

## ムーブメント 21世紀を展望したレジャー・レクリエーション“運動”の課題と視点

～余暇能力 (Leisurability) の開発と余暇化 (Leisurelization) の実現を中心に～

○ 鈴木 秀 雄 (関東学院大学)

キーワード：レジャー・レクリエーション運動 (ムーブメント)、三次元論的活動分析器 (水槽) 論と料理 (金魚) 論、レジャー機能の振り子論、余暇の源流と現流、余暇能力 (Leisurability)、余暇化 (Leisurelization)、サマータイム (夏時間) 本質論と現実論とあるべき論、セラピューティックレクリエーション、アカウントビリティ (Accountability=責任) とアクレディテーション (Accreditation=信頼)、浮遊している潜在的余暇、カフェテリア型と処方型のプログラム形態

### I. はじめに

自由裁量時間が増大する余暇社会にあって、豊かなゆとりある生活をしていくうえで個人が自身の余暇をどうマネージするかは、重要な課題である。お金さえあれば、仕事をしてさえいれば豊かになれるという時代ではない。自己の余暇管理や余暇利用については、いかに余暇能力 (Leisurability) を高めていくかが現代社会 (特に日本の社会) の中で求められている。

日常生活の中に存在しているのに気付かずにいる活動や、潜在化してしまっている活動を意識化し、それをレクリエーションに創り変えて“昇華させる”工夫をしていくことである。例えば、家族での「夕食の一時」、これを意識的にレクリエーション化し楽しさや豊かさそしてゆとりを加えるにはどうしたらよいのだろうかと考えたりすることである。これは生活機能からの離脱を図ることになり、余暇化 (Leisurelization) を可能にする。歓娛の状況を創り出す原点が生まれてくる。快追及のための努力をしなければ、日常生活の中で楽しさや喜びは生まれてこない。この意識化こそレクリエーションの自然発生的な誕生を可能にする。

レクリエーションに関するかぎり、活動の分析とは、その活動の価値や意義を評価するためのものではなく、自身にとってよりよいレクリエーションはどうあるべきかを知るためのもので、余暇能力 (Leisurability) を高めていくために理解しておくべきである。活動の分析としては、レクリエーション活動の三次元論的分析法 (資料③参照) でその時どきの活動を分析することができる。その三次元論的分析法を説明すれば次のとおりである：水槽 (レジャー) の中に棲む金魚 (レクリエーション) にあてはめることができる。ある活動を分析するとき、それが技術的にはどのようなものであるかを縦軸として、[レクリエーション技術 (Recreation technique) 系] にとり、楽しさやおもしろさの度合いを横軸 [レクリエーション状態 (Being recreation) 系] にとり、また高さ軸には人間活動領域 (Humanistics activity domain) 系を組み合わせれば、それら三つの軸の交わる点に金魚は位置していることになる。その金魚の位置こそが分析できるレクリエーション活動の内容ということになる。高さ軸である人間活動領域 (Humanistics activity domain) 系は三本柱からなり①あたま (Cognitive domain) である知的活動領域②こころ (Affective domain) である情緒的活動領域③からだ (Psychomotor domain) である神経・筋的いわゆる身体的活動領域である。これらの組み合わせや強調されている領域により活動内容に変化がある。縦軸の技術系を達成度、横軸の楽しさ喜びの状態系を歓娛度、高さ軸を、あたま、こころ、からだの柱がときに応じてそれぞれ④最大関与⑤中間的関与⑥副次的関与を示す領域関与度とすれば、三次元の達成度、歓娛度、領域関与度の総合判断として、レクリエーションの満足度を尺度化して測定することも可能となる。レジャー・レクリエーションがファジー (曖昧) に捉えられるものであるからこそ、明確にする意識化が大切であり、明確化の過程を経ることにより余暇能力 (Leisurability) を高めていくことができる。

## II. 研究の目的

本研究は、地域協会、団体、機関において、本研究者自身が発題（講演、論文、基調講演、研修会で提言）した諸資料の分析をすすめ、レジャー・レクリエーション運動の課題を抽出したうえで、21世紀を展望した余暇能力（Leisurability）の開発と余暇化（Leisurelization）の実現を今後どうすべきかという指針の提供を計ろうとするものである。

## III. 研究（資料）の方法（内容）と期間

1993年～1996年の期間に本研究者が自ら発表または講演した内容の分析によるもので、中心とした分析資料は次に掲げる①～⑧群の総体である：

- ①（社）横浜市レクリエーション協会発刊ニュース『レクリエーション横浜』第14号（1994年11月15日発行）「今レクリエーション指導者に求められているものは何か」、第15号（1995年4月1日発行）「現代レクリエーション実践”再考”」、第16号（1995年9月1日発行）「レジャーとレクリエーションの関係を知る」、第17号（1996年3月31日発行）「レジャーとレクリエーションの関係を知る（その2）」
- ②平成7年度（社）横浜市レクリエーション協会主催事業研修会講演（1996年3月1日）「レクリエーション再考～そのファジー（曖昧）なるものへの挑戦～」
- ③『レクリエーション指導法 その理論と活動 ～レクリエーション的効果と治療的効果の並存を求めて～』（鈴木秀雄著、1996年3月20日誠信書房刊）
- ④神奈川県福祉部主催、障害者スポーツフォーラム基調講演（1996年3月24日）「セラピューティックレクリエーションの視点からみた障害者スポーツの課題とその将来」
- ⑤平成8年度（社）横浜市レクリエーション指導者養成講座（1996年5月24日）「レクリエーションとは何か」「現代社会におけるレクリエーションの課題」
- ⑥神奈川県福祉部プロジェクトレポート（1996年5月12日）「身体障害者スポーツに対する今後の取り組みの視点」「アカウントビリティ（Accountability=責任）とアクレディテーション（Accreditation=信頼）」
- ⑦第9期（平成8・9年度）専門委員・事業運営委員の委嘱並びに活動等の説明会、基調講演（1996年6月29日）「21世紀を展望した（社）横浜市レクリエーション協会の役割」
- ⑧横浜市野外活動指導者養成講座講義シリーズ（1993年～1996年）「余暇社会論」

## IV. 考察及びまとめ

レクリエーション再考～そのファジー（曖昧）なるものへの挑戦～の中でも述べているように、レクリエーションとは、「単なる遊び（Mere play）から創造的活動（Creative activity）までを含む一連の広がり（spectrum & span）の中にあって①余暇（レジャー）になされ、②自由に選択され、③楽しみを主たる目的としてなされる活動（Activity）であり、歓娛（よるこび楽しむこと）の状態（State of being）をいう。」レジャーの中に明確にレクリエーションが存在していることがわかる。どのような状態であっても金魚（レクリエーション）は水槽（レジャー）の中に留まっている。水槽の外では金魚は棲息できない。レクリエーションのファジー（曖昧）なるもの（以下1～15）を明らかにすることにより、解決しなければならない課題が見えてくる：

- [課題 1]・・・外延と内包の曖昧さ（器と料理；水槽と金魚の関係）
- [課題 2]・・・概念の曖昧さ（単なる遊びから創造的活動までの一連の広がり）
- [課題 3]・・・条件の曖昧さ（余暇、自由で選択、楽しみが主たる目的）
- [課題 4]・・・段階の曖昧さ（くつろぎ、気晴らし、発達の、創造的、感覚超越的）
- [課題 5]・・・活動形態と活動内容の曖昧さ（表と裏、自然発生的と意図的・計画的）
- [課題 6]・・・個の技術と場の状態の曖昧さ（指導者の技術と参加者の雰囲気）

- [課題 7]・・・人が楽しむ時と人が楽しむ状態の曖昧さ(趣味の仕事化と仕事の趣味化)
- [課題 8]・・・楽趣時と楽趣動の曖昧さ(Being recreation と Doing recreation)
- [課題 9]・・・日常生活の中にある認識・意識の曖昧さ(概念化の甘さ、認識の甘さ、行動への影響)(イメージと現実の曖昧さ、金太郎飴的発想や部分抽出からの全体像の早合点的誤り、レクリエーション概念の一部限定的理解)
- [課題 10]・・・指導の曖昧さ(目的的和手段的,Being & Doing recreationとTherapeutic Recreation)、指導の中に隠されている目的と手段になっている活動
- [課題 11]・・・個人の快追及の曖昧さ(消費的形態と生産的形態)スコール(建設的活動)とメアプレイ(mere play=単なる遊び)の存在の理解の曖昧さ
- [課題 12]・・・レジャーとレクリエーションの関係の曖昧さ(ツーリズム的余暇案内、部分的楽しみ)(レジャー=出かけることの活動と、レクリエーション=交流活動形態(個人、並行、集団)の中の集団指導的内容の意味合い)
- [課題 13]・・・社会機能からの離脱、生活機能からの離脱、楽しみの機能獲得の曖昧さ(レジャーの三機能、休息休養、娯楽気晴らし、自己啓発自己実現)
- [課題 14]・・・理解できていない活動の三次元論的活動分析の曖昧さ
- [課題 15]・・・レクリエーション再考～そのファジー(曖昧)なるものへの挑戦～に対する啓発の曖昧さ

また余暇の源流(Leisure Class)と現流(Mass Leisure)の比較(図1、図2)や、余暇機能の捉え方(振り子の振幅の大きさとその要の位置(図3))から余暇能力(Leisurability)の開発と余暇化(Leisurelization)の実現をムーブメントとして展望([A]～[C])することができる:

[A]余暇の源流(Leisure Class)と余暇の現流(Mass Leisure)の比較からみたムーブメント展望

1) 源流(図1)

余暇に限られた者だけ(a)に存在(レジャー)し、  
資質向上(c)を主とした活動(スコール)としての  
レジャー

古典的レジャー

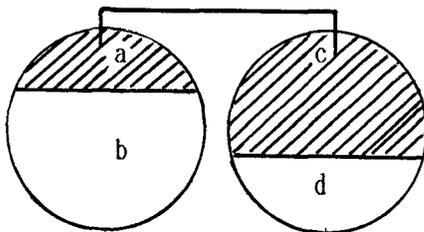


図1  
(源流)

2) 現流(図2)

労働などを有する者(b)にも余暇が与えられ大衆化の結果として単なる遊び(d=Mere Play)が中心となったレジャー

現代的レジャー

(スコールの逆転現象)

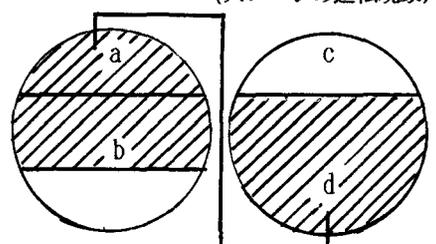


図2  
(現流)

★ムーブメントの視点は、現状分析の上に立って余暇の認識と意識の向上をはかりつつ、その視点からプログラムを提供し、その結果として余暇そのものの存在価値や意義を高めていくこと。個人にとっての興味や関心から楽しむことを主たる“目的”として自由に選択され実施されるカフeteria型プログラムと役立つことを前提に“手段化”されて実施される処方型プログラムとのバランス(ストレスなどの解消や健康維持増進の立場からの実施であれば、この意味からは一面ではセラピューティックレクリエーションの視点である)を考慮することができる余暇意識(Leisure-conscious)や余暇認識(Leisure Awareness)が必要であり、そこに余暇能力(Leisurability)の高揚や開発が説かれる理由のひとつがある。

[B] 余暇の三機能の全般にわたる好ましい余暇活動による余暇能力 (Leisurability) の開発と余暇化 (Leisurelization) の実現からみたムーブメント展望 (図3)

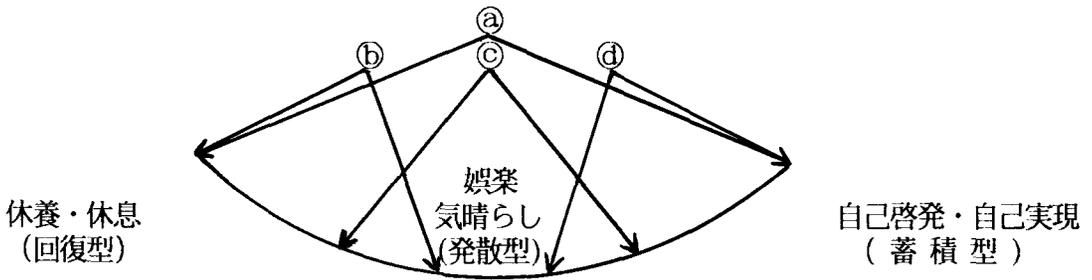


図 3 余暇の捉えられ方により余暇機能と活動領域の要のそれぞれの異なり (a~d).

- ① 本来の余暇の三機能として正しく捉えられるべき振り子の要と振り子の振幅 (理想・目的)
- ② 労働との対比として捉えられる余暇の機能 (産業社会学では余暇は労働力の再生産的考え)
- ③ レジャー産業が捉える場合の余暇の機能 (幅を広げつつも産業として余暇は消費経済的考え)
- ④ レクリエーション指導として捉えられる余暇の機能 (社会教育では余暇は自己実現的考え)

★ムーブメントの視点は、余暇に対する振り子の要を正しい位置①に置き、個人の振り子が幅広い振幅 (活動範囲の広さ) になる余暇支援と援助をすること。回復型、発散型、蓄積型のいずれの形態で余暇活動がなされたとしても、余暇機能の全体の中の重要な部分として捉えられていることが大切である。指導を中心に考え過ぎると、振り子の要が④になってしまう。

[C] 現代社会におけるレクリエーションの現状からみたムーブメント展望

- 1) 時代の先取りとしてのサマータイムなどに向けてのシミュレーション的役割を担う (余暇でもない労働でもない時間帯いわゆる潜在的余暇時間の実質的な余暇化の実現)
- 2) レクリエーションの活動分析《器 (水槽) 論と料理 (金魚) 論また三次元論的分析》による活動内容の把握と理解 (レジャー・レクリエーションの正しい理解に向けての支援)
- 3) 楽しさおもしろさの広がりと深まりのある活動の提供 → 余暇能力 (Leisurability) を向上させていく場づくり (楽しむ姿勢の大切さ、創造的なゆとりある時間利用に向けて)
- 4) 浮遊している潜在的余暇の引き寄せによる余暇の増加を可能にしていく → 余暇化 (Leisurelization) 支援 (浮遊している自身を余暇活動や余暇意識の中に組み込む支援)

★ムーブメントの視点は、個 (市民) の豊かさゆとりに対する支援と援助をすること。そのためには市民ニーズに対応できる新しい形態の人材育成と確保を重要課題として取りくむこと。既存の団体、機関、また協会の生き残りや運営のための都合のよい運動 (ムーブメント) だけに将来の展望を全て委ねてよいわけでもない。むしろ中立的な立場から日本レジャー・レクリエーション学会としてもプロジェクトを組むなどして、その本質論を限定し、現実論とのギャップを明らかにし、あるべき論を見据えた21世紀に向かってのレジャー・レクリエーションムーブメント (理論展開と活動展開) の担い手としての役割を明確に果たすべきである。研究の範疇に留まってよいというものではない。研究を実社会で活かす姿勢こそが大切である。またレジャー・レクリエーションサービスそのものが団体や集団のみを中心的な対象として意図しているのではなく、むしろ個人、家族、小グループを中心とし、その延長線上に多くの人々の集まりが存在 (成立) しているのだと理解しておくべきである。