

# レジャー・レクリエーション研究

第80号

第46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46回学会大会

平成28年11月25日(金)・26日(土)・27日(日)

於：早稲田大学

25日(金) 地域研究「所沢航空発祥記念館」

26日(土) 所沢キャンパス 100号館

27日(日) 所沢キャンパス 101号館

日本レジャー・レクリエーション学会

2016年11月

## 目 次

第46回学会大会開催にあたって .....	1
会長 鈴木秀雄	
実行委員長あいさつ .....	2
実行委員長 前橋 明	
第46回学会大会組織委員会 .....	3
第46回学会大会実行委員会 .....	4
第46回学会大会開催要項 .....	5
研究（口頭）発表へのお願いとお知らせ .....	14
研究（ポスター）発表へのお願いとお知らせ .....	14
第46回学会大会 開催場所案内 .....	15
第46回学会大会 基調講演 .....	21
第46回学会大会 特別講演 .....	31
第46回学会大会 講話 .....	33
第46回学会大会 シンポジウム .....	37
第46回学会大会 ワークショップ .....	49
A. 「レクリエーション活動時のケガ対応」 .....	50
B. 「初めてのコマ ―指導者向けコマ回し入門―」 .....	52
C. 「子どものレクリエーション ―紙ヒコーキ―」 .....	54
D. 「生活リズムづくりのための運動とレクリエーション」 .....	55
E. 「キッズヨガの体験（実技）」 .....	57
F. 「3世代ニュースポーツ ―クッパ（KUBB）―」 .....	61
第46回学会大会 口頭発表・演題 .....	63
第46回学会大会 ポスター発表 .....	153

口頭発表：9:30～11:10 A会場101号館2階 206教室

A-1. 沖縄県幼児の生活リズムの問題とその対策	
(2)地域別にみた幼児の生活習慣の実態と余暇時間の費やし方の特徴と課題 .....	64
A-2. 近年の余暇活動や生活習慣が台湾乳幼児のからだに与える影響 .....	68
A-3. 幼稚園5・6歳児の習い事と生活時間に関する一考察 .....	72
A-4. 幼児の体格からみた家庭での生活状況や余暇活動の実態と健康管理上の課題 .....	76
A-5. 韓国における幼児の生活習慣の状況と午後あそびの実態 .....	80

**口頭発表：9:30～11:10 B会場101号館2階207教室**

B-1. 幼児のチアダンス指導の企画と指導展開時の留意事項の検討	98
B-2. 余暇活動としてのbilibo®あそびの実際	100
B-3. 介護福祉士教育における介護過程の展開とレクリエーション支援の関連（第3報）	104
B-4. 文化資源を活用した地域活性化の取り組み —子供達を中心とした交流イベントのプロデュースを通して—	106
B-5. 保育園幼児の余暇時間の過ごし方とその課題	110

**口頭発表：9:30～11:10 C会場101号館2階208教室**

C-1. ロンドン五輪のレガシー戦略に関する社会学考察	128
C-2. 差異性としての知(ヌース)の再生 —知識技術化社会における生き方としてのレジャー—	132
C-3. Pass, Present, and Future: World Leisure and Recreation	134
C-4. 2016リオデジャネイロオリンピック・パラリンピック大会における ボランティアの参画意識(速報)	136

**口頭発表：13:30～15:00 A会場101号館2階206教室**

A-6. ボランティア通訳ガイドの現状及び考察	84
A-7. 特撮ツーリズム現象の歴史的な変遷—知的財産を用いた観光学研究の視点から—	88
A-8. 指定管理者制度導入後の公園の管理運営への市民の関与の度合い —札幌市の都市公園を事例に—	92
A-9. 商業空間から見る土産文化の変容—テーマパーク・遊園地を事例に—	94

**口頭発表：13:30～15:00 B会場101号館2階207教室**

B-6. 熊本県阿蘇地域における中学生を対象とした草原学習(輪地切体験)の地形条件と 防災教育への展開	114
B-7. 新潟県巻機山における高山植物復元活動の変遷と推進のあり方	118
B-8. 遠泳にみる女性市民スイマーの輝き～～湘南OWS大会での調査から～～	122
B-9. アウトドアの成長効果の検討 —アウトドア・プログラムとサッカースクールの比較から—	126

**口頭発表：13:30～15:00 C会場101号館2階208教室**

C-5. 徒歩通園が幼児の生活習慣とそのリズムに及ぼす影響II	138
C-6. 広島市幼児の余暇活動の実際とその課題 —テレビ・ビデオ視聴時間の長さに注目して—	142

C-7. 自然遊びを支える人的環境に関する研究—自然を遊ぶということに着目して—	146
C-8. 着地型観光における見どころのイメージ形成に関する研究 —流山景観フォーラムにおけるワークショップ事例—	148

**ポスター発表：10:00～11:10 101号館2階205教室**

P-1. 伝承遊びを受け継ぐ取り組み—けん玉遊びの教育的効果—	158
P-2. 幼児期におけるコーディネーション能力の特徴	158
P-3. 狭い条件化の園庭におけるビオトープ造成による生き物の変化及び園児への影響	159
P-4. 農村景観を教育素材とした食農教育のプログラム開発—成城幼稚園を事例として—	159
P-5. 新潟県小千谷市における小学校児童の余暇時間の費やし方と生活習慣	160
P-6. 子どもの水辺活動時の安全教育に関する—考察～引率者と安全装置に着目して～	160
P-7. 寝屋川市「青少年の居場所」の現状と課題	161
P-8. 障がい者ダイビングのレクリエーション効果～障がい者と健常者の比較～	161
P-9. レクリエーション実技が大学生の自己肯定意識、友人関係および コミュニケーション能力に及ぼす影響	162
P-10. 産後のマイナートラブル改善—骨盤底筋群に着目して—	162
P-11. 地域高齢者における社会的交流頻度と精神的健康との関連について	163
P-12. 高齢社会の世代間交流活動のあり方 ～多世代交流のツールとしてのカルタづくりから～	163
P-13. 総合型地域スポーツクラブの社会資源としての価値向上に向けた取り組み	164
P-14. スクーバ・ダイビングによるレクリエーション効果	164
P-15. レジャー・スポーツの実施環境に対する評価、参加者満足及び行動意図の関連性に 関する研究 —SUP（スタンドアップパドルボード）を題材として—	165
P-16. 登山道における所要時間に関する基礎的研究 —GPSおよびSNSのビッグデータを活用した実態の把握を試みる—	165
P-17. 登山道の施設整備の実態に関する比較研究	166
P-18. 保健指導型ヘルスツーリズム「宿泊型新保健指導プログラム（スマート・ライフ・ ステイ）」の事業化に向けた検討	166
P-19. ドライバーからみたやまなみハイウェイの景観特性に関する研究	167
P-20. 災害時要援護者における避難体制の課題とあり方に関する—考察 ～ホテル火災避難訓練をもとにした検討～	167



P-21. 地域情報提供のためのウェブデザイン教育教材開発	168
P-22. 瀬戸内海島嶼部における花の景観づくりの変遷に関する研究 -岡山県六島の水仙を事例に-	168
P-23. 地域ブランドの情報提示と対話交流が購買要因と地域イメージに及ぼす影響 ～収穫祭を事例として～	169
P-24. ご当地キャラクターの認識と地域特性の表出に関する研究	169
P-25. 海洋レジャー施設内運動量の可視化を応用したサービスモデルの研究開発	170
P-26. コンテンツツーリズムの聖地と名勝指定に関する研究	170
P-27. 横丁における猥雑さの数値化-新宿「思い出横丁」を事例として-	171
P-28. 福島県鮫川村におけるバイオマス資源を活用した地域資源循環に関する研究	171
P-29. 熊本県阿蘇地域における国立公園環境学習の実施と結果の検証	172
P-30. 「阿蘇の野の花」の観光資源的価値と観光プランに関する研究	172
P-31. 富士山麓資源の変遷と文化形成について	173
P-32. 富士吉田口登山道における五合目以下の景観の印象に関する研究	173
P-33. 絵葉書から見る富士吉田口登山道の変遷および景観認識構造	174
P-34. 農家民宿経営開始前後における地域住民の意識の変化について -世界農業遺産「能登の里山里海」の輪島市三井町を対象に-	174
P-35. 群馬県館林市の観光資源と牧場の関係から見る観光のあり方	175
P-36. 地域資源の魅力の発信について-国道120号を事例として-	175
P-37. フットパス整備があたえるまちづくりの効果-多摩丘陵の事例-	176
P-38. ネパール・マナスル保全地域におけるトレッキングルートの景観特性と利用実態の把握 ～マナスルサーキットを対象として～	176
P-39. 農村観光地川場村における景観の経年変化に関する研究	177
P-40. 栃木県塩谷郡高根沢町における幼児の余暇活動と生活習慣	177
P-41. 子どもの戸外あそびの場としての公園の種類と規準	178
会則及び諸規則他	179
学会大会号編集企画	207

# 第 46 回学会大会開催にあたって JSLRS 第 80 号、巻頭言 Nov. 2016

— “長い学会活動”, “海外の高等機関での専門的な学び”, “実生活からの学びと実践”  
を通して見える化できた「レクリエーションの本質 (The Essence of Recreation)」 —

日本レジャー・レクリエーション学会 (JSLRS)

第 8 代会長 鈴木 秀 雄

(関東学院大学名誉教授, 学術博士 Ph. D.)

第 46 回学会大会を早稲田大学所沢キャンパスにおいて開催する運びとなりました。本学会事務局長であり今学会大会の実行委員長でもある前橋 明早稲田大学教授/医学博士のご協力とリーダーシップにより実現することができました。同実行委員長はじめ大会開会に向け精力的に関わってくださいました多くの関係者の皆さんに心からの感謝とお礼を申し上げます。

今回は大会テーマを「子どものレクリエーション」とし、基調講演は「レクリエーションの本質」が企画され、小職がその任を務めさせていただくこととなりました。また、特別講演では「子どものスポーツ・レクリエーション」(新潟県 片貝医院長/医学博士 根元 忠氏)並びに「園庭遊具の創造 ～恐竜遊具と子どもたち～」(株式会社ジャクエツ環境事業取締役 吉田 薫氏)、さらにシンポジウムでは、前回(第 45 回学会大会)では「地域が生き活きするレジャー・レクリエーション(以下「L&R」と略す。)の可能性」でしたが、本年は「子どもがいきいきするレクリエーション」をテーマに各シンポジスト[「子どものレクリエーション～野外活動の魅力～」(菅原成臣氏);「早寝・早起き・朝ごはん運動の立ち上げとレクリエーション」(尾木文次郎氏);「親子レクリエーションのための運動遊び」(松坂仁美氏);「子どものレクリエーションのための靴教育(シューエデュケーション)」(吉村眞由美氏)]の発題と共にコーディネーター(本学会副会長坂口正治東洋大学教授)のリードにより活発に討議されます。

さて、紙数に限りがあるなかですがお許しをいただき、小生の学会への関わりについて今回の基調講演との関連で述べさせていただきます。学会が発足し、その翌年、当時、名誉会長をされておりました三笠宮崇仁親王殿下も参加され第 2 回学会大会が、日本都市センター(東京)で 1972 年 11 月 10 日に開催されました。この学会大会での研究発表(「ゲームに対するイメージの比較考察 ～SD法によるグループの比較～」)を皮切りに、学会活動に積極的に参画することとなりました。その後の自身の L&R の学びと学会活動を時系列的に記せば、昭和 59(1984)年から理事;昭和 63(1988)年から常任理事;平成 6(1994)年から 3 期 6 年の理事長;平成 12(2000)年から 3 期 6 年の副会長;平成 18(2006)年から 4 期 11 年の会長;と計 33 年間の役員、45 年間に及ぶ 1) 学会員としての活動をさせていただき、4 年間の米国フロリダ州立大学大学院留学における 2) L&R 専攻の学びから L&R がどのような関係にあり、また、その本質は何なのかを 3) 自身の実生活からの学びと実践 (Recreology & Recreationist)を通して解き明かし、“見える化”することができてきた感があります。「レクリエーションの本質 (The Essence of Recreation)」として理解すべき内容・事象・関連用語の詳細は、この第 46 回学会大会の基調講演で、会員の皆さんとその枠組(外延と内包)などを共有できることを意図したいと思っています。

大会テーマのもと、基調講演、特別講演、シンポジウム、ワークショップ、加えて会員相互の交流が盛んになされる学会期間中の研究発表、そして懇親会等でも積極的な議論を交わしていただけたらと願っています。多くの学会員、関係者、興味・関心をお持ちの皆さんのご参加を早稲田大学所沢キャンパスでお待ちしております。

## ごあいさつ

日本レジャー・レクリエーション学会  
第46回学会大会実行委員長 前橋 明  
(早稲田大学 教授・医学博士)

本大会のテーマを、「子どものレクリエーション」とし、大会を企画させていただきました。子どもたちの健全育成に何が重要かという話になりますと、サンマ（時間・空間・仲間：3つの間[マ]）と答える方は、非常に多いと思います。子どもの成長にとっては、その3つの要素は必要不可欠ですが、子どもだけでなく、それを奨励する私たち、大人・指導者にも、サンマによる成長が必要です。

今回、日本レジャー・レクリエーション学会第46回学会大会が、本学にて開催されるわけですが、本学会大会に、まず、①時間を調整し、研鑽の時間を捻出してくださいました皆様がいらっしゃる（時間）。そして、②学会発表の場が設けられましたこと（空間）、さらに、本学会大会に、③熱い思いをもった研究者仲間が集ったこと（仲間）が、私たちが成長するためのサンマです。

また、本学会大会を支えるために、自分のことだけを考えるのではなく、仲間や会の成長・発展のためにも、自分がその場に出て参加したり、係を担ったりするだけでも、大きな配慮と協力になると感じて、ご参加くださいました多くの関係者の皆様や学生スタッフの皆様に感謝し、心よりお礼を申し上げます。

しかしながら、サンマが整っていても、やはり、人とのかかわりの中で、良い方向に導く情報の提示や仲間のリーダーシップ、討論などが必要です。心の育ちを応援する心育とも言いましょうか、または、徳育でしょうか。その導きをしてくださるのが、参加者の皆様であり、参加者による討議の時間なのです。

本日から始まる2日間の短い研鑽の場ですが、討議により磨かれた多くの学びや情報を得て、全国各地域におけるレジャー・レクリエーションの発展のために、それらの情報やアイデア、研究知見をもち帰り、人々のために使っていただきたいと願います。

そして、このチャンスを生かし、全国からいらした参加者の皆様の熱い思いや取り組みの姿勢を、私も勉強させていただきたいと思います。これまでの大会を通して、私が皆様から学んだことですが、それは、「いくら知っていることが多くても、学びの多い人・成長する人は、自分の受け皿を少し空にして、人の発表や意見、考え、感想を聞く」ということでした。それが、伸びる秘訣だと思います。私も、皆様方のご発表を、しっかり、拝聴させていただき、少しでも成長していきたいと決意しております。

最後になりましたが、本学会大会に後援をしてくださいました所沢市ならびに所沢市教育委員会様、そして、本大会に駆けつけてくださいました全国からの参加者の皆様、さらには、協賛とご支援をいただきました関連各社の皆様に、心よりお礼を申し上げ、第46回大会を始めさせていただきたいと思います。よろしくお願いいたします。

日本レジャー・レクリエーション学会  
第46回学会大会 組織委員会

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]
	麻生 恵	[学会副会長 東京農業大学]
	小野寺 浩三	[学会副会長 東北福祉大学]
監事	神谷 明宏	[学会監事 聖徳大学]
	小椋 一也	[学会監事 やわらぎ・ホーム西立川]
組織委員長	沼澤 秀雄	[学会理事長 立教大学]
委員	安藤 佳代子	[学会常任理事 立教大学]
	犬塚 潤一郎	[学会常任理事 実践女子大学]
	浮田 千枝子	[学会常任理事 帝京平成大学]
	上岡 洋晴	[学会常任理事 東京農業大学]
	金 賢植	[学会常任理事 仙台大学]
	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]
	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]
	永井 伸人	[学会常任理事 国学院高等学校]
	野村 一路	[学会常任理事 日本体育大学]
	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]
	吉村 眞由美	[学会常任理事 早稲田大学人間総合研究センター]
	池 良弘	[学会理事 日本福祉医療専門学校]
	栗田 和弥	[学会理事 東京農業大学]
	高橋 伸	[学会理事 国際基督教大学]
	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]
幹事	町田 怜子	[学会幹事 東京農業大学]
	田島 栄文	[学会幹事 神戸医療福祉大学]
	李 昭娜	[学会幹事 早稲田大学大学院]

日本レジャー・レクリエーション学会

第46回学会大会 実行委員会

実行委員長	前橋 明	[ 早稲田大学 ]
副実行委員長	永井伸人	[ 國學院高等学校 ]
事務局長	吉村眞由美	[ 早稲田大学人間総合研究センター ]
大会幹事	泉 秀生	[ 東京未来大学 ]
実行委員	小石浩一	[ 早稲田大学大学院 ]
	五味葉子	[ 早稲田大学大学院 ]
	川上 由	[ 早稲田大学大学院 ]
	照屋真紀	[ 早稲田大学大学院 ]
	吉田恒三	[ 早稲田大学前橋研究室 ]
	佐藤明日香	[ 早稲田大学前橋研究室 ]
	廣中栄雄	[ 愛知県：曾野幼稚園 ]
	藤田倫子	[ ライフスポーツ財団 ]
	廣瀬 団	[ J P ホールディングス ]
	丸山絢華	[ Bambini Association ]
	谷 伸行	[ 全日本独楽回しの会 ]
	山梨みほ	[ 早稲田大学大学院 ]
	山本拓実	[ 早稲田大学前橋研究室 ]
	松坂仁美	[ 早稲田大学大学院・岡山県：美作大学 ]
	高橋昌美	[ 早稲田大学大学院・京都西山短期大学 ]
	金 賢植	[ 早稲田大学人間総合研究センター・仙台大学 ]
	佐野祥平	[ 早稲田大学人間総合研究センター ]
	李 昭娜	[ 早稲田大学大学院 ]
	阿部玲子	[ 早稲田大学前橋研究室 ]
	齋藤君世	[ 早稲田大学前橋研究室 ]
	菊池ありす	[ 早稲田大学前橋研究室 ]

早稲田大学人間科学部 前橋 明 研究室

東京未来大学こども心理学部 泉 秀生 研究室

# 日本レジャー・レクリエーション学会 第46回学会大会開催要項

## 大会テーマ「子どものレクリエーション」

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46回学会大会実行委員会

後援：所沢市、所沢市教育委員会

大会長 鈴木秀雄

実行委員長 前橋 明（早稲田大学）

期日：平成28年11月25日（金）、26日（土）、27日（日）

会場：早稲田大学 所沢キャンパス 100号館、101号館

〒359-1192 埼玉県所沢市三ヶ島2-579-15

責任者：人間科学学術院 前橋 明（101号館335研究室）

〔西武池袋線 小手指（こてさし）駅下車、早稲田大学専用バス（無料）・路線（西武）バス（200円）〕

主な日程：

第1日目 11月25日（金）地域研究 於）所沢航空発祥記念館

第2日目 11月26日（土）理事会、基調講演、特別講演、講話、シンポジウム、懇親会  
於）所沢キャンパス100号館

第3日目 11月27日（日）研究発表、ポスター発表、ワークショップ、総会、閉会式  
於）所沢キャンパス101号館

## 大会プログラム

### 第1日目（所沢航空発祥記念館）

11月25日（金）地域研究「所沢航空発祥記念館」の見学

14:00～17:00 航空発祥の地 所沢航空公園・航空発祥記念館

集合場所 西武新宿線 航空公園駅東口 YS-11型機前に14:00集合、14:05出発

「所沢航空発祥記念館」の見学、日本庭園・茶室「彩翔亭（さいしょうてい）」

日本の航空発祥の地「所沢航空記念公園」入園 時計塔→航空発祥記念館(入館)→

茶室「彩翔亭」(お茶会)→YS-11型旅客機前に戻り解散

費用：1,500円程度(入館料、お茶代を含む。当日ご持参ください。)

雨天決行

担当者：前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

吉田恒三・菊池ありす（早稲田大学前橋研究室）

## 第2日目（所沢キャンパス 100号館）

11月26日（土）理事会、基調講演、特別講演、シンポジウム、懇親会

11:00～12:00 理事会（100号館2階204教室）

11:00～ 受付（100号館2階入口）・クローク（100号館2階210教室）

担当：五味葉子・佐藤明日香・丸山絢華・吉村真由美

13:00～13:20 開会式（100号館2階211教室）

総合司会：泉 秀生（東京未来大学）

五味葉子（早稲田大学大学院）

①大会長挨拶 鈴木秀雄（日本レジャー・レクリエーション学会会長・関東学院大学名誉教授・学術博士）

②実行委員長挨拶・プログラム説明 前橋 明（早稲田大学教授・医学博士）

100号館2階211教室

13:20～14:00 基調講演（40分間）

「レクリエーションの本質」

鈴木秀雄（日本レジャー・レクリエーション学会会長・学術博士）

14:10～15:00 特別講演（50分間）

「子どものスポーツ・レクリエーション」

根本 忠（新潟県 片貝医院院長・医学博士）

15:10～15:40 講話（30分間）

「園庭遊具の創造—恐竜遊具と子どもたち—」

吉田 薫（株式会社ジャクエツ環境事業 取締役）

15:50～17:50 シンポジウム（2時間）

「子どもがいきいきするレクリエーション」

座長：永井伸人（國學院高等学校）

シンポジスト

①菅原成臣（YMCA 高尾の森わくわくビレッジ プログラムマネージャー）

「子どものレクリエーション —野外活動の魅力—」

②尾木文治郎（高知県大川村立大川小中学校 校長）

「早寝・早起き・朝ごはん運動の立ち上げとレクリエーションの必要性」

③松坂仁美（岡山県 美作大学 教授）

「親子レクリエーションのための運動あそび」

④吉村真由美（早稲田大学人間総合研究センター 研究員・学術博士）

「子どものレクリエーションのための靴教育（シューエデュケーション）」

コーディネーター 坂口正治（日本レジャー・レクリエーション学会副会長・東洋大学教授）

18:10～20:10 懇親会(会場：100号館3階 早稲田大学 生協食堂)

司会：小石浩一（早稲田大学大学院）

佐藤明日香（早稲田大学前橋研究室）

### 第3日目（所沢キャンパス 101号館）

11月27日（日）研究発表、ポスター発表、ワークショップ、総会、閉会式

総合司会：藤田倫子（公益財団法人ライフスポーツ財団）

廣瀬 団（JPホールディングス）

9:00～ 受付(101号館2階正面入口)・クローク(101号館2階204教室)

担当：五味葉子・佐藤明日香・丸山絢華・吉村真由美

9:30～11:10 口頭発表

A会場：101号館2階 206教室

座長：栗田和弥（東京農業大学）

A-1. 沖縄県幼児の生活リズムの問題とその対策

(2)地域別にみた幼児の生活習慣の実態と余暇時間の費やし方の特徴と課題

○照屋真紀 [早稲田大学大学院]

前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

A-2. 近年の余暇活動や生活習慣が台湾乳幼児のからだに与える影響

○前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

五味葉子 [早稲田大学大学院]

A-3. 幼稚園5・6歳児の習い事と生活時間に関する一考察

○泉 秀生 [東京未来大学]

前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

A-4. 幼児の体格からみた家庭での生活状況や余暇活動の実態と健康管理上の課題

○松坂仁美 [早稲田大学大学院]

前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

A-5. 韓国における幼児の生活習慣状況と午後あそびの実態

○李 昭娜 [早稲田大学大学院]

前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

B会場：101号館2階 207教室

座長：松尾哲矢（立教大学）

B-1. 幼児のチアダンス指導の企画と指導展開時の留意事項の検討

藤田倫子 [公益財団法人ライフスポーツ財団]



B-2. 余暇活動としての bilibo®あそびの実際

丸山絢華 [一般社団法人 Bambini Association 代表理事]

B-3. 介護福祉士教育における介護過程の展開とレクリエーション支援の関連 (第3報)

○南條正人 [東北文教大学短期大学部]

高崎義輝 [仙台大学]

小池和幸 [仙台大学]

金須雄一 [東北文教大学短期大学部]

森田清美 [東北文化学園大学]

小田幹雄 [東北文化学園専門学校]

片山昭義 [浦和大学]

B-4. 文化資源を活用した地域活性化の取り組み 子供達を中心とした交流イベントのプロデュースを通して

関口英里 [同志社女子大学]

B-5. 保育園幼児の余暇時間の過ごし方とその課題

○高橋昌美 [早稲田大学大学院]

前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

C会場: 101号館2階 208教室

座長: 師岡文男 (上智大学)

C-1. ロンドン五輪のレガシー戦略に関する社会学考察

○小澤考人 [東海大学観光学部]

野田恵子 [明治大学]

C-2. 差異性としての知(ヌース)の再生 知識技術化社会における生き方としてのレジャー

犬塚潤一郎 [実践女子大学生活科学部]

C-3. Pass, Present, and Future: World Leisure and Recreation

○Dong Erwei [United States Sports Academy]

Masaki Arakawa [University of the Ryukyus]

C-4. 2016 リオデジャネイロオリンピック・パラリンピック大会におけるボランティアの参画意識(速報)

片山照義 [浦和大学総合福祉学部]

9:00~10:00 ポスター掲示準備 (101号館 205教室)

10:00~11:10 ポスター発表・質疑応答

進行: 廣瀬 団 (株式会社 JP ホールディングス)

座長: 山崎律子 (株式会社 余暇問題研究所)

P-1. 伝承遊びを受け継ぐ取り組みーけん玉遊びの教育的効果ー

仁藤喜久子 (仙台白百合女子大学)

P-2. 幼児期におけるコーディネーション能力の特徴

長岡雅美 (武庫川女子大学)

P-3. 狭い条件化の園庭におけるビオトープ造成による生き物の変化及び園児への影響

○笠松洗希・町田玲子・麻生 恵 (東京農業大学)

- P-4. 農村景観を教育素材とした食農教育のプログラム開発—成城幼稚園を事例として—  
○柴田裕貴・町田玲子・麻生 恵（東京農業大学）
- P-5. 新潟県小千谷市における小学校児童の余暇時間の費やし方と生活習慣  
○山本拓実（早稲田大学人間科学部）・前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）
- P-6. 子どもの水辺活動時の安全教育に関する一考察～引率者と安全装置に着目して～  
○横山 誠・船越達也・山口直範・後和美朝（大阪国際大学）
- P-7. 寝屋川市「青少年の居場所」の現状と課題  
玉井久実代（大阪国際大学）
- P-8. 障がい者ダイビングのレクリエーション効果～障がい者と健常者の比較～  
○喜瀬真雄（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・荒川雅志（琉球大学大学院 観光科学研究科）・加藤淳一（NPO法人美ら海振興会）・木村 純（名桜大学 人間健康学部看護学科）・高屋 優（琉球大学大学院 観光科学研究科）・松田葉子（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・松田 翼（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・高江洲アヤ子（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・青木一雄（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）
- P-9. レクリエーション実技が大学生の自己肯定意識、友人関係およびコミュニケーション能力に及ぼす影響  
○奥村宗鷹（関西大学大学院）・松尾純子（関西大学非常勤講師）・涌井忠昭（関西大学）
- P-10. 産後のマイナートラブル改善—骨盤底筋群に着目して—  
○松永須美子（南九州短期大学）・松永 智（宮崎大学）

座長：土屋 薫（江戸川大学）

- P-11. 地域高齢者における社会的交流頻度と精神的健康との関連について  
○三宅基子・木村みさか（京都学園大学健康医療学部）・亀岡スタディグループ
- P-12. 高齢社会の世代間交流活動のあり方～多世代交流のツールとしてのカルタづくりから～  
○須賀由紀子（実践女子大学）・酒巻由佳（日野市役所）
- P-13. 総合型地域スポーツクラブの社会資源としての価値向上に向けた取り組み  
○岸本記子・座間味洋貴（公益財団法人沖縄県体育協会）・函師里佳・荒川雅志（琉球大学大学院）
- P-14. スクーバ・ダイビングによるレクリエーション効果  
○加藤淳一（NPO法人美ら海振興会）・荒川雅志（琉球大学大学院観光科学研究科）
- P-15. レジャー・スポーツの実施環境に対する評価、参加者満足及び行動意図の関連性に関する研究—SUP（スタンドアップパドルボード）を題材として—  
○平野貴也（名桜大学）・合志明倫（東海大学）・宮崎 景（アクアティック）
- P-16. 登山道における所要時間に関する基礎的研究  
—GPSおよびSNSのビッグデータを活用した実態の把握を試みる—  
○中村哲郎（東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 自然環境保全学研究室）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）
- P-17. 登山道の施設整備の実態に関する比較研究  
○関口史佳（東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 自然環境保全学研究室）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）

- P-18. 保健指導型ヘルスツーリズム「宿泊型新保健指導プログラム（スマート・ライフ・ステイ）」の事業化に向けた検討
- 高屋 優・荒川雅志（琉球大学大学院）・中村 誉・栄口由香里・松下まどか・野村恵里・早瀬智文・安田実加・村本あき子・津下一代（あいち健康の森健康科学総合センター）、矢部大介（関西電力病院糖尿病代謝内分泌センター）・小熊祐子（慶應義塾大学スポーツ医学研究センター）・佐野喜子（神奈川県立保健福祉大学大学院）・樺山 舞（大阪大学大学院医学系研究科）・八谷 寛（藤田保健衛生大学医学部）
- P-19. ドライバーからみたやまなみハイウェイの景観特性に関する研究
- 金子 晶・麻生 恵・町田玲子（東京農業大学）
- P-20. 災害時要援護者における避難体制の課題とあり方に関する一考察～ホテル火災避難訓練をもとにした検討～
- 豊見山佐妃・荒川雅志（琉球大学大学院観光科学研究科）・親川 修（NPO法人バリアフリーネットワーク会議）

11:20～11:50 ワークショップ（各 30 分，101 号館 2 階）

A. 「レクリエーション活動時のケガ対応」

山梨大学大学院教授・博士（医科学） 浅川和美（101 号館 2 階 209 教室）

座長：小石浩一（早稲田大学大学院）

B. 「初めてのコマ —指導者向けコマ回し入門—」

全日本独楽回しの会副会長 谷 伸行（101 号館 2 階 207 教室）

座長：廣瀬 団（株式会社 JP ホールディングス）

C. 「子どものレクリエーション —紙ヒコーキ—」

片貝病院院長・医学博士 根本 忠（101 号館 2 階 208 教室）

座長：丸山絢華（一般社団法人 Bambini Association）

D. 「生活リズムづくりのための運動とレクリエーション」

京都ノートルダム女子大学准教授 石井浩子（101 号館 2 階 206 教室）

座長：永井伸人（國學院高等学校）

E. 「キッズヨガの体験（実技）」

日本キッズヨガ協会代表 ミナクシミよこ（101 号館 1 階 106 教室）

座長：佐藤明日香（早稲田大学前橋研究室）

F. 「3 世代ニュースポーツ —クubb（KUBB）—」

国際基督教大学課程上級准教授 高橋 伸（101 号館東側 芝生スペース，雨天時は 101 教室）

座長：吉村真由美（早稲田大学人間総合研究センター）

11:50～12:50 昼休み・昼食 (101号館1階 ラウンジ)

(12:15～12:45)「楽しいフラ・タヒチアンダンス」(101号館1階 107教室)

高木 聡実 (ノアノア・フラスタジオ/ノアノア オリ タヒチ主宰)

担当: 藤田倫子 (公益財団法人 ライフスポーツ財団)

※ 11:50～12:50 ポスター掲示準備 (101号館205教室)

12:50～13:30 総 会 (101号館1階 107教室)

担当: 理事長 沼澤秀雄 (立教大学)

13:30～15:00 口頭発表

A会場: 101号館2階 206教室

座長: 浮田千枝子 (帝京平成大学)

A-6. ボランティア通訳ガイドの現状及び考察

○ショウテイ [東海大学大学院文学研究科文明研究専攻]

田中伸彦 [東海大学観光学部]

A-7. 特撮ツーリズム現象の歴史的な変遷 —知的財産を用いた観光学研究の視点から—

○二重作昌満 [東海大学大学院文学研究科文明研究専攻]

田中伸彦 [東海大学観光学部]

A-8. 指定管理者制度導入後の公園の管理運営への市民の関与の度合い—札幌市の都市公園を事例に—

水野明洋 [北海道大学農学院森林政策学]

A-9. 商業空間から見る土産文化の変容—テーマパーク・遊園地を事例に—

○佐藤梨央 [東海大学大学院文学研究科観光学専攻]

田中伸彦 [東海大学観光学部]

B会場 101号館2階 207教室

座長: 嵯峨 寿 (筑波大学)

B-6. 熊本県阿蘇地域における中学生を対象とした草原学習(輪地切体験)の地形条件と防災教育への展開

○町田怜子 [東京農業大学地域環境科学部]

土肥賢太郎 [株式会社東急電鉄]

麻生 恵 [東京農業大学地域環境科学部]

B-7. 新潟県巻機山における高山植物復元活動の変遷と推進のあり方

○飯酒盃奈々 [株式会社好日山荘]

町田怜子 [東京農業大学地域環境科学部]

麻生 恵 [東京農業大学地域環境科学部]

B-8. 遠泳にみる女性市民スイマーの輝き—湘南OWS大会での調査から—

後藤新弥

[NPOパディ冒険団・研究室 (元江戸川大学教授)]

B-9. アウトドアの成長効果の検討—アウトドア・プログラムとサッカースクールの比較から—

遠藤大哉 [江戸川大学非常勤講師]

C 会場：101 号館 2 階 208 教室

座長：野村一路（日本体育大学）

C-5. 徒歩通園が幼児の生活習慣とそのリズムに及ぼす影響Ⅱ

○山梨みほ [早稲田大学大学院]

前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

C-6. 広島市幼児の余暇活動の実際とその課題—テレビ・ビデオ視聴時間の長さに着目して—

○小石浩一 [早稲田大学大学院]

前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

C-7. 自然遊びを支える人的環境に関する研究 自然を遊ぶということに着目して

清水一巳 [千葉敬愛短期大学]

C-8. 着地型観光における見どころのイメージ形成に関する研究

—流山景観フォーラムにおけるワークショップ事例—

土屋 薫 [江戸川大学]

13:30～14:40 ポスター発表・質疑応答

進行：廣瀬 団（株式会社 JP ホールディングス）

座長：犬塚潤一郎（実践女子大学）

P-21. 地域情報提供のためのウェブデザイン教育教材開発

○今中厚志・古性淑子（横浜美術大学）

P-22. 瀬戸内海島嶼部における花の景観づくりの変遷に関する研究—岡山県六島の水仙を事例に—

○濱久保 衛（東京農業大学）・町田怜子（東京農業大学）・麻生 恵（東京農業大学）

P-23. 地域ブランドの情報提示と対話交流が購買要因と地域イメージに及ぼす影響～収穫祭を事例として～

○吉川純平・町田玲子・麻生 恵（東京農業大学）

P-24. ご当地キャラクターの認識と地域特性の表出に関する研究

○山田 朋（東京農業大学 地域環境科学部 造園科 観光レクリエーション研究室）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）

P-25. 海洋レジャー施設内運動量の可視化を応用したサービスモデルの研究開発

○函師里佳・荒川雅志（琉球大学大学院観光科学研究科）・金城直樹・森 敦子（株式会社カリユシ・カンナタラソラグーナ）・上間英樹・玉城佳奈（株式会社沖縄海洋工機開発）

P-26. コンテンツツーリズムの聖地と名勝指定に関する研究

○古澤大輔・栗田和弥（東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科）

P-27. 横丁における猥雑さの数値化—新宿「思い出横丁」を事例として—

○廣田大智（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）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）

P-28. 福島県鮫川村におけるバイオマス資源を利活用した地域資源循環に関する研究

○岡田優美・入江彰昭・町田玲子・麻生 恵（東京農業大学）

P-29. 熊本県阿蘇地域における国立公園環境学習の実施と結果の検証

市川実柊（東京農業大学）

P-30. 「阿蘇の野の花」の観光資源的価値と観光プランに関する研究

原 智美（東京農業大学）

- P-31. 富士山麓資源の変遷と文化形成について  
蛇口湧己（東京農業大学）
- P-32. 富士吉田口登山道における五合目以下の景観の印象に関する研究  
片桐達斗（東京農業大学）
- P-33. 絵葉書から見る富士吉田口登山道の変遷および景観認識構造  
三部早紀（東京農業大学 風景計画学研究室）
- P-34. 農家民宿経営開始前後における地域住民の意識の変化について  
－世界農業遺産「能登の里山里海」の輪島市三井町を対象に－  
○栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）・土門優花（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）
- P-35. 群馬県館林市の観光資源と牧場の関係から見る観光のあり方  
井野口拓紀（東京農業大学）
- P-36. 地域資源の魅力の発信について－国道 120 号を事例として－  
○鷹箸泰雅・麻生 恵・町田玲子（東京農業大学）
- P-37. フットパス整備があたえるまちづくりの効果－多摩丘陵の事例－  
佐藤舞奈（東京農業大学 造園科学科 自然環境保全学・観光レクリエーション研究室）
- P-38. ネパール・マナスル保全地域におけるトレッキングルートの景観特性と利用実態の把握  
～マナスルサーキットを対象として～  
○小倉裕紀・堀澤陽花（東京農業大学短期大学部）・大澤 励（東京農業大学地域環境科学部）・波多腰耕弥（東京農業大学農学部）・下嶋 聖（東京農業大学短期大学部）・麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）
- P-39. 農村観光地川場村における景観の経年変化に関する研究  
○佐藤憧治（東京農業大学）・麻生 恵（東京農業大学）・町田玲子（東京農業大学）
- P-40. 栃木県塩谷郡高根沢町における幼児の余暇活動と生活習慣  
○齋藤君世（早稲田大学人間科学部 e スクール）・泉 秀生（東京未来大学）  
・前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）
- P-41. 子どもの戸外あそびの場としての公園の種類と規準  
○阿部玲子（早稲田大学人間科学部 e スクール）・泉 秀生（東京未来大学）  
・前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

15:10～15:30 閉会式（101 号館 1 階 107 教室）

「研究奨励賞－ポスター発表部門－」表彰を含む

## 研究（口頭）発表へのお願いとお知らせ

### 1. 口頭発表者へのお知らせ

- (1) 未払い諸費用（年会費、参加費など）のある方は、会場受付時に支払手続き（全納）を済ませてください。
- (2) 配布資料や補足資料のある方は、演題番号（例：A-1）、演題、演者氏名（筆頭）を記載した資料を50部ご用意の上、発表予定の教室のスタッフに渡してください。
- (3) 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回のベル）その後、5分間の質疑応答を行い、20分経過時に3回のベルで終了です。
- (4) 発表に使用できる教材については、PC（Windows 7、PowerPoint2010）、DVD、ビデオ、CD、カセットとなっています。

### 2. 座長へのお知らせ

- (1) 受付は、開始30分前までに済ませてください。
- (2) 時間（発表時間、質疑応答時間）を厳守して、進行するようにお願いします。
- (3) 各発表後、速やかに質疑応答に入り、発表ごとに完結してください。

### 3. 質問者へのお願い

- (1) 挙手をし、座長の指示を待って、所属と氏名を告げ、質問をしてください。
- (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ください。

## 研究（ポスター）発表へのお願いとお知らせ

### 1. ポスター研究発表者へのお知らせ

- (1) 未払い諸費用（年会費、参加費など）のある方は、会場受付時に支払手続き（全納）を済ませてください。
- (2) ポスターは、P1～P20（前半）は11月27日（日）の9:00～10:00の間に、P21～P41（後半）は11:50～12:50の間に、掲示準備をお願いします。
- (3) 掲示するボードは、演題番号の貼付により指定します。
- (4) ポスターサイズには、規定はありませんので、ボード範囲内に自由に掲示してください。
- (5) 掲示に使用する用具は、会場にて用意します。
- (6) 発表と質疑応答は、P1～P20（前半）は10:00～11:10まで、P21～P41は13:30～14:40までです。時間内はポスターの前で待機をし、報告や質疑応答をしてください。
- (7) 発表終了後、掲示物の撤去をお願いします。（発表時間が終了しましたら、掲示ポスターをはずして、お持ち帰りください。）

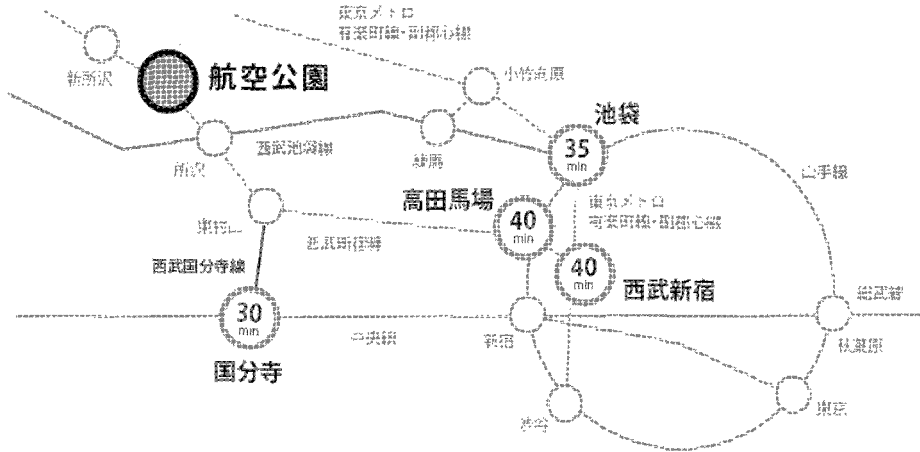
### 2. 研究奨励賞—ポスター発表部門—について

- (1) 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、優秀ポスターの表彰（会長賞と理事長賞）を行います。
- (2) 「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、専門学校生など）であることとなっています。

■第46回学会大会 地域研究 開催場所案内

11月25日(金) 14:00~17:00

会場：所沢航空記念公園 (西武新宿線 航空公園駅東口すぐ)



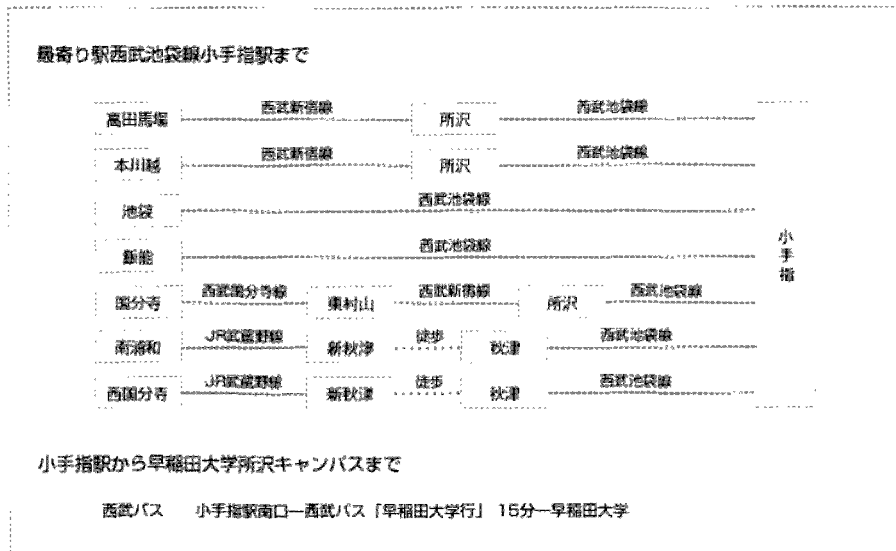
■第46回学会大会開催地 交通案内

11月26日(土)・11月27日(日)

会場：早稲田大学所沢キャンパス 100号館 (11月26日)・101号館 (11月27日)

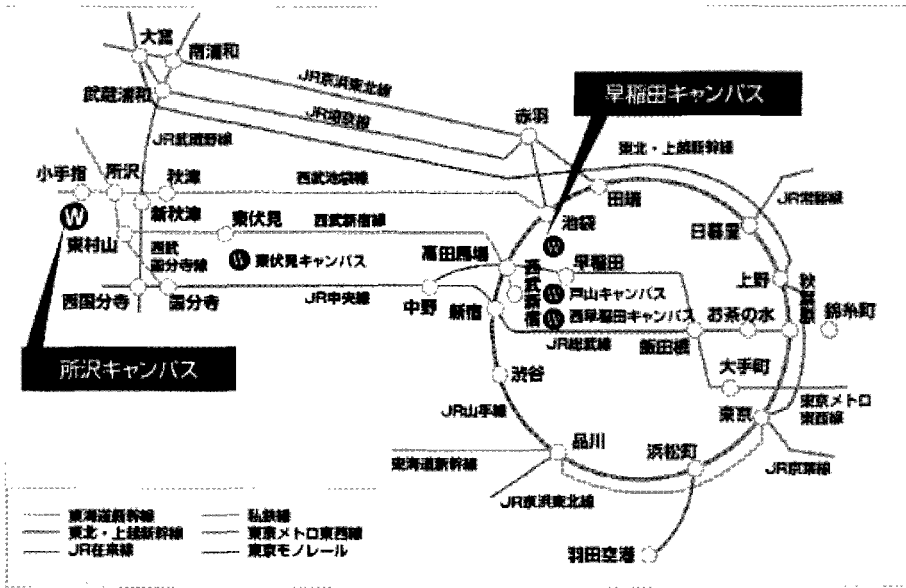
〒359-1192 所沢市三ヶ島 2-579-15

アクセス：西武池袋線 小手指 (こてさし) 駅下車、バスで約15分、タクシーで約12分





小手指駅から早稲田大学専用バス（無料）、もしくは、路線（西武）バス（200円）でお越しください。



早稲田大学専用スクールバス時刻表（土・日祝）（西武池袋線小手指駅⇄早稲田大学所沢キャンパス）

土曜日

時	小手指駅→早稲田大学	早稲田大学→小手指駅
8	10 25 40	40
9	00 20 45	30
10	00 15 50	30
11	20 50	00 20 50
12	05 20 35	05 20 45
13	00 20 50	05 20 50
14	05 20 50	05 35 50
15	20 50	05 20 55
16	10 40	15 25 40
17	20 45	05 30 50
18	25	10 30 50
19	25	10 30
20	15	00 30
21		00

備考  
 【小手指駅→早稲田大学】11:50発までは小手指駅北口より発車します。  
 以降は小手指駅南口より発車します。  
 【早稲田大学→小手指駅】11:20発までは小手指駅北口へ到着します。  
 以降は小手指駅南口へ到着します。  
 ★…車椅子対応車（小手指駅北口より発車します）

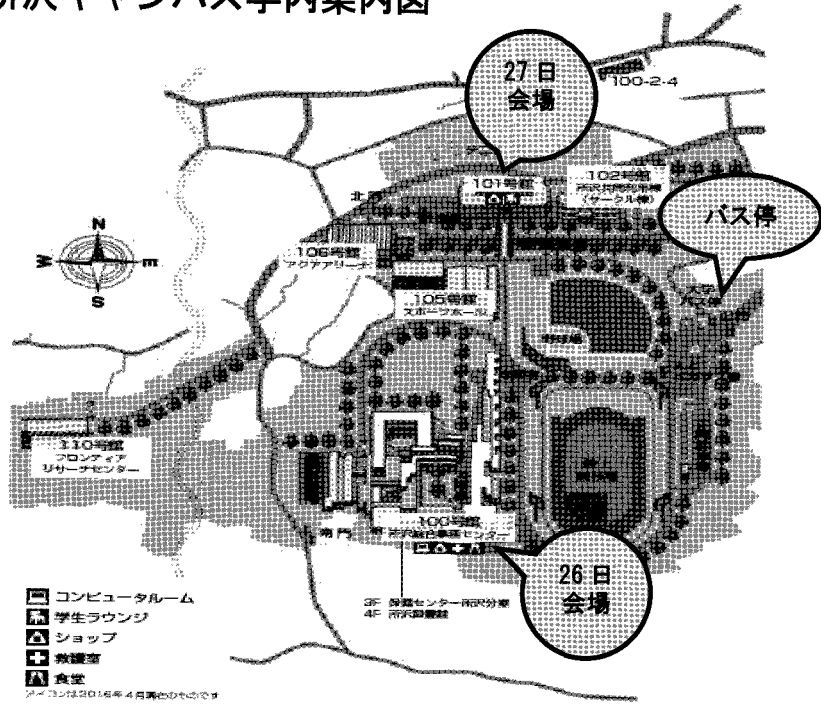
日曜・祝日

時	小手指駅→早稲田大学	早稲田大学→小手指駅
8	10 50	30
9	30	10
10		
11	20	00 45
12	00 40	25
13		
14	45	30
15	45	30
16	45	30
17	25	10
18	15	00
19	45	30
20		
21		00

備考  
 【小手指駅→早稲田大学】11:20発までは小手指駅北口より発車します。  
 以降は小手指駅南口より発車します。  
 【早稲田大学→小手指駅】11:00発までは小手指駅北口へ到着します。  
 以降は小手指駅南口へ到着します。

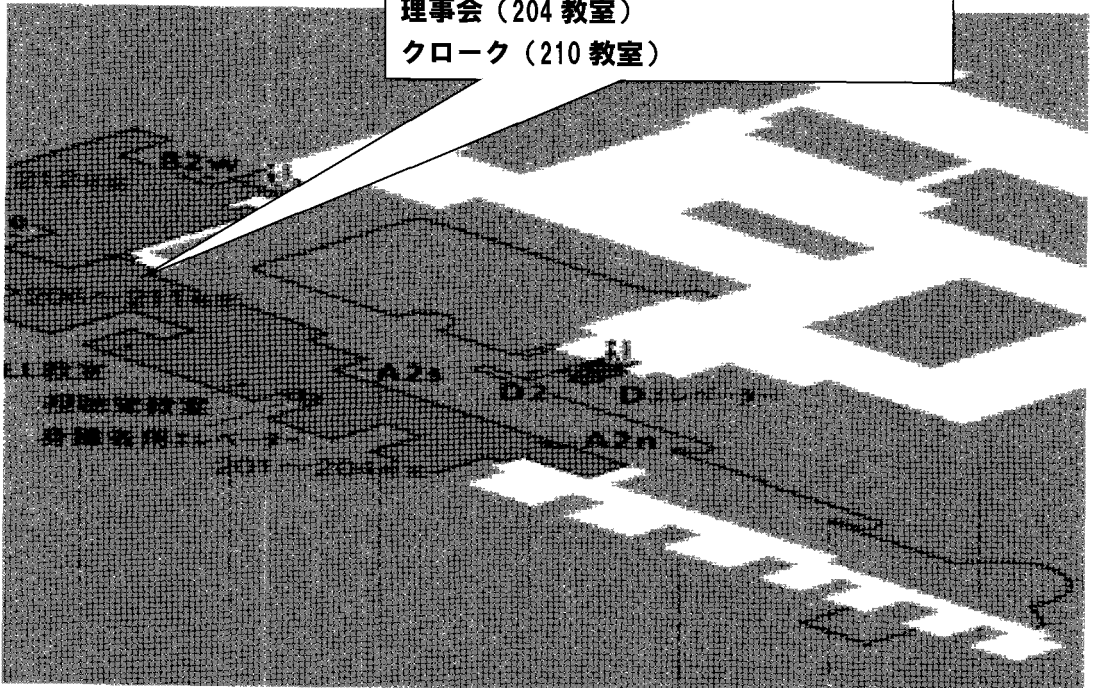
（※料金は無料）

# 所沢キャンパス学内案内図

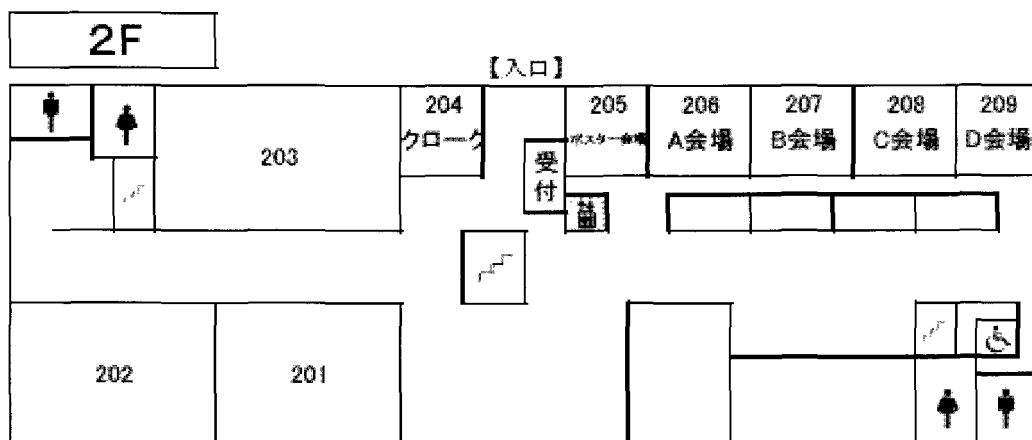
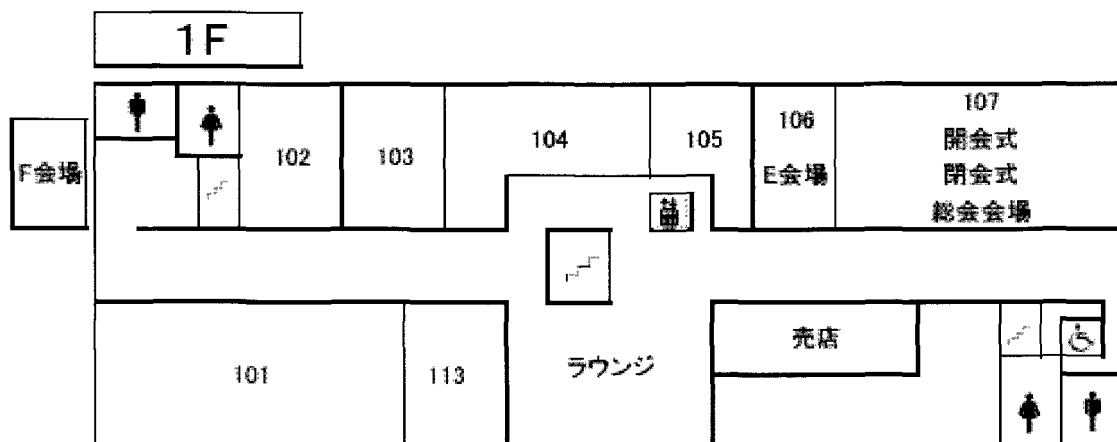


## 11月26日会場 (100号館)

受付・メイン会場 (100号館2階211教室)  
 理事会 (204教室)  
 クローク (210教室)



# 11月27日会場（101号館）



## 参加申込について

日本レジャー・レクリエーション学会 第46回学会大会 in 早稲田大学の参加申込・研究発表申込ならびに抄録原稿投稿は、すべてインターネット登録サイト（日本レジャー・レクリエーション学会ホームページ内）にてお願いします。参加申込については、平成28年11月22日（火）までをお願いします。

筆頭発表者（申込者）が非会員である場合は、同時に学会への入会の手続きを行うこと。なお、連記される正会員は、「年会費が全納済」であることを条件とする。該当年会費が未払いの正会員は、支払い手続きを完了しておく。

## 大会参加費・懇親会費・弁当代

大会参加費 正会員・非会員 ￥4,000

懇親会費 ￥3,500

弁当代(事前申し込み・事前振込み制) 11月26日(土)、11月27日(日)、両日とも￥900

◎合計額を11月21日(月)までに下記に振り込んでください。

ゆうちょ銀行

店名 ○三八(読み ゼロサンハチ)

店番 038

預金種目:普通

口座番号:4852120

口座名義:日本レジャー・レクリエーション学会(代表 前橋 明)

## 昼食について

※ 近隣に食堂やコンビニがないため、希望者に限り、お弁当(事前申し込み・事前振込み制)の手配をいたします。事前にお申し込みください。

11月26日(土)・27日(日)両日は、学内の食堂は休業のため購入場所がありません。

## その他

キャンパス内の、建物内は禁煙です。指定の喫煙所のみ喫煙可。



# 第 46 回学会大会

## 基調講演

〔基調講演〕

「レクリエーションの本質（The Essence of Recreation）」

日本レジャー・レクリエーション学会（JSLRS）

第8代会長 鈴木 秀雄

（関東学院大学名誉教授，学術博士 Ph. D.）

1. はじめに
2. レクリエーションの歴史的概観の繙き
3. レクリエーションの本来の意味
4. レクリエーションの知られざる力
5. レジャー・レクリエーション・スポーツ(L/R/S)
6. レクリエーションの本質に関連する用語の理解
7. おわりに

1. はじめに

「レクリエーション」という言葉が日本に入ってくる以前に、日本において人としての楽しさ・おもしろさの追求が当然なされていた生活については論を待たない。

レクリエーションは、本来、生活の何処に現れ、どのような存在なのであろうか。このカタカナ語を辞書で繙くと「仕事などの疲労を回復し明日への活力を盛り返すための休養や娯楽」とある。このため残念ながら仕事との対比となり、結果として積極的に自身の余暇を工夫し創りあげていく中から生まれる重要な活動や状態を意味する正しい概念理解に至っていない。

一般的に、人々は楽しみな活動やおもしろいことをしたいと日々願って行なう様々な事柄を、生活の中に何らかの形態で振り入れてはいるものの、それらを明らかにレクリエーションだとは意識（概念化）していない。

明治 44(1911)年にアメリカ合衆国で初めて公式な語として使われた「レクリエーション」、それが戦後、1947 年、日本で使われ始めた言葉の意味は、本質的にどのような視点で捉えられなければならないのかを再考する必要がある。そこから新たな「レクリエーションの知られざる力」も見えてくるはずである。

2. レクリエーションの歴史的概観の繙き

日本におけるレクリエーションの理解は、集団の運営を活性化したり、演出・宴会的に、歌(Song)や、踊り(Dance)、あるいは交流ゲーム (Social game) を提供したり、それをリードする者がいて実施されるものと永い間また今まで歪曲化されてきた。

このような日本におけるレクリエーションは、高度経済成長期、特に昭和 30～40 年代に労働組合活動の一環としても大きな役割を果たしてきた。しかしその流れは本質からの乖離を生じ、集団の雰囲気作りやその場の楽しさ・おもしろさを創り出すものとしてリーダー養成に力が注がれ、日常の肌身に近いレクリエーションではなく、演出的・集団的な様相の色濃い活動を意味するものとして国民一般に浸透した。

これらの動きにより特定化された一連の種目活動があたかもレクリエーションであるかのように理解されたところに大きな誤りを生じてしまった。正しくは、あらゆる事柄が、どのような時間に、どのような状態で、どのようになされるかにより、レクリエーションになり得るか否かが決まる。

日本におけるレクリエーションの変遷を繙くとき、その方向性を“たがえた”2つの波を理解しなければならない。一つ目の波は1940年に東京での開催が予定されていた第12回オリンピックに関わる波であり、二つ目は1960年前後の労働環境に伴う波である。

第一の波は、アメリカにおけるレクリエーション運動にも深く関係する。米国において青少年の非行防止施策の一環でもあった「よい遊び場 (Playground)」の設置に伴い、その運動 (施策) として生まれた組織である全米プレイグラウンド協会 (1906年) が前身で、1911年 (明治44年) に全米プレイグラウンド・レクリエーション協会が発足し、米国においてレクリエーションという言葉が使用された。その後、1930年には全米レクリエーション協会 (NRA) となり、1965年には全米レクリエーション・公園協会 (NRPA) が設立され現在に至っている。

NRAへの1930年の改称は、その2年後に第10回のオリンピックがロサンゼルスで開催されるのに伴い第1回世界レクリエーション会議も計画され、オリンピックはアメリカオリンピック委員会 (USOC) が主管し、NRAが世界レクリエーション会議を主管するために誕生する。翻って日本では第12回のオリンピックが東京で開催されることとなり、第3回世界レクリエーション会議も予定され、オリンピックを主管する日本オリンピック委員会 (JOC) は、この時、既に存在しており世界会議を主管するため日本厚生協会が1938 (昭和13) 年4月に設立されたが、残念ながら戦争への道を進む国へのオリンピック開催の批判は強く、1938年7月にオリンピック開催を辞退し、その3ヶ月前に設立された日本厚生協会の動きは世界レクリエーション会議を主管することなく富国強兵への動きを色濃くしていく。実際に1940年のオリンピックは中止され、日本に何らかの影響を残したであろう第3回世界レクリエーション会議の開催も幻のものとなる。そして戦後、日本厚生運動連合などの動きもあり日本レクリエーション協議会を経て、1948年に財団法人日本レクリエーション協会 (2011年4月から公益財団法人) が誕生する。実際に第3回世界レクリエーション会議が日本で開催されていたならば、先進的な動きをしていたアメリカの動きが色濃く反映され、ハード面も含めたレクリエーションの全体像が理解され、現在のようなソフトの導入のみに偏った日本のレクリエーション運動にはならなかったであろう。

第二の波は、1950年代の右肩上がりの高度経済成長期と符合する。レクリエーションという言葉や活動を、「何処で知りましたか？」と尋ねると、多くの人から「学級活動や学校行事」、また「子供会の活動」であるとの答えが返ってくる。この事実は一体何かといえ、そのようなレクリエーションの実態 (活動や指導の場) がそこに存在していたからに他ならない。

当時は多くの労働力を必要とする時代で、集団就職や中学卒の子ども達が「金の卵」ともてはやされ、故郷を離れ職場に友人もあまりおらず、孤独にならざるを得ない労働者を救う「根っこの会」なども生まれた。労働組合も所得増や労働時間の短縮など得られずとも、福利厚生に力を入れ経営者側との折り合いをつける時代でもあった。組合員の会社における一体感や所属欲を満たすことを構築する方法として、労使一体となって実行されたものが労働組合のリーダー養成であった。各労組から派遣されたリーダー養成では、集団の雰囲気や交流を醸成する技法の学習が取り入れられ、その内容が組合員に伝達された。1958年当時、教員の労働組合加入率は非常に高く86.3% (文部省調査) を占め、教員もまたリーダーとして養成講習会に参加した。教員の場合そのリーダー養成の学習内容の伝達が組合員に留まらず学校の児童・生徒にも教えられ、ここに子ども達へのレクリエーションの露出が具体化した。



伝達内容は、歌であったり、ゲームであったり、ダンスなど、いわゆる“三種の神器”とも言われ、次第にこれらを集団で行い、そこにリーダーが介在しその指導者養成が常態化した。地方から出てきた若い労働者にとって、男女の交流もまた重要な部分であり、フォークダンスでは男女の交わりが生まれる代表的なオクラホマミキサーが盛んに用いられ、学校では運動会等にも頻繁に使用された。これらの指導者養成や実態からレクリエーションが単なる種目的な意味合いを呈し、本質としての内容よりも現象として現れている種目をレクリエーションと決める大きなうねり（波）となって、“方向性をたがえる”結果となってしまった。「何をするかではなく、どうそれをしているのか」、によりレクリエーションであるか否かという視点を失って来た。パチンコがレクリエーションであるか否かではなく、レクリエーションとしてパチンコを行っているか否かなのである。本来、レクリエーションは、余暇の中での存在であり、福祉領域における業務としての福祉レクリエーションや、教育活動としての学校レクリエーション、また労働や仕事に直接関わる職場レクリエーションなどのレクリエーションという語の使用実態は厳密に言えば概念的にも存在し得ない表現であると知るべきである。言葉を結び合わせ、連結ができたとしても、そのつなげられた言葉の中に、本来のそれぞれの概念がそのまま正しく存在し得るとは限らない。

### 3. レクリエーションの本来の意味

レクリエーションの概念は、「単なる遊び(Mare play)から創造的活動(Creative activity) までを含む“一連の広がり”の中にあつて、①余暇(レジャー)になされ、②自由に選択され、③楽しむ(おもしろさを含む)ことを主たる目的としてなされる快追求と癒しの総体」である。

この概念表記から、本質 (Essence) の繻きを以下の1) から7) のように試みてみよう：

#### 1) 活動や状態の“一連の広がり”

この一連の広がりとは、スペクトラム(Spectrum；複雑な事象を単純な成分に分解し、順序立て並べる。)であり、五つの段階(①～⑤)で、“心身の安寧である①「くつろぎ」、あるいは“精神・心理状態を示しつつも何らかの具体的活動が伴う②「気晴らし」、”“能力などの進歩が伴う③「発達のレクリエーション」”や、“模倣でなく工夫し独創的でもある④「創造的レクリエーション」、”“自身の感覚を時にめまい(眩暈；Vertigo)を覚えるような揺さ振りで、感覚を越えていく⑤「感覚超越的レクリエーション」”であるが、言うまでもなく、この一連の広がりや段階に優劣は存在していない。

#### 2) ①余暇になされ、②自由に選択される

この①～②はレクリエーションの三条件のうち二つで、欠かせない Essence である。レジャーという自由裁量時間、あるいは状態、活動が、事象として利用されたり活用されたりするもので人間生活のあらゆる場面で存在する。決して強制されてなされるものでもなく、概念中の表記の①及び②は、拘束された枠組みの中では存在しない。

#### 3) 楽しさとおもしろさの異なり

加えて、③の“楽しむ(おもしろさを含む)ことを主たる目的とする”は、レクリエーションの三つ目の条件である。楽しさは、交流(この交流の対象は、人とは限らずペットや書物、自然等々様々)が必需で、面や線としての存在。おもしろさは、秘密の解き明かし、秘密の発見で生まれ、点としての存在で、なるほど、ああ～そうか、などと納得のゆく中で生起する。

#### 4) 主たる目的と従たる目的

従たる目的は、レクリエーションの手段化であり、代表的な領域がセラピューティックレクリ

ーション(この概念は後述する。)( ← カフェテリア型と処方型プログラムの併存)である。

#### 5) 快追求

快追求は、快活動と快状態が存在する。

#### 6) 癒し

癒し(Remedy)は、回復機能や解消機能、自浄作用など、心身への負荷に対する軽減機能。

#### 7) 総体

総体とは、事物の全て。

レクリエーションの概念を正しく理解していようがいが、また、意識していなくとも、生活の中に現れる実態は、「日々に寄り添う、掛け替えのない、取って置き、楽しさ・おもしろさを求めて、豊かな“活動”“生活”“人生”、即ち、“生きる喜び”を紡ぎ出す」ことを求めている。本人がなにもあるいは全くレクリエーションと認識していなくても、求めている実態は、まさに、また、明らかに本質的なレクリエーションなのである。この紡ぎ出す力を有するものがレクリエーションであり、このレクリエーションの知られざる力が理解されていないともいえる。

### 4. レクリエーションの知られざる力

レクリエーションの正しい認識なくして、好ましいレクリエーションとしての具体的行為は生まれない。認識(観察)があって初めて判断が下され、その判断のもとに具体的行為が生じるからである。医療に例えれば、観察(認識)にあたるものは、診察であり、判断は診断にあたり、また、具体的行為が治療に現れる。さらに例を挙げれば、自動車で走行中に、道路上の信号が赤信号になったと認識(観察)すれば、危険であると判断し、その結果、具体的行為としてブレーキを踏む。車の運転中に携帯電話を使用する危険性は、運転の上手・下手ではなく、携帯電話の画面に目を移す直前に見た信号が青であっても、画面に目を移した矢先に信号が黄色に変わったとしたら、その変化に気づかず、それを危険と判断する認識がないのだから、判断は下されず、ブレーキを踏まなければならないという具体的行為も起こらない。換言するが、レクリエーションを正しく認識しない限り、その認識の範疇での判断となり、その結果として有意な具体的行為は決して生まれてこない。

“単なる遊びから創造的な活動”までを含み、かつ“拘束され課せられた仕事”でもない、即ち、自由裁量時間である余暇の中で創り出される活動や状態こそレクリエーションであり、生活のあらゆる機会に存在する。人生 80 年を超える時代にあつて、既に人生の 3 割 (21 万時間) が、自身の生活を豊かにする EPL (Enjoying personal living ; 個人の、「生きる喜び」「生活の喜び」「人生の喜び」) につながる余暇であり、そこに紛れもなく、レクリエーションの知られざる力が内在している。このような考え方と正しい認識の下に、好ましい具体的な行動(行為)を生み出していかなければならない。

まさに、細胞が自然死 (Apoptosis) の機能を有するように、また、神聖な祭り (Apotheosis) もそれまでの労苦による日常の澱を浄化 (自浄) する機能を有するように、レクリエーションに対する既存の考え方やイメージや思い込みを一度細胞の自然死のように死滅させ、あるいは自身の中にたまっている旧態依然としたレクリエーションの澱のようなものを浄化する“新生”の機能を呼び起こさなければならない。レクリエーションの過大評価も過小評価もいらない、レクリエーションの正しい認識のもと正しい価値判断が必要なのである。レクリエーション再考にあたっては、現代流に言えば、既に持っている情報に新しい情報を書き足していく「上書き保存 (メモリーの更新)」ではなく、新しいレクリエーションというタイトル表記の「新しいファイルの作成」をし、新生したレクリエーションの構築を根

本から考える必要がある。まさに、「新しい葡萄酒は、新しい革袋に・・・」（マタイ福音書第9章第17節）という意味でもある。

## 5. レジャー・レクリエーション・スポーツ (L / R / S)

これまでの余暇は既に自身が持ち得ている余暇に対する“余暇のやりくり (Leisure management) の時代”であったと言っても過言でないが、これからの余暇は自身が持ち得ていない領域においても余暇を積極的に産み出していく“創りあげる余暇 (Leisure development) の時代”にしていかなければならない。例え、社会が大きな変化や激しい変遷をするなかにあっても、豊かな心と真摯な生き方を微動だにしない「個人の生きる喜び；EPL」を創りあげていくべきである。それはいつになく、たとえ個人それぞれの私的な関心ごとへの快追求であろうと、温かい他者への思いやり（忘己利他）を決して忘れない、多岐にわたる癒しがそここに含まれた余暇の在り様が問われる時代である。

余暇とは決して余った暇などではなく、創りあげなければ存在しない自由裁量の“時間”、“活動”、“状態”である余暇認識 (Leisure awareness) が、その個人の生活、なかんずくレクリエーションそのものから受ける効用を大きく左右する。

“創りあげる余暇”による“豊かなレクリエーションの獲得”は、先ず認識の異なりから狭い領域や範疇に囲い込んでしまっている現状を確実に打破し、次に新たな認識により“知られざるレクリエーションの力”を思うままに具現化することに他ならない。

スポーツ（概念：本来の仕事から心や体を他に委ねる身体運動と運動競技）もまたレクリエーションの一部で、身体的レクリエーション (Physical recreation) としての存在は既述したが、メジャーリーグ (MLB) のイチロー選手は、語源的にも“スポーツ”としてこの野球をしているのだろうか、むしろ“本来の仕事”としてプロフェッショナルベースボールをしているのである。本質は時代の流れや変化と共に現在の意味する状況との乖離はままあるが、我々が概念化している言葉の本来の意味をもう一度確認すべき作業が求められている。

本質論と現実論との乖離を、時代の動き、変化、流れを無視して、元の本質に戻る考え方が常に求められるものでもないが、そのままにせず本質論と現実論との乖離を熟考し、あるべき論を求める姿勢も一考の余地があるであろう。

これからのレクリエーションに対する“在り方”は、日曜大工のように好みで望みの物を自身で創りあげる DIY (Do it yourself) 精神以上に、個々人が集団ではなくそれぞれの生活の中で主体的に自身特有の掛け替えのない、取って置きのレクリエーションを創りあげていく DIM (Do it myself) 精神たる良きレクリエーションニスト (Recreationist) である生き方が求められている。レジャー・レクリエーション・スポーツの概念整理をすれば、この三語はアルファベット順 (L/R/S) であるだけでなく、個々の概念の広い順 (L/R/S) でもある。本質的にも、語源的にも、レジャーの中にレクリエーションが存在し、レクリエーションの全体の中の身体的領域、即ち、Physical recreation としてスポーツが存在している。レクリエーションもスポーツも、領域（傘）を示すもので、その領域（傘）の中に、様々な種目や活動が内在している。レクリエーションもスポーツと同様、単なる種目ではなく様々な活動の頭上にかざされている傘なのである。勿論、この傘の内に活動や種目が収まっている。

## 6. レクリエーションの本質に関連する用語の理解

前述のレクリエーションの本来の意味の中でその概念について述べたが、本質を理解するうえで関連用語として、以下のような語群の理解も必要である：

## 1) レジャーに関連して

- (1) 余暇の三機能 (①休息、休養=回復機能；②娯楽、気晴らし=発散機能；③自己開発、自己啓発=蓄積機能) の中の蓄積機能には、社会参加・社会貢献も含まれ、ボランティア活動もこの機能の範疇である。
- (2) 余暇機能のカップリング化 (= 組み合わせ) とカクテル化 (= 融合化、混合化)  
余暇機能は必ずしも単一の機能のみでの存在ではない。時には機能が組み合わされたり、混ざったりして存在する。
- (3) 余暇化 (Leisurelization) と余暇能力 (Leisurability)  
余暇化とは、拘束的、半拘束的な領域にある時間や活動を転換し、余暇に近い形態に変化させることである。例えば、通勤時間帯で家からの道すがら、バスの停留所から駅までの距離を歩くなどに変え、自身の健康に役立てようと、自らの時間に創りあげウォーキングのような活動形態にしていくことなどを余暇化と捉え、また、そのように様々な機会をとらえて、自らの時間や活動に創りあげていく能力を余暇能力と捉えている  
(参考： ※レジャー中毒 (Leisuraholic)                  仕事中毒 (Workaholic)  
                レジャー能力 (Leisurability)                  仕事能力 (Workability)  
                レジャー中心主義 (Leisure oriented)                  仕事中心主義 (Work oriented)
- (4) レジャー機能の拡幅化と深奥化  
余暇機能の広がり・経験と余暇機能の深まり・実践。
- (5) ギリシャ語のスコーレ (教育的、学問的) とラテン語のリセーレ (自由である、許されている)  
結果として、「内容・活動」を示すスコーレ (教育的、学問的) と「身分・階級」を示すリセーレ (自由である、許されている) の意味で、現代的レジャーとは異なり、古代のレジャーは、許されている・自由である者が、学問的・教育的な事柄に携わることであった。(参考： Leisure class; Mass leisure)
- (6) レジャーの水槽論とレクリエーションの金魚論  
個人が有する余暇を水槽にたとえ、その水槽の中を泳ぐ金魚をレクリエーションと理解するもので、水槽 (余暇) は個人により、形、大きさ、その中の水量、水深、水質、水温等も異なり、その中で金魚 (レクリエーション) は、泳ぎ、生きている。当然、金魚 (レクリエーション) は水槽 (余暇) の内に留まる。金魚が外に飛び出せば、その世界は余暇の範疇ではなく、その後のレクリエーション (金魚) の結果は歴然としている。

## 2) レクリエーションに関連して

- (1) 多角的嗜好形態活動 (広がり、体験) と趣味化傾向形態活動 (深まり、実践)  
社会が豊かになるほど、おもしろさや楽しさは社会の中に多く準備される。  
おもしろいもの、楽しいものを抓み食いのように、広く取り入れる形態を多角的嗜好形態と呼ぶ。趣味化傾向形態とは、たとえ趣味とまでいかずとも、反復的に意図をもって継続していく形態で、知識・技能が蓄積されていく形態である。両者に優劣はない。また、趣味とは、本人自身が趣味であると決めない限り、その活動や行為は趣味とは認識されない。例えば、現代社会にあって、健康の三要素である運動は、反復・継続が重要であり、自身の身体的レクリエーションとして、趣味化傾向形態にしていくことが望ましい。

(2) カフェテリア型 (目的的) プログラムと処方型 (手段的) プログラム

カフェテリア型活動は、目的的活動 (したいこと) で、処方型活動は、手段的活動 (すべきこと) である。セラピューティックレクリエーションでは、このカフェテリア型と処方型プログラムのバランスが鍵である。〔参考：セラピューティックレクリエーション (Therapeutic Recreation ; TR) の概念は、「レクリエーション的効果と治療・療法・療育的効果を階梯 (段階) 的に並存させた形態で、①障害の予防・軽減、②健康の回復・維持増進、③福祉の向上を願う全ての人に対するプログラムであり、またその提供」をいう。〕

(3) 金太郎飴的発想からの脱却

レクリエーションに対する金太郎飴的発想とは、レクリエーション全体の中から、ある一部分だけを取り出し、そのレクリエーションの一部があたかもレクリエーション全体であるかのように勝手に理解している意味である。これは一本の長い金太郎飴の中から一部分を取り出し、笑っている金太郎の顔を見て、残っている飴の全ても同じような顔を形成している思い込みをするのと同じように、残りの全体のレクリエーションも取り出した部分と同じものであるかのように錯覚してしまう意味である。レクリエーション全体の正しい理解が必要なのであり、この金太郎飴的発想からの離脱が必要。

(4) レクリエーションの三次元的分析 (状態系、技術系、人間活動領域系)

レジャーとレクリエーションの関係を水槽と金魚との関係に照らし合せレクリエーション活動を瞬間的に静止状態として捉えた時、水槽のどの辺りに金魚は泳いでいるのかを縦軸、横軸、高さ軸の三次元的に表現しようと試みるもの。縦軸をレクリエーション状態系、横軸をレクリエーション技術系、高さ軸を人間活動領域系としている。人間活動領域系は、頭、心、体とし、それぞれ主、従、中間的な関わりによるもので、縦軸 (状態系)、横軸 (技術系)、高さ軸 (人間活動領域系の主、従、中間)、の3つの軸の交点はその時のレクリエーションを示している。

(5) レクリエーションист (Recreationist)

ナチュラルist【Naturalist】を、自然に関心をもって、積極的に自然に親しむ人。また、自然の動植物を観察・研究する人と捉えたり、自然主義者であると標榜したりするように、レクリエーションist【Recreationist】とは、レクリエーションに関心をもって、積極的にレクリエーション活動に親しむ者、また、真のレクリエーションそのものの実践や研究 (=Recreology) をする者と理解してよい。レクリエーションをしっかり理解し、豊かな生活の紡ぎ出しにレクリエーションを利用し・活用している者という意味合いである。

(6) Apoptosis と Apotheosis

Apoptosis は、細胞のプログラム化された自然死 (反対語は、Necrosis)

Apotheosis は、祝祭、神格化、理想的・究極的姿や形、自然との一体化

## 7. おわりに

これからのレクリエーションは、集団や、指導者の下でのレクリエーションではなく、身近な日常生活の中に、個人の豊かさを実現していくものとして、過大評価でもない、過小評価でもない、まさに正しいレクリエーションの理解が必要である。そしてレクリエーションの知られざる力を認識し、肌身に近い生活の中で、個人の生きる喜びを紡ぎ出していく役割を果たすものが“レクリエ

ーション”であると理會していくことである。

人々は、生きる喜び（EPL）を求めて、「日々に寄り添う、掛け替えのない、取って置きの、楽しさ・おもしろさを求めて、豊かな“活動”“生活”“人生”、の紡ぎ出し」を実践しているのであり、他に見合う言葉が見つかるのであれば、何もレクリエーションでなくて良いはずだが、簡単にレクリエーションに見合う用語を探し、作る（Coinage）のは容易ではない。類似の用語から際立たせて区分することが概念の主たる意味であり、そのものずばりの表現としてレクリエーションにとって代わる新しい語を表せたとしても“似ていて非なるもの”に落ち着くのであろう。

この領域に携わる、研究者、専門家、指導者として、レクリエーションがより正しく理解されるよう、その啓発・普及に努める工夫と努力が今こそ必要であらう。

余暇の“つくり（構造・外延）”の中に、余暇の“はたらき（機能・内包）”があるのだが、余暇の三機能（回復型や発散型そして蓄積型）を時に自身に合った形態で組み合わせたり（カップリング化）・混ぜ合わせたり（カクテル化）しながら、それらの三機能の振り子の振り幅を左右に大きく広げる（拡張化させる）と共に、活動が多角的嗜好形態のみに留まることなく趣味化傾向形態に繋がる機能の深まり（深奥化させる）を実践するレクリエーションист（Recreationist）でありたいと思う。

健康の三要素についても周知のとおりであるが、“栄養”と“休養”の二つの要素については、生理的必要性（Physiological needs）を持つが、三つ目の要素である“運動”には生理的必要性は生じない。そのため健康維持に必需となる運動への心理的欲求（Psychological wants）を自ら積極的に作り出さなければならない。勿論、目的的に好きな活動としての“したい身体運動”もさることながら、楽しみを持って行うにしても手段化にはなるが、健康寿命の延伸、青少年の身体発達の促進、老化防止、生活習慣病予防運動・要介護予防運動等に資する“すべき身体運動”を、自身が自立できている時代に身体的レクリエーションによる運動として取り入れ、実践することが不可欠要素である。積み重ねによる楽しさ・おもしろさの深みを増していく趣味化傾向形態の活動に積極的身体活動を含めておく心掛けは、運動不足が著しい現代社会の中で万人が健康寿命の延伸の観点からも心得ておかなければならない必須要件である。

言うまでもなくレクリエーションは身体領域のみならず、ミクロに捉えれば、頭、心、体を扱う領域であり、マクロに捉えれば、自然、人間、社会、の領域にも関係する。

“ある活動が手段化される時、その活動本来の楽しさ・おもしろさが低減されていく”のであるからこそ、手段的レクリエーションの範疇に留まらず、本来のレクリエーション（Recreationally independent）、即ち、目的的になされるレクリエーションの選択を生の質（QOL=Quality of life；生命の質、生活の質、人生の質）を高めていく視点とともに、日々に寄り添う個人の生きる喜びの紡ぎ出しとして、レクリエーションを捉えていかなければならない。

はなはだ卑近な事柄に至るが、昨年、平成 27（2015）年 7 月に、自宅で療養していた妻を亡くしたが、本人の苦痛や苦しみがどのような中にあっても、僅かな病状の変化にも、強く生きる喜び(EPL)を求めている姿に、どんな時にも個人の生きる喜びを自らが求め、探し、その中に率先して身を置いていくことの重みを痛切に感じた。改めて、日々に寄り添う、掛け替えのない、取って置きの楽しさ・おもしろさを求めて、豊かな“活動”“生活”“人生”、即ち、生きる喜びを紡ぎ出すレクリエーションをないがしろにはできない思いを再確認した。病床にあって僅かスプーン一杯の水をゆるりと口に含む喜びを、この上もない幸せ感をもって見せる姿、今も胸に焼き付いている。筆者もレクリエーションの本質（The Essence of Recreation）を念頭に置き、アポトーシスを具現化し、引き続き“良きレクリエーションist”の道を模索し真摯に歩みたいと願っている。



# 第 46 回学会大会

## 特別講演



## 〔特別講演〕

### 子どものスポーツ・レクリエーション

根本 忠

〔片貝医院院長（医学博士）〕

子どもの体力低下や運動能力低下が叫ばれて久しい。スポーツ活動に打ち込む子どももいるが、しばしばひとつの種目に限定され、勝利至上主義の指導を受けていることが多い。加熱したこれらのスポーツ活動に懸念を示した自治体もあり、スポーツ少年団の活動時間や施設利用日数を制限した事例も現れた。「努力したものが勝つ。」というのは十分に理解できるし真の平等であると考えるが、十文字女子大学の杉原隆らは子どもの健全な人格形成のためには、勝利至上主義のスポーツ活動ではなく、「遊び型運動」やレクリエーションの要素を持った活動が重要であるとしている。また、脳神経系が発達する時期の子どもはひとつのスポーツ種目に限定せず、多彩なカラダの動きを経験させることが重要であることも広く知られている。

新潟県小千谷市片貝町は、世界一の「四尺玉花火のまち」のほかに「スポーツのまち」ともいわれ、子どもたちは地域のスポーツ活動に専念しているが、問題点も少なくはない。今回は、子どもの生活リズムの面や脳神経系の発達の面での問題点を提示し、スポーツ医学の見地から考察を加えてみたい。

また、臨床医として地域に強く根ざした医療に携わっていると、子ども時代に「カラダを動かすことの楽しさ」、「レクリエーションの要素を持った活動の楽しさ」を知ること、生活の質が高まり、健康で意欲的な人生を送れる傾向があることが見えてくる。子どものレジャー・レクリエーション活動の重要性を地域医療学の見地からも考察してみたい。

#### 根本 忠（ねもと ただし） プロフィール

昭和 37 年岐阜県岐阜市にて出生。父親の 3 年毎の転勤に伴い、多感な幼少期を千葉県や長野県、岩手県ですごし、昆虫採集や貝殻収集に没頭する。同時に地域の人から山菜狩りやキノコ狩り、バーベキュー、キャンプなどのレジャー・レクリエーション活動を教わる。中学 3 年からは東京に在住し、昭和 56 年都立小石川高等学校卒業、昭和 62 年東京慈恵会医科大学卒業。内科臨床研修を経て、平成元年同大学附属青戸病院内科学教室助手。臨床血液学専攻。平成 10 年に「感性豊かな子どもを育てたい」と四季の移り変わりの美しい現在の新潟県小千谷市に移り住む。平成 12 年から片貝医院院長。日本内科学会認定総合内科専門医、認定血液専門医、プライマリケア学会指導医、医学博士。日本体育協会公認スポーツドクターとして体操競技国体選手の育成・強化、総合型地域スポーツクラブにおける子どもの運動遊びのプログラム監修にも携わる。

# 第 46 回学会大会

## 講 話

## 子ども環境の未来を考えるためにできること

吉田 薫

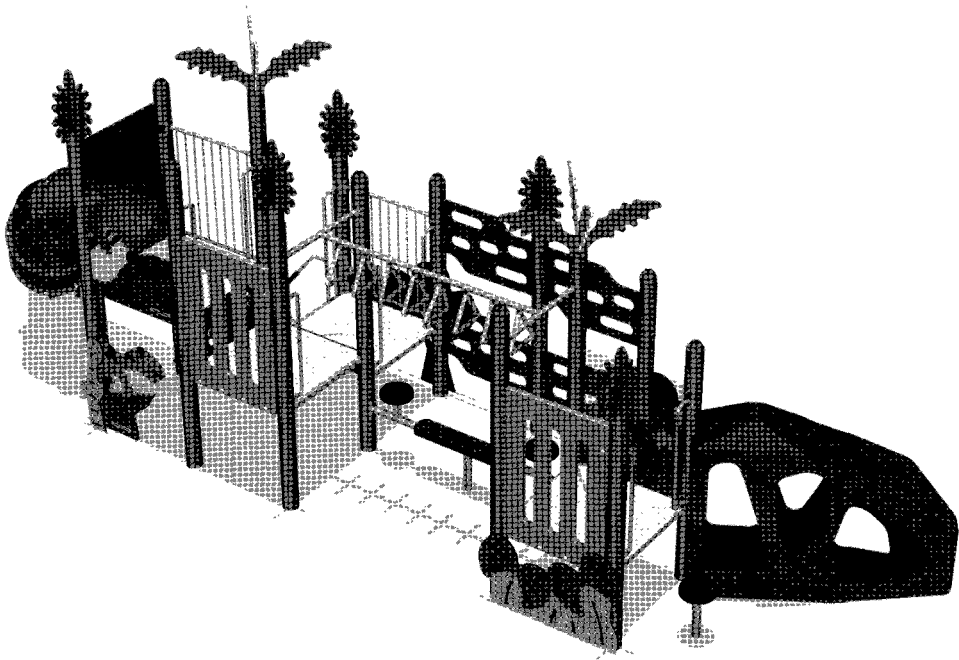
(ジャクエツ事業サポート 取締役)

私の子どもの頃は、レクリエーション大会とか、町のお祭りということばを聞くと、心がわくわくして、その日を指折り数え、前日の夜は寝られなくなるぐらい楽しみで仕方がなかった記憶があります。私にとってレクリエーションという言葉は、「集団あそび」そのもので、当時は、原っぱや路地裏、空き地などにはいつも子どもの遊ぶ姿が見られるのが当たり前で、どこからともなく子どもたちが集まり鬼ごっこや缶けり、集団によるごっこあそび等に熱中していました。そして、そこにはいつもガキ大将が存在していて、あそびの天才のごとく、いろんなルールを決め、集団をまとめ、弱者をかばうという子どもの世界にたくましいリーダーとして、あそびからいろいろなことを教わりました。年齢の違う子どもたちが、いっしょになって遊ぶ中で『見る・見られる』関係が生まれ、自然と『観察して学習する力』が育っていたのだと思います。つまり、子どものあそびはただのあそびではなく、遊ぶ中で学び育つ何かがあったのだと思います。

数年前は、公園や道路で遊んでいる子どもたちが多く見られていましたが、最近は、外で遊ぶ子どもたちが少なくなっています。今の子どもたちは、学習塾やスポーツクラブ、稽古ごとで多くの時間を過ごしており、また、家庭用ゲーム機やタブレットの普及により室内でのあそびが多くなり、一人で遊ぶことが多くなることで、集団で人と関わって遊ぶことのできない子どもが増えています。

近年では、子どもたちの外あそびの時間が減り、体力もどんどん落ちていることがデータで示されています。体力が落ちることで、寝つきが悪い、体力がなく疲れやすい、風邪を引きやすい、外あそびを嫌がる…といった現象がおき、子どもの体力低下に頭を悩ませている保護者が多いと聞きます。しかし、体力を向上させることは決して難しいことではありません。子どもの体力を向上させる一つの方法は、遊具を使った「遊具あそび」です。遊具といっても、様々な機能やデザインが存在し、それぞれに特徴があるため、その特徴を理解することがまず必要です。





公園や遊園地などによくある、すべり台は、一般的には階段を登って、そして斜めになった面をすべるといふ、一口に言えば簡単なあそびですが、登るときには、筋力やバランス感覚が鍛えられます。ほかにも、歌に合わせてテンポ良く登っていけばリズム感が育まれます。また、すべる際には、体勢を維持するための筋力やバランス感覚が育つだけでなく、からだがいかに速い速度で動く中で、とりまく状況を確認して、からだを動かす力が身についてきます。あそび方を工夫することによって、様々な体力アップが期待できるのです。

子ども環境の未来を考えたとき、遊具の役割は楽しい経験を積み重ねるだけでなく、あそびを通して体力を向上させる重要な役割があることに着目しています。単なる筋力アップにとどまらず、幅広い体力について学術的な面から考え、あそびを子どもたちに提供することが、まわりの大人たちの役目だと考えました。

そして、このたび、幼児体育指導の最前線で活躍されている早稲田大学・前橋 明教授とのコラボレーションにより、今回、新たな遊具ディノワールドが誕生致しました。「あそび」に全力で取り組むために必要な、子どもが健やかに成長できる環境とは何か、今一度考え直す必要があると思います。



# 第 46 回学会大会

## シンポジウム

シンポジウム『子どもがいきいきするレクリエーション』  
コーディネーター 坂口正治  
(日本レジャー・レクリエーション学会副会長・東洋大学教授)

シンポジスト要旨を、以下に、まとめてみます。

☆菅原成臣 (YMCA 高尾の森わくわくビレッジプログラムマネージャー)

「子どものレクリエーションー野外活動の魅力ー」

YMCA は、キリスト教精神を基礎に、参加者の精神も知性も身体も総体として調和をもって成長する、全人的な成長の場（全人教育）としてキャンプを発展させてきた。YMCA のキャンプの手法は大きな特徴があり、参加者（メンバー）は、リーダーと呼ばれるトレーニングを受けた指導者（ボランティアリーダー）と一緒に、グループ（小集団）を基礎として生活・活動し、皆でキャンプ社会を構成して生活を作り上げ、24 時間の生活全てをプログラムにすることである。また、YMCA では、キャンプの目的と方針について「キャンプは全てのキャンパー一人ひとりの全人的な成長、聖書に示された人格の涵養として、その時代と社会に対応しながら運営されていくものである」としている。キャンプの対象によってその意義やねらいは違うが、今日的課題として YMCA の精神を生かした野外活動の魅力を伝えたい。

☆尾木文治郎 (高知県大川村立大川小中学校 校長)

「早寝・早起き・朝ごはん運動の立ち上げとレクリエーションの必要性」

高知県では「はやね、はやおき、朝ごはん運動を平成 9 年度から 10 年間、土佐の教育改革として「子どもたちの基礎学力の定着と学力の向上」「教員の資質・指導力の向上」「学校・家庭・地域の連携による教育力の向上」を中心として高知県全市町村(53 市町村)がこの取り組みを進めた。

そこで、いの町として、学校と家庭、地域が協力連携しながら、子どもたちの体力、運動能力の向上と関心を高めるために、平成 21 年度から「いのっ子生活リズム・体力向上プロジェクト」をスタートさせている。

このような実践から今後も大切にしていきたいこととして、以下の 5 点をあげている。

- ①子どもたちの発育・発達を正しく理解し、これからの幼児教育に幼児体育やレクリエーションの活用が必要であり、子どもたちにとって日々の具体的な取組が大切になる。
  - ②「仲間・時間・空間」(三間)を大切にしたい子ども社会の復活が必要であること。
  - ③子育てのタイミングのよい情報提供と具体的支援を保護者に行うこと。
  - ④幼児期からの生活習慣づくりと運動習慣づくりに取り組み、メディアと上手に付き合うことが、学力の向上・体力の向上・「生きる力」の育成につながる。
  - ⑤子育てについて地域や家庭と学校の連携や相互の協力が必要であること。
- をあげている。

これらの内容についてはシンポジウムのなかで紹介いただきたい。

☆松坂仁美（岡山県 美作大学 教授）

「親子レクリエーションのための運動あそび」

シンポジストの所属する岡山県美作大学で実践している「おかやま子育てカレッジ」美作大学「みまさか子育てカレッジ」の取り組みと、大学の体育館で実践している「親子運動あそび」の実践例についての話題を提供していただく。

ここでは、乳幼児（0～2歳）の親子あそびについて2つの視点から考えている。

第1の視点では、「ふれあい」「スキンシップ」の重要性。

第2の視点では、親が楽しめること。

Play や Recreation から考えると、親も楽しむという視点をもって「親子あそび」を考える必要性がある。

親子が楽しむ一つの契機として、我が子の変化が挙げられる。乳幼児が主体的に動くことの必要性を実践から話題提供をしていただく。

☆吉村真由美（早稲田大学人間総合研究センター研究員・学術博士）

「子どものレクリエーションのための靴教育（シューエデュケーション）」

子どものさまざまな生活場面で活発な身体活動が行われる時、子ども自身の心身の伸びやかな発達に欠かせないと考える。特に野外での活動と靴は切っても切り離せない。日本人特有の靴文化が、成長期の子どもたちの足の健康や安全にネガティブな影響を及ぼしていることの報告がされている。

現在、日本の教育制度の中に靴についての教育はなされていないのが現状である。これらの問題を解決するために、吉村氏が開発した靴教育（シューエデュケーション）と子どもの健康で安全なレクリエーション活動を保証するために、「大人への靴選び教育」、「子どもへの靴の履き方教育」を進めていくべきか、参加者の皆さんと考えていきたい。



## 子どものレクリエーション —野外活動の魅力—

菅原成臣

〔高尾の森わくわくビレッジ（東京YMCA）  
プログラムマネージャー〕

子どもたちにとって自然の中での生活は楽しく、興味と興奮にあふれている。野外活動（キャンプ）は子どもたちの大きな成長の機会である。日常生活では味わうことのできない体験と友人との出会いは、そこに関わる人々の人生の指針になり、将来の礎にさえなっていく。

野外活動（キャンプ）の起源は、野外での共同生活と捉えると旧約聖書にも書かれているとおり紀元前までさかのぼることができるが、私たちが現在行っている教育的・レクリエーション的なキャンプは社会の近代化に伴って、人々の生活が都市化し、青少年の生活、教育環境等が大きく変化してきたことを背景に生まれてきたといえる。

YMCAは、北米YMCAで行われていた **Christian Citizenship Training Program** としての **Four-fold Program**（知的、身体的、精神的、社会的生活を行い、日常生活を豊かにする事業）を始まりに、キャンプの「楽しい」「教育的」といったあり様に注目して、青少年プログラムのひとつとした。以後、キリスト教精神を基礎に、参加者が精神も知性も身体も総体として調和をもって成長する、全人的な成長の場（全人教育）としてキャンプは発展してきた。そして、対象も幼児から小中学生、高校生、青年、成人、家族、障がいをもつ人々へ、季節は夏、秋、冬、春へと広がっていった。

YMCAのキャンプは、手法に大きな特徴があり、参加者（メンバー）は、リーダーと呼ばれるトレーニングを受けた指導者（ボランティアリーダー）と一緒に、グループ（小集団）を基礎として生活・活動し、皆でキャンプ社会を構成して生活を作り上げ、24時間の生活全てをプログラムにする。活動はキャンピング技術、軽スポーツ、音楽、美術など多くの分野にわたり、キャンプ参加者全員のプログラムはダイナミックであり、グループのプログラムは親密さが増していく。また、フリーチョイスや自由時間は個々人の意欲をより高くする。

青少年の野外での活動は数多くあるが、本当に良い成長の機会が与えられるものは、良い理念と良い指導者の下に行なわれるものであり、楽しい生活の中に、ごく自然に成長の機会が用意されているのである。

日本のYMCAでは、キャンプの目的と方針について「キャンプは全てのキャンパー一人ひとりの全人的な成長、聖書に示された人格の涵養を基礎とし、その時代と社会に対応しながら運営されていくものである。」としている。また、YMCAのキャンプはグループ活動を通して民主的な価値を伝えることをも目的としており、①自然の生活に適應する能力を育成する。（生活する力を養う）②良い習慣を育て実践させる。（良い習慣を築く）③健康のための知識と経験を与える。（健康や体力に自信がつく）④生活を豊かにする技術を学び、創造力を育成する。（生活の工夫ができる）⑤良き友人を見出す機会を与え、友情を深める方法を学ばせる。（良い友達を見出す）⑥民主的なグループ経験を通じて、社会にお

ける責任感を養う。(助け合う気持ちや責任感が湧いてくる) ⑦神の恵みを知らしめ、感謝の心を養う。(奉仕の喜びがわかる) という7項目を基本としている。

また、キャンプの対象によってその意義やねらいは違うが、特に幼児の場合は①親の子離れと子どもの親離れができること。②自立を学び自律できるようになること。③言葉にすることができるようになること。④自分たちだけの世界(社会)をつくること。⑤認めあげること。などが主としてあげられる。

さらに、野外活動(キャンプ)はその時代背景と密接な関わりを持っており、今日の高度な科学技術と高速情報化の時代では、ほんの少し前までは想像もできなかったような数々の問題が一つひとつ複雑に絡み合い、しかもものすごく早い速度で事態が推移していることが理解できる。

このような状況において、今日的課題として①豊かな人間関係を作る上で、個々が役割を持ち、他者と共に生きる経験をすることにより、自立や協調する力、人生に対する価値観の確立を図る効果的な場を造る。②私たちがいかに自然に対して大きなダメージを与えているのかを学び、人間も自然の一部であることを理解し、自然を愛して、自然と共存していくための知識・理解を深め、行動に移していく生き方を身に付けていく気づきの場となる環境教育。③身体的に病気や障害のないことが健康であるということだけではなく、自己に与えられた身体を最高の状態に高め用いることであり、精神・社会的側面の健康を加えた全人的な健全度を示すウェルネスの実現。④自然の力、素晴らしさを感じることであり、人間が造り上げた社会の中では気づくことのできない自然への畏怖、それを超え自然を創造した神への畏敬、感謝の気持ちを感じ、自らの素直な気持ちを伝えることにより他者を受け入れ、奉仕と感謝の気持ちを学ぶ機会を得る。といったことがあげられる。

# 〔シンポジウム〕子どもがいきいきするレクリエーション

## 早寝・早起き・朝ごはん運動の立ち上げとレクリエーションの必要性

尾木 文治郎

〔高知県吾川郡いの町 いのっ子生活リズム・体力向上プロジェクト推進委員会委員長  
高知県土佐郡 大川村立大川小中学校校長〕

keywords : 心を動かす体験, 感動する体験, 意欲, 生活習慣づくり, 運動習慣づくり, 人材づくり

### 1. はじめに

「recreation」という言葉は、「re=再び」「create=つくる」が合わさった「再びつくる、元気回復」という意味で、「余暇」を利用して、自発的に個人・集団で行う活動や経験であり、ゆとりと楽しみの創造であると大学時代の講義で習った。

レクリエーションとは、楽しさを通して元気や活力を再創造するサイクルライフスタイルである。「子どもとレクリエーション」について、「交流や活動を通して、楽しく感動する体験、心を動かす体験」「人と関わろう、楽しもうという意欲や姿勢、まさしく「生きる力」を育むこと」「子どもたちのよりよい人間関係づくりは、仲間づくり、地域づくり、社会づくりに繋がる」と考える。

### 2. 早寝・早起き・朝ごはん運動の立ち上げ

#### 1) 高知県「はやね、はやおき、朝ごはん運動」

平成9年度から10年間、土佐の教育改革として「子どもたちの基礎学力の定着と学力の向上」「教員の資質・指導力の向上」「学校・家庭・地域の連携による教育力の向上」を中心として高知県全市町村（53市町村）が取組を進めていた。土佐の教育改革後半、基礎学力の定着と学力の向上には、子どもたちの生活習慣が密接に関わっていることが分かり始めた。

#### 2) 地域でつくろう!! 子ども支援の輪

平成20年度、全国学力・学習状況調査の結果、高知県の学力は46位。全国体力運動能力・運動習慣等調査の結果、高知県の体力は47位。高知県内に激震が走った。いの町の子どもたちの体力運動能力・運動習慣等調査結果も全国平均値や高知県平均値より全般的に大幅に下回った。

そこで、いの町として、学校と家庭、地域が協力連携しながら、子どもたちの体力・運動能力の向上を図ろう、関心を高めていこうと、平成21年度から「いのっ子生活リズム・体力向上プロジェクト」をスタートさせた。

取組の柱	①生活リズム向上戦略の展開 ③学校での体力向上推進作戦	②親子のふれあい体操の普及 ④町民意識の向上
具体的な取組	①児童生徒生活実態調査の実施、すこやかキッズカードの活用 ②生活習慣・体力運動能力向上研修会 ③運動習慣づくり講習会 ④キャラバン活動 ⑥幼児と中学生のふれあい体操 ⑧ほけん福祉課との連携	⑤いのっ子スポーツフェスタの実施 ⑦保育園や幼稚園での実践 ⑨子育て支援センターとの連携 ※⑦、⑧、⑨については平成23年度からの取組

## いのっ子生活リズム・体力向上プロジェクトの取組より



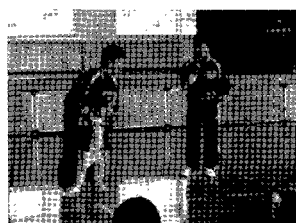
生活リズム結果報告会



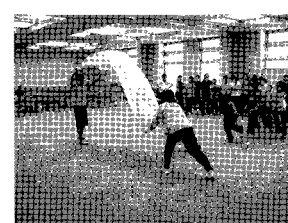
いの町キャラバン



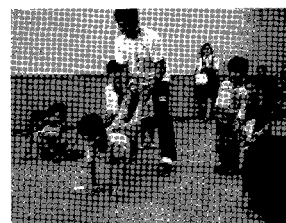
2009 いのっ子スポーツフェスタ



親子ふれあい運動



幼児教育指導者研修会



2011 いの町健康まつり

### いのっ子スポーツフェスタ（親子ふれあい運動）

毎年4月29日に、子どもたちに運動あそびに親んでもらおう、子どもたちの体力向上を図ろう、親子で運動の楽しさや運動の仕方を知る機会にしようと開催している。

### いの町キャラバン

運動指導（親子ふれあい体操、運動あそび、レクリエーション活動など）講習会などを通じて、子どもたちに有意義な学習の機会をもち、運動を通して、よい汗をかいて、楽しく交流をする機会とする。

### 運動あそび指導者研修会

子どもたちの健やかな発育発達を支援するために、幼児期からの生活習慣・運動習慣づくりの大切さと具体的な取組について、幼児教育に関わる指導者・関係者等と一緒に考え、学び合う機会とする。

### 幼児と中学生のふれあい体操

幼児と中学生の心と身体をふれあう機会を通して、互いの力を貸し借りして、感覚づくりや動きづくりができ、自然と体力づくりになっていく。また、お互いを気遣い、思いやる気持ちや優しさが生まれ、人としての信頼を築いていくことができ、よりよい人間関係が育まれていく。やがて地域社会づくりへと繋がっていく。

### 生徒(2年女子)の感想より

今日、久しぶりに幼稚園の子とふれあいました。私は隣の家の子、みゆなちゃんとやりました。普段は、全然喋らない子なのに、色々話しかけてくれたり、私の名前を読んでくれてうれしかったです。体操では、やる事が多くて大変だったけど、小さい子の笑顔を見てると、凄くかわいくて、心がホッとしました。めんどくさそうな感じもりましたが、凄く楽しく思いました。今日、初めてふれあい体操を感じました。

### ふれあい学習（選択教科として）

みんなで楽しく遊べる幼児体育を中学校体育（選択教科時）に取り入れ、これまでの体力向上、技能や競技力向上の保健体育から、よりよい人間関係づくり、身体づくり、思いやりのある楽しい保健体育となり、幼児や小学校低学年児童とも一緒に楽しく、動きづくりや身体づくりができる。

#### 生徒（2年女子）の感想より

幼児体育だけ楽しめました。新聞紙で色々な遊びができるんだと思いました。みんなでボールをつくってドッジボールやサッカー、バレーボールをしました。ボールが痛くなかったので思い切って遊べました。昔やったことがある遊びもありました。そういえば幼稚園の時によくやったなあと思いました。自分の子供にしてあげたいと思いました。

### 幼児体育ジュニア指導員養成講座

夏季休業中の3日間、1・2年生を対象に18講座を実施。中学生が「子ども本来の生活習慣や生活リズムの大切さ」や「運動遊びの大切さ」を学び、自分の身体や健康、生活リズムについて関心をもつようになった。この講座で、中学生が生活リズムの大切さを学び、知り、考える機会となり、幼児や地域と積極的に関わるきっかけづくりともなった。また、中学生同士が遊び直すことができ、互いの良さに気づき、改めて仲間づくりができた。日本初の幼児体育ジュニアリーダー資格も取得でき、生徒の心の中には貴重な学びや気づきがあったようである。まさに幼児体育から学んだ大切な成果であった。

#### 受講後の生徒（3年男子）の感想より

講義は中学生、実技は5才位の子どもになった気分を受けました。講義では『なるほど。そうなんだ。』と思えることが沢山ありました。例えば、最近の子どもたちは、ゲーム等で室内で遊ぶ子どもが多くなったと思います。外で遊んだり、歩く歩数も少なくなっています。もし、そんな子を見つけたら『外で何かして遊ばんかえ。』と声をかけ、いろいろ学んだことを生かして、外で遊ぶ楽しさなどを教えてあげたいと思います。

### 生徒会活動（体育委員会）より

生徒会活動で運動習慣づくりの一環として「みんなで遊ぼうキャンペーン」に取り組んだ。

中学生が、保健体育の授業や生徒会活動等で、次代の大人となり親となる中学生が、自分たちで考え取り組んでいくことで、幼児期からの子ども本来の生活習慣づくりと運動習慣づくりの大切さを学び、自らが意欲的に活動することで、社会活動に繋がっていることに気づいた。



手つなぎ鬼



ゴム跳び



ドッジボール

### 3. 保育園や幼稚園での具体的な取組

高知県民運動「はやね、はやおき、朝ごはん運動」がスタートした頃、高知市社会福祉法人高知福祉協会「ふくし園」（以後、ふくし園）では、平成19年度に、日頃の子どもたちの気になる様子から生活リズム向上の取組が、平成23年度には、いの町立伊野幼稚園PTAが、子どもたちの生活リズム向上の取組が開始され、「生活リズムチェック」や「テレビを消して親子のふれあいを」等の取組がされてきた。

取組を進めていくうちに、日中の活動量を上げ、十分な運動量と仲間との運動遊びが、子どもたちがより元気な生活を送るために大切であることに気づき、ふくし園では、年齢に応じた運動あそびの年間カリキュラムと月指導計画を見直し、平成22年度からは、年齢に応じた、発育発達に応じた運動あそびを系統立てて考え、より体を動かして楽しく遊ぶことを目標に取り組みを進め、伊野幼稚園では、参観日や堰堤開放日を活用し、運動の大切さと楽しさを親子で体験することで、家庭でも親子運動あそびができるように取り組みを進めた。

その結果、①登園後イキイキと活動できるようになった。②よく食べよく眠るようになった。③運動経験が豊富になり体力がついた。④歩く・走る・など全体的に身のこなしがしなやかで危なげなくなった。⑤遊びに集中出来るようになり、積極的に外遊びができた。⑥落ち着いて話が聞けるようになった。⑦言葉のやり取りが上手になり、コミュニケーション力がついた。⑧トラブルが少なくなった。⑨我慢ができるようになったなど、子どもたちの生活習慣づくりから運動習慣づくりに取り組むことで、指導者や保護者が子どもたちの生活や運動、コミュニケーション能力の向上につながったことを実感することができた。

### 4. 成果と今後の課題（幼児体育・レクリエーションへの理解の必要性）

生きる力を育むためには、乳幼児期からの子ども本来の生活習慣づくりと運動習慣づくりが大切だということで「食べて、動いて、よく寝よう！いのっ子」の取組を進めてきた。取組みの中、重要性に気づいた他市町村にも広がり始め、子どもの健やかな成長を育む地域の健康福祉システムを考える市町村や団体、学校等が年々増え広がりをみせている。

これまで子ども支援の取組を進めてきた中で、これからも大切にしていきたいのは、次の5点である。

- ①子どもたちの発育・発達を正しく理解し、これからの幼児教育に幼児体育やレクリエーションの活用が必要であり、子どもたちにとって、日々の具体的な取組が大切になる。
- ②「仲間・時間・空間」（三間）を大切にしたい子ども社会の復活が必要であること。
- ③子育てのタイミングのよい情報提供と具体的な支援を保護者に行うこと。
- ④幼児期からの生活習慣づくりと運動習慣づくりに取り組み、メディアと上手に付き合うことが、学力向上・体力向上、「生きる力」の育成につながる。
- ⑤子育てについて、地域や家庭と学校の連携や相互の協力が必要であること。

次代の人材づくりが、明るく元気で幸せな社会づくりの要であり、地域や日本の未来が託されている。これからも、心も体も元気で健やかな子どもたちを育むために、体育、レジャー・レクリエーションの役割はさらに大きくなっていくと考えられる。

## 〔シンポジウム〕子どもがいきいきするレクリエーション

### 親子レクリエーションのための運動あそび

松坂 仁美

(美作大学短期大学部)

近年の少子化や核家族化の進行などの社会的背景の変化の中、子育てに不安や悩みをもつ親の増加や地域社会での子どもを育てる力の低下が指摘されている。

岡山県では、平成21年から、大学等有する知的資源、人的資源、施設を活用して行う地域ぐるみの子育て支援の取り組みを、「おかやま子育てカレッジ」として指定している。美作大学は、「みまさか子育てカレッジ」の取り組みとして、子育て支援センターに出向いての「親子ふれあいあそび」の指導や、大学の体育館での「親子で運動あそび」(年間6回程度)の取り組みを実践してきた。前者は、大学教員の親子レクリエーションの指導的内容であり、後者は、大学の体育館全体に手づくり遊園地として、環境づくりを学生とともにやり、3歳未満児とその親が来て自由に遊ぶことができるように、学生と大学教員が支援する活動である。

0歳～2歳の乳幼児の親子あそびは、2つの視点から考えることができる。

第1の視点は、「ふれあい」「スキンシップ」の重要性である。乳幼児期の子どもたちにとって、「親子ふれあいあそび」は心身の発達のために欠かせないものである。乳幼児期のスキンシップや身体へのふれあいの不足が、第2次成長期や成人してからの攻撃性に影響することも指摘されている。「親子ふれあいあそび」は、運動機能の発達や空間認知能力、情緒の安定の獲得を目的として、実践する必要性があると考えている。

第2の視点は、親が楽しめることである。子どもと遊ぶことが「気晴らし」となったり、「楽しい」と感じることである。地域の親子クラブの参加にストレスを感じる母親がいるという現状がある。「他の子のようにじっとしてくれない」とか「他の子と比べてうちの子は・・・」と、発達を比較することもあるだろう。PlayやRecreationから考えると、親も楽しむという視点をもって「親子あそび」を考える必要性がある。親が楽しむ一つの契機として、わが子の変化が挙げられる。乳幼児の変化を感じてもらうためには、乳幼児が主体的に動くことが必要である。そこで、安全かつ安心して、子ども自らが主体的に動くための空間づくり(結果として、運動機能の発達や認知機能の発達が見込まれる)と、使い方にルールのない手づくりおもちゃ等の環境づくりが重要であると考えている。

今回のシンポジウムでは、後者の視点を中心とした実践についての話題提供を行う。

### 松坂仁美(まつさかひとみ)プロフィール

広島大学大学院修了(教育学修士)。1984年～現在まで、美作大学短期大学部に在籍。現在は、在職のまま、早稲田大学大学院人間科学研究科博士課程に在籍し、前橋明教授のもとで研究指導を受けている。

教授として、学生指導のみでなく、美作大学附属幼稚園の幼児の体育指導、小学生・幼稚園児の体操教室の指導実践。さらに、大学の子育て支援事業として、0・1・2歳児の親子で運動あそびを定期的実践している。

## [シンポジウム] 子どもがいきいきするレクリエーション

### 子どものレクリエーションのための靴教育（シューエデュケーション）

吉村真由美

（早稲田大学人間総合研究センター 研究員）

レクリエーションとは、「単なるあそびから、創造的活動までをも含む一連の段階的な広がりをも有するもので、それらの幅広い活動が①レジャーの中で、②自由に選択され、③楽しみそれ自体を目的としてなされる活動・状態としての快迫及と癒しである<sup>1)</sup>」と定義されている。子どもの様々な生活場面で活発な身体活動が行われる時、その質と量の充実が、子ども自身の心身の伸びやかな発達に欠かせないと考える。特に屋外での活動と靴は切っても切り離せないが、日本人特有の靴文化が、成長期の子どもたちの足の健康や安全にネガティブな影響を及ぼしている<sup>2)</sup>ことが報告されている。

これらの問題を解決するために、筆者が開発したのが靴教育(シューエデュケーション)<sup>3)</sup>である。現在の日本の幼小中高の教育制度の中に靴の教育はなく、子どもたちが靴について教育を受ける機会は整備されていない。本来、成長期にある子どもの靴は、「発達段階に合わせた機能的条件」を充たし、「足の測定値に基づいた正確なサイズ管理」で買い替えられ、「正しい履き方での使用」をされる必要がある。しかし、靴を買い与える保護者が「価格の安さ」や「できるだけ長期間履けること」を重視し、靴メーカーは売れ行きの良い「子どもの喜ぶ流行の靴」や「保護者に人気のスポーツブランドの靴」の製造販売に注力しているため、子どもにとって望ましい靴が買われているとは言い難い実態である。

子どもの健康で安全なレクリエーション活動を保障するために、どのような形で「大人への靴選び教育」、「子どもへの靴の履き方教育」を進めていくべきか、皆様と考え合いたい。

<文献>

- 1) 鈴木秀雄：スポーツ・体育・運動実践考，石川印刷，神奈川，2010。
- 2) 塩之谷 香ほか：不適切な靴が原因と考えられる成長期の下肢障害，靴の医学 22 (2)，pp.83-88，2009。
- 3) 吉村真由美：子どものための靴教育・シューエデュケーション<sup>®</sup>，人間生活工学 14 (2)，pp.19-24，2013。

### 吉村真由美（よしむらまゆみ）プロフィール

大妻女子大学大学院にて、人体の三次元形状の把握に関する研究に取り組む。平成5年博士（学術）。平成6年金城学院大学に着任。平成18年金城学院大学生活環境学部 教授。子ども靴に関する研究に従事。

科学研究費補助金（平成15-16年度）「子ども靴選択時の意識と機能性に関する認識—日本とドイツの消費者および教育者の比較—」、（平成18-20年度）「子どもの足サイズ計測の必要性—学校保健統計調査で靴によって起こるトラブルを防ぐ—」、（平成21-23年度）「子どもの足の健康を目指した「靴教育」の実践—靴によって起こるトラブルを防ぐ—」。

平成25年より、早稲田大学 人間総合研究センター招聘研究員、早稲田大学非常勤講師など。全国の保育現場・教育現場に介入し、その実態を踏まえた靴教育方法論の研究に専念。また、日本靴医学会評議員、日本靴医学会小児の足と靴を考える委員会委員、(公財)日本学校体育研究連合足育調査研究委員会委員、足育推進委員会委員として、日本の靴文化の構築と、靴教育（シューエデュケーション<sup>®</sup>）の義務教育化・一般化に取り組む。





# 第 46 回学会大会

## ワークショップ

## [ワークショップA]

### レクリエーション活動時のけが対応—三角巾を使った応急手当の実際—

浅川和美

〔山梨大学大学院教授・博士（医科学）〕

三角巾は、頭から手足の先。全身を覆うことができる万能包帯です。今日は、実際に三角巾を使って腕や手や頭を巻いてみましょう。三角布の使い方を応用して、ハンカチやスカーフを使っての応急手当もできます。

三角巾の使い方の基本を覚えて、レクリエーション活動時のけがの手あての技を身につけましょう。

1. 三角巾を使って、様々な幅の包帯を作って、身体の各部位に合わせた包帯を作ります。

1) 三角巾の部位の名前

下縁（二等辺三角形の底辺）、頂点、端

2) 三角布を使って幅の違う包帯を作る

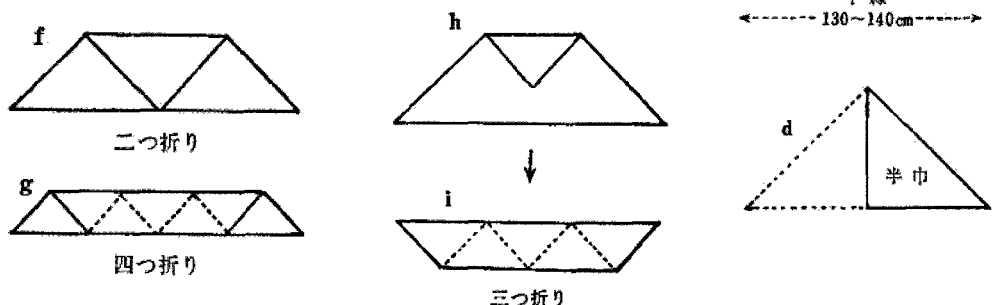


図1 三角巾の折り方（出典1）：藤原文夫著：包帯の巻き方，p 5,南江堂 2002,)

2. 三角巾を使った手の包帯

手の大きさに合わせて三角に折ります（図1-d）。

頂で指先から手を包み、縁と手首を揃えます。

両端を反対方向から巻きつけて、コマ結びで縛ります。

足先も同様の方法で行います。

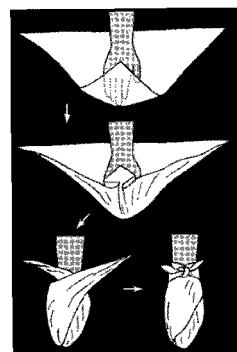


図2 手の包帯（出典1） p 32.

3. こま結び

結び目がしっかりしていて緩まず、ほどくのも容易です。

結び目が傷の上や周辺になると痛みや不快感を生じるので避けますが、結び目が平らなので皮膚や傷口にやさしく結べます。

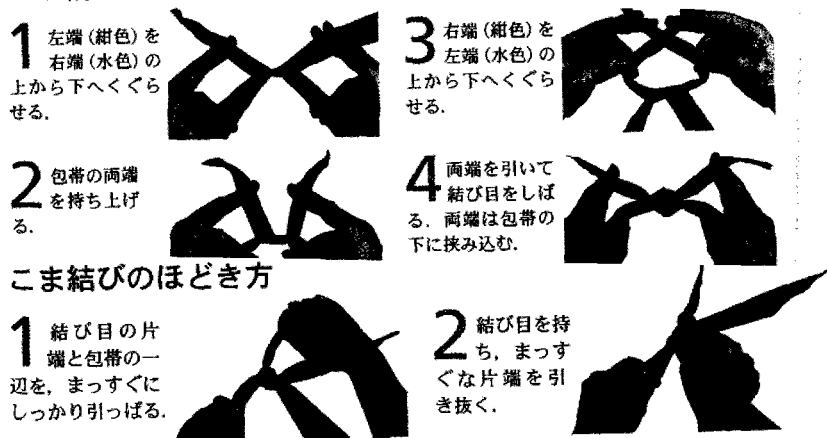


図3 こま結びの結び方とほどき方 (出典1 ; p 58)

#### 4. 腕と肩の固定と保護

腕をつる場合、肘から手首までを水平か、やや手首が上がる位置で腕を支えて、図のように三角巾で縛ります。

図4-a 上肢の安静

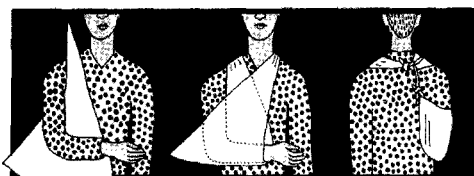


図 II-36. 右提肘帯

図4-b 上肢の安静

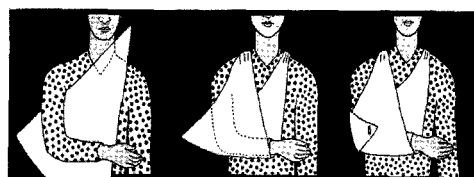


図 II-37. 右提肘帯

図 II-36, 37 いずれの方法でもよい。

図4-c 上肢と肩の固定



図 II-38. モール提肘帯

鎖骨骨折の応急処置として用いられる。

#### 5. 三角巾のたたみ方

## 〔ワークショップB〕

### 初めてのコマ ー指導者向けコマ回し入門ー

谷 伸行

(全日本独楽回しの会 副会長)

独楽(コマ)、けん玉、お手玉をはじめとする伝承遊びは、その行為の中に多様な運動動作を含み、また遊びのルールは社会性を育み、子ども達の心身の発達に有用である。

しかしながら、独楽遊びは教育者や保育者を養成する教育機関の多数において必須科目ではなく、結果、遊びスキルは個人の能力にゆだねられ、保育・教育現場においてこれら伝承遊びを苦手とする指導者も少なくない。

本項は、幼児・児童を対象とした指導者向け独楽回し入門のワークショップとし、ひねり独楽の回し方、指導展開及びコマの基礎知識と共に、特色のあるコマの紹介等を行います。

#### ○指導におけるポイント

ひとりでまわしてあそぶ。

ともだちとまわしてあそぶ。

コマは「目的」ではなく「ツール」

#### ○コマの基礎知識

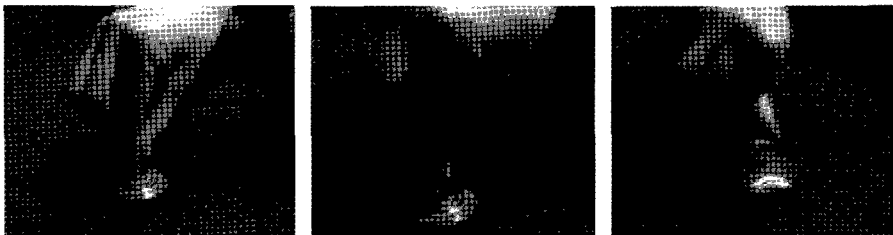
コマの回し方による分類

(指でひねる・両手でもむ・糸を引く・投げる・たたく)

コマはなぜ「独楽」と書くの？

コマはもともと「お正月あそび」じゃない？

#### ひねりコマの回し方(基本)



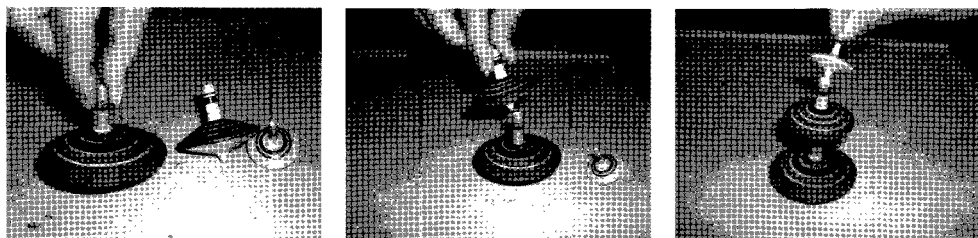
軸を親指と人差し指でつかみます。

つまんだ二つの指で軸をひねり、回転を付けます。

☆右まわし、左まわし、右手、左手、両手、全部まわせるかな？

## 特色のあるコマ

### 三段コマ



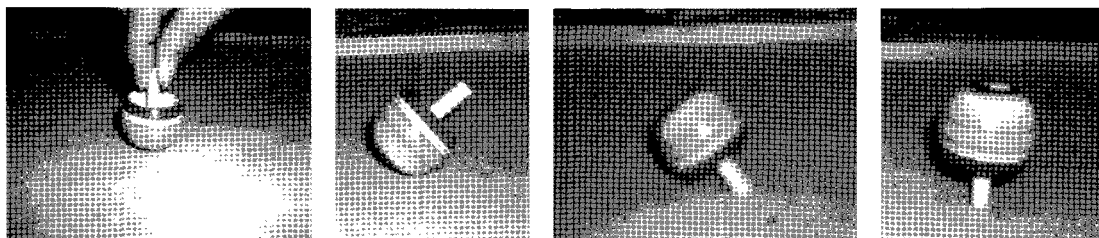
大コマを強く回します。

大コマの軸の穴に中コマの軸を合わせ回します。

その上に小コマを回し、重ねてゆきます。

☆きみは何秒で成功するかな？

### 逆立ちコマ

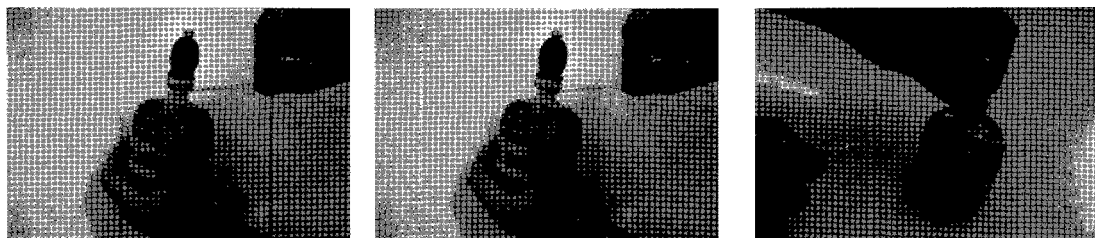


コマを強く回します。

回転とともに、だんだん横回りになってゆきます。

最後は逆さまになります。

### 鳴りコマ



本体の糸巻き部に時計回りで糸を巻きます。

左手で軸の紫色部分をつかみ、右手で糸巻き部に巻いた糸を、

はじめはゆっくり引き、次第に加速し早く引き抜きます。

☆どんな音が鳴るのかな？

## 〔ワークショップC〕

### 子どものレクリエーション「紙飛行機」

片貝医院院長

根本 忠

紙飛行機というと広告の紙などで作った折り紙飛行機を思い出す方が多いと思います。しかし、材料を良質なケント紙にひろげ、丁寧にはさみやカッターでパーツを切り出し、セルロース系接着剤で貼り合わせて作った本格的な紙飛行機は、野球場でも狭いくらいによく滞空し高性能ぶりを発揮します。昭和 42 年、60 年に行われた国際紙飛行機大会では二宮康明先生、故吉田辰男先生が滞空時間や飛行距離、曲技部門で優勝し、紙飛行機文化が発展しました。

ところが、これらの滞空競技用の機体は寸分狂わぬ切り出し、接着などの高度な工作技術や長い製作時間、細かな調整技術も要求されます。一方で昭和 49 年に発表されたいわゆる「吉田式切り折り紙飛行機」は短時間で簡単に作れて、すぐに飛ばすことができます。かつ、翼面に絵を施したり、鳥や昆虫、魚、植物の種子、抽象的な流星型などの様々な形を切り出したりすることで多彩な機体を作ることができます。「吉田式切り折り紙飛行機」は自分の手でモノを作る喜びを味わえる点、様々な形の機体を作ることで独創性が養える点、航空力学という科学が自然に身につく点、飛び方を見て何度も調整する観察力や忍耐力が身につく点で、子どものレジャー・レクリエーション活動の教材として極めて意義のあるものだと考えています。今回のワークショップでは「吉田式切り折り紙飛行機」を一緒に作ってみましょう。

根本 忠（ねもと ただし）プロフィール

昭和 37 年岐阜県岐阜市にて出生。小学校 6 年からケント紙を使った本格的な紙飛行機製作を始める。大学生の頃に武蔵野グリーンパーク（現武蔵野中央公園）で二宮康明氏や葉阪豊氏、故吉田辰男氏らに出会い、紙飛行機の細かな調整法を師事する。現在、新潟県小千谷市片貝町の片貝医院院長、医学博士。

## 生活リズムづくりのための運動とレクリエーション

石井浩子  
(京都ノートルダム女子大学)

### 1. 子どもたちの生活リズムと運動の必要性

近年、社会の変化、親の就労状況の多様化により、子どもたちの生活が夜型化し、就寝時刻が遅くなり、睡眠時間は短くなって、朝は起こされての起床、そのため朝食の欠食につながっている。また、それが、朝からねむけ・だるさを生じ、注意・集中の困難、イライラ感の訴え、日中の意欲の低下、運動量の減少など、ネガティブな影響を及ぼしている。

この生活リズムの乱れの対策として、文部科学省も「早寝早起き朝ごはん」国民運動を推進した。しかし、早寝・早起きも朝食も、すべて家庭で取り組まなければ実現できないことで、家庭の状況の改善意識や行動の改善が求められるが、様々な家族形態、就労形態などから、その実践は難しい。お願いしたり、励ましたりするだけでは、改善・継続していくことはできない。

そこで、保育園や幼稚園の園内生活時間内の日中に、積極的にからだを動かす環境を作ることで、子どもたちは自然と心地よい疲れを感じ、それが早い就寝につながり、十分な睡眠、早起き、空腹を感じての朝食摂取、エネルギーが十分入ったことで、日中に集中力や意欲が出て活動的に動く、というように良い生活リズムになっていく。このように、良い生活リズムづくりには、生活の中に「運動」を積極的に取り入れることが必要なのである。

### 2. 生活の中での運動実践

家庭や園、学校による「運動」実践の働きかけが求められている。しかし、家庭で運動実践をしようとする、平日では、起床してから登園(校)するまでと帰宅してから就寝するまでとなる。帰宅後は、遊ぶ(運動する)ための「時間」「空間」「仲間」が減少していることが指摘されており、また、夕食後はスムーズに入眠できるよう、静かに過ごすことが必要である。よって、目覚めをよくするためにも、朝に親子やきょうだいで、簡単なふれあいあそびや親子体操、お手伝い等、からだを動かすことが望まれる。しかし、そのような時間を確保できる家庭は少ない。よって、休日や祭日などを利用して、レクリエーションとして、親子でいっしょに、子どもたちとからだを動かすことを楽しむことから始めてもらいたい。

### 3. 乳幼児の運動とレクリエーション(手あそび、リズムあそび)

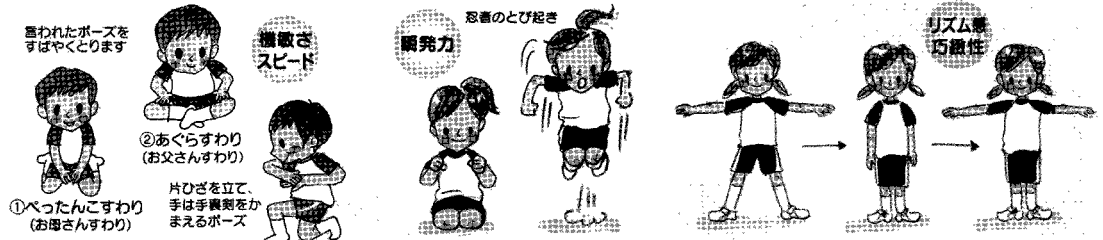
- |                   |                                    |
|-------------------|------------------------------------|
| 1) 手あそび           | ・ペンギンさんのやまのぼり                      |
|                   | ・おおきな畑                      ・ピクニック |
|                   | ・キャベツのなかから                         |
| 2) 手あそびからまねっこあそびへ | ・むすんでひらいて              →模倣あそび      |
| 3) 手あそびからリズムあそびへ  | ・たまごでおりょうり            →ひっくりかえしてポン  |
| 4) 手あそびから鬼ごっこへ    | ・むっくりくまさん              →おいかけっこ     |



5) 2人で

- ・パンやさんにおかいもの
- ・しあわせなら手をたたこう
- ・やきいもグーチーパー

6) 運動チャレンジ



**①姿勢かえあそび**

自分ひとりでするときは、①～③のポーズを、順番に、テンポよく1分間くらいくり返そう。

**②正座両足とび起きをする**

・正座位より両手を振り上げ、一気に立ち上がります。

**③開いて閉じて閉じて**

・足は「開く」「閉じる」「閉じる」の運動を、手は「横(水平に)」「下(体側に)」の運動を、いっしょにくり返しながらいります。



**④V字バランスをする**

- ・手を床につけ、からだを支えてV字姿勢を保ちます。
- ・上達したら、手と足を床から上げて、V字姿勢を保ちます。

**⑤足文字**

- ・両足をそろえて、まっすぐ高く上げ、足先で「1, 2, 3 ...」「い, ろ, は ...」「A, B, C ...」等と、繰り返します。
- ・膝を曲げないようにして、つま先をそろえて、できるだけ大きな数字や文字を書くように心がけます。

**⑥腕立て腕屈伸をする**

- ・足を伸ばして腕を立て、腕を屈伸させます。
- ・開脚だけでなく、開脚でも練習してみます。

**⑦手たたき腕ジャンプをする**

- ・腕ジャンプをし、ジャンプ中に手をたたきます。
- ・慣れたら、リズムカルに連続して行います。

(平成24年度 科学研究費/産学共同研究 課題番号24300244(代表:橋本 明)の助成を受けて作成)

**⑧腕立て脚開閉をする**

- ・「開いて」で両脚を左右に開き、「閉じて」で両脚を閉じます。
- ・慣れたら、リズムカルに連続して行います。

**⑨足のばし前屈をする**

- ・長座の姿勢で、膝を曲げずに前屈をします。
- ・力を抜いて行います。
- ・補助する場合、子どもの背を手で軽く押します。

**⑩腹筋運動をする**

- ・両手を頭の後ろで組み、上体をゆっくり起こします。
- ・同じテンポでリズムカルに続けます。
- ・脚が動きすぎるときは、補助者に脚をもってもらい、脚を固定します。



**⑪片脚屈伸**

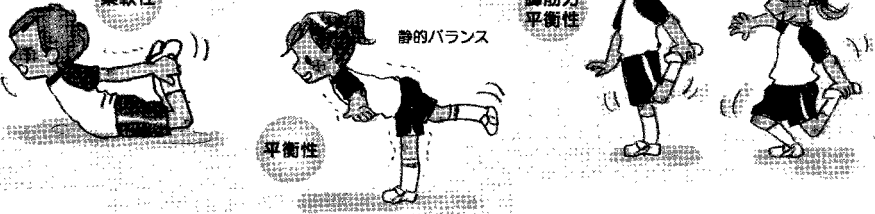
- ・片手で足先をつかみ、上げた方の膝が軸足のくるぶしに触れるまで軸足を曲げ、その後、直立にもどします。
- ・何回、くり返してできるか、挑戦してみましょう。

**⑫ゆりかごになる**

- ・うつ伏せ姿勢で足首をもち、できるだけ反るようになります。
- ・胸をはり、顔をできるだけ上げます。

**⑬片足でバランスをとる**

- ・片足立ちでいろいろなポーズをし、バランスをとります。



## 〔ワークショップE〕

### 教育としてのキッズヨガの取り組み

楠 美代子 (みなくしみよこ)

〔一般社団法人日本キッズヨガ協会 代表理事〕

key word : キッズヨガ, ヨガ教育, 年代別指導目的, プログラム構成, メンタルヘルス

#### 1. キッズヨガの紹介

キッズヨガは、呼吸を意識しながら、また、歌を歌ったり声を出しながら、体操や様々なポーズを行う、体力、特に調整力を高める全身運動です。指導者のポーズを観察し、誘導の言葉を聞きながら、模倣し、からだの使い方を考え表現するという、複雑な行程を含みます。それを繰り返し行うことで、神経系がより発達していきます。また、呼吸を意識しながら様々なポーズを展開することで、柔軟性が増し、バランスよく筋肉が発達し、姿勢が整います。さらに、複数でひとつのポーズを完成させる時や、ヨガの要素を含むゲームを行う時は、協力する大切さ、友だちと共に達成する喜び、互いの力加減、周囲を気遣う思いやり、ルールを守るといった社会的、精神的、情緒的側面の発育が促されま

す。キッズヨガは、大人に向けた一般的に知られるヨガのように、ひとつのポーズを長く維持するのではなく、こまめにたくさんのポーズを行うことで、子どもたちのバランスよいからだの育ちをサポートします。

今回の実技は、年長児～小学校3年生までを対象した、導入期の取り組みを紹介します。

#### 2. キッズヨガの長期的教育目標

- ①多様な動きを通してからだの使い方を身につけ、自分がどのように動き、感じているか、自分の心やからだの状態を把握する力をつけること。
- ②精神的、情緒的、社会的側面において、自分のからだや心を整え、周囲の人々や環境と調和する、健康的な考え方をもち、実行する力や、自己メンテナンスの方法を身につけること。

#### 3. 年代別指導目的

##### (1)幼児期

- ①からだの部位や方向など、様々な名前を知ること。
- ②ヨガの楽しさや生活における有用性を実感すること。
- ③協力し、チームでの達成感を感じる。
- ④あいさつ、身だしなみ、用具を大切にすること等、基本的な生活習慣を身につけること。

##### (2)児童期

- ①姿勢を整え、維持できる力、呼吸と動きを連動させ、滑らかに行う力、柔軟性を高めること。
- ②内臓、筋肉、骨など、各器官のしくみや働きを理解すること。
- ③自己の考えや感情について理解を深め、適切に表現できる力を身につけること。
- ④自分の行動に対する責任感をもつこと。

#### 4. キッズヨガクラス構成について

##### (1)標準指導プログラム構成要素 30～45分 (準備、身だしなみ、片づけを含む)

- ①はじめのあいさつ (呼吸法と心やからだの話を含む)
- ②ヨガポーズ (休憩の時間を含む)
- ③終わりのあいさつ (振り返りの時間を含む)

##### (2)各構成要素の特徴と役割

- ①はじめのあいさつ (呼吸法と心やからだの話を含む)

あいさつにより、気持ちの切り替えをします。ヨガの時間と、その前後の時間との区切りをつけ、子どもたちが集中してヨガに取り組める準備を行います。

ヨガにおいて、呼吸を意識して行うことは、心と呼吸が連動するため、とても重要といわれています。呼吸が浅いと、交感神経が優位になり、興奮気味で感情が高ぶりやすくなり、落ち着いて物事を考えたり、物事に取り組む姿勢になりにくいのです。呼吸法の練習をすることで、呼吸器系機能が高まり、酸素が効率よく体内を巡るため、からだと心が安定していきます。また、脳の働きも活発になり、集中力が増します。

心やからだについて考える時間をとるのは、自分のからだや心に関心をもち、自分らしさとは何かという事に目を向ける為です。からだを使い、言葉を通して、考える力を養うように誘導します。「からだや心の変化に注目する」「感情の制御」の時間でもあることを、指導者は、わかりやすく簡潔な言葉によって誘導します。話の内容は、からだの部位の機能、感情、考え、ストレスについて。また、空気、光、エネルギー等、子どもにわかりやすく伝えます。

更に、考えを発表する、友だちの話聞く等、話の主旨について考え、伝え合う時間を設け、自尊心を高め、協調性やコミュニケーション能力を育みます。

### ②ヨガポーズ（休憩の時間を含む）

指導者の姿勢やポーズを目で見て、言葉聞き、脳で考え、からだで同じように表現するという一連の流れは、発育発達途中にある幼児の神経系に、とても良い刺激となります。想像性のある話を用いることで、イメージ力が増して、脳の活性化を促します。柔軟性を高め、多様な動きから、全身の筋肉がバランスよく発達し、姿勢を正して座る、立つことができるようになります。

適度な筋肉の緊張と弛緩の繰り返しによって、からだがかたい疲れを感じ、過度の緊張を和らげることができます。ポーズを行う際には、子どもたちの発達段階に応じたポーズとアレンジが必要になります。子どもがヨガに慣れてきたら、少しずつポーズの難易度を上げ、挑戦させて、できた時の喜びを体験させる機会を増やしていきます。また、複数でつくるポーズを通し、協力すること、仲間といっしょに達成した時の喜びの大きさ、友だちへの力加減から思いやりの心を育てます。

指導者の誘導により、次々と展開される動植物を演じていくことで、多様な動きを提供することができ、運動の楽しさを感じながら、からだの使い方を覚えていきます。指導者は、気持ちよく手足が伸びているか、楽しくからだを動かしているか、呼吸が止まり方んでいないかを注意して指導を進めます。

キッズヨガでは、精神統一や安定さを図る時間をもつ意味で、活動中や終わりのあいさつの前に、短時間の休憩を設けます。一度、心身を落ち着かせることで、呼吸を安定させ、副交感神経優位にし、全身の疲れを軽減させていきます。

### ③終わりのあいさつ（振り返りの時間を含む）

どんなポーズを行ったか、この時間に何を行ったか、簡単におさらいをして記憶の定着を図ります。また、次回につなげる課題を伝えます。終わりのあいさつをさせ、ヨガの時間とその前後のメリハリをつけます。常に、感謝を心がける習慣づけを行って終わります。

## 5. 謝辞

本取り組みを進めるにあたり、日々多大なご協力をいただいた先生方、保護者の皆さま、子どもたちに、深く御礼を申し上げます。

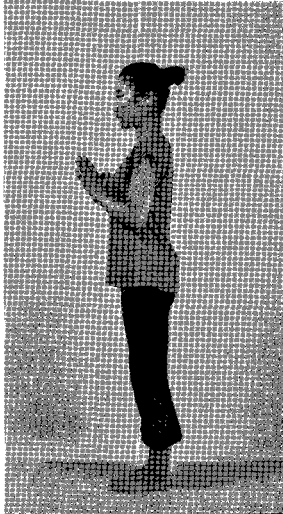
1. 山のポーズ

Mountain pose , Tadasana

(タダアーサナ)

【まっすぐに立って両手を合わせる姿勢】

基本の姿勢。からだの中心を知る。

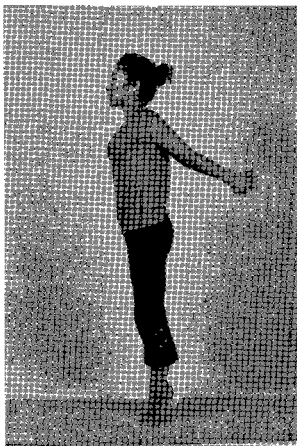


2. 小鳥のポーズ

Small birds , Practice for the mountain pose

【山のポーズのための練習ポーズ】

肩甲骨の可動域の拡大。平衡性の向上。



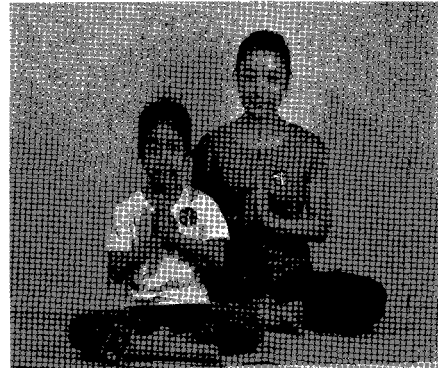
3. だいぶつさんのポーズ

Easy Seated Pose , Sukhasana

(安楽座・スカーサナ)

【脚を組み、床に座る姿勢】

正中線の維持と、姿勢安定



4. 蝶々のポーズ(合せきのポーズ)

Bound Angle Pose , Baddha Konasana

(バッド・コーナ・アーサナ)

【両足の裏を合わせて前屈する姿勢】

股関節の可動域の拡大。呼吸と動きの協応性の習得。



5. ヘビ・犬のポーズ

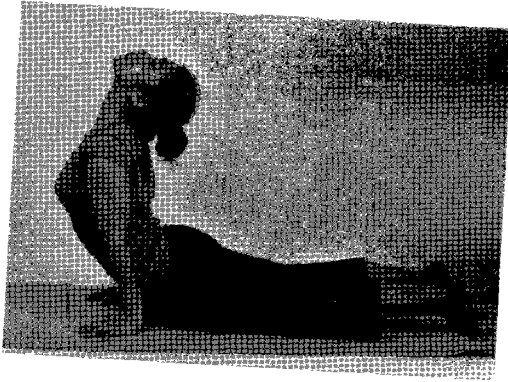
Upward-Facing Dog , Urdhwa Mukha Svaanasana

(ウドヴァ・ムカ・シュヴァナーサナ)

【両手を床についてからだを反らす姿勢】

手首、背中、尻の筋力強化。

背骨や肋間筋群の柔軟性向上による肺機能の充進



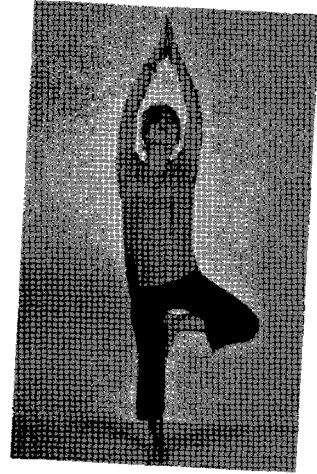
7. 木のポーズ

TreePose , Vrksasana

(ブルックシャ・アーサナ)

【木のように、片足でバランスをとる姿勢】

集中力、平衡性向上。腹背筋、太腿部の筋力強化。



6. こいぬのポーズ

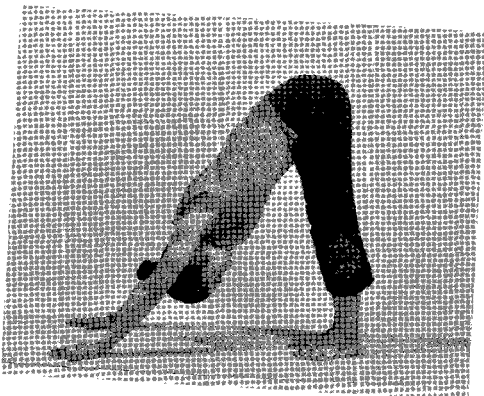
Downward-Facing Dog , Adho Mukha Svanasana

(アド・ムカ・シュヴァナーサナ)

【両手足を床につけて、上半身が逆さになる姿勢】

大殿筋、大腿筋、広背筋の筋力強化と

三半規管の発達。背面の柔軟性向上。



8. 川のポーズ

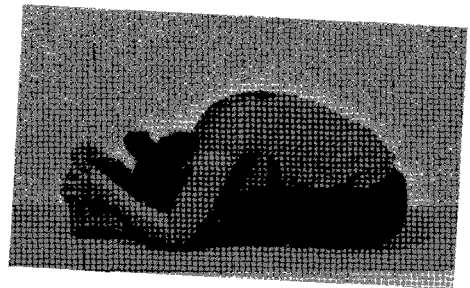
Seated Forward Bend , Paschimottanasana

(パスチモッタナーサナ)

【長座になり前屈をする姿勢】

大腿部の筋力強化。背面の柔軟性向上。

リラクゼーションとリフレッシュ効果。



## 3世代ニュースポーツ -クubb (KUBB) -

高橋 伸

(国際基督教大学)

key words : クubb, Kubb, ニュースポーツ, 3世代スポーツ, ハイタッチ

クubbはスウェーデン発祥の薪投げゲームです。主に芝生や草地の平地に5m×8mのコートを作り、木製の用具を使って2チーム対抗で行います。

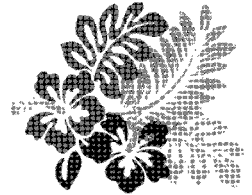
1チーム3～6人。両チームはコートを挟んで向かい合い、相手陣に立てられた5個のクubb(角材)を6本のキャストピナ(丸棒)を下手投げで投げて全部倒し、中央に立てられたキングを倒すと勝ちとなります。また、相手チームに倒されたクubbは攻撃前に相手コートに投げ入れ、陣取り合戦の要素も加わり戦略性のあるゲームが楽しめます。

クubbの特徴として次のことが挙げられます。

- ① 的当てでありながらコートを使った対面型のチームゲーム
- ② 的当てと陣取りが融合している
- ③ 子どもから高齢者まで一緒に楽しめる
- ④ チームメイトが当てると喜びを共感できる
- ⑤ 公園・広場・庭・空き地などスポーツ施設以外でも楽しめる

当日はプレーの体験と、クubbの紹介、競技ルールなどの資料を配布する予定。

ノアノア・フラスタジオ / ノアノア オリ タヒチ  
『楽しいフラ・タヒチアンダンス』



<Program>

- 1.Green Rose Hula (とてもよい香りのする愛しいグリーンローズ。あなたとの幸せがずっと続きますように…)
2. Ka Uluwehi O Ke Kai(目の前の大海原にいろいろな種類の海藻が揺れています。どれもこれも採って混ぜて食べてしまおう！)
- 3.Lehua Puakea (とても珍しい白く美しいレフアと、その花を求めて飛んでくる鳥を恋人たちに例えて歌っています。)
- 4.Pua 'Iliahi (白檀をハワイ語で「イリアヒ」といいます。甘く強い香りを放つイリアヒの若芽を愛する人に例えています。)
- 5.Kaimuki Hula (ダイヤモンドヘッドの裏側にあるカウムキの街を舞台にしたラブソング。離れ離れの2人の心を風が繋ぎます。)
- 6.Tiare Opuhi (レッドジンジャーの花をタヒチでは「オプヒ」といいます。恋人への想いを水辺に咲くオプヒに例えたポエムです。)
- 7.Fakalufilufi (大好きな彼と踊っていると、素敵な彼には次々と女性からのお誘いが…ああ私たち、どうすればいいの?)
- 8.Fareara (世界最大のカヌーレース「ハワイキヌイヴァア」。レースは3日間。全129kmを力いっぱい漕ぎ続けます。)

<Performer>

清水美樹・清水宏子・物集陽子・中西多恵子・岡田政江・泉敦子・森本真弓・高橋薫・粕谷節子・設楽こずえ・飛鳥修子・相田宮子・村山令子・浅田日出子・田中明美・平塚由美子・稲垣久江・岡崎浩美・内野明子・栗原こずえ・池田昌子・久米明日香・古本真理・塚本律子・江川智子・近藤崇賛・佐久間充子・梶花菜・森田安美・山本由紀・樺澤久美・久米愛莉・大橋明歩・澤口萌果・相馬有那・近藤英愛・谷堂杏奈・奥田さやか・太田響希・内野柚花

(以上、40名)

ノアノア・フラスタジオ / ノアノア オリ タヒチ

ハワイの歴史ある文化の一つ『フラ』を学びながら、フラを通じた新しい仲間作りを大切に、からだ  
と心のバランスを重視しながら、楽しくレッスンをしています！



主宰 高木 聡実

元全日空のキャビンアテンダント。ハワイで感動的なフラに出会い、以来、  
虜に。1992年、カウアイ島で行われたタヒチアンのコンペティション「タ  
ヒチフェット」に日本として初参加し、入賞。帰国後「ノアノア」を結成  
し、ディナーショーやコンサート等、多数イベントに出演。2000年、埼  
玉県所沢市に「高木聡実ノアノア・フラスタジオ」を設立。本格的に後進  
の指導にあたる。2004年、世界一周クルーズ船「パンフィックピーナス」に「ち  
ばてつやプロダクション ハワイアン事業部」所属のハワイアンバンド「アイランドウイ  
ンズ」とともに乗船し、ハワイアンショー及びフラレッスンの講師をつとめ、好評を博す。その後、「にっぽん丸」でもダンサー及び講  
師として乗船。現在、埼玉ハワイアンフラ協会副会長。スタジオとしては、昨年「茅ヶ崎マカナ フラフェスティバル」のクブナ部門で  
優勝、タヒチアンでもソロ、グループともに優勝・入賞多数。

と心とのバランスを重視しながら、楽しくレッスンをしています！



所在地：埼玉県所沢市小手指町 1-26-6-3 階 / 最寄駅：西武池袋線「小手指」駅 / 問合せ：電話 04-2921-9981

# 第 46 回学会大会

口頭発表・演題



## 沖縄県幼児の生活リズムの問題とその対策

### 一 (2) 地区別にみた幼児の生活習慣の実態と余暇時間の費やし方の特徴と課題一

○照屋真紀

前橋 明

〔早稲田大学大学院〕

〔早稲田大学人間科学学術院〕

#### 要 旨

2013年11月～2014年2月に、沖縄県幼児8,895人の保護者に対して、子どもの生活習慣と子育てに対する保護者の意識に関するアンケート調査を実施し、地区ごとに幼児の生活時間と保護者の理想とする幼児の生活時間、ならびに余暇時間の費やし方を分析した。

その結果、

- (1) 「22時以降」に就寝する幼児の割合は中頭・那覇地区の幼児に多く、中頭・那覇地区の幼児は遅寝の傾向にあることを確認した。「20時半～21時半前」に就寝する幼児の割合は島尻地区の幼児が有意に多かった ( $p < 0.01$ )。わが子の理想の就寝時刻について、島尻地区の幼児の保護者では「20時半前」「20時半～21時前」とする割合が、有意に多く、那覇地区においては、「21時～21時半前」と答えた保護者が最も多かった ( $p < 0.01$ )。中頭地区では「21時半～22時前」「22時以降」が多いことが確認され、幼児期の子どもにとって、正しい就寝時刻についての保護者の知識に差のあることが示された。
- (2) 那覇地区の幼児は、外あそび時間が「30分未満」の割合が5割おり、1%水準で有意に多かった。また、テレビ・ビデオ視聴時間が「30分未満」の幼児は、島尻地区に多く、「2時間以上」の幼児は中頭地区に多かった。長時間のテレビ・ビデオ視聴が中頭地区の幼児の就寝時刻を遅らせる起因となっていることが確認された。

これらのことより、子どもの健全育成にとって必要な正しい生活時間や余暇時間の過ごし方について、地区ごとの特徴に合わせた指導啓発をしていくことが求められた。

key words : 沖縄県地区, 幼児, 生活リズム, 余暇時間, 保護者

#### はじめに

早稲田大学子どもの健康福祉学研究室では、わが国の子どもたちの生活習慣の実態や体力・運動能力に関する調査・測定を広域で行い、子どもたちの抱える・抱えさせられている問題点を抽出し、改善策を検討してきた。その中で、沖縄県全体と離島を含めた各地域における、幼児の生活実態に関する研究<sup>1-2)</sup>が行われてきた。先行研究<sup>3)</sup>においては、沖縄県6市にみた幼児の生活習慣の実態が明らかにされてきた。しかし、地区別で分析した幼児の生活習慣や余暇時間の費やし方、幼児の生活習慣に関する保護者の意識の比較について、沖縄県を対象とした研究は未だ実施されていない。

そこで、本研究では、沖縄県の幼児の生活習慣の実態を地区別で比較・検討し、地区ごとの生活習慣や余暇時間の費やし方に関する特徴を把握するとともに、保護者による幼児の生活習慣や余暇活動の意識についても調査し、分析することとした。地区別に分析することにより、地区別の健康管理上の問題点を確認し、その改善策を検討することとした。

#### 方 法

2013年11月～2014年2月に、沖縄県10市町村の保育園131園に通う2歳～6歳児5,097人(男児2,537人、女児2,560人)と沖縄県14市町村の幼稚園72園に通う3歳～6歳児3,798人(男児1,904人、女児1,894人)の保護者に対して、子どもの生活習慣に対する保護者の意識を尋ねるアンケート調査を実施した。主な調査項目は、就寝時刻・起床時刻・降園後のあそび時間などの生活実態と保護者の理想とするわが子の生活時間や生活の実態であった。

なお、分析については、地区別に「中頭」「那覇」「島尻」の3群に分けて、幼児の就寝時刻、保

護者の理想とする幼児の就寝時刻、余暇時間の費やし方を比較・分析した。

統計処理は、SPSS (Ver. 24.0) を用いて、幼児の生活習慣と地区の関連性をみるために、クロス集計と調整残差<sup>4)</sup>を行った。また、地区別に、幼児の生活時間の平均値の差を比較するために、一要因分散分析<sup>4)</sup>を行った。

### 倫理的配慮

調査を行うにあたり、研究の目的と方法、個人名が特定されることはなくプライバシーは保護されること、調査結果は研究目的以外に使用しないことを説明した。

### 結 果

#### 1. 就寝時刻

男児の平均就寝時刻は、21時25分(島尻)～21時36分(中頭)、女児では21時26分(島尻)～21時35分(中頭・那覇)であった(表1)。「22時以降」に就寝する幼児は、男児で27.3%(島尻)～39.3%(中頭)、女児では29.1%(島尻)～38.8%(中頭)いた(図1)。「22時以降」に就寝する幼児の割合は中頭地区の幼児が有意に多かった( $p < 0.01$ )。また、「20時半～21時前」、「21時～21時半前」に就寝する幼児の割合は、島尻地区の幼児が有意に多かった( $p < 0.01$ )。

#### 2. 保護者が考える幼児の理想就寝時刻

保護者が考える幼児の理想就寝時刻は「21時～21時半」と答えた保護者の人数割合が最も多く、男児の保護者で63.4%(島尻)～70.6%(那覇)、女児の保護者では64.5%(島尻)～71.2%(那覇)であった(図2)。中頭地区の男児をもつ保護者は「21時半～22時前」を理想とした割合は1%水準で多く、「22時以降」を理想とした割合は5%水準で多かった。島尻地区においては、「20時半前」「20時半～21時前」を理想とする割合が多かった( $p < 0.01$ )。

#### 3. 外あそび時間

男児の平均外あそび時間は、37分(那覇)～46分(島尻)、女児では33分(那覇)～45分(島尻)であった。外あそび時間が「30分未満」の幼児は、那覇地区が最も多く(男児47.6%、女児51.2%)、1%水準で有意に多かった(図3)。外あそびが「2時間以上」の幼児は島尻地区の女児(14.3%)が有意に多かった( $p < 0.01$ )。

#### 4. テレビ・ビデオ視聴時間

男児の平均テレビ・ビデオ視聴時間は、1時間29分(那覇・島尻)～1時間37分(中頭)、女児では1時間23分(那覇)～1時間31分(中頭)であった。テレビ・ビデオ視聴時間が「30分未満」の幼児は、島尻地区が最も多く(男児4.1%、女児5.6%)、1%水準で有意に多かった(図4)。テレビ・ビデオ視聴時間が「2時間以上」の幼児は、中頭地区(男児42.0%、女児39.9%)が1%水準で有意に多かった。

### 考 察

沖縄県の幼児の生活実態と地区別に比較したところ、平均就寝時刻において、島尻地区と、他2地区と比較して、9分～11分の開きがあった。就寝時刻別の人数割合において、中頭・那覇地区と島尻地区を比較すると、「22時以降」に就寝する幼児の割合が多かったことから、中頭・那覇地区の幼児は遅寝の傾向にあることを確認した。わが子の理想の就寝時刻について、島尻地区の幼児の保護者では「20時半前」「20時半～21時前」とする割合が有意に多く、那覇地区においては、「21時～21時半前」と答えた保護者が最も多く、中頭地区では「21時半～22時前」「22時以降」の多いことが確認され、幼児期の子どもにとって、正しい就寝時刻についての知識に差のあることが示された。幼児の就寝・起床は、親の影響を受けること<sup>5)</sup>が報告されていることから、子どもの健全育成にとって必要な生活時間を啓発し、保護者が正しい知識を得る機会を与えることが必要といえよう。島尻地区において、幼児の生活リズムに関する保護者への指導や育成がどのように行われている

表1 地区別にみた沖縄県幼児の生活活動時間および人数

項目	対象	男児						女児					
		中頭(1285人)		那覇(1496人)		島尻(1660人)		中頭(1316人)		那覇(1529人)		島尻(1609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36分	39分	21時32分	37分	21時25分	35分	21時35分	36分	21時35分	37分	21時26分	33分
睡眠時間		9時間21分	35分	9時間22分	36分	9時間22分	33分	9時間20分	36分	9時間20分	37分	9時間22分	33分
起床時刻		6時57分	28分	6時54分	28分	6時47分	25分	6時56分	28分	6時55分	29分	6時48分	26分
朝食時刻		7時17分	27分	7時13分	27分	7時07分	24分	7時16分	28分	7時15分	29分	7時07分	25分
排便時刻		12時44分	33分	13時07分	35分	11時56分	32分	13時02分	32分	13時38分	32分	11時43分	31分
登校時刻		8時10分	31分	8時07分	32分	8時01分	26分	8時01分	26分	8時08分	33分	8時01分	27分
帰宅時刻		16時53分	116分	17時10分	98分	16時52分	113分	16時47分	124分	17時10分	99分	16時48分	115分
あそび時間		2時間43分	87分	2時間25分	74分	2時間31分	83分	2時間36分	83分	2時間21分	75分	2時間30分	83分
うち、外あそび時間		45分	53分	37分	49分	46分	56分	41分	50分	33分	46分	45分	56分
テレビ・ビデオ視聴時間		1時間37分	58分	1時間29分	56分	1時間29分	59分	1時間31分	56分	1時間23分	53分	1時間28分	57分
夕食開始時刻		19時02分	37分	19時03分	37分	19時01分	36分	19時04分	37分	19時06分	37分	19時03分	36分

\*\* : p < 0.05, \*\* : p < 0.01

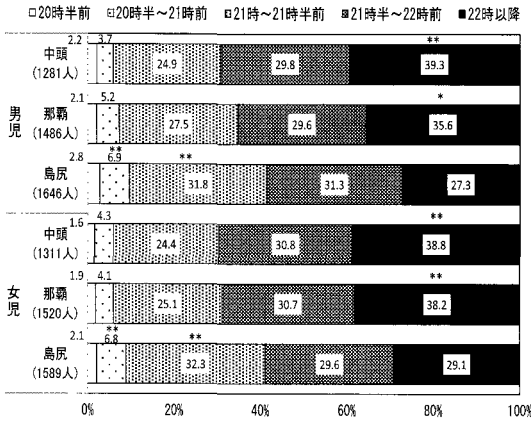


図1 地区別にみた沖縄県幼児の就寝時刻の人数割合

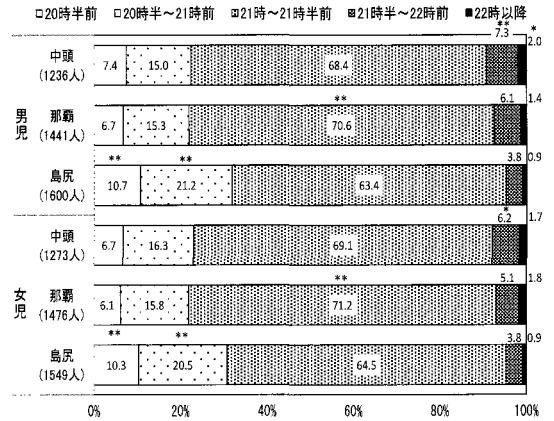


図2 地区別にみた保護者の理想とする沖縄県幼児の就寝時刻人数割合

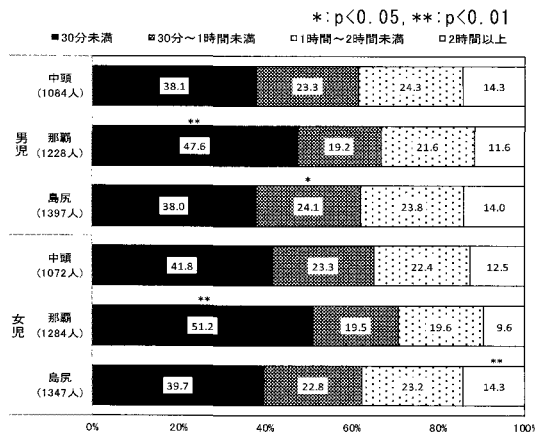


図3 地区別にみた幼児の外あそび時間の人数割合

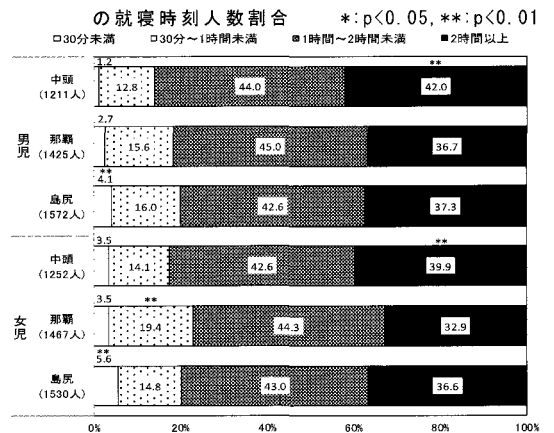


図4 地区別にみた幼児のTV・ビデオ視聴時間の人数割合

\* : p < 0.05, \*\* : p < 0.01

\*\* : p < 0.01

るかを把握し、他地区も生活習慣の意識の改善が図れるような支援活動が求められた。

那覇地区においては、外あそびが「30分未満」の幼児の割合が多かった。就寝時刻を早めるためには、日中の余暇活動の中で戸外あそびを奨励<sup>6)</sup>し、子どもたちの運動量を増やして、夜には心地

よく疲れさせることが求められる。しかし、那覇地区は、他2地区と比較して、都市地区であるため、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、いっしょに外に遊ぶ身近な友だちの減少など、外あそびに興じる環境が整っていないことが懸念された。今後、外あそびを行うために必要な物理的・人的環境の実態調査を行い、改善策を検討することが必要であろう。

中頭地区においては、テレビ・ビデオ視聴時間が「2時間以上」の割合が多い特徴を確認した。幼児期にテレビやビデオの視聴時間が長いと、就寝が遅くなる<sup>7)</sup>ことが指摘されていることから、中頭地区幼児においても、長時間のテレビ・ビデオ視聴が就寝時刻の遅れに起因しているものと推察した。幼児のテレビ・ビデオ視聴に関しての保護者の介入や家庭における健康的なテレビ・ビデオ視聴のルールづくりをすることを保護者に啓発する必要があるだろう。

### まとめ

2013年11月～2014年2月に、沖縄県幼児8,895人の保護者に対して、子どもの生活習慣と子育てに関する保護者の意識調査を実施し、地区ごとに幼児の生活時間と、保護者の理想とする幼児の生活時間、および余暇時間の費やし方を分析した。

その結果、

- (1) 「22時以降」に就寝する幼児の割合は中頭・那覇地区の幼児に多く、中頭・那覇地区の幼児は遅寝の傾向にあることを確認した。「20時半～21時半前」に就寝する幼児の割合は島尻地区の幼児が有意に多かった ( $p < 0.01$ )。わが子の理想の就寝時刻について、島尻地区の幼児の保護者では「20時半前」「20時半～21時前」とする割合が多く、那覇地区においては、「21時～21時半前」と答えた保護者が最も多かった。中頭地区では「21時半～22時前」「22時以降」が多く確認され、幼児期の子どもにとって、正しい就寝時刻についての保護者の知識に差があることが示された。
- (2) 那覇地区の幼児は、外あそび時間が「30分未満」の割合が5割おり、1%水準で有意に多かったため、外あそびを行うために必要な環境の実態調査を行い、改善策を検討することが、今後必要であろう。テレビ・ビデオ視聴時間が「30分未満」の幼児は島尻地区に多く、「2時間以上」の幼児は中頭地区に多かった。長時間のテレビ・ビデオ視聴が中頭地区の幼児の就寝時刻を遅らせる起因となっていることが確認された。

以上のことより、子どもの健全育成にとって必要な正しい生活時間や余暇時間の過ごし方について、地区ごとの特徴に合わせた啓発をしていくことが求められた。

### 謝辞

本研究を進めるにあたり、調査にご協力をいただきました、前沖縄県島尻郡教育研究所羽根田幸江先生、沖縄県14市町村の教育委員会、沖縄県私立保育園連盟会長玉城善徳先生、沖縄県の幼稚園・保育園とその関係者の皆様、保護者の皆様に、心よりお礼申し上げます。

### 文献

- 1) 松尾瑞穂・前橋 明：沖縄県における離島幼児の健康福祉に関する研究（I）－石垣島の幼児の生活実態とその課題－，食育学研究2（1），pp.32-42，2007.
- 2) 黒島さくら・前橋 明：沖縄県における夕食開始時刻別にみた幼児の生活実態，子どもの健康福祉研究 15，pp.75-93，2011.
- 3) 黒島さくら・前橋 明：子どもの未来づくり3－沖縄県における地域別にみた幼稚園幼児の生活実態－，明研図書，pp.90-105，2012.
- 4) 竹原卓真：SPSSのススメ1，北大路書房，pp.100-242，2007.
- 5) 三星喬史・加藤久美・清水佐知子・松本小百合・鷹野雪保・井上悦子・毛利育子・下野九理子・大野ゆう子・谷池雅子：日本の幼児の睡眠習慣と睡眠に影響を及ぼす要因について，小児保健研究 71（6），pp.808-816，2012.
- 6) 前橋 明：体温リズムと子どもの生活－心身ともに健康で、生き生きとした暮らしづくりのための知恵－，運動・健康教育研究 19（1），pp.1-6，2011.
- 7) 服部伸一・足立 正・嶋崎博嗣・三宅孝昭：テレビ視聴時間の長短が幼児の生活習慣に及ぼす影響，小児保健研究 63（5），pp.516-523，2004.

## 近年の余暇活動や生活習慣が台湾乳幼児のからだに与える影響

○前橋 明〔早稲田大学人間科学学術院〕

五味葉子〔早稲田大学大学院〕

key words : 台湾乳幼児, カウプ指数 (体型), 余暇活動, 運動不足, 生活習慣

### 目 的

台湾において、2015年5～6月に、乳幼児の生活習慣の実態調査を行ったところ、台湾乳幼児の午後あそびの活動内容は静的なあそびが多いこと、就寝時刻は遅く、午後10時以降就寝児が約5割おり、毎日朝食を摂取している幼児の割合は70%台と低いことを確認した。

そこで、より詳細な台湾乳幼児の余暇活動や生活習慣の実態を把握し、それらの変化がからだに与える影響を分析するとともに、健康管理上、台湾において改善すべき点を提案すべく、2015年5～9月まで生活習慣の調査を延長して実施した。

そして、本報では、近年の台湾乳幼児の抱える・抱えさせられている健康管理上の問題点やからだの問題を抽出し、問題改善策の提案を行うこととした。

### 方 法

2015年5月～2015年9月に、台湾の台北市、新北市、桃園市、台南市、高雄市、台東市、彰化縣、南投縣、嘉義縣、宜蘭縣などの0歳～6歳児18,803人(男児9,771人, 女児9,032人)の保護者に対して、子どもの体格(身長、体重)、余暇活動(降園後の外あそび時間、あそび場所、あそび内容)、生活習慣(就寝時刻、起床時刻、朝食の摂取状況、朝の排便の有無)等に関するアンケート調査を実施した。

倫理的な配慮としては、研究の目的と方法のほか、調査の回答は任意であること、個人名が特定されることなく、プライバシーは保護されることを調査園や保護者に対して説明し、賛同の得られた保護者からの回答を得た。なお、本調査の実施にあたっては、中華民国児童教保総合協会ならびに新北市政府の倫理審査を経て許可をいただいたうえで実施した。

### 結 果

#### 1. 台湾乳幼児のカウプ指数区分による体型

身長と体重から、カウプ指数【体重(kg)／身長(cm)<sup>2</sup>×10<sup>4</sup>】を算出すると、3歳女児を除いて、「普通」に該当する幼児が半分もいなかった(図1)。

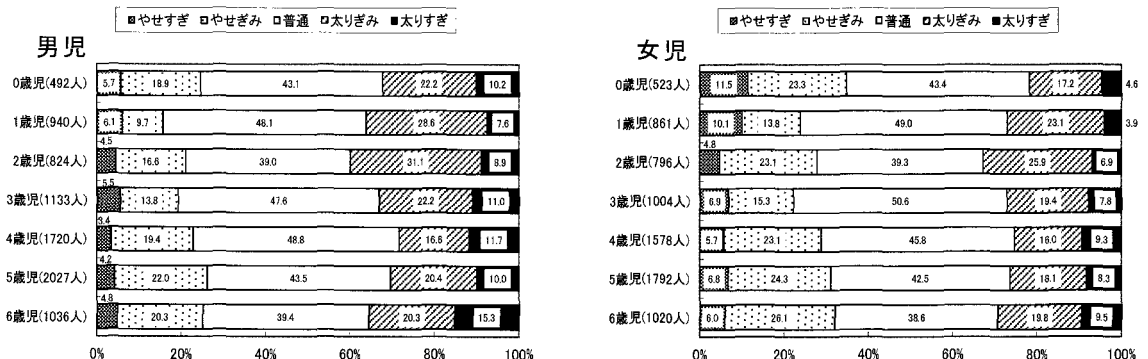


図1 台湾乳幼児のカウプ指数別の人数割合

#### 2. 台湾乳幼児の生活状況と余暇時間の費やし方

##### 1) 台湾乳幼児の生活時間

台湾乳幼児の生活時間の結果を、年齢別・性別に表1に示した。平均就寝時刻は21時30分を超えて遅く、平均睡眠時間は幼児期に必要なとされる10時間を満たさない短時間睡眠であった。起床も、午前7時を過ぎての遅起きであり、朝の活動開始時の大脳の機能は準備時間

の不足のため、しっかり機能しないのではないかと懸念した。また、平均排便時刻は、2歳以上では午後になっており、朝の排便のなさが顕著であった。さらに、平均テレビ・ビデオ視聴時間が、5・6歳児になると1時間30分を超えている実態が確認された。

表1 台湾乳幼児の生活時間および人数

男児	0歳児(650人)		1歳児(1131人)		2歳児(972人)		3歳児(1373人)		4歳児(2039人)		5歳児(2378人)		6歳児(1228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	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時35分	56分	21時29分	47分	21時41分	44分	21時40分	41分	21時44分	40分	21時46分	38分	21時48分	38分
睡眠時間	9時間18分	69分	9時間40分	49分	9時間39分	48分	9時間38分	42分	9時間34分	40分	9時間29分	39分	9時間26分	41分
起床時刻	6時51分	55分	7時09分	48分	7時20分	44分	7時19分	36分	7時19分	34分	7時16分	33分	7時14分	32分
朝食時刻	7時15分	65分	7時43分	56分	7時58分	50分	7時59分	45分	7時59分	46分	7時55分	44分	7時57分	46分
排便時刻	10時09分	217分	9時41分	194分	12時17分	315分	14時06分	331分	14時59分	321分	15時07分	319分	15時49分	300分
登園時刻	7時54分	38分	7時56分	40分	8時02分	40分	8時00分	33分	7時59分	31分	7時57分	30分	7時54分	30分
通園時間	12分	8分	11分	8分	11分	8分	11分	8分	11分	8分	11分	8分	10分	7分
あそび時間	3時間13分	135分	3時間34分	142分	3時間24分	128分	3時間13分	115分	3時間5分	107分	3時間1分	108分	2時間50分	107分
うち、外あそび時間	24分	47分	49分	59分	1時間2分	73分	59分	61分	1時間2分	67分	1時間4分	69分	1時間6分	76分
TV・ビデオ視聴時間	14分	35分	36分	45分	1時間4分	55分	1時間22分	68分	1時間27分	71分	1時間36分	76分	1時間41分	81分
遊ぶ人数(人)	2.7	1.5	2.7	1.5	2.6	1.3	2.6	1.2	2.5	1.2	2.5	1.3	2.5	1.4
夕食時刻	18時48分	64分	18時35分	48分	18時21分	42分	18時22分	39分	18時22分	39分	18時23分	37分	18時24分	37分
女児	0歳児(667人)		1歳児(1046人)		2歳児(945人)		3歳児(1194人)		4歳児(1877人)		5歳児(2117人)		6歳児(1186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	平均値	標準偏差
就寝時刻	21時42分	59分	21時31分	48分	21時41分	43分	21時43分	41分	21時44分	40分	21時47分	39分	21時48分	41分
睡眠時間	9時間15分	68分	9時間42分	52分	9時間41分	45分	9時間37分	41分	9時間33分	41分	9時間28分	39分	9時間25分	42分
起床時刻	6時56分	53分	7時14分	46分	7時22分	43分	7時20分	36分	7時18分	34分	7時16分	32分	7時14分	33分
朝食時刻	7時14分	61分	7時47分	56分	7時58分	51分	8時02分	47分	7時59分	45分	7時59分	46分	7時57分	45分
排便時刻	10時10分	223分	10時25分	224分	13時25分	315分	14時38分	325分	14時48分	320分	14時49分	309分	15時01分	311分
登園時刻	7時51分	36分	7時58分	40分	7時58分	37分	8時00分	32分	7時58分	32分	7時57分	30分	7時55分	30分
通園時間	12分	9分	11分	8分	12分	9分	11分	8分	11分	9分	11分	8分	11分	9分
あそび時間	3時間11分	131分	3時間22分	136分	3時間22分	128分	3時間8分	112分	3時間2分	106分	2時間55分	108分	2時間44分	97分
うち、外あそび時間	32分	64分	50分	66分	57分	60分	58分	63分	1時間0分	63分	58分	65分	57分	66分
TV・ビデオ視聴時間	12分	31分	36分	44分	1時間2分	60分	1時間22分	66分	1時間24分	69分	1時間31分	73分	1時間33分	72分
遊ぶ人数(人)	2.7	1.2	2.6	1.2	2.6	1.7	2.6	1.4	2.5	1.2	2.5	1.2	2.5	1.3
夕食時刻	18時48分	60分	18時35分	49分	18時35分	45分	18時23分	38分	18時23分	39分	18時23分	38分	18時25分	37分

2) 余暇時間の費やし方

何をして余暇時間を過ごしているのかをみるために、降園後のあそび内容を、図2に示した。また、あそびの場所としては、「家の中」に続いて、「公園」が第2位にあげられていた。

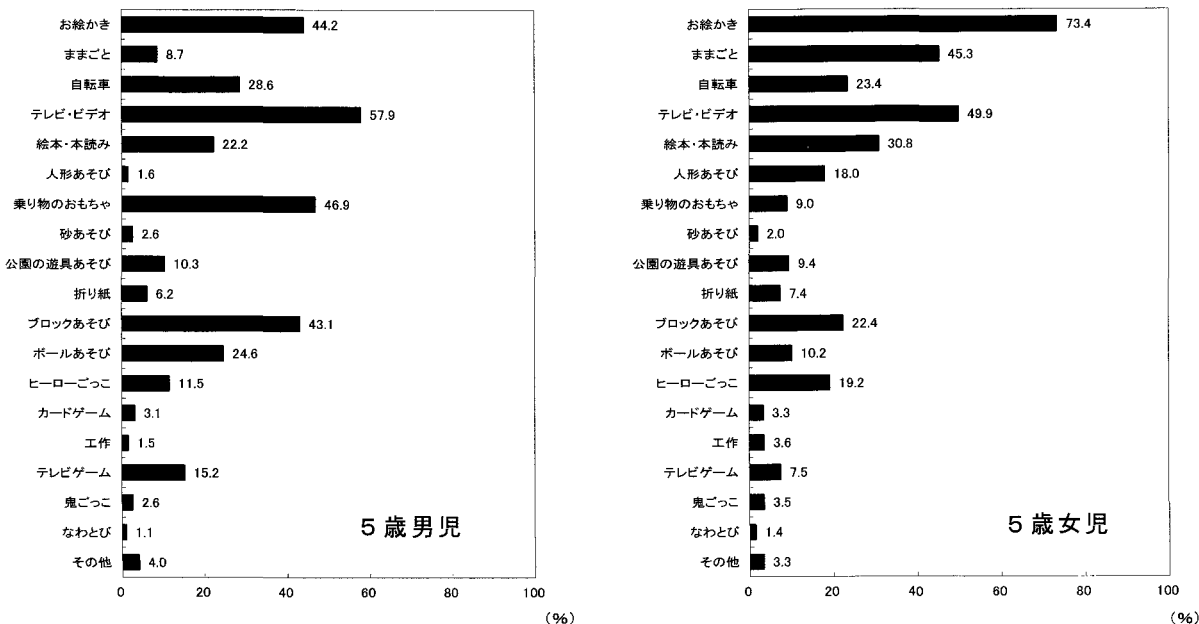


図2 台湾幼児の帰宅後のあそび：3項目選択

3) 運動状況

主な通園手段を、図3に示した。徒歩通園は、3歳を過ぎると、1割もいなくなり、ほとんどが車やバスでの通園で、からだを動かしての通園は僅少であった。

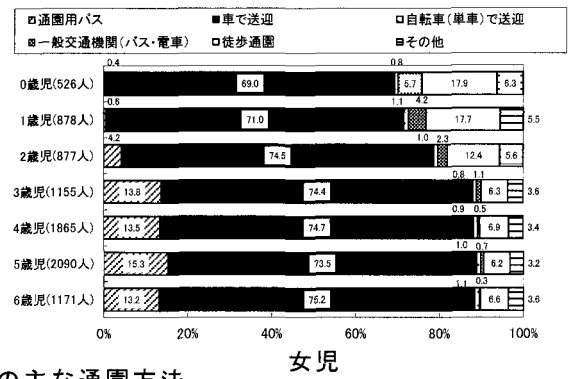
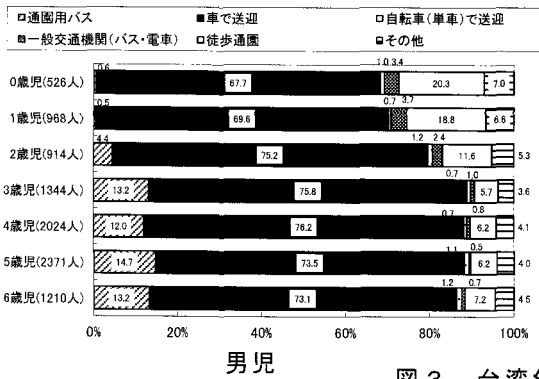


図3 台湾幼児の主な通園方法

4) 夜10時以降の活動と就寝時刻

夜10時を過ぎての活動は、きょうだいや玩具でのあそびのほか、テレビ視聴、テレビ・ゲーム、食事や外出もみられ、寝るための環境づくりができていないことを確認した(図4)。中でも、外出や食事をしてきたことから、生活習慣病の発症や肥満児の発現に結びつく可能性が示唆された。就寝時刻も、夜10時を過ぎている幼児が各年齢児に50%前後はおり、夜型で遅寝であることを確認した(図5)。

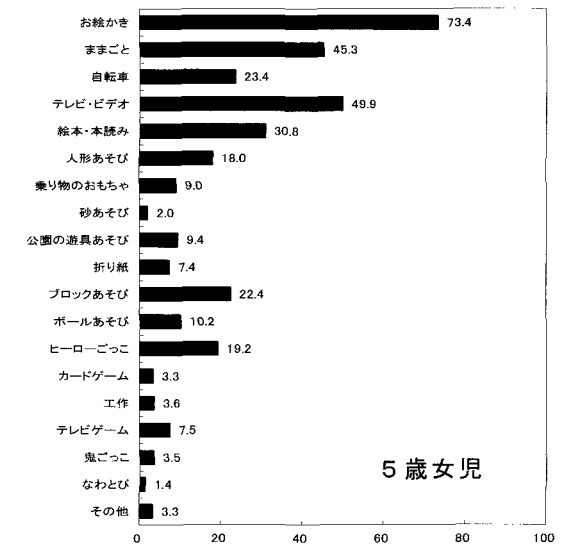
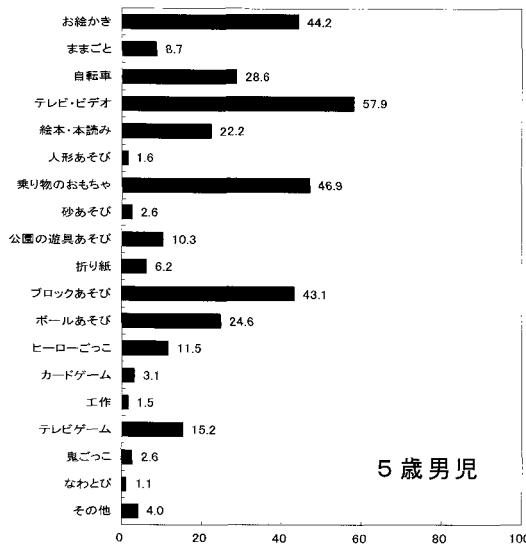


図4 台湾幼児の夜10時以降の活動

(%)

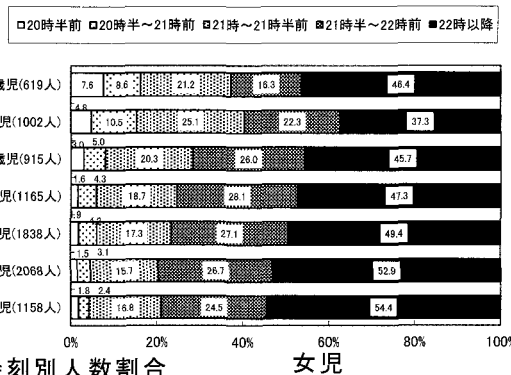
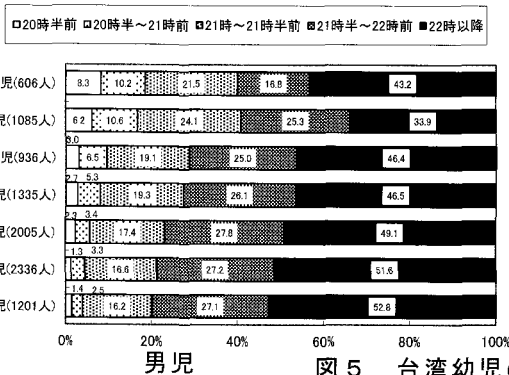


図5 台湾幼児の就寝時刻別人数割合

### 5) 朝食摂取状況 (図6)

遅寝で遅起きの結果、朝食食べる時間がなくなり、朝食の欠食へ、また、短時間睡眠による睡眠不足で食欲のなさにつながっていたことから、朝食摂取は9割前後にとどまっていた。

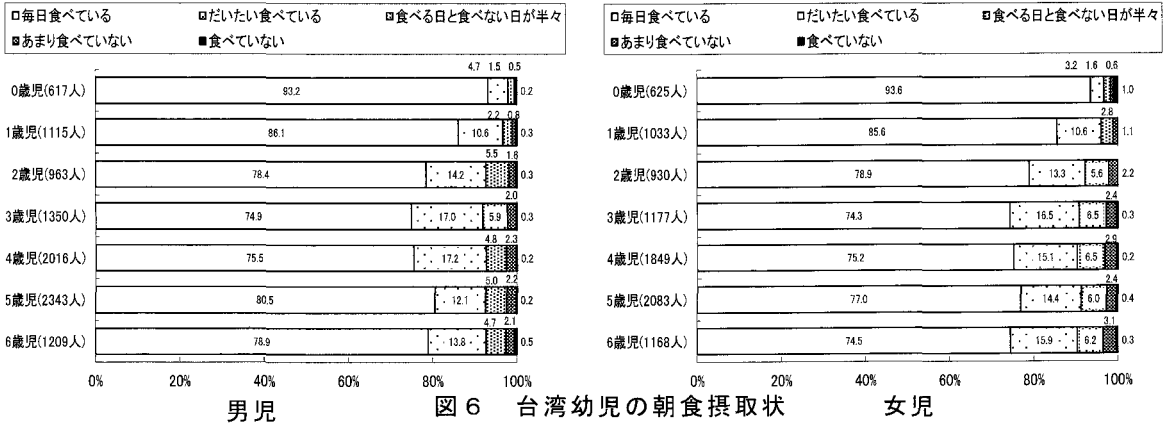


図6 台湾幼児の朝食摂取状況  
考 察

夜は、10時を過ぎても、テレビ・ビデオ視聴をして、光や音刺激を得ており寝られない。さらに、外出や夜食の摂取もみられ、生活習慣病の発症や肥満児の増加が懸念された。また、幼稚園や託児センターへの通園が、ほとんど車利用であることと、余暇時間は動的な運動よりもテレビ、ビデオ視聴をはじめとする静的な活動が増え、生活の中で明らかに運動不足を生じており、食の細い痩せ傾向児の増加も推察された。

要は、就寝時刻が遅くなると、起床が遅くなり、朝食食べる時間がもてない。朝、保護者の仕事の都合で、早く起こされると、睡眠時間が短くなり、食欲が湧かず、朝食を欠食する幼児が増加する。朝に排便をしないことも加わり、日中の運動不足を引き起こす。なお、保護者の勤務時間の延長により、夕食開始時刻が遅いと、生活リズムにさらなる悪循環を生じ、夜の遅い時間に食を摂取する児が増えてくる。

このような生活リズムの悪循環が、台湾幼児の「普通」体型の子の減少につながり、逆に「痩せ」と「肥満」体型の子どもたちの増加に拍車をかけているのではないだろうか。

台湾の5～9月は、日中、暑いために、余暇は夜市をはじめとする夜の生活にずれ込みやすい。子どもたちは、日中の運動量が足りないために、夜になっても疲れておらず、遅くまで起きていられものと推察した。

### ま と め

台湾の乳幼児の余暇時間のあり方や生活習慣の実態を分析して、以下の事柄について早急に対応したい。

(1) 台湾の保護者だけでなく、保育関係者に対しても、幼児にとっての健康的な生活リズムづくりの基礎理論や知識を、健康管理上の提案事項を含めて、しっかり伝えていく必要性が求められた。

(2) 少しでもからだを積極的に動かして、運動エネルギーを発散させて心地よく疲れさせ、あわせて体力を高めるために、保護者への運動奨励だけでなく、幼稚園生活時間内での運動の機会の増加と、地域の公園でのあそびや運動の積極的な導入が求められた。しかし、夜の公園利用は控えるように呼びかけや指導が必要である。

### 文 献

1) 前橋 明:生活習慣分析に基づいた生活リズム向上戦略の展開, レジャー・レクリエーション研究 75, pp.41-48, 2015.



## 幼稚園5・6歳児の習い事と生活時間に関する一考察

○泉 秀生〔東京未来大学〕 前橋 明〔早稲田大学人間科学学術院〕

key words : 幼稚園, 幼児, 習い事, 就寝時刻, 生活習慣

### はじめに

本報では、幼稚園幼児の保護者に対して、子どもの生活習慣に関するアンケート調査を実施し、幼稚園幼児の習い事の実態を把握するとともに、習い事と生活習慣、中でも生活時間との関連性について、分析を深めることとした。

そして、得られた結果から、子どもたちの抱える・抱えさせられている様々な生活課題を見だし、それらの改善のための方策と、生活リズム向上のための方策を検討した。そして、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願った。

### 方 法

2011年4月～2014年3月に、1都1府17県（東京・京都・青森・宮城・福島・栃木・千葉・埼玉・神奈川・新潟・長野・福井・静岡・愛知・岡山・高知・香川・徳島・沖縄）の幼稚園141園に通う5・6歳児7,295名（男児3,723名、女児3,572名）の保護者に対して、幼児の生活習慣の実態に関するアンケート調査を実施した。

調査内容は、①起床時刻、②朝食時刻、③家を出る時刻、④夕食時刻、⑤帰宅後のテレビ視聴時間、⑥帰宅後の外あそび時間、⑦就寝時刻、⑧習い事の実施状況、⑨習い事の内容であった。

得られた結果から、習い事の内容別に生活習慣の実態を比較・分析するために、「静的な習い事」、「動的な習い事」、「動的・静的両方の習い事」、「習い事をしていない」子どもの4群に分けて、それぞれの生活状況に検討を加えた。

統計処理には、SPSS(ver.22)を用いて、各群間の生活時間の平均値の比較を、一元配置の分散分析、ならびに、Bonferroniの多重比較により求め、各群間の人数割合の差をみるために、 $\chi^2$ 検定と残渣分析を行った。

倫理的配慮として、本調査実施前に調査・研究の主旨と調査の回答は任意参加であることを、対象の園、ならびに、保護者に説明し、賛同の得られた方を調査の対象とし、回答を得た。

### 結 果

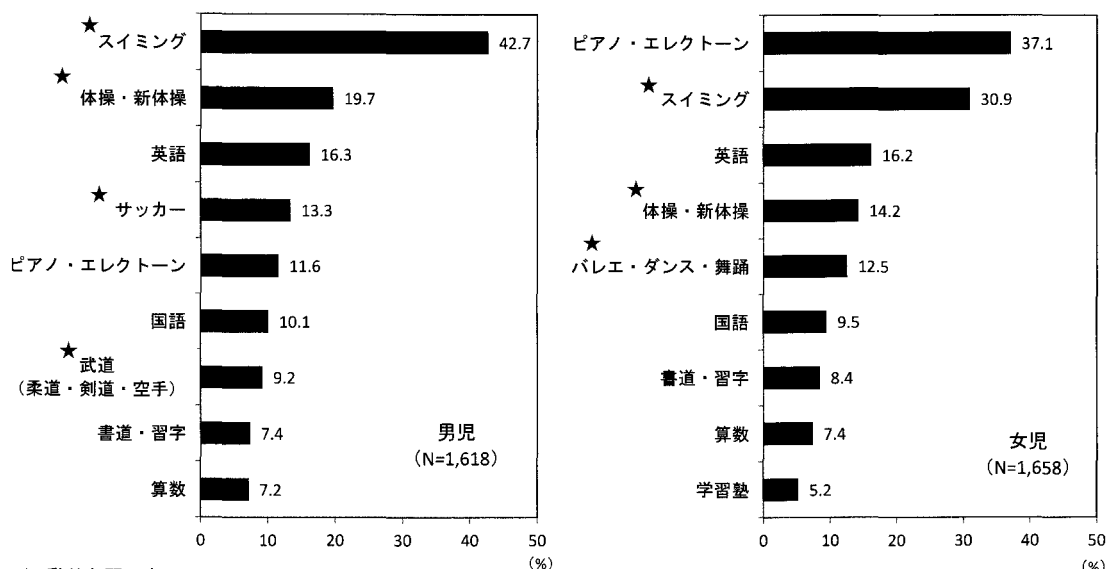
#### 1. 習い事の実施状況と内容

習い事をしている子どもの割合は、男児で43.6%、女児で44.6%であった。習い事の内容は、男児で「スイミング(42.7%)」、「体操・新体操(19.7%)」、「英語(16.3%)」、女児では、「ピアノ・エレクトーン(37.1%)」、「スイミング(30.9%)」、「英語(16.2%)」の順で多かった(図1)。

#### 2. 習い事の内容別にみた生活実態

##### 1) 生活時間

男女ともに、「動的な習い事」、「動的・静的両方の習い事」をしている子どもの方が、「習い事をしていない」子どもに比べて、夕食開始時刻、就寝時刻がそれぞれ有意に早く、睡眠時間が有意に長かった( $p < 0.001$ )。また、降園後の外あそび時間とテレビ・ビデオ視聴時間については、「動的



★: 動的な習い事

図1 幼稚園幼児の習い事とその人数割合

表1 習い事の内容別にみた幼稚園幼児の生活時間 (平均値(標準偏差))

性別	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
		男児	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
男児	していない (N=2,139)	18時53分 (46分)	21時22分 (40分)	9時間28分 (38分)	6時50分 (27分)	7時12分 (24分)	7時59分 (25分)	61分 (68分)	1時間55分 (69分)
	静かな習い事 (N=413)	18時48分 (43分)	21時19分 (37分)	9時間32分 (37分)	6時51分 (26分)	7時13分 (24分)	8時03分 (27分) *	54分 (59分)	1時間40分 (59分)
	動的な習い事 (N=817)	18時38分 (39分) ***	21時06分 (38分) ***	9時間41分 (38分) ***	6時48分 (27分)	7時12分 (25分)	8時11分 (28分) ***	53分 (48分) **	1時間47分 (64分) *
	動的・静的両方 (N=354)	18時37分 (42分) ***	21時02分 (38分) ***	9時間50分 (37分) ***	6時53分 (28分)	7時16分 (28分) *	8時15分 (28分) ***	48分 (44分) **	1時間34分 (53分) ***
	全体平均 (N=3,723)	18時48分 (44分)	21時16分 (40分)	9時間33分 (39分)	6時50分 (27分)	7時12分 (24分)	8時03分 (27分)	57分 (61分)	1時間50分 (66分)
女児	していない (N=1,942)	18時55分 (42分)	21時20分 (40分)	9時間30分 (40分)	6時51分 (25分)	7時12分 (24分)	7時58分 (24分)	51分 (58分)	1時間52分 (70分)
	静かな習い事 (N=700)	18時45分 (39分) ***	21時13分 (36分) ***	9時間36分 (37分) **	6時49分 (25分)	7時12分 (22分)	8時05分 (27分) ***	48分 (52分)	1時間44分 (66分)
	動的な習い事 (N=503)	18時39分 (37分) ***	21時05分 (36分) ***	9時間45分 (37分) ***	6時51分 (26分)	7時14分 (25分)	8時13分 (30分) ***	49分 (54分)	1時間46分 (60分)
	動的・静的両方 (N=427)	18時37分 (40分) ***	21時05分 (34分) ***	9時間46分 (38分) ***	6時52分 (28分)	7時15分 (26分)	8時14分 (31分) ***	40分 (43分) ***	1時間36分 (58分) ***
	全体平均 (N=3,572)	18時48分 (41分)	21時15分 (39分)	9時間36分 (39分)	6時51分 (26分)	7時13分 (24分)	8時04分 (27分)	49分 (52分)	1時間48分 (66分)

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

な習い事」、「動的・静的両方の習い事」をしている子どもの方が、「習い事をしていない」子どもに比べて、それぞれ有意に短かった(p<0.05~0.001)。

## 2) 起床の仕方

男女ともに、「動的な習い事」をしている子どもと「動的・静的両方の習い事」をしている子どもの方が、「自分で起きるときの方が多い」子どもの割合が有意に多かった(図2)。

## 3) 朝食摂取状況

男女ともに、「動的な習い事」をしている子どもと「動的・静的両方の習い事」をしている子どもの方が、朝食を「毎朝食べる」子どもの割合が有意に多く(p<0.05~0.01)、「習い事をしていない」子どもは「食べない時がある」子どもの割合が1%水準で有意に多かった(図3)。

## 4) 夕食前おやつ摂取状況

男児では、「動的な習い事」と「動的・静的両方の習い事」をしている子どもの方が、夕食前に

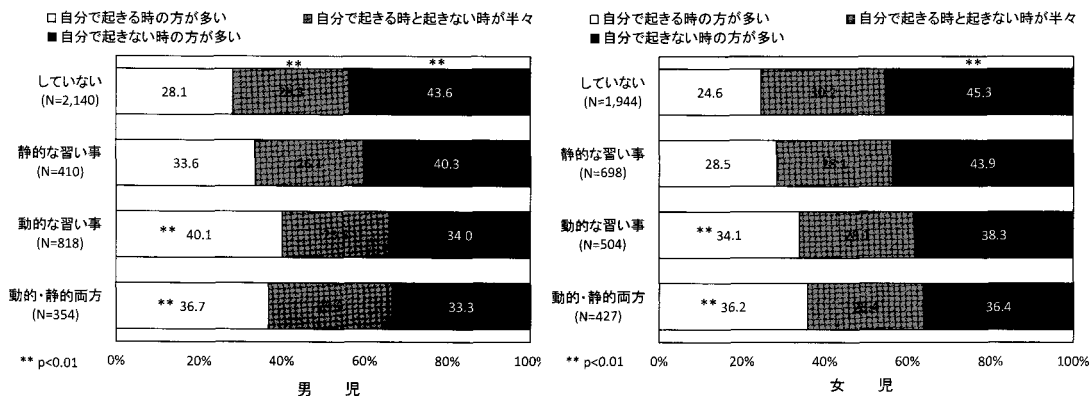


図2 習い事の内容別にみた幼稚園5・6歳児の起床の仕方

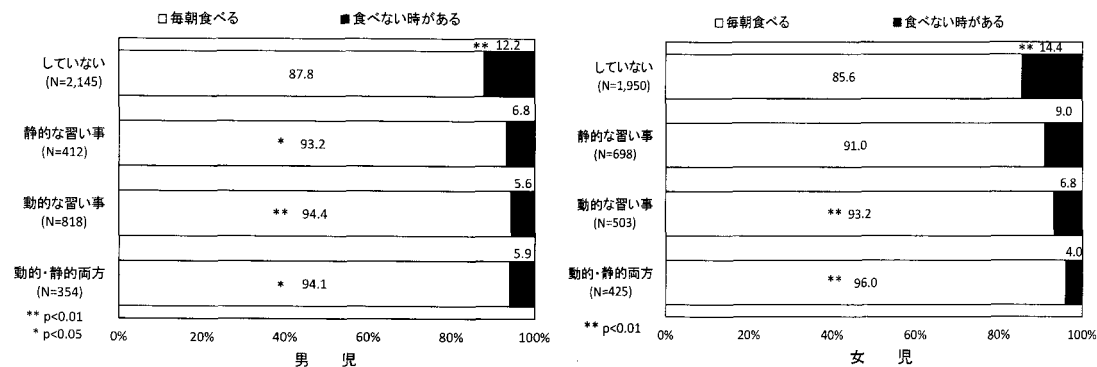


図3 習い事の内容別にみた幼稚園5・6歳児の朝食摂取状況

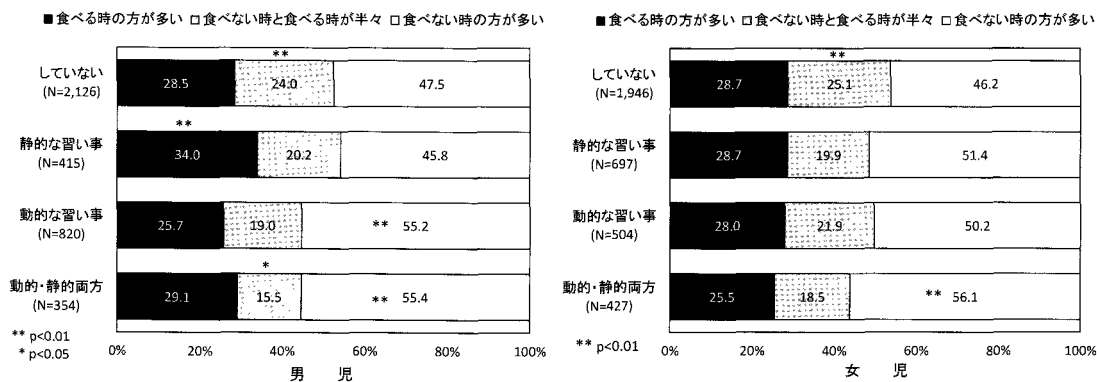


図4 習い事の内容別にみた幼稚園5・6歳児の夕食前のおやつ摂取状況

おやつを「食べない時のほうが多い」子どもが有意に多く ( $p<0.01$ )、「静かな習い事」をしている子どもでは「食べる時のほうが多い」子どもが有意に多かった ( $p<0.01$ )。女児では、「動的・静的両方の習い事」をしている子どもの方が、「食べない時のほうが多い」子どもの割合が1%水準で有意に多かった (図4)。

## 考 察

幼稚園5・6歳児の習い事の実施状況は、男女ともに44.0%程度であり、多い順にその内容をみると、「スイミング」「体操・新体操」「英語」「ピアノ・エレクトーン」が上位5つの中に、性を問

わず共通して入っていた。Benesse 教育開発センター<sup>1)</sup>が実施した全国調査の結果からも、5歳児になるとスポーツ活動を始める子どもが増え、「スイミング」と「運動教室」が上位となっていること、また、音楽・芸術活動の習い事では「楽器の練習・レッスン」が最も多く、教室学習活動の習い事では「英会話・英語教室」が最も多いことが報告されており、本調査結果においても、同様の結果であった。子ども、もしくは、その保護者が、特定の能力を身につけたり、高めたりすることを願っているものと推察した。

「動的・静的両方の習い事」や「動的な習い事」をしている子どもの方が、「習い事をしていない」子どもに比べて、就寝時刻が有意に早く ( $p < 0.001$ )、睡眠時間も有意に長かった ( $p < 0.001$ )。また、朝食を毎日食べている子どもや、自律起床できている子どもの割合も有意に多かった。

これらのことから、日中に、習い事を通して適度にからだを動かすことで、夜間に心地よい疲労感を得ることができ、そのため、早い時刻に就寝できている子どもの存在や、普段、規則正しい生活を送っているからこそ、日中に活動的に動くことができている子どもの存在が確認されたのだろう。その結果、朝は自分で起きることができ、かつ、朝食を必ず食べることができている。

「習い事をしていない」子どもの降園後の生活をみると、習い事をしている子どもに比べて、外あそび時間が有意に長いものの、外あそび時間そのものは1時間程度と短かったことから、テレビ・ビデオ視聴に費やす時間を減らして、その分、戸外でのあそびに興じて身体活動量を増やしていくことで、心地よい疲労感を獲得し、規則正しい生活リズムに向かうものと期待した。

「習い事をしていない」子どもは、夕食前のおやつ摂取をしている割合も多かったことから、食事のリズムも乱れており、そのために、朝食を欠食していることや、生活時間が夜型化して、朝、自律起床できていないこと等が考えられた。とくに、平均睡眠時間が9時間30分を下回っていたことから、日中の注意・集中の困難さやイライラ感を訴える子どもの多い<sup>2)</sup>ことが推察されたため、日中にからだを動かす機会を設ける必要性が示された。

以上のことから、幼稚園生活時間内や降園後において、子どもたちが十分にからだを動かすことのできる環境を、保育者や保護者が早急に整えてあげることが必要といえよう。

## ま と め

幼稚園141園に通う5・6歳児7,295名の保護者に対して、幼児の生活習慣調査を実施し、習い事の実施状況と内容について調べ、生活時間との関連性を分析した結果、

- (1) 男児で43.6%、女児で46.4%の子どもが習い事をしていた。
- (2) 「動的・静的な習い事」や「動的な習い事」を習っている子どもの方が、「習い事をしていない」子どもに比べて、生活時間が有意に早く、規則正しい生活を送っている割合が多かった。

以上より、日中にからだを動かす機会をもつことの大切さを改めて確認したことから、幼稚園の生活時間内や降園後の余暇時間において、子どもたちがからだを積極的に動かす環境や機会を、保育者や保護者が整えてあげることの必要性が示された。

## 文 献

- 1) 鈴木尚子：幼児の塾や習い事—スポーツは5歳から（学校外教育活動に関する調査報告書—幼児から高校生のいる家庭を対象に）—（分析編），ベネッセコーポレーション研究所報58，pp.56-65，2010。
- 2) 前橋 明・石井浩子・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。

## 幼児の体格からみた家庭での生活状況や 余暇活動の実態と健康管理上の課題

○松坂仁美（早稲田大学大学院）

前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

Key words：幼児、体格、生活状況、余暇活動、あそび内容

### はじめに

近年、子どもの体格は向上し、小学校6年生の平均身長は1980年代と比較して約2 cm高くなり、大型化している<sup>1)</sup>。それに伴い、肥満傾向児の出現率も高くなっている。WHOは、小児の肥満は21世紀の深刻な健康問題の一つである<sup>2)</sup>と示した。

小児肥満に関する研究は、国内外問わず、多くの報告<sup>3・4)</sup>がある。特に、小児肥満と成人の肥満との関連について研究がなされ、遺伝、生活環境との関連が取り上げられてきている。最近では、乳幼児期から成人に至るまでの縦断研究の報告があり、幼児期の子どもたちが、肥満にならないための生活習慣への介入研究の重要性が叫ばれている。

幼児期の過体重は、生活習慣に起因すると考えられるであろう。前橋<sup>5)</sup>は、「太りぎみ・太りすぎ」の子どもの生活について、運動不足や夜食、夜型化した睡眠リズム、テレビやビデオの視聴時間の増加などの問題点を指摘している。

これに対し、小学校6年生の痩せ傾向児の出現率は、平成18年度調査時では、約2.5%であったが、平成27年調査では、3.0%となり、緩やかに増加している<sup>1)</sup>。痩せ傾向の子どもたちについての報告は少なく、思春期を対象としたもの<sup>6)</sup>がみられているのが現状である。

本研究では、幼児を対象に、やせ傾向児と肥満傾向児の家庭での生活状況の現状を探り、健康管理上の問題点を抽出し、問題の改善の方策を検討した。

### 方 法

2014年4月～2015年3月にかけて、1都7県の幼稚園・保育園に通う3歳～6歳の幼児10,308名(男児5,241名、女児5,067名)の保護者に対して、幼児の生活習慣調査を依頼した。生活習慣調査は、全国子どもの健康実態調査委員会作成の幼児の生活習慣調査用紙<sup>7)</sup>を、保護者に配布し、回答を得た。

生活習慣調査の主な内容は、睡眠や食事、余暇活動(あそび、習い事)、TV・ビデオ等の視聴に関することについてであった。体格は、身長と体重を計測し、カウプ指数〔体重(g)÷身長(cm)<sup>2</sup>×10〕を算出し、体格の指標として用いた。作業仮説として、カウプ指数の13未満を痩せすぎ体型(I型)、13～14.5未満を痩せぎみ体型(II型)、14.5～16.5未満を標準体型(III型)、16.5～18未満を太りぎみ体型(IV型)、18以上を太りすぎ体型(V型)として分類した。

体型別の結果の比較分析の統計処理は、SPSS Statistics 22を用いて、対応のないt検定、一元配置分散分析および多重比較(Bonferroni法)、 $\chi^2$ 検定と残差分析を行った。

倫理的配慮として、本調査実施前に調査・研究の趣旨と、調査の回答は任意参加であることを、対象の園ならびに保護者に説明し、賛同の得られた方の回答のみを使用した。

## 結 果

対象とした全幼児を、体型別にカウプ指数を指標として、Ⅰ～Ⅴ型に分類した。Ⅰ型は234名(男児106名、女児128名)、Ⅱ型は2,094名(男児1,015名、女児1,079名)、Ⅲ型は5,911名(男児3,031名、女児2,880名)、Ⅳ型は1,609名(男児850名、女児759名)、Ⅴ型は460名(男児239名、女児221名)であった。

### 1. 体型別にみた幼児の生活活動時間

体型別に生活活動時間の平均値を比較すると、睡眠時間は、男児のⅡ型とⅢ型、Ⅱ型とⅣ型間に有意な差(p<0.05)が認められ、やせ気味の男児の方が、睡眠時間は長い傾向にあった(表1)。しかし、Ⅰ型とⅤ型は差が認められなかった。この点は、幼児全体でも同じ結果であったが、女児においては差が認められなかった。さらに、男児はⅤ型の幼児が最も外あそび時間が長く、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ型と有意な差が認められた。

表1 体型別にみた幼児の生活活動時間

項目		対象	(平均値±標準偏差)				
			全型	Ⅰ型	Ⅱ型	Ⅲ型	Ⅳ型
月 齢	男児	59.2月±10.9月 (N=5,241)	62.9月±9.8月 (N=106)	61.6月±10.1月 (N=1,015)	58.8月±10.7月 (N=3,931)	57.2月±11.8月 (N=650)	60.7月±11.2月 (N=239)
	女児	59.4月±10.9月 (N=5,067)	63.6月±9.8月 (N=128)	61.4月±10.1月 (N=1,079)	58.7月±10.8月 (N=2,880)	57.9月±11.5月 (N=759)	59.9月±11.9月 (N=221)
	全体	59.3月±10.9月 (N=10,308)	63.3月±9.8月 (N=234)	61.5月±10.1月 (N=2,094)	58.8月±10.8月 (N=5,911)	57.5月±11.6月 (N=1,609)	60.4月±11.5月 (N=460)
カウプ指数	男児	15.5±1.5	12.2±0.9	14.0±0.4	15.4±0.5	17.0±0.4	19.5±2.3
	女児	15.4±1.5	12.2±0.8	13.9±0.4	15.4±0.6	17.1±0.4	19.2±1.8
	全体	15.5±1.5	12.2±0.9	14.0±0.4	15.4±0.5	17.1±0.4	19.4±2.1
就寝時刻	男児	21時20分±43分	21時23分±37分	21時17分±47分	21時20分±43分	21時22分±37分	21時25分±39分
	女児	21時22分±41分	21時18分±40分	21時22分±36分	21時23分±37分	21時23分±37分	21時20分±96分
	全体	21時21分±42分	21時20分±39分	21時19分±42分	21時21分±40分	21時22分±37分	21時23分±72分
睡眠時間	男児	9時間30分±47分	9時間26分±36分	9時間35分±66分	9時間29分±43分	9時間28分±36分	9時間25分±36分
	女児	9時間29分±41分	9時間35分±37分	9時間31分±38分	9時間29分±37分	9時間29分±37分	9時間30分±99分
	全体	9時間30分±44分	9時間31分±37分	9時間33分±53分	9時間29分±40分	9時間28分±36分	9時間28分±73分
起床時刻	男児	6時50分±33分	6時50分±35分	6時52分±41分	6時50分±31分	6時50分±30分	6時51分±33分
	女児	6時52分±30分	6時53分±26分	6時53分±31分	6時52分±30分	6時52分±31分	6時51分±32分
	全体	6時51分±32分	6時51分±30分	6時53分±36分	6時51分±30分	6時51分±30分	6時51分±33分
朝食時刻	男児	7時14分±30分	7時14分±32分	7時14分±31分	7時14分±30分	7時14分±29分	7時16分±30分
	女児	7時14分±31分	7時16分±28分	7時16分±29分	7時14分±30分	7時13分±35分	7時12分±41分
	全体	7時14分±31分	7時16分±38分	7時15分±20分	7時14分±30分	7時14分±32分	7時14分±36分
夕食時刻	男児	18時43分±41分	18時42分±37分	18時41分±53分	18時43分±38分	18時47分±38分	18時47分±42分
	女児	18時43分±40分	18時40分±42分	18時42分±38分	18時44分±39分	18時44分±42分	18時38分±56分
	全体	18時43分±41分	18時28分±40分	18時42分±46分	18時44分±39分	18時46分±40分	18時43分±50分
外あそび時間	男児	33分±42分	37分±45分	33分±42分	33分±42分	32分±40分	44分±54分
	女児	29分±40分	27分±34分	28分±40分	30分±41分	28分±35分	30分±44分
	全体	31分±41分	32分±40分	31分±41分	30分±41分	30分±38分	37分±50分
テレビ視聴時間	男児	1時間44分±65分	1時間42分±64分	1時間44分±65分	1時間45分±65分	1時間45分±65分	1時間49分±62分
	女児	1時間39分±64分	1時間47分±69分	1時間42分±65分	1時間38分±63分	1時間37分±66分	1時間40分±59分
	全体	1時間42分±64分	1時間45分±67分	1時間43分±65分	1時間41分±64分	1時間41分±66分	1時間44分±61分

Ⅰ型 やせすぎ カウプ指数 13.0未満      Ⅱ型 やせぎみ カウプ指数 13.0以上14.5未満      群間の平均値の差: \*p<0.05    \*\*p<0.01    \*\*\*p<0.001  
Ⅲ型 標準 カウプ指数 14.5以上16.5未満      Ⅳ型 太りすぎ カウプ指数 16.5以上18.0未満

## 2. 降園後の家庭での余暇活動

降園後の家庭での余暇時間の活動について、やせすぎ(I型)、太りすぎ(V型)、標準(Ⅲ型)の幼児群の比較を行った。

降園後のあそび場としては、家の中が最も多く、戸外でのあそび場を選択した人数割合は低かった。3群間に差は認められなかった(図1)。

あそびの内容は図2に示した第1位は、I型、Ⅲ型、V型ともにTV・ビデオ等の視聴であり、最も人数割合が高かったV型とⅢ型間には、5%水準の有意な差が認められた(図2)。第2位も同様に、お絵かきを選択していた。この場合、I群が最も選択した人数割合が高く、V群が最も低く、両者間には1%水準で有意な差が認められた。さらに、Ⅲ群とI群、Ⅲ群とV群間の差は、それぞれ5%水準で有意であった。また、ブロックあそびは、Ⅲ型の選択した人数割合が多く、V型との間には、0.1%水準の有意な差が確認された。

家庭でのTV・ビデオ等の視聴やテレビやゲーム等の機器を使用したあそびは、Ⅲ型に比べ、I・V型ともに選択した人数割合が高くなっていった。テレビゲームではI型とⅢ型間は5%水準、V型とⅢ型間は、1%水準で、それぞれ有意な差が認められた。

戸外でのあそびやからだを動かすあそびを選択した人数割合は、V型が多い傾向がうかがえ、そのうち、V型の1位は自転車であり、I型とは5%水準で有意な差が認められた。また、降園後の活動である習い事の現状からは、体型による顕著な差は、認められなかった。

## 考 察

体型別の比較から、月齢では、男女児ともに有意な差が認められた。やせすぎの幼児の平均月齢が最も高く、年齢が上がるにつれて、やせ傾向の幼児が増えているという報告<sup>7)</sup>と一致した結果であった。生活活動時間では、男児と全体の結果では、睡眠時間に有意な差が認められ、Ⅱ型のやせ気味の幼児の睡眠時間が長い傾向があった。しかしながら、幼児に必要な10時間以上の睡眠時間の確保はできていないのが現状であった。性別・体型に関係なく、起床時刻の平均は、午前6時50分頃であり、早起きは確立されていたが、夕

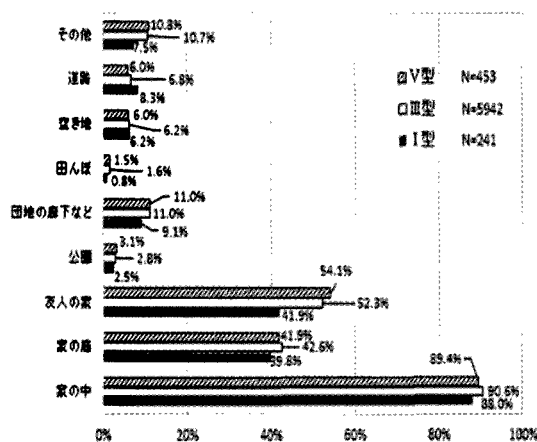


図1 幼児の体型別にみたあそび場の状況

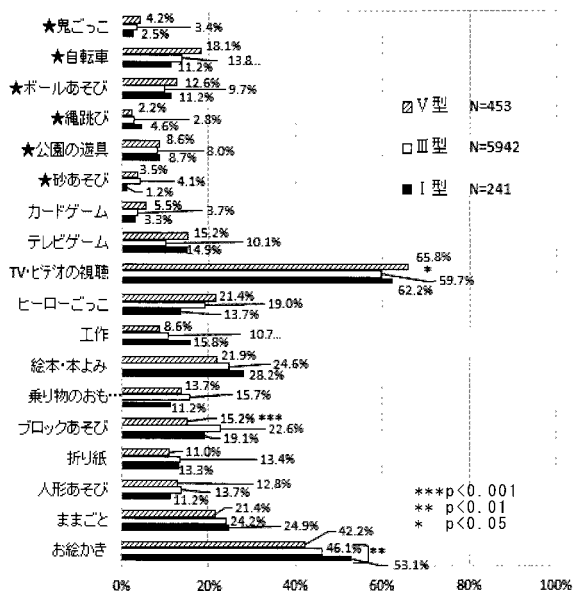


図2 幼児の体型別にみたあそびや活動

食開始時刻は午後6時40分前後、就寝時刻は午後9時20分前後の遅い平均値を示した。

降園後の外あそび時間の平均は、30分前後と短い傾向にあった。その中で、V型の太りすぎの幼児が有意に長かった。本研究の対象が保育園と幼稚園の幼児であり、保育園幼児は、降園時間が遅いため、外あそび時間の長さだけでなく、降園後の生活時間が遅くなる傾向にあったと考えられる。早寝の習慣化のためには、保育園での降園前の外あそびや運動あそびを充実することが必要である。前橋<sup>8)</sup>が指摘するように、「日中、太陽の下での戸外運動を積極的に取り入れること」そして「午後の戸外のあそび時間を増やして、運動量を増加させ、心地よい疲れを誘発させること」によって、早く眠りたくなってしまふからだとなる。降園前の外あそびの実施は、幼児のより良い睡眠のリズムを形成するために重要な要因だと考えられる。余暇時間の活動内容は、TV・ビデオ等の視聴が1位であった。家庭でのTV・ビデオ等の視聴やテレビゲーム等の機器を使用したあそびは、やせすぎ・太りすぎ体型とともに選択した人数割合が、標準体型の幼児に比べ高くなっていた。最近の幼児の生活では、保護者のスマートフォンのゲームが、手軽にいつでもできるあそびとなりつつある。全身を動かすことなく、余暇時間を過ごす幼児が、今後、より一層増えていく危険性がある。やせすぎの幼児では、体を動かさないことは、食べる量に影響し、太りすぎの幼児では、摂取カロリーの代謝に影響を及ぼすことが推察された。

#### まとめ

1都7県の幼稚園・保育園に通う3歳～6歳の幼児10,308名(男児5,241名、女児5,067名)の保護者に対して、幼児の生活習慣調査を実施し、体型と生活時間、降園後の余暇活動の実態との関連性を検討した結果、

- (1) やせすぎ体型、標準、太りすぎの体型の比較では、生活活動時間における有意な差は認められず、遅寝の傾向があった。
- (2) 男児では太りすぎ体型の幼児が、降園後の外あそび時間が長い傾向にあった。
- (3) あそびの内容において、やせすぎ・太りすぎ体型の幼児が、TV・ビデオ等の視聴やテレビゲーム等の機器の使用が、標準体型の幼児に比べ、多くなっていた。

以上より、降園後の余暇活動時間内に、今後はメディア使用の増加が予想されるため、保育時間ないでの降園前の運動あそびの充実が、健康管理上、体力づくり上、増々重要となるであろう。

#### 文 献

- 1) 文部科学省：学校保健統計調査－平成27年度の結果の概要。  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/toukei/chousa05/hoken/kekka/k\\_detail/1365985](http://www.mext.go.jp/b_menu/toukei/chousa05/hoken/kekka/k_detail/1365985).
- 2) WHO: "Childhood overweight and obesity on the rise" <http://www.who.int/dietphysicalactivity/childhood/en/>.
- 3) 大木秀一ほか：幼児期・学童期のBody Mass Index(BMI)に対する遺伝要因と環境要因の影響, 小児保健研究 62(3), pp.324-330, 2003.
- 4) Wright CM et al, Implications of childhood obesity for adult health, BMJ323, pp.1280-1284, 2001.
- 5) 前橋 明：子どもの未来づくり1, 明研図書, 2010.
- 6) 金田美美ほか：我が国の子どもにおける「やせ」の現状, 栄養学雑誌 62(6), pp.347-360, 2004.
- 7) 久保温子ほか：幼児の体型が運動能力に及ぼす影響について, ヘルスプロモーション理学療法研究 5(2), pp.61-64, 2015
- 8) 前橋 明：体温リズムと子どもの生活, 運動・健康教育研究 19(1), pp.1-6, 2011.



## 韓国における幼児の生活習慣の状況と午後あそびの実態

○李 昭娜 [早稲田大学大学院人間科学研究科] 李 珣京 [明知大学スポーツ芸術科]  
前橋 明 [早稲田大学人間科学学術院]

key words: 韓国, 幼児, 生活習慣, 余暇時間, 運動あそび

## はじめに

子どもたちは、生まれつきの潜在力を基盤として、日常生活の中で環境と相互作用しながら成長するが、近年の韓国では、社会全体の夜型化や保護者中心の夜型生活などの影響を受けて、子どもたちの生活は遅寝遅起きや短時間睡眠となり、生活リズムが不規則になってきた<sup>1~3)</sup>。

特に、幼児期は短い期間に大きく発育・発達を遂げる幼児期に、遅寝遅起きや短時間睡眠などの睡眠の問題、朝食の欠食や朝の排便のなさ等の摂食の問題、外あそび時間の短縮化やテレビ・ビデオ視聴の増加などが誘因となる運動不足の問題を受けて、韓国の子どもたちは、はたして健全に育っているのか、心配である。韓国における生活習慣に関する先行研究の主なものは、大人を対象とする研究であり、子どもに関する研究がみられても、それらは、小学校高学年や中・高校生を対象としたものである。韓国の統計庁では、1999年から5年ごとに「生活時間調査」<sup>4)</sup>を実施しているが、その対象も満10歳以上を対象としているので、幼児期のことは不明である。

そこで、本研究では、韓国に居住する幼児の生活習慣調査を保護者に対して行い、韓国の幼児が抱えている・抱えさせられている健康管理上の問題や余暇活動の問題を確認し、それらの改善策を検討し、提示することとした。

## 方 法

2014年7~8月に、韓国の1歳~5歳までの幼児738人(男児435人, 女児303人)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、睡眠時の状況、起床時の状況、朝食時の状況、排便状況、あそび状況(あそび時間、外あそび時間、TV・ビデオ視聴時間など)、夕食時の状況、夜10時以降の活動などであった。

研究の倫理的配慮として、本アンケート調査は、個人が特定されることや強制ではないことを説明した。また、個人情報には本研究の目的以外には使用しないこととし、外部からアクセスできない安全な環境下に厳重に管理した。

なお、統計処理においては、生活時間相互の関連性をみるために、SPSS ver. 22.0を用いて、 $\chi^2$ 検定<sup>5)</sup>を行い、あわせて、ピアソンの相関係数( $r$ )<sup>6)</sup>を算出した。

## 結 果

韓国における幼児の生活時間の平均や人数を、表1(男児)と表2(女児)に整理した。

## 1. 睡眠時の状況

平均就寝時刻は、21時26分(女児5歳)~22時6分(男児5歳)の範囲であり、22時以降に就寝する幼児は、25.0%(女児5歳)~75.0%(男児5歳)いた。

平均睡眠時間は、9時間44分(女児4歳)~10時間11分(女児5歳)であり、10時間未満の短時間睡眠児は25.0%(女児5歳)~52.4%(女児4歳)いた。うち、9時間30分を下回る短時間睡眠の幼児は、8.3%(女児5歳)~30.0%(女児3歳)であった。睡眠の状況をみると、「よく眠る」

表1 韓国幼児の生活時間および人数 (男児)

項目	対象		1歳児(102人)		2歳児(170人)		3歳児(105人)		4歳児(42人)		5歳児(16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44分	56分	21時52分	61分	21時51分	55分	21時38分	35分	22時06分	56分		
睡眠時間	9時間57分	59分	9時間53分	55分	10時間04分	63分	9時間55分	45分	9時間52分	53分		
起床時刻	7時42分	62分	7時45分	55分	7時56分	61分	7時34分	33分	7時58分	57分		
朝食時刻	8時39分	55分	8時35分	54分	8時34分	52分	8時17分	33分	8時55分	64分		
排便時刻	10時43分	172分	11時07分	198分	12時37分	259分	9時58分	189分	10時14分	72分		
登園時刻	9時16分	80分	9時12分	98分	9時11分	43分	9時14分	75分	10時15分	55分		
通園時間	13分	8分	17分	9分	16分	13分	17分	6分	13分	2分		
あそび時間	5時間30分	193分	5時間15分	199分	3時間56分	132分	3時間47分	88分	7時間0分	175分		
うち、外あそび時間	1時間44分	74分	2時間1分	160分	1時間57分	117分	1時間18分	40分	2時間1分	47分		
TV・ビデオ視聴時間	1時間16分	77分	1時間28分	65分	1時間19分	64分	1時間15分	58分	1時間26分	48分		
遊ぶ人数(人)	2.5	1.4	3.3	3.3	3.7	2.5	3.3	1.6	5.5	4.6		
夕食時刻	18時41分	40分	18時33分	47分	18時42分	51分	18時30分	37分	18時33分	44分		

表2 韓国幼児の生活時間および人数 (女児)

項目	対象		1歳児(81人)		2歳児(136人)		3歳児(51人)		4歳児(22人)		5歳児(13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44分	60分	21時54分	57分	21時54分	43分	21時54分	38分	21時26分	51分		
睡眠時間	9時間50分	58分	9時間55分	52分	9時間51分	55分	9時間44分	36分	10時間11分	42分		
起床時刻	7時35分	60分	7時48分	57分	7時45分	48分	7時38分	34分	7時38分	46分		
朝食時刻	8時35分	51分	8時39分	61分	8時37分	42分	8時35分	52分	8時23分	74分		
排便時刻	11時02分	175分	11時20分	212分	13時09分	260分	13時33分	242分	9時23分	122分		
登園時刻	9時50分	78分	9時33分	58分	9時17分	32分	8時20分	124分	9時06分	43分		
通園時間	13分	9分	13分	7分	15分	8分	16分	8分	11分	7分		
あそび時間	5時間17分	239分	4時間26分	168分	4時間0分	121分	5時間4分	188分	3時間55分	185分		
うち、外あそび時間	1時間51分	93分	1時間38分	80分	1時間21分	47分	1時間5分	50分	1時間47分	69分		
TV・ビデオ視聴時間	1時間21分	69分	1時間27分	70分	1時間18分	61分	1時間15分	32分	1時間32分	71分		
遊ぶ人数(人)	2.4	1.6	3.3	2.5	3.7	3.1	3.0	1.2	4.9	3.1		
夕食時刻	18時45分	55分	18時40分	40分	18時40分	44分	18時34分	35分	18時43分	19分		

幼児の人数割合は、41.7% (女児5歳) ~64.1% (男児4歳) であった。

## 2. 起床時の状況

平均起床時刻は、7時34分 (男児4歳) ~7時58分 (男児5歳) であった。朝8時以降に起床する幼児は、33.3% (女児5歳) ~62.5% (男児5歳) いた。起床の仕方を見ると、「いつも自分で起きる」幼児の割合は、15.4% (女児5歳) ~71.3% (女児1歳) であった。起床時の機嫌を見ると、「いつも機嫌がよい」幼児の人数割合は、9.1% (女児4歳) ~40.3% (女児2歳) であった。

## 3. 朝食と排便状況

朝食の摂取状況を見ると、朝食を「毎日食べる」幼児の人数割合は、53.8% (女児5歳) ~86.3% (女児1歳) であった。平均朝食開始時刻を年齢別にみると、8時17分 (男児4歳) ~8時55分 (男児5歳) の範囲にあった。朝8時以降に朝食を摂取している幼児は、83.4% (女児4歳) ~91.3% (女児3歳) いた。

排便状況については、「毎朝する」幼児の人数割合は、14.6% (男児4歳) ~56.3% (男児5歳) であり、平均排便時刻は、9時23分 (女児5歳) ~13時33分 (女児4歳) の範囲であった。うち、午後に排便をしている幼児と不定期的な幼児は、13.4% (男児5歳) ~78.2% (女児4歳) いた。

## 4. あそび状況

平均あそび時間は、3時間47分 (男児4歳) ~7時間0分 (男児5歳) であり、そのうち、平均外あそび時間は1時間5分 (女児4歳) ~2時間1分 (男児2歳, 5歳) であった。帰宅後のあそびは、年齢を問わず、男児ではブロックあそびが最も多く、女児では絵本や本読み、ままごとが多かった (複数回答)。遊ぶ場所については、「どちらかといえば、家の中で遊ぶ」と「ほとんど家の中で遊ぶ」幼児は、16.7% (女児5歳) ~54.1% (女児1歳) いた。

テレビ・ビデオの平均視聴時間をみると、1時間15分 (男児・女児4歳) ~1時間32分 (女児5歳) の範囲であり、視聴時間が2時間を超えている幼児は1~2割程度いた。

## 5. 習い事

習い事の内容 (複数回答) をみると、性別と年齢を問わず、からだを動かす体操、幼児体育、

表3 韓国幼児の帰宅後のあそび

対象	1 位	2 位	
男児	1 歳	絵本・本読み (39.2)	ブロックあそび (36.3)
	2 歳	テレビ・ビデオ (31.2)	乗り物のおもちゃ (27.6)
	3 歳	ブロックあそび (41.9)	絵本・本読み (31.4)
	4 歳	ブロックあそび (45.2)	テレビ・ビデオ (35.7)
	5 歳	ブロックあそび (31.3)	ままごと (25.0)
女児	1 歳	絵本・本読み (35.8)	ボールあそび (25.0)
	2 歳	ままごと (43.4)	お絵かき (28.4)
	3 歳	ままごと (52.9)	お絵かき (42.6)
	4 歳	ままごと (54.5)	ブロックあそび (49.0)
	5 歳	お絵かき (53.8)	お絵かき (50.0)
			人形あそび (46.2)

(複数回答)

バレーが多かった。

## 6. 夕食時の状況

平均夕食開始時刻は、18時30分(男児4歳)～18時45分(女児1歳)あり、夕食を19時以降に食べる幼児は、31.8%(女児4歳)～60.0%(男児5歳)いた。

## 7. 夜10時以降の活動

夜10時以降の活動(複数回答)の中で、男女児ともに、おもちゃでのあそびやテレビ視聴がもっとも多かった。

## 8. 生活時間相互の関連性

韓国の幼児738人の生活時間相互の関連性を検討した結果、1%水準で有意な関連性がみられ、かつ、2変量の間に中程度以上<sup>15)</sup>の相関関係がある、 $r \geq |0.3|$ のものを抜粋した。その結果、就寝時刻が遅くなると睡眠時間が短くなり( $r=-0.36$ )、起床時刻( $r=0.51$ )や、朝食開始時刻( $r=0.43$ )は遅くなる(図14)。睡眠時間が長いと起床時刻が遅い( $r=0.50$ )。起床時刻が遅いと朝食開始時刻が遅い( $r=0.74$ )。朝食開始時刻が遅いと登園時刻が遅い( $r=0.40$ )という結果になった。

## 考 察

幼児期の健康的な生活リズムの基本として、睡眠時間は夜間に10時間以上を確保すること<sup>7)</sup>が推奨されている。成長期に十分な睡眠時間を確保するためには、日中の余暇活動の中で戸外あそびを奨励し、子どもの運動量を増やして、夜には心地よく疲れさせることが一つの健康的な方法であろう。

韓国幼児の生活特徴は、外あそび時間も長く、体育的な習い事からだを動かしているにもかかわらず、就寝時刻が遅く、それにつれて、起床時刻、朝食開始時刻、排便時刻まで遅くなっている。そして、睡眠時間は短くなるという傾向がみられた。また、睡眠リズムの乱れから、男女ともに、起床時に自分で起きる子どもは多くて約7割、機嫌がよい子どもは多くて約4割もいなかった。そして、朝に、注意集中が困難であったり、物事が気にかかり、熱心になれなかったり、寝不足によるねむけやあくび症状を訴えていた。先行研究より、夜間の睡眠時間が9時間30分未満の幼児は精神的な疲労症状を訴えやすくなる<sup>8)</sup>ことが明らかとなっている。午後あそびでブロックあそび、ままごと、お絵かきが最も多く、夜10時以降の活動は、おもちゃでのあそびやテレビ視聴が多く占めている結果から、韓国の幼児は昼間には家で静的なあそびが多く、夜遅くまで活動を行うことで体温が下がり、やがて、これら生活リズムの乱れから体調の不調や病気につながっていくと懸念した。

朝は、空腹の状態でごに食べ物が入ることで、大腸の蠕動運動が促進される1日の中で

最も排便をしやすい時間帯であるが、朝食を毎日摂取している幼児は、男女児ともに、約5～8割程度しかおらず、平均排便時刻も正午前後であったことから、朝食の量の不足や質の悪さ、朝の排便に費やすゆとり時間の短さが懸念された。先行研究によると、睡眠リズムが乱れてくると、朝ごはんが十分に食べられない<sup>9)</sup>ことが言われており、摂食のリズムが崩れていく。そして、エネルギーを摂取しないと、午前中の活動力が低下し、運動不足になっていく<sup>9)</sup>ことが報告されている。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、園生活においても、午前中から元気に活動できることが期待できる。毎日、朝食を摂取することの必要性、食事の量や内容、規則正しい生活についての情報を、子どもたちやその保護者に、しっかり伝えていくことが求められた。

韓国の幼児は、長い睡眠時間を確保するために、夜の光刺激や活動を控えさせて、就寝時刻を1時間ほど早めること、そして、子どもに絵本の読み聞かせをしたり、話し合いすることで、子どもを落ち着かせて寝る準備をさせ、いっしょに布団に入り、少しでも早く就寝できる環境を作る工夫が必要であろう。そして、1日の生活の中で生き生きと動ける基盤となる朝食の大切さをしっかり伝えていくことが求められた。

## ま と め

2014年7～8月に、韓国の幼児738人(男児435人、女児303人)の生活習慣調査を実施した。その結果、

(1) 就寝時刻の平均は、21時26分(女児5歳)～22時6分(男児5歳)の範囲にあった。22時以降に就寝する幼児は、25.0%(女児5歳)～75.0%(男児5歳)いた。また、遅寝につれて、睡眠時間も短くなり、起床時刻、朝食開始時刻、排便時刻、登園時刻まで遅くなっていった。

(2) 睡眠リズムの乱れから、男女ともに、自分で起きられない子どもが多く、機嫌のよい子どもも少なかった。そして、朝から睡眠不足からくる疲労症状を訴える子どもの多さを確認した。

(3) 毎日、朝食を摂取している幼児は、53.8%(女児5歳)～86.3%(女児1歳)おり、毎朝、排便をしている幼児は、11.1%(女児4歳)～60.0%(男児5歳)と、極めて少なかった。

長めの睡眠時間を確保するためには、少しでもからだを動かすレクリエーション活動を、余暇時間内に取り入れることや、子どもの夜の活動を控えさせて、少しでも子どもに落ち着いて寝る準備をさせることが大切であろう。

## 文 献

- 1) 李 玠京・金 鉉基・金 賢植・松尾瑞穂・泉 秀生・金 銀正・李 清茂・前橋 明:韓国仁川における児童の生活状況とその課題, 食育学研究7(2), pp.82-117, 2013.
- 2) 金 賢植・馬 佳濂・李 昭娜・前橋 明:韓国の幼稚園幼児の生活実態とその課題(V)一幼児の習い事の分析を通じて一, 子どもの健康福祉研究19, pp11-17, 2014.
- 3) 金 銀正・松尾瑞穂・前橋 明:韓国の幼児の生活実態とその課題(I)一ソウル特別市の子ども家の幼児の健康生活課題の分析一, 食育学研究4(2), pp.15-29, 2009.
- 4) 韓国統計庁生活時間調査: [http://kostat.go.kr/survey/lifestyle/lis\\_dl/1/4/index.board](http://kostat.go.kr/survey/lifestyle/lis_dl/1/4/index.board), 2015/7/20.
- 5) 心理データ解析Case study: [http://www.f.waseda.jp/oshio.at/edu/data\\_c/top.html](http://www.f.waseda.jp/oshio.at/edu/data_c/top.html), 2015/7/20.
- 6) 多変量解析の基礎知識: <http://www.macromil.com/method/d01.html>, 2014/1/31.
- 7) 佐野祥平・松尾瑞穂・前橋 明:幼児期の良好な睡眠についての検討, 保育と保健18(1), pp.27-30, 2012.
- 8) 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.
- 9) 前橋 明:近年の保育園児の身体活動量と睡眠との関係, 保育と保健14(2), pp.24-28, 2008.

## ボランティア通訳ガイドの現状及び考察

○シヨウテイ[東海大学大学院文学研究科文明研究専攻]・

田中伸彦[東海大学観光学部]

キーワード：通訳ガイド、ボランティア、SGG

### 1. 研究の背景

20世紀に入り、世界中でグローバル化が加速した。そして、科学や技術などの発展によって、人々はより視野が広がり、自分の周りだけではなく、より広く世界を知ることができるようになった。そのため、多くの人々が自分の生活圏を出て、他国の自然・文化や人々の生活を見ること、体験することなどを行い始めた。すなわち、ツーリズムが始まった。

「国」という概念を基準に考えた場合、ツーリズムは大きく3つに分けて考えることができる。すなわち、外国人が自国を旅行するインバウンドツーリズム、自国人が自国内を旅行する国内観光旅行(ドメスティックツーリズム)、自国人が外国を旅行するアウトバウンドツーリズムである。

インバウンドツーリズム(inbound tourism)とは中に流れ込む意味であるため、日本を例にすると、訪日外国人観光ということに当たる。ドメスティック(domestic)というのは自国、国内の意味なので、ここでは国内旅行ということになる。そして、アウトバウンドツーリズム(outbound tourism)とは外に流れて出すという意味であるため、日本で例えると海外旅行に相当する。

本論では、その3種類のツーリズムの中のインバウンドツーリズムに注目した。特に、2003年からビジット・ジャパン事業開始以来、日本へのインバウンド観光者数が年々大幅に増えている傾向が見える現在、日本のインバウンドツーリズムの振興にあたって、解決しなければならない課題がどんどん増えていることに着目した。その中でも、通訳ガイドの問題が日々に深刻な課題になりつつあることを今回の考察の対象とした。つまり、本論では日本の現在の通訳ガイドの現状を調査し、その課題を考察・整理することが重要な課題と考えている。

### 2. 目的・対象・方法

日本でインバウンドツーリズムが推進される現在、日本の通訳ガイドの需要もますます増え、重要な課題になりつつある。本論は、現在日本で直面している観光通訳ガイドの課題について、有償通訳ガイドと無償ボランティア団体との関係と現状について整理したい。特に日本政府観光局(JNTO)が公認しているSGGというボランティア団体の実態を整理し、現状を考察した上で、既存データや文献の分析を行うことを考えている。

### 3. 日本に現存している通訳ガイド

現在日本では、2種類の通訳ガイドが存在している。1つ目は有償の通訳ガイド、つまり通訳案内士という国家試験や国が特別認定している資格を有するガイドで、2つ目は無償で通訳ガイドを行っているボランティアガイドが存在している。

#### 3-1 有償通訳ガイド

有償の通訳ガイドは合計3種類がある。国家試験を有する通訳案内士、地域限定の案内できる地域限定通訳案内士と、特別に認定できる特例ガイドの3種類である。

通訳案内士は対象の外国語が10ヶ国語である。受験者は年齢、性別、国籍は問わず受験できる国家試験である。2015年4月1日までの登録者数は19,033人に達している<sup>(1)</sup>。

地域限定通訳案内士とは、一つの都道府県の範囲に限って通訳案内業務を行うことができる制度である。「地域限定案内士」の登録者は379人である。今では各都道府県で実施可能ではあるが、現状としては沖縄のみで実施されている<sup>(2)</sup>。

特例ガイドとは、さらに細かく、各地域の個別のニーズに対応するためのガイドであり、「通訳案内士」と「地域限定通訳案内士」と違い、取得条件は国家試験や都道府県の試験ではない。地方公共団体の研修を受け、取得できる資格である。現状としては、まだ全国規模では実施しておらず、現在認定されている地域は13地域しかない状況でもある。現在の登録者数は651人（平成27年6月1日まで）<sup>(3)</sup>である。

### 3-2 ボランティアガイド団体 SGG

無償で通訳ガイドを行われているボランティアガイドについては、JNTOで公認した「グッドウィルガイド」という団体が存在する。「グッドウィルガイド」とは善意通訳（GG=Good will Guide）であり、その善意活動に関する運動は「善意通訳普及運動」とし、町なかや駅、車中などで言葉が通じず困っている外国人旅行者を見かけた際に、語学力を活かして積極的に手助けするなど、外国人旅行者の言葉の上での困難や不便の解消を目指すという趣旨の一人一人のボランティア精神の普及運度である。その「善意通訳普及運動」や「グッドウィルガイド」を管理し、促進する組織は「善意通訳組織(SGG=Systematized Goodwill Guides)」である<sup>(4)</sup>。「グッドウィルガイド」の登録は18歳以上で、全ての外国語が対象となり、その外国語で簡単な道案内ができる程度の語学力が満たされ、SGGの方針を理解できることで登録することができる。

JNTOではこの運動の趣旨に賛同し、登録いただけただけの方に対し、その意思表示のしるしとして善意通訳カードとバッジ（図—1）を交付している。SGGクラブは全国に88団体がある（JNTOで登録している団体数である）。各SGG団体によって、入会規制や資格、年会費などが異なる。さらに、各クラブによって、年会費も異なるとのことである。



図—1 「グッドウィルガイド」ロゴ<sup>(3)</sup>

#### 4. 東京 9 団体の SGG

日本政府の公的サイトで確認したところ、東京には SGG 団体が合計 9 箇所確認できることが明らかとなった。それらは現在公開されている 2 つの公式サイトで紹介されている。1 つ目は、JNTO の公式サイトであり、もう 1 つは東京都の公式観光サイト「GO TOKYO」である。JNTO の公式サイトに登録されている東京の通訳ガイドボランティア団体には以下の 7 箇所があることが確認された。つまり、「Tokyo Free Walking Tour (TFWT)」、「江戸東京ガイドの会」、「Tokyo Student Guide Group」、「赤十字語学奉仕団」、「CAPITAL TOKYO WEST SGG CLUB (CTW SGG)」、「品川 SGG クラブ」と「東京 SGG クラブ」<sup>(5)</sup>7 箇所である。また、東京の観光公式サイト GO TOKYO の中にある「観光ボランティア団体の紹介」の中で紹介されたのは以下の 4 箇所である。つまり、「江戸東京ガイドの会」、「NPO 法人東京シティガイドクラブ (TCGC)」、「東京 SGG クラブ」と「NPO 法人 TOKYO FREE GUIDE」<sup>(6)</sup> である。重複団体があるため、計 9 箇所あるとわかる。両サイトの中で、ともに紹介されたのは「江戸東京ガイドの会」と「東京 SGG クラブ」の 2 箇所である。

これら 9 箇所のボランティア団体では、ホームページがほとんど開設<sup>(7~13)</sup>されているが、「Tokyo Student Guide Group」はホームページが使われておらず、Facebook のブログ「Tokyo Student Guide Group」<sup>(14)</sup>が使われている。また、「江戸東京ガイドの会」も単独のホームページは使われておらず、goo でのブログ「江戸東京ガイド」<sup>(15)</sup>を使用していることが明らかとなった。

東京の 9 団体の SGG では、外国語でのご案内では、英語はもちろん、それ以外でも、最も多く外国語ガイドできる。特に「NPO 法人 TOKYO FREE GUIDE」は 7 カ国のガイドに対応できる。また、東京にある 9 団体の SGG グループはほぼ規定のルートやツアー路線を設定せずに、外国人観光客の希望によって、東京都内を自由に回ることが多い。

#### 5. 考察と課題

前述した通り、現在日本の通訳ガイドには、有償ガイドと無償ガイド両方がある。しかし、有償ガイド、つまり資格がある通訳ガイドの数は少なく、インバウンドツーリズムが推進している中では、需要が満たされない状況になっている。そのため、日本の無償ガイドシステムが非常に発達している状況にある。SGG の存在が、現状では日本の通訳ガイドを補完し、支えている現状である。

東京にある 9 団体の SGG では、それぞれ規制やルールなどがかかっている、一定的なレベルの外国語ができなければ、入会することが難しい条件もあり、年会費も団体によって異なるが、気安く入会することはできない。それは、SGG は年齢層が主に 50 代から 70 代の人を中心していることも関係していると思われる。つまり、現在である東京の SGG グループはかなりのハイレベルになっているが、ボランティアとして働いていることになる。

このように、現在の日本の通訳ガイドを支えている SGG 団体が日本において非常に重要な立ち位置になっている。しかし、2020 年には日本オリンピック・パラリンピックが開催されることになり、さらなるインバウンド観光客が増えることが予測できる。よって日本の通訳ガイドの現状を、ボランティア団体ばかり頼ることは深刻な問題であると考えられる。今回の考察は、東京に限定して行った考察であるため、日本全国の SGG 団体の状況を知るには、さらなる資料やデータを、今後分析することが必要である。それを今後の課題と考える。

## 引用文献

- (1) 日本政府観光局 JNTO ホームページ「通訳案内士概要」  
[http://www.jnto.go.jp/jpn/projects/visitor\\_support/interpreter\\_guide\\_exams/index.html](http://www.jnto.go.jp/jpn/projects/visitor_support/interpreter_guide_exams/index.html)
- (2) 日本政府観光局 JNTO ホームページ「地域限定通訳案内士試験との併願」  
[http://www.jnto.go.jp/jpn/projects/visitor\\_support/interpreter\\_guide\\_exams/local\\_guide.html](http://www.jnto.go.jp/jpn/projects/visitor_support/interpreter_guide_exams/local_guide.html)
- (3) 日本政府観光局 JNTO 「通訳案内士就業実態調査」 4
- (4) 日本政府観光局 JNTO ホームページ「グッドウィルガイド」  
[http://www.jnto.go.jp/jpn/projects/visitor\\_support/goodwill\\_guides.html](http://www.jnto.go.jp/jpn/projects/visitor_support/goodwill_guides.html)
- (5) 日本政府観光局 JNTO ホームページ「List of Volunteer Guides」  
[http://www.jnto.go.jp/eng/arrange/travel/guide/list\\_volunteerGuides.php?area=3&btnSearch=t#pref13](http://www.jnto.go.jp/eng/arrange/travel/guide/list_volunteerGuides.php?area=3&btnSearch=t#pref13)
- (6) 東京の観光公式サイト GO TOKYO 「観光ボランティア団体の紹介」  
<https://www.gotokyo.org/jp/volunteer/group/index.html>
- (7) 「CAPITAL TOKYO WEST SGG CLUB (CTW SGG)」  
<http://www016.upp.so-net.ne.jp/CTWSGG/>
- (8) 「品川 SGG クラブ」  
<http://sgg.skr.jp>
- (9) 「赤十字語学奉仕団」  
<http://www.tok-lanserv.jp/index.html>
- (10) 「Tokyo Free Walking Tour (TFWT)」  
<http://www.tfwf.jp/Pages/default.aspx>
- (11) 「東京 SGG クラブ」  
<http://tokyosgg.jp/index.html>
- (12) 「NPO 法人東京シティガイドクラブ (TCGC)」  
<https://www.gotokyo.org/jp/volunteer/group/index.html>
- (13) 「NPO 法人 TOKYO FREE GUIDE」  
<http://www.tokyofreeguide.org>
- (14) 「Tokyo Student Guide Group」 Facebook ブログ  
[https://www.facebook.com/tsgg.for.tourists/about/?entry\\_point=page\\_nav\\_about\\_item&tab=page\\_info](https://www.facebook.com/tsgg.for.tourists/about/?entry_point=page_nav_about_item&tab=page_info)
- (15) 「江戸東京ガイド」 goo ブログ  
[https://www.facebook.com/tsgg.for.tourists/about/?entry\\_point=page\\_nav\\_about\\_item&tab=page\\_info](https://www.facebook.com/tsgg.for.tourists/about/?entry_point=page_nav_about_item&tab=page_info)



## 特撮ツーリズム現象の歴史的な変遷 — 知的財産を用いた観光学研究の視点から —

○二重作昌満[東海大学大学院文学研究科文明研究専攻]・田中伸彦[東海大学観光学部]  
キーワード：特撮ツーリズム 歴史 キャラクターコンテンツ 知的財産 観光学研究

### 1. 背景

我が国が 2003 年に、「観光立国」宣言を行って以降、観光立国推進基本法が 2006 年に成立した。さらに、2008 年 10 月の観光庁が設置される等、国内で急速に観光活動を視野とした法整備や推進計画の策定が進んでいった。その一方で知的財産に着目すると、2002 年に、知的財産の保護を視野とした知的財産立国が国家戦略として打ち出され、知的財産基本法が成立した。上記の経緯の中で観光と、知的財産であるコンテンツが結合を開始していくのは、先述した観光立国推進基本法が 2006 年に成立し、翌年 1 月 1 日に施行されて以降のことである。

また 2007 年に、国土交通省総合政策局より『日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告書』が発表された。当調査では日本製のマンガやアニメ等のコンテンツを外国人が日本を訪れる際の魅力要素の 1 つとし、これらを観光面での誘客魅力として活用していく方策と、それらを目的に日本を訪れる海外からの観光客のニーズに応える体制を整えていく必要性が示された。しかし、これら政策対象のコンテンツという枠組みの中に、当研究にて取り扱う「特撮」について言及はされていない。

国内の一映像コンテンツである「特撮」の研究において、特撮映像作品を用いた観光現象の確立や変遷を調査した研究は確認することができない。また「特撮」は 2013 年 3 月時点での「文化庁メディア芸術祭」の規定においても、映像ジャンルとして確立されていない。これらの現状から、「特撮」を用いた観光現象による国民の娯楽活動の歴史や推移を概観、検証することができない状況となっており、今後の我が国でのコンテンツツーリズム研究の発展を展望していく上で障害となっている。

そこで当研究では、知的財産を用いた観光学研究の視点から、これら「特撮」映像作品を用いて、特定の観光地へ人々を誘致する観光現象を「特撮ツーリズム」とした。そして、当現象の歴史に着目し、映像コンテンツを用いた観光現象の発展と推移について検証した。

### 2. 研究の目的・対象・研究方法

当研究の目的は、知的財産を用いたコンテンツツーリズム研究の視点から、特撮映像作品を用いた観光現象である「特撮ツーリズム」の歴史を調査し、その発展と推移を解明することである。特撮ツーリズムの題材となっている特撮映像作品は、半世紀に渡って子ども達を対象に発信されている長寿コンテンツである。そこで、特撮ツーリズムがこれら特撮映像作品の歴史の中でいつの時代に出現し、現象としてどのように日常の中に浸透していったかの経緯を明らかにした。

本研究では資料調査において現象の歴史の検証という方法を行った。調査対象は、まず 1964 年から 2016 年 8 月 31 日までの期間中に催された特撮イベントや、特撮映像作品を題材とした商業施設を記録した資料を対象とした。調査の中で収集した資料は以下 3 つの型に分類した。

まずは特撮イベント開催当時の写真やその模様を文章として収録した「1. 文献」、特撮映像作品を用いて地域振興を行っている地域や常設施設が公式に開示している「2. Web サイ

ト」、また特撮ツーリズムが開催されていた当時の模様を、映像として収録したビデオやDVD等の「3.映像ソフト」の3種類を調査資料として活用した。

3種類の調査資料の後に、各資料に記録されている写真や文章、映像での情報を一つ一つ検証した。これら資料から得ることができる全ての情報を総括することで、各映像制作会社から展開されてきた特撮ツーリズム現象の歴史を一つにした。

### 3. 特撮ツーリズムの歴史

資料調査の結果、「特撮ツーリズム」は50年以上の歴史を有し、また各年代において様々な観光形態が出現してきたことが判明した。そこで、特撮ツーリズムの歴史を下記5つの時代に分類できることが明らかになった(表1)。以下にその歴史の変遷を概観する。

表1. 特撮ツーリズムの歴史

年代	時代名	各年代を象徴する出来事
1960年代	特撮ツーリズム 草創期	展示型イベントの開催
1970年代	常設施設開放期	アトラクションショーの常設化
1980年代	恒例イベント創造期	毎年恒例イベントの開催
1990年代		期間限定商品の販売開始
2000年代	地域振興誕生期	「特撮」を観光資源としたまちづくりの活性化
2010年代	現象50年期	「特撮」と企業や地域観光局と提携による誘致

#### ①1960年代：特撮ツーリズム 草創期

1960年代は国内初の怪獣ショーの開催や、ヒーロー、怪獣とのサイン会が催されていた。しかし、1960年代の特撮ツーリズムは展示が中心であり、ステージ形式のショーの活性化は1970年代に突入してからのことであった。そこで、この時代を現象の初期段階として、「特撮ツーリズム 草創期」とした。

特撮ツーリズム現象最古の事例は、1964年に11月に池袋のデパート屋上にある「子供遊園地」において開催された怪獣ゴジラのショーであった。これは、東宝の特撮怪獣映画「ゴジラ(1954)」シリーズにおいてゴジラを演じた着ぐるみ俳優、中島春雄がゴジラの「着ぐるみ」を着用し、自動車や電車の模型を叩きつけるという実演的なものであった。

この催しが開催された後、円谷プロ製作の特撮怪獣番組「ウルトラQ」の1966年1月2日の放映開始と共に、子ども達を対象とした社会現象である「第一次怪獣ブーム」が国内で隆盛を極めるようになった。当ブームを受けて、国内各地で怪獣の着ぐるみの展示等や怪獣ショーが頻繁に開催されるようになった。

このようにデパートや商店街、遊園地などのイベント会場を怪獣が練り歩くことから始まった怪獣の実演ショーは、やがて舞台上で怪獣達が司会者と絡んだり、怪獣同士が小競り合いをする等、次第にショー内容が変容を遂げていくようになった。

こうした中で、1966年7月9日に杉並公会堂において「ウルトラマン前夜祭」が開催された。当イベントは舞台イベントのスタイルで中継録画された。その翌日の7月10日に放映された「ウルトラマン前夜祭」は、視聴率34%という高視聴率を記録した。

#### ②1970年代：特撮ツーリズム 発展期

1970年代は、当年代前半に東映製作の特撮ヒーロー番組「仮面ライダー(1971)」の放映開始によって国内で巻き起こった「変身ブーム」により、「特撮ヒーロー」を主役としたアトラクションショーの台頭が目覚ましかった。こうした特撮映像作品と地域施設との提

携及び現象が常設化した背景を踏まえ、当研究では「特撮ツーリズム 発展期」と呼称した。

先述した「変身ブーム」の影響を受けて、「特撮ヒーロー」を主役としたアトラクションショー専用の常設施設が国内で次々に設置されるようになった。その中でも後楽園内の「後楽園ゆうえんち野外劇場」は、「仮面ライダー（1971）」をはじめとする仮面ライダーシリーズのアトラクションショーが行われた。1975年には、同じく東映製作の特撮ヒーロー番組である「秘密戦隊ゴレンジャー（1975）」の放映が開始された。本作品の放送開始と並行して、後楽園内での仮面ライダーシリーズのショーは「秘密戦隊ゴレンジャー（1975）」をはじめとするスーパー戦隊シリーズを中心としたショーに内容を変更した。このスーパー戦隊シリーズのショーは1975年の初開催以降、同施設において45年以上に渡って継続される人気イベントとして定着した。

また円谷プロは、「帰ってきたウルトラマン（1971）」の放送開始と共に、二子玉川園と独占契約を結んだ。同園にはウルトラマンシリーズの展示館の設置や屋外イベントが開催された。さらに二子玉川園の宣伝ポスターには「怪獣ランド・二子玉川園」とするなど、両社のイベントを通じた結束が強化されていった。また、独占契約から3年目を迎えた「ウルトラマンタロウ（1973）」放送期間中の1973年4月22日（日曜日）には、これまでヒーローに倒された怪獣達への黙祷を趣旨とした「怪獣さん安らかに 怪獣供養祭」が1日だけ開催された。会場には2,000人の人々が集まる等、二子玉川園内で開催されたイベントの中でも、非常に大きな催しとなった。

### ③ 1980・1990年代：恒例イベント創造期

1980年代・1990年代に入ると、特撮ツーリズムは夏休み期間中の毎年恒例イベントが開催されるようになった。さらに、イベント会場でしか購入することのできない限定商品の販売開始など、「商品」を対象とした観光形態が初めて確認できるようになった。そこで、これらの時代を一括りに、「恒例イベント創造期」とした。

この時期に誕生した恒例イベントの代表例として、1989年に池袋サンシャインシティ文化会館4階にて「ウルトラマンフェスティバル」が初開催された。当イベントは以降25年以上に渡り（1992年と1996年を除く）長期的に開催される夏休み恒例イベントとなった。

さらに先述したイベント会場でしか購入することのできない限定商品がはじめて導入されたのは、1990年の三井グリーンランドであった。同施設において巨大なウルトラマンとバルタン星人のモニュメントが設置されたのを記念し、両者の限定ソフトビニール人形（株式会社バンダイ製）が販売された。限定商品を観光目的とした人々の誘致は、先述した「ウルトラマンフェスティバル」においても1995年から導入された。このように、商品を対象とした観光形態も、特撮ツーリズムの一形態として認識されるようになった。

### ④ 2000年代：地域振興誕生期

2000年代に入ると、特撮映像作品と地域振興が一体となったまちづくりによる地域振興が国内各所で点々と確認できるようになった。こうした事例は2000年代初頭に東北地方に集中していた。「特撮映像作品の製作者の生誕地」もしくは「ゆかりのある地」として、各所で観光地域振興を行う事例が確認できたため、この年代を「地域振興誕生期」とした。

まず、2000年7月20日に東映の仮面ライダーシリーズの原作者である石ノ森章太郎の故郷である宮城県登米市中田町での「石ノ森章太郎ふるさと記念館」の開館や、同県石巻

市において 2001 年 7 月 23 日に「石ノ森萬画館」が開館した。また、ウルトラマンシリーズを製作した円谷プロの創立者である円谷英二の生誕の地、福島県須賀川市では、円谷英二が生誕 100 周年を迎えたことに伴い、「2001 円谷英二生誕 100 年記念プロジェクト」の企画から、須賀川市らが主催で「生誕 100 年円谷英二展」が開催された。

#### ⑤2010 年代 現象 50 年期

2010 年代に入ると、特撮シリーズは国内最初の現象が開催されてから 50 年以上の時間を有することとなった。またこの年代では、円谷プロのウルトラマンシリーズと特定の企業（飲食店や地域観光局）との提携事例が数多く確認できるようになった。

そこで、当研究ではこの年代を「現象 50 年期」とした。

2016 年に円谷プロのウルトラマンシリーズが放映開始 50 周年を迎えたことを記念し、同年 7 月 9 日と 7 月 10 日には、「ウルトラマンの日 in 杉並公会堂」が開催された。50 年前に先述した「ウルトラマン前夜祭」を行った杉並公会堂を舞台に、「ウルトラマン（1966）」の出演者、監督によるトークショーでの「ウルトラマン前夜祭」の模様の振り返りや、歴代 43 人のウルトラマン達の全員集合等、50 年という長期的な節目を生かしたイベントが開催された。

#### 4. 研究の現状と課題

当研究調査から特撮シリーズの歴史を概観した結果、特撮映像作品から派生したシリーズ現象である特撮シリーズは、最古の事例である 1964 年以降、約 50 年以上に渡って観光現象が持続していた。また、半世紀に渡る歴史の中で、多種多様な観光形態を増加させてきたことも判明した。こうした歴史的検証から、円谷プロのウルトラマンシリーズのように、一つのキャラクターコンテンツ（知的財産）が観光現象として半世紀以上継続させることが可能であることが、当現象の検証から確認できた。

今後も当現象はキャラクターコンテンツの発信に併せてさらなる発展、拡大が見込まれるため、今後の動向の確認を継続していくことが重要である。

#### 参考文献

国土交通省総合政策局（2007）「平成 18 年度国土施策創発調査 日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告書」 pp.1-23

平成 24 年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業（2014）「日本特撮に関する調査」 森ビル株式会社 pp.1-143

田神健一 佐藤慶幸（2016）「ゴジラ 全映画 DVD コレクターズ BOX VOL.4 復刻パンフレット」講談社 pp.13

新名新（2012）「総天然色 ウルトラ Q 公式ガイドブック」角川書店 pp.141-142

秋廣泰生（2016）「ウルトラマンの日 in 杉並公会堂」TBS テレビ、円谷プロダクション pp.1,7

中西一雄（2016）「オール・ザット ウルトラマンタロウ」株式会社ネコ・パブリッシング pp.76,77

廣瀬和吉（2003）「円谷プロトリビュートマガジン ウルトラマン AGE vol.10」辰巳出版 pp.102

廣瀬和吉（2001）「円谷プロトリビュートマガジン ウルトラマン AGE vol.2」辰巳出版 pp.61-62

指定管理者制度導入後の公園の管理運営への市民の関与の度合い  
—札幌市の都市公園を事例に—

水野明洋〔北海道大学農学院森林政策学〕

キーワード：都市公園, 市民, 地域, 指定管理者制度

【目的】本研究の目的は、札幌市にある都市公園を対象として、指定管理者がどのように地域住民と協働で管理運営を行っているかを調査し、指定管理者の管理運営業務に地域住民がどの程度関わっているかを明らかにするとともに、地域住民が公園の管理運営業務に関わることで浮上する課題を考察することである。本研究では、自由度が増した公園の管理運営業務に、地域住民が、どのように関わっているかに注目する。

【事例地および背景】本研究で、北海道札幌市に注目している理由は以下の2点である。1点目は、札幌市の都市公園数が特別区を除く全市町村の中で最も多い点である。2点目は、札幌市が「札幌市みどりの基本計画」の中の柱の1つとして、公園の魅力の向上を掲げており、各公園では、地域住民が公園の管理運営に関わり、様々な活動を行っている点である。その中でも、本研究の視点は、札幌市の公園の中でも指定管理者制度が導入されている公園である。札幌市の都市公園では、2006年度より指定管理者制度が導入されており、年々導入されている公園数は増えている。2016年度現在、指定管理者制度が導入されている公園数は47箇所である。

指定管理者制度は、公園管理業務の効率化や公園管理に掛かる経費を削減することを目的に2003年に導入された制度である。札幌市では、2006年度から制度の運用を開始し、公園の管理者は札幌市から民間企業やNPO団体といった民間団体へと移行していった。指定管理者制度導入により、指定管理者はその裁量によって公園の管理運営業務が可能となった。平田(2010)の研究では、指定管理者と地域住民と協働で公園の管理運営を行うことが、魅力的な公園の管理運営の一助になると示されており、札幌の公園での指定管理者と地域住民との関わり方を見ていく必要があると考えられる。

【研究方法】本研究では、最初に、札幌市のホームページなどを使い、市内にある都市公園のデータを収集した。そのデータに基づき調査対象となる指定管理者制度が導入されている都市公園を選定し、指定管理者に聞き取り調査を行った。聞き取り調査を行う中で、公園で働く関係者から聞くことができた協働による公園の管理運営を行っている11箇所の公園で聞き取り調査を行った。また、公園で活動している地域住民への聞き取り調査と公園で行われているイベント等へも参加し、参与観察も行った。11箇所で聞き取り調査を行う中で、指定管理者の裁量の違いによって、指定管理者が地域住民を公園の管理運営に関与させる度合いが違っていた。本研究では、指定管理者の裁量の度合いが大きいものを地域住民が主導権を持つタイプ、裁量の度合いが小さいものを指定管理者が主導権を持つタイプとして、公園を2つのタイプに分けた。

【調査結果】タイプ分けの結果、タイプ①を地域住民が主導権を持つ公園、タイプ②を指定管理者が主導権を持つグループとする。それぞれのグループに属する公園は表1に示す

表1 グループ分けの結果

タイプ①			タイプ②		
月寒公園	西岡公園	中島公園	百合が原公園	川下公園	滝野すざらん丘陵公園
平岡公園	あいの里公園		星見緑地	茨戸川緑地	五天山公園

タイプ①では、地域住民が主導権を持っており、指定管理者は公園内で活動している特定の関

係者に自由に活動を実施させていた。タイプ①の中で代表的な公園は、月寒公園である。月寒公園では、公園内で独自の活動を行っていた特定の関係者（月寒公園では市民団体とする）が、公園の再整備を機に協議会を作り、市民団体同士のネットワークを形成していった。そして、指定管理者がすでに形成されているネットワークの中に巻き込まれていった。ネットワークの形成の中心は、2014年に設置された月寒公園ファンクラブである。月寒公園ファンクラブは、月寒公園の再整備を機に、再整備以前から公園内で活動している市民団体が中心となって設立された話し合いの場であった。指定管理者は月寒公園ファンクラブが設立された後に、月寒公園の管理者になり、公園内で活動する市民団体の活動をバックアップする体制が築かれている。月寒公園ファンクラブのメンバーは、「ファンクラブでイベントを行う時の企画運営はファンクラブのメンバーで行うが、イベントの広報の制作やテントの仮設などの費用や人手が必要なときは指定管理者がバックアップしてくれる」と語っていた。指定管理者は市民団体の活動のバックアップを行う立場であるが、ファンクラブミーティングにより、お互いの連携を取っていた。ファンクラブミーティングは年1～2回開催されており、ファンクラブのメンバーと指定管理者が参加し、公園の活動等に関する議論が交わされていた。一方で、ある公園の指定管理者は、「市民団体独自の活動の自由度が高くなりすぎると、自分たちは特別だと考えている人が出てきてしまうのではないかという危険もある」と語っており、独自の活動を行っている市民団体とその他の公園の利用者との軋轢が生じる危険性を考えていた。

タイプ②は指定管理者が主導権を持っており、指定管理者がボランティアグループ（以下、ボランティアとする）を組織し、運営を行っていた。地域住民は組織化されたボランティアに参加し、活動を行っていた。タイプ②の代表的な公園は、百合が原公園である。百合が原公園では、指定管理者制度以前に組織化されていたボランティアを指定管理者が引き継ぎ、ボランティアの運営を行っていた。百合が原公園には4つのボランティアが存在し、指定管理者の指示のもとでそれぞれの活動が行われていたため、各ボランティアの活動の際には指定管理者の中の担当の職員が1人同行していた。百合が原公園のボランティアは、公園内の植物を管理するボランティアが3団体と公園内のガイドをするボランティアが1団体である。植物を管理するボランティアは10年以上活動を続けており、指定管理者の職員がボランティアと共に植物の管理を行っていた。また、ガイドボランティアは2011年度から活動を行っており、1年間の研修を受けた人がガイドボランティアとして活動していた。指定管理者が運営している百合が原公園でのボランティア活動では、ボランティアコーディネーター（以下、コーディネーターとする）が重要な役割を果たしていた。コーディネーターは指定管理者の職員の1人であり、他の公園では見ることができない職員である。コーディネーターの役割は、ボランティア活動の日程調整、同じボランティア内での関係作り、違うボランティア間での関係作り等であった。

【考察】都市公園の管理者が指定管理者に移行していく中で、各公園の管理運営への地域住民の関与の度合いは違ってきている。指定管理者に求められているものが効率的な管理運営業務と経費の削減であるとする、タイプ②のように指定管理者の人員を増加させることは、望ましくない。本来は、タイプ①のように公園内で活動する特定の関係者が自主的に活動することが望ましいと考えられる。一方で、タイプ①のように、特定の関係者が自分たちの活動を特別のだと考えてしまい、特定の関係者とネットワークに入らない一般利用者との間の軋轢が生じる可能性もある。今後は、公園の実情に合わせて、管理者が行う公園の管理運営に地域住民がどの程度関わるのが望ましいかさらに議論を深めていく必要がある。

## 商業空間から見る土産文化の変容 —テーマパーク・遊園地を事例に—

○佐藤梨央[東海大学大学院文学研究科観光学専攻]・田中伸彦[東海大学観光学部]

キーワード：お土産 テーマパーク 遊園地 空間構造

### 1.研究の背景

現在、日本の観光地では至るところでお土産が売られている光景を目にすることができる。日本人は観光地へ行くとお土産を購入する文化がある。どこかへ出かけると、自分用は勿論のこと、家族、親戚、職場の人や友人にまでお土産を購入する。そのほとんどが食べ物や物販であり、地域により様々な種類が存在する。

また、近年では食べ物にとどまらず、ボールペンやメモ帳、消しゴム等の文房具や、リップクリーム、コンパクトミラー、ピアス等の女性をターゲットとしたお土産も見られる。そして、いかにも「配る」ことに視点を置いていることがわかる。一般的な観光・レジャー施設においても、ゲストの滞在時間が長いと飲食や、お土産等の物販売上は増加する傾向がある。例えば東京ディズニーリゾート(以下:TDR)ではパーク内の至る所にショップが設置されており、置かれている商品は付近にあるアトラクションと関連しているものが多い。ウォルト・ディズニーは「人々はいい映画を観たり、いい音楽を聴くとまっすぐ家には帰らず、高揚した気分ショッピングやレストランに向かう。」と言及した。つまり、興奮した状態や楽しい気持ちになると消費意欲も高まるため、その度合いが高ければ高いほど商品販売や飲食販売の消費率は高くなる。

### 2.先行研究の分析—テーマパークとお土産販売との関係および空間構造—

当研究では、テーマパークを題材とした先行文献を集め、特に TDR に対する先行研究に着目した。

金尾(2013)は「東京ディズニーランドの境界空間に関する考察」において、TDR がゲストを楽しませるために最も重視しているのがストーリーであり、このストーリーこそが空間の原点であると語る。空間の細部にまで至る演出と適切な操作は、訪れたゲストの高揚した意識を保ちながらの移動を可能にする。そして、飲食店やショップで空間演出の余韻を感じることができるという。

「1億人を惹き付けた東京ディズニーランドの魔法」の中で、加藤(1992)は「パーク内での商品は『夢と魔法の王国』オリジナルであり、単にゲストの好奇心をあおるものではない。」と話している。ショップもストーリーの一部であるため、ストーリー性のあるディスプレイと、商品を自由に手に取って触れられるようになっているのが TDR ショップの最大の魅力である。TDR では商品販売もショーの一部とされている。

さらに、木村(1996)は「テーマパークでの物販売上を高める商品化計画」において、テーマパークは、その空間自体がテーマのもつイメージの産物、ないしは販売促進装置であり、訴求するテーマによって呼び込んだお客に対して、今度は財布の紐をゆるませようという構図をもつと述べている。テーマに魅力があれば集客率がアップし、物販売上も高まる。また、商品満足度が高ければ、テーマパークのイメージも高まるため、テーマパークと物販とは相乗効果の関係にあるとも述べている。

以上はテーマパークが、商品が魅力的に見えるような工夫や購入に至るまでの戦略を指しているものであった。一方、テーマパークを商業空間施設と捉え、商品販売に着眼した研究は先行研究調査では確認されなかった。したがって、本論文で、TDR をはじめとする観光・レジャー施設の商業空間と物販売

上の繋がりについて考察することには、一定の社会的、学術的意義があると考えられた。

### 3.研究の目的、対象、方法

(株)オリエンタルランド公式 Web サイトの公開データによると、2014 年度にはやや減少しているものの、2013 年度のゲスト一人当たりの売上高は歴代最高の 11,076 円まで伸びた。2013 年度の売上高の内訳は、チケット収入が 4,598 円(41.5%)、商品販売収入が 4,185 円(37.8%)、飲食販売収入が 2,292 円(20.7%)であった。特に商品販売収入の比率は、2007 年から 2008 年、2009 年から 2010 年、2012 年から 2013 年にかけて、約 300 円の売上アップが見られる。2008 年における上昇は、TDR が 25 周年を迎えたことに起因すると考えられる。2010 年における上昇は、東京ディズニーランド(以下：TDL)の 2 つのアトラクションが 5 月と 7 月にオープンしたこと、東京ディズニーシー(以下：TDS)で人気キャラクターのダッフィーのショーが 3 月にスタートし、それぞれアトラクション、ショーに関連するグッズが販売された。2013 年における上昇は TDR が 30 周年を迎え、25 周年同様、30 周年グッズが 1 年間販売されたことに起因すると考えられる。イベントやアトラクションの変化に対応した商品を取り揃えたことが全体の売上アップに繋がったと予想される。1 人あたり 300 円の上昇と表すと少ない金額のように感じられるが、TDR には現在年間 3,137 万人もの人々が訪れて入園している。1 人あたりの売り上げが 300 円増加すると、売り上げは物販だけで約 90 億円の増加になる。この金額は到底無視できる金額ではない。このような入園者一人当たりの売上高を公表しているテーマパークはオリエンタルランドのみであり、他のテーマパーク、レジャー施設のデータは現在では公開データとしては存在しない。そのため、商品販売収入という点がどの程度のものなのかを比較研究することは難しいが、TDR のような取り組みを公表している施設が存在するとしたら、お互いの経営ノウハウを共有・競争することで売上を伸ばしているのではないかと考えられる。反対に、取り組みを成していなければ、取り組むことで商品販売収入という点で、全体の売上を伸ばすことができる施設があるのではないかと考えた。

そのため、本論文ではテーマパークと遊園地を商業空間として捉え、アトラクションとショップの関連性を調査することを目的とした研究を行うことにした。

「総合ユニコム株式会社」がテーマパーク、遊園地の入場有料施設を対象に独自に実施した全国的主要レジャー・集客施設の入場者数ランキングから、本研究では首都圏にある「サンリオピューロランド」、遊園地からは「よみうりランド」、「としまえん」、そして首都圏以外ではあるが、TDR に次ぐテーマパーク業界で 2 位の成績である「USJ」を TDR との比較調査の対象とした。

調査方法としては、研究前提として日本におけるお土産文化の歴史や、TDR で販売される商品の歴史や現状について整理を行った上で、TDR におけるアトラクションとショップの空間的關係について現地踏査による検証を行った。更に、TDR における調査の結果との比較検証を行うために、上記の 5 つの施設を実際に訪れ、TDR と同様に、アトラクションとショップの空間的位置関係などの関連性を調査した。

### 4.お土産の起源と文化

お土産の起源については幾つか諸説があるのだが、有力な説が 2 つある。ひとつは「宮筥」説である。これは神社に参るときに持っていく「筥(け)」という供え物を入れる器の意から転じたというものである。もうひとつは大和朝廷の直轄領におかれた稲米の倉である「屯倉(みやけ)」が転じたという説である。いづれにしても、神仏や貴人に対する献上品やもてなしという意味が色濃い。寺社に参詣する人数が増加すると、寺社からの授かり物に代わる品をお土産として売る店が門前に発達した。こうして、神社仏閣の門前では名物が次々と誕生し、人々にお土産という形で購入されるようになった。



また、鉄道、国道や高速道路の整備、航空機と新幹線の登場と発達は、保存性や日持ちの考慮が必要な食べ物や重くてかさばる物をお土産とすることを現実的にさせた。これらは産業や経済だけでなく、生活形態や時間のあり方などの文化にも強い影響を及ぼし、旅と密接に関わっている為、お土産にも直接的なインパクトを与えた。

更に、近年では旅行形態が団体旅行から個人旅行に変化したことで、旅行の記念や証拠としてお土産を購入する対象が他人に広く配るのではなく、親しい人や自らのために購入することが増加している。このようなお土産の姿は日本の伝統的なお土産文化とは異なり、西洋的な「スーベニア」に近いとみることができる。団体旅行が衰退する中でお土産の需要が減少しないことは、日本のお土産の「スーベニア化」が進んでいるからではないかと考えた。

## 5.TDRにおけるお土産の歴史と現状

①TDR内を歩いていると「スーベニア」という言葉をよく聞く。スーベニアとは元来は英語で「旅行・場所・出来事などの思い出となるような記念品」の意味があり、主に他人にではなく自分用のお土産を指す。パーク内で販売しているデザートを入れるケースも「スーベニアケース」、「スーベニアカップ」として表記されている。また、100円玉を投入し出てくる円形の銅板を押し潰して模様を刻印している「スーベニアメダル」もある。

②講談社が1990年に創刊した“ディズニーFANニという雑誌がある。この雑誌は毎月25日に発売され、シーズンを先取りし、発売予定のグッズやフードの最新情報が掲載されている。先取りの情報があることで、事前に購入する商品や食べたいメニューを決めることができる。また、一年を通して販売するグッズのみを掲載した「東京ディズニーリゾート(ランド)グッズコレクション」という雑誌も1993年から年に一度創刊されていることも確認できている。

③TDRではイベント開催に当たり、いくつものグッズ商品を販売する。通常、グッズやフード商品はイベント開催と同時に販売されるが、近年ではイベント開催前にグッズ商品が先行販売されるケースがみられる。先行販売を行うことで、ファンはショーやイベント装飾が成されていないパークでも、グッズを購入するために訪れるケースがある。また、イベント開催時に来園することができなかったゲストにも、グッズやフードはイベント時のものを手にすることが可能となる。TDRが行うイベントプログラムには一見、何もイベントを行っていない期間が存在するが、商品やフードに注目してみると、ほぼ休み無しにイベント開催していることになる。

④近年、TDRを訪れると必ずと言って良いほど見かけるのが「ダッフィー」である。ダッフィーはミニーマウスがミッキーマウスにプレゼントした熊のぬいぐるみのキャラクターであり、TDSでは2005年に誕生した。ダッフィー関連のグッズはTDS限定での販売である。

⑤TDRのゲストのほとんどがリピーターということから、最近では自分のための消費、特に収集するためのグッズ販売が増えてきている。特定のグッズに対し、イベント、季節、年などにより定期的に変わるデザインを収集するファンが多い。

## 6.結果と考察および結論

現地巡検により調査したテーマパーク、遊園地の全てに共通することは、第一に、園内の入口に必ずお土産ショップが存在したことである。第二に、第4章の「お土産の起源と歴史」でも記した通り、日本人には古くからお土産を「配る」という習慣と「そこに行ってきたという証」を示す習慣があるため、今回調査した施設にはその場所のテーマや公式キャラクターをモチーフとしたグッズが設置され、知人

や親戚に配る仕掛けが存在していたことである。

また、TDR のアトラクションとショップのとの空間構造の関連性を調べた結果、思いのほか直通したショップは少なかったことが明らかとなった(全アトラクションの 17.5% : TDL、7.14% : TDS)。直通率で最も高いのは当初予想していた TDR ではなく USJ(31.2%)であり、同じくテーマパークのサンリオピューロランドは直通率 0%であった。しかしながら、サンリオピューロランドは屋内空間ということから、一つひとつのエリアが他のテーマパークと比べると非常にまとまって見え、アトラクションからショップへの足の運びの全般的な利便性は直通ではなくとも、1 番高いのではないかと感じた。

テーマパークは名前の通り「テーマ」が存在するため、そのテーマやキャラクターにちなんだ商品が作りやすい。特にオリジナルキャラクターが存在すれば尚更のことである。ただ、そのキャラクターに魅力がなければ、いくらテーマに沿っていても商品収入には繋がらない。

今回調査を行った 3 つのテーマパークに共通していることは、①人気のキャラクターの確立と、②そのキャラクターを更なるオリジナルストーリーに当て込むことである。

遊園地の魅力の一つとして、ハイレベルな絶叫系アトラクションが存在するが、そのスリリングな体験をフードで表現することは可能だと考えられる。食べ物であれば、アトラクションの形を模したものや、飲み物であれば炭酸を強調した刺激的なもの等、表現の仕方は様々であるが、テーマパークのような統一されたコンセプトに基づくストーリーが存在しなくとも、アトラクションと関連付けることは可能であろう。

ちなみに、テーマが存在しなくても単純にアトラクションの傍にショップを設置すればある程度は収益が伸びるとも考えられるが、そのショップがアトラクションと一切の関連を持たなければ、例えばリピーターによるストーリー消費型の売り上げの向上に繋がることは難しいと考えた。

今回調査した 2 つの遊園地は、想像以上に園内にショップが存在しなかった。遊園地の収益は基本的にチケット代とライド代である。なお、調査した 2 つの遊園地は乗り物乗り放題のチケットが存在するところがテーマパークと類似している。ライド代を含んだチケットをほとんどの来園者が購入すると、ライド代での収益はほぼゼロになってしまう。そこで、グッズ商品を扱うショップは収益アップの大きなポイントになると指摘できる。

テーマパークと遊園地を商業空間として比較した際、テーマパークのショップ数や商品ラインナップ数は、遊園地のそれよりも圧倒的に勝っていた。テーマ性を強調することが客足を増加させ、さらには物販収入まで増加させる傾向があることが今回の調査で、現場に基づくデータをもとに実証された。

## 引用文献

- ・金尾正太郎 (2013)「東京ディズニーランドの境界空間に関する考察」  
日本建築学会大会学術講演梗概集 p.123～p.124
- ・加藤光彦 (1992)「1 億人を惹き付けた東京ディズニーランドの魔法」  
週刊東洋経済 第 5050 巻 p.117
- ・木村王一 (1996)「テーマパークでの物販売上を高める商品化計画」
- ・(株)オリエンタルランド公式 Web サイト <http://www.olc.co.jp/index.html>
- ・総合ユニコム株式会社『月刊レジャー産業資料』2015 年 8 月号 p.2

# 幼児のチアダンス指導の 企画と指導展開時の留意事項の検討

藤田倫子

(公益財団法人ライフスポーツ財団)

Key words : 幼児, チアダンス指導, 留意事項, 内容, 環境づくり

## はじめに

近年、幼児期のからだづくりや習い事として、「チアダンス」の需要が高まってきた。ここでは、幼児期のチアダンスを、チアリーディングのスタuntsを含まないアームモーション、ポーズ、キック、ジャンプ、ダンスで構成されたものとして、論を進めていく。

幼児を対象にしているため、指導実践にあたっては、チアダンスの技術のみに特化せず、様々な運動やあそびを取り入れた指導の展開が望ましいと考えており、その考えをベースに、基礎体力や運動能力の育成を視野に入れたチアダンスの指導を行うことが、幼児期のすこやかならだづくりや健康づくりに寄与できると期待している。さらに、指導者や友だちと関わる中で、思いやりや協力、助け合い等、子どもたちの「心の動き」を大切にしていきたい。

そこで、本報では、幼児がチアダンスを好きになり、ふだんの生活の中にも運動を積極的に取り入れ、より健康になっていくための、チアダンス指導の企画や指導上の留意点について、検討し整理しておくことを目的とした。

## チアダンス指導の留意事項

### 1. 企画時

#### 1) ダンス作成時

- ・理解を促すために、複雑なダンスやフォーメーション移動は行わず、腕や脚の動きが左右対称のわかりやすい動きや、からだを上下させたり、まわしたり、回転したりするような様々な方向への動き等を取り入れ、ダンスを構成する。また、フォーメーション移動は、左右や前後移動といった近距離での移動にとどめる。
- ・子どもたちの好む音楽で、フレーズが複雑でないものを使用し、子どもらしい振付にする。
- ・チアリーディングのスタuntsを含まない理由としては、幼児期の発育発達を踏まえるからである。ただし、2人以上の子どもが協力して動きやポーズを作るような、過度な力が関節や筋肉に伝わらないものは、取り入れたい。

#### 2) プログラム作成時

- ・幼児への指導は、幼児期の子どもからだや心の状態を理論的に把握した指導者が行うことを原則としたい。
- ・運動あそびを取り入れるが、4つの基本運動スキル（移動系運動スキル・操作系運動スキル・平衡系運動スキル・非移動系運動スキル）をバランスよく取り入れたプログラム構成を心がけたい。
- ・チアダンスは、子どもの習得スピードにそって進めていく。チアダンスを含めた運動指導のカリキュラムには、年間計画を準備して臨みたい。

### 2. 指導展開時

#### 1) 指導直前

- ・トイレは開始前に済ませるようにさせ、学習に集中できる環境づくりを整える。

- ・指導者は、からだの動きが子どもによく見えるような服装が必要で、過度な緩みや露出のある服装は身につけない。長い髪は、指導や動きの妨げにならないように、結わせる。
- ・指導者の身だしなみは、子どもに、運動するときに適した服装を示し教える目的もある。子どもも指導者の身だしなみに沿い、指導者からだの動きが良く見えるような服装が必要である。
- ・教室では、方向転換の加わる速い動きを経験するため、安全上、靴をはいて行くことを原則とする。
- ・使用する会場に、指導の妨げになるような（幼児の気を引いたり、安全上問題がある）ものは、開始前に、撤去するか、幼児に対し注意を促す。

## 2) 指導時

- ・十分な空間を確保し、まわりの人や物に当たらないかを確認する。
- ・動きは、単純なものから難しいものへ少しずつ難易度をあげる配慮が必要である。
- ・言葉遣いは、子どもの興味を引くわかりやすい言葉遣いが必要である。話すときは、子どもの目を見て、話すようにする。
- ・新しい動きや少し難しい動きに挑戦させることで、適度な緊張感をもたせたり、新鮮さをもたせることも必要である。
- ・幼児期に適時性のない動きや難しい動きを、無理にさせることは避ける。
- ・子どもが自ら考え、がんばって挑戦しているときは、励ましの言葉と的確なアドバイスをを行い、子どもの思考を広げたり、動作習得に努めたりする。できなかった場合は、子どもが前向きな気持ちで、新しい動きに取り組めるように促す。なお、どうしたら上手にできるかというアドバイスを行うことも大切だが、時に、子どもに考えさせることも重要である。
- ・見本を見せるときは、大きな動きで、わかりやすく元気に表現することが大切である。また、伸ばすところと曲げるところ等をしっかり示すことが大切である。
- ・子どもがわからない場合は、具体的に子どものからだを動かしたり、触ったりして教えるとわかりやすい。
- ・子どもが一生懸命取り組んだり、上手にできたりした場合は、具体的にその動きをしっかりほめ、教育的な優越感をもたせることも大切である。
- ・チアダンスを覚えたら、リアリーディングの基本にならい、一つひとつの動きの精度を上げていくことが大切である。主に、身体認識力と空間認知能力を高めるような、指導者の働きかけが重要である。また、精度を上げていくことと友だちと合わせて行うような並行した指導が、合わせて大切である。
- ・子どもの心の特徴を踏まえ、飽きないような配慮と、訓練的にならないような指導が必要であり、指導者の人間性や指導力も重要な指導の要素だと考える。

## 3) 休憩

- ・休憩は適時とするが、子どもの集中力の持続を目的に、子どもの様子を見ながらとるようにする。勝手な行動をしないことや時間を守ることも教室内で指導していきたい。

## 4) 指導の開始時と終了時

- ・指導開始時には、「あいさつ」を行い、本時の目的を伝え、健康チェックを行った後、準備体操をし、内容に入っていく。また、終了時には、整理体操ののち、子どもたちと本時の内容を確認し、次回の内容と目的を確認し、「あいさつ」で終了する。

## 5) 教室の行き帰り

- ・幼児期の子どもを守るため、防犯上の留意事項として、チアの練習時の服装（ユニフォーム）ではなく、私服に着替えさせることが望ましい。保護者が同伴しない場合は、特に注意が必要である。

## ま と め

幼児を対象にした指導は、周到に計画していても、臨機応変な対応が求められることは言うまでもないが、いろいろな角度から事前に検討をし、準備しておくことは子どもたちの安全を保持していく上でも、また、ねらいを達成させる上でも、必要不可欠なことである。

今後は、いろいろな場面ごとの留意事項を、具体的に検討していきたい。

## 余暇活動としての bilibo®あそびの実際

丸山 絢華

(一般社団法人 Bambini Association 代表理事)

key words : bilibo, 動作発達, レクリエーション, 余暇活動, 運動あそび

### はじめに

bilibo®とは、2000年に Alex Hochstrasser がデザインし、スイスで誕生したバランス玩具です。卒業研究のテーマ『遊びの行動学』をもとに、作られた子ども向けの玩具(写真1)です。2015年春には、8色のカラー玩具となりました。当初は、子どもに親しみやすい「赤・青・黄」の3色でスタートし、2004年以降に、その他の色が追加されました。また、ニューヨーク近代美術館(MOMA)では、bilibo®は永久展示品として展示されています。重さは800g、大きさは、縦横奥行き22cm・39cm・39cm、素材は高密度ポリエチレン(100%リサイクル)で、できています。

本協会では、2014年から、bilibo®を用いてからだの正しい使い方が学習できる幼児のための動作向上プログラム「bilibo program」を作成してきた。一つの動きに対して、使用する筋力とその運動能力を高め、幼児期に学んでおきたい必要な運動スキルを身につけるだけでなく、感覚と運動を統合し、脳や神経系の機能を向上できるように、幼児体育の側面からも工夫されたプログラムを構成してきました。対象年齢は、3歳～9歳に適応できるようにし、それを bilibo program®と名称をつけて、活動をしています。

bilibo program®では、カラフルな bilibo®玩具を使用して、幼児が楽しみながら、4つの基本運動スキル(①移動系運動スキル、②非移動系運動スキル、③平衡系運動スキル、④操作系運動スキル)を加味した運動経験をもってもらって、動作を向上させることが特徴です。特に他の運動と比べた時には、bilibo®の形状が、水平でない支持面や揺れる環境など、不安定な環境を生み出

すため、基本動作スキルのうち、特に、非移動系運動スキルや平衡系運動スキルの向上への効果が期待されます。最近では、自宅でも、児童館でも、bilibo®を利用し、子どもたちが使っている状況をよく目にします。

本報では、bilibo program®だけではなく、子どもたちの余暇活動としての bilibo®あそびを行っている様子を報告します。



写真1 bilibo®玩具

### bilibo program®指導プログラム例

- (1) 指導場所:ピリボプレイルーム(東京都世田谷区)
- (2) 対象:小学1年生20人(男児10人・女児10人)
- (3) 指導時間:16時～17時(60分)
- (4) 指導内容:

- ・きのこ体操
- ・ショルダーストレッチ
- ・ビリボ飛ばし(ひとりですくまで)
- ・ビリボレース
- ・ビリボ支え鬼ごっこ
- ・ビリボつりばし(写真2)
- ・ショルダーブリッジ(写真3)
- ・片足ティーザー(写真4)
- ・スパインストレッチ

図1 bilibo program®の指導内容例①



写真2 ビリボつりばし



写真3 ショルダーブリッジ

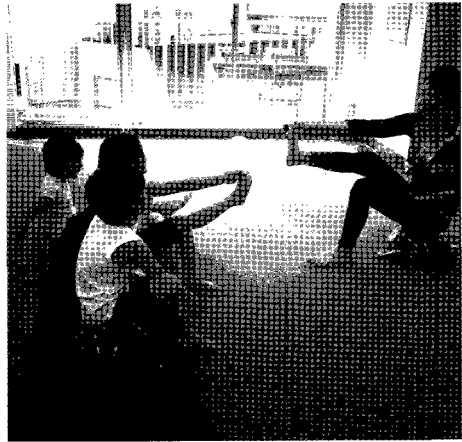


写真4 片足ティーザー

#### bilibo program®親子サーキット運動

人数が多いクラスや親子クラスの場合、皆でいっしょに行うプログラムの一つとして、サーキット運動を行うこともできます。跳び箱や、マット、長縄がなくても、bilibo®を使い、運動あそびができます。

- ・ロボット歩き
- ・つりばし(写真6)
- ・ひよこ歩き(写真7)
- ・ビリボ回り(写真8)

図2 bilibo program®サーキットの指導内容例②



写真6 つりばしわり

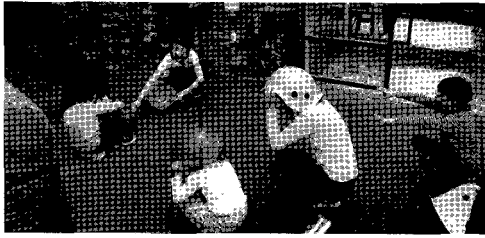


写真7 ひよこ歩き

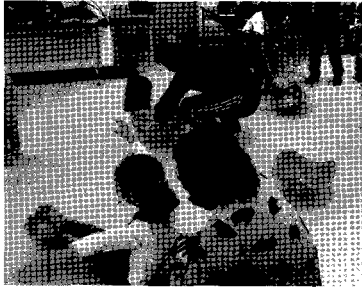


写真8 ビリボまわり

室内でのレクリエーションとして  
家の中で、リビングで一人あそびができます(写真5)。日本の伝統玩具の独楽回しのように、きょうだいで楽しく遊んでいます(写真6)。また、bilibo program®のクラスで行ったことを、自宅のbilibo®で楽しんでいます(写真7)。



写真5 自宅リビングで一人あそび①



写真5 自宅リビングで一人あそび②



写真5 自宅リビングで一人あそび③

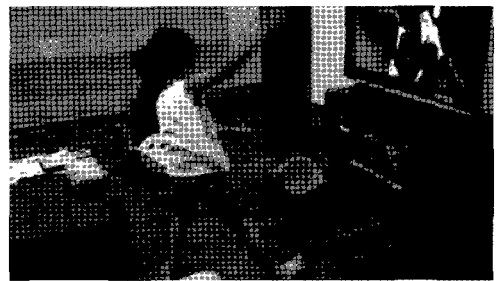


写真6 自宅リビングで独楽まわしあそび



写真7 ビリボ並べ①



写真7 ビリボ並べ②

### 外でのレクリエーションとして

晴れた日に、レジャーシートを敷いて、きょうだいで遊んでいます(写真8)。ボールを受ける動作が苦手な子どもも、ビリボでボールをキャッチすることで、受ける動作の向上にも繋がります(写真8)。また、ボールを水風船にすることで、夏場のレクリエーションの応用にも繋がります、運動あそびに涼しさが生まれます。

### 保護者からの声

天気が悪い時でも、きょうだい仲良く、家の中で遊んでくれるので嬉しいです。テレビ視聴やゲームあそびの時より、bilibo®で遊んでいる日の方が、よく食べて、早く眠れています。bilibo®あそびをするようになって、バランス感覚がついたのか、つまずきにくくなりました。

### まとめ

幼児の取り巻く生活環境や社会環境の変化で、放

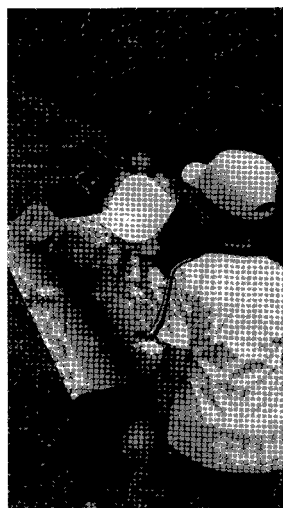


写真8 きょうだいでの外あそび

課後、元気に力いっぱい動くことが少なくなってきたと言われている今日、紹介した bilibo®あそびは、室内でも戸外でも、友だちとも、一人でも遊べる運動あそびです。上記ご紹介したあそび方以外にも、いろいろなあそび方があります。ぜひ、いろいろな場所でいろいろな使い方にチャレンジしてみてください。

### 参考文献

- (1) 丸山絢華：幼児へのムーブメント指導，一般社団法人 Bambini Association, p. 7, 2015.
- (2) 前橋 明：幼児体育(専門)，大学教育出版, p. 11, 2009.



## 介護福祉士教育における介護過程の展開とレクリエーション支援の関連（第3報）

○南條正人〔東北文教大学短期大学部〕 高崎義輝〔仙台大学〕 小池和幸〔仙台大学〕  
 金須雄一〔東北文教大学短期大学部〕 森田清美〔東北文化学園大学〕  
 小田幹雄〔東北文化学園専門学校〕 片山昭義〔浦和大学〕

キーワード：介護福祉士教育、介護過程の展開、レクリエーション支援

## I. はじめに

## I-1. はじめに

2007年の社会福祉士及び介護福祉士法の改正において介護福祉士の定義規定の見直しが行われ、介護福祉士は「身体上又は精神上の障害があることにより日常生活を営むのに支障がある者につき心身の状況に応じた介護等」となった。また、2009年の介護福祉士養成カリキュラムの改定において、介護に関する科目の充実が図られ時間数も拡充された。その1つに「コミュニケーション技術」という科目設定が行われ、介護を展開する上で必要不可欠なコミュニケーションスキルを向上させるための教育が重要視された。これらにより、旧カリキュラムの科目にあった「レクリエーション活動援助法」は、新カリキュラムで新たな科目の一部に組み込まれ、「レクリエーション」という名の付く科目が削除された。

しかし、渡辺<sup>1)</sup>は、生活を支援することは「その人の幸福追求への支援も含まれていなければならない、よりよく生きるための支援」と述べている。一般的に、加齢によって睡眠時間等の生理的に必要な活動や余暇等の活動時間が増加すると考えられることから、「よりよく生きる」ための余暇の活動時間に関する支援が重要であるとの見解である。

本研究では、介護福祉士教育における介護過程の展開において、レクリエーション支援がどの程度活用されているかを調査し、介護福祉士教育におけるレクリエーション支援の学習の必要性を検討した。

## I-2. 介護実習における介護過程の展開

厚生労働省のカリキュラムにおける介護過程のねらいは、「他の科目で学習した知識や技術を統合して、介護過程を展開し、介護計画を立案し、適切なサービスの提供が出来る能力を養う学習とする」である。このことから、介護過程の授業を担当する教員だけではなく、他の科目を担当する教員間の連携と各段階における介護実習のコンセンサスが必要不可欠である。

そのコンセンサスを得た介護実習は、介護福祉士養成課程における履修科目の中で大きなウエイトを占めている。多くの介護福祉士養成校においては、介護実習を数段階に分けて実施し、最終の介護実習では、利用者1名を担当させていただき、客観的で科学的なエビデンスに基づいた介護過程を展開している。この介護過程の展開においては、厚生労働省が示した介護過程のねらいにあるように、他の科目で学習した知識や技術を統合して展開されることから、様々な知識や技術が用いられている。その知識や技術の1つとして、レクリエーション支援が用いられている。

### I-3. 本研究のこれまでの経過

本研究の第1報<sup>2)</sup>では、介護過程の展開において、山形県及び宮城県の介護福祉士養成4校のデータを収集(278 ケース)し、分析を試みた。その結果、6.5割程度で何かしらのレクリエーション支援が行われていたことを明らかにした。さらには、第2報<sup>3)</sup>においては、全国の介護福祉士養成12校のデータを収集(1,424 ケース)し、分析を試みた。その結果、7割程度で何かしらのレクリエーション支援が行われていたことを明らかにした。しかし、データの収集において地域に偏りが生じたことから、さらに幅広い地域のデータを収集・分析する必要があると考えられた。

本研究では、第3報として地域を限定せずに、より多くのデータを収集・分析を試みた。

## II. 研究方法

対 象 : 卒業論文集または事例報告書を冊子として発刊している日本介護福祉士養成施設協会の会員(養成校)のうち、地域7ブロック(北海道・東北・関東信越・東海北陸・近畿・中国四国・九州)それぞれ2校以上の卒業論文集または事例報告書を対象とする。

内 容 : 介護福祉士養成校における卒業論文集または事例報告書3ヶ年分  
(平成24年度～平成26年度)

方 法 : ①卒業論文集及び事例報告書を収集  
②調査シートに整理  
③卒業論文集及び事例報告書の中で、レクリエーションに関連した研究について、その傾向を検討

## III. 結果及び考察

介護福祉士教育における介護過程の展開において、レクリエーション支援は、①テーマにレクリエーション・余暇などの言葉がどの程度活用されているのか、②介護目標がどの程度レクリエーション支援に関連しているのか、③具体的なレクリエーション活動がどの程度活用されているのかについて、実態を明らかにし、学会発表時に報告する。

### 【引用文献】

- 1) 渡辺嘉久『介護福祉士の役割』: 介護福祉学研究会「介護福祉学」, 中央法規(2002)
- 2) 南條正人・高崎義輝・金須雄一・森田清美・小田幹雄(2015): 介護過程の展開とレクリエーション支援の関係性に関する考察, 自由時間研究第40号, pp.3-9
- 3) 南條正人・高崎義輝・小池和幸・仲野隆士・金須雄一・森田清美・小田幹雄・加藤昭仁・千葉佳名江・中曽根裕・齋藤友規(2016): 介護実習における介護過程の展開とレクリエーション支援の関連, 自由時間研究第41号, pp.23-28

## 文化資源を活用した地域活性化の取り組み —子供達を中心とした交流イベントのプロデュースを通して—

関口 英里 [同志社女子大学]

キーワード：地元密着型プロジェクト、レクリエーションと文化教育 地域連携

### 1. 地域の課題解決に向けた連携プロジェクト学習の試み

現代の日本社会においては、経済や消費動向の伸び悩み、価値の多様化やトレンドサイクルの短縮化、さらには少子化や人口減少といった要因により、恒常的な文化・産業の発展や繁栄維持が難しい状況にある。そうした現実を受け、とくに厳しい状況に置かれているのが地方都市および旧来型の商業地域である。近年、各地で多数の商店街再生プロジェクト等が進行する中で、さらなる貢献と活躍が期待されているのが大学であり、社会の即戦力となる知識や能力を修得する学生達である。これからの時代において必要とされるのは、地域とともに課題に取り組む大学像であり、主体的に様々な立場の人々と交流し、社会に貢献できる実力を持った人材育成であると考え。その実現のためにも、これまでにない新たなアプローチによる実践的教育に積極的に取り組んでいくことが重要であろう。

そのため筆者は、学生が自ら考え、行動することによって体験的に社会の仕組みを学習できるような、プロジェクト実践型の授業形式を取り入れてきた。またその活動においては、地域貢献を念頭に置いた目標設定と課題解決プロセスを不可欠な要素として設定している。大学が根ざす地域と協力し、現場主義とともに課題に取り組んでいくプロジェクトにおいては、当然ながら地方行政や地元組織、企業や店舗等との連携、協働が必須である。しかし我々の活動の主眼は、単に専門知識に基づく理論的解決法のみを一方向的に提案することではない。むしろ地域の文化や社会を根本から支える人々の目線に立って、今後一層の発展にむけた推進力を担う存在を積極的に活動に巻き込んでいくことが必要であると考え。

そうした意味において、重要なアプローチ対象となるのが子供達であり、楽しみながら地域についての知識や新たな体験を深められるような、レクリエーション要素を取り入れたイベントの企画と実行が我々のミッションとなる。情報メディア学科の学生達にとっては、自らの知識や技術、柔軟な発想を活かしてクリエイティブな地域貢献や交流を行うこと自体が重要な意味を持つ。プロジェクトの実行そのものが、様々なメディアを駆使したコミュニケーションと企画推進の技法を実践する場ともなるからである。情報や文化の発信者を育成し得る教育実践と、地域の長期的発展を見据えた実質的な貢献活動が今後より一層求められてゆくと考えられる。そこで本発表では、昨年度の授業における実践事例のうち、おもに地域の未来を担う子供世代を対象としたプロジェクトを取り上げ、その概要および成果と可能性を示したい。

## 2. プロジェクトの運営方法

今回紹介するプロジェクト型学習は、同志社女子大学情報メディア学科において筆者が担当する「eコマース研究 I, II」の授業で2003年度以来実践されているものである。授業ではプロジェクト運営や活動のプラットフォームとなり、SNSを中心とした活動成果発表や外部交流ならびに評価の場を提供する教育プログラム「Youth Enterprise」（NPO法人アントレプレナーシップ開発センター主宰、以下YE）にも参加して学習効果を高める試みを行っている。

2015年度は、クラスの共通目標を地元・京田辺独自の魅力を活かした地域振興と社会貢献におき、自治体や組織、地域内で活動する個人や店舗・施設等とのコラボレーションを実施した。活動成果として連携先、学生、地域社会と人々の全てにもたらされるべきメリットとは、数値や経済的利益に還元される事象ばかりではなく、連携による新たな解決策の獲得（連携先）、目標達成の方法論や組織運営、外部交流を通じた社会活動の先取り（学生）、レクリエーション効果や産業・文化の活性化（地域社会）等、今後の地域発展や波及効果を含めた有形無形の利益といったものを指している。

授業は例年、週1回2クラス（2～3年生、約50名）、計5～6社のチームで行っている。企画の具体的なトピックや連携先、活動や組織運営等については、指導者の指示ではなく全て各チームの裁量で決定させており、実質的には全く特色の異なる複数の企画が独立して進行してゆく。プロジェクト遂行においては、授業内作業に加えて課外活動を積極的に行い、それぞれが、独自の新商品やサービスあるいはイベント等の企画開発、連携先との関係構築、実働体験、企画報告書作成、プレゼン実施、内容改善といった作業を計画的かつ自主的、積極的に進めることが成功の鍵となる。

春学期は、おもに組織固めと企画立案および準備作業（研究調査、現場及び市長訪問、連携先との打ち合わせや事前試行等）に充てる。夏休み中も課外活動により企画推進を心掛け、各チームが秋学期の実践に向けた準備作業（商品試作やアイデアの具体化）を継続する。秋学期は、年間最大イベントであるYEの全国大会「トレードフェア」でのブース展示や製品販売、プレゼン等で活動成果を競い、各界識者からの評価を得て表彰されることを目標に作業の密度や質を高めてゆく。フェア参加後は成果検証と製品や企画の改善・再検討を行い、年度末には全提携先とマスコミを招いての最終報告会を開催して、プロジェクトの発展的継続に向けた総括作業を行っている。

## 3. 各プロジェクトの概要紹介

2015年度に活動した全5チームについて、チーム名と企画タイトル、京田辺市提携施設、コラボレーション活動の経緯と概要、1年間の具体的成果は以下のとおりである：

- ① すまいたなとと：「おいしなとと」で京田辺市民の健康をサポート
  - ・連携先：普賢寺ふれあいの駅（加藤様）
  - ・課題：京田辺の伝統食材である一休納豆の知名度および売り上げ低迷
  - ・解決策：一休納豆の加工食品への利用、パッケージや分量の工夫
  - ・最終成果：一休納豆をアレンジした「おいしなとと」の企画開発～販売

②Twinklink：観光&フォトツアー「きっちゃか京田辺」

- ・連携先：京田辺市観光協会
- ・課題：市内各地の観光スポットへの来客低迷
- ・解決策：身近な風景の魅力再発見と SNS 発信用写真撮影技術講座での集客
- ・最終成果：ツアーの企画および実施、写真集・絵葉書の製作

③Identitea：「玉露×ゆるキャラ×アート」による地域活性化

- ・仲井芳東園、新田辺キララ商店街
- ・課題：京田辺特産玉露の知名度と消費、地元商店街の利用者低迷
- ・解決策：ゆるキャラとデジタルメディアを活用した PR 活動の実施
- ・最終成果：玉露 PR モザイクアートイベントの実施とキャラクター作品制作

④g-ni：「Once a Month Project」

- ・連携先：新田辺キララ商店街
- ・課題：商店街の地域住民の定期利用低迷、市民間・親子間の交流の希薄化
- ・解決策：商店街で親子を対象とした季節イベントを月一回実施
- ・最終成果：ハロウィンイベント、クリスマスイベントの実施と集客

⑤Parasola：「ソラカラ」

- ・連携先：新田辺キララ商店街
- ・課題：商店街の魅力と明るい雰囲気演出不足による来客低迷
- ・解決策：商店街を空から明るくカラフルにする子供達作成の傘アーケードの作成
- ・最終成果：イベント実施とマニュアル製作、グッズ製作→トレードフェアで受賞

4. 子供達を対象としたプロジェクトの実践事例：具体的な活動と成果

昨年度プロジェクトにおいて大きな特徴となったのが、全5プロジェクトのうち、子供達を対象とするレクリエーション型イベント企画が3件にのぼったことである(上記一覧③～⑤)。企画立案や運営については全て各チームの学生自身のアイデアに任されているため、例年個別のテーマや課題、目指される成果や表現方法等は多岐に亘ることが殆どであった。とくに企画の目的や有効性そのものに関わる根幹要素となる商品やイベントのターゲット設定においては、これまで若い世代や女子大生、といった身近な対象の選択が多くみられていた中での新展開であった。しかも結果として、これら3チームのプロジェクトが集客やイベント規模、マスコミ登場回数、外部評価等の総合的指標において大きな成果を上げたという事実も特筆すべき点である。そこで今回の発表においてはこれら3プロジェクトの活動と主要イベントを重点的に取り上げて内容を紹介し、それぞれの活動成果および地域貢献に果たした総体的意義を提示する。

③Identitea は高級茶である玉露を市民がより親しめるものにしたいという目的と商店街の活性化を同時に実現すべく、ゆるキャラを活用して広くモザイクアート作成写真の募集を呼びかけ、グッズを製作して参加者に抽選で進呈した。完成したアート作品は商店街でお披露目するとともに玉露クイズや利き茶会も催した。④g-niのメインイベントは商店街でのハロウィンスタンプラリー(10月)とクリスマスカード作成(12月)イベントであったが、ゆるキャラとの交流会等もあり、いずれも想定外の集客を得て大盛況を博した。

⑤parasola は商店街に幼稚園児にイベントで絵付けをしてもらった傘をアーケードとして設置し、賑わいを演出した。その後も通り初めには園児を招待し、キャラクター柄のエコバッグを作成する等、商店街への継続訪問を促した。またイベントが汎用継続されるよう実施マニュアルを作成した点も貢献は大きかったといえる。

このように、具体的な活動目的も内容も異なる3チームの企画であったが、そこには一定の共通性と効果を指摘できる。まず第一に、「子供」という幅を持った対象設定ではなく、事物への興味や理解が明確化されてくる年長組を中心とした幼稚園児、およびその直接的教育を行う保護者を対象としたことである。そして第二に、イベントの実施を幼稚園、商店街といった公共の場で集团的に実施し、その後家庭でもイベントで得た体験や知識を再確認できるような演出を行った点も重要である。また第三に、地元の特産品から近年話題の「ゆるキャラ」まで、地域独自の文化資源を取り上げて有効活用し、それらの消費や認知度を高めることで地域へのメリット還元を試みたことも独自性となっている。そして第四に、アクティビティを通じた楽しい経験を通して、地元の文化や社会について身近に捉えるきっかけを創出した点である。そして最後に、こうした明確なコンセプトの設定と確固たる信念に基づく一貫したイベント運営、さらには地元連携先との目的・メリットの共有と綿密な事前作業が成功をもたらした側面も見逃してはならないだろう。

幼少期から京田辺の地域社会や固有の事物に関心や興味を持つことは、参加型レクリエーションを通じた能動的な学びとして機能する。都会の現代っ子にも、時代の文化的価値観に合う「自慢できる故郷」を実感させることで地元への愛着を醸成し、将来貢献を促す効果も期待できる。さらに世代や立場を超えた人々の交流や協働作業は、希薄化したコミュニティの再生にもつながる。こうした地元密着のエデュテイメント型イベントは、地域の魅力と将来発展のプロデュースから社会貢献を学ぶ学生、振興を願う地元組織や市民、そして地域の将来を担う子供達のベネフィットの相乗効果をもたらすものである。

## 5. 活動総括と今後に向けて

昨年度の YE トレードフェアでは、今回紹介した3チームのうち parasola が「審査員特別賞」を受賞した。未来の地域社会の主役となる子供達が誇れる地域文化とコミュニティの活性化をもたらす商店街イベントを展開した点が、ユニークな社会貢献活動として各業界専門家である審査員に高く評価された。子供達と商店街の距離を縮めることで地域の人的交流を促進し、地域振興を継続させる具体的な取り組みが実を結んだのである。学年末に実施した連携先を招いての最終成果報告会の様子を含め、その他チームの活動も、学びと地元活性化を融合させた独自の実践教育としてマスコミにも多数取り上げられた。報告会においては、各連携先から今後のプロジェクトへのご協力を前提とした建設的なご意見とともに、連携とイベント効果について高評価を頂戴した。こうした授業全体の貢献活動は地域行政機関からの高評価に繋がり、来年度以降も京田辺市及び関連団体や商店街との更なる連携が実現する運びとなった。また学生達からは、プロジェクトや組織運営の方法論のみならず、地域と社会に対する貢献意識が向上したとの事後調査回答を得た。これまでの教育的取り組みと学生達の努力によって築き上げてきた産官学の連携を一層発展させ、子供達と地域がともにいきいきと魅力を発揮できるような新たな取り組みに挑戦したいと考える。

## 保育園幼児の余暇時間の過ごし方とその課題

○高橋 昌美（早稲田大学大学院）

前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

key words : 保育園幼児, 余暇時間, 帰宅後のあそび, 生活リズム

### はじめに

子どもたちの健全育成には、健康的な早寝・早起きのリズムを、幼児期から習慣化していくことが必要であり、「早寝・早起き」「3度の食事とおやつの摂取」「運動の実践」という3要素を基盤にした生活のリズムづくり<sup>1)</sup>は、健康を保持・増進する上でも、一生を通して不可欠である。

これまで、幼児の生活習慣の実態を把握するために、多くの調査が行われており、子どもたちの抱える問題点として、就寝時刻や起床時刻の遅さや、睡眠時間の少なさ、朝食を毎日食べる子どもの少なさ、テレビ・ビデオの過度な視聴時間<sup>2, 3)</sup>などが報告されてきた。また、保育園幼児のテレビ・ビデオ視聴時間と体力と運動能力との関連性<sup>4, 5)</sup>については、テレビ・ビデオ視聴時間の短い方が、テレビ・ビデオ視聴時間の長い子どもよりも、体力・運動能力において結果が優れていることが報告されている。しかし、近年の保育園幼児の生活状況、とくに余暇時間の過ごし方と生活リズム、朝の疲労症状の保有状況を詳細に分析した研究はみられない。

そこで、本研究では、保育園幼児の健康管理や体力づくりの観点から、近年の保育園幼児の生活時間に焦点を当て、保育園幼児の生活習慣とそのリズム、および、余暇時間の過ごし方（運動・TV・PC・携帯）を把握・分析することによって、健康管理上の問題点を抽出し、検討した改善方法を子どもたちや保護者に対して提案することとした。

### 方 法

2014年に、161園の保育園に通う幼児1歳～6歳児8,842人（男児4,480人、女児4,362人）の保護者に対し、幼児の「余暇活動と生活習慣」に関する調査を実施した。調査では、余暇時間の費やし方（帰宅後のあそび、あそび時間、外あそび時間、テレビ・ビデオ視聴時間など）と生活状況（就寝時刻、起床時刻、起床の仕方、朝の自覚症状など）を尋ねた。

なお、研究の倫理的配慮として、本調査の実施においては、個人が特定されることはないことや強制ではないことを説明し、調査への協力の同意が得られた対象にのみ、調査を実施した。結果は、本研究の目的以外には使用しないこととし、外部からアクセスできない安全な環境下に厳重に管理した。

統計処理は、SPSS(ver. 20)を用いて、年齢と生活時間と余暇時間の人数割合を比較するためにクロス集計を行い、 $\chi^2$ 検定、ならびに、残差分析を実施した。また、生活時間相互の関連性を分析するため、ピアソンの相関関数 ( $r$ )を算出し、0.1%水準で、2変量の間の中程度以上<sup>6)</sup>の相関関係 ( $|r| \geq 0.3$ )のものを抽出した。

### 結 果

#### 1. 保育園幼児の生活状況

幼児の生活活動時間および人数を、性別・年齢別に、表1にまとめた。

##### 1) 睡眠時の状況

就寝時刻の平均をみると、男児は、21時00分（1歳児）～21時28分（4歳児）の範囲であり、女

児は、21 時 02 分（1 歳児）～21 時 31 分（4 歳児）であった（表 1）。就寝時刻の人数割合をみると、午後 10 時以降に就寝している男児は、9.4%（1 歳児）～32.0%（4 歳児）で、女児では、8.3%（1 歳児）～33.5%（4 歳児）いた。

## 2) 起床時の状況

男子の平均起床時刻は、6 時 40 分（1 歳児）～6 時 55 分（4 歳児）であり、女児の平均起床時刻は、6 時 43 分（1 歳児）～6 時 57 分（6 歳児）であった（表 1）。起床時刻の人数割合をみると、7 時 30 分以降に起床している男児は、9.9%（1 歳児）～21.2%（3 歳児）であり、女児では、9.3%（1 歳児）～23.5%（4 歳児）いた。

起床の仕方は、「いつも自分で起きる・自分で起きることの方が多い」が 29.1%（6 歳児）～67.8%（1 歳児）であり、女児では、20.2%（6 歳児）～52.4%（1 歳児）であった。「起こされることの方が多い・いつも起こされる」が男児では 15.0%（1 歳児）～43.6%（5 歳児）であった。女児では、21.3%（1 歳児）～54.7%（6 歳児）であった（図 1）。

朝の疲労症状で最も多かった訴えは、全ての年齢で「ねむけ」症状であり（複数回答）、男児で 4.4%（2 歳児）～11.7%（6 歳児）、女児で 6.5%（1 歳児）～11.2%（3 歳児）であった。

## 3) あそび状況

男児のあそび時間の平均をみると、2 時間 21 分（6 歳児）～2 時間 44 分（1 歳、2 歳）の範囲であり、女児は 2 時間 10 分（6 歳児）～2 時間 38 分（2 歳児）であった（表 1）。あそび時間の人数割合をみると、あそび時間が 2 時間以上の男児は、43.5%（6 歳児）～54.9%（2 歳児）おり、女児では、33.8%（6 歳児）～50.3%（2 歳児）いた。男児の外あそび時間の平均をみると、21 分（1 歳児）～31 分（3 歳児）であり、女児は 20 分（1 歳児、6 歳児）～24 分（2 歳児、3 歳児、5 歳児）であった（表 1）。

外あそび時間の人数割合をみると、外あそび時間が 30 分未満の男児は、70.2%（3 歳児）～81.2%（1 歳児）おり、女児では 78.2%（3 歳児）～83.0%（1 歳児）いた。平均テレビ・ビデオ視聴時間をみると、男児は 1 時間 20 分（1 歳児）～1 時間 48 分（6 歳児）、女児は 1 時間 11 分（1 歳児）～1 時間 44 分（6 歳児）であった（表 1）。その人数割合をみると、テレビ・ビデオを 2 時間以上、視聴している男児は 13.9.%（1 歳児）～21.7%（6 歳児）であり、女児では 10.1%（1 歳児）～20.5%（6 歳児）いた。1 歳児と 2 歳男児で 1 番多いあそびは「乗り物のおもちゃ」であり、3 歳児～6 歳児は「テレビ・ビデオ」であった。1 歳女児で 1 番多かったあそびは「絵本・本読み」であり、2 歳女児では「ままごと」であった。3 歳女児の 1 番多いあそびは「テレビ・ビデオ」であり、4 歳児～6 歳児は「お絵かき」であった。

## 2. 保育園幼児の生活時間相互の関連性

保育園男児の生活時間相互の関連性では（図 2）、夕食開始時刻が遅いと就寝時刻が遅くなり（ $r=0.31$ ）、睡眠時間が短くなり（ $r=-0.68$ ）、朝食開始時刻は遅くなった（ $r=-0.38$ ）。起床時刻が遅いと朝食開始時刻が遅くなり（ $r=0.84$ ）、登園開始時刻も遅くなった（ $r=0.66$ ）。また、あそび時間は長い、外あそび時間は短い（ $r=-0.33$ ）。

一方、保育園女児の生活時間相互の関連性では、就寝時刻が遅いと、睡眠時間が短くなり（ $r=-0.76$ ）、



起床時刻は遅く ( $r=0.36$ )、朝食開始時刻も遅くなり ( $r=-0.36$ )、登園開始時刻も遅くなった ( $r=0.75$ )。また、あそび時間は長いが、外あそび時間は短い ( $r=-0.34$ ) のが特徴であった。

表1 保育園児の生活活動の時間および人数

男児	1歳児(269人)		2歳児(409人)		3歳児(789人)		4歳児(1231人)		5歳児(1220人)		6歳児(562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00分	35分	21時19分	34分	21時27分	35分	21時28分	50分	21時26分	37分	21時25分	36分
睡眠時間	9時間40分	33分	9時間31分	36分	9時間26分	40分	9時間26分	50分	9時間25分	35分	9時間26分	34分
起床時刻	6時40分	31分	6時50分	32分	6時53分	37分	6時55分	31分	6時51分	31分	6時51分	29分
朝食時刻	7時06分	29分	7時13分	31分	7時16分	31分	7時16分	32分	7時14分	30分	7時14分	27分
排便時刻	8時34分	256分	12時09分	326分	13時38分	334分	13時02分	336分	12時34分	336分	13時06分	332分
登園時刻	8時06分	26分	8時09分	29分	8時12分	30分	8時09分	31分	8時09分	30分	8時09分	28分
通園時間	8分	6分	8分	5分	8分	6分	8分	6分	8分	6分	8分	6分
あそび時間	2時間44分	98分	2時間44分	89分	2時間40分	84分	2時間27分	76分	2時間24分	74分	2時間21分	74分
うち、外あそび時間	21分	35分	27分	42分	31分	44分	24分	36分	27分	38分	23分	31分
TV・ビデオ視聴時間	1時間20分	75分	1時間33分	71分	1時間41分	67分	1時間44分	66分	1時間44分	66分	1時間48分	65分
夕食時刻	18時34分	36分	18時41分	37分	18時40分	38分	18時44分	38分	18時45分	37分	18時45分	38分
女児	1歳児(278人)		2歳児(392人)		3歳児(780人)		4歳児(1201人)		5歳児(1170人)		6歳児(541人)	
就寝時刻	21時02分	30分	21時24分	35分	21時26分	36分	21時31分	36分	21時26分	64分	21時28分	35分
睡眠時間	9時間40分	32分	9時間28分	35分	9時間29分	38分	9時間24分	35分	9時間27分	66分	9時間28分	38分
起床時刻	6時43分	28分	6時53分	30分	6時55分	32分	6時56分	32分	6時54分	29分	6時57分	32分
朝食時刻	7時05分	26分	7時14分	29分	7時17分	30分	7時17分	32分	7時15分	29分	7時17分	32分
排便時刻	10時43分	292分	12時30分	325分	14時02分	335分	13時44分	335分	12時42分	334分	12時25分	324分
登園時刻	8時03分	27分	8時10分	27分	8時10分	30分	8時12分	31分	8時09分	30分	8時12分	30分
通園時間	7分	5分	8分	6分	7分	5分	8分	6分	7分	5分	7分	5分
あそび時間	2時間05分	91分	2時間38分	84分	2時間31分	85分	2時間23分	78分	2時間14分	71分	2時間10分	73分
うち、外あそび時間	20分	29分	24分	40分	24分	35分	22分	33分	24分	40分	20分	30分
TV・ビデオ視聴時間	1時間11分	67分	1時間29分	62分	1時間36分	65分	1時間39分	65分	1時間39分	62分	1時間44分	65分
夕食時刻	18時37分	36分	18時36分	69分	18時40分	37分	18時43分	38分	18時47分	40分	18時47分	41分

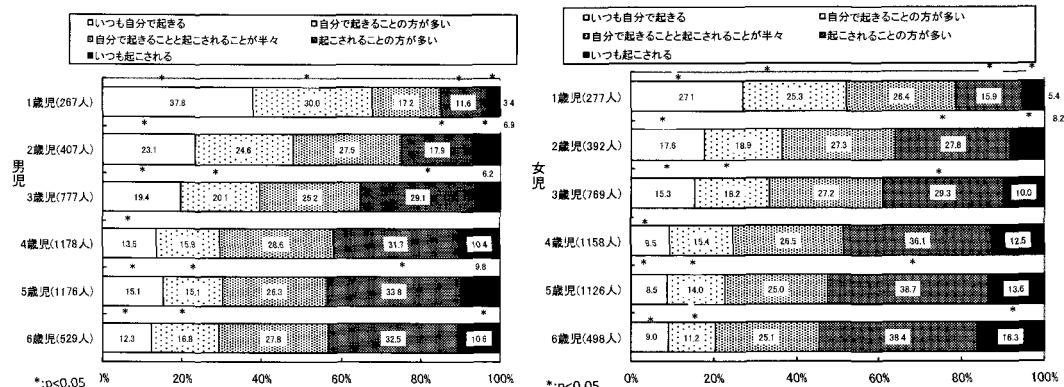


図1 保育園児の起床の仕方の年齢別人数割合

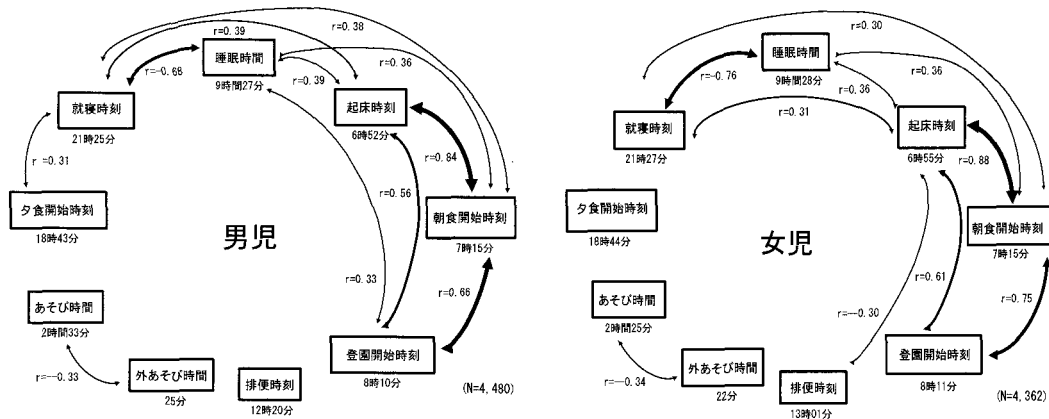


図2 保育園児の生活時間相互の関連性  $p<0.001$ ,  $r \geq |0.3|$  のものみを抜粋 数値は相関係数( $r$ )

考 察

本調査の結果から、男女ともに帰宅後のあそび時間は2時間30分前後と長かったが、そのうちの外

あそび時間は約 20 分から 30 分と短いことが明らかとなった。また、保育園 3 歳男児～6 歳児と保育園 2 歳女児～6 歳児の約 2 割から 3 割が 2 時間以上の TV・ビデオ視聴をしていたため、帰宅後は、屋内で静かに遊ぶ、静的な状態で余暇を過ごしている幼児が多いことを確認した。生活時間相互の関連性では、男女ともに就寝時刻が遅いと睡眠時間が短くなり、起床時刻や朝食開始時刻、登園開始時刻がそれぞれ遅くなることを確認した。起床の仕方は、「起こされることが多い・いつも起こされる」自律起床のできない子どもが、男女ともに 4 歳児以上で 4 割いた。また、男女ともに朝の疲労症状では「ねむい」が一番多かったことから、就寝時刻が遅くなることによって睡眠時間が短くなり、朝起こされて起きて、ねむい状態で登園をして、1 日をスタートしている子どもの多いことが明らかとなった。

1 日を元気に過ごすためには、夜は早く寝て十分な睡眠をとり、朝は早く起きることが大切である。テレビ・ビデオを長時間観たり、ゲームのような対物的な活動ばかりしていると、運動エネルギーの発散や情緒の開放ができず、心地よい疲れが得られず、寝つきが悪くなっていく<sup>5)</sup>ため、テレビ・ビデオの視聴時間やゲーム時間を減らし、外でからだを動かして遊ぶことに力を入れることが必要である。日中、外で遊ぶことにより、夜にはからだ心地よく疲れて早く寝ることができる。保育園の送迎時に、保護者に時間的な余裕がある時は、歩いて登園する、休みの日には公園で遊ぶ等を提案したい。

#### まとめ

子どもたちの健康的な生活のリズムづくりのため、余暇時間の過ごし方に焦点を当て、保育園に通う幼児の保護者に対し、余暇時間の費やし方と生活状況の調査を実施した。その結果、

- (1) 平均就寝時刻は、男児女児ともに、21 時前後であった。午後 10 時以降に就寝している幼児は、男児女児ともに年齢が上がるとともに多くなった。平均起床時刻は、男児女児ともに 6 時 40 分～7 時前であった。7 時 30 分以降に起床している割合は、男女ともに年齢が上がると多くなった。
- (2) 起床の仕方は、「いつも自分で起きる・自分で起きることの方が多い」が 20.2% (6 歳女児)～67.8% (1 歳男児) であり、「起こされることが多い・いつも起こされる」が 15.0% (1 歳男児)～54.7% (6 歳女児) であった。朝の疲労症状で最も多かった訴えは、男児女児ともに全ての年齢で「ねむけ」症状であった
- (3) 平均あそび時間は、男児女児ともに 2 時間以上であったが、平均外あそび時間は、男女ともに 20 分前後と短かった。平均テレビ・ビデオ視聴時間は、男女ともに 1 時間以上であり、2 時間以上、視聴している割合は、4 歳男児と 6 歳男女児で 2 割以上いた。1 番多いあそびは、3 歳児～6 歳男児と 3 歳女児の「テレビ・ビデオ」であった。

1 日を元気に過ごすためには、日中はからだを動かし、からだを心地よく疲れさせることによって、夜は早く寝て朝早く起き、朝食をきちんと摂ることが極めて重要である。実際は、男女とも就寝と起床時刻は遅く、外あそび時間が短く、テレビ・ビデオ視聴時間は極めて長い子どもが多いことを確認したことから、幼児期から楽しくからだを動かすことの大切さを、もっと知ってもらうことが必要であろう。

#### 文 献

- 1) 前橋 明：子どもが生き生きと活動でき、持っている力を発揮できる条件、オアシス 11(9), pp.17-21, 2015.
- 2) 前橋 明・松尾瑞穂・泉 秀生：岐阜県における幼児の生活実態と課題、幼少児健康教育研究 14(1), pp.12-27, 2008.
- 3) 前橋 明・泉 秀生：大阪市における幼児の生活実態と課題、幼少児健康教育研究 14(1), pp.35-54, 2008.
- 4) 長谷川 大・前橋 明：保育園幼児の生活状況と体力・運動能力との関連—テレビ・ビデオ視聴時間との関わりを中心に—、幼少児健康教育研究 15(1), pp.32-48, 2009.
- 5) 金 賢植・馬 佳濤・李 娜昭：テレビ・ビデオ視聴時間が保育園幼児の生活状況、体力・運動能力に及ぼす影響、保育と保健 20(2), pp.54-58, 2014.
- 6) 山内光哉：心理・教育のための統計法<第 2 版>、サイエンス社, 2002.

## 熊本県阿蘇地域における中学生を対象とした 草原学習（輪地切体験）の地形条件と防災教育への展開

○町田 怜子 [東京農業大学地域環境科学部]・土肥 賢太郎 [株式会社東急電鉄]・

麻生 恵 [東京農業大学地域環境科学部]

キーワード：阿蘇 草原学習 輪地切 景観保全

### 1. 研究の背景と目的

熊本県阿蘇くじゅう国立公園阿蘇地域は、広大な草原景観が評価され1934(昭和9)年に国立公園に指定された。この二次草原は、野焼き・輪地切（野焼きの防火帯作り）、採草、放牧等による伝統的農地管理により維持されてきた。しかし、住民の高齢化や畜産農家の減少により、草原の維持管理が滞り、二次草原の保全が大きな課題となっている。

特に、輪地切は、残暑の厳しい時期に起伏のある草原で実施するため、人手による作業が必要不可欠であり、人手の確保が求められている。

2005(平成17)年12月2日、自然再生推進法に基づく「阿蘇草原再生協議会」が設立され、地域住民、関係行政機関、土地管理者（牧野組合等）、地方公共団体、学識経験者等の多様な主体による持続性のある草原環境保全の仕組みづくりと連携の場が設けられた。草原再生協議会では、具体の活動を推進するため4つの小委員会が設置された。その一つである阿蘇草原再生協議会学習小委員会では、2009(平成21)年から「草原キッズ・プロジェクト」を開始し、草原保全の未来の担い手となる子ども達への教育活動を展開している。現在、野焼きや草原の特性に関する小学校での草原学習の実施事例は多いが、中学校での草原学習は実施事例が少なく、小中一貫した草原学習の継続は数少ない。

一方で2016年4月に発生した熊本地震により阿蘇地域は甚大な被害を受けた。被災生活の中では、草原の野焼きや輪地切活動等によって培われてきた共助活動により、震災を乗り越える地域住民の様子がみられた。震災後、地域の「絆をつくる」<sup>1)</sup>ことや子ども達の「生きる力」<sup>2)</sup>を育むことの重要性が指摘されている。子ども達が、伝統的草原維持管理の体験を通じて、地域での自然と共生する知恵や共助の暮らしを学び、子ども達が阿蘇で地域の絆を感じながら成長することは、防災教育や阿蘇復興にも寄与する。

そこで本研究では、南阿蘇村を対象にし、中学生を対象とした輪地切体験の地形条件を明らかにし、今後の防災教育への展開を考察した。

### 2. 調査方法

#### 2-1 ヒアリング調査

財団法人阿蘇グリーンストック、輪地切ボランティアにヒアリング調査を行い、中学生を対象とした輪地切体験の候補地となる牧野を抽出した。

#### 2-2 中学生を対象とした輪地切体験の候補地の調査

中学生を対象とした輪地切体験候補地となる牧野を調査し、面積や傾斜度、景観特性を調査した。

## 2-3 輪地切体験と傾斜度区分設定のための調査

輪地切支援ボランティアに参加し、急傾斜地と緩傾斜地での輪地切の難易度を比較するとともに、輪地切体験候補地となる牧野の傾斜度を検討した。

## 2-4 傾斜度区分の設定と抽出した牧野での検証

中学生を対象とした輪地切体験候補地の調査結果から、中学生でも輪地切作業が可能な傾斜度区分を設定した。そして、熊本県阿蘇郡南阿蘇地域の中学校7つを挙げ、それぞれの中学校1学年あたりの平均生徒数から作業に必要な面積を算出し、安全面からみた牧野の輪地切面積の収容面積を算出し、中学生による輪地切作業の可能性を検証した。

# 4. 結果および考察

## 4-1 ヒアリング調査による牧野の抽出

2015年7月13日、9月18日に阿蘇グリーンストック、輪地切支援ボランティア2名に聞き取りを行った。その結果、中学生でも輪地切を行える牧野として、前原牧野、長野牧野、村山牧野(らくだ山)の3ヶ所を抽出した。

## 4-2 中学生を対象とした草原学習(輪地切体験)候補地の調査結果

ヒアリング調査で候補地となった前原牧野、長野牧野、村山牧野(らくだ山)の3つの牧野を調査した。3つの牧野の傾斜をクリノメーターで計測した結果、全ての地点で $10^{\circ}$ 以下であり、初心者でも作業しやすい牧野といえた。また、中学生が牧野までの移動にマイクロバス等を利用手段することが予想され、交通状況や駐車場の確保が重要である。前原牧野、長野牧野については共に十分な整備が行われていた。村山牧野は十分な駐車場はあったが、徒歩、又は軽トラなどの作業車に乗り換え移動する必要があった。

また、景観面では3つの牧野で緩斜面型の草原景観が広がりを感じさせ、根子岳、阿蘇五岳を背景とした阿蘇らしい景観が見られた。

牧野組合の輪地切に関するデータ(面積、輪地切延長、輪地切参加者、牧野組合平均年齢)は、阿蘇郡牧野および牧野組合現況調査<sup>3)</sup>のデータを用いた。

## 4-3 輪地切体験と傾斜度区分の検討

財団法人阿蘇グリーンストックの輪地切支援ボランティアに参加し、御竈門山にある中松二区牧野で作業を行った。傾斜地での作業は想像以上に重働でありとても疲労感があった。傾斜が $15^{\circ}$ 以上になると傾斜を強く感じたため、初心者の作業は難しいと言える。中学生は刈り払い機ではなく、鎌を使った輪地切を行うわけだが、傾斜が作業難易度に及ぼす影響は大きく、中学生でも作業が行える傾斜度区分を検討した。

## 4-4 傾斜度区分の設定と輪地切面積の検証結果

### (1) 傾斜度区分の設定

牧野調査、輪地切体験の結果、計測した牧野で最も緩やかだったのが8°前後であり、15°以上になると傾斜を強く感じ、初心者の作業は難しい。また、0~10°は平地と同じくらいの速度で歩ける、10~14°では上り坂の速度がやや遅くなる程度である。以上のことから傾斜度区分を0~8°が最適、8~15°でも可能であり中学生向けとし、15°以上は中上級者向けとした(図1)。また、GISに

よる調査から、南阿蘇の草原のうち約3割が0~15°の草原であった。

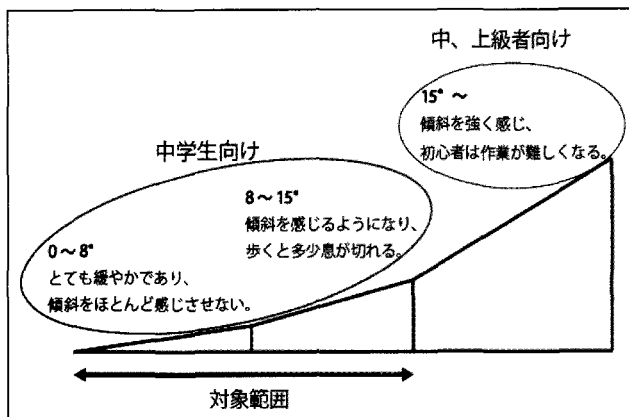


図1. 本研究が対象とする傾斜度区分と作業の難易度

## (2) 中学生を対象とした輪地切体験候補地の収容面積からみた検証

熊本県阿蘇郡南阿蘇地域の中学校7校を挙げ、それぞれの中学校1学年あたりの平均生徒数から、抽出された牧野の輪地切収容面積を検証した。その際の判断基準は財団法人阿蘇グリーンストックから提供を受けたデータ<sup>4)</sup>を基に設定した。

①鎌で行う下草刈りの平均作業効率が2.5人/100㎡/日であることから、1人あたりが2時間で行える作業面積を20㎡とする。

②それぞれの牧野の輪地切面積は防火帯幅を10mとした場合、前原牧野が9410㎡、長野牧野が55960㎡、村山牧野が29200㎡である。

③それぞれの中学校1学年あたりの平均生徒数×1人あたりが2時間で行える作業面積(20㎡)<それぞれの牧野の輪地切面積、であるならば作業面積が確保できているとする。その結果、どの牧野も十分な輪地切の作業面積が確保できていることが考えられた。

表1 中学生を対象とした輪地切体験候補地の収容面積からみた検証

牧野	総面積	総面積の内0~15°の割合	傾斜(現地での計測結果)	輪地切延長(全長)	輪地切延長(0~15°)	輪地切参加者(1999年時点)	一人当たりの輪地切延長	牧野組合のおよその平均年齢	周囲の交通状況と駐車可否	景観特性	熊本地震被害状況	安全面からみた中学生の輪地切作業面積
前原牧野	47ha	約95%	7~9°	1006m	941m(94.1%)	42人	24m	65歳	道路と隣接し、鍋の平キャンプ場に隣接し、駐車スペースはある	根子岳を眺望でき、緩斜面の草原景観が広がる	土砂移動、亀裂分布の被害はなし	輪地切面積は十分確保
長野牧野	225ha	約55%	8~10°	8356m	5596m(65.6%)	44人	190m	82歳	道路と隣接し、駐車スペースはある	緩斜面の草原景観が広がる	土砂移動、亀裂分布の被害あり	輪地切面積は十分確保
村山牧野	25ha	約45%	6~13°	3500m	2920m(83.4%)	28人	105m	62歳	作業道は整備されているが、軽トラックは入れる程度の道である。バスの駐車スペースは近くにある	南阿蘇村の景観シンボルである「らくだ山」を眺望できる	土砂移動、亀裂分布の被害はなし	輪地切面積は十分確保

## まとめ

本研究では、南阿蘇村を対象にし、中学生を対象とした輪地切体験の地形条件を明らかにした。その結果、下記の輪地切体験候補地としての条件を提言する。

- ①中学生を対象とした輪地切体験候補地の傾斜は $0\sim 8^\circ$ が好ましく、 $8\sim 15^\circ$ でも作業可能であるとする。ArcGISを用いた解析では、牧野によって $0\sim 15^\circ$ の傾斜地が少ない場所もあったが、輪地切候補地は、約7～9割が $0\sim 15^\circ$ と比較的緩やかであった。従って、牧野の輪地切対象地の傾斜度が $0\sim 15^\circ$ であれば、中学生の輪地切体験を行うことは可能である。
- ②中学生を対象とした輪地切体験候補地の輪地切面積は、中学生が66人（南阿蘇村の中学校で最も多い生徒数）の場合、最低1320㎡が必要である。
- ③中学生を対象とした輪地切体験候補地の交通状況は、牧野の近くまで道路が整備されており、十分な駐車スペースが確保できることが望ましい。中学校から牧野までの移動にバスの利用が予想されるため、周囲の交通状況は重要である。徒歩での移動も可能であるが、道具の運搬や大人数での移動は危険を伴うため、細心の注意が必要である。
- ④中学生を対象とした輪地切体験候補地の景観特性としては、阿蘇らしい景観特性を持つ牧野が望ましい。山麓の裾野や阿蘇五岳を背景とする景観はランドマークになりやすく、阿蘇らしい雄大な景観を享受し、感動を覚えながら輪地切体験を実施することができる。
- ⑤中学生の輪地切体験による防災教育への展開は、南阿蘇の草原の約3割が $0\sim 15^\circ$ と比較的緩やかであるため、中学生が輪地切体験を通じて草原景観保全による地域貢献を実感できると考えられる。そして、草原の維持管理を通じて、中学生が草原の立地と地形を読み解き、地域コミュニティの共助を学ぶことによって、地域への郷土心を育むことができる。これこそが、阿蘇復興の力となり、かつ、減災に向けた防災教育になると考える。

## 引用文献・参考文献

- 1)山崎律子（2013）：震災対応特別委員会企画「特別セッション」絆をつくる。レジャーレクリエーション研究第72号p22
- 2)佐々木豊志（2013）：第43回学会大会基調講演「Re-Create:今「生きる力」を試されている」。レジャーレクリエーション研究第72号p22
- 3)くまもと楽座評定会・熊本日日新聞社・財団法人阿蘇グリーンストック(1992)：阿蘇郡牧野および牧野組合現況調査 カルテ編(阿蘇郡南部)
- 4)全国草原再生ネットワーク（2014）：ヒヤリ・ハット事例集
- 5)鈴木誠・小林章・麻生恵・濱野周泰・服部勉・荒井歩:東京農業大学造園科学科(1990)：ランドスケープ・ウォッチング入門:p.58

## 謝辞

本研究を進めるにあたり財団法人阿蘇グリーンストック井上聡美氏、輪地切ボランティアの皆様、阿蘇の自然を愛護する会の皆様から貴重なご助言を頂きました。また、東京農業大学卒業生中澤里奈氏、阿部美香氏には多大なご協力を頂きました。尚、本研究の成果の一部は、公益財団法人上廣倫理財団助成、東京農業大学戦略研究プロジェクトの研究助成により実施されました。

## 新潟県巻機山における高山植生復元活動の変遷と推進のあり方

○飯酒盃奈々 [株式会社好日山荘]・

町田怜子 [東京農業大学地域環境科学部]・麻生恵 [東京農業大学地域環境科学部]

キーワード：山岳地 植生復元 ボランティア

### 1. 研究の背景及び研究対象地

巻機山は新潟県南魚沼市と群馬県利根郡みなかみ町の境界の三国山脈にある標高1967mの山である。1960年代の登山ブームを機に多くの登山客が植生の踏み荒らしを繰り返した結果、植生破壊、土砂の浸食による池塘の埋没、登山道の裸地化が進むという自然破壊問題が顕著になった。

巻機山の植生復元活動は1976年から日本ナショナルトラスト、東京農業大学自然環境保全学研究室を中心に、現在では新潟県、群馬県、南魚沼市、山岳会などの一般ボランティアの協力のもと行われている。全く手つかずの段階から市民誘導で行われた山岳地の植生復元活動は他に事例が無く、大変貴重である。この活動はいくつかの段階を経て、現在は登山道の修復作業や植生復元の経過をモニタリングする活動が多くなり、アフターケアの段階にある。

### 2. 研究の目的

巻機山のこれまでの活動を通して、山岳地の植生復元を行うには数十年単位の計画で行っていく必要があると考える。しかし近年行われている他山岳地の植生復元活動は4～5年単位の計画で行われているところがあり、それは一時的な応急処置でしかなく山岳地の植生復元の特性を上手くつかめていない。

そこで以下の2つを目的とし、本研究を行う。

①巻機山の植生復元活動の作業内容や関係団体の変遷を辿り、活動がどのように行われてきたのかを整理する。

②巻機山の植生復元活動を振り返り、今後他山岳地で効率的に植生復元活動が行われていく為の方法を考察する。



写真1 現在の巻機山の様子



写真2 植生復元箇所の様子

### 3. 調査方法

#### 3-1 文献調査

- a) 過去の文献と 37 年間の活動記録をもとに作業内容や作業期間、作業に伴う組織図などを整理する。
- b) a のデータをもとに年表の作成を行い活動の流れから大まかなステージごとに段階を分ける。また、そのステージごとの活動の変遷を明らかにし考察する。

#### 3-2 ヒアリング調査

松本清氏(巻機山ボランティアーズ代表)に当時の活動の様子などヒアリングを行う。

### 4. 結果及び考察

「作業内容」、「作業期間」、「作業に伴う組織図」の分類を行った。また、作業内容を「池塘復元」「登山道整備」「植生復元」の3つに分類した。また、巻機山の植生復元活動がどのような段階を踏んで行われてきたのかを簡易的にまとめた結果、6つの転換期が明らかとなった。(表1)

#### 4-1 準備期(1976～1978年)

1976～1978年は活動を始めるにあたり、ボランティアが調査や計画、応急処置を行なったことから準備期とした。今後の活動を円滑に進めるには町の信用と理解が重要であることが明らかとなった。

#### 4-2 植生復元模索期(1979～1990年)

1979～1990年は植生復元実験が活発に行われた為、植生復元模索期とした。県は木道設置など比較的短期間で行える作業を得意としていたが一方、植生復元は県としては事業化しにくいという課題があった。その中で長期間継続的に活動が出来るボランティアは力強い存在となった。

#### 4-3 ボランティア拡大期(1991年～1995年)

この時期の社会的動向として全国各地で災害が起こり、ボランティアが活躍した。巻機山でもこの時期からコモの荷揚げをきっかけにボランティアを一般公募で行い活動規模を拡大したことから1991～1995年をボランティア拡大期とした。

#### 4-4 県事業との作業連携・分担期(1996～2006年)

1996年に県が第二期自然環境保全事業を始めた。県との関係が密になった1996～2006年を県事業との作業連携・分担期とした。ボランティアが拡大・組織化されたこともあり、県の事業内容にボランティアの作業を組み込むことが可能となった。これによって資金や荷揚げの問題が解決され、ボランティアでも木道整備などの大きな作業が容易になった。



表 1 巻機山植生復元活動 37 年間の変遷

年度	段階	ホランテア	塩沢町(現・塩沢町)	新潟県	群馬県	時代背景
1976	準備期	雨水の流路変更(水切工) 池塘復元 登山道仮整備	資材の手配など			1960年代 高度経済成長 1965年 書籍「破壊される自然」 1966年 古都法 1971年 環境庁設置 1972年 自然環境保全法 1973年 第一次オイルショック
1978 1979		植生復元模索期	登山道整備 池塘復元 植生復元 植生復元実験 県植生復元事業の技術指導・サポート	第1期自然環境保全事業 木道敷設 浸食防止工 階段工 植生復元		
1990 1991	ホランテア拡大期		一般ホランテア 植生復元実験 植生復元 登山道補修 浸食防止工			1990~1995年 長崎県雲山噴火災害 1993年 北海道南西沖地震
1995 1996		県との作業連携分担期	利用施設整備 池塘補修 浸食防止工 植生復元実験 植生復元 植生保護(規制ロープ) 登山道補修 木道付け替え	第2期自然環境保全事業 階段工 丸太筋工(土留め工) 浸食防止工	自然環境保全事業 浸食埋め戻し工 木道敷設	1995年 阪神淡路大震災、ホランテア元年
2006	アフターケア期		植生復元 登山道補修			
2011 2012		植生復元(再) 植生復元実験(スキミング)				
2013						

#### 4-5 植生復元拡大期(1999～2012年)

1999～2012年は県の活動が加わったことにより、活動自体が活性化した。連携・分担による植生復元方法が確立され、最大の荒廃地であったガレ場の植生復元が効率的に行われた為、植生復元拡大期とした。

#### 4-6 アフターケア期(2011～2013年)

2011～2013年は登山道の修復作業や植生復元の経過をモニタリングしていくアフターケア期とした。今までの成果を今後も維持していく必要がある為、この時期は最も重要であるが現在活動の担い手の必要性が課題とされる。また、活動の詳細について松本氏のみが知るところ多く、知識、知恵を共有化することが最優先とされる。

### 5. まとめ

巻機山の植生復元活動を振り返ることによって、以下の事が明らかとなった。山岳地の植生復元活動は経過を見ていく必要がある為、植生復元後もモニタリング活動が継続されるよう考慮した中～長期的な事業計画を立てるべきである。その為には継続的に活動が行える信頼関係で繋がる安定した組織の体制づくりが重要である。また、作業内容は行政やボランティアに得意不得意分野がある為、それぞれの長所を活かしたアプローチ方法で努力する事が大切である。今後の山岳地による植生復元活動は植生復元方法の技術的側面が山岳地ごとに異なる為、巻機山の活動を参考にしつつ、各々がP(計画)・D(実行)・C(評価)・A(改善)サイクルを行い、新しい方向性を開拓していく必要がある。

#### 参考文献

- 1) 財団法人日本ナショナルトラスト編(1994):よみがえれ!!巻機山の自然-自然環境ボランティア17年の軌跡-:日本ナショナルトラスト
- 2) 松本清(2000):よみがえれ 池塘よ 草原よ  
:株式会社山と溪谷社
- 3) 栗田和弥、麻生恵(1996):自然とのふれあい新潟県巻機山における植生復元ボランティア活動:ランドスケープ研究71(3)、174-175
- 4) 松本清、栗田和弥(1998):21世紀に向けた自然風景地の空間整備と造園技術 山岳自然地域における環境整備と市民参加:ランドスケープ研究62(2)、118-120

## 遠泳にみる女性市民スイマーの輝き

～～湘南OWS大会での調査から～～

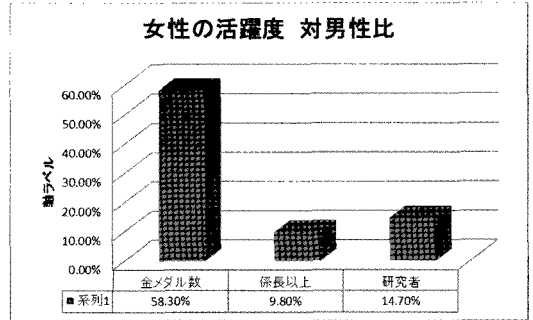
後藤新弥 NPOパディ冒険団・研究室 (元江戸川大学教授)

<キーワード> 遠泳 オープンウォータースイミング 女性スポーツ 市民スポーツ 女性の輝き

### \*背景 男女の環境格差は依然大きい

女性のさらなる活躍が社会でも求められているが、現実には、企業や研究機関ではまだまだ男女格差が大きく残っている。欧州型のクォーター制度や、米国大学スポーツでの「タイトルIX」などの早急の導入が日本でも検討・実施されるべきだろう。

スポーツでは、五輪での女子日本代表の活躍が注目されている(金メダル全数の58.3%が女子)。また、文科省統計では週一回以上スポーツしている人は、男性41.7%に対して対女性39.4%とほぼ同等で、女性の市民スポーツが盛んであるかに見える。しかし実際に街での実態調査を行うと(2013年柏市駅前調査、江戸川大学後藤ゼミ、回答182人)、女性のスポーツ活動率は表のように男性に比べてかなり低い。家事、育児がスポーツやレクリエーションへの女性参加の大きな壁になっており、社会に於ける男女格差は、依然大きいと実感した。



	スポーツ活動をしている	したいが	しない
男性	65.9%	26.9%	15.2%
女性	20.6%	34.0%	45.4%

### \*10km遠泳で、男女トップが同タイム!

こうした現実社会の逆風について、毎年行われる湘南の遠泳大会(湘南OWS)では、男女のタイム差が同等、もしくは逆転する結果が出ている。

OWS(オープンウォータースイミング)は、海を泳ぐスポーツで、プールでは大学生らのエリート達が先端技術と体力を競っているが、こちらはすでに五輪種目となつてはいるものの、実態は一般市民、近年注目を集めているトレイルランニングやウルトラマラソンらと同じように30~40代が主軸の「働く人たちの市民スポーツ」である。

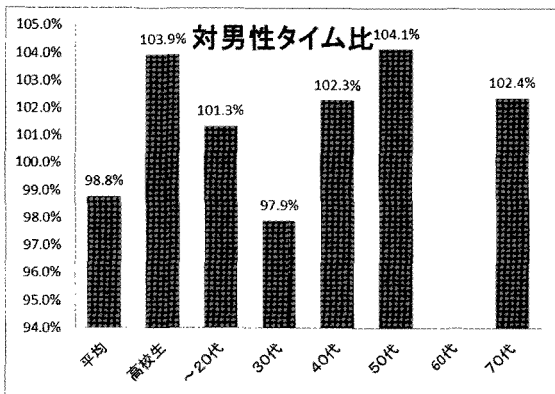
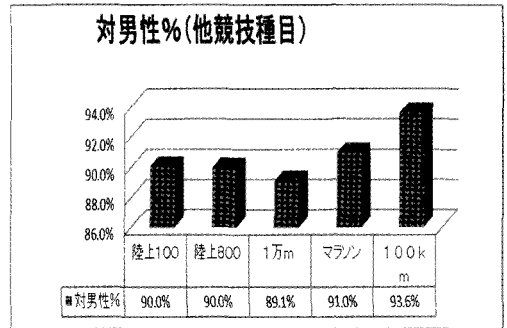
中でも湘南OWSは1000人を越える参加者で賑わい、まさに「市民スイマーの遠泳日本選手権」の様相を呈している。昨2015年8月の大会では、神奈川県葉山から江ノ島まで、海路10kmを競うメインレースで男女の優勝タイムが全く同じ2時間12分15秒だった(100分の1秒までの計測では女子が0秒65上回っていた)。

一般的に、スポーツでは『女性のパフォーマンスは男性の9割』とされている。競泳でも男女の100m世界記録を比較すると、90.1%である。

また右図のように、一般的に持久系の種目の方が女子のパフォーマンスが高い傾向があり、遠泳での女子の有利さは推察出来るが、プロの競技者が参加しない市民スポーツ大会で男女の成績が同等という結果はほとんど例がない。

**\* 2016年は平均で女性が上位**

今年2016年8月の10kmレースの全データを点検した。男女のトップタイムでは男性がリードしたが、グラフの通り、全完走（泳）者の平均タイムでは女性の市民スイマーが男性のタイムを上回った。男性参加者平均3時間6分11秒に対し、女性は3時間3分55秒だった。（グラフは対男性のタイム比で、%数値の少ない方が速い）。



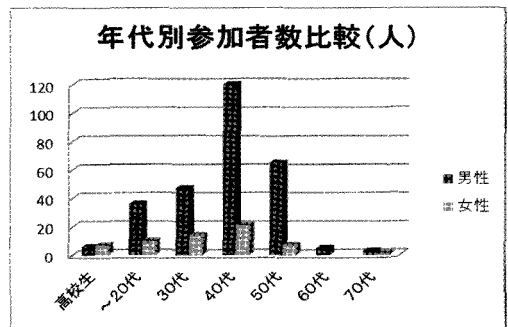
男性参加者平均3時間6分11秒に対し、女性は3時間3分55秒だった。（グラフは対男性のタイム比で、%数値の少ない方が速い）。

他の極限挑戦的なスポーツ、例えばトレイルランニングやウルトラマラソンも、NPOパディ冒険団・研究所として多くの調査を行っているが、こうした顕著な女性の活躍は例がない。

特に、女性の平均タイムでの勝利に貢献したのは、「実社会で働いている」30代でのリードが大きく、2時間57分台で、男性の3時間1分台を上回った。

湘南OWSでの年代別男女参加者数のグラフを下に示す。

全体の比率では男性282人、女性60人と、約21%だった。トレイルランニングのメジャー大会「ハセツネ杯」の2016年の女性の対男性完走者率13.3%を上回っているが、格差は大きく、明らかである。「女性も市民スポーツに参加しやすい社会」の推進・構築が望まれる。またそれによって、子らのレジャー・レクリエーションの質的な向上が、併せて期待できるはずだ。



**\* 女性は遠泳に向いている？**

ところで、なぜ海での遠泳、OWSでは女性が強いのか。持久系競技の方が、短距離系よりも女性のパフォーマンスが高い傾向にあることはすでに述べた。運動生理学上の研究はその分野の専門家に譲るとして、その他の要因を検証してみた。

**1) 皮下脂肪：男の“あまちゃん”はいない**

真水の比重1に対し、一般的には海水は1.025とされ、海の方が浮きやすい。また一般的に人間の比重は平均的に0.963として計算され、海水では、 $1.025 \div 0.963 \approx 1.064$ で、体の6.4%が、自然体のままで海上に浮き出る計算になる。さらに日本人の平均的な体脂肪

を、文科省「理想的な体格」調査から参照すると、女性の方が平均で11%~13%体脂肪が多く、その分浮きやすいことは確かであるほか、脂肪が低水温に対するガードの役割を果たしており、長時間の遠泳では有利な点として認められる。海女がしばしばその立証の例として取り上げられる。

文科省統計の皮下脂肪の平均値は以下の通りである。

男性 18~39才 17~21%      40~59才 18~22%  
女性                      28~34%                      20~35%

## 2) 歴史的な背景：大貫映子さんから始まった

1982年7月、大貫映子さんが9時間32分で英仏ドーバー海峡横断遠泳に成功した。これは男女を通しての日本人初の快挙だった。男性陣の挑戦が2000年を過ぎてから活発になったが、2005年には、システムエンジニアらの女性チーム（海姫）6人が、20時間43分の女子チーム世界記録には及ばなかったが、往復22時間18分でリレー横断の日本記録を更新する快挙を果たしている。

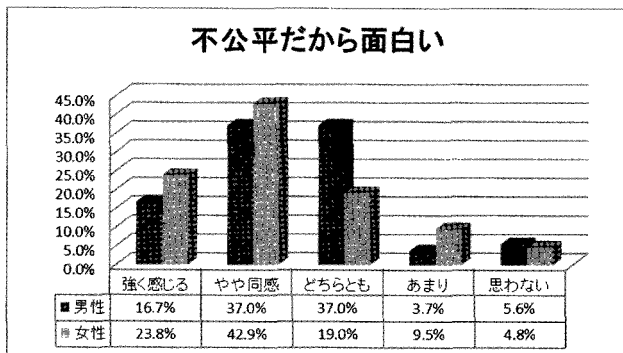
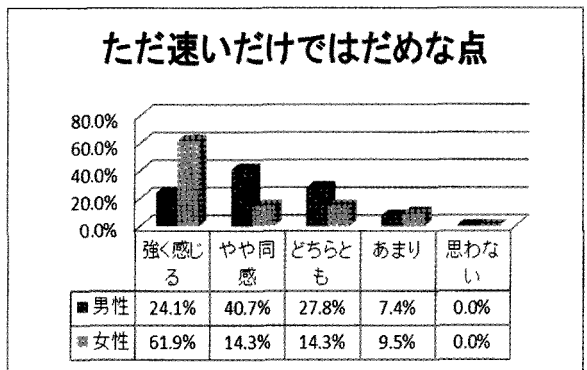
また海や大河20~80kmを泳ぐ「世界マラソンスイミング・レース」には、フィンスイミングで男女を通して日本記録を8年間保持した松崎裕子さんが日本からただ一人出場し続け、国際水連から表彰を受けている。彼女はその後、在住の米国オーランドで36時間ノンストップ遠泳の世界記録なども樹立した。男性にはこうした前例がない。

ちなみに海外でも1980年に日本で初めて開かれた「女性スポーツ会議」にパネラーとして参加した米国のダイアナ・ナイヤドさんは、2013年に、1978年以来5回目となるフロリダ海峡横断に成功している。

## 3) 心理的な特徴：アンケート結果の傾向から

江戸川大学後藤ゼミが2014年湘南OWSで行ったアンケート調査（回答81人）をまとめると、遠泳に対する心理的な取り組みが、男女では顕著な差異があることが判明した。

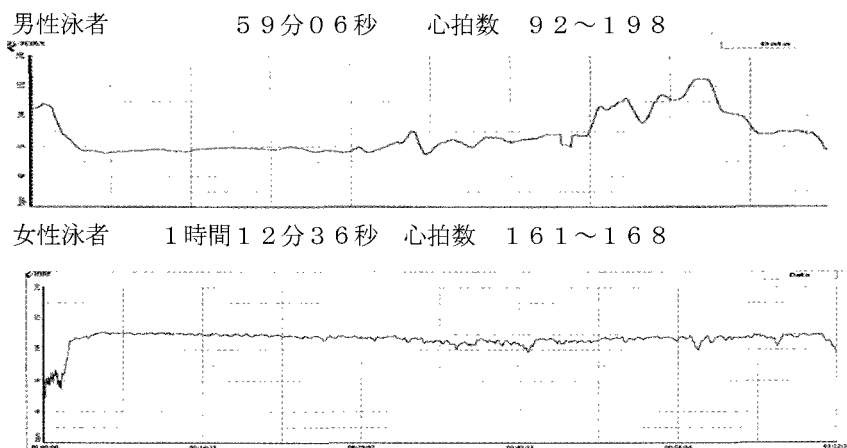
例えば、「遠泳の面白さは、ただ速いだけではダメな点？」との設問に、女性は61.9%が同意しているが、男性は24.1%。「自己管理力が問



われると思うか」に対しては同42.9%対27.8%と、女性には「じっくりとマイペースで臨む」傾向が非常に強いことが分かった。また遠泳では風や波、水温の突然の変化がスイマーを苦しめるが、その不運・不公平な点を女性の23.8%が「だから面白い」と回答。男性は16.7%であったことも、上記の心理的な傾向を裏付けている。

#### 4) 実測すると：心拍数の変化が少ない

上記の心理的な背景をなんとかデータ化しようと、遠藤大哉氏（江戸川大学非常勤講師）らと、遠泳中の男女の心拍数の変化を計測する実験を試みた。海での心拍数を完全に計測できる機器が現在は開発されていない。これは海水によってGPS信号と競合したり、胸につけるセンサーベルトからの信号が乱されたりするため、FRWDというフィンランド製の計測機器などを用いて2014年から15年にかけて10数回の試行錯誤の結果、かろうじて1回だけ（2015年10月）計測に成功した。あくまで参考として報告する。ほぼ同等のパフォーマンスの20代の男女の6km遠泳を計測した。下図がその心拍数の変化を試験的にグラフ化したもので、タイムはほぼ同じであるが、男性の方が心拍数の波形変化が大きく、「波や風の変化に対抗しようとする」傾向が強いことが分かる。女性は淡々と自分自身のペースを基準として、いわば「出力一定」を心がけており、これは事後の聞き取査でも確認された。



#### \* 男女の差異が差別に利用される恐れ

以上のように、遠泳に於いては女性のパフォーマンスが他のスポーツに比べて男性に対して大きく接近し、逆転する場合もあることが確認され、またその要因に皮下脂肪等の物理的要因だけでなく、心理的な背景要素があることも、調査によって確認された。

留意しておきたいのは、こうした「女性の特質」傾向が逆にとられて、「仕事には男性向き、女性向きがある」といった社会的な差別化の論拠とされ易い点だ。それでは時代逆行となり、男女の差異を、男性側の都合のよういように利用することになりかねない。

男性や子らの健全な社会構築のために、女性の市民スポーツ参加への環境をさらに整備すべきである。

#### < 主な参考資料 >

女性比率＝<http://www2.ttcn.ne.jp/honkawa/2710.html>（女性進出比率）

女子水泳選手の肉体的特徴＝<http://careergarden.jp/swimmer/kinniku/>（

日本人のスポーツ活動（文科省）＝

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/sports/jisshi/\\_icsFiles/afieldfile/2015/10/01/1294610\\_1.pdf](http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/jisshi/_icsFiles/afieldfile/2015/10/01/1294610_1.pdf)

# アウトドアの成長効果の検討

—アウトドア・プログラムとサッカースクールの比較から—

江戸川大学非常勤講師 遠藤大哉

<キーワード：アウトドア、アンダーマイニング、内発的動機づけ>

## 1.目的

日本は豊かな自然に恵まれる自然大国でありながら、アウトドアスポーツが全国民に解放されるアウトドア大国にはなっていないのが現状である。その原因として安全の問題、環境破壊の問題、指導者やプログラム開発の不足といった問題等が横たわっている。東京オリンピックよりサーフィンとロッククライミングが正式採用された今だからこそ、日本のアウトドアレクリエーションに目を向け、身近にあり、またその周辺に広がる自然環境を最大限に活用し、自然との共生を実現す街づくりを推し進めていくことがレガシーのひとつになるのではないだろうか。そのためには、アウトドアの安全性やレクリエーションの場としての価値、あるいは子どもの成長効果などを国民にもっと理解してもらうことが課題である。

そこで、本研究は、アウトドアの教育効果について、一般スポーツ教育であるサッカー教室を比較対象として検討し、その特徴を明らかにすることを目的とする。

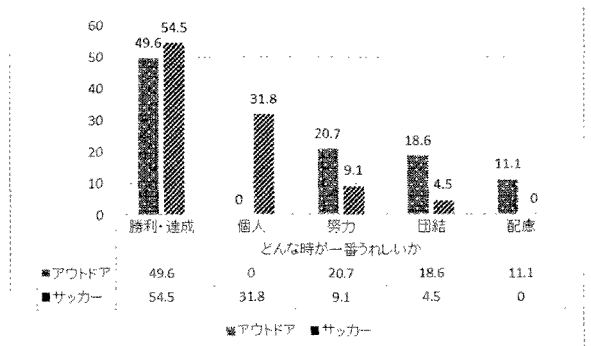
## 2.方法

アウトドアの効果を検討するためには、単発的あるいはイベント的に行う事業で成果が見られにくい。そこで、継続的かつ教育的意図を持って行うアウトドア・プログラムの特徴と効果を明らかにするためにNPO法人バディ冒険団主催のバディキッズ・アドベンチャー・チャレンジ・プログラム（以下バディキッズ）の参加者および保護者を対象として、江戸川大学後藤ゼミの共同研究としてアンケート調査およびインタビュー調査を実施した。また比較対象としてNPOサッカースクール「小菅サッカークラブ」の参加者及び保護者を対象にアンケート調査を実施し、比較対象のデータを取得した。

## 3.結果と考察

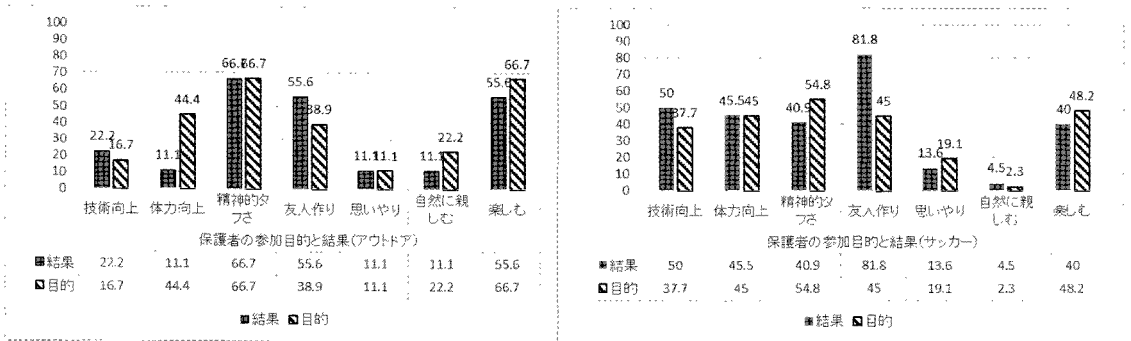
### (1) 参加者がうれしいとき

バディキッズ参加者と小菅サッカークラブの参加者に「どんな時がうれしいですか」と尋ねたところ、「個人」「努力」「団結」「配慮」の項目でアウトドアとサッカーで差が認められた。「個人の栄光」の項を選択したものはサッカーが31.8%に対しアウトドアは0%であった。「努力」を選択した者がアウトドアでは20.7%に対しサッカーは9.1%であった。「弱い子や下手な子への配慮」の項を選択したものはアウトドアが11.1%であるのに対しサッカーは0%であった。（右図）このことから全体的に見て、アウトドアの方が個人で何かを獲得した、という時よりも、全体で努力をし、皆で何かを達成した時に、より「喜びを感じる」傾向が伺えた。また、サッカーが外面的な勝利やゴールといった要素に惹かれがちなのに対し、弱い子への配慮などアウトドアでは内面的な要素を指向している傾向が



伺えた。アウトドアの体験は、ゴールや勝利等外発的な報酬にとらわれず、体験そのものを内面的に楽しむことが考えられた。つまり、アウトドアでは、外発的な報酬に依存することによって、内発的動機づけが低くなってしまいうアンダーマイニング現象とは逆の非アンダーマイニング効果が得られることが考えられた。

## (2) 保護者の参加目的と結果の評価



バディキッズの保護者と小菅サッカークラブの保護者に対して参加理由と参加しての結果について尋ねた結果、サッカーは技術（目的 37.7%、結果 50%）、や体力（目的 45.5%、結果 45%）、及び友人作り（目的 45%、結果 81.8%）がテーマとなっており、アウトドアでは精神的タフさ（目的 66.7%、結果 66.7%）、楽しさ（目的 66.7%、結果 55.6%）、友人作り（目的 38.9%、結果 55.6）が保護者の大きなテーマとなっていることが示唆された。（上図）

## ③保護者の視点から見たアウトドアとサッカーの特徴の違い

バディキッズの保護者のインタビュー結果より、アウトドアの特徴をサッカー教室や野球、ラグビークラブ等他のスポーツ教室との対比を左図にまとめた。保護者の視点から、指導者の存在の重要性とプログラムの中に自由度をもたせることが重要であることが示された。危険の伴う自然の中で安全管理と自由度のバランスによって子どもの主体性が育まれること考えられた。

アウトドア・プログラム	サッカー教室など
コーチングは間接的（危機管理をしながら黙って見守る、お膳立て）	コーチングは直接的（技術、戦法について直接指示。上からの指示に従って指導）
精神的な成長と心の教育	技術向上
体と心のバランスよく人間形成できる	サッカー職人
自由を満喫できる	集団スポーツのいいところを経験できる
自分で判断する領域が大きいかつ重要	自主判断より指導に忠実
自分が主人公の1人である	エースが誰かが自然に決まる
主体的（自分で考え、自分から動く）	
恐怖体験、恐怖を乗り越える楽しさ	
楽しいだけじゃない	
仲間からの刺激、感動の共有	
親の教育観と合致	

## 4. 結論

アウトドアでは、外発的報酬への依存度が少なく、外的報酬よりも達成したときの喜びや楽しさが大きな報酬となって内発的な部分での自然的発生的な成長を促す効果がある可能性が示唆された。



## ロンドン五輪のレガシー戦略に関する社会学的考察

小澤考人（東海大学観光学部）・野田恵子（明治大学）

キーワード：オリンピック、レガシー戦略、観光・ツーリズム

### 1. 問題意識と研究課題

2016年はリオ夏季五輪が開催されたオリンピック・イヤーであり、4年後の2020年東京大会への開催準備が本格化する重要な局面である。だが現在、メイン会場となる新国立競技場の見直しに加え、新たに約3兆円という開催費用の問題が表面化している。問題は、開催費用の多寡やコスト意識とも重なるが、つきつめると多額の公的資金が投じられる五輪開催がそれに見合うリターンやメリットを開催都市・国に効果的に残すものであるのかという点に関わるといえる。それゆえ五輪開催に伴うレガシーをいかに実現していくかというオリンピック・レガシーの主題が今あらためて真摯に問われるべき課題となる。

そこで本報告では、2020年東京大会の招致・開催モデルとなった2012年ロンドン五輪に焦点を当て、①先行モデルであるロンドン五輪のレガシー戦略はどのように実施されたのか、②またその効果や意義はどのように見出されるのか、という点を社会学的観点から考察の対象とする。後述するように、そこで重要なキーワードとなるのが「観光（集客）」の要素であり、その射程や含意は2020年東京大会に向けた視点に寄与するものである。

### 2. 調査対象と方法

本報告の背景となる調査研究は、資料調査とフィールドでの現地調査にもとづくものである。まず資料調査としては、2012年ロンドン大会の準備プロセスで公表された「レガシー・アクションプラン」など関連資料とともに、「Inspired by 2102」など大会開催直後の事後評価報告書を主な対象とした。また最新動向については、「Shifting Legacy」などレガシー戦略の変化を伝える官民の報道を調査対象とした。並行して五輪開催に伴いロンドン東部、特にメイン会場の周辺エリアがどのように変化したのかという観点から、2011～2016年の夏季期間に現地訪問による定点観測を実施し、地元関係者へのヒヤリングのほかメイン会場周辺のパークを訪れる地域住民に対してアンケート調査を行っている。

### 3. ロンドン五輪のレガシー計画と実施プロセス

よく知られるように、21世紀に入りIOC国際オリンピック委員会は「レガシー」(legacy)を掲げ、『オリンピック憲章』には「オリンピック競技大会のよいレガシーを開催都市および開催国に残すことを推進する」(第一章)と明記された。このレガシープランが招致段階から公式に義務付けられ、本格的に着手された初の大会が2012年ロンドン五輪であった。

ではそのレガシー計画はどのような内容であったのか。「レガシー・アクションプラン」(DCMS[2008])を確認すると、①英国のスポーツ大国化、②ロンドン東部の変革、③若者世代の鼓舞、④オリンピックパークの「持続可能な生活」のモデル化、⑤英国が「居住・訪問（集客）・ビジネス」の面で創造的・包摂的で人々を歓迎する場であることを内外に示す、という5つの目標が掲げられている。

ではレガシー計画が具体的に実施されたプロセスはどのようなものであったのか。オリンピック・パラリンピックの開催期間（2012年7月27日～8月12日、8月29日～9月9

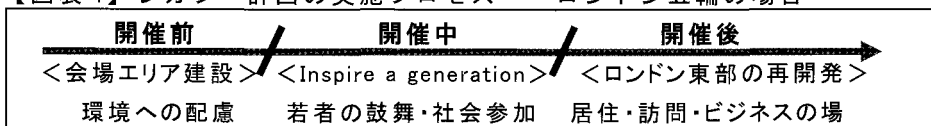
日)を軸に整理すると、大きく三つの局面に整理できる(【図表1】参照)。

第一に、ロンドン五輪ではオリンピックパークを中心にロンドン東部の変革と持続的発展をおし進める点をレガシー計画の大きな柱としていたが、開催前の局面で注目すべき点は「最も環境に配慮した大会」を実現しようとする動向であった。例えば、①かつて産業廃棄物の集積地であったメイン会場周辺地域の汚染土壌の洗浄し、②スタジアムは既存施設を極力活用し、新施設は開催後の長期利用が見込まれるものに限り、③スタジアムやメインパーク建設・利用時のCO2排出削減や再生エネルギー比率の目標を設定し、④各種スタジアムのうち開催後も市民利用やプロチーム、スポーツイベント開催のために継続利用するものと撤去するものを分け、解体した資材は再利用することなど、いずれもメガイベント開催に伴う環境負荷を軽減する方針が貫かれ、次々と実行に移されていった。

第二に、開催中の局面にかけて前景化してきたのは、若者世代の鼓舞や社会参加を促す文脈である。実際ロンドン五輪では“*Inspire a generation (of young people)*”をスローガンとして掲げたように、若者世代にスポーツ・文化活動や地域のボランティア活動などへの積極的参加を促すなど、若者世代の社会参加をつうじて「社会的包摂」(social inclusion)をおし進める点を特徴としていた。くしくも開催一年前の2011年夏、非白人系の若者たちを中心にロンドン各地で暴動が勃発し、テロ対策をはじめ英国政府はこの暴動に対して厳重な処罰を科すなど厳しい態度を貫いた。こうした多民族国家の抱える移民コミュニティの孤立などの問題を背景に、五輪開催を機に若者世代を中心に社会の中の全グループに参加・包摂を求め、社会的課題の解決に結びつけるねらいがあったといえる。

第三に、つねに一貫しつつも開催後の局面にますます顕著になったのが、メイン会場跡地ストラトフォード地区を中心とするロンドン東部の再開発という文脈である。実際、「移民と労働者のまち」といわれてきたロンドン東部に位置し、低開発の貧困地区として暗鬱なイーストエンドの一角を形成していたメイン会場の周辺地域は、再開発プランのもとで生活・雇用の場を備えたエリアとして再生しつつある。すなわち、欧州最大級の公園クイーンエリザベス・オリンピックパークをはじめ、選手村跡の高層建築を活用した集合住宅、複数のスポーツスタジアムを伴うイベント空間など、「居住・訪問・ビジネス」の三要素を満たす都市空間へと再生するプランであり、それが現在進行形で実行に移されつつある。特にメイン会場周辺のストラトフォード地区は、英国内外を結ぶ鉄道が多数通る交通の拠点として、そこに巨大ショッピングモール(“ウェストフィールド・ストラトフォードシティ”)が併設されるとともに、選手村跡の集合住宅により住宅供給とコミュニティ形成を進め、メインスタジアム周辺に高層ビルを建設して企業のオフィス誘致を図るプランなどが推進されており、大会開催後も現在進行形で変化を続ける注目に値する部分となっている。

【図表1】レガシー計画の実施プロセス——ロンドン五輪の場合



出典：筆者作成

#### 4. レガシー戦略の現在進行形——「オリンピコポリス」と Tech City 構想

かくしてメイン会場エリアを中心に、レガシー戦略は現在新たな段階に入っている。大会開催後の 2013 年 12 月、財務省の秋季計画が発表され、英国政府が 1 億 4000 万ポンド（約 240 億円）を拠出し、メイン会場跡地の一角を「オリンピコポリス」と名づけ、集客力の高い教育・文化地区へと再生させるプランが公表された。それは 1851 年のロンドン万博開催後にこれを記念してサウスケンジントン地区を主催者アルバート公の名にちなんで「アルバートポリス」と呼んだことになぞらえたもので、2020 年代までにロンドン大学とロンドン芸術大学が新校舎を建設予定であり、V&A ミュージアムの分館、サドラーズウェルズ劇場、そのほかロンドン交通局のオフィスなどが立ち並ぶ予定だという。その結果、3000 人分の雇用と年間 150 万人の訪問客増加、28 億ポンドの経済効果をロンドン東部ストラトフォード地区周辺にもたらすと見込まれている。

同じくメイン会場の一角に、「ヒア・イースト」と呼ばれるエリアが今年 2016 年から一部オープンする。これはメイン会場プレスセンター跡地のデジタルインフラを活用したデジタル産業・IT 産業の集積拠点であり、新興企業の起業支援やテナント貸出、産学連携のためのオープンスペース、若手研究者の支援センター、低スキルの若者の職業訓練などの場として活用されるものであり、7500 人分の雇用創出が見込まれている。

このエリアからさらに西側にかけて、つまりシティからロンドン東部一帯に広がるエリアには、いわゆる Tech City 構想のもとで IT 産業の集積拠点として位置づけられた「英国版シリコンバレー」が続いている。Tech City 構想とは、イーストロンドンに IT 企業の起業・集積を促す政府主導の取組みのことで、2010 年 11 月にキャメロン首相が提唱したものである。税制面の優遇策や投資家への減税措置、非営利組織による起業サポートやネットワーク構築を推進し、2008 年時点で十数社だった同地区の企業は現在 1300 社を超え、IT 技術と金融を組み合わせた分野の世界的中心の一つとして変化を続けている。

こうした一連の事実を考え合わせると、オリンピック開催後のロンドン東部に何が生まれつつあるのかという点で、ある興味深いイメージを結ぶことになる。一般にオリンピック・レガシーといえば、スタジアムや公園などスポーツ関連施設を想起しやすいが、上記の事実が示しているのは、①ミュージアムや大学などの教育・文化装置とともに、②IT 産業や金融業などクリエイティブ産業が集まった集客力・創造性の高い都市空間として、いわば「居住・集客・ビジネス」の三要素を伴う「クリエイティブシティ（創造都市）」が誕生しつつある光景である。それはデザインやアートも含めてアイデアやクリエイティブ性の要素を価値創造の源泉としながら、同時に職業訓練など社会的課題の解決にも関与する点で、意欲的かつ触発的な試みである。またレガシーの面では、当初の「住宅」供給中心から「集客・ビジネス」の側面を伴うものへとシフトしていることを示している。

以上をふまえて、ロンドン五輪のレガシー戦略について一定の知見の要約をしておこう。第一に、レガシーという課題を伴うことで五輪開催がスポーツの祭典から社会的課題の解決を伴う活用型イベントへと輪郭を拡大していること、第二にロンドン五輪の場合、目指すべき社会のイメージを実現するモデル地区としてメイン会場エリアが位置づけられ、それを拠点に五輪開催をつうじて望むべき社会のあり方を実現しようとするプロセス（対象と課題～目標と戦略）が明確であったということ、という点に特徴があったといえる。

## 5. 浮上する「観光（集客）」の要素とその含意

以上をもとに、ロンドン五輪に対する評価について検討すると、なるほど一部周辺地域の住宅価格の高騰や、開催費用が当初予想の3倍に膨らんだ点などマイナス面からの指摘もある。だがそのうえで、「近年で最も成功した大会」とも指摘されるように、開催直後の評価報告書によれば、約55億円（3千万ポンド）の黒字開催のほか、スポーツ政策や文化プログラムをはじめ、市民のボランティア活動、約1万人の新規雇用創出など、全体としてポジティブな評価がさまざまに指摘されている（“Inspired by 2012”など）。

だが多様な側面の中でもロンドン五輪の場合、開催前から開催後に至るまでその成功を促進しかつ評価する軸として、特に重視された一要素があったといえる。それが何かといえば、前述のレガシー計画（特に論点⑤）とも関わりの深い「観光」の要素である。

実際、2011年に就任直後のキャメロン首相の諮問により公表された英国政府観光政策に示されたとおり、ロンドン五輪の開催に際し、2011～2015年にかけて官民パートナーシップに伴う1億ポンドのマッチングファンドを創設し、「英国の観光やビジネスの機会を最大化すること」を目的とした“Greatキャンペーン”が展開された。具体的には、諸外国に対するCMやウェブサイト等でのメディア戦略をつうじて、文化・遺産・スポーツ・音楽をはじめ、ビジネス・投資・教育における創造性や知的財産の分野での英国の魅力をアピールする国際的イメージ・キャンペーンである。こうしたメディア戦略を中心に、①今後4年間で海外旅行者の400万人増加、②国際観光収入の20億ポンド増加、という大会開催後を見すえた目標を立てていたが、①海外旅行者は2011年の2830万人から2015年には3444万人へ、②国際観光収入は2010年の約253億ポンドから2015年には約355億ポンドへ、さらに国際観光競争力もまた2011年の世界第7位から2013～2015年には世界第5位へと順位を上げており、いずれの面でも数値目標を達成したことが判明する。さらに前述のとおり、メイン会場跡地の動向を合わせ考えると、ロンドン五輪はレガシー戦略を伴うことで観光分野と結びつきを深めた大会であったと総括できるだろう。

だが大急ぎで補足すべき点は、ここでの「観光」の含意である。それは、①開催期間に外客誘致を促すといった狭い視点ではなく、開催前後を中長期的に見すえた戦略である点、②またレジャー活動としての旅行だけでなく、ビジネス会合や商談など産業・ビジネスの機会拡大を企図している点（「五輪外交」）、③さらに先端分野のヒト・モノの結集を図りクリティティブ産業の創出や持続的発展を促す点など、総じて「集客」戦略の内実を最大化した含意をもつものである。この拡大化・重層化された集客戦略の観点こそは、レガシー戦略と共に2020年東京五輪に向けた観光政策の面でも有効な示唆を与えるものである。

### 【参考文献】

- 石坂友司他（2013）『〈オリンピックの〈遺産〉の社会学』青弓社  
Kassens-Noor, Eva. 2012 *Planning Olympic Legacies*, Routledge  
Landry, Charles 2008 *The Creative City*, 2nd ed., Routledge  
小澤考人編（2014）『ロンドンオリンピックの「レガシー」に関する社会学的研究』東海大学観光学部・研究成果報告書  
小澤考人・野田恵子（2016）「「観光のための五輪」とクリエイティブシティの誕生」『国際観光情報』2016・3, 6-18

謝辞：本調査研究は科研費（26760022, 16K02084）の助成を受けた成果の一部である。

## 差異性としての<sup>ヌース</sup>知の再生

—知識技術化社会における生き方としてのレジャー—

犬塚潤一郎 [実践女子大学 生活科学部]

キーワード：アリストテレス、スコレー、ヌース、人工知能、特異性

現代社会におけるレジャーの意味を論じる際に、レジャー-leisureの語源をアリストテレスのスコレーσχολήに求め、観想(テオリア)θεωρίαを幸福(エウダイモニア)εὐδαιμονίαとする考え<sup>1</sup>は、ひとつの指針となるものである<sup>2</sup>。一方で今日、知識が経済の財および材となり、社会の仕組みが知識の連関によって再構造化・システム化されてゆく過程にあって、知的なことと人間の幸福との関係が結びつき難くなっている。人工知能による社会システムの自律的な制御の時代を迎えて、レジャーの意義を再考することが必要と考えられる。

### 1. 知識の技術化

コンピュータ業界でソフトウェアがハードウェア販売のためのサービス品であった時代は過去となり<sup>3</sup>、知識のマネジメントが産業のあらゆる面で重視される社会が生まれている。また、自然・社会環境のモニタリング(センサーの配備)が進むとともに生まれた、従来の情報処理システムでは処理・可視化ができない大規模なデータ集合(ビッグデータ)を意思決定に利用するための新たなシステムが開発・実用化されている。それと並行するように、大規模データを利用した機械学習、さらにニューラル・ネットワークを多層化した深層学習の実現により、人工知能の社会的応用の拡大が現実性をもって一般に語られるようになった。そして情報技術の発達は人間の脳の研究とも連携し、意識(主観的なもの)とは何かということの解明<sup>4</sup>が、形而上学とは無縁のところを進みえるとする立場に力を与えている。

### 2. 知識の経済と困い込み

はたして人工知能が人間に置き換わるのか、という議論はさておき、自動運転車が社会現実となった今日では、これまで従事してきた仕事が機械に奪われるという不安が、知識労働の領域にも広がることは避けられない。

機械がこれまで人間の手足の能力を飛躍的に延長してきたように、これからは人間の知的能力を別次元に高める、と期待される一方、その能力拡張は少数者だけのもので、そこから排除される多数者との間の(すでにある)格差は一層拡大することも想定される。

工業的産業による社会の近代化は、生産財・手段の専有と競争とを社会条件と認めることで発達してきたが、その経済の仕組みと制度は、交換・消費すれば自分の手元からなくなるという、物質が備える本来の希少性を基盤としたものである。一方新たに財・手段となった知識は、その本質において異なるものであるが、従来の経済体制の維持のために、本来とは異なる、交換・消費に適した属性を与えられているものとみなせる。

土地(自然)と労働力(人間)を誰かが専有することに存在論的な根拠はないにしても、限りあるものを効率的に使用し社会の経済的な成長には有効であるという、生産性向上の効用は認められよう。しかし一方、本来受け渡すことも使い尽くすこともできず、また共有することによって社会的価値を発展させることができる知識に、占有権を認めることが社会

的な生産性向上に結び付くものかどうかについては、本質的な反省が必要だろう。

少なくとも知識の経済に囲い込みの社会手段を適用し続けることは、社会の危険を今後とも劇的に増大させてゆくものと考えられる。

### 3. 知識のエコロジーと人間の特異性

知識産業化した社会では、知性を主要な尺度として人間の社会的価値が測られがちであり、かつその基準が画一的であることが構造的な問題を生んでいる。人間の知性は、各々の多様な経験と学習により、特異的に発達することがその本性であるが、現在の知識の経済システムの上では、従来の物質経済のシステムの原理である集約・排他の制度への準拠ゆえに、知性によって活躍できるのはごく少数者に限られ、大多数者にとっては、自己の尊厳への欲求は絶望的に果たされず、その不満と不安は一層高まるものとみられる。

人間の一人ひとりへの尊厳の根拠を知的なものに求める傾向の高まりと、環境との相互関係性を本質とする人間の知の固有な成長とは、本来一致するものであり、社会の発展はその特異性の尊重と促進にかかっている<sup>5</sup>といえるのではないだろうか。

### 4. 知とレジャー

アリストテレスは知を 5 つに分け<sup>6</sup>、レジャー (スコレー) は、知性・直観とも訳されるそのうちのひとつ、ヌース *vouç* の活動とされる。つまり知的活動とはいっても、今日的な意味での、技術(テクネー)や科学(エピステーメー)の活動(学習・研究)とは区別されている。

今日に続く技術批判の理論的基点となるのはハイデッガーのテクネー論であるが、ニーチェ-ハイデッガーの形而上学批判(反哲学、近代的理性 *ratio* 批判)は、近代社会の基礎にある主体-客体関係モデルを離れる、存在そのものの問いへの企てである。現代社会の危機を乗り越え、社会に新たな基礎づけをもたらす革新力を、社会を構成するそれぞれの人間のうちに育てるためには、ヌースの活動としてのレジャーの意義を再検討し、その社会的実現を構想することが必要なのではないか。

<sup>1</sup> 「知性の活動は一まさに観照的なるがゆえに一その真剣さにおいてまさっており、活動それ自身以外のいかなる目的をも追求せず、その固有の快樂を内蔵していると考えられ (この快樂がまたその活動を増進する)、かく、自足的・閑暇的・人間に可能なかぎり無疲労的・その他およそ至福なるひとに配されるあらゆる条件がこの活動に具備されているものなることが明らかなのであってみれば、当然の帰結として、人間の究極的な幸福とは、まさしくこの活動でなくてはならないであろう」アリストテレス『ニコマコス倫理学』、高田三郎訳、第 10 巻第 7 章

<sup>2</sup> 近年では、Kostas Kalimtzis の "Aristotle on *scholē* and *nous* as a way of life" (第 23 回 World Congress of Philosophy(2013)に発表)。K. Kalimtzis は現代ギリシアの哲学者であり、"An Inquiry into the Philosophical Concept of Scholē", Bloomsbury Academic (2016)を上梓。

<sup>3</sup> コンピュータ業界の巨人 IBM は 1992 年に約 50 億ドルの巨大赤字を計上するも、メインフレーム(大型コンピュータ)販売中心のビジネスモデルを IT ソリューション(問題解決)提供へと転換し再建。

<sup>4</sup> 例えば意識の統合情報理論 (Integrated information theory of consciousness、ジュリオ・トノーニ) は、主観的な意識経験を脳の物理性を逸脱することなく説明しようとする。

<sup>5</sup> 「集会的知性」としてピエール・レヴィは論じている。『ポストメディア人類学に向けて』(2015)

<sup>6</sup> 『ニコマコス倫理学』第 6 巻では、テクネー(技術) *τεχνη*、エピステーメー(学知) *επιστήμη*、ヌース(直観) *vouç*、プロネーシス *φρόνησις* (実践知)、ソピアー(知恵) *Σοφία* の区別が論じられる。

## Pass, Present, and Future: World Leisure and Recreation

ODong Erwei [United States Sports Academy], Masashi Arakawa [University of the Ryukyus]

**Keyword: Trend, World, theme**

### Introduction

Leisure is “important social, cultural, and economic force that has great influence on the happiness, well-being, and life satisfaction of all individuals” (Edginton, Degraaf, Dieser, and Edginton, 2006, p. 2). However, leisure is different historically in different societies. Leisure class is a notable concept in history of leisure and recreation. In ancient Greece, male citizens had some privileges (leisure class) because they controlled slaves’ systems and women had limited rights of enjoying their leisure. In the U.S., the first leisure class came from Southern plantations owners who had their own properties and controlled slaves. After the Civil War, many people such as owners of factories became rich so they sought “extravagance in entertainments and amusements” (Godbey, 2008). In 1899, American economist and sociologist Thorstein Veblen published a book titled the *Theory of the Leisure Class* which attacked “extravagance in entertainments and amusements” (the leisure class). The phenomenon of the leisure class actually repeatedly appeared in other countries such as Japanese consumers in “economic bubble” in 1980s and Chinese tourists’ Bakugai in 2010s. Therefore, Veblen’s criticism can be used to understand the leisure class in other nations.

U.S. has been the leader of world leisure and recreation since the early 20<sup>th</sup> century. Many infrastructures such as national parks, inter-state highways, amusement parks, sports facilities create tremendous leisure and recreation opportunities. At the same time, these leisure and recreation’s new concepts greatly influence rest of the world.

After Veblen’s book was published in 1899, leisure was first studied by North American scholars. The main research topics were studies of the family, communities or the lives of people in specific occupations (Roberts, 2012). Since then, the scope of leisure studies is broaden to leisure and society, leisure and health, leisure and happiness, leisure and the environment, leisure and the economy, leisure and technology, leisure and tourism, leisure and management, leisure and education, leisure and theme parks, leisure and playgrounds, leisure and culture and so on.

However, leisure research is still relatively new discipline compared with other traditional disciplines such as sociology, anthropology, and geography. In fact, National Recreation and Parks Association (NRPA), which is basically an association of parks and recreation in the U.S., launched America’s first leisure research journal- *Journal of Leisure Research* in 1968. In the U.K, first leisure research journal- *leisure studies* was published in 1982. Although other countries launched new journals related to leisure and recreation, only three leisure journals including *Leisure Sciences*, *Leisure Studies*, and *Journal of Leisure Research* are influential in the field.

### World Leisure

As we have indicated above, leisure studies is centered in the U.S. and other English-speaking countries. We can not agree that Anglophone-oriented leisure can represent trend of world leisure and recreation. To solve this problem, World Leisure Organization (WLO) has been promoting leisure and recreation globally. Founded in 1952, WLO is “A world-wide, non-governmental association dedicated to discovering and fostering those conditions best permitting leisure to serve as a force for human growth, development and well-being” (WLO, 2016). WLO emphasizes meaningful leisure experience, education, and improving quality of life which we think these three aspects apply for all nations. Since 1952, WLO had become an important forum for promoting

leisure globally. WLO has regular congresses every two years. Every congress has its main theme. In order to better understand how theme fits in each host city and country, we summarized recent 7 congress main theme (table 1).

Table 1: World Leisure Congress and Themes

Year	World Leisure Congress	Location	Theme
2006	10 <sup>th</sup>	Hangzhou (China)	Leisure-integral to social, cultural and economic development
2008	11 <sup>th</sup>	Quebec City (Canada)	How do communities adapt leisure to their development?
2010	12 <sup>th</sup>	Chunchoen (Korea)	Leisure and identity
2012	13 <sup>th</sup>	Rimini (Italy)	Transforming city, transforming leisure
2014	14 <sup>th</sup>	Mobile (USA)	Leisure: Enhancing the human condition
2016	15 <sup>th</sup>	Durban (South Africa)	Challenges, Choices and Consequences
2018	16 <sup>th</sup>	Sao Paulo (Brazil)	Leisure beyond constraints

In table 1, we can find each theme is right fit for each country. For example, leisure-integral to social, cultural and economic development is 2006 Hangzhou's congress's main theme. A decade ago, it was China's fast growth time. Chinese government has been eager to know how to use leisure to be integral to social, cultural, and economic development. As a result, host G20 summit Hangzhou reflects one of positive outcomes of this theme. Challenges, Choices and Consequences is the main theme of 2016 Durban congress. As we all know that Africa faces a variety of problems. Leisure is an important way to help South Africans to face challenges, have right choices, and gain positive consequences.

#### Future of leisure research

Based on leisure research development and world leisure Congress' theme, we recommend four major themes for future of leisure research and development.

##### 1. Leisure and health

Study of Parks is primary research interest in North America and sport is the central interest in the U.K. Although parks and sport research are linked to health. There are not many research on leisure and health from broader scope of leisure activities. As an example, health tourism in Okinawa is an innovative way to study leisure and health. Researchers should pay attention to it.

##### 2. Leisure and technology

Technology is changing every day. Leisure researchers are lack of knowledge how to integrate new technology into leisure. New technology such as Pokemon Go and smartphones influence people's daily. Researchers should conduct research on how these new technologies can positively influence people's leisure lifestyle.

##### 3. Leisure and culture

Leisure and culture is not a new research topic. However, cross-cultural research on leisure is extremely rare in the leisure research. This is partially because leisure has its different meaning in different cultures. Also, leisure has been traditionally centered in North America. Cross-cultural leisure research will contribute theoretical development in leisure research.

##### 4. Leisure and theory

Although leisure studies has been researched and written about 80 years, most of theories came from sociology and psychology. The notable leisure theory is leisure constraints theory which is only about two decades. Lack of leisure theories has already hampered leisure research development. More leisure theories are needed to be established by leisure scholars.

In closing, 1964 Tokyo Olympic Games helped Japan building infrastructure for Japanese leisure and recreation and creating new middle class. Tokyo will host Olympic Games again in 2020. We look forward to seeing Japan use Olympic Games again for its future leisure development. Nowadays, global modernization simultaneously creates new middle classes. We hope Japanese leisure will influence future of world leisure and recreation.



## 2016 リオデジャネイロオリンピック・パラリンピック大会における ボランティアの参画意識（速報）

片山昭義〔浦和大学総合福祉学部〕

キーワード：オリンピック、パラリンピック、ボランティア、参画意識

### 1. はじめに

2016年夏、南米初のオリンピック・パラリンピック大会（以下、本大会とする）がブラジル・リオデジャネイロ（以下、リオとする）で開催された。オリンピックは206の国・地域から28種目306競技に出場選手10,500人、パラリンピックは159の国・地域から22競技528種目に出場選手4,342人を集めた大会であった。急速に経済発展しつつあるブラジルにおいて、2014年のサッカー・ワールドカップ開催に続くメガスポーツイベントの開催は、全世界の注目を集めるとともに、更なる発展が期待されるイベントであった。

しかしながら、政治不信や経済格差を起因とする国内情勢の悪化、伝染病の流行、開催都市リオにおける犯罪率の上昇は、大会開催の大きな不安要因となった。

このような状況においても本大会の準備は進められ、ボランティアについては5万人の募集に対して、全世界から30万人の応募があったと言われている。大会運営に関わったボランティア達は、どのような目的を持って参加したのか、また参加してどのような成果を実感したのだろうか。本大会の開催期間を通して現地に滞在したことを機に、ボランティアに対するインタビューを通してその実際を確認し、2020年東京大会に向けたボランティアマネジメントの一助としたい。

### 2. 方法

#### 2-1 現地への渡航機会

2016年8月5日～21日（オリンピック期間）及び同年9月7日～18日（パラリンピック期間）において、現地に「Tokyo2020 JAPAN HOUSE」（以下、ジャパンハウスとする）が設置された。ジャパンハウスは、本大会を通して、日本を全世界に向けて発信する場として、東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会が東京都や関係省庁と連携し主催するもので、2020東京大会や東京・日本全体を盛り上げる中核として機能することが期待される施設である。この中でスポーツ庁は、わが国のスポーツ・レクリエーションの魅力を最大限発信することを目的として参画し、その業務を公益財団法人日本レクリエーション協会（以下、日本レク協会とする）に委託、日本レク協会の指導者養成課程認定校である本学の担当者として筆者が現地派遣スタッフとして委嘱され、全期間を通してブラジルへ渡航する機会を得た。

#### 2-2 調査方法

ジャパンハウスのスポーツ庁ブースにおいて、一緒に活動したボランティアスタッフである現地の日本人留学生の協力を得て、本大会において公式のスタッフユニフォームを着用したボランティア20人に対して、大会会場内や路上にてインタビューを実施した。インタビュー時間は平均20分程度であった。インタビューの内容は手書きのメモで記録し、当日の夜に共通のフォーマットを用いて整理した。

## 2-3 質問項目

- 1)回答者の基本情報（名前、年齢、性別、居住地、リオ以外の場合の滞在先、ボランティアの活動期間、その他）
- 2)家族の理解
- 3)報酬（報酬の有無、支給品、食事、交通費、その他）
- 4)活動内容（役割決定の方法、実際についている役割）
- 5)ボランティアの選考方法
- 6)研修内容
- 7)参加動機
- 8)メリット（活動して良かったと思えたこと）
- 9)デメリット（活動していて残念に思えたこと）
- 10)本大会を通してブラジルに残った成果（レガシー）



インタビュー風景

## 3. 結果

主な内容を以下にまとめる。

- ・居住地については、リオ以外から参加している方が多く、その滞在先はリオ近郊の友人や親戚宅、もしくは研修等で一緒になったボランティア仲間と共同で家を借りて住む等であった。その際の費用やリオまでの交通費は一切支給されない。
- ・報酬については、同じユニフォームを着ていても有償と無償のボランティアが存在するが、その数は無償が多数を占めるようである。ボランティアには有償・無償共通してユニフォームやバッグ、活動時間中の食事券、公共交通機関の無料パス、そして活動するセクションによっては競技の観戦チケットも配布されているようである。
- ・参加動機は「オリンピックに関わる仕事がしたい」「オリンピックのボランティアが夢だった」など憧れの活動に取り組みたいということや、「自分の可能性を広げたい」「新しいことに挑戦したい」など自身の経験値を高めることが主な動機であった。
- ・メリットに関しては「世界最高峰のプレイが間近で見ることができた」「選手とコミュニケーションが取れた」「素晴らしいイベントをつくっている一員としての実感」など様々な意見が寄せられた。
- ・デメリットとしては「全く問題ない」とする人がいる一方で、大会事務局のオペレーションについて不満を抱く人が多く存在した。
- ・レガシーについては「交通機関の整備」を挙げる人が多く、「経済が成長」「治安改善」等が意見として続いた。その他特筆すべき事項として「サッカーだけの国だったが、様々なスポーツの可能性が見い出せた」との意見もあった。

## 4. おわりに

今回のボランティアへのインタビューを通して3点の気付きがあった。1点目は「ボランティア＝無償」の考え方。2点目は「ボランティア自身のモチベーションの醸成」。3点目は「ボランティアのマネジメント（評価の仕組み）」である。イベントの成否を分けるボランティアの活躍を最大限に引き出すことが、次期開催の東京大会においても大きなポイントとなるであろう。

## 徒歩通園が幼児の生活習慣とそのリズムに及ぼす影響Ⅱ

○山梨みほ（早稲田大学大学院）

前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

key words : 幼稚園幼児, 徒歩通園, 生活習慣, 運動能力, 生活リズム

### はじめに

子どもたちが健康的な生活を送るためには、幼児期からの運動あそびが運動機能の発達のみならず、規則正しい生活習慣づくりに効果的である<sup>1)</sup>と報告されている。そのため、夜型化した子どもたちの生活リズムの改善には、午前と午後の2回、戸外での運動あそびを取り入れて、日中に陽光を浴びながら、からだを動かす時間を増やすことで、子どもたちに心地よい疲れを抱かせ、夜間には自然に眠たくなるからだにさせる<sup>1)</sup>ことが推奨されている。

身体活動量の一つである徒歩通園が生活リズムに及ぼす影響についての、これまでの研究では、徒歩通園の幼稚園幼児の起床時刻と朝食開始時刻は、ともに早い<sup>2)</sup>と報告され、特に男児において、徒歩通園児は外あそび時間が有意に長く、幼児の生活リズムの整調において良い影響をもたらすことが示されている。

そこで、本研究では、徒歩通園をしている幼児と車（車、一般交通機関：電車、バス、自転車）で通園している幼児の生活状況を詳細に比較することで、徒歩通園の生活への影響をより詳細に分析するとともに、今日の子どもたちの健康管理上の課題を抽出し、それらの改善策を模索していくこととした。

### 方 法

2016年7月に1都2県の幼稚園14園の幼児1,471人の保護者に対し、幼児の生活習慣に関するアンケート調査<sup>3)</sup>を実施した。そして、徒歩通園の効果を検討するために、徒歩通園を行っている幼児（937人）と行っていない幼児（534人）に分けて、それぞれの生活状況を比較した。調査の内容は、休養・睡眠に関するものとして、就寝時刻、睡眠時間、起床時刻、自律起床の有無、運動や余暇活動として、外あそび時間やTV・ビデオ視聴時間、栄養・食事に関するものでは、朝食開始時刻、朝食摂取状況、排便状況、カウプ指数などで構成した。

統計処理には、SPSS ver22.0を用い、徒歩通園の幼児と車通園（車、電車、自転車）の幼児の生活時間の平均値を比較するためには、対応のないt検定<sup>3)</sup>を、また、人数割合を比較するためには $\chi^2$ 検定<sup>3)</sup>を行った。

倫理的な配慮としては、研究の目的と方法のほか、調査の回答は任意であること、個人名が特定されることはなく、プライバシーは保護されることを調査園および保護者に説明をし、賛同を得た保護者から回答を得て、調査の分析を行った。

### 結 果

#### 1. 就寝時刻

平均就寝時刻は、徒歩通園をしている男児が平均20時30分、女児が20時34分であった。車通園の男児では平均20時33分、女児は20時52分となり、徒歩通園児の方が、有意に平均就寝時刻が早かった ( $p < 0.001 \sim 0.01$ , 表1)。

就寝時刻の人数割合をみると、21時以降就寝は、徒歩通園の男児では34.9%（3歳児）～54.5%（6歳児）、女児で45.6%（4歳児）～70.2%（6歳児）おり、また、車通園では、男児50.8%（3歳児）

～70.0%（5歳児）、女児で56.3%（4歳児）～64.3%（5歳児）となり、3歳・4歳・5歳男児、3歳女児において、徒歩通園児の方が車通園に比し、「21時以降」に就寝する人数割合が有意に少なかった（ $p<0.05\sim p<0.001$ ，図1）。

## 2. 登園時刻

平均登園時刻は、徒歩通園をしている男児が8時32分、女児は8時33分であった。車通園の男児では平均8時39分、女児は8時36分であり、徒歩通園児の方が、車通園児に比し、平均登園時刻が有意に早かった（ $p<0.001\sim 0.01$ ）。

## 3. 外あそび時間

平均外あそび時間は、徒歩通園をしている男児が1時間06分、女児は1時間01分であった。車通園の男児では平均1時間10分、女児は58分であった。

外あそび時間別の人数割合をみると、「30分以内」は、徒歩通園の男児で24.5%（5歳児）～38.6%（3歳児）、女児で13.9%（6歳児）～40.8%（3歳児）であり、車通園の男児で30.0%（5歳児）～46.3%（3歳児）、女児では28.6%（5歳児）～47.9%（5歳児）となり、5歳女児において、徒歩通園児の方が、車通園児に比べて、「30分以内」の外あそび時間の人数割合が有意に少なかった（ $p<0.001$ ，図2）。

## 4. TV・ビデオ視聴時間

平均TV・ビデオ視聴時間は、徒歩通園をしている男児では平均1時間33分、女児では1時間28分であった。車通園の男児では平均1時間40分、女児では1時間40分となり、女児において、徒歩通園児の方が車通園児よりも有意に短かった（ $p<0.01$ ）。

TV・ビデオ視聴時間の人数割合をみると、「1時間30分以上～2時間超」で、徒歩通園の男児では39.7%（5歳児）～45.5%（6歳児）、女児で34.1%（5歳児）～36.1%（3歳児・6歳児）であり、車通園の男児では45.8%（6歳児）～52.6%（5歳児）、女児では40.8%（4歳児）～47.7%（6歳児）であった。（ $p<0.001$ ，図3）。

## 5. 夕食開始時刻

平均夕食開始時刻は、徒歩通園をしている男児が18時16分、女児が18時20分であった。車通園の男児では平均18時24分、女児では18時28分となり、男児において、徒歩通園児の方が、車通園児に比して、平均夕食開始時刻は有意に早かった（ $p<0.01$ ）。

表1 通園方法別にみた幼稚園児の生活時間

[平均値(標準偏差)]

対象	生活時間	就寝時刻	睡眠時間	起床時刻	朝食開始時刻	登園時刻	排便時刻	あそび時間	外あそび時間	TV視聴時間	夕食開始時刻
車通園の幼児 (N=268)		20時33分 (49分) ***	10時間04分 (46分)	6時48分 (56分)	7時26分 (28分)	8時39分 (19分) ***	10時36分 (253分)	3時間48分 (89分)	1時間10分 (58分)	1時間40分 (62分)	18時24分 (43分) **
徒歩通園の幼児 (N=476)		20時30分 (47分)	10時間07分 (37分)	6時48分 (35分)	7時22分 (28分)	8時32分 (16分)	9時51分 (228分)	3時間22分 (83分)	1時間06分 (55分)	1時間33分 (61分)	18時16分 (43分)
車通園の幼児 (N=266)		20時52分 (41分) **	10時間08分 (40分) ***	7時00分 (34分)	7時28分 (30分)	8時36分 (18分) ***	11時06分 (262分)	3時間19分 (86分)	58分 (55分)	1時間40分 (74分) **	18時28分 (39分)
徒歩通園の幼児 (N=461)		20時34分 (46分)	10時間08分 (36分)	6時50分 (45分)	7時24分 (27分)	8時33分 (20分)	10時18分 (244分)	3時間12分 (82分)	1時間01分 (46分)	1時間28分 (71分)	18時20分 (108分)

\*\* :  $p<0.01$  \*\*\* :  $p<0.001$

徒歩通園群

車通園(車・バス・電車・自転車)群

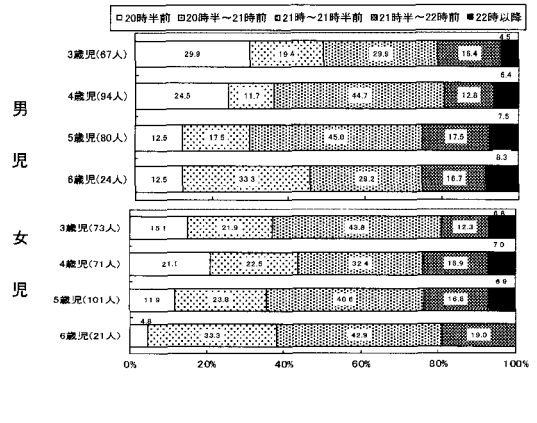
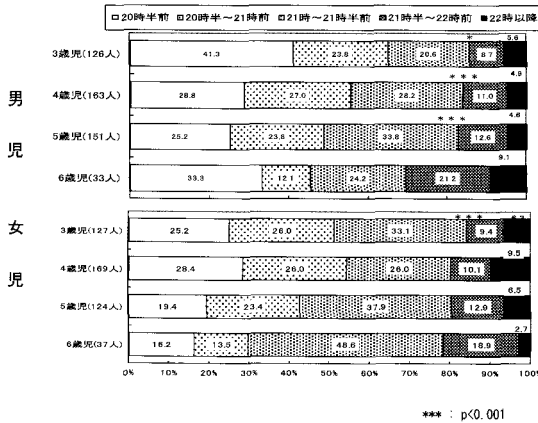


図1 通園状況別にみた幼稚園幼児の就寝時刻の人数割合

徒歩通園群

車通園(車・バス・電車・自転車)群

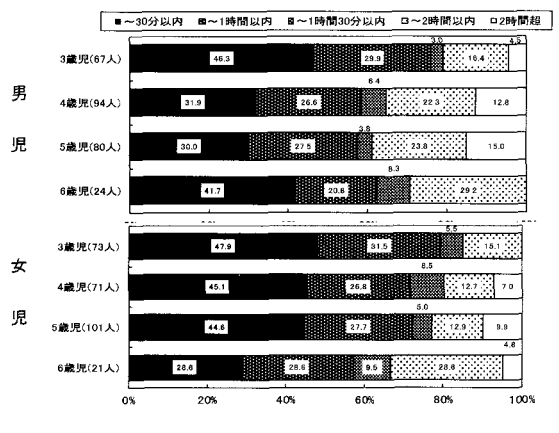
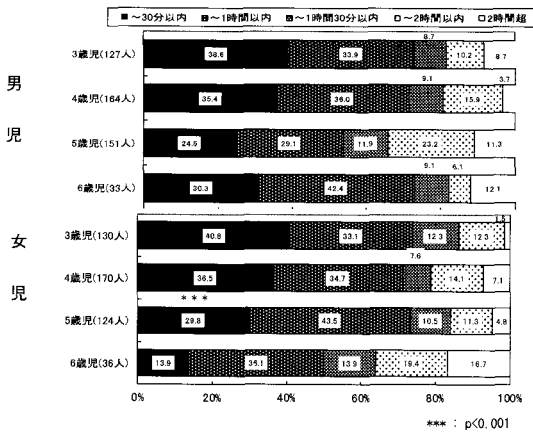


図2 通園状況別にみた幼稚園幼児の外あそび時間の人数割合

徒歩通園群

車通園(車・バス電車・自転車)群

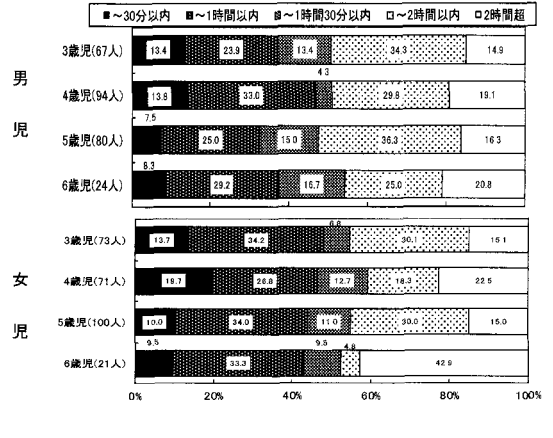
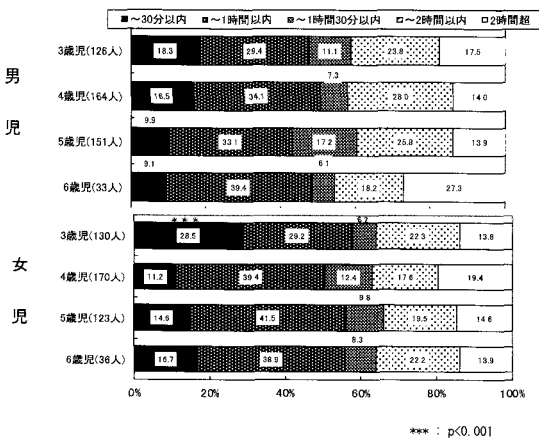


図3 通園状況別にみた幼稚園幼児のTV・ビデオ視聴時間の人数割合

## 考 察

就寝時刻は、徒歩通園の幼児の方が、車通園の幼児より有意に早く、睡眠時間は、女兒において徒歩通園の方が車通園児より有意に長かった。徒歩通園児は、登降園の徒歩により身体活動量が増えているせいか、夜ははやく寝ついている傾向にあった。夕食開始時刻においても、男児は徒歩通園児の方が、車通園児よりも有意に早かった。先行研究から、夕食開始時刻が早いと、就寝時刻が早まる<sup>1)</sup>ことが分かっており、徒歩通園により身体活動量が増え、夕食時に食欲もでて、よく食べ、心地よい疲れを感じながら、就寝している可能性が考えられた。

外あそび時間の人数割合は、5歳女兒において、車通園児と比較して「30分以内」の外あそびの人数割合が有意に少なかったことから、徒歩通園により、身体活動量が多くなることが考えられ、午後2時頃の降園時に、徒歩にてからだを動かしていることから、心地よく疲れて生活リズム整調に好影響を及ぼし<sup>1)</sup>ていることが推察された。先行研究によると、15時から18時に汗をかくくらいの運動が、ホルモンの分泌バランスや、自律神経機能や体温の調整機能を亢進させる<sup>1)</sup>ことが報告されている。午後2時から3時頃にかけての降園時の徒歩通園が、空腹を促し、夕食をしっかりと食べて、良好な睡眠につながり、幼児の心身の健康づくりに寄与している可能性のあることが考えられた。

また、徒歩通園によって、外あそびへの興味や関心が深まり、からだを動かして遊ぶことの楽しさを味わうきっかけづくりとなる環境になっていると考えた。一方、TV・ビデオ視聴時間も、女兒において、徒歩通園の方が有意に短かく、徒歩通園により親子の会話やふれあいが多くなることも期待された。徒歩通園により、外あそびが誘発され、空腹を促して、早めの夕食を摂り、夕食後は、心地よい疲れで寝つくことができ、朝は早めに目覚めて、早めの朝食をとることができるようになることが考えられた。

これらのことから、徒歩で通園できない幼児においても、集合のバス停まで歩いたり、自宅へ帰ったあとに散歩をしたり、公園に立ち寄って遊んだり等して、外あそびへの興味を喚起し、身体活動量を増やすことが求められよう。

## ま と め

徒歩通園をしている幼児と車で通園している幼児の生活状況を詳細に比較するために、2016年7月に1都2県の幼稚園の幼児1,471名の保護者を対象に幼児の生活習慣に関するアンケート調査を実施した結果、

- (1) 徒歩通園児は、車通園児より、平均就寝時刻が有意に早かった。また、女兒において、平均TV・ビデオ視聴時間が有意に短かった。
- (2) 外あそびにおいて、徒歩通園をしている5歳児女兒は、車通園児より、外あそびが「30分以内」の人数割合が有意に少ないという結果であったことから、徒歩通園児は、車通園児よりも、外あそびの時間が長く、また、徒歩通園と外あそびへの参加により、身体活動量が増えていることが示された。

## 文 献

- 1) 前橋 明：日本の幼児体育の振り返りと幼児体育のねらい，幼児体育学研究7（1），pp. 3-8，2015.
- 2) 前橋 明：資料1「幼児の生活調査へのご協力のお願ひ」，食育学研究3（2），pp. 28-29，2008.
- 3) 山梨みほ・前橋 明：徒歩通園が幼児の生活習慣とそのリズムに及ぼす影響，子どもの健康福祉研究25，pp. 47-52，2016.
- 4) 山内光哉：心理・教育のための統計法（第2版），サイエンス社，pp. 83-85，2007.
- 5) 松尾瑞穂・前橋 明：沖縄県における幼児の健康福祉に関する研究，運動・健康教育研究16（1），pp. 21-49，2008.

## 広島市幼児の余暇活動の実際とその課題 —テレビ・ビデオ視聴時間の長さに着目して—

○小石浩一〔早稲田大学大学院〕 前橋 明〔早稲田大学人間科学学術院〕

キーワード：広島県，保育園幼児，余暇活動，テレビ・ビデオ視聴時間，体力・運動能力

### はじめに

早稲田大学前橋研究室（子どもの健康福祉学）では、わが国の子どもたちの生活習慣調査<sup>1)</sup>を広域で行い、遅寝・遅起きで短時間睡眠<sup>2)</sup>や朝食の欠食、登園前に排便を済ませないことや、テレビ・ゲームやインターネットに費やす時間の増加などによる生活習慣の乱れた子どもたち<sup>1~3)</sup>を確認し、それらの改善方法を模索してきた。これらの乱れは、日本全国の様々な地域で確認されており、生活リズムの乱れを規則正しくする1つの方策として、日中に園内で行う運動あそび<sup>1)</sup>の必要性が叫ばれている。

また、小学生や中学生における体力・運動能力の低下は、わが国の深刻な問題<sup>4)</sup>となってきたが、その背景に、日常的な身体活動量の減少や幼児期における運動あそびの不足<sup>4)</sup>などが指摘されている。その原因として、テレビやビデオの視聴時間が長くなり、動かない生活パターンになっていることや、夜更かしをして睡眠不足の幼児が増えているのではないかと考えた。

そこで、本研究では、4～6歳の幼児の生活習慣と体力・運動能力の調査・測定の結果から、近年の幼児の生活習慣や体力・運動能力の特徴を分析するとともに、テレビ・ビデオ視聴時間の増加に伴う子どもたちの健康管理上の課題と、その対応策について検討することとした。

### 方 法

2015年9月～12月に、広島県広島市内の保育園18園に通う1,137名（4歳児398名・5歳児433名・6歳児306名）を対象に、午前9時30分～11時の間に、体格、体力・運動能力の測定を行った。あわせて、その保護者に対し、幼児の月齢や性、ならびにテレビ・ビデオ視聴時間や就寝時刻などの生活習慣の実態を尋ねるアンケート調査を実施した。

統計処理は、SPSSver.22を用いて、2群の平均値の差を検討するためにt検定を用いて検討した。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群にわけて生活状況を比較・検討した。さらに、生活時間相互の関連性は、相関係数(r)を算出して分析し、0.1%水準で2変量の間の中程度以上<sup>6)</sup>の相関がある $|r| \geq 0.3$ のものを抜粋した。

### 倫理的配慮

倫理的な配慮としては、調査・測定の目的と方法のほか、調査の回答は任意であること、個人名が特定されることはなく、プライバシーは保護されることを、調査園や保護者に説明をし、賛同を得た保護者からの回答と実施した体力・運動能力の測定結果を集計・分析した（早稲田大学倫理審査許可番号2016-NH-012）。

### 結 果

広島市保育園幼児の帰宅後のあそび内容を表1に、テレビ・ビデオ視聴時間別にみた生活時間および体力・運動能力を表2に、幼児の生活時間相互の関連性を図1に、それぞれ

示した。

#### 1. 保育園からの降園後のあそび

帰宅後のあそびの種類で、男児は全ての年齢で「テレビ・ビデオ」が1位で、「ブロックあそび」が2位、女児では全ての年齢で「お絵かき」が1位で、「テレビ・ビデオ」が2位であった(表1)。

2. 夕食開始時刻：平均夕食開始時刻をみると、短時間視聴群は19時10分、長時間視聴群は19時16分であった(表2)。

3. 就寝時刻：平均就寝時刻をみると、短時間視聴群は21時30分、長時間視聴群は21時35分であった。

4. 睡眠時間：平均睡眠時間をみると、長時間視聴群は9時間15分、短時間視聴群は9時間24分であった。長時間視聴群の平均睡眠時間は、短時間視聴群に比し、有意に短かった( $p < 0.05$ )。

5. 起床時刻：平均起床時刻をみると、長時間視聴群は6時50分、短時間視聴群は6時54分で、短時間視聴群は有意に早かった( $p < 0.05$ )。

6. 朝食開始時刻：平均朝食開始時刻をみると、短時間視聴群は7時14分、長時間視聴群は7時18分で、短時間視聴群の方が有意に早かった( $p < 0.01$ )。

7. 排便時刻：平均排便時刻をみると、短時間視聴群は13時21分、長時間視聴群は13時37分であった。

8. 降園後の外あそび時間：降園後の平均外あそび時間をみると、長時間視聴群は20分、短時間視聴群は28分であった。

9. 両手握力：平均両手握力値をみると、短時間視聴群は10.2kg、長時間視聴群は10.5kgであった。

10. とび越しくぐり：とび越しくぐりの平均時間をみると、長時間視聴群は24.4秒、短時間視聴群は26.5秒であり、両群の間に有意な差が認められた( $p < 0.05$ )。

11. 25m走：平均25m走のタイムをみると、短・長時間視聴群ともに7.3秒であった。

12. 立ち幅跳び：平均立ち幅跳びの跳躍距離をみると、短時間視聴群は87.8cm、長時間視聴群は90.8cmであり、両群の間に有意な差が認められた( $p < 0.05$ )。

13. ボール投げ：平均ボール投げの投距離をみると、短時間視聴群は5.1m、長時間視聴群は5.4mであった。

#### 14. 生活時間相互の関連性

テレビ・ビデオの視聴時間別に、幼児の生活時間相互の関連性を検討した結果、1%水準で有意な関連性がみられ、かつ、2変量の間の中程度以上<sup>6)</sup>の相関関係がある $|r| \geq 0.3$ のものを抜粋すると、短時間視聴群では、就寝時刻と睡眠時間( $r = -0.58$ )、就寝時刻と起床時刻( $r = 0.44$ )、就寝時刻と朝食開始時刻( $r = 0.37$ )、就寝時刻と夕食開始時刻( $r = 0.38$ )、就寝時刻と排便時刻( $r = 0.35$ )、睡眠時間と起床時刻( $r = 0.47$ )、睡眠時間と朝食開始時刻( $r = 0.33$ )、起床時刻と朝食開始時刻( $r = 0.74$ )の間に有意な関係性がみられた(図1)。

また、長時間視聴群では就寝時刻と睡眠時間( $r = -0.61$ )、就寝時刻と起床時刻( $r = 0.42$ )、就寝時刻と朝食開始時刻( $r = 0.35$ )、就寝時刻と夕食開始時刻( $r = 0.40$ )、就寝時刻と排便時刻( $r = 0.31$ )、睡眠時間と起床時刻( $r = 0.45$ )、睡眠時間と朝食開始時刻( $r = 0.45$ )、起床時刻と朝食開始時刻( $r = 0.92$ )、起床時刻と排便時刻( $r = 0.36$ )、朝食開始時刻と排便時刻



表1 広島県広島市の保育園幼児の降園後のあそび内容

対象	順位	1 位	2 位
4 歳	男児 (N=208名)	テレビ・ビデオ(47.1%)	ブロックあそび(29.3%)
	女児 (N=187名)	お絵かき(44.4%)	テレビ・ビデオ(39.0%)
5 歳	男児 (N=224名)	テレビ・ビデオ(49.1%)	ブロックあそび(24.6%)
	女児 (N=207名)	お絵かき(49.3%)	テレビ・ビデオ(39.1%)
6 歳	男児 (N=153名)	テレビ・ビデオ(45.1%)	ブロックあそび(26.8%)
	女児 (N=147名)	お絵かき(54.4%)	テレビ・ビデオ(40.1%)

表2 保育園幼児の1日のテレビ・ビデオ視聴時間別にみた生活時間と体力・運動能力(広島市内18保育園児, 2015年9~12月)

平均値(標準偏差)

	テレビ・ビデオ視聴時間	夕食開始時刻	就寝時刻	睡眠時間	起床時刻	朝食開始時刻	排便時刻	外あそび時間
生活時間	A群 (N=569)	19時10分 (37分)	21時30分 (34分)	9時間24分 (36分)	6時54分 (28分)	7時14分 (27分)	13時21分 (347分)	28分 (27分)
	B群 (N=568)	19時16分 (33分)	21時35分 (35分)	9時間15分 (35分)	6時50分 (26分)	7時18分 (26分)	13時37分 (354分)	20分 (14分)
体力・運動能力	テレビ・ビデオ視聴時間	両手握力	とび越しくぐり	25m走	立ち幅跳び	ボール投げ		
	A群 (N=569)	10.2kg (3.9kg)	26.5秒 (13.8秒)	7.3秒 (0.9秒)	87.8cm (17.8cm)	5.1m (2.3m)		
B群 (N=568)	10.5kg (3.3kg)	24.4秒 (11.3秒)	7.3秒 (1.2秒)	90.8cm (45.4cm)	5.4m (3.1m)			

※A群: テレビ・ビデオ短時間視聴群(1時間30分未満)  
B群: テレビ・ビデオ長時間視聴群(1時間30分以上)

A・B群間の差 \*p<0.05. \*\*p<0.01

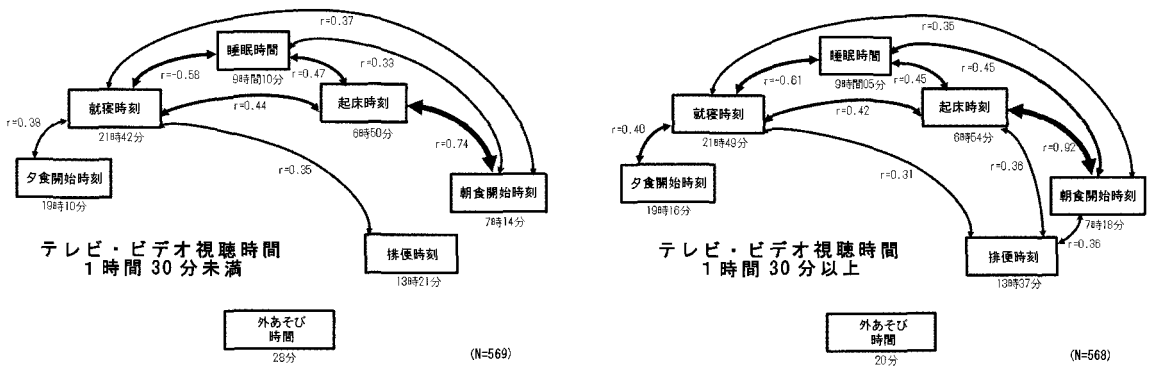


図1 保育園幼児の生活要因(時間)相互の関連性

(2015年度 広島市保育園4~6歳幼児)

p<0.001, |r|≥0.3 のもののみを抜粋 [数値は、平均値と相関係数(r)]

(r=0.36) の間に有意な関連性がみられた。

### 考 察

広島市の保育園に通う1,137名の幼児の降園後のあそび内容は、テレビ・ビデオ、お絵かき、ブロックあそびが上位を占めており、静的なあそびが多かった。つまり、保育園幼児は帰宅後に動的なあそびをすることが時間的に難しく、降園時の散歩や室内でからだを動かす環境づくりが必要ではないかと考えた。からだを動かすことは、幼児の身体活動量を増加させ、体力を高めるだけでなく、夜には心地よい疲れをもたらすことから、運動量を確保するには、日中の保育園生活時間内での運動や運動量を増やすあそびを取り入れて

いく必要があるのではないだろうか。

次に、テレビ・ビデオ短時間視聴群の幼児は、長時間視聴群の幼児よりも降園後の外あそび時間が長く、夕食開始時刻が早く、就寝時刻が早かった。このことより、短時間視聴群は、テレビ・ビデオの視聴時間が短い分、長時間視聴群よりは帰宅後からからだを動かすことができるものと推察した。しかしながら、両群ともに、夕食開始時刻が19時10分を超えており、健康のためにはもう少し早めに食事を摂るように改善することが求められよう。本調査の対象児では、テレビ・ビデオの視聴時間の長さにかかわらず、就寝時刻は21時30分以降となっており、理想とされる21時前就寝<sup>5)</sup>がなされていなかった。このことは、平均就寝時刻が遅く、9時間30分に満たない短時間睡眠につながり、注意・集中の困難さやイライラ<sup>5)</sup>を訴えやすくなるため、就寝時刻を早めるための改善が必要であろう。

体力・運動能力面においては、短時間視聴群と長時間視聴群では、とび越しくぐりと立ち幅跳びで、1%水準で有意な差がみられたが、全体的には長時間視聴群の方が良い結果となったことから、1日のテレビ・ビデオの視聴時間の長さだけが、幼児期の体力・運動能力に関して、直接的な誘因とはならないのではないかと推察した。

以上より、短時間視聴群の子どもほど、生活時間において規則正しい生活に近づいているため、保護者はわが子のテレビ視聴時間を短くし、外あそびを習慣化させることが就寝時刻を早めるためには効果的ではないだろうか。また、園では、保育者が園内で行う運動あそびを充実させ、子どもたちにあそびの内容を教えていくことが求められよう。

#### まとめ

保育園4～6歳児1,137名の生活習慣調査と体力・運動能力テストを実施し、1日のテレビ・ビデオ視聴時間別に分析をした結果、(1)短時間視聴群の幼児の平均就寝時刻は平均21時30分であったが、長時間視聴群は平均21時35分で遅い就寝となっていた。(2)体力・運動能力面においては、短時間視聴群が長時間視聴群よりも優れているとは言えなかった。

以上より、帰宅後のテレビ・ビデオ視聴時間が生活時間に影響を与えていたため、テレビ・ビデオの視聴時間を少なくして、生活の中からからだを動かす習慣を取り入れていくことが、規則正しい生活リズムに整えていくことを可能にしていくと言えよう。また、園内での運動あそびを充実させ、日中に身体活動量を増やすことが、生活リズムの向上のためには急務であることを確認した。

#### 文 献

- 1) 佐野祥平・松尾瑞穂・前橋 明：幼児期の良好な睡眠についての検討，保育と保健17(1)，pp.27-30，2012.
- 2) 小石浩一・泉 秀生・前橋 明：保育園幼児における午後の運動あそびと就寝時刻との関連性，子どもの健康福祉研究23，pp.1-9，2015.
- 3) 前橋 明・泉 秀生・松尾瑞穂：保育園幼児の生活と夜10時以降の活動—2011年調査より—，レジャー・レクリエーション研究70，pp.22-25，2012.
- 4) 泉 秀生・前橋 明・町田和彦：幼児の生活実態に関する研究—母親の疲労のある日とない日の保育園5・6歳児の生活実態—，保育と保健17(2)，pp.75-79，2011.
- 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.
- 6) 山内光哉：心理・教育のための統計法(第2版)，サイエンス社，pp.83-85，2007.

## 自然遊びを支える人的環境に関する研究

—自然を遊ぶということに着目して—

清水一巳[千葉敬愛短期大学]

キーワード：自然遊び、体験活動、間主観性、

### 1. はじめに

近年、体験活動の在り方について議論される中、平成 19 年の中央教育審議会の答申以降、平成 25 年の答申においても「体験」とは「体験を通じて何らかの学習がおこなわれることを目的として、体験する者に対して意図的・計画的に提供される体験」という捉え方がなされてきている。ここで言う体験活動の内容は、生活・文化体験活動、自然体験活動、社会体験活動の三つに分類されている。子どもの自然遊びを取り巻く環境としても、この自然体験活動の考え方の影響は大きいと考えられる。自然や人とのかかわりとして(平成 25 年答申)、「自然や人とのかかわりの中で命の尊さについて学ぶことができる」、「教育的視点に裏打ちされた自然や文化などに触れる幅広い体験が必要である」と述べられている。また、ここでは自然体験が豊富な大人ほど、意欲関心が高いという調査をもとに体験活動の効果とされている。

このように、近年では(自然)体験活動が政策的に推進されている一方で、「自然体験活動の実施率は学年が上がるにつれて減少しており、またほとんどの活動に関して、ここ 5 年間で減少傾向にある」という実態調査の結果が報告されている。

この減少しているのは、「学校の授業や行事以外」での体験活動であることも注目しておかなければならない点である。学校教育の枠組みでの体験活動の推進が、それ以外での体験活動に影響しているということが考えられないだろうか。

その為には、実証的な調査が必要とされてくるが、本報告では、学校教育の枠組みで提供される体験(何らかの学習が行われることを目的として提供される体験)と、それ以外の体験(自然で遊ぶ体験)とを分けるものがどこにあるのか検討することで、減少傾向にある自然体験活動の環境づくりの方向性を見出していくことを目的とする。

### 2. 社会学的研究の対象としての自然体験活動

これまで自然体験の範疇にある「野外活動」や「キャンプ活動」についての様々な実践や研究報告がなされている。原口氏(2004)や小池氏(1999)、石井氏(2014)の実践報告では、自然体験活動をとおして、「自然との関わり」や「自然の中での人との関わり」、「遊び文化の継承」といった活動の中で、子どもの主体的選択や自由性といったものの重要性を再認識している。しかし、原口氏が課題と掲げるように、参加者が限定的で活動の広がりが見られないという問題がある。

また、近年の野外活動の教育的意義についての報告をみると、小泉氏ら(2013)や池田氏(2010)のように生活域の自然の観察・体験による「自然への気づき」が必要であるとされている。

野井氏ら(2013)や平野氏ら(2002)は野外活動の生体へ及ぼす影響を明らかにしている。また、叶氏ら(2000)キャンプ活動、特に出会いのころや雪洞泊という高い不安のプログラムを通して、友人コンピテンスや状況的な効力感を培うという心理的な効果を明らかにしている。

このように野外活動の経験が参加者（子ども）に及ぼす影響は、生理的、心理的側面において、その効果が示されてきている。安波氏（2005）は、さらにキャンプ・プログラムのタイプにより、自然体験効果に違いがみられ、その中でも「アウトドア・スポーツ活動」は「他の全てのプログラムタイプよりも有意に高い効果が認められた」という。

しかし、このように野外活動を細分化し、プログラム種別の効果というものは、前述の実践報告において重視されている子どもの主体的選択や自由性の体験の次元とは異なるものであるといえる。自然という「いま、ここ」での体験を再現することの難しさがあり、自然の中での活動は、日常生活における生活活動のように、行為を分割して捉えることができないのが自然体験活動といえるのではないだろうか。それぞれの活動種別という枠組みよりも、どのように活動（自然）に関わっているのかその意味を捉える必要がある。

住田氏（2014、p.265）は、子ども社会学の研究対象としての子どもは『子ども世界』と『大人世界』という二つの領域に分けて考えることができる」として、それらを「独立変数の領域と従属変数の領域である」とみている。また、「子ども世界の中での子どもという独立変数の領域での研究はきわめて少ない」と指摘している。

本報告でとりあげる対象は、大人世界によって企画された「子どもキャンプ」というもので、その中での「自然」と関わる「子ども世界」（子どもを独立変数とした関係）と、「大人世界」における「自然」との関わり（子どもを従属変数とした関係）となる。

### 3. 子どもキャンプにおける自然を遊ぶというコト

子どもの自然遊びという体験がどのような意味を持つのか、自然遊びを自然体験活動として位置づけて考えていく事が可能かどうか、事例を元に検討を進めていく。ここで、矢野氏の体験と経験の捉え方が参考になると思われる。矢野氏は、「教育を『発達としての教育』と『生成としての教育』の二つの次元から成立しているものとみなす必要がある」と指摘する。この二つの次元のもとになるのが「経験」と「体験」と位置付けている。子どもキャンプという「大人世界」で企画された活動の中での「体験」の可能性について読み取る作業を行っていく。

#### ①生き物を捕まえるということ

虫を捕まえるというコトに遊びが成立するか。

#### ②繰り返される虫（生き物）のペット化

虫を取るというコトとは、子どもにとっては何匹捕まえたか、という量的満足感が優勢を占めている。虫が死ぬということにたいする道徳的価値観の形成について。

#### ③暗闇を歩くということ

##### 1) 野外紙芝居による、ファンタジーと現実のつながり

##### 2) 冒険というファンタジーによる暗闇という現実世界への侵入

「こと」としての自然との関わりとして、「暗闇の冒険」をあげることができる。ここには、一足先も見えない暗闇が広がり、不安や恐怖感がつよくなる場所であるが、「冒険」という未知のものを発見すること（行為）としての環境として、自然による暗闇は、「未知なるもの」をつくりだしてくれる環境といちづけることができる。

\*当日発表資料にて、分析対象の詳細資料、参考・引用文献を提示させていただきます。

着地型観光における見どころのイメージ形成に関する研究  
-流山景観フォーラムにおけるワークショップ事例-

土屋 薫 [江戸川大学]

キーワード：価値発見、偶有性、ナビゲーション、レディネス形成

1. はじめに

目的地への最短時間ないし最短距離での到着とそのための経路探索を志向することは、基本的にポストマスツーリズムのあり方とは相容れない。正確に言えば、マスツーリズムからポストマスツーリズムへの移行段階において、「マス」を「出し抜く」かたちで個人や小グループのニーズを満たすためであるならば、こうした姿勢には意味がある。だがしかし、その土地の価値を享受するために、ゆったりと時間をかけ現地を逍遙して噛み締め、想定外の状況やハプニング自体をも受け入れながら旅を楽しむには、最短時間や最短距離の経路探索という方向性は馴染まない。レジャーを語源からとらえる議論の観点からも、旅は特定の目的に縛られない範疇の活動に位置づけられる

こうした立場の先行研究として、「目的地に向かうプロセスを楽しむ、すなわち寄り道を楽しむ」ことを目指したシステム提案がある（仲谷・市川 2010）。これは旅行当日における「移動支援システム」と、その前段階における（すなわち旅行前の）「イメージ形成システム」の2つから構成されている。ここでの論点はシステムが観光地における「偶然の出会いを誘発できるか」となっているが、重要なのは必ずしも「偶発性の高さ」そのものではないだろう。偶然出会ったものの中に自分の認知と重なりつつ、重ならない部分もあり、その部分が自分の認知に新たな地平をもたらしたとき、偶然は「発見」として意識されるのではないだろうか。でなければ、偶然出会ったものの、何の意識もされないままただ通り過ぎ、その存在自体忘れ去られていくことになる。

ナビゲーションの視点に立てば、一般的に「寄り道」と呼ばれる行動は、現在地と本来のゴールへのルートを把握した状態で、プロセスのプランニングを再編成することである。それは偶然を意識的に取り込むことを意味する。それにはあらかじめレディネスを獲得しておく必要があるのではないだろうか。

したがってここでは、「偶然を意識的に取り込む」しくみづくりの上でレディネス形成が果たす役割について、千葉県流山市で行った実験的な試みから報告したい。

2. 事例概要

事例として取り上げるワークショップは、千葉県流山市を拠点に活動する NPO 法人流山景観フォーラム（以下、流山景観フォーラム）が2回実施したものであるが（2015年11月21日《土》および2016年2月6日《土》、13:15～16:45）、1回目の参加者が市議会議員を含むクローズドなものであることと、手法が同一のものであることから、ここでは第2回目のワークショップを取り上げる。

流山景観フォーラムは、2005（平成 17）年に流山市都市景観形成基本計画策定に関与した「流山景観デザイン市民協議会」のメンバーであった市民有志が発足させた「流山景観デザイン研究会」を母体として、2008（平成 20）年に NPO 法人化された組織である。

このワークショップは、流山景観フォーラムがその活動の一環として、2011（平成 23）年から 2013（平成 25）年にかけてのべ 3 回、一般市民から募集した「ながれやま景観 100 選」の写真計 210 点から選定された 106 点を利用したものである。この「ながれやま景観 100 選」は、自然景観 12 点、まちなみ景観 44 点、歴史的景観 45 点、失われた景観 3 点、文化的景観 2 点から構成されている。

会場は江戸川大学（B 棟 5 階 B502 教室）、参加者は、一般 10 名、流山景観フォーラム会員 5 名、大学生 3 名の計 18 名で、この 18 人を 6 人ずつの 3 グループに分かれて作業をしていただいた。

今回のワークショップは、「ながれやま景観 100 選」の写真を利用して、つくばエクスプレスの流山セントラルパーク駅周辺を対象地区として、その周辺の散策路を策定することを目的とした。発表者は全体の企画・進行を行った。

### 3. ワークショップの流れ

ワークショップは以下の意図で設計された。すなわち、まず「ながれやま景観 100 選」に選ばれた市内のバリエーションに富んだ景観の中から、自分の心の琴線に触れた写真を意識する。そして、自分のイメージをハッキリさせた上で、それと近いイメージの場所を対象地区内の写真群から探す。最後に、選ばれた写真のポイント情報を用いて、電子地図上で散策路としての最適経路を策定する。

具体的には、以下の 5 つのプロセスとなる。

- 1) 「ながれやま景観 100 選」のスライド映写
- 2) グループワーク 1：市内全域のイメージの確認
- 3) グループワーク 2：市内全域のイメージの整理
- 4) グループワーク 3：対象地区へのイメージの変換
- 5) グループワーク 4：電子地図による最適な散策路の決定

1) は、テーマとコメントを載せた印刷資料を配布するとともに、大型スクリーンにプロジェクトで写真そのものを投影した。事前に印象に残った写真についてメモを残しておくようお願いした。2) では、自分のイメージに残った写真（すなわち景観）について、635 法にて言語化・カード化していただいた（6 人で 3 個のコメントを 5 分間毎に「回し書き」していく方式なので、30 分間にグループ毎に最大 108 の情報がカード化されたことになる。図 3）。3) では、言語化された情報をもとに、KJ 法を参考にしながら、グループ内でのイメージをいくつかに分類し、それにタイトルをつけていただいた（図 4）。4) では、そのタイトルに近いイメージを持つ写真を、あらかじめ撮影しておいた対象地区内の写真の中から選んでいただいた。5) では、選ばれた対象地区内の写真を通る形で移動経路としての散策路を電子地図で視覚化したのち補正し、情報共有のため各グループの散策路を発表した（GoogleMap のマイマップ機能を利用、図 5）。



図 1 流山景観 100 選



図 2 歴史的景観 赤城神社

出典 流山景観フォーラム ホームページ

<http://nkeikan.blogspot.jp/>

<http://adobe598.wixsite.com/photography-blog-1>



図 3 カード化の様子



図 4 イメージ整理の様子

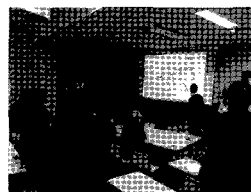


図 5 発表会の様子

#### 4. ワークショップの評価と振り返り

今回のワークショップ参加者に対して、終了後にアンケートにご協力いただいた。18名中、回答いただいたのは13名で、回収率は72.2%となる。

回答者のプロフィールは、性別が「男性6名・女性4名・無回答3名」、年齢が「50歳代1名・60歳代4名・70歳代8名」となっている。今回のワークショップ開催に関する情報入手は「流山景観フォーラムからのお知らせ6名・友人知人から6名・無回答1名」であった。インターネット（流山景観フォーラムのホームページやFacebook等）やその他（掲示物等）からの情報入手が無かったことと、参加者の年齢構成より、一般からの「飛び込み」の参加者不在を伺わせる。

「ながれやま景観 100選」の存在については、「知らなかった0・存在は知っていたが写真を見たことはない6・見たことがある5・無回答2」となっており、一般市民に十分に公開されているとは言い難い。

また日常的に散歩をしているか尋ねたところ、「いつもしている7・ときどきしている4・あまりしていない2・していない0」となった。それから、自分の歩くコースに対する満足度は、「満足している1・ときどき違う道を歩いてみたい4・折にふれて違う道を探している7・飽きている0」という結果であった。

今回のワークショップの内容について5件法で聞いたところ、「よくわかった2・だいたいわかった8・どちらでもない0・ややわかりにくい2・わかりにくい1」という回答を得た。

自由回答では、「説明の時間が少なすぎる」「日頃やっていない知的な作業だったが集中してやることで疲労感もなく最後までやることができた」「なかなか分類できない意見も多いが、ある意味、発想の転換につながり、いい刺激になった」「40年以上住んでいるがワークショップや講座でさまざまなことを知った」と

いったご意見をいただきました。

ワークショップ冒頭における作業の流れに関する説明の中で、作業の目的として、以下の3点、1)「ながれやま景観100選」の存在を知ってもらうこと、2)一例として「ながれやまセントラルパーク駅」を起点・終点とする散策路を考えること、3)「発見」を促すために一度現地から離れて流山全体の印象的な景観までイメージを拡げ、もう一度現地のことを考える取り組みであること、を強調したが、自由回答を見ると、参加者全員に周知しきれたとは言えない。作業途中で、「こんな面倒なことをやらずとも、この周辺の見どころは決まっているのだから、駅に近い方から順番に見ていけばいい」という意見も聞かれたからである。

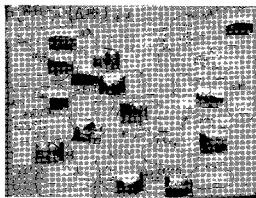


図 6 グループ A イメージ図

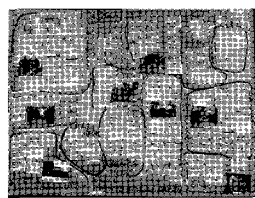


図 7 グループ B イメージ図

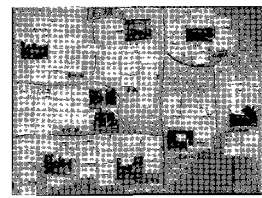


図 8 グループ C イメージ図

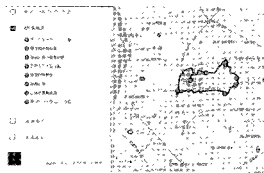


図 9 グループ A 散策路案

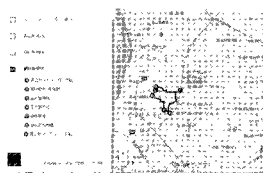


図 10 グループ B 散策路案

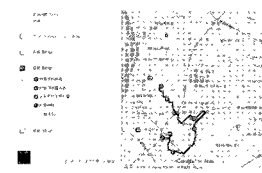


図 11 グループ C 散策路案

## 5. まとめ

抽象度の高い作業が多かったにもかかわらず肯定的な意見が多かったのは、散歩コースを模索する、すなわちレディネスの形成されている参加者が多かったからだと考えられる。またこの手法で、多様なニーズに対して、参加者に情報交換を促しつつ、多様な答えを提供できる(図9・図10・図11)ことが確認できた。

最後に、こうした機会をいただいた流山景観フォーラムに御礼申し上げます。  
参考文献

- [1] 松田義幸『スポーツ産業論』、大修館書店、1996
- [2] 村越真「ナビゲーションのスキルと発想」『野生のナビゲーション』、2004
- [3] 仲谷義雄・市川加奈子「偶然の出会いを誘発する観光ナビゲーションの試み」、ヒューマンインターフェース学会論文誌、12(4)、2010
- [4] 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、2013
- [5] 土屋薫・廣田有里「着地型観光の環境整備に向けたAR技術による情報提供ツールの開発—流山市「本町」界限における観光情報提供サービスを事例として—」、江戸川大学研究紀要、26、2016
- [6] 渡邊大智「まちづくりにおける景観の役割に関する考察—景観資源の電子化とSNSの利用がもたらすもの—」、平成27年度江戸川大学卒業論文、2016





# 第 46 回学会大会

## ポスター発表

日本レジャー・レクリエーション学会 第46回学会大会  
ポスター発表演題

10:00～11:10 ポスター発表会場（101号館 205教室）

- P-1. 伝承遊びを受け継ぐ取り組みーけん玉遊びの教育的効果ー  
仁藤喜久子（仙台白百合女子大学）
- P-2. 幼児期におけるコーディネーション能力の特徴  
長岡雅美（武庫川女子大学）
- P-3. 狭い条件化の園庭におけるビオトープ造成による生き物の変化及び園児への影響  
○笠松洗希・町田玲子・麻生 恵（東京農業大学）
- P-4. 農村景観を教育素材とした食農教育のプログラム開発ー成城幼稚園を事例としてー  
○柴田裕貴・町田玲子・麻生 恵（東京農業大学）
- P-5. 新潟県小千谷市における小学校児童の余暇時間の費やし方と生活習慣  
○山本拓実（早稲田大学人間科学部）・前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）
- P-6. 子どもの水辺活動時の安全教育に関する一考察～引率者と安全装置に着目して～  
○横山 誠・舩越達也・山口直範・後和美朝（大阪国際大学）
- P-7. 寝屋川市「青少年の居場所」の現状と課題  
玉井久実代（大阪国際大学）
- P-8. 障がい者ダイビングのレクリエーション効果～障がい者と健常者の比較～  
○喜瀬真雄（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・荒川雅志（琉球大学大学院  
観光科学研究科）・加藤淳一（NPO法人美ら海振興会）・木村 純（名桜大学 人間健康学部看護学科）・高屋 優（琉球大学大学院 観光科学研究科）・松田葉子（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・松田 翼（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・高江洲アヤ子（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）・青木一雄（琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座）
- P-9. レクリエーション実技が大学生の自己肯定意識、友人関係およびコミュニケーション能力に及ぼす影響  
○奥村宗鷹（関西大学大学院）・松尾純子（関西大学非常勤講師）・涌井忠昭（関西大学）

- P-10. 産後のマイナートラブル改善—骨盤底筋群に着目して—  
○松永須美子（南九州短期大学）・松永 智（宮崎大学）
- P-11. 地域高齢者における社会的交流頻度と精神的健康との関連について  
○三宅基子・木村みさか（京都学園大学健康医療学部）・亀岡スタディグループ
- P-12. 高齢社会の世代間交流活動のあり方～多世代交流のツールとしてのカルタづくりから～  
○須賀由紀子（実践女子大学）・酒巻由佳（日野市役所）
- P-13. 総合型地域スポーツクラブの社会資源としての価値向上に向けた取り組み  
○岸本記子・座間味洋貴（公益財団法人沖縄県体育協会）・凶師里佳・荒川雅志（琉球大学大学院）
- P-14. スクーバ・ダイビングによるレクリエーション効果  
○加藤淳一（NPO法人美ら海振興会）・荒川雅志（琉球大学大学院観光科学研究科）
- P-15. レジャー・スポーツの実施環境に対する評価、参加者満足及び行動意図の関連性に関する研究—SUP（スタンドアップパドルボード）を題材として—  
○平野貴也（名桜大学）・合志明倫（東海大学）・宮崎 景（アクアティック）
- P-16. 登山道における所要時間に関する基礎的研究—GPSおよびSNSのビッグデータを活用した実態の把握を試みる—  
○中村哲郎（東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 自然環境保全学研究室）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）
- P-17. 登山道の施設整備の実態に関する比較研究  
○関口史佳（東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 自然環境保全学研究室）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）
- P-18. 保健指導型ヘルスツーリズム「宿泊型新保健指導プログラム（スマート・ライフ・ステイ）」の事業化に向けた検討  
○高屋 優・荒川雅志（琉球大学大学院）、中村 誉・栄口由香里・松下まどか・野村恵里・早瀬智文・安田実加・村本あき子・津下一代（あいち健康の森健康科学総合センター）、矢部大介（関西電力病院糖尿病代謝内分泌センター）・小熊祐子（慶應義塾大学スポーツ医学研究センター）・佐野喜子（神奈川県立保健福祉大学大学院）・樺山 舞（大阪大学大学院医学系研究科）・八谷 寛（藤田保健衛生大学医学部）
- P-19. ドライバーからみたやまなみハイウェイの景観特性に関する研究  
○金子 晶・麻生 恵・町田玲子（東京農業大学）

- P-20. 災害時要援護者における避難体制の課題とあり方に関する一考察～ホテル火災避難訓練をもとにした検討～  
○豊見山佐紀・荒川雅志（琉球大学大学院観光科学研究科）・親川 修（NPO法人バリアフリーネットワーク会議）

13:30～14:40    **ポスター発表会場**（101号館 205教室）

- P-21. 地域情報提供のためのウェブデザイン教育教材開発  
○今中厚志・古性淑子（横浜美術大学）
- P-22. 瀬戸内海島嶼部における花の景観づくりの変遷に関する研究-岡山県六島の水仙を事例に-  
○濱久保 衛（東京農業大学）・町田怜子（東京農業大学）・麻生 恵（東京農業大学）
- P-23. 地域ブランドの情報提示と対話交流が購買要因と地域イメージに及ぼす影響～収穫祭を事例として～  
○吉川純平・町田玲子・麻生 恵（東京農業大学）
- P-24. ご当地キャラクターの認識と地域特性の表出に関する研究  
○山田 朋（東京農業大学 地域環境科学部 造園科 観光レクリエーション研究室）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）
- P-25. 海洋レジャー施設内運動量の可視化を応用したサービスモデルの研究開発  
○函師里佳・荒川雅志（琉球大学大学院観光科学研究科）・金城直樹・森 敦子（株式会社カリユシ・カンナタラソラグーナ）・上間英樹・玉城佳奈（株式会社沖縄海洋工機開発）
- P-26. コンテンツツーリズムの聖地と名勝指定に関する研究  
○古澤大輔・栗田和弥（東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科）
- P-27. 横丁における猥雑さの数値化-新宿「思い出横丁」を事例として-  
○廣田大智（東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 環境レクリエーション研究室）・栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）
- P-28. 福島県鮫川村におけるバイオマス資源を利活用した地域資源循環に関する研究  
○岡田優美・入江彰昭・町田玲子・麻生 恵（東京農業大学）
- P-29. 熊本県阿蘇地域における国立公園環境学習の実施と結果の検証  
市川実終（東京農業大学）
- P-30. 「阿蘇の野の花」の観光資源的価値と観光プランに関する研究  
原 智美（東京農業大学）

- P-31. 富士山麓資源の変遷と文化形成について  
蛇口湧己（東京農業大学）
- P-32. 富士吉田口登山道における五合目以下の景観の印象に関する研究  
片桐達斗（東京農業大学）
- P-33. 絵葉書から見る富士吉田口登山道の変遷および景観認識構造  
三部早紀（東京農業大学 風景計画学研究室）
- P-34. 農家民宿経営開始前後における地域住民の意識の変化について  
－世界農業遺産「能登の里山里海」の輪島市三井町を対象に－  
○栗田和弥（東京農業大学 地域環境学部 造園科学科）・土門優花（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）
- P-35. 群馬県館林市の観光資源と牧場の関係から見る観光のあり方  
井野口拓紀（東京農業大学）
- P-36. 地域資源の魅力の発信について－国道 120 号を事例として－  
○鷹箸泰雅・麻生 恵・町田玲子（東京農業大学）
- P-37. フットパス整備があたえるまちづくりの効果－多摩丘陵の事例－  
○佐藤舞奈（東京農業大学 造園科学科 自然環境保全学・観光レクリエーション研究室）
- P-38. ネパール・マナスル保全地域におけるトレッキングルートの景観特性と利用実態の把握  
～マナスルサーキットを対象として～  
○小倉裕紀・堀澤陽花（東京農業大学短期大学部）・大澤 励（東京農業大学地域環境科学部）・波多腰耕弥（東京農業大学農学部）・下嶋 聖（東京農業大学短期大学部）・麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）
- P-39. 農村観光地川場村における景観の経年変化に関する研究  
○佐藤憧治（東京農業大学）・麻生 恵（東京農業大学）・町田玲子（東京農業大学）
- P-40. 栃木県塩谷郡高根沢町における幼児の余暇活動と生活習慣  
○齋藤君世（早稲田大学 e スクール）・泉 秀生（東京未来大学）・前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）
- P-41. 子どもの戸外あそびの場としての公園の種類と規準  
○阿部玲子（早稲田大学人間科学部 e スクール）・泉 秀生（東京未来大学）・前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

### 伝承遊びを受け継ぐ取り組み

#### —けん玉遊びの教育的効果—

仁藤喜久子（仙台白百合女子大学）

キーワード：伝承遊び けん玉 教育的効果

保育士や幼稚園教諭は多様な遊びの知識があることが望ましいことから、保育者養成課程では授業の中に伝承遊びを取り入れている。溝口（2012）は、女子短大生を対象に伝承遊びの経験について調査をしている。道具を使う3つの遊びについて、「経験あり」の回答は「お手玉（95.0%）」「けん玉（92.4%）」「コマまわし（76.5%）」であった。この結果から、幼児期から学童期にかけて多くの学生が伝承遊びを経験していることが伺える。

しかし、筆者も養成課程で授業を担当しているが、けん玉やこまの遊び方がわからない、できない学生が多いと感じている。「経験あり＝上手に（技が）できる」ではなく、「経験あり＝知っている・やったことがある」程度なのが現状である。この状況では、就職先の保育現場や学校等で子どもたちに伝承遊びの楽しさや魅力を伝えられないのである。

この実態からけん玉遊びに着目をし、2014年は保育者養成課程におけるけん玉遊びの取り組みについて報告をした。また、2015年はA区保育士講習会での取り組みとA区立保育所での取り組みについて報告をした。そこで本研究は、「けん玉」教材の教育的効果について、幼児教育（保育内容5領域）と初等教育（各教科）で検討し報告をする

### 幼児期におけるコーディネーション能力の特徴

武庫川女子大学 長岡雅美

キーワード：幼児、運動能力、コーディネーション能力

【研究目的】最近の子どもの体力・運動能力低下の現状を踏まえると、動きの獲得の困難さや動きそのものに現れる問題の原因を客観的に示すことが、幼児期の発育発達研究にとって重要な知見となりうる。本研究は、運動能力の基本あるいはその前提となるコーディネーション能力に着目し、それらを構成する要因が運動成果にどのように影響するかを明らかにすることで、幼児期におけるコーディネーション能力の発達の特性の全体像を描くための基礎データを得ることを目的とした。

【方法】兵庫県及び愛知県の私立・公立保育園男児193名、女児193名、計386名を対象とした。測定項目は、MKS運動能力検査6項目及びMotorik-Tests(K Adler, G Senf, 2009)4項目の計10項目とした。分析には、運動成果に及ぼす運動能力とコーディネーション能力の関係性を明らかにするため共分散構造分析を用いた。

【結果】コーディネーション能力が総合的運動課題の成果に影響を及ぼす仮設モデルは妥当なものであることが示された。本研究で設定した総合的運動課題については、捕球やボールの操作などの能力が運動成果に大きく影響する結果となった。

狭い条件下の園庭におけるビオトープ造成による生き物の変化及び園児への影響  
○笠松洸希 町田怜子助教授 麻生恵教授

本研究の目的は、狭い園内を対象にしたビオトープの計画・施工・活用のあり方を提供するための園内にビオトープを造成し、現状・効果・課題を検証した。

研究方法は、①園児たちの生き物や自然への触れ合いのかかわりを調査し、現状調査を行った後にビオトープの施工を実施した。②施工後のヒアリング調査を行い園児たちの意識の変化を調査した。③時間経過とともに変化していくビオトープ内の生き物の調査もした。④園児たちがよりビオトープや生き物に関心を持てるように教材制作として生き物カードの作成を実施し、園庭のビオトープ造成の教育活用のあり方を考察した。

現状での結果として園児たちは実際にできたビオトープに関心を示す一方で、新しくできた見慣れないものになかなか慣れず、ビオトープ内にいたずらをしてしまう園児がいたが、生き物が入ったことによりビオトープへの意識に少し変化が表れ、園児たちは砂を入れたり棒でつついたりかき混ぜたりしなくなった。

年長の子を中心に年下の子たちにビオトープ内の生き物の説明をし、いたずらをしてはいけないなどの注意をする行動が見られ、ビオトープ造成による教育効果がみられた。

農村景観を教育素材とした食農教育のプログラム開発  
— 成城幼稚園を事例として —

○柴田裕貴〔東京農業大学〕・町田怜子〔東京農業大学〕・麻生恵〔東京農業大学〕

近年、「食農教育」への社会的関心が高まっている。我が国では急速な経済発展に伴い生活水準が向上し、食の外部化・簡素化・多様化も進み豊かになった。しかし一方で、不規則な食生活で食と農の距離が遠くなり、「食」の大切さ、「命」の尊さが伝わりにくくなっているのが現状である。また、普段口にする野菜の名前が分からないなどの知識不足だけではなく、子供の朝食欠食やコミュニケーションがなく一人で食事をする孤食が社会問題になるなど、将来を担う子供たちの食の乱れが重大な問題となっており、「食」と「農」を通じた教育「食農教育」の重要性が増している。また、食農教育は農業体験学習を行うことが多い。体験学習を行うだけでなく、日本の美しい農の風景への理解を含めた食農教育を行い、生産されている農産物の風景を知ること必要であると思う。

そこで、本研究では、成城幼稚園の園児を対象に食農教育を行い、日本の美しい農の風景で生産された農産物を用いた環境教育プログラムの開発をした。

その結果、農村景観を教育素材にする際には、日常的に利用している野菜を用いることにより、普段の活動から食農教育に繋がる遊びを経験でき、園児の農業に対する興味、関心へとつながった。



新潟県小千谷市における小学校児童の余暇時間の費やし方と生活習慣  
 ○山本拓実（早稲田大学人間科学部） 前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

2015年10月に新潟県小千谷市の小学校の児童296人（男子153人、女子143人）を対象に、生活習慣の調査を実施した結果、放課後の外あそび時間の平均は21分（6年女子）～1時間4分（6年男子）の範囲にあり、①外あそびに費やす時間が十分に確保されていないこと、②帰宅後の主なあそび場が、全ての学年・性において「家の中」や「家の庭」、「友人の家」が多く、外あそびの習慣がついていないこと、③放課後のあそび内容では、2年生女子を除く全ての学年・性において「テレビ・ビデオ視聴」か「テレビゲーム」が最も多く、2年生女子も「お絵かき」が最も多かったことより、放課後から体を動かす外あそび時間がしっかりと確保されておらず、夜に心地よい疲労感を得られていないことが明らかになった。そのため、就寝時刻が遅くなり、夜10時以降の活動において、「テレビ・ビデオ視聴」や「何もせず起きている」子どもが多く見られるようになったものと推察した。

今後、睡眠時間を増やすためには、夜10時以降のテレビ・ビデオ視聴をなくし、就寝時刻を少しでも早める必要があるといえよう。要は、小千谷市児童の生活リズムの乱れを改善するためには、放課後の外あそびを十分に行って運動量を増やし、夜には心地よく疲れて早く眠くなるような環境づくりと運動の実践が求められた。

子どもの水辺活動時の安全教育に関する一考察  
 ～引率者と安全装備に着目して～  
 ○横山 誠・船越達也・山口直範・後和美朝（大阪国際大学）  
 キーワード：水辺活動の実態、安全具・救命具、大人の役割

近年の水難者数は減少傾向にあり、社会的にも対応策が講じられてきたかのように思うが、子どもの水難事故における被害者数は決して減少傾向にあるといえない。厚生労働省が発表した子どもの死因順位（平成26年度）では、不慮の事故について、0歳が5位、1～4歳が2位、5～9歳では1位であった。河川環境管理財団の資料（2003～2007年）では、子どもだけの川遊びによる水難事故発生件数が46件であったのに対して、大人同伴であっても44件発生し、そのうち13件は二次災害が発生している。ライフジャケットを着用していれば100%の安全が確約されるわけではなく、実際にライフジャケットを着用しての死亡事故も発生している。自然の中での活動は楽しさばかりではなく、多くのリスクがあることを保護者や指導者が認識しなければならない。

本研究の目的は、子どもの水辺活動における安全教育を推進していくために、子どもの水辺活動時の安全に関する実態を明らかにすることである。方法は、家族連れが多い海水浴場などでフィールド調査を行い、水辺での活動人数、安全具・救命具の有無、そこに関わる大人の役割などについて観察法を用いて明らかにした。

寝屋川市「青少年の居場所」の現状と課題  
玉井久実代〔大阪国際大学〕

青少年を取り巻く社会環境が大きく変化し、人間関係の希薄化や家庭教育力の低下など深刻な状況にある。こうした背景の中で、大阪府寝屋川市教育委員会では「教育と福祉の融合」をテーマに掲げ、青少年の健全育成を目指し、青少年の居場所づくり事業の拡充を行っている。居場所は平成24年5月から開設され、市内在住・在学の中学生から約30歳までを対象とし、交流や自学自習の場、自由に過ごせる場として週数回開室されている。加えて、夏祭りやクリスマス会などのイベントや大学生スタッフの特技を生かした講座も行っている。運営は、元中学校教員などのコーディネーター1名と大学生スタッフ2・3名が行っている。

利用者数は年々増加し、平成27年度の月平均は中学生を中心に273.6名であった。気軽に立ち寄り、交流できる居場所として定着してきたことから、平成28年度8月からは居場所を1箇所から2箇所に増設し、開室日を年末年始を除くフルオープンに、開室時間を1時間延長した。本研究では、寝屋川市の青少年の居場所づくり事業における問題点や課題を明らかにし、事業の更なる充実に向けた方策について提言する。

障がい者ダイビングのレクリエーション効果  
～障がい者と健常者の比較～

○喜瀬真雄<sup>1)</sup> 荒川雅志<sup>2)</sup> 加藤淳一<sup>3)</sup> 本村純<sup>4)</sup> 高屋優<sup>2)</sup> 松田葉子<sup>1)</sup>  
松田翼<sup>1)</sup> 高江洲アヤ子<sup>1)</sup> 青木一雄<sup>1)</sup>

1) 琉球大学大学院 医学研究科 衛生学・公衆衛生学講座 2) 琉球大学大学院 観光科学研究科  
3) NPO法人美ら海振興会 4) 名桜大学 人間健康学部看護学科

【目的】障がい者ダイビングのレクリエーション効果の傾向を調査することが本研究の目的である。

【方法】対象は、障がい者ダイビングについてはバリアフリーダイビングの参加者、健常者ダイビングについては一般ダイバーおよび体験ダイバーとした。方法は、無記名自記式および留め置き方式とした。調査用紙は、前橋らの「レクリエーション効果チェックリスト」を参考に独自に作成した。結果について単純集計、カイ二乗検定を行い2群の差の分析を行った。

【結果】障がい者ダイバー14名、健常者ダイバー452名から回答を得た。単純集計の結果、「楽しさ」については、全対象者が肯定的な回答であった。「身体的疲労の改善」については、障がい者ダイバーの78.6%（11名）、健常者ダイバーの47.8%（216名）が肯定的な回答をしなかった。障がい者ダイバーと健常者ダイバーの2群間の比較では「充実・満足」、「達成感」「精神的疲労の改善」「身体的疲労の改善」「睡眠」「食事」の項目について、健常者ダイバーは障がい者ダイバーに比べて有意にレクリエーション効果が高いと推測された。

【考察】障がい者ダイビングのレクリエーション効果を高めるには、「身体的」負担により考慮することが必要であると示唆された。

### レクリエーション実技が大学生の自己肯定意識、友人関係 およびコミュニケーション能力に及ぼす影響

○奥村宗鷹〔関西大学大学院〕 松尾純子〔関西大学非常勤講師〕 涌井忠昭〔関西大学〕  
キーワード:レクリエーション実技、自己肯定意識、友人関係、コミュニケーション能力

【目的】レクリエーション実技が大学生の自己肯定意識、友人関係およびコミュニケーション能力に及ぼす影響を検証することを目的とした。

【対象】レクリエーション実技を履修している大学生 14 名（以下、介入群）およびレクリエーション実技を履修していない大学生 14 名（以下、コントロール群）を対象とした。

【方法】介入群とコントロール群に対し、春学期の 2 週目（以下、プレ）と 15 週目（以下、ポスト）に自己肯定意識尺度（平石，2001）、友人関係尺度（岡田，2001）およびコミュニケーション・スキル尺度 ENDCOREs（藤本・大坊，2011）の計 3 つの質問紙調査を行った。

【結果】介入群およびコントロール群のプレおよびポストにおいて、3 つの質問紙調査結果に有意差は認められなかった。一方、プレとポストにおいて、介入群では友人関係尺度の「群れ」に関する項目に有意差が認められた ( $p < 0.01$ )。また、コントロール群では自己肯定意識尺度の対他者領域である「自己表明・対人的積極性」の項目とコミュニケーション・スキル尺度 ENDCOREs の「自己主張の項目」に有意差が認められた ( $p < 0.05$ )。

【考察】コントロール群の授業は少人数で、グループワーク等が一部含まれていたことから、3 つの質問紙調査の結果に影響を及ぼしたのではないかと推測される。現在、継続して調査を行っている。

### 産後のマイナートラブル改善

#### —骨盤底筋群に着目して—

○松永須美子〔南九州短期大学〕 松永智〔宮崎大学〕

キーワード:内転筋 尿失禁

一般的に尿漏れと呼称される「尿失禁」は、高齢者、特に女性に多い代表的な QOL 疾患といわれている。この尿失禁有病率は加齢とともに増加するが、発症の大きな要因に妊娠・分娩が挙げられている。特に妊娠中には約 70% が発症し、分娩から産後 6 か月の間にも約 30% が尿失禁を発症する。その後、継続して症状を有し続ける場合もある。この妊娠・分娩に伴う尿失禁は骨盤底筋群の機能低下がその主要因とされている。

本研究では、産後のマイナートラブルの一つである尿失禁を改善することを目的とし、骨盤底筋群に着目して研究を行った。産後 3 年未満の女性に対して骨盤底筋群の機能を明らかにするため「内転筋力」を測定した。内転筋は骨盤底筋群と付着部（恥骨、坐骨）が同一部位であることから、骨盤底筋群の機能評価の指標とした。出産経験のない女性と産後間もない女性の内転筋力を比較した結果、内転筋力は約 50% 低下していた。出産後、内転筋力は時間経過に伴い増加し、2 年後には回復する傾向がみられた。したがって、尿失禁の継続を予防するには産後早い段階で骨盤底筋の機能回復に向けたアプローチが必要であると示唆された。

地域高齢者における社会的交流頻度と精神的健康との関連について  
 ○三宅基子、木村みさか（京都学園大学健康医療学部）、亀岡スタディグループ

本研究の目的は地域高齢者の社会的交流が精神的健康に及ぼす影響を検討することである。2012年亀岡市在住の65歳以上高齢者を対象とした調査データを用いて分析を行った。分析対象者数は8272名である。家族および友人との交流頻度別に高交流群・中交流群・低交流群の3群に分けた。精神的健康度としてGDSおよびWHO-5のスケールを用いた。性別、年齢別に交流頻度の違いをカイ二乗検定を用いて、また交流頻度別のGDSスコア、WHO-5スコアの差を分散分析を用いて分析を行った。高交流群は女性40.7%、男性37.1%と女性の方が有意に高値を示した( $p < 0.001$ )。年齢別では、高交流群は70歳代(37.1%)が最も高値を示し、低交流群は90歳以上が52.8%と高値を示した( $p < 0.001$ )。WHO-5スコアを比較した結果、低交流群  $50.37 \pm 23.69$ 、中交流群  $60.07 \pm 20.75$ 、高交流群  $66.67 \pm 18.21$ と交流頻度が高い群が有意に高値を示し( $p < 0.001$ )、逆にGDSスコアは、交流頻度が高い群ほど有意に低値を示した( $7.16 \pm 2.11$ ,  $6.61 \pm 1.91$ , and  $6.28 \pm 1.69$ ,  $p < 0.001$ )。これらの結果から、高齢者が他者との交流をより多く持つことが良好な精神的健康に関連していることが明らかとなった。

高齢社会の世代間交流活動のあり方  
 ～多世代交流のツールとしてのカルタづくりから～  
 ○須賀由紀子〔実践女子大学〕 酒巻由佳〔日野市役所〕  
 キーワード：高齢社会 世代間交流 サードプレイス

地域コミュニティの中で多世代交流を促進し、豊かな社会関係資本を培っていくことは、少子高齢社会の主題の一つであり、地域に「誰にとっても居心地の良い場（サードプレイス）」を生み出すことは行政にとっても大きな課題となっている。様々なレジャー・レクリエーション活動はその大切な役割を果たすが、高齢化率がますます高まる中、どのような場づくりが望まれるか、その指針を行政としても得ておくことは必要ではないか。

このような問題意識を背景に、本研究では、大学生が高齢者に対して、どのようなイメージを持っているのかという観点から、世代間交流に望まれる場のあり方を検討し、地域づくりの指針を探った。方法として、イメージを端的に言葉で表すことのできるカルタづくりという手法を取った。具体的には、大学生に「こんな高齢社会になってほしい」という願いを込めたカルタの読み札案を考案してもらい、その言葉を分類することを通して、望まれる世代間交流についての類型化を試みた。そして、類型化されたキーワードをもとに、高齢者と若い世代との間の交流を深めるための活動のあり方を検討した。その結果、高齢者の「孤」の時間を、「共」の居心地よい場とする際の指針が見出された。

### 総合型地域スポーツクラブの社会資源としての価値向上に向けた取り組み

○岸本 記子 座間味 洋貴 [公益財団法人沖縄県体育協会]

図師 里佳 荒川 雅志 [琉球大学大学院観光科学研究科]

キーワード：総合型地域スポーツクラブ レクリエーションスポーツ 社会資源

沖縄県では健康長寿沖縄復活に向けた取り組みのなか、地域密着型の総合型地域スポーツクラブを活用した健康運動教室やレクリエーションスポーツイベント等の開催を通して、地域住民がスポーツを通して健康意識を高め地域健康力の向上を目指す取り組みが行われている。本研究では、平成26・27年度沖縄県文化観光スポーツ部「地域健康力アップ事業」のモデル事業体として採択された県内総合型地域スポーツクラブを対象に、メタボリックシンドローム対策型、ロコモティブシンドローム予防型の健康運動教室前後の身体測定及び体力測定とアンケート調査の統合分析をおこない、クラブ運営状況については県内62のクラブへ郵送にてアンケート調査を実施した。【結果】全12回開催された健康運動教室後に、体重、腹囲、体脂肪率の減少、生化学値においても改善がみられた。一方、アンケート結果からはクラブ運営において人材面、スキル面、費用面など課題が多く見られたが、PRのあり方やクラブが提供できるメニューの範囲拡大とスキル向上で認知度の向上と県民の参加意欲を促進し、クラブの社会資源としての価値をより発信できる可能性が示唆された。

### スクーバ・ダイビングによるレクリエーション効果

○加藤 淳一 [NPO 法人美ら海振興会] 荒川雅志 [琉球大学大学院観光科学研究科]

キーワード：スクーバ・ダイビング、沖縄観光、レクリエーション効果

【背景】スクーバ・ダイビングは、海洋レジャーあるいはマリンスポーツの一つとして、高度経済成長を経て我が国のライフスタイルにおける余暇の増大に伴い、広く定着・成長してきた。亜熱帯海洋性気候の温暖でサンゴ礁の広がる美しい海を有する沖縄では、観光産業での重要な位置づけを占めると共に、近年では人々に安らぎと癒しを与える健康効果の側面にも着目されている。一方、スクーバ・ダイビングの先行研究では、減圧症の問題、安全重視の器材の研究、海難事故に対する安全対策などに重点が置かれ、スクーバ・ダイビングが心身に及ぼす影響や効果を検証した研究はほとんど見られない。

【目的】スクーバ・ダイビングによるレクリエーション効果について、アンケート調査により検証する。

【方法】NPO 法人美ら海振興会所属のダイビング事業者に協力を仰ぎ、沖縄県内でスクーバ・ダイビングを楽しむ一般ダイバー、プロダイバー、体験ダイバーを対象に、ダイビング終了後にレクリエーション効果チェックリスト（前橋ら）を採用して回答を求めた。

【結果】452名から回答を得られたアンケートについて、性差、年齢層、ダイビング経験本数の違いから分析中であり、学会当日に詳細を報告する。

レジャー・スポーツの実施環境に対する評価、参加者満足及び行動意図の関連性に関する  
研究—SUP（スタンドアップパドルボード）を題材として—

○平野貴也（名桜大学） 合志明倫（東海大学） 宮崎景（アクアティック）

キーワード：SUP、実施環境、参加者満足、行動意図

レジャー・スポーツが国内に普及した時期や場所は、種目によって様々である。普及には用具の供給状況、競技団体の活動、活動場所や活動機会、愛好者の状況や社会的背景などのレジャー・スポーツを取り巻く実施環境が影響を及ぼしている。本研究は近年、実施者が増加しているSUPを題材に、まずSUPへの参加者が用具の供給や活動場所などの現在の実施環境をどのように評価しているのかを明らかにする。そして実施環境に対する評価、活動満足度、推奨意図及び継続意図の関連性を明確にすることを目的とした。その結果、実施環境に対する評価は継続環境因子、導入環境因子の2因子で構成されていること、実施環境に対する評価が活動の満足度に強い影響を及ぼしているがわかった。その中で用具の価格を抑え、耐久性を高めることや技術向上につながる練習法や指導法を確立することが、さらなるSUPの普及につながるものと推測された。また参加者の活動満足度が推奨意図及び継続意図に影響を及ぼしていることが明らかになった。

登山道における所要時間に関する基礎的研究

—GPS および SNS のビッグデータを活用した実態の把握を試みる—

○中村 哲郎〔東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 自然環境保全学研究室〕、

栗田 和弥〔東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科〕

自然公園におけるレクリエーション活動あるいは環境学習などの行動をする時には、利用者としてはそこで費やす時間の長短が行動そのものを左右することが考えられる。そのため、特に登山のような行動の条件が限られる場合には、コースタイムと呼ばれる標準的な所要時間をその登山口で示していたり、ガイドブックに記載されていたりする数値を参考にして計画を立案することが多い。ところがコースタイムは地域の観光協会や山岳会が独自に決定している場合が多く、どれほど正確かどうかについて、検証した研究は見当たらない。

そこで本研究では、近年発展してきたソーシャルネットワークシステム（SNS）の一つである、登山記録の公開サイト「ヤマレコ」を活用する。全ての登山者が記録をアップロードしているのではないものの、サンプリング調査と見なした。登山年月日、天候、登山口の場所、登山開始時刻、経由するルート、山頂到着時刻、下山開始時刻、下山口到着時刻その他の情報を使い、平均値などを算出し、一般的に表示されているコースタイムと比較を行なった。研究の限界として、記録をアップロードする群とアップロードしない群とに分けた場合の比較ができないという課題が見出されたが、一定の意味を持つデータが得られた。

### 登山道の施設整備の実態に関する比較研究

○関口 史佳〔東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科 自然環境保全学研究室〕、  
栗田 和弥〔東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科〕

山岳風景地の保全と利用には登山道が大きな役割を担っている。そして登山道の管理には異なるステークホルダーが関わっていることは知られている。また、施設の種類や配置間隔、整備の度合いは地域ごと、ルートごと違うといえる。さらに、登山道施設は標準的な設計指針はあるが、例えば間距に関する基準は策定されてはおらず、それぞれの登山道で任意である可能性が高い。しかし施設配置は、設置や管理の経費、自然体験などの度合いによって適正な基準を設けることも必要であると考えられる。そこで、本研究では登山道施設の実態を把握し、それらの違いを明らかにすることを目的とする。対象地は、比較的多くの登山者が登るであろう『日本百名山』に選ばれ、自然公園指定の違いにより比較できる、雲取山、武尊山、巻機山を対象地とした。研究方法としては、実際に対象地における代表的なルートを踏査し、登山道における施設の種類、位置・標高、管理状況、そして指導標の場合にはその情報を調査した。以上の調査により、異なる山域あるいは都県によりどのくらい登山道の施設および情報の差があるのかを明らかにした。登山道の施設整備の状況を数値化することで規則性のある設置基準を定める基礎資料となると考えられた。

### 保健指導型ヘルスツーリズム「宿泊型新保健指導プログラム(スマート・ライフ・ステイ)」 の事業化に向けた検討

○高屋 優、荒川 雅志〔琉球大学大学院観光科学研究科〕、中村 誉、栄口由香里、松下 まどか、野村 恵里、早瀬 智文、安田 実加、村本 あき子、津下 一代〔あいち健康の森健康科学総合センター〕、矢部 大介〔関西電力病院糖尿病代謝内分泌センター〕、小熊 祐子〔慶應義塾大学スポーツ医学研究センター〕、佐野 喜子〔神奈川県立保健福祉大学大学院〕、樺山 舞〔大阪大学大学院医学系研究科〕、八谷 寛〔藤田保健衛生大学医学部〕

キーワード：宿泊型新保健指導、次世代ヘルスケア、ヘルスツーリズム

日本再興戦略では、民間事業者等が創意工夫を発揮できる市場環境の整備をし、医・農工商連携など地域資源を活用したヘルスケア産業の育成を図ることを目指すなかに、具体的施策のひとつとして糖尿病予備群を対象にホテル、旅館などの地域観光資源等を活用する宿泊型新保健指導プログラムの普及促進が提案されている。本研究では、平成27年度宿泊型新保健指導試行事業に採択された23団体・コンソーシアムにおいて宿泊を提供するホテル・旅館等事業者に対するアンケート調査を実施し、健康プログラムの実施状況および事業化に向けた課題を検討した。今後実施することは可能と回答する割合は多いなか、コスト面での課題、収益面での課題、専門家や専門機関との連携など品質面での課題が抽出された。事業化に向けた課題について観光レジャー分野の視点から考察する。

本研究は、平成28年度循環器疾患・糖尿病等生活習慣病対策実用化研究事業「生活習慣病予防のための宿泊を伴う効果的な保健指導プログラムの開発に関する研究(代表 津下一代)」の一環で実施するものである。

## ドライバーからみたやまなみハイウェイの景観特性に関する研究

○金子 晶 麻生 恵 町田 怜子

シーケンス景観とは、視点が空間の中を移動するとき、その視野に次々と連続的に展開していく景観のことをいう。それは、日常的な見慣れた風景を今まで考えられもしなかった視点や角度から眺め、体験するという喜びであった。人をひきつけるような観光道路の快適性は、その道の景観に大きく関わっている。

しかし、九州横断道路(やまなみハイウェイ)の沿道景観は、地域住民の高齢化や畜産農家の減少により、草原の維持が難しくなり、国立公園としての景観が損なわれている。本研究では、シーケンス景観を楽しむことを意図したルートが開発された九州横断道路(やまなみハイウェイ)を対象とし、ドライバーがシーケンス景観を楽しむ草原の景観構造と国立公園指定時からの景観変遷(草原の藪化・植林地化等)との関係性を明らかにする。また、現地調査として車内にビデオカメラを設置し夏と冬の景観を撮影した映像から運転が快適だった区間、悪かった区間を判断し地図上に記号化する。そして、ドライバーの視点からみた魅力的なやまなみハイウェイの沿道整備のあり方を提言する。

## 災害時要援護者における避難体制の課題とあり方に関する一考察

～ホテル火災避難訓練をもとにした検討～

○豊見山 佐妃、荒川 雅志〔琉球大学大学院観光科学研究科〕

親川 修〔NPO 法人バリアフリーネットワーク会議〕

キーワード：災害時要援護者 避難体制 火災 ホテル

日本は、急速な超高齢化社会および障害者の人口割合も年々増加傾向にある。観光レジャーの先進地沖縄県は全国で始めて「観光バリアフリー宣言」を施行し、誰もが楽しめる、やさしい観光地づくりに力を入れてきた。本研究は、観光レジャーにおける避難体制の観点からバリアフリー化を推進する取り組みとして一施設(ホテル)を対象に、これまで作成した「逃げるバリアフリーマニュアル」に基づく実証実験を行い、参加者へのヒアリング、アンケート調査を実施した。

実証実験は火災を想定し、災害時要援護者(高齢者、肢体不自由者、視覚障害者、聴覚障害者)と避難誘導を指揮するホテル従業員で行い、それぞれで異なる避難誘導の実施や避難機器(機能)の使用から、どのような避難体制の確立が必要であるかを探った。ヒアリングやアンケート調査の結果、災害時要援護者それぞれで正しい知識を習得しておくことが基本とされ、情報伝達や声かけが重要であることが明らかになった。計12個の避難機器等を使用した、おんぶ隊プラスを除く全てが平均してプラスの評価を示しており、このような機器等を各事業所が保有し使用方法の反復を行うこと、そして定期的な避難訓練の実施が観光レジャーシーンにおける緊急時・災害時の要になることが読み取れた。



地域情報提供のためのウェブデザイン教育教材開発  
 ○今中厚志〔横浜美術大学〕・古性淑子〔横浜美術大学〕  
 キーワード：地域情報 ウェブデザイン 位置情報サービス

美術・デザインを専門とする学部生に対し、「ウェブデザインⅠ・Ⅱ」と題したデジタル技術を利用して表現活動をするための基礎的技術を身につけさせるための授業を担当、その課題の中で「地域情報」を提供するウェブサイトの制作を課題としている。

地域の魅力を伝えるにはインタラクティブなコンテンツに優位性があり、授業内容の理解度を高めるための教材の開発が必要であるが、授業内容の理解度を高めるための教材の開発が必要であり、昨年の大会での報告を踏まえ、教材を制作する。

ウェブページ形式での教材作成により、最新の技術動向を踏まえたコンテンツ制作のための教材開発が容易ではないかと考えた。本研究では、地図情報などのインタラクティブ要素を適用するための教材の検討を行い、開発を試みる。具体的には、ウェブサイト制作のためのチュートリアルを制作し、受講学生の地域情報を結びつけたウェブサービスに対する利用状況(Airbnb、Uberなどのシェアリングエコノミー、Pokemon GOなどの位置情報サービス)、リテラシの調査と教材評価を含めた結果を報告する。

本報告を踏まえ、アクティブラーニングなどの動向を踏まえた授業の改善を進めたい。

瀬戸内海島嶼部における花の景観づくりの変遷に関する研究-岡山県六島の水仙を事例に-  
 ○濱久保 衛〔東京農業大学〕 町田 怜子〔東京農業大学〕 麻生 恵〔東京農業大学〕

瀬戸内海島嶼部では桜や水仙などの美しい花の景観を有している島が多く見受けられる。

これらの多くの島では昭和60年代以降に人口流出や高齢化などの影響により発生した耕作放棄地に地域住民らが植え付け活動を行ったものである。この活動の結果、現在では景観修復や新たな観光資源となるだけでなく高齢者の生き甲斐や活動を通じた島内交流の活性化にもつながっている。一方これらの植え付け活動は住民単位で始まり広がったものであり、個々の活動の記録はあるものの当時から現在に至るまでの活動を時系列化した先行研究は見当たらない。そこで本研究では岡山県笠岡市六島の水仙を事例に植え付け活動の変遷を明らかにし時系列化することにより一過性のものに留めず、今後の持続可能な維持管理体制づくりへの展望を示すことを目的とした。調査方法に関しては該当地域である笠岡市や地域の自治組織である六島まちづくり協議会の資料を中心に文献調査、また植え付け活動に携わっている地元住民や地域のNPO法人にヒアリング調査を行い、植え付け活動の変遷を明らかにした。本編は植え付け活動の変遷を明らかにし、持続可能な維持管理への展望を提言してものである。

地域ブランドの情報提示と対話交流が購買要因と地域イメージに及ぼす影響  
～収穫祭を事例として～

○吉川純平〔東京農業大学〕 町田玲子 麻生恵

現在各地方で行われている、農業や漁業、観光の情報の発信などの地域おこしの事業として、地域で生産された野菜や肉などの商品、景観を大きく反映した地域ブランド事業が挙げられる。本研究では、野菜や地域の工芸品を販売する即売店を研究対象とし、地域ブランドの商品に関する、品質などの具体的な情報を店頭での対話により示し、内容を分析することにより、購買意欲や地域イメージとの関係性を明らかにした。研究の方法は、(1)即売店商品購入者の属性把握としては、ビデオカメラを設置し、購入者の時間帯・性別・年代を観察により調査した。(2)対話型による購買調査としては、価格・量目・鮮度・栽培加工方法・原材料の商品情報、地元産・生産者の出自情報、調理法、旬の需要想起の項目ごとに対話例を示し即売店来場者へ対話型による情報提示を行い、購入者へどのようなイメージを持ったか、把握した。その結果としては、対話型における地域ブランドの情報提示は、多くの良い地域イメージを与えることが分かった。これより、量販店などに比べると、対話することが多い即売店の重要性が確認できた。

ご当地キャラクターの認識と地域特性の表出に関する研究

○山田 朋〔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〕  
栗田 和弥〔東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科〕

地域特性を世間やメディアに初見で簡単にアピールできる手段の一つがご当地キャラクター（以下「ご当地キャラ」、キャラクターは「キャラ」とする）であると考えられる。そこでご当地キャラの知名度を調査し、その知名度にメディアへの露出度はどのように関係しているのかを明らかにすることで、今後のご当地キャラ作成、その後の活動、それに伴う地域の知名度の上昇を目的とする。

地域とはいつても様々なレベルがあり、1888年〔明治21年〕に71,314存在した自治体数は法令制定・地域合併に伴い減少傾向にあり、2014年〔平成26年〕4月現在の日本に存在する自治体数は1,718である。2011年から開始した「ゆるキャラグランプリ」の出場体数は開催当初は348であったが、2015年には1,727と、年々増加傾向にある。本研究ではご当地キャラを研究対象に限定し、47都道府県のうち公式キャラを制作している33キャラを対象としてアンケート調査を実施した。キャラの画像を見て名称や帰属する都道府県、知り得た（あるいは憶えている）キャラの情報源ほかを質問した。他方、キャラとは別に、生まれた都道府県や最も好きな・愛着のある都道府県、来訪経験ほかを尋ね、認知度や、都道府県を紹介したりする効果を表出されているのかを明確化した。

## 海洋レジャー施設内運動量の可視化を応用したサービスモデルの研究開発

○ 函師 里佳 荒川 雅志 [琉球大学大学院観光科学研究科]

金城 直樹 森 敦子 [株式会社カリユシ・カンナタラソラグーナ]

上間 英樹 玉城 佳奈 [株式会社沖縄海洋工機開発]

キーワード：タラソセラピー(海洋療法)、消費カロリー、ヘルスツーリズム、次世代ヘルスケア

海洋レジャーレクリエーションの健康効果について、癒しリラクゼーション効果、運動療法的効果の基礎研究はみられるなか、海健康利用法であるタラソセラピーの認知度は3割以下であることが明らかになっている。海健康効果を適切に伝えることで利用意向が高まることも報告され、機能的価値を付与した実商品化へ向けにはその「可視化」が課題と考えられた。そこで、沖縄本島北部に位置する海洋レジャーレクリエーション施設でありアジア最大級の海洋療法施設での健康サービス研究開発として、1)健康効果の可視化を活用したサービスモデルの開発、2)世界初の海水運動活動量・消費カロリー測定器の研究開発、3)活動量・消費カロリー測定器の測定精度の信頼性、健康効果の検証に取り組んでいる。こうしたシステム開発に加え施設利用者へのアンケート調査を実施し、モニタリングシステムの満足度および要改善点を抽出した。

本研究は平成28年度沖縄県ライフスタイルイノベーション創出推進事業の研究開発費を得て実施するものである。

## コンテンツツーリズムの聖地と名勝指定に関する研究

○古澤 大輔 [東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科]、

栗田 和弥 [東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科]

近年、コンテンツツーリズムが注目を集めてきており、その一例として、ファンがアニメーション作品のコンテンツに興味を抱いて、その舞台を巡る「聖地巡礼」がある。本論では、旧来の詩歌に詠まれたことが一要因として選定されてきた名勝について、今後コンテンツの聖地が、名勝に指定されうる可能性について研究を行った。具体的には、アニメの聖地に焦点を当てた。また、名勝の指定基準としての「自然的なもの」の調査を行い、風致景観が優秀で名所的・学術的価値が高い聖地の映る、自然との関わり合いのあるアニメを研究対象とする。また、アニメは芸術的価値・長期的価値のある作品を選定し、研究対象であるアニメを『新世紀エヴァンゲリオン』(以下、エヴァ)とし、その聖地である神奈川県箱根町を対象地域として検証を試みた。研究方法は、名勝と既存の芸術作品やアニメの聖地との関わり合い、エヴァに登場する景観の調査と分析を行った。名勝指定ではその要件として、美しさの成り立ちを客観的に把握するとともに、広く人々に認知され親しまれる起源となった作品の存否と自然観・風景観、その醸成・普及に係る文化的背景等を説明することが求められており、エヴァの作品性や芸術性から名勝指定の可能性を検討した。

### 横丁における猥雑さの数値化 —新宿「思い出横丁」を事例として—

○廣田 大智〔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〕、  
栗田 和弥〔東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科〕

「横丁」は表通り（表の歩道・路地）から横に入った通り・町筋のことであるが、本論ではその中でも現在、飲食店街を中心に形成していて「横丁」と名を付した一帯と定義し、ノスタルジックな雰囲気を楽しむことができる横丁は他とは違う雰囲気であることの根拠を探ることを目的にする。日常的にも訪れることは可能であるが、特に近年はソーシャルネットワークシステム（SNS）でシェアされる被写体となることから、外国人観光客も訪ねるようになってきている。調査対象地には都内の横丁の中で代表的といわれる東京・西新宿にある「思い出横丁」とした。ここは、店の入口を開放しっぱなしにしている場合も多く、狭い路地をさらに狭くしている要素を含むことが体験的には判明していることにより選定した。

今まで様々なアプローチでの研究成果があるが、狭さ（間口の長さや路地の幅員その他）を具体的に調査し、検証をした事例は見いだせないことから、狭さをキーワードに現地調査を実施した。その結果、表通りに面した（横丁の外に向いている、比して歩道が狭くない）店に対し、横丁の内に向いている（表通りに面していない、比して路地が狭い）の店は間口（=店内の面積）が狭い傾向にあることを数値化により示した。

### 福島県鮫川村におけるバイオマス資源を利活用した地域資源循環に関する研究

○岡田優美 入江彰昭 町田怜子 麻生恵

過去の文献（2008）に堆肥バイオマスの視点から福島県鮫川村を事例として、バイオマス利活用による地域循環資源の数値化を実践した例がある。2011年3月に東日本大震災が発生し被害を受けた結果、それ以降放射能の影響で堆肥バイオマスに活用している地域資源の使用が制限されている。さらに過去の文献から期間がかなり経過しており現在のものは存在しないこと、過去の論文後に堆肥バイオマスセンター（有機の郷土）が設立されたなどの変化がみられた。そこで、震災後の地域資源循環がそれ以前と比較してどうなされているか、また、規模の違いによって資源提供に違いが見られるのかを分析・集計し、現在の里山管理の地域資源循環を明らかにする。

調査結果から、東日本大震災の影響で放射能を受けたこともあり、それ以前と以後で使われる資源等に違いがあり、過去の文献と比べても今後の資源循環に変化が見られた。また、大小の規模の違う畜産農家の比較・分析を行うことで、その規模の違いから資源循環のための資源提供割合が異なる傾向がみられた。

## 熊本県阿蘇地域における国立公園環境学習の実施と結果の検証 市川 実柁[東京農業大学]

阿蘇くじゅう国立公園阿蘇地域は、広大な草原景観が評価され、1934年に国立公園に指定された。2013年には、伝統的な草原利用や農業、文化的暮らしが評価され、世界農業遺産に認定されている。しかし、畜産農家の減少や地域住民の高齢化による担い手不足により、草原の維持管理が課題となっている。また、地域の子ども達が草原へ行き、遊ぶという機会も少なくなっており、子ども達が国立公園や世界農業遺産、ジオパーク等の保護制度により保全されている地域資源を理解する機会は数少ない。

そんな中、2016年4月14日におきた九州大震災は熊本県益城町、南阿蘇村を中心に甚大な被害を与えた。今後、阿蘇地域における熊本地震復興に向け、地域の未来の担い手となる子ども達への教育は、復興への大きな中核となりえる。

そこで、本研究では、阿蘇地域の資源を理解し、復興を乗り越え、地域への誇りを育むレクリエーションを取り入れた教育プログラムを開発した。

具体的には、阿蘇地域の小中学生を対象に、クイズ形式で子ども達が楽しみながら、阿蘇地域の価値を発見するプログラムとした。プログラム実施後は、教員を対象にアンケート調査を実施し、その教育効果を検証した。

## 「阿蘇の野の花」の観光資源的価値と観光プランに関する研究 原 智美（東京農業大学）

本研究は、熊本県阿蘇地域の草原に生息する希少種である「阿蘇の野の花」を対象とし、野の花を阿蘇ならではの観光対象として確立、同時に保全するための観光プランを立案するため、野の花の観光資源的価値を明らかにすることを目的とした。

また、最終的には参加者が阿蘇の自然を楽しむだけでなく、阿蘇の自然や環境の保全の大切さを学ぶと同時に、震災復興に結びつくようなモデルプログラムを作成した。

調査方法は、①エコツーリズム資源の把握では、文献調査、WEB調査、ヒアリング調査を行い、観光対象として活用可能と思われる阿蘇ならではの野の花資源を抽出し、資源リストと資源マップを作成した。②既存プログラムの把握では、文献調査、WEB調査を行い、現在阿蘇地域で提供されている野の花に関するエコツアーのプログラム集を作成した。③被災状況の把握では、現地ヒアリング調査を行い、阿蘇の野の花に関する施設の被災状況をまとめた。④モデルプログラム案の作成では、コース設定やモデルプログラム内容とそれらのプログラムを実現するにあたってのルールを検討した。

本研究によって、今後阿蘇の野の花を観光対象として利用する際の基礎資料となり得る。

### 富士山麓資源の変遷と文化形成について 蛇口 湧己〔東京農業大学〕

富士山が世界文化遺産に登録されたことは記憶に新しいが、危機遺産への降格の可能性が高いことを知る人は少ない。もとは世界遺産として登録したかった「富士山」だが、登山道に遺棄されたゴミ等からそれは叶わなかった。富士山においては火山活動が山麓資源に大きな影響を与えていると考えられる。火山活動の後に大きな変化が見られる場合は、物理的に道が変わった、その文化の長所が消えたことなどがあげられる。間接的な要因としては、火山活動によって、新しく魅力的な文化が近くに形成されたことも考えられる。火山活動と関係なく変化が現れている場合は、人々の関心が変わっていると考えられる。山岳信仰として正しい登拝道が変化したことや、町の作りが変わり、富士山に至るまでの道が変化していることが考えられる。上記の調査としては①主に火山の活動②富士山を中心とした文化(茶屋・神社等)の変遷を探っていく。予想される結果は富士山の変化が「山麓の文化に影響を与えている」とことと「時間的な誤差を伴う物があること」等である。本論文では富士山における文化・信仰の起こりを捉え、その変遷を再定義することで、富士山に文化が存在することを明らかにすることを目的とする。

### 富士吉田口登山道における五合目以下の景観の印象に関する研究 片桐達斗〔東京農業大学〕

草山・木山は利用者が多い五合目以上の焼山に比べ、自然度が高く、標高が低いことから、比較的歩きやすい。また、富士信仰の歴史を記す多くの施設や文化財が残されていることから富士山の文化・歴史を巡る場として適している。そこで、本研究では自然度が高いことと、歴史を記す資源が多く残されていることに着目し、利用者が感じる景観の印象について明らかにした。調査方法は、写真投影法・アンケート調査、聞き取り調査を実施した。北口本宮富士浅間神社から吉田口登山道五合目以下を散策し、自らの主観で気になった写真を被験者が撮影した。撮影した写真を元に被験者が鑑賞意思、好ましさ、期待感、疲労度、満足度を評価した。聞き取り調査では、撮影した写真を元に、文字では表せなかった感情などをヒアリングした。それらから得た景観に関するワードをラベル分けし、分析した。その結果、歴史的資源よりも自然的資源の方が登山客らは印象が強いことが明らかになった。資源の維持管理状況や被験者の富士登山に対する知識などが登山客の印象に影響していた。

絵葉書から見る富士吉田口登山道の変遷および景観認識構造  
 三部早紀〔東京農業大学 風景計画学研究室〕

【キーワード】富士山、登山道、構成資産

富士山世界文化遺産・構成資産『吉田口登山道』は、北口本宮富士浅間神社から富士頂上まで続く登山道である。14世紀後半には参詣の道者のための宿坊が出来始め、18世紀以降は富士講信者の登山本道と定められた。

富士吉田市教育委員会が発行した図録からは明治以降の神社・仏閣のようすが読み取れる。しかし登録の際、富士山・吉田口登山道の五合目以下に存在していた廃屋となった山小屋や茶屋などの一部が撤去された。その後、明治以降から現在まで絵葉書から見た吉田口登山道の変遷は研究されていない。

そこで本研究では、吉田口登山道を対象に絵葉書を用いて、吉田口登山道の景観の変遷を明らかにすることを目的とする。

また、本研究では時代の違う吉田口登山道の景観を比べて、景観構成要素から人びとが受けるイメージを明らかにする。

方法としては絵葉書や地図から吉田口登山道の景観の変遷を調査と評価グリッド法によるパーソナルインタビュー調査を行う。評価グリッド法では、比較対照物を用意し、それらを比較してもらい、その意識の理由を聞き出す。

そこから「なにを知覚するか」その知覚から「どのような理解をして」そこに「どのような価値を見出しているのか」という人びとの持つ吉田口登山道への認識構造を明らかにする。

農家民宿経営開始前後における地域住民の意識の変化について  
 —世界農業遺産「能登の里山里海」の輪島市三井町を対象に—

土門 優花〔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〕、  
 ○栗田 和弥〔東京農業大学 地域環境科学部 造園科学科〕

世界農業遺産の登録地域「能登の里山里海」において新たな農業・農村システムが模索されており、グリーン・ツーリズムの一形態として農家民宿が発達してきている。能登町においては「春蘭の里」と称される農家民宿群を筆頭に経営がなされており、輪島市（三井町地域）においても、2016年度に1軒が立ち上げられた。そこで本研究では、試験的に農家民宿を体験してもらい、農家（地域住民の一部）の民泊前後での意識の変化を調査し、農家民宿を運営していくにあたって地域住民（農家民宿を体験あるいは経営を考えていない住民）への負担や今後の展開の可能性について検討する。研究方法としては、これから農家民宿の経営を検討している農家5軒、その周辺の地域住民、そして民泊体験者を対象にそれぞれアンケートあるいはヒアリングを行った。周辺住民に行った事前調査では農家民宿についての認知度は高いということが判明した。しかし一方で、実際に経営することについては否定的な意見も多いことが分かった。これは、元々観光地ではないことから、他人が地域の中に入り込むことに対する抵抗があることが考えられた。また、民泊体験者からの調査から、実際に経営を始めるにあたっての意見をまとめた。

群馬県館林市の観光資源と牧場の関係から見る観光のあり方  
井野口 拓紀[東京農業大学]

畜産家は周辺の都市化、近隣住民の苦情、後継者不足で年々減少傾向にある。牧場も年々減少傾向にある。牧場が地域に存在することによって、その地域には悪臭などのマイナス面があるが、一方、様々なプラス面があり、地域活性に大きく貢献する可能性を秘めている。現在群馬県館林市の牧場では観光資源として活用されている場所は少ない。そこで本研究では、群馬県館林市の牧場を活用した観光資源を調査し、活用できる要素を調査した。

調査方法は、群馬県館林市の観光資源と牧場への観光の連携について評価した。評価項目はについて、「情報発信の場」「観光ルート」「食の販売」「酪農体験」の4つから評価した。その結果は、市の中心部に歴史を感じさせる地域資源があり、牧場の肉や牛乳をブランド化して、レストランやスーパーで提供する観光のあり方を提言した。

地域資源の魅力の発信について-国道 120 号を事例として-  
○鷹箸 泰雅 麻生 恵 町田 怜子

全国的な人口減少の到来、地方、農山漁村地域の過疎化によって地方創生の必要性が叫ばれている。そうした状況下で各自治体は地方活性化のために様々な策を講じている。沿道の土地利用や景観整備の改善もその策の一つで、その道路の利用者のニーズを的確に把握し、それに応じた観光資源の設置が求められる。

そこで本研究では「とんかつ街道」と呼ばれる国道 120 号沿道における土地利用や景観整備の在り方を理解し、観光客に「とんかつ街道」の魅力、国道 120 号の魅力ををより効果的に伝えるための手段を明確にした。また沼田市の魅力を引き立てるための更なる景観整備なども考えた。文献調査、現地調査、ヒアリング調査を実施した。

その結果、国道 120 号沿道や店舗においての、のぼり旗でのアピールや SNS での宣伝を増やすことにより、観光客の増加が見られる。また沼田市の資源である河岸段丘をより多くの人に認識してもらうために、国道 120 号沿道の樹林地帯などの景観整備も提言した。以上のことから観光資源の発信、PR を意識した沿道の整備方法を在り方の提案をした。



## フットパス整備があたえるまちづくりの効果

## —多摩丘陵の事例—

佐藤舞奈〔東京農業大学 造園科学科 自然環境保全学・観光レクリエーション研究室〕

日本におけるフットパスは、まず自らの暮らす地域において、個性豊かに育まれてきた文化・歴史・産業・景観等の資源を、地域の魅力として再認識・調査することから始まっている。

本研究では、東京都町田市の小野路に位置する多摩丘陵を対象として、フットパスがまちづくりに与える効果のハード面（経済効果・移住者の増加等）は可視化されているが、ソフト面（訪れた人に与える変化や効果・印象等）は明確にされていない。

そこで、アンケート・ヒアリング調査を中心に多摩丘陵小野路のフットパス利用者の属性を視覚化し、レクリエーションの利用状況を明確にすることで、多摩丘陵フットパスが与えたまちづくりの効果を明らかにした。

フットパスの効果としては、地域おこしや居住者の増加、地場産品の売り上げ増加等といった面が取り上げられ、リピーターの心理等は「土地のファンが増えた」の一言で表現されることも多い。

結果としては、歩くためや健康のため、植物の観察といったことに加えて、フットパスそのものが各々の原風景、故郷のような存在になっており、訪れる人と地域がそれぞれに結ばれていることが確認できた。

## ネパール・マナスル保全地域におけるトレッキングルートの景観特性と利用実態の把握

## ～マナスルサーキットを対象として～

○小倉裕紀〔東京農業大学短期大学部〕・堀澤陽花〔東京農業大学短期大学部〕・

大澤励〔東京農業大学地域環境科学部〕・波多腰耕弥〔東京農業大学農学部〕・

下嶋聖〔東京農業大学短期大学部〕・鈴木伸一〔東京農業大学短期大学部〕・

麻生恵〔東京農業大学地域環境科学部〕

キーワード：ヒマラヤ マナスル 観光 トレッキング GIS 可視領域解析 景観

ネパールは世界に14座ある8,000m峰のうち、8座を有する世界有数の山岳国である。ヒマラヤと呼ばれる高峰は高所登山の対象となり、近年は商業登山（公募制登山）が一般化し、多くの登山者が集まる。一方、山麓一帯は、地域特有の文化や景観を体験できるトレッキングが人気を博している。ヒマラヤはネパールにおける重要な観光資源となっている。

研究対象としたマナスルサーキットは、首都カトマンズから北西約60kmのゴルカ地域の北部に位置するトレッキングルートである。一帯は1998年にマナスル保全地域として指定され、面積は1,663km<sup>2</sup>である。2015年に発生したネパール大地震の震源地に近く、集落やルートも甚大な被害を受けた。

ヒマラヤにおける登山活動や観光利用は、地域経済に潤いをもたらす一方、ゴミの持ち込みや有機物の直接/間接的排出など環境負荷が生じ、加えて急激なインフラ整備やライフスタイルの変化に伴い、地域社会の構造に大きく影響を与える。登山活動や観光による環境へのインパクトを明らかにすることは、持続可能な観光資源管理を検討する上で重要である。

そこで本研究では、ネパール国内有数のトレッキングルートの一つであるマナスルサーキットを対象に、観光利用の増加や観光開発に伴う課題を整理し、景観的側面からみたトレッキング利用上における観光資源の特性を明らかにした。

### 農村観光地川場村における景観の経年変化に関する研究

○佐藤 憧治「東京農業大学」 麻生 恵「東京農業大学」 町田 玲子「東京農業大学」

広場など一定範囲の景観の変遷に関する研究は多く存在するが、地域レベルでの広域な景観（場の景観）の変遷に関する研究は少ない。地域レベルの景観変遷において、小さな景観の変化は人にとって認識しづらく影響も少ないが、この変化が経年的に蓄積することでの景観の変化の影響は大きい。

そこで、本研究では平野部の山々に囲まれた一体的な空間を構成している群馬県利根郡川場村を対象とし広域的な景観の変遷を明らかにした。対象地の広域的な景観変遷を明らかにすることにより、10年～20年単位の長期的な景観のコントロールにつなげることを目的とした。

研究方法はフォトグリット調査とVTR調査とした。フォトグリット調査では対象地の景観をまんべんなく把握するために対象地の中の50地点から東西南北に撮影した画像データを用い、このデータを5年前のデータと比較した。VTR調査では村内の主要道路を乗用車で時速40Kmで走行し、その撮影データを5年前のデータと比較した。いずれの調査も平面ではなく立面で空間をとらえる事で、より人の目線に近い条件での調査とした。

### 栃木県塩谷郡高根沢町における幼児の余暇活動と生活習慣

○齋藤君世（早稲田大学eスクール） 泉 秀生（東京未来大学）  
前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

要旨：平成28年4月と7月に、栃木県塩谷郡高根沢町のT幼稚園に通う3歳～6歳の幼児241名（男児125名、女児116名）の保護者に対して、幼児の余暇活動と生活習慣に関するアンケート調査を実施した。また、調査対象となった園の幼稚園教諭に対して、幼児の生活習慣に関わる働きかけや、意識の実態を把握するために、前橋の「子どもの成長・発達状況の診断」1)を行った。そして、高根沢町に居住する幼児が、心身ともにいきいきとした生活を送るために、教育機関ができることを模索し、今後の方策を検討していくこととした。その結果、

- (1) 4月と7月の幼児の生活時間の平均値の比較により、生活時間の改善に有意な差が認められたのは、3歳の男女におけるテレビ・ビデオ視聴時間であった。
- (2) 平均就寝時刻は21時前、平均起床時刻は7時前、平均睡眠時間は10時間以上であった。
- (3) 教師における、幼児の成長・発達に関わる啓発の程度は、4月と比べると全体的に点数が高くなっていったが、「⑥親からのほたらきかけ・応援」に関する啓発が3.8点と最も低く、次に、「②栄養・食事」に関する意識が4.0点であった。

以上のことから、栃木県高根沢町の幼稚園幼児における生活習慣の課題として、テレビ・ビデオ視聴時間の短縮や、園内生活時間内での運動量の確保、教師による保護者に対する意識啓発を積極的に、かつ、工夫して行うことの必要性が示された。

幼稚園や保育園に通う幼児は、日中の多くの時間を園で過ごすため、幼児の実態に基づいた情報発信を積極的にいながら、日中の運動量を確保していくことが求められよう。

key words：幼稚園幼児，睡眠，排便，テレビ・ビデオ視聴，栃木県高根沢町  
文 献

- 1) 前橋 明：3歳からの今どき「外あそび」育児，主婦の友社，pp. 6-13, 2015.

## 子どもの戸外あそびの場としての公園の種類と規準

A kind and standard of the park as the place of the outdoor play of children

○阿部 玲子（早稲田大学人間科学部 e スクール） 泉 秀生（東京未来大学）  
前橋 明（早稲田大学人間科学学術院）

戸外あそびの魅力は、開放感だけでなく、人間がもち備えている五感を使い、自然の力を個々が感じることができ、人が集い、たくさんの刺激を受けることが、子どもの発育発達のを与えるものとする。最近、温暖化により紫外線対策のため、母子手帳から乳児には外気浴をするという項目が消えるほど、敏感になっているが、戸外あそびは子どもの成長にとって極めて必要性である。本研究では、あそびの「空間」とされる戸外あそびのできる身近な「公園」、とくに講演の種類や規準について調べることとした。

その結果、

- (1) 公園の歴史は古く、時代背景によって、その利用目的に変化がみられ、公園での遊び指導員が巡回指導を行っていた。
- (2) 公園の種類では、国土交通省が「公園」と呼ぶものには、管理や規模の違い、住居区域の広さ等により区分されており、都市公園法や自然公園法、開発事業には都市計画法、宅地造成などの規制法、森林法などにより、基準が定められていた。
- (3) 公園の利用状況は、「都市公園利用実態調査」（国土交通省）が、昭和 41 年から調査対象公園の利用者を対象に、5～7年に1度行われ、継続されていた。それには、利用者数は当初より下降状態ではあるが、横ばい状態であることが確認された。また、公園をあそび場として求めることもわかった。
- (4) 公園の利用において、少子化や高齢化、地域による規制事項や遊具の点検や老朽化による対策などの問題点があげられた。

以上より、「公園」本来の目的は、国土交通省が定めている「人々のレクリエーションの空間、良好な都市景観の形成、都市環境の改善、都市の防災生の向上、生物多様性の確保、豊かな地域づくりに資する交流の空間の提供である」であり、その中で子どもたちに用意されている空間の場所でありながら、環境の1つとしての役割を果たせていないことは問題である。また、子どもや保護者から必要な場所として求められていながら、利用されていない現状を把握したことから、場所だけの提供では補えていない点を検討し、課題の改善方法を見いだしていきたい。

key words : 幼児, 子ども, 戸外あそび, 生活習慣, 運動, 公園

# 日本レジャー・レクリエーション学会

会則及び諸規程他	180
役員選出細則他	186
投稿規程・原稿作成要領・投稿票	193
「日本レジャー・レクリエーション学会賞」規程	199
学生会員に関わる規程	203

# 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

平成 24 年 11 月 18 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) 財務、(3) 研究企画、(4) 編集、(5) Web、(6) 広報渉外、(7) 国際、(8) 学会賞選考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 すべて役員を選出は、その任期の前年のうちに行わなければならない。

### (選出の種別と人数)

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

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

### (資格の制限)

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

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

### (選出の形態)

第5条 会長、副会長、監事、現行理事から選出される理事（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 役員を選出方法は、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

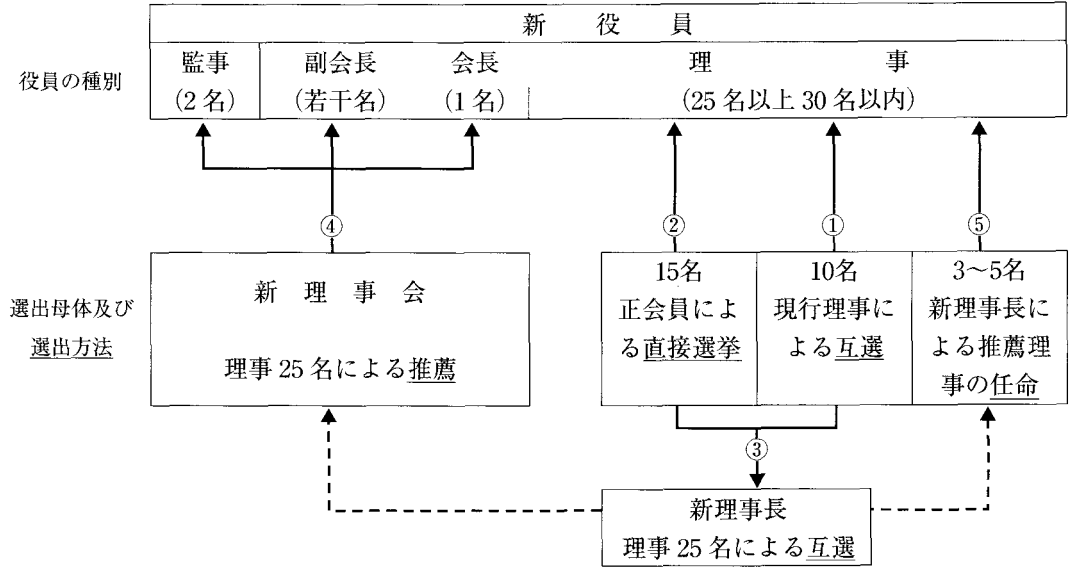
### (施行期日)

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

平成 24 年 11 月 18 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. 著作権

- (1) 投稿された原稿の著作権は日本レジャー・レクリエーション学会に帰属する。
- (2) 日本レジャー・レクリエーション学会（以下、甲とする）は、個別の〔共〕著者（以下、乙とする）に対し、甲が著作権を有する著作物『レジャー・レクリエーション研究』のうち、乙の執筆になる論文等を以下の態様で利用すること（乙自身による利用、乙の所属する機関、ないし当該論文等の執筆に関わり乙に研究助成を行った団体による利用であって、かつ非営利の学術的利用に限る。）を許諾する。

### 1) 複製

- 2) 自動公衆送信その他の公衆送信（技術等の進歩により将来生じうる送信態様を含む）

ただし、上記規定「2）」にかかわらず、甲は著作権を放棄するものではない。したがって、甲自身による自動公衆送信その他の公衆送信（技術等の進歩により将来生じうる送信態様を含む）を妨げない。

## 3. 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。

#### 4. 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。

#### 5. 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。

#### 6. 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 (2014 年 4 月～)

〒152-0031

東京都目黒区中根 1-2-7-401

株式会社余暇問題研究所

(日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会)

山崎 律子 宛

TEL:03-5726-0732

# 「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、引用箇所後に、<sup>3)</sup>、<sup>2) 4) 8)</sup>、<sup>5-7)</sup> 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、発行社、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」、発行社、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
	函	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「本会」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賞（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、正会員によって選考の当年度を含まない過去 3 年度以内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、一般発表部門、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、正会員である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し、会長、理事長の承認を得て総会に報告する。また「貢献賞」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。

附則 この規程は、平成23年11月18日より一部改訂する。

附則 この規程は、平成25年11月10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賞選考内規

### (選考委員会)

1. 本会に日本レジャー・レクリエーション学会賞選考委員会（以下「選考委員会」とする。）を設ける。
2. 選考委員会の委員は、理事会において推薦された候補者の中から5名以上～10名以内を会長が任命する。委員の任期は3年とする。
3. 選考委員会は、互選により委員長を選出する。
4. 選考委員会は、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」「研究奨励賞－ポスター発表部門－」「支援実践奨励賞」について選考するものとする。なお、「貢献賞」については、理事会において選考するものとする。

### (「学会賞」)

5. 「学会賞」は、正会員によって選考の当年度を含まない過去3年度以内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とする。ただし、「レジャー・レクリエーション研究」以外の業績に関しては、本会の正会員の資格を有し、筆頭著者（ファースト・オーサー）のものに限る。

### (「研究奨励賞－論文部門－」)

6. 「研究奨励賞－論文部門－」の対象は、その前年度（審査該当年度）に発行された「レジャー・レクリエーション研究」の掲載論文とする。

### (「研究奨励賞－一般発表部門－」)

7. 「研究奨励賞－一般発表部門－」の対象は、その前年度（審査該当年度）の学会大会において発表された一般研究発表（口頭）とする。

### (「研究奨励賞－ポスター発表部門－」)

8. 「研究奨励賞－ポスター発表部門－」の対象は、その年度の学会大会において発表されたポスター発表とする。

### (「支援実践奨励賞」)

9. 「支援実践奨励賞」は、正会員によるレジャー・レクリエーション支援実践において顕著に優れた功績が認められたものを対象とする。ただし団体での活動については、その団体で中心的な役割を果たしているものに限る。

### (選考手順)

10. 会長及び理事は、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については各1篇を、「支援実践奨励賞」については1名を推薦することができる。
11. 本会正会員は、所属機関が異なる2名以上の連名により、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については各1篇を、「支援実践奨励賞」については1名を推薦することができる。
12. 「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」「支援実践奨励賞」の推薦にあたっては、1篇あるいは1名につき1通の推薦書を添付して、毎年7月末日迄に封書にて事務局宛に

提出するものとする。

13. 推薦書については、下記の項目を記入することとし、未記入項目がある場合は無効とする。
  - (1) 推薦する該当賞の呼称
  - (2) 推薦書の提出期日
  - (3) 候補者（賞を受ける者）および所属機関
  - (4) 推薦者（直筆署名、捺印のこと）および所属機関。連名の場合は全員の分とする
  - (5) 推薦者の連絡先。連名の場合は代表者とする
  - (6) 「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については推薦する題目名：記載方法は『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日制定の2－(1)－3)－⑫を参考にすること
  - (7) 「支援実践奨励賞」については推薦する主な支援実践内容
  - (8) 推薦理由：400字程度
14. 推薦する際、「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」については現物あるいはコピー13部を添付するものとし、「支援実践奨励賞」については支援実践を証明する資料の現物あるいはコピー13部を添付するものとする。
15. 選考委員会は、推薦された「学会賞」「研究奨励賞－論文部門－」「研究奨励賞－一般発表部門－」「支援実践奨励賞」の候補について審議、決定し、理事会の議を経て総会に報告する。
16. 「研究奨励賞－ポスター発表部門－」については、日本レジャー・レクリエーション学会大会時に複数名の学会賞選考委員が採点者となり、次に定める採点方法に基づいた審査を行う。
  - (1) 5つの審査項目（研究内容、研究の独創性、研究の将来性、プレゼンテーション能力、キャッチ能力）で審査し、5点満点（5：秀逸、4：優秀、3：良好、2：可、1：不良、F：判定不能）で審査する。
  - (2) 審査員は、ポスター発表のコアタイム（質問時間）に審査対象となっているポスター発表を審査する。
  - (3) 1発表に対し、2名の審査員で評価する。
  - (4) 2名の審査員の合計値で上位2名を選出する。
  - (5) 1位を会長賞、2位を理事長賞とする。
  - (6) 同点者が出た場合は、理事長賞を同点者数分表彰する。
17. 選考委員会は、「研究奨励賞－ポスター発表部門－」の候補について審議し、会長、理事長の承認を経て総会に報告する。
18. 「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。

（その他）

19. その他、本内規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、決定し、総会に報告する。

附則 この規程は、平成20年4月1日から施行する。

附則 この規程は、平成23年11月18日より一部改訂する。

附則 この規程は、平成25年11月10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 (2014年4月～)**

〒152-0031 東京都目黒区中根 1-2-7-401

株式会社余暇問題研究所

(日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会)

山崎 律子 宛

TEL : 03-5726-0732

### 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しょう。

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 〒359-1192 埼玉県所沢市三ヶ島2-579-15  
早稲田大学 人間科学学術院  
前橋 明 研究室 内  
日本レジャー・レクリエーション学会事務局  
電話 (04) 2947-6902  
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)	菅原 成臣	(学会常任理事)
坂口 正治	(学会副会長)	田中 伸彦	(学会常任理事)
麻生 恵	(学会副会長)	土屋 薫	(学会常任理事)
小野寺 浩三	(学会副会長)	永井 伸人	(学会常任理事)
沼澤 秀雄	(学会理事長)	野村 一路	(学会常任理事)
安藤 佳代子	(学会常任理事)	前橋 明	(学会常任理事)
犬塚 潤一郎	(学会常任理事)	松尾 哲矢	(学会常任理事)
浮田 千枝子	(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)
金 賢植	(学会常任理事)	吉村 眞由美	(学会常任理事)
嵯峨 寿	(学会常任理事)	神谷 明宏	(学会監事)
下嶋 聖	(学会常任理事)	小椋 一也	(学会監事)

## 第46回学会大会号 (No. 80号) 編集委員

前橋 明 (委員長)  
泉 秀生 (副委員長)  
吉村眞由美  
永井 伸人  
五味 葉子

Editorial Committee for Papers of the 46<sup>th</sup> National Congress

A.Maehashi (Chief Editor)

S.Izumi

M.Yoshimura

N.Nagai

Y.Gomi

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

c/o JILSE

1-2-7-401 Nakane, Meguro-ku, Tokyo

152-0031 JAPAN

Tel. & Fax. your country code +81-3-5726-0732



**レジャー・レクリエーション研究 第80号**  
**Journal of Leisure and Recreation Studies No.80**

平成28年11月8日 印刷

平成28年11月15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

〒359-1192 埼玉県所沢市三ヶ島 2-579-15

早稲田大学 人間科学学術院

前橋 明 研究室 内

TEL & FAX (04) 2947-6902

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

TEL (029) 875-6696

**JOURNAL**  
**of**  
**Leisure and Recreation Studies**

**No. 80**

Papers of the 46th National Congress

Special Issue :

Papers Presented at the 46th National Congress of  
Japan Society of Leisure and Recreation Studies

(Nov. 25th., 26th., and 27th., 2016)

(Waseda University, Japan)