

特集：レジャー・レクリエーション研究における基本書

## 原論・歴史・本質論（レジャー・レクリエーション論）研究の分野から

鈴木 秀雄\*

### From the Sphere of Studies on Leisure and Recreation Principles and History

Hideo SUZUKI, Ph. D.

本学会は、前身である、懇談会、研究会、レクリエーション学会から、今日の日本レジャー・レクリエーション学会へと時代と共にその名称や果たすべき役割も変化させつつ現在に至っている。会の発足から現在の日本レジャー・レクリエーション学会に発展するまでの学会名称の変更とその組織の変遷などについては**学会研究誌『歩み』第32号**に記したが、概要は：

- 1) レクリエーション研究懇談会  
(1964 (昭和39)年3月10日) 発足
  - 2) 日本レクリエーション研究会  
(1965 (昭和40)年3月9日) 発足
  - 3) 日本レクリエーション学会  
(1971 (昭和46)年3月21日) 発足
  - 4) 日本レジャー・レクリエーション学会  
(1991 (平成3)年11月10日) 改称
- という動きの中個人会員534名、購読会員11団体を有する日本学術会議登録学会として現在に至っている。

研究会時代の6年間には、合計95題の研究発表があり、原論・歴史・本質論（レジャー・レクリエーション論）研究の分野については26題（27.37%）である。また研究会時代の発表を含め、第26回学会大会までの33年間の総発表演題数は全体で605題あり、同様に原論・歴史・本質論（レジャー・レクリエーション論）

研究分野の占める割合は計76題で全体の12.56%となっている。

学会の現流への動きは、第18回日本レクリエーション学会大会（1988年8月22日）が北海道函館市の新装なったハーバービューホテルで開催され、この時のシンポジウムのメインテーマは「レクリエーション研究の今日的課題」であり、この折に学会名称についても論議された。それは既に欧文名称にも Leisure という語が組み込まれており、規約の整備と共に外国人研究者にも開かれた学会とするためにも欧文名も Japanese から Japan とし、Japan Society of Leisure and Recreation Studies（略称：JSLRS）とすることを含め、その後の数次の常任理事会、理事会の論議を経て、第21回学会大会（1991年11月9日～10日、於：名古屋市中区、朝日会館）の総会において名称変更に関する議案が上程され、会員からの承認を受け、日本レジャー・レクリエーション学会が発足し、現在に至っているが記憶に新しい。

学会そのものが編集した学会研究の足跡としての資料は、結果としてレクリエーションの領域を6分野（歴史と原論；意識と行動；活動とプログラム；サービスと運営管理；資源と空間；政策と運動）に分類し、論理的な概説書としての試みをしている『レクリエー

\* 関東学院大学法学部 School of Law, Kanto Gakuin University

ション学の方法』（ぎょうせい刊、1987年）及び浅田隆夫前会長のもと学会の足跡を網羅する視点から編纂し研究内容のみならず学会の全ての資料を Chronological

Order にまとめている学会誌第32号『日本レジャー・レクリエーション学会の歩み～1964-1995～』（写真1）の2点がある。学会を概観し、学会における研究の動向や方法論、あるいは研究の領域を俯瞰する意味では、いずれも入門書であり基本書といえるものである。

学問領域の専門性からすれば、古典的レジャー理論の系譜を学ぶものとしては、『余暇 ～文化の基盤～』（ヨゼフ・ピーパー著、写真2）があり、レジャーを社会との関連で捉えるならば、『レジャー社会学』（写真2）や『余暇文明に向かって』（共に J. デュマズデイエ著）が参考になろう。現代社会において今やレジャーは労働との対比あるいは対蹠要素としては存在していないという理解をする傾向にあるが、『遊びの経済学』（粟田房穂著）、『脱近代の労働観』（杉村芳美著）を読んでおきたい。チャールズ・ダーウインの影響を受け多くのプレイ学説がそうであったが、生物学的なプレイ理論に偏することなく、遊びを文化的に捉えるならば、初め文化は遊ばれた中で、遊びがいかなる物質的批判も伴わない活動であり、遊ぶことを文化として捉えた『ホモ・ルーデンス』（ヨハン・ホイジンガ著、写真2）は、プレイの原理から文化・社会の発展や多様性を考察している『遊びと人間』（ロジェ・カイヨワ著、写真2）と共に必読書である。ピーパーやホイジンガを中心としたレジャー論を学ぶとすれば『暮らしの哲学としての生活文化』（松田義幸他著）、

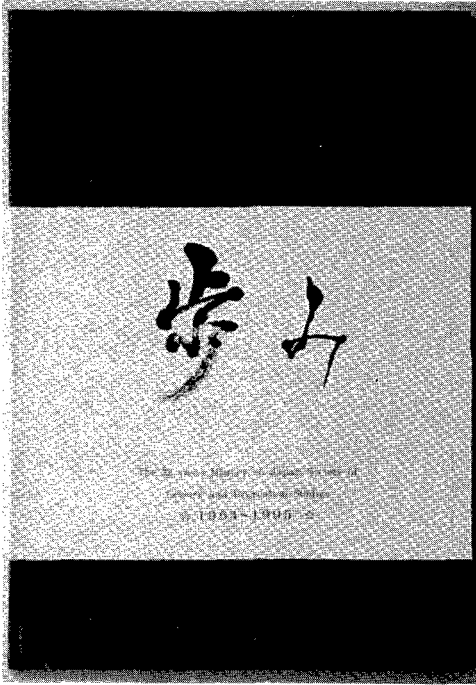


写真1. 『レジャー・レクリエーション学会の歩み』（日本レジャー・レクリエーション学会、1995年刊）

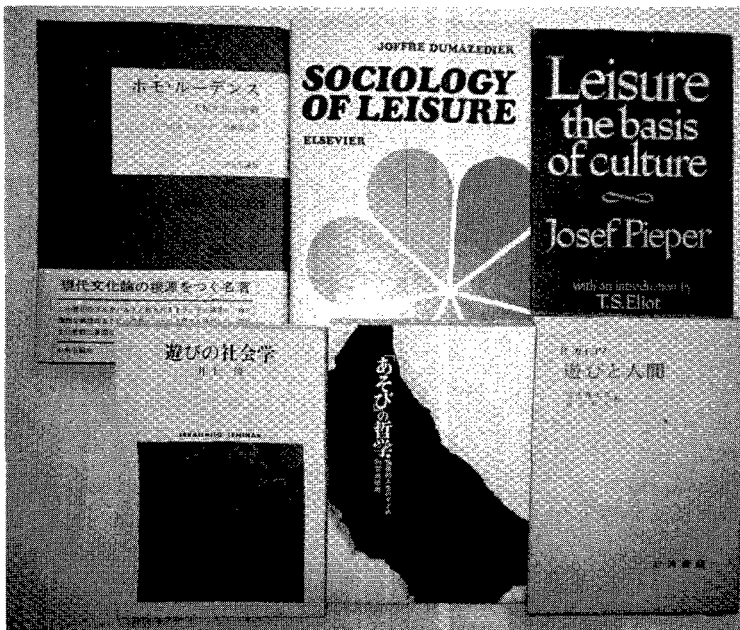


写真2.  
『余暇 ～文化の基盤～』（ピーパー著）  
『レジャー社会学』（デュマズデイエ著）  
『ホモ・ルーデンス』（ホイジンガ著）  
『遊びと人間』（カイヨワ著）  
『「あそび」の哲学』（別宮貞徳著）  
『遊びの社会学』（井上 俊著）

そしてホイジンガやカイヨワなどの史的展開をふまえ「遊び」を明晰に理論化した好著は『遊びの社会学』（井上俊著、写真2）である。独楽の人生のすすめを説く『「遊び」の哲学』（別宮貞徳著、写真2）は、日本がようやく余暇時代の入口にさしかかったことを述べ、遊びとレジャーに関する理論展開の素晴らしさを見せている。遊びの研究の手がかりには、『遊びの構造論』（蘭田碩哉著）、『遊び論研究』（山田敏著）がよい。アメリカからの影響を受けた先人のレクリエーション運動の証を知るには初代の日本レクリエーション協会専務理事で日本水泳連盟の役員をつとめ1932年の第10回ロサンゼルスオリンピックに日本選手団の先遣隊として出かけた折、同時に開催された第1回世界レクリエーション会議にも出席し、日本におけるレクリエーション運動のパイオニアとしての役割を果たした学会名誉会員でもあった白山源三郎の運動論が役に立つ。氏の著書で、本居宣長の流れをくむ江戸末期の歌人である橘曙覧（1812～68）の独楽吟五十二首の一部を序（松澤一鶴寄稿）にし、自序では“第1回全国レクリエーション週間を前にして”と記し、レクリエーション指導者の教材にもなると思うと表現した著の『レクリエーション』（同文館、1949年刊）や初代会長であった前川峯雄の『レクリエーション』（教育科学社、1949年刊）も時代的背景の中で、いかに先駆的な運動論の展開や指導者養成の夢を描いていたかを知ることができる。白山の著書はレクリエーションの現象

を分析することにより、析出される要素の中に存在するレクリエーションの領域を明確化する試みを進め、運動（ムーブメント）の展開と共に指導者養成の重要性をとき、前川は彼の個人的な理由であるが、自らの入院による歯の治療の中で多忙な生活に休養の大切さを見つけだし、著書を書き上げる機会を得た。同時代に発刊をみた『レクリエーション』と『レクリエーション』であるが、視点や立場の違いはあるもののレクリエーションに寄せる強い思いは共に変わらない。レクリエーションの心を知り、野外活動の中にその心を具現するため、ワークショップ運動を日本で展開した三隅達郎も、“Administration of the Modern Camp”（写真3）から強い影響を受けているが、近代的思考をもって指導論の展開をしている H.S. Dimock に着目している。白山源三郎と三隅達郎との人間関係を調べていく中（『人と学問 故三隅達郎先生のこと～白山源三郎との出会いとレクリエーション～』筆者共著）で、日本のレクリエーション運動の展開を手にとるように理解できるし、アメリカにおけるレクリエーションムーブメントから影響をうけた先人の労苦と普及のための意図が見え隠れしている部分を明らかにすることができるし本質論をみるることができる。アメリカにおけるレクリエーションの基本的理解は『レクリエーション総説』（D.G.バトラー著、三隅達郎訳）に明らかだが、しかし時代の流れと共にアメリカにおけるレジャー・レクリエーションの本質論を論議すると

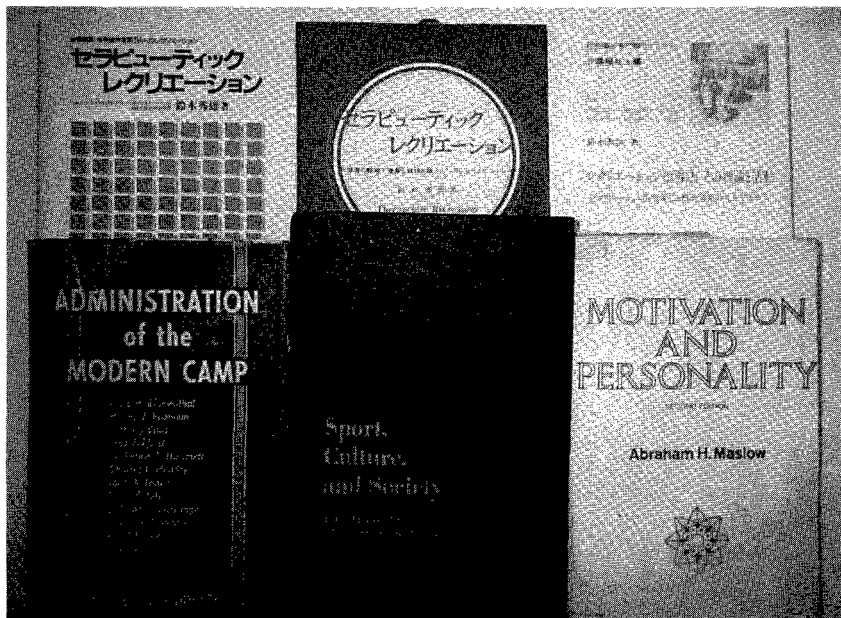


写真3.  
 『レクリエーション指導法』  
 （鈴木秀雄著）  
 『セラピューティックレクリエーション』（2冊）  
 （共に鈴木秀雄著）  
 『モチベーションとパーソナリティ』  
 （マズロー著）  
 『スポーツ・文化・社会』  
 （ケニヨン著）  
 『現代的キャンプの管理』  
 （ディモック編）

すれば、かつて多くの大学及び大学院の中でカリキュラムとしてレクリエーションそのものが体育と並列・並存して、Physical Education and Recreationという形態での存在であったものが、今や、環境学科、生態学、森林学、人間行動学、レジャー学科、社会学、生命倫理、環境倫理、などあらゆる領域に及ぶ学科形態での教育・研究がなされている。最新の学科としては、フロリダ州立大学などではRecreationからLeisure Services and Studiesに改称されたものが、社会状況の変化の中で Recreation and Leisure Services Administration としてレジャー・レクリエーションの二語を並列させ研究・教育・サービス・管理など、人間資源的領域にわたる研究教育学科を開設しており学問領域の拡幅化・深奥化に対応している。レクリエーションの行動的分析の一助には、アメリカ心理学会の会長もつとめ、人間の基礎的欲求を析出し、階梯的（五段階）にとらえた A.H.Maslow の『**人間性の心理学：モチベーションとパーソナリティ**』（写真3）の第4章がよいし、レクリエーション活動の現状・状況分析については知的領域（Cognitive Domain）、情緒的領域（Affective Domain）、神経筋的領域（Psycho-motor Domain）の質的内容を量的な形態に変換することにより三次元論的分析を試みている『**レクリエーション指導法～その理論と活動～**』（筆者著、誠信書房刊、1995、写真3）はレクリエーション状態系（横軸）、レクリエーション技術系（縦軸）、人間活動領域系（高さ軸）の三次元的活動分析によりレクリエーション活動の客観的認識に役立つもので、基礎理論（本質論）、現状論（現実論）、目指すべき方向性（あるべき論）を論じている。新しい切り口でいくつかの提案がされているので新しいレジャー・レクリエーションの捉え方を試みる視座からも、また、レジャー・レクリエーションの活動形態や状態把握を正しい位置から捉えるという意味からも、さらにレジャー・レクリエーション機能の拡幅化と深奥化の推進をはかるという観点からも是非読んでいただきたい。

余暇社会化し、一方では活動の多様化の視点からすれば、ホーリスティックな概念理解があり、他方では局面的な概念把握の観点からすれば、ノーマライゼーション、メインストリーミング、インテグレーションなどの療育、療法、処方などを含めた『**セラピューティックレクリエーション**』（不昧堂出版刊1995及び講談社

刊1985、共に筆者著、写真3）は、古典的レジャーからの逆転現象も説いており現代的レジャーの理解をすすめるものである。レジャーの機能分類を試みるならば、J.デュマズデイエの思考が示唆を与えてくれるし、F.マーフィーの『**レジャーの概念**』、H.ニューメイヤー他の『**レジャーとレクリエーション**』それにスポーツ・レクリエーションを基本テーマにするならば、M.チクセントミハイが主張する『**フロー体験：遊びの現象学**』や、現在カナダに住み、WLRA(=World Leisure and Recreation Association)のGeneral Secretaryをつとめる Gerald S. Kenyon の『**スポーツ・文化・社会**』（写真3）が総合的な概念化として役立つものである。余暇を単なる遊びでもなく、仕事でもない、創造的な活動としてしっかり捉えるなら、現在の日本におけるレクリエーション観の正しい位置への啓蒙・普及は学会としても、決して避けて通れぬ道であろう。「21世紀を展望したレジャー・レクリエーション運動（ムーブメント）の課題と視点」と題して筆者が第26回学会大会（於：奈良女子大学）でそれらの内容を発題したが、キーワードでもあった“余暇能力”（Leisurability）の開発”とともに“余暇化（Leisure-lization）の実現”については、レジャー・レクリエーションの正しい教育をすすめる余暇教育の展開を生涯学習社会の中で実現していく必要がある。技術・技能中心の“指導者養成”の展開から、むしろ大衆への正しい概念普及とともにそのために必要となる“人材育成”の展開へと教育・研究のシフトを変化させなければならない時代であるともいえよう。それはちょうど戦後、指導者養成を中心に積極的にレクリエーション運動を展開したことと同じように、時代の変化、日本におけるレジャー・レクリエーションの位置づけの変化から、新たなレジャー・レクリエーションの“正しい概念普及と啓蒙に関わるムーブメント”を必要としているのである。

レジャー・レクリエーションの正しい概念普及と啓蒙のためには、概念の“ぼやけ”いわゆる“曖昧さ”をいかに明確に浮き上がらせレジャー・レクリエーションの本質論をあきらめずに着実に確立していく努力（研究）をしていくかということであり、現実論とのギャップを埋めていくための“あるべき論”の提言を明確にしていかなければならない。本質の見極めとしての原理的な研究の大切さをレジャー・レクリエーション

ン分野・領域において今ほど求められているときはないといえよう。

余暇時代の到来を考え、レジャーの原点にかえり、真のレジャーは何か、などを問うには、やはり「あそび」に生きることを論じる『「遊び」の哲学』（別宮貞徳著）を研究の対象として精読する必要がある。

“「遊び」のある遊び”、いわゆる“「ゆとり」のある遊び”が現代社会、特に日本では問われているといっても過言ではない。

レジャー・レクリエーション研究・教育・実践を融合・共生させるための根源的なねらいは、人間にとっての『～潤いの再発見～』を目指すものであろう。渇きの潤いとして身体的にも精神的にも社会的にもゆとりが感じられ、人間的な情趣を味わう活動・状態としてのレジャー・レクリエーションが求められているのである。また再発見とは“従来とは違う観点から、そのものの良さを認識し直すことであるのだから、個人がそれぞれ不可欠な要素として有効活用していかねばならないレジャーの三機能（以下の①～③）の深奥化・拡幅化による潤いの再発見や、レジャー産業がターゲットとする領域や形態（以下の④～⑥）の理解も欠かせない：

- ①休息・休養機能と潤い→健康との関係での潤い（活動は→回復型）  
この機能ではレジャー産業のターゲットは、④リゾート型形態への進展が狙いである
  - ②気晴らし・娯楽機能と潤い→心身の開放との関係での潤い（活動は→発散型）  
この機能ではレジャー産業のターゲットは、⑤新多消費型形態への進展が狙いである
  - ③自己啓発・自己開発機能と潤い→社会参加・社会貢献との関係での潤い（活動は→蓄積型）  
この機能ではレジャー産業のターゲットは、⑥カルチャーセンター型形態への進展が狙いである
- などについて実践的ではあるものの、やはり本質（原理）的な研究が必要である。

根本問題を理性的な思弁により突き止めようとする研究領域に限定せず、レジャー・レクリエーションは、応用実践領域を有するのであるから、例えば：

1. 指導するよりも“潤いを提供する世話（Care）や援助（Aid）ができる人材の育成”への方向転換が必要だとすれば、

- 1) レクケア（Rec-Care）＝そばにいて色々な面倒を見る。その時にレクリエーションを有効活用する観点からの原理的研究
  - 2) レクエイド（Rec-Aid）＝プラスの方向に向かうように力を貸すこと（じり貧状態にあったり、挫折しかかったりする当事者に対しても同様である）の観点からの原理的研究
2. 潤いとレクリエーションの関係からすれば、
    - 1) 人として、必要となるもの、不足しているもの、望んでいることなどの欲求に対応する癒しとの関係からの原理的研究
    - 2) 快追求（快状態、快活動）との関係からの原理的研究
    - 3) ゆとりや豊かさとの関係からの原理的研究
  3. 潤いとしてのレクリエーションの日常生活化する余暇化（Leisurelization）をすすめるとすれば、
    - 1) 余暇化可能な活動（Leisurable Activity）の実質的余暇化に関する原理的研究
    - 2) 余暇化可能な活動を余暇化することができる余暇能力に関する原理的研究
  4. 余暇化のための余暇能力（Leisurability）の向上を求めていくならば、
    - 1) 浮遊している時間や行動の認識に関する原理的研究
    - 2) 不快ストレスを快ストレスへ転換していく能力（要求、適応、サポート）に関する原理的研究
    - 3) レクリエーションを価値ある身近なものとして認識していくために、どう潤いの存在をレクリエーションの中に意識としても組み込むかに関する原理的研究

など多角的な視点や異なった座標軸からの原理的研究をすすめていく必要がある。

実践的に、レジャー・レクリエーション活動の頻度などを時系列的に把握するためには、毎年発行される『レジャー白書』（余暇開発センター編）や、日本人の生活時間を量的に把握するためには、5年毎に発行される『日本人の生活時間』（日本放送協会出版刊）が役に立つ。本質的な把握を科学的にすすめ、正しい概念と認識のもとに、豊かなゆとりある活動を現実のものにするための指針としてのレジャー・レクリエーションの原理的・本質論研究でありたいと願う。