

はじめに

国民皆健康志向の高まりを反映したスポーツ愛好家の増加や、ワークライフバランスの考え方が広く浸透し普及することなどにより、これまでも増してレクリエーション活動を後押しする素地が形成されてきた。こうした動向を背景としてレクリエーション施設の整備充実に対する期待も高まってきている。しかしながら、従来のようにレクリエーション人口の右肩上がりの機運をとらえただけで、受け入れ施設の整備を図るような直線的な発想や思考では、今日的には施設の整備を行うことは難しい。そこには社会的動向としての少子化・高齢化や人々の意識の多様化、時代の流れ、価値観の変化、世相の反映など、今日的な課題を多様な側面から俯瞰する必要がある。加えて、時代的な要請から生み出されてくる新たな活動に対しても対応することが重要である。

レクリエーション施設を整備する場合、レクリエーション活動の活況を反映しただけでは、活動を補完するための受け入れ施設や拠点施設の整備の枠を超えることはできず、単なる目的設定に基づいた施設づくりとなり、ハコモノ整備と揶揄されることにもなる。今後の施設整備においては、地域おこしやまちづくりと連携するとともに、わが国を訪れる外国人観光客が増加するなかで、レクリエーション活動を目的にして、恒常的に訪れる人々やシーズンの訪れる人々などの動向も視野に入れたレクリエーション施設のあり方を検討することが必要と思われる。

本書は、レクリエーション活動の中で、とくに海洋性レクリエーション活動に主眼を置くことで、海洋性レクリエーション活動がもたらす効果から活動の種類および活動を補完する施設について、施設の企画→計画→設計→デザイン→管理・運営までの一連の流れを体系的に解説している。また、これまで扱われてこなかった施設や新たな施設についても取り上げ、計画論的な方法を中心に計画手順を順に解説するとともに、参加人口の推計やそれに基づく規模算定および要求施設の規模計画などについても詳しく解説することを試みている。

ここで取り上げる主な内容は、第1章は海洋性レクリエーションを総論的にまとめ、余暇とレクリエーションについて整理し、以後の各章において解説する施設計画のための基本的な枠組みを示している。第2章では計画の視点としての需要予測や自然環境に対する配慮および計画のための手順、管理運営、費用便益などについて解説している。第3章では新たな動向としてのクルーズ客船による洋上観光の動向と計画について解説している。そして、第4章では4.1 マリーナの計画、4.2 海浜公園の計画、4.3 海水浴場の計画、4.4 海釣り施設の計画、4.5 フィッシャリーナの計画、4.6 ボーディング拠点の計画、4.7 ダイビングスポットの計画をまとめ、それぞれの施設計画では、歴史、計画の考え方、立地条件、施設計画、規模計画、配置計画、環境

計画，景観計画，デザイン計画，管理運営計画および参考事例について解説している。

本書は，1997年（平成9年）に出版した『海洋性レクリエーション施設—計画とデザイン』の改訂版として，計画の視点とクルーズ客船による洋上観光の動向と計画およびフィッシャリーナの計画を新たに含めて編集しており，畔柳と齋藤が各章を見直し加筆修正している。よって，文責はこの2名にある。

2017年10月

畔柳 昭雄

初版執筆者一覧

畔柳 昭雄	【第1章 海洋性レクリエーション総論】
	【第7章 ダイビングスポットの計画】
齋藤 浩行	【第2章 マリーナの計画】
藤内 誠一	【第3章 海浜公園の計画】
今井 善信	【第4章 海水浴場の計画】
平井 信夫	【第5章 ボーディング拠点の計画】
埴田 彰秀	【第5章 ボーディング拠点の計画】
椋村 篤	【第6章 海釣り施設の計画】
難波 由雅	【第7章 ダイビングスポットの計画】

目 次

第1章 余暇とレクリエーション	1
1.1 余暇とレクリエーションの概要	2
1.2 海洋性レクリエーションの活動形態	6
1.3 海洋性レクリエーションの活動拠点	8
第2章 計画の視点	11
2.1 需要予測	12
2.1.1 需要予測手法の概説	12
2.1.2 需要予測手法と海洋性レクリエーション施設・活動	16
2.2 自然環境	18
2.2.1 海洋性レクリエーション活動の範囲	18
2.2.2 海洋性レクリエーション活動と自然環境の因果関係	19
2.3 環境配慮	23
2.3.1 生態系への配慮	23
2.3.2 景観への配慮	28
2.4 計画手順	35
2.4.1 計画の進め方	35
2.4.2 整備方針の設定	35
2.4.3 施設配置計画	39
2.4.4 資金計画	45
2.5 管理運営	46
2.5.1 管理運営主体の概要	46
2.5.2 管理運営方式	48
2.5.3 発生業種・業務	48
2.6 安全管理	51
2.6.1 関連法規	51
2.6.2 危険な海のメカニズムと安全管理	52
2.6.3 安全管理の基本方針	54
2.7 費用便益	57
2.7.1 海洋性レクリエーション施設における費用便益分析	57
2.7.2 CVM（仮想的市場評価法）の手順とポイント	59
2.7.3 TCM（旅行費用法）の手順とポイント	62

第3章 海洋性レクリエーションの新たな流れ	
大型クルーズ客船による海洋観光	69
3.1 大型クルーズ客船の概説	70
3.2 クルーズの現状と課題	73
3.3 施設配置計画	79
第4章 計画の進め方	93
4.1 マリーナの計画	94
4.1.1 マリーナの概説	94
4.1.2 計画の考え方	96
4.1.3 立地条件	98
4.1.4 施設計画	105
4.1.5 規模計画	106
4.1.6 配置計画	110
4.1.7 環境計画	112
4.1.8 景観計画	113
4.1.9 デザイン計画	113
4.1.10 管理運営計画	116
4.1.11 事例紹介	117
4.2 海浜公園の計画	122
4.2.1 海浜公園の概説	122
4.2.2 計画の考え方	125
4.2.3 立地条件	126
4.2.4 施設計画	127
4.2.5 規模計画	129
4.2.6 配置計画	130
4.2.7 景観計画	134
4.2.8 親水計画	135
4.2.9 デザイン計画	135
4.2.10 管理運営計画	137
4.2.11 事例紹介	138
4.3 海水浴場の計画	142
4.3.1 海水浴場の概説	142
4.3.2 計画の考え方	143
4.3.3 立地条件	144
4.3.4 施設計画	150
4.3.5 規模計画	151
4.3.6 配置計画	154

4.3.7	人工海浜計画	156
4.3.8	環境計画	156
4.3.9	景観計画	156
4.3.10	デザイン計画	157
4.3.11	管理運営計画	158
4.3.12	事例紹介	159
4.4	海釣り施設の計画	164
4.4.1	海釣り施設の概説	164
4.4.2	計画の考え方	165
4.4.3	立地条件	167
4.4.4	施設計画	169
4.4.5	規模計画	170
4.4.6	配置計画	172
4.4.7	海域計画	174
4.4.8	デザイン計画	176
4.4.9	管理運営計画	177
4.4.10	事例紹介	178
4.5	フィッシャリーナの計画	180
4.5.1	フィッシャリーナの概説	180
4.5.2	計画の考え方	182
4.5.3	立地条件	184
4.5.4	施設計画	185
4.5.5	規模計画	186
4.5.6	配置計画	187
4.5.7	環境計画	187
4.5.8	景観計画	188
4.5.9	デザイン計画	188
4.5.10	管理運営計画	188
4.5.11	事例紹介	189
4.6	ボーディング拠点の計画	192
4.6.1	ボードセイリングの歴史	192
4.6.2	ゲレンデ整備の現状と課題	193
4.6.3	計画の考え方	196
4.6.4	立地条件	199
4.6.5	海浜計画	200
4.6.6	施設計画	202
4.6.7	規模計画	204
4.6.8	配置計画	206

4.6.9	デザイン計画	207
4.6.10	管理運営計画	209
4.6.11	事例紹介	210
4.7	ダイビングスポットの計画	212
4.7.1	ダイビングの概説	212
4.7.2	ダイビングスポットの現状と課題	214
4.7.3	計画の考え方	216
4.7.4	立地条件	218
4.7.5	施設計画	219
4.7.6	規模計画	220
4.7.7	配置計画	222
4.7.8	海中計画	223
4.7.9	景観計画	225
4.7.10	デザイン計画	226
4.7.11	管理運営計画	226
4.7.12	事例紹介	228
索引		233

第 1 章

余暇とレクリエーション

海洋性レクリエーションは活動形態により多様な広がりを持つ。それは、海辺で気軽にかつ安全に遊びながら互いに打ち解けて楽しむことを主体としたレクリエーション活動や、身体的、肉体的に活発な活動は行わず、景色や見慣れぬ海中の様子を眺めるなど情緒的・鑑賞的な趣向に基づき精神を休め、楽しむことを主体としたレクリエーション活動がある。また、海辺で手軽な運動やその雰囲気を楽しんだりしてリラックス感を堪能しながらひととき休み憩うことを主体としたレクリエーションもある。その一方で、いわゆるマリンスポーツと呼ばれる活動があり、種目によっては技量や経験が要求されるが、活動することにより醍醐味が感じられるものがある。

今日のレクリエーション活動の大衆化、多様化、個性化、複合化といった時代の流れの中では、従来までのレクリエーション活動の形態分類に当てはまらない、新たな活動形態も出現しやすく、情報化社会の中では、目新しい活動は急速に伝えられ普及する。そのため、レクリエーション活動が頻繁に行われるようになるということは、一方で、そのための新たな施設や場を求めるニーズを生み出すことにつながってくる。

本章では、こうした海洋性レクリエーション活動について、その意味することや活動内容の多様さ、活動形態および活動拠点について解説する。

1.1 余暇とレクリエーションの概要

(1) 余暇活動

余暇社会の到来が叫ばれて久しいが、労働時間の短縮や休日の増加など、余暇の創出や余暇のための時間が今後とも増加する傾向にあることは時代の趨勢となっている。

しかし、近年になり余暇は人間として享受する自由な時間であり、そのための活動時間といった積極的なとらえ方がなされるようになってきた。すなわち、受動的から能動的・主体的なものに変化してきており、人間にとって「価値あるもの」として認識されるようになってきた。そこで、「楽しみ」や「自己啓発」のための「自由な時間」としてとらえることによって、従来までの彷徨的、刺激的なものを求めるといった余暇の過ごし方から、持続的、調和的、創造的な余暇の過ごし方が求められるようになってきている。

余暇の機能を整理すると、まず最も消極的なものとしては、生理的な再生産のための「休養・休息」があり、次に、気分転換や消極的、慰楽性の強い「気晴らし・娯楽」がある。そして、創造的、自発的な「自己啓発・自己実現」があり、三つに分けることができる。また、余暇の形態も、骨休めや休息にテレビ、ラジオを「見る」「聞く」といった受動的、消極的なものから、主体的、能動的に「動く」「する」といったもの、さらに、市民運動やスポーツに個人、家族、サークルなど種々のレベルで「参加する」といった積極的なものへと変化してきており、その過ごし方や活用方法に幅が生まれ、多様化、個性化してきている。

また、余暇の条件としては、活動のなかで「楽しさとゆとり」を持つことが最も重要であるが、精神的な豊さを満たすことと、時間、空間、費用、体力、気力などの面で余裕を持つことも必要となっている。さらに、余暇を積極的に享受したり、余暇時間を活用して、その効果が発揮されるには、

「きっかけや機会」「一緒に活動する仲間」「情報提供」「良い指導者」といったソフト面の動機も必要となるが、余暇活動を可能にするためのハード面の条件整備（社会的配慮）も必要となる。

一方、現代社会に共通した事項として、健康問題、労働形態の質的な変化、生活を取り巻く環境問題などの面から、心理学的・生理学的な意味による余暇におけるレクリエーションの必要性と余暇活動としてのレクリエーション機会の可能性の増大が求められてきており、余暇社会におけるレクリエーションの役割と機能がクローズアップされてきている。

(2) レクリエーションとは

レクリエーションという言葉はすでに一般に広く使われており、余暇、レジャー観光、スポーツ、およびリゾートという言葉と同義語的に扱われている場合も多い。また、日本語としても定着・普及しており、法律用語としても採用され、公的にも使用されてきている。しかし、その範疇が広く、区別が曖昧になっている。そのため、ここではまずレクリエーションの意味について、その概念や内容を整理しておくことにする。

レクリエーションという語彙は、英語のrecreationの訳語で、語源はラテン語のre-creat（再び創る）からきてるとされる。英語には二つの意味があり、rec·re·a·tionは「休養、保養、気晴らし」を意味し、re-cre·a·tionは「改造」を意味する。また、recreationのreは接頭語で「さらに、新たに」、creationは「作り出す、創造する」の意味がある。そのため、国語辞典的な意味としては、「心身の疲れを休養や娯楽によって精神的・肉体的に回復すること。または、疲労回復・気分転換、休養・娯楽など」と解されるのが一般的である。さらに、レクリエーションなど

の専門事典的な意味としては、レクリエーションを価値的なものとしてとらえ、とくに社会的・個人的に健全なものとする視点が付け加えられ、レクリエーションを余暇の創造的・健康的な活用とし「余暇善用」と解するものが多くなっている。

『現代観光用語事典』では「レクリエーションは、人間の余暇時間の中で営まれる活動であり、普通一般には、気晴らし・休養・娯楽などをいい、人間に対して快い生活力を作り出す刺激であるともいわれている。その中には積極的レクリエーション、消極的レクリエーションといった分け方や、肉体的活動、精神的活動による分け方もある。どういう活動が人々にとってレクリエーションになるかは個々人によって異なるものであり、それは、嗜好、国民性、年齢層、性別、日常生活環境などによって異なる。レジャーという語が広い意味を持ち、余暇時間の概念から余暇活動を表すようになったので、レクリエーションとレジャーとが混同して使われるようになってきた。本来レジャー活動には、供給者側の発想のイメージがあり、レクリエーション活動には需要者・利用者側に主体的なイメージがある。」¹⁾としている。

また、建築学の西山卯三によれば、レクリエーションは「一日のうちで『労働』と『睡眠』の目的以外につかわれる、もともと文化的創造活動につかわれると考えられてきた『余暇』を利用しておこなわれる活動、日常生活の単調なくりかえしをやぶって、肉体と精神をつくりなおし、生活のエネルギーを何らかの形で新しく豊かに作り出すこと、さまざまな文化創造の活動、各種のスポーツ、健康な娯楽など、個人的にあるいは集団的になされる活動」²⁾と定義している。

建築学や土木工学の分野では、レクリエーションを必ずしも明確に定義してはおらず、むしろその主体をレクリエーション施設に向けている。ただし、一応の見方として、肉体的、精神的な疲労回復や、日常生活に潤いを求めて行う余暇行動と解したり、活動的、娯乐的、創作的、鑑賞的、休

養的な行為をレクリエーションをするといった意識のもとに行ったとき、その活動がレクリエーションであるととらえている。

こうしたレクリエーションの概念を整理すると、「レクリエーションは、余暇の中で、営まれる活動であり、いわゆる遊びの次元から創造的な活動までを含み、自由に選択されて楽しむ行為を伴う活動経験のすべてであり、生活力を創り出す刺激である。」と定義づけられる。

ここで、余暇すなわちレジャー、観光、スポーツ、ならびにリゾートについても若干その意味、概念を記しておくことにする。

レジャーは、英語の *leisure* の訳語であり、ラテン語の *licere* を語源とし、「何か奉仕をしないであることを許されている状態」を意味している。『オックスフォード英語大辞典』でレジャーは、「何かをする自由または機会、仕事からの自由の機会。自己の自由処分に委ねられた時間を持っている状態、熟考」³⁾の意味とされている。日本語では、「自由時間」あるいは「余暇」と訳されており、時間的な概念が強く、広義の遊びの意味としても使用されている。すなわち、レクリエーションはレジャーの下位概念であり、余暇の中で行われる活動として位置づけられる。

観光は「見る」「眺める」といった行為を通じて、精神的に感動したり、自己を発見することであり、観光政策審議会の答申の中では「観光とは、余暇時間の中で、日常生活圏を離れて行うさまざまな活動であって、触れ合い、学び、遊ぶということを目的とするものである」⁴⁾と定義している。

スポーツの語源は *disport* で、接続後の *dis* は「何かから離れる」、*port* は「運ぶ」を意味し、本来の意味は「真面目な仕事から転ずる」ということであり、娯楽や気晴らしの意味も含まれていた。また、スポーツは本来、レジャーやレクリエーションとほぼ同義的な意味に用いられていたが、時代を経る間にレクリエーションの中でもとくに身体的な側面の活動に限られるようになり、

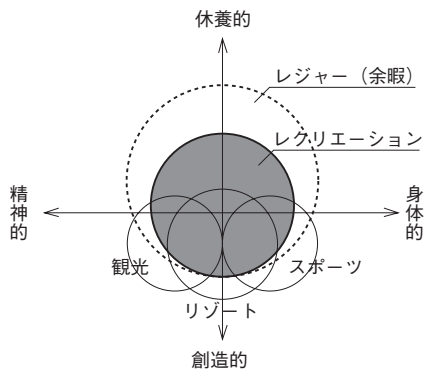


図-1.1.1 レクリエーションの意味概念

競技ということが強調されるようになった。

リゾートは、本来の語源は人の集まるところを意味していたが、今日では、しばしば訪れ滞りして、休養したり、健康増進やレクリエーション活動を楽しんだり、避寒地、避暑地として過ごす場所を指す言葉になってきている。

すなわち、図-1.1.1 に示すように、レジャーはレクリエーションの概念よりも広くとらえられ、リゾートはレクリエーションの概念に一部含まれ、観光はレクリエーションを伴う広義のものと、それを含まない狭義の概念でとらえる場合がある。明瞭な形態を持つスポーツは、レクリエーションの下位概念として位置づけられるが、余暇を超えたプロ（職業）としてのスポーツも存在する。

一方、レジャー、レクリエーション、観光およびリゾートについて、その用語内容としての使われ方から見直していくと、レジャーは、供給者側からの発想に用いられることが多い言葉であり、レクリエーションは、利用者からの発想に用いられる言葉である。リゾートは、場所や空間を指す言葉、そして観光は、一定の地域の保有する環境を基調として用いる言葉であることがわかる。

(3) レクリエーションの意義

レクリエーションは、余暇に対する考え方が変化し、労働と対等かそれ以上のものとして位置づける考え方が一般化してきている。これは、人々

の価値観の変化や、生き甲斐、ゆとりといった精神的な豊かさを求めるようになってきた意識とも深い関係を持っている。そして、スポーツ、観光、遊びなど、さまざまな活動に対して、それらを行いたいとする積極的な意向や意識のもとになされる余暇活動であると考えられる。加えて、人間の行動や活動領域からとらえると、頭、心、体にかかわるものから、自然、人間、社会にかかわるものまで、その範囲は広がる。また、レクリエーションは、日常的に繰り返される恒常的生活から一時的に外れることであり、日常の労働や生活の場から外れることによって実現が可能になるものである。

一方、レクリエーションの社会的効用は、人格形成への寄与（幅広い教養や体験、個人の価値観の形成）、生活の充実（肉体的、精神的充実、生き甲斐の発見）、社会活動の円滑化（個人生活におけるゆとり、休養）、文化の発展（精神的な糧としての文化発展）をもたらしものと考えられる。

また、地域振興を図るうえで、レクリエーション施設の整備は街づくりの中心核をつくる一つとしての役割を持ち、さらに、レクリエーション活動を通じてのコミュニケーションの向上を図ることに期待が向けられている。そのため、リゾート地域の形成を図ることに期待が向けられている。そのため、リゾート地域の形成を図るうえでレクリエーション施設は欠かせないものとなっている。

(4) レクリエーションの活動内容

レクリエーションの活動は、先の定義に基づきとらえると、身体的、精神的に最も抵抗の少ない行動から活動を持続的に伴うものまで、四段階に分けることができる。第1段階は、最も消極的、生理的な状態のもので、身体的に無活動であるが精神的にはやすらぎやくろぎを感じる段階（レコード鑑賞など）。第2段階は、拘束された状態から転換する状態や「気（心の動き）」を晴らす状態、気を晴らすための彷徨行動が精神的な動機づけを伴い行われる段階（酒を飲むなど）。第3



図-1.1.2 レクリエーションの活動内容⁴⁾

段階は、技術や技能を伴うもので、知的、身体的、情緒的に発展が伴う段階（ゲーム、スポーツなど）。第4段階は、趣味、嗜好的に創意工夫が持ち込まれ独自性が強い段階（冒険旅行など）となる。

また、レクリエーション活動を詳しくみていくと、図-1.1.2のように、精神性に重きを置くものと、行動性に重きを置くものに分けることができる。そして、この両者の間にそれぞれの意識や動機によって、自然性、文化性、娯楽性、社交性、休養性を求める行為に分けることができる。精神性を求めるものは、精神的・心理的・知覚的に満足感や充実感を得るための行為であり、感覚的な行為としての、自然との触れ合いを求める行為、教養・鑑賞・創作をそれぞれ能動的あるいは受動的に行う行為、娯楽、集會合・交際などを行う行為がある。生理的なものとしては、休息や軽い運動などがある。行動性を求めるものは、身体的・

肉体的に行うエネルギーを放出する目的で行われるもので、主にスポーツと呼ばれるものがある。

さらに、(財)余暇開発センターによる「余暇活動に関する調査」では、余暇活動すなわち、レクリエーション活動と解すると「スポーツ」「趣味・創作」「娯楽」および「観光・行楽」といった四つの活動に分けられている。ここで、レクリエーション活動におけるスポーツについて触れておくと、先にも述べたが、一般的なスポーツと呼ばれるものは、レクリエーションとほぼ同じ意味で理解されるようになり、とくに、身体的な活動を限定的にスポーツととらえるようになってきている。スポーツは競技するものから、健康づくりや自己表現・自己充足のために楽しみながら行うといった多様化、大衆化の傾向にあり、レクリエーション活動として定着してきている。

編著者略歴

● 畔柳昭雄（くろやなぎ・あきお）

現職 日本大学理工学部海洋建築工学科 教授

学歴 1981年 日本大学大学院理工学研究科博士後期課程修了 工学博士

専門 親水工学・建築計画

受賞 2007年日本建築学会賞（論文）受賞，2012年日本建築学会教育賞受賞等

著書 『都市の水辺と人間行動—都市生態学的視点による親水行動論（共著）』（共立出版，1999）
『海水浴と日本人（単著）』（中央公論新社，2010）ほか

● 齋藤浩行（さいとう・ひろゆき）

現職 株式会社エコー 技術本部 沿岸計画部長

学歴 1982年 日本大学大学院理工学研究科博士前期課程修了

専門 海洋性レクリエーション施設計画・港湾計画 技術士

著書 『海洋性レクリエーション施設 計画とデザイン（第1版）（共著）』（技報堂出版，1997）

第2版

海洋性レクリエーション施設

計画とデザイン・クルーズ観光からダイビングスポットまで 定価はカバーに表示してあります。

1997年5月30日 1版1刷 発行

ISBN 978-4-7655-2598-5 C3052

2017年12月20日 2版1刷 発行

編著者 畔 柳 昭 雄

齋 藤 浩 行

発行者 長 滋 彦

発行所 技報堂出版株式会社

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5

電 話 営 業 (03) (5217) 0885

編 集 (03) (5217) 0881

F A X (03) (5217) 0886

振替口座 00140-4-10

U R L <http://gihodobooks.jp/>

日本書籍出版協会会員
自然科学書協会会員
土木・建築書協会会員

Printed in Japan

©Akio Kuroyanagi and Hiroyuki Saito, 2017

装丁 ジンキッズ 印刷・製本 愛甲社

落丁・乱丁はお取り替えいたします。

JCOPY <出版者著作権管理機構 委託出版物>

本書の無断複写は著作権法上での例外を除き禁じられています。複写される場合は、そのつど事前に、出版者著作権管理機構（電話：03-3513-6969，FAX：03-3513-6979，e-mail：info@jcopy.or.jp）の許可を得てください。