

〈日本レジャー・レクリエーション学会 第26回特別講演〉

レジャー・レクリエーションの史的変遷

小田切 毅一*

1. はじめに

このたびの講演で、私に与えられたテーマは「レジャー・レクリエーションの史的変遷」である。レジャーやレクリエーションの歴史は、かの『ホモ・ルーデンス』（J. ホイジンハ）の冒頭部分の「遊戯は文化よりも古い」という言い方に従うなら「レジャーやレクリエーションは人類の文明史と共に古い」と言うことになるであろう。言うまでもなく、その史的変遷は本来、古今東西の歴史の広がりの中で語られるべきものである。しかしながらここでは話題を近代の問題にしぼり、しかも日本におけるレジャー・レクリエーションの運動史という視野で話を進めたい。

ところで、本学会の名称になってきた「レクリエーション」という名辞は、これ自体がまさしく近代社会の所産と言っても差し支えない。よくレクリエーションの語義として述べられる“re-creation”（再創造）という意味は、「仕事」（＝本暇）と「遊び」（＝余暇）とを対置させ、それらをバランスよくとらうとする近代人の生活観とかかわって、広く社会に受け入れられたものである。

近代英語名辞としての「レクリエーション」は、かのオックスフォード英語辞典が示すところでは、その年代的経緯に伴って、およそ次の①～③に及ぶ「個人的レベル」の意味に分化し変容してきた。すなわち、①14～15世紀当時には「食物摂取による元気回復」や「滋養」の意味で用いられていたが、さらに②「感覚や肉体を刺激する何かによってもたらされる元気回復」や「心の慰安」の意味

へと、その意味領域を広げていた。③そして15世紀以降になって、上記二つの意味内容を廃語化させる一方で、「自らの元気を回復する手段」とか「楽しい運動や事柄に従事すること」という、今日に通じる意味領域を成立させることになった。

こうした通時的な言葉の意味変容は、この言葉を用いた人々の生活（遊びを容認出来る生活レベル）や、彼らがおかれた社会的制約（遊びへの社会・文化的規範や価値序列）を反映するものであったと考えられる。

2. 社会運動を意味する名辞「レクリエーション」の成立

ところで、30数年を費やして編集され、1933年に初版が刊行されたオックスフォード英語辞典には明記されていないが、我々にとって一層重要なこの言葉の概念領域がもう一つある。それは、いわば社会的概念というレベルで、社会的運動の意味で用いられるようになったこの言葉の展開である。社会的運動を意味するレクリエーションの概念の成立に伴って、研究レベルにおいても、学術的な対象概念としてのレクリエーションが明白に意識されるようになった。

たとえばアメリカのレクリエーション運動の歴史については、通説的に、ボストンにおける1885年の砂場づくりをその発端に、子供の遊び場設置の動向から、1920年代までに地域（コミュニティ）におけるレクリエーション・サービスへと発展した、今日のパブリック・レクリエーションのシス

* 奈良女子大学

テムをもたらした経緯を度外視できない。アメリカにおける運動としてのこうした展開は、ひとつの理想もしくは雛形とみなされてきた。こうした受けとめが、少なくともわが国のレクリエーション運動の方向性や研究課題に大きなインパクトを与えてきた。この時期にはまた必然的に、「ボーイスカウト」や「ガールスカウト」、「YMCA」や「YWCA」などの団体による、青少年の健全育成を目指すような、いわば教育的運動としてのレクリエーションの啓発もなされていた。

コミュニティ・レクリエーションやパブリック・レクリエーションを促進させる社会的取り組みは、現代に至る間にも、様々な国において、いわば国家的な行政施策と結びついた健康づくりや体力づくり運動として引き継がれてきている。たとえばドイツの場合をみても、戦時中の「歓喜力行運動」や「ワンダーフォーゲル」から、戦後における「ゴールドデン・プラン」「第二の道」などが、種々思い出されるのである。

3. 我が国のレクリエーション運動史における二段階

さて、わが国におけるレクリエーション運動は、近代化に伴うわが国の歴史的経緯の中で、どのように成立し変遷してきたのだろうか？ ここでは、こうした問題意識に応える前提として、いわゆる「農業型社会」から「工業型社会」へ、そしてさらに「工業型社会」から「情報産業型社会」へと変化する二つの段階を仮説的に想定することにした。これら二つの段階の中で成立・展開したレクリエーション運動と、それに触発されるかたちで動機づけられる研究とに着目しようと思う。

もとよりこれら三つの「社会型」は、いわゆる「前近代」「近代」「後近代」の区分と基本的に適合するものである。こうした視野は、技術史などにかかわる近代文明の通史的な変容過程を問う際の、最も柔軟で基本的な類別ということが出来る。例えば、農業革命、産業革命、情報革命といった三段

階(G. チャイルドら)、また農・漁業などの第一次産業、工業などの第二次産業、サービス・教育などの第三次産業といった産業分類(C. クラークら)も、この他、コミュニケーション史における口承段階、活字の段階、触覚的段階(マクルーハン)も、あるいは「伝統志向」「内部志向」「他人志向」(D. リースマン)なども、同様にこれら二つの過渡的段階に対応する視野を持っている。

(1) 「工業型社会」到来とレクリエーション運動の成立

我が国のレクリエーション運動の発端は、年代的には、第二次世界大戦前に生じた「厚生運動」に遡る。この厚生運動を生じさせた時期とは、日露戦争後から第一次対戦へかけての重化学工業化の進展や、それに伴って産業構造が変化したことによって特徴づけられる時期であった。農村人口の流入による都市の急速な膨張がみられ、工場労働者あるいは新中間層というべき社会階層の台頭がみられるなどしたが、こうした社会的変動は、それまでの江戸時代以来の社会的性格の清算を意味するものでもあった。

この運動の推進母体となった「日本厚生協会」は、1938年(昭和13年)4月に結成されていた。日本厚生協会規約にはこの団体の「目的」が次のように記されている。「本会ハ国民生活ヲ刷新シ特ニ余暇ノ善用ニ依リ心身ヲ錬磨シ情操ヲ陶冶シ以テ国民ノ健全ナル心身ノ保全ヲ図ルコトヲ目的トス」この協会結成の直接の動機については、それまで枢軸国の国威発揚のイベントとなってきた世界レクリエーション会議を引き受ける日本の受け皿として必要であったとみなされてきた。東京都の井上清、磯村英一をはじめとする関係者らの努力によって実現したが、同年1月に内務省から独立して、国民の体位向上と労働福祉施策の促進をめざし設置された厚生省が、これを全面的に支援するようになった。

この運動はまた、当時我が国に萌芽しつつあつ

た論議、すなわち「民衆娯楽論」に集約される関連調査や研究に支えられたものでもあった。すでに1922（大正11）年には、権田保之助が『民衆娯楽の基調』を、大林宗嗣が『民衆娯楽の実際研究』を刊行していた。権田は『民衆娯楽の基調』の序言で、「事実としての民衆娯楽」と「政策としての民衆娯楽」とを区別し、「作為の産である『政策としての民衆娯楽』は、自然の産である『事実としての民衆娯楽』に即し夫れを基として建てられねばならぬ」と主張していた。この権田保之助は、まさに厚生運動のオピニオンリーダーとみなされているが、いわゆる「民衆娯楽論」というべき彼の主張は、その後「国民娯楽論」へと偏向したと指摘されている。

こうした指摘はまた、戦前の厚生運動を、「戦時体制下の特殊日本的『レクリエーション運動』」であったとする歴史観と密接にかかわってきた。しかしながら、戦前における厚生運動を「上からなされた運動」とみなし、民主主義に基づく戦後のレクリエーション運動の経緯と切り離して、単に例外的な前史的現象として位置づけることは、少なくとも「農業型社会」「工業型社会」「情報産業型社会」といった社会的変遷と結びつけて、この経緯を検討する際には、あまり有効ではないように思われる。

レクリエーション運動の前史的把握という点では、むしろ第二次世界大戦による荒廃とそこからの復興についやされた、昭和30年代の中頃までについても、同様に扱うことが可能であろう。第二次世界大戦後のレクリエーション運動の導入は、もとより敗戦に伴う特殊時代状況下で余儀なくされたものに他ならなかった。第二次世界大戦後におけるレクリエーション運動は、戦後の民主的体制づくりを急務とするアメリカの占領下政策に端を発するもので、それまでの日本厚生協会による運動を改め、日本レクリエーション協会を組織して再出発を図ったものであった。この日本レクリエーション協会は1948（昭和23）年3月に結成さ

れた。その前年の、第一回全国レクリエーション大会（第二回国民体育大会と同時開催）における協議を経て結成された日本レクリエーション協議会を改称したものであった。

当時のレクリエーション運動には、したがって行政主導もしくは官制主導によるレクリエーションの啓蒙というべき様相を伴っていた。それ故に国家公務員をその主要な対象とみなすことを前提とする状況から出発したのである。法的には、1949年制定の「社会教育法」に、そのしゅような拠り所を見いだすものとなった。アメリカからレクリエーション運動やレクリエーションの実践を学ぶことを通じて、歌って踊ってゲームに興じるレクリエーションがいち早く普及することになった。

戦後間もなくのわが国におけるレクリエーション運動の経緯については、時間の都合もあり、これ以上触れずに省略することにしたいが、我が国において、多少なりとも主体的なレクリエーション運動への取り組みがみられたのは、職場主導によるレクリエーションの普及啓蒙が明白な実体となりつつあった、1960年代以降のことであると考えられる。

早くも1956（昭和31）年の経済白書で「もはや戦後ではない」と指摘していたが、およそ昭和30年頃までには、第二次世界大戦による国民生活の落ち込みを回復するまでに、わが国は復興を遂げていた。そして1964（昭和39）年の東京オリンピックまでには、すでにレジャーをブームとして意識する社会的な認識が広がっていた。

折しも、現在の学会の組織的発端である「日本レクリエーション研究懇談会」が発足したのは、同年3月10日のことであった。そして一年間の準備期間の末に、翌年5月8日には「日本レクリエーション研究会」が発足した。本学会の組織化が、まさに職場主導ではじまったレクリエーション運動の高まりと歩を共にしていたことは注目すべきである。

この研究会での研究内容の動向や変容には、こ

ここでは深く立ち入らないが、当時は一言で、アメリカ理論の吸収やレクリエーションの概念理解から出発した時期であり、同時にブームとなったレジャーとレクリエーションとを峻別することに基づく研究の枠組みも、いまだに色濃くみられた時期であった。

(2) 「情報産業型社会」への過渡的段階におけるレクリエーション運動の展開

レクリエーション運動の第二のステップを思わせる、いわゆる「情報産業型社会」への過渡的状況は、1970年代後半の社会にはすでに現れていた。すでに昭和初期の当時には、就業人口における農業人口は半数を超えていたと指摘される。しかし1970年代までには、この農業人口は就業人口の二割を割るようになっていた。と同時に、工業人口も三割を割って、いわゆる「ホワイトカラー」による「サラリーマン社会」に到達していた。

こうした人口構成に現れた変化は、技術がエネルギー革命と呼ばれる新たな状況を進行させていた状況と連動するものでもある。電気や石油や原子力が開発される一方で、人間の筋肉エネルギーの極小化が生じた。オートメーション化によるエネルギー転移が、プレス機械、起重機、パワーシャベルなどを管理する知的労働者をクローズアップさせた。そして、肉体を用いてエネルギーを投入する作業労働者よりも、技術でエネルギーを制御する情報産業人像がクローズアップされる時代の到来を暗示させる。

豊かさを実感する一方で、工業社会へのゆきづまり感覚も生じ、レクリエーション運動の社会的認識を一層促進させる状況も生じていた。生産設備の高効率化に伴って工業生産を高め、余剰生産を産みだそうとする一方で、過剰生産へのゆきづまりも生じつつあった。経済大国になった日本に対して、新たな国際感覚のバランスの下で過剰生産に見合う消費の必要性も要請されるようになった。「働き過ぎは罪悪」であるという社会的世論が

形成され、これまでの勤勉指向から脱皮することが望まれるようになったのである。

経済の高度成長で加速された我が国の大衆余暇社会は、高度大衆消費社会と同時並行するものであり、物の消費に憑かれた社会（有り余る耐久消費財、レジャー関連支出への欲求が高められる時代）として特徴づけられるものとなった。そして物の消費が一定の飽和・限界点に達するにつれ、「情報消費」の地平も開かれることになる。

情報を消費し買う時代が吹聴されるようになった。体験（体感）を買う。経験を買う。思い出や記憶、知識や技術を買う。あるいは生涯的な教育を買う。こうした動向の中で、余暇はまぎれもなくその主要な対象となった。「余暇開発センター」の登場（1972年）は、まさに余暇が予測され情報分析される時代の到来を意味したのであり、余暇産業界のマーケットが、一つの社会的実体であることを実感させた。こうした中で、生活構造理論に根ざすレジャー・レクリエーション研究への枠組みも提示されることになった。

こうした折りに日本レクリエーション学会が、従来の研究会を改称して1971（昭和46）年3月21日に結成された。この組織的發展は、レクリエーションを研究する分野（分科科学）の広がりを実感させる多分野からの会員の増加を伴ってもたらされたものであった。この20年後の1991（平成3年）11月10日には、時代と共に広がりをもせる研究対象の実体に合致した「日本レジャー・レクリエーション学会」への名称変更が実現した。

日本レクリエーション協会の運動に注目しても、すでに職場レクリエーションから地域へとその視野を転向させつつあった。地域の再発見と結びついた、来るべき高齢社会を展望し長寿社会を自負する、生涯学習としての「みんなのスポーツ・レクリエーション」が啓発されるようになっていた。福祉レクリエーションへの傾斜も強まった。指導者養成の制度も、かつてのグレードに基づく体系から、いわば分野別の余暇支援者の体系に基づい

て再編されるようになった。この他パソコン通信ネットワーク (PRIN) の開設や、電話によるレジャー・レクリエーション相談窓口の開設といった、情報社会そのものを実感させる試みもなされ始めた。

今や、インターネットに代表される情報氾濫の時代が到来している。流通する情報量が無際限になり、グローバルに拡大されるにつれて、それら情報に主体的に取り組む自由や、選択する自由も確保されることになった。だがその一方では、情報に麻痺し、無感動、無批判になる傾向も生じている。改めて個人が問われる時代を迎えたと実感される。

以上述べてきたが、レクリエーション運動やそれと関連する研究のありようを辿っていくと、第一に、楽しみ事としてのレジャーやレクリエーションへの文化統制の視野と、第二に、健康維持や体力づくりや長寿推奨にかかわる身体統制の視野を確信させる、ある種の「文化政治学」とでも言うべき論議を意識せざるを得ない。

4. 終わりに：

新たな学会の発展を期待しつつ

最後に、本学会のこれまでの歩みをふり振り返り、また今後の一層の発展を展望しようとする時、これまでアメリカのスポーツ・レクリエーション史を手がけてきた私の立場からは、いわゆる文化的多元論の歴史的経緯が示唆深く感じられる。というのもレクリエーション学はまさに応用科学として、多くの分科科学の多元的立場の上に成立していると思われるからである。他民族国家アメリカで論じられてきた文化的「多元論」(pluralism)については、たとえばW. M. ニューマンが以下のような類型に基づいて述べている。

第一の類型は、支配的文化への従属を働きかける「文化的同化」(Cultural Assimilation)による論議であり、模式的には $A + B + C = A$ であらわされる。アメリカは、まさに支配的文化としてのイギリスに従属しようとする建国以来の指向と関わりをもってきた。これをレクリエーション学会の動向に当てはめると、支配的領域としての教育や体育の問題関心を核に、公の研究組織の必要性が指摘された、学会の萌芽期に相当すると考えられる。

第二は、いわゆる「るつぼ (Melting Pot) 論」に基づく類型である。この類型は、それまでの価値体系をも変えさせる程の、近代化に伴う流動的な変動に対応するものである。いわゆる多民族・多文化による「文化的融合」(Cultural Amalgamation)を指向する類型であり、模式的には $A + B + C = D$ であらわされる。レクリエーション学会の動向に当てはめれば、多領域の研究分野に支えられつつ、いわゆる「レクリエーション学」としての固有な学問的融合や統合が目指される動向に相当するであろう。

ところで第三というべき文化的多元論の類型は、模式的には「 $A + B + C = A + B + C$ 」であらわされる。この第三の「文化的多元主義」は、レクリエーション学についても、次のような発想を促す。すなわち、新しい学問的融合をもたらすことができず、かえって支配的な学問への同化を促す方向へと後退することになりかねないならば、すべての分科科学が「共生」する考え方を選ぶべきだ。

ともあれ、今後のこの学会の一層の発展とこの講演の後にあるパネルディスカッションでの活発な論議を期待しつつ、話を終わることにしたい。