

「3つのポリシー」に基づいたレジャー・レクリエーションの教育内容に関する一考察

— G 大学スポーツ経営学科生を対象とした学習の連続性と科目間連携の模索 —

古田 康生 / 篠田 知之
原田 理人 / 渡部 昌史

1. はじめに
 - (1) 3つのポリシーの策定と公開の義務化
 - (2) 研究目的と意義
2. G 大学スポーツ経営学科の「3つのポリシー」
3. G 大学スポーツ経営学科におけるレジャー・レク教育の必要性 (CP と DP を根拠に)
4. これまでのレジャーとレクに関する教育内容
5. 29 年度カリキュラムの概要
6. G 大学スポーツ経営学科におけるレジャー・レク教育の科目間連携の必要性
7. 今後の課題

1. はじめに

(1) 3つのポリシーの策定と公開の義務化

文部科学省 (以下、文科省) は、平成 29 年 4 月より、大学改革の一環として全ての大学に対して、「入学者の受け入れに関する方針 (アドミッション・ポリシー)」、「教育課程の編成および実施に関する方針 (カリキュラム・ポリシー)」、そして「卒業認定に関する方針 (ディプロマ・ポリシー)」の「3つの方針」の策定と公開を義務づけた¹⁾。しかし、文科省の 2014 (平成 26) 年度「大学における教育内容等の改革状況調査」²⁾の結果では、アドミッション・ポリシーを策定している大学は 100%、カリキュラム・ポリシーとディプロマ・ポリシーを策定している大学は各 98%で、ほぼすべての大学が 3つの方針を策定し公開している。それでも、文科省は、省令を改正して、3つの方針の策定と公開を 2017 (平成 29) 年度から各大学に義務付けた¹⁾のである。その理由として、多くの大学が定めたそれぞれのポリシーが抽象的であり、形式的なものに過ぎず、「3つのポリシー」が相互に関連づけられていないためと考えられている。したがって、小田ら³⁾は、現在、全ての大学が、中央教育審議会の答申⁴⁾を受け、3つのポリシーの策定による「学士課程の質保証」、授

業における事前準備・事後展開のための主体的な学習時間の確保や体系的な教育課程の編成による「大学教育の質的転換」が求められている，としている。

東海地方に位置する G 大学でも、「3つのポリシー」は既に制定され，大学のホームページと学生要覧に明記されている^{5,6)}。G 大学は，2017 年度に開学 50 年を迎え，スポーツを健康や体育といった限定的にとらえ方だけでなく，経営的なビジネスの視点を加えて，スポーツを体系的に学べる特長的な教育実践している。そこで本研究では，文科省の省令を，次の 50 年を見据えた G 大学の教育内容を見直す契機ととらえ，「建学の精神」，「3つのポリシー」を踏まえた「スポーツ経営学」を学ぶ意義について検討を加えることを目的とした。今回は，特にスポーツ産業に寄与する人材育成の観点から，隣接領域である，「レジャー」と「レクリエーション」の教育内容に検討を加える。

(2) 研究の目的と意義

本研究では，変革が迫られる大学教育の現在において，今一度，G 大学スポーツ経営学科の「3つのポリシー」^{5,6)}を概観し，「スポーツ」という言葉を限定的にとらえず，隣接領域の「レジャー」や「レクリエーション」との関連や教育内容・教育方法に考察を加え，建学の精神の一つである「地域貢献」に寄与する学生を育て得る教育のための基礎的な資料を得ることを目的とした。

ただし，授業内容に関して議論する場合は，その評価基準やその方法についても併せて検討する必要があるが，本研究では，議論の中心を科目間の連携と連続性に焦点化するため，検討する範囲を限定した。

2. G 大学スポーツ経営学科の「3つのポリシー」

(1) アドミッション・ポリシー

アドミッション・ポリシーとは，「入学者の受け入れに関する方針」である。表 1 に，G 大学スポーツ経営学科に関連するアドミッション・ポリシーを示す。

表 1 G 大学スポーツ経営学科のアドミッション・ポリシー（入学者受け入れ方針）

スポーツ経営学科は，経営学の諸分野とスポーツ科学を複合的に学び，スポーツや健康に関連する企業，地域スポーツクラブ，学校教育から生涯教育に及ぶまで必要とされる経営活動（マネジメント）の計画・実行・評価に関する専門能力を有し，スポーツ・教育・健康関連事業の発展に資することのできる人材の養成を目的とします。このため，入学時において，次の興味・関心等を持っている学生を求めています。

1. 健康・スポーツ産業に従事し，その経営的な発展に貢献したい学生。
2. 地域スポーツの振興に貢献したい学生。
3. スポーツマネジメントについての知見を有する教育者・指導者を目指す学生。
4. 保健体育科あるいは商業科の教育者を目指す学生。

(2) カリキュラム・ポリシー

カリキュラム・ポリシーとは「教育課程の編成及び実施に関する方針」である。表2に、G大学スポーツ経営学科に関連するカリキュラム・ポリシー（以下、CPとする）を示す。

表2 G大学スポーツ経営学科のカリキュラム・ポリシー（教育課程の編成方針）

スポーツ経営学科は、ディプロマ・ポリシーを達成するため、次のような方針で教育課程を編成しています。

1. 社会に貢献できる社会人となるのに必要な広範な教養を身に付けるために、一・二年次に人文科学、社会科学、自然科学、情報リテラシー、文章表現法、外国語や多文化交流、および体育に関する科目が開講されています。
2. 経営学の基礎を体系的に理解するために、経営学部共通の基本科目（経営学、簿記入門、金融リテラシー、経営戦略論、経営管理論、経営組織論、中小企業論、国際経営論、マーケティング論）が用意されています。
3. スポーツ産業界をリードする人材を養成するために、「スポーツビジネスコース」が設けられ、「スポーツをテーマとした仕事に進む」ための基礎知識を修得し、健康・スポーツ産業における管理運営能力やマーケティング能力など総合的なマネジメント能力を修得します。実感を持ってマネジメント能力を修得するため、スポーツ関連企業や団体の現場における実践教育も重視します。
4. 学校教育から生涯教育まで幅広い教育分野に対応できる人材を養成するために、「スポーツ教育コース」が設けられ、専門的なスポーツ科学の知識やコーチング理論を学び、発達段階に応じた適切な対処と競技力向上のための様々な知識を修得します。
5. 「スポーツ教育コース」では、保健体育の授業、運動部活動の指導の理解を深め、理論と実践の往還による実践的な指導力の基礎を形成された保健体育教師を養成するために、「課外体育インターンシップ制度」や「体育授業インターンシップ制度」が設けられています。
6. 専門領域のテーマの下、指導教員から指導を受けながら、学生が自主的に研究、発表、討論を行って探求力を養うために、演習科目の演習Ⅱ（三年次）と演習Ⅲ（四年次）を必修としています。

(3) ディプロマ・ポリシー

ディプロマ・ポリシーとは、「卒業認定に関する方針」である。表3に、G大学スポーツ経営学科に関連するディプロマ・ポリシー（以下、DPとする）を示す。

表3 G大学スポーツ経営学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与に関する方針）

スポーツ経営学科は、新たな価値を生む精神、地域で学び地域をつくる力、そしてキャリアを拓く力を身につけた人材を育成するという本学の教育理念にもとづき、学士課程教育を通じて以下の基準を総合的に満たす学生に学位を授与します。

1. 人文科学、社会科学、自然科学、情報リテラシー、および論理的な文章表現力を身に付けている。
2. 日本人同士、外国人とも共感しあうコミュニケーション能力を持っている。
3. 経営学とスポーツ科学の専門知識を体系的に修得している。
4. 現実の経営問題を理解する方法を修得し、経営学の専門知識を学校やスポーツ産業における経営に実践的に応用できる。
5. 地域におけるスポーツ振興の課題を見つけ、その解決のために貢献できる。

(4) G 大学スポーツ経営学科の3つのポリシーによる「スポーツ教育」の 基本的考え方の試案

G 大学スポーツ経営学科では、CPに基づき、「スポーツをテーマとした仕事に進む」を、中学校や高等学校の保健体育教諭やフィットネス、スポーツ領域での“インストラクター・指導者”といった職種に限定してとらえず、スポーツに関連する多様な職種に就くことが可能となるよう教育している。そのため、ビジネスやマネジメントに関連する基礎・専門知識を修得させ、健康・スポーツ産業での管理運営能力・マーケティング能力などの総合的な能力が修得できるようにカリキュラム編成がされている。もちろん、保健体育教諭といった教育職やフィットネスなどのスポーツ指導者にも就けるようカリキュラム編成はされている。さらに、ここで明記されている「スポーツ産業」には、レクリエーション（以下、レクとする）やレジャー産業も含まれ、G 大学では、その学習成果として公益財団法人日本レクリエーション協会（以下、日本協会とする）の公認指導者資格であるレクリエーション・インストラクター（以下、レク・インストラクターとする）が取得できる。

3. G 大学スポーツ経営学科におけるレジャー・レク教育の必要性 (CP・DP を根拠に)

2017 年度のレジャー白書⁷⁾によると、2016 年の余暇市場は、70 兆 9,940 億円であり、スポーツ部門は、他の趣味・創作部門、娯楽部門 1（パチンコ・ゲーム）、娯楽部門 2（ギャンブル）、娯楽部門 3（飲食）、観光・行楽部門と比較すると市場規模は小さいものの、前年比横ばいであった、とある。スポーツに関する余暇活動の参加者人数では、ウォーキングが 3,010 万人で 9 位、体操（器具を使わないもの）が、2,320 万人で 16 位、ジョギング・マラソンが 2,020 万人で 20 位であった。2016 年はリオデジャネイロ五輪の影響もあり、身近なレジャーとして順位を上げた、と分析されている。また、スポーツ関連の用品では、スポーツアパレルやシューズが 5 年連続増益、スポーツ自転車とマラソン用品も好調を維持した。スポーツサービスでは、フィットネスが過去最高益を更新し、スポーツ観戦が大きく伸びた、と報告している。これらの市場規模などの事実を鑑みると、G 大学スポーツ経営学科生は、CP と DP に基づき、スポーツを一つの産業として考え、ビジネスやマネジメントの視点でも捉えられる能力を習得しなければならない。そのため、スポーツ・フィットネス産業を「スポーツ・体育の指導者」という狭義のスポーツ産業だけでなく、「レジャー」や「レク」と関連させて広義的に俯瞰できる能力が身に付く教育が実践される必要がある。これこそが、レジャー・レク教育の必要性を裏付ける事実である。今後、レジャー産業やレクに関する教育内容を充実させることで、学生の視野の拡大や新たな活路が見出され、広い意味でのス

スポーツ産業界や地域スポーツ分野での貢献が期待でき、G大学の「建学の精神」の具現化ができると考える。

4. これまでのレジャーとレクに関連する教育内容

大学や短期大学、専門学校などで「レク・インストラクター」を養成する課程がある学校を一般的に、養成課程認定校と呼び、日本協会は、その養成カリキュラムを示し、数度の改訂を経て現行の20年度カリキュラムにて養成がされている⁸⁾（表4）。

表4 平成20年度レク・インストラクター養成カリキュラムの概要

カリキュラムの構成と学習内容	
レクリエーション理論科目（15.0時間）	
科目1：レクリエーション基礎理論（学習時間4.5時間以上） 学習項目：レクリエーションの意義やインストラクターの役割	
科目2：レクリエーション支援論（学習時間4.50時間以上） 学習項目：支援対象者の理解	
科目3：レクリエーション事業論（学習時間6.0時間以上） 学習項目：事業計画の作り方や安全管理	
レクリエーション実技科目（36.0時間以上）	
科目4：コミュニケーションワーク（学習時間：6.0時間以上） 学習項目：ホスピタリティとアイスブレイキングについて	
科目5：目的に合わせたレクリエーションワーク（学習時間：9.0時間以上） 学習項目：支援の目的に合わせた素材の選択と展開方法	
科目6：対象に合わせたレクリエーションワーク（学習時間：6.0時間以上） 学習項目：対象者に合わせたアレンジの方法（技術）	
科目7：演習Ⅰ（学習時間：7.5時間以上）	
科目8：演習Ⅱ（学習時間：7.5時間以上）	
現場演習（9.0時間以上） 事業参加（事業参加・スタッフ参加）	

この養成カリキュラムは、日本協会が、平成5年（1993年）3月25日の理事会にて決定した「日本協会 人材育成マスタープラン」⁹⁾に基づき制定された資格である。制定された当初より、基礎理論を学ぶ講義の「レク理論」と、実践実技によりレク支援の技術を習得する「レク実技」、そして各都道府県のレク協会の主催事業に参加及びスタッフ参加して単位を修得する「現場実習」にて構成され、その後、数度の改訂を経て、2016年度までは、平成20年度に改訂された「20年度カリキュラム」により、人材が養成されている⁸⁾。そして、平成29年度に、新カリキュラムの「平成29年度カリキュラム」¹⁰⁾（表5）に至り、移行されることとなった。

表5 平成29年度レクリエーション・インストラクター養成カリキュラムの概要

カリキュラムの構成と学習内容	
理論科目 (9.0時間)	
科目1：レクリエーション概論 (学習時間 1.5時間以上)	学習項目：レクリエーションおよびレクリエーション・インストラクターとは
科目2：楽しさと心の元気づくり理論 (学習時間 3.0時間以上)	学習項目1：楽しさを通じた心の元気づくりと対象者の心の元気 学習項目2：対象者の心の元気づくりの課題、および心の元気と地域のきずな
科目3：レクリエーション支援の理論 (学習時間 4.5時間以上)	学習項目1：信頼関係づくりの理論 学習項目2：良好な集団づくりの理論 学習項目3：自主的・主体的に楽しむ力を育む理論
実技科目 (27.0時間以上)	
科目4：レクリエーション支援の方法 (学習時間：12.0時間以上)	学習項目1：信頼関係づくりの方法・ホスピタリティ 学習項目2：良好な集団づくりの方法・アイスブレイキング 学習項目3：自主的・主体的に楽しむ力を育むレクリエーション活動の展開方法
科目5：レクリエーション活動の習得 (学習時間：15.0時間以上)	学習項目1：モデル・プログラムの習得 学習項目2：個々の活動の習得
演習・実習科目 (24.0時間以上)	
科目6：レクリエーション支援演習 (学習時間：15.0時間以上)	学習項目1：リスクマネジメントの方法 学習項目2：プログラムの立案 学習項目3：レクリエーション支援雄実施
科目7：現場実習 (学習時間：9.0時間以上)	学習項目：事業参加・およびスタッフ参加

5. 29年度カリキュラムの特徴(概要)

この29年度カリキュラムでは、『レクの主旨(目的)は、心を元気にすることです。レク・インストラクターは、人々が自主的、主体的に心を元気にできるようになることを目的に、ゲームや歌やダンスといったレク活動を用いて手助けする指導者です。主に、福祉分野や教育分野の施設、学校、地域の事業などの現場で高齢者や子どもなどを対象社として心の元気づくりの支援を行います』とし、レクという言葉の主旨(目的)を「心を元気にすること」と定義づけた¹¹⁾。今回のカリキュラム改訂で注目すべき点の一つに、「レク基礎理論」時間の削減がある。レク・イン

ストラクチャー養成の主目的が、「支援スキルの実践的な習得」に焦点化され、これまでの福祉領域や教育・保育領域の指導現場の意見¹²⁾が反映される形となっている。これまでの「レク基礎理論」¹³⁻¹⁵⁾では、(1)レジャー憲章の制定過程、(2)レジャー白書に基づく日本人の余暇の現状と課題、(3)レジャーとレクの構造、(4)第二次世界大戦後の日本でのレジャー・レクの普及運動の歴史、といった基礎概念を学習し、その必要性が学べる内容があった。しかし、29年度カリキュラムで使用する養成テキスト『楽しさをおとした心の元気づくりーレクリエーション支援の理論と方法ー』では、養成課程の初期にて使用された『レクリエーション入門』¹³⁾や、それに次ぐ『楽しいをつくる・やさしいレクリエーション実践』¹⁴⁾、『レクリエーション支援の基礎ー楽しさ・心地よさを活かす理論と技術ー』¹⁵⁾に記載されていた、「レク運動の歴史的背景・理念」や「レジャー・レクリエーション構造」、「レジャー・レクリエーションの現状と課題」といった基礎理論が大幅に削減されている。これは、前述の通り、指導者養成の現場における担当講師や受講生からの声を反映させての対応であるからして否定できない。しかし、G大学スポーツ経営学科のCPとDPに則り学修過程を鑑みると、スポーツ産業界や地域スポーツに貢献できる人材を育成する上で、前述の削減された学習内容は、身に付けておくべき専門知識であり何らかの形で補う必要がある。

6. G大学スポーツ経営学科におけるレジャー・レク教育の科目間連携の必要性

G大学では、「レク・インストラクター」資格取得のためだけでなく、「レジャー・レク」産業を体系的に学ぶため、表6の科目が設置されている。多様化するスポーツ産業界に人材を送り込むため、学習内容として、これまで「レク理論」で学んだ内容は、不可欠であり、隣接科目での連携による補完が必要である。G大学でのレジャー・レク関連科目構成から、補完を可能にするであろう科目に「レジャー産業論」があることが理解できる。

表6 G大学でのレジャー・レクリエーション関連科目

区分	年次	科目
レジャー	2年次	講義：レジャー産業論（スポーツビジネスコース選択科目）
日本協会「レク・インストラクター」養成カリキュラム構成科目		
レク	1年次	実技：体育実技A・B（レクリエーション・スポーツ） ニュースポーツの経験と模擬指導（部分指導）
	3年次	演習：レクリエーション演習 レク事業の企画立案と運営（事業案を作成して学生相互で模擬指導）
	1年次	講義：生涯スポーツ論 都道府県や市町村のレク協会と地域スポーツの課題、公認指導者の役割 総合型地域スポーツクラブ、ライブステージ別スポーツ活動の課題 など

29年度カリキュラムを考慮すると、模擬指導による指導・支援力の習得は必至であり、能力の獲得のためには、今後、さらなる学生相互による模擬指導の時間増加とその実施方法を大幅に見

直さなければならない。よって、現状では、レク関連科目の3科目に「レク基礎理論」を組み込むことは不可能と言わざるを得ない。レジャー・レク科目の“学びの連続性”を考慮すると、1年次にて、実技科目の『体育実技 A・B (レク・スポーツ)』は、生涯スポーツの見地から「誰もが(障がいの有無や年齢, 体力・運動能力レベルに関係なく)」、「いつまでも」、「どもでも」できるスポーツ(レク・スポーツ)種目の体験と部分的な模擬指導を通して、広範囲なレク・スポーツ種目の支援・指導法を体験的に学習し、学生個人がそれを実施する上での課題発見の機会となる。また、講義科目の『生涯スポーツ論』では、ライフステージ別スポーツ活動の課題、その機会を提供する“総合型地域スポーツクラブ”の役割、都道府県レク協会とレジャー・レク事業の実施実態とその効果、事業計画(企画立案と運営の実際)などの理論と学生相互による模擬指導によって、「レジャー・レク」の支援・指導の基礎が学べるようにカリキュラム編成がされている。さらに、3年次の『レクリエーション演習』では、レク事業の指導案作成と模擬指導を繰り返し、指導・支援能力を高め、その成果を「現場実習」として、都道府県レク協会や市町村レク協会が主催するレク事業にて実際に一般市民を対象に指導を展開し、学生個人が指導・支援スキルの課題発見やスポーツ産業としての「レジャー・レク」の位置づけが実体験として学べるよう連続性が考慮されている(表7)。

表7 G大学でのレジャー・レクリエーション関連科目の学びの連続性

- | |
|---|
| <p>1年次：実技と講義にて、レジャー・レクの全体像を実践的に理解する・</p> <p>2年次：スポーツ産業としてのレジャー・レクの現状と課題を把握して展望を考える。</p> <p>3年次：学生相互の模擬指導により、指導・支援力を身につけた後、実際に一般市民へのレジャー・レク支援を実践する。それにより学生個人が自らの課題を把握して、さらに学びを深める。</p> |
|---|

そこで、今一度、「レク基礎理論」の学習内容を考慮すると、(1)レジャー憲章の制定過程、(2)レジャー白書に基づく日本人の余暇の現状と課題、(3)レジャーとレクリエーションの構造、(4)第二次世界大戦後の日本でのレジャー・レクの普及運動の歴史、レジャー・レクの歴史的背景と現代での課題が学ぶ範囲である。つまり、人間にとってレジャーの必要性や先人の余暇時間の獲得過程、現代人のレジャー実態・課題・展望、労働と余暇の関係性、福祉領域における余暇の定義、日本における戦後のレジャー・レクの普及の過程、などである。

そこで、G大学で開講されている「レジャー産業論」のシラバス(表8)を概観すると、授業1回目と2回目に組み込める可能性があることが理解できる。

前述の「レジャー・レク」の学びの連続性を考慮すると、1年次に実技と講義により、「楽しさ」を基礎に、現代における「レジャー・レク」の実態と課題を実践的に学び、2年次に、「レジャー産業論」の学びにより、「レジャー・レク」の構造や余暇時間獲得の歴史的背景、現代社会の人間の生活にもたらす利益など「レジャー・レク」の必要性和ビジネスとしての可能性を学ぶ。そして、3年次には、レクリエーション演習にて、実際に「現場実習」にて指導・支援を実践して、実体験により学びを深める一連の科目配列が可能になる。

表 8 G 大学レジャー産業論のシラバス

講義名称	レジャー産業論（2単位：講義：スポーツビジネスコース選択科目）
授業目的	「レジャー」とは、スポーツ、アウトドア、旅行、映画や観劇、外食、テーマパークなどの人間の余暇活動であり、「レジャー産業」とは、そうした人間の余暇活動を「事業」としてマーケティング活動を行っている企業の総称である。本講義では、代表的な「レジャー産業」について講義し、レジャー産業のミッション、性格・特質を明らかにしていくことをその目的とする。また、景気低迷期におけるレジャー産業のあり方についても考察することをも目的とする。
到達目標	レジャー産業のミッション（社会的意義・市場価値）を理解すること。 <ul style="list-style-type: none"> ・ レジャー産業とは何か、自分の言葉で説明出来るようになること。 ・ レジャー産業を捉えるためのフレームワークを修得すること。 ・ 授業への理解を深め、着想・仮想して、レジャー産業ビジネスの企画・計画をイメージできること。
授業内容	第1回：イントロダクション、レジャー産業論の対象と範囲 第2回：余暇・レジャー・観光の動向 第3回：旅行業 第4回：ホテル業 第5回：航空輸送業 第6回：鉄道業 第7回：外食産業 第8回：テーマパーク事業 第9回：博物館・水族館・動物園 第10回：コンテンツ事業①（映画事業） 第11回：コンテンツ事業②（音楽事業） 第12回：スポーツツーリズム 第13回：スポーツ施設事業 第14回：まとめ①（観光事業の本質） 第15回：まとめ②（観光事業のマーケティング）

7. 今後の課題

本研究では、「3つのポリシー」に基づく大学教育の実現のため、特に「レジャー・レク」教育の内容に検討を加え、スポーツ産業と地域スポーツに貢献できる人材育成の可能性を検討した。すなわち、CPとDPに明記された「スポーツ産業」を広義的にとらえ、「レジャー」や「レク」を含めた教育内容とし、その連続性・科目関連性について検討を加えた。その結果、日本協会公認資格「レク・インストラクター」養成に関連する授業内容が、29年度カリキュラムに移行し、「3つのポリシー」に基づいた教育内容を実現するには、学習内容の科目間の補完が不可欠で、これ

までの「レク理論」の学習内容を「レジャー産業論」の授業内容に組み込む試案を導き出すに至った。

しかし、今回は、教育内容に焦点を当てて、検討を試みたため、教育方法は今後の課題となった。現在、大学教育においては、教育方法の一つとして「反転教育」や「アクティブラーニング」の導入が必須で、シラバスへの明記が必要とされている¹⁶⁾。そのため、「レジャー・レク」に関する教育方法の検討は急務であり、引き続き検討を加えたい。そして、本研究では検討の範囲に含めなかった評価方法とその基準についても今後の検討課題となった。

〔引用文献・参考文献〕

- 1) 文部科学省「学校教育法施行規則の一部を改正する省令の公布について（通知）」（2017年12月1日アクセス），http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/1369884.htm
- 2) 文部科学省「大学における教育内容等の改革状況について（平成26年度）」（2017年12月1日アクセス），http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/daigaku/04052801/1380019.htm
- 3) 小田佳子，村松常司，神田智浩：教職課程における保健体育（武道）の新カリキュラム構築に関する一考察—T大学教職課程コアカリキュラムによるシラバス試案—，東海学園大学教育研究紀要第1巻，p109-119，2017
- 4) 文部科学省「学士課程教育の構築に向けて」中央教育審議会答申の概要（2017年12月1日アクセス），http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/gijyutu/gijyutu4/siryo/attach/1247211.htm
- 5) 岐阜経済大学：3つのポリシーについて（2017），「2017学生便覧・履修の手引き」，岐阜経済大学，p10-11
- 6) 岐阜経済大学：「大学概要 3つのポリシー（学部）」（2017年12月1日アクセス），<https://www.gifu-keizai.ac.jp/about/outline/policy>
- 7) 公益財団法人日本生産性本部余暇創研「レジャー白書2017」，（2017），公益財団法人日本生産性本部，
- 8) 財団法人日本レクリエーション協会「財団法人日本レクリエーション協会制定 公認指導者資格認定規定」，楽しいをつくる—やさしいレクリエーション実践—，（2000），日本レクリエーション協会，p282-285
- 9) 財団法人日本レクリエーション協会人材開発本部「人材養成マスタープラン」，レクリエーション入門，（1993），財団法人日本レクリエーション協会，p207-213
- 10) 公益財団法人日本レクリエーション協会「平成29年度レクリエーション・インストラクター養成カリキュラムの概要」，楽しさをとおした心の元気づくり—レクリエーション支援の理論と方法—，（2017）公益財団法人日本レクリエーション協会，p186-187
- 11) 公益財団法人日本レクリエーション協会（2017）「レクリエーションを学ぶにあたって」，楽しさをとおした心の元気づくり—レクリエーション支援の理論と方法—（2017），公益財団法人日本レクリエーション協会，p6-8
- 12) 堀建治，レクリエーション指導者養成制度の構造的研究—レジャー・レクリエーションをめぐる「言語」を中心に—，鈴鹿国際大学短期大学部紀要第5号，p41-49，2005
- 13) 財団法人日本レクリエーション協会「レクリエーションに関する基礎理論」，レクリエーション入門，（1993），財団法人日本レクリエーション協会，p8-37
- 14) 藺田碩哉，西野仁，「レクリエーションの基礎理論」，楽しいをつくる—やさしいレクリエーション実践—，（2000），財団法人日本レクリエーション協会，p8-29
- 15) 藺田碩哉，木村真介，只野孝典，高木昭一「レクリエーションの基礎理論」，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—，（2007），財団法人日本レクリエーション協会，p10-65
- 16) 山崎光悦，アクティブ・ラーニングと教育の質保証，公益財団法人大学基準協会じゅあJUAA第57号，p1，2016