

## 〈特集：豊かなアウトドアライフに向けて〉

# ライフスタイルの変化とアウトドア・ライフ

梅 澤 佳 子（湘南国際女子短期大学）

近年、私たちの生活に関する考え方の中で自由時間やレジャーに関する関心はきわめて高いものとなってきています。これまで仕事の中での存在感や充実感が何よりもその人の生きがいや存在価値のバロメーターを果たしてきたのにかわって、個人の生活や自由時間の中での存在感や充実感を生きがいの中心に考えるようになってきています。物質的豊かさを重視することよりも、心の豊かさや生活のゆとりを大切にするようになってきていることもこのことも自由時間やレジャーに関する関心の高さや内容の変化に関係していると思われまふ。ここでは、近年の私たちのレジャーに関する見方、考え方の変遷をたどり、次にレジャーの捉え方について取り上げ、今後のレジャーライフ、レジャーライフにおける自然との関わりに関して問題提起したいと思います。

## I. 近年のレジャーにおける見方、考え方の変遷

戦後50年の経過の中で、私たちのライフスタイルは大きく変化してきました。その中でも第一石油危機以降、昭和50年代からの人々のものの見方、考え方、生活の価値観の変化には特に大きなものがあります。高度経済成長にもたらされた産業型公害の発生、都市集中による過密化、社会資本整備の立ち後れや、レジャーブームを背景とした自然生態、景観破壊といった様々な問題は、消費者運動の盛り上がりや、私たちの価値観の転換、生活の見直しをはかるものとなります。これらの諸問題は経済中心の価値観、モノの豊かさを追求する価値観から生活中心の価値観、心の豊かさを追求する価値観へ人々の考え方を変化させていきました。

一般に広く捉えられているレジャー、レクリエーションも休息・休養型の過ごし方や消費型の活動から、内容充実型の活動、自己実現や心の豊かさを求めた過ごし方へ変化してきています。それは生活の中心的な価値が心の豊かさや生活のゆとりを大切にしたものへ変化したことで、同時に仕事を生活の中心に据えた疲労回復と仕事への活力を得るといった仕事のための手段としての自由時間活動から、自由時間やレジャーそのものを目的とするものになったということです。

量的自由時間への欲求は今日においても依然として

高いものがあります。しかし自由時間の活動の目的をみると大きな変化がみられます。従来は「体力の維持・健康の増進」、「休息・休養」といったものが中心だったのに対して、昭和50年代安定成長期になると「家族とのつながり」、「人的交流」、「知識・情報収集」に広がってきます。また、昭和50年代の半ばになると生涯教育が頻繁に取り上げられるようになり、ボランティア活動などへの関心も高まっています。近年では、レジャー、自由時間活動そのものを楽しむことに変化しています。かつて「スポーツをしたい」、「気分転換できることをしたい」といったリフレッシュとしてのレジャー・レクリエーションは、「生活にハリがでてくるような有意義なことがしたい」といった漠然とした充実感を求める経過を経て、近年では「家族や友人のなかで自分がかげがえのない存在であることを実感できること」が自己実現や豊かな生活の基礎であり、学習活動で広がった世界を個人的な充実感で完結するのではなく、さらに自らの持つ経験や知識を活かしていくようなレジャーライフの大切さに変化してきています。

今日、自由時間は心の豊かさや生活のゆとりを実現する中心的な価値となり、自らが身体的、精神的豊かさを深め、またそれを社会の中で表現することにより、大きな存在感と充実感を得るものと認識されています。

## Ⅱ. ゆとりと豊かさ、もう一つのレジャーの捉え方

レジャーには、休息・休養型、気晴らし・娯楽型、自己開発型といった3つの過ごし方があるということは自明のこととなっています。私たちの生活の中でこの3つの過ごし方のバランスがとれて、はじめて充実したレジャーライフといえます。しかしながら、自己開発型の過ごし方は自らが積極的に関わらなければ充実感を実感することが出来ないことや、「一生懸命さ」やこれまでの学校教育の延長にあるような机に向かって「ガリガリと学習」しなければならないといった考え方、あるいは自己開発型そのものが漠然としていてイメージ出来ないといったことから、大切であると認識されながらも敬遠される傾向にありました。しかし、近年豊かなレジャーライフを実現するためには、自己実現や自己充足型の過ごし方が何よりも大切であり、私たちの心の豊かさの拠り所であることが明確に意識されるようになってきています。

自己開発型、自己実現や自己充足型の過ごし方とはいかなるものなのでしょう。そのことを考えたとき、人間が自然性を感じ、その中で変わらないものの価値に感じることの重要性があります。今日の私たちの生活は、科学技術と情報化により急激な都市化と平準化、人工化を果たしました。このような生活の中で私たちが本来もっている自然性や、人間-自然その中で普遍的な価値にささえられた文化に感じるといった生活がなおざりにされています。ここで、わたしたちが自己開発型自由時間の過ごし方を享受する上で自然性の回復と普遍的な文化に支えられた世界に身を置くことの大切さに触れたいと思います。

レジャー社会学の研究分野において長年にわたり自己開発型レジャーの重要性とそのあり方について研究している松田義幸氏は、人間の自然性とファンタジーの大切さについて述べています。ファンタジーは、現代の日本では「幻想」、「夢物語」といったイメージで捉えられていますが、ギリシア語の「ファンタジア」を語源としており、本来は「ありありと心の中にイメージを浮かべる」つまり「見えない価値を捉える力」、「子供時代の記憶や世界を生き活きと呼び覚ます力」と説明しています。この「ファンタジア」を生み出した古代ギリシア人は、「見える世界」、「聞こえる世界」、

「触れることの出来る世界」の背後にある「心でみる世界」、「心で聞く世界」、「心で触れる世界」をありありと感じとることが出来る人々であり、それがギリシア神話を創り、ギリシアの芸術・学術・スポーツの文化を生み出したのです。

都市化や人工化が進み、自然性の喪失に危機を感じると人々はファンタジーの世界を取り戻そうとします。松田氏は、産業革命における児童文学での名作の誕生（ルイス・キャロル『不思議の国のアリス』、トラヴァース『メリー・ポピンズ』、ポーター『ピーター・ラビット』、ミルン『小熊のプーさん』、バリ『ピーター・パン』、『柳に吹く風』等）もその例とし、特にJ.M.バリ著『ピーター・パン物語』について取り上げています。ピーター・パン物語は単なる冒険物語ではなく、古代ギリシアの神、半獣神パンを主人公ピーター・パンに置き換え、ヨーロッパ文化の源であるギリシア文化をベースにおいて書かれた物語として読み解いています。そこでは人間の自然性とは何か、生と死、聖なるものと俗なるものといった本質的なものへの問いかけがなされています。

ギリシア人は人力の遙かに及ばない自然の世界に畏敬の念をもって神々の存在を感じ、そこに身をおくことによって自然性の回復と普遍的な価値、真実を見つめる力を養い、日常の生活を営む拠り所としてきました。そしてこのような考え方は今日のヨーロッパにおけるレジャーライフ、アウトドアライフに生きづいていきます。

## Ⅲ. 生活文化としての自然とレジャーライフ、アウトドアライフ

豊かなレジャーライフの実現に、自然との関わりは欠くことの出来ないものです。しかし、生活の都市化と高度経済成長期、バブル期にもたらされた気晴らし・娯楽型、消費型レジャーの隆盛の中で、自然のとらえ方、自然との関わり方は極端に貧しいものになってしまっています。高度経済成長期、バブル期に隆盛を極めた大型リゾート開発のもたらした様々な弊害から、自然志向のレジャーライフの見直し、レジャー環境の整備やアウトドア活動のプログラムサービスのあり方が活発に研究されています。

本稿では、特に自然と人間の関わりにおいて、文化

としてとらえた自然の意味について検討しました。

私たちは豊かな自然の中で伝統文化を育んできました。それは西欧文化の基礎となるレジャーライフ、アウトドアライフだけでなく、わたしたち日本人の自由時間、祝祭の中にも存在してきました。自然を崇拝し、自然の中に神の存在を感じ、祖先の魂も感じる世界です。農事を中心とした年間のサイクルの中で祭事として、また個人のライフサイクルの中での通過儀礼でもありました。そこには様々な神話の世界が存在し、その中に身をおくことによって人間のもっている自然性や普遍的な世界、移り変わる時を越えても変わらない人間の心の世界を感じることができます。そして、そのフィクションの世界を個人が享受して充足することに留まらず、人々のなかでイメージを共有し、共感できることによって自分自身の存在を実感することができるものでもあったのです。「目に見える自然」、「聞こえる自然」、「触れることの出来る自然」を大切にしながら、さらにその背後にある「心でみる自然」、「心で聞く自然」、「心で触れることの出来る自然」をありありと感知することが出来る「見えない価値を捉える力」を取り戻すこと、イメージを豊かに出来る力を養うこと。このような自然との関わり、またその世界を互いに享受することが出来ることによってもたらされる、ゆとりと人々の交流こそが3つ目の過ごし方、自己開発型自由時間の過ごし方といえるのではないのでしょうか。

#### 【参考文献】

- 1) 経済企画庁編『国民生活白書』（平成元年度版、平成5年度版、平成7年度版）
- 2) 松田義幸著『ピーター・パンはセックス・シンボルだった』クレスト社 1996.