

レクリエーション活動の意義に関する一考察

奥野孝昭・大西敏浩・吉田祐一郎

1. はじめに

(1) 研究にあたり

レクリエーションには、心身の活性を高め、人と人とのコミュニケーションを促進するという社会的にも大きな効果がある。このレクリエーション活動を行うことで、楽しさや喜びを提供し、そこから利用者の生きる意欲を導き出したり再生したりすることができる。このため、社会福祉や保育、介護の場面でも積極的に活用されている。

本学ではこれらのことを踏まえ、大学、人間福祉学科の4年制の課程で社会福祉士または保育士、2年制の短期大学部の課程で介護福祉士の資格を取得しようとする学生に対して、以下の要件で公益財団法人日本レクリエーション協会公認のレクリエーション・インストラクター資格を付与している。

[人間福祉学科 社会福祉専攻 2009年度以降入学生]

種別	科目名	単位数
共通教育科目	レクリエーション論	2
専門教育科目	社会福祉援助技術現場実習指導B	2
	レクリエーション活動援助法Ⅰ	1
	レクリエーション活動援助法Ⅱ	1
協会指定事業参加	大阪府レクリエーション協会主催等の事業参加 (2回以上)	

[人間福祉学科 保育専攻 2011年度以降入学生]

種別	科目名	単位数
共通教育科目	レクリエーション論	2
専門教育科目	小児体育Ⅰ	1
	保育実習Ⅰ(施設)	2
	保育実習Ⅰ(保育所)	2
	保育レクリエーション活動援助法	1
協会指定事業参加	大阪府レクリエーション協会主催等の事業参加 (2回以上)	

[短期大学部生活ナビゲーション学科 ライフケア専攻 2012年度以降入学生]

種 別	科 目 名	単位数
共通教育科目	レクリエーション論	2
専門教育科目	介護実習指導	10
	アクティビティケア	1
人間福祉学科 健康福祉専攻 専門教育科目	レクリエーション活動援助法Ⅱ ※社会福祉専攻の授業を科目履修する	2
協会指定事業参加	大阪府レクリエーション協会主催等の事業参加 (2回以上)	

どの学科専攻にも共通しているのは、基礎理論を学ぶ講義科目である「レクリエーション論」に加え、実技科目「レクリエーション活動援助法」等のレクリエーション実践を学ぶ授業および学外での大阪府レクリエーション協会主催事業への参加である。筆者は、そのなかで学生自身が効果的なレクリエーション支援を行えるようにレクリエーション教育を行っている。

本学においては、「レクリエーション・インストラクター」資格を該当学科・専攻学生が目指す社会福祉士、保育士または介護福祉士という資格に、付加価値を付けるものとして位置づけている。すなわち、社会福祉実践や保育実践を行う者が、レクリエーションを対象者支援のための道具（手段）として効果的に活用してもらうことを主眼として教育にあたっている。

筆者は、2008年にレクリエーション・インストラクターという基礎資格を取得した学生（卒業生）の追跡調査を行い、主に資格取得の活用度を調査した¹⁾。レクリエーション・インストラクター資格は、2年毎の更新制であることから、その更新に関しては卒業生が現在行っているレクリエーション支援のあり方に左右されるのではないかと予測した。

しかし仮説に反して、結果として積極的にレクリエーションを社会福祉や保育、介護の現場で活用している卒業生の方が資格を更新していない傾向があることがわかった。彼らはレクリエーション・インストラクター資格を取得したことにより、新たに知りえた社会資源などを効果的に活用していた。そして、レクリエーションやレクリエーションを用いた支援に関する情報を公益財団法人日本レクリエーション協会の関係団体以外でも入手することが可能になったことが更新をしなかった理由の一つに挙げられていた。また、そうした卒業生たちは、現在のレクリエーション支援に関して自主的に研鑽を積み、自信を持って活動していることなども、聞き取りやアンケートの自由記述から読み取ることができた。

一方、現在社会福祉現場等で実際にレクリエーションを担当していない卒業生の方が、更新する傾向にあった。その理由としては、その資格を履歴書に書くことで得られる効果を期待していることや、せっかく取得した資格なので失効してしまうのはもったいないという理由で更新していることがわかった。

つまり、レクリエーション・インストラクターの資格を更新しているか否かは、現在の活動においてレクリエーションを積極的に活用しているかどうかを表すバロメーターではないという結果となった。

(2) 研究の目的と方法

では、私たちが学生に対してレクリエーション教育を行ってきた効果とは何であろうか。学生の中でレクリエーション教育を通じて何がどのように変化してきたのであろうか。

今後の研究の展望としては、レクリエーション支援を学ぶことで得られる「成果」を分析していきたいと考えた。レクリエーションを学生が実践することで得られるものというものを整理し、その教育効果はいかなるものであるかについて研究することは、解明する価値の有る課題（研究テーマ）と捉えている。

そのためには、まずレクリエーション活動とは何かという本質について論じなくてはならないと考えている。それは、一般的なレクリエーションへの理解はあくまで「暇なときにする娯楽」であり、「生産性のないもの」と考えられるためである。これらの意見に対してレクリエーション活動の意義を捉える際、レクリエーション活動の価値を十分掘り下げずして、そのための教育の価値を論ずることはできないと考えた。

そこでまず、レクリエーションの歴史を整理し、レクリエーション活動の意義を明らかにしていきたい。そして、レクリエーションの現状と課題について考察を加えていく。

2. レクリエーションの歴史

(1) レクリエーションの歴史

レクリエーションそのものはどのように誕生し、発展してきたのであろうか。

ここではレクリエーションに関わる代表的な学説を二点提示する。一点目は、17世紀の哲学者であるコメニウス（J.A. Comenius）がラテン語で書いた著書『大教授学』（1657年）である²⁾。この著書の中でコメニウスは、レクリエーションについて取り上げ、レクリエーションは授業の後の休養と次の授業のための元気回復の時間としてその重要性を強調したことがあげられた。『大教授学』は近代教育の土台になった図書としてヨーロッパ各国で広く読まれ、いずれも「学校の休み時間」として定義されている。この休み時間こそが「レクリエーション」であり、そのためヨーロッパ語のレクリエーションの最も古い語義は「学校の休み時間」と言うことである。

もう一つの学説として、17世紀のイギリスの哲学者であるジョン・ロック（John Locke）が、『教育に関する考察』（1693年）の中で、「気晴らし（レクリエーション）は、怠けているのではなく、仕事をかえて、疲れている体の部分を休ませる事だ」と述べたことがあげられる。その具体的なプログラムとして、園芸や木工などの手仕事を推奨している。コメニウスやロックの指摘は、レクリエーションを教育的に意味のある遊びとして理解する源流であると言える。

次に、レクリエーションの実質的な内容が「遊び」であることから遊びを基盤としたレクリエーションについて整理する。遊びにおける活動を捉えた源流は、18世紀中旬に子どもの自由を尊重して遊びの独自の価値に目を向けたルソー（J-J.Rousseau）であり、その著書『エミール』において遊びの教育論を記した³⁾。

それを受けて、19世紀前半に幼児の成長にとって遊びが決定的に重要であるという見地から、フレーベル（F.W.A. Fröbel）は世界で最初の「キンダーガルテン」（Kindergarten：子どもたち

の庭=幼稚園)を創立した。その詳細は、フレーベルの著書である『人間の教育』に記されている⁴⁾。フレーベルらの教育論の中で「遊び」の重要性が強調され、19世紀には遊びは教育の不可欠の同伴者であるという認識が広くいきわたるようになった。

19世後半には、心理学の領域からも遊びについての研究が活発化し、遊びの意味づけについて諸説が登場した。この中でスペンサー(H.Spencer)は「余剰エネルギー説」を唱え、遊びは生命体として持つ現実の生存競争で費やされるエネルギーで余ったものが遊びに向けられると説いた。またグロス(K.Groos)は、「生活準備説」を唱え、教育の目的は子どもの遊びや教育の目的は将来の社会生活に対する準備をすることにあると示した。またラザルス(Lazarus, R.S.)は「リラクセーション説」を唱え、余剰エネルギー説に対して、遊びは不足したエネルギーを回復するための休養や気晴らしであるとした。これは現在のレクリエーションの見方に近いと言える。

20世紀中旬には、これらの心理学的な枠を超えて、遊びをより広汎な文化論から捉えたのがオランダの文化史ヨハン・ホイジンガ(J.Huizinga)である。その著書『ホモ・ルーデンス』の中で、「あらゆる文化は遊びの中で、遊ばれるものとして生まれた」と主張し、遊びこそ人間の生活と文化を根底で支えるものとした⁵⁾。これは、遊びの位置を一気に高めたこの言説は、その後の遊びやレクリエーションの理論に大きな影響を与えた。

一方で、19世紀後半の海外でのレクリエーション運動の原点となった、1885年のアメリカの「プレイグラウンド運動」(Playground Movement)も、フレーベルの思想的影響のもと、遊びを青少年の健全育成の方法として展開したものである。プレイグラウンド運動により子どものための最初の組織的な野外遊戯センターがボストンに創設され、そしてマサチューセッツ緊急・衛生協会(Emergency and Hygiene Association)の協力のもと、パーメンターストリートの教会学校の庭に大きな砂山が作られることとなった⁶⁾。こうして学校教育においても遊びとレクリエーションに大きな位置が与えられるようになっていった。

(2) 明治維新後の日本におけるレクリエーションの発展過程

次に、日本の教育分野のレクリエーションはどのように歴史的に発展してきたかを捉えていく。

わが国の明治維新後の近代教育の導入の中で、「遊戯」は重要なテーマであった。今日、最もポピュラーな学校行事である「運動会」の始まりは、1847年に海軍兵学寮で行われた「競闘遊戯会」とされている⁷⁾。勉強の余暇に「遊戯」をする機会を作り、生徒を楽しませて勉学の一層の進歩を図るのが、その意図であった。これはまさに、レクリエーションの発想そのものである。当時は「遊戯」という語が、スポーツやゲームを含む幅広い意味で用いられている。

他方、1880年には日本においてYMCA運動が導入され、このことから日本においてスポーツ活動や遊戯の教育的価値が説かれた。この活動では20世紀に入り、アメリカからバスケットボールが紹介されたことや、フォークダンスやキャンプのようなレクリエーション活動の普及にも取り組まれた⁸⁾。これらの活動で大正中期以降に、都市で働く勤労青少年に対して、活動写真(映画)や、幻灯、お話、ゲーム、歌などを内容とするレクリエーション・プログラムの

提供が行われた。また1923年の関東大震災の後には、各地の児童遊園において、子どもたちに対してレクリエーション指導が積極的に行われた。

その後、世界レクリエーション会議（世界厚生会議）の日本誘致の目的のため、1948年4月には「日本厚生協会」（現在の公益財団法人日本レクリエーション協会の前身）が創設された。その「厚生」の用語は当時の日本での「レクリエーション」に当てられた訳語であった⁹⁾。そうして「厚生運動」（現在のレクリエーション運動）の名の下に、国民の体力や精神力を含めた「人的資源の向上」¹⁰⁾を目指して、職場や地域などにおいて運動や休み時間を利用した文化活動などが進められた。

（3）日本におけるレクリエーション支援の考え方の導入

このように歴史上においてレクリエーションは、遊びを中心とした展開として進められてきた。またレクリエーションは生活時間の中での自由な時間の自発的な活用であると言える。これに関連し、ダーキン（R. Dakin）は「レクリエーションとは、仲間と共にする遊戯活動である。（中略）交友を助け、親和の精神を発達させ、緊張を解きほぐす機会を与えて、誰もが快適な気分と幸福感を取り戻すように図るものである」¹¹⁾と定義している。この指摘からも、他者から押しつけられ、望んでいない事をさせられるという活動ではレクリエーションと言えず、レクリエーション活動では楽しさを感じられることが求められる。また、レクリエーションは本来、自ら発見することが求められると考えられる。一方で、もしこれを他者から提供しようとするなら、アセスメントの結果、レクリエーションを行う人の意向に添って、プログラムを提案し、主体性を損なわない形で必要な助力を行うことでなければならない。このことから、現在ではレクリエーションは「指導」するものではなく、「支援」すべきものと考えられる。

一方、第二次世界大戦後、レクリエーション運動が提唱された当時は、「レクリエーション指導」という言い方が一般的で「指導者養成」が最大の課題とされていた。その背景となった経緯として、ニブロ（Winfield P. Niblo）による「スクエアダンス」の取り組みがあげられる。ニブロは連合軍最高司令官総司令部（GHQ）の民間情報教育官として来日し、長崎軍政府教育官として赴任中の1946年12月、長崎市にある長崎県民事部の建物で、小学校の教師らにアメリカで発祥した「スクエアダンス」の指導を行った。このスクエアダンスでの軽快な音楽に乗って楽しく踊るレクリエーションは、軍国主義に疲れた教師たちの心に響き、その後スクエアダンスは周辺の県に広がっていくこととなった。そうして1947年9月には九州各県の体育指導者が集まってスクエアダンスの講習会が開催され、翌10月に金沢市で開かれた第1回全国レクリエーション大会で、ニブロから直接指導を受けた長崎・大分の参加者がスクエアダンスの実演をすることで注目を集めることとなった。これらの活動の背景もあり、文部省はスクエアダンスをレクリエーション活動の実践種目として取り上げることとなり、1948年には全国講習会が開かれている¹²⁾。

レクリエーションはアメリカ仕込みの新しいプログラムという認識で、わが国ではその価値や具体的な内容が必ずしも十分には理解されていなかった。したがって、レクリエーションの意味と価値を説き、人々を「啓蒙」することがレクリエーション運動の目標であった。そうし

た状況のもとでは、レクリエーション指導が必要であり、このスクエアダンスは実際に大きな効果をあげており、レクリエーションの意義があった。しかし、その後の高度経済成長期における国民生活の発展とともに生活のゆとりが拡大し、自由な時間の可能性も広がっていった。またレクリエーションの楽しみを他者から教えてもらうのではなく、自らの意志で楽しい活動を探求することも日常化していった。このようにレクリエーションは時代の変化に対応した方向転換を余儀なくされたのである。

このような時代の流れから、1973年に日本レクリエーション協会は、以下のスローガンを発表した¹³⁾。

「レクリエーションは人間の生きる喜びです

- ①レクリエーションで健康を高め、うるおいのある生活を築こう。
- ②レクリエーションの輪を地域に広げ、住みよい町をつくろう。
- ③よりよいレクリエーション環境をつくるためにたちがらう。」

この日本レクリエーション協会のスローガンにおいて、レクリエーションの根源的な意味を「生きる喜び」として定式化し、それを実現する具体的な方策として、「心身の健康づくり」「まちづくり」「環境づくり」と定めたのである。それはレクリエーションの実技指導者（いわゆるゲーム・ダンス・ソングを中心とした集会型レクリエーション・リーダー）ばかりでは時代に即応した運動の展開ができないという認識に立ち、これによりレクリエーション運動を社会的に認知させようとし、指導者養成から支援者養成に力点をおいたのである¹⁴⁾。

このように、レクリエーション活動の育成者としての「ワーカー」をつくることが提唱された。ワーカー論はこの頃より盛んとなり始めた社会福祉領域（主に高齢者対象）のレクリエーション活動を念頭に置いて構想された。それは社会福祉活動は、基本的に援助・支援の体系であり、レクリエーションについても当然、生活支援の一環であるという考え方があったからである。

ワーカーとして具体的になったのは、1974年から始まる「高齢者レクリエーション・ワーカー養成セミナー」である。このこともあり福祉の現場では、与えられた「レクリエーションの時間」におけるグループ・レクリエーションの展開が活動の中で大きな位置を占めることと至ったのである。

さらに、1977年からは「コミュニティ・レクリエーションワーカー養成セミナー」が開始された。それは身近な地域社会において、レクリエーションの支援活動を展開することを期待され、実技指導から一歩抜け出して、「まちづくりとレクリエーション」を基本の視点としながら、クラブの育成、イベントの企画、関連団体の連携など、レクリエーションの場づくりを活動の中心とすることが目指された。この中で毎年、各地の実践事例が集められ、日本レクリエーション協会の「モデル地区」を設定するなど、地域にレクリエーションを根づかせ、その後の市町村レクリエーション協会設立へと発展していくこととなった¹⁵⁾。

（４）３つのレクリエーション・ワーク

こうした経緯で進められたレクリエーション支援について、支援の基盤となる理論（支援論）が形成されていった。また支援論を土台とするレクリエーション指導の体系は、1980年に定め

られた「レクリエーション指導者養成のための大綱」にまとめられた。そこでは、レクリエーション指導とは「レクリエーションを可能にするさまざまな文化財（レクリエーション財）と、レクリエーションを行おうとする人々（レクリエーション主体）との間に立って、両者を結びつけ、レクリエーション主体が多様なレクリエーションを自ら実行できるように、素材の提供、技術の指導、活動の援助を行うことである」とした。

さらに、1988年になると大綱は全国的な論議の上に立って見直しが進められ、本格的に「指導論」から「支援論」への転換を図ることとなった。すなわち、レクリエーション指導とは、「人々のレクリエーションの自立を支援し、レクリエーションのための環境整備を進める総合的な援助活動である」と再定義され、支援論が明確に表明されている。また、この大綱から、レクリエーション指導を以下の3つの「レクリエーション・ワーク」に分け、それらが総合されたものとする支援体系が打ち出された。

〈レクリエーション・ワークⅠ（集団を介した支援）〉

- ・グループ・レクリエーションの場面を中心に、集団のパワーを引きだし、人々の生きる喜びや交流の楽しさを作り変える。

〈レクリエーション・ワークⅡ（個人への直接の支援）〉

- ・個人への余暇情報の提供や余暇生活の進め方についての相談などによって、レクリエーション生活の自立を援助する。

〈レクリエーション・ワークⅢ（レクリエーションのための社会システムの整備）〉

- ・レクリエーションを生活に根づかせるために、組織づくりや環境整備などの社会的条件を整えるための活動（運動）を行う。

3. レクリエーション資格の歴史

(1) レクリエーション資格の誕生から現在までの流れ

戦後全国的に広がりを見せていた「スクエアダンス」は、それまで男女が同じ所にいることすら禁じられていたものが、自然な形で一緒になって（手をつないで）行うものであり、男女同権を象徴するものであった。また、教育視察団の一員としてアメリカから来日したワルター・A・コックスの「人生を豊かに楽しく、建設的に」を合言葉に、余暇善用の新しいスタイルを啓蒙・普及することがレクリエーション運動の目的ということから、必然的にレクリエーション運動の担い手としての指導者養成が求められるようになった¹⁶⁾。

この流れを受け、日本レクリエーション協会は、1951年に「レクリエーション指導者検定制度」を発足させた。発足主旨には「レクリエーションが健全に進展するためには、たくさんの指導者が、全国到る所で盛んに良い指導をするものでなければならない。良い指導者はレクリエーションをよく理解し、指導する能力を一つ以上持っていなければならない。現在、良い指導者は全国にいるはずで、実際指導に従事していると考えられる。これらの人々がその良い資質を公の機関によって認定され、その証明をもって指導を行えば更に有効であろうし成果も挙る」と述べられている。このような経緯で「レクリエーション指導者」資格が誕生した。

1962年には、検定規定が改訂され、「初級指導者」と「上級指導者」²⁾の2階梯になった。レクリエー

ション指導者資格が誕生して10年以上経過し、指導者数の増加とともに、ベテランと新人の指導力の格差が出てきたことにより¹⁷⁾階梯になった。

1973年には、指導者養成カリキュラムをより詳細に示し、「2級指導者」「1級指導者」「上級指導者」の3階梯になった。「初級指導者」数の増加とともに「上級指導者」との指導技術の差が顕著になったため、その中間的な資格が求められるようになったためである¹⁷⁾。

1993年、「人材養成マスタープラン」と「公認指導者資格認定規定」を施行した。これにより「余暇生活開発士・相談員」資格の誕生と、生涯スポーツ指導者としての位置づけや介護福祉士養成での「レクリエーション指導法」の必修化など、領域ごとの専門資格制度に転換を求められるようになったのである。「レクリエーション・インストラクター」を基礎資格に定め、専門資格として「余暇生活開発士」「余暇生活相談員」「レクリエーション・コーディネーター」「福祉レクリエーション・ワーカー」「グループレクリエーション・ワーカー」の5種類を加えた。それとともに、それまでの上級指導者、1級指導者は、新「レクリエーション・コーディネーター」への移行が求められ、2級指導者は、新システムの「レクリエーション・インストラクター」に名称が変更された。1996年には、大半の旧上級・1級指導者は「レクリエーション・コーディネーター」への移行を完了している。

その後、余暇生活相談員とグループレクリエーション・ワーカー養成が廃止され、現在のそれぞれの有資格者数は、「レクリエーション・インストラクター」は73703人、「レクリエーション・コーディネーター」は2777人、「福祉レクリエーション・ワーカー」は6482人、「余暇生活開発士」は1118人(2012年3月31日現在)¹⁸⁾となり、8万人以上のレクリエーション有資格者が、全国各地それぞれの領域で活躍している。

このようにレクリエーション資格は、時代の流れと共に、国民の意識が変化し、求めるものが多様化する中、時代に合った資格に発展することとなった。

(2) 「余暇生活士・相談員」誕生の背景

「余暇生活開発士・相談員」の養成は、1993年の人材養成マスタープラン策定前の、1991年4月かを始められていた。その背景として、1983年に「東京ディズニーランド」が開業して以来、テーマパークブームが起こっていたことがある。それに加えて、1987年5月に「総合保養地域整備法(リゾート法)」が制定され、余暇時間の拡大に対応するリゾート開発が進み、国民の余暇意識が高まっていたことが養成の理由である。その表れが、1991年3月11日の朝日新聞夕刊のトップに、「日本レクリエーション協会が、余暇生活開発士と相談員の養成のための通信教育を始める」という旨の記事が掲載された。その記事の掲載によりおよそ1500件もの問い合わせの電話が全国から殺到し、日本レクリエーション協会事務局の機能が麻痺状態に陥ったとのことである¹⁹⁾。これは定年を迎えた人、あるいは数年後に定年を控えたサラリーマンが、これまでの人生の中で蓄積した知識や技術を定年後の余暇時間に生かし、生きがいのある定年後の人生を望んでいたからである。

1995年には全国組織である「日本余暇開発士相談委員会(日本余暇会)」が結成され、各都道府県に支部ができ、余暇生活の充実と余暇生活の整備のため「余暇環境調査」を始めた。こ

の取り組みは新聞やテレビのマスコミにも取り上げられ、国民の関心が高まっていった。バブルが弾け長期不況が続いた2000年以降は、余暇に対する関心が低下し、資格取得者はピークを過ぎ、「余暇生活相談員」養成は廃止され、「余暇生活開発士」の一本になった。しかし、それまでの集団に対しての指導というイメージが強かったレクリエーション資格が、個人の余暇生活の充実を目指し、個人に対して直接支援する支援法は、福祉・地域等などの領域でのレクリエーション支援に生き続けており、現在も地道に全国各地で活動を続けている。

(3) 「レクリエーション・コーディネーター」誕生の背景

1998年、文部省（当時）の「スポーツ課」は、「生涯スポーツ課」と「競技スポーツ課」に分離され、日本レクリエーション協会は生涯スポーツ課の管轄となった。その延長上に社会体育指導者の公的認定の課題があった。そして日本体育協会をはじめ各団体が養成しているスポーツ関連の指導者を国が認定し、権威づけするというバックアップを図る構想である。日本レクリエーション協会にも「レクリエーション指導者」の認定の打診があったが、双方のレクリエーションに対する認識の相違点があった。文部省の発想では、レクリエーションはスポーツの一分野であり、「遊戯・ゲーム指導」という「種目」にあたるという解釈である。一方、日本レクリエーション協会は、レクリエーションはスポーツの中の種目ではないという認識であった。そこで、レクリエーション実技の指導とともに、クラブの運営やメンバーの交流を進める世話役及びマネージャー的役割も含めて「レクリエーション指導者」の認定を申請した。数年間にわたる交渉の末、「レクリエーションは種目ではない」ということだけは認められ、種目にこだわらない「共通の指導者」の枠に「スポーツ・プログラマー」と並び、「レクリエーションに関する指導者」として加えられることになった。

「レクリエーションに関する指導者」の役割については、体育局通知の中で「各年齢層の国民に対し、適切なレクリエーション活動ができるよう、相談及び指導・助言を行うとともに、レクリエーション活動の組織化及びその育成ならびに運営に関する指導・助言などができること」と示された。

そして、1993年4月1日付の文部省告示第49号により、日本レクリエーション協会は、文部大臣認定の社会体育指導者の知識・技能審査事業として「レクリエーションに関する指導者」の事業団体として正式に認定を受け、日本レクリエーション協会が賦与する称号は「レクリエーション・コーディネーター」ということになった²⁰⁾。

その後、レクリエーション・コーディネーターは文部省より認定を受けて、順調に養成が進んでいった。ただし、時代の流れの中、社会体育指導者認定も規制緩和の中で見直しを迫られ、2005年には認定制度が廃止され、元の民間資格に戻ってしまった。文部大臣認定のレクリエーション・コーディネーターは、レクリエーションの考え方や技術を身につけた「生涯スポーツの指導者」として進んでいたが、認定制度廃止後は、当初示されていた役割である「レクリエーション活動の組織化及びその育成ならびに運営に関する指導・助言」に力点を置き、レクリエーションに関する様々なマネジメントができるコーディネーターとして、レクリエーション運動を進める中心的な存在となり、全国組織の「全国レコ・ネット」を始め、それぞれの地域で

中心的な存在として、全国各地で活躍している。

(4) 「福祉レクリエーション・ワーカー」誕生の背景

少子高齢化時代を迎え、寿命の伸びは、労働が価値の源泉であったライフスタイルを修正し、労働以外の生活場面に関心を向けて新たなライフスタイルを創ることが課題となった。このことは、「よりよく働くために」存在価値を認められたレクリエーションにも根本的な転換を迫ることとなった。働くための元気を回復することがレクリエーションの目標ではなく、「よりよく生きる」ことを具体化することにこそレクリエーションの意味があるという捉え方が前に出てきた。

このような福祉レクリエーションの考え方の土台となるのは、アメリカで制度化されている「セラピューティック・レクリエーション」である。セラピューティック・レクリエーションは、1950年代後半にアメリカで使われ始めた言葉である。アメリカでは、このための資格が制度化されており、日常的に使われ浸透している言葉である。日本では、介護福祉士養成が始まった1980年代後半から、当時の必修科目であった「レクリエーション指導法」の授業内容の中に「治療的意味合いを含めたレクリエーション活動の必要性」が入ったことにより、福祉関係者に徐々に浸透してきたが、一般的にはまだ馴染みのない言葉である。

セラピューティック・レクリエーションを和訳すると、成長・発育・発達を願う立場からは「療育的レクリエーション」、全般的な処方方法としての立場からは、「療法的レクリエーション」、医学的処置の立場からは、「治療的レクリエーション」と訳することができる。ただし、ただ単に疾病や障がいの改善や治療のみに焦点をあてるアプローチではなく、そのことによって阻害された個人の余暇生活の自立に向けて意図的に提供されるレクリエーション援助という意味になる。セラピューティック・レクリエーション・サービスは、対象者の能力に応じて、疾病や障害の改善および治療に主眼がおかれるサービスから余暇生活様式の確立を目標とするサービスまで段階的に実施された²¹⁾。

このように、セラピューティック・レクリエーションの考えが土台となり、わが国での福祉レクリエーションは発展してきたのである。福祉レクリエーションは、子どもから高齢者までのすべての人が対象になるが、主に高齢者と障害者のレクリエーション支援が中心となる。障害を理由に健常者よりも質の低い生活を強いられることは人権の侵害であり、健常者と同様に働く機会が与えられるべきであり、スポーツやレクリエーションに参加することができてよいはずだという論理は、1975年に採択された国連の「障害者権利宣言」に結実する。1981年には「国際障害者年」が設けられ、さらに1983年からの「国連・障害者の10年」と名付けられた国際的なキャンペーンも功を奏して、わが国においても障害者の生活向上への取り組みが積極化した。1984年に改正された「身体障害者福祉法」では障害者の社会参加を促すことが強調され、その中にはレクリエーションに繋がる課題も見いだされている。こうして日本社会の構造の変化がレクリエーション分野にも「福祉レクリエーション」という新たな領域を生み出すことになった。

このような流れを受け、日本レクリエーション協会は、1994年より「福祉レクリエーション・

ワーカー」の養成を開始した。また、人材養成のみではなく、日本レクリエーション協会の事業の中で福祉レクリエーションに関わる講習会や用具・資料の斡旋・販売活動の比重が高まった。地方においても、都道府県レクリエーション協会主催の「レクリエーション・インストラクター養成講習会」の参加者の大半を福祉現場関係者が占めるようにもなった。こうして福祉レクリエーションは、地域・職場・学校に続くレクリエーション運動の第4の領域として定着したばかりではなく、この運動の正面に位置することになっていった。現在は、レクリエーション・コーディネーター同様、福祉レクリエーション・ワーカーはレクリエーション運動の両輪となり、中心的な役割を担っている。

4. レクリエーション運動の21世紀ビジョン

1993年、日本レクリエーション協会は、文部大臣より特定公益増進法人の指定を受け、国民のレクリエーション活動全体の統轄団体としての位置づけを得た。この機会に、これまでのレクリエーション運動の方向性を見直し、来るべき21世紀に向けて、新しいレクリエーション運動のビジョン策定に取りかかった。

1995年11月、熊本で開催された全国レクリエーション大会では「レクリエーション運動の21世紀ビジョン～共に生きる社会、ともに遊ぶ文化～」が発表された。ここではこれからの21世紀の人類と日本人の生活の大きな変化を予測して、5つの方向性を打ち出した。「経済から文化へ」「中央から地方へ」「職域から地域へ」「人工から自然へ」「余暇から本暇へ」である。21世紀は「レジャー・レクリエーション」を求めているという認識のもと、今後のレクリエーション運動が取り組むべき課題として次の4つの柱を掲げられた²²⁾。

第一は、「生涯スポーツの推進」である。「レクリエーションとしてのスポーツを追求する」という理念を掲げ、スポーツの持つ要素を競技性のみならず、遊戯性・交流性を重視し、健康づくりやスポーツを通して新しい発見を追求しようとした。レクリエーション・コーディネーターを中心に生涯スポーツ情報を発信し、ニュースポーツの発掘・育成、地域クラブづくりの創設、施設の有効活用提案など具体的なスポーツのソフト化・日常化を推進した。さらに、レクリエーションのもつノウハウを活かし、直接の競技の場以外の選手同士の交流、選手の家族・友人なども加えた幅広い人の交流を深めることにより、生涯スポーツを通しての市町村レクリエーション協会づくりを目指した。

第二は、「芸術・文化・学習活動への挑戦」である。「出会いと美的・知的興奮は、レクリエーションの本質である」と理念に掲げ、今後は、「物の豊かさ」から「心の豊かさ」が求められる時代となり、余暇時間を芸術・文化活動や学習活動と関わらせて追及していくことの意味は大変大きい。芸術・文化活動や学習活動は、「知的・美的レクリエーション活動」であり、一人で行うことだけでなく、多くの人々とともに年齢差を越えて行い、楽しく愉快に知的・美的な諸活動を進めることが望ましい。今後はこの領域の活動を進展させるべく余暇生活開発士・相談員が中心となり、新しいイベントづくりや素材の開発に取り組むことを目指した。

第三は、「ネイチャー・レクリエーションの普及」である。「ネイチャー・レクリエーションが自然を守り、人を育てる」と理念に掲げ、自然を深く感じ取り、その価値に気づき、自然と

調和する生き方を楽しく豊かに、遊びながら体得する事を目指した。従来の野外レクリエーションとは異なる現状の状況に見合った野外レクリエーションを目指し、自然との新たな関わりや自然と共に生きる人間をコンセプトとし、従来からある「ネイチャーゲーム」に加え、新たに五感を使い、楽しみながら自然を体得する「ネイチャーエクスポアリング」などのネイチャー・レクリエーションを普及させる事を目指すこととなった。

第四は、「福祉レクリエーションへの取り組み」である。「すべての人のゆとりある健康生活の実現を目指す」と理念に掲げ、憲法第25条に掲げられている生存権の具体化を目指した。少子・高齢化社会を迎えて社会福祉の大きな流れは、「生活の質」の向上をキーワードに子どもから高齢者までのすべての人の余暇生活・レジャー・レクリエーションの充実を目指すことが大きな課題になりつつある。特に高齢者・障害者の自立支援と「ノーマライゼーション」の理念に基づいて、福祉レクリエーション・ワーカーが中心となり、多様なレジャー・レクリエーションプログラムの開発と環境整備を進め、レジャー・レクリエーションの参加機会の拡大と個人の意欲と意志を尊重した自立的活動の支援が目指した。

その後、1997年には日本レクリエーション協会は設立50周年を迎えるにあたり、「緊急総合5か年計画」を立案された。その中で強調されているのは、地域社会を豊かにし、市民一人ひとりが健やかな暮らしを實踐できることにつながる日常的・継続的なレクリエーション活動を市民に提供することである。この計画は、このような事業を「市民サービス型事業」と名づけ、組織をあげてその実施と普及に取り組むことを宣言した。

このように従来のレクリエーション支援について、単発的なイベント開催や様々なレクリエーション財の提供に終始してきたことを反省することとなり、その代替の新たな運動の中軸として継続的なレクリエーションの活動できる「場」をつくるというコンセプトが打ち出されることとなった。ここでいわれる「場」とは、従来のカリキュラムで「レクリエーション・ワークⅢ」といわれたレクリエーションのための環境整備の課題をより明確に、具体的に定式化したものと言える。

それまでのレクリエーション運動は、レクリエーション支援のスキルアップに力点を置き、活動できる「場」確保が疎かになっていたと言える。せっかく取得したレクリエーション資格も活動できる場がなくては何にもならない。この反省に立ち、「市民サービス型事業」を具体的に進めるため、身近な地域で活動できる「市町村レクリエーション協会」設立のための組織化に力を入れ、全国各地で「市町村レクリエーション協会」が次々と設立していった。

2011年、日本レクリエーション協会は、内閣府より公益認定を受け、公益財団法人となった。市区町村レクリエーション協会は、年々増加し、2013年5月現在、552市区町村レクリエーション協会が設立されている。この結果、レクリエーション有資格者は、地元及びその近辺で活動できる事により、地元住民の身近なレクリエーション支援者として活躍している。

5. レクリエーションの現状

それでは、現在のわが国において、どのようなレクリエーションが行われているのだろうか。その内容について検証していきたい。

レクリエーションの現状に関しては、公益財団法人日本生産性本部が2012年10月に発表した『レジャー白書2012～震災後の余暇を考える～』から取り上げる。

このレジャー白書は、2011年のわが国における余暇の実態を需給両サイドの視点から総合的にとりまとめたもので、今回で通算第36号となる。

同白書は、毎年全国の15歳以上79歳以下の男女を対象に、国民の余暇意識および余暇活動への参加実態を調査している。今回の2012年版は、2012年1月に行ったインターネットによる調査で有効回答数3294によるわが国の余暇の現状を示すものである。

以下では、同白書の内容をもとに、わが国余暇の現状と今後の方向性等について考察する。

(1) 日本人の余暇をめぐる環境

同白書では、余暇活動の実態についての報告の前に、日本人の余暇をめぐる時間的・経済的環境について整理している。2011年の年間総実労働時間（規模30人以上）は1788時間と、前年（2010年）より10時間減少している。一方、年次有給休暇の取得率は49.3%と4年連続で微増しているものの、1999年以来ずっと5割を切る低水準が続いているとのことだ。

ここでは、「労働者において、余暇時間は大幅な変化はないものの、わずかながらでも増えている」と大枠でおさえておく。ここで示されている余暇時間とは、自由な活動ができる時間であり、その善用こそがレクリエーション（活動）の意義でもある。

(2) 余暇

余暇とは、レジャー（leisure）の訳語である。つまりレジャーとは「余暇時間」のことを指している。『レジャー憲章』の中にも、「レジャーとは人間が仕事やその他の責務をなし終えた後に、個々人が自由に処理できる時間である」と記されている。

人々の生活時間は、食事を摂る、寝る、入浴する、洗面をする、排泄するなどの「基本生活時間」と、仕事に行く、学校に行く、家事をする、町内会などの地域の活動をするといった「社会生活時間」と、それ以外の自由な時間としての「余暇生活時間」の3つに分けられる。

社会生活時間は、人間生活の主たる目的ともいえ、そのための土台となるのが基本生活時間である。これに対して余暇時間は、主と従という関係なら、「従である」とみなされる傾向が少なからずあった。しかし、余暇生活時間は単に「余ってしまった暇な時間」ではない。自由な時間というところに着目すると、その人らしさを表現する時間である。福祉や教育の観点からクオリティ・オブ・ライフ（Quality of life：生活の質）ということが注目されて久しいが、まさにそのための時間である。その余暇時間にどのような活動をするかが、人生を充実させる鍵であることは言うまでもないことである。仕事でもなく、また単なる遊びでもない、その人らしい時間、創造的な時間として活用できるかが支援のポイントである。

子どもや労働者世代と比べて高齢者は、社会生活時間が極端に少なくなり、「サンデー毎日」などと言われるように、必然的に余暇生活時間が多くなっている。また労働者においても、実労働時間の短縮や週休2日制の実施などで、前掲の『レジャー白書』データのとおりに、余暇生活時間が微増している。そうした意味においても人々の余暇生活時間をどのようにするかとい

うことは、非常に重要な課題になってきていると言わざるを得ない。

(3) レジャーとレクリエーション

他方、欧米では「レジャー」は本来「レクリエーション」と同義語として取り扱われている。しかし、レジャーはレジャー「時間」であり、レクリエーションはレジャー「活動」であるとする見解もある²³⁾。また、レジャーは、社会現象としての事象を問題にしているのに対して、レクリエーションは教育の現場で用いられた。したがって、実践場面は異なるが、レジャーもレクリエーションも自由時間に営まれる活動の総体を指す²⁴⁾のである。

しかし、厳密にはレジャーとレクリエーションという言葉のニュアンスには差がある。日本語の「レジャー」は、レジャー産業に代表されるように、お金のかかる消費財としての余暇活動のイメージが強いようである。一方で「レクリエーション」は、反対にあるものを工夫するなどお金をかけずに楽しむものと考えられていることもある。更には、「レジャー」はやや消極的な受け身の活動であり、「レクリエーション」は創造的、能動的活動として区別できるのではないだろうか。

実際に私たちが授業の中で学生に提示している「レクリエーション」は、後者の内容を指しており、実際のが国での余暇活動への参加を示す以下の表1（過去3年間における余暇活動の参加希望率上位20種目）のなかで、筆者がレクリエーションに該当すると判断した活動種目を下線で表現した。

(4) 2011年の余暇活動

次には、その余暇時間にどのような活動をしているのだろうか。本研究においては、余暇活動全般を「レジャー」として考え、『レジャー白書』より、その活動種目を抽出して考察を展開することにした。

レジャー白書では、毎年「スポーツ」「趣味・創作」「娯楽」「観光・行楽」の4部門・計91種目の余暇活動について、国民の参加・活動実態を調べている。

『レジャー白書』をもとに、余暇活動の参加人口（ある余暇活動を、1年間に1回以上おこなった人口）上位20位の過去3年間の数値を以下の表1に示した。

2011年は、3月に発生した東日本大震災により、レジャー活動を自粛する動きがあり、また被災者の意識としてはレジャー活動どころではなくなったこともあったことから、全体的に落ち込むこととなった。

しかし、同年の後半になって、旅行を通じて復興に関連させようとする動きやサッカーの女子ワールドカップ優勝などのニュースによるスポーツへの関心が高まり、レジャーは復活してきている。そしてスポーツへの関心は、体操やジョギングなどのランクが上がることにつながっていったことが読み取ることができた。

2011年の余暇活動参加人口の第1位は、「国内旅行」であった。震災直後は旅行も落ち込んだが、「旅行で復興を応援する」という機運の盛り上がりにより活発化した。また、節電対策による長期休暇になった人が増えたことや、家族の絆を確かめ合うという意味合いでの家族旅

表1 過去3年間における余暇活動の参加希望率上位20種目

順位	2009年活動項目	万人	2010年活動項目	万人	2011年活動項目	万人
1	ドライブ	6,740	ドライブ	6,290	国内観光旅行 ^{注1}	5,580
2	国内観光旅行 ^{注1}	6,390	国内観光旅行 ^{注1}	6,150	外食 ^{注2}	5,370
3	外食 ^{注2}	6,370	外食 ^{注2}	6,040	ドライブ	5,360
4	映画 ^{注3}	5,260	映画 ^{注3}	5,150	映画 ^{注3}	4,160
5	音楽鑑賞 ^{注4}	5,150	動物園等 ^{注5}	4,800	音楽鑑賞 ^{注4}	4,110
6	動物園等 ^{注5}	5,040	音楽鑑賞 ^{注4}	4,700	ビデオの鑑賞 ^{注6}	3,970
7	ビデオの鑑賞 ^{注6}	5,010	カラオケ	4,680	カラオケ	3,910
8	カラオケ	5,000	ビデオの鑑賞 ^{注6}	4,550	宝くじ	3,840
9	宝くじ	4,950	宝くじ	4,440	動物園等 ^{注5}	3,720
10	テレビゲーム ^{注7}	4,720	テレビゲーム ^{注7}	4,290	園芸、庭いじり	3,380
11	カードゲーム ^{注8}	4,440	カードゲーム ^{注8}	3,960	テレビゲーム ^{注7}	3,340
12	園芸、庭いじり	4,030	園芸、庭いじり	3,720	カードゲーム ^{注8}	3,090
13	ピクニック等 ^{注9}	3,690	学習、調べもの	3,450	音楽会等 ^{注10}	2,840
14	音楽会等 ^{注10}	3,560	ピクニック等 ^{注9}	3,380	学習、調べもの	2,720
15	飲み屋等 ^{注11}	3,400	音楽会等 ^{注10}	3,270	体操	2,710
16	学習、調べもの	3,390	飲み屋等 ^{注11}	3,160	飲み屋等 ^{注11}	2,640
17	遊園地	3,160	ゲームセンター	3,000	ジョギング等	2,590
18	写真の制作	3,120	写真の制作	2,950	写真の制作	2,430
19	催し物、博覧会	3,070	催し物、博覧会	2,840	帰省旅行	2,380
20	体操 ^{注12}	2,950	遊園地	2,770	ピクニック等 ^{注9}	2,330

注1 国内観光旅行は、避暑、避寒、温泉などである。

注2 外食は、日常的なものは除く。

注3 映画は、テレビを除く。

注4 音楽鑑賞は、CD、レコード、テープ、FMなどのことである。

注5 動物園等は、動物園のほか、植物園、水族館、博物館を指す。

注6 ビデオの鑑賞には、レンタルが含まれる。

注7 テレビゲームは、家庭でのものに限られる。

注8 カードゲームには、トランプ、オセロ、カルタ、花札などが含まれる。

注9 ピクニック等には、ハイキングや野外散歩が含まれる。

注10 音楽会等は、音楽会、コンサートなどを指す。

注11 飲み屋等には、バー、スナック、パブなども含まれる

注12 体操は、器具をつかわないものとする。

注13 下線の項目は、筆者の考えで「レクリエーション活動」に該当するものとしたものである。

『レジャー白書』（公財 日本生産性本部、P18・P19）をもとに再構成

行というのも大きかったものと推測される。

(5) 都道府県レクリエーション協会が行っているレクリエーション支援の現状について

それでは、レクリエーション支援はどのような現状にあるのだろうか。『レジャー白書』による余暇活動の項目分類をもとに、どのようなイベントがなされているか、(公財)日本レクリエーション協会の傘下にある、各都道府県のレクリエーション協会の2012年度の行事からみ

ていく。

今回の調査としては、各都道府県レクリエーション協会の主催・共催イベントを各都道府県レクリエーション協会の公式ホームページなどから拾い上げる形をとった。

表2 2011年における余暇活動の参加人口の多い種目と
都道府県レクリエーション協会実施イベント

部門		『レジャー白書』によるデータ			都道府県 レクリエーション 協会実施イベント	
		参加人口 (万人)	年間平均 活動回数	年間平均 費用(千円)	実施 協会数	実施のべ 回数
スポーツ部門						
1	体操（器具を使わないもの） ※3B体操	2,710	46.8	9.2	2 11	2 11
2	ジョギング、マラソン	2,590	34.4	11.6	3	3
3	トレーニング ※レク式体力測定	1,720	48.3	23.1	1 8	38 9
4	ボウリング	1,690	6.3	16.9	2	2
5	水泳（プールでの）	1,290	20.9	27.7	－	－
6	サイクリング、サイクルスポーツ	1,210	28.9	18.5	2	3
7	釣り	930	10.5	46.4	－	－
8	ゴルフ（練習場） ※ニュースポーツ（ターゲット・バードゴルフ）	920	18.9	22.2	5	6
9	卓球 ※ラージボール卓球	840	15.5	15.2	1	1
10	バドミントン	830	13.9	15.3	2	3
11	キャッチボール、野球 ※フットベースボール	810	11.8	14.8	1	1
12	ゴルフ（コース） ※パークゴルフ	800	14.1	168.6	1	21
13	テニス（硬式、軟式） ※ニュースポーツ（バウンドテニス） ※ニュースポーツ（フリーテニス） ※ニュースポーツ（スポンジテニス） ※ニュースポーツ（エスキーテニス） ※ニュースポーツ（ミニテニス）	680	26.8	41.9	1 2 3 1 1 1	2 2 4 1 1 1
14	スキー	630	6.3	78.4	－	－
15	サッカー ※フットサル	580	17.5	22.4	2 1	2 1
16	エアロビクス、ジャズダンス ※ヨガ	550	42.8	63.7	2 1	3 1

レクリエーション活動の意義に関する一考察

17	バレーボール ※ニュースポーツ (インディアカ) ※ニュースポーツ (ソフトバレーボール) ※8人制バレーボール ※風船バレー	540	19.9	21.4	4 1 1 1	13 1 1 1
18	バスケットボール	470	18.6	29.9	-	-
19	ソフトボール ※ティーボール	410	12.8	27.8	1 1	1 1
20	スノーボード	340	7.1	78.2	-	-
21	柔道、剣道、空手などの武道 ※太極拳 ※その他	270	38.7	58.8	3 1	3 1
22	アイススケート	170	9.4	62.0	-	-
23	スキン、スキューバダイビング	130	14.8	167.3	-	-
24	ゲートボール ※ニュースポーツ (グラウンドゴルフ)	100	22.9	105.4	1 9	1 10
25	乗馬	90	21.3	126.4	-	-
26	ヨット、モーターボート	70	16.8	214.0	-	-
27	サーフィン、ウインドサーフィン	60	19.1	171.2	-	-
28	ハングライダー、パラグライダー	50	24.9	219.5	-	-
	※ニュースポーツ (大会等全般の体験)	-	-	-	14	29
	※ニュースポーツ (チャレンジ・ザ・ゲーム)	-	-	-	20	21
	※ニュースポーツ (ラダーゲッター)	-	-	-	9	11
	※ニュースポーツ (カロリング)	-	-	-	5	9
	※ニュースポーツ (デイスコン)	-	-	-	3	4
	※ニュースポーツ (ドッチビー)	-	-	-	2	2
	※ニュースポーツ (キンボール)	-	-	-	2	2
	※ニュースポーツ (ユニカール)	-	-	-	3	5
	※ニュースポーツ (シャッフルボード)	-	-	-	2	3
	※ニュースポーツ (スポーツチャンバラ)	-	-	-	2	2
	※ニュースポーツ (スカイクロス)	-	-	-	1	1
	※ニュースポーツ (ペタンク)	-	-	-	5	8
	※ニュースポーツ (スポーツ吹矢)	-	-	-	4	4
	(ヒューストン)	-	-	-	3	4
	※ニュースポーツ (ウォークビンゴ)	-	-	-	1	1
	※ニュースポーツ (バッグー)	-	-	-	2	2
	※ニュースポーツ (卓球バレー)	-	-	-	1	1
	※ニュースポーツ (スカットボール)	-	-	-	1	1
	※ニュースポーツ (フリリング)	-	-	-	1	1
	※ニュースポーツ (日レクボール)	-	-	-	1	1

	※ニュースポーツ（ワーリング）	-	-	-	1	2
	※ニュースポーツ（ディスクゴルフ）	-	-	-	1	1
	※ニュースポーツ（クップ）	-	-	-	2	5
	※綱引き	-	-	-	3	10
	※ドッジボール	-	-	-	3	4
	※ローンボウルズ	-	-	-	2	3
	※輪投げ	-	-	-	1	1
	※カヌー	-	-	-	1	1
	※オリエンテーリング	-	-	-	1	1
	※大縄跳び、ロープジャンプEX	-	-	-	2	2
	※トランポリン	-	-	-	1	1
	※フライングディスク	-	-	-	1	1
	※その他（スポーツ全般）	-	-	-	3	4
趣味・創作部門		参加人口 （万人）	年間平均 活動回数	年間平均 費用（千円）	実施 協会数	実施のべ 回数
1	パソコン	7,150	88.2	33.2	-	-
2	映画（テレビは除く）	4,160	6.9	7.6	-	-
3	音楽鑑賞（CD、FMなど）	4,110	59.7	12.8	非該当	
4	ビデオの鑑賞（レンタルを含む）	3,970	25.4	11.4	非該当	
5	園芸、庭いじり	3,380	34.8	19.0	1	1
6	音楽会、コンサートなど	2,840	4.7	18.4	1	1
	※音楽療法				3	3
7	学習、調べもの	2,720	63.2	28.9	24	85
	※レク・インストラクター養成講習会				28	245
	※有資格者フォローアップ研修				10	18
	※レク関連資格取得講習				15	50
	※高齢者向き教室				12	36
※福祉職向け	3	3				
8	写真の制作	2,430	17.9	19.1	-	-
9	美術鑑賞（テレビは除く）	1,630	6.0	8.8	-	-
10	料理（日常的なものは除く）	1,620	20.3	22.8	2	2
11	スポーツ観戦（テレビは除く）	1,620	8.5	18.0	非該当	
12	編物、織物、手芸	1,550	21.4	16.4	-	-
13	日曜大工	1,490	10.1	25.5	-	-
14	観劇（テレビは除く）	1,210	4.8	21.7	-	-
15	ビデオの制作・編集	1,130	12.1	16.7	-	-
16	洋楽器の演奏	1,060	37.7	39.1	-	-
17	絵を描く、彫刻する ※臨床美術	960	24.9	22.6	1	1

レクリエーション活動の意義に関する一考察

18	洋裁、和裁	930	17.2	21.2	-	-
19	文芸の創作（小説、詩、和歌、俳句など）	750	23.4	20.1	-	-
20	趣味工芸（組み紐、ペーパークラフト、革細工）	550	16.7	40.5	7	8
	※手作りおもちゃ				2	2
	※折り紙				2	2
	※紙飛行機				5	5
21	演芸鑑賞（テレビは除く）	450	5.6	22.9	非該当	
22	模型づくり	440	11.9	46.6	-	-
23	コーラス	420	26.1	49.5	-	-
24	書道	400	25.7	43.7	-	-
25	お花	360	19.0	63.6	-	-
26	お茶	320	15.9	65.9	-	-
27	陶芸	300	11.9	47.8	-	-
28	邦楽、民謡	290	37.0	63.6	2	2
	※和太鼓				1	1
29	洋舞、社交ダンス	210	46.1	154.7	3	7
	※レクダンス				12	13
	※フォークダンス				7	7
	※ボールルームダンス				1	5
30	おどり（日舞など）	50	29.4	182.1	1	1
	※民踊				2	2
	※お手玉	-	-	-	2	2
	※手品	-	-	-	2	2
娯楽部門		参加人口 (万人)	年間平均 活動回数	年間平均 費用(千円)	実施 協会数	実施のべ 回数
1	外食（日常的なものは除く）	5,370	16.0	49.2	非該当	
2	カラオケ	3,910	7.4	14.1	非該当	
3	宝くじ	3,840	10.4	20.6	非該当	
4	カードゲーム（トランプ、カルタなど）	3,090	10.3	1.8	-	-
5	テレビゲーム（家庭での）	3,340	36.1	8.4	非該当	
6	バー、スナック、パブ、飲み屋	2,640	11.0	49.5	非該当	
7	ゲームセンター、ゲームコーナー	1,910	10.5	7.4	非該当	
8	パチンコ	1,260	27.8	93.7	非該当	
9	サウナ	1,200	15.1	12.1	非該当	
10	サッカーくじ（トト）	1,040	19.1	23.9	非該当	
11	麻雀	960	14.3	9.4	非該当	
12	中央競馬	930	24.2	64.2	非該当	
13	将棋	830	14.2	4.9	-	-
14	クラブ、キャバレー	400	9.4	65.2	非該当	
15	囲碁	380	20.4	11.6	-	-

16	ビリヤード	370	5.2	7.3	1	1
17	地方競馬	290	15.8	45.8	非該当	
18	競艇	200	21.3	84.9	非該当	
19	競輪	120	25.2	66.1	非該当	
20	ディスコ	90	8.5	19.8	非該当	
21	オートレース	60	19.6	77.5	非該当	
	※室内ゲーム	-	-	-	9	9
	※マンカラ（ボードゲームの一種）				4	4
	※その他（上記に区分できなかったもの） けん玉、お手玉	-	-	-	2	2
観光・行楽部門		参加人口 (万人)	年間平均 活動回数	年間平均 費用(千円)	実施 協会数	実施のべ 回数
1	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）	5,580	3.8	107.7	非該当	
2	ドライブ	5,360	10.5	21.7	非該当	
3	動物園、植物園、水族館、博物館	3,720	3.2	9.8	1	1
4	帰省旅行	2,380	4.1	69.5	非該当	
5	ピクニック、ハイキング、野外散歩 ※ウォークラリー	2,330	9.3	15.4	10 14	22 52
6	遊園地	2,100	2.8	19.1	非該当	
	催し物、博覧会				9	17
	※「あそびの日キャンペーン」				13	44
	※その他、子ども向け				12	19
7	※レクリエーション大会	2,010	4.1	10.7	13	16
	※障がい者（児）交流				1	5
	※スポーツフェスティバル				5	5
	※スポ・レク祭				7	7
8	海外旅行	1,480	2.2	319.3	非該当	
9	海水浴	910	3.0	23.1	-	-
10	登山				1	2
	※トレッキング	810	5.5	36.5	1	1
11	オートキャンプ	310	6.1	57.4	-	-
12	フィールドアスレチック	150	6.3	46.9	-	-
	※キャンプ・キャンプファイヤー	-	-	-	6	13
	※野外レク・ネイチャーレク (オリエンテーリングなど)	-	-	-	5	6

※印は、『レジャー白書』の分類にはないが、レクリエーション支援の種目として、同白書の分類内容に近接するものと筆者が判断し、分類に加えたものである。

(6) ニュースポーツ

ニュースポーツとは、文字通り新しいスポーツである。これらは勝敗よりも競技そのものを楽しむことを主眼としている。競技する中で仲間とのコミュニケーションや協調性、工夫や達成感を味わうなど、スポーツから得られる産物をより体感しやすいように、また安全にルールや道具が工夫され、性別や年齢などのハンディがつかないようにしており、障がい者スポーツとしての側面をもつものも多い。以下に、表2で分類した競技の中からいくつかを紹介する。

- ① 3 B 体操・・・体操に使用するボール、ベル（メガネ状の空気袋）、ベルター（リング状と紐状の手具）の3種類の手具を使って行う健康体操をいう²⁵⁾。
- ② ターゲット・バード・ゴルフ・・・バドミントンのシャトルのような羽根付きボールをゴルフクラブで打ち、傘を逆さまにしたようなカゴの中に入れて打数を競うゲーム²⁶⁾。
- ③ パークゴルフ・・・1983年に北海道幕別町で創案された。公園の多目的な利用を考えて作られたところから「パークゴルフ」という名がつけられた²⁷⁾。
- ④ バウンドテニス・・・「バウンド」とは、ボールがよく“弾む”こと（バウンド）と“限られたスペース”でできること（バウンダリー）に由来している²⁸⁾。
- ⑤ フリーテニス・・・アメリカで生まれたショートテニスを改良し、卓球に見られる手軽さと、テニスのダイナミックな躍動感を併せ持つスポーツとして工夫されたミニテニス²⁹⁾。
- ⑥ エスキーテニス・・・羽根のついたゴルフボール大のスポンジボールを木製ラケットでネット越しに打ち合うテニス型のスポーツである³⁰⁾。
- ⑦ インディアカ・・・2つのチームが羽根のついたボール（インディアカ）を、ネットを隔てて手で打ち合うラリーゲーム³¹⁾。
- ⑧ チャレンジ・ザ・ゲーム・・・技術や体力、勝ち負けを競うというだけでなく、グループで交流しながら楽しく取り組める³²⁾ 10種類以上のゲームで構成されている。
- ⑨ ラダーゲッター・・・両端にボールがついた紐をラダー（はしご）に向かって投げ、上手に引っかけるスポーツ³³⁾。
- ⑩ カローリング・・・カナダや北欧の国々で親しまれている氷上のスポーツ「カーリング」からヒントを得て1993年に誕生した全世代で楽しむインドアスポーツである³⁴⁾。
- ⑪ ディスコン・・・赤と青の表裏異色の円盤を、黄色のポイントを目指して投げ合う競技。円盤をポイントにより近づけるように投げるが、投げ方によっては円盤が裏返し、相手（チーム）に有利となる³⁵⁾。
- ⑫ ドッジビー・・・バレーボールと同じ9×18のコートでゲームを行う。ドッジボールとほぼ同じルールで、相手チームの内野をすべて倒したチーム・制限時間の終了時に内野人数の多いチームの勝ちである³⁶⁾。
- ⑬ キンボール・・・直径122cm、しかし重さは1kgと軽量な大きなボールを仲間とコミュニケーションをとりながらサーブやレシーブを繰り返すスポーツ³⁷⁾。
- ⑭ ユニカール・・・氷上のカーリングが室内で楽しめるようにスウェーデンで考案された取っ手のついたプラスチック製のストーンを専用のカーベットの上面を投げて滑らせるスポーツ³⁸⁾。
- ⑮ シャッフルボード・・・2人のプレイヤーがそれぞれのディスク（円盤）をキューで押し進

- め、得点圏内に入れるとともに、相手の得点を防ぐことを競う³⁹⁾。
- ⑩スポーツチャンバラ・・・かつて神社の境内や野山を駆け回って遊んだ「チャンバラごっこ」を新しい用具とルールを適用することで、体育館で楽しめるようにした⁴⁰⁾ものである。
 - ⑪スカイクロス・・・投げとゴルフをミックスさせたような競技で、中央に大きな穴の開いたリング状の円盤（ディスク）を投げて競い合う⁴¹⁾。
 - ⑫ペタンク・・・ビュットと呼ばれる小さな目標球にスチール製の思いボールを投げ合い、相手ボールより近づけることによって得点を競う⁴²⁾。
 - ⑬スポーツ吹矢・・・長さ120cmの細長い筒に20cm程の長さの安全な矢を入れ、5～10m離れた円形の的めがけて矢を放ち、得点を競うスポーツである⁴³⁾。
 - ⑭ヒューストン・・・「ヒュー」と吹いて「ストン」と的に当てるから「ヒューストン」と呼び、先の丸い安全な吹き矢をパイプに押し込み4個のターゲットめがけて吹き100点満点を競うゲームである⁴⁴⁾。
 - ⑮バグゴ・・・約15cm角のビーンバッグを傾斜したボードに向かってアンダースローで投げ、得点を競うゲーム⁴⁵⁾。
 - ⑯卓球バレー・・・卓球台を使い、ネットを挟んで、1チーム6人ずつが、いすに座ってピン球を転がし、相手コートへ3打以内で返すというゲーム⁴⁶⁾。
 - ⑰スカットボール・・・ゲートボールと同様のスティックを使って、的となる台の穴にボールを入れるもの⁴⁷⁾。
 - ⑱フリント・・・2003年にドイツで開発されたスポーツ。エプロン状のクロスをラケットがわりに、ボールをバウンドさせながらキャッチボールする⁴⁸⁾。
 - ⑲日レクボール・・・ペタンクと同様に、サークルの中に立って黄色の標的球に向かって、2チームがそれぞれ赤と青のボールを投げ合い、より近づけることによって得点を競うゲーム⁴⁹⁾。
 - ⑳ワーリング・・・輪投げの的をカラフルなリングにかえて、誰でも簡単に楽しめる輪投げ。輪に輪を入れる新発想の輪投げゲームである⁵⁰⁾。
 - ㉑ディスクゴルフ・・・プラスチック製の円盤（フライングディスク）を金属製のバスケット型ゴールに何回で投げ入れることができるか、その投数の少なさを競うゲームである⁵¹⁾。
 - ㉒クップ・・・スウェーデン生まれのスポーツ。両チーム5個ずつのクップ（角材）を自陣コートに並べて、先攻後攻を決める。先攻チームは6本のキャストピンナ（丸棒）を投げて、相手コートのクップを倒し、クップを全部倒したら最後にキングを狙う⁵²⁾。
 - ㉓ローンボウルズ・・・芝生の上でボウルを転がし目標球（ジャック）に近づけ、ボウルとジャックの距離（近さ）を競うものである⁵³⁾。
 - ㉔マンカラ・・・アフリカや中近東、東南アジアにかけて古くから遊ばれている、伝統的なボードゲームの総称である。自陣と敵陣に6個ずつ、その両端に2個の穴のあるボードと、おはじきなどを36個用意。それぞれの陣地の穴におはじきを3個ずつ置く。自陣のいずれの穴からすべてのおはじきを取り出し、反時計回りに隣の穴から1個ずつ配る。順番にそれを繰り返し、自陣からすべてのおはじきがなくなると勝ちである⁵⁴⁾。

6. 都道府県レクリエーション協会が行う支援の現状

(1) スポーツ部門

人々が自由時間にするスポーツ種目のうち、都道府県レクリエーション協会が実施している種目には、「ニュースポーツ」と呼ばれるものが多いということだ。

スポーツには競技性という大きな側面があるが、そればかり強調されると、試合においては極度の緊張を強いられ「楽しむ」という側面が大きく阻まれる。一方、ニュースポーツにおいては、必ずしも体力や技術が優れている者ばかりが勝つわけではないという偶然性やゲーム性を持たせたもので、純粋に「楽しむ」ことを主眼としたものである。この「楽しむ」ことにより、チーム間の、あるいは敵味方関係なく場の中でのコミュニケーションを促すことにつながっている。

岩手県においては、「被災地ふれあい運動教室」というイベントが県内各地を巡回する形で年間38回実施されていた。また、長崎県では長崎県パークゴルフ協会の活動が盛んであり、21回の大会が開催されているなど、各地の特性が見られた。

(2) 趣味・創作部門

この項目では圧倒的に「学習、調べもの」のイベント実施数が突出している。レクリエーションが単なる暇つぶしの遊びではなく、その活動自体にも意味があると同時に、別の目的を達成するための道具・手段として活用することが望まれ、それを都道府県レクリエーション協会が、すべての人に対して発信している表れである。特に、レクリエーション支援者（有資格者）の養成は、協会の使命として重要な業務となっている。

また余暇生活時間の善用という点においては、「余暇時間を持て余している」と想像できる高齢者を対象に、各自の体力チェックを行い健康に留意してもらうとともに、趣味活動の幅を広げられるよう支援しているところである。

この部門については、集団で行ってもよいが、写真、手芸、書道などむしろ個人としての活動が主体となるものが挙げられており、協会のイベントとしては行われていなかった。

(3) 娯楽部門

この部門にはいくつかのギャンブルも挙げられており、また旅行など費用のかかるものが多い。したがって、すべての人が気軽に参加できるような要素は少なく、都道府県レクリエーション協会のイベントとしては、該当しないことが多かった。前述した「レジャー」と「レクリエーション」の違いが見て取れる部門である。

(4) 観光・行楽部門

ここで注目すべきはウォークラリーである。ウォークラリーはコース図にしたがい、1チーム4～5人でグループをつくって、途中設定されたチェックポイントと観察ゾーンで出された問題を解決しながら歩き、ゴール後の時間得点と課題得点の合計点で順位を競う野外ゲームである⁵⁵⁾。早さを競うものではなく、主催者が設定する時間は、歩く速さをもとに課題解決の時

間を加味しているため、体力差や年齢、性別に関係なく、誰でも参加できる。このように、オリエンテーリングのルールを変更することで、すべての人の参加が可能となる。

この観光・行楽部門も、先の娯楽部門と同様に、「レジャー」と「レクリエーション」の活動が混在していた。

7. レクリエーション支援の展望

2012年、日本レクリエーション協会は、「レクリエーションが創り出す楽しさ、人とのつながり、コミュニケーションを通して、みんなに笑顔を広げたい」この想いを多くの人々に伝えるために「Smile for all ～すべてはみんなの笑顔のために～」というスローガンを作成した。このレクリエーション運動は、「イベント」「社会貢献」「ひとづくり」「組織づくり」の4つの取り組みとして、この運動を広げる合言葉として、都道府県・市区町村レクリエーション協会と共に、すべての人のための笑顔づくりに取り組むこととなった。その結果行われた2011年の状況について、次の4点で整理する。

日本レクリエーション協会ホームページによると、都道府県・市区町村レクリエーション協会が実施した「イベント」に168万人が参加した。イベントの種類では、生涯スポーツの推進を目指す「スポーツ・ニュースポーツ種目の教室・大会」が最も多かった（表3参照）。参加人数では、21世紀ビジョンの4つの柱を統合する「市民まつり・フェスティバル」が最も多かった。イベント対象者は、一般成人・親子・中高年・子ども等幅広く実施されているが、対象を絞らない誰もが参加できるイベントが最も多く参加しており、子どもから高齢者までの幅広い年齢が参加できるレクリエーションイベントの特徴であった。また、21世紀のレクビジョンの4つの取り組むべき課題も広がってきたことがわかる。

表3 2011年度イベント状況

イベントの種類	事業数	参加者数（人）
スポーツ・ニュースポーツ種目の教室・大会	641	169,053
野外活動	133	14,943
ウォークラリー・ウォーキング	234	54,390
市民まつり・フェスティバル	569	993,622
芸術・文化活動	127	24,517
介護予防活動	183	20,513
子どもの居場所づくり	118	22,523

出典 日本レクリエーション協会ホームページ

「社会貢献」では、全国約7万人を支援した。東日本大震災での被災者支援では、子どもたちの遊びや身体活動の支援、高齢者の健康づくりや交流などを行い、岩手県・宮城県・福島県を中心に679回の活動が実施され、約15000人の被災者を支援した。その他、子どもたちの放課後に安心して遊べる「居場所づくり」や体力低下に対応する「親子元気アップ事業」、高齢者の介護予防活動など、被災者・子ども・親子・高齢者など、幅広い対象者を支援している。

「人づくり」では、表4に示すように688事業が開催され、約68000人が研修会を受講した。特徴的なのは、レクリエーション・インストラクター資格取得講座より公認指導者に対するフォローアップ研修セミナーの事業数や受講者数が多いことである。但し、表には出ていないが、全国の課程認定校で履修する学生は9万人を越えており、これを合わせると、毎年約16万人がレクリエーションに関わる学習をしていることになる。

表4 2011年度人づくりのための研修会状況

研修のタイプ	事業数	受講者数(人)
レク・インストラクター資格講座	127	6,906
フォローアップセミナー	236	23,313
ニュースポーツ種目関連	142	18,678
保育・幼児教育関連	16	940
高齢者福祉関連	31	2,058
子どもの居場所関連	14	498
教員関連	8	707
高齢者対象研修	20	2,933
ジュニアリーダー養成	11	807

出典 日本レクリエーション協会ホームページ

「組織づくり」では、前述したとおり、全国で549の市区町村レクリエーション協会が発足された。2011年度は23市区町村で組織づくりが進められ、7つの地域レクリエーション協会が誕生した。このように、毎年少しずつだが、確実に組織作りが進められ、全国に市区町村レクリエーション協会の組織化が広がってきている⁵⁶⁾。

このように、レクリエーション運動の21世紀ビジョンの4つの柱は、10年以上経過した現在、確実に全国的に普及していることがわかる。「生涯スポーツの推進」については、勝敗を重視する「競技スポーツ」に対して、健康づくりと交流性を重視する「生涯スポーツ」と認識を持ち始め、「レクリエーション・スポーツ」の普及は確実に広がっている。「福祉レクリエーションの取り組み」についても、着実に広がりを見せている。介護福祉士養成の中に「レクリエーション」科目が入ったことが何よりも大きい。現在は、残念ながら必修科目から外れてしまったが、福祉レクリエーションの考えは各領域に広がりを見せ、着実に発展してきた。「芸術・文化活動への挑戦」については、少しずつではあるが広がりを見せ始めた。特に、各地域・福祉領域では高齢者を中心にクラフト活動が好まれており、さまざまな形で行われている。「ネイチャー・レクリエーションの普及」についても広がりを見せ始めている。大阪発祥の「歩育」は、20世紀に爆発的に人気を得た「ウォークラリー」に変わり、人間の五感を活かし、自然との調和を図る新しいタイプのウォーキング活動として、少しずつ全国に広がりを見せ始めている。

8. まとめおよび今後の研究課題

本研究においてはレクリエーションに関する歴史の変遷を辿り、その上で現在行われるレク

リエーション活動の意義についての整理を試みた。

レクリエーションは、17世紀の「学校の休み時間」という休息や回復を目的としたものからスタートした。しかし、レクリエーションの意義は、ヨーロッパにおいて急速に拡大し、ルソーの著書『エミール』での「遊びの教育論」において教育的な意味合いも強くなっていった。そしてそれは、現在のレクリエーション活動の内容に繋がっている。このように、時代や取り巻く社会情勢等によっても、レクリエーション活動の実践場面や寄せられる期待は少しずつ変化している。

我が国においては、こうした歴史的な流れを受けて、レクリエーション指導者の養成が行われていった。そこではレクリエーション活動の意図的な効果を求められることから、レクリエーション活動の専門性を高める必要性があった。したがって、日本レクリエーション協会によるレクリエーション・インストラクター資格やレクリエーション・コーディネーター資格等の資格付与が行われ、レクリエーション支援の質の担保が図られている。

一方で、現代社会で生活する人々が持つ、休息や余暇に対する意識は多様化しており、そのためレクリエーション・プログラムも多岐に亘っていることが『レジャー白書』等からも読み取れることができた。今後も個人が持つ興味や関心に合わせ、自発的にレクリエーション活動が行うことができるような支援体制の充実が求められると考えられる。

このことから、レクリエーション活動を希望する人々のニーズに合わせたレクリエーション・プログラムの開発と合わせて、多様なレクリエーション活動を提供することのできるレクリエーション・インストラクター資格等の資格養成の充実を図る必要があると考えられる。そのためにも、レクリエーション教育の意味や、レクリエーション関連資格の養成内容についての検証等を行う必要性があり、今後の筆者らの研究課題としたい。

その実践や研究を行う中で、レクリエーション (recreation) の語源である「Re (再び)」という接頭語をもつ、「Create (創造)」という原点に立ち返り、以下のことについても掘り下げられるものだと考える。すなわち、地域・職場などでの人間関係を円滑にし、他者との交流手段としてのレクリエーション活動の意義と、活動を通じた喜びや生きがいに繋げ、新たな活力や豊かな人生を送ることを目指したレクリエーション実践の意義について見出したい。

註

- 1) 奥野孝昭・大西敏浩「本学におけるレクリエーション・インストラクター資格取得状況とその課題－資格取得卒業生アンケートをもとに－」四天王寺大学紀要, (47), 2009.
- 2) Comenius, Johann Amos 著, 稲富栄次郎訳「大教授学」玉川大学出版部, 1956.
- 3) Jean-Jacques Rousseau 著, 樋口謹一訳「エミール」ルソー選集, 8-10, 白水社, 1986.
- 4) Fröbel, Friedrich 著, 荒井武訳「人間の教育」岩波書店, 1964.
- 5) Huizinga, Johan 著, 高橋英夫訳「ホモ・ルーデンス」中央公論社, 1973
- 6) 一村小百合「子どもの遊び場について考える－アメリカのプレイグラウンド運動がもたらした効果とは－」関西福祉科学大学紀要, (12), 2009, p.94.
- 7) 木村吉次「明治九年の海軍兵学寮競闘遊戯会と東京在留外人の「アスレチックスポーツ」」中京大学

- 体育学論叢, 38 (1), 1996,p.2.
- 8) (財) 日本レクリエーション協会「レクリエーション運動の五十年－日本レクリエーション協会五十年史－」日本レクリエーション協会, 1988, p.17.
 - 9) 前掲 p.19.
 - 10) 前掲 p.21.
 - 11) (財) 日本レクリエーション協会監修『福祉レクリエーションシリーズ I 福祉レクリエーション総論』中央法規出版, 2000, p14.
 - 12) 藺田碩哉「日本社会とレクリエーション運動」実践女子学園学術・教育研究業書2009, p.240.
 - 13) 前掲 pp14-15.
 - 14) 財) 日本レクリエーション協会「レクリエーション運動の五十年－日本レクリエーション協会五十年史－」前掲, p.49.
 - 15) 前掲 pp106-107.
 - 16) 前掲 pp140-141.
 - 17) 日本レクリエーション協会編「レクリエーション運動の五十年－日本レクリエーション協会五十年史－」前掲, p.119.
 - 18) 日本レクリエーション協会ホームページ (<http://www.recreation.or.jp>).
 - 19) 日本レクリエーション協会編「レクリエーション運動の五十年－日本レクリエーション協会五十年史－」前掲, pp132-133.
 - 20) 前掲 p.148.
 - 21) 前掲 p.149.
 - 22) 奥野孝昭・渡辺嘉久編「レクリエーション論」相川書房, 1997, p.144.
 - 22) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」日本レクリエーション協会2000, pp12-13.
 - 23) 藺田碩哉「日本社会とレクリエーション運動」実践女子学園学術・教育研究業書, 2009, p.258.
 - 24) 澤村博・近藤克之「これからのレジャー・レクリエーション 余暇生活に向けて」弓箭書院, 2012, p.16.
 - 25) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.196.
 - 26) 前掲 p.198.
 - 27) 前掲 p.261.
 - 28) 長野県バウンドテニス協会ホームページ (http://www.geocities.jp/bt_nagano/profile.html).
 - 29) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.203.
 - 30) 清水良隆・紺野晃編「ニュー・スポーツ百科」大修館書店, 1997, p.16.
 - 31) 前掲 p.34.
 - 32) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.186.
 - 33) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
 - 34) 日本カローリング協会ホームページ (<http://www.curolling.com/>).
 - 35) 日本レクリエーション協会ホームページ前掲.
 - 36) 日本ドッジビー協会ホームページ (<http://www.dbja.jp/main/products/sports.php>).
 - 37) 日本レクリエーション協会編「レクリエーション支援の基礎」日本レクリエーション協会2007, p.352.
 - 38) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.204.
 - 39) 清水良隆・紺野晃編「ニュー・スポーツ百科」前掲, pp164-165.
 - 40) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.206.
 - 41) 日本スカイクロス協会ホームページ (<http://www.skycross.jp/>).

- 42) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.203.
- 43) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
- 44) ヒューストン日本安全吹矢協会ホームページ (<http://www.anzen-hukiya.sakura.ne.jp/>).
- 45) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
- 46) 京都障害者スポーツ振興会ホームページ (http://web.kyoto-inet.or.jp/people/spo-shin/framepage_0302.htm).
- 47) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
- 48) 日本フリンゴ協会ホームページ (<http://jfa.flingo.jp/flingo/index.html>).
- 49) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
- 50) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
- 51) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.209.
- 52) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
- 53) 清水良隆・紺野晃編「ニュー・スポーツ百科」前掲, p151.
- 54) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.
- 55) 日本レクリエーション協会編「楽しいをつくる～やさしいレクリエーション実践～」前掲, p.250.
- 56) 日本レクリエーション協会ホームページ, 前掲.

[あとがき]

本論文は3名の執筆者が共同して研究した成果であり、担当部分の抽出はできない。