

# レクリエーションの意味論

(昭和50年3月20日受付)

日本レクリエーション協会 園 田 碩 哉

## 1. はじめに——なぜ“意味論”か

レクリエーションの意味は何か。レクリエーションを研究しようとするものにとって、最も基本的なものであるこの問いに、説得的なこたえを得ようというのが、この小論の目的である。

レクリエーションという語は、いうまでもなく外来語である。英語からの借用語だが、さらに源流をたどれば、フランス語を介してラテン語にまでさかのぼることができる。その語源は *re-créare* (再び創る) であることも説明を要しない。

そのレクリエーションが日本語の中に定着した。定着した、と断定する根拠としては、すでにごく普通の国語辞典にも登録され、新聞や書籍にも日常的に用いられること、また、法律用語としても採用され、政府や自治体がレクリエーションの名を冠した施策や施設の建設を行なっていることをあげれば十分であろう。また、「レク・リーダー」や「レク施設」のような「レク」という省略形が用いられはじめたことも、定着の証左としてよいであろう。

日常語としてのレクリエーションの意味はとくに難解なものとはいえない。人々は毎日の生活の中で、ごくあたりまえの行為としてレクリエーションを行なっているし、それをレクリエーションと意識している。辞書にもレクリエーションは、「仕事・勉強の疲れを休養や楽しみで回復すること」(1)のように登録されていて、日常的な文脈の中では、それで十分明解に意味をくみとることができる。日常的には、レクリエ

ーションという語は、休養や楽しみのための具体的な活動——たとえば、散歩をするとか、つりにでかけるとか、キャッチボールを楽しむとか——を指示し、その活動を発言者にとっての「レクリエーション」として認定するために用いられる。

「私のレクリエーションは散歩をすることです。」という文章では、レクリエーションという語の指示する具体物は散歩であり、同時に発言者にとってそれが楽しみであることが宣言されている。言いかえれば「散歩は私にとってレクリエーションとしての価値をもっています」ということでもある。

人間にとって何がレクリエーションになりうるか、ということを考えてみると、実にさまざまな活動がレクリエーションたり得るだろう。歌、おどり、旅行、スポーツ等のように、明瞭な活動をとまなうものばかりでなく、空想や追憶のような心理的な行為、また奉仕や宗教活動や芸術創造までが、休養や楽しみのために、行なわれることができる。仕事や勉強のように、本来、そこからくる疲れをいやすためにレクリエーションが存在するならば、もっとも非レクリエーションであるはずのものまで、ある種の人々やある種の状況のもとでは、レクリエーションとしての価値を獲得することがありうる。何がレクリエーションになりうるか、という問いには、全ての行為がレクリエーションたりうるかと答えざるを得ない。

レクリエーションという語が具体物を指示す

るとはいっても、それは発言者の恣意的な認識における指示であって、一般的に固定した指示物をもつことはない。レクリエーションはさまざまな“楽しみ行為”の類概念とはいえないのである。したがってレクリエーションの内容を具体的な個々の“種目”に分類することは原理的には不可能である。これと対照的に「スポーツ」という語は、かなり明瞭な下位概念の集合である。辞書でも、スポーツは「諸種の運動競技や登山などの総称」(2)として登録されている。野球、テニス、水泳……など競技として明瞭な形体をもっているもの、登山のように、必ずしも競技ではないが、運動種目として明瞭な形をそなえたものを「総称」するのがスポーツという語である。

レクリエーションという語は、これに対して命名行為が本質的である。アンリオが「遊び」について、遊びとは遊びと名づけられたものだ、といっているのと相応する。(3)レクリエーションは、話し手がレクリエーションと認定し、名づけたものことである。そして何をレクリエーションと名づけるかは、全く話し手の自由である。ある人は散歩を、ある人はテニスを、ある人は仕事そのものをさえ、レクリエーションと認定するであろう。

レクリエーションの論議は唯名論へ近づく。レクリエーションは、単なる名義にすぎない。それが固定した指示物をもつかのように、言わば「実在論」的に考えると、多くの混乱を生ずる。(4)事実、レクリエーションとは何であるか、という多くの議論は、決して結着のつかない論争をくりかえしているにすぎない。

そう名づけたものがレクリエーションである以上は論者の数だけレクリエーションの定義も存在するであろう。真の問題は、レクリエーションとは何であるか、ということではなく、レクリエーションという命名行為をなさしむるも

のは何か、という問いに答えることである。なぜわれわれは、レクリエーションという名義を必要とするのか。このことをわれわれの生きている社会のただ中で考察することである。命名行為は、一つの言語社会の中でのみ意味があり、名づけられたものは、その社会の成員の承認によって、はじめてその意味作用を実現することができるのだから。レクリエーションの意味論の課題はその意味作用の構造に迫ることである。

## 2. レクリエーションの「意味場」

名義としてのレクリエーションを支えるのは、レクリエーションをとりまく、類似の他の名義である。大野普は、語の意味のありようを女性が頭にかぶる網の目(ネット)を例にとって説明している。網の結び目は自分一つで存在しているのではなく、自分の周囲にある網の結び目と相互にひっぱりあひながら存在し、結び目同士がたがいに支えあっている。同様に「語の意味は、自分だけで存在しているものではない。自分に似た意味を持つ語を自分の周囲に置いて、相互に対立と緊張の関係を保ちながら、各自の意味の独自性を主張しているものである。」(5)したがって、レクリエーションの意味の独自性も、これをとりまくさまざまな語群の中で、他の語との緊張と対立の関係を通して考察されるものでなければならない。

現代日本語の体系の中で意味論的にレクリエーションの周辺に位置し、これと緊密にむすびあっている語は何か。それを調べるために、次のような質問によって、日本語の体系の中でのレクリエーションの周辺に光をあて、語彙のひろいだしを行なってみた。

- (1) 「レクリエーション」ということばからどんなことばを思いうかべますか。
- (2) 「レクリエーション」と同じ意味、または、似たような意味だと思われることばをあげて

ください。

(3) 「レクリエーション」と全く反対の意味のことばと思われるものをあげてください。

(1)は連想によって、レクリエーションとかかわりのある語を多方面にわたってひろい出すための質問である。ただし、連想は、その人の個人的な文脈の中でしか意味をもちえないものも多いので、ソシユールのいう「ラング」(6)の見地から、一般に妥当するものであるかどうかをチェックする必要がある。連想法でレクリエーション、およびゲームのイメージを分析したものとしては、高橋和敏の研究があり(7)、後述するように、レクリエーションの意味についての重要な示唆が得られる。

(2)および(3)の質問は、より反省的に、レクリエーションの意味を問うものであり、レクリエーションをとりまく概念群の洗い出しを迫るものである。ここでは(3)の反対語の収集がとくに重要である。意味論的な価値とは、何らかの点において、他の語と異なる意味内容を主張するところに求められるのであり、レクリエーションのような外来語が、日本語の体系の中で“市民権”を獲得しているとするなら、それは旧体系にはない何らかの意味的要素を新たに付け加えていなければならず、そのことは、既存の語と何らかの対立関係をもつことであるはずだからである。また(2)の質問から得られる同義語・類似語と(3)の反対語を対照させることによって、レクリエーションの意味を支える対立の軸が明らかになるであろう。

この方法による調査と分析のころみはすでに他の場所で発表した(8)、ここでは、その後の調査の結果や、他の研究者の研究結果を援用して、それぞれの質問から得られた結果の概要を描いてみたい。(9)

(1)の連想調査では、高橋の研究にもあるとお

り、圧倒的に「種目反応」が多い。すなわち、レクリエーションとして実際に行なった(具現化された)活動種目があげられるのである。その種目はきわめて多岐にわたるが、比較的多くあげられるのは次のようなものである。

ダンス(おどり、フォークダンス)、ゲーム、トランプ、ハイキング、旅行、登山、キャンプ、キャンプファイヤー、サイクリング、野外活動、オリエンテーリング、つり、音楽、レコード、うた、コーラス、ボーリング、バレーボール、ソフトボール、スキー、スケート、パーティー、交歓会、はなしあい、手芸。

これらを一見して言えることは、①グループ活動型のものが多いこと、②野外活動と総称しうる、自然志向の活動が多いこと、③外来語(カタカナ語)が多いこと、などである。①と②の点については、レクリエーションの意味内容との関連でのちにふれることにしたい。③は、「レクリエーション」がカタカナ語であるために、意味作用で言う名前の相似・隣接がおこっていると考えられる。(10)しかし、このことも、単に語形の問題だけでなく、日本人の西洋文明への姿勢がのぞかれる点だと思うが、そのことも後でふれたい。

(2)の同義語類の収集でも、多くの語を得ることができる。それらは必ずしも「情報的な内包」を同義とするものばかりでなく「感化的内包」の共有から類似の語とされているものもある。(11)つまり、レクリエーションと感情や気分において似かよっている語である。反対語においてもこのことは同じだといえる。ここでは、両者の区別に必ずしもこだわらず、それぞれレクリエーションの情報の意味と感情的意味として総合的に把握してみたい。

同義語としてあげられるものは多いが、それらはおおむね次の4つの類に分けることができると思う。

### 第Ⅰ類

あそび、遊戯、たのしい(み)、娯楽、  
ゲーム、趣味、余技

### 第Ⅱ類

休養、保養、ひま、ひまつぶし、余暇、レ  
ジャー、自由時間、いこい、ゆとり、余裕、  
うるおい、自由

### 第Ⅲ類

息ぬき、気ばらし、気分転換、人間回復、  
余暇善用、福利厚生、健康

### 第Ⅳ類

つどい、パーティー、仲間、グループ、  
グループワーク、連帯

### 第Ⅴ類

ゲーム、フォークダンス、スポーツ、野外  
活動、(以下、具体的な活動種目は略)

第Ⅴ類は前述の種目反応であり、質問(1)の連  
想と重なりあうものである。この論文ではレク  
リエーションを具体的な指示物の中に見よう  
というのではなく、レクリエーションとして具体  
物を指示させる、その背後にある意味をみよう  
とするのであるから、第Ⅰ～第Ⅳ類が重要であ  
る。

第Ⅰ類は、あそびとたのしさ(快楽)を内容  
とするもので、レクリエーションの核心をなす  
ものといえる。高橋のイメージ調査でも「あそ  
び」と反応したものは男女を通じてもっとも多  
い。(12)

第Ⅱ類は、ひま、余暇、レジャーなど、時間  
的な空隙や、いこい、余裕などの心理的な解放  
感を表現したものであり、全体としては「自由」  
につらなる語群である。

第Ⅲ類は、気ばらしから人間回復にいたる、  
余暇を活用して人間らしさをとりもどすという  
健康への目的意識の強く感じられる語群である。

第Ⅳ類はグループや仲間とかかわり、人間の  
連帯へつらなる語群であり、質問(1)の種目反応

のうちグループ活動的なものと関連するもので  
ある。高橋の研究でも指摘されているように、  
日本語のレクリエーションのイメージは圧倒的  
にグループレクリエーションを指向している。  
日本レクリエーション協会が、各地のレクリエ  
ーション講習会で行なったアンケートの結果を  
みても、レクリエーションのイメージとして  
「心のふれあい」をあげたものが26.8%と最  
も高く、友達・仲間の19.8%がこれにつづ  
いている。レクリエーションの意味を問う上で、  
みおとすことのできない点だといえる。(13)

次に反対語群を同様の手つづきで整理してみ  
よう。

### 第Ⅰ類

仕事、労働、勤労、重労働、はたらく、  
作業

### 第Ⅱ類

義務、強制、拘束、束縛、勉強、学校、  
不自由、多忙

### 第Ⅲ類

かたくるしさ、疎外、不満、内わもめ、  
病気、不健全、暗黒生活

### 第Ⅲ<sup>1</sup>-2類

レジャー、消費的、金銭消費

### 第Ⅳ類

孤独、沈黙、閉鎖

反対語をあきらかにすることによって、その  
語の独自の意味内容がきわだってくることは見  
やすい道理である。反対語の中には、情緒的な  
もの(必ずしも論理的に発想されたものではなく、  
イメージの上での反対語)で、個人的な体験  
にもとづくものも多いので、それらのうち一  
般的に見ても説得力があると筆者が考えるもの  
をとりあげた。

第Ⅰ類は、仕事ないし労働に属するものであ  
る。レクリエーションは仕事や労働から解放さ

れたあとの自由な楽しみである、という認識である。Ⅱ類は、義務と拘束に関する語群で、レクリエーションは、これらのものからの「自由」として把握されているということになる。Ⅲ類は主として心理的な抑圧感、不健康に陥る語群であり、レクリエーションが、心身の活力回復としてとらえられていることを示している。Ⅲ-2類は、特殊なケースとして、レジャーとレクリエーションを対立的にとらえらえることのあることを示している。この場合、レジャーを金銭消費的な余暇行動として見、それに対してレクリエーションを「金のかからない」「健康的な」行動と見ていると思われる。

Ⅳ類は、連帯のイメージのうらがえしで、孤独や閉鎖的な態度をレクリエーションと対立するものとみるのである。

同類語群と反対語群は、それぞれ照応しあっている。同類語群Ⅰ類と反対語群Ⅰ類とは対をなしており、そこからレクリエーションの一面がうかがいあがってくる。それはレクリエーションが、仕事や労働に対するあそびや楽しみ（娯楽）としてうけとられているということである。同様に、Ⅱ類-Ⅱ類の対照から、レクリエーションが義務や拘束に対する自由なひとまとりとして把握されていることがわかる。Ⅲ類-Ⅲ類からは、レクリエーションが、疎外感や不満からの気ばらしであり人間回復であることが示され、さらに付随的に、金銭消費的なレジャーに対する健全な楽しみへの追及であることが示される。さらにⅣ類-Ⅳ類から、レクリエーションが孤独や閉鎖に対する、つどいと連帯の追求であることが示されている。

以上の結果をまとめてみると以下の通りである。

レクリエーションの意味の場

- Ⅰ 仕事・労働に対する遊び・娯楽
- Ⅱ 義務・拘束に対する自由・余裕

Ⅲ 疎外・不満に対する気ばらし・人間性回復

Ⅳ 孤独・閉鎖に対するつどい・連帯

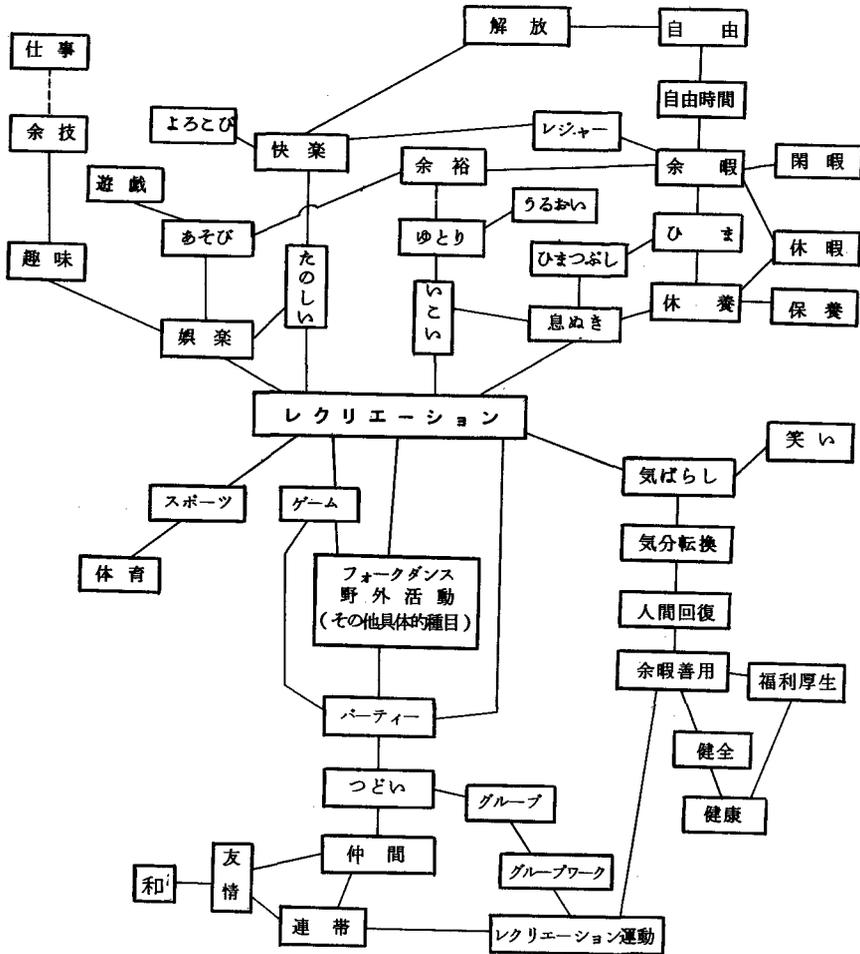
レクリエーションをとりまく語の網の目を織りなす系は以上の四種に整理することができると思われる。内容的にはⅠがレクリエーションの本質をなすものであり(14)Ⅱがレクリエーションが成立するための条件を示し、Ⅲがレクリエーションの機能を語り、Ⅳはレクリエーションの実践における日本的な特質を示していることができる。

レクリエーションという語の情報の内包は「あそび」である。レクリエーションと命名されたものは、あそびと命名されても、伝達される具体的な情報はあまりかわりがない。しかし、レクリエーションの語が選ばれるときには、その感化的内包が「あそび」と異なる。それはあそびを、自由や解放や人間性回復や仲間づくりの「機能」において、目的意識を強調して理解したいという話し手の意向をあらわしているばかりでなく(それだけなら「あそび」という語が含み得ないわけではない。)あそびという語のもつ語感(語のもつふんい気やその語への社会的評価)への抵抗や、その革新の希望がこめられていると見なければならぬ。レクリエーションという語の存在理由は、従来の「あそび」の意味論的価値を、何ほどこ修正ないし変更しようとするところにあるのではないだろうか。以下、明治以来の「レクリエーション」という語の輸入過程について「通時論」的に考察をすすめたい。

なお、これまでにあげたレクリエーションの同類語群を整理し、意味の隣接するものをむすびつけて配列すると別図のような語集地図をつくることができる。この図によって、現代日本の「レクリエーション」をめぐる網の目の概観

とすることができるだろう。(15)これはレクリエーションの意味論の「共時論」的な見取り図である。

### レクリエーションの意味場



### 3. 「レクリエーション」の翻訳、移入、定着

日本語の体系の中で「あそび」はどのような意味をになっていたか。この語は日本語の基礎語の一つとして長い命脈を保ってきた語であるが、岩波古語辞典によれば、その本質的意味は「日常的な生活から別の世界に身心を解放し、その中で熱中もしくは陶醉すること」とされて

いる。(16)そしてその用例は宗教的な諸行事(神遊び、すなわち神楽)、狩猟、酒宴、音楽、舟遊び、勝負事(囲碁、奴六など)子どもの遊び、気ばらしの遊山、遊興から仕事をしないでぶらぶらしていることにまで及んでいる。非日常性と熱中を特徴とし、子どもの遊びから神遊びにまで及ぶ広範な内包をもっている点は、ホイジンガの *Lūdus* を思わせる語であるといえよう。

古典語としての「あそび」の多様性はほぼ現代語にもひきつがれているといつてよい。

伝達の内包の多様さとともに、「あそび」という語は、近世以来、強い感化的内包をおびることになった。あそびを罪悪視する倫理観による、あそび蔑視の感情が、この語と連合するのである。もともと「あそび」には遊興の意味があり、「あそび」が直接「遊行女婦」を意味した例が万葉集にすでに見られる。(17)近世には町人階級の興隆とその経済的实力に支えられた現世享楽主義を背景に、あそびといえは飲む・打つ・買うの三拍子というイメージが強化される。これは「知足安分」をとき、節儉を重んじた儒教倫理によってきびしく指弾されることになり、また明治以来の日本資本主義(その原始的蓄積期)を支えた勤儉力行主義のイデオロギーも、あそびや余暇を金銭の一方的な消費であり、危険なものであるとして攻撃してきた。これらの道徳的・経済的理由に加えて、あそびの自由が思想的自由につながるという見地からの政治的・思想的な理由も、あそびを抑圧する論理の一つをなしていたといえる。(18)

あそびをめぐるこうした状況の中へ、外来語としての「レクリエーション」がもたらされたのである。そして、この語は日本的あそび状況との何らかの相互作用をへて、一世紀足らずの間に、日本語の市民権を獲得するに至る。

では、レクリエーションという語は、いかなる意味あい、日本語の体系に組みこまれたのであろうか。一般に外来語が定着するのは、次のような場合である。

- ① とり入れる側の言語がもっていない新しい概念ないし事物に、その言語の語彙や造語機能がうまく対応できない場合。
- ② 類似の概念ないし名義が、とり入れる側の言語にも存在するが、外来語が、新しい理念や様式やふんい気をそなえていて旧来

の語を駆逐してしまう場合。

わが国は明治以来、西欧にらって急速な近代化をおしすすめてきた。それにもなつて、西欧近代社会の構成原理であるさまざまな概念や産業社会の生み出した多くの事物をとり入れた。しかしその名称については、原語をそのまま受け入れるのではなく、主として漢語の造語力を駆使して、新しい日本語を作り出した。科学、哲学、芸術、自由、権利、民主主義等々の用語はこうして生まれた。これらの語の翻訳の努力によって、西欧の概念が日本の土壌に定着することが容易になったことは事実である。

その後、漢語におきかえた翻訳が定着し、その概念なり事物が日常的なものとなったあとで、より新しい語感が求められ、あらためて外国語からの借用が行なわれることもある。一例をあげれば、「エンジンの力で自動的に動く車」は「自動車」と名づけられて日常化した。その後、自動車が大衆のものとなり、新奇さを失うにおよんで、あらためて「カー」という英語がもちこまれ、新しいスタイルの自動車のイメージを表現しつつ定着した。しかし他方では「くるま」という本来の日本語(やまとことば)が選ばれて、自動車の意味を担うようになってもいる。これらの語は並行して用いられ、法律用語のような公的な用語としては「自動車」が、日常生活では「くるま」が、また、商業宣伝などにおいて、自動車の新鮮なイメージを強調する場合は「カー」が使われている。ここで留意すべきことは、自動車が日常化するためには「自動車」なる翻訳語が大きな役割を果たしたことである。自動車が定着することによって、その日常語としての「くるま」や革新語としての「カー」が意味をもってくるので決してその逆ではない。

同様の事情は、他の多くの語についても、抽象語についてもいえる。レクリエーションも例外ではなく、このことばを漢語によって翻訳し

たり、日本語の語彙の中から適当なものを選んで訳語としようという試みは何度も行われてきた。明治のはじめには「復造力」という直訳的な用語が作られているし、(19)その後、「保養」「休養」「慰安」「気晴し」「娯楽」「趣味」「厚生活動」「余暇善用」などの語が訳語としてあてられている。これらの訳語のうち、新造語といえるのは、初期の「復造力」をのぞけば、「厚生運動」(ただし「厚生」という語自身は中国の古典からとられた古語である。それに新しい意味をもちこんだのである。)[「余暇善用」のみであり、あとの語はすでに日本語として一般化していた語である。レクリエーションの意味は日本語の体系にとって全く新しいものではなかった。それが指示しようとする具体的な行為のうち、日本人にとって全く新奇なものもありはしたが(スポーツ種目のように)多くは類似の対応物が見い出せるものであったといえる。休養やくつろぎはもちろん、旅行、登山、芸事、演劇、音楽など、あそびのメニューには、スタイルの差こそあれ、彼我の決定的な断絶はなかったといってよい。

決定的な差違は、それらの「あそび」をどう許し生活の中でどう位置づけるかという認識の差である。西欧語の「レクリエーション」の背後には、あそびと楽しみの価値についてより合理的、肯定的な認識があった。レクリエーションという語が紹介された早い例の一つである明治17年刊行の「百科全書」では、「保養ト遊戯ヲ論ズ」の項で、保養に「レクリエーション」、遊戯に「エミューズメント」のカナがふられている。解説文には「蓋芳苦アレバ必娯楽アルベキノ理ニシテ苟モ娯楽ヲ受クルノ果シテ適当ナル者ナレバ其人ヲシテ嬉嬉快樂ナラシメントノ天意ナルコト斯ニ明ナリ」という、労働に対する娯楽の価値を強調した一文がみえる。(20)こうした近代的なあそび肯定の感覚は、日本

人になじみのうすいものであった。百科全書的な知識としてではなく、現実の課題として「娯楽」の価値が意識されるようになるまでには、大正期をまたねばならなかった。

大正期には、日本資本主義が一定の安定期に到達したことを背景に、民衆娯楽が発展し、その研究がさかんに行なわれた。その中でも、日本人の「娯楽」に対する認識を変えさせようと努力した権田保之助の仕事に注目しなければならない。彼は民衆娯楽の問題についてさまざまな著作を残しているが、娯楽が「人間生活の根本義から脱線した退廃的な一産物で、それ無くしても人生は考ることが出来、否、寧ろそれ無き方が人生の真が考え得る」という「定説」に挑戦し、娯楽の価値を説いている。人間には「生命維持の欲求」とならんで「生活美化の欲求」があり、後者からみちびかれる「享楽生活的態度」は、人間本然の欲求から生まれ出るものとして、他の生活態度と同様に尊重されなければならない、と彼はいう。そして、娯楽とは、他の人間活動が何らかの目的をもち、そこに大きな価値をおいて、その過程には少い意味しかおかないのに対して、娯楽は、その活動それ自身のために意味がある「自目的」な活動で、結果ではなくその過程にきわめて多くの意味を認めているものだとして断じている。(21)

自己目的的な娯楽の価値の承認という点で、彼は旧来のあそび観に対して大きな一石を投じた。彼は娯楽を機能的にみるとらえ方を排し、生活そのものを楽しむということを積極的に評価した。これは大正期の日本社会の一定の「ゆとり」を背景に、映画や大衆演劇がさかんになったこととむすびついた主張であったといえる。彼は大衆の享楽志向を共感をもってみつめていたのである。

だが、時代は、自己目的的なあそびの拡大を許す方にはすすまなかった。大正期の民衆娯楽

論の中にもすでにあった「民衆教化」の要諦は、昭和にはいって、ファシズムへの傾斜がすすむ中で、ますます強められることになる。民衆のあそびのエネルギーを統制・利用して、生産増強や体力づくりをむすびつけようとしたナチのK. d. F. 運動にならって、日本にも「厚生運動」が誕生する。あそび的なものの価値は肯定されたが、それは権田の主張とは逆に、ある目的のために動員されるものとして存在を許されたのである。したがって娯楽がそのままよい、というのではなく、その中でも健全にして有用なもののみが「勸奨」されることになる。

昭和13年に開かれた「第一回日本厚生大会」では、「我国に於ケル厚生運動」の内容を「国民生活ノ刷新ヲ図リ特ニ時間ノ善用ニ意ヲ注ギ体育運動ヲ奨励シ身心ヲ鍛錬シ不道德、不経済、不衛生ナル娯楽ヲ排撃シテ健全ナル慰楽ヲ勸奨シ教養ヲ昂メ情操ヲ陶冶シ明朗潤達ノ気風ヲ養ヒ以テ真ニ日本国民タルノ活動力ヲ培養強化セムトスルノ運動」であるとしている。(22)

ここでいう「厚生」は、レクリエーションの訳語として用いられているのだが、「保養」や「娯楽」に比べると、はるかに目的意識を強くもち「健全」さへの志向が強烈にうたわれている。厚生運動は、太平洋戦争のぼつ発とともに「国民精神総動員」運動の一翼をにないつつ発展し、日本の敗戦とともに終りをつける。

戦後の、アメリカ主導の日本の民主化路線の中で、「あそび」は、また別の光のもとで見直される。人々の心にうるおいを与え「人生を楽しく豊かに、建設的に」過ごすために「レクリエーション」の効用が注目されたのである。(23)レクリエーションは、もはや漢語におきかえられず、カタカナ語のまま“日本語として”定着してゆく。同時に、レクリエーションという語の「種目反応」として前述したハイキング、キャンプ、サイクリング、フォークダンスなどの

語も、徒歩旅行、野営、自転車旅行、民踊などの語を駆逐して定着してゆく。

レクリエーションという語は、民主的社会の市民生活に位置づけられたあそびとして、そのフレッシュな語感が愛されたのである。近代化されたあそび＝レクリエーションは、もはや「翻訳不可能」な語として、そのまま日本語の体系にくみこまれる。

しかし、他面でレクリエーションは、「厚生」という語がもっていた余暇善用のイデオロギーをひきついでている。善用の目標が軍国主義から民主主義にかわっただけで、「余暇善用」と「健全娯楽」という考え方は、厚生運動を戦後に継承したレクリエーション運動の中でもうけつがれており、レクリエーション運動にかかわる人々が提出するレクリエーションの定義には、「からだ健康になって心が豊かになる活動」「社会的に承認されるような活動」等の条件が付されることになる。(24)ここではレクリエーションという語は、実質的な内容としての「あそび」と、「そのあそびは心身の健康に寄与し、社会的にも認められるものでなければならない」という主張とをあわせもったものとなっている。こうした主張は、日本語の現実の中で使用されているレクリエーションという語にもたしかにある程度の影響を与えており、前項の意味場で見たとおり、レクリエーションを「健康」と近い位置に立たせるに至っている。しかし反面、レクリエーションという語によるあそびの健全化の主張が強調されすぎると、それは体制側からのあそびの統制や操作の色あいを強くおびることになり民衆の反撥を買う。1960年ごろからの「レジャー・ブーム」は、演出されたブームであり、国民の余暇生活の実態を大きく変えるものではなかったが、ことばの面からみると、レクリエーションにかわって「レジャー」という語の市民権を承認する結果をもたらした。

これは官製語としてのレクリエーションに対して、より解放的な感化的内包をもつレジャーという語が、あそびの自由の強調という点で好感をもって迎えられたことを意味している。

その結果、レクリエーションは、その健全性においてレジャーと対立する(この場合のレジャーとは、不健全なものをも含んだ余暇活動の全体と認定されている)語と見る見方が、レクリエーション運動の中から現れた。これは厚生運動の論理をレジャーとレクリエーションにおきかえたもので、模様がえをした余暇善用論である。こうした道学者流のとらえ方は一般的に定着してはいないが、レジャーとレクリエーションに意味論的な対立関係を見るのはかなり一般化している。すなわち、レクリエーションは目的的に、機能的にあそびを見る見方であり、レジャーは無目的、無償の行為としてあそびを見る見方であるといえる。これはあそびの持つ両義的な性格を反映していると考えられる。そうした点からいえば、レジャーとレクリエーションは相互補完的な関係だと言ってもよい。(25)

レジャー、レクリエーションが論じられた背景には高度経済成長による余裕があった。その高度成長が70年代にはいつつまづきの様相を見せ、働きすぎ日本人への批判や勤労優位の生活態度への深刻な疑問が提示されるに及んで、これまで、娯楽や厚生やレクリエーション等々の名儀の背後にあって、論議の対象にはならなかった「あそび」という根源語が浮上してきた。(26)また、「余暇」という語も、語源的な消極性(余ったヒマ)を言われながらも、「余暇開発」などの政策語として装いを新たに登場してきた。「あそび」と「余暇」の再登場、それが現在の、レクリエーションの意味論的状况である。

原形質としては「あそび」であるものが、保養、娯楽、厚生などの漢語脈の命名をへて、レクリエーションという外来語の定着をもたらす。

さらにレジャーの登場から、余暇やあそびが再評価され、これらの語の網の目が、日本人のあそび世界をおおっている。これが今後どのようにかわっていくかは、日本人の生活のありよう、その中であそびの位置の変化にかかっているのである。

#### 〈注および参考文献〉

- (1) 岩波国語辞典 1963年
- (2) 同上
- (3) アンリオ「遊び」佐藤信夫訳 白水社 P.39
- (4) 唯名論とは「普遍の実在性を否定し、真に実在するものはただ個々の物だけであり、普遍概念は<個物の後に>できた一般的な記号、名前にすぎないとする説。」(岩波小辞典『哲学』)中世のスコラ学で「実在論」との論争が行なわれた。川田熊太郎他『西洋哲学史』東大出版会 P.78 以下
- (5) 大野 晋「日本語をさかのぼる」岩波新書 P.15 以下  
このような見解は、独創的な言語学をうちたてたソシュールの語の「星座」の考え方をひくものである。  
F.de Saussure, Cours de linguistique générale, P.175 以下
- (6) ソシュールは個々人の具体的な言語実践である言(パロール)と、個人の属する集団の同意によって認められている、社会的産物としての言語的結合の総体である言語(ラング)とを峻別する。ラングは個人の外部にある言語活動の社会的部分であって、個人ひとりではそれを創ることも変えることもできない。(前掲 Cours, P.25~31)
- (7) 高橋和敏「レクリエーションおよびゲームに対するイメージの分析」レクリエーション研究第2号, 1972年7月
- (8) 藺田「レクリエーションの意味論的検討」

第2回レクリエーション学会大会 1972年11月

- (9) 「レク指導者が描くレクのイメージ」『レクリエーション白書74年版』P.75 .これは日本レクリエーション協会のレク指導者講習会の参加者345名から、撰択法で調べたものである。①連想する活動種目としては、ゲーム(21.3%)うた(16.1%)おどり(14.6%)キャンプ(9.8%)趣味(8.5%) ②連想する言葉としては、心のふれあい(26.8%) 友達・仲間(19.8%) 楽しみ(11.8%) 笑い・ほほえみ(9.8%) あそび(6.6%) ③類似語では、余暇善用(20.2%)人間回復(19.9%)気分転換(18.6%) いこい(12.5%)など。
- (10) ギロー「意味論」佐藤信夫訳 白水社 P.57
- (11) 情動的内包と感化的内包については、ハヤカワ「思想と行動における言語」大久保忠利訳 P.81 以下
- (12) 高橋、前掲論文「レク研究」第2号P.14
- (13) レクリエーションのイメージにグループ指向が強いの、レクリエーションが社会教育や社会福祉の領域で、グループワークの一技法として位置づけられていることによるだろう。若い世代にとってレクリエーションの“原体験”が学校のホームルーム(学活)である(イメージ調査では必ず学活が出てくる)ことも一因であろう。また、より本質的には、日本人の集団主義や、“あそびの原形質としてのつどい”(多田道太郎「あそび」思想の科学事典、勁草書房)という見方を想定することもできよう。
- (14) レクリエーションを広義の「仕事」と根源的な「あそび」との相互作用のダイナミズムから理解しようとする試みは、小田切・園田「レクリエーションの構造論」『レクリエーション研究』第1号を参照のこと。
- (15) マトレの概念場の考え方を参考にした。ギロー、前掲書 P.85 以下
- (16) 大野晋他編「岩波古語辞典」1974年。この辞典は古語を現代語に単におきかえるのではなく、多くの用例の比較検討から、その語のもつ根源的な意味を求めようとつとめている、きわめてユニークな辞書である。日本人の世界理解の構造を知る上で欠かせない労作といえよう。
- (17) 同上
- (18) あそび否定の思想の源流については、藤島秀記「余暇善用論の系譜」『レクリエーション』1974年1月号による。
- (19) 明治14年、杉田玄端が東京学士会雑誌に発表した「精神の訓練」に「レクリエーション」が「復造力」として訳されている。(野々宮徹による。)
- (20) 日本レク研究会「レクリエーションの定義」から。
- (21) 権田保之助『民衆娯楽の基調』大正11年『権田保之助著作集第一巻』文和書房 P.366~369
- (22) 石川弘義「余暇の理論史」『レジャーの思想と行動』日本経済新聞社 P.109
- (23) 日本レクリエーション協会『日本レクリエーション協会二十年史』 P.65
- (24) 『レクリエーション概論』ベースボールマガジン社
- (25) 前掲、小田切・園田「レクリエーションの構造論」
- (26) カイヨワの「遊びと人間」をはじめ、遊びに関する本が多く現れるのは1970年ごろからである。