

市民の意識から探る「レクリエーションの生活化」

—「生活者」に求められる“レクリエーション支援”とは—

A study about “the Life-Style with Recreation” based on the
consciousness of the people

— focus on the “Supporting of recreation” for the people —

神野 賢治 (金沢星稜大学人間科学部)
中山 正剛 (大原保育医療福祉専門学校)
渕 辰雄 (大分県体育協会)
村江 史年 (福岡YMCA)
許斐 なるみ (福岡リゾート&スポーツ専門学校)

1. 緒言

これまで、(財)日本レクリエーション協会(以下、日レク)をはじめ、各都道府県のレクリエーション協会や関連団体、または支援者養成機関(課程認定校など)において共通する理念としては、「レクリエーション」を提供(支援)することにより、①個人にあわせた遊び・楽しさの提供、②暮らしを豊かにする環境作り、あるいは③生活の質(QOL)の向上、などに寄与することを挙げることができる¹⁾。

さらに、レクリエーションを支援(提供)する側とされる側、つまりは「支援者」と「生活者」という2つの視点からそれらを捉えるべく、近年では様々な実践的報告や研究法の紹介がなされてきた。特に前者において、筆者らは、将来支援者になるためレクリエーションについて学ぶ体育・スポーツ系学生を対象とし、レクリエーションを学ぶことで学生(以下、向支援者)はどのようなものを獲得し得るのか、「社会性」の獲得という

アプローチと、それらはどのようなカリキュラム(場面)により促進されるのかなどについて検証し、現在も継続的な課題を有している^{2) 3)}。また、古田ら(2008)は向支援者と幼児との交流授業の有用性を検討しており⁴⁾、犬飼ら(2008)は向支援者が地域活動へ参加し、地域からのフィードバック(生活者の声)を受ける学習効果について検討している⁵⁾。

上記のように向支援者や教材(カリキュラム)に着眼するものだけではなく、高齢者や介護施設利用者に対するレクリエーションの効果なども実践的に検証されている。

しかし、上述の研究に加えこれまでのレクリエーションに関する研究には共通する課題が存在することを指摘したい。つまり、レクリエーション支援(提供)の対象となる幼児(子ども)や高齢者、すなわち「生活者」が、“授業”や“活動”など一過性の関与ではない日常生活においてレクリエーションをどのように認識しているのか、あるいはそれらの程度についての考察に至っていないことである。特に、現状では青少年・中年層の

それについて言及されているものは少ないといえる。

レクリエーションの大衆化、レクリエーション運動の歴史的経緯については割愛するが、日レクは21世紀のレクリエーション運動の基本的課題として「レクリエーションのある生活」をすべての人々に保障していくこと、すなわち「レクリエーションの生活化」が、レクリエーション運動の使命であると謳っている⁶⁾。これらを成就させるため、レクリエーションの基本的な考え方、意義、あるいは「生活者」へのアプローチなどについては、レクリエーション関係者による全国研修会の開催や新たなテキストの開発などにみられるように、絶えず共有化を図ってきた。また、上述のようにレクリエーション支援の現場や研究者においても、「レクリエーションの生活化」の実現可能性について実践的、科学的なアプローチを模索している。しかし、それにはまず支援する対象となる「生活者」とレクリエーションとの関係性について検討しておく必要性があろう。

よって、日レクをはじめとするレクリエーション関連組織、支援者（向支援者）に加え、同時に「生活者」についても研究の対象とし、今後はこの三者の関係性について追究していくことが「レクリエーションの生活化」を検討していく上での必須条件となろう。

以上のことから、本研究では、多様化する現代生活に付随して変容していると考えられる「生活者」の意識において、レクリエーションがどのように認知され、どのように概念化されているのか、あるいはそのことの有無自体を明らかにすること、また、先行する支援方法や支援者養成などの課題に有益な資料とすることを目的とする。

2. 研究方法

(1) 調査対象属性および調査時期

本研究では、生活者を“市民”の範疇で捉え、F県F市の市民を対象に、2008年12月14日（日）にF市内の主要駅構内外において街頭調査を実施した。調査法は、調査員が調査票を直接渡し、その場で対象者から回答を得ている。300名を対象と想定し、結果、252名から回答を得ることができ、回答データに欠損の多くみられる者などを除外し、分析の対象を203名とした（有効回答率80.5%）。

サンプルの内訳は、男性が36.5%、女性が63.5%と若干女性が多い結果となった（表1）。また、前述したように、レクリエーション支援の

表1 対象者の内訳

		n	%
性別	男性	74	36.5
	女性	129	63.5
	計	203	100.0
年齢	19歳以下	45	22.2
	20歳代	96	47.3
	30歳代	23	11.3
	40歳代	10	4.9
	50歳代	10	4.9
	60歳以上	11	5.4
	欠損	8	3.9
計	203	100.0	
居住地	市内	61	30.0
	市外(県内)	59	29.1
	県外	83	40.9
	計	203	100.0
同居している家族構成 (複数回答)	親	99	48.8
	兄	24	11.8
	弟	12	5.9
	姉	16	7.9
	妹	21	10.3
	祖父母	16	7.9
	配偶者	37	18.2
	1人暮らし	59	29.1
	その他	10	4.9
レクリエーション協会の認知度	知っている	22	10.8
	知らない	181	89.2
	計	203	100.0

対象者として幼児（子ども）や中・高齢者と比較すると、青少年層の実践報告は少ないことから、本調査では青少年層を対象の中心に据えることとした。その結果、サンプルは20歳代が47.3%と最も多く、次いで19歳以下が22.2%、30歳代が11.3%となっている。以降の分析・考察においては、これらの年代の意識が特に反映されていることを注記しておく。

また、調査地が主要駅の構内ということもあり、F市以外でF県内や県外のサンプルもほぼ近い数字で抽出している。

現在同居している家族構成は、親（実家）が48.8%と最も多く、次いで1人暮らしが29.1%となっている。

(2) 質問項目構成

調査票は、主に以下の項目により構成されている。

- 1) 性別、年齢、居住地について訊ねる3項目
- 2) 現在同居している家族構成について訊ねる1項目
- 3) レクリエーションに対する印象（認識）を訊ねる33項目
- 4) 日常生活におけるレクリエーションの位置づけを訊ねる2項目（限定質問）
- 5) 日常生活に関する事柄を訊ねる2項目
- 6) 生活の質（QOL）に関して訊ねる3項目
具体的内容については、後述する。

(3) 分析方法

回収した調査票は、SPSS Statistics 17.0を用い、集計・分析（解析）を行った。手順としては、単純集計の後、レクリエーションに対する印象（認識）について検討している。また、日常生活におけるレクリエーションの存在に対する意識について、その認識程度と具体的場面の抽出を試みてい

る。

また、クロス集計分析と χ^2 検定により、日常生活におけるレクリエーションに対する意識と生活の質（QOL）など各種意識について比較・検討を行った。

3. 結果と考察

(1) 「生活者」のレクリエーションに対する意識構造

「生活者」の現在のレクリエーションに対する意識（以下、レクリエーション・イメージ）を把握するため、池田ら（2006）や神野ら（2006、2007）などの調査^{7) 8)}を参考に、32項目を設定した。先行研究ではイメージをワードとして自由記述する、もしくは該当するイメージを選択する多重回答などの手法が用いられているが、本調査ではより詳細な意識差を把握するため、「5.大変あてはまる」～「1.まったくあてはまらない」の間隔尺度を採用し、回答を求めている。

先行研究を参考に、用意された「レクリエーション・イメージ」について、レクリエーションの性質やそれ自体の定義づけと解釈する「質・定義」に関する意識（11項目）と、レクリエーションの機能性や価値と解釈する「機能・価値」に関する意識（12項目）の2つに加え、新たに、運動・スポーツ活動や時間など具体的事柄や場面と解釈する「事柄・場面」に関する意識（9項目）について、それぞれ単純集計し平均値化した結果を以下に示す（図1）。

「質・定義」意識については、「楽しい（4.33）」が最も高く、次いで「おもしろい（4.20）」であり、その他にも「うれしい（3.88）」などレクリエーションに対するプラスイメージと解釈できるものについては、高い数値を確認できる。また、レクリエーションは「大人むけ（2.84）」よりも「子どもむ

※ (R) は逆転項目

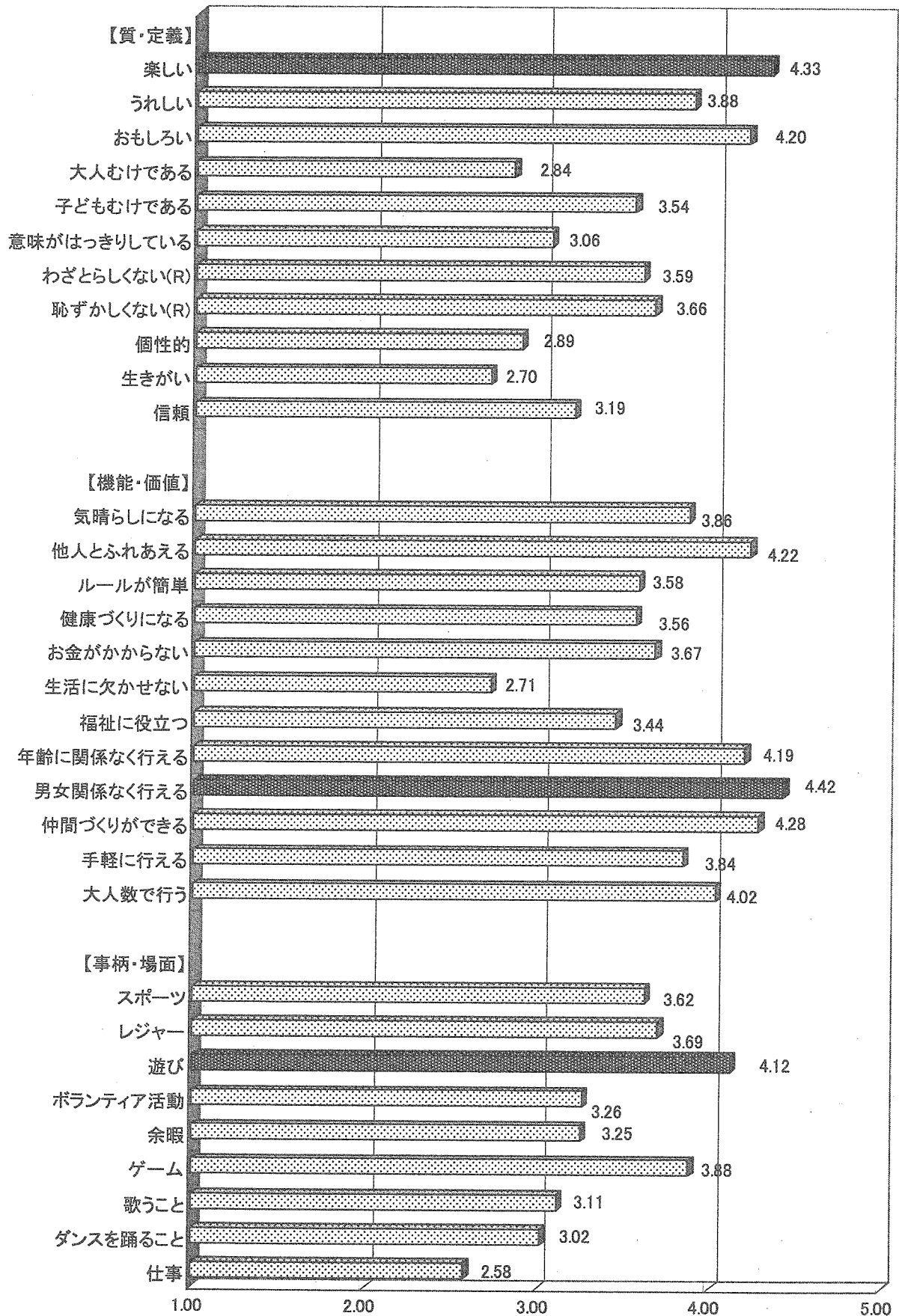


図1 レクリエーションに対する印象 (平均値、「5. 大変あてはまる」～「1. 全くあてはまらない」)

け(3.54)」と感じていることや「生きがい(2.70)」とは感じられていないことなどが明らかとなった。

サンプルが20歳代を平均とした層であることから、レクリエーションと「生きがい」という関連性はもとより、「生きがい」自体に意識が向いていない可能性も考慮できるが、青少年・中年層に対し、レクリエーションと「生きがい」をどのように結び付けることができるか、課題を確認することにもなった。

また、「機能・価値」意識については、総じて高い数値を確認することとなった。なかでも、「男女関係なく行える(4.42)」や「仲間づくりができる(4.28)」、「他人とふれあえる(4.22)」など、他者との交流や関係性構築に関する事柄が顕著である。一方で、「生活に欠かせない(2.71)」が最も低い値を示している。よって、レクリエーションの機能性や価値についての認識(あるいは評価)は高いものの、それらが日常生活と意識上結びついていないことも示唆される。

続いて、「事柄・場面」意識については、「遊び(4.12)」が最も高い値を示し、レクリエーション=遊びという場面が意識されている。また、ゲーム・ソング・ダンスにおいては「ゲーム(3.88)」は比較的高い数値を示しているが、「歌うこと(3.11)」「ダンスを踊ること(3.02)」に関しては、レクリエーションとしてはさほど認識されていないことがわかった。

(2) 日常生活とレクリエーションの関係性

前項ではレクリエーションに対する印象(認識)について、大きく3つの構成をもって確認した。前述したとおり、意識レベル(特に青少年層)ではレクリエーションは「生活に欠かせない」までに至っていないことが明らかになっている。

よって、実際、レクリエーションが自身の日常

生活にどのくらい存在するのか、その程度と、存在を認識していると仮定した場合、その場面や事柄はどのようなものであるのかについて検討する。

1) “レクリエーションの生活化”の主観的評価 -レクリエーションの存在認識-

“レクリエーションの生活化”に着眼した場合、現時点で、個人が意識するレクリエーションがどの程度日常生活に存在するかについて、つまりはレクリエーションの存在意識について、「1.かなり存在する」～「5.まったく存在しない」の5件法により主観的評価(認識)をもとに訊ねている(図2)。

「レクリエーションが日常生活に存在する」と認識している者(以下、存在有群)は全体の50.3%であった(「かなり存在する」と「少し存在する」の合算)。一方、存在をはっきりとは認識していないと解釈できる者(以下、存在無群)は49.7%であった(「どちらともいえない」「ほと

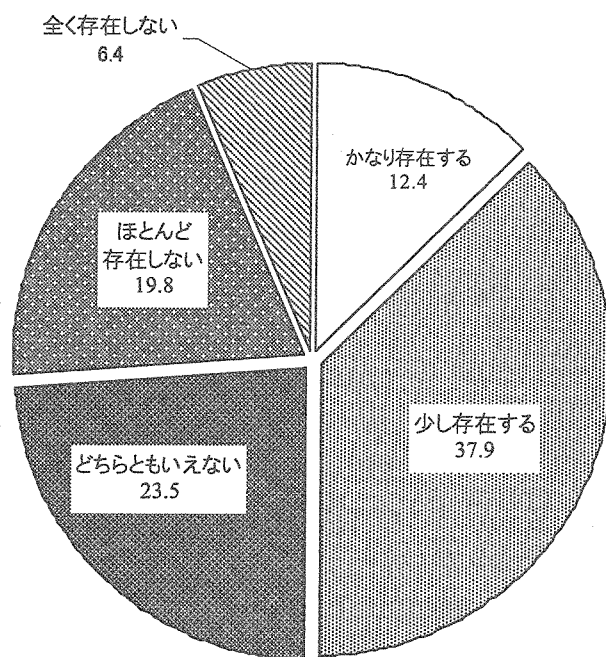


図2 日常生活におけるレクリエーションの存在意識(限定項目、%)

んど存在しない」「全く存在しない」の合算)。

「生活者」の半数がレクリエーションを自身の日常生活に認識していることが確認できる。

2) 日常生活におけるレクリエーションの具体的な場面

存在有群に対し、「あなたが考える“生活の中のレクリエーション”とは具体的にどのようなことを指しますか」という限定質問を設けた。回答は自由記述で求め、それらからキーワードを抜き出したものが表2である。

総じて、頻繁に用いられた単語は「友達」と「家族」であった。友人や家族と集まる、あるいは遊ぶといった場面が“生活の中のレクリエーション”とイメージされている。その他にも、個人差がみられ少数意見ではあるが、類似項目を並べて表に記している。

表2 日常生活におけるレクリエーションの具体的な場面 (自由記述から抽出)

no	項目	n	no	項目	n
1	友達と集まる	24	28	ベタンク	1
2	家族と過ごす	15	29	野球	1
3	仕事	6	30	ゴルフ	1
4	旅行	6	31	体操	1
5	生活すべて	1	32	走る	1
6	スポーツクラブ	1	33	散歩	2
7	サークル	1	34	運動	1
8	町内会	1	35	スポーツ観戦	1
9	コミュニケーション	4	36	ボランティア	4
10	楽しいと思うこと	1	37	趣味	3
11	絆	1	38	外食	2
12	ストレス解消	2	39	バーベキュー	1
13	部活動	1	40	まったり	1
14	学校	5	41	くつろぐ	1
15	学校の授業	5	42	ゆったり	3
16	子どもと遊ぶ	2	43	仕事終わりの時間	1
17	親戚と遊ぶ	1	44	布団で寝るまでの時間	1
18	仲間づくり	1	45	テレビ	2
19	ドライブ	1	46	読書	3
20	グラウンドゴルフ	1	47	音楽を聴く	4
21	ウォーキング	1	48	カラオケ	3
22	キャンプ	2	49	ピアノ	1
23	フットサル	1	50	プレイステーション3	1
24	ゴルフ	1	51	メール	1
25	ドッジボール	1	52	ミクシー	3
26	ボーリング	1	53	菜園	2
27	ソフトボール大会	1	54	庭いじり	1

なかでも、「メール」「ミクシー」「プレイステーション3」などが挙がっていることから、携帯電話、インターネットなどの情報通信やテレビゲームなどが、現代の青少年層のレクリエーションとして存在することも示唆される。

“時間”、“場所”、“事柄”、“感情(五感)”などレクリエーションとして生活の中で感じ得る項目は多岐にわたることが確認できるが、これらをより詳細に把握・分類化し、年齢層や個人に適した日常生活レベルでのレクリエーション支援とはどのような形態を有していくことになるのか、今後も継続的なデータ収集が必要となる。

(3) 「レクリエーションの生活化」と各種意識

前項では、日常生活におけるレクリエーションの存在意識について有群と無群に分類したが、その他の日常生活に関する各種意識について二群間の回答傾向を検討した。

1) 運動・スポーツ頻度との関連性

レクリエーションとの関連性が比較的強いと考えられる日常の「運動・スポーツ活動」について、ここ1年間の頻度を訊ねている。二群間で比較した結果、統計的に有意な差は認められなかった(図3)。また、レクリエーションを日常生活の中に認識していない者のほうが、定期的に運動・スポーツ活動を実施している傾向もみられる。いわゆる身体的、動的な活動を伴う「運動・スポーツ」とレクリエーションの関係性については、今回調査では確認できなかった。青少年層の意識する「運動・スポーツ」と高齢者層の意識するそれでは、強度や種目形態にも違いがあることを留意しておかねばならない。

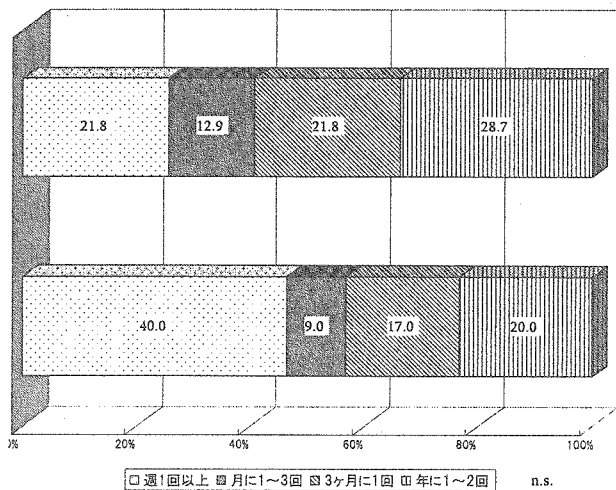


図3 レクリエーションの存在意識と「運動・スポーツ頻度」との関連性 (%)

2) 地域への愛着心との関連性

レクリエーションの事業展開については、個人はもとより市民や地域といったより広範囲への貢献を目指した方法について検討されている⁹⁾。同一あるいは異なる地域の仲間が共感し、つながりを有し広げていくこと、ひいては「地域への愛着心」の向上もまたレクリエーション支援の理念の1つと捉えられる。

そこで、「今、住んでいる地域に対して愛着を持っていますか」との問いについて、「1. 大変もっ

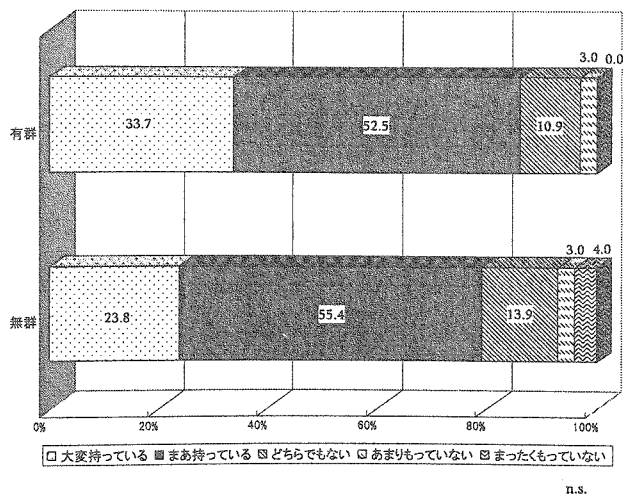


図4 レクリエーションの存在意識と「地域への愛着心」との関連性 (%)

ている」～「5. 全くもっていない」の5件法で回答を求めた。二群間で比較すると、両者の回答傾向には大きな違いはみられなかった。両者ともに地域への愛着心は高いことが確認できるため、より一層の高まりにレクリエーションがどの程度貢献できるか、あるいはどのようなレクリエーション支援がそれらを助長するかについて検討していく必要がある。

3) 生活の質 (QOL) との関連性

レクリエーションを支援することにより、「生活者」の生活の質 (QOL) を高めていくことがレクリエーション支援の理念であることは前述している。

よって、「生活者」の生活の質 (QOL) と、「レクリエーションの生活化」の関係性について、レクリエーションの存在意識の有無と QOL を測定する3つの質問項目をクロス集計分析し、二群間 (存在意識の有無) の回答傾向を有意差検定により比較・検討する。

まず、日常生活の満足度について「1. 満足」～「5. 不満」の5件法で回答を求めている。二群間で比較すると、有意な差は確認できなかったが、有群が若干の満足傾向を示している (図5)。

次に、現在の幸福感について「現在、あなたは幸福だと思いますか」との問いに、「1. 大変そう思う」～「5. まったくそう思わない」の5件法で回答を求めた。二群間で比較すると、1%水準の危険率で有意差を確認できた (図6)。すなわち、レクリエーションが日常生活に存在すると意識している者ほど、幸福感を感じていることが示唆される。

最後に、「『生きがい』や『生活のほり』、「いきいきと生きているな」と感じることがありますか」との問いに、「1. 大変そう思う」～「5. まったくそう思わない」の5件法で回答を求めた。二

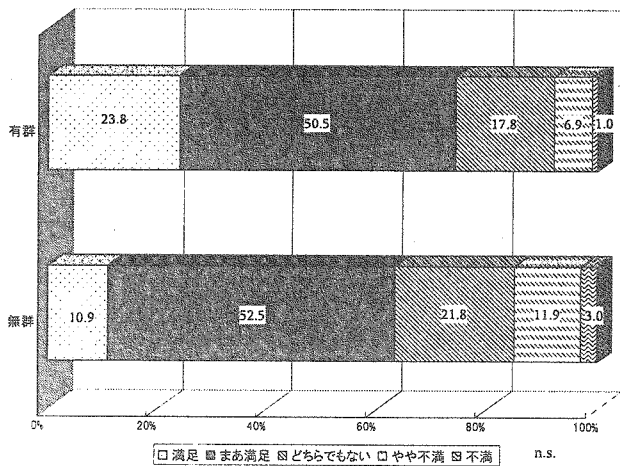


図5 レクリエーション存在意識と「日常生活満足度」との関連性 (%)

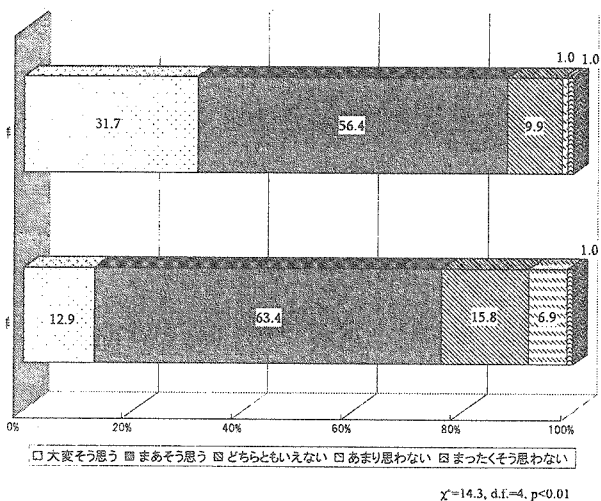


図6 レクリエーション存在意識と「幸福感」との関連性 (%)

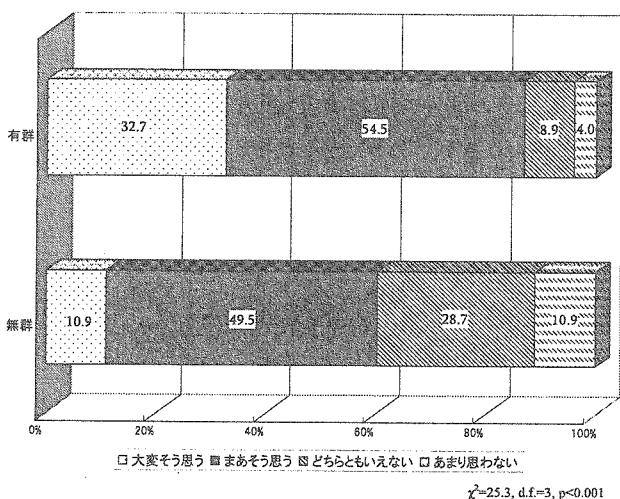


図7 レクリエーションの存在意識と「生きがい、生活のほり、いきいき感」との関連性 (%)

群間で比較すると、0.1%水準の危険率で有意差を確認できた(図7)。前述したように、主観的にはレクリエーションを「生きがい」として捉える(認識)は低いことが確認できているが、その他日常生活における「生活のほり」や「充実感」の獲得とレクリエーションの存在意識との客観的な分析・比較をしてみると、レクリエーションが日常生活に存在すると意識している者ほど、それら「生活のほり」などを感じて得ていることとなった。

4. 要約

本研究では、①レクリエーションに関する先行の実践報告や研究において、その主軸がレクリエーション支援の開発やその効果測定、支援者養成などに傾倒していることから、支援の対象である「生活者」のレクリエーションに対する意識や日常生活との関連性について脆弱性を感じ得たこと、また同時に、②“レクリエーションの生活化”を推進していくうえで、「生活者」(地域住民)を対象とした基礎資料が乏しいこと、などから「生活者」を対象としたレクリエーションに関する意識調査を試みた。特筆すべきは、その対象者を研究(実践報告)の対象として数が乏しい「青少年層」を中心としたことである。

結果、得られた主な知見は以下のとおりである。

- (1) レクリエーションに関する印象(認識)について、「質・定義」「機能・価値」「事柄・場面」の3領域からなるイメージ・タームを設定し、あてはまる程度を5件法により測定した。特に、「機能・価値」意識は「男女関係なく行える」など、ほぼすべての項目が高い値を示したが、「生活に欠かせない」が顕著に低い値を示していることから、レクリエーションの機能性や価

値についての認識（あるいは評価）は高いものの、それらが日常生活と意識上結びついていないことも示唆された。

(2) 「レクリエーションが日常生活に存在する」と認識している者（以下、存在有群）と存在をはっきりとは認識していないと解釈できる者（以下、存在無群）は、ほぼ同数であった。

(3) 存在有群については、友人や家族と集まる、あるいは遊ぶといった場が「生活の中のレクリエーション」とイメージされている。

(4) 日常生活におけるレクリエーションの存在意識と、その他の各種意識との関連性について二群間（存在の有無）の回答傾向により比較・検討した結果の主要項目を以下に列挙する。

①無群（レクリエーションを日常生活の中に認識していない）のほうが、定期的に運動・スポーツ活動を実施している傾向がみられた。いわゆる身体的、動的な活動を伴う「運動・スポーツ」とレクリエーションの関係性については、今回調査では確認できなかった。

②有群、無群ともに「地域への愛着心」は高いことが確認できるため（有意差無し）、より一層の高まりにレクリエーションがどの程度貢献できるか、あるいはどのようなレクリエーション支援がそれらを助長するかについて検討していく必要がある。

③日常生活の満足度について、有意な差は確認できなかったが、有群が若干、満足傾向を示している。

④有群（レクリエーションが日常生活に存在すると意識している者）は、日常生活において幸福感を感じていることが示唆された。

⑤「生活者」は、主観的にはレクリエーション

を「生きがい」として捉える（認識）は低いことが確認できたが、その他日常生活における「生活のほり」や「充実感」の獲得とレクリエーションの存在意識との客観的な検討を試みると、レクリエーションが日常生活に存在すると意識している者（有群）ほど、上述した感情を抱えていることが統計上、有意に示された。

以上のことから、「生活者」に求められる“レクリエーション支援”とは、「レクリエーションの生活化」の視点からみても様々な形態を有する可能性があり、またそれは非限定・非特定のなものであることも示唆される。よって、今後は「生活者」をより詳細にセグメントし、日常生活やレクリエーションに関する意識全般について、量的データとともに質的なアプローチを用い抽出していくことが必要となろう。

また、対象者の基本的特性として、（都道府県、または区市町村）レクリエーション協会への認知度がかなり低い傾向にあることも今回調査で示唆された点の1つである（表1）。レクリエーション関連組織・団体の推進する活動を一部の「生活者」に限らず、より認知・理解を促していくこと、あるいはその必要性自体についても課題の範疇となる。

さらに、本研究には様々な制約が存在した。調査法が街頭調査であることから、一部地域のみデータであること、統計処理に堪え得るだけの設問を十分に用意できなかったことや、対象として青少年層を中心としたため、その他の年齢層の意識が反映されたデータではないということなどから、複雑な解析を避け、単純集計やクロス集計などに限定し考察を進めた。

今後は、精選した質問項目の設定、調査法の検討や標本領域の拡大が研究継続上の課題となる。

謝辞

本研究の調査に多大なるご理解を頂き、ご協力くださった回答者の皆さま、調査員としてアンケートの配布・回収にご尽力頂いた福岡リゾート&スポーツ専門学校の学生の皆さま、そして、本研究にご理解を頂き貴重な研究費を交付して下さった財団法人日本レクリエーション協会、各位に、末尾ながら深く感謝の意を表する次第である。

5. 引用・参考文献

- 1) レクリエーション支援の基礎—楽しさ・心地よさを活かす理論と技術—、財団法人日本レクリエーション協会：25-31、2007
- 2) 神野賢治・西本夏枝・谷口勇一、レクリエーション教育の副次的効果に関する社会学的研究—レクリエーション資格認定過程受講生の「社会性」形成に着目して—、財団法人日本レクリエーション協会、レジャー・レクリエーション研究所、自由時間研究 29：22-33、2006
- 3) 神野賢治・谷口勇一・吉田実央、レクリエーション支援者養成に関する実証的研究—対人関係スキル獲得の“気づき”とその場面—、財団法人日本レクリエーション協会、レジャー・レクリエーション研究所、自由時間研究 33：21-33、2008
- 4) 古田康生・西本夏枝・岡本昌代・篠木勝、保育学生における幼児の身体理解力を深めるレクリエーション授業の試み—幼児との運動遊びを中心とした交流授業による効果—、同上書 3)：43-51
- 5) 犬飼己紀子、塩沢敏樹、学生の地域活動参加と学習効果—元気アップ親子セミナー事業への参加を通して、前掲書 3)：107-112
- 6) 前掲書 1)：24
- 7) 池田孝博、土井眞信、金崎良三、山田力也、田崎伸子、堤公一、課程認定校におけるレクリエーション資格取得希望者に関する調査研究 (2) —テキスト・マイニングによる資格イメージに関する記述の分析—、前掲書 2)：12-21
- 8) 前掲書 2)
- 9) 前掲書 1)：166-169
- 10) 財団法人日本レクリエーション協会ホームページ <http://www.recreation.or.jp>