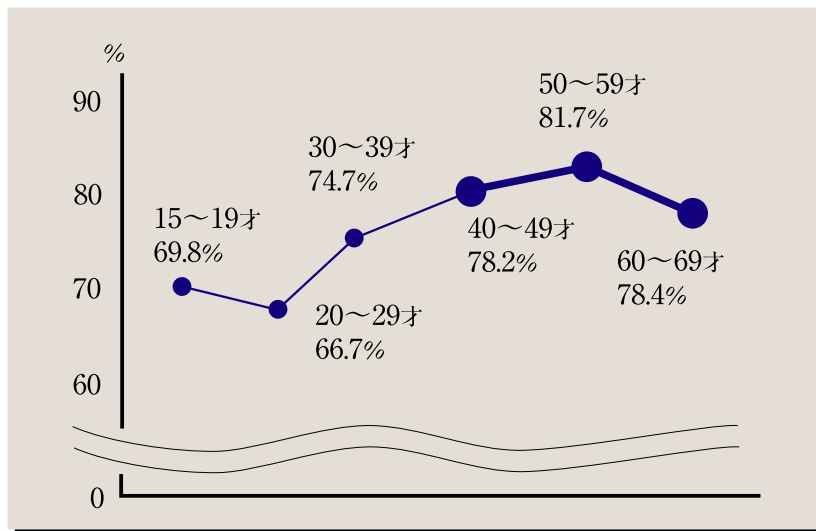


## 無理なく楽しく社会貢献したい

図1

低調な行動に対して、非常に高い社会貢献意識を持つ人の割合

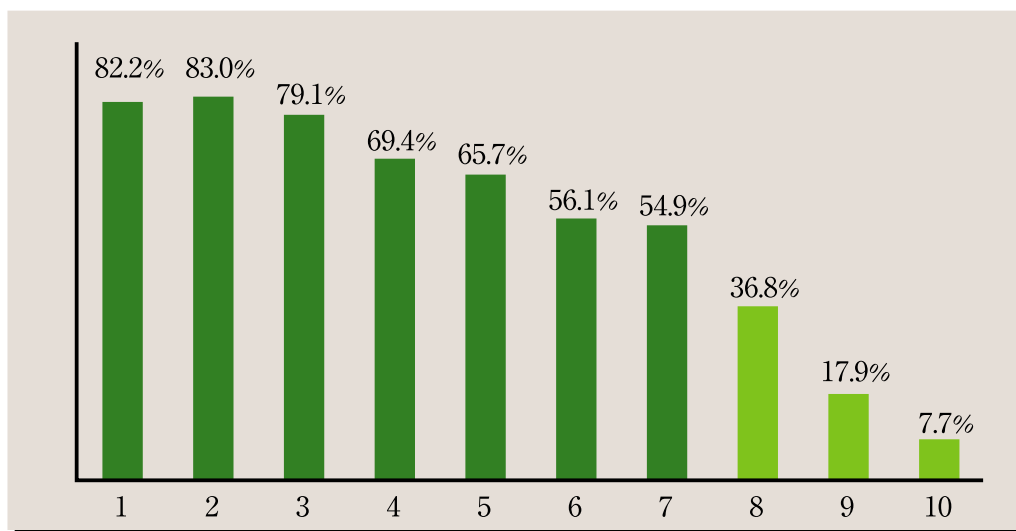


※資料出所:「平成12年度国民生活選好度調査」,H13.1,内閣府国民生活局,p12,第Ⅲ-1-6図をもとに作成

“無理なく”  
“楽しく”できるなら、  
社会貢献は  
身近になる

図2

ボランティア活動に大切なこと(40～60才)



1. 他人から参加を強制されないことが大切
2. 気軽にできることが大切である
3. 社会のためになることが大切である
4. 自分を犠牲にしないことが大切である
5. 多くの人と知り合えることが大切である
6. ボランティア活動は楽しいことが大切である
7. 自分が満足することが大切である
8. 市民として当然参加すべきである
9. 苦労や危険をとまってもしかたがない
10. ボランティア団体やボランティアをしている人はなんとなく信頼できない

※資料出所:「平成12年度国民生活選好度調査」,H13.1,内閣府国民生活局,p12,第Ⅲ-1-10図をもとに作成

「事業グループ」を巡る面々 ~ヒトの面から見た構造~

地域の子ども達、お年寄り、  
障害を持った方など

お客さん

集いに顔を出した地  
域の人々

毎回とは言わないまでも頻繁  
に顔を出してくれる方。時には、  
手伝ってくれたり、新しい楽し  
さを持ち込んでくれることも。

常連さん

知恵や技、知識や視点を発揮  
して、番頭さん達を支え、活動  
を時には引っ張る人たち。

一見さん

一度だけだったり、年  
に1度といったペース  
で顔を出してくれる人

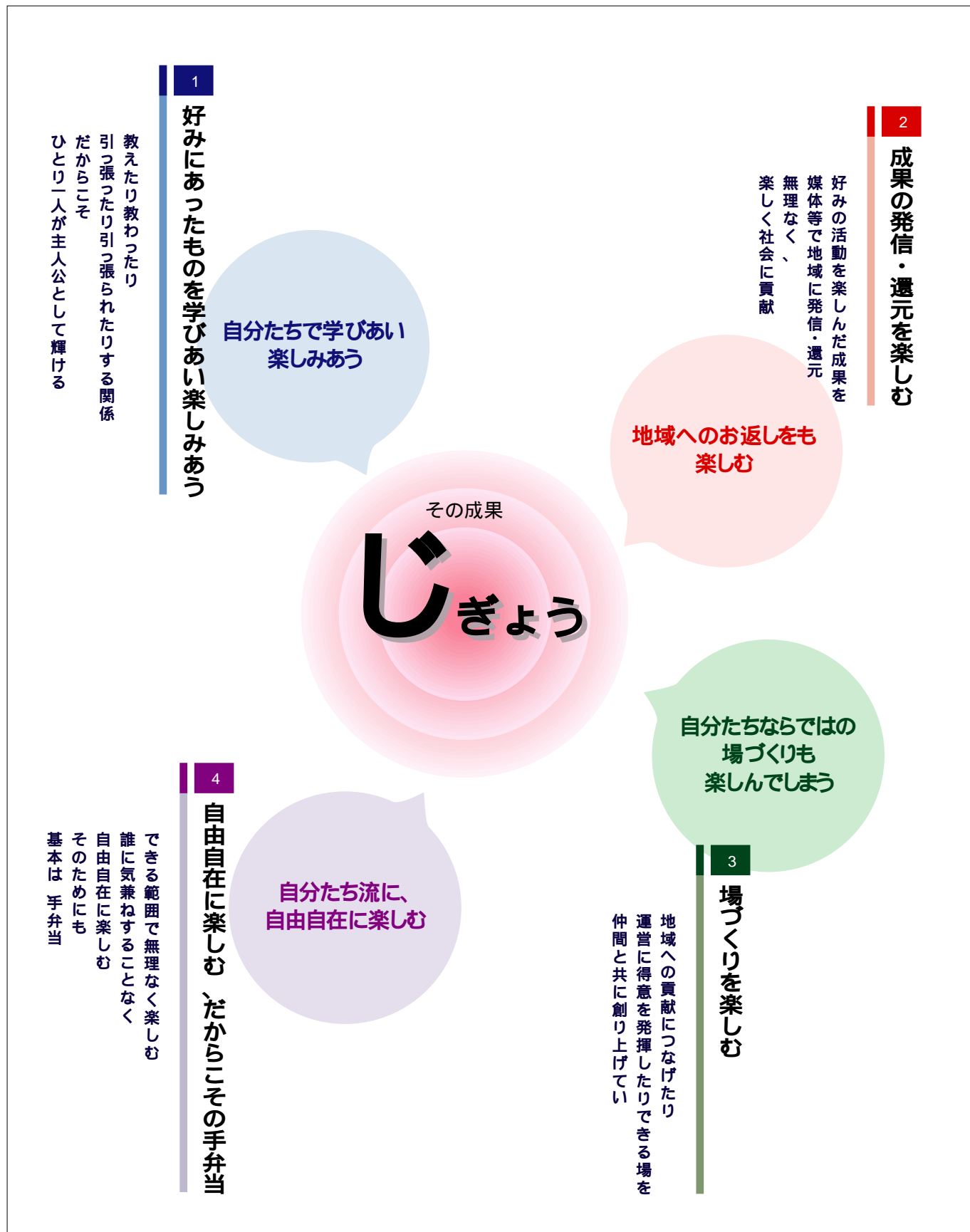
ご隠居さん

番頭さん

核となる仲間。はじめの一步を踏みだし、集いの企画や運  
営、学びあい楽しみあい、成果の発信・還元をリードする。  
もちろん途中から番頭さんになる方もいる。

## 「じぎょう」という“考え方・流儀”

気のあった仲間が、好みの活動(遊び・レクリエーション)を楽しみながら、  
を地域に発信、還元する(社会に貢献する)ことで、より一層の楽しさを満喫する。



## 重なる「遊び・レクリエーション」と社会貢献

現実

現場

竹とんぼづくりを楽しんでいる  
その集いに顔を出した子ども達に教える  
子ども達が顔を出してくれないと貢献は楽しめない

様々な趣味や学習を楽しんでいるグループ、個人が遊びの市場のように集う  
集いに来た子ども達に、それぞれが楽しんでいることを体験してもらう  
市場のような場づくりをすることは大変

趣味を楽しんでいる  
放課後、子ども達にそれぞれの趣味の活動を教える  
場を用意してくれる人がいないと活動できない

楽しんでいることを子ども達  
に教えたり、体験してもらう

貢献や場づくりが他律的にな  
る。大変さもある

楽しんでいることを提供すること  
で、「遊び・レクリエーション」  
と社会貢献が重なり合う

無理なく、幅広い対象に向け  
ての貢献をする方法は？  
場づくりを楽しむ方法は？

「じぎょう」という“考え方・流儀”

楽しさが回り巡る ~楽しさ、貢献という面から見た構造~

楽しんだ成果が、他の人に活用されたり役に立ったりすることで、

手間 = 苦勞やお仕事



手間 = やりがいや喜び

さらに良くなった成果が、より大きな反響を呼んで、そこから得られたやりがいが、好みの活動の楽しさをどんどん膨らませていく



ますます張り切って、好みの活動を楽しんで

より一層使われ・喜ばれ

よりよい成果を発信・還元

知識や技術を高め

使われ・喜ばれ

成果を発信・還元

好みの活動を楽しんで

- ・ 好みの活動の知識や技術  
地域の人の体験を応援する知識や技術
- ・ 場づくりの知識や技術  
生きがいづくりや体験の場をつくる知識や技術
- ・ 成果をまとめた媒体  
社会貢献を膨らませる
- ・ 新たな媒体

使い回して、  
手間を極力なくす

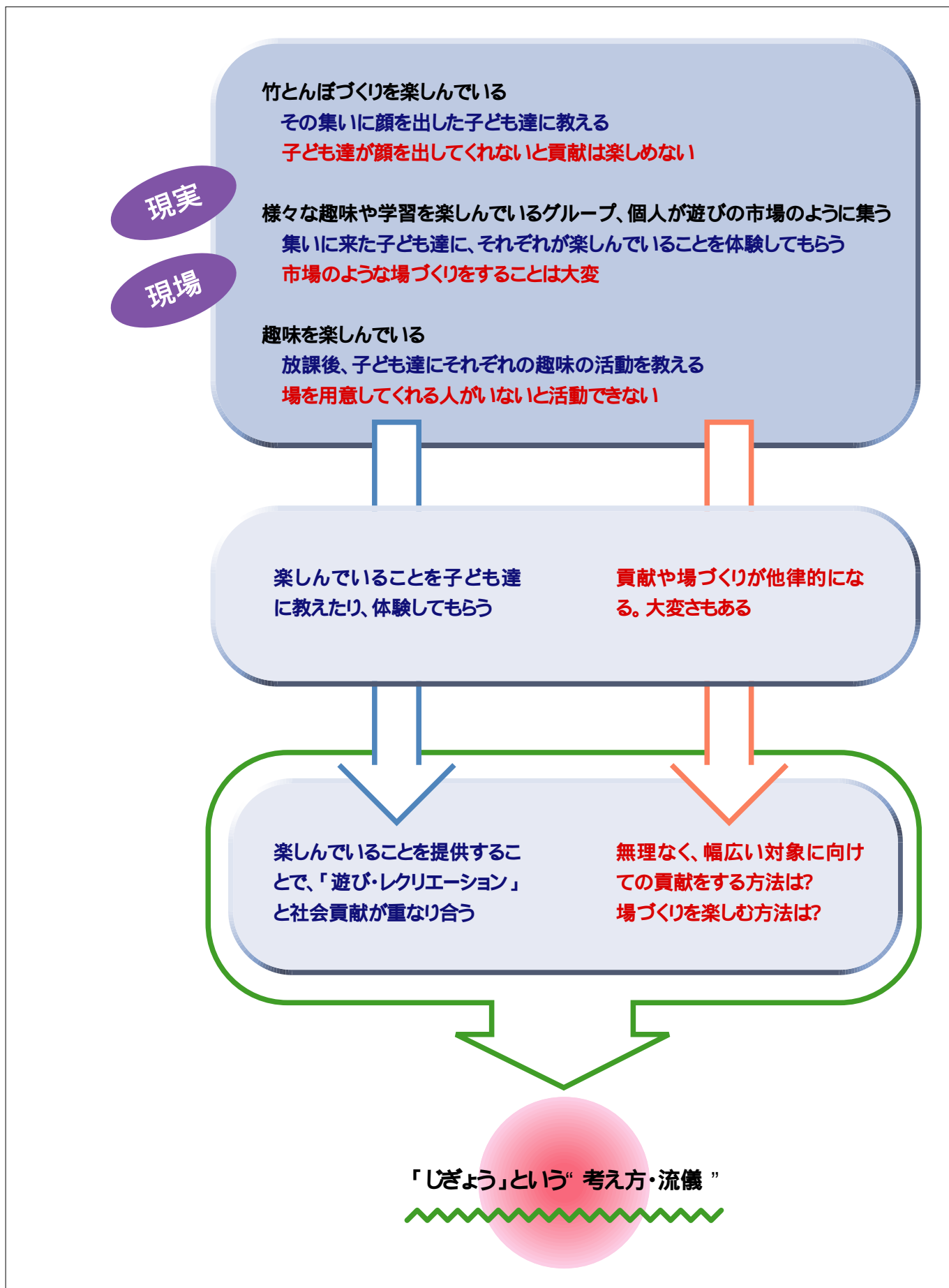
好みの活動の知識や技術、楽しんだ成果

地域の人たちに  
“消費される・喜ばれる”

社会との関わりの中での満足感、達成感

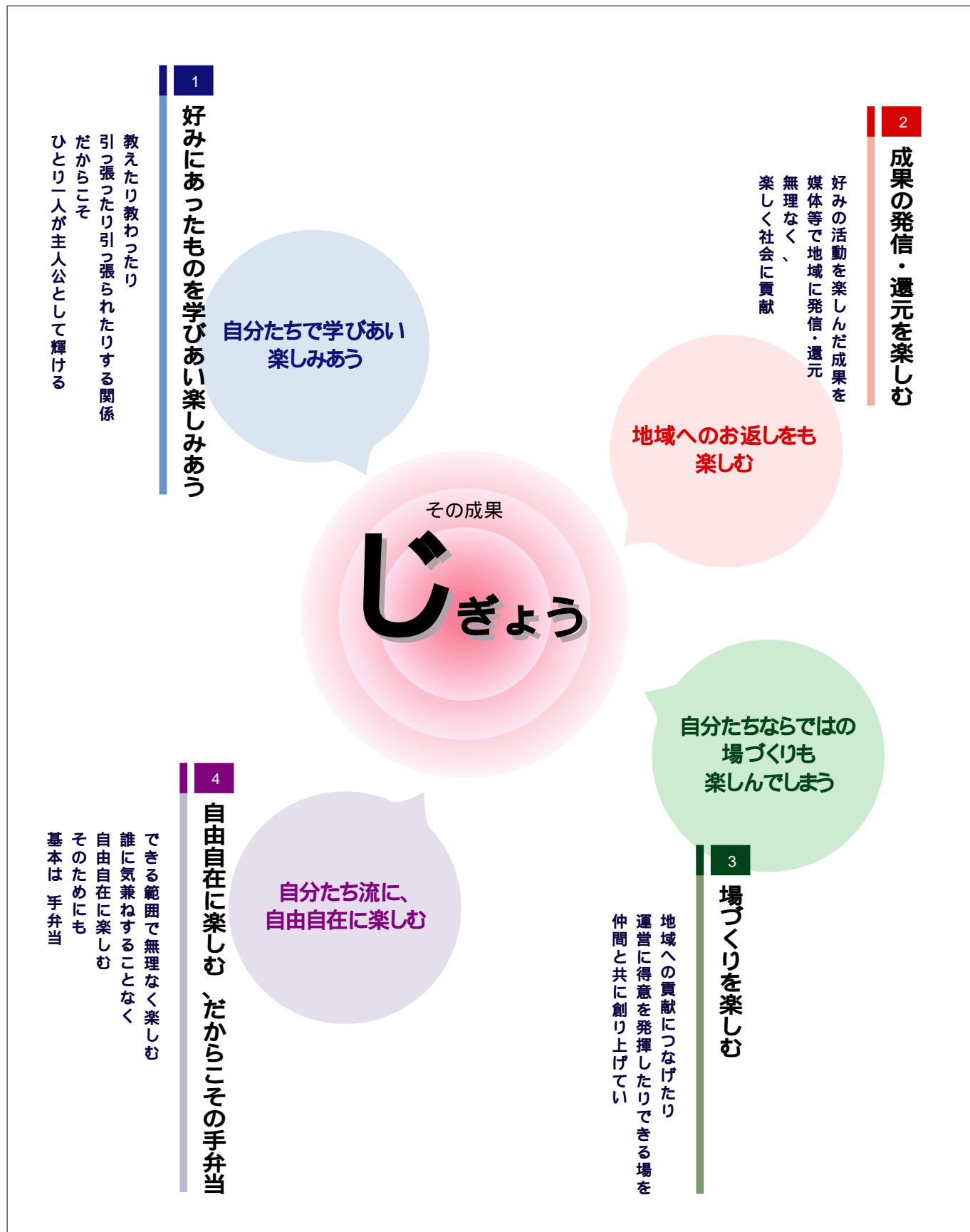
やりがいに

## 重なる「遊び・レクリエーション」と社会貢献



## 「じぎょう」という“考え方・流儀”

気のあった仲間が、好みの活動(遊び・レクリエーション)を楽しみながら、  
を地域に発信、還元する(社会に貢献する)ことで、より一層の楽しさを満喫する。



「事業グループ」を巡る面々 ~ヒトの面から見た構造~

地域の子ども達、お年寄り、  
障害を持った方など

お客さん

集いに顔を出した地  
域の人々

毎回とは言わないまでも頻繁  
に顔を出してくれる方。時には、  
手伝ってくれたり、新しい楽し  
さを持ち込んでくれることも。

常連さん

知恵や技、知識や視点を発揮  
して、番頭さん達を支え、活動  
を時には引っ張る人たち。

一見さん

一度だけだったり、年  
に1度といったペース  
で顔を出してくれる人

ご隠居さん

番頭さん

核となる仲間。はじめの一步を踏みだし、集いの企画や運  
営、学びあい楽しみあい、成果の発信・還元をリードする。  
もちろん途中から番頭さんになる方もいる。

楽しさが回り巡る ~楽しさ、貢献という面から見た構造~

楽しんだ成果が、他の人に活用されたり役に立ったりすることで、

手間 = 苦勞やお仕事



手間 = やりがいや喜び

さらに良くなった成果が、より大きな反響を呼んで、そこから得られたやりがい、好みの活動の楽しさをどんどん膨らませていく



ますます張り切って、好みの活動を楽しんで

より一層使われ・喜ばれ

よりよい成果を発信・還元

知識や技術を高め

使われ・喜ばれ

成果を発信・還元

好みの活動を楽しんで

- ・ 好みの活動の知識や技術  
地域の人の体験を応援する知識や技術
- ・ 場づくりの知識や技術  
生きがいづくりや体験の場をつくる知識や技術
- ・ 成果をまとめた媒体  
社会貢献を膨らませる
- ・ 新たな媒体

使い回して、  
手間を極力なくす

好みの活動の知識や技術、楽しんだ成果

地域の人たちに  
“消費される・喜ばれる”

社会との関わりの中での満足感、達成感

やりがいに