

余暇活動としてのスポーツ実施の社会的機能とその規定要因 ——韓国 T 社従業員の場合——

藤原健固

Influence of Sports Participation on Social Functions and its Determining Factors ——In case of the worker's sports activities in the Republic of Korea——

Kengo Fujiwara

We are living in the rise in the number of senior citizens. The Republic of Korea is no exception either. Progressive aging of society is one of the cardinal features in today's social changes.

The main object of this study was as following.

- a) Find out and illustrate the state of how worker's carry on sports in the Republic of Korea.
- b) From the view of attitude to work, leisure, life and social life, analyze that how sports participation influence worker's consciousness and attitudes.

The above a) and b) leads the following hypothesis ; there exist different attitudes to work between sports participation group and non-sports participation group. The former group not only regards work as positive one, but also possesses active how to think and behave for their daily life.

- c) Find out and explain the determining factors of sports participation.
- d) Starting from the view that sports are took as leisure activity in worker's leisure time and their leisure activities in the Republic of Korea.

For these purposes, the survey was carried out according to the distributed survey method. This survey was carried out between March 15 and April 10, 1988. Here, 65 items related with the day-to-day life of the workers and the sports activities they carried out were investigated.

Some results of this study were as following.

- (1) The results shows that there are difference to the understanding of worker's way of think and behave between the sports participation group and non-sports participation group. The former group assures the work and its corresponding active attitude. The results produce a basis to the workers who give sports a firmative meaning, and make sports as part of day-to-day life.
- (2) Using this point as a basis, the author gave an analysis to the key factors of sports participation, and the results shows that facing society and putting oneself in a position which connects with society is a factor of connecting with sports participation. This fact shows that even though there are perfect sports equipment, worker's way of think controls the progress of sports as socialization into sport. As for workers in company who are facing aging whether he is a worker or as a member in society, giving hope to sports is very meaningful. This is so

significant whether to society or company, or the individual.

1 問題の所在

人口構造に占める高齢者の増大は、社会変動の重要な基盤である¹⁾。すなわち、人口は数量として客観的に把握可能であり²⁾、それを通して社会構造の特質や変化の方向を捉え得るのである³⁾。

本稿では、こうした立場に立ってスポーツの社会的機能とスポーツ実施の規定要因の分析を通して、高齢化社会における韓国企業労働者の抱える問題点のひとつを明らかにしようとするものである。その際、まず、(1)余暇活動としてのスポーツ参加の実態を明らかにし、(2)スポーツ実施が意識・態度に与える影響を(i)仕事(観)、(ii)余暇(観)、(iii)人生・社会観の側面において分析した。

これらの分析は、次の仮説検証に対応したものである。

(i)仮説Ⅰ「スポーツ実施群は非実施群に比べて、異った仕事(観)をもっているであろう。そして、実施群は非実施群に比べて仕事に肯定的でありやりがい感も高いであろう。」

(ii)仮説Ⅱ「スポーツ実施群は非実施群に比べて、異った余暇(観)をもっているであろう。そして、実施群は非実施群に比べて余暇を肯定的に捉え、満足感も高いであろう。」

(iii)仮説Ⅲ「スポーツ実施群は非実施群に比べて、異った人生観・社会観をもっているであろう。」

さらに、(3)スポーツ実施の規定要因について明らかにした。そして、最後に、(4)余暇活動としてのスポーツの立場からみた高齢化社会における韓国 T 社従業員の労働と余暇の位置と課題について考察した。

調査は、次の要領で実施された。

(1)被調査者 韓国 T 社従業員：配付数 685、回収数 647、有効サンプル数 535 (78%) 内訳 (表 1)

表 1 被調査者内訳

性 別	男 性	女 性				
	500 93.5	35 6.5				
年 齢	19歳未満	20歳～29歳	30歳～39歳	40歳～49歳	50歳以上	N. A.
	3 0.6	369 69.0	133 24.9	20 3.7	4 0.7	6 1.1
最終学歴	中学校	高等学校	専門大学* 1	大学	大学院	N. A.
	39 7.3	428 80.0	61 11.4	1 0.2	2 0.4	4 0.7
職 種	製造	事務	その他	N. A.		
	308 57.6	100 18.7	109 20.4	18 3.3		
年 収 (万 W) * 2	160未満	160～380未満	380～600未満	600～820未満	820～1040未満	1040～1260未満
	25 4.7	184 34.4	201 37.5	63 11.8	23 4.3	8 1.5
	1260以上	N. A.				
	7 1.3	24 4.5				

* 1 韓国でいう専門大学は日本の短期大学にあたる。

* 2 100円=595.94 (1988年 4 月 1 日現在：コリアンエクスチェンジバンク調べ)

表2 余暇活動（上段：平日 下段：休日）

n = 535 (%)

スポーツする	スポーツ見る	散歩	買物	社交	映画・音楽	趣味
38 (7.1) 48 (9.0)	16 (3.0) 29 (5.4)	14 (2.6) 15 (2.8)	6 (1.1) 15 (2.8)	15 (2.8) 23 (4.3)	11 (2.1) 53 (9.9)	19 (3.6) 23 (4.3)
資格の勉強	マスコミ視聴	ごろ寝	こどもと遊ぶ	家事・その他	N. A.	
23 (4.3) 13 (2.4)	267(49.9) 152(28.4)	12 (2.2) 32 (6.0)	13 (2.4) 16 (3.0)	9 (1.7) 30 (5.6)	92(17.2) 86(16.1)	

(2)調査期間 昭和63年3月15日一同4月10日

(3)調査方法 留置法

(4)調査内容 『勤労者の生活とスポーツに関する調査』（65項目）

2 余暇活動としてのスポーツ参加の実態

(1) 全体でみた場合

① 余暇に占める位置

余暇時間（leisure time）は1日24時間の中から生活必需時間と労働時間を差し引いた残りの時間を指すが、平日のそれは「1時間以上1時間30分未満」が25.0パーセントで最も高く、続いて「30分以上1時間未満」（22.6）、「2時間以上」（20.8）、「1時間30分以上2時間未満」（18.1）、「30分未満」（12.0）であった。そして、休日のそれは「1時間以上3時間未満」が35.9パーセントで最も高く、続いて「3時間以上5時間未満」（23.0）、「1時間未満」（15.3）、「5時間以上8時間未満」（13.5）であり、「8時間以上」は11.0パーセントであった。

つぎに、平日と休日の余暇活動（表2）に占めるスポーツ時間の割合は平日7.1パーセントであり、休日のそれは9.0パーセントであり、両者にそれほどの差は認められなかった。

② スポーツへのかかわり

スポーツ嗜好度はかなり高く、スポーツが「とても好き」（57.0）と「少し好き」（33.0）を合わせると90.0パーセントを示した。ちなみに、「全く嫌い」としたものは2.4パーセントに過ぎなかった（「D. K.」6.4）。

また、自分をスポーツファンだと思っているか、という問いに対しても、スポーツを身近かに感じている姿勢が伺えた。すなわち、「だいたいそのとおり」（56.5）と「全くそのとおり」（26.6）を合わせると83.1パーセントと高かった。ちなみに「全く違う」としたものは9.2パーセントであった（「D. K.」7.6）。

さらに、どの位スポーツをするか、についてみたところ、「月に1回以上」が最も高く、36.7パーセントであり、続いて「週に1回以上」（25.8）、「年に1回以上」（18.6）、「毎日1回以上」（5.5）であった。

こうした高いスポーツ志向の内容をその種目別にみたところ、次の結果を得た。まず、実際に実施している種目では「サッカー、ラグビー」（19.2）、「卓球」（18.4）、「バレーボール」（12.5）などが高く、「野球・ソフト」（5.7）は低かった。

また、スポーツ実施群について何らかのスポーツチームに加入している割合は、20.8パーセントであった。これらのスポーツチーム加入者のチーム目標についてみたところ、「勝利と楽しみ」が約過半数を占め（49.2）、「楽しみ」（44.6）も高かった。ちなみに、「勝利」のみとしたものは少なかった（6.2）。

さらに、スポーツとの関係で自己をどのように位置づけているか、についてみたところ、最も高かったのは「見物層——見物だけで自分ではあまりやらない」（36.8）であり、続いて「保健的運動層——健康のため」（23.4）、「レジャースポーツ層——休日、休暇などにする」（21.9）であった。そして、スポーツに全く関心を示さない「スポーツ無関心層」は7.8パーセントで

あった。また、競技力向上に精力を注ぎ勝つことにこだわる「チャンピオンスポーツ層」(0.9)は極めて低かった。

㊦ この「1週間のスポーツ実施」

調査を実施した昭和63年3月15日から同4月10日の間で被調査者が解答した日を基準にした1週間のスポーツ実施の割合は、「スポーツをした」(54.9)が「スポーツをしなかった」(45.1)を上回った。すなわち、過半数が「スポーツをした」と答えたのである。

さらに、「スポーツをした」(週)についてその種目をみたところ、「サッカー」(33.2)が最も高かった。続いて「卓球」(16.8)、「バトミントン」(5.7)、「テニス」(4.5)などとなっていた。ちなみに、「ゴルフ」は0.8パーセントと低く、「野球」(2.4)も高くなかった。

つづいて、スポーツをした場所については「自宅と自宅付近」(24.1)、「会社の施設」(23.5)、「私営のスポーツ施設」(19.6)などが高く、「公営のスポーツ施設」(5.2)、「公園」(2.4)は低かった。ちなみに「野外」は10.5パーセントであり、「その他」は5.6パーセントであった。

さらに、誰とスポーツをしたかについては「社内の友人」(38.5)が最も高く、続いて「社外の友人」(18.9)、「社内のサークル仲間」(14.7)、「1人」(10.1)、「家族」(9.4)、「社外のサークル仲間」(5.6)であった。このことは会社の人とスポーツをした割合が高いことを示すものであり、「社内の友人」と「社内のサークル仲間」を合わせると53.2パーセントのものが会社の同僚とスポーツをしたことになる。

さらに、この1週間のうちでのスポーツ実施頻度については、「1回」(35.3)と「2回」(32.9)で約7割を占め、「毎日」は2.8パーセントに過ぎなかった。

また、スポーツ実施の理由は「好き」(28.5)、「健康」(26.5)、「気晴らし」(24.1)が高く、「運動不足解消」は8.2パーセントであった。ちなみに、「つき合い」(4.1)、「家庭サービス」(0.7)は低かった。

さいごに、スポーツ実施上の障害は「障害になるものはない」としたものは8.0パーセント

であった。何らかの障害をあげたもののうち最も高かったのは「施設」(32.0)であり、続いて「時間」(28.5)、「費用」(13.7)、「用具」(6.3)、「仲間」(5.3)、「指導者」(4.6)、「その他」(1.0)であった。

㊧ この「1年間のスポーツ実施」

この1年間にスポーツをした割合は87.4パーセントであった。

その種目についてみたところ、「サッカー」が最も高く29.5パーセントを占め、続いて「卓球」(15.5)、「釣り」(7.5)、「登山」(6.5)といった野外スポーツが高く、以下「バトミントン」(5.5)、「テニス」(4.1)などであった。

また、スポーツ実施場所では「会社の施設」(29.9)が最も高く、「自宅とその付近」(17.5)、「野外」(17.3)、「私営のスポーツ施設」(16.9)がほぼ同列で続き、「公営のスポーツ施設」(7.4)、「公園」(3.5)は低かった。

つぎに、誰とスポーツをしたかについてみたところ、「会社の友人」(38.3)と「会社以外の友人」(22.9)が高く、続いて「会社のサークル仲間」(12.3)、「家族」(9.7)、「1人」(7.0)、「その他」(3.5)となっており、会社の友人・サークル仲間とスポーツを楽しむとしたものが過半数を占めた。

さらに、スポーツ実施頻度については「休日に不定期」が41.0パーセントを占め「平日に不定期」(28.6)を合わせると約7割のものが不定期にスポーツをしており、定期的なスポーツ実施は4分の1に過ぎなかった(「休日定期」<16.7>、「平日定期」<8.1>)。

また、スポーツ実施理由は「気晴らし」(35.8)、「好き」(26.8)、「健康」(22.0)が高く、「運動不足解消」(7.3)、「上手になりたい」(4.4)、「つき合い」(1.8)、「家庭サービス」(0.9)、「友人を得る」(0.7)などは低かった。

さいごに、スポーツ実施上の障害について「障害になるものはない」としたものは、6.4パーセントに過ぎなかった。何らかの障害をあげたもののうち高かったのは「時間」(37.1)、と「施設・場所」(27.2)、「費用」(14.9)であり、「用具」(5.0)、「仲間」(5.0)、「指導者」(3.3)な

どは低かった。

(2) SES（社会的経済的基準）でみた場合

表3 スポーツ実施・非実施 n=531 (%)

非実施		実施		
しない	年一回	月一回以上	週一回以上	毎日
71	99	195	137	29
170(32.0)		361(68.0)		

さきに(2—(1)—(ロ)), スポーツへのかかわりについてみてきたが, ここではこれらの結果を2つのグループに分けて捉えた(表3)。すなわち, スポーツ実施度の高いグループ(スポーツ実施群)と低いグループ(スポーツ非実施群)である。前者はスポーツを「1日1回以上」(5.5), 「週1回以上」(25.8), 「月1回以上」(36.7)するものを指しており(全体の68.0), 後者はスポーツを「年1回以上」(18.6)するものと「しない」(13.4)ものを指している(全体の32.0)。

スポーツ実施の程度とSESの間に有意な差が認められたものについてみたところ, 次のとおりであった(X^2 検定, 危険率5パーセント)。

まず, 性別でスポーツ実施群の割合をみたところ, 男性(69.8)の方が女性(42.9)よりも高かった。

つぎに, 年齢別でスポーツ実施群の割合をみたところ, 「40才—49才」(85.2)が高く, 「20才—29才」(72.2), 「30才—39才」(53.0)であった。

そして, 学歴別でスポーツ実施群の割合をみたところ, 「高卒」(69.4), 「中卒」(63.2), 「短大卒」(59.0)であった。すなわち, 高学歴者が必ずしもスポーツ実施率が高いとは言えなかったのである。

さらに, 所得別でスポーツ実施群の割合をみたところ, 所得の高いグループに高い傾向がみられた。すなわち, 年収で「1,040万ウォン—1,260万ウォン未満」(75.0), 「1,260万ウォン」

(71.4)に対し, 1,040万ウォン以下の場合65.8パーセントから69.8パーセントであっ

た。

また, 職種別では「ブルーカラー労働者」(68.2)と「ホワイトカラー労働者」(61.6)のスポーツ実施率をみたところ, ブルーカラー労働者の方が高かった。そして, 「管理職部門」に限ってみたところ, 74.3パーセントであった。

3 スポーツ実施が意識・態度に与える影響

スポーツは, からだの動きを楽しむものである。しかし, それは単なる楽しみに終るのではなく, 意識・態度に影響をもたらすものと考えられる。ここでは, スポーツ実施が仕事(観), 余暇(観), 人生観・社会観にどのような影響を与えているかについて, X^2 検定を行ない危険率5パーセントで有意差の認められた項目について分析した(表4)。

(1) 仕事(観)

仕事に対する意識・態度は, 生活を支える柱であり生活関心(life-interest)を決定する大きな要因である。

(i) 仕事に対する望み

仕事に何を望むかについてみたところ, 両群共に「頭を使う」が最も高く3割以上を占め, 「時間に余裕」も高かった。しかし, 第3位に違いがみられた。すなわち, 非実施群は「静かな場で」(17.1)であり, 実施群では「意見を聞いて欲しい」(12.6)であった。とくに, 労働の場でもっと意見を聞いて欲しいとしたものは, 非実施群(5.7)よりも実施群に高かった。

(ii) 労働の意義

労働の意義をどこにおいているかについては, 「夢実現のお金」(30.4)と「生活のお金」(21.0)を得るためとしたものが多く, 合わせて経済的報酬が過半数を占めた。しかし, その内容に若干の相違がみられた。すなわち, 実施群は夢を実現するための「お金」であり, 非実施群は生活のための「お金」を得る比率が高かった。また, 「好きだから」と「余暇のため」とした割合は, 若干ではあるが実施群に高かった。

表4-1 スポーツ実施・非実施と仕事（観） 上段：非実施 下段：実施

仕事に対する望み	TOTAL	頭を使う	時間に余裕	違う人と	意見を聞いて	静かな場で	今のまま	わからない
	158	49(31.0)	47(29.7)	14 (8.9)	9 (5.7)	27(17.1)	5 (3.2)	7 (4.4)
	348	119(34.2)	97(27.9)	30 (8.6)	44(12.6)	41(11.8)	14 (4.0)	3 (0.9)
	506	168(33.2)	144(28.5)	44 (8.7)	53(10.5)	68(13.4)	19 (3.8)	10 (2.0)
労働の意義	TOTAL	生活のお金	好きだから	人間の努め	夢実現のお金	能力発揮	余暇のため	その他
	167	44(26.3)	16 (9.6)	20(12.0)	44(26.3)	31(18.6)	8 (4.8)	0 (0.0)
	352	65(18.5)	44(12.5)	40(11.4)	114(32.4)	67(19.0)	20 (5.7)	2 (0.6)
	519	109(21.0)	60(11.6)	60(11.6)	158(30.4)	98(18.9)	28 (5.4)	2 (0.4)
		わからない						
		4 (2.4)						
		0 (0.0)						
仕事の疲れ	TOTAL	感じる	ふつう	感じない				
	164	118(72.0)	16 (9.8)	30(18.3)				
	352	202(57.4)	31 (8.8)	119(33.8)				
	516	320(62.0)	47 (9.1)	149(28.9)				
仕事のやりがい	TOTAL	あり	ふつう	なし				
	169	88(52.1)	25(14.8)	56(33.1)				
	359	233(64.9)	33 (9.2)	93(25.9)				
	528	321(60.8)	58(11.0)	149(28.2)				
労働時間	TOTAL	満足	ふつう	不満足				
	168	14 (8.3)	70(41.7)	84(50.0)				
	356	41(11.5)	179(50.3)	136(38.2)				
	524	55(10.5)	249(47.5)	220(42.0)				
労働内容・密度	TOTAL	満足	ふつう	不満足				
	165	6 (3.6)	87(52.7)	72(43.6)				
	352	41(11.6)	201(57.1)	182(35.2)				
	517	47 (9.1)	288(55.7)	182(35.2)				
作業環境・福利厚生	TOTAL	満足	ふつう	不満足				
	167	15 (9.0)	78(46.7)	74(44.3)				
	352	62(17.6)	174(49.4)	116(33.0)				
	519	77(14.8)	252(48.6)	190(36.6)				
人間関係	TOTAL	満足	ふつう	不満足				
	166	19(11.4)	128(77.1)	19(11.4)				
	355	94(26.5)	220(62.0)	41(11.5)				
	521	113(21.7)	348(66.8)	60(11.5)				
賃金	TOTAL	満足	ふつう	不満足				
	165	9 (5.5)	91(55.2)	65(39.4)				
	354	47(13.3)	291(56.1)	172(33.1)				
	519	56(10.8)	291(56.1)	172(33.1)				

p<0.05

(iii) 仕事の疲労感

仕事による疲労感をより多くもっていたのは非実施群（72.0）であり（実施群は57.4）、「感じない」としたものは実施群（33.8）が非実施群（18.3）よりも高かった。

(iv) 仕事のやりがい

仕事にやりがいをもっていた割合は全体で6割であったが、実施群（64.9）に高く、非実施

群は52.1パーセントに過ぎなかった。このことは「やりがいなし」という答えにもあらわれており、非実施群では33.1パーセントであり、実施群は25.9パーセントであった。

(v) 労働時間

平日の労働時間はかなり多く、「9時間以上10時間未満」（30.3）、「8時間以上9時間未満」（20.2）、「10時間以上11時間未満」（20.1）で

あり、「11 時間以上」も 13.0 パーセントを占めていた。ちなみに「8 時間未満」は 7.0 パーセントであった。こうしたかなり長い労働時間に対して「不満」を感じているものが 41.7 パーセントを占め、「満足」は 10.9 パーセントであった。

(vi) 労働内容・密度

労働内容・密度に対して、全体では「ふつう」(55.7)が高かったものの「不満足」(35.2)も高かった。そして、「満足」としたものは 9.1 パーセントに過ぎなかった。この傾向は非実施群の方が顕著であった。すなわち、「不満足」な割合は非実施群(43.6)に対し実施群(35.2)であり、「満足」な割合は非実施群 3.6 パーセントに対し実施群は 11.6 パーセントであった。

(vii) 作業環境・福利厚生

作業環境・福利厚生についての態度もほぼ労働内容・密度と同様の結果を得た。すなわち、全体では「ふつう」(48.6)であり、「不満足」(36.6)であり、「満足」は 14.8 パーセントであった。そして、「不満足」は非実施群に高く、「満足」は実施群に高かったのである。

(viii) 人間関係

職場の人間関係に「満足」している割合は、全体で約 2 割であり、「不満足」な割合は約 1 割であった。そして、実施群に「満足」な割合が高く(26.5)、非実施群のそれは半分以下(11.4)であった。

(ix) 賃金

賃金に対する満足度は低く(10.8)、「不満足」を訴えたものが 33.1 パーセントみられた。とくに、この傾向は非実施群の方が顕著であった。

以上、仕事(観)についてみてきたが要約すると両者の間に違いが認められ、実施群の方が非実施群に比べて仕事を肯定的に捉えていた。とくに、仕事の意義に対してお金を得るためとする割合は高かったが(51.4)、その内容に差が認められた。すなわち、非実施群は夢を実現させるためのお金をあげたのである。さらに、実施群は非実施群に比べて仕事による疲労度が低く、かなり長い労働時間にも不満感は少なかった。そして、労働内容・密度、作業環境・福利

厚生に対する不満感も非実施群に比べて低かった。また職場の人間関係や賃金に対しての割合も非実施群に比べて高かったのである。そして、仕事そのものに対するやりがい感も実施群の方が高かったのである。

(2) 余暇(観)

仕事と余暇は、その量と内容の占める意味からしても高齢化社会を支える車の両輪である。そこで以下有意差の認められた 7 項目についてみると、次のとおりであった。

(i) 余暇活動の種類

平日の余暇時間は「1 時間以上 1 時間 30 分未満」(25.6)、「30 分以上 1 時間未満」(23.0)、「2 時間以上」(20.9)、「1 時間 30 分以上 2 時間未満」(18.5)、「30 分未満」(12.1)であった。そして、余暇活動の種類は、「マスコミ視聴」(48.9)が極めて高く、続いて「スポーツ」(8.8)であった。しかし、両群の間に多少の違いがみられ、「散歩」、「社交」、「資格取得の勉強」などは実施群に高く、「子供と遊ぶ」、「家事・その他」、「ごろ寝」などは非実施群に高かった。

また、休日の余暇時間は「1 時間以上 3 時間未満」(36.5)、「3 時間以上 5 時間未満」(23.3)が高く、続いて「1 時間未満」(15.4)、「5 時間以上 8 時間未満」(13.7)であり、「8 時間以上」は 11.1 パーセントであった。そして、休日の余暇活動の種類は、やはり「マスコミ視聴」(17.3)と「映画・音楽」(11.7)が続いた。両群の間はかなり顕著な違いがみられ、実施群は「散歩」、「社交」に高く、非実施群は「買物」、「ごろ寝」、「子供と遊ぶ」に高かった。

平日と休日の余暇活動の種目について、各々「マスコミ視聴」がトップを占めた。しかし、平日のそれは実施群に、休日のそれは非実施群に高かった。

(ii) 家族のレクリエーション時間に対する満足度

家族で一緒に楽しむレクリエーション時間の満足度についてみたところ、「満足」(47.3)と「足りない」(46.6)がほぼ均衡していたが、両群の間に違いがみられた。すなわち、実施群(53.

表4-2 スポーツ実施・非実施と余暇（観） 上段：非実施 下段：実施

余暇活動 の 種 類 (平 日 2 位)	TOTAL	スポーツする	スポーツ見る	散 歩	買 物	社 交	映画・音楽	趣 味
	130	3 (2.3)	3 (2.3)	1 (0.8)	5 (3.8)	3 (2.3)	11 (8.5)	6 (4.6)
	291	11 (3.8)	20 (6.9)	6 (2.1)	9 (3.1)	14 (4.8)	20 (6.9)	13 (4.5)
	421	14 (3.3)	23 (5.5)	7 (1.7)	14 (3.3)	17 (4.0)	31 (7.4)	19 (4.5)
		資格の勉強	マスコミ視聴	ごろ寝	こどもと遊ぶ	家事・その他		
余暇活動 の 種 類 (休 日 1 位)	TOTAL	スポーツする	スポーツ見る	散 歩	買 物	社 交	映画・音楽	趣 味
	141	2 (1.4)	11 (7.8)	2 (1.4)	9 (6.4)	4 (2.8)	16(11.3)	7 (5.0)
	304	46(15.1)	18 (5.9)	13 (4.3)	6 (2.0)	19 (6.3)	36(11.8)	16 (5.3)
	445	48(10.8)	29 (6.5)	15 (3.4)	15 (3.4)	23 (5.2)	52(11.7)	23 (5.2)
		資格の勉強	マスコミ視聴	ごろ寝	こどもと遊ぶ	家事・その他		
余暇活動 の 種 類 (休 日 2 位)	TOTAL	スポーツする	スポーツ見る	散 歩	買 物	社 交	映画・音楽	趣 味
	134	3 (2.2)	8 (6.0)	2 (1.5)	7 (5.2)	3 (2.2)	9 (6.7)	6 (4.5)
	295	19 (6.4)	23 (7.8)	9 (3.1)	23 (7.8)	11 (3.7)	40(13.6)	23 (7.8)
	429	22 (5.1)	31 (7.2)	11 (2.6)	30 (7.0)	14 (3.3)	49(11.4)	29 (6.8)
		資格の勉強	マスコミ視聴	ごろ寝	こどもと遊ぶ	家事・その他		
家族のレ クレー ション時 間	TOTAL	足りない	満足	あまっている				
	165	102(61.8)	56(33.9)	7 (4.2)				
	357	141(39.5)	191(53.5)	25 (7.0)				
	522	243(46.6)	247(47.3)	32 (6.1)				
サークル 所属	TOTAL	していない	社内スポーツクラブ	地域スポーツクラブ	社内文化サークル	地域文化サークル	その他	
	164	142(86.6)	13 (7.9)	7 (4.3)	1 (0.6)	0 (0.0)	1 (0.6)	
	335	244(72.8)	46(13.7)	23 (6.9)	7 (2.1)	7 (2.1)	8 (2.4)	
	499	386(77.4)	59(11.8)	30 (6.0)	8 (1.6)	7 (1.4)	9 (1.8)	
週 休 2日 に対する 考え方	TOTAL	休養	趣味	家族サービス	計画的に	中途半端	休み多すぎ	
	162	26(16.0)	65(40.1)	31(19.1)	27(16.7)	2 (1.2)	11 (6.8)	
	354	47(13.3)	184(52.0)	40(11.3)	61(17.2)	8 (2.3)	14 (4.0)	
	516	73(14.1)	249(48.3)	71(13.8)	88(17.1)	10 (1.9)	25 (4.8)	
余暇の意 義	TOTAL	疲労回復	教養を高める	趣味	仕事の知識	その他	わからない	
	167	97(58.1)	13 (7.8)	37(22.2)	14 (8.4)	1 (0.6)	5 (3.0)	
	353	174(49.3)	31 (8.8)	124(35.1)	23 (6.5)	0 (0.0)	1 (0.3)	
	520	271(52.1)	44 (8.5)	161(31.0)	37 (7.1)	1 (0.2)	6 (1.2)	
今後の余 暇スタイ ル	TOTAL	一人ですごす	職場の仲間と	職場以外仲間	家族や親戚	その他		
	161	27(16.8)	36(22.4)	35(21.7)	63(39.1)	0 (0.0)		
	359	50(13.9)	116(32.3)	83(23.1)	100(27.9)	10 (2.8)		
	520	77(14.8)	152(29.2)	118(22.7)	163(31.3)	10 (1.9)		
余暇の使 い方	TOTAL	有効	ふつう	無駄				
	165	6 (3.6)	87(52.7)	72(43.6)				
	352	41(11.6)	201(57.1)	110(31.3)				
	517	47 (9.1)	288(55.7)	182(35.2)				

p<0.05

5) は非実施群(33.9)に比べて満足している割合が高かった。

(iii) サークル所属

サークル所属の割合は22.6パーセントであり、「社内のスポーツクラブ」と「地域のスポーツクラブ」が高く、文化サークル所属率は低かった。

(iv) 週休2日制に対する考え方

週休2日制をどのように受けとめているのかについてみたところ、「趣味」(48.3)に使えてよいとしたものが最も多く、「計画的に使える」が続き、「休養」「家事サービス」に当てられてよいとする肯定派が全体の9割以上を占めた。ちなみに否定派は「休みが多すぎる」(4.8)、「中途半端」(1.9)であった。両群でみたところ、実施群に「趣味」(52.0)に当てられてよいとした割合が高く、非実施群は「休養」「家族サービス」をあげた割合が高かった。

(v) 余暇の使い方に対する満足度

「余暇を有効に使っている」としたものはわずかに9.1パーセントであり、「無駄に使っている」(35.2)とした割合が高かった。そして、非実施群は実施群に比べて余暇の使い方に満足していなかった。

(vi) 今後の余暇のスタイル

今後余暇時間の増大が予測される中で誰と余暇行動を共にしたいと考えているのかについてみたところ、「家族や親戚」(31.3)、「職場の仲間」(29.2)、「職場以外の仲間」(22.7)、などが高く、「1人」は14.8パーセントであった。しかし、両群別にみたところ、「家族や親戚」「1人」は非実施群に高く、「職場の仲間」と「職場以外の仲間」は実施群に高かった。

(vii) 余暇の意義

余暇の意義について過半数を占めたのは「疲労回復」(52.1)であり、「趣味」(31.0)がこれに続いた。さら、余暇を利用して「教養を高める」(8.5)、「仕事の知識を得る」(7.1)としたものが続いた。非実施群では「趣味」が相対的に高かった。

以上、余暇の実態と余暇観についてみてきたが、両群の間に若干の違いがみられた。すなわ

ち、実施群は非実施群に比べて余暇活動に積極的であり、且つ満足度も高かったのである。やや詳しくみれば、実施群は現在の余暇活動に満足する度合いが高く、その活動もからだを動かし対社会的なものに傾斜していた。すなわち、趣味活動にその意義をおき、仲間との活動を望み、週休2日制への評価も高く、その使い方も趣味に使いたいとするものが多かったのである。これに対し非実施群は現在の余暇活動に対する満足度もそれほど高くなく、その活動も消極的であり、家族志向もしくは孤独志向であった。すなわち、余暇の意義を疲労回復に求め、家族や親戚、或いは1人で過ごすことを望み、週休2日制への評価もそれほど高くなく、その使い方をみても休養と家族サービスをあげるものが多かったのである。

(3)人生観・社会観

仕事と余暇に対する意識と行動は、人生観・社会観を背景にもち相互に影響を与え、且つ補完的關係にある。そこで、こうした観点から6項目について検討した。

(i) 趣味と仕事のどちらが大事か

「仕事」が大事だとした割合は52.2パーセントでかなり低かった。そして、仕事志向は実施群の方が高かった。

(ii) 心配事

日常生活の中での心配事が「ある」としたものは96.1パーセントであり、「将来」(31.2)に漠然とした不安を抱いているものが最も高く、続いて「家族」(16.2)、「仕事」(15.8)、「健康」(15.6)などであった。両群別では、とくに非実施群に「健康」、「仕事」への不安が高く、実施群に「家族」への不安が高かった。

(iii) 生活の希望

将来の生活に希望を「もてる」割合は64.7パーセントであり、「わからない」(9.1)も約1割みられた。そして、実施群は「もてる」割合が高く「わからない」割合は低かった。

(iv) 世の中の変化の受けとめ方

世の中の変化にどのように対応してきたかについてみたところ、「とり残された」とするもの

表4-3 スポーツ実施・非実施と人生観・社会観 上段：非実施 下段：実施

好きなこと とか仕事 か	TOTAL	好きなこと	仕 事					
	165	86(52.1)	79(47.9)					
	358	164(45.8)	194(54.2)					
	523	250(47.8)	273(52.2)					
心配事	TOTAL	健 康	将 来	教養・趣味	家 族	仕 事	住居・その他	な し
	161	33(20.5)	49(30.4)	8 (5.0)	21(13.0)	32(19.9)	10 (6.2)	8 (5.0)
	358	48(13.4)	113(31.6)	25 (7.0)	63(17.6)	50(14.0)	47(13.1)	12 (3.4)
	519	81(15.6)	162(31.2)	33 (6.4)	84(16.2)	82(15.8)	57(11.0)	20 (3.9)
生活の希 望	TOTAL	もてる	もてない	わからない				
	162	91(56.2)	46(28.4)	25(15.4)				
	354	243(68.6)	89(25.1)	22 (6.2)				
	516	334(64.7)	135(26.2)	47 (9.1)				
世の中の 変化の受 けとめ方	TOTAL	合わせた	とり残された	自分の道	その他	わからない		
	167	38(22.8)	63(37.7)	47(28.1)	3 (1.8)	16 (9.6)		
	357	10(29.4)	119(33.3)	121(33.9)	5 (1.4)	7 (2.0)		
	524	143(27.3)	182(34.7)	168(32.1)	8 (1.5)	23 (4.4)		
定年後の 暮らし方	TOTAL	独立(自営)	関連会社	場所問わない	今の会社	年金だけで	考えていない	その他
	167	84(50.3)	14 (8.4)	10 (6.0)	13 (7.8)	17(10.2)	26(15.6)	3 (1.8)
	356	201(56.5)	15 (4.2)	20 (5.6)	29 (8.1)	9 (2.5)	74(20.8)	8 (2.2)
	523	285(54.5)	29 (5.5)	30 (5.7)	42 (8.0)	26 (5.0)	100(19.1)	11 (2.1)
生活の拠 り所	TOTAL	仕 事	生活を支える	自分の趣味	子供の成長	社会の実現	その他	わからない
	162	34(21.0)	35(21.6)	30(18.5)	13 (8.0)	31(19.1)	12 (7.4)	7 (4.3)
	350	99(28.3)	51(14.6)	47(13.4)	32 (9.1)	100(28.6)	15 (4.3)	6 (1.7)
	512	133(26.0)	86(16.8)	77(15.0)	45 (8.8)	131(25.6)	27 (5.3)	13 (2.5)

p<0.05

が34.7パーセントで最も高く、「マイペースで自分の道」(32.1)を歩んできたとするものが続き、世の中の動きに「合わせた」ものは27.3パーセントみられた。「とり残された」と感じている割合は非実施群に高く、「自分の道」を歩んできたと感じている割合は実施群に高かった。

(v) 定年後の暮らし方

会社を定年で退職した後の身の振り方について過半数を占めたのは「独立(自営)」(54.4)であり、引き続き「勤めたい」とするのは19.2パーセントであった。そして、「考えていない」が19.1パーセントみられた。「独立(自営)」と「考えていない」は実施群に、「勤めたい」は非実施群に若干高かった。

(vi) 生活の拠りどころ

生活の拠りどころについてみたところ、「仕事」(26.0)と「住みよい社会の実現」(25.6)で半数を占め、「生活を支える」(16.8)と「趣味」(15.0)が続いた。そして、「子供の成長」は8.8パーセントであった。ちなみに、「わから

ない」としたものは2.5パーセントであった。両群別では「仕事」と「住みよい社会の実現」が実施群に高く、「生活を支える」と「趣味」は非実施群に高かった。

以上、人生観・社会観についてみてきたが両群別にみると、実施群は仕事志向であり、目を広く社会に向けよりよい社会の実現に関心をもっている割合が強く、また社会への適応感もっており、これに対し非実施群は趣味志向であり家族中心主義的傾向が伺え、社会への適応感も実施群に比べると低かった。

以上、スポーツ実施の有無と仕事(観)、余暇(観)、人生観・社会観の関係についてみてきたが、総じて言えることは次の3点であった。

(i) 仕事(観)について両群の間に差が認められ、実施群は非実施群に比べて仕事を肯定的に捉え、仕事そのものに対するやりがい感も高かった。

(ii) 余暇(観)について両群の間に差が認められ、実施群は非実施群に比べて余暇活動に積

表5 数量化理論II類で用いた説明変数一覧

説明変数(アイテム)	クramer関連係数
勤労時間(平日)	0.15929
仕事に対する望み	0.17201
仕事の意味	0.17079
仕事の疲れ	0.16032
労働内容・密度	0.15987
人間関係(職場)	0.17341
レクリエーションの頻度	0.30923
家族のレクリエーション時間	0.20811
サークル所属	0.16705
余暇の意義	0.18535
今後の余暇スタイル	0.16088
暇な時間の使い方	0.15607
生活の希望	0.16167
世の中の変化のうけとめ方	0.18952
定年後の暮らし方	0.19318
生活の拠り所	0.17931
健康の自信	0.27641
健康のため気を付けていること	0.32172
スポーツクラブ所属経験	0.19544

極的であり、満足度も高かった。

(iii) 人生観・社会観について両群の間に若干の違いが認められ、実施群は非実施群に比べて仕事志向であり目を広く社会に向けよりよい社会の実現に関心をもっている度合いが高く、非実施群は実施群に比べて趣味志向であり家族中心主義的傾向がみられた。

以上の3点から、仮説I・IIは採択された、と判断される。すなわち、日常生活におけるスポーツの生活化は、仕事と余暇を肯定し積極的な意義を見出そうとする側面に大いにかかわっていると考えられるのである。また、スポーツの生活化は人生観・社会観(仮説III)に対してもそれなりの機能を果し得るものと考えられる。本調査結果は、スポーツの生活化がもつ正機能にひとつの肯定的データを与えるものである。

こうした観点に立てば、今後の高齢化社会における韓国の労働者の問題としてスポーツの生活化による社会的機能が増々重視されるのである。そして、その社会化、すなわち、スポーツの生活化が現実の課題とならざるを得ない。ここでは種々の対応なり理論的検討が加えられなければならないが、本稿では現実の企業労働者のスポーツ実施を規定する要因を明らかにし、その背景について考察する。

4 スポーツ実施を規定する要因

(1) 手続き

日常生活の中でスポーツを実施する際の規定要因の分析に当って「林の数量化理論II類」を採用し、外的基準としてスポーツ実施の有無を設定した⁴⁾。そして、この外的基準を説明する

表6 数量化II類による結果一覧(スポーツ実施群・非実施群) 相関比 $\eta^2=0.4098$

ア イ テ ム	カ テ ゴ リ ー	総数	実 施	非実施	カテゴリースコア	レンジ	偏相関
勤労時間(平日)	8時間未満	29	24	5	-0.1502	0.5928	0.1691
	8時間~9時間未満	89	58	31	0.2218		
	9時間~10時間未満	129	92	37	-0.0796		
	10時間~11時間未満	78	57	21	-0.2813		
	11時間以上	54	28	26	0.3115		
仕事に対する望み	頭を使う	122	86	36	-0.0477	1.3143	0.1271
	時間に追われない	114	75	39	0.0096		
	違う人と	31	22	9	0.0096		
	意見を聞いて	40	32	8	-0.1961		
	静かな場	50	31	19	0.0288		
	今のまま	14	10	4	0.1345		
	わからない	8	3	5	1.1182		
労働の意義	生活のお金	89	53	36	0.0043	3.5296	0.1885
	好き	42	32	10	-0.1635		
	人間の努め	47	33	14	-0.0648		
	夢実現のお金	110	80	30	-0.0940		
	能力発揮	75	52	23	0.2797		
	余暇のため	13	8	5	0.4942		
	その他	1	1	0	-1.4672		
仕事の疲れ	感じる	242	150	92	0.1034	0.3177	0.1066
	ふつう	28	19	9	-0.0598		
	感じない	109	90	19	-0.2143		
						17	15
労働の内容・密度	満足	32	28	4	-0.0911	0.1112	0.0222
	ふつう	210	149	61	0.0007		
	不満足	137	82	55	0.0202		
人間関係(職場)	満足	81	71	10	-0.3677	0.4978	0.1556
	ふつう	253	159	94	0.1301		
	不満足	45	29	16	-0.0696		
レクリエーション の頻度	行なわない	54	27	27	0.3217	0.8607	0.2277
	1年に1回くらい	63	31	32	0.4701		
	1ヶ月に1回くらい	165	118	47	-0.0715		
	1週間に1回くらい	87	76	11	-0.3906		
	1日に1回くらい	10	7	3	-0.1214		
家族のレクリエー ション時間	足りない	185	108	77	0.0908	0.4881	0.0891
	満足	176	138	38	-0.0548		
	あまっている	18	13	5	-0.3973		
サークル所属	所属していない	307	198	109	0.0849	1.9073	0.1947
	社内スポーツサークル	43	34	9	-0.2984		
	地域スポーツサークル	17	16	1	-0.1474		
	社内文化サークル	2	2	0	-1.0216		
	地域文化サークル	4	4	0	-1.8224		
	その他	6	5	1	-0.2351		
余暇の意義	疲労回復	202	129	73	0.0739	1.6941	0.1408
	教養を高める	26	19	7	-0.2134		
	趣味	121	93	28	-0.1590		
	仕事の知識を得る	26	18	8	0.1515		
	わからない	4	0	4	1.4807		
今後の余暇スタイル	一人ですごす	58	37	21	-0.0738	0.9338	0.1155
	職場の仲間と	107	83	24	0.0282		
	職場以外の仲間と	87	60	27	-0.1456		
	家族や親戚	122	74	48	0.1464		
	その他	5	5	0	-0.7874		
暇な時間の使い方	有効	180	135	45	0.0139	0.0941	0.0297
	ふつう	102	59	43	0.0333		
	無駄	97	65	32	-0.0609		

ア イ テ ム	カ テ ゴ リ ー	総数	実 施	非実施	カテゴリースコア	レンジ	偏相関
生活の希望	もてる	255	184	71	-0.0094	0.7000	0.1253
	もてない	98	67	31	-0.1275		
	わからない	26	8	18	0.5725		
世の中の変化の受けとめかた	変化に合わせた	111	80	31	-0.1582	0.8600	0.1201
	取り残された	131	86	45	0.0125		
	自分の道を歩んだ	118	86	32	0.0625		
	その他	6	4	2	-0.0962		
	わからない	13	3	10	0.7018		
定年後の暮らし方	独立(自営)	216	152	64	-0.0396	1.1977	0.1985
	関連会社	13	7	6	0.8921		
	場所を問わない	17	10	7	0.2698		
	今の会社	30	20	10	0.2273		
	年金だけで	21	9	12	0.3318		
	考えていない	76	57	19	-0.3056		
	その他	6	4	2	0.2998		
生活の拠り所	仕事	106	79	27	0.0296	1.1158	0.2270
	生活を支える	65	36	29	0.3415		
	自分の趣味	51	31	20	0.0986		
	子の成長	26	19	7	-0.5820		
	社会の実現	102	81	21	-0.2912		
	その他	18	8	10	0.5338		
	わからない	11	5	6	0.4118		
健康の自信	ない	46	21	25	-0.0368	0.2314	0.0807
	ふつう	205	130	75	0.0940		
	ある	128	108	20	-0.1374		
健康のために気を付けていること	栄養	61	42	19	-0.0908	1.2887	0.2870
	休養	47	19	28	0.6787		
	体力をつける	83	76	7	-0.5547		
	気持ちのほり	79	56	23	0.1088		
	その他	9	8	1	-0.6100		
	べつになし	100	58	42	0.1658		
スポーツクラブ所属経験	なし	214	129	85	0.1792	0.4117	0.1616
	ある	165	130	35	-0.2324		

「説明変数」の抽出は次の手順に従った。まず、スポーツ実施の有無と全調査項目（変数、アイテム）との「クラマー関連係数」を算出し、つぎにその数値が大きく且つ独立変数と認められるものを抽出した。その際、結果としての項目を排除し最終的に 19 変数を抽出した（表 5）。

以上の予備的手続きを経て、スポーツ実施を規定する要因分析を林の数量化理論 II 類で行い、その結果表 6 の結果を得た。

(2) 偏相関係数による要因分析

各アイテムがタイプ分け（弁別）に対してどの程度の「重み」をもっているかを示す偏相関係数に従って、スポーツ実施の規定要因をみたところ次のとおりであった。すなわち、第 1 位は

「健康のために気を付けていること」であり、第 2 位は「レクリエーションの頻度」であり、以下順次「生活の拠りどころ」、「定年後の暮らし方」、「サークル所属の有無」、「労働の意義」、「労働時間」、「スポーツクラブ所属経験」、「人間関係（職場）」、「世の中の変化の受けとめ方」であった。

ちなみに、レンジの大きさをみたところ、第 1 位は「労働の意義」であり、第 2 位は「サークル所属の有無」であり、以下順次「余暇の意義」、「仕事に対する望み」、「健康のために気を付けていること」、「定年後の暮らし方」、「生活の拠りどころ」、「今後の余暇スタイル」、「レクリエーションの頻度」、「世の中の変化の受けとめ方」であった。

両者の順位をつき合わせてみたところ、19 個の要因（アイテム）のうち、上位 10 個のうち 7 個までは偏相関係数でみてもレンジの大きさからみても全く同じであり、相互の順位について若干の差が認められたが、ここでは偏相関係数から得られた順位を弁別に際して重みのある要因の序列であると考えた。

第 1 の要因は「健康のために気をつけていること」であった。日常生活の中で健康への不安がスポーツ実施の規定要因として大きく機能していた。それは韓国における労働者の経済的負担を含めた健康への不安と、健康の維持増進に役立つというスポーツへの期待が背景にあるものと考えられる。単的に言えば、自分の健康は自分で守るという思想があり、その方策の 1 つとしてスポーツが位置づけられているのである。

第 2 の要因は「レクリエーションの頻度」であった。日常生活の中でのレクリエーションの頻度がスポーツ実施の規定要因のひとつであり、レクリエーション活動のひとつとしてスポーツが位置づけられていることがわかる。すなわち、既述のように 9 割のものがスポーツ嗜好を示しており、実際のスポーツ実施の割合も高かったのである（月 1 回以上 36.7、週 1 回以上 25.8）。

第 3 の要因は「生活の拠りどころ」であった。生活の拠りどころを何におくかによってスポーツ実施が左右されており、とくに仕事志向のものがスポーツ実施に傾く割合が高いことは先にみたとおりである。

第 4 の要因は「定年後の暮らし方」であり定年後の暮らし方を「仕事」と「住みよい社会の実現」におくものがスポーツ実施に傾く傾向があり、こうしたライフスタイル志向が現役時代のスポーツ実施に作用していることがわかった。

第 5 の要因は、「サークル所属の有無」であり、日常生活の中で何らかのサークルに所属していることが、例えそれが文化的なサークルであってもスポーツ実施に結びつく可能性が高いということである。それは仕事と家庭に埋没するの

ではなく、余暇時間に第 3 の場としてサークル活動の場に自己を位置づけることがスポーツへの積極的姿勢を換気することを伺わせるものである。

第 6 の要因は、「労働の意義」であった。労働の意義を「余暇のため」、「能力実現」であるとしたものがスポーツ実施に結びついており、労働に対する考え方そのものもスポーツ実施の規定要因として作用していた。

第 7 の要因は、「労働時間」であり、労働時間の多少がスポーツ実施を規定する要因に作用しており、自らの労働時間に不満をもたないことがスポーツ実施に結びついていた。このことは、仕事を肯定し仕事に意義を見出す姿勢をもつことがスポーツ実施に作用していることを意味している。

第 8 の要因は、「スポーツクラブ所属経験の有無」であり、とくに学校時代にスポーツクラブに所属してスポーツの楽しさを体得することが、成人後のスポーツの生活化に影響を与えるひとつの要素である。

第 9 の要因は、職場の「人間関係」であった。職場の人間関係に満足しているものがスポーツ実施度も高いという結果が得られた。しかし、この問題はスポーツ実施結果が職場の人間関係に影響を与えたとも考えられる。

第 10 の要因は「世の中の変化の受けとめ方」であり、世の中の変化に適応し「自分の道」を歩んできたと感じているものにスポーツ実施の割合が高かった。このことは、社会との関係を肯定的に捉え、社会に順応していく姿勢をもつことが積極的にスポーツに接近する要因のひとつであることを示すものである。

以上の 10 要因を要約すれば、「社会に目を向け、社会とのつながりの中で自己を位置づけることが、スポーツ実施を高めている」ということである。そして、その典型的なイメージを描けば、「現実の社会を認めよりよい社会の実現に向かう姿勢をもち、仕事に積極的で職場の人間関係を築き、健康に注意を払い余暇活動に積極的な人間」ということになる。

5 スポーツの生活化における課題と背景

(1) 調査結果からみた課題と背景

(i) 全体でみた場合

スポーツの生活化という観点からその課題と背景について、全体でみた場合次の7点が指摘される。

第1に、T社従業員の場合、労働時間がかなり長く、その条件もかなり厳しい中で、スポーツの生活化に対応しなければならないことである。すなわち、平日の労働時間は3割のものが、「9時間以上10時間未満」であり、「10時間以上」をみても33.1パーセントを占めているのである。ちなみに1日の平均労働時間が8時間以下としたものは7.0パーセントに過ぎなかった。そして、こうした長時間労働に対して41.7パーセントのものがはっきりと「不満足」と答えており、労働の内容についても35.1パーセントのものが「不満足」だとしている。さらに、作業環境に対しても36.4パーセントのものが「不満足」と答えたのである。

こうした長時間労働とその厳しさは、ブルーカラー労働者の交替制による勤務体制と常態化した残業および徹底した合理化追求に集約される。このような厳しい労働への取り組みの中で余暇活動に気晴らしを求めるのは当然であり、余暇活動のひとつとしてスポーツが重視されるのである。また、健康への信頼が労働を続ける基本になっていることから健康の維持増進のためにスポーツをする姿勢も調査結果にあらわれた。この意味で、ますます高齢化の進行を迎えている職場において身体活動の意義が問い直されなければならないのである。それは高齢化による職場の人間関係の変化に根ざしており、効率万能主義から調和主義への移行を余儀なくされていることを背景にもっている。ここに余暇活動の意義があり、真に自由を求めてプレイに興じることの社会的意味とその確保が問い直されなければならない根拠がある。

第2に、スポーツを誰としたか(この1週間)について53.2パーセントという過半数のもの

が会社の人をあげたことである。これに反し、会社以外の人とプレイしたと答えたものは24.5パーセントに過ぎなかった。この結果は、社会に目を向けていることがスポーツ実施率を高めているという先の結果と矛盾するように考えられる。

第3に、スポーツをする際の障害についてそのトップは「施設」(32.0)であり、「時間」(28.5)も高かった。そして、「仲間」(5.3)と「指導者」(4.6)をあげたものは少なかった。施設不足はとくに会社以外での不足不備を指しており、時間をあげた背景には労働条件の問題が指摘される。しかし、スポーツの生活化要因として一般的に強調される「仲間」と「指導者」の確保は、今回の調査結果に関する限り大きな阻害要因ではなかった。

第4に、調査した1週間を基準に実際にプレイした種目のトップは「サッカー」であり、「ゴルフ」は極端に低かった。この背景にはサッカーに対する国民的熱狂があると同時に、ステータス・シンボルとしてのゴルフの社会的存在がある。

第5に、しかしながら、調査結果からスポーツの勝利至上主義の弊害は認められなかった。スポーツをする目的は、「好きだから」とか「健康のため」、「気晴らし」が多く、これに続いて「運動不足の解消」をあげるものが多く、勝つことに高い評価を与えるものは少なかった。それはスポーツと自己規定にもあらわれており、「保健的運動層」(23.4)とか「レジャースポーツ層」(21.9)としてスポーツを捉えることに対応するものであって、スポーツの生活化の中での「チャンピオンスポーツ層」(0.9)は極めて低く、勝利至上主義による弊害はみられなかった。

第6に、スポーツ実施の場所・施設について「会社の施設」(29.9)が高く、「公営の施設」(7.4)は低かった。また、「私営の施設」は16.9パーセントであり、スポーツの生活化を推進する3大条件のひとつであるエリア・サービスの充実に向けて行政が取り組む必要性を示すものである。

(ii) スポーツ実施が意識・態度に与える影響からみた場合

つぎに、スポーツ実施が意識・態度に与える影響から、次の2点が指摘される。

第1に、仕事（観）と余暇（観）において両群の間に差が認められ、スポーツ実施群はスポーツ非実施群に比べて仕事と余暇に積極的な対応の姿勢をもつと同時に肯定的な姿勢を示した。この背景には、主として2つの側面がかかわっているものと考えられる。

ひとつは、スポーツそのものを持っているプレイヤーに対する働きかけである。スポーツは、からだの動きを楽しむことをその基本とするが、結果的にプレイヤーに何らかの影響をもたらす。それは種目独自の特性が人間であるプレイヤーに働きかけるからである。すなわち、スポーツは身体的精神的社会的健康の維持増進に機能し得るとされる。このことの当否については必ずしも一致した知見が提出されているわけではない⁵⁾。しかし、期待・可能性としてはこれを疑い得ない。そして、今回の調査結果は、この期待・可能性が現実のものとしてかなり強く機能していることの証左のひとつである、ことを示している。すなわち、スポーツが本質的に内包しているこの期待・可能性が、人間の基本的な生活構造のうち仕事と余暇に対する思考・行動様式においてそれらを積極的に捉え且つ肯定的に対応する姿勢をもたらしたと考えられるのである。

ふたつは、スポーツを楽しむ過程での人間関係の影響である。基本的に人間は集団に育てられる側面が強く、スポーツ集団がその成員に与える影響においても例外ではない。とくに、スポーツそのものの健康への期待・可能性はプレイヤーに対しそのパーソナリティ形成へ働きかける⁶⁾。そして、こうした成員によって構成されたスポーツ集団が、集団として成員個々に働きかけるのである。

第2に、実施群と非実施群との間に人生観・社会観の相違が若干みられた。この問題の背景にはスポーツと従業員に対する姿勢をあげることができる。さらに、それ以上の要因が大きく

作用している問題でもある。

(iii) スポーツ実施の規定要因からみた場合

さいごに、スポーツ実施を規定する要因分析から次の点が指摘される。

すなわち、社会に目を向け、社会とのつながりの中で自己を位置づける姿勢をもつことがスポーツ実施を高めていた、という点である。このことは、行動は哲学に支えられていることのひとつの証左であり、社会への関心を高めることがスポーツ実施を高めるひとつの極めて重要な要素であることを示すものである。

(2) 高齢化社会における課題と背景

(i) 労働と余暇

人口構造の高齢化は、社会システムとその構成要因に変化を余儀なくさせる。すなわち、それは従来以上に中高年を取り込んだ社会システムへの移行であり、種々な側面での変化を指している。

後者の問題のひとつが、労働経済の場での従来以上に中高年労働者を取り込んだ場合に出てくる問題である。その際の重要な問題のひとつは、労働とそれを取りまく人間と人間の結合の問題であり、効率万能主義から調和主義への移行の問題を指している。それは高田社会学の用語を借りれば異質結合から同質結合への移行の問題である⁷⁾。

他方、生活時間構造に占める余暇時間の割合は、人口構造の高齢化に伴って飛躍的に拡大される傾向にある。それは労働そのものに費やす時間の大巾な短縮と非労働時間の増大という形でもたらされる。すなわち、就業時代と定年退職後の双方において余暇時間が大巾に拡大される中で労働者は労働への関心と同時に余暇をどのように使うかという課題を背負わされざるを得ないのである。その際、スポーツはその社会的機能を果たすべき位置を占めているのである。

(ii) スポーツの社会的機能と生活化

従来、身体活動について次のように定義されてきた。「身体活動を楽しみ、且つ健康に役立てる。その際、楽しむものとして身体活動を捉える時それはスポーツである。また、それを教育

の一貫という観点から健康に役立てる手段として捉える時それは体育である。」しかし、この定義は必ずしも妥当ではなく、もともと両者は帰一無二の関係にある。本質的には、楽しんでプレイした結果が健康への正機能の側面を併せもっている、というに過ぎない。

人口の高齢化を迎えた企業労働者においてスポーツの役割は大きい。それは加齢に伴う身体的健康に対しても、また年齢差を埋めることに対しても、さらには主体的な人間形成に対してもスポーツが機能し得るからである。

しかし、高齢化社会において手段としてスポーツを位置づけることは、もはや、許されなくなりつつある。それは人間と人間の結合関係が異質結合から同質結合への移行に対応したスポーツでなければならないからである。すなわち、効率万能主義から調和主義への移行が企業労働者にとって不可避であり、それを支えるのは人柄を生かした職場づくりに他ならないからである。この点において、すなわち、人柄を生かした人間と人間の結合にスポーツが適切に機能することが求められるのである。

6 結 語

以上、韓国 T 社における企業労働者の労働と余暇、さらにスポーツ実施の規定要因の分析を通じて、高齢化社会における企業労働者の問題の一端を考察した。そして、スポーツ実施群と非実施群の間に仕事（観）と余暇（観）に対する思考・行動様式の差が認められ実施群は非実施群に比べて仕事と余暇を肯定し、且つ積極的に対応する姿勢をもっていたことが指摘された。また、人生観・社会観においても両群の間に若干の相違が指摘された。

以上の結果は、企業労働者にとってスポーツの意義を肯定するものであり、それ故のスポーツの生活化志向を促すひとつの根拠を与えるものである。この観点から、スポーツ実施の規定要因の分析を行なったが、社会に目を向け社会との係わりの中に自らを位置づけようとすることがスポーツ実施に結びつく要因であることが

指摘された。このことはスポーツの生活化の問題が人間の思考様式に大きく関与していることを示すものである。

高齢化社会の到来は、同時に職場における中高年労働者比率の増大を意味する。このことは企業労働者にとって会社内人間としても、ひとりの社会成員としてもスポーツに寄せる期待と意義の大きさを物語るものである。このスポーツへの期待と意義に応え、スポーツの生活化を計ることが高齢化社会を迎えた今日、社会にとっても企業にとっても肝要なのである。

注・文 献

- 1) とくに人口史観では、人口現象が社会変動の究極的な原因である、とされる。
- 2) 韓国の場合、幼年人口比率、生産年齢人口比率、老齢人口比率を 1966 年、1975 年、1986 年と比較する時、高齢化社会に向かっていることがわかる。

	1966	1975	1986
0 才～14 才(幼年人口比率)	44.0%	38.0%	30.2%
15 才～64 才(生産年齢人口比率)	53.0	58.0	65.7
65 才～ (老齢人口比率)	3.0	4.0	4.3

(Demographic Year book, 1986, Vol. 38, United Nations, その他)

なお、韓国の 1986 年時までの出生時平均余命は、男性 66 才、女性 73 才である（世銀調べ）。

- 3) 富田富士雄、『人口社会学の基本問題』、増訂版、新評論、1977, p. 18
- 4) 「実施群」は月 1 回以上スポーツをする と答えたサンプルであり、「非実施群」はスポーツを全くしないか、1 年に 1 回位はすると答えたサンプルである。その内訳は、前者が 361 名で全体の 68.0 パーセント、後者が 170 名で全体の 32.0 パーセントであった。
- 5) 藤原健固、『社会化とスポーツ』、道和本院
- 6) 同上
- 7) 高田保馬、『社会学原理』、岩波書店

（本研究は1988年度中京大学特定研究助成
を受けた）