要であろう。あわせて、「習い事をしていない」幼児では、その他の子どもに比べても外あそび時間が1時間程度とそこまで長くはないものの、テレビ・ビデオ視聴時間が2時間程度となっていたことから、日中の運動不足による、今後のますますの体力低下が懸念された。

一方、「動的な習い事をしている」子どもは、習い事によって十分な活動量を確保することで、心地よい疲労感を得て、その結果、規則正しい生活が送れているものと推察した。とくに、「習い事をしていない」幼児では起床時の機嫌が「悪い時の方が多い」幼児や、朝食を「食べない時がある」幼児、朝食時にテレビを「見る時の方が多い」幼児、朝の排便を「しない時の方が多い」幼児の割合が多くなっていったことから、日中の身体活動量の低下によって心地よい疲労感が得られず、就寝が遅くなって十分な睡眠時間が確保できず、その結果、朝の生活にネガティブな影響をもたらしているものと推察した。

生活要因相互の関連性からは、夕食開始時刻が遅れると就寝時刻が遅れることを示唆する結果が得られたため、それぞれの地域や家庭で、夕食開始時刻を早めるためのでき得る工夫を行っていくことで、夕食開始時刻を少しでも早めて、子どもたちの規則正しい健康的な生活リズムづくりにつながっていくことを期待した。

まとめ

幼稚園5・6歳児3,555名の生活習慣調査を実施し、「習い事」の内容別に生活習慣の実態を分析した結果、(1) 習い事をしている幼児は、男女ともに5割以上いた。(2) 降園後に「運動的な習い事」をしている幼児の生活は健康的に整っていた。以上より、日中、生活の中に運動を取り入れ、活動的に過ごすことの大切さを確認したとともに、安心・安全な環境を整えてあげることが、子どもたちの健全育成にとって急務であるといえよう。

文献

- 1) 本保恭子・中居麻有・前橋 明: 子どもの健康な発達と子育て環境, 子どもの健康福祉研究2, pp. 3-26, 2004.
- 2) 前橋 明・松尾瑞穂・石井浩子: 幼児の生活習慣分析に基づいた生活リズム向上戦略の展開(Ⅲ) - 2011年冬季沖縄キャラバンの実際 -, 幼少児健康教育研究18(1), pp. 37-58, 2012.
- 3) 泉 秀生・前橋 明: 幼稚園幼児の生活実態と習い事との関連性(2011年調査結果), レジャー・レクリエーション研究70, pp. 26-29, 2012.
- 4) 日本食育学術会議: 子どもの生活白書2005, 大学教育出版, pp. 1522-1525, 2005.
- 5) 前橋 明・石井浩子・渋谷由美子・中永征太郎: 幼稚園児ならびに保育園児の園内生活時における疲労スコアの変動, 小児保健研究56(4), pp. 569-574, 1997.

日本レジャー・レクリエーション学会 第42回学会大会 ポスター発表

■けやきホールロビー

ポスター会場オープン時間 9:00～12:00
質疑応答（発表者配置時間） 11:20～12:00

P-1 高度経済成長期の全国レクリエーション大会 —高度経済成長の始まりから東京オリンピック開催年まで—
○加藤秀治・澤村博〔日本大学〕

P-2 生活者論からみた現代レジャー
○須賀由紀子〔実践女子大学〕

P-3 子育て中の母親のQOLの向上（4） —子育てをしている母親の身体活動量—
○松永須美子〔南九州短期大学〕、松永智〔宮崎大学〕

P-4 ニュースポーツ「ガガ（GAGA）」のすすめ — 限られたスペースでの効果的活動の提案 —
○高橋伸〔国際基督教大学〕

P-5 高齢者を対象とした自然体験型健康増進プログラムの実践とその成果
○青木康太郎〔北翔大学〕、粥川道子〔北翔大学〕

P-6 レクリエーション支援教育における「交流大会」に参加した学生の変容について
○奥野孝昭〔四天王寺大学〕、大西敏浩〔四天王寺大学短期大学部〕、吉田祐一郎〔四天王寺大学〕

P-7 階層分析法（AHP：Analytic Hierarchy Process）を用いたキャンプ実習前後における感情の変化の定量的解析
○大橋信行〔東京経営短期大学〕、佐久間康〔東京経営短期大学〕、田代浩二〔NPO 法人体験学習研究会〕

P-8 ライフスキル獲得を目指した授業実践 —創作レクリエーション・ダンスを通しての変化—
○高山昌子〔太成学院大学〕

P-9 福祉レクリエーション・ワーカーの役割と今後の課題
—社会福祉法人妙光福祉会・A特別養護老人ホームの事例を基に—
○金須雄一〔妙光福祉会〕、南條正人〔東北文教大学短期大学部〕、高崎義輝〔仙台大学〕

P-1

高度経済成長期の全国レクリエーション大会
—高度経済成長の始まりから東京オリンピック開催年まで—
○加藤秀治・澤村博[日本大学]

キーワード：東京オリンピック、全国レクリエーション大会、高度経済成長

本発表では高度経済成長期における全国レクリエーション大会の取組みを考察し、当時の概要を明らかにすることを目的とする。

研究方法については全国レクリエーション大会のプログラムや報告書などの史料を参考にする。

この時期の日本の経済は 1955 年の神武景気を皮切りに経済的かつ飛躍的に発展した。そういった社会情勢の中でレクリエーションへの認識や取組みも変化した。

実施種目は日本の独自性をより重視した内容に変化していき、討議内容に関してもそれまでの大会から変化し社会的なテーマが取り上げられるようになった。

一般的に日本の高度経済成長期は 1955 年から 1973 年とされているが、本発表では東京オリンピックの開催された 1964 年を一つの区切りとして考察する。

P-2

生活者論からみた現代レジャー

○須賀由紀子 [実践女子大学]

キーワード：生活者 レジャー 暮らし

「生活者」は、他国の言語に置き換えることが難しい言葉で、日本人の暮らしの中で生み出されてきたものである。自らの「あたりまえの」「日常の生活」に主体的に自律的に働きかけをし、それを「よいもの」に変えていこうとする意志をもった市井の人々のありようを意味する。1980 年代頃からよく使われるようになったが、その概念は、半世紀以上前に辿ることができ、戦後の社会変動のプロセスの中で、この言葉に包含される意味内容や向かう対象を多様化させながら、今日に至っている。そして、東日本大震災を経てあらためて「生活」の大切さに人々が思いを新たにした今、再び、「生活者」という言葉の重みが増しているのである。この「生活者」に、今、どのような意味内容が込められているのかを検討することは、これからの時代に求められる暮らしのかたちと向かうべき社会の方向性を示すと考えられる。本研究は、この生活者論の系譜とレジャーを関連づけて捉え、人々が求めた「よりよい暮らしのかたち」とレジャーがどのように関わり合って今日に至り、これからの暮らしと社会のありようとの関わりで現代のレジャーはどのように捉えられるかを検討し、レジャーの社会的・今日的意義を考察しようというものである。

子育て中の母親の QOL の向上 (4)
 —子育てをしている母親の身体活動量—
 ○松永須美子[南九州短期大学]、松永智[宮崎大学]
 キーワード： 子育て 身体活動量 歩数計

子育て中の母親が運動を実施することは、心身の健康状態の向上に寄与し母親の QOL の向上に貢献することを既に報告している (40、41 回大会)。昨年 (42 回大会) は子育て中の母親 36 名を対象に歩数計 (suzuken ライフコーダ) を用いて身体活動量の計測を 1 週間行い、育児のライフスタイルを健康面から検討した。結果、母親の日常の身体活動量は成人女性の平均 (7282 歩/日) に至っておらず、その傾向は子供の年齢が小さいほど顕著であり、末子が 1 才児未満の母親の平均は 5748 歩/日であった。そこで本研究では、新たに 34 名の母親を対象に測定期間を 2 週間として測定を行ったが、昨年と同様、1 才児未満の母親の平均は 5033 歩/日であり、顕著に活動量が低い結果を得た。子育て中の特に乳児の子育てをする母親に対して、自発的に活動的なライフスタイルを送ることを提案したい。

ニュースポーツ「ガガ (GAGA)」のすすめ
 — 限られたスペースでの効果的活動の提案 —
 ○高橋 伸 [国際基督教大学]

キーワード：ガガ GAGA ニュースポーツ ドッジボール

現代は子どもたちが安全に動き回り遊べる空間が少なくなって来ている。特に生活環境が一変した被災地では、未だ遊び場や屋外での活動が制限されている。そこでこうした状況に対応できるニュースポーツとして、イスラエルのドッジボールと言われる「ガガ (GAGA)」を紹介する。

ガガは 50cm×1m 程度の板 6～8 枚を、地面や床に横に立ててつなげ、円く囲い (ピッチ) を作る。プレーヤーはピッチの中に入り、1 個のボールを水平に打ちあい、膝より下に当たった者はアウトとなってピッチの外に出る。最後に残った者が勝者となる。ガガの主な特徴は 1) 屋外、屋内に関わらず狭い場所で多数の者が楽しめる、2) 試合の時間が短くルールが簡単、3) 年齢、性別に関係なく一緒に楽しめる、4) 運動の得意な者、力の強い者が常に勝つとは限らない、5) 限られたスペースで運動量が確保できる。などがあげられる。

実演を含めたガガの紹介とともに、ガガの持つ特徴や留意点について、学童や青少年育成団会で実際に子どもたちに指導している指導員の意見をまとめ、活動に取り入れる際の資料として提示する。

高齢者を対象とした自然体験型健康増進プログラムの実践とその成果

○青木康太郎 [北翔大学]、粥川道子 [北翔大学]

キーワード：高齢者 ウォークラリー 健康増進

北翔大学、小樽商科大学大学院ビジネススクール、コープさっぽろ、赤平市は、長寿社会における高齢者の社会的役割の再構築の新たなモデルづくりとして、平成 22 年度から産学官連携プロジェクト「あかびら・地域まるごと元気アッププログラム」（まる元プログラム）に取り組んでいる。本発表は、まる元プログラムで行った自然体験型健康増進プログラム「スマイル・ウォーク」の実践の様子やその成果について報告するものである。

スマイル・ウォークでは、自然体験による高齢者の豊かな人生づくりの支援を行うため、ウォークラリーを通じた「健康増進」と「生活の質の向上」を大きな目的とした。また、これらの目的を達成するためには、ウォークラリーを通じて「運動する (Sports)」、「出会う (Meet)」、「興味を持つ (Interesting)」、「学ぶ (Learn)」、「楽しむ (Enjoy)」の 5 つの体験をすることが大切だと考え、これらをチェックポイントの企画のテーマとした。プログラム後のアンケート結果をみると、参加者の約 9 割は「体を動かすことができた」、「心身のリフレッシュになった」、「新しいことを学んだり、体験する機会になった」等と感じたことが明らかとなり、スマイル・ウォークの目的はおおよそ達成されたことが分かった。

レクリエーション支援教育における「交流大会」に参加した学生の変容について

○奥野孝昭 [四天王寺大学]、大西敏浩 [四天王寺大学短期大学部]、吉田祐一郎 [四天王寺大学]

キーワード：レクリエーション支援教育、課程認定校レクリエーション交流大会

大阪府においては、1996 年より毎年、「(公財) 大阪府レクリエーション協会課程認定校レクリエーション交流大会 (以下、「交流大会」)」が実施されている。これは、レクリエーション・インストラクター等のレクリエーション資格の取得を目指す学生が自ら提案するレクリエーションプログラム (ブース発表) の実施を通して府下の課程認定校学生間で交流するイベントである。また、これまでの座学等を通じて修得してきたレクリエーション実践の知識や技術を集大成するものでもある。今回、本学では 1・2 回生で、レクリエーション支援の基礎的学習をねらいとする設置科目「レクリエーション論」を履修した大学 (4 年制) の 2 クラスと短期大学部 (2 年制) の 1 クラスが同大会に参加した。

本研究では、この「交流大会」へ参加した学生らに、大会前・後でどのような変容が齎されたかについて調査した。なお本研究は、入学時から卒業時までの学生へのレクリエーション支援教育の中で、何をどのように伸ばしていくのか、また実際に学生がどのような成長があったのかを考察するための今後の研究に繋げる材料としたい。

階層分析法（AHP：Analytic Hierarchy Process）を用いた キャンプ実習前後における感情の変化の定量的解析

○大橋信行〔東京経営短期大学〕、佐久間康〔東京経営短期大学〕、
田代浩二〔NPO 法人体験学習研究会〕
キーワード：キャンプ実習 評価法 AHP

【目的】キャンプ実習に参加した学生を対象に、実習の前後におけるキャンプに対する気持ちの変化を階層分析法（AHP: Analytic Hierarchy Process）を用いて解析した。【対象と方法】対象は、T短期大学の夏季集中授業（キャンプ実習）に参加した2年生7名（男性：4名（19.0±0.0歳）、女性：3名（19.3±9.7歳））であった。質問紙への回答は、実習前と実習終了後ともにキャンプ場にておこなった。【結果および考察】実習前には「実習参加の目的」を、実習終了時には「キャンプで大切なこと」を「人間関係の向上」、「授業単位の取得」、「自然とのふれあい」、「生活習慣の改め」の中から一対比較で選択させた。その結果、実習前は「授業単位の取得」43.0%、「自然とのふれあい」28.5%、「人間関係の向上」19.4%、「生活習慣の改め」9.1%であったが、実習終了後は「人間関係の向上」41.7%、「自然とのふれあい」30.2%、「生活習慣の改め」15.9%、「授業単位の取得」12.2%となった。実習参加前には、単位取得という短絡的な目的が主であった学生達が、実習を通じて、キャンプに求められるコミュニケーション力や自然との触れ合いといった目的を理解したため、気持ちが変わったものと考えられた。

ライフスキル獲得を目指した授業実践 —創作レクリエーション・ダンスを通しての変化—

○高山 昌子〔太成学院大学〕
キーワード：ライフスキル 構成的グループエンカウンター 仲間づくり

本研究は、大学新生が体育実技授業においてコミュニケーションスキル、社会的スキル、適応感の向上を検討することであった。200X年に入学した新生で、春学期（4月～8月）に開講された体育実技授業（レクリエーション実技）15回を受講した学生を調査対象者とした。授業初回時（4月）と最終授業時（8月）に質問紙調査を実施した。授業参加者には、構成的グループエンカウンターの手法を用いた授業展開を実施し、後半は小グループによる創作レクリエーション・ダンスを展開した。また、毎時間、各グループによる振り返りを実施し、記録をつけさせた。新生の大学生活への適応や、コミュニケーション、社会的スキルについて、内省報告より検討した。

福祉レクリエーション・ワーカーの役割と今後の課題

—社会福祉法人妙光福祉会・A特別養護老人ホームの事例を基に—

○金須雄一（妙光福祉会）、南條正人〔東北文教大学短期大学部〕、高崎義輝〔仙台大学〕

キーワード：介護施設、福祉レクリエーション・ワーカー、介護福祉士

公益財団法人日本レクリエーション協会が主導して、“福祉レクリエーション・ワーカー”という福祉分野でのレクリエーションスペシャリストを育成してきた。しかし、その福祉レクリエーション・ワーカーが全国でどう活躍し、どのような仕事をしているのかといったことは、あまり理解されていない。

本研究では、福祉レクリエーション・ワーカーの有資格者を採用し、先駆的な余暇支援の取り組みを進めている社会福祉法人妙光福祉会・A特別養護老人ホームの事例について、その取り組みを報告したい。

社会福祉法人妙光福祉会は、利用者の立場に立って豊かな自然環境の中で「安心」「快適」「やすらぎ」のある生活を支援することに努めるという理念の基、介護サービスをすすめている法人である。当日のポスター発表では、実践してきた年間活動の種類、利用者の参加状況などを紹介し、A特別養護老人ホームにおける福祉レクリエーション・ワーカーの役割と今後の課題を明らかにし、全国の福祉レクリエーション・ワーカーと情報交換をしたい。

日本レジジャー・レクリエーション学会

会則及び諸規程他	106
役員選出細則設置の趣旨他	112
投稿規程・原稿作成要領・投稿票	119
「日本レジジャー・レクリエーション学会賞」学会賞規程	125
学生会員に関わる規程	127

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、東京都世田谷区桜丘1-1-1 東京農業大学地域環境科学部造園学科 観光レクリエーション研究室内に置く。

〈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) 学会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、学生会員、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、本会の学会誌を購読する機関・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。
 - (5) 学生会員に関しては、別に定める。
- 第7条 会員は、本会の編集・発行する学会誌等の配布を受け本会の営む事業に参加することができる。
- 第8条 会員にして会費の納入を怠った者および会の名誉を毀損した者は、理事会の議を経て会員としての資格を停止されることがある。
- 第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会務を代行する。
 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3年とする。但し、再任を妨げない。役員の選出についての規則は別に定める。

第13条 本会に名誉会長および顧問を置くことができる。

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

〈第5章 会議〉

第14条 本会の会議は、総会および理事会とする。

第15条 総会は、毎年1回開催し本会の運営に関する重要事項を審議決定する。

総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。

議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。

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

第17条 理事会は理事長が招集し、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（学生会員の申込者は免除）
- (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
- (5) 学生会員 〃 正会員の半額

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。

附 則

1. 本会の会則は、総会において出席正会員の2/3以上を得た議決により変更することができる。
2. 本会則は、昭和46年3月21日より施行する。

附 則

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成 5 年 10 月 17 日より一部改訂する。
本会則は、平成 8 年 11 月 24 日より一部改訂する。
本会則は、平成 10 年 11 月 23 日より一部改訂する。
本会則は、平成 17 年 12 月 10 日より一部改訂する。
本会則は、平成 18 年 12 月 3 日より一部改訂する。
本会則は、平成 21 年 11 月 29 日より一部改訂する。
本会則は、平成 23 年 11 月 20 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程

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、この規程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程

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、この規程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

支部に関する規程

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程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. 支部の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) 役員の欠員に対し、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 すべて役員の選出は、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（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で推薦決定する。

- 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、当該役員選挙年度の5月1日から次期役員選挙年度の4月30日までの3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、投票数が決定したとき投票数順に上位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。

附 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。

附 則

この細則は、平成18年12月3日から一部改訂する。

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。

附 則

(施行期日)

1. 期日の申し合わせは、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。

附 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。

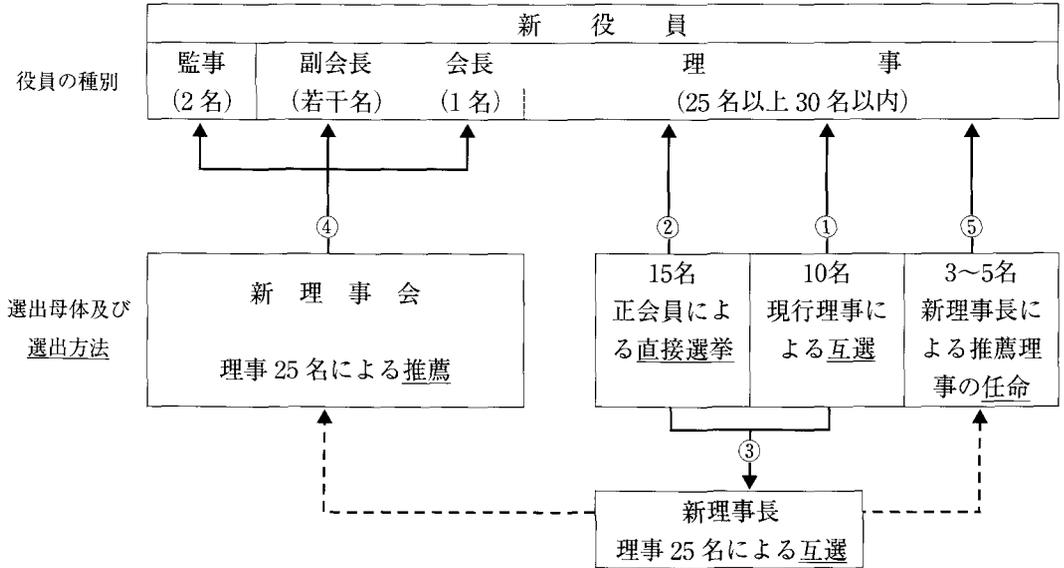
附 則

(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、新役員の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)

()
()
()
()
()

[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」投稿規程

昭和46年3月21日制定

昭和57年6月12日改訂

昭和58年7月1日改訂

平成元年2月2日改訂

平成8年4月1日改訂

平成15年2月8日改訂

平成20年11月29日改訂

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、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、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、別途これを定める。
- 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、当規程の問い合わせは、学会事務局宛に行う。

原稿提出先

〒151-8677

東京都渋谷区富ヶ谷2-28-4

東海大学 観光学部 観光学科

(日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会)

田中 伸彦 宛

TEL:03-3467-2211 内4308

「レジャー・レクリエーション研究」原稿作成要領

(平成 15 年 2 月 8 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) 手書きで原稿を作成する場合には、400 字詰め原稿用紙 (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) 標題頁には、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。この頁に著者名や所属などは一切記入しない。
 - 2) 抄録頁には、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) 本文頁には、本文・註・文献などを記入する。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本文の中央下に頁番号を記入する。
 - 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、引用箇所の後に、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本文欄外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：頁数（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：頁数（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, 1933

<共著書などの場合>

著者名、論文名、（編集者名、「書名」、発行者、発行地）、頁数（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, Foerst 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、Table 2 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EL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	郵便送付先 〒 _____					
	TEL _____		FAX _____			
	E-mail _____					
タイトル 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	別刷り希望数	部
図	枚	枚	枚			
票	枚	枚	枚			
原稿の動き	A	B	C	初稿印刷		
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		

和文要旨
(貼り付け可)

原稿投稿時の
チェック
リスト

確認したらにチェックしてください。

- ~~~~~
- タイトルページ 原稿の種類は記入してあるか
 タイトル（和・英）は記入してあるか
 著者名・所属は未記入であるか
- 本文ページ 本文の体裁は原稿作成要領に即しているか
 註の体裁は原稿作成要領に即しているか
 文献の体裁は原稿作成要領に即しているか
 ページ番号（本文中央下）を記入したか
 行番号を記入したか（本文左）
 母国語でない場合、文章校閲を受けたか
 見出し記号は原稿作成要領に即しているか
 図表挿入箇所の表示をしたか
- 図 表 図1表点につき1枚の用紙が使用されているか
 図のタイトルは適切か
 表のタイトルは適切か

~~~~~  
イタリック表記の部分は投稿者が記入すること。  
~~~~~

日本レジャー・レクリエーション学会賞規程

平成 19 年 12 月 2 日制定

(目的)

第 1 条 日本レジャー・レクリエーション学会（以下「本賞」という。）は、会員の優れた活動を顕彰かつ奨励することを目的として日本レジャー・レクリエーション学会賞を設ける。

(日本レジャー・レクリエーション学会賞)

第 2 条 日本レジャー・レクリエーション学会（以下「本賞」という。）は、次の 4 賞を設ける。

- (1) 学会賞
- (2) 研究奨励賞 -論文部門、一般発表部門、ポスター発表部門-
- (3) 支援実践奨励賞
- (4) 貢献賞

(学会賞)

第 3 条 「学会賞」は、正会員によって前年度（審査確定年度）に発表された学会誌「レジャー・レクリエーション研究」およびその他のレジャー・レクリエーション研究に関する学術誌、著書、論文を対象として顕著な功績があったものに対して授与することができる。

(研究奨励賞 -論文部門、発表部門、ポスター発表部門-)

第 4 条 「研究奨励賞-論文部門、一般発表部門-」は、大学院生等の学生を対象に、その前年度（審査該当年度）に筆頭著者として発表された学会誌「レジャー・レクリエーション研究」の論文の中から「研究奨励賞-論文部門-」を、また、学会大会において筆頭著者として発表された一般研究発表（口頭）の中から「研究奨励賞-一般発表部門-」を授与することができる。さらに、学会大会において学生（大学院生、大学生、短期大学生、専門学校生等）が筆頭著者として発表したポスター発表の中から「研究奨励賞-ポスター発表部門-」を授与することができる。

(支援実践奨励賞)

第 5 条 「支援実践奨励賞」は、正会員の優れたレジャー・レクリエーション支援実践に対して授与することができる。

(貢献賞)

第 6 条 「貢献賞」は、長年にわたり本会運営ならびに本会に対して優れた功績が認められた者あるいは団体に対して授与することができる。

(表彰)

第 7 条 「学会賞」「研究奨励賞-論文部門、一般発表部門、ポスター発表部門-」「支援実践奨励賞」「貢献賞」の各賞は学会大会において賞状を授与する。

(選考)

第 8 条 「学会賞」「研究奨励賞-論文部門、一般発表部門-」「支援実践奨励賞」は、選考委員会におい

て審議、決定し、理事会の議を経て総会に報告する。「研究奨励賞－ポスター発表部門－」は、選考委員会において審議、決定し、会長、理事長の承認を得て総会に報告する。また「貢献賞」については理事会において審議、決定し、総会に報告する。

(選考委員会)

第9条 選考委員会の構成、委員選考の方法は別に定める。

(規程の改廃等)

第10条 その他、本規程に定められていない事項に関しては、理事会において審議し、総会の議を経て決定する。

附則

この規程は平成20年4月1日から施行する。

この規程は平成23年11月18日より一部改訂する。

学生会員に関わる規程

平成 23 年 11 月 20 日制定

本規程は学会会則第 3 章会員第 6 条 5 を受けて定めるものとする。

(学生会員の登録条件)

- 第 1 条 学生会員は、本会の会則第 1 章総則第 2 条の定める目的に賛同し、日本国の管轄省庁の認可により所在する大学院博士前期課程（修士課程）、大学学部、短期大学、専門学校（専修学校専門課程）、高等専門学校の満 18 歳以上の在学（校）生とする。
- 2 大学院博士後期課程（博士課程）、通信教育課程、科目履修生、大学研究生等の所属者はこれを認めない。

(学生会員の権限・制限)

- 第 2 条 学生会員の権限として、学会誌への投稿資格、学会大会への参加と発表（口頭発表、ポスター発表）申し込みの資格を有する。
- 2 本会が発行する学会誌の配布。
 - 3 本会が運営するホームページの登録（ユーザー ID と仮パスワードの発行）。
 - 4 学生会員の制限として、役員の選挙権（含、被選挙権）、総会での発言権、総会議事録署名人、学会賞推薦者（連名を含む）の資格は認めない。

(入会)

- 第 3 条 本会の学生会員になろうとするものは、次の手続きをとり、理事会（含、常任理事会）の承認を得た者とする。
- 2 学生会員としての入会申込書を事務局に提出する。入会金は学会会則第 7 章会計第 20 条 1 の規程により免除する。
 - 3 2 に在学（校）証明書を添付し提出する。

(登録期間)

- 第 4 条 学生会員の資格（登録期間）は 1 年間とし、その当該年度末までとする。なお、継続することもできる。
- 2 継続手続は、在学（校）証明書を添付して継続届を事務局に提出する。

(会費)

- 第 5 条 学生会員は、年会費を納める。
- 2 年会費は学会会則第 7 章会計第 20 条 5 が定める年度額として正会員の半額とする。
 - 3 会計年度は学会会則第 7 章会計第 21 条による。

(大会参加費等)

- 第 6 条 学生会員の大会参加費は、会場受付時に第 1 条の定める身分を証明する学生証を提示することで無料とする。但し、学生証の提示がない場合は正会員の半額を納めることとする。
- 2 地域研究に参加する学生会員は、その参加費を納めるものとする。

(退会)

第7条 学会会則第7章会計第21条の定める期間を以ってなされる。

2 学生会員の登録期間内において、退会届の提出があった場合には退会を認める。

3 学会会則第3章会員第8条に抵触した場合には、理事会（含、常任理事会）の審議を経て退会措置を講ずる。

(申請受付の取消)

第8条 学生会員の入会申込書あるいは学生会員の継続届を提出後、定められた期間内に年会費の支払手続が確認できない場合は、事務局において申込受付の取消を行なう。

附 則

1. 本規程は平成23年11月20日より施行する。

「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

投稿は、常時受け付けておりますが、審査を要するジャンルの原稿の場合には審査期間、発刊時期等を見計らって、投稿してください。積極的な投稿をお待ちしております。

投稿論文送付先

〒151-8677 東京都渋谷区富ヶ谷 2-28-4
東海大学 観光学部 観光学科
(日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会)
田中 伸彦 宛
TEL：03-3467-2211 内4308

日本レジャー・レクリエーション学会とは……

レジャー・レクリエーションに関するあらゆる科学的研究をなし、レジャー・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 〒156-8502 東京都世田谷区桜丘1-1-1
東京農業大学 地域環境科学部造園学科
観光レクリエーション研究室
麻生 恵 気付
日本レジャー・レクリエーション学会事務局
電話 (03) 5477-2436
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」

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、相互研究の機会を作っております。

◎**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、お互いに情報を取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。

学会大会号編集企画

鈴木 秀雄 (学会会長)	高橋 伸 (学会常任理事)
小田切 毅一 (学会副会長)	田中 伸彦 (学会常任理事)
坂口 正治 (学会副会長)	土屋 薫 (学会常任理事)
西田 俊夫 (学会副会長)	沼澤 秀雄 (学会常任理事)
麻生 恵 (学会理事長)	前橋 明 (学会常任理事)
浮田 千枝子 (学会常任理事)	松尾 哲矢 (学会常任理事)
小椋 一也 (学会常任理事)	師岡 文男 (学会常任理事)
上岡 洋晴 (学会常任理事)	山崎 律子 (学会常任理事)
嵯峨 寿 (学会常任理事)	横内 靖典 (学会常任理事)
下嶋 聖 (学会常任理事)	古城 建一 (学会監事)
菅原 成臣 (学会常任理事)	上野 直紀 (学会監事)

第 43 回学会大会号 (No. 72) 編集委員

田中 伸彦 (委員長)	下嶋 聖
嵯峨 寿 (副委員長)	菅原 成臣
池 良弘	遠藤 晃弘 (幹事)
土屋 薫	小澤 考人 (幹事)

Editorial Committee for Papers of the 43rd National Congress

N. Tanaka(Chief Editor)	H. Shimojima
H. Saga	N. Sugawara
Y. Ike	A. Endo
K. Tsuchiya	T. Ozawa

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

c/o: Tokyo University of Agriculture

1-1-1 Sakuragaoka Setagaya Tokyo, Japan

Tel. & Fax. your country code +81+03-5477-2436

レジャー・レクリエーション研究 第72号
Journal of Leisure and Recreation Studies No.72

平成25年10月23日 印刷

平成25年11月1日 発行

発行者 鈴木秀雄

発行所 日本レジャー・レクリエーション学会

〒156-8502 東京都世田谷区桜丘1-1-1

東京農業大学地域環境科学部造園科学科

観光レクリエーション研究室

麻生 恵

電話 (03) 5477-2436 FAX (03) 5477-2625

印刷所 前田印刷株式会社筑波支店

〒305-0836 茨城県つくば市山中152-4

電話 (029) 875-6696

人間活動における責任としての美の再生： 新しいレジャー論のための

レジャー論を問うための考察の意味構造の変化
近代型の産業社会からの転換
社会・つながりの再生のための美（象徴＝共有の循環）

2013年11月10日
犬塚潤一郎
実践女子大学

今日の社会構造とレジャー

産業社会の発達と
対応したレジャー論
レジャーの意味：
人間にとっての拘束活動からの自由な時間

自由時間の意味変化

家庭労働や仕事の中に、
従来の意味では自由な生産活動と区別できない
ものの割合が増加してきている

生産・消費、生活における関係変化

“衣・食・住”の消費活動による実現
“遊・学”の産業的仕組みへの回収
知識型（情報・記号型）生産が産業の中心モデルに

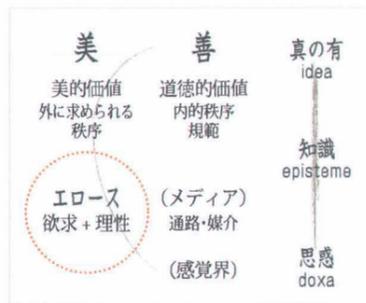
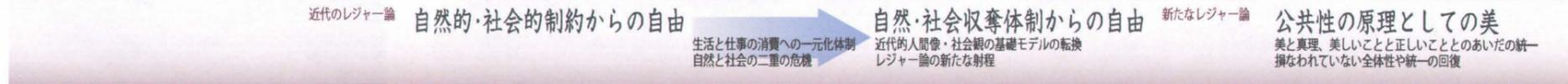
産業と結びついたレジャー

レジャー産業、消費文化

社会発展原理の見直し

近代的人間像・社会観の基礎モデルの転換
レジャー論の新たな射程

産業発展原理（グローバル市場、金融・記号型商品）が、温暖化・気候変動やエネルギー・資源枯渇など地球の物理的限界に至り、同時に、自然的・伝統的に形成されてきた人間社会の拡張限界に至る。

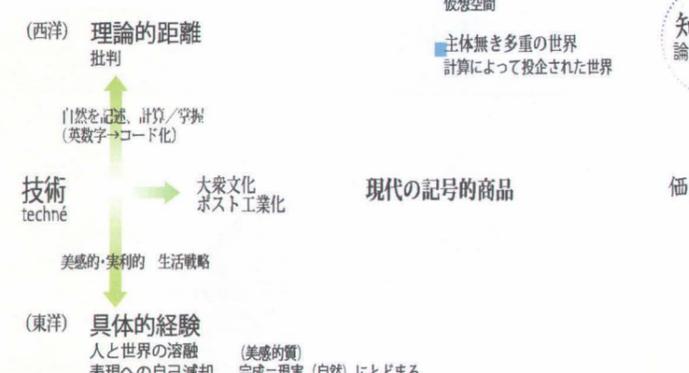
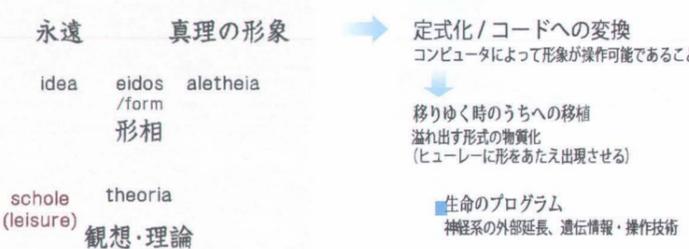


エロス論：プラトン、『饗宴』

欲望からアイデアへ：
感覚界にある美しい（秩序ある）もの
向かうことから、しだいに美そのものへ
向かって飛翔する。そして美を媒介として
善そのものへ、個別から普遍へ、秩序・
調和の原理へ。

観想的生活、アリストテレス『政治学』

theoria：
労働や拘束から自由な心で、知性
に即して生きる。最高の価値を見つける。
schole (leisure)



精神のあらゆる領域から現実の感覚が失われる

- ・物理 → 物質・エネルギー = 数学、論理記号
- ・生物学 → 生命、発現 = 現象原理
- ・社会科学 → 社会現象 = 統計、法則の相関論
- ・芸術 → 抽象的に

制作・生産 社会組織・企業、産業

定式化/コードへの変換
コンピュータによって形象が操作可能であること

移りゆく時のうちの移植
溢れ出す形式の物質化
(ヒューレーに形をあたえ出現させる)

生命のプログラム
神経系の外部延長、遺伝情報・操作技術

別の世界の知覚
仮想空間

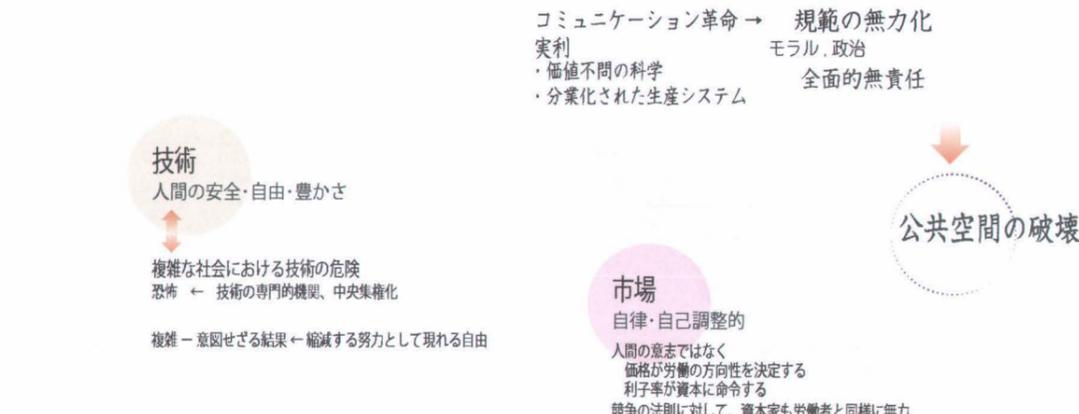
主体無き多重の世界
計算によって投企された世界

知と真の乖離
論理と倫理

価値を授ける 投企
プロジェクト

制作の場 → 新たな人間の形式

・手	身体	どこでも	自然世界
・道具	人間中心：外化	特別な場	区画と外世界
・機械	機械中心：材化	都市・会社	集積・集住と自然資源
・装飾	プログラム、多平世界	x 数的・x 係的	機能する・解雇できる



美の（社会からの）自立性

美＝事物や事象が備える固有の性質（存在論的把握）：
■ 愛すなわち認識の欲求的能力の志向的对象
人間の認識の構造から説明

模倣＝ものの起源・本質の representation：
■ ものそのものの中に起源の記憶が保持されている

大学・科学の自立：
■ 宗教から国家へ、依存の変化

芸術家の自立：
■ 宗教から宮廷へ、そして市場へ
人文主義的で学術的な理解、
芸術家自身の理性、社会的地位の要求
芸術と人間的な知の統一

■ 芸術家自身が芸術作品の起源
■ 芸術家の記憶を保持
■ 主観的意味付与 analog 自然と芸術の切斷
■ 作品に独創性を要求
■ 芸術家の天才の重視

美の自立：
■ 内在から関係へ
■ 自然を補完するものに

理性理念と美的理念の区別：
■ 概念抜きで観念する構想力 (Kant)

美と真との分化：
■ 善いことと美しいことの統一性の破壊

市場：
■ 芸術批評：判断の基準への要求
■ 市場と専門知識 公衆と名声

美 生の質を問う感性的基準

自然
「それぞれの社会とその自然」
文化固有の「自然」
環境のうちの様々なかたち・存在
の普遍的な特性を取り出す

プラトン
絶対的な存在が自らを相対的な存在の内に投影する

アウグスティヌス
絶対者（神）の投影は、意識だけに固有のものとなる

デカルト
意識は環境の上に自由に自己を投影できるものとなり、
意識そのものが絶対的なものとなる

風土性のモデル
環境は存在の構造の一部となる
適應する 二重のプロセス
技術は外面化 投射 projection
象徴は内面化 内射・取り入れ introjection

風景を問うこと

美 感性・主観的なものとして 象徴、共有・参加するものとして 秩序、真理を求めるものとして

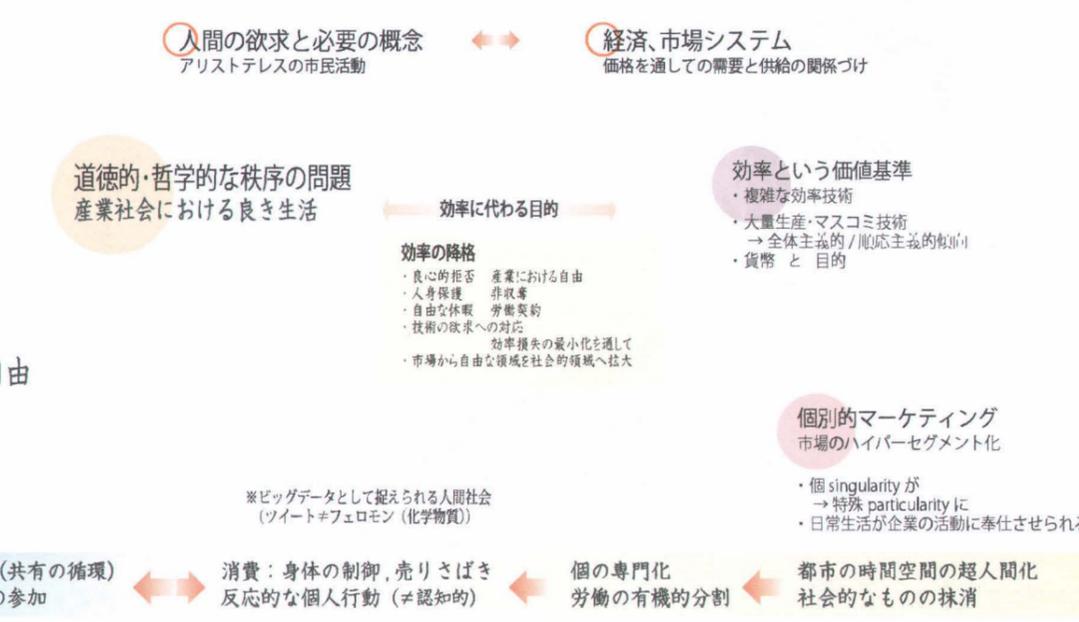
大きな物語（価値体系）が信じられない時代・社会
個的なものの判断・行動のスタイルとしての美
象徴性（＝共同体）の回復

倫理と共同体 責任を担うことを通しての自由

つくる主体
芸術 | 技術

社会：生活と労働の芸術化（モリス）
■ 一人の人間の全体を投入
■ 多くの人の部分の抽出

社会 人格関係としての共同体



JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies

No. 72

Papers of the 43rd National Congress

Special Issue :

Papers Presented at the 43rd National Congress of
Japan Society of Leisure and Recreation Studies

(Nov. 8th. 9th. and 10th., 2013)

(Tohoku Fukushi University, Japan)

Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Nov. 2013