

レジャー・レクリエーション研究

第27号

<原著論文>

- The Significance of the Ideas of Johan Huizinga on Culture and Play and Their Contribution to the Qualitative Improvement of Free Time ActivitiesTakashi SUGIURA
- セラピューティック・レクリエーション
—その理解と普及の視点—鈴木秀雄

<特集：21世紀に向けてのレジャーの価値>

- 現代における余暇の意義松田義幸
- レジャー・レクリエーション教育の国際的動向原田宗彦
- 日常的レジャー・レクリエーション環境の整備下村彰男

<大会報告>

- 第21回 名古屋大会
- 第22回 立教大会

<研究会・支部等活動報告>

- 平成4年度・5年度月例研究会報告

<学会会則他諸規定>

<平成6年度月例研究会のお知らせ>

日本レジャー・レクリエーション学会

1994年3月

日本レジャー・レクリエーション学会とは……

レジャー・レクリエーションに関するあらゆる科学的研究をなし、レクリエーション学の発展をはかり、レクリエーションの実践に寄与することを目的として昭和46年3月に設立された日本学術会議所属の学術研究団体です。学会設立までには、6年にわたり、「日本レクリエーション研究会」として地道な活動を続け、その基礎の上に学会として発展してきました。

現在全国に支部を有しており「九州支部」、「近畿支部」そして「東海支部」の三つのそれぞれの地区においても独自の活動をつづけております。

いうまでもなく、現代の急激な社会変化は、レクリエーション研究の重要性を一層増大させております。従来までの研究に加え、より広範で多角的に研究し、人間生活の質的向上を目指しているのが、この学会の特徴です。

このようなことから、この学会は、レジャー問題、レクリエーション研究に直接たずさわる研究者、専門家はもちろんのこと、レクリエーション環境、組織、指導など実践家の統合体ともいえるでしょう。

学会では、着実にその研究の質的深化を目指しつつ、現代から将来にかけてのこの大きな人類のニーズにこたえていこうとしております。

日本レジャー・レクリエーション学会

Japan Society Leisure and
Recreation Studies

事務局 埼玉県上尾市戸崎 1-1
女子聖学院短期大学 梅津迪子 気付
電話 048-781-0031 (代)
郵便振替 東京 5-602353
口座名 「日本レジャー・レクリエーション学会」

日本レジャー・レクリエーション学会の 会員となったら……

日本レジャー・レクリエーション学会は、つぎの事業を行っております。メンバーとなったら、ご自分の研究や指導に役立つと共に、レクリエーション界に大いに貢献することができます。

●**学会大会の開催**……年一度の学会大会です。研究発表をはじめ、シンポジウムたど意見交換の機会です。

●**研究集会の開催**……年数回、研究会を開き、メンバーのニーズに合う問題を提供し、相互研究の機会をつくっております。

●**学会ニュースの発行**……年2回、ニュース・レターを配布し、学会内のできごとももちろん、広く情報を提供しております。

●**「レジャー・レクリエーション研究」の発刊**……学会における研究発表、論文発表誌です。レクリエーションにおける学問レベルの向上がこの研究誌を通して期待されております。

●**研究・調査資料の発行**……レクリエーション・レジャー問題を中心に、研究・調査資料を折にふれて発行します。

●**委託研究の実施**……レクリエーションに関する研究を学会が受託し、チームを組んで研究をすすめる体制ができております。

●**情報交換**……学会員相互の研究を推進するために、お互いに情報をとりかわす機会をつくっております。

●**共同研究**……学会員が協力して、ひとつの問題に対して、あらゆる角度から研究できる機会があります。

The Significance of the Ideas of Johan Huizinga on Culture and Play and their Contribution to the Qualitative Improvement of Free Time Activities

Takashi Sugiura*

ヨハン・ホイジンガの文化論および遊び論の意義と 余暇活動高次化への貢献

杉 浦 恭

Abstract

【研究の目的と方法】

本稿の目的は、ヨハン・ホイジンガの文化と遊びの概念が、日本人の余暇活動の将来のあり方を考える際に、いかなる示唆を提供してくれるかを検討することにある。研究の方法は、ホイジンガの文化論および遊び論を彼の全著作を丹念に検討しつつ考察するという文献研究をとった。

【各章の論旨】

〔1〕ホイジンガの文化と遊びの概念

ホイジンガは、それぞれの時代概念を、その時代に生きた人々の考え方、感受性（精神の習慣）からとらえた。その結果、「文化は、崇高な夢・理想が遊びを通して表現されたときに形成される」という「歴史的生活理想」のアイデアをつかんだ。

ホイジンガの生きた時代は、ナチズムの影響下、遊びを罪悪視し、労働第一主義を信奉していた時代で、物質的価値や経済的価値を最重要視し、精神的価値や文化的価値を軽視するという時代であった。そのような時代状況に生きた人間は、創造力、判断力を喪失し、遊びを通して文化を創造することを放棄してしまったというのがホイジンガの認識であり、こうした認識からホイジンガは、人間と文化における遊びの重要性を再認識した。

〔2〕日本におけるホイジンガ研究の現状と課題

わが国のホイジンガ研究は大きく(a)ホイジンガを歴史家として研究する立場、(b)文明批判家（とりわけナチズム批判家）として研究する立場、そして、(c)遊びの研究者としての研究する立場の三つに分けることができる。

1930年以前のホイジンガは、歴史の記述的研究者として評価されている。時代の概念を人間の精神の習慣から分析する手法は、当時の歴史学者の間で大きな論議を呼んだ。

* Doctoral Program in Education, University of Tsukuba (筑波大学大学院博士課程教育学研究科)

1930年以降のホイジンガは、文化の規範的研究者として評価される。彼の研究が文明社会の非人間化に対する批判へと傾斜していったからである。

遊びの研究者としてホイジンガは、主に体育学者の間で取り上げられた。遊びとしてのスポーツ、あるいは、スポーツにおける遊びの要素の重要性を現代スポーツとの関係から論じたものが多い。

ホイジンガの文明批判を、余暇文化、レジャーの分野に関係させて研究したものは少ないが、今後のホイジンガ研究にとって重要な視点は、「遊び」論が文化の創造や余暇活動の活性化にどのように結びつくかを考察することである。

〔3〕日本人の余暇活動

(財)余暇開発センターの『国際レジャー調査』(1989)によれば、日本人の余暇活動は、諸外国に比べて娯楽や気晴らしが多く、教養や自己開発的な活動を行っている人は多くない。

〔4〕レジャー活動の動機付けへのホイジンガの概念の貢献

『国際レジャー調査』は、日本人の今後の余暇活動の希望について、自由時間の増加が自己開発的な活動を活性化する可能性が高いことを示している。

調査はまた、自由時間が増えているにも拘わらず、自己開発的な活動の少ないことが問題であることも教えている。その理由は、人々の意識の中に、レジャー活動による自己開発をしようとする強い動機がないことである。本稿で取り上げたホイジンガの文化と遊びの概念は、このような人々の意識を変化させるのに有効である。なぜならば、ホイジンガの遊びの概念は、今日の文脈でとらえるならば、レジャーの概念と関係させて考えることが可能だからである。

ホイジンガの遊び論が示唆する以下の三つのアイデアは、日本人が余暇利用を考え直し、自己開発的なレジャー活動を活発にする方途をさぐる貴重な手がかりとなる。

*人間の精神が労働のみに傾斜した場合、主体性を失い人間性の疎外を感じる。

*人間にとって重要なのは物質的な価値と精神的な価値のバランスを保ち生活することである。

*文化を遊びとして個人が享受することにより、それぞれの創造力、判断力、教養が向上し、それが社会全体の文化レベルの向上にもつながる。

そして、ホイジンガの文化と遊びについての概念を研究することは、現代の日本社会における余暇文化研究に新しい視点を切り開くものである。

【今後の課題】

ホイジンガの文化論および遊び論を、日本人の余暇を有意義なものにする条件づくりのための理論的な下地とし、それをもとにレジャー活動の望ましいあり方を実現することが課題といえる。

Introduction

In this paper I would like to discuss the general ideas of Johan Huizinga (1872-1945) about culture and play and the possibility of their reception in Japanese society, in particular in the field of education.

In Japan Huizinga is only recently being studied, mainly in the field of history. This is the result of the fact that, here, Huizinga is basically considered as a historian. This view in itself is not incorrect as Huizinga produced many works concerning the study of history. Yet, through these studies Huizinga gradually developed ideas about culture and play which ideas are also of interest to the field of education. Especially if one looks at the present situation in Japan, it becomes clear that these concepts are also of importance to the field of lifelong education and leisure studies.

Over the last years Japan has grown into a leading economic power in the world. There is little dispute that this is largely due to the Japanese putting much effort in work, day by day, while emphasizing economic and material values. But then, this excessive emphasis on labour has eventually resulted in the problem of the so-called loss of human nature. This problem refers to the fact that it has become difficult for people to find true satisfaction in their lives. At this point one had to rediscover that a life worth living is not made up of economic values alone. In other words, it is very important to a human being's welfare that he keeps his material and spiritual values in balance. Japan and the Japanese, however, have been leaning too much towards the side of economic and material values. From now on the assignment for Japan should be how to make her people raise their spiritual and cultural level to restore this distorted balance.

People's free time offers the best opportunity

for regaining balance in life. Compared to European countries the number of free days in Japan is still very low, but fortunately their number is gradually increasing. Now the implementation of the necessary lifelong education and leisure studies should get started with.

In the future I intend to continue researching leisure and lifelong education, and I am convinced that Huizinga's concepts concerning culture and play will be of fundamental use serving as a constructive foundation for this research. His emphasis on the importance of culture and play to a human being should be considered as directly connected to the themes of lifelong education and leisure; both Huizinga's ideas about culture and play and the themes of lifelong education and leisure focus on self-realization and self-development of the individual as their objectives.

I The General Ideas of Huizinga concerning Play and Culture

Huizinga had his doubts concerning the general research methods of historical science at his time*1. At the time, historical science had distinguished and constructed the several periods in history mainly on the basis of public documents. Huizinga thought that the conception of the ages of history by relying solely upon detailed official documents provides us only with part of the picture and does not enable us to seize the whole. When one tries to capture history from a scientific point of view, concentrating on official documents as bearers of facts, it becomes difficult to acquire a complete perception of a period. For one, Huizinga pointed out, throughout the Middle Ages the facts in the documents were freely rewritten according to the mood of the feudal lord or even that of his clerk, thus corrupting the supposedly objective value of such documents. Furthermore, Huizinga

objected to the use of official documents only, as they reveal nothing but historical facts while telling us nothing about the emotions or the thoughts of the people that lived in those days nor about their sensibility. Huizinga now considered this neglect of the study of the contemporary way of thinking and sensibility to be historical science's major error as, in his opinion, it was basically just through the study of these that one would be able to grasp the image of a period.

So, Huizinga advocated to uncover the common mentality, sense of value and mental customs, or the so-called mental ideals, in each age as one of the methods to come to a comprehension of that age. This approach eventually resulted in the development of the idea of the historical ideals of life*2. Huizinga's attempt to determine the periods of history while focussing on the mentality of the people in those days as his referential point was an epoch-making event to his fellow historians.

Now, how did Huizinga actually try to grasp the mental ideals of a period? First, he paid attention to the world of arts, for in art the sensibility and the thinking of the people that lived in any particular period find their genuine expression. Huizinga is a historian but he made form and figurative things, in other words the arts, the basis on which to perceive history. Secondly, he reconstructed the mental ideals out of chronicals, memoranda written by the common people and diaries, and all such small records from which the daily emotions and thoughts can be read.

This research first led to the publication of "Over Historische Levensidealen" [lit. About Historical Ideals of Life] in which work Huizinga clarified that history, as subject of science, is not the accumulation of mere knowledge of facts, but "history is the spiritual form in which a culture renders account of her past"*3.

Here, Huizinga does not only present us with the image of each period of history, but it is also in this work that Huizinga first starts to contemplate the "relation between play and culture" and the "role and function of play in culture", which in time will become one of his most important topics.

Now, based on "Over Historische Levensidealen" I would like to explain in what way Huizinga thought about culture and play.

No matter in what age one lived it has always been a human being's dream or ideal to live a life filled with beauty. Depending on the age the concrete contents of these ideals differ, but what they all have in common is that they consist of lofty and universal things. In chivalric life, for example, the ideal consisted of the beauty of self-sacrifice by risking one's life in a fight for the sake of a beloved person. During the Renaissance, people freely enjoyed ancient culture and pursued human integrity and universality in an atmosphere of play. In the Age of Baroque garments became the center of culture as people out of a sense of rivalry competed with one another for being the most beautiful. And during the Age of Romanticism people experienced the extremity of emotions, and its catharsis, through plays of love.

In every set of ideals of life throughout the different ages play has invariably been used as a method to express these ideals. Since it is inherent to ideals that they are difficult to realize and to implement into real life, people through the ages have enjoyed expressing their ideals by means of forms of play. And, finally, by these actions they created culture.

In other words, culture is born in play. Therefore it follows that culture is an indication of the ideals of human beings. When expressed schematically this could be represented by the line ideals -- play -- culture. Looking back on

history, culture has been the symbol that represented the ideals of each age and play has been the process that expressed them as culture. Or put in reverse, if there hadn't been play culture would not have existed.

At the time when Huizinga started thinking about the general ideas of an age from the mental ideals point of view it struck him that in every age of culture there has been play. He discovered in writing his "Over Historische Levensidealen" how important play is to human beings. Therefore, this work might well be considered as the start of the train of thought which led to the birth of "Homo Ludens" which is entirely devoted to the description of the function and the role of play in the various fields of culture.

Let us take a closer look at the ideas of Huizinga concerning the role of play and its social implication, especially as he developed them after the 1930's. After the 1930's Huizinga's research attitude shifted from a descriptive study of culture towards a normative study of culture. This change was, amongst other things, strongly influenced by the advent of Nazism. Huizinga criticized Nazism from his understanding of ethical contents such as love, moral, discipline and duty as conditions of culture*4. He could not accept the Nazi ideas of extolling labour while denying play*5. Huizinga could not reconcile himself with the idea of the Nazi's snatching play from the people, making them devoted to labour only instead. Watching the adherents of Nazism who thought of people as mere working robots and who pursued only material values Huizinga felt the crisis of culture.

By reading various books freely (play) people cultivate their abilities to criticize and to judge. By engaging in productive activities freely (play) people develop creative power. By reading works concerning religion and philosophy freely (play) people acquire morals and ethics.

In other words, people acquire cultivation through play and thus learn the ways of living a life worthy of a human being. However, Nazism eliminated all this. As a result people lost their power to criticize and their power to judge and they were no longer able to be aware of, let alone resist, the inhumane policies of the Nazis. So, people who attach too much importance to material values have their hearts occupied by novelty and scientific techniques and, having lost all ideals, become too serious risking thus the danger of falling prey to inhumanity. For people the balance between material and spiritual values, between economic values and cultural values, is very important. Nazism leaned toward a seriousness close to insanity and had forgotten the importance of play. To Huizinga removing play, the expression of the ideals of a human being, from the life of a human being is equivalent to having that human being giving up his ideals, in which case people will only live as mere living creatures and will completely lose their human nature.

In short, Huizinga strongly criticized materialism. This also became apparent from the critical attitude Huizinga took towards American society and culture. In his "Mensch en Menigte in Amerika" [lit. Man and Mass in America], published in 1918, he stated the following: "In the 19th century America offered the world great technological progress, however it contributed only very little to the intellectual culture, the arts or to literature"*6. As to its reasons, Huizinga thought it was because the development of America had proceeded within the framework of an economy that had as its purpose material wealth only. American society then came to demand of certain acts, materials or studies to have a useful practical value. As a result of this preoccupation with usefulness, according to Huizinga, the hearts of the people are occupied by materialism and convenience, and

the spiritual level declines. And he worried about the influence the system of American system would have on the Netherlands.

Huizinga refers to this danger also with regard to nationalism which influence he equally feared. Nationalism carries the ultimate danger of changing people into infantile obedient masses, as Nazi society so sadly demonstrated. The cultural level declines while culture is standardized. The danger of nationalism also lies in the fact that it eventually allows the law of a country to be changed as to fit the purposes of its ruler(s). The morals and ethics that carry universal validity will be easily transformed under the influence of the value-standards of the nationalistic state to serve the latter's convenience. The pacifist Huizinga felt the danger of nationalism leading to war and increasing numbers of fanatic men as norms and standards and morals would be lost from the hearts of the people.

Because of these kind of phenomena Huizinga came to a renewed appreciation of the importance of play to the human being and society. He also pointed out that play has another constructive function. When people attach importance to actual profits and become too serious, interhuman relations will become highly strained. In the advance of human society towards the right direction through a process of trial and error play plays an important role. Play, then, does not only exist to preserve human nature and to raise the cultivation of the individual, it also serves as the lubricant which makes society function smoothly. One could say, rather cynically, that society in the 1930's provided Huizinga with a magnificent opportunity to prove his ideas concerning play.

There are doubts whether one can apply to present-day society the thoughts of Huizinga as general ideas which have universal validity yet.

I think that particularly in contemporary Japanese society it is possible to adapt these ideas. The studies of Huizinga consist of concepts covering only one side of, or rather a limited period in, the history of European societies and possibly there are people who are convinced that such concepts cannot be made to suit present Japan. Nevertheless, I think the concept of culture and play as developed by Huizinga could most certainly contribute to the study of the means of using free time and leisure activities in present-day Japan as well.

As for the concept of Huizinga, people use play for the realization of their ideals. In realizing those ideals, and thus enjoying a culture of high quality, they acquire the cultivation of the individual. Finally, this cultivation of the individual through the means of play is nothing else than each human being engaging in the process of self-realization and self-development. One could say that this has universal validity. Particularly in contemporary Japan the tendency to put labour values and economic values first has become strong and has caused the problem of human alienation to grow bigger. Seen from this point, the concepts of Huizinga could have a positive effect on this situation in that they stimulate the rehabilitation of human nature through play.

One could think Huizinga's concept of play and the present concept of leisure to overlap. The three characteristics of play which Huizinga described in "Homo Ludens" are in accordance with the concept of leisure as such⁷. His 'play' includes many forms of play as a cultivation of a comparatively high quality, and these lie in the same sphere as leisure. Also, the sanctity of play and play as self-realization are in common with the concept of leisure⁸. Let us take a closer look at the meaning of 'leisure', together with the meanings of 'work' and 'culture', with the latter two based on the general ideas of

Huizinga.

In a broad sense leisure is used to cover all activities carried out in the sphere of free time. Yet, in this paper leisure is more narrowly interpreted as to cover only those activities which contribute positively to self-realization and self-development. Amongst the various forms of play leisure refers to play as a cultivation of a comparatively high quality. Thus a distinction has been made between leisure and 'rest', 'recreation' and 'amusement'.

Labour is defined as the physical and mental exertion for the purpose of receiving a reward (wages) essential to one's livelihood.

Culture, in general, is understood as the result of the mental and corporal activities by which human beings realize their ideals. Cultivation refers to the individual level of culture. Concretely spoken, with the term cultivation in this paper will be meant the 'occupation' with the liberal arts, such as, for example, art, literature, philosophy and sports.

Now, what kind of relationship exists between leisure and labour? One could think of labour as a means, a method of sustaining in one's livelihood, of survival, as opposed to leisure which could be thought of as to consist of activities by which people elevate the level of life to that worthy of a human being. In the modern age we are confronted with the problem of human alienation. Because of the continuing process of specialization and (sub)division of labour, people have become less and less able to understand their part in the whole and their position in society while work itself has become increasingly monotonous. Thus, a situation has come into existence in which a human being has become completely 'partitioned'. As self-realization through labour is increasingly hampered, it has become increasingly important to 'heal' the human being and to restore his completeness as a human being by means of leisure activities.

Labour is necessary for the progress of civilization and for making life more comfortable, yet it is equally necessary for people to recover their humanity in leisure activities.

Huizinga explained the importance of play in opposition to the materialism of American society, but even more in opposition to the nationalistic society of the Nazis. He found that if a human being is too much taken possession of by labour, then the cultivation and the intellectual level of the individual and finally of the nation will decline and culture will stagnate. Therefore, to raise the cultural level of the whole nation it is important that the individual acquires 'culture', cultivation, through leisure activities and that he lives a life as a cultural person in society.

II The State of Huizinga Studies in Japan

Japanese historians have actively studied Huizinga during the period from the 1950's, especially when Huizinga's works first started to appear in Japanese translation, until the 1980's. These studies show different approaches toward Huizinga to have been taken as some thought of Huizinga primarily as a historian, and others took him to be mainly a cultural reviewer, while still others rather studied him as a researcher of play and leisure. When broadly classifying these Japanese studies of Huizinga, it becomes clear that these different approaches appear parallel to the changes in the contents of Huizinga's works.

Until 1930 Huizinga's achievements were mostly descriptive studies of history, and accordingly the scholar Huizinga before 1930 is by and large thought of as an historian. After 1930, however, Huizinga produced more normative studies of culture, which led scholars in Japan to treat Huizinga from this period on as a cultural reviewer or as a researcher of play. The

different viewpoints of scholars in Japan, then, could be said to represent the different stages in Huizinga's personal development from being mainly a historian toward a cultural philosopher.

Huizinga's reputation as a researcher of play, furthermore, was not only recognized by historians, but also by a majority of scholars in the field of physical education studies. In this chapter I would like to introduce the studies of Huizinga in Japan as seen from the viewpoints mentioned above.

1. Huizinga as an historian

The historian Huizinga is thought of as the Burckhardt (1818-1897) of the 20th century. It has been Huizinga who inherited Burckhardt's way of looking at history and it has been Huizinga who adapted his point of view to the modern age*9. Huizinga promoted, just like Burckhardt had done before, the importance of figurative matters and of a sensible feeling for arts as the foundation for the study of history.

In Japan Huizinga achieved fame through his work "Herfsttij der Middeleeuwen" (or "The Waning of the Middle Ages") which was widely discussed among Japanese historians. In this work Huizinga does not give a mere dry description of history, instead he draws a rather vivid picture of the Middle Ages by focussing more on mental factors as will, emotions and mentality of the contemporary people rather than focussing on objective historical materials concerning law, the social system, government, economy and official documents. As for Japanese scholars this particular method of Huizinga was highly attractive and offered an interesting alternative for the reserach methods used so far. Huizinga was much praised by almost every historian in Japan because of these rather new viewpoints from which he looked at

the Middle Ages. Yet, Huizinga looked only in a subjective way at history, wondering in what way he could (and should, to his own conviction) look at the past, rather than contemplating what facts occurred in the past. For this he was also criticized by some historians who doubted the real extent of his contribution to the science of history*10.

One of the questions which became the object of inquiry of a number of Japanese scholars was what made Huizinga take up the method of studying the Middle Ages from the contemporary people's spirit. With regard to this Horikoshi says the following: "Huizinga became aware of the fact that in many respects the way of thinking and the way of feeling of the people of the latter half of the Middle Ages were quite different from that of the modern people. So, Huizinga thought, with this respect in mind it must be possible to create a concept of the Middle Ages from a viewpoint different from the one which had been, until then, so common in historical science for so long. Huizinga, then, wanted to point out to other historians that it is no good to look at the Middle Ages one-sidedly."*11 Actually, Horikoshi says it was the change of thinking and of the sensibility of the people from the Middle Ages to modern times itself that Huizinga really wanted to write about. He was looking for what E. Panofski has termed the 'habitus mentalis' of the people of France and the Netherlands. Horikoshi also points to Huizinga's love for the work of the painter Van Eyck which influenced his desire to write about the Middle Ages as having been a period of beauty*12.

Another scholar, Satomi, analyzes things in the following way. "In the Middle Ages people were longing for a life filled with beauty. By means of play they could express this dream in the formal ceremonies of life. Huizinga who liked the idea of visualization of history very

much, wanted to put that beauty into words."*13

Horigome states that Huizinga wrote this book to criticize historical science at his time which considered the Middle Ages only as an intermediate period which ended with the final achievement of the Renaissance*14.

Thus, various opinions exist concerning Huizinga's intentions in writing "Herfsttij der Middeleeuwen". As far as the critics of Huizinga's subjective approach are concerned, Huizinga has been able to make himself firmly acknowledged by Japanese historians in general, the sceptic critics included, for his high abilities as an orthodox historical scientist through his work "Het Probleem der Renaissance" [lit. The Problem of the Renaissance]*15. In this work he maintained his objectivity clearly, and his peculiar tone coloured by his rich imagination, which invited criticism with regard to "Herfsttij der Mideleeuwen", cannot be found here.

2. Huizinga as a cultural reviewer

Huizinga after 1930 has been understood in Japan to have been acting mainly as a cultural reviewer. Since 1930 Huizinga has in his research been leaning towards the norm of culture and the ethics of the people. As said before, this change took place under the influence of the advent of the Nazis and their inhumane policies which Huizinga severely criticized. Consequently, in Japan Huizinga is considered to have displayed heroic resistance against Nazism. His "In de Schaduwen van Morgen" [lit. In the Shadows of Tomorrow] is seen as evidence of this resistance.

In general, amongst others by Nishimura, Huizinga's moral foundation is thought in Japan to have its origins in Calvinism and in the doctrine of Erasmus*16. It is from this moral viewpoint that his criticism of the Nazis

is thought to have stemmed. Huizinga objected to pragmatism as he objected to the idea of seeking a truth devoid of ethics. For the same reasons he was also critical of the ideas of Max Weber (1864-1920) and Oswald Spengler (1880-1936), who starting from the presupposition of the unity of episteme and existence created the philosophy of existence in which existence itself is considered to be superior. He also denounced the social theories by Hans Freyer (1887-1969) as well as the political theories by Carl Schmitt (1888-1985). In conclusion, Huizinga feared that these German scientists, and others, whose theories were used to justify and to construct Nazi policies, had finally collapsed under the pressure and the power of the Nazis*17.

But Huizinga as a cultural reviewer did not state about the crisis of culture and humanity in opposition to Nazism alone. He was equally informed by the problems posed by modernization, utilitarianism and materialism in the construction of his views. Yet, virtually none of the Japanese scholars interested in Huizinga's ideas has devoted any attention to Huizinga's points of view concerning these latter problems. Only in one study of Huizinga as a cultural reviewer, published in 1954 by Komatsubara, a reference handling about Huizinga's ideas concerning American society can be found. "Huizinga sees American culture in the affluence of material goods and the mechanization of life, but when he turned his eyes to the life style of the people and their spiritual ceremonies, he noticed the depersonalization inherent to this mechanization and affluence. The complete deliverance of culture to the process of a huge mechanization is then connected to the abandonment of reason"*18.

Huizinga, then, concerned himself with the problems of modernization at large, which include Nazism. "In de Schaduwen van Morgen" as well could be interpreted as to deal with the

problems of modernization and industrialization, while criticizing especially Nazism as an excess of these problems. It would not be too far-fetched to say that Huizinga as a cultural reviewer had already predicted the occurrence of the problem of depersonalization at the start of modernization which would from then on take place on a world-wide scale. It is regrettable that there aren't any studies dealing with Huizinga's ideas on such problems.

3. Huizinga as a researcher of play

What brought Huizinga fame as a researcher of play was his work "Homo Ludens" [lit. Playing Man]. One could say that this work is the compilation of his concepts of play in every age and culture which Huizinga had continued to think about throughout his study of the history of mankind since "Herfsttij der Middeleeuwen".

Amongst the scholars in Japan, there are those who view Huizinga as a researcher of play. I think this to be rather misleading. He started out studying cultural history as a historian and in doing this he came upon the idea of 'play', and upon the related problems of modern civilization. He never intended to become specifically a researcher of play, and I think that he has always remained a cultural historian first.

Having said this, however, the influence of "Homo Ludens" in Japan has been considerable, it became not only a topic of discussion among historical scientists but also among anthropologists and scholars in the field of physical education. In this respect Huizinga could well be considered as to have been the first scholar who did research on play. Certainly no other research on play itself was known before Huizinga appeared on stage. After Huizinga followed the French sociologist Roger Caillois

(1913-1978) with his "Les Jeux et les Hommes", and the equally French philosopher Jacques Henriot (1923-) with "Le Jeu". Yet, in Japan Huizinga's ideas about play are indeed the most famous.

Opinions about Huizinga's intentions in writing "Homo Ludens" differ. For example, according to one opinion "Homo Ludens" was written in an attempt to prove to what extent culture can be explained by the concept or the phenomenon of play. Then again, "Homo Ludens" is also considered as a work of criticism towards Nazism that denies the importance of play to the human being. Others hold that in this work proof is given for the very existence of play throughout whatever decade and in each and every culture as a way for human beings to express their dreams and ideals. And finally, some believe that "Homo Ludens" reveals a critical attitude towards the preoccupation of the world after the 19th century with utilitarianism and rationalism, resulting in a human life which has become too serious.

Such are the various thoughts and opinions, and as Huizinga in "Homo Ludens" deals with all these topics mentioned above, they all seem to be correct. However, what is most criticized in "Homo Ludens" in my opinion is the lost appreciation of the importance of play as the origin of culture as in modernization people lean towards utilitarianism and rationalism. When thought about in the light of modernization, "Homo Ludens" could be said to point out to us, from the essence of human beings, namely play, the crisis of humanity which occurs in a society where economic growth is considered as a matter of the utmost importance. In this sense the message of "Homo Ludens" has not lost any of its validity. At this point it might seem as if "Homo Ludens" does not show any shortcomings; it

does. It does not include any analysis from an economic or political point of view, nor an analysis of the social structure, the lack of either which would nowadays cause a study to lose its credibility. Indeed, Huizinga was strongly motivated by subjective factors, such as personal convictions and experiences, rather than by a more distanced desire for objective analysis. He disliked Marxism as he felt embarrassed by the thought that the lives and the perceptions of the people are influenced by economy and material conditions, and therefore he excluded these ideas from his work¹⁹. His dislike was, no doubt, also rooted in his upbringing in a wealthy environment, and his aristocratic background can be discovered in his research. To give an example, he does not treat any form of play which could be considered as worldly or vulgar²⁰.

Nevertheless, the subjective approach of "Homo Ludens" has not prevented Huizinga's concept of play of becoming the subject of discussion, especially among sports scientists.

Huizinga noted that play is the origin of sports and that sports are a very important expression of high-leveled play in present-day culture. However, when sports are leaning towards the doctrine of victory just for victory's sake they will gradually lose the essential element of play. Huizinga saw evidence of this danger in the tying of sports to nationalism in general, and Nazism in particular. Nowadays other problems have emerged as well, such as sports are increasingly being tied to commercialism, or at times exert too much influence on daily life as the result of excessive training and exercise, again making people too conscious of victory and defeat. Almost all of these problems have occurred because of the fact that the basic mental attitude that thinks of sports as play is forgotten. Sports scientists have recognized that in those instances sports have completely

emerged from the category of play as Huizinga defined it.

In reconsidering the essence of sports, as something enjoyable which should never lose its essential element of play, sports scientist have often referred to the concept of play as developed by Huizinga.

III The Free Time Activities of the Japanese

In this chapter I would like to describe the way in which the Japanese use their free time as compared to the way in which in 6 other countries free time is being used. The data are extracted from the International Leisure Investigation carried out in 1989²¹. The 7 countries investigated are: Japan, the U.S.A., Canada, the United Kingdom, France, West-Germany and Australia.

1. The percentage of participation in the major free time activities

In the investigation mentioned above 43 items of activities generally being carried out were selected and enqueteers had the people of the sample mark their activities throughout the period of one year (table I).

In the several investigated countries there are activities which are being carried out to almost the same degree, and there are activities of which the participation percentage shows great differences. As for Japan, what strikes one most is that with regard to activities of the recreation-type the participation percentage of Japan is about the same as that of the other countries of the investigation, but when activities of the leisure-type are concerned the difference in the percentage of participation between Japan and the other countries is considerable.

When searching for items that show the

lowest score in the sample for Japan, a total of 23 items, almost all within the sphere of leisure activities, is found. In particular the items of leisure sports and cultural activities show a low percentage of participation for Japan. The Japanese, then, do not seem to enjoy themselves on the same level as the people of the 6 other countries. They are not even in reach of that level when concerning the items of, for instance, Cycling-Sports Cycling, Watching a Movie, Listening to Classical Music, Listening to Light Music, Social Dancing, Reading, Having a Party at Home, and Traveling Abroad. As for reading, the recent complaints in the newspapers that the Japanese don't read anymore seem to be endorsed by the score of a mere 49% for this item as compared to about 70% for 4 of the other countries (West-Germany 59%, the U.S.A. 65,8%). I expected leisure activities carried out within the family-sphere and out-door type leisure activities to have increased since total free time has increased little by little in Japan. However, Japan shows only a small percentage of participation in Camping, and Having a Party at Home.

There are also items in which Japan participates at the same degree as the other 6 countries, those items being Golf, Tennis, Bowling, Skiing, Horse Racing, Going to an Amusement Park, Domestic Trips, and Playing Music. Except for Playing Music, we see that all of these activities are activities of the recreation-type. It is also interesting to note that Playing Music is in none of the countries an activity carried out by a great number of people (even the highest participation percentage, in West-Germany, measures only 8%) although Listening to Music is a popular activity in all the countries concerned. The difference between this active and passive appreciation of music tells us something about the importance of education, of learning people to actively pursue

cultivation and to use their free time for the pursuit of self-development.

When calculating the total percentage of the participation percentages of the items, we will get an idea of first, the degree of liveliness of free time life in general, and second, in a more indirect way, of the degree of liveliness of leisure life in the different countries. Canada is the 'liveliest' country, second ranked is Australia, followed by the U.S.A., West-Germany, France, and the United Kingdom, in this order. The last place in the sequence is taken by Japan.

2. Working hours and weekly holiday

a. The rate of working people (table II)

Looking at the whole sample, Japan has the highest rate of people working full-time. Compared to the other 6 countries this rate in Japan lies about 10% higher. The lowest of all is France with a mere 39.4%. Looking at the rate for only the male working population Japan is leading with a top rate of 78.9%.

b. Weekly working hours (table III)

Part-time jobs put aside and limited to full-time jobs, we see that the 3 European countries investigated score the lowest rate of total working hours, compared to the other countries. In particular France and West-Germany, where 46% of the working population has an average working week of 35-39 hours. The average working hours per year in these 2 countries are expected soon to reach the 1600, thus further increasing the gap between these countries and Japan with its 2000 working hours per year.

Almost 80% of the people in West-Germany work less than 44 hours a week, as opposed to the approximately 35% of the people in Japan. Furthermore, 43% of the Japanese work 45-54 hours a week, while 21% works even more than 55 hours a week. Such rates endorse the critical

view of Japan as having her citizens work too much, as so often voiced by other countries.

c. Weekly holidays (table IV)

The rate of 20% for the item of 2 days off per week in Japan is by far the lowest. After Canada with the highest rate of 76%, come the U.S.A. with 68%. It is interesting to note that the people from the American continent have more weekly holidays than their European counterparts.

Japan scores highest, 42%, for the item of 1 day off per week, as well as for the non-fixed item of '2-or-1', i.e. every 2 weeks 2 days off (sat. & sun.) and the other 2 weeks only 1 day off (sun.), with 25%.

As for the item of 3 days off France measures highest with 4.8% which shows this item for all of the countries of the sample to be still at a rather low rate.

d. Work and free time (table V)

The investigation also inquired into what people thought of as being important in their lives: work or free time and leisure. Concluding from the results, the French and the Japanese consider work as more important, whereas the British and the West-Germans valued free time and leisure over work. The latter 2 countries show only 15% of the people considering work as more important.

In conclusion, the following could be said about the situation of free time activities in Japan:

* The Japanese do carry out free time activities but only for the purpose of relaxation needed to be able to endure the severe working hours. Very few people in Japan carry out activities that are related to cultivation, or self-development. In other words, Japanese seem to be looking for diversion in order to regain strength and energy for the following day of

work and work-related obligations. Free time in Japan, then is mainly used for recreation, not leisure.

* Compared to the 6 other countries, Japan has the highest rate of working hours. These data do not even include the hours in which employees carry out activities which are not actual part of their jobs but which are still very much obligatory, such as playing golf and company entertainment. Other job-related activities which exist in the shadowy domain between work and free time are performing karaoke or going for a drink with colleagues. Also not taken into account is the (extra) work that people take home with them. Were all these hours to have been included as well, then the total amount of working hours, or rather non-free time, would show to be even higher.

* As expected, the amount of free time hours, being in a reversed relation with working hours, is the lowest in Japan. It may well be that under the given situation the Japanese resignedly accept the usage of their sparse free time only for refreshment and diversion, the amount of free time too limited to allow for the pursuit of leisure. However, recently, the number of companies which provide their employees with long summer- and winter-holidays is increasing. Consequently, the Japanese will have to consider how to use this 'new' free time during these holidays.

* The investigation shows that the Japanese in general consider work to be an essential element in their lives, with 1 out of 3 valuing work over free time and leisure. In this respect, it seems the simple reform of the physical factors, such as the shortening of working hours, alone could not be expected to bring about a change in the use of free time by the Japanese. One would think the consciousness and the mental attitude of Japanese society need to change as well. Here lies an important task for (leisure) education.

IV The Contribution of Huizinga's Concepts to the Motivation of the Pursuit of Leisure Activities in Japan

To the question whether one performed any kind of sports or hobby activities regularly 47% of the Japanese answered "yes, I do" (table VI). These are considerable low figures compared to other countries. In other words, still 53% of the Japanese do not enjoy any sports nor hobby activities. What could be its cause?

One of the causes apparently lies in the long working hours and the rather small amount of free time. Another cause lies with the mental attitude or the consciousness of the Japanese which is often surmised as weak when concerning the enjoyment of culture in an individual way or when concerning activities which could contribute to self-development. The facts demonstrate that the Japanese indeed mostly engage in activities which lie within the sphere of recreation. Yet, it is also important to note that the Japanese are not totally unaware of the possibility of using free time for more leisure-oriented activities. The answer to the question "What would you do if you had more free time?" varied from "going on a trip" to "perform a hobby", "learn a common culture"²², or "going to see a movie, concert or a museum". Thinking about doing something and actually doing it, however, are two different things. The increase in people actually performing self-development related activities lags behind the increase, however little, in the amount of free time. Consequently, the creation of a favourable climate for engaging in leisure activities is not determined by the shortening of working hours alone.

Now, the assignment would be to create an environment in which people will carry out

leisure activities. In order to this, both a physical, or 'hard-ware', environment, providing the equipment and the facilities, as well as a so-called 'soft-ware' environment, providing planning and guidance concerning leisure activities are necessary. And this is precisely what the design of lifelong education stands for.

The first time the term "lifelong education" was heard was during the 1965 International Conference of UNESCO, in Paris. The advocate of the time was Paul Lengrand who proposed the idea of "lifelong integrated education". The term "integrated" implies an integration in time and space. Integration in time means the continuous securance of opportunities of learning that one will encounter throughout one's life, from birth to death. Integration in space means the securance of learning opportunities not only at school, but at various places like, for example, within the family or any other community. This concept soon spread throughout the world and it also exerted influence on the thinking about leisure in Japan in general, and on the development of the administrative policy concerning the stimulation of leisure activities by the Japanese Ministry of Education in particular.

The process of the development of the administrative policy of lifelong education in Japan can be roughly divided in the following stages:

1965 - 1974	the decade of ideals and arguments
1975 - 1980	the beginning of planning
1981 - 1985	the testing of concrete plans
1986 - 1990	enactment of legislation & the completion of the system.

The fundamental guidelines that accompanied this process were:

1. To set as goals the improvement of life, the improvement of professional capacity, and the enrichment of the individual, next to having every person engage out of his own free will in activities which would contribute these.
2. To choose and to carry out throughout life

means and methods fitting the individual as much as possible.

3. To carry out lifelong education not only through activities organized by school or society, but also, amongst others, through activities engaged in on an individual basis, such as free-time sports, cultural activities, hobbies, or volunteer activities.

Thus, lifelong education offers and supports the learning opportunities of the individual throughout all his life in order to enable him to live a human, enriched life. In other words, lifelong education is equivalent to the realization of leisure. So far we have been looking at the development of longlife education in terms of the national administrative policy. However, to what extent has the lifelong education service in Japan already been realized?

At the level of the prefecture, the structure and organization of lifelong education is realized for 90% and also the service of spreading information is being taken care off to a reasonable degree. On the other hand, when looking at the community level, this includes neighborhoods in the cities, towns and villages, one cannot say the service having been realized to a satisfying degree.

Ofcourse, the opportunities for lifelong education are not only limited to the programs offered by the administration. There are also many programs offered by private enterprises, the so-called "cultural centers". If one includes in addition to these centers the public lectures offered to the public by higher-level educational centers, then in all there exist quite many chances to receive lifelong education.

However, the figures of an investigation on lifelong education carried out by the Ministry of Education in 1985* 23 show only a relatively small number of people, namely 23% of the whole Japanese population, to take part in any

kind of lifelong education program. Yet, in an investigation carried out by the Prime-Minister's Office* 24 in 1992, 64.5% of the Japanese answered in the affirmative to the question whether they had heard of the term lifelong education. The question "Do you think you would like to try out lifelong education?" was answered with a "yes" by 65.9% of the people. So, two out of three Japanese are interested in lifelong education, but not even one out of three actually takes part in such a program.

Why, then, do the Japanese still not actually engage in lifelong education although the necessary environment seems already to have been created? This, I think, is a problem of motivation. There does not seem to exist a strong motivation in the hearts of the people to develop oneself by means of leisure activities. People think of continuing their cultivation, but do still not seem to reach the stage of undertaking some positive action. It could be said that at the side of the administration the significance of lifelong education, leisure and play, is recognized, while at the side of the public people are still not much aware of its significance.

So, the task we are now confronted with is to discover how to make people aware and how we can motivate them. Here, I think Huizinga's concept of culture and play would be very useful. With Huizinga we may agree that the balance between material and spiritual values is very important to a human being. Furthermore, the history of mankind has taught us that whenever people were leaning too much towards doctrines that consider work as the most important thing in life culture declined. Consequently, as stated before, people should raise their enjoyment in culture in play, their individual creative power and their power to judge. The merit of this at the individual level will be that people will be able to live a life worth living as humans. At the level of the society as a whole

there will be the advantage of a rise in the cultural level of the nation. Under the labour conditions of the present industrial structure it is hard to lead an enjoyable life. Therefore it is necessary to rehabilitate humanity in leisure. If this is not to happen, people will loose their independence and are in danger of becoming robots in a materialistic society.

In which places and at which opportunities would it be best to reform the consciousness of the people and to motivate them?

As a possible solution leisure seminars could be thought of. These are seminars to be held periodically, using the public facilities of the local community. Here, one could, first, explain the significance of cultivation by introducing Huizinga's ideas and, then, invite people to participate in a discussion afterwards. During this latter half it would be best if people could also actually experience a leisure program. Under guidance of professional instructors people should be enabled to try painting, singing or doing some sports for some hours. It is very important that the instructors are capable people who can easily make the participant discover his potential and bring out his ability and who can motivate each and every person. Furthermore, it would be best if in every program the instructors could make the participants in each individual case become aware of the change in his inner feelings before and after the activities, and, if possible, of their progress. This would necessitate the education of counselors and instructors so that they are able to give such guidance.

Conclusion

Japan, until now, has attached much importance to economic and material values, while making little of cultural and spiritual values. From now on it has become imperative to ensure the balance between these two sets of values. Therefore, more weight should be attached to cultural and spiritual values, and free time should be used much more for the purpose of cultivation. As to the connection between society's spiritual and cultural values and the individual's cultivation, it is through elevating the level of the latter that the former will rise in level as well. As it has become increasingly difficult in modern society for the individual to find opportunities for self-realization and self-development through his work, leisure has become the obvious means through which the individual can recover his humanity thus raising the cultural level of society as a whole.

For the fundamental general ideas on how to raise the level of the individual's self-realization and self-development, and consequently of the cultural values in society, I have based myself upon the general ideas of Johan Huizinga about culture and play. Huizinga noted that it is important that people acquire creative power and the power to judge, and that they raise the level of culture. Following the same line of thought, it is important to motivate people to engage in creative leisure activities.

Fortunately, in Japan a system of lifelong education has been gradually realized, and the people have become interested in the way in which to spend their free time. Yet, the number of people who actually use their free time for the purpose of self-development are few. People who use their free time for amusement only will become people who lack in creativity with all its adverse consequences. From now on, then, it becomes important to teach every individual about ideals of life and self-development.

- * 1 Huizinga, Johan: "De Taak der Cultuurgeschiedenis", Verzamelde Werken, Vllp.35-94, Tjeenk Willink, Haarlem, 1950
- * 2 Huizinga, Johan: "Over Historische Levensidealen", Verzamelde Werken, IV, p.411-432, Tjeenk Willink, Haarlem, 1949
- * 3 Huizinga, Johan: "Over een Definitie van het Begrip Geschiedenis", Verzamelde Werken, VII, p.102, Tjeenk Willink, Haarlem, 1950
- * 4 Huizinga, Johan: "In de Schaduwen van Morgen", Verzamelde Werken, VII, Tjeenk Willink, Haarlem, 1950
- * 5 Here play includes things as learning freely, reading, and literary activities in the broad sense.
- * 6 Huizinga, Johan: "Mensch en Menigte in America", Verzamelde Werken, V, Tjeenk Willink, Haarlem, 1950
- * 7 Huizinga, Johan: "Homo Ludens", Verzamelde Werken, V, p.28-55, Tjeenk Willink, 1950
- * 8 Huizinga quotes the words of Plato and notes the sanctity of play.
- * 9 Takahashi Hideo: "Kaisetsu Homo Ludens", p.468, Chuko Bunko, Tokyo, 1973
- * 10 Shimada Yuziro: "Huizinga ni Kansuru Ni, San no Kosatsu", Shigaku Zasshi, no.10, 1940
- * 11 Horikoshi Koichi: "Chusei Nachurarisumu no Mondai", Shigaku Zasshi, no.3,4, 1964
- * 12 Horikoshi Koichi: "Chusei no Aki Kaisetsu", Chuko Bunko, Tokyo, 1976
- * 13 Satomi Motoichiro: "Mittsu no Huizinga rom". Rekishigaku Kenkyu, no.398, 1973
- * 14 Horigome Yozo: "Hoizinga no Hito to Sakuhin", Rekishigaku Kenkyu, 1975
- * 15 Satomi Motoichiro: "Hoizinga no Runesansu Gainen ni tsuite", Tokai Shigaku, no.3, p.1-6, 1967
- * 16 Nishimura Sadaji: "Kaiso no Hoizinga", Shigaku Zasshi, no.4, 1954
- * 17 Horigome Yozo: "Rekishi to Genzai", p.244, Chuko Soshō, Tokyo, 1975
- * 18 Komatsubara Kentaro: "Bunkashika Yohan Hoizinga no Shogai to Shiso", Seiyō Shigaku, no.2, 1954
- * 19 Horigome Yozo: "Homo Rudensu no Tetsugaku", p.86-95, Chuokoron, Tokyo, 1982
- * 20 Niwa Noriaki: J. Hoizinha no "Homo Ludens" ni okeru Yugi no Gainen, in "Yugi to Undo Bunka", p.13-40, Dowa Shoin, Tokyo, 1979
- * 21 Yoka Kaihatsu Center Japan, 1989. Object of investigation are males and females from 18 years and older. The sample of each country consists of 1000 people. Sex distinction and differences of age are equatixed.
- * 22 Common culture includes, amongst other things, tea ceremony, flower arranging, Japanese chess etc.
- * 23 As published in "Wagakuni no Bunkyo Seisaku", which report was issued in 1988, p.62
- * 24 the so-called "Shogaigakushu ni kansuru Seron Chosa", issued in the same year.

1 Table I. The percentage of participation in free time activities (%)

	Japan	U.S.A.	Canada	United Kingdom	France	West Germany	Australia
Jogging	16.3	25.8	23.1	16.6	25.6	20.3	24.0
Training	8.2	22.2	18.7	14.4	6.1	8.1	14.7
Aerobics	3.1	14.6	16.8	10.2	3.0	19.9	15.4
(Sports) Cycling	7.4	24.2	39.5	20.0	35.3	44.6	24.6
Soccer	2.1	3.8	6.1	10.1	7.4	11.9	5.7
Swimming	21.0	40.0	50.4	46.4	31.8	51.4	41.2
Golf	16.1	11.2	21.1	10.7	1.5	2.0	15.3
Tennis	11.1	8.9	12.0	10.1	12.3	8.3	20.6
Skiing	9.8	8.8	21.0	4.3	12.0	10.2	8.1
Fishing	14.7	32.5	33.8	9.9	15.2	3.4	28.9
Mountain Climbing	8.1	6.8	4.7	16.6	4.2	7.6	5.5
Surfing/Wind Surfing	1.0	2.5	3.1	3.7	3.8	4.1	10.0
Scuba/Skin Diving	1.8	3.0	2.9	1.5	2.1	4.0	5.6
Bowling	22.3	25.4	21.1	11.0	15.3	19.8	16.0
Ice-Skating	4.7	6.3	27.2	7.6	3.5	4.8	4.2
Horse Riding	0.4	8.3	9.6	4.9	4.8	3.4	8.4
Yacht/Motorboat Sailing	1.5	12.0	16.7	5.0	5.6	3.3	12.5
Hang Gliding	0.1	1.1	0.9	0.9	0.2	0.8	1.1
Cinema	25.5	50.9	53.1	39.7	40.8	36.5	49.1
Theater	12.9	22.3	27.3	23.1	14.1	24.7	24.2
Concert	16.1	35.1	35.2	27.5	14.3	26.4	33.6
Listening to Classical Music	13.1	31.1	36.9	25.8	35.6	24.7	30.8
Listening to Light Music	25.1	49.0	63.3	43.1	63.3	55.6	59.3
Social Dancing	4.2	9.3	12.0	5.9	20.7	33.2	6.5
Handicraft/Knitting	19.9	22.7	26.7	23.1	44.0	29.4	27.8
Playing Music	6.2	4.6	3.6	2.9	1.0	8.1	5.6
Reading	48.7	65.8	72.2	70.2	72.5	59.1	69.0
Photograph (Photo/Video)	19.2	29.0	41.5	30.8	27.7	25.0	39.4
Singing a Song	3.5	12.3	10.5	5.7	2.8	5.6	9.1
Museum	18.6	24.6	29.5	23.3	25.1	15.0	29.3
Lottery	25.4	24.7	50.3	5.2	15.8	29.7	41.4
Horse Racing	6.0	6.9	7.3	6.6	4.7	2.1	11.5
Dine Out	41.7	60.8	72.6	57.4	54.1	54.6	56.4
Home Party	8.3	30.4	42.7	20.9	41.2	34.8	37.6
Amusement park	26.0	30.8	34.0	25.9	21.5	19.2	24.3
Go for a Drive	46.4	62.7	73.3	47.7	60.2	58.6	62.5
Camping	7.0	23.5	34.0	13.6	18.7	9.8	27.8
Domestic Trip	40.2	30.0	46.0	31.3	33.8	40.4	38.7
Travel Abroad	6.8	11.3	23.5	34.1	22.6	32.4	13.5
Volunteer Activities	4.1	21.4	30.0	13.5	18.8	12.1	19.5
Bird Watching	0.7	8.8	12.2	4.4	12.9	6.3	6.9
Hiking	11.5	18.0	32.3	11.3	27.3	36.7	16.6
Ocean Cruise	2.1	2.4	5.1	2.1	3.7	1.8	4.7

② Table II. The percentage of working people (%)

	Full time	Part time	No work	N.A.
Japan	[54.6]	[10.8]	[29.0]	[5.5]
men	78.9	3.6	12.2	5.3
women	30.7	18.0	45.5	5.7
U.S.A.	[45.3]	[11.2]	[41.4]	[2.1]
men	56.7	7.7	33.8	1.8
women	33.5	14.8	49.2	2.4
Canada	[47.3]	[13.7]	[39.0]	[—]
men	59.0	9.6	31.4	—
women	35.6	17.8	46.7	—
United Kingdom	[42.1]	[14.4]	[43.6]	[—]
men	63.4	6.9	29.8	—
women	22.3	21.3	56.4	—
France	[39.7]	[7.3]	[52.8]	[0.2]
men	53.5	2.8	43.5	0.2
women	29.2	10.8	59.9	0.2
West Germany	[45.4]	[10.2]	[43.8]	[0.6]
men	63.9	3.3	31.8	1.0
women	28.8	16.5	54.6	0.2
Australia	[43.9]	[13.4]	[42.8]	(—)
men	61.1	6.4	32.5	—
women	26.5	20.4	53.1	—

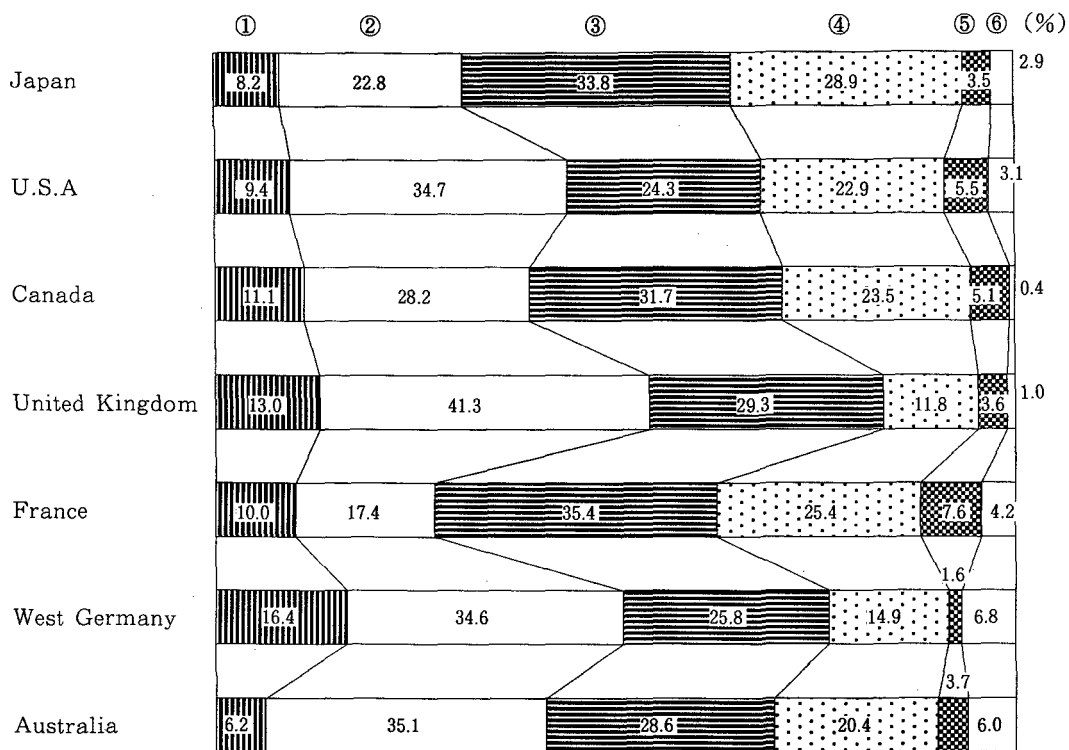
③ Table III. The percentage of weekly working hours among full-time employees (%)

	Untill 29 hrs	30-34	35-39	40-44	45-49	50-54	more than 55 hrs
Japan	2.6	2.2	7.7	22.8	26.3	16.7	21.2
U.S.A.	1.3	4.4	8.0	42.7	11.1	12.6	18.8
Canada	1.2	6.1	27.9	35.4	10.1	7.9	11.1
United Kingdom	0.7	3.0	33.6	23.7	11.6	9.5	16.9
France	2.3	4.0	46.2	18.2	9.3	4.0	15.2
West Germany	0.9	1.9	46.4	33.6	6.0	6.6	4.5
Australia	2.4	2.6	28.1	28.1	13.4	8.9	16.6

④ Table IV. The percentage weekdays off among full-time employees (%)

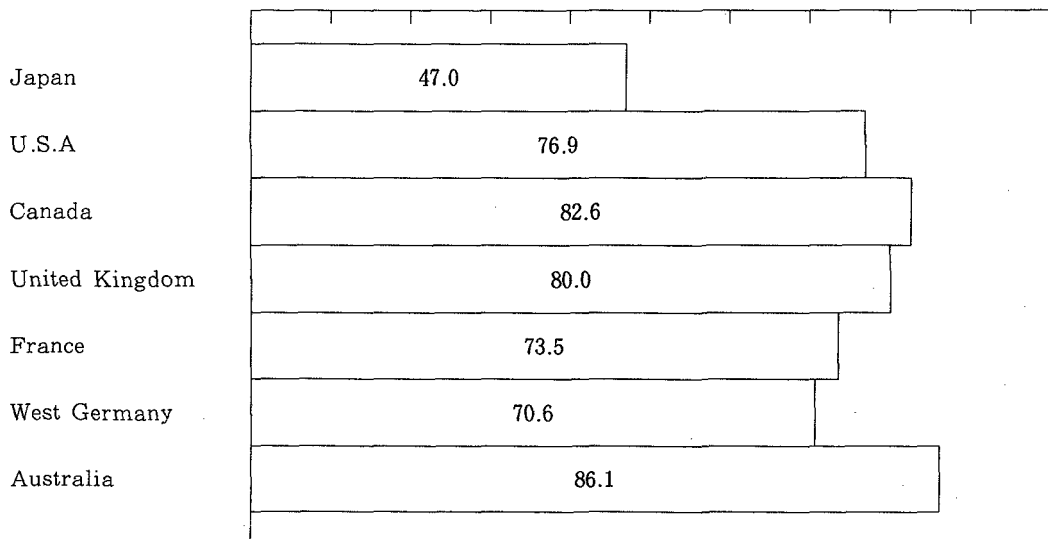
	3 Days off	2 Days off	2 or 1 Day(s) off	1 Day off	Changing	No Days off
Japan	1.2	19.7	24.8	41.7	4.2	7.3
U.S.A.	3.1	68.4	3.1	16.8	0.4	6.0
Canada	3.0	76.1	2.4	9.9	5.7	2.8
United Kingdom	2.3	59.6	2.3	20.0	7.4	7.4
France	4.8	60.9	5.1	19.4	2.8	6.8
West Germany	1.9	62.8	8.3	1.5	6.8	11.9
Australia	2.2	45.5	7.1	17.4	4.0	22.7

5 TableV. Relations between work and free time (%)



- 1 - Appreciate a life in spare time more than in work. Free time Side
- 2 - To finish off work properly and enjoy free time as much as possible. Free time Side
- 3 - To put effort in dividing work and free time equally. Free time and Work Side
- 4 - Enjoy free time sometimes but work is more important. Work Side
- 5 - Put all one's effort to appreciate work in life Work Side
- 6 - No answer.

6 TableVI. Sports and Hobbies that are always carried out (%)



セラピューティックレクリエーション

～その理解と普及の視点～

鈴木 秀 雄*

Therapeutic Recreation

～The Point of View for its Understanding and Diffusing～

Hideo SUZUKI, Ph.D., CTRS**

Abstract

The purpose of this study is to deal with the point of view for understanding and diffusing Therapeutic Recreation in Japan. In terms of perceptibly comprehending "Therapeutic Recreation", the recreation concept itself to begin with should be discussed clearly and broadly. Without getting a great consensus of opinion and clear concept of recreation, it is very difficult for Japanese people to understand Therapeutic Recreation. Here in Japan, the concept of recreation has been narrowly depicted and been restrictedly grasped in the society, in turn, people are compelled to receive a narrow scope to recreation.

This paper points out how to understand recreation and how to be conceived it, and then the paper mainly referred to is the discussion about the apprehension of Therapeutic Recreation concept as well as the point of view regarding its necessity and value in order to be able to understand and diffuse Therapeutic Recreation.

* 関東学院大学 (Kanto Gakuin University)

** CTRS=Certified Therapeutic Recreation Specialist

受理 : 1994年 2月26日

I はじめに

物理的時間の経過感覚は、実社会の心理的時間経過の加速度的な変化により、より凝縮された形態でさらに短くなったという感覚で受容されている。換言すれば、時間経過は社会構造や生活形態の変化により益々短くなったと感じざるを得ない状況である。余暇社会の到来と共に、余暇時間の総量は増加してきているものの、時間的経過の速さと共に、その過ごし方や、活用の方法が問われている時代である。余暇活動の中で意識的・計画的にそして時として自然発生的・無目的に生起するレクリエーション行動はさらに多様化・多方面化する中で、その本来の意味、機能、形態を十分に理解したうえで、一方では個人や社会の諸問題を浄化しようという発散解放機能や、他方では生活の質的向上という啓発創造機能の考え方に根ざした、それぞれの人間生活の潤滑油・栄養源として使用・利用・活用されることが望まれる。

現代社会にあって、社会的にも、精神的にも、身体的にも、完全なる形態で健康を保持増進し豊かな生活を享受するためには、それなりの方法や、かなりの努力を余儀なくされている。人間の段階的欲求ともいえる基礎的欲求を十分に満たし、結果として自己啓発や自己実現をするためには、無意識的な、あるいは自然発生的なレクリエーション行動のみでは実現しない。まして、日常生活の活動時間の延長からくる睡眠不足や、現代社会の文明・文化的生活からくる身体活動の不足、食生活形態・内容の変化、複雑な社会生活とそこから派生する多様な人間関係等で、多くの人々が半健康・不健康感を持たざるを得ない状況にある社会において、レクリエーションを“意識的に目的化して活用する”ことも重要である。

個人が機能的・能力的・社会的に、その軽重を問わず、いかなる障害を有するか否かの二極的視点でセラピューティックレクリエーションの存在を論ずるのではなく、寧ろ、あらゆる人にとって、自身のレクリエーション行動を生活の中にうまく取り込み、生活に潤いを与え、豊かにするための重要な要素であるという理解を、個人が持つべきレクリエーションそのものの価値観の中に包含できる概念形成をしていくべきである。

以下本論は、レクリエーションを意識的に目的化した領域強調概念としてのセラピューティックレクリエー

ションの理解と普及の視点について論ずる。

II レクリエーションの理解

レクリエーションという言葉は、今日多くの場面で用いられているが、それら多くの場面において使用されているレクリエーションを間違いなく、一言で定義することについては少々の混乱を呈する。単に外来語(英語)ということではなく、ある活動が、ある個人にとってレクリエーションであるか否かと言うことは、レクリエーションの表面に現われる単なる活動の問題ではなく、むしろ動機を含めた内面的すなわち情動的、あるいは態度の問題でもあるからである¹⁾。またそれ以上にレクリエーションという運動体が、激しく揺れていた日本の社会情勢のさなかに導入された経緯を持ち、その後も労働運動や教育活動の中において、集団活動の人間交流形態を有してはいるものの組織集団機能を更に発展させたい場合、あるいはその機能の弱い領域でリーダーを中心に活動を進めていく場合に集団指導の手段として必要とされたことから、表面上に現われる活動技術の獲得やその技術的指導が中心となってしまったところにも、今日におけるレクリエーションの多面的誤解や問題を生じさせている原因がある。

アメリカにおいてレクリエーションという言葉が公式に用いられた経過をみると、青少年に対しては非行化・不良化防止、事故防止、犯罪防止に役立つものとして発足・発達し市民の理解と協力を得てきたものであり²⁾、既にセラピューティックな要素が包含されていることがうかがえる。成人に対するレクリエーションも、初め、仕事からの解放であり休息であった。即ち、気晴らし、休養の意味であったが、労働と対比されたレクリエーションも社会変化に伴い、個人の占める自由裁量時間の増大により現代的レクリエーションへと変化し、活動の中に多くの意味あいと価値を持つものへとアメリカでは進んできた。

レクリエーションの正しい理解と領域の把握には、レジャーとの概念関係や、レジャー機能にみるレクリエーションの段階的領域を理解し、レクリエーションの一連の広がりや局面抽出的発想から捉え、その取り出された部分的理解によって全てを盲目的に決定づけてしまう誤りを正し、むしろレクリエーションを立体的、いわゆる俯瞰的に捉えることが必要なのである。

レクリエーションを生活全般の中で単なる遊び (Mere Play) から創造的な活動 (Creative Activity) を含む一連の段階的の広がりの中であって、余暇になされ、自由で選択され、楽しむことを主たる目的とした活動・経験の総称である³⁾と理解すれば、レジャーの中においてなされる多種多様なものであることが理解できる。このように本来、広い領域に及ぶレクリエーションの一部分だけを都合よく任意に取り出し、あたかも金太郎飴の一部分を取り出して、そこに現われた部分としての顔 (レクリエーション) が残りの全ての飴 (レクリエーション) と同じ顔であるかのように判断してしまってはならない。レジャー機能の中で、レクリエーションは、①休養・休息・くつろぎ機能；②娯楽・気晴らし機能；③発達の・創造的・感覚超越的・自己啓発的機能のあらゆる段階を複合的に有している。

レクリエーションは、その活動形態⁴⁾から分類すれば、個人活動形態、並行活動形態、集団活動形態において生起するが、形態に優劣が存在することはなく、これらの形態により人間の交流形態が変化するものと理解すべきである。集団活動では、当然、人間交流は必須要件として求められるが、並行活動では交流に制限が生じ、個人活動の中においては、交流形態は、必ずしも求められるものではない。レクリエーションが、集団活動の中でその強い位置づけを得たのは、人間交流を促進するというそれなりの理由を持っているからである。

Ⅲ レクリエーションの捉え方

過去の発生過程でレクリエーションが自律機能を持っていたかどうかや、時代的に概念の変遷がたとえどのような形態で変化してきたにしても、現在のレクリエーションが現実的に正しく捉えられなければ、セラピューティックレクリエーションの正しい理解や普及は困難である。レクリエーションの活動段階における領域の理解を敷衍するならば、消費活動型ともいえる快追求的視点の活動と、創造活動型ともいえる教育的視点の活動とが、あまりにも無価値・有価値的判断を受け過ぎているという傾向にある。これらの両極的判断は、結果論的にレクリエーションの定義を種目的に捉えることになり微視的に理解することになる。活動している内容を種目として捉え、例えばスポーツをする、キャ

ンプをする、映画を見る、家族で夕食をすること等、それらをレクリエーションとしては意識していないのである。概念的にはそれらがレクリエーションの範疇に含まれているにもかかわらず、レクリエーションとして意識化できないのである。そのような種目の一つとしてレクリエーションも同レベルの種目としての存在であると理解してしまうのである。レクリエーションを正しく、巨視的に、俯瞰的に、捉えることができるならば、レクリエーションそのものは種目的領域で理解すべきものでないのだから、それらの種目活動はレクリエーションそのものの中に息づいているという捉え方をすることができるはずである。

生きるという現象の中で、レジャーを意識し、その中で活動としての形態が生じ、楽しさやおもしろさを追及する行動を総称する意味でレクリエーションという言葉が使用されている。この楽しさやおもしろさは、単なる遊びや刹那的な楽しみばかりを意味してはいない。自己啓発・自己実現としての苦しみ・努力さえ包含している。レクリエーションは欲求から快へ向かって外に対してエネルギーを消費する“気散じ”、気晴らしの遠心発散型と、目的意識からなんらかの自己回復・自己発展を目指して内に対してパワーを蓄積する求心生産型の両極 (Span) の間に数限りない両者の比率の異なった形態が存在しているという捉え方が大切である。

レクリエーションの効果⁵⁾に対する理解も、レクリエーションサービスにより、それぞれ積極的な；①健康の維持増進に役立つ、②病気の予防に役立つ、③病気の治療に役立つ、そして④諸技能、諸機能の獲得、回復、助長に役立つという視点からすれば、無意識的な活動からも、精神解放や肉体的疲労回復作用も内在し、意識的活動になればかなり明確な確実性の高い割合で、計画性のある効果が期待されるのである。レクリエーションの理解とその捉え方が狭義になるほど、結果として、レクリエーションから得られる効果も限定あるいは制限されてしまう。逆に、広義に理解するとき、その効果も多様化してだけでなく、一連の広がりとして存在するものがレクリエーションであると理解し捉えることから、レクリエーションそのものの可能性と、潜在的価値は一層広がりを持つことができる。レクリエーションに人間性回復の存在と機会とを見いだすことができるとき、意識化され目的化され

た領域強調概念としてのセラピューティックレクリエーションはさらに治療的・療育的・療法的効果を有するものとしてその全貌を明快にすることができる。日本におけるセラピューティックレクリエーションの概念把握・運動展開、理念の普及には、まず徹底した広義としてのレクリエーション観の理解をすすめ、生活の中における単なる遊びとしてのレクリエーションのイメージを払拭すること、常に教育的建設的視点のみから捉える局面的価値支持思想の除去を進めることが重要である。

第一回世界レクリエーション会議では、スポーツとの関係においても、レクリエーションとオリンピックは車の両輪としての役割を果たすものである⁹⁾、との認識に立脚していることを忘れてはならない。スポーツの世界においても体を動かすことを中心とする身体運動 (Physical Exercise) と、技術や体力の高さを中心として結果的に勝敗や優劣が競われる運動競技 (Athletic Competition) という、これまた一連の広がりとして捉えるからこそ、車の両輪としての発想が生起するのであり、フィジカルレクリエーションとしてスポーツを捉えることができる。スポーツが本来の仕事から心を他に委ねる身体運動と運動競技であり、特質 (非日常性、競技性、規則性、フェアプレイ) の強弱により、それぞれ運動競技化・身体運動化するものであると定義すれば、レクリエーションが余暇になされ、自由で選択され、楽しみを主たる目的となされるのだから、レジャーにおいてレクリエーション (特にフィジカルレクリエーション) としてスポーツ活動が様々な形態で行われているということが理解できる。プロフェッショナルスポーツは領域強調概念化することで、全く本来の仕事をしているにもかかわらず、強い運動競技の側面を結果的に表現するものであることからスポーツの概念の中に包含しようという視点の捉え方である。レクリエーションが人間の全ての行動・活動を包含することを意味していると捉えるべきなのだが、しかし結果的な活動形態での判断だけでなく、どのような動機によりその活動・行動が行われているのかを冷静に判断する複眼を持つことも、レクリエーションを正しく捉える意味では必要なことである。まさに現代社会では、最終的にどうであったかという生産効率主義の結果論が優先されているが、レクリエーションにあってはどのように行動を起こし、ど

のような興味と意識をもってその活動が展開し始めたのかという動機論が大切にされるべきである。

レクリエーションは生活の中の、状況、条件、意識、発生形態、動機等、あらゆる要因を横糸とするならば、レクリエーションの各段階を縦糸とした組み合わせによって、一つの進化の方向ともいえる、“環境への順応”として創られた個人の固有の好みにあった柄 (Pattern) ということができる。その柄は、時には時代の流行の影響を受け、季節や、行事、活動内容、文化的要因等、多くの色や糸の太さによってファッションブルな柄 (模様)⁷⁾を見せてくれる。レクリエーションを決して金太郎飴のように全てどこを取り出しても同じ顔、所謂、部分抽出をもって、その判断により全て同じ顔をしている飴としての柄 (Pattern) だと勝手に推測や判断をして捉えてはならない。

歴史は現在にのみ通ずるものだけではなく、未来に通ずるものでもある。レクリエーションが時代と共に、変遷 (休養・回復→気晴らし・娯楽・趣味的→教育的・社会的・自己実現的価値→これら前述の複合体) してきたと同様、今後の多岐にわたる社会変化、即ち退職時期の変化、教育期間の延長、有給休暇の変化、高度な技術化による省力化、所得の増加、労働時間の短縮、国際状況の変化等によって、必然的に自由裁量時間が増加していくとともに、当然、レクリエーション自体も、社会的価値判断の変化から、変遷を余儀なくされるであろう⁸⁾。レクリエーション活動の変化がどのように生じてても、レクリエーションの捉え方そのもの自体は、“人間がよりよく豊かに生きていくためにはどうしたらよいか”という視点でなければならないことは言うまでもない。変化の方向性を結果として受け止めるのではなく、むしろその変化は好ましい方向に導いていく積極的姿勢 (動機) が大切であり、レクリエーションをどう捉えるかは個人にとっても重要課題である。

IV セラピューティックレクリエーションの概念把握

セラピューティックレクリエーション (Therapeutic Recreation=アメリカでは省略するときはTRと略して表現される) の概念把握は、まず、レクリエーションそのものを前述のように、一連の段階的広がりを持

つものとして理解し、捉えなければ、セラピューティックレクリエーションの正しい方向性、その含まれる領域や分野は非常に狭義なものとして把握することになってしまう。レクリエーションそのものの正しい理解こそがセラピューティックレクリエーションの概念把握に対する出発点である。セラピューティックレクリエーションの日本語訳をどのようにしていくべきかという統一見解が、私的であれ、公的であれ、正式に出されていない現状を考えると⁹⁾、そしてRecreationの訳語も運動の進展に伴い厚生運動と言う訳語では適切でないという理解や判断によりカタカナでレクリエーションと表記するに至った歴史的経緯¹⁰⁾を振り返るとき、Therapeutic Recreationの二語の適切な訳語を無理に探索してみるよりも、療法的レクリエーション、療育的レクリエーション、治療的レクリエーション、と言うような意味に捉え、カタカナで表記した方がよいと考える。広義な意味においてセラピューティックレクリエーションは、1961年に全米医師会が発したステートメントのとおりレクリエーションの効果と、治療的效果とを共存・並列させた形態で①障害の軽減、②健康の回復・維持増進、③福祉の向上を願う人全てに対するプログラムを扱うもの、と解釈すべきである。即ち、医学的方法とレクリエーション学的方法とが好ましいバランスを保った形態を持ち、連携すべき領域分野をさすのである。そのことは治療としてのレクリエーション (Recreation Therapy) ではなく、レクリエーション的治療 (Recreational Therapy) でもないことを意味する。レクリエーションに治療的效果が強く内在するとの理解に立ち、レクリエーションをさらに治療的側面と階梯的 (段階的) に結合させ、なお、種々の楽しみや喜び、おもしろさの欲求を含んでいる局面強調概念とするものである。レクリエーション

的に独立できるように“拘束される度合いのより少ない形態”へと進展させ、作業的にレクリエーション活動を行うのではなく、自発的な動機により興味を持ったレクリエーション、所謂、“本来のレクリエーション”へと歩を進めようとするものである。セラピューティックレクリエーションの分野において、最終的な形態として求められるこの本来のレクリエーションは、セラピーからセラピューティックレクリエーションにそしてレクリエーションへと移行する連続的な、広がり、あるいは繋がり、の循環・回帰という可変的過程を経て成立している。(図1)¹¹⁾。

全米の医師会のステートメントが示すようにレクリエーションそのものに図1の機能・内容は含まれているのだが、部分強調概念を顕著にしたものがセラピューティックレクリエーションである。余暇社会化する現代社会にあって、多くの人々が、一方では心身のどこかに不調を訴え、変調をきたし、異常を感じ、半健康や不健康であることを意識し自覚している。他方、半健康、不健康でありながら意識できない結果、最終的に健康を害してしまう場合も多く見受けられるところである。健康の維持増進そして回復のために、色々な局面を包含した活動を推進して行くためにレクリエーションを積極的に活用するか、健康だといわれる人が、その健康を維持するためにレクリエーションを活用すれば、セラピューティックレクリエーションの存在が顕在化してくる。一部分の人のためのプログラムではなく、生活の豊かさを求めようとする行動や活動の中に身を委ねようとする全ての人々に関係するプログラムであることから、レクリエーションをさらに意識化させていく過程としても重要であり、セラピューティックレクリエーションの理解とその普及の視点はここに大きな意味を持っている。

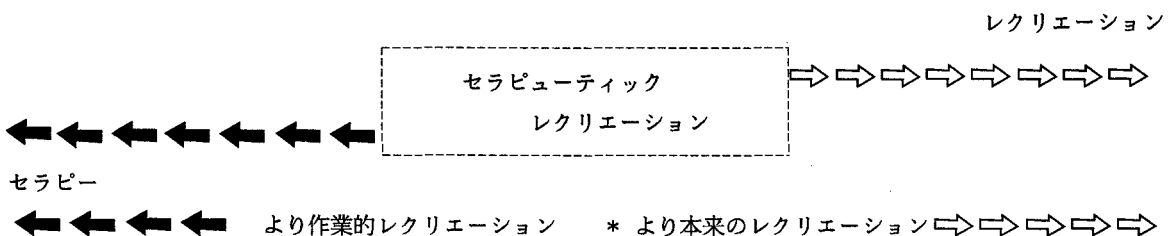


図1 セラピューティックレクリエーションは、セラピーとレクリエーションとの連続的な広がりと繋がりとしての存在を示す。

V セラピューティックレクリエーションの必要性と価値

ある物事がどれ程役に立つかという程度、なんらかの欲求を満たす程度によって認められるそのものの意義が価値であるから、セラピューティックレクリエーションの必要性は、第一に個人にとってそれが価値あるものだという認識¹²⁾によって生まれてくる。意識するとしないとにかかわらず、あるいは感覚的なものであるにせよ、価値の存在を微妙に感じとり、また、価値を見いだすことにより活動を確実に反復する行動が生起する。逆に、必要性があるからこそ、それを満たすための価値が生まれてくる。セラピューティックレクリエーションの必要性を明確化するならば、以下のようになる：①人間の基礎的欲求の充足が不可能であったり、またそれらを意識できず、ゆとりある豊かな生活を過ごすうえで、なんらかの問題を抱えている場合；②レクリエーションの価値を自ら見いだすことができなかつたり、レクリエーションの恩恵を享受できなかつたりする場合；③生活領域の拡大・充実に役立つ諸活動に対して、なんらかの制限を受ける場合；④精神的、身体的、社会的、情緒的、知的な機能の回復(Rehabilitation)、機能の獲得(Habilitation)、機能の助長(Facilitation)、そして潜在能力の開発(Potentialization)に困難をきたしている場合である。

以上のようにセラピューティックレクリエーションの必要性が整理されるとすれば、セラピューティックレクリエーションの価値は、次のように具体化できる：①(あらゆる)機会を提供できることを可能にする；②技能や自己表現を含む、運動・諸活動発表の場を提供することができる；③生活領域を個人的にも、社会的にも、充実・拡大することができる；④社会啓発(Integration, Normalization, Mainstreaming……)に役立つことなどである。

セラピューティックレクリエーションは、セラピューティックという局面が強調されているが、それは内在するレクリエーションの価値を前面に表現しようという発想であり、決してレクリエーション自体の概念が局面の強調により歪められるものではない。強調された結果として、レクリエーションの扱う領域や分野が積極的に拡大されつつ焦点化されたものである。前述

の、レクリエーションの理解や捉え方において強調している“一連の広がり段階の中であって”生活の中の効用としての諸要因(セラピー)である横軸と、レクリエーションという縦軸からなる座標の可動性や柔軟性をより広げたところに真の価値を焦点化すべきである。座標をより立体的に捉え、俯瞰すれば、セラピューティックレクリエーションとは、全ての人に治療的な可能性をもたらすレクリエーションの本質を体験することに¹³⁾価値があるといつてよい。セラピューティックレクリエーションは治療の度合いは、軽微であれ、中程度、重度であれ、人間回復へ万人がそれぞれ個人の度合いによって、外部からの影響と内発的な動機により、広がりとしての体験をさらに進展させ、深まりとしての実践を通し生活の質的向上(EQOL=Enhancing the quality of Life)をめざす“賦活財”としての価値を有している。セラピューティックレクリエーションの本質的有用性である使用価値は、治療的効果とレクリエーション的効果のバランスの変化による共存であり、交換価値が何であるかとなれば、それは即座に生活の質的向上(EQOL)に貢献する価値を有すると答えることが可能である。

VI セラピューティックレクリエーションの普及の視点

心身両面にわたる健康の維持増進に対する“賦活財”としてのレクリエーションの積極的な意識化はもとより、レクリエーションとして理解されている既存概念の修正、レクリエーションが取り扱う領域・範囲の見直しを進めながらセラピューティックレクリエーションの普及をはかるべきである。レクリエーションそのものが正しく理解され、特別な活動や経験ではなく、度合いの違いや、期間(時間)の長短、意識化の強弱、段階の異なり、これらの組み合わせによる様々な形態によって、日々の個人の生活の中になんらかの活動・経験として現われ創造されていくものがレクリエーションなのであるという共通理解をしていくことが必要である。レクリエーションの存在が一連の広がりとしてではなく、単なる遊び(Mere Play)や集団活動及び指導にその中心がおかれていたのでは、レクリエーションそのものの発展も制限されてくる。この制限がセラピューティックレクリエーションの正しい

概念把握を妨げ、範囲や領域を狭め、必要性や価値までも軽薄にしてしまう結果となる。レクリエーションはそれらの単なる遊びも価値あるものとして理解し、また強い教育的視点に立った指導も勿論レクリエーションであると理解すべきである。レクリエーションが無意識的に行われるものから、意図的・組織的になされるものまでスペクトラム (Spectrum) は多彩であると理解しなければ、局面強調概念としてのセラピューティックレクリエーションはその正しい概念から更に乖離してしまうことになる。一部においてセラピューティックレクリエーションを狭義に理解し、あたかも福祉レクリエーションと、ほとんど同義であると捉えているが、福祉の考え方は受け手としての意味合いが比較的強く、自ら創りだし自主的に構築し何かを能動的に行うという側面は、福祉になかなか含まれにくい要素を持つ。セラピューティックレクリエーションが最終的には自らが主体的に生活の質を向上させる知識、技術、能力、意識、体力等を高め生活を楽しみ豊かにすることに“ねらい”を定めているのだから、外的援助や支援無しではセラピューティックレクリエーションは不可能であると決め付けてはならない。受け手・与え手の関係はセラピューティックレクリエーションの指導形態の直接関与指導¹⁴⁾に現われる概念であり、障害や疾病、貧困等を視点とした限定された対象者に絞られるものではない。整理をするならば、レクリエーションをより目的化・焦点化し、セラピューティックレクリエーションの普及は①レクリエーションの概念修正と領域及び範囲の拡大理解；②福祉的観点からのみではなく、当然、楽しさやおもしろさの組み込まれた生活の質的向上としての日常生活的観点；③欲求の度合いから、自ら好んで選択する“カフェテリア型”プログラムと多方面に及ぶ所謂栄養提供型・補完作用型ともいえる“処方型”プログラム¹⁵⁾とのバランス；④レクリエーション的に独立した (Recreationally Independent) 本来のレクリエーションへのアドヴァイス；そして⑤集団活動指導指向から“個別援助・支援指向”を中心とした後方支援となる指導形態への転換、を視点とすることが大切である。

VII むすび

アメリカでのセラピューティックレクリエーション

運動は、資格登録制度が確立された1956年以降活発となり、当初、病院レクリエーション促進委員会やアメリカ保健体育レクリエーション学会連合 (現在のアメリカ保健・体育・レクリエーション・ダンス学会連合= American Alliance for Health, Physical Education, Recreation, and Dance=AAHPERD) が中心となっていたが、その後、資格の規準、区分、内容に関する多くの変遷をみて現在にいたっている。全米レクリエーション・公園協会 (NRP A) の下部組織である全米セラピューティックレクリエーション協会 (NTRS) の中に組織的に全米セラピューティックレクリエーション資格委員会 (NCTRC=National Council for Therapeutic Recreation Certification) が設置され、病院レクリエーションが中心であったものから、多方面にわたる専門家の登録がなされている。筆者もこのNCTRCのセラピューティックレクリエーションスペシャリスト (Therapeutic Recreation Specialist=CTRS) の資格を有するが、既にアメリカでは公式にCTRSのイニシャルを専門家の資格 (肩書き) として使用することを権威づけ、氏名の後にCTRSと表示することを認めている。アメリカでは大学院において、セラピューティックレクリエーションの専攻科、科目を有する数は、100大学を越えている。レクリエーションそのものの理解が、正しく普及されてきた経緯を持つ国との違いとも言えるが、日本においても、正しい理念の普及と共に1983年に設立された日本セラピューティックレクリエーション協会・日本セラピューティックレクリエーション研究会の活性化をすべきであろう。アメリカでセラピューティックレクリエーションの研究や研鑽を重ねた理解者も増えつつある現状であり、情報交換・意見交換と組織化を進めていくこともセラピューティックレクリエーションの理解と普及を進めていく上で不可欠な要素である。

進化とは、それ自体、矛盾をはらむ概念ではあるが、……進化の意味するところは、限定づきの必然性である。進化とは、まさしく“立ち返り、循環に対立する概念”¹⁶⁾だとすれば、レクリエーションが日本に導入された経緯に立ち返り、改めてレクリエーションの新しい循環を求めることは不可能である。現在までの日本におけるレクリエーションの進化なるものをよく理解し、新しいレクリエーションに対する環境づくりの中で、今後の“レクリエーションの進化”を産み出し

ていかなければならない。たとえ、進化が循環に対立する概念であったとしても、進化は環境に順応する概念であるのだから、日本におけるセラピューティックレクリエーションの理解と普及については環境づくりを正しく進め、順応としての進化を求めていくことである。(セラピューティックレクリエーションの研究・活動に興味・関心をお持ちの方は是非御連絡下さい。)

引用文献

- 1) 鈴木秀雄、『セラピューティックレクリエーション』p.5、講談社、1985
- 2) 三隅達郎、『レクリエーション』p.35、民主教育協会、1968
- 3) 鈴木秀雄、「大学生にとって体育とは」関東学院大学経済学部教養学会報No.12、May 14、p.4、1986
- 4) 鈴木秀雄、*A Study of Perception Leisure and the Degree of Satisfaction in Personal Leisure of Selected Faculties and Students*, p.5、フロリダ州立大学大学院博士論文、1977 (オレゴン州立大学での出版は1978年)
- 5) Paul Hann, *Recreation: A Medical View Point*, Translated by Imai (Tokyo Bikosha, 1976) pp.123-124
- 6) 三隅達郎・白山源三郎、インタビュー、(関東学院大学におけるレクリエーション研究会1980年1月13日)
- 7) 鈴木秀雄、「生涯スポーツの意味」『桜門体育学研究』第25集、p.29、1991
- 8) 鈴木秀雄、『セラピューティックレクリエーション』p.15、講談社、1985
- 9)10) 鈴木秀雄、前掲書、p.59
- 11) 鈴木秀雄、前掲書、p.62
- 12) 鈴木秀雄、「セラピューティックレクリエーション」『平成5年度上級身体障害者スポーツ指導員養成研修会研修資料』全国身体障害者福祉センター、p.10、1994
- 13) Gerald S. O'Morrow, *Therapeutic Recreation*, 1976, Translated by Imai (Tokyo, Fumaido, 1981) p.101
- 14) 鈴木秀雄、『セラピューティックレクリエーション』p.132、講談社、1985
- 15) 鈴木秀雄、前掲書、p.117
- 16) J.ホイジンガ、『朝の影の中に』堀越孝一訳、p.36、中央公論社、1979

特集「21世紀に向けてのレジャーの価値」にあたって

学会名を『日本レジャー・レクリエーション学会』に改めたことを契機に、平成5年度の定例月例研究会のテーマを「21世紀に向けてのレジャーの価値」と設定し、ことテーマでの研究交流を年間を通して継続的に実施することで、研究領域の広がりや深まりの追求を試みてみました。本誌27号と次号の29号では、研究会において話題を提供して下さった方々に、当日の議論を踏まえて執筆をお願いし、特集企画といたしました。これは研究会での成果をできるだけ多くの会員の皆様にお伝えし、学会内での議論や研究交流をさらに活発なものにしたいと考えるからであります。会員の皆様の忌憚のないご意見やご感想をお寄せいただき、今後の研究交流の促進と研究誌の充実を図ってまいりたいと考えております。

さて、現時点において「21世紀に向けてのレジャーの価値」を年間テーマとして設定いたしましたのは、近年、社会の価値観が変質しつつあり、人々のレジャーやレクリエーション活動に対する志向もまた大きく変化しようとしていると考えるからであります。したがって、レジャー・レクリエーションに関する教育や研究の方向、環境整備の在り方、産業や行政面での取り組みなど、様々な側面で再編が大きな課題となってきました。

例えば、今日におけるレジャー・レクリエーション教育・研究の方向の一つは体育系大学のレクリエーション学をベースにしてきたといってもよいかと思えます。しかし、この体育系大学も、時代の環境変化に適應するために、レクリエーションを中心とした教育・研究からその領域をレジャー教育・研究まで広げて、リフォーミング、イノベーションをはかってきています。また、レジャー・レクリエーション活動のための環境整備の在り方も、今日までの都市公園や自然公園を中心とした計画・設計論から、レジャー・レクリエーションの志向の変化や活動の本質を踏まえながら、新たなパラダイムを模索しつつあります。一方、行政や産業面では自由時間の増大を背景とした「生活重視」のライフスタイルへの対応が重要な課題となってきました。

そこで、各会の研究プログラムとして、過去3年間の月例研究会での議論や、研究者の所属領域で直面する課題などを考慮にいれ、「教育」「環境」「産業」「行政」の4分野と、4分野に共通する「レジャーの価値とライフスタイル」分野の5分野を、とりあえず設定してみました。各会の研究プログラムは、この5分野との関連でつくってあります。各々の分野での現状や直面している課題について議論・検討を深め、将来、分科会として発展していく足がかりとなればと考えております。

特集の構成としては以下の通りです。

- [27号] ①現代における余暇の意義……………松田義幸
 ②レジャー・レクリエーション教育の国際的動向……………原田宗彦
 ③日常的レジャー・レクリエーション環境の課題……………下村彰男
- [29号] ④農村リゾートについて(身近な非日常空間)……………毛塚 宏
 ⑤レジャー産業の枠組みに関する考察……………粟田房徳
 ⑥レジャー産業の動向……………嵯峨 寿

<資料>経済企画庁・余暇生活文化関係資料

本特集を一つの素材として、会員の皆様の活発な研究交流を期待しております。

(編集・研究会委員会)

<特集：21世紀に向けてのレジャーの価値>

現代における余暇の意義

松田 義幸*

The meaning of leisure in modern days

Yoshiyuki Matsuda

1 holiday、leisureの語源散策

アメリカ人に、holidayの語源について質問をしてみても、本来の意味を忘れて人が多い。holidayはゲルマン系の言葉で「holy+day」を意味している。こういうと「聖なる日」を連想するようだが、holyは古英語でhālig、ドイツ語ではheiligにあたり、英語のwholeと同語である。元々はhealth、soundの意味を持ち、健康なin good health、完全なin sound conditionといった使い方もある。キリスト教以前は、holy、wholeは「欠けていない」「健康な」「完全な」「全体の」を意味し、それが「神聖」に使われるようになったといわれている。このようにとらえるとholidayは、単なる休業日ではなく、「その人がその人本来になるための日」「心身健康になるための日」「その人が完成に向うための日」という意味が込められていたともいえる。

ところで、この世の中でなにが完全で、全体であると考えていたのか。それは自然の秩序とらえていた。自然こそは有機的統一体 Nature is a whole と受けとめていた。従って、holidayはこの自然の秩序に心身を委ねることによって完全性、全体性を取り戻す日でもあった。そのような生活が自然生活pastoral lifeである。

holidayに対立する言葉は、workdayである。私たちは普通の日をworkdayと受けとめている。しかし

このworkdayは、生産性、効率性、能率性を追求するから、労働生活はどうしても、細分化、専門化の分業になってしまう。そしてこの労働生活中心の生活を続けていると、いつか健康、完全性、全体性から遠のき、本来の人間性を喪失してしまいやすい。また、生活が機能的で便利な人工的な都市環境に依存していると、自然の秩序の完全性、全体性からも離れてしまう。

近年、日本だけでなく、高度に産業化を進めてきた国の人びとが、outdoor life、resort lifeに強い関心を寄せている。この深層を探ってみると、workdayからholidayへ、urban lifeからpastoral lifeへの呼び戻しが働いているとみてもよい。

産業化、都市化の近代化へ傾斜してから今日まで、私たち人間は、人間と自然の間を経済活動でブリッジしてきたが、自由時間の増大を背景にしながら、人間と自然の間をレジャー・文化活動でブリッジしたいと考え始めてきている。もちろん、このレジャー・文化活動には、賃金をあてにしない生きがいとしての生産活動(ex農事)も入っている。

今日leisureが、レジャー産業、レジャー・センターといった使われ方をしているが、元々はleisureはschoolを意味し、文化の価値の創造と享受を通して、自己開発self-developmentを図るプロセスをさしていた。今日的に解釈すれば、自由な心の状態contemplationで、自由学芸、自然生活、スポーツを楽しむ、その人が完成に向かうこと、全体に向うことを意味し

*筑波大学・多摩大学

(University of Tsukuba/Tama Institute)

ていたといってもよい。一般的にはレクリエーション、アミューズメント、レジャーを同じような意味で使っているが、レジャー問題をよく考えた古代ギリシアの哲学者アリストテレスは、はっきり区別した使い方をしていた。

We work (ascholia) in order to have leisure (schole)

アリストテレスの頃のギリシアでは、leisureをschole (school) といい、その否定形のascholiaをwork、business、occupationととらえている。明らかにギリシア人にとっての価値観は

schole (leisure) > ascholia (work)

であった。さらに、recreationをanapausis、amusementをpaidiaといい、ascholiaの生産性を下げないようにするための手段と考えていた。そして、そのascholiaはscholeの手段で、scholeが人生の目的で、幸福な生活と考えていた。

このようにholiday、leisureの語源散策をしてみると、今日この2つの言葉を風化させないで、元の意味・内容に戻して使った方がよい。

2 RecreationからAmusementへ、そしてLeisureへ

アメリカの社会学者のD・リースマン、D・ベルが、

これからの社会のことを脱産業社会post-industrial societyととらえ、そこでレジャー問題がクローズアップされると予測した。次にこの問題を考えてみたい。

今日社会変動を前産業社会pre-industrial society → 産業社会industrial society → 脱産業社会post-industrial societyのシナリオでとらえている。それぞれの社会で、人間はどのような生き方habitus mentalisをしてきたのか。また自由時間をどのように過してきたのか。

前産業社会—「勤勉—節約」の生き方

人類の歴史を100年の単位でとらえてみると、つい昨日まで、いくら勤勉に働いても、食べるのがやっとという生理的欲望の充足の時代であった。こういう時代には、勤勉に働いて節約をすることが生き方の基本となる。怠情を戒め、勤勉を奨励するものの方の見方、考え方、感受性が大切にされる。「小人閑居して不善をなす」「怠情は悪徳のもとIdleness is the parent of all vice」と、洋の東西を問わず、「勤勉—節約」を奨励しなければならなかった。この考え方は、西洋についてみると、紀元前8世紀頃の「労働の日々」のヘシオドスに始まり、古代ローマのヴェルギリウス、大カトー、プロテスタンティズムのカルヴィン、「時は金なり」のベンジャミン・フランクリン、唯物史観のマルクス、レーニンへと引き継がれてきた。こういう

	社会のあり方	人々の生き方	経済理論	自由時間の過ごし方
ステージ I	前産業社会 (農産物中心)	「勤勉—節約」の 価値感	古典経済学 (invisible hand)	休息、休業、保養
ステージ II	産業社会 (モノ中心)	「所有(To have)- 消費」の価値感	近代経済学 (visible hand) Marketing to have $C=f(Y)$	休息、休業、保養 気晴らし、娯楽
ステージ III	脱産業社会 (ハイテク・ サービス中心)	「存在 (To be)- 自己開発」の価値感	Next Economy(?) Marketing to be $C=f(Y,T,V)$	休息、休業、保養 気晴らし、娯楽 創造的レジャー活動

社会変動と自由時間の過ごし方

時代、社会にあっては、自由時間は、労働の生産性、効率性、能率性を下げないようにするためのanapausis (recreation) に限られていた。

産業社会—「所有—消費」の生き方

ところが、このようなあり方、生き方が、1929年の世界恐慌を契機に変化したのである。「勤勉—節約」の生き方、古典経済学に代って出てきたのが、「所有—消費」の生き方、近代経済学、近代経営学である。重要なことは、所得を節約して貯蓄にまわすことではなく、所得を消費にまわすことである。もしも、所得が足りないならば、将来得るであろう所得をクレジットにして、play now、pay laterが望ましい。このように変化したのである。そして開発された経営システムが、mass production → mass sales → mass consumptionのmass marketingである。人びとの関心は、生理的欲望の充足から物的欲望の充足へ移ることになった。社会はこの人為的システムを導入し、長期に渡って、人びとの欲望と産業・経済の量的拡大を続けることになった。そして、人びとは、幸福とは所得を増やし、欲しい財、サービスを所有To have、消費することだと考えるようになった。こういう状況の下で、人びとの生活は「労働からレジャーへ」とはならず、「労働—消費—労働……」のサイクルにはまり込んでしまった。自由時間の過ごし方も、ビジネスにとっての市場創造機会となり、休息・休養・保養のanapausis (recreation) よりも、気晴し・娯楽のpaidia (amusement) が重視され、mass leisureとして市場経済の中に組み込まれることになった。

脱産業社会—「存在—自己開発」の生き方

「所有—消費」の生き方は、企業によって人工的につくられた欲望（ガルブレイスのいうところの依存効果）を充足し、また他人の誇示的、追従的な消費の影響（デューゼンベリーというところのデモンストレーション効果）を受けることであった。しかし人びとの欲望充足にこれで満足という落ち着きが出てこない。そこでこういう「所得—消費」の生き方、産業・経済第一主義に、1970年前後から反省が出てきたのである。いや、正しくは、自由と解放を求めた若者たちの1950年代のビート族のライフスタイル、1960年代のヒッピー族のシンプル・ライフが先行していたことが原因によ

り、1970年前後の大きな反省が生まれたとってよい。ローマ・クラブの「成長の限界」チャールズ・ライクの「緑色革命」シュマッハーの「スモール・イズ・ビューティフル」ミハエル・エンデの「モモ」スコット・バーンズの「家庭株式会社」エーリッヒ・フロムの「To have or To be (生きるということ)」日本の神谷美恵子の「生きがいについて」など、問題提起が次々と出されたのである。

これらの問題提起の最大公約数は、フロムのいうところの「所有価値to have」から「存在価値to be」への転換といってもよい。日本的な表現でいえば、「物の豊かさ」から「心の豊かさ」の追求へということである。欧米では、生活の人間化ということで、Quality Of Life/QOLをよく使う。「所有価値」の追求を基本的な生命と自由の範囲に抑制して、代って幸福の追求に関連する「存在価値」を重視すべきだということである。

自由時間の過ごし方は、anapausis、paidiaよりも、schole (leisure) にウェットをおくべきだということになる。scholeは「存在—自己開発self development」の生き方のこととってよい。そもそも、自己開発を意味するself developmentのdevelopは、「de (開く) +velp (封) の合成で、封を開いて手紙を取り出す意味である。転じて、その人本来の価値を引き出す、その人がその本来に向うということ、まさに、holy、whole、schole、school、なのである。もしも、今日の日本の人びとがこの意味を自覚し、それを望むならばタイム・バジェットからはscholeを実現することのできる状況を迎えているのである。

3 わが国が直面している課題

「前産業社会→産業社会→脱産業社会」という社会変化、「勤勉—節約」→「所有—消費」→「存在—自己開発」という生き方の変化「anapausis→paidia→schole」という自由時間の過ごし方の変化は、今日なお願望であって、社会のあり方も、人びとの生き方も、まだ3番目のステージに移っているわけではない。漸く、日本人の関心が、3番目のステージに向い出し、一部革新者といわれる人たちが、そのようなライフスタイルを選択し出したというところである。この変化をいかにすれば大きな流れとすることができるか。

いま国民一人ひとり、地方自治体、そして中央の政治・行政も、人生80年時代のライフスタイルのデザインと、その受け皿として社会のあり方に、これまでにない強い関心を寄せている。その意味では、いま、レジャーの本質に気づきと動機を与える好機である。しかし、ここでレジャー問題に関わっている人たちが、配慮しなければならないことは、レジャーの本質を手段としてではなく、目的として把握することである。レジャーは本来、文化の領域の問題であって、経済の領域の問題ではない。ところが、日本においては、経済の領域に位置づけ、内需拡大手段として位置づけている人が多い。それはあくまでも結果であって、レジャーは経済の価値をつくる手段ではない。

関係者の間に

経済の価値 > レジャー・文化の価値

ではなく

経済の価値 < レジャー・文化の価値

のコンセンサスをおくべきだと思う。ところが、内需拡大にとらわれ過ぎ、レジャー問題をハードウェア重視でとらえる傾向が強い。これは平成元年までの日本

のリゾート開発がよく物語っていた。自然環境のよいところに、いかに宿泊施設、娯楽・気晴し施設の都市型のハードウェアを建設するかに、関心が寄せられていたか。自然世界に都市的施設を持ち込んだのでは、holy、whole、scholeは遠のいてしまう。あくまで、ハードウェアはミニマムで、ソフトウェア重視のリゾート開発こそが望ましい。

バブル経済の崩壊で、リゾート環境整備が見直しを迫られているが、この環境整備はなん世代にもわたって行すべきことである。急ぐあまり、人間の生き方、レジャー・文化のあり方の本質から離れてはならない。

「労働時間短縮→自由時間の増大→受け皿としてのリゾート開発→内需拡大」が政治・行政、レジャーの関係者の関心事であってはならない。もちろん、レジャーがビジネスに関わってならないということではなく、それは結果でなければならないということである。これからのレジャー問題は、「所有—消費」、amusementの次元から、「存在—自己開発」、scholeの次元に、いかにして移行させるか、qualityを高めるかに向うべきなのだ。

〈特集：21世紀に向けてのレジャーの価値〉

レジャー・レクリエーション教育の国際的動向

原田 宗彦*

International trends in leisure・recreation education

Munehiko Harada

1 はじめに

観光・レジャー産業は、世界的規模で急成長を遂げる将来有望な産業であり、わが国でも80年代から現在に至る同産業の急成長ぶりには目を見張るものがある。図1は世界における外国旅行者数の数を示したもので、1950年には全世界で2,500万人に過ぎなかった外国旅行者数が、1990年には4億5,000万人と18倍にも激増していることがわかる。この勢いがこのまま続くと仮定すれば、21世紀初めには、その数は9億人に達すると考えられる。現代は、地球規模で大量の人間が移動する時代であり、それともなって観光・レジャー産業が大きな成長を見せた。^(注1) この傾向はわが国でも同様で、1964年にはわずか13万人であった日本人海外旅行者数が1994年には1,300万人になると予測されている(JTB1994年予測)。今後空港の整備やレジャーに対する価値感の変化にともない、より多くの日本人が海外旅行を楽しむ時代が来るものと予想される。

観光産業とともにレジャー産業も急速な成長を見せている。とくに、1980年代中ごろから始まるバブル経済を背景に、健康志向に支えられたフィットネス・ブーム、1988年のリゾート法の制定によって促進されたりリゾート開発と会員権への投資ブーム、そして全国的に広がったテーマパークの建設ブーム等、レジャー産業やスポーツ産業の規模も一気に拡大した。余暇市場全体では、1982年に約40兆円であった市場が、1993年に

は約77兆円と、2倍程度に増大している²⁾。平成不況が深刻化する現在、余暇市場の伸び率は緩やかになってきつつあるが、レジャーに対する実需は決して減るものではなく、将来のさらなる成長が期待されている。

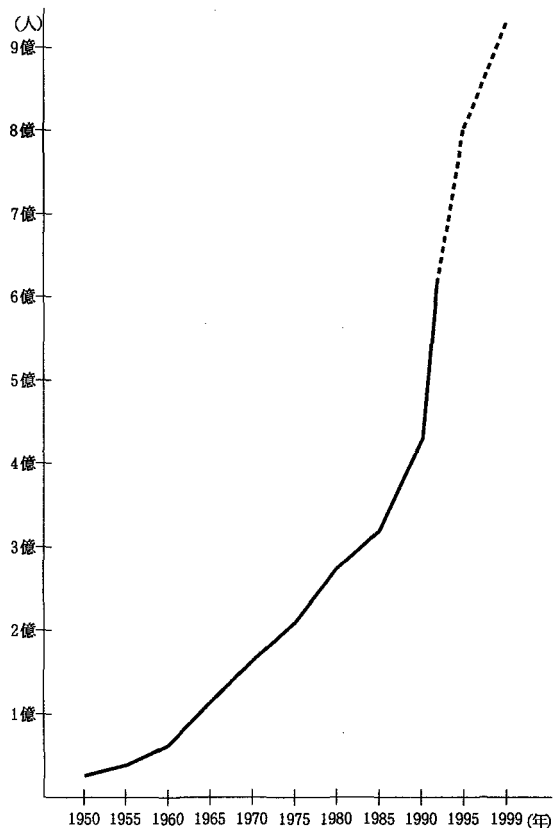


図1 全世界における外国旅行者数の推移

*大阪体育大学 (OSAKA University of Health and sport sciences)

このように、わが国の基幹産業のひとつに位置づけられるまでに発展を遂げた観光・レジャー産業であるが、その産業を支えるプロフェッショナル（専門家）の養成に関しては、大学教育の中にレジャーや観光に関するコースやカリキュラムが整備されていないなど、その実情はお寒い限りである。たとえば高田・石森は、日本の公国立大学には観光学科はもちろんのこと、観光学の講座すらひとつも設置されていないことを指摘している³⁾。これはレジャーにも共通する問題で、わが国において実学的なレジャー教育が体系化されて、高等教育のカリキュラムの中に組み込まれている例は皆無である。

ひと口にレジャー教育といってもその幅は広い。例えばアメリカで行われている、一般教養課目的な性格の強い「レジャー教育」という科目は、一般学生が将来有意義な余暇生活を過ごすことができるよう、レジャーの知識や考え方を紹介するために行われる。その一方、

レジャーや観光に関する学部・学科で行われる教育では、その産業領域で活躍するプロフェッショナルを養成するための、実学的色彩の濃いカリキュラムが組まれている。

以下では、レジャーと観光に関するプロフェッショナルを養成する教育に注目し、その先進国であるイギリスとアメリカにおける、レジャー教育の現状と課題について考察を施すと同時に、わが国のレジャー教育について幾つかの提言を試みたい。

2 イギリスにおけるレジャー産業

図2は、イギリスにおけるレジャーサービス就業者の推移を示したものである。図からわかるように、1975年から86年にかけて多少の増減はあるものの、着実に就業者数が増えていることがわかる。最も急激な増加を見せた1986年には、1,400万人以上の人々がツー

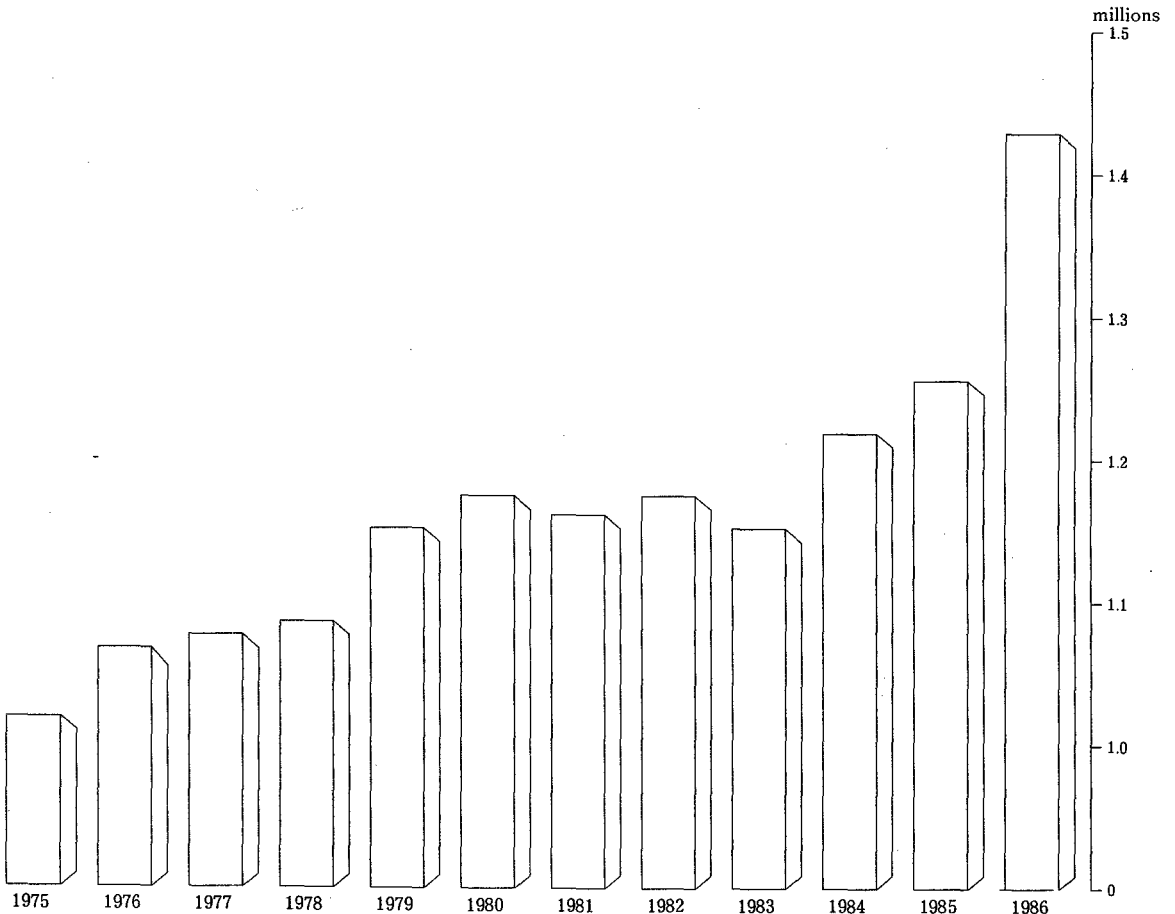


図2 イギリスにおけるツーリズムとレジャーに関する就業者数の推移

表1 イギリスにおけるレジャーサービス就業者の動向

	1960	1970	1975	1980	1983	%change 1960-1983
	(thousands of employees)					
<i>Cinemas, theatres, radi, etc</i>						
Male	59	59	57	60	55	- 7
Female	58	47	44	47	41	-29
Total	117	106	101	106	96	-18
<i>Sport and recreation</i>						
Male	41	47	53	63	70	+ 71
Female	22	32	36	47	60	+173
Total	63	78	89	110	130	+106
<i>Betting and gambling</i>						
Male	19	33	35	32	30	+58
Female	35	46	58	62	60	+71
Total	55	80	93	94	90	+64
<i>Hotels, etc</i>						
Male	82	93	103	102	103	+26
Female	153	131	153	169	172	+12
Total	234	224	256	271	274	+17
<i>Restaurants, etc</i>						
Male	45	53	57	64	67	+49
Female	107	101	105	121	117	+ 8
Total	152	154	163	184	183	+20
<i>pubs</i>						
Male	53	67	78	85	70	+32
Female	94	94	152	183	171	+82
Total	147	164	230	268	241	+64
<i>Clubs</i>						
Male	30	38	39	41	50	+67
Female	44	47	60	77	81	+84
Total	73	84	99	117	132	+79
<i>Catering contractors</i>						
Male	10	13	16	19	21	+110
Female	47	47	53	51	53	+ 13
Total	57	60	69	69	74	+ 30
<i>All liesure services</i>						
Male	339	403	438	465	466	+37
Female	560	548	661	757	756	+35
Total	898	950	1099	1221	1222	+36

リズム（観光）とレジャー産業に従事している。

表1は、イギリスにおけるレジャー・サービス就業

者の動向を述べたものである。この表には、1960年から1983年までの就業者の動向が述べられている。データが1983年までしかない理由は、この表に述べてあるカテゴリーが1983年以降変わったからで、統計資料はこの後も続いている。この表の中で特に注目すべき部分は、スポーツとレクリエーションの項目である。このカテゴリーを見ると、1960年から1983年の間に男子で71%、女子で173%、平均で106%の伸びを示している。だいたい倍ぐらいの就業者数の伸び方である。その次にはホテルというのがあるが、これは男子が26%、女子が12%、平均で17%ぐらいの伸びを示している。1960年に89万8千人であった就業者数が、1983年には122万2千人に増大しており、これは全体で36%の増加率に相当する。最も伸びの大きいのがスポーツとレクリエーションにおける女性の就業者数の増加で、173%という数字が示されている。また、反対にシネマとかシアター、いわゆる映画産業とか演劇・劇場あるいはラジオというものはマイナスの成長にとどまっている。

次の表2は、イギリスにおけるレジャー製品産業の動向である。その中で特に注目したいのは、おもちゃとスポーツ用品 (Toys and sports equipment) の成長率で、レジャー関係の就業者数が増えている反面、製品産業の就業者数が減っていることがわかる。男子でマイナス28%、女子でマイナス38%、平均でマイナス34%となっている。この理由の一つには、イギリスのスポーツ用品が国際的な競争力を失ってきて、他の国のスポーツ用品に淘汰されつつあるというのがその背景にある。日本の場合、恐らくこのスポーツ製品産業の伸びは、逆にかなり大きなプラスになっているのではないかと予測される。また、この表全体から、レジャー製品産業に関しては、イギリスはかなり不況であるという状況が把握できる。

3 イギリスにおけるレジャー教育

イギリスでは、古くからレジャー教育の重要性が認知され、大学教育の中に正式なカリキュラムとして組み込まれてきた。以下ではその中で最も良く知られている大学である、ラフボロー大学の事例を紹介したい。

ラフボロー大学では1963年にレクリエーション・マネジメントの修士課程の人材養成カリキュラムがスター

表2 イギリスにおけるレジャー用品産業の動向

SIC1968	1971	1975	1980	1983	%change 1971-1983
	(June of each year)				
	(thousands of employees)				
<i>Alcohol, brewing</i>					
Male	58	56	52	45	-22
Female	13	13	12	10	-23
Total	71	69	64	55	-23
<i>Alcohol, spirits, wines etc</i>					
Male	18	20	21	16	-11
Female	12	13	14	9	-25
Total	30	33	35	25	-17
<i>TV, radio, hi-fi</i>					
Male	21	25	22	12	-43
Female	27	30	21	11	-59
Total	48	55	43	23	-52
<i>TV, radio, etc components</i>					
Male	63	62	62	60	-5
Female	65	67	58	47	-28
Total	128	128	120	107	-16
<i>Printing and publishing</i>					
Male	253	232	227	221	-13
Female	114	110	110	108	-5
Total	367	341	337	329	-10
<i>Toys and sports equipment</i>					
Male	18	17	14	13	-28
Female	26	26	18	16	-38
Total	44	43	33	29	-34
<i>All leisure goods</i>					
Male	431	411	399	367	-15
Female	257	258	233	201	-22
Total	688	669	632	567	-18

人間・経済学部

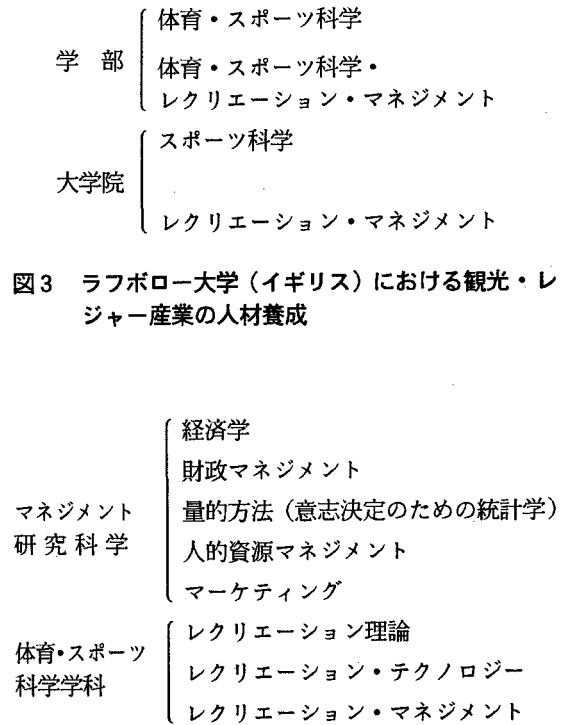


図3 ラフボロー大学 (イギリス) における観光・レジャー産業の人材養成

図4 レクリエーション・マネジメント (大学院) のコース概要

出しているコースである。現在は、学部と大学院にそれぞれレクリエーション・マネジメントという名前のコースが用意されている。学部は、図3で示したように人間環境学部の中にある。

大学院の場合、カリキュラムは複雑になり幅広い知識の獲得が求められることになる。大学院のレクリエーション・マネジメントのコースは、2つの学科から構成されている (図4)。1つはマネジメント研究学科で、別の学部にあるが、そこから経済学、財政マネジメント、量的方法、そして人的資源、ヒューマン・リソース・マネジメントとマーケティングのコースを取得することが義務づけられている。

もうひとつの体育・スポーツ科学学科には、レクリエーション理論、レクリエーション・テクノロジー、レクリエーション・マネジメントという3つのコースが用意されている。レクリエーション理論では、レクリエーションの概念的な分析やレクリエーション・マネジメントのための実践的な応用について学ぶ。その中にはレクリエーションの理論あるいはプレイ理論、

トした。その後、レクリエーション・マネジメントのコースは人気が高まり、例えば1992年度、20名弱の募集人員のところ1,800名の願書が集まった。その後書類選考で1,200名に落とし、試験を行うことになる。ここのレクリエーション・マネジメントの資格を取ると、就職には全く困らないし、ラフボロー・マフィアというイギリスのレジャー産業界を牛耳っているグループにも所属できる。香港やオーストラリア等の、英連邦を中心に広くレジャー産業で活躍している人材を輩

そしてレジャーとライフサイクル、レクリエーションと社会階級、レジャー・家族そしてコミュニティの問題、レジャーの価値や人間の潜在性といった問題が、扱われる。次のレクリエーション・テクノロジーでは、レクリエーションの需要と供給、レクリエーションの施設計画、そしてレジャー施設と建築といったテーマが扱われる。レクリエーション・マネジメントでは、様々な実践の場にマネジメント理論を応用する際の評価をしたり、あるいはその監査をグループ・プロジェクトとして行う。これによって学生は、基礎的なレクリエーションの概念と共に、実践的あるいは応用的なマネジメントの能力、特に分析能力を発展させていくことが可能となる。

4 アメリカにおけるレクリエーション教育

アメリカにおいてもレジャー産業の発展は著しく、例えば海外旅行ひとつをとってみても、その総額は245億ドル(1987年)とGNPの0.6%を占めるに至っている。アメリカの観光・レジャー産業は商業セクターにおいて成長を遂げたが、アメリカでは、1950年代より公共レクリエーション制度が整備され、その分野で必要とされるプロフェッショナルの養成にも力が注がれてきた。伝統的にレジャー教育は、公園・レクリエーション(Parks and Recreation)という名前で体育学部や教育学部の中に所属する学科で行われることが多い。ただし、1980年代になり伝統的な体育学部が崩壊を見せるようになると、公園・レクリエーション学科自体も自己変革を余儀なくされ、他学部への吸収や名称の変更、そして新しいカリキュラムの実施等を行って生存を図ろうと試みている。

図5は、伝統的なレクリエーションという領域が自己変革の末に、どのように分化していったかを示したものである。基本はレジャーやレクリエーションであるが、それを強調すべき領域が公共レクリエーションのみならず、ビジネスの世界へと広がっているのが特徴である。

ここで、アメリカの大学における観光・レジャー教育の動向を5つにまとめてみたい。まず第一に指摘されるのは、カリキュラムのプログラム志向からビジネス志向への移行という点である。伝統的にレジャー・レクリエーションのカリキュラムはわが国の体育学と

同じように、指導者を育てるところに主眼が置かれてきた。そのため如何にレジャー・レクリエーションに関するプログラムを円滑にそして効果的に提供していくかという点が、カリキュラムの中心事項になっていた。ところが、レーガン政権時代に、税金が大幅にカットされ、それが公共サービスあるいは公共レクリエーションの財源に深刻な影響を与えた。そうすると、予算があるからといって常に安心してプログラムが提供できる状態ではなくなり、如何に予算を獲得するか、あるいは外部からの補助金を引っ張ってくるか、あるいはマーケティングによって効果的なプログラムを提供するかというような、マネジメントサイドの問題が重視されるようになってきた。これが、ビジネス志向への移行の底流に流れている問題である。そのため、カリキュラムの半分ぐらいは経営とかマネジメント、あるいはビジネス関連のカリキュラムで占められるようになっていく。

第二は、ツーリズムとの統合が進むという点で、観光学と従来のレジャー・レクリエーション学が結びついた大学も見られる。学部、学科の名称としては、レジャー・レクリエーションとツーリズム・サイエンス(観光科学)が結びついたものが一般的である。

第三に、マーケティング志向の高まりとレジャーに関する社会心理学の重視という点が挙げられる。マーケティング志向というのは、第一のビジネス志向と非常に密接な関係がある。マーケティングでは、如何に消費者のニーズに合ったサービスを提供していくか、という視点が重視されており、消費者の心理あるいはサービスを利用する人たちの行動といったものを理解する必要が生まれてくる。そういう意味で、マーケティングやマネジメントの基礎になる社会心理学や行動科学に関心が高まってきている。

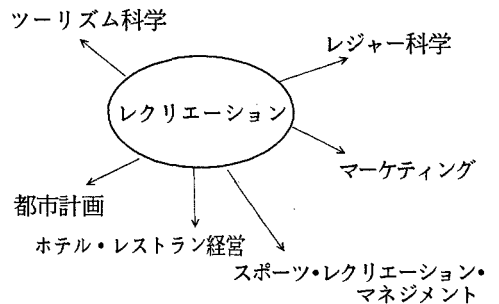


図5 伝統的なレクリエーション教育の自己変革

表3 レジャー・レクリエーション専攻学生のコース・オプションならびに卒業後の進路

コースの内訳	学生の割合 (%)	卒業後の進路	割合 (%)
経営管理 (商業レクリエーション・ツーリズムを含む)	49	公園・レクリエーション (公共部門)	25
治療レクリエーション	30	治療レクリエーション	25
野外レクリエーション	17	商業レクリエーション及び観光産業	20
レクリエーション・プログラム	4	その他のレジャー関連外の一般企業	14
	100	非営利レクリエーション	10
		大学院への進学	5

四番目に、カリキュラムの選択の幅が広がってきたという傾向がある。これまでは公共レクリエーション・サービスへの人材提供が主になっていたが、出口の幅(就職口の選択肢)が広がったので、それに応じてカリキュラムの選択あるいはコースの選択にも幅が出てきたのである。

そして最後に、一般教育科目としてのレジャー・レクリエーションの増加という問題が挙げられる。今や日本だけでなく、アメリカにおいても余暇とかレジャーというのは大きな社会的な問題になっており、一般の学生に対して如何に有意義に余暇を過ごすか、あるいはレジャーというものが我々の生活の中でどのような位置を占めているのか、あるいは正しいレジャーの消費者になるためにはどのようにすればいいか、といったようなことを一般教養科目として教える大学が増える傾向にある。すなわち専門以外でのレジャー・レクリエーションという科目が必要になってきたのである。これは、いわゆる大学体育でいう一般教養としての体育とよく似た役割を持つ科目である。

現在アメリカでは、150大学(4年制)がレジャー・レクリエーションに関するカリキュラムを提供しており、専攻学生の数は約2万人とされている。表3はレジャー・レクリエーション専攻学生のコース・オプションならびに進路を示したものである。ちなみに専攻学生の17%が25歳以上であり、半数以上(57%)が女性である。学生の約半数は経営管理(マネジメント)を専攻し、公共・民間のレクリエーション関連の仕事に従事している。

この表からは治療(セラピューティック)レクリエーションに対する人気も根強いことがわかる。大学院への進学率は5%であるが、その平均年齢は29歳とわが国の大学院よりもはるかに高くなっている。

図6には、レジャー・レクリエーション専攻学生の就職先の一覧が示してある。まず、観光関連企業あるいは団体としては、例えばリゾート・マネージャーとか旅行カウンセラー、外部販売旅行エージェント等、非常に多種多様な職種がある。この中にはキャンプ場のマネージャーからクルーズ・ディレクターという具合に、クルージングを如何にコーディネートするかといった職業も含まれる。また、地方・州・連邦政府もしくは民間企業の例では、例えば海外サービス、観光オフィサー、国立公園で働くプロの自然解説員、博物館のディレクター、レンジャー、公共機関のディレクター等々、様々な職種が準備されている。日本の場合、よく似た職種というはあるが、仕事の内容はそれほどレジャーとかレクリエーションを志向しておらず、どちらかと言えば管理の方に偏重しているものが多い。これらの職業は、これからの本格的な余暇時代を迎えるにあたって、潜在的な需要が極めて高い領域ではないかと思われる。

5 レジャー産業従事者の特徴

次にレジャー産業従事者の特徴を考えてみたいが、その特徴としては、女性の割合と10代の若い人の占める割合がひじょうに高いことが指摘される。これは、レジャー産業に従事する人の多くがパートタイマーであるということにもよる。また、混雑する時と暇な時が極端に違うというような理由もあり、年間を通じて安定した雇用があるわけではなく、そのためにアルバイトを若い人に頼るという部分が多くある。そして、大学の学位取得者が少ないというのも特徴である。さらに職業に対するロイヤリティもそれほど高くなく、転職率も高くなっている。また、非常に人間関係が重

観光関連企業・団体

- リゾート・マネジャー (Resort Manager)
- 旅行カウンセラー (Travel Counsellor)
- 外部販売旅行エージェント (Outside Sales Travel Agent)
- 旅行代理店オーナー/マネジャー
(Travel Agency Owner/Manager)
- ツアー・コーディネーター (Tour Coordinator)
- ツアー・ディレクター (Tour Director)
- ツアー・オペレーター (Tour Operator)
- キャンプ場マネジャー (Campground Manager)
- マーケティング・ディレクター (Marketing Director)
- 販売主任 (Sales Representative)
- クルーズ・ディレクター (Cruise Activities Director)
- ガイド (Guide)
- フェスティバル・イベント・ディレクター
(Festival and Event Director)
- 会議・ビジター局ディレクター
(Convention and Visitor Bureau Director)
- 会議・ミーティング・マネジャー
(Convention and Meeting Manager)
- 旅行随筆家 (Travel Writer)
- リサーチ・アナリスト (Research Analyst)
- 公園土地権利所有者 (Park Concessionaire)
- オペレーション監督者 (Operations Supervisor)
- 施設プランナー・デザイナー
(Facilities Planner and Designer)
- テーマ・パーク・マネジャー (Theme Park Manager)
- ユース・キャンプ・ディレクター (Youth Camp Director)

地方・州・連邦政府もしくは民間企業

- 海外サービス・観光オフィサー
(Foreign Service Tourism Officer)
- 自然解説員 (Interpreter)
- 博物館ディレクター (Museum Director)
- レンジャー・ナチュラリスト (Ranger-Naturalist)
- 公共機関ディレクター (Agency Director)
- 資源管理者 (Resource Manager)
- 公園管理責任者 (Park Maintenance Superintendent)
- パブリック・インフォメーション・オフィサー
(Recreation Director)
- 博物館・図書館管理者 (Curator)
- 政策アナリスト (Policy Analyst)
- 野外レクリエーション・スペシャリスト
(Outdoor Recreation Specialist)
- 環境プランナー (Environmental Planner)
- 公園レンジャー (Park Ranger)
- 公園管理責任者 (Park Superintendent)
- 公園土地権利許可マネジャー (Concessions Manager)
- リサーチ・サイエンティスト (Research Scientist)
- パブリック・インフォメーション・オフィサー
(Public Information Officer)
- ウィルダネス・レンジャー (Wilderness Ranger)
- 動物公園責任者 (Zoological Park Superintendent)
- ゲーム公園責任者 (Game Park Manager)

図6 レジャー・レクリエーション専攻学生の就職先

視され、サービス・マインドやホスピタリティといった哲学や技術が求められるため、カリキュラムの中に授業あるいは講義として組み込むことが難しいという問題も存在する。そして、また、3Kのイメージが強いことも専門職を育てる上でのひとつの障壁となっている。

では、レジャー産業において経営管理の役割を果たすマネジャーには、どのような特質が求められるのであろうか？マネジャーの特質は次の6つにまとめられる⁴⁾。

①専門的知識

レジャー・レクリエーション・サービスに関する高度な専門的知識

②人間関係能力

人的集約度の高いレジャー産業において、人間関係を巧みに操作する能力

③意志決定能力

現場での素早い判断を下すことのできる能力

④組織の代表者としての役割

ホテルの支配人のように、そのレジャー組織を代表し、組織の看板となる存在

⑤将来を見通す能力

事業のライフサイクルを見極め、長期的スパンで物事の動きを把握できる能力

⑥問題解決能力

③と関係するが、流動的なレジャーサービスの現場にて、次々に生起する問題を瞬時に解決する能力

これらの特質は、レジャーやレクリエーションを提供するサービス組織の構造的特徴と密接な関係がある。例えば、レジャーサービスの組織の多くは命令系統が単純で、組織の階層化も進んでいる。マネジャーのすぐ下にサービス現場で顧客と直接コンタクトする複数「ラインスタッフ」がいるのが平均的な組織イメージである。そのため、マネジャーには素早い判断力や意志決定能力、そしてラインスタッフをまとめ、個々の人の持てる力を引き出しサービスの生産性を最大化するための人間関係能力が要となる。

6 まとめ

20世紀後半になり、レジャー産業は大きな発展をとげ、それにつれて、高度な知識・技術を持ったプロフェッ

ショナルの養成が課題となった。イギリスではレクリエーション・マネジメント、アメリカでは観光・レジャー産業で働く専門職の人材養成が、大学や大学院において行われるようになった。しかしながら、カリキュラムにおいては「高等教育 (higher education)」なのか「雇用教育 (hire education)」なのかという基本的な問題が未解決のまま残されている。すなわち、レクリエーションの指導方法や、現場のマネジメント技術の伝授のみを重視した実学教育の場合、これは雇用のための教育ではないかという批判に結びつくのである。その反対に、科学的な基礎的知識の獲得に偏重した高等教育が、現場における即戦力となり得ないのもまた事実である。

このような大学カリキュラムの持つ葛藤は、わが国のレジャー・レクリエーション教育が抱える問題にそのまま直結する。冒頭で述べたように、レジャー・レクリエーションに対する民間・公共両部門の需要の高まりにもかかわらず、わが国の大学教育では、それに対応するカリキュラムの整備は遅々として進んでいない。その中で、民間団体が行う「レク・コーディネーター」や「余暇生活開発士」といった資格制度は、レクリエーション教育の発展に向けてのひとつのステップとして高く評価することができる。ただし、これらの資格がプロフェッショナルの認定証 (ライセンス) として、どこまで社会の認知を得ることができるかは

予測が困難である。できればイギリスのように、大学教育と民間団体の資格 (例えば I L A M 資格)⁵⁾ が連動し、カリキュラムの中に資格取得コースが組み込まれることが理想である。さらにもう一步踏み込んだ提言をすれば、大学カリキュラムの中に4年制の学部教育と2年制のプロフェッショナルスクールを組み合わせた6年制のレジャー産業やスポーツ産業のコースを設置し、専門家の養成を旨とすべきであろう。

〔注〕

- 1) 高田・石森は、21世紀の基幹産業は観光産業であると述べている。1990年の観光関連収入の総額は、全世界で2兆7,500億ドルであり、世界の総生産の13%にあたると言われている (高田公理・石森秀三編著「新しい旅のはじまり」PHP、1993年)
- 2) 余暇開発センター「レジャー白書'94」1994年、4月
- 3) 前掲書1) 44p
- 4) 日本レクリエーション協会編「レクリエーション・マネジメント」大修館、1994年
- 5) I L A M (アイラム) 資格とは、イギリスの「Institute of Leisure and Amenity Management」が発行する資格で、「ILAM Certificate」と「ILAM Diploma」の2種類がある。

〈特集：21世紀に向けてのレジャーの価値〉

日常的レジャー・レクリエーション環境の課題

下村 彰 男*

Problems on Development of Leisure and Recreation Space in Daily Life

Akio Shimomura

近年、自由時間の増大や経済力の向上、成熟社会・情報化社会への移行といった社会動向に伴って、生活目標などの価値観が変化し、レジャー・レクリエーションの位置づけや志向も大きく変化してきている。そして都市計画やまちづくりの側面でも、こうした変化に対応した余暇空間形成の在り方が重要な課題となってきた。本小論では、日常的レジャー・レクリエーションに関わる近年の様々な変化傾向に触れながら、環境(空間)整備に関する今後の課題を中心に考察してみたい。

1. 日常的レジャー・レクリエーション活動の変化傾向

まず、日常的レジャー・レクリエーションの活動面での変化について考察する。今日、余暇社会や遊戯化社会と呼ばれるように、日常生活におけるレジャー・レクリエーション活動の位置づけが大きく向上し、それに伴いレジャーやレクリエーションの質もまた変化してきている。その変化の方向は様々に指摘できるが、本報では「日常化」という観点から論じてみたい。つまり従来は「非日常」として位置づけられてきたレジャーやレクリエーションが、全般的に「日常化」の傾向にあり、楽しむこと遊ぶことは特殊な時間ではなく、日常生活における活動の延長という認識が強まってきている。楽しむことも生活の一環となってきたと言えよう。

こうした傾向について、近年、特にクローズアップされているレジャーやレクリエーションの活動に触れながら、①空間志向、②自己実現型、③複合化の3点を指摘しておきたい。これらは全て独立した3方向を指しているのではなく、むしろ一つの流れの3つの側面を示していると考えられる。また、これらは著者の専門(造園分野)上、活動が展開されるフィールドとの関わりという面から特にクローズアップされる点であることもお断りしておく。

①空間志向(←施設)

近年、ガイドマップを片手に「街歩き」を楽しむ人々の姿を目にすることが多い。熟年女性のグループや年配の夫婦連れ、家族連れなどが、下町などを中心に歴史を感じさせる街を散策している姿である。時にはカメラを手にしている姿を見かけることもある。いずれにせよ活動者は比較的、高齢の方々が多く、ゆっくりと街の風情や老舗での飲食などを楽しみながら散策している。こうした「街歩き」が行われる(多くの人々が街歩きを楽しむ)場は、何も特殊な場所ではなく人々の普通の生活の場である。しかしながら、単に生活の場であれば何でもよいというものではなく、人々の営みの歴史を感じさせたり、生き生きとした生活を感じさせるような情緒、情感に満ちた空間である。人々の日々の営みが屋外の街の表情ににじみ出てきている場と言えよう(写真1)。

一方、自然志向の高まりが指摘される中、「自然

*東京大学農学部 (Faculty of Agriculture, The University of Tokyo)



写真1：文京区千駄木
下町などでは街の表情を楽しみながら散歩する人々を見かける

とふれ合う活動」もクローズアップされ、ふれあいの森や自然観察の森が都市周辺の各地に整備されてきている。都市内から自然がますます失われていく中で、昆虫をはじめとする小動物、樹々や草花など、多様な自然とのふれ合いを促し、生活をより豊かで潤いのあるものにしたという欲求の表われと考えられる。このふれ合い活動の場合も、活動の場として、必ずしも優れた美しい自然環境が求められているわけではない。小動物が多様に生息し、植物が四季折々に様々な表情を見せる環境であれば、日頃見慣れた身近な自然でも一向に構わない。

つまり街歩きや自然とのふれ合い活動に共通するのは、活動の場として、取り立てて優れた環境や施設を必要としないという点である。むしろ、ごく普通の身近な環境において、自然や人々の生活が見せる、様々な営みの表情を楽しもうとする姿勢の方が重要である。こうした傾向の背景には、自然や歴史といった地域についての知識、情報を得たり、地域づくりに参画するなど、地域と深く関わっていかうとする考え方が指摘できよう。したがって「環境」は対象化して捉えられるのではなく、自己がその内部において活動し、様々な情報（意味）を読み取ったり、形成に参加したりしながら、相互に対話を繰り返す「空間」として捉えられていると言える。

産業化社会が支えてきた「近代」という時代においては、人々は公園や遊園地など、遊ぶあるいは楽しむという機能に限定し、その機能を極限にまで高めて特化した「施設」としての場において楽しんできた。遊びやレクリエーション活動のための単機能

の場が整備されてきたのである。しかしながら近年の動きのように、土地の自然や歴史など、場の意味性をじっくり楽しむようになってくると、機能を限定した空間では人々の要望に応えることが難しくなっている。むしろ自然が豊かで、自然の醸し出す様々な表情を楽しむことができたり、人々の営み（と場との関わり）によって付加された表情を味わえる空間こそが求められている。そのためには、むしろ計画的に機能を限定し、特化して研ぎ澄ました空間よりも、人々が日頃から何気なく関わり、歴史を経てきた空間の方が好ましいことは容易に推測される。そして空間の仕掛けを工夫することよりも、空間が内包する様々な情報をいかに読み取り、楽しんでいくのかというソフト面の充実が必要となってくるのである。

②自己実現型（←刺激享受）

またレジャーやレクリエーションの目的に関する側面として、自己実現、自己開発といった点をクローズアップすることができる。環境からの非日常的な刺激を受動的に享受するのではなく、能動的に環境に働きかける活動を通して、新たな（理想の）自己、日頃とは異なる自己を発見・実現することに楽しみを見い出そうとする姿勢が重視されつつある。したがってコミュニティ・スクールに通ったり、美術館や博物館などを訪れることをはじめ、コンサートや演劇を観賞することなど、文化性、学習性が重要な要素となっている。またカヌーやMTB、ウィンドサーフィンなど、所謂、アウトドアスポーツを手軽に楽しむ人々が増えていることや、オートキャンプが大きな関心を集めていることも、この傾向の表われの一つと考えることができる。

これらの活動は手軽にアフターファイブや週末に行えるものであり、これらへの傾斜は日常生活自体に変化を与え、生活をより豊かに楽しくしようとする動きと考えることができる（写真2）。従来は、ルーティン化した単調な日常生活に、「年」サイクルで非日常性を挿入するために旅行やイベントを楽しんでいたが、近年では「週」や「日」サイクルでの生活の変化を楽しむようになってきたわけである。非日常と日常との境界が徐々に曖昧になってきており、「異日常」の演出を自らが楽しむようになってきたとも言える。つまり自己発見や自己開発型の活

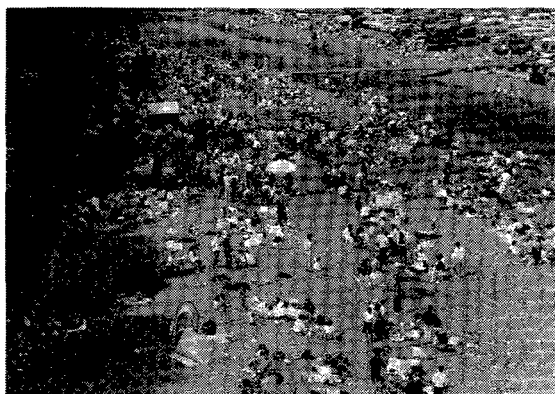


写真2：飯能河原
日常生活の手軽な変化づけとしてデイキャンプを楽しむ人も増えている

動とは日常生活のデザインであると換言することもできよう。より日常に近い部分で変化を演出するために、自己の能力や可能性を高めていくこと、自己の異なる側面を見出ししていくことが必要になってくるわけである。

一種のブームとも言えるオートキャンプは、この傾向を端的に示す活動と言える。基本的には食べて寝るという当たり前の生活が中心のオートキャンプが、多くの人々に楽しまれようになってきた原因には、経済性、自然志向、もちろんファッション的な要素もあるが、都市における日頃の生活とは全くパターンの異なる生活をデザインしなければならない点が受けているという側面が大きいのではないか。

そしてこれらの活動が展開される空間は、自己実現型活動のための「舞台」として整備することが求められる。自己を開発、発見する活動では、主役はあくまで活動する自分自身であり、その環境は主役が伸び伸びと活動するための舞台に過ぎない。したがって環境自体が大きく刺激的である必要はない。この舞台としてのレジャー・レクリエーション環境づくりに関して、ここで詳細に論じる紙面の余裕はないが、筆者は日常生活からの気持ちの切り替えや、メッセージを記号として内包した空間性などが重要であると考えている。これらの点は近年の遊園地の一つの展開として生まれてきたテーマパークを考えると理解される。機械による体感的な刺激を与える装置として進展してきた遊園地が、より「空間」的、より意味的な場として新たな方向性を目指して、社

会に歓迎されつつあるのがテーマパークである。あるテーマに沿って意味性の強い「空間」が形成されることにより、そこに身を置く人々は、その舞台に自己を投影しつつ幾つかの役を演じるわけである。

③複合化（←単一）

また、都市部における典型的な楽しみ方として、都市的な「賑わい」の空間での消費行動がある。近年、様々な雑誌などで、繁華街を中心とするガイドマップや飲食店・装飾店などの紹介が特集されたり、連載されたりしている。経済的に豊かになり、都市基盤も整ってきたわが国において、繁華街をひやかしたり、ショッピングを楽しむことは、今後も主要な都市レジャー、都市レクリエーション活動の一つになっていくに違いない。

こうした流れの中で、都市部で活発に進められている再開発の中に、商業空間の整備が組み込まれるケースが多くなってきた。特に近年、ウォーターフロントにおける再開発がクローズアップされるが、それらの多くでは、水辺に近い低層部に商業施設を組み込み、飲食・歓談のための広場や文化施設などが合わせて整備されている。水際という自然をベースに、多様な機能を組み込んだ複合的空間が形成されており、人々の様々な営みと都市の自然とが洒落た賑わいの空間をつくり出し、極めて都市的な楽しみを提供している（写真3）。

こうした複合的商業空間が次々と整備される背景には、レジャーやレクリエーション活動自体の複合化の傾向が指摘できる。機能分化することで質を高めてきた個々のレクリエーション活動も、飲食や歓

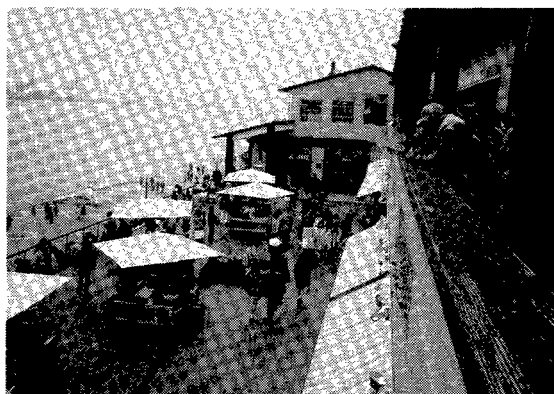


写真3：神戸ハーバーランド
ウォーターフロントの複合開発による都市的賑わいの空間づくり

談といったベーシックな活動を付加し、再び複合的に楽しむようになってきたと言えるのではないか。例えば、美術館へ行くにしても、単に絵画を見ることだけでなく、飲食や買い物、街歩きなどの付帯的な活動をも含んだトータルな時間を楽しむようになってきている。個々の「活動をする」こと自体ではなく、主体とする活動を中心として過ごす「時間」の豊かさを楽しむわけである。正に時間消費型のレジャー・レクリエーション活動へと移行していると言える。商業空間やレジャー・レクリエーション空間の複合化傾向は、こうした楽しみ方の変化に対応したものであり、活動の複合的展開を引き出す空間面での仕掛けとしても位置づけることができる。

先述のウォーターフロントという立地も、陸地と海とが接する地形の変曲点であり、非常に多様な表情を有した立地である。そこでは都市における伸びやかな眺望を確保できると同時に、水陸の異なる土地利用から生ずる様々な営みを見ることができる。このことは近世において、台地端や水際など地形の変曲点には、庶民の遊樂地であった「名所」が数多く立地していたことから理解される。したがって、産業面での立地に対する要求が変化してきた今日、ウォーターフロントにおいてレクリエーションを一つの柱とした再開発が盛んに行われることも、故の無いことではない。このようにレクリエーション・ポテンシャルの高い立地と、海（水）の「自然」および「都市」の賑わいの両者を融合した空間整備とが合わさって、多様な表情を有した空間を形成し、引いてはそのことがレジャー・レクリエーション活動をより複合的なものにする契機となっていると考えられる。今後の、レジャー・レクリエーション空間には、ますます複合的な仕掛けが求められるようになると言えよう。

以上、取り上げてきたレジャー・レクリエーション活動の変化は、近年、目立つようになってきた傾向を取り上げたものであり、全てがこの方向に変化しているわけではない。施設的なレクリエーション空間にも新たな工夫が加えられ、個々の活動もより刺激的なものとなっているし、全てのレクリエーション活動が自己開発型では肩がこってしまう。前時期の楽しみ方を残しつつ新たな楽しみ方が加えられており、最も無難に変化を表現するとすれば、全体と

して選択肢の多様化という方向に動いていると言えよう。しかしながら、新たな時代の価値感を背景に加えられた楽しみ方へと徐々に比重を移していくということは言えるのではないか。

2. 都市空間全体の「遊」化傾向

前項で述べたように、日々の生活におけるレジャー・レクリエーション活動の比重や重要性の高まりに伴い、都市計画、土地利用計画の側面においても、レジャー・レクリエーション活動のための空間、そして遊びや豊かな時間消費の要素を付加した都市空間が強く求められるようになってきた。従来の都市計画は、「職」や「住」の問題に偏りがちであったが、「遊」の問題を大きく位置づけざるをえなくなってきたと言えよう。余暇の問題を正面から捉え、レジャー・レクリエーションの観点からの都市構成のあり方や、より魅力的な個々のレジャー・レクリエーション空間（施設）の形態、都市経営や都市形成上でのレジャー・レクリエーションの戦略的位置づけなどについて議論を深めていく必要がある。「職」「住」「遊」の都市づくりの考え方へとシフトさせてゆくべき時期にきていると言てよい。

例えば、神戸市は「アーバンリゾート都市」を掲げているし、町田市は「自由時間都市」を標榜して、今後の都市づくりの目標としている。この他にも、レジャーやレクリエーションの問題を大きな課題として、全面的に取り上げる自治体が増加してきている。都市公園に大きな役割を担わせることで済ませてきたレジャー・レクリエーションの問題を、遊園地や文化施設、商業施設などとの連携や、「職」などの機能的な空間への「遊」要素の付加など、都市や町全体での空間配置や目標像といった形で計画に組み込まれるようになってきた。都市全体が「遊化」の傾向にあると言えよう。

そして都市計画やまちづくりにおけるレジャーやレクリエーションの問題には二つの側面が含まれている。一つは増大する自由時間を豊かに過ごすための空間や場を量的にも質的にも確保するという観点であり、もう一点は職や住などをも含む都市活動全体の中に遊びの要素や文化的活性化を図るための情報が付加された空間を確保するという観点である。「遊」の言葉には「あそび」と「ゆとり」の2面のニュアンスがあり、それぞれが上記の2側面を表していると言える。レジャー

・レクリエーションの問題は以前から両者の観点を包含しつつ様々に論じられ、断片的には試みられてきた。しかし、都市全体の計画の中で明確に位置づけられ、系統的に展開されてきたわけではない。両者を明確に分離することは難しく、この点が都市計画における「職・住・遊」のパラダイムの必要性が指摘される由縁である。

前者のレジャーやレクリエーション活動のための目的的空間の整備・配置に関しては、神戸の「アーバンリゾート都市」においても検討されているように、公園をはじめ、遊園地やホテル、商業施設、スポーツ施設など、レジャーやレクリエーション的要素を有した都市の諸施設について、①複合化、大規模化などにより、より高次のレジャー・レクリエーション空間を形成していくこと、②緑道や散策路など線的な要素により諸施設相互の連携を図り、都市全域でのネットワークを形成すること、が重要な課題であると考え（表-1）。

また、後者の問題に関しても、近年、様々な取り組みが試みられて来ている。オフィス空間においては、機能的な「職」の空間とグリーンインテリアや飲食空間、広場の空間との取り合わせが模索されているし（写真4）、工場に関しても、働く人々のゆとりの空間として、また、地域の人々や消費者にアピールするための空間として、レジャーやレクリエーションのため



写真4：芝浦シーバンスビル
オフィス空間にも憩いや遊びの空間が組み込まれるようになってきた

の空間が積極的に位置づけられている。特に工場に関しては、通産省の指導の下に新たな工場環境像（ニューファクトリー）が検討され、様々な試みが行われている。工場の緑地空間やスポーツ施設などを充実させ、「職」の空間にゆとりや楽しさを付加すると同時に、それらを周辺地域に開放して、地域との連携を高めようというものである。この他、飲食関連の製造業などでは、工場見学コースを組み込んだ大規模なレストランやテーマパークを整備、計画する例も出てきている。こうした事例は、生産施設であることを魅力の一つとしたレジャー・レクリエーション施設と言うべきかもしれない。近代の屋台骨として産業化社会を支えてきた工場の空間も、時代の変革期を迎え、大きな変化を余儀なくされていると言えよう。

その他、都市全体が遊化していく中で、街づくり自体を楽しもうとする動きすら出てきている。近年、「まちづくりゲーム（デザイン・ゲーム）」が話題を集めている。これは従来から行われているまちづくりなど空間の計画・設計に関わるワークショップを、ゲーム感覚を取り入れることにより、より洗練された方式にまで高めたものである。また「コミュニティ・レクリエーション」のように、コミュニティ形式を促進する方策として、レクリエーション活動を用い、楽しみながらまちづくりに貢献しようとする活動も活発に行われるようになってきた。都市全体あるいは都市計画全般にレジャーやレクリエーションの問題が不可欠になってきていると言える。

表-1 アーバンリゾートの分類

レジャー系	遊園地	→ テマパーク
宿泊系	ホテル	→ リゾートホテル
買物系	百貨店	→ 単一専門店、複合ショッピングセンター
スポーツ系	公共施設	→ 大規模レジャー化
文化系	動物園・水族館・美術館	→ 大規模余暇施設化
船舶系	ヨット	→ クルーザ、客船
観光系	文化財・自然景観	→ レジャー系施設の付設
自然系	海・山	→ 施設複合型
楽娯系	歓楽施設	→ 多機能複合化

（資）神戸都市問題研究所・アーバンリゾート研究会
『「アーバンリゾート都市・神戸」の整備政策課題に関する研究』都市政策、第64号、1991

3. 公園整備のあり方の再検討

最後に明治以降、都市（計画）における日常的なレクリエーション活動の場として、大きな役割を担ってきた都市公園に触れておきたい。その都市公園も制度や形態に関しての問題点、限界が指摘されるようになってきた。都市公園は近代都市を形成（構成）する施設であり、ある意味で、きわめて近代を象徴する空間の一つと言える。明治、大正、昭和と徐々にその姿を変えつつ現代に至っているが、「近代」が終焉を迎えつつある今日、大きな変革期を迎えていると言えよう。そして、この変革の動きには、都市公園自体の変化と、都市公園という空間（形式）にとらわれないレクリエーションのための空間の整備・検討と、二通りの方向がある。

①都市公園自体の変化

現代の都市公園は、日常生活において十分身近であるとは言いがたくなってきた。子供が小さい頃こそ近所の小公園を利用する機会があるものの、家族の年齢構成が高くなってくると、公園から足が遠くのが一般的である。つまり都市公園は現代人の日常生活様式からかけ離れた空間となってしまうっており、都市におけるレクリエーション活動の大きな部

分を担うことは難しくなっている。こうした状況を背景に都市公園制度も余儀なくされてきているし、新しい時代の生活様式や価値観に対応した都市公園の在り方が様々に試みられるようになってきた。住民の余暇生活の質の向上に資することこそが最も重要な課題、目標であり、住民が本当に求める公園とは何かが模索されている。

施設化を極力抑え「原っぱ」を提供することで、住民の自由でかつ創造的なレクリエーション利用を期待することや、住民の利用や整備、運営への参加に配慮した新しい都市公園の形態やシステム等も検討されている。また飲食施設や宿泊施設を付带的に整備し利用の複合化を図ること、都市における自然の様々な表情に対する認識を高める仕掛けを組み込む工夫（写真5）等も積極的に行われている。その他、レクリエーション・リーダー等との協力の問題や、ソフト・プログラムの展開し易い空間のあり方、等に関しても議論されている。「パークス・アンド・レクリエーション」の言葉で象徴されるように、本来、公園の空間的側面と活動（利用）の側面とは一体的であるはずである。しかしながら各々の側面が洗練され発展していく過程で、両者は別々に展開してきた。それがここへ来て、公園を本当に楽しみ、フルに活用するためには、両者が再び一体化することが求められていると言える。現代の人々が求める公園利用を十分に検討し、その要望に応えることのできる公園空間への移行が求められている。

②都市公園以外の公園的空間

また一方、都市公園という制度や空間にこだわらず、河川、谷戸、都市農地など公園的な空間における「自然」との触れ合いや、コミュニティの交流に関しても、積極的に検討がすすめられている。都市近郊エリアで整備されてきている市民の森、自然観察の森、ふれあいの里等々がこれを代表する動きである。レジャーやレクリエーション活動は大きく多様化してきており、都市公園という制度や立地の範囲で応え得るものは限定されている。そこで前項で述べたとおり、遊園地や文化施設、商業施設などと連携したレジャー・レクリエーション空間のネットワークを形成することや、都市公園を拠点として、河川や並木、崖線、田畑などを結んだ自然とのふれ合いのネットワークを形成するなど、都市公園以外

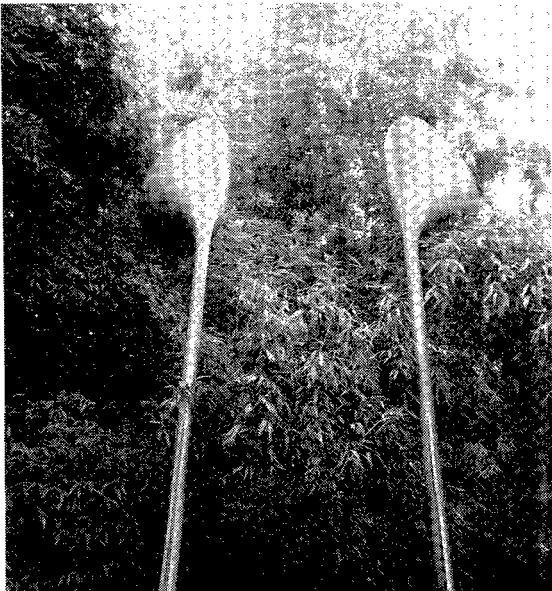


写真5：杉並ミミのオアシス
聴覚で自然を感じる仕掛けが施された公園

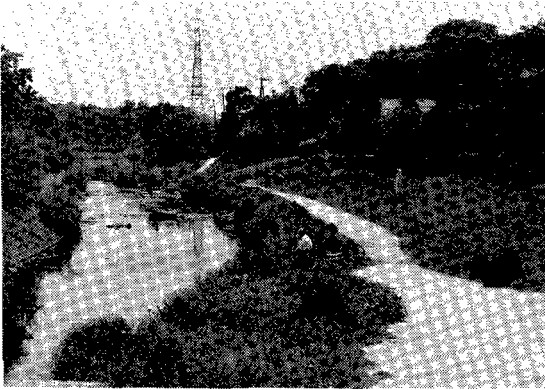


写真6：横浜市和泉川
河川や丘陵地を活用した公園的空間が増えている

の空間と連携（役割分担）を図ることで、都市全体として楽しく豊かなまちづくりが進められている。

特に、自然志向が高まる中、巧まない空間である都市近郊部の丘陵地や田畑などの、自然と楽しむ空間としての役割が高まってきている（写真6）。遊園地の絶叫マシンに代表されるように、遊びやレクリエーションは近代技術が次々と生み出す様々な装置に支えられて進展してきた。しかしながら、ここへ来て、よりプリミティブな方向への回帰が模索されている。その最たるものが自然とのふれ合い活動であろう。わが国における四季折々の多彩な自然とのふれあいは、長い歴史の中でレジャーやレク

リエーションをはじめ生活の様々な側面で豊かさを演出してきた。都市施設として装置化され、機能が限定された都市公園では十分に満たされないという認識が、都市内および都市近郊の自然地への期待を高めていると考えられる。単に「みどり」として保全することだけでなく、日常生活を演出する要素としての「ふれ合い」の観点から、公園や緑地、河川などをはじめとする都市自然の配置について検討・再編していく必要がある。

*

以上に述べてきたように、近年、レジャー・レクリエーション活動自体が変質してきており、本当に楽しく豊かな生活や空間とはいかなるものかが模索され、都市全体が快適空間として形成される方向で動いている。こうした流れの中で考えていかねばならない今後の重要課題として、「遊び」をいかにサポートするべきかという点があげられる。〈「遊び」は、本来、創造的であるはずであり、原っぱや森など多様性に富んだ生の空間を提供しさえすればよい〉という考え方と、〈「遊び」を知らない現代の子供達に対しては、遊びの「きっかけ」を提供するなど、誘導の仕組みが必要である〉という考え方とがある。現代の時代状況において、どこまで「遊び」という問題に（外部から、意図的に）関与するのか、今後の大きな課題と言えよう。

第 21 回 学会大会報告

第21回日本レクリエーション学会大会は、平成3年11月9日（土）、10日（日）の両日にわたり、名古屋市栄区の朝日会館にて開催されました。大会テーマとして「人生80年時代のレジャー・レクリエーション」を掲げ、初日9日には「現代レジャー・レクリエーションの直面する課題」について議論したシンポジウム、そして翌10日には33題の研究発表と、積極的な参加者に支えられて全てのスケジュールを終了いたしました。シンポジウム、研究発表の演題および演者は以下のとおりです。

◎ 大会テーマ

「人生80年時代のレジャー・レクリエーション」

◎ シンポジウム

「現代レジャー・レクリエーションの直面する課題」

1. 村おこし、町おこし

山崎 充 氏：静岡県立大学教授

2. リゾート開発

辻 醇 氏：(株)名鉄総合企画取締役

下村 彰 男 氏：東京大学農学部助手

3. 福祉・教育

大田 弘 子 氏：生命保険文化センター・研究員

研 究 発 表

= A 会 場 =

- A-1 「我が国古典文学に見る“余暇・生活文化”能力の評価」
～『源氏物語』を中心に～
○米村 恵子（財・余暇開発センター）
- A-2 「社会体育専攻学生の友人関係における話題と契機についての調査研究」
～とくにその生きがい感とのかかわりから～
○葛田 倫子（余暇問題研究所）
- A-3 「現代女子大生のスポーツ意識の動向」
～大学間の比較～
○松浦 三代子（東京女子体育大学）
- A-4 「女性の余暇活動に影響を及ぼす要因に関する研究（1）」
～妻の余暇活動に対する夫婦の意識調査から～
○野村 一路（日本体育大学）
- A-5 「女性の余暇活動に影響を及ぼす要因に関する研究（2）」
～妻の余暇活動参加パターンの分析から～
○三宅 基子（財・日本レクリエーション協会）
- A-6 「余暇行動の実態に関する日・韓比較研究」
～経済的発展と内在・外在的要因との関わりから～
○尹 光鉉（中京大学大学院）
- A-7 「レクリエーション運動の展開に関する一考察」
～個に視点をあてたプログラムの試み～
○宮下 桂治（順天堂大学）
- A-8 「レクリエーション運動の展開に関する一考察」
～個に視点をあてた余暇情報提供システムの開発について～
○戸田 安信（船橋市自遊人協会）
- A-9 「レクリエーション運動の展開に関する一考察」
～市民の意識変化に対応した実践例から～
○木村 博人（東京水産大学非常勤講師）
- A-10 「公共体育館の利用とその誘因に関する研究（Ⅰ）」
～利用者の居住分布との関係～
○田原 淳子（中京大学）
- A-11 「公共体育館の利用とその誘因に関する研究（Ⅱ）」
～利用者の活動内容と施設満足度との関係～
○佐藤 馨（中京大学大学院）
- A-12 「スポーツ施設のプログラム評価に関する研究」
～特にプログラム・ライフサイクル分析について～
○原田 尚幸（大阪体育大学特別研究生）

<第21回学会大会報告>

- A-13 「スポーツイベントへの評価に関する比較研究」
～ホノルルマラソン vs 指宿菜の花マラソン～
○野川 春夫（鹿屋体育大学）
- A-14 「トライアスロン参加者の満足要因の分析」
○太田 繁（聖徳大学短期大学部）
- A-15 「日常的ライフスタイル因子とバケーション・ライフスタイル」
○北村 尚浩（鹿屋体育大学大学院）
- A-16 「幼少年期のレジャー行動と青年期のチャンピオンスポーツ志向」
○田辺 英夫（日本大学）

= B 会 場 =

- B-1 「商業スポーツクラブ指導者の職務満足に関する研究」
～二要因理論を適用して～
○岳藤 史泰（大阪YMCA社会体育専門学校）
- B-2 「レクリエーション上級指導者に関する研究（Ⅰ）」
～指導者の活動実態について～
○永松 昌樹（中京大学大学院）
- B-3 「レクリエーション上級指導者に関する研究（Ⅱ）」
～指導及び資格に対する意識を中心に～
○仲野 隆士（中京大学）
- B-4 「社会福祉分野における“レクリエーション指導”概念の変遷と展望」
～主として高齢者福祉分野を中心として～
○千葉 和夫（日本社会事業大学）
- B-5 「障害児キャンプ指導者のボランティア活動の継続に関する研究」
～ボランティア活動に対する価値意識と役割意識について～
○綿 祐二（東京都立大学）
- B-6 「重度障害者を対象としたかかわり方に関する一考察」
～重症心身障害者の余暇生活支援を促進する～
○茅野 宏明（武庫川女子大学）
- B-7 「ブラインドスキー参加者の意識」
～アンケート調査の結果から～
○渡辺 文治（神奈川県総合リハビリテーションセンター）
- B-8 「熟年者の余暇活動に関する研究」
○藤本 淳也（大阪体育大学スポーツ産業特別講座）
- B-9 「高齢者のスポーツに関する調査研究」
～グラウンド・ゴルフ愛好者を対象として～
○佐橋 由美（樟蔭女子短期大学）

<第21回学会大会報告>

B-10 「高齢者のスポーツイベント参加における意識と行動」

○山口 泰雄（神戸大学）

B-11 「キャンプに対する高齢参加者の意識（2）」

～事前事後における不安の変化を中心として～

○中島 一郎（国際武道大学）

B-12 「キャンプと健康（第2報）」

～キャンプにおける高齢者の加速度脈波および血圧の変化～

○川村 協平（山梨大学教育学部）

B-13 「ダンス・パーティ中の心拍反応について」

○竹内 正雄（星薬科大学）

B-14 「レクリエーションダンスにおける attractive な動きの研究

～上肢について～

○井上 九美（樟蔭女子短期大学）

B-15 「環境教育の視点を持つ野外レクリエーションプログラムの開発に関する研究Ⅱ」

～環境教育のプログラム・ネイチャーゲームの分析～

○大島 順子（日本体育大学）

B-16 「都市近郊の歩く道“京都トレール”の思考と設定方法」

○塚本 圭一（大阪薫英女子短期大学）

B-17 「関東地方におけるゴルフコースの立地特性について」

○油井 正昭（千葉大学園芸学部）

第 22 回 学会大会報告

第22回日本レジャー・レクリエーション学会大会は、平成4年11月7日（土）、8日（日）の両日にわたり、立教大学を会場にして開催されました。

「レジャー・レクリエーションと環境」を大会テーマとして、初日9日には文教大学教授青木利夫先生による基調講演に始まり、2題に分けたシンポジウム、そして翌10日には24題の研究発表と、積極的な参加者に支えられて全てのスケジュールを終了いたしました。

シンポジウム、研究発表の演題および演者は以下のとおりです。

□ 大会テーマ

「レジャー・レクリエーションと環境」

□ 統括・記念講演

「新・日本人の余暇」

青木利夫氏：文教大学教授

□ シンポジウム

【第1シンポジウム】

テーマ「レジャー・レクリエーションにとって望ましい社会環境を探る」

パネリスト

川上和久氏：明治学院大学助教授

嵯峨寿氏：余暇開発センター研究員

佐々木享氏：トヨタ自動車(株)事業開発部部長

林裕三氏：日本体育施設運営(株)会長

司会

松田義幸氏：筑波大学・多摩大学客員教授

【第2シンポジウム】

テーマ「地球・自然環境との調和あるレジャー・レクリエーションのあり方を探る」

パネリスト

糸賀黎氏：筑波大学大学院環境科学研究科教授

西田不二夫氏：(株)ブレック研究所専務取締役

井上忠佳氏：建設省国営昭和記念公園園工事事務所長

油井正昭氏：千葉大学園芸学部助教授

コメンテーター

永嶋正信氏：東京農業大学教授

下村彰男氏：東京大学農学部助手

総括

進士五十八氏：東京農業大学教授

司会

杉尾邦江氏：(株)ブレック研究所専務取締役

研 究 発 表

= A 会 場 =

- A-1 「“レクリエーション指導”からみた高齢者福祉サービスの考察」
(日本社会事業大学) 千葉 和夫
- A-2 「中高年労働者における定年退職後の余暇活動に関する研究」
(大阪体育大学大学院) 松永 敬子
- A-3 「高齢者のキャリアと余暇観・労働観に関する研究」
(東京都立大学) 綿 祐二
- A-4 「視覚障害者のレクリエーションとボランティアの役割」
(神奈川県総合リハビリテーションセンター) 渡辺 文治
- A-5 「ネイチャーゲームの普及と指導者養成に関する一考察」
(ネイチャーゲーム研究所) 降旗 信一
- A-6 「S社の野外生活カウンセラー養成報告」
(大阪薫英女子短期大学) 塚本 瑠一
- A-7 「子どもスキースクール参加者の期待と満足について」
(武蔵丘短期大学) 浦田 憲二
- A-8 「学校週5日制の余暇論的考察」
(鹿児島大学) 山本 清洋
- A-9 「女性市民のスポーツ活動の実施頻度別活動状況とニーズに関する研究」
(中京大学大学院) 佐藤 馨
- A-10 「ライフコースの視点から見たスポーツ活動参加パターンに関する研究」
(大阪体育大学) 藤本 淳也
- A-11 「体力と生き甲斐の関連性検証の試み」
(余暇問題研究所) 橋本 和秀
- A-12 「レジャー行動からみた身体活動量に関する研究」
—高校生の場合—
(淑徳短期大学) 西田 俊夫

= B 会 場 =

- B-1 「女子大学におけるレジャー教育の問題と今後への期待」
—短大卒業生からみた—
(武蔵野短期大学) 荒井 啓子
- B-2 「草野球参加に及ぼす高校野球の影響」
(中京大学大学院) 横井 康博
- B-3 「台湾における早期レクリエーションに関する研究」
—台南市での晨間運動を事例に—
(中京大学大学院) 蔡 守浦
- B-4 「スポーツとしてのゴルフに関する一考察」
—ニュージーランドのゴルフを事例として—
(日本福祉大学) 山本 英毅

<第22回学会大会報告>

- B-5 「ニュースポーツ愛好者のスポーツ意識と活動参加意欲について」
(樟蔭女子短期大学) 佐橋 由美
- B-6 「スポーツクラブ・ユーザーの消費者行動研究」
— 性差と婚姻別にみた消費者選好について —
(中京大学大学院) 二宮 浩彰
- B-7 「“まちづくり”としてのスポーツ戦略の検討」
— “船橋市スポーツ健康都市宣言”による活動を事例として—
(船橋市自遊人協会) 戸田 安信
- B-8 「地域と学校のネットワーク化をめざしたスポーツ活動の実践的戦略」
— フライング・ディスク・ゴルフの展開を事例として—
(順天堂大学) 宮下 桂治
- B-9 「長期移動型キャンプの効果に関する一考察」
— “房総フロンティアアドベンチャー '92イン山武”の事例から—
(順天堂大学嘱託) 木村 博人
- B-10 「水戸階楽園の開園目的について」
(東京農業大学) 永嶋 正信
- B-11 「新潟県燕温泉の発展過程に関する研究」
(千葉大学) 油井 正昭
- B-12 「遊園地に関する研究」
— 特に遊園地の選択条件について—
(大阪体育大学大学院) 上林 利広

平成4年度、5年度、月例研究会報告

【平成4年度月例研究会報告】

テーマ：「PLAYからとらえた表現世界」

日時：1992年4月4日（土）3時～5時

場所：日本大学文理学部

PLAY論、文化人類学、民俗学、記号論を背景に置きながら、現代の日本人の関心をあつめているスポーツ、ダンス、風景建築、フォークロア、音楽などの意味、深層を探り、これからのレジャーのあり方を模索した。話題を提供して下さった4名の先生方を中心に和やかな雰囲気の中で、熱心な討論がおこなわれた。

話題提供1. 「風景建築の立場から」杉尾邦江氏

①プレイ・レジャー・レクリエーションの新たな価値概念を求めて

人間の存在というビジョンが求められる現在、プレイ・レジャー・レクリエーションの新たな概念の構築と共に、レジャー・レクリエーションの概念変化が求められることは明らかである。

則ち、我々人間は未来に対しての態度を変化させねばならないという命題から今逃れることは出来ないと考ええる。

このことは人類の生存のためには持続可能な生態的ビジョンをもつことが必要なのである。

人類が生存のために地球規模での環境保全と自然保護を行う理由としては、経済的又は、生態的理由を遙かに越えて道徳的、美的理由、つまり人間の尊厳としての基本的理由が存在する。カリフォルニアの動物学者ヤン・マクミランは、コンドルを救う闘いについて“コンドルを救う真の重要性は救うという気持ちにさせる人間的属性を働かせ、発達させることが必要である。こうした属性こそが人間の生存のために不可欠である”としている。

このように、人間の基本的な属性を回復し、認識することが求められるとき、これからのレジャー・レクリエーションといったあそびの概念に地球、環境、生態的及び持続性といった価値概念を導入した新しい概

念を究明することが望まれる。

これまでの遊び、レジャー・レクリエーションの古典的な概念研究は、遊びの現象を類型化しているにとどまっている。

我々が如何に生きるかということを考えておかなければならないことは、則ち、我々は如何に遊ぶか？ということでもあり如何に人間が環境と共存して生きるかということでもある。

現代人は肉体と精神の機能の多くにとって不可欠な自然の刺激を奪われており、又人間の基本的な自我の最も深層からも疎外されていると考えられる。

今後労働時間の短縮、寿命の長命化は、夥しい時間が無為な娯楽のために消費される可能性も高い。

一方、遊びは仕事化する危険もある。人間は遊んでいるときに文化が定義する意味で人間的であるという考え方は、遊びの質、そのものが重要であるということを示している。

「遊びを妨げたり、操作することは遊びの『自由』という本質の特権を破壊することになるという考えは、遊びとは、本質的に計画されたり制御されたりするものでない」とすること、これは古典的な考え方になるであろう。

現代の遊びには計画や制御が必要である。このことがない限り、我々は人類の墮落した文化、生き方、遊びを人類生存維持という究極の目的とする高みに引き上げることは出来ない。

悩める余暇階級の人達に何らかの手を差し伸べる必要がある。それは、動機づけであり、技術の補助的なサポート、つまり教育、つまり遊びのコントロールが求められるのである。遊びとは本来、無統制の非生産的行動ととらえられていたが、ある統制が必要となるのである。

“近代的遊びの定義として”

“遊びとは覚醒水準を最適状態に向けて高めようとする欲求によって動機づけられる行動である”とされているが、更に環境との共存、調和、則ち最適環境の維持と保全、創造という制限的な概念導入が必要と考える。

これまでの“あそび”の研究は、多くは西洋のあそびが取り扱われてきた。ここで注目されるのは日本のあそびの研究の必要性であり、日本的発想の導入が不可欠であることに気づくのである。西洋的発想と日本的発想の明らかな差異を考察すると、「自然を征服する発想（西洋的発想）」と「自然と共存し、自然が神の存在する空間であり、人間の生活を支える空間であるとする」こと、「聖なる空間は森であり、森に行く民とする（日本的発想）」と「森から離れようとする文化」が西洋的発想のように、明らかにここに人類が永続して行くために必要な概念は日本の概念である。従って私はここにこれからのレジャー・レクリエーションの概念変化が必要であり、それは日本的な発想に基づくことを提起したい。

②レクリエーションの見地からみた建築・風景について記号学的側面からの考察

人間の建築・風景に対する経験は曖昧な感情から明確な概念作用まで広がる複雑な性質をもっている。建築や風景は人に影響を与える力をもった環境とみることが出来る。つまり、建築、風景そのものの自体意味を持つということになる。

あらゆるもののデザインには理由がある。風景、自然界は建築よりももっと大層なイメージを与えるが、記号としての建築は人間の感覚と感情に直接の影響を与える。建築や風景に画一化した認識を固定的に規定することは出来ない。同じ記号の受けとめ方は異なるものであり、非常に多様である。つまり風景で例をとれば、ある風景、景観に対する意識は属性、文化、経験や学習によって異なることは明白である。

特定の意味は、又、時代や文化と共に変化する。しかしそのものの意味は持続する。

例えば、川を例にとれば、川は水が流れる水路であることには変わらない。しかし、川は水力発電用の水資源であり、工業用水源ともなり、又、釣り人にとっては魚をとる漁場であり、カヌー遊びをする人にとっては、レクリエーションの場であり、登山家にとっては登はんを楽しむ岩壁や滝なのであり、又、川の景色を探勝する景観資源でもある。

このように景観（景色）には常に多様な意味が染み込んでいる。又、先に述べたように、景観に対する選択の見方は文化的背景によって異なると考えられる。

ルソーが“アルプスの風景は精神的な高揚をもたらす”と述べる前は、西洋において山は恐ろしい悪魔の住むところであった。

現在、景観を公共的景観としてとらえるようになってきている。例えば先に示した河川の景観の場合、ここに何らかの開発、例えば発電用ダムが建設されることによって、流量が減少するとき、川の景観を形成する川の水量は何を基準に許容量を決定するか？川の景観を最低維持する水量か？魚が生存できる水量か？河が自浄作用可能な水量か？カヌーが底につかない程度の水量か？

このように、開発と調整という操作によって新しく生まれる景観、公共の利益、公共の消費を目的として、創られる景観を公共景観ということがいえる。

これは、様々な社会的、経済的階層の人々の要求に応えなければならない。

当然、気分を高揚させたり、挑発的な魅力は殆ど消失し、適宜に機能し、多少は心地好く、しかしそれ自身の本来のアイデンティティを持った景観ではなく、奥深い価値観やその理想像を欠落した景観となるであろう。

しかし一方、このように様々な理由で破壊される景観、つまり不条理な景観について、我々は規制、コントロール、操作、加工することが可能である。

風景、景観の操作は無意図的な自然現象から意図的な指示景観に変化させることが出来る。従って、景観は自然的記号から人為的記号へと変化することが出来る。

又、景観はそれ自体、レクリエーションや遊びという価値（観賞、探勝を含めて）以外の意味をもつものにとっては人為的記号としてとらえられる。

例えば、河川の景観は、電力関係の人にとっては、美の対象というよりは、物的資源としての意味をもつ。従って、記号作用を操作することが景観の操作といえる。レクリエーションやレジャー活動の空間としての風景はまさしく、心的記号、自然的記号、そして、美的記号とみることが出来る。

風景、景観に対する人間の意識は複雑である。レクリエーション・レジャー空間としての風景、景観について記号論的視点から研究することは興味ある課題であるが、非常に難しく、かつ未開拓領域である。この話題提供が今後の研究の糸口となれば幸いである。

話題提供 2. 「遊びのフォークロア」

クリスティナ・カミニスカ氏

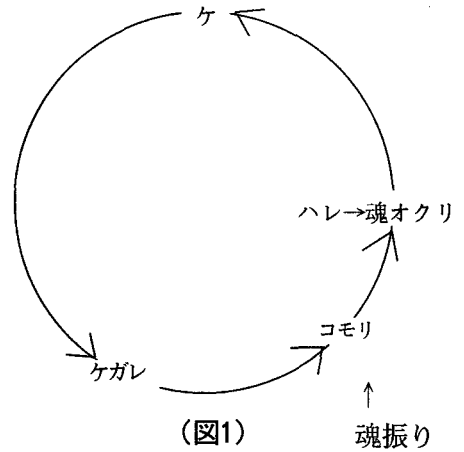
私たち人間は、対立関係の中で生きている。自由と束縛、また自己と社会の関わりがあり、社会的義務に応じるために個人が束縛されて職業活動を行わなければならない。それに対して、遊び、あるいはソフィストケイテッドなフリー・タイムの過ごし方としてレジャーがあげられる。個人はその自由（学習）の中で、自己開発に務めている。

このような「余暇」概念は、人類の古代まで遡り、どここの文化にも同様にみられる。

西洋社会では、古代ギリシアの哲学者（Plato, Aristotle）などは、遊びpaidiaの否定として労働ponos、またレジャーscholeの否定として仕事asholiaを考えていた。遊びは、労働からの逃避、休憩であり、労働を再開できるようにするための逃避と考えていた。すなわち、遊びの目的、機能、結果は労働にあり、それによってpaidia遊びは世俗的なものとされた。それと違って、レジャーはレジャーそれ自体のためであり、その目的、機能、結果は学習、自己開発、教養、さらに神との調和にあるという。

そのようなレジャーを若い内に身につければ、定年後の人生において、からだがちよっと不自由だから何も出来ないということはない。文化、フィクションの中で好きなように楽しむことが出来るのである。そこから徐々に神々の世界に近づき、神々と共に幸せを分かち合えるのである。そのような哲学である。

西洋文化と日本文化の「余暇」について比較検討す



(図1)

ると、同様の概念がみられる。日本文化において、労働を意味する日常（ケ）の反対に祭り（ハレ）があり、最初から仕事をしない日は神と共に遊ぶことが前提になっている。その俗から聖への転換過程をさらに詳しく述べたい。

日本文化、いま述べる日本のプレイ論には、ケの概念がある。そのケは、日常、労働を意味すると同時に、日常時間の労働に必要なエネルギー（気・魂）と考えられている。そのケが疲れた状態はケガレ（気枯れ）と言い、復活する前に一度完全に空の状態まで及ぶ。それはコモリ（籠り）、またモノイミ（物忌み）と言い、そこから再生＝復活の始まりもスタートする。次の段階では、気（魂）を呼び込むエネルギーを充実するタマフリ（魂振り）があって、最後に過剰なエネルギー（気）の部分がハレ（祭り→神遊び）の時に放出される（魂オクリ）。（図1参照）

	子供		大人		老人		
日本	日常性 労働 ケ	非日常性 祭り・神遊び ハレ	ケ	ハレ	ケ	ハレ	
西洋	日常性 労働 ponos	schole	paidia	ponos + schole	ponos	paidia + schole	神々と一緒に end of life teleiaという幸せ
	↓ 幸せcalled eudamonia						

(図2)

このように日本人の一生は、ハレとケからなり、日本の遊び＝神遊び＝祭りは、人生の節目に顕在化している幸せと思われている。

それに対して西洋、古代ギリシアでは、遊びが世俗の世界に属しており、Holiday（聖なる日・休み日）は途中であり（eudamoniaという幸せ）、最終的な神々との同一（teleiaという最高の幸せ）が終点である。（図2参照）

キリスト教的世界観になっても日常的な負担から分離した後、人間は本当の幸福の世界Paradise（天国）へ行き、神々・他の魂とゆとりを楽しんでいると思っている。遊び+レジャーからくる幸福の考えは、古代から変わっていないようである。私たち現代人は、世俗的な遊びと伝統文化が語る神遊び、その祭りに参加し、また十分な教養を身につけて個々人の「シアワセ」に進んでいこう。

話題提供3. 「表現する喜び」深山千穂子氏

音楽の起源には諸説があるが、話し言葉からというのが現代の主流である。

狩猟採集という原始的形態を残すスリランカの自然民族「森林ヴェッド」は楽器を知らず、使用もしない。男はすべて自分の歌を持ち、その歌に合わせて自分の踊りを踊る。歌は自分の存在であり他者に歌われることもなく皆で同じ歌を歌うこともない。この例のように、狩猟採集の自然民族に自分の歌を持つ現象を残していることから、「歌」は本来1人のための音楽であったと推測されている。また人類の発展段階の初期には自分の歌が音楽であったとも推測される。

個人で歌う形態が集団で声を合わせて歌うようになるのは、共同体を基盤とした社会集団の成立以後のことであり、それ以前は一緒に歌ってもそれぞれ別々の歌を歌ったという。

リズムの感覚は本来個人的なもので、しかも民族や文化により一定の共通性を持つ。音楽のリズムと深く関わり、民族のリズムが典型的に現れるのは踊りである。牧畜文化を背景とする西アジア、中央アジア、ヨーロッパの諸民族では、地面から躍動する動きが踊りの基本であり、これに回転運動が加わる。これに対し稲作・水田の農耕文化を背景とする日本、東南アジアでは、地面から足を離さず地面を踏みつける水平な動作

が基本である。一方海洋文化を背景とするポリネシア、メラネシアでは、揺れる動作、スウィングする動作が基本となる。

このように歌、リズムは、民族に固有の言語、生活様式、文化、宗教儀式の形式などに由来する音に対する感覚が、固有の音楽様式と演奏形式を形成しており、その中に民族の感覚や感受性が生きているといえよう。

世界には多様な民族音楽があるにも関わらず、日本では通常「音楽」は西洋音楽を指し、しかも17、18、19世紀の独、伊、仏を中心として発達してきたものに限られる場合が多い。これは、明治以来公教育における音楽教育が西洋音楽を中心に行われてきたことに因る。西洋音楽導入以来100年余り、多数の国際的に活躍する音楽家を排出してきた一方でさまざまな問題が指摘されている。流行歌や演歌が好まれ、カラオケが流行するという現象が生じていることにも関わらず、殆どの国民が西洋音楽ほど日本音学、アジアの音楽を知らないこと、興味を持たないこともそのひとつである。また演奏レベルに関わらず、楽譜（記号）を音にすることに熱心な余り技術を追い求め過ぎ、楽譜の奥にあるもの、精神的なものが軽視される傾向にあり、演奏者がその作品を通して何を語りたのか、どう語りたのか曖昧にされている。自由に表現することを阻害するような教育がなされていることもその一因であろう。音楽を楽しみ、表現する喜びを経験する機会も少ない。

ひとりひとりの心を育て、感受性を養わなくては表現も豊かにならない。これは「いかに生きるか」ということでもある。

話題提供4. 「PLAYからとらえた表現世界—ダンス教育の立場から—」林真幾子氏

ダンスは、発生と原理を踏まえフォークからアートまで、自文化・異文化相互交流の歴史を重ねている。多岐にわたるその種類は、伝統の型を継承するものから型を持たないものまで様々であるが、地域・時代という基盤の中で、『酔いの楽しみ』や『伝達』『自己表現』等の欲求を満たし、一方に浄化・コミュニケーションという特色をもちながら今日に至っている。

子供たちは、赤ん坊の頃には生きがための身体状況についてのみ自己主張するが、発達と共に、五感を

通して様々に体験したことを再現し、心の中で操作・変容し、さらには社会性をもった遊びなどの中で、確実にイメージ・想像の世界が生まれ、身体がひらかれていく。我々は、こんな子供たちの無防備で無邪気な身体・動作から素直な言葉（表現）を感じるが、ダンスの始源を間近に手繰る思いがする。からだで語るダンスの世界は、まさに人間そのものといえる。ダンスは、からだで表現することの感動を人々と共有できる運動文化であり、いろいろな切り口から考えることが出来るという点で、対象・力量・目的等に応じ生涯を通じて親しめるものである。

その特性を伝えたいと、筆者が学生にダンスをプレゼント（指導）する際には、まず、「何でもダンスになる！ダンスは簡単だ！」というダンス・イメージの再発見をさせるように心掛けている。「ダンスは難しい」という伝統的雑菌を取り除き「その気にさせる」ということ、つまり、学生たちが如何に無邪気になれるかが、常に鍵となるからである。誰でもが生来もっている『ダンスごころ』をほぐし、私にもできるという自己発見、つまり新しい自分……〈表現する私〉とはやく出会えるようにさせることが重要な仕事ともいえる。

具体的には、誰でもできる内容でスタイルを工夫し

て、ゲーム風・デッサン風に「自由に」ということは時としてとても不自由なことであり、段階によっては学生にパニックが生じるため、手掛かりや多様化のヒントは必ずちりばめるようにする。

そうか！と気づかせたり、挑戦の姿勢を促してここが変われたと実感させることも、興味や意欲へ繋ぐ大切なことと考えるからである。（筆者自身のからだ・言葉の表現も誘い出しのヒントとなるのできのぬけないパートである）

そして、広げる視野から深める視野へゆっくり連れていく。

集中できなかつた学生が、ある時から一心に仲間と表現の世界で遊んでいる……それを確認出来たときが、プレゼンターとしての無上の瞬間である。

学生からもらった元気

- 授業が楽しかった。表現することが好きになった。そうしたら自分が前より好きになった。
(東女体大3年、T.M)
- 私は踊ることが好きでした。今はダンスが好きです。
(東女体大3年、S.J)

【平成5年度月例研究会報告】

年間テーマ：21世紀に向けてのレジャーの価値

場 所：明治大学和泉校舎

学会名を日本レジャー・レクリエーション学会に改めたことを契機に、月例研究会のテーマを「21世紀に向けてのレジャーの価値」におき、下記に示したプログラムにもとづいて、10回の研究会を実施した。各会20名～30名程度の参加者により活発な意見交換、議論が行われた。各地の会員のみならず、様々な領域の会員以外の参加者もあり、大きな成果を得ることができたと考えている。その話題提供の概要に関しては、「特集企画」として本号と次号において掲載する。

《ライフスタイル（原論）》

- 第1回 1月23日（土）：レジャーの本質を考える
話題提供 松田義幸氏（筑波大学）
- 第2回 3月27日（土）：現代社会論の系譜と文脈
話題提供 栗田房穂氏（朝日新聞）

《教育・研究》

- 第3回 4月10日（土）：世界のL/R教育研究の現状と課題
話題提供 師岡文男氏（上智大学）
下村彰男氏（東京大学）
- 第4回 5月8日（土）：日本のL/R教育・研究の現状と課題
話題提供 原田宗彦氏（大阪体育大学）

《環境》

- 第5回 6月9日（土）：日常性L/R環境の課題
話題提供 前野淳一郎氏（㈱スペース
コンサルタンツ）
- 第6回 7月3日（土）：農村リゾートについて
話題提供 毛塚 宏氏
(㈱ラック計画研究所)

《産業》

- 第7回 9月4日（土）：レジャー産業の概略
話題提供 栗田房穂氏（朝日新聞）
- 第8回 10月4日（土）：レジャー産業について
研究会内討議

《行政》

- 第9回 12月4日（土）：余暇政策の現状と課題
話題提供 後藤和夫氏（経済企画庁）
- 第10回 H6 /
1月29日（土）：総括及次年度テーマ
研究会内討議

日本レジャー・レクリエーション学会会則

＜第1章 総 則＞

第1条 本会を日本レジャー・レクリエーション学会（英語名 Japan Society of Leisure and Recreation Studies）という。

第2条 本会の目的は、レジャー・レクリエーションに関する調査研究を促進し、レジャー・レクリエーションの普及・発展に寄与する。

第3条 本会の事務局は、埼玉県上尾市戸崎1-1 聖学院大学、女子聖学院短期大学内に置く。

＜第2章 事 業＞

第4条 本会は第2条の目的を達成するため、次の事業を行う。

1. 学会大会の開催
2. 研究会、講演会等の開催
3. 機関誌の発行ならびにその他の情報活動
4. 研究の助成
5. 内外の諸団体との連絡と情報の交換
6. 会員相互の親睦
7. その他本会の目的に資する事業

第5条 学会大会は、毎年1回以上開催し、研究成果を発表する。

＜第3章 会 員＞

第6条 本会は正会員のほか、賛助会員、講読会員、および名誉会員を置くことができる。

1. 正会員は第2条の目的に賛同し、正会員の推薦および、理事会の承認を得て、規定の入会金および会費を納入した者とする。
2. 賛助会員は、本会の事業に財政的援助をなした者で、理事会の承認を得た者とする。
3. 講読会員は、本会の機関誌を講読する機関・団体とする。
4. 名誉会員は、本会に特別に貢献のあった者で、理事会の推薦を経て総会で承認された者とする。

第7条 会員は、本会の編集刊行する機関誌（紙）等の配布を受け本会の営む事業に参加することができる。

第8条 会員にして会費の納入を怠った者および会の名誉を棄損した者は、理事会の議を経て会員としての資格を停止されることがある。

第9条 会員は原則として、いずれかの支部に所属するものとする。

＜第4章 役 員＞

第10条 本会を運営するために、総会において正会員の中から次の役員を選ぶ。

理事25名以上30名以内（うち会長1名、副会長若干名、および理事長1名）、監事2名

第11条 会長は本会を代表し、会務を総括する。

2. 副会長は、会長を補佐し、会長に事故あるとき又は会長が欠けたときは、会長が予め指名した順序により職務を代行する。
3. 理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。
4. 監事は、会計および会務の執行状況について監査する。

第12条 役員の任期は2年とする。但し再任をさまたげない。役員の選出についての規則は別に定める。

第13条 本会に名誉会長および顧問を置くことができる。

2. 名誉会長は理事会の推薦により会長が委嘱する。

3. 顧問は、本会の会長又は副会長であった者および本会に功労のあった者のうちから理事会の推薦により会長が委嘱する。

＜第5章 会 議＞

第14条 本会の会議は、総会および理事会とする。

第15条 総会は、年1回開催し本会の運営に関する重要事項を審議決定する。

総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。

議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。

第16条 理事会が必要と認めた場合、もしくは正会員の1/3以上の開催請求があった場合、臨事総会を開くことができる。

第17条 理事会は理事長が招集し、幹事若干名および事務局員を選出し、会務を処理する。

理事会は、運営の円滑化をはかるため、常任理事会を置くことができる。

＜第6章 支部および専門分科会＞

第18条 本会の事業を推進するために、支部ならびに専門分科会を置くことができる。

支部ならびに専門分科会についての規則は別に定める。

＜第7章 会 計＞

第19条 本会の経費は、会費、寄付金およびその他の収入をもって支弁する。

第20条 本会の会費は次の通りとする。

- | | |
|------------|--------------|
| 1. 入会金 | 1,000円（5米ドル） |
| 2. 正会員 年度額 | 5,000円 |
| 3. 賛助会員 | ” 20,000円以上 |
| 4. 購読会員 | ” 5,000円 |

第21条 本会の会計年度は毎年4月に始まり、翌年3月に終わる。

付 則

1. 本会の会則は、総会において出席正会員の2/3以上を得た議決により変更することができる。
2. 本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。
3. 本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。
4. 本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。
5. 本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。
6. 本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。
7. 本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。
8. 本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。
9. 本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。
10. 本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

理事会の運営に関する規定

昭和57年6月12日制定

昭和58年10月30日改正

1. 会則16条の規定により、理事会の運営は、会則に定められているほか、この規定に基づいて行うものとする。
2. 理事会は、原則として年に1回以上開催するものとし、理事長がその議長となる。
3. 理事会の召集にあたっては、書面によって不議事項を明示しなければならない。
4. 理事会は、理事の過半数の出席により成立し、議決は出席者の2分の1以上の賛成を必要とする。
ただし、表決にあたっては、予め書面（署名捺印）を以って当該議事に対する意向を表示した者を、出席者とみなす。
5. (1) 常任理事会構成員は若干名とする。
(2) 常任理事会は、理事会決定の方針にもとづき、日常業務に執行にあたる。
(3) 常任理事会の議事録（概要）はできるだけすみやかに各理事に送付するものとする。
6. 理事会には、業務を遂行するために次のような専門委員会を置く。
総務、研究企画、編集、広報渉外、財務
7. 理事会には、専門的に研究、調査および審議を必要とするような場合には、特別委員会を設置することができる。特別委員会の委員には、理事以外の適任者を委嘱することができるがその人選は理事会の承認を必要とする。
8. その他理事会の運営に必要な事項は、理事会で決定することができるものとする。

専門分科会設置に関する規定

昭和57年6月12日制定

1. 会則第17条の規定により、本会会員が専門分科会を設置しようとする場合は、この規定に基づいて行うものとする。
2. 専門分科会の設置は、原則として研究分野を同じくする本学会正会員20名以上の要請があった場合とする。
3. 専門分科会の設置を求めようとする正会員は下記により本学会会長に申請するものとする。
 1. 設立経過および主旨
 2. 名称
 3. 発起人代表者
 4. 発起人名簿
 5. 連絡事務所
 6. その他
4. 専門分科会は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
 1. 活動状況の概要
 2. その他必要と認められる事項

支部に関する規定

昭和56年11月8日制定

1. 本学会会員が、支部を設けようとする場合には、下記により、本学会会長に申請し、理事会の議を経て総会の承認をえるものとする。
 1. 設立の経過概要
 2. 名 称
 3. 支部長及び役員
 4. 会 則
 5. 会員名簿
 6. そ の 他
2. 各支部の運営は、本部との関係については本規定に従って行われるが、その他の事項については各支部規則においてこれを定めるものとする。
3. 支部は原則として隣接する地域に在勤または在住する本会正会員20名以上をもって構成する。
4. 支部運営のための経費は支部会費によって賄うものとする。支部会費の額は各支部毎に決定するものとする。
5. 支部は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
 1. 役員の変更
 2. 活動状況の概要
 3. その他必要と認められた事項

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規定

昭和46年3月 制定

昭和57年6月12日改正

昭和58年7月1日改正

平成元年2月2日改定

1. 投稿者は、本学会々員であること。ただし、編集委員会が必要と認めた場合にはこの限りではない。
2. 投稿内容は、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域における原著論文・研究資料・評論・書評・実践報告・その他とし、完結していること。また、他誌に未投稿・未発表のものに限る。
3. 投稿に際しては、原稿の冒頭に前項に挙げた区分の内、該当するいずれかの種類を朱書し明記する。
4. 原稿は、400字詰原稿用紙（A4版）に黒インク書きまたは、ワープロ（A4版、800字；25字×32行）で仕上げるものとし、本人はひらがな現代かなづかいとする。また、外国語のかな書きにはカタカナを用いて表記し、欧米の記述にあたってはタイプまたは活字体を用いて表記することとする。
5. 図表および写真は、オリジナルなものとし、必ず番号とタイトルを記入して一枚ずつ台紙に貼り、本文とは別に一括して添付する。また、図表等の挿入箇所は本文欄外に図表番号をもって朱書し明記する。
6. 投稿者は、氏名と共に勤務先または所属機関名を（ ）内に表記すること。
7. 論文および資料の原稿には、欧文による題目・著者名・所属機関名・抄録・キーワード、ならびに欧文抄録とキーワードの和訳を別紙による添付する。なお本文が欧文原稿の場合には、邦文による同様な様式を整えて添付する。
8. 引用文献は、原則として本文の最後に著者名のA、B、C順に通し番号を付けて一括し、雑誌の場合には、著者：題目、雑誌名、巻号、ページ、西暦年号、の順に、単行本の場合には、著者：書名、ページ、発行所、西暦年号、の順に記載する。なお、本文中の引用箇所の右肩上に該当する文献番号を付すこととする。
9. 原稿は一篇につき図表・写真共刷り上り10頁（400字詰原稿用紙約35枚）以内を原則とする。ただし前記規定以上の頁数を必要とする場合や、特殊な印刷を必要とする場合には、編集委員会の承認を経た上で、その費用の超過分を投稿者の負担とする。
10. 掲載論文については、別刷り30部を執筆代表者に無償で送付する。なお更に部数を必要とする場合には、投稿時点に申出ること。ただしその場合の費用は投稿者の負担とする。
11. 投稿にあたっては、オリジナル原稿とそのコピーを3部添付して提出する。なお、掲載論文にあたっては、その原稿は返却しないものとする。
12. 投稿原稿の採否については、本学会編集委員会において決定する。なお、採否の決定にあたっては、編集委員会が委嘱する審査員2名の審査結果を尊重する。

13. 本誌は、日本レジャー・レクリエーション学会の機関誌として年2回（9月、3月）の発行を予定し本誌への掲載は、原稿受理の順序による。
14. 大会発表論文集への投稿規定については、別に定める。
15. 来誌への投稿は、下記編集委員会宛てに行うこととする。

〒113 東京都文京区弥生1-1-1

東京大学農学部林学科 森林風致計画研究室内

日本レジャー・レクリエーション学会 編集委員会

(TEL 03-3812-2111 ex. 5208)

「レジャー・レクリエーション研究」投稿募集

研究論文の投稿は、常時受付けております。
積極的にご投稿下さい。

(編集委員会)

平成6年度 月例研究会についてのお知らせ

日本レジャー・レクリエーション学会
編集・研究会委員会

『自然とレジャー・レクリエーション』

近年における自然志向の高まりと共に、ライフスタイルや教育そして空間整備の在り方などを検討するうえで、「自然」との関わりが重要な課題となってきました。本学会においても、埼玉大学での第23回学会大会では、大会テーマである「自然に遊び、自然に学ぶ」に対して大きな関心が寄せられ、多数の参加を得て活発な議論が交わされました。しかしながら自然の問題は非常に多岐にわたっており、決して一回で議論し尽くせるものではありません。そこで本年度の月例研究会において、年間テーマとして『自然とレジャー・レクリエーション』を設定し、原論、教育、環境、産業、行政などの様々な観点から議論し、自然との豊かなつきあい方や、人間や生活に内在するの自然などについて探ってみたいと考えています。できるだけ多くのみなさんにご参加いただきますようお願いいたします。

<内容および日程>

小 テ ー マ	日 程
①自然概念について	平成6年10月8日
②自然と祝祭(宗教)	11月5日
③自然と芸術	12月3日
④自然と生活文化	平成7年1月14日
⑤自然と博物館	2月4日
⑥自然と教育:環境教育	3月4日
⑦自然と遊び:プログラムなど	4月8日
⑧自然とスポーツ	5月13日
⑨自然と都市環境	6月3日
⑩自然地(環境)の管理	7月8日

<時間> 原則として、14:00~17:00

<場所> 原則として「明治大学和泉校舎」(井の頭線、京王線、明大前下車)

語題提供者の募集

第2回以降のテーマに関する「語題提供者」を募集いたします。多くの学会員の参加を得て、活発に議論していきたいと考えます。編集・研究会委員会へお申し出ください。積極的な参加をお待ちしております。

編 集 委 員 会

永 嶋 正 信 (委員長)	山 市 孟
松 田 義 幸	油 井 正 昭
寒 川 恒 夫	松 浦 三代子
西 野 仁	師 岡 文 男
下 村 彰 男	梅 澤 佳 子 (幹事)

Editorial Committee

M. Nagashima	H. Yamaichi
Y. Matsuda	M. Yui
T. Sokawa	M. Matsuura
H. Nishino	H. Morooka
A. Shimomura	Y. Umezawa (Secretary)

Subscription published two times a year : one issue in Japanese with abstracts in English and another issues in only Japanese, by Japanese Society of Leisure and Recreation Studies. Subscription is available to libraries, institutions, department, and individual members at the equivalent amount of foreign currency of 6,000 Japanese yen as a member (U. S. \$40 at present inclusive of postage).

Address : Subscription Manager, Japanese Society of Leisure and Recreation Studies.

Jyoshi-Seigakuin College C/O Umezu

1-1 Tozaki Ageo-City Saitama, JAPAN. #362

「レジャー・レクリエーション研究」 第27号

1994年3月21日 印刷

1994年3月28日 発行

発行人 黒田 信 寛

発行所 日本レジャー・レクリエーション学会
〒362 埼玉県上尾市戸崎1-1
女子聖学院短期大学内 梅津迪子気付
電話 048-781-0031 (代)

印刷所 三輪印刷株式会社
〒114 東京都北区滝野川7丁目9番4号
電話 03-5567-0321 (代)

JOURNAL
of
Leisure and Recreation Studies

No. 27

<Originals>

- The Significance of the Ideas of Johan Huizinga on Culture and Play and Their Contribution to the Qualitative Improvement of Free Time ActivitiesTakashi SUGIURA
- Therapeutic Recreation
—The Point of View for its Understanding and Diffusing—
.....Hideo SUZUKI

<Special Feature : Value of Leisure in 21th century>

- The Meaning of Leisure in Modern days.....Yoshiyuki MATSUDA
- International Trends in Leisure • Recreation Education
.....Munehiko HARADA
- Problems on Development of Leisure and
Recreation Space in Daily LifeAkio SHIMOMURA

<Reports on J. S. L. R. S. Congresses>

<Reports on discussion meetings in 1992, 1993>

<Regulations of J. S. L. R. S.>

Japan Society of

Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Mar. 1994