

レジャー・レクリエーション研究

第47号

〈原著論文〉

- 居住場所の違いによる日常生活での自然環境の必要性と環境保全意識の関連性について
 ——都内幼稚園に通園させる母親を対象として——
 石井 晶子・澤村 博・高橋 正則 1

〈特別寄稿〉

- 新しい時代におけるあそびと文化の方向性
 ——ヨハン・ホイジンガをてがかりにして——
 杉浦 恭 13

「あそび」とライフスタイル

- わが国における余暇ライフスタイル30年の背景と今後の展望——
 米村 恵子 21

「あそび」と空間

- 「あそび」の広がりと「あそび」空間整備の方向——
 麻生 恵 33

〈講演録〉第30回学会大会特別講演

- 日本人とレジャー
 井上 ひさし 37

〈平成13年度定例研究会報告〉

- 「多摩丘陵における市民による遊歩道ネットワークづくり」見学会報告
 麻生 恵 54

遊歩道（フットパス）を利用するイギリス田園風景の楽しみ

- 岩間 貴之 57

自然環境フィールドにおける遊びと活動と管理の展開

- 栗田 和弥 60

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、レジャー・レクリエーションの発展をはかり、それら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登録の学術研究団体です。学会設立までには、過去6年に渡り、「日本レクリエーション研究会」として地道な実績をかため、その基礎の上に学会として発展してきました。

いうまでもなく、現代の急激な社会変化は、レジャー・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、より広範囲で多角的な研究を推進し、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ざざる研究者、専門家はもちろんのこと、レクリエーション環境、組織、指導など実践家の総合体ともいえます。

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。

Japan Society of Leisure and Recreation Studies

事務局 〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26
立教大学 武蔵野新座キャンパス
コミュニティ福祉学部 松尾研究室内
日本レジャー・レクリエーション学会事務局
電話・FAX. 048-471-7345
郵便振替 00150-3-602353
口座名 「日本レジャー・レクリエーション学会」
※事務局へのお問い合わせは、FAXでお願い致します

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、次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に立つと共に、レジャー・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、シンポジウムな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、学会内のできごとはもちろん、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」の発行**……学会における研究発表、論文発表誌です。レジャー・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います。
- 研究・調査資料の発行**……レジャー・レクリエーション問題を中心に、研究・調査資料を適宜発行します。
- 受委託研究の実施**……レジャー・レクリエーションに関する研究を学会が受委託し、チームを組んで研究を進める体制ができております。
- 情報交換**……学会員相互の研究交流を推進するために、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、一つの問題に対して、あらゆる角度から研究できる機会があります。

〈原著論文〉

居住場所の違いによる日常生活での自然環境の必要性と環境保全意識の関連性について

——都内幼稚園に通園させる母親を対象として——

石井 晶子* 澤村 博**
高橋 正則**

**The relationship between people's places of residence to the level of
natural environment in everyday lives and
their consciousness for environmental conservation**

——A research on mothers who send their children to
kindergarten in the urban areas of Tokyo——

ISHII Akiko*, SAWAMURA Hiroshi**, TAKAHASHI Masanori**

Abstract

With both mothers of children who go to kindergarten within 23 wards of the Tokyo metropolitan area, namely the very heart of Tokyo, and mothers of children who go to kindergarten in the suburbs of Tokyo as the targets, a survey using questionnaire sheets was conducted. Considering the distance from the residences to the kindergartens and the places of residence as a part of natural environment just like the surroundings of the kindergarten, kindergartens were divided into two types. Namely the kindergartens in the 23 wards belonging to "urban model" and the kindergartens in the suburbs belonging to "suburb model". And how these types are related to the following five items was investigated: (1) the ideal lifestyle, (2) how they make their children get closer to nature, (3) how they see the regulation of environmental conservation, (4) how they see the development of nature, and (5) how much they have a sense of crisis confronting life.

The results of the survey obtained:

1. For mothers belong to urban model, natural environment is not necessarily important in the living nor working place. They have such lifestyle as to create occasions to get closer to nature as special activities in holidays, etc. Many of them agree to the regulation of environmental conservation and tend to disagree to the development of nature. There are many who have a sense of crisis confronting life.

2. For mothers belong to "suburb model", it is ideal to have natural environment in all areas of their lives, the working space as well-living space. They have such lifestyle as to get closer to nature in everyday life. Many of them disagree to the regulation of environmental conservation and tend to agree to the development of nature. There are few who have a sense of crisis confronting life.

* 東海大学課程資格教育センター（非常勤） Licenced Professional Training Center, Tokai University

** 日本大学文理学部 College of Humanities and Sciences, Nihon University

受理日：2001年10月12日

As a result of 1 and 2, it is inferred that their present behavior that consider for environment is not as act of pursuing coexistence with nature based on sufficient understanding of nature but rather an act that is stimulated by such factors as humans' sense of physical danger to them and for the sake of maintaining human society.

Key word: place of residence, urban area, way of getting closer to nature, awareness of environmental conservation, sense of crisis confronting life.

1. 問題の所在と本稿の目的

科学技術の進歩は、人間の生活空間やライフスタイルに利便性を与え、物質的に豊かな暮らしをもたらした。しかし「人間が豊かな生活をする為」という欲を正当化した行為は、地球環境を汚染し、自然界の生態系を破壊してきたのである。

特に都市部の生活環境は、利便的で快適な清潔感ある空間として整備し、自然も人工的に演出してきた。さらに休日には、まだ残る人間の手の余り加わっていない自然を求める余暇活動も行ってきた。このように人間は、自然の摂理を忘れ、自然との共生を忘れ、自然を支配・管理し、自然に犠牲を強いてきたのである。その結果、人間と自然の関係は、共生・調和から開発・破壊という対立関係を成立させてしまった。そして対立関係となってしまった人間と自然の関係に深い反省が迫られ、自然との共生が叫ばれるようになった。しかし人々が現在日常生活で環境に配慮ある行動を促すものは、人間社会の存続の為だけではなく、自然環境の保全も意識したものであろうか。

環境へ配慮ある行動とは、産業社会が発達した現代から原始的自給自足経済社会の再形成を主張するものではない。また人間-自然の関係が、対立的関係や支配的關係を実現するものでもない。この人間と自然の関係のあり方というのは、人間の自然に対しての意識の持ち方に問題が潜んでいるのである。しかし現在都心部では、ありのままの自然と親しむ場所は減少している。それは子どもにとっても同様であり、自然と親しむことが日常的な遊び経験ではなく、親子で行く「特別な活動」となってしまうのである。それゆえ自然と親しむための非日常的な特別なレジャー活動は、単に人間の癒しのためだけに行われる行為となってしまう可能性がある。そこで自然と親しむレジャー活動のあり方を再構築していくためにも、親の自然環境に対しての考え方や環境問題をどのように捉えているかを明らかにする必要がある。

そこで本調査では、都内の居住場所の違いにより生活の中での自然の位置づけと自然との親しみ方、環境保全への意識との関連性について明らかにしていくことを目的とする。これらの現状を明らかにする作業は、今後の日常生活やレジャー活動での自然との関わり方、自然教育・環境教育のプログラムを構築する為の知見となるであろう。

2. 研究の視点

まず本章では、自然との親しみ方や環境保全意識に着目した先行研究を整理していく。そしてこれまでの研究の中で欠けていた点について検討する。

既に人間が自然と親しむことの重要性は、レイチェル・カーソンが著作「センス・オブ・ワンダー」(1995)の中で、カーソン自身の経験に基づき示されている。この著書では、カーソンが実践してきた子どもに対して大人の果たす役割も提示している。子どもにとって自然環境が生活の中で意味ある環境になることや、自然と共に生きていく方法や意識を持つようにする為には、大人の果たす役割は重要である。

この自然と親しむことは重要なものであるという前提からは、様々な視点から提言がなされてきた。小谷(1999, 2000)¹⁰⁾¹¹⁾は、幼稚園内や園外の自然環境、公園緑地の役割、教員・保護者の協力を総合的に捉えその重要性を提言している。この幼少期の成育環境は、将来にわたるライフスタイルや自然との親しみ方などへも影響を与えることを澤村(2000)¹²⁾が言及している¹⁾。また生活場面での自然との関わりについては、地域別にみた市民意識とその活用(広脇1985)¹⁶⁾、世代間にみる自然要素との関わり(山田1985)¹⁷⁾の差異性について明らかにされた。更に自然接触体験の希薄化は、農村児童にも起こっているとの指摘もなされた(木下1992)⁹⁾。そして海津(1997)⁹⁾は、自然と親しむ場所について「親子」「子どもどうし」「高齢者」の関係性に着眼している。

そして人間と自然の関係については武田(1993)¹³⁾が、次の3つの立場に分類している。第1の立場は、「自然は人間活動にとっての資源であり、人間の活動の増大・進歩のために、その資源としての自然を守れ」というもの。第2の立場は、「自然はそれ自体として価値があり、人間の手つかずの自然の価値を守れ」というものである。そして第3の立場は「人間もまた自然の一部であり、人間の生存基盤である自然を適切な状態に守れ」というものである。第1の立場は人間中心的な自然保護思想であり、自然自体を保護するのも結局は人間の為という発想に基づくものである。そして1960～1970年代にかけて欧米を中心に登場してきたのが、第2の立場である。これは動物解放論、自然自体の「権利」や「固有の価値」を重視したディープ・エコロジーという思想の出現にみることができる。そして第3の立場では、自然との交流の中で共生を目指すものである。この自然と人間の関わりの捉え方について鬼頭(1996)⁹⁾は、人間が自然に対して能動的に働きかけるベクトルを「生業」、人間にとって自然から受ける受動的な働きかけであるベクトルを「生活」と定義している。このベクトルが、近代的産業活動により全体的な関係から部分的な関係に変化し、自然と人間の関係のバランスが崩れたと捉えている¹²⁾。

さらに尾関(1995)⁹⁾は、自然破壊という現象は、人間と自然の関係だけの問題ではなく、人間相互が競争という攻撃的な態度をとり、人間の共同的存在性が見失われたときに、自然に対する攻撃的態度が支配的になり、自然と人間の共生も不可能となったと指摘している。そこで尾関は、この人間と人間、自然と人間の関係の孤立化を、「労働」と「コミュニケーション」の媒介によって共生への回復を図ることを提唱している。つまり自然との共生のためには、長時間労働を大幅に短縮し、自由な時間を回復することで、「人々の遊びを商品依存型の環境破壊的・消費活動的な遊びから、自然と人間の調和を前提とした自己確証的な遊びへと転換する」⁹⁾ことの必要性について言及している。

そして自然と親しむことだけでなく、環境保全に対して取組む示唆を与える論文の蓄積も進んでいる。その中で瀬沼(1998)¹⁴⁾は、地域作りの主体者である農村女性に着目し、生活面での共生認識の意識面と生活場面での実践面での乖離を指摘している。

以上のことから、これまでの人間の自然への無責任

さを反省し、日常生活で人間-自然の関わりを通して共生関係を形成していく重要性に関しての知見を得ることができた。しかし先行研究では、環境破壊が深刻化する状況で、自然と親しむことと環境保全意識を一連のものとして捉えた議論はまだ十分に蓄積されていない。つまり自然と親しむことと、自然と共生する為の環境保全意識との関連性については、さらに明らかにしていく必要がある。この点を明らかにすることは、人間と自然の共生関係を成立させ、促進していくための方法の礎となるものである。

では人間が自然環境を意識するのは、どのような場面であろうか。まず生涯の中で、自然環境を意識する大きな場面の一つとして居住場所を選択する機会があげられる。この居住環境は、子どもの成育環境としても重要な意味をもつ場所である。つまり子どもの成育環境は、親が選択した居住場所や、親のライフスタイルに影響を受けるのである。そうであるならば、まず親の自然に対する意識の持ち方を明らかにしていく必要がある。この親の意識を明らかにすることが、次代を担う子どもの自然観や自然との関わり方、環境保全活動を構築していくための布石ともなる。

そこで今回の調査では、都市部内での居住場所の違いにより、生活の中での自然の位置づけや親しみ方、環境保全意識との関連性を明らかにしていく。具体的には、居住場所を「都市内部」と「都市周縁部」に区分し、次の5項目との関連について検証していく。まず親が理想とするライフスタイルについて、親子で自然と親しむ機会について考察していく。そして「環境保全の規制」に対する意識、レジャー施設のための開発や宅地開発による「自然開発」に対する意識、「生命への危機感」の程度との関連性を考察する。これらの分析を通して、環境問題に取り組む上で、人間社会の存続の為だけでなく、自然を尊重しながら共生していく為の教育的課題を提示する。

3. 調査の方法

(1) 調査対象と実施時期

本調査は、2000年6月～7月にかけて都内幼稚園4園に園児を通わせる母親290名に対して質問紙調査(日記式個別調査)を行った。各幼稚園の教諭に調査の概要を説明し、配布方法は各幼稚園に一任をした。

(2) 調査の枠組み

地域の実情に合わせた環境教育や環境保全への施策を構築する為には、居住場所の自然状況を考慮して考察することが必要である。そこで幼稚園の所在により23区内にある幼稚園を「都市内部型」居住場所、そして23区外の郊外地域にある幼稚園を「都市周縁部型」居住場所の2つに区分した。「都市内部」の2幼稚園は、いずれも交通量の激しい大通りや整備された住宅街に囲まれ、近隣には自然に親しむ環境が少ない場所に所在している^{*)}。また「都市周縁部」の2つの幼稚園は、周辺に大きな公園や散策コース等、日常的に緑と親しむことのできる環境がある^{*)}。園児の通園距離を考えた場合、幼稚園周辺の環境は居住場所周辺と類似した環境にあると考える。本調査での被験者の構成は、それぞれ「都市内部型」の居住場所に該当する人は100人(34.5%)、「都市周縁部型」の居住場所に該当する人は190人(65.5%)である。

また本稿では、被験者として現在幼稚園児を持つ母親を対象とした理由は2点ある。まず1点目は、子どもとの接触時間は、現況ではやはり母親が多いと推測されることからである。そして2点目の理由として現在幼稚園児の親である世代は、幼少期・青年期を、高度経済成長期・バブル期に過ごし、物質的に豊かな経済大国日本で成長をしてきた世代である^{*)}。この親の世代の環境への意識を探ることは、次世代の子どもに対する教育的課題を示唆することになる。

4. 結果及び考察

(1) 理想とするライフスタイル

居住場所は、ライフスタイルを規定する重要な環境である。しかし居住場所を選択する際には、様々な理由により必ずしも希望通りの環境を選択できるとは限らないのが現状である。そこで本節では、まず母親が理想とする居住場所、仕事をする場所、休暇を過ごす場所について、「理想とする居住場所と仕事場所」(表2)、「理想とする居住場所と休暇場所」(表)に分けて検証した。

まず理想とする「居住場所と仕事場所」を表1のようにカテゴリー化した。

表1 理想とする居住場所と仕事場所について

タイプ1: 自然が豊かな環境に居住し、平日は都心部に通勤する
 タイプ2: 自然豊かな環境に居住し、都心部に通勤しなくてもよい仕事をする
 タイプ3: 生活や交通が便利な都心部に居住し、都心部に通勤する
 タイプ4: 生活や交通が便利な都心部に居住し、都心部でない場所で仕事をする
 タイプ5: 特に都心部や自然の中でといった生活場所・仕事場所にこだわらない
 タイプ6: その他

表2 理想の居住場所と仕事場所

NA = 2

	理想の居住場所と仕事場所					
	タイプ1 (住)自然 (仕)都心	タイプ2 (住)自然 (仕)都心外	タイプ3 (住)都心 (仕)都心	タイプ4 (住)自然 (仕)都心外	タイプ5 こだわらない	タイプ6 その他
都市内部 (N=100)	34.0% (34)	17.0% (17)	32.0% (32)	3.0% (3)	12.0% (12)	2.0% (2)
都市周縁部 (N=188)	23.9% (45)	48.4% (91)	8.0% (15)	2.1% (4)	16.5% (31)	1.1% (2)

いずれも有意差 $p < .05$

表2から理想とする「居住場所と仕事場所」で特に顕著な差異がみられたものを3タイプ取り上げる。

タイプ1「自然豊かな環境に居住し、平日は都心部に通勤すること」を理想とするのは、「都市内部」の母親は34.0%、「都市周縁部」の母親は23.9%である。「都市内部」の母親の方が、「都市周縁部」の母親よりも割合が多い。そしてタイプ2の「自然豊かな環境に居住し、都心部に通勤しなくてもよい仕事」をすることを理想とする「都市内部」の母親は17.0%、「都市周縁部」の母親は48.4%である。「都市周縁部」の母親の方が、「都市内部」の母親よりも割合が多い。そしてタイプ3の「生活や交通の便利な都心部に居住し、都心部に通勤する」ことを理想とする「都市内部」の母親は32.0%、「都市周縁部」の母親は8.0%である。「都市内部」の母親の方が、「都市周縁部」の母親よりも割合が多い。

この3つのタイプから、居住場所の違いにより、次のような特徴がみられる。「都市内部」の母親は、日常生活全体で自然環境を必要としない、あるいは一部にあることを理想とする傾向にある。一方「都市周縁部」の母親は、居住場所も仕事場所も都心部へ行かずに自然豊かな環境で生活することを理想としている。つまり「都市周縁部」の母親の方が、「都市内部」の母親より生活全般において自然と関わるライフスタイルを好むことがわかった。

続いて理想とする「居住場所と休暇を過ごす場所」

について表3のようにカテゴリー化した。

表3 理想とする居住場所と週末や休暇を過ごす場所について

タイプA：自然豊かな環境に居住し、週末や休暇は自然と親しむ
 タイプB：自然豊かな環境に居住し、週末や休暇は都心部で過ごす
 タイプC：生活や交通が便利な都心部に居住し、週末や休暇は自然豊かな場所に出かける
 タイプD：生活や交通が便利な都心部に居住し、週末や休暇も都心部で過ごす
 タイプE：居住場所も休暇場所も特に都心部や自然の中でと言った事にこだわらない
 タイプF：その他

表4 理想の居住場所と休暇を過

NA=3

	理想の居住場所と仕事場所					
	タイプA (住)自然 (住)自然	タイプB (住)自然 (住)都心	タイプC (住)自然 (住)都心	タイプD (住)都心 (住)都心部	タイプE こだわらない	タイプF その他
都市内部 (N=99)	35.4% (35)	0.0% (0)	46.5% (46)	4.0% (4)	12.0% (12)	2.0% (2)
都市周縁部 (N=188)	61.7% (116)	1.1% (2)	14.9% (28)	0.5% (1)	20.2% (38)	1.6% (3)

いずれも有意差 $p<.05$

理想とする「居住場所と休暇を過ごす場所」について、表4から特徴的な2タイプを取り上げて検討していく。

まずタイプAの「自然豊かな環境に居住し、週末や休暇は自然と親しむこと」を理想とする「都市内部」の母親は35.4%、「都市周縁部」の母親は61.7%である。「都市内部」の母親の方が、「都市周縁部」の母親より割合が低い。そしてタイプCの「生活や交通が便利な都市部に居住し、週末や休暇も都市部で過ごす」ことを理想とするのは、「都市内部」の母親は46.5%、「都市周縁部」の母親は14.9%である。「都市内部」の母親の方が、「都市周縁部」の母親よりも割合が多い。

この2つのタイプから、居住場所の違いにより、次のような特徴を得た。「都市内部」の母親は、自然と親しむことは、週末や休日を利用した「特別な活動」としている傾向にある。一方「都市周縁部」の母親は、居住場所も自然環境があることを理想としていることから、平日・休日を問わず身近な環境として自然と親しむライフスタイルを理想としているのである。

上記表2、表4の結果から、次のような傾向があるといえる。日常生活を過ごす環境で、生活の一部、あるいは生活全般で都心を好む母親は、現実でも「都市内部」に居住場所をもっている。そして生活全般にわたって自然を位置付け、日常的に自然と親しむことを理想としている母親は、現実では「都市周縁部」を居

住場所として選択しているのである。

住環境は、大人のライフスタイルの基盤となるだけでなく、子どもの日常生活での遊び環境にも影響を及ぼすものである。つまり親が、住環境の選択条件として「利便性」を追求すれば、子どもの日常生活の遊び環境には、自然と日常的に親しむ環境が少なくなってしまうのである。

(2) 親子での自然との親しみ方

次に、実際の居住場所の差異と親子で自然と親しむ機会との関係について見ていくことにする(表5)。

表5 親子の自然との親しみ方

NA=3

	自然と親しむ方法	
	日常的な活動	特別な活動
都市内部(N=100)	34.0% (34)	66.0% (66)
都市周縁(N=187)	62.0% (116)	38.0% (71)

いずれも有意差 $p<.05$

ここでは、親子で自然と日常生活の一部として「日常的」に親しんでいるか、あるいは休日などを利用する「特別な活動」としているかという2つにカテゴリー化した。

親子での自然との親しみ方が「日常的な活動」であると回答している母親は「都市内部」では34.0%、「都市周縁部」では62.0%ある。「都市周縁部」の母親の方が、「都市内部」の母親より、親子で「日常的」に自然と親しんでいるとする割合が高いのである。そして休日などを利用した「特別な活動」として自然と親しんでいる人は、「都市内部」では66.0%、「都市周縁部」では38.0%となっている。親子で自然と「特別な活動」として親しんでいるのは、「都市内部」の親の方が、「都市周縁部」の親よりも高い割合を示す結果となった。

本節と第1節の結果をあわせて考察すると、次のような傾向をみることができる。母親が理想とする自然との親しみ方が、親子での自然との親しみ方と同様の傾向を示す結果となった。つまり子どもの自然と親しむ機会を日常的にしていけるためには、子どもの遊びのあり方を問い直すだけでなく、親のライフスタイルも教化していくことも必要なのである。

ここまでの結果から、現在の居住場所とライフスタイルでの自然の位置付けや自然と親しむ機会との関連

は明らかになった。では居住場所と環境保全意識には、関連があるのだろうか。その点について、次節で検討していく。

(3) 環境保全の規制に対する意識

前節までで明らかになった点から、自然との親しみ方が「特別な活動」である「都市内部」に住む人と、自然と「日常的」に親しむ傾向にある「都市周縁部」に住む人では、環境保全意識に対してどのような傾向があるのかを検討していく。自然環境に配慮していくというのは、人間社会の存続維持のためだけではなく、自然との関わりの中で環境全体を存続していくことである。これまでのように環境の破壊者となる経済優先のライフスタイルから、環境を修復・保全をしていくためには、様々な規制に取り組んでいかなければならない。そこで本節では、環境破壊を食い止めるために、日常生活で規制が課せられることに対して、居住場所によりどのような意識の違いがあるかを明らかにしていく(表6～表9)。

表6 生活水準を落とすことについて NA=8

	生活水準を落とす	
	賛成	反対
都市内部(N=95)	40.6% (39)	59.4% (57)
都市周縁(N=186)	25.8% (48)	74.2% (138)

いずれも有意差 $p<.05$

表6の「今の生活水準を落とす」ことについて賛成しているのは、「都市内部」に居住場所をもつ母親は40.6%、「都市周縁部」に居住場所をもつ母親は25.8%である。「都市内部」に居住している人の方が、「生活水準を落とす」ことに対して、「都市周縁部」の人より賛同する意志をもっている人の割合が高い。「生活水準を落とすこと」に反対である母親は、「都市内部」は59.4%、「都市周縁部」が74.2%である。「都市周縁部」の人の方が、「都市内部」の人より「生活水準を落とす」まで、環境保全のために生活を変えることについては消極的な傾向にある。

表7 国の規制について

NA=12

	国の規制	
	賛成	反対
都市内部(N=97)	90.7% (88)	9.3% (9)
都市周縁(N=181)	71.8% (130)	28.2% (51)

いずれも有意差 $p<.05$

次に表7は、「国が国民に対して環境保全のために負担を課す」ことについての項目である。賛成するというのは、「都市内部」に住む母親では90.7%、「都市周縁部」に住む母親では71.8%である。「国の規制」に対して、「都市内部」に住む人の方が、「都市周縁部」に住む人より賛成するという傾向にある。そして反対であるという母親は、「都市内部」では9.3%、「都市周縁部」で28.2%である。「都市周縁部」の人の方が、「都市内部」の人より、「国が規制を課す」ことについてやや消極的である。また今回の調査の自由記述欄には、「環境破壊を意識している人もいるが、無関心すぎる人も多すぎる」という回答もみられた。この回答に示されているように、規制を加えない状況では、環境保全への意識や行動について、個人差が顕著となって現れている状況にある。

表8 環境税の導入について

NA=9

	環境税の導入	
	賛成	反対
都市内部(N=95)	42.1% (40)	57.9% (55)
都市周縁(N=186)	25.3% (47)	74.7% (139)

いずれも有意差 $p<.05$

表9 ゴミの有料化について

NA=7

	ゴミの有料化	
	賛成	反対
都市内部(N=97)	55.7% (64)	44.3% (43)
都市周縁(N=186)	33.9% (63)	66.1% (123)

いずれも有意差 $p<.05$

では「環境税」の徴収(表8)と、「ゴミの有料化」(表9)の導入についてどのように考えているか検討していく。まず「環境税」の徴収に賛成するという母

親の割合は、「都市内部」で42.1%、「都市周縁」で25.3%である。そして反対とするのは、「都市内部」で57.9%、「都市周縁部」で74.7%となっている。「環境税」が導入されることに対しても、「都市内部」に住む人の方が受け入れるという人の割合が高いのである。そして表9の「ゴミの有料化」に賛成するという母親は、「都市内部」では55.7%、「都市周縁部」では33.9%となっている。反対であるとするのは、「都市内部」で44.3%、「都市周縁部」で66.1%である。この項目も「環境税」と同様に、「都市内部」に住む人の方が、「都市周縁」に住む人よりも賛成する人の割合が多いのである。ゴミの収集については、自治体が様々な分別回収を行うようになり、以前より住民は日常生活で自ずと環境へ配慮することが意識化されるようになってきた。また既に東京都に所在する企業に対しては、ゴミの有料化は実施されている。そして2001年4月から、個人に費用負担が課せられる「特定家庭用機器再商品化法」（通称「家電リサイクル法」）も施行された。しかし今後さらに物質の循環を促進するために、個人のライフサイクル全体を視野とした転換が迫られていくことになるであろう。

本節で取り上げた「生活水準を落とすこと」「国の規制」「環境税」「ゴミの有料化」の全項目で、「都市内部」に居住場所をもつ人の方が、「都市周縁部」に住む人より賛成する人の割合が高い結果となった。

ここで第1・2節までで検討した理想とする生活の中での自然の位置付けや自然との親しみ方と、本節での結果をあわせて考察してみる。前節までで、日常生活の中で必ずしも自然環境があることを必要としない割合が多い「都市内部」の母親の方が、日常生活で環境保全を意識している傾向がみられた。一方自然を生活の必需としている「都市周縁部」の母親は、必ずしも環境保全へ配慮するための意識を持っているとはいえない結果となった。

(4) 自然開発に対しての意識

第3節の結果から、日常的に自然と親しむ「都市周縁部」の人は、「都市内部」の人より「生活に規制」を加えられることに対して消極的であった。それでは自然を尊重するという点に関しては、どのように考えているのであろうか。そこで本節では、居住場所の違いにより、レジャー開発や宅地開発のために「自然開

発」をすることに対してのどのように考えているかという点をみていく（表10）。

表10 自然開発をする NA=10

	自然開発をする	
	賛成	反対
都市内部(N=94)	50.0% (47)	50.0% (47)
都市周縁(N=186)	62.4% (116)	37.6% (70)

いずれも有意差p<.05

「自然開発」に対して賛成である母親は、「都市内部」に住む人は50.0%、「都市周縁部」に住む人は62.4%である。そして反対である母親は、「都市内部」に住む人で50.0%、「都市周縁部」に住む人で37.6%となっている。「自然開発」に対しては、「都市周縁部」に住む母親に賛成する割合が多く、「都市内部」に住む母親に反対する割合が多い傾向にある。つまり今ある自然を守るという意識を持っている人は、「都市周縁部」に住む母親より「都市内部」の母親に多いのである。

前節までの結果とあわせて考察すると、日常生活全般で自然を必ずしも必要とせず、日常的に親しむ傾向にない「都市内部」の母親の方が、自然を残していくという意識をもつ人が多いのである。そして「都市周縁部」の母親は、生活場所に自然があることを求め、日常的に自然と親しんでいる人が多いが、自然を残していくという意識をもつ人は少ないのである。つまり日常的に自然と親しむ行為と、自然を守るという意識とは関連性が認められない傾向にあることがわかった。

(5) 生命への危機感

第4節までの結果から、環境保全意識というものが、人間、あるいは人間社会存続維持の為によるものであることが推測される。そこで本節では、環境保全の意識の背景の一因を探るために、居住場所の違いによる「生命」に対しての危機感の程度について検討していく（表11）。

表11 生命への危機感 NA=2

	生命への危機感	
	感じる	感じない
都市内部(N=100)	88.0% (88)	12.0% (12)
都市周縁(N=188)	71.8% (135)	28.2% (53)

いずれも有意差p<.05

「生命に対して危機感」を感じていると回答しているのは、「都市内部」に住む母親は88.0%、「都市周縁部」に住む母親は71.8%であった。「都市内部」に住む人の方が、「都市周縁部」に住む人よりも「生命への危機感」を感じている人の割合が高い。また「生命への危機感」を感じていないとする母親は、「都市内部」では12.0%、「都市周縁部」では28.2%である。「都市周縁部」に住む人の方が、「都市内部」に住む人よりも「生命への危機感」を感じていない人の割合が高い傾向にある。「生命に対しての危機感」は、「都市内部」に住む人の方が、「都市周縁部」に住む人より切実に感じているという結果となった。

また調査用紙の自由記述欄をみると身体への変調について、次のような事例がみられた。例えば「都会から郊外へ移り住むことで、アレルギー体質だった子どもの体調が緩和された」、「子どものアレルギーにより、環境問題への意識が強くなった」、「子どもが生まれて環境問題を考えるようになった」などである。これらのコメントから、人間の身体的な変調が、環境保全に対してより関心を向ける要因となっているとみることができる。

ここで、本節の結果と第3・4節をあわせて考察してみる。「都市内部」の母親は、環境保全の規制へ賛成し、自然開発に反対する割合が高く、「生命への危機感」を感じている人の割合も高い結果となった。つまり環境保全意識を持つ要因の一つは、「生命への危機感」という人間の身体的な変調を実感することにあるという結果を得た。そして環境保全意識をもつ人の割合が少ない「都市周縁部」の母親は、日常生活では自然環境を必要としているが、それは自然環境に配慮した共生意識にまでは至っていないことが伺える結果となった。

5. おわりに

本稿で区分した「都市内部」「都市周縁部」という居住場所の違いから、求めるライフスタイルの中で自然とのかかわり方と、環境保全意識との関連性について検討してきた。調査結果をまとめると、次のような傾向をみることができた。

「生命の危機感」や身体的な変調を実感している「都市内部」の母親は、環境保全意識をもつ人の割合は多いが、自然環境を日常生活全般で必ずしも必要と

していないという結果となった。一方「生命の危機感」を感じている人の割合が少ない「都市周縁部」の母親は、環境保全意識をもつ人の割合も少ないが、日常生活全般で自然と親しむことを好む傾向にあった。これらの特徴から、環境保全意識は、人間と自然との共生のためではなく、人間の生命や人間社会存続のために促されていることを伺うことができた。つまり自然と親しむことと環境保全意識の間には、有意な関連性がないのである。

親の選択した住環境やライフスタイルは、子どもの遊び環境や自然との親しみ方も規定していくのである。そうであるならばまず親に対して、環境保全意識や、自然との共存意識、実際のライフスタイルの転換を教化していかなければならない。

今後は、「消費活動的な遊び」から脱却した自然との共存を取り入れたライフスタイルや、生活の豊かさの意味を問う機会を、行政が地域の実情に合わせたライフプランを提案していくことも課題としていかなければならないであろう。

注

- * 1 : 澤村グループ(2000)では、大学生の幼少期の成育環境イメージを田舎と都会に分け、成人後の自然の親しみ方、将来のライフスタイルについて検討した。調査では、成育環境イメージが自然の親しみ方、関心、快適生活条件、将来のライフスタイルに影響を与えることが解明された。
- * 2 : 鬼頭(1996)は、人間-自然を「かかわりの部分性」、「かかわりの全体性」について図式化して説明をしている。近代的産業活動以前、人間と自然は、「社会的・経済的リンクと文化的・宗教的リンクのネットワークの総体」とした「かかわりの全体性」を保ってきた。しかし産業発展にともない自然を人間から切り離して認識し、部分的に自然と関わる関係となったと言及している。参考文献7) p130
- * 3 : 本稿で調査対象とした幼稚園の所在は次の通りである。

〈都市内部幼稚園〉 2園

- * 世田谷区に所在：東急線自由が丘駅徒歩5分
交通量の激しい大通り面し、マンションやショッ

ピング街に囲まれ、大きな公園等は近くな
い。

* 目黒区に所在：東急線都立大学駅より徒歩5
分

交通量の多い大通りや住宅街に囲まれ、緑に
親しむ公園等も近くにはない。

＜都市周縁部幼稚園＞ 2園

* 八王子市館町：高尾山の近くに所在
園の目の前は、散策できる緑のコースや山に
囲まれた自然豊かな場所に立地している。

* 武蔵野市郊外：武蔵野の郊外に所在
園の周辺には子どもが遊ぶための大きな公園
が所在する。住宅に囲まれているが、大きな
けやき通りもあり、緑に親しむ場所は多くみ
られる。

* 4：本調査被験者の年齢構成は以下の通りである。

20-29歳：7.9% 30-34歳：36.9%

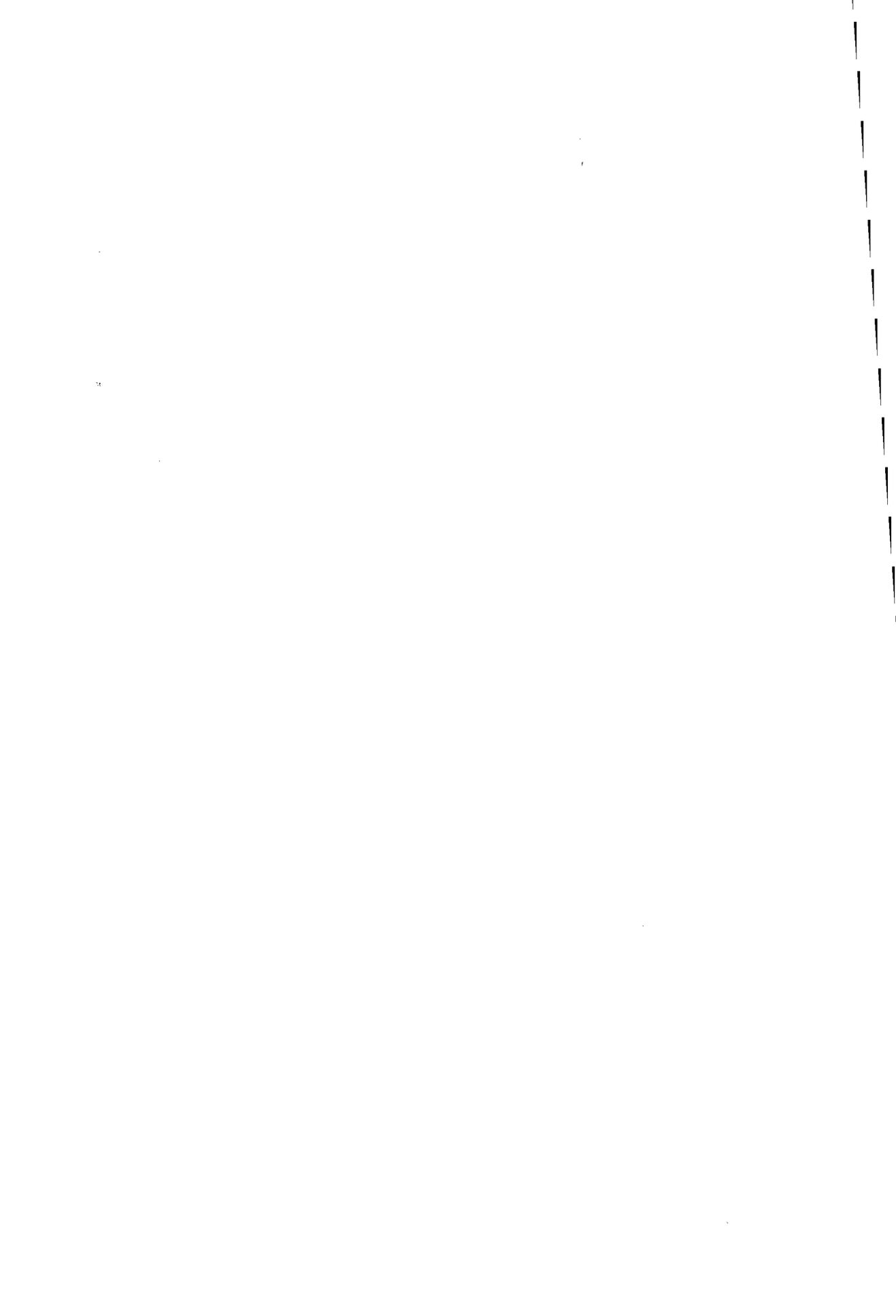
35-39歳：40.7% 40-49歳：14.4%

参考文献

- 1) 新広昭, 社会科学的視点からみた人と自然の共生
とそれを可能にする環境教育の役割, 環境情報科
学, 28(4), 61-70, 1999
- 2) 海津ゆりえ, 宮川浩, 真板昭夫, 上杉哲郎, 子供・
親子・高齢者の身近な自然とのふれあい活動に関
する研究, ランドスケープ研究, 60(5), 647-652,
1997
- 3) 尾関周二, 現代コミュニケーションと共生・共同,
青木書店, 1995
- 4) 尾関周二編, 環境哲学の探求, 大月書店, 1998
- 5) 桂川孝子, 日独消費者の比較調査にみる日本人の
環境行動, 環境情報科学, 28(4), 52-55, 1999
- 6) 加藤尚武, 環境と倫理, 有斐閣, 1998
- 7) カーソン・R.著, 上遠恵子訳, センス・オブ・

サンダー, 新潮社, 1996

- 8) 鬼頭秀一, 自然保護を問い直す～環境倫理とネッ
トワーク～, ちくま新書, 1996
- 9) 木下勇, 都市との比較からみた農村の児童の自然
との接触状況～児童の遊びを通してみた農村的自
然の教育的機能の諸相に関する研究(その1),
日本建築学会計画系論文報告集, 1992
- 10) 小谷孝司, 柳井重人, 島田正文, 丸田頼一, 幼稚
園における園児の自然とのふれあいに関する基礎
的研究～東京都におけるケーススタディ～, 日本
都市計画学会学術研究論文集, 1999
- 11) 木下孝司, 柳井重人, 丸田頼一, 幼稚園児の自然
とのふれあい空間としての公園緑地の役割に関す
る研究, 日本都市計画学会学術論文集, 2000
- 12) 澤村博, 川井昂, 阿部信博, 小山裕三, 青山清英,
石井晶子, 大学生の成育環境イメージと快適な生
活環境条件・将来の生活スタイルの及ぼす影響,
レジャー・レクリエーション研究, 第42号, 1-10,
2000
- 13) 塩崎勝彦, 義務教育課程における環境教育, 環境
と公害, 29(2), 10-16, 1999
- 14) 瀬沼頼子ほか, 地域活動をしている農村女性の地
域環境意識に関する研究－共生意識を中心とした
アンケート－, 環境情報科学論文集, 35-40,
1998
- 15) 武田一博, 自然はなぜ保護されなければならない
のか, 日本の科学者, 28(10), 586-591, 1993
- 16) 広脇淳, 田畑貞寿, 地域特性からみた身近な象徴
的自然空間の認識とその活用について, 造園雑誌,
48(5), 282-287, 1985
- 17) 山田善之, 田畑貞寿, 世代間の自然要素に対する
意識と遊びについて, 造園雑誌, 48(5), 276-281,
1985



このたびの特別寄稿について

明治大学駿河台校舎にて開催された平成12年度の学会大会で、「新しい時代と『あそび』の再考」と題するシンポジウムが開催されました。今後の本学会の方向性や具体的な課題などを、「あそび」というコンセプトを通して展望したいとの意図がありました。

ちょうど2000年の節目に開催されたシンポジウムということもあり、タイトルに冠せられた「新しい時代」とは、1000年紀に対する2000年紀とも、あるいは20世紀に対する21世紀とも想像されるかも知れませんが、差し当たって見据えたいと思ったのは、30周年を迎えた本学会の次なる30年のステージでした。人間らしさの本質をあそぶことにみとめたホイジンガにならうなら、「あそび」は人間や社会と文化のありようを理解するうえで有益なヒントを孕んでいるはずです。

さて、1000年や100年に比べて30年というのは確かに短いスパンでしょうが、技術革新がもたらす変化の著しい現代においては10年先を展望することすら困難です。こうした難題含みのメインテーマに果敢に応じて下さった3名のシンポジストの先生方には、当日の発表のために用意された草稿や資料などをベースに、本誌のための書下ろしに協力していただきました。他の発表者の発言内容や聴衆からの質疑・意見などにも配慮されているものと思われます。

杉浦恭先生（愛知教育大学）は、かつてホイジンガが学長を務めたことのあるライデン大学（オランダ）に留学した経験があり、文化の創造に果たすあそびの意義を『ホモ・ルーデンス』や『中世の秋』などの代表作を手がかりに考察して下さいました。ともすれば個人の自由勝手に許されると思われがちな「あそび」ですが、それを社会的次元において問題にする根拠や意義といったものを考えるヒントが得られるはずです。

米村恵子先生（江戸川大学）には、財団法人余暇開発センター主任研究員としてわが国の余暇政策の最前線で活動してこられた経験と豊富な見識を背景に、ライフスタイルとあそびとの関係性について論じていただきました。「あそび」は、レジャーやレクリエーションの活動の一つなどと通俗的に理解されるべきでなく、生活全体の価値に密接した重要な概念たることがあらためて確信されるでしょう。

麻生恵先生（東京農業大学）は、様々な活動の空間や環境の整備計画に携わってきた経歴がございますが、今回は「あそび」の空間整備の変遷と現在のユニークな動向を中心に報告していただきました。従来は一方向的に与えられるに過ぎなかった公共のあそび空間をユーザー自らが創りあげていく活動それ自体をもあそびとして享受しようとする気運が芽生えつつあるようです。その仕組みやアイデアは多くの示唆を含んでいると思われます。（シンポジウム司会・編集委員 嵯峨記）

〈特別寄稿〉

新しい時代におけるあそびと文化の方向性

——ヨハン・ホイジンガをてがかりにして——

杉 浦 恭*

The significance of play and culture in the new age
——An inquiry based on the ideas of Johan Huizinga——

SUGIURA Takashi

*愛知教育大学 Aichi University of Education

はじめに

本稿の目的は、新しい時代に向けたあそびと文化について、ヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga 1872-1945) をてがかりに考えてみようとするにある。

まず、本学会をはじめ、様々なあそび研究やあそびに関する言説を振り返り、これまでのあそび論の視点・論点を整理してみることにした。次に、ホイジンガのあそび文化論を取り上げ、あそびと文化の関係について記述することとした。そのうえで、新しい時代におけるあそびと文化の方向性について、ホイジンガをてがかりとしながら、文化創造とあそび心、新しい時代におけるあそびの価値と意義という観点で考えてみることにした。

1. 「あそび」研究を振り返って

本学会の過去30年間における「あそび」研究を振り返ってみると、「あそび」を行動・意識の観点から研究したものや、指導・教育の観点から取り組んだ研究、また、環境・施設との関わりで見ている研究が多い。これらの研究の多くは、数量的に「あそび」を捉えて分析する手法が取られている。科学的に「あそび」を捉えて実証しようとしてきた研究の成果がみられる。

一方、あそび論そのもの、ましてや「あそびと文化」に関する原論・歴史的な研究となると数少なく、今日ではむしろ稀でさえある。筆者はどちらかといえば、取り上げられることの少なくなった「あそび」そのものを考えてみる研究や、文化との関わりで捉えてみようとする研究の側に立っている。

ところで、わが国における「あそび」研究は、本学会に限らず様々な場で行われている。社会学、教育学、哲学、体育学、歴史学、心理学、文化人類学など、「あそび」は取り上げ方により色々な角度から研究されている。また、時代を問わず、雑誌、新聞、テレビなどで「あそび」は頻繁に話題となってきた。しかし、批評家や評論家による論壇の中でも「あそび」は様々な捉え方があり、言説も多種多様である。これら全てを把握したうえで、あそび論の変遷と論点を整理するのは困難であるが、話題となった視点・論点はいくつか見えてくるような気がする。恣意的ではあるが、気がついた範囲で紹介することにしたい。

まず、「あそび」とは何かを考えようとするもので

あるが、これは哲学的な観点から語られることが多い。時には労働との対比で捉えられてきたが、この見方は横においておくとして、「あそび」そのものを積極的に捉えようとしている。遊びの存在とその本性についての考察が中心課題となっている。

次に、「あそび」の構造や分類を試みようとするものであるが、これは様々なタイプの「あそび」が存在することを認めたくえて、その諸形態を特性等から分類している。そしてすべての「あそび」をその分類の中に収めようとしてきた。多くはカイヨワの分類を参考にしている。

「あそび」のもつ教育的意義や価値についての話題は事欠かない。教育学的な見地から「あそび」の効用を主張するものや、直面している社会問題との関わりで述べたものもある。マスメディアを通して語られる「あそび」はこのタイプが多い。今日では生涯学習との関わりでより積極的に捉えられることが多いようである。

全体を見渡すと、「あそび」は労働との対比や教育的観点から述べられることが多い。肯定的な見方が多いものの、「あそび」の役割や効用といった、何かのために役に立つ「あそび」として捉えられている。「あそび」そのものについて考えるような記事は比較的少ない。大家の「あそび」論を比較する記事はよく見るのだが。

また、よく眠にするのは「遊ばされている現代人」という見方である。本来「あそび」はあそび手側に主導権があるのに、今日では情報や機械仕掛け、またプログラムによって計画的に遊ばされているという、「あそび」における自由と自立性の喪失を訴えた内容である。これらは今日のあそびの形態を、昔のあそびとの比較で述べているのも特徴である。そして「あそび」における創造的余地の喪失がしばしば語られている。

その他に、良くも悪くも娯楽的に語られる「あそび」に関する記事は、その多さに驚くばかりである。いずれにしても「あそび」は、過去、どちらかと言えば消極的に見られていたのが、時代が進むにつれてより積極的に評価されるようになった。現在に至っては「あそび」を批判・否定するような記事はほとんど眠にしない。

2. ホイジンガのあそび文化論

まず、ホイジンガの人となりについて、簡単に紹介しておくことにしたい。

ヨハン・ホイジンガは、1872年オランダ北部の都市フローニンゲンに生まれ、幼少期と青年期をこの町で過ごした。子どものころから歴史に興味を示していたが、青年期には語学への関心から、ヨーロッパ諸言語はもとよりヘブライ語、アラビア語にまで手を伸ばした。フローニンゲン大学入学後も言語学を熱心に学んだが、歴史、芸術、文学にも興味と才能を発揮した。古代インド演劇論を論文テーマとして卒業した後は、ハーレムの実科高等学校の歴史教師に就いた。教師には不向きであると感じたホイジンガは、高校教師を辞めた後、アムステルダム大学私講師を経て、1905年、母校フローニンゲン大学の歴史学教授に就任した。ここから歴史家としての道を歩むことになる。1915年にはライデン大学に移り、1940年にナチスによって大学が閉鎖されるまで、歴史家、文化史家として研究を続けた。代表的な著作をあげるとすれば、『歴史的生活理想について』（1915）、『中世の秋』（1919）、『エラスムス』（1924）、『17世紀のネーデルラント文化』（1933）、『明日の影のなかに』（1935）、『ホモ・ルーデンス』（1938）、『汚された世界』（1945）であろうか。これらのほかにも多数の作品が見られる。学外でも文化雑誌の編集長を務めたり、オランダ王立学士院の議長を務めたりと、多忙な日々を送った。ライデン大学長にまでなったホイジンガであったが、大学がナチスによって閉鎖された後は、シントミヒエルスヘステルの強制収容所に送られた。病弱な身から収容所を釈放された後も、デ・ステーヒというオランダの田舎町に軟禁され、1945年2月1日、第二次世界大戦の終了を待たずにこの世を去った。

さて、ホイジンガによれば、「文化は、あそびにおいて、あそびとして、成立し、発展した」ということになる。あそびが文化の創造に果たした機能と役割について、まず中世の文化を例に挙げて見てみることにしよう。

中世の捉え方は歴史家によって様々であるが、一般にこの時代は、陰鬱、残忍、非情、争いといった暗いイメージがつきまとう。その中世に、実は豊かな文化を創造する要素、「あそび」が強く根づいていたという明るい視点で時代を捉えたのがホイジンガである。

むろんホイジンガは中世全般を明るいムードでみているわけではないが、暗黒時代と捉えられがちな中世を光と影の両面から記した。それがあの有名な『中世の秋』である。これは、それまでの中世に新たなイメージを与えたといってもよい。

ホイジンガは『中世の秋』において、フランスとネーデルラントにおける14、15世紀の生活と思考の諸形態について様々な角度から記述しているが、中でも特に興味深いのが騎士道生活に関する記述である。これを例に挙げて、あそびと文化の関わりを見てみることにしたい。

騎士道の理想はもともと禁欲主義の修道生活理想と結びついて開花したが、他方では、恋する英雄の夢とでもいうべき美しい生の理想を合わせもっていた。女性への愛が燃え盛る情熱となって騎士道の理念に生の暖かみを与えたのである。騎士道の理想のひとつとされる自己犠牲の精神も愛欲と密接な関係をもっている。愛する人のためなら、自己を犠牲にしてまで闘い守り抜くという精神である。女性の見守る前で勇気を示し、あえてわが身を危険にさらし、己の強さを証明しようとする。それが命がけであることを知っていても、憧れ求める人の心を満たし、酔わしめる、愛ゆえの英雄行為を取るのである。これは他の男に対する自己の優越を示したいこともある。騎士道は後に愛するものを苦しみから救うことへと結びつく。

この英雄と女性との結びつきは、女が男にそうように振る舞えと望んだのではなく、男性自身がそう見られたいと望んだからである。愛するものを苦しみから、悪から、自己犠牲を払ってまで救うことで、愛と倫理の概念が結びつく。この時代は、倫理と徳が、愛と結びついたことで、より美しい高尚な形式を生むことになった。これがロマンティックな主題をもつ美学へと発展し、騎士道生活の様々な儀式や生活スタイルで表現されたり、さらには文学の世界で華ひらいたのであった。

騎士道生活は中世末期に近づくにつれ、あそびの色合いが濃くなる。騎士道の理想がドラマで上演されたり、スポーツの形式を取るようになる。一人の女性を賭けての闘いは、馬上槍試合の形を取った。時には真に命がけの闘いを行ったが、次第にそれはあそびとして、繰り返し挑戦することのできるスポーツとなった。本当の決闘をしては命が幾つあっても足りない。いつ

かは命を落とすことになる。騎士として、本心は死にたくないのである。防具と疑似槍を使うことで、たとえ今回負けてもまた次回挑戦することができるのである。時にこの試合はエロチックな興奮さえ覚えた。騎士同士が、射止めたい女性の髪や肌の臭いがついた衣装を身につけ試合に臨むのである。闘いがエキサイトすると、女はさらに身につけたものを、騎士に向かって投げかけたりもした。また、試合に臨む騎士達は、一見、闘いには適さない派手な装飾品を身につけ、観衆の注目を浴びようとした。華やかで美しくありたいという理想は、趣向を凝らしたあそび心によって、目を見張らばかりのファッションを体現した。この時代に生きた人々は、騎士道の理想を、スポーツというあそびを通して現実の世界で表したのである。実生活のなかで愛のために命を賭けて闘うことはほとんどなかった。

中世の生活は厳しく無情であった。そんな暗い時代のムードのなかで、人々はなお美しく生きたいという夢と崇高な理想を捨て去ることはなかったのである。せめてあそびのなかで夢や理想を体験し、その感情のなかに身を置きたかったのである。騎士道文化の美しい生活はこうして創られた。気高い勇気と誠実の夢を、あそびで実現しようとする試みは、馬上槍試合だけでなく、騎士団や騎士誓約、騎士叙任式にも見られた。ここでは省略するが、堀越孝一訳の『中世の秋（上）（下）』が分かりやすい。

実際、中世の騎士社会は13世紀に終わっていた。それに関わらず、その後も騎士道生活がもてはやされたのは、後の時代に生きた人々が、夢とあそびを備えた騎士道生活を忘れ去ることができなかったからである。騎士道は、君侯の栄誉と高貴な規律に縛られる騎士達という、全てをきれいにまとめた幻影・虚構の世界であった。中世の不安定な世相を、騎士道という美的要素をもったあそびによって中和したのである。人間の奥底に潜む醜い本来の姿を、騎士道というあそびの虚構の世界を通して隠してしまったともいえる。しかし、これを単に偽りの世界として片づけてしまうわけにはいかない。いつの時代にも存在する人間の醜い部分を理性によって内におさめ、美しく生きようとする理想を捨てなかったことに意味があるのである。

騎士道は弱きをかばい、徳に生きることを理念にしているが、これは過大評価であった。しかし理想を表現するには騎士道でしか表し得なかったのである。

美と徳を結びつけることで騎士道文化という豊かな世界が華開いたのである。聖なる作法や礼儀を美しく演じる形式は、まさにあそびであった。

もうひとつ、あそびが文化の創造に果たした機能と役割について例をあげるとすれば、バロック文化が面白い。バロックの概念には、意識的な誇張、わざとらしい壮大さ、非現実的なものというイメージがつきまとう。これを最もよく表しているのが服装の世界である。男性の衣服と装飾、特に宮廷での衣装がそのよい例である。かつらは装飾のなかでも特にあそび心がうかがえる。紳士として認められたいと思う人、例えば、貴族、顧問官、軍人、聖職者は、公の場において好んでかつらを着用した。かつらは絵画でいえば額縁である。額縁が立派であれば、その中に描かれた絵もそれ相応に見える。同じようにかつらが素晴らしければ、中の人間も立派に見えるというものである。かつらは顔貌に高貴さを与え、気品を高める役割をもったのである。優美、威厳、知性、あらゆる魅力をその時々で表現して見せようと競い合った。形式にとらわれながらも、どこか他人と違った趣向を凝らそうと創造力を働かせた。自分を本来の自分と違った人間に見せようとするあそび心が、一世紀半もの間続いたのである。これは単なるあそびではない。そこには人間として、高貴な存在、知的な存在、美しい存在として生きたいという理想が念頭にあったのである。

建築においても木材に装飾を施して大理石にみせようとする見せかけの技術が発達した。これを単に嘘のもの、欺きとして片づけるわけにはいかない。当時不足していた大理石を補うために何とか考え出した方策でありながら、大理石建築の荘厳さ、魅力をどうにか建築物に表現したいという理想があったのである。現実問題として大理石が無理ならば、創造力を発揮して代用したのである。いかに人々がそれを本物と見間違えるか、そこに職人としての競争意識やあそび心があった。結局、よくできた作品は、称賛され文化的にも高い評価を得ることになったのである。

バロック、それは誇張や見せかけの文化でありながら、そこには創造力を発揮したあそび心が強く介在していたのである。

これらのことから、夢・理想と現実の関係は、生活のかたちが芸術のかたちに創り代えられることであることに気づく。生活そのものを美をもって高め、社会

をあそびで満たそうとするのである。地位と財力のある者はこれを生活のなかで実現しやすいが、一般的な民衆にとっては高度な生活術が要求される。ここに社会全体の水準と文化の質が高められる所以がある。

あそびと文化について、ホイジンガはこの他にも牧歌的生活、ルネサンス的生活、ロココ的生活、ロマン主義的生活など、時代を代表する生活理想との兼ね合いで見ている。そして、ホイジンガはこれらのなかに一貫して流れている図式を見出すのである。それぞれの生活が果たした文化形成機能について、その中にあそびの役割を見事に位置づけている。

結論を先取りしていえば、美しく生きたい夢や崇高な理想が、「あそび」を通して表現されたとき、豊かな文化が創られるということである。

これについて説明を加えるならば次のようになるだろう。

はじめにありきは、美しく生きたい夢や崇高な理想である。これがなければ形成される文化の質も期待できない。人間として美しく生きたい夢、あるいは時代や社会に要請される崇高な理想、それが個人であれ集団であれ、普遍的な価値をもち、人々に受け入れられ支持されるような観念であればよいのである。

次に、これを表現する方法であるが、文化史の観点からこれまで時代を代表する文化を見ると、そこには共通して「あそび」という概念が存在する。というのは、夢や理想を現実の生活で実現するには様々な障害が多すぎるからである。経済的障害、政治的障害、時代のムード、時間的・空間的制限、偽善的な宗教的制約、荒れ果てた社会や人々の荒んだ心など、実生活においては多くの障害があった。そこであそびを通して、夢や理想を現実の生活で実践したのである。理想はあそびによって表に出てきたわけである。たとえそれがあそびの世界であっても、人々は決して夢や理想を捨て去ろうとはしなかったのである。

ここで忘れてはならないのが『ホモ・ルーデンス』に記されているあそび論のなかの重要な観点、「文化を創造する機能としてのあそびと競い合い」である。あそびを面白くする要因のひとつにホイジンガは対立性または競争性をあげているが、この競い合いがより高いレベルでのあそびを展開することになる。競い合いによって得た勝利は、名誉、優越心、他者からの尊敬を得たいという人間の欲求を満たす。そのためには、

技術、知識、熟練、努力、勇気などが必要となる。競い合うことで、より高いレベルの作品が創造されたり新たな技術や知識が生まれる。これが結果的に質の高い文化を創造することにつながるのである。芸術、スポーツ、文学など様々な文化の領域において、この競い合いという要因が高い文化を創造してきた面も否定できない。

「大切なのはおはじき玉ではない、おはじき玉を取るまでのプロセス、つまりあそびそのものである。」というように、あそびそのものの中にのめり込む、言い換えれば文化を創り出しているときの世界にのめり込むことが大切なのであり、完成した作品は結果である。結果は他者が評価すればよいので、はじめから評価や報酬に心を奪われてはならない。勝者が得る報酬は二次的なものであって、決してそれを第一の目的においてはならない。報酬のみを目的とすると、神聖さ、純粋性が失われるからである。ホイジンガはそうに考えていたのではなからうか。

もうひとつ記しておくべきは、あそびには秩序やルールがあることである。これを失うとあそびは壊れてしまい、美しさがなくなる。文化の形成過程におけるあそびのなかで秩序やルールを考えるならば、それは道徳心や規律といったことにならうか。これを無視して作られた文化はどうだろうか。ホイジンガはナチスの時代を捉えて考えるが、道徳、倫理、人間性、規律を顧みずに作られた文化を、ホイジンガは決して評価しない。文化の形成過程におけるあそびには、これらの秩序やルールが不可欠なのである。

以上、あそびが文化の創造に果たした機能と役割について記してみた。

3. 新しい時代におけるあそびと文化の方向性

ホイジンガのあそび文化論を手がかりに、文化創造とあそび心について、また、新しい時代におけるあそびの価値と意義について考えてみたい。

(1) 文化創造とあそび心について

前段において、ホイジンガのあそび文化論から、文化の創造には夢と理想、そしてあそび心が大切であることを記した。これは、現代、特にわが国の今にとって、時代遅れの無意味なものとして片づけてしまうことができるだろうか。そうは思わない。むしろ我々が、

現在直面している様々な問題との関わりが大きいと感じるのである。生きがい感の喪失、人間疎外、非人間化した生活、現実と非現実の錯綜と混乱、目先の課題と実績に追われる日々、文化・教養との疎遠など、それが一生物として生きるうえでは問題にならないまでも、これでいいのかと、日々何となく心に思っていることと関わりがあると考えるのである。物質的な価値や経済的な価値を優先してきたために、いつの間にか心まで機能的で無駄を省いた無機的な価値観に変化してしまったのではないだろうか。

なにか今は、夢や理想をもてないでいる人が多い気がする。もっていたとしても、それが物質的なものであったり、目先の経済的利益であったりする。それらを手に入れようとするれば、あそびやゆとりが無くなる。あそびやゆとりが無くなると、前述したような状況に陥りやすくなる。唐突であるが、ホイジンガによれば「人間はあそぶ存在」なのである。あそぶ存在でなくなってしまうえば、極論、人間でなくなる。これは言い過ぎであるが、あそびが生活の中から失われると、非人間化した状況に陥るのも想像できないことではない。

あそびの本質は、面白さ、人を夢中にさせる力のなかにある。この感覚を味わうことが日常生活のなかで少なくなっているのではないか。わくわくする夢や理想、面白さや楽しさを味わう喜び、それがあそびの醍醐味である。そのあそびの一つに創造的な活動がある。これが文化との接点になるのである。前述したような問題の解決の糸口に、このような創造的なあそびがある気がしてならない。自己実現、生きがいのもてる充実した生活を営むために。

あそびやゆとりが失われることは、文化の創造にとってマイナスに作用することも否めない。1920年代のアメリカ、1930年代のドイツ、そして同次元で抜くことはできないが戦後の日本、これらにはあそびを軽視して物質的価値に取りつかれた社会という共通項が見られる。このような社会が生んだ文化はどうだろうか。高い低いの評価を下すのは難しいとしても、それらの文化に高みを感じ、味わい楽しむ気になる人が多いかどうかは疑問である。むろん戦後の日本において、社会の発展に貢献した科学者や文化人が多くいたことは否定しないが。

要するに、物質的価値と精神的価値のバランス、経済的価値と文化的価値のバランスが肝要であると思う

のである。このどちらに偏りすぎてもよくない。ただ、今日の日本は、他の国に比べれば、十分に物質的にも経済的にも恵まれた状況にある。だとすれば、精神的価値や文化的価値の方に、これからは心を注いでもよいのではないだろうか。自分もつ夢や理想を、自由時間のなかであそびを通して表現すること、これが文化創造の第一歩となる。そのためにあそびをじっくり楽しむ心のゆとりを、自分で積極的にもとうとする態度が必要となろう。

別に巨匠のような絵画を描くことを目指さなくとも、スーパースターのようなスポーツ選手にならなくてもよい。それよりも日々の生活のなかで、何か自らの夢や理想をかたちに表すような活動をすることが大切である。それが創作活動であったり、身体技能の向上であったり、楽器の演奏であったりする。そこから文化との関わりが始まり、文化の創造にもつながるのである。肝心なのは、はじめから価値の高いものを作ろうとしないこと、報酬を目的としないことである。あそび心が失われてしまい、面白味が無くなってしまう可能性があるからである。

(2) 新しい時代におけるあそびの価値と意義について

ホイジンガのあそび文化論を受けて、21世紀におけるあそびの価値と意義について考えるとしたら何が言えようか。あそびのもつ社会的な価値と意義についても考えてみたい。

あそびは、目的や方法・形態、場と時間、行う人によって様々な態様があるが、あそびを個人の楽しみや生きがいとの関わりで見ると、生涯学習との接点が考えられる。ここで生涯学習の概念を持ち出してあそびの位置づけを明確にしようとは思わないが、人間が生涯にわたって充実した時を過ごすために、趣味や学習の機会を通じて自己実現や自己開発を図るプロセスにあそびがあると考えられる。

だとすれば、あそびは人間にとって身体的にも精神的にも個人の教養向上をはかり、延いてはそれが、健全で文化的な社会の育成に一役かうことになる。あそびを通して教養を身につけることは、個人のレベル、そして社会全体の文化水準を上げることになる。文化を享受することから始まり、思考力、判断力、創造力が養われると、それはやがて新たな文化の創造意欲を掻き立てる。何か独創性をもった事柄へ挑みたくなる

のである。質の高い文化は一朝一夕には生まれない。長い期間の努力と修練の上に形成される。ホイジンガが文化の基礎条件のひとつに努力を挙げているのもこの点にある。美しい夢と崇高な理想の体現に、努力は不可欠なのである。こうして創られた文化は、社会全体に対して、美的、知的、あるいは倫理的な感動を与え、次なる文化創造者を刺激する。これがうまく循環してゆけば、時代を彩る文化の形成にもつながるのである。

今日では個人の価値観や個性も様々で、これを認めてゆこうとする態度は寛容社会の実現という点からしても望ましい。そしてこのことは、文化の形成にとっても画一化した文化に陥る危険性を避けることになる。しかし一方で、現代の若者は流行に走る傾向がないわけでもない。流行は一過性の盛り上がりであり麻疹みたいなものであるが、様式は人間にとって普遍的な夢や理想を体現したものであるとホイジンガは考えている。このことからしても、やはり時代と社会の要請に照らして、それぞれがそれぞれの文化領域で普遍的な価値を表現することが望ましい。よい意味で个性的であり、多様性をもった文化と社会の実現は、それぞれがそれぞれの夢や理想をあそびを通して表現することから始まるのである。

そのためには、まず文化をあそびとして享受することが大切である。そして文化に親しみをもつことができる環境づくりが必要となる。これはすでに多くの人々が、様々な立場から取り組みを行っている。ここでその一つ一つを紹介することはしないが、幼いころから文化に親しみをもつように、あそびを通して自然に文化と接する機会をつくってきた国の事例を紹介しておきたい。

それが、ホイジンガの祖国オランダに見られる遊園地や野外劇場、運河巡りである。

オランダ南部にある遊園地「エフテリング」には、アンデルセンやグリムの童話をテーマとしたエリアがある。園内の小道を歩いてゆくと、自然に不思議な世界へ入ってゆく。森のなかに迷い込んだかと思えば、そこにはお菓子の館があり「ヘンゼルとグレーテル」が待っている。館に足を踏み入れると、童話のストーリーが人形仕掛けで演じられている。ここを出れば次に目にするのは「狼と7匹のこやぎ」である。子どもたちは、恐さのあまり両親に抱きつきながらも眼を丸々

している。半べその子を抱きながら次にたどり着くのは「白雪姫」の館である。さっきまで泣いていた子どももハイテクを駆使した夢とロマンの世界をわくわくしながら見ている。こうして文学の世界とあそびを通して自然に接しているのである。より興味があれば、子どもたちは帰りがけにみやげ屋で本を買ってもらい、夜、両親にベッドでさらに詳しく話してもらおう。遊園地が単なる絶叫マシンの集まりではなく、あそびと文化がうまく融合して作られている。日本でも「日本昔話の館」なんて作ったらどうだろうか。義理・人情・規律・忠誠心・自己犠牲といった、道徳的な色合いが強いため流行らないだろうか。ディズニールランドのような輸入文化と違って、やり方によっては自国のアイデンティティーの誘発にもつながると思われるが。

オランダでは夏になると、森と芝生が豊かな公園の広場に野外劇場が設営される。昼は子供向けの劇が催されるが、夜になれば大人も楽しめる歴史物語や演劇が上演される。オランダ史を題材にしたものや、シェークスピアの戯曲が演じられるのである。人々は、ビールを片手にポテトチップスをつまみながら、歴史と文学の高みに触れるのである。料金は無料。市町村の文化事業部が全面的に援助している。文化事業団体からの支援金も多いという。ライトアップされたすり鉢状の劇場は、ギリシャの円形劇場さえ彷彿する。そんな中で、ヒッピー風の若者やスポーツ選手、大学教授風の気むずかしそうな人、恋人同士が、それぞれのスタイルで楽しんでいる。堅苦しい文化のムードなどそこには感じない。

もうひとつ例を挙げるならば、運河ポートと建築巡りであろうか。周知のように、オランダの都市には無数の運河が張り巡らされている。それはいささか迷路のようである。そこに住んでいるオランダ人でさえ、自分の家の前の運河がどこへつながっているのか知らない人が多い。そこで行われるのが、手こぎポートによる運河迷路ゲームである。運河沿いにはオランダ史のなかでも有名な建築物が点在している。それらをチェックポイントとして迷路ゲームを楽しみながら、建築スタイルや歴史を学んで、夏の一時を水面で過ごすのである。

これらを単なるあそびとして片づけてしまうのは惜しい。そこにはあそびと文化の自然な接点を感じられる。文化と言え、なにか肩苦しい取っつきにくいも

のと考えがちであるが、扱い方や料理の仕方によっては、ごく普通に楽しみながら接することができるのである。ヨーロッパの田舎と言われながらも、あそびと文化が共存する国オランダに学ぶ点は今も多い。

今日は夢や理想を表現するにも過去の時代と比べればはるかに障害は少ない。とすれば、あそびを通して文化を創造するチャンスは充分にある。ただそのようなムードや環境づくりがやや欠けている気がするのである。

ホイジンガが考えたような文化の形成過程におけるあそびの精神は、現代にも見られるだろうか。無いとは言えないが、やや悲観的な見方をすれば、今の時代、あそびと人間の関わりは、人間側があそびに主体的に関わっているか少々疑問である。あそびと主体的に関わることができるのに、かたちの上で、あそびにあそびされているといった感がある。というのは、出来上がったあそび、機械・電気仕掛けのあそび、計画されたあそびに頼って、自らあそびをアレンジしたり、創り出そうとする意欲がなくなっている気がしてならないのである。あそびに対しての主体性が希薄となり、受け身的に関わることが多い。受け身の態度は、創造力、判断力、独創性に対してネガティブに作用しかねない。文化の形成という点から考えれば、今日にあそびに見られる傾向はいささか不安な要素がある。ハイテク技術を駆使したあそびが悪いとはいわないが、若い世代を中心に拡がるこれらのあそびが、いよいよ受け身的で安易なあそびに走らないよう、主体的にあそびに関わり、創造する喜びを味わうことができる環境や教育が必要ではないだろうか。主体的なあそびを通しての自己実現と自己開発、そこから新たな文化の創造が始まると考えるからである。

おわりに

ホイジンガのあそび文化論は古くて新しい。『ホモ・ルーデンス』の最終章でホイジンガが危惧している「現代文化におけるあそびの要素」の内容が、21世紀の日本においては「心配にあらず」と応えられるような環境づくりをしてゆかなければならない。そのためにはホイジンガのあそび文化論に再度立ち戻り、個人の教養ならびに社会における文化の形成について、あそびの果たす機能と役割を、今一度考えてみる必要があるのではないだろうか。

主要参考文献

1. Caillois, Roger 清水・霧生訳『遊びと人間』岩波書店 1970.
2. Henriot, Jacques 佐藤信夫訳『遊び』白水社 1986.
3. Huizinga, Johan, *Verzamelde werken I-IX*, Tjeenk Willink Haarlem 1948-1953.
4. Huizinga, Johan, 里見・他訳『ホイジンガ選集』第1巻-第6巻 河出書房新社 1974.
5. Huizinga, Johan 堀越孝一訳『中世の秋(上)(下)』中公文庫 1976.
6. 井上俊『遊びと文化』アカデミア出版会 1981.
7. 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歩み 1964~1995』第32号 1995.
8. 日本レジャー・レクリエーション学会『レジャー・レクリエーション研究』第33号~第42号 1996-2000.
9. 瀬沼克彰『余暇と地域文化創造』学文社 1995.
10. 藪田碩哉『遊びの文化論』遊戯社 1996.
11. 山田敏編『遊び研究文献目録』風間書房 1996.

〈特別寄稿〉

「あそび」とライフスタイル

——わが国における余暇ライフスタイル30年の背景と今後の展望——

米 村 恵 子*

**The background of changing leisure life-style during the
past 30 years in Japan and a view of the near future**

YONEMURA Keiko

*江戸川大学 Edogawa University

1. 総合政策としての余暇行政の始まり

2000年11月に第30回記念大会を迎えた日本レジャー・レクリエーション学会の歩みは、わが国における「余暇」の社会的認知拡大のプロセスと重なり合っている。

総合政策としての本格的な余暇行政が開始されたと見ることができるのは1972年であるが、これは「余暇」が国民的課題として政策対象に位置づけられるようになったことを意味する。

行政の取り組みが始まったと判断する根拠として、①担当部署の設置 ②予算措置 ③拠り所となるビジョンや法律の存在 の三点をあげたい。

この年、1972年、通商産業省は産業政策局に余暇産業開発室（直後に余暇開発室に改称）を、また経済企画庁は国民生活局に余暇開発室をそれぞれ設置して、その後の余暇政策の方向性を示す指針を策定し、具体的なプロジェクトに着手している。指針策定としては通商産業省の「余暇社会の構図」（1972年）、経済企画庁の「わが国余暇の現状と余暇時代へ展望」（1973年：国民生活審議会の66年「将来の国民生活像」68年「余暇問題の現状と将来の動向」72年「レジャーへの提言」を受けたもの）がそれに当たり、こうした動きに呼応する形で専門の公的研究機関として設立されたのが財団法人余暇開発センターである。

余暇開発センターは、通商産業省認可の財団として1972年5月に設立され、組織や予算を通商産業省、スタッフ等人材の確保には経済企画庁が協力する形でスタートしたもので、研究スタッフの一部は、経済企画庁が実施したヨーロッパへの生活時間研究調査団派遣プロジェクトのメンバーでもあった。事業予算については、通商産業省や経済企画庁からの委託研究以外に、通商産業省の管轄下にあった競輪の補助金（日本自転車振興会）が当てられた。

翌1973～74年にかけて各省庁連絡会議・都道府県余暇行政担当課長会議が発足し、兵庫県と静岡県に余暇担当部署が設置されるなど、余暇政策の具体的な実現に向けて順調なスタートを切ったかに思われた。しかし、実際には、1973年10月の第一次オイルショックにより、経済社会は「余暇どころではない」時期に遭遇、地方自治体の余暇専管部署も消滅するなど、余暇行政は時代の表舞台から降りることになる。余暇政策展開の歴史は、政治・経済・社会の動向に翻弄され続けた歴史でもあった。

本格着手から約2年で逼塞を余儀なくされた余暇行政であったが、これは、日本における余暇の方向や余暇政策のありかたを考えるよい機会になったともいえる。当時は、社会背景や歴史、生活の伝統や価値観などに思いを馳せることなく、ひたすら欧米先進国の「余暇」をあるべき手本として受け入れることに奔走していた面もあり、また、質の吟味より量の普及に努めマスレジャー化の招聘に荷担していた面がないとはいえなかったからである。

2. 余暇行政開始の背景

では、なぜ、この時期に我が国は余暇行政に着手することになったのか。

1970年代初頭を振り返ってみると、文字どおり、名実ともに、「戦後」からの脱却が完了した時期と考えることができる。経済の回復と生活の向上を第一義に、確固たる共通目標に向かって官民手を携えて邁進してきた効果が実感できるようになり、わずかながら次の方向を考える余裕が出てきた時期であり、余暇行政着手はそんな時代背景を色濃く反映している。

1970年代は、3月14日に大阪で開催された日本万国博覧会で華やかに幕が開かれた。183日間の開催期間中の入場者は6420万人で、海外からの来場者もあったとはいえ、実に国民の半数以上が万博に出かけたことになる。マスレジャー、マスツーリズムの浸透を物語る象徴的なできごとであった。6月には懸案の日米安全保障条約が自動延長される。一方、学園紛争の余波は収まっておらず、光化学スモッグ、ゴミ戦争、交通戦争と表現されるような生活公害ともいべき新しい環境問題が深刻化の兆しを見せ始めてもいた。

翌71年6月には、沖縄返還協定調印。そして、8月にはいわゆるドルショックが起こる。72年1月横井さんグアム島から帰国、2月の冬季オリンピック札幌大会の開催、9月日中国交回復と、戦後の懸案が次々に片づき、国際社会において存在感をアピールすべき国家イベントが実行されるなど、新たな旅立ちの予感が社会全体に満ち溢れていた。そこへ登場したのが「日本列島改造論」である。73年2月、円は長らく馴染んできた1ドル=360円の固定相場制から変動相場制に移行する。

70年安保闘争終焉後、ライフスタイルの面で一層のアメリカ化が加速した。ここでいうライフスタイルの

アメリカ化とは、効率主義、シンプルライフ、簡便手軽、レジャー志向などの生活価値観とそれを具現化したライフスタイルを指す。ファーストフードの代名詞ともいべきマクドナルドの第一号店が銀座の三越に開店したのが1971年7月のことである。9月には日本型ファーストフードであるカップラーメン発売。「現代史年表」にはこの年ボウリング人気、TシャツGパン爆発的流行とある。しかしながら、当時から今日まで、レジャー産業ではなく余暇政策については、アメリカよりもむしろヨーロッパの先進国をモデルとして立案されてきたように思われる。バカンス法は制定されなかったものの、西ドイツのゴールデンプランや時短政策、また、フランスのラングドックルションのリゾート開発などから直接的な影響を受けてきたことは記憶に新しい。

以上ごく簡単に70年代初頭のできごとをあげたが、本格的な総合政策としての余暇行政が開始された1972年前後の社会的背景は次のように整理できる。

- ① 欧米先進国への経済面でのキャッチアップ達成（1969年にGDP世界第2位）に伴い、経済成長の果実の一形態としての「余暇」享受への関心の高揚と支援の必要性
- ② GDP神話への疑問と、新しい価値としての「余暇」への着目
- ③ マスレジャー台頭の兆しに伴う余暇関連産業政策の必要性（早急な受け皿整備の必要・産業育成・産業指導の方向模索）
- ④ 自由時間拡大政策の振興と、それによって見通される自由時間増大の危惧に伴う余暇善用への誘導
- ⑤ 余暇関連公共整備水準の模索（余暇ミニマム）

①と②では、「余暇」の位置づけについて若干ニュアンスが異なる。

3. 余暇行政の中身と制約

こうした時期に産声をあげた余暇行政が今日までに着手した政策の内容は、大きく4つに分類可能である。

- ① 余暇をしめす政策（意義の確認・罪悪感の払拭・魅力の開示等）啓蒙活動…始動期
- ② 余暇を楽しむ政策（施設整備・まちづくり・健康づ

くり・生涯学習等）ハード整備、余暇機会の提供、講座運営、リゾート開発等…始動期・オイルショック後～80年代前半の再復興期・80年代後半のバブル期

- ③ 余暇をつくる政策（時短・各種休暇制度・ハッピーマンデー等）労働政策と連携した制度改革。内外の働きすぎ批判への対応手段として活性化…80年代後半～90年代前半
- ④ 余暇を活かす政策（97年4月経済企画庁に余暇・市民活動室。ボランティア・社会性余暇・NPO支援）新概念の普及…90年代後半～現在

勤労が美德であり、労働に優越的価値をおき、「余暇」や遊びへの理解が乏しい中で始まったわが国の余暇行政は、行政が「余暇」に関わることへの社会的合意が不十分なままに行われてきた面があり、そのため、総合政策としての余暇行政は、ライフスタイルが変化しつつあることへの積極的な対応ではなく、「余暇」（遊び）の後ろめたさ払拭の啓蒙と、領域別に欧米先進国をモデルとして画一的なハード整備を行うことに終始したきらいがある。また、まちづくり、健康づくり、生涯学習、高齢化対応など合意形成のしやすい領域の一環として展開されてきた。公共の利益に結びつく生産的な活動環境を整え支援するのが行政の仕事であり、税金を使って「遊び」を奨励すること、プライベートな領域に行政が口を出し誘導することへの批判など、行政自身が及び腰でなかったとはいえない。

その結果、行政が関与することの妥当性・必要性・正当性をどこかで示そうとして、他の、より認知されやすい領域と重ねて実行されることが多かったため、余暇行政は時として、社会心理学者ミルトン・ロキーチのいう「目標価値」よりも「手段価値」としての位置におかれ、拠って立つ確かな基盤が弱いため、社会経済状況にたやすく翻弄されることとなった。

わが国の余暇行政30年の歴史は、常に、行政が「余暇」に関わることへの是非を自問自答し、公共セクターが関与することの限界を引きずりながらの対応であったともいえよう。その面からいえば、昨今のNPOやパートナーシップへの関心は、余暇行政の新しい方向示唆の一つの可能性を含んでいると見ることもできる。

4. 余暇ライフスタイルの規定要因

さて、タイトルにある「ライフスタイル」とは生活を遂行するにあたっての個人の選択パターン、または生活財に対する個人の嗜好パターンをさす。ライフスタイルを把握する方法の一つとして、時間とお金の配分嗜好のパターンからのアプローチが可能であり、余暇ライフスタイルの把握にはとりわけ時間の配分が大きな意味を持つ。

一般に、時間配分パターン（個々の生活行動選択の積み重ね）は、社会的要因（経済的・時間的・空間的）と個人的要因（生活価値観・嗜好・感性・能力・人間関係・生活環境等）により決定されるが、個人的要因は社会的要因と密接な関係にある。

この30年で、労働時間短縮・長寿化・高学歴化・高度情報化・男女協同参画等により、余暇ライフスタイルに影響を及ぼす時間環境が大きく変化しているが、その影響は全ての人に一律にもたれられているのではなく、立場や考え方によって大きく違っている。基本属性が同一であっても、経済状況、社会的立場、家庭環境、健康状態、これまでの人生の過ごし方等々のわずかな差異の組み合わせによって、新しい越えがたい格差が生まれてもいる。

従来は、選択パターンは属性（性・年齢・ライフステージ等）ごとに画一的に現れる面が多かったため、属性による把握が有効であったが、今日、ライフスタイルの決定要因として、広義の生活価値観（個人及び社会の価値重視の順序）が重要になってきている。しかも、個人の価値観（例えば仕事重視より余暇重視）は社会の価値体系（例えば80年代半ばから90年代初頭にかけてわが国を席卷した「ゆとり」）の影響を受けると同時に、社会の価値体系は、個人の価値観の集合でもあるという入れこ構造になっている。

ミルトン・ロキーチは、1973年の論文において、価値を、①あるべき価値で、究極的にどんな社会を実現すべきかという基本的価値（目標価値…例：平和）と、②あるべき価値を実現するための価値（手段価値…例：寛容）にわけ、両方の価値の順位づけの組み合わせによって、ある一定の社会集団の価値体系は把握されると述べているが、社会的要因と個人的要因の関係もこれに似ている。

「ゆとり元年」といわれた平成元年から約10年間にわたった「ゆとり」の拡大は、わが国において、それ

ぞれの思惑を持つ行政・企業・労働組合と、生活価値観の変化を反映した人々のライフスタイルの変化とが、タイミング的にも内容的にも稀に見る四位一体で成し遂げられた希有のケースと考えることができよう。

アメリカにおける先行研究に学んだわが国において、余暇行動の分析が、こうした価値観とライフスタイルの組み合わせによる類型モデル（VALSアプローチ＝values and life styles）を用いて行われるようになったのは1980年代半ば以降のことで、先の「ゆとり」拡大の時期と重なっている。その際、「ゆとり」は目標価値として「時短」を手段価値に置きつつ、「人生の幸福」というより大きな目標価値の実現に対する手段価値の役割も果たしていたように思われる。「ゆとり」という日本語特有の、あいまいだが柔軟で奥行きのある言葉が選択され好意的に支持されたこと自体意味深いことではないか。

将来の余暇ライフスタイルを考えるにあたっては、VALSアプローチ等を通して、新しい価値やライフスタイルを真っ先に取り入れていく人（フロントランナー）の動向を見極める必要があるということが盛んに言われた時期でもあった。

5. 価値としての「ゆとり」と「遊び」

大槻文彦の「大言海」によれば、「ゆとり」とは本来「緩みを取る」の意とある。具体的には和服の着付けからの連想が背景にあるのかもしれない。ヒトモノコトと余裕を持って接する態度こそ「ゆとり」であり、このことを「遊び」があるというのではないか。

「広辞苑」によれば「遊び」には、プレイとしての語意とは別に、人生から遊離した美の世界を求めることや、気持ちのゆとり・余裕という記載がある。余暇の過ごし方であるプレイとしての「遊び」（行動を示す）とは別に、日本語の「遊び」は、行動の意味を決定する態度や精神を含んでいる。「ゆとり」は価値を含む概念として理解されやすいが、「遊び」も価値を含む言葉として、「余暇」のみならず様々な生活領域のライフスタイルと深く関わっているのである。

行動としての「遊び」はルールのある虚構であるといわれるが、ルールを尊重して行動する共通の態度から文化が生まれる。日本の伝統的なスポーツや習い事には、「道」がついている。茶道・華道・書道・柔道・剣道など、いつごろからそうなったのかは定かではな

いが、ルールや決まりごとを重視すると同時に、結果本位ではなく経過・プロセスを重視して楽しむ、様式やルールを尊重するという「遊び」的要素を表している。ただ、好むと好まざるとに関わらず「道」として形を整えることによって、社会システムのなかに装置として組み込まれ安定していくことにもなり、確かな装置になればそれが、排他的になったり何かの手段として利用される危険にさらされることにもなる。利用しようとする人が出てくるのである。目標価値から手段価値に変わる危険がある。

千利休は最晩年に「十年を過ぎず、茶の本道はすたるべし。すたる時、世間にては却って茶の湯繁昌と思ふべき也。悲しきかな」と書き残しているそうだ。今後お茶はますます盛んになるが、それは手段化した姿であって、目的的行為としての、本来の「遊び」としてのお茶は10年を過ぎず廃れるというのであろう。今日の状況をあたかも見通しているような重い言葉である。昨今ブームを呈している狂言の世界にも、軽薄な繁盛の時には家をたたむべしと言いついた先人がいる。

「遊び」にはルールがあり、ルールを守る気概とジェントルマンシップを前提として初めて成立する。「余暇」をレクリエーション・リリース・ディシプリンの三つに分類している渡部昇一氏（上智大学名誉教授）は、質の高い「余暇」は、豊かな知性感性を基礎に自由な意思で自らをコントロールする「ジェントルマン」のライフスタイルであり、内からの規律・倫理と切り放すことができないという意味のことを述べておられたと記憶する。

本来の「遊び」や「ゆとり」には、それを享受する側の高い見識や資質や品格が求められる。合目的的行為であり、それ自体が手段ではなく目的だからだ。

6. これからの余暇ライフスタイル

～新しい時代への予兆～

かつて松田義幸氏（実践女子大学教授）は、有史以来の社会変動と「余暇」の関係について明快に解明したステージ・スリー理論を提起されたが、これをベースに近年の状況を考えると、90年代半ば以降は、ステージ・フォーともいべき新しい時代の予兆が見られ、「社会性余暇」という新しい概念も登場している。

昨今の余暇政策は、従来は消極的だった「余暇を活かす」という視点に傾斜しつつあり、通商産業省・余

暇開発センターでは、「余暇」の分類に消費的、投資的、移転的という表現を用いている。NPO・ボランティアへの関心が高まる中、余暇行動の選好パターンにおいても新しい傾向が見られるようになってきたことの反映であり、それを「余暇」の枠組みの中で新しいライフスタイルとして位置づけようというのであろう。

「社会性余暇」というのは十分熟したことばではないが、「余暇」を個人の暮らし方・生き方の問題としてだけ捉えるのではなく、社会とのリンクの観点から捉えようというもので、個人の自発的な楽しみ本位の行動が結果的に社会的な課題の解決に役立つ可能性のある「余暇」をさす。社会参加や社会貢献が目標価値ではなく、個人的な喜びや生きがいを求めておこなう行動が、結果的に社会性を帯びてくるところに意味がある。ボランティアだけが「社会性余暇」ではなく、例えば、環境に負荷をかけない旅行や環境保護につながる旅行行動などのエコツアーも「社会性余暇」の範疇に入れられるものであり、新しい余暇ライフスタイルとしての位置づけが定着しつつある。

ただし、昨今の風潮は新たな危惧と背中合わせでもある。「余暇」を社会的な資源として過度に期待し、社会的な課題解決に活かすという「社会性余暇」の発想は、ボランティアの義務化を受け入れかねない社会的価値体系の中にあっては、何の役にも立たないがやっていること自体が楽しいとか、結果ではなくやっているプロセスそのものに価値を見いだすといった「余暇」本来の性格から逸脱し、「余暇」を何か他の目的達成のための手段価値に止めてしまう危険性をはらんでいるのである。あくまでも遊び心を持ったゆとりある「社会性余暇」であるべきであり、他の機能とのバランスのうえでの「社会性余暇」支援であってほしいものである。

これまでの余暇行政は、個人に踏み込み「余暇」の善用を説くものではないと自覚しつつそれでもなお、「余暇」の三機能のうち、狭義の自己実現を本来の「余暇」、正しい「余暇」と捉え、こうした過ごし方へと誘導することが余暇政策の目標であり、社会的な使命であるとする意識から完全に自由にはなれなかったように思われる。有意義な過ごし方志向である。「余暇」を時間とお金を消費する「遊び」から切り離し、何か役にたつことに使ってほしいという基本姿勢は企

業も同様で、週休二日制定着の前後には、一日休養一日修養などのキャッチフレーズを考えた企業もあった。

しかし、有意義ということほど「余暇」から遠いものはない。有意義とは何かの役に立てるということであり、手段化にはかならないからだ。

余暇に本来三つの機能があるのであれば、三者そのバランスこそが大事であって、いくら自発的な選択とはいっても、自己実現の偏重は、経済的な豊かさや社会的な地位向上をめざす上昇志向に後押しされて長時間労働を競った、旧来の労働の世界・仕事の世界のロジックと大差ない。休養や気晴らしといった「遊び」の要素・「遊び」の気分を含んだ自己実現こそ「余暇」の価値であろう。

それではこれからの余暇ライフスタイルはどのような方向に向かうのか。以下のような「余暇」をめぐる環境条件の変化によって、意味・機能や位置づけが従来とは大きく変わることが予想される。

- ①時代の潮流…少子高齢化、情報化、サービス化、生活者の視点、環境問題、地球市民、地方分権等
- ②社会環境の激変…特に、IT革命・携帯電話・インターネット等がもたらす時間と空間の意味の変容
- ③「労働」の量的質的変容、「労働」「余暇」二元論からの脱却と両者の関係の変容
- ④経済環境の成熟化と政治・社会状況の流動
- ⑤小集団（家族等）の変容と新たなネットワークの形成

それぞれの項目が経済・時間・空間にどのような変化をもたらし、それが「余暇」とどう関わるかの詳細については触れないが、一つ強調したいのは、こうした環境条件の変化を受けて、20世紀には行動をしめす言葉として仕事と対立的に捉えられてきた「遊び」が、21世紀には精神としての「遊び」を内包して仕事でも余暇でも豊かに復権するのではないかということである。とりわけ成熟した高齢社会においては、「余暇」に対して生きがいといったアクティブな面以上に、「余暇」を通しての「心のゆとり」「心の平安」「心の満足」が期待されるようになるのではないかと思われるからである。

「心」の問題というと、社会とは無縁の、いかにも個人的な欲求のように見えるかもしれないが、必ずし

もそうではない。個の自立に加え他者との関係によって支えられる部分が大きいためである。何かの手段ではなくそれ自体が目的である「余暇」においてこそ、上質の遊び心を持って選択的に緩やかに社会とリンクし、豊かなネットワークが形成される可能性があるのではないだろうか。暮らしを重ね加齢に伴って誰しにも澱のようにつよってくる不調・不満・不安。それを和らげたいという潜在的な欲求が強まる。地縁・血縁・職場縁とは別の、「余暇」において、自分が社会という大きな織物の一員であり、他者から気に懸けられている存在であることを確認できるならば、これこそ、新しい時代にふさわしい「余暇」の新しい役割ではないだろうか。「社会性余暇」が言葉として定着するには、そこまで含んだ広く深い概念であることへの理解が必要だろう。

「余暇」が国民的課題となった70年代、通商産業省は産業構造審議会に余暇部会を設置し（4小委員会21分科会220名の委員）、議論の成果を「余暇総覧」にまとめた。同書では今日にも通用する多くの問題提起が網羅的になされており、今なおバイブル的な存在となっているが、このように行政自らが「余暇総覧」をとりまとめたということ自体が、当時の「余暇」をめぐる状況を示している。

奇妙な言い方ながら、新しい時代とは、従来行政が実施していた余暇政策の担い手が生活者自身になる時代であり、需給の境界がフレキシブルになる。さらには、行政の仕事としての余暇政策が消滅する時代であるかもしれない。

IT時代の意味とは、誰もが簡単に多様な情報にアクセスできることではなく、全ての人が情報の発信者になる権利と機会を有する時代ということにある。確実に自由時間が増え、「余暇」の位置づけが高まる時代にあっては、日本レジャー・レクリエーション学会においても、社会にリンクした学術研究、問題提起、政策提言をいっそう積極的に行うことを真剣に考える時期ではないだろうか。

参考文献

1. 鮑戸弘・松田義幸編「ゆとり時代のライフスタイル」日本経済新聞社 1989年
2. 神田文人編「昭和・平成・現代史年表」小学館 1997年

3. ジョフリ・デュマズディエ「余暇文明へ向かって」
東京創元社 1962年
4. ジョフリ・デュマズディエ「レジャー社会学」
社会思想社 1974年
5. 鳥越皓之編「環境とライフスタイル」有斐閣
1996年
6. 土居健郎編「ゆとりについて」弘文堂 1987年
7. 秦恒平「茶ノ道廃ルベシ」講談社 1982年
8. ヨゼフ・ピーパー「余暇と祝祭」講談社学術文庫
1988年
9. 米村恵子「わが国のゆとり施策・ゆとり対応のこ
れまでとこれから」東京労働基準局 1999年
10. 通商産業省余暇開発室監修余暇開発センター編
「時間とは幸せとは・自由時間政策ビジョン」通商
産業調査会 1999年
11. 余暇開発センター「余暇はどう変わったか」
1996年
12. 余暇開発センター「レジャー白書99、2000」
1999、2000年

付記

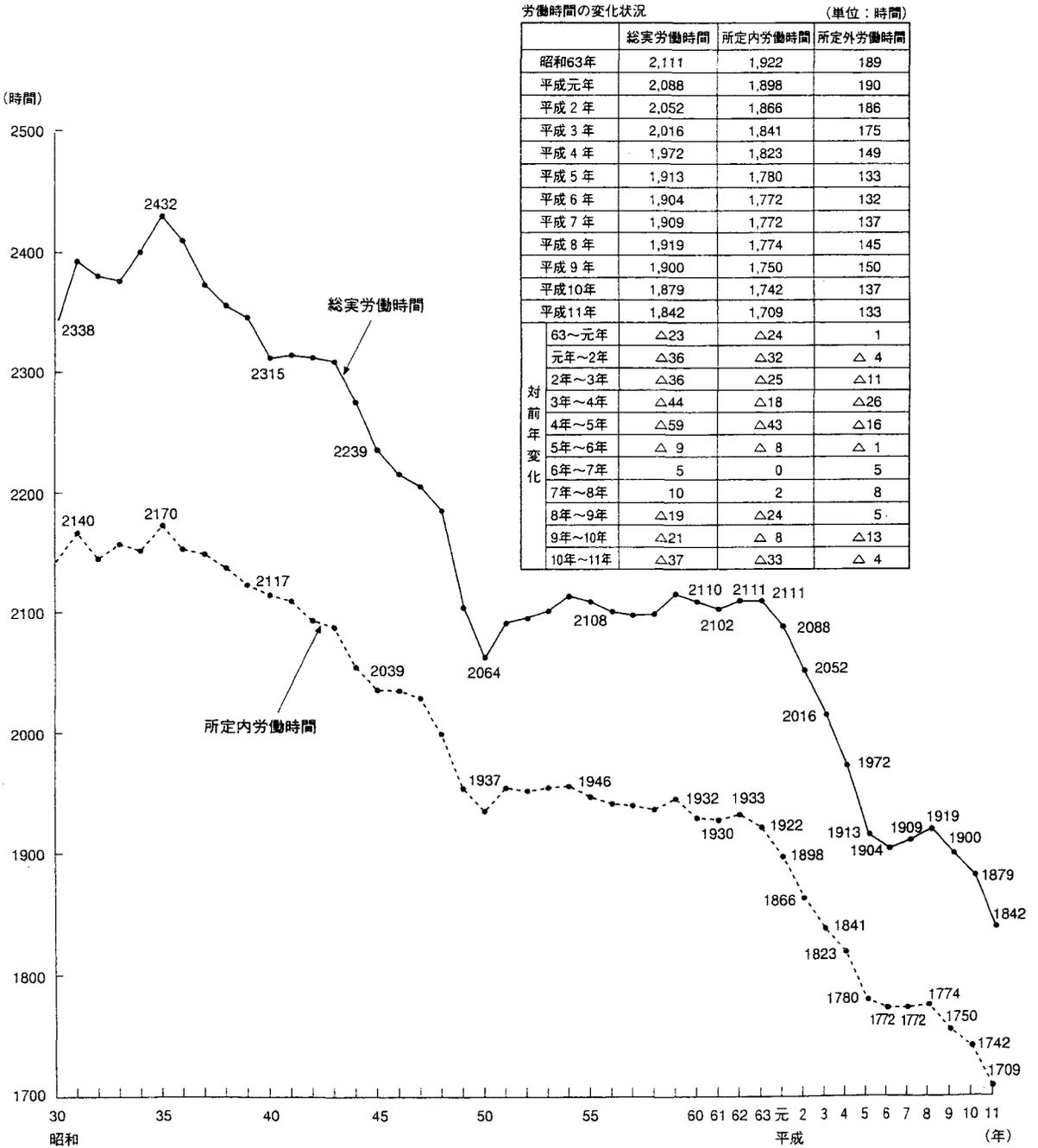
本稿は第30回記念大会でのシンポジウム報告をもと
に書きおろしたものです。

わが国の余暇政策の流れ

1. 前史 (～1971年)	<p>(戦前)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・明治政府→旧慣の村の遊び日を減らし国民の一斉休日に代替 ・大正期、工場法(1911、1926)による労働時間短縮 ・戦時期、社会政策として余暇の最低ラインが論議 <p>(戦後)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個別行政としての余暇行政の時代 (スポーツは文部省、観光は運輸省、基盤整備は建設省といった各省庁の対応) ・国民宿舎(1956)国民休暇村(61)など公営レジャー施設整備の時代 ・1960年前後、労働時間短縮への転換とレジャー・ブーム ・総合行政としての余暇政策の検討(68年国民生活審議会報告書など) ・海外での取り組みの刺激(69年にGNP世界第2位となり海外を意識) 米国:1962議会委員会の大統領への報告 Outdoor Recreation for America フランス:1963ラングドック・ルシオン計画(75年最終目標) 国の第6次経済社会発展計画(75年目標)で余暇政策明示 ドイツ:1960スポーツ施設建設計画(オリンピック協会、75年目標)
2. 始動期 (1972年～73年)	<ul style="list-style-type: none"> ・総合行政としての余暇行政のはじまり ・通産省、経企庁担当部局設置、余暇開発センター設立 ・産構審余暇部会答申(「余暇総覧」) ・兵庫・埼玉県での担当部局設置(県ごとに独自の検討の結果である。地域同士のヨコの連絡が取れてきたのは74年都道府県余暇行政担当者会議開始後) ・この時期の成果... 総合行政の開始(国、自治体) →国民の意識改革(レジャーは悪ではない*) *県に余暇関連部局が出来たとき、主なクレームは、税金を使って余暇を振興するとはもつてのほかであるというものであった。(瀬沼氏談)
3. 沈滞期 (1973年オイルショック～)	<ul style="list-style-type: none"> ・「余暇どころでない」(政府高官発言)→余暇、観光という言葉のついた予算はすべてカット、自治体の余暇を冠した部局は生活文化課などへ名称変更、報告書等でも余暇を自由時間と言い換え ・数年続く
4. 再復興期 (1970年代後半～80年代前半)	<ul style="list-style-type: none"> ・国民の豊かさ向上→労働時間延長の一方で余暇志向高まる(総理府世論調査で今後の生活の力点として「レジャー・余暇生活」をあげるもの1976年16.0%から83年26.3%へ上昇し、「住生活」を上回って第1位へ。なお、これ以降90年の37.2%のピークに達した後、35%前後の横ばいへ)
5. リゾート・ブームと働きすぎ批判対応の時期(80年代後半)	<ul style="list-style-type: none"> ・86～89各政党の余暇提言(後にも先にもこの時期のみ) ・85G5→87新前川レポート→88改正労働基準法 ・87リゾート法(日常生活圏での余暇は充実してきたが非日常生活圏での余暇、すなわちリゾートの充実が課題視されるに至った) ・この時期の成果... 労働時間短縮の気運と制度、リゾート開発(不動産投機という負の側面を伴いつつ)
6. 不況対応自由時間活用期(90年代)	<ul style="list-style-type: none"> ・労働時間の短縮進む ・余暇活動は全体として低迷 ・お金のかからないレジャー(安近短)、レジャーより個人の時間投資 ・NPOへの期待の盛り上がり(95年阪神淡路大震災)

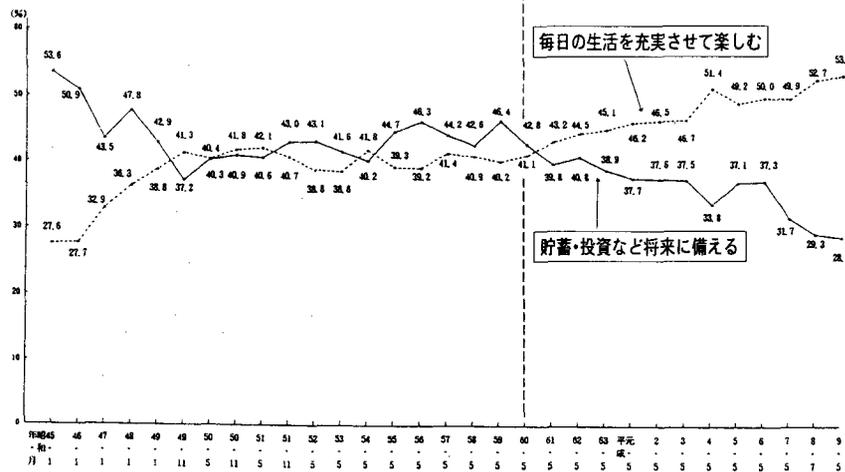
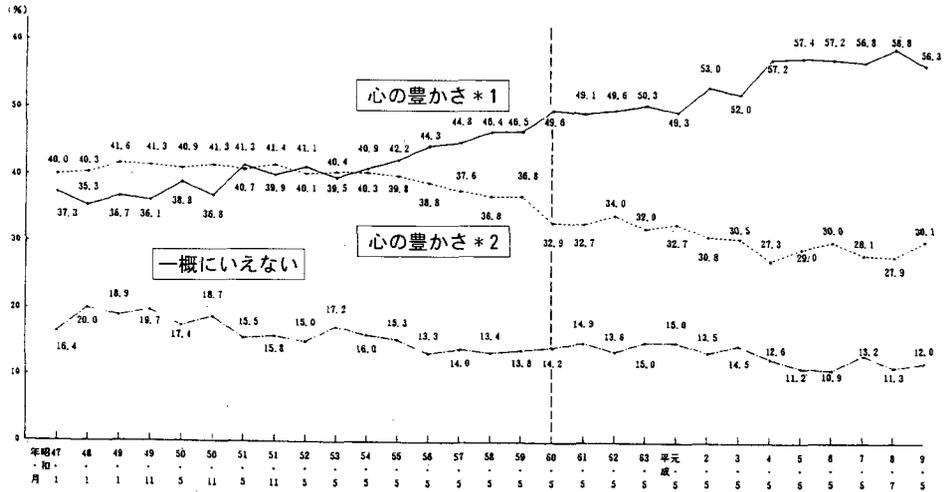
出典：財団法人余暇開発センター編『時間とは幸せとは～自由時間政策ビジョン』(1999年11月通商産業調査会発行)

わが国の年間総実労働時間の推移

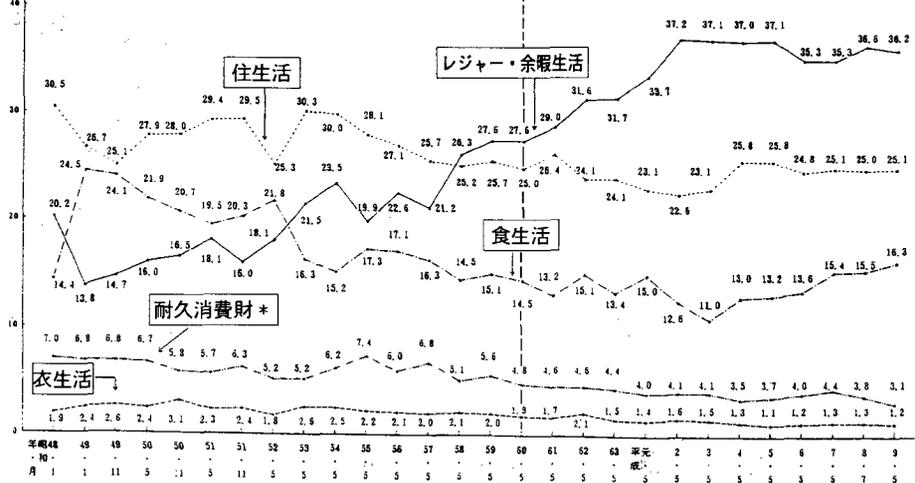


出典：労働省「毎月勤労統計調査」(従業員30人以上事業所)

余暇志向へと傾斜する生活価値観



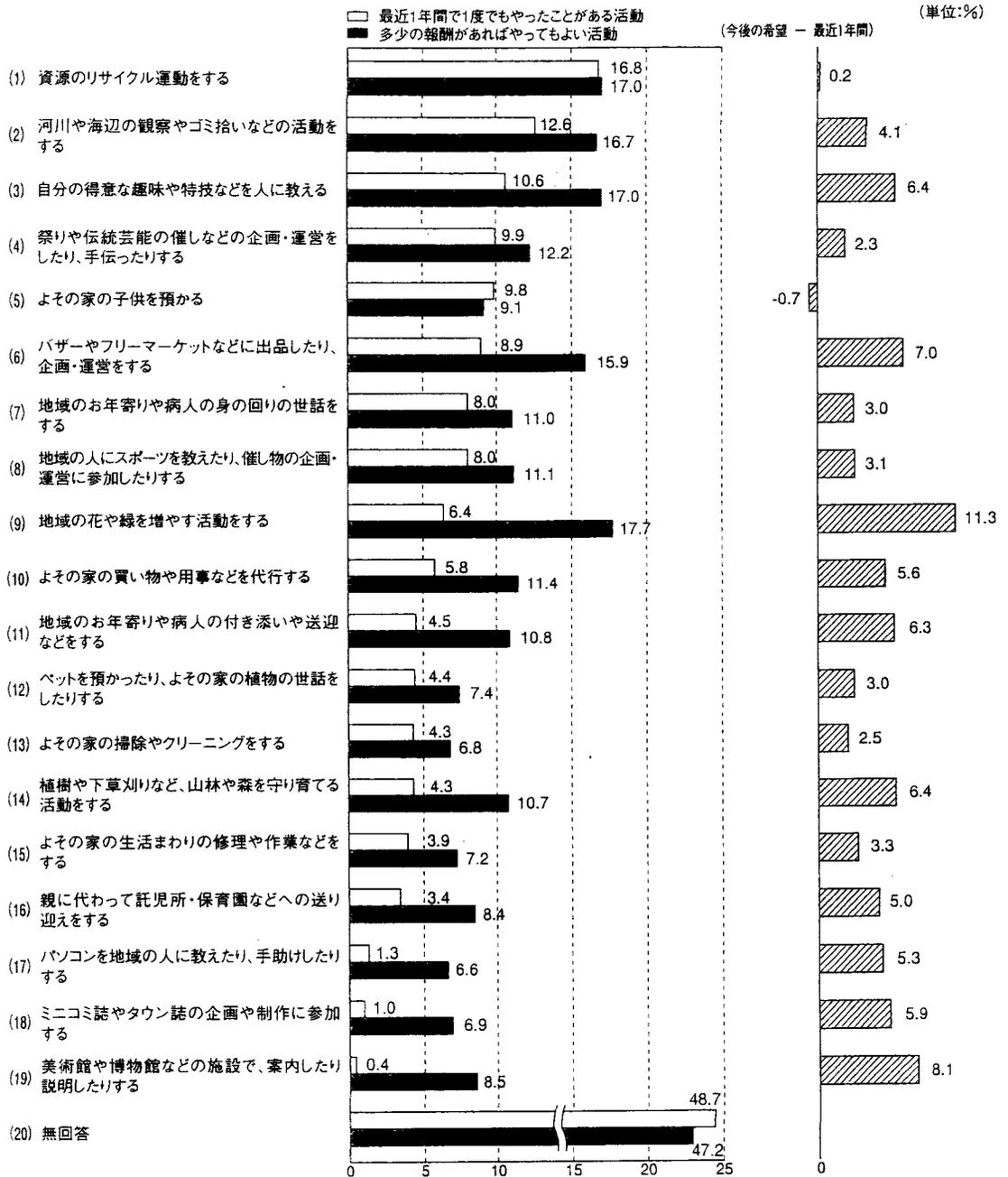
今後の生活の力点



*自動車、電気製品、家具などの耐久消費財の面

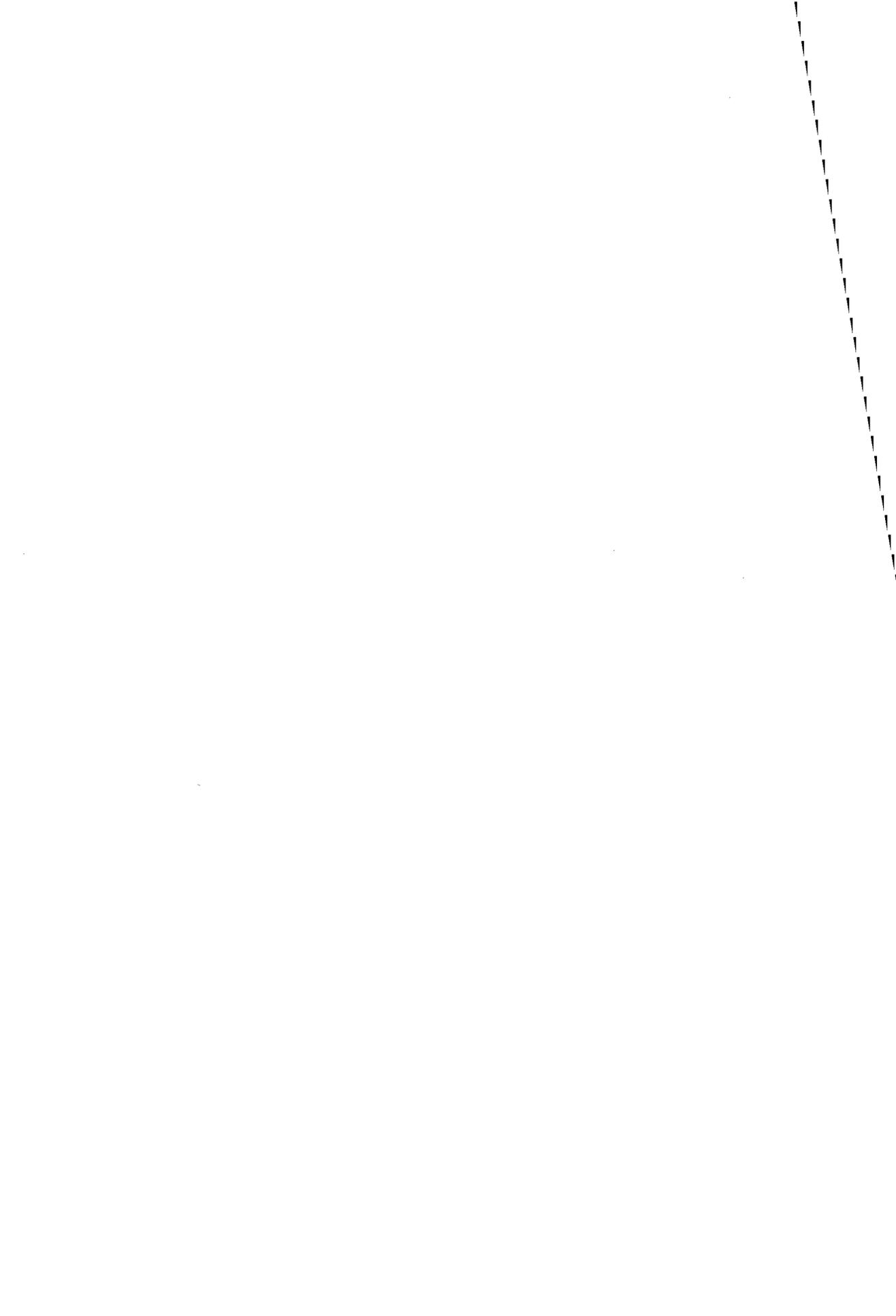
出典：総理府「国民生活に関する世論調査」

「社会性余暇」の経験率と参加希望率



全国・15才以上・3426 S

出典：財団法人余暇開発センター『レジャー白書2000』



〈特別寄稿〉

「あそび」と空間

——「あそび」の広がりと「あそび」空間整備の方向——

麻 生 恵*

“Outdoor Recreation” and Open Space

——Expense of “Outdoor Recreation” and Aim for “Outdoor Recreational” Open Space planning——

ASO Megumi

*東京農業大学地域環境科学部造園科学科 Faculty of Regional Environment Science,
Tokyo University of Agriculture

はじめに

私に与えられた課題は、「あそび」の受け皿となる「あそび」空間を整備するという立場から今後の「あそび」のあり方について展望し、学会としての課題を明らかにする、ということと考える。

但し、「あそび」空間の対象や範囲は、大変幅広いものがあり、一方で私自身は、自然公園や田園地域など、比較的大きな空間、自然の多い地域を専門としているので、そちらの話に片寄りがちになるかも知れないが、ご容赦いただきたい。

1. あそび空間の体系とあそびの要素

「あそび」空間（一般に「レクリエーション空間」と呼んでいる）は、大変多様なものが存在する。これらを、空間の大きさ（スケール）、あるいは地域的な広がりという視点で整理してみると、図（省略）のようになる。

先ず地域的な区分として、都市地域、郊外の地域、農村地域、中山間（農山漁村）地域、原生自然の地域というように、大きな国土の地域分類が可能である。

この中に様々な「あそび」空間が存在している。例えば行政（公的セクター）が整備するものとしては、都市地域には都市公園がある。その中には、以前「児童公園」（現在は「街区公園」）と呼んでいた小規模のものから、国営公園のような大規模なものまで含まれる。

原生自然や中山間地域には、例えば環境庁（現環境省）が担当している自然公園や、あるいは各省庁が整備する各種レクリエーション施設がある。また民間（民間セクター）の施設として、都市やその近郊地域にはレジャーランドやテーマパーク、自然地域にはスキー場などの観光施設やリゾート施設などがある。その他にも、広場や原っぱ、河川敷など、「あそび」以外の他の機能と重なった空間も沢山存在している。

私はここで、こういう呼び方が必ずしも適切かどうか判らないが、これらを大きく「施設系の空間」と「オープンスペース系の空間」に分けて考えてみたいと思う。「施設系の空間」には都市公園をはじめ、テーマパーク、リゾート施設のような民間の施設が含まれる。一方、「オープンスペース系の空間」には、河川空間をはじめ、原っぱ、様々な緑地、農村環境（農村景観：地域の方々の生活・生産活動の結果生まれたも

の)、さらには自然公園のような大スケールの自然空間まで含まれる。

後者の「オープンスペース系の空間」が、私はこのからの「あそび」を考える上で大変重要になってくると考えている。

次に、「あそび」の概念であるが、いわゆるプレイ論に代表される「活動としてのあそび」があり、それに加えて、米村先生がご指摘された、より広範な「価値としてのあそび」、あるいは「精神としてのあそび」とでもいうべきものがあると思う。

先の「オープンスペース系の空間」における、この「精神としてのあそび」こそが、これからのあそび空間づくりを考える上で、益々重要になると考える。

「あそび」空間整備という観点からみた場合、「精神としてのあそび」には、大きく3つの要素があると考えられる。空間や対象への働きかけ（参加、遊び心）、学習（空間への理解、技術・知識の習得）、美（アメニティ）の追求、である。

2. 「あそび」空間づくりの変化

空間造りという視点からみた場合、これまでは「施設系の空間」づくりが中心であった。人々（ユーザー）の遊び行動（活動としてのあそびが中心になりやすい）を分析し、空間の使われ方を想定あるいは予測した上で、専門家が空間を計画・設計し、整備してきた。今日までの「あそび」空間整備の多くは、こうした方法によってなされ、わが国の「あそび」空間の充実に大きく貢献してきたといえる。

しかし、一方で「設計過剰」「施設過多」「ゆとりや面白味に欠ける」という指摘もなされるようになった。また、需要の把握や予測が十分でなく、使われない施設、ユーザーの要望に合わない施設が少なからず生まれる結果となった。

こうした空間づくりの反省として、近年はユーザー自身が、空間の計画・設計段階からそのプロセスに参加していく方法、いわゆるワークショップ方式による空間づくりが各所でみられるようになった。

この写真（以下写真省略）は群馬県川場村にある世田谷区民健康村の「友好の森」という空間を、世田谷区民、川場村民、農大学生が一緒になって計画案を作成しているところである。この成果のエッセンスは専門のコンサルタントによりまとめられ、最終計画に反

映された。

これは、私が住んでいる町田市鶴川地区にある「きつねくぼ緑地」の写真である。5年ほど前に行政側（町田市）が土地を取得し、外柵や水道、電気設備、倉庫などの最低限の施設整備を行い、「それから先の整備はユーザーの方々にお任せする」という形になっている。早速、近隣住民に呼びかけて「きつねくぼ緑地愛護会」という組織を立ち上げた。緑地のネーミング、シンボルマークをはじめ、将来の目標（多摩丘陵の雑木林の復元を目指す）を設定し、規約をつくり、緑地の管理・運営を自主的に行っている。樹木が育つまでに相当時間がかかるので、じっくり時間をかけて、愛護会の力量の範囲で決して無理をしないで、プロセスを楽しみながら手づくりの公園を育て上げていこう、ということをもットーに活動している。

この緑地は都市公園法で定める公園ではなく、町田市条例で定める「市民緑地」という位置付けになっており、火が使えるということで、炭ヤキや子ども会のキャンプなど思わぬ利用が沢山出てきて、まさに理想的な「あそび空間」となっている。

こうした方法は、ユーザー自身の意見や要望を反映していく方法として注目され、その運営の方法等について、専門家側（行政やコンサルタント）の間で色々と研究や新しい試みがなされているが、ユーザーの立場からの研究はまだまだ少ないように思われる。

3. オープンスペース系の空間と「精神としてのあそび」

(1) 二次的自然空間の荒廃とユーザーの関わり

「オープンスペース系の空間」には様々なものがあるが、とくに私が注目しているのは、郊外の田園や農山村の空間（二次的自然の環境）である。それらのアメニティに満ちた資源性や価値（地域資産、歴史遺産）の重要性が指摘されながら、一般の人々の関心や利用はいま一つという状況におかれている。

これは例えば、英国において田園（カントリー）の環境が19世紀から人々に愛され、今日ではそれらの利用が大変盛んであるのと比べると、大きな違いであるといえよう。

一方、これらの環境や風景は、地域の方々の手によって管理され、維持されてきたものである。しかし近年は、これらを支えてきた農林業の衰退や、後継者難、

ライフスタイルの変化などによって管理が滞り、荒廃の危機に直面している。

これは、先般（平成11年）文化庁の名勝に指定された「姨捨・田毎の月」の棚田の風景であるが、国の名勝指定地でさえ、このように耕作放棄地が目立ち、景観の維持・管理の仕組みを如何に造るかが課題となっている。まして、一般の地域ではもっと深刻な状況におかれている。

これは、阿蘇くじゅう国立公園の景観であるが、広大な草原景観が売りであった阿蘇の景観が、畜産業の衰退などによって、このようにヤブ山化したり人工林化して、景観の質が大きく変わろうとしている。

こうした問題は、都市近郊の雑木林から山間地の棚田や人工林まで、全国スケールで発生していて、国土保全という側面からみても21世紀にむけての大変な重要な課題になりつつある。

最近になってようやく、こうした価値が一般にも認識されるようになり、ユーザーサイドからもこうした空間の保全管理に積極的に関わっていかうという動きがみられるようになった。

この写真は、阿蘇の野焼きの風景であるが、この野焼きによって森林化がくい止められ阿蘇の草原は維持されてきたが、人手不足によって野焼きが滞るようになってきた。

そこで「阿蘇の草原風景があぶない！」という呼びかけを地元新聞が行ったところ、九州一円から300人もの人々が集まり、そうした人々を受け入れる地元の組織も出来て、将来の明るさも見えてきた。これには勿論「ボランティア」という側面が非常に大きく、それについての議論もしなければならないが、その根底には「昔親しんだ美しい草原の風景を守りたい」、また「そのプロセスを楽しみたい」という部分が大きいように思われる。

(2) ユーザー自身によるあそび空間の整備

最後に、やや身近な事例をもう1つご紹介したい。

これも町田市の事例であるが、町田市の大半が多摩丘陵に位置し、とくに北部の鶴見川の源流域（多摩ニュータウンとの境界付近）にはまだ開発を免れた昔ながらの大変素晴らしい丘陵の景観（里山の風景）が残されている。

こうした自然や景観は、一部の人達には良く知られ

ていた。しかし、町田市の将来の長期計画ではその多くが開発されることになっているため、自然保護団体を中心に保存運動が続けられてきたという経緯がある。

ここで、ある市民団体を中心に面白い試みがなされようとしている。「鶴川地域まちづくり市民の会」という、美しい快適なまちづくりを市民の手で実現させようとして活動しているグループが（このグループはメンバーを募ってを丘陵を歩く活動を長年続けてきた）、この多摩丘陵を巡る歩道のネットワークを造ろうという活動をこの2～3年始めている。

その最初のステップとして、ルートマップづくりを始め、このような冊子にまとめあげた。3000部が印刷され、小田急線の売店などでも販売したところ、あっという間に売り切れてしまった、ということである。また、地主さんの了解を得て、このような道標まで自分たちで立てるといふ活動も行っている。現在、次のステップとして、より詳細な、また計画に結びつくマップづくりの作業を進めている。

この計画のねらいは、1つには多摩丘陵の景観を一般の人々が味わう仕組み（散策ルートの整備、情報の整備）をつくり、その歩道からの「線」としての景観の魅力や価値を市民一般に広く知らしめることにより、現在の制度の下では難しい「面」としての空間の保全を目指すことにあるといえる。

これは、19世紀から20世紀前半の英国において、囲い込みが行われた農地やコモンなどの区域に市民が立ち入り通行する権利を主張し、それが田園地域（カントリーサイド）を縦横に走るフットパスの整備や今日の景観保全の制度に結びついていったという経緯があり、それに大変似ているといえる。

こうした活動の最も重要な意義は、ユーザー自身に単に「あそび空間」づくりに関わるだけでなく、むしろユーザーが中心になってそれを行っているということである（園芸活動などにも、「空間をつくる」、「空間に働きかける」という側面がある）。

私は、これからの「あそび空間」の整備においては、空間の荒廃を防止するという意味からも、こうしたユー

ザーの積極的な関わりが大変重要であると考えている。

勿論、オープンスペース系の空間においても、ハイキングやサイクリングなど「活動としてのあそび」は従来よりなされてきた。しかし、こうした活動の基本にあるものは「活動としての遊び」よりは、むしろ「精神としてのあそび」、すなわち空間（環境）の美しさ（アメニティ）の追求、空間への理解（学習、技術の習得）、参加（遊び心をもって空間づくりに関わる）といったものではないか。これからの「あそび空間」は、専門家だけでなく、国民のみんなが一緒に造り、運営していく、そういう部分のウエイトが益々大きくなっていくのではないかと考える。

因みに、次の全総計画は、「ガーデンアイランド」「多自然居住」などといったキーワードが掲げられている。人々の行動範囲が拡大し、自然環境や風景に関する認識なども変化しつつある今日、新しい時代のあそび空間のシステムのあり方と、それに関わる人々の「精神としてのあそび」に関する研究が益々重要になってきているといえよう。

4. おわりに

これから社会が成熟していくにつれて、「活動としてのあそび」から「精神（価値）としての遊び」のウエイトが益々大きくなっていくと考えられる。私たちはもっと深く環境・空間と関わるようになり、そこに生き甲斐や楽しみを見いだすようになるだろう。美しいアメニティに満ちた風景に浸ったり、歴史的な遺産を訪ねたり、それからインスピレーションを得たり、また環境や景観を見る目が養われたり、またそれを促す手引き書のようなもの、同好会、サークルといったものが沢山生まれることにもなると思われる。それほどオープンな空間は深みと広がりを持っているのである。

こうした人々の環境・空間への理解の高まりこそが、優れたあそび空間の創出につながるといえよう。こうした相互の関係に注目していくことが重要だと考える。

〈第30回学会大会 講演録〉

日本人とレジャー

井上 ひさし*

平成12年度の学会大会は、平成12年11月25日(土)と26日(日)の二日間にわたり、明治大学駿河台キャンパスにて開催されました。「第30回記念大会」と銘打たれたこのたびの学会大会は、大会実行委員長の寺島善一明治大学教授のご尽力により、井上ひさし氏の講演会をもって開幕しました。この講演会は、明治大学の協賛を得て、本学会の社会貢献活動の一環として一般公開されました。

講演会場となった、明治大学で最も収容人数が大きいと思われる「リパティホール1013教室」は、人気作家の講演を聴こうと集まった一般聴衆でほとんど埋め尽くされました。後日、この講演を聴くことのできなかった遠方の学会員らを中心に、資料請求の問い合わせや機関誌への掲載要望が少なからず寄せられました。

劇作も多数手がけられている山形県出身の井上ひさし先生において、その話しぶりにみられる独特の間の取り方や抑揚や響きなど、発声された言葉が奏でる愉快的調子全体を文面に再現することなどおおよそ不可能です。ましてや、考えに考え抜いて言葉を織り成して作品に仕上げていく作家という立場の苦心を慮ると、講演録とはいえども活字となって後世に残るものです。恐れながら試みた厚かましい依頼にもかかわらず、それを暖かく受けとめて下さった井上事務所の渡辺昭夫氏のご協力をえて、こうしてここに講演録を掲載でき嬉しく思います。

なお、井上ひさし氏の略歴については、大会実行委員会によって当日配布された印刷物に掲載されたものを以下のとおり転載させていただきました。(編集委員会)

*小説家・劇作家。劇団こまつ座文芸部。

1934年11月16日、山形県東置賜郡川西町(旧小松町)に生まれる。1960年、上智大学外国語学部フランス語学科卒業。放送作家として「ひょっこりひょうたん島」(共作)をはじめ、数多くのテレビ台本を手がける。小説に「手鎖心中」(第67回直木賞受賞)、「吉里吉里人」(日本SF大賞受賞)、「不忠臣蔵」、「腹鼓記」、「ナイン」、「四千万歩の男」、「東京セブンローズ」など。戯曲に「井上ひさし全芝居」ほか。エッセイに「井上ひさしエッセイ集」。他に農業問題、憲法問題、日本語問題、平和問題等に関しても精力的に執筆活動を展開している。

1987年には、13万冊を超える蔵書を山形県川西町に寄贈し、図書館「遅筆堂文庫」が開館される。この文庫を拠点に、88年から毎年「生活者大学校」を開講している。

私とレジャー

私が「レジャー」という言葉に最初に出会ったのは、昭和26年（1951年）のことです。その時、レジャーセンターという、当時としては大変巨大な建物が出来ました。こけら落としに美空ひばりショーと長谷川一夫ショーというのを見たんですが、もう取り壊しましたけど、大変巨大な建物で、びっくりした覚えがあります。その時初めてレジャーという言葉に出会ったんですね。

色々意味を聞きますと、つまり余暇といますか、暇といますか、暇な時に自由時間を楽しむ、そういうセンターであるという説明を聞きました。私は、あるいは私と同年代の少年たちは本当にびっくりしたと思います。

といますのは、ちょうどその6年前の昭和20年（1945年）の暮れは、例えば上野では1日平均6人の餓死者が出てたんですね。

次の年の昭和21年（1946年）には、6月に、官庁が1ヵ月に10日間食糧休暇というのを設けました。これはどういう休暇かといいますと、1ヵ月の間の10日間は闇の食糧を買い出しに行くのを職員に認めるというものです。大変食料難のひどい時代だったわけですよ。

それから、同じ6月くらいに、東京郵便局が丸の内にありますが、大量欠勤で業務停止という大変な事件が起きました。これは職員の方がみんな休みまして、食糧を千葉とか神奈川とか埼玉の方へ買い出しに行ったんです。そんなひどい時代からまだ6年しか経ってませんので、このレジャーセンターという施設、つまり遊ぶための暇をうまく過ごすための巨大な施設が出来たというのに、非常に奇異の感に打たれたことを覚えてます。

その後、レジャーブームというのが起きました。だいたい10年後ですね。

昭和36年（1961年）の自由国民社の流行語のトップに出てくるのが、レジャーブームです。戦争が終わってまだ15、6年の間にここまで世の中は変わってしまうのか、ということで、ずーっとびっくり仰天が続いておりました。

みなさん専門家の先生方ですから、これから申し上げることは先刻ご承知ということばかりだと思います。ただ、そうでない方もいらっしゃると思いますので、専門家といますか、これを専門に研究なさっている先生方

には申し訳ないのですが、非常に初歩的な、私の余暇ということについて、ちょっと調べたり考えたりしてきたことを申し上げます。

「余暇」という言葉が日本語に初めて誕生したのが、私が調べた限りでは、大正の12年（1923年）です。もっと遡れるかもしれませんが、大阪府の社会教育課が、「余暇生活の研究」という調査報告書を出しました。私の狭い調べの中ではこれが初出です。余暇という言葉が最初に出た例です。これが当たってるかどうかはわかりません。専門的に調べると、もっと更に前にこの言葉はあるのかもしれませんが、私が見た限りでは、これがいちばん遡れます。いちばん古い、はっきり余暇と余暇生活の研究です。大阪府の社会教育課が、当時の、今でいえば普通の庶民の自由時間の過ごし方を調査して、それを報告したわけですよ。

結論が非常に面白くて、ギリシャもローマも余暇の使い方を間違えたから滅びたというのです。だから余暇を持ち過ぎてはいけない、余暇はクリエイティブのためにあるというのです。

やっぱり、役所ってというのは、大正時代から横文字を使うのが好きですね。— create again — つまり、余暇は明日の労働の活力となるような健全なものでなくてはならんと。労働力の再生産のために、余暇はあるそうです。ちょうど、おりしも日本は中工業、軽工業を卒業して、日露戦争辺りから段々と重工業が起きてきました。重工業化している最中ですから、そういう労働力のために、おそらくこういう調査も行われたんじゃないかと思いますが、いずれにせよ、そのあまり余暇とって、よか気持ちになってはいかん、（笑）と。余暇をただ遊んでいると、ギリシャ、ローマのように滅びてしまうよ、という、そういうのが結論ですね。

そうしますと、なんか余暇善導といますか、余暇を誰かが、お上が善く導いていくということになります。もちろん「小人閑居して不善を為す」と言い、普通の人間が暇があるとたいてい悪いことしかしない、という中国の教えも一緒にありまして、どうもずーっと、余暇に対しては日本人というものはかなり後ろめたい気持ちを持っていたと言えます。一例しか出さずに結論するのは乱暴で、3つくらい出さなきゃいけないんですけど、私は素人ですからこの一例だけでも……どうも日本人というものは余暇といますか、自由時間をあまり喜んでいないと、誰かの指導で暇な時間を

過ごすと考えている様です。

しかし、あまり暇があってはいけないというか、なんとはいかに、余暇に対しては後ろめたい気持ちを持っている人々が我々日本人ではなかったか、という結論を早くも下したわけです。

ただ、研修旅行とか、調査旅行というと、みんな行くんです。ただの旅行は、なかなかみんな行きにくいみたいですね。研修旅行とか調査旅行とか、学会のための旅行という風に、ただの旅行じゃだめなんですね。何か勉強しているとか、そういうことがないと、今でもなかなか休めませんし、有給休暇をなかなか日本人は取らない、取れないというのはみなさんご存知の通りです。

それからよく私たちが言う、「いや〜、つき合いで遊んじゃった。」という……自分は遊びたくないんですよ。でも、ほんとは遊びたいんですけど、(笑)。ただ、遊んできたというのと、どうも外聞きが悪いと。ですから、「つき合いで」というのをつけるわけなんです。

これを私なりに勝手に言いますと、どうも日本人というのはどうやら誉められたいんですよ。誉められたい主義が、私たちにはどうもあるらしい。

例えば、私は18歳くらいで高校を卒業してから、ちょっと大学へ行ったんですけど、半年くらいで休学しまして、国立釜石療養所の事務方になったわけです。これ、国家公務員です。いろんな療養所が当時たくさんありました。私の上司の庶務係長は、とにかく超過勤務を取ろうという人でした。ですから、仕事が始まるのが午後3時くらいなんです。それまで新聞読んだり、アマダくじでお菓子買ってきてみんなでお茶飲んだりしていました。いよいよ仕事が始めるのが午後3時で、必死でやると3時間で終わるんです。僕らとしては、朝の8時半に療養所に入るわけですけど、そこで必死になってやればお昼には全部済んでしまうんです。我々若い衆にとっては、午後すぐ帰れる方がいいわけですけど、彼は、官舎が側にあります。歩いて30秒くらいの所ですから、子供が「ご飯出来たよー。」と言うまで超過勤務をやって、下駄履いて30秒で家へ帰って、晩酌なんか始めて、ちょうど夕ご飯ができるまで働くんですが、これは名人級でした。我々はそこから延々1時間かかって家に帰るわけですけど超過勤務をうんと付けながら、当管内の療養所では突出してはいけません。つまり、目立ってはいけませんけれど、

ある幅の中では最高の超過勤務を取ろうというのですね。それが、つまり庶務係長の腕なんですね。私は、もう、ここには長くは住められないと思いました(笑)。というのは、休めるのに休まない。極端に休みを取ると周りがうるさい。という、なんか微妙なところで、つまりこれから生きて行くのはどうも苦手だな、というので、わたしは2年ちょっとでやめたのです。

この「誉められたい主義」。逆に言いますと、「他人の眼差し恐怖症」というやつですね。ある幅の中では、最大限のことをやるんですが、ちょっと出過ぎると、他人の目を非常に恐れている。これを普通に言いますと、人並み主義、横並び主義です。でもその横並びの中で、ちょっとみんなに注意がきかないようにちょっと出る、という、この微妙なところが上手な人がどんどん出世して行くわけです(笑)。

この誉められたい主義というのは、どうも今、全盛のようです。ブランド物もそうですよね。「あ、ちょっといい物持っているわね。」と、ルイ・ヴィトンだとか、何かを誰か持っていて、それをみんなで誉めている内に、今度は、横並び、人並み主義が出てきて、みんな持ってしまうということです。巨人ファンがなぜ多いかというのは、これで解けるんですよ。つまり誉められたいんですよ。強いところに。今年の巨人軍なんか、もう乗ってしまえば絶対安全ですよ。もう、優勝するに決まっていますから。そうやって、「いや〜、巨人ファンでね、優勝しちゃったよ!」「良かったですね!」っていう風にちょっと言ってもらいたい(笑)。

それから、最近顕著になってきたのは日本中が全部勝者に乗ってしまうということです。勝ち馬に乗ってしまう。力の弱い、どうもあんまり上手じゃないっていう人が最初に好きで、それがズーッと負けて悔しいけど、そのままひいきにしていってしまうのがどうも苦手になって、すぐ、バーン!と勝った人に、もう、みんなに乗ってしまう。誰もかれも大騒ぎで勝った人に乗ってしまうという、その構造というのは、どうもあんまり好きではありません。

例えば、いつか「ティラミスブーム」というのがありましたよね?あれはイタリアのベネト州というベネスの近所に……日本でいうと山形県とか、秋田県だとかあって、その県都というのが、トレヴィーゾという所ですけど、トレヴィーゾの郷土菓子なんですよ。日本人が行って、あんまりおいしいんで、日本で

作ったらどうだろう？とって作って、たった1年でしたけど、メチャクチャ流行りましたよね。

「ティラミス」というのは、イタリア語をご存知の方はお分かりでしょうが、「ティラ」というのは「引く」、「ミー」は「自分」で、「ス」は「上へ」です。だから「上へ引き上げのお菓子」ですから、おいしくて元気が出るという、そういう郷土菓子なんです。それが、日本でバーン！と当たったというのは、「あれ、食べた？」と言うと、「いや、食べてない。」「いや、美味しいよ。」と言って誉められたいというか、「あー、あの人はなんか随分世の中に通じてる。」と思われたいのです。結局これは、逆に考えるとすごくわかり易いんですけど、ミラノとかローマのオフィス街で、イタリア娘があるとき突然「ずんだ餅というのは美味しいよ。」というので（笑）、東北の宮城か山形の郷土のぼた餅に青豆を半分つぶして砂糖入れてまぶしたやつを「これ、美味しい！」ってローマかミラノへ持って行って売り出したらイタリアの娘たちが行列して、「ズンダモチ！ズンダモチ！」と言うのは（笑）、これおかしいでしょう？

それから、今ワインブームでしょう？これもよく考えるとおかしいんですよ。

パリジャンか、パリジェンヌが、パリの住人……パリのお嬢さんが、酒を飲みながら「これは越乃寒梅の…。」と、言うと思います？「これは吟醸で。」とか（笑）。日本人は平気でボジョレーヌーボーはどうだとか、やたら妙に詳しいんですよ。これは結局知識を誉められたくて、みんなそれを勉強していく……。パルメザンチーズなんて、イタリアでも聞いたこともないイタリア人がいるんですけど、日本人はたいてい知ってますよね。そういう風になんか知識を誇る、誰かからとか誉められたいという、そういう性癖がどうも……。これは全部レジャーに関係してきますから（笑）。どうも、その辺が私ちょっと分からなくなっているんですよ。「日本人でなんだろう？」と。自分も含めて置き換えてみると、全然ナンセンスなことを日本人は必死になってやっているという。この精神構造というのは、どいういうものかというのが、ちょっとよく分らないのです。

それから、日本人の旅行者に多くて、イタリアのウェイターがみんな泣いているのは、ちょっと半可通のワインの知識がちょっとある人があるときです。グループで日本人があるレストランに入りますよね、そうす

ると、そのウェイターはこの人がどうもこのグループのリーダーか、あるいはここでお金を払う金主だな、というのがすぐ分かるわけです。それで、その人の所へ葡萄酒の注文がくると、栓を抜いて味見させるでしょ？そうすると、なまじっか変な知識があるんで「あ、これダメだ。」とか言うわけですよ。するとね、それ全部ウェイターがもつんです。つまりウェイターは、責任持ってワインを選んでるわけです。1年に1本くらいだそう。開ける時にヘタクソでコルクの粉が入ったりする場合、これウェイターがそういうヘマをやったら、これ自分で自己負担で新しいのを出さなきゃいけないですから、あとはみんな吟味して出すわけです。それを、ちょっと知ったかぶりの日本人がいて、女性なんかいるといいとこ見せようとして、「うーん、これ、ちょっとだな。」って言う、これ反抗できないですから、それを下げて新しいのを持ってくる。この下げたやつはウェイターがもつんです。だから日本の観光客の知ったかぶりは困る、という、イタリアウェイター会の秘密かな（笑）……。なんだろうと思います。こういう……その、つまり新しいもの好きといいますか、ちょっと知識を誇りたい、自分の持っているものをちょっと誇ってみたい、誉められたい、っていう。

外国人が来ると「日本どうでした？」と聞きます。はっきり言ったらみんな怒り出しますが、なんか向こうがちょっと誉めたりするとなんかそれで安心して、「うん」なんていうことになるそのところ辺りはね。ちょっと……。これ「レジャー」に後々関係してくるんです（笑）。

日本・日本人のレジャーに関する諸問題

大正の12年（1923年）辺りの大阪府の調べの様に、余暇というのはたいたものではない、簡単に余暇なんか取って遊んでいると、日本の国は滅ぶ、というのは違うことか、最近では段々と分かってきまして、労働時間が少なくなって、生活水準が上がると教えられています。この辺はみなさんよくご存知だと思いますが、余暇が多少は出来てきたのです。昭和36年（1961年）の「レジャーブーム」というのがありますし、なんかみんな遊びに行くと、休みを取る、その休みを楽しくやるという、そういう習慣は出てきたんですが、こ

れはみなさんご存知の通りに、せっかく出来た余暇、これつまりあれでしょ？自由時間ですよ。静養時間というのがありますよね。人間寝たり、食べたり、体をきれいにしたり、そういうこと的时间・睡眠時間・労働時間、あとで詳しいケースは申し上げますけど、その間に自分の自由にできる時間を、実はレジャー産業とか、マスメディア産業に、盗まれているわけです。

あれほど競馬に夢中になる必要もないし、あれほど野球に夢中になる必要もありませんし、僕は今サッカーに夢中になっているんですけど、それほどサッカーに夢中にならなくても死なないわけですよ。それで、なんだかみんな夢中になって、自分の自由な時間をそこへつぎ込んでいく。結局せっかくできた余暇をそういうマスメディアやレジャー産業に実は盗まれていく、囲いこまれていく。ですから、本当の余暇を、我々はそのレジャー産業やマスメディア産業から守らないといけないというくらい皮肉なことになっているわけです。

ディズニーランドなんてあんなに流行ってるのに、僕一度も行ったことないんですよ。嘘っぽくて。どうせ中に人間が入っているのになんで驚くんだ、っていう。それから、『「食料の持ち込み禁止」 生意気だぞ、こんちくしょー！』ってな感じですよ（笑）。

で、まあ僕も温泉に行ったりなんかしますけど、とにかく疲れるわけですよ。人がいっぱいいますし、それから金がかかるし、帰って来たときに、なんか虚しいですよ。そうやってせっかくできた余暇をなんか大きな産業に全部支配されているという構造はこれはみなさんもうとっくにご存知だし、感じはしますが、これはちょっとおかしいんじゃないかっていう風に昨日の晩辺りに考えたわけです。みなさんの考えるのよりずっと遅いんですけどね。

それで、ちょっと計算してみました。人生80年として、時間に直すと70万飛んで、800時間ですよ。70万時間という風にしましょう。人生80年、70万時間。22歳で就職して、60歳で引退するとして、40年間働くとして仮定します。そうすると、週5日間、1日8時間働いて週40時間です。1年で2080時間、40年で8万3200時間働くわけです。ということは人生全部で70万時間ですから、8万3200百時間というのは、我々が80まで生きるとすると、人生の中の約12パーセント働いているわけです。意外に働いてないですよ。我々は人生の持ち時間の12パーセントは労働しているわけで

す。

ところがですね。この数字、私、計算してすぐ分かりましたけど、これに通勤時間が入ってないですよ。だいたい往復2時間から3時間ですよ。若い人が郊外に家を建てるだの、マンションのちょといいのを買うとなると、最近では都心にまたマンションが出来ているようですが、色々な資料を引っ張り出してみると、だいたい平均往復通勤時間……これ便宜上3時間にしたんですね。数が多い方がいいですから（笑）。

そうしますと、一生の間40年間働いていますとね、通勤時間が3万1200百時間です。

僕の知っている人がイタリア人ですけど、日本に来て何よりびっくりしたのは、「あれは、スペクタクルだ！」って言ってましたけど、朝のラッシュアワーです。「いや、これ通勤なんだよ。」って言うと、「いや、これ通勤じゃなくて、旅行だ！」って言うんですよ。往復3時間って言うと、これは通勤とはいえない、これは旅行であると。私も「あぁ、なるほどな。」って思ったんですが、いずれにせよ、その通勤時間40年間を加算していきますと、人生の5パーセントを通勤に使っているわけです。そうしますと80歳で日本は世界の長寿国というんですが、この人生の5パーセントを通勤に無駄に取られていたとして、他の国でも通勤に1時間くらいは使うとして、2時間で計算しますと、だいたい6年近く通勤時間を使っているんですね、日本人は。

80歳なんていばっている場合じゃないですよ。通勤時間が長いために、その間……色々カセット聞いて英語勉強したり、それから前の女の子のお尻ちょと撫でたりですね（笑）。嫌な思いもしながら、そこには人生がいっぱい詰まっていますけど、でもこれは自由時間じゃないですよ。なんでしょうね、牢獄みたいな時間だと僕は思います。僕は朝たまたま早起きして通勤電車に乗ったときまで、本当にサラリーマンの皆さんにもう、脱帽ですよ。よくこんな戦争みたいなことをして、会社に行って働けるもんだ。それで、友達に言ったら、「いやね、午前中は働いてないんだ。休んでるんだ。」（笑）っていうことを冗談で言った人がいますが、でもあの通勤時間を2時間にすると、一生の持ち時間の6年近く、実はあの混雑の中で、我々といひますか、給料生活者は、時間を盗まれてるわけです。ですから世界一の長寿国、人生80年なんて威張ってもしょうがないんですよ。本当は74年くらいじゃな

いかと。

まあ、段々日本人の平均寿命も縮まってきているようです。この間の調査では男女共々1年近くも短くなってきているんですよ。ですから、どうも私たちは、あの通勤時間で、大事なもう二度と来ない、一瞬一瞬が宝物みたいな、宝石のように貴重な時間を、あんなものに実は吸い取られていると。そうしてきますと、これは日本の都市構造を変えないとだめですね。

生活空間とレジャー

例えばニューヨークのブロードウェイを例に取りますと、だいたい芝居やミュージカルの開幕が早いので7時半、普通は8時ですよ。そうしますと、それを見に行く人たちは、いったん5時で会社を終わって、家へ帰ってドレスアップしたりドレスダウンしたりして(笑)、いや、ドレスダウンってあるんです。普通のカジュアルに替えてしまうとか。それから社長に会った日のサラリーマンは、そんな格好で芝居を見に行ってもしょうがないですから、家に帰ってドレスダウンしてしまうわけですよ。それで、もう一度都心に帰って来て、ちょっとお腹を……。芝居の最中でお腹が鳴ったりするとこれは苦しいですからね。真面目な芝居を2時間くらいお腹が鳴るのを抑えて見るくらい、あれほど辛い……。皆さんあんまり経験ないですか？なんで辛いのかよくわからないですけど、邪魔になるからでしょうね、自分の音が。それで気にすると鳴るんですよ、忘れようとしても鳴るので本当に困るんで、それでちょっとお腹に入れて、7時半、あるいは8時から芝居やミュージカルを見て、終わるのがだいたい10時半くらいです。そうするとブロードウェイの近所に150くらい劇場がありますが、常時開いているのはだいたい50から60ですけど、他の劇場は次のを仕込んでるわけです。劇場の周りに色々なレストランがありますから、見た人はみんないったんはレストランへ。全員というわけじゃないですけど。奥さんが家出したとかって言うんで、すぐ家へ帰らなけりゃいけない人がきつというでしょうし、全員とは言いませんが、たいていは芝居やミュージカルを見て終わったあとは食事をするわけです。そこに他の劇場へ行った友達が入って、「いや、俺達のが良かった。」「いや、こっちはつまらなかった。」と、わあわあやって、だいたいお開

きになるのが12時でしょ？

それでみんな家へ帰って、それで朝ちゃんと8時半なら8時半、9時って出勤して来るわけです。つまり都心と、自分達の住んでいる場所が非常に近いと、都市構造自体がそういう芝居を見るのに、非常に都合よく、うまく出来ているってことですよ。

日本でこれをやったら大変ですよ。新国立劇場が、新宿の向こうにあります。で、丸の内、今日、新国立の芝居を見ると。じゃ、いったん家へ帰ってドレスアップして来よう！って言って戻って来ると、もう終わってますよね(笑)。これ、働く所と、住んでいる所があまりにも遠過ぎるために、例えば芝居好きな人が本当に芝居を楽しむということが出来ないわけですよ。それは、野球場にしても、色々な場合に当てはまりますね。

つまり私たちの持っている時間というのは、質が悪いんです。本当に質の悪い時間を我々日本人は持っているのです。

より良い住環境とレジャー

ついでですから住宅問題についてもちょっと言いますと、例えばイギリスでもドイツでも、とくに、オーストラリアは、僕ちょっと詳しいんですけど、1年いましたから、住宅の月賦はだいたい99年なんですね。99年間で払うんです。ですから、月々っていいですか、年々の払いは非常に少なくて済みます。向こうは香港だってマカオだって租借する時には99年っていう、あれがつまり99年ってというのはどういうわけか、向こうの人のある月賦を払う期間なんです。ですから三代かかって家代を払っていくわけです。それで、オーストラリアなんかもっとひどいっていかすごく、普通の不動産会社は絶対ローンを組めないんです。政府と組むんです。だから僕が高校を卒業します。向こうの人は無駄に大学に行きませんので、お医者さんになるとか、学者になるとか、そういう人は大学に行きますが、普通の勤めに入る人はみんな高校でいいんです。それで、高校出て…僕が18歳で高校を出たとします、それで、家が欲しいとなったら国とローン組むんです。そうすると、最低でも150坪から200坪くらいでレンガ建てのきちっとした、もちろん200年も300年ももつ、向こう地震が無いせいもありますけど、そういうのを

国とローンを組むわけですよ。ですから愛国心もありますし、この国つぶしてなるもんか、っていうのもあるわけです。つぶれてローンをあれしちゃった方がいい、っていうそういう考え方も（笑）あるかも知れませんが。それで、働き始めて、郵便局なら郵便局で働いて、自分は郵便制度あるいは定期貯金についてもっと勉強したいっていう人は、改めて大学に行くんですね。それで、会社でも官庁でも、大学に行く自分のところの社員の給料なんか減らしたら、これは政府が黙っていませんし、きちっと給料も払わないといけません。それで戻って来たら、ちゃんと席をもちろん用意しなきゃいけないわけです。

そういう風に、家は人格の一部であるっていうことを、向こうの人はよく言うんですね。ですから自分の家をよく案内しますし、自分の家でパーティーなんかやりますけど、つまりどんな家に住んでいるか、どんなインテリアにしているか、どういう風に芝生を手入れしているか、全部その人の人格の一部になっているわけです。ですから、そうやって99年月賦で少しずつ払いながら、いい家を自分のものにする、それで、そこでの休みっていうのは、この質はいいですよ。ローンの払いに99年ですからね、何しろ。しかも日本円にして200坪くらいの、これは全然事情が違いますから一概には言えませんが、参考までに言いますと、だいたい200坪くらいでどんなに高くても1200万くらいです。それで、そこに上物が乗かって、だいたい2500万くらいになると、99年間で払うわけですから、もうほとんどもらったようなもの…そうでもないですかね？まあ、もらったに等しいくらいのお金をずーっと、自分の子供も払いますし、孫も払って、とにかく99年間で払えばいいわけです。それで、そうやって、みんなでそういう制度を作ってみんなが家をちゃんと持てるようにして、そこで出てくる時間というのは、これは非常に上質だと思いますね。家へ友達みんな呼んだり、庭でバーベキューやったり、ただ寝ころんでみたりなんかしながら、日本でもそれと同じことしても、金はかかっているし、なんかどうも日本人は誰かに質の悪い時間を押しつけられているって感じしません？僕はするんですね。みなさんも「うん」ってしてくれないと困るんですが。まあ（笑）、それはいいです。

それでですね、私は山形県の南部で生まれました。今は川西町っていう小さな町なんです。人口1万8000

人です。それでシドニーと、キャンベラ…キャンベラっていうのは、首都です、特別区です。キャンベラに…シドニーとメルボルンっていう、二つの大きな都会があって、これ仲が悪いんですね。ものすごく仲が悪くて、シドニーっていうのはだいたいイギリス本島で、政治犯とか悪いことした人が島流しになった人達が作った町という風に言われているわけです。そこでオリンピックがあったわけですけど、メルボルンっていうのはそのあとに開けたところで、これはちゃんとした移民だ、という風にメルボルンの人は言うわけです。それで、この国の首都をどこにするかというときに、シドニーとメルボルンがほとんど戦争みたいに、「ウチだウチだ！」っていう風に争ったわけです。それでとうとうそのちょうど真中に作ろうということになりました。どっちかがあると、どっちかがやめた！とか、そうになってしまうので、ちょうど定規で測って、丁度真中にキャンベラという、これは「二つの乳房」というアポリジニの言葉らしいんですけど、山が丁度二つあって、すごくいい所があるんですけど、そこに首都をつくったわけです。それで、その首都のキャンベラの計画都市です。世界中からプランを集めてアメリカの建築家がコンクールに入りまして、まだ建設中なんです。70年かかっても、まだ未完成なんです。遠大な、例えば、高速に入って車のハンドルを15度にやっくと、どこそこに行きたければ車のハンドル7度くらいに曲げておくと、そのまま、ずーっと行きながら、そこに着いちゃうっていうとんでもない計画された土地で、真中に湖があって、なぜか世界で自殺率が一番多いっていう（笑）。つまり、変な所がないですよ。全部綺麗で、はっと曲がると飲み屋街があって、歳がいくつだかわかんないような女の人が「ちょっと〜」なんていうそんな所じゃないですからね。そういうところがないと、どうも人間はダメらしいですよ。もう全てが明朗清潔で、結局自殺者が多いっていう……僕が行った頃はそういう話でしたが、そのキャンベラとシドニーのちょうど間にゴールバーンという、やっぱり人口1万8000の市があるんです。「ああ、自分の生まれた町と、ここの人口は同じだな」と思います。シドニーからキャンベラにバスで4時間くらいかかるんですけど、バスで2時間でちょうど真中のそのゴールバーンという所に着いて、そこでちょっとバスも休憩します。あそこの名物はミートパイという、小さな……日本で言うと饅頭でしょうね。餡子の代わりにミートスパゲ

ティに、なんか肉を。こう……よくわかりませんが、そういうのが入っていて、あったかい出来たてをみんなで食べながら、あそこの名物はシードルという林檎酒ですから、それを飲んで、30分くらい休んでまたシドニーに行きます。そこがちょうど、人口が僕の生まれた町と同じだと言うんで、行く度にそこで降りて、一晩泊まったりして色々調べてみました。川西町という、山形県の南部の小さな町と、そのゴールドバーンというのが同じ町なのですね、65歳以上の人が、これ昭和51年(1976年)の話なので、今はちょっと違っているかも知れませんが、でもだいたいこんなもんだと思います。65歳以上の人が、川西町は3000人。1万8000人の内、3000人が65歳以上です。で、ゴールドバーンっていう同じ人口の町が2700人ですね、65歳以上は。それで、訪問ヘルパーが川西町は3人ですね。ゴールドバーンが150人です。訪問看護婦は、川西町が1人です。ゴールドバーンは30人です。つまり今はちょっと様子が違っているかも知れませんが、訪問ヘルパーは。川西町の場合は、これでは川西町がすごく悪者になってますけど、これ日本のどんな町にも当てはまるわけですよ。みんな横並びでやっていますから。あの町がこれで、これだったらうちもこれだ。なんてなことやっていますからね。つまり訪問ヘルパーは川西町は1000人に1人なのに、ゴールドバーンでは18人に1人なんですね。それから訪問看護婦、1人しかいませんから3000人の65歳以上の老人が3000人いるところに看護婦1人ですから、3000人に1人ですよ。ところがゴールドバーンでは30人いますから、90人に1人訪問看護婦がいると。それで、これでも足りないって言うてるんですね。3000人に1人しか訪問看護婦がない日本の町に対して、90人に1人は訪問看護婦がいます。しかも足りないと言っているそのオーストラリアの町。これに比べると社会措置・住宅・土地とか色々なことを比べても、いかに日本人の生活の質というのが悪いかというのは、もう、みなさん感じていらっしゃると思いますし、一応、少し数字を出しましたが、こんなひどい国に質の悪い国に私たちがしてしまったんですね。我々に責任がありますね、これは。あんな首相さえやめさせることができないわけですからね(笑)。それで我々の投票無しに、また決まってしまうという、江戸時代よりひどいんじゃないでしょうか。

それで、そういうその自分たちの、自分たち……つまり世界第2位の経済大国とかなんとか言いながらた

くさん利益が上がったはずなのに、我々一人々々の国民の生活の質…これはもうほんとに粗悪もいいところですね。これはもう言っちゃなんですが後進国並みでしょう。あの儲けはどこ行っちゃったんだ。僕が持っているなんていうと嬉しいんですけど(笑)、そうではないんです。どこかへ行ってしまって、そういう儲け…例えば、ビル・ゲイツっていますよね。あの昭和30年(1955年)生まれ、今年45歳でマイクロソフト社を作って…。ちょっと調べてきましたけど、資産は580億ドルといえますから、1ドル110円にしますと、6兆4000万円ですね。6兆4000万円の個人資産を持っています。立志伝中の人といえますか、20世紀最大の出世をした人という風に言われて…これシアトルという所の、シアトルマリナーズのある、あそこの出身なんです。それで、彼は、2年前、全アメリカの少数民族の高校生に奨学資金を出したんです。これは20年間続けるんですけど、毎年10億ドル、つまり1110億円、これを毎年全アメリカの少数民族、日本、つまりアジア系であるとかスペイン系であるとか、インディアン系であるとかそういう風に、WASPじゃない、白人以外の少数民族の中で高校の成績のいい生徒が全部これ引っかかるらしいんですけど、そこに1年間で1100億の奨学資金を出して、少なくとも最低20年間それを続けるっていうのを2年前に発表しました。それで今年、ビル・ゲイツは同時にシアトル市の図書館に毎年2000万ドルを寄付すると。つまり、22億円ですね。これは別にビル・ゲイツが偉いというのではなくて、向こうの資本家には、やはり資本家の倫理があるんですね。つまり自分一人で儲けたわけじゃないんです。マイクロソフト社の製品を世の中が必要としたから、売れたわけですから、これは自分が発明して考え出したんですが、それを受けてくれた社会のおかげもある。という風に考えられるわけです。それで、これほっかぶりなんかすると石なんか投げられますから、必ず向こうの大金持ち、儲けた人はカーネギーホールを作るとか、カーネギー財団を作るとか、っていう財団を作って、世間の恨みを中和するっていうか、そういうあれもあるでしょうけど、儲けたものはいったん社会に返していくのです。

ビル・ゲイツの場合を調べて申し上げましたが、シアトル市の図書館というのはこれもう世界一の図書館になりました。彼は出身のシアトルに自分の儲けをどんだんどんつぎ込んでいくわけですね。そうやっ

で地域を、自分の生まれた所を更に良くして行って、世界でいちばんいい地域にしていこうと、そういう覚悟があるわけですね。

それで、日本の資本家はそれをやっているか？

やっているところもありますよね、多少。三井記念病院とか、安田講堂とか、それからトヨタ財団とか。多少やっていますが、しかしこれほど華々しくやりませんよね。

ボランティア活動と生活の芸術化

我々の税金はどこへ行ったか。あれほど働いたのに、社会につき込まれて社会の質が良くなって行って、そこで生きている私達の生活自体も質が良くなるということは全然やって来なかったわけです。しかも、この方向を私たちが選んでしまったんですね。若い人は別として、僕らの年代から上、あるいはもうちょっと下から上ですね。昭和20年（1945年）に選挙権のあった人…という70代以上になりますか？そういう人たちがこういう国を作ってしまったんですね。その間、次々に選挙権を持っている人たちが目先の所得倍増とか、そういうものを選んできたのです。それから自分を生涯面倒見てくれるのは、昔は家だったんです。だから家を大事にしたんですが、やがて企業が自分の生涯を面倒みてくれそうだっていうんで会社、企業…自分の所属している企業に全てを自分を預けてしまって、社会というものを、地域というものを全然考えないできて、その結果これほど粗悪な自由時間を、我々は持たざるえなくなった、という風に言っても過言ではないと思います。

ですから、余暇を考える前に、私たちの普通の生活の、この時間の質の悪さというのをどうしたらいいかということが私から見ますと、大事ではないかと思えます。余暇も、結局私達の時間は全て人だらけで疲れる、金はメチャクチャかかる、帰ってくると疲れる、虚しい、ってそういう、今度はそういう巨大な産業が我々の自由時間を収奪しようとして、身構えているわけです。

ここをなんとかしないと、やっぱり余暇の、余暇社会学というのが、どうも始まらないような気がします。こんな国を愛せと言われてもちょっと無理ですよ。まあ、僕の国でもありますから愛したいんですが、やっ

ぱり外国に行ったりしますと「なんであんなに悲しい国になってしまったんだろう。」と思うのです。

それは、自分も責任があります。1億分の1くらい責任がありますから、全く手放しで、なんだあの国が、っていうことはできません。

自分の身を切るような思いで、なぜこんな国に、50年かけてこんな国になってしまったんだ。という、そういう話が、私にはあるんですね。勝手に悲しんでるって言われるとそれでおしまいなんですけど、つまり、我々の余暇の質を良くするためにはこの社会の構造を少しずつ変えていかないとダメだと、いうことになると思います。

ではそのためにどうしたらいいか？

そこで色々考えて、僕はイギリスに行つて、モリスなんていう人のことを昔読んだことを思い出して、どうもこれは手っ取り早く、ボランティアと生活の芸術化だな。という風に思い始めたんですね。

つまり例えば、オーストラリアでいいますと、電話ボックスに入りますね。そうすると電話ボックスに40ヶ国くらいで、もしこの電話の掛け方がわからなかったら、ここの番号へ電話して下さいって書いてあります。日本語で書いてある、英語で書いてある、ギリシャ語で書いてある、イタリア語でスペイン語で、ネクチャ語でゲタ語で、ゲタ語というのは、800人くらいしかしゃべる人はいませんから、800人からオーストラリアに移る人は余りいないと思います。とにかくだいたいオーストラリアというのは複合国家ですから、だいたい40くらいの違う言葉の人達が集まって、国を作っているわけですよ。ですから移民して間もなくの人が例えば子供が急に具合が悪い、どこへ電話しよう？と言ったとき、電話ボックスに入ればそこに自分の知ってる言葉でここへ掛けろと書いてあるんです。そこへ電話するとそこは全員ボランティアです。その言葉がわかる人たちが、いつも当番に詰めていて「どうしましたか？」とその掛けてる人の国の言葉で答えてくれるわけです。それで、「子供が今ちょっと具合が悪い。どこへ連れて行ったらいいんでしょう？」と聞けば、その人が「こういう所へ行ってください。」と、「今こっちからその病院に連絡しておきます。」「そこに行くにはこういう風に行ってください。」っていうことを答えてくれます。僕も日本語で書いてあるんで試してみましたけど、やっぱり日本人で向こうに帰化した人が出てきました。色々聞いたらもちろんボ

ランティアですよ。つまり自分の余暇を自分の為だけに使うか、それからもう一度社会に戻していくかという、その社会に戻すという方向が、日本は……この頃すごく出てきましたが、ちょっと弱いですよ。つまり地域、自分の住んでいる所を、うんと質を良くすると、そこに住んでいる自分の時間の質も良くなるという。地域共同体といいますか、それがいつのまにか日本人になくなってしまったというよりも、社会の出来方が、50年かかってそれを成立させない方向へ実は進んで行ってしまっていて現状に至る、ということだろうと思います。

それから、たいていみんな退職した人は、その町にある孤児院とか、児童養護施設とか、幼児院とかで、お母さんとお父さんがいない子どもたちとか、お母さんがまた病気で、お父さんもいない、子供を引き取って、なんででしょう……精神的な親になってるんですよ、全ての人が。そこの施設の子供たちを、全部その町の誰かが退職した人……65歳以上のおじいさんかおばあさんが必ず面倒を見て、そうやってその地域を支えていく。つまり地域の時間をできるだけ値打ちのあるものにしていくということをやっているんです。

私たちはその訓練を受けてませんので、暇があれば仲間で行きに行ったり、その住んでる地域に自分の力を、その地域に注ぎこんで、その地域を良くしてこうとそのことをあまり訓練されてません。そこが苦手なんですけど、そういうことをやっても成立していく国ですから。日本はこの先どうなるんでしょうね。これほど他人に冷たい国……交差点で、お互いに青信号になるのを待っているとき、道を挟んで20人ずつくらい睨み合いになりますよね。あれ、ほとんど戦争ですよ。それで、鞆をしょってバーン！とぶつけてきますし、何がおもしろくないんですか？非常に、まあ僕もそういう顔しているときありますから、あんまり大きなこと言えませんが、これほど切羽詰った顔色で信号渡っている人たちっていうのは珍しいんじゃないですか？

それで子供たちと、つまりまだ保護のいる人たち……子供たちですね。それからこれから保護を必要とする、歳をとった人たちに、これほど冷たい国もないですよ。つまりそういう国に私たちは50年かかってしてしまったわけです。ですからそこに生まれる時間はいくら時間があっても非常に嫌な、濁った、質の悪い時間がそこへ出来てくるわけです。

ボローニアの歴史と政治

私がよく知ってる街の話しをさせて下さい。ここは、つまり、さっき言いました生活自体の、生活の時間の質を良くするためには色々な方法があると思いますけど、芸術で質を良くするという、そういうことに成功した街があるんですね。そこのところを私随分調べてました。イタリアにボローニャという街があります。イタリア半島がありますよね。丁度足に例えますよね、よくね。シチリア島という島があって、あれがサッカーボールでこっちが足なんでイタリアはサッカーがとても強いんだっていう風に言う人もいます。それから膝小僧辺りがちょうどローマですけど、この足は女性の足か男性の足かという有名なナゾナゾがありまして、ずーっと足の付け根の方にベニスっていう街があって、これ発音を間違えると、これは男の足であると。イタリア人に会うと、必ずそれを言いますから、受けたふりをして下さい(笑)。ちょうど、ローマからベニスの間に、昔から、ローマ時代から、街道があるんです。その街道は山を越えます。アペニン山脈というんですけど、2000メートルくらいのたいした山脈ではないですけど、イタリアでは最大の、もちろんスイスの近所に行くともうすごい山がありますけど、半島の中では一番高い山ですね。そこを越えた道がベニスに延びているわけですね。ですからみなさんからご覧になると、こういう風に、イタリアがこうなっこう、足があって、ここにシチリアがあって、でこの膝小僧が出た辺りがローマがあって、ちょうど付け根ですね、ベニスといいますが、その辺に真っ直ぐ街道があります。それで、アペニン山脈を越えたところからイタリアで最大の平野が広がります。ポウ川というのが流れていまして、そのポウ川の流域ポウ平野っていうんですか？ここは米なんかも獲れる所ですが、ボローニャというのは、そういうローマ時代以前から今度はミラノの方と南イタリアに行く、あるいはアドリア海の都市からミラノやフランスへ行く、丁度交差点なんですけど、交通の要所なんです。それで農産物の集積でまず街が出来て、宿場町でもありますよね。そうやってずーっと発展してきた街ですが、19世紀くらいからは、精密機械を作る工場なんかも出来て、なかなかおもしろい街です。それで、ヨーロッパでいちばん古い大学がここに出来ます。ボローニャ大学は1088年にできました。ボローニャ大学…これ、ヨーロッパでいちばん古い

です。それでこの大学の出来方はですね、生徒たちが組合を作るんですね。個人教授で、あるいは修道院に行き勉強を教わるんですが、どうも先生のレベルがでこぼこだったり、月謝をある先生は多く取るし、ある先生は安いのです。それで教わっている若い生徒たちが組合を作って、その組合学校へ先生を呼ぼうとしたのです。そうすると、いい先生が来てくれるだろうし、怠ける先生は我々組合員が排除できます。これがつまりボローニャ大学の始まりです。それで、こういう商業の要衝地ですから、ここに商法とか、法律の学問が発達していくんですね。ちょっと遅れて今度はパリ大学というのができます。これは先生方の組合です。個人教授の先生たちが、どうも生徒たちが月謝を払ったり払わなかったりするの、これはまとめる必要があると教師が作ったのがパリ大学ですね。ハーバード大学というのは、ある牧師が残した本を街が遺言で預かって、それを分類して読み方を勉強したりしている内に、やがて自然にそれが大学を成して行って、ハーバード大学になりますよね。日本の大学はご存知のように私立は別として、官学は政府の役人を育てるために、政府が作るわけです。ですから、大学のスタートでもだいぶ違います。はっきり言って、東大の卒業生はかなり眉唾つけないと半分くらいは、みんな役人になるために養成されているわけですから。まあ他の大学の悪口はよしましょう。ただ、日本の官学はそういうお上の声がかかりで出来たのです。ボローニャ大学は生徒たちが組合を作って、先生を迎えて大学の形態を作って、それが1088年に色々総合されて、つまり結ばれてボローニャ大学になるわけですね。それでここは法律学の世界的中心です。

さっき言いましたが、18世紀に色々な機械工場が出来ますんで、工業大学がたくさん出来ています。人口はだいたい50万です。日本でいうと、どうでしょうね。山形よりもちょっと大きいくらいですかね。仙台よりは小さいですね。日本で50万というたいした都市じゃないではないですけど、その人口が50万ある、ボローニャのマニャ県とかいう県の首都……ここまでが前説なんですけど、ここは第2次世界大戦でこてんぱんに戦場になって、メチャクチャになったんですよ。それで戦争が終わった後に、その市の市議会と市長が共産党だったんですよ。当時共産党……。イタリアって不思議な国で、カトリック信者が90パーセントいるんですけど、その頃投票すると、50パーセントが共産

党に入れていたんですよ。誰かずるしているんですよ。

生きている間は共産党で行こうという人が大勢いたと思うんですね。社会主義ですね、要するに。それで、ヨーロッパ中が廃墟みたいになりますから、有名なハーバード大学で当時のマーシャル国務長官っていう人が、だいたい向こうの政治家っていうのはアメリカの政治家も、イギリスの政治家もみんなそうですけど、重要な政策は大学で発表するんです。つまり大学にはこれからこの国を作っていくエリート若い青年たちがいっぱいいるわけですから、その大学を自分で選んで、自分の選んだ大学の何かの式典にかこつけて、これからこういう政策をするっていうので、学生たちの反応を見るわけです。マーシャル国務長官もハーバードの卒業式に来賓として招かれて、そこでスピーチをします。そのスピーチの内容は、「我々はすべてヨーロッパの移民である。」と、「ヨーロッパは今度の戦争で大変にやられてしまった。」と、「この復興に手を貸すのは、つまり我々の先祖に対する礼儀ではないか。」という演説をするんですね。それで大拍手で、それがその当時のアメリカ政府の政策になります。それで、ご存知の「マーシャルプラン」というのが始まるわけですね。

それで、ヨーロッパにたいへんな援助資金がアメリカから流れ込むんです。アメリカもちろん計算しています。そうやってお金や物をヨーロッパに流すことによって、それを安く売ったり、アメリカで出来た商品をヨーロッパで売るという目的もありますし、それからぐずぐずしていると共産党が強かったですから、ヨーロッパが赤くなってしまうんじゃないかという恐れもあって、早くヨーロッパにお金を注ぎ込んで、アメリカの力でヨーロッパを建て直そうと、そういう色々な外交も兼ねて、そのマーシャルプランがヨーロッパの各国へ流れ込んだんですね。イタリアにももちろんアメリカから膨大な援助資金が来ました。そのときに、当時のイタリアの中央政府の首相は、ちょうどキリスト教民主党という、日本で言うところの自民党みたいな保守政党は中央政府なんですよ。それで共産主義の侵入を防ぐ意味もあるんで、ボローニャにはもう共産主義が入ってる、社会主義が入ってるなんていう所にはお金は出さないよ、ってうっかり言っちゃたんですね。

ポローニアの街づくりと市民

ポローニャ市の市会議員の選挙が間近だったんです。それで、ポローニャ市民にお金が欲しかったら、今度の投票でキリスト教民主党に入れなさいよ、という風ななぞをかけたんですけれど、ポローニャ市民はものすごく怒ったんですね。そんな金は要らないと、その代わり、これから我々がやることに政府はいっさい口出ししないで欲しいということで、有名な五つの町の憲章を作るわけです。もう国と縁を切っちゃったんです。国が金を出すから口を出すというのをやめさせたんです。金は要らない。我々が投票で選んだ自治体の政府といいますか、それが気に入らなくて、金をよこさないとかよこすとか言うんだらそんな金は要りませんと。その代わり今後ポローニャ市、及びその県です、ローマニャ県については我々が勝手にやるんで、いっさい口出ししないで欲しいと言う風にみんなで決めまして、それで5つのことを決めるんです。1つ目はですね、投機としての土地の売買は禁止する。よんどころなく引越したりなんかする場合はもちろんそれはしょうがないですが、金儲けのために土地や建物を売買するのはいっさい禁止する。これは大変な禁じ手を、自分達にはめたわけですね。もし売買が後で調べて投機のためと分かったら、その利益は全部市が没収する、ということを決めたわけです。次にその土地の売買、よんどころない売買であっても、市の政府に先売権があると、つまり先に買う権利が市側にあると。ある所が、よんどころない理由である場所が売りに出て、Aさんがそこを買うというその時に、市政府が、市役所が、そこは公園にしたいと思って市も買うよ、と言った場合には、必ず市に売らないといけなわけですね。そういう先売権というのを、市に市民達が与えたわけです。それから3番目に用途制限です。街の中心にある旧市街の歴史的建造物は完全に保存する。と、これはヨーロッパでは当り前のことなんです。そして、郊外の緑地を保全すると。更に、これがユニークなんですけど、機械工業のまた街ですから、農業の集散地、学問の町、5人に1人は学生がいる、学生のたくさんいる街なんですけど、同時にここは機械工業、精密機械工業の町で、この工場が従業員が300人以上になった場合は、必ずそれを枝分かれさせていくことにしました。工場を大きくしないのです。郊外に四角い箱なんか建っちゃだめです。これは、具

体的に後で説明します。300人以上の、つまりある程度工場が流行って、大きくなったらそのまま大きくしたらダメなのです。これも後で詳しく説明します。それと4番目は直接民主主義と、間接民主主義を併用することにしました。どういうことかといいますと、普通に選挙で市長や市会議員を選ぶんですが同時に人口45万…当時45万ですけど、そこを19の区に分けるわけですね。これ「クワルティエーレ (quartiere)」というんですけど、区画という意味ですよ。それで、ここを全部評議会にして、住民がだいたい、そうですね1万9000から2万人くらいの単位に19に分けて、そこに住民が代わる代わるボランティアでその評議委員になるわけです。21人くらいで。それでその区域のことを一生懸命に考えて、それぞれがこの区域のこれをこうして欲しいということを今度は、評議連絡会と言う所に出すわけです。これを「クワルティエーリ」という1つの機関で、19に分けた所で、色々その場所での色々な問題をもう1つ上上げていくわけです。それで、その連絡会がそれをまとめて、市議会や市長に出した場合にはそれがいちばん優先するんです。

つまり選挙である市長を選んで、最初の1年くらいは良かったけど、後はなんだかわかんない ということを補うために直接制も入れているわけです。だから間接民主主義と直接民主主義を併用しているわけです。それで、当然市議会や市長はボランティアです。給料は実費だけです。議会はすべて夜です。これは一般市民が参加できるように市議会は夜の間開かれる。だから、市長も市議会も昼間はちゃんと自分の仕事を持っているわけです。議会で生活を立てるということは全然考えないボランティアです。それで議会、それからそういう委員会はすべて夜、ですから市民はどんどん参加していくと、そういう形態をこのとき取ったわけですね。それで5番目がいちばん大事なんですけども、これから我々だけでこの廃墟みたいな街を復興させるにはどうしても女性に働いてもらわないといけな。ということで、いちばん最初にやったのは、女性が働けるような保育園や、それから学童保育なんてありますが、とにかく、女の人たちが子供を預けて5時まで働いて帰ってきたときまで、子供が安全な生活を送っているようなことをまず最初に市が始めるんですね。ポローニャに行ってみるとわかりまけど、郵便局長やら銀行の支店長なんか全部女性です。男性は何をし

ているかという、バリ島みたいにニトリを戦わせている……て、そういうんじゃないんですよね。全部、地下に潜っている。別にほんとに地下に潜っているわけじゃないんですが、さっきの工場の例で言いますと、これ名古屋大学の佐々木雅幸先生といったポーロニアの専門家で、その方から教わったんですが、1924年にACMAっていうアクマっていうですね、包装機械の工場があったんですね。ホウソウ機械っていうのは物を包むんですね、機械です。キャラメルが出来てくるのを機械が紙で包んでいく、そういう物を包む機械の会社がありまして、さっきも言いましたように、これはどんどん大きくなるわけです。すごく質のいい、精密工業地帯ですから大きくなっていく、イタリア政府は意地悪して、全然ここになんにも注文してこないですね。イタリア政府はわざわざ他の所へ注文する、外国まで注文して、ここをシカトするわけです。その物は、おまえら縁を切ったんだから金戻さないかぎり、おまえたちの作る物はいっさい買わないぞ。って、意地悪をずーっとするんですが、このアクマっていう会社が大きくなって、300人以上の従業員になってくると、これ工場大きくできないんですよ。最初に決めた市民憲章のせいで。

どうなるかといいますと、このアクマの基本技術はそっくり引き継いで9人以上の人たちが集まると組合が作れるのです。組合都市ですから、組合を作って、この技術はそっくり親会社のをもらうんです。しかし、同じ製品は作らないんですね。そうしてくると、固形スープの素の包装を例えば、ホラツアっていう会社が始めるわけです、9人で。アクマっていう工場が大きくなって300人も超えそうだっていう時に、その中で9人ぐらいが、同志が集まって別の組合会社を作って、親会社の物を包む機械の原理はそっくりいただきながら、違う機械を作っていくわけです。固形スープの素の包装をホラツアというのが1952年に作りますね。ここが大きくなるんです。そうすると、グランディっていう避妊具包装会社を1970年に作るわけです。固形スープの素の包装会社がまた大きくなったので、その中の有志が……どういう有志かわかりませんが、コンドームを包む機械の会社を始めるわけです。

それからホラツアという会社はまた分かれて、ゼロハン包装とか、物を包む原理を利用しながら、対象を違えてどんどん網の目みたいに広がるのです。結局このアクマっていう1924年に出来た精密包装機械会社

のネットワークは今35社くらいあるわけです。それが全部ポーロニアの街の中にあるわけです。

かつて、ポーロニアというのは、イタリアで一番貧しい街だったんですね。全然政府から援助が来ませんから 貧しかったんですが、1970年代の始まりくらいには、イタリアでいちばん実入りのいい、収入のいいベスト3に入ってきたんです。今投票しますとポーロニアに住みたいって言う人が圧倒的に多いんですよ。

文化あふるる街ポーロニア

市民の収入が良くなってきて、市の儲けとして一時期みんな税金を40パーセントくらい納めていたと思うんです。そうやって町の壊れた所を修復して、ずーっと整備していくと、最初にポーロニア歌劇場というのがすごい評判を取りだすんですね。ミラノのスカラ座よりちょっといいっていうような感じになって、段々おらが町の自慢というのが少しずつ出てきて、あるときですね、クワルティーエルという19の評議会が一致したのは、我々ポーロニア市民の思想や生活感情やすべてを何かで表現したいと。そして、何がいいだろうというので演劇にしよう、芝居にしよう、と決めるわけです。そして、ローマで若い演劇人がいたんですね。役者で作者で演出家で、なんかドタバタでおもしろいことやっているダリオ・フォーっていう若い劇作家、演出家、俳優を日本でいうと誰でしょうね？ 明治大学出身の唐十郎さんをもっとわかり易くして、明るくしたような(笑)、若い演劇人がいたのです。それをポーロニアに引き抜いてくるわけです。

それで、彼にこの市民の意識を芝居にして欲しいと頼みます。

町の歴史的建造物なんかのいいところの内部を、外は変えませんが、中を劇場にして、自由なことをやらせたわけですね。

彼がやったのはドタバタ喜劇です。

このポーロニアの人っていうのは、ローマ中央政府にはもう一触即発の戦争状態ですから、自分のところの製品も買って欲らなければ……元々は自分たちがやったことなんです、それで、このダリオ・フォーという人は、その中央政府の批判をコントにするわけですね。15分くらいのコントを1日4本くらい作るわけです。

込むんです。「行ってらっしゃい。お父さんとお母さんは、ここが終わったらちゃんと迎えに出てるからね。」って、それで、お父さんとお母さんは、隣の大人の劇場に入るわけですが、必ず大人の劇場の方が早く終わるようになってるんです。出てきて待っていると、この児童劇場の中では人形劇を二つ分けたり、おやつや、歌の何かっていうんで、プログラムを組んで必ず大人の劇場より遅く終わるようにしてあるわけです。ですから子供の立場から見ると、お父さんお母さんに、今日は楽しんでらっしゃいってという風に送り込まれて、終わって「あぁ～、おもしろかった！」って出てくると、お父さんお母さんが待っているわけです。そういう風に、もう演劇都市として、もう徹底したわけです。

それで、同時にさっき言いましたが、ボローニャ歌劇場というのは、今はミラノを完全に追い越して、行ってみますと、世界一の歌劇場になりました。そうやって街全体が変わって、イタリアの人、それからヨーロッパの人はみんなアンケート取るとボローニャに住みたいと言うようになったのです。老後はボローニャに行きたいという声が圧倒的に多いのです。

今ボローニャというのは、収入はイタリアで一番ですよ。非常に豊かな県になって、中央政府と依然として口を聞いてないですけど。そういう機会から何が始まるかといいますと、この間おもしろいと思いましたが、スピルバーグがロサンゼルスに黒澤明の専門映画館を作る、ということになりましたよね。もう去年くらいです。

とにかく、スピルバーグもルーカスもみんな黒澤明が好きで、黒澤明で映画のおもしろさを知って、何回も見て、「スターウォーズ」なんて「隠し砦の三悪人」ですよ。ジェダイというのが出てきますけど、あれ、時代劇のジダイですから、英語風に言うと「ジェダイ」になっちゃって。それで、黒澤明の映画をロサンゼルスの人達が毎日見れるようにしたいというので、自分達で映画館を作って……日本の映画界はやらないでしょ？ そんな、いくら儲かっても。儲かった時代あったんですから。スピルバーグが東宝から黒澤明のフィルムを送ってもらうときに、実はボローニャを通過してくるんですよ。ボローニャはそういう精密機械の本場ですから、若い人たちがおもしろ半分古い映画の修復をしているうちに、世界一のフィルム修復センターが出来ちゃったんです。キネテカっていう会社が出来て、だから世界中の無声映画とか、ボロボロの映

画が全部ボローニャに運ばれて、そこできちっとした物にもう一度修理し直して、それで黒澤さんの映画の場合は、そこからロサンゼルスのスピルバーグの映画館に行くのです。

また、ボローニャは世界一の義手義足センターなんです。義手や義足をここで注文すると、そんなに高くないんです。最高のものがここで出来てきます。そうやって精密機械が色々な枝分かれをしながら、そのボローニャの街の中には実はネットワークであって、しかもこれ学問の街で学生さんが9万人もいて、人口50万の中に9万人も学生さんがいて、更に農業の集散地で、ボローニャのスパゲッティなんかもあるでしょ？ ミートソースなんかあそこですすね。まあ食べ物うまい所です。

それで、そうやってそこの値打ちが上がっていく。結局はボローニャに住んでることが、つまり、その人にとっては誇りなわけですよ。わざわざ出掛けて行く必要ないわけですね。だからビル・ゲイツもシアトルにたくさん寄付をして、奨学資金もそうです。勉強しようという高校生、大学に行く間ちょっと2、3ヶ月勉強しようなんてそういう施設も全部シアトルに建てて行って、結局自分たちの生まれた所、あるいは縁あって住み着いた所をみんなでお金のある人はお金を出し合って、それから金が無くても、時間のある人はそこに自分の労働力をそこへつぎ込んで、自分たちの所をうんと良くしていくわけです。そうして行って、つまり余暇の時間をそこにいるだけで、すごく質のいい余暇の時間をそこで創造できるような装置を作っていくわけですよ。わざわざ余暇だって言って、汽車に乗ってどこかへ行って、みんなにもまれて疲れて帰って来る、金も使って帰って来る、そういうんじゃない、自分たちのいる所の生活の質をうんと向上させて、おもしろい、楽しい、そういういい街にして行って、そこに住んでいること自体が、生活と同時に余暇が同時にあって、他の人たちがそこへ実は、休みを過ごしに来るみたいな、そういう逆転した考え方を作っていくわけです。これは私たちはちょっと勉強してもいいんじゃないかな。と思いますね。

結 び

「青い鳥」じゃないですが、余暇をつぶすために、

消費するために、どこかよそへ行って、巨大企業の装置の中へはまっっていく、という方向も、もちろんたまにはいいでしょうが、そうではなくて、自分たちの住んでいる所の生活の質、生活の時間が非常に良質で、そこにいるだけで楽しい。サッカーとか野球も全部そうです。フランチャイズっていうのは全部そうですよね。俺たちの街が世界でいちばんだ。宇宙でいちばんいい街なんだ。っていう風にみんな思っているからそのチームを応援するわけです。アメリカのプロ野球なんかもそうですよね。市民たちが一生懸命応援していく。それもまあ一種の余暇、余暇の過ごし方ですね。とにかく自分達がパトロンになって劇団も持つ、オペラ団も持つ、劇場も持つ、サッカーチームも持つ、

野球チームも持つ、それで楽しみ事も起きますし、そこで生きてること自体が楽しい。という風にしていくのが実は最終の目標ではないでしょうか。今の日本人のように、余暇はあちこちに移動して行って疲れて帰って来るレジャーの有り方というのは、結局は大きな資本に自分たちの大事な時間を吸い取られて、非常に質の悪い時間を過ごしているというような気がして仕方がありません。

ということで、今日の話はおしまいであります。これからも、先生方と協力して、色々なことをみなさんと考えたいと思いますので、ひとつよろしくお願ひします。どうぞご清聴ありがとうございました。

(文責 編集委員会)

定例研究会報告

研究企画委員会

麻生 恵（東京農業大学）

当学会では、しばらく休止状態にあった研究会活動の充実・再開にむけて、平成13年度より「定例研究会」をスタートさせることになった。

明治大学で開催された創立30周年記念大会のシンポジウムでは「あそび」をテーマに、歴史・原論、政策（社会学）、資源空間（造園学）の3分野から報告が行われ、新時代における「あそび」の重要性と幅広さ、様々な分野からの研究アプローチの必要性が提示された。

そこで、研究会の基本テーマをこの「あそび」に据えながら、各分野から適宜具体的なテーマを設定して年3～4回のペースで研究会を開催し、議論を深めていくことになった。また、学会活動の社会還元、会員へのサービス等を考慮し、学生も含めたなるべく多くの方々が参加出来る、楽しいものにするという方針で進めることになった。

以上の方針にもとづき、早速、第1回定例研究会が現地見学会、第2回定例研究会が同じテーマで室内における検討会という形式で開催された。

平成13年度第1回定例研究会

「多摩丘陵における市民による遊歩道ネットワークづくり」見学会報告

1. 趣旨

多摩丘陵（町田市北部の鶴見川源流地域、多摩ニュータウンの南隣）には、大都市近郊に位置するにもかかわらず今なお昔ながらの魅力的な里山の風景・自然環境が残されている。

ここでは、そのレクリエーション利用を促し、同時に風景・環境を保全するために丘陵地帯を巡る遊歩道（フットパス）のネットワークづくり（歩道の整備、指導標の設置、マップの作成、観察等会の開催など）が市民の手によって進められている。市民グループと一緒に丘陵を巡りながら、市民（ユーザー）自身がフィールドを整備していくことの意義を考えることを第一の目的とした。

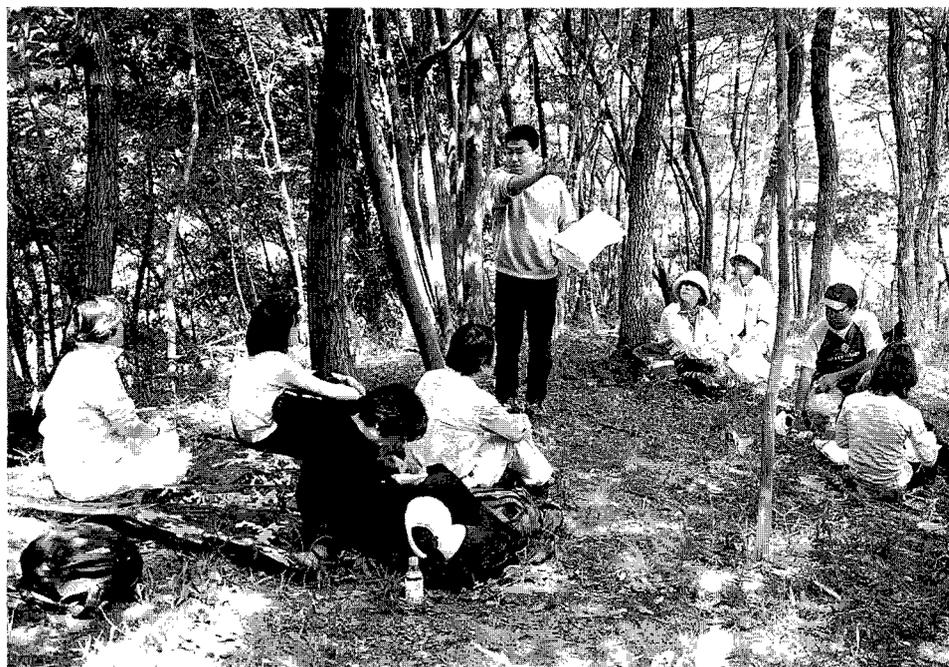
また、郊外の身近な自然環境を対象としたレクリエーション活動（あそび）のあり方（散策、自然観察、歴史探訪、環境保全活動等）、緑地の保全問題と近郊型グリーンツーリズム（地元住民側からのレクリエーション資源を生かしたまちづくり）の可能性、市民活動に

対する行政の支援策などについても検討することを目的とした。

2. 見学会のみどころ

見学会の具体的なみどころとして、次の4点を設定した。

- ①大都市近郊における身近な自然環境としての多摩丘陵の特性、資源性と現状
 - ・自然性（丘陵地、二次自然）、・景観（郷土景観）、・アクセス（大都市圏における位置）、・開発の特徴、・現状と問題点、など
- ②丘陵地におけるレクリエーション活動、レクリエーション空間整備の特徴
 - ・公園型（施設整備型）に対するオープンな空間利用型の特徴、・丘陵地で展開される様々なレクリエーション活動（ウォーキング、自然観察、雑木林管理、歴史探訪）、・利用者に求められる資質、・利用促進の方策、など



雑木林の中で行われた行政担当者や市民とのディスカッション（町田市小野路地区）

- ③市民による空間整備の実態
 - ・行政と市民の役割分担、・空間の管理運営における市民の役割、・情報提供、ルートのネットワーク化、市民団体のNPO法人化、など
- ④地域資源を生かしたまちづくりの可能性
 - ・近郊型ツーリズム、・農産物の地産地消、・資源管理の仕組みづくり、など

3. 行程など

日時：平成13年5月19日（土）午前10時集合
 集合場所：小田急多摩線黒川駅改札口前（新宿より新百合ヶ丘乗換で約40分）
 見学コース：小田急黒川駅→黒川地区→真光寺地区→小野路中央地区（昼食、ディスカッション、自然観察会）→小野路宿（解散）（歩行距離約8km）
 コーディネーター：麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）
 協力団体：鶴川地域まちづくり市民の会（岩上、神谷、鶴岡）、町田市役所都市緑政部（岩間）ほか。
 参加者数：18名

4. 見学会の内容・成果

当日は五月晴れの好天に恵まれ、絶好の見学会日和となった。最初に川崎市最西端に位置し今尚緑豊かな谷戸田の風景が残る「黒川地区」を経て、「真光寺地区」を北側の尾根上から眺望し、かつて幕末に近藤勇などの新撰組が小野路宿の道場に通ったといわれる「布田道」をたどり、1時間半程で「小野路中央地区」に到着した。ここに至るまでに、ルート沿いの雑木林や耕作地、伝統的な屋敷の佇まい、尾根上で開ける眺

望などレクリエーション空間としての資源性や価値を確認する一方で、大規模な丘陵地の造成や管理の滞った雑木林など、それらが失われつつある現実も視察した。

小野路中央地区の明るい雑木林の中で昼食を済ませたのち、ディスカッションを行った。先ずコーディネーター（麻生）により、この地域の地理的な状況、レクリエーション空間としての価値や資源性、社会経済情勢の変化に伴う丘陵地の開発と保全の考え方の変化など、今後の問題点や課題などについて説明が行われた。続いて、この地域の保全管理活動に取り組んでいる「鶴川地域まちづくり市民の会」の神谷由紀子氏より、日常開催しているウォーキング活動の実態、この地域の在来の道を結ぶことによるウォーキングルートのネットワーク化とマップづくり、道標の設置や刈り払いなどルートの整備活動など、市民自身がレクリエーションを兼ねてフィールドを管理している活動の実態報告がなされた。さらに、町田市都市緑政部の岩間貴之氏より、行政の立場から丘陵地帯の緑地保全への取り組みの経緯や、これらの風景を支える地元農家の置かれた状況、行政と市民との協働の重要性などが報告された。

ディスカッションのあと、「鶴川地域まちづくり市民の会」が町田市より管理を委託されることになった雑木林を対象に、同会の鶴岡秀樹氏の指導により自然観察会が開催された。従来の農家に代わって市民自身がボランティアとしてフィールドを管理し、併せて自然観察や山遊びなどの楽しみに結びつけていくという、新しいレクリエーション活動の方向性が示唆された。

こうした催しを行った後、午後3時過ぎに小野路宿に到着し、解散した。更なる議論は第2回定例研究会で行うこととした。

平成13年度第2回定例研究会

「多摩丘陵における市民によるあそび空間(遊歩道
ネットワーク)づくり」と「あそび」研究の方向

第1回定例会の現地見学会では十分な議論が出来なかったため、第2回定例会では、「あそび」空間としての遊歩道の特徴、あるいは「あそび」研究という視点からみたとき、こうした空間や活動がどのような意味や位置付けになるのか、これからの研究の方向や課題としてどのようなものがあげられるのか、といった視点から議論を深めた。

日 時：平成13年6月22日（金）18:00～20:00

場 所：学習院女子大学 5号館 521教室

コーディネーター：麻生 恵（東京農業大学地域環境科学部）

話題提供者：岩間貴之（町田市都市緑政部）

栗田和弥（東京農業大学地域環境科学部）

遊歩道（フットパス）を利用するイギリス田園風景の楽しみ

岩間 貴之（町田市都市緑政部）

1. はじめに

町田市北部の多摩丘陵には、丘陵地特有のアンデューレーション（緩やかな起伏）を基調とする景観を基盤として、複雑に入り込む谷戸地形やその谷戸から供給される水系、斜面には田畑があり、土手があり、谷戸を囲む雑木林があるなど、多様な生態系と共に田園風景が広がっている。こうした田園風景は、この地域の人々の、長い歴史にわたる、伝統的かつ変化する社会環境に適応した生活様式を通じた自然環境への働きかけによって形成されたものである。故に、それに親しむほどに、私たちに深い感動を与えてくれるものである。

イギリスでは、ロンドン等の都市から少し離れば、すぐに丘陵地の緩やかな起伏を基調とした美しい田園風景に囲まれることができる。その田園地域（カントリーサイド）へのアクセスは非常によく、その中には遊歩道（フットパス）や案内所（ビジターセンター）が整備されて、都市住民の身近なレクリエーションの場として活発に利用されている。また、田園地域の住民側もこうした利用客を相手にしたレストランや宿泊施設、別荘付き貸し農園などを経営するなど、新たな産業が生まれている。

2. イギリス田園風景と遊歩道（フットパス）

イギリスの田園地域には、畑作・酪農・羊毛などの広大な農地が広がっている。本当に美しい田園風景である。整然とした農地も、曲がりくねった石壁や生垣も、実用性を追求した上に作られたものだが、同時に、人々の目を楽しませている。農地の中にはパッチワーク状に雑木林や農地を囲む垣根（ヘッジロウ）が残されている。この生垣や石垣は、土地の囲い込みの遺産だが、田園地域の景観の質を高めると共に、野生生物のすみかともなっている。また、雑木林は、地域の人々の燃料や手工芸の材料を供給してきた。

イギリス田園地域において、ネットワーク化されている遊歩道（フットパス）の利用は、宿泊を伴う長距離旅行や日帰り旅行だけでなく、日常の散歩はもとより、通勤、通学、買い物など、地域の生活に密着して

利用されている。そして、フットパスを歩くことで、変化する美しい田園風景の鑑賞を楽しむことができる。

3. フットパス成立の背景

イギリスでは、近代農業革命が17世紀から19世紀にかけて貴族や豪農などの土地所有者により、土地の囲い込み（エンクロージャー）によって行われた。主として、農業経営の拡大を求めて、コモンズや荒地を囲い込み、そこでの農民の利用と権利を排除しようとしたのである。19世紀になって、レクリエーションなどの側面から、こうした土地への立ち入り権を主張する運動がイギリス各地で起こり、そうした運動は20世紀にかけて、益々盛んになっていった。1932年にこうした土地への通行権法である「歩く権利法」が成立、さらに戦後の1949年の国立公園の成立と共に、「国立公園・田園地域アクセス法」が成立した。これは、国立公園や優れた自然美の地域指定と、田園への立ち入り（通行）を行政（議会）が保障するものである。通行権の不明瞭なものは、行政により「公道図」が作製され、行政と土地所有者とが立ち入り協定と利用者の行為を指導する憲章（カントリーコード）の作成などがなされた。このようにして、フットパスが整備されていったのである。

4. フットパスと景観鑑賞

イギリスの田園地域を歩いていると、よく「パブリックフットパス」の標識をみかける。この標識は、「歩く権利」をもつ歩行道を意味している。フットパスは、舗装されていない自然の、耕地や牧場での畦（あぜ）道であり、森や川沿いの小径である。駐車場などの拠点から30分程度で一周できるものから、宿泊施設を利用して、国土を縦断する長距離歩道まで様々なフットパスが国中に整備され、よく利用されている。その距離、約14万キロである。利用者は、そのプロセスにしたがって連続して変化していく景観体験（シークエンス景観）として、その風景を鑑賞しているのである。これは、主要な展望台などからの眺め（パノラマ景観）に重きをおく、我が国の景観鑑賞法とやや異なってい

る。その過程を重視すれば、必然的にフットパスが重要になってくるのである。

5. フットパスの利用と保全・活用

フットパスがネットワークされる田園地域の拠点地域には、ビジターセンターが整備されている。その役割は、田園地域のレクリエーション利用のための様々な情報提供やコミュニケーションの場として位置付けられている。また、周辺の自然環境の解説や利用に関する情報を提供するほかに、フットパスの記された地形図や図書やグッズなどの販売が行なわれている。グッズなどの質や種類の豊富さは利用者の要求を満たすに足りるものである。また、レストランや駐車場も併設されているものもある。湖水地方にあるビジターセンターは、昔の農家を殆んどそのままの形で利用しており、周辺風景との調和がとれた建築物として評価したものである。

宿泊施設が充実しているのも1つの特徴である。B & B (ベッドアンドブレイクファスト) と呼ばれる、宿泊と朝食を提供してくれる宿泊施設が数多くあり、日本でいえば民宿といった感じのものだが、窓の外の田園風景を眺めながら食べるイングリッシュブレイクファースト(英国流の朝食)は格別のものである。これら宿泊施設では、現地での詳細な各種情報の提供を受けることができる。宿泊施設が充実していることで、長期間にわたるレクリエーション利用が可能となっている。

フットパスに関する直接的な施設として、道標や管理者を明示するサインの存在が欠かせない。このサインは、田園地域の至る所で見受けられる。その殆どは、木製で作られたもので、「人の歩く道」や「馬の歩く道」や管理者を明示している。

フットパスの維持管理に関しては、地方自治体の協力のほかに、土地所有者への助成やBTCV (British Trust for Conservation Volunteers、英国環境保全ボランティアトラスト) 等へのボランティア組織に対する委託が行なわれている。また、フットパスを中心に、散策のためのイベントやコースガイドについての情報などを提供している。

ランブラーズ協会(以下、協会)では、散策を通じて田園地域の景観を保全するという理念を持って活動している。協会では、各種リーフレットや公道図等の散策関連資料の販売の他に、全国の会員や作業ボラン

ティアが常にフットパスを観察し、課題や問題点を報告している。

6. イギリス人の生活様式と風景観

イギリスの田園地域を歩いていて印象深いのは、その美しい風景と共に、その風景を創り出したイギリス人の美意識を感じ取ることが出来ることである。例えば、「少しでも美意識がある人ならば、木は伐らなだろう」と、道沿いに立つた一本のブナの木を見て言った、土地所有者の言葉が心に響く。生活や生業を通して形成されたイギリス田園地域の風景は、イギリス国民の美意識によって創られ、そして守られているのである。

今でも、中層以上の多くのロンドンに住むイギリス人は、定年後は、カントリーサイド、少なくともロンドン郊外の田園に住むことを夢見ているそうである。ここで、忘れてならないのは、フットパスを通じて田園地域に立ち入る権利(アクセス権)やレクリエーション利用も、イギリスの人々が長い様々な歴史を経て、勝ち取った権利であるということである。そして、長い間のイギリス人の生活様式と風景観(づくり)の蓄積が、田園地域におけるきめの細かい景観づくりやレクリエーション利用を可能にしていることである。

7. おわりに

都市の人々の自然や歴史、風景への関心が益々深まるなか、多摩丘陵に守られている田園風景も、レクリエーションや景観といった視点からその保全に向けて新たな仕組みや位置付けを探ることが求められている。町田市内でも多摩丘陵の景観保全のためのNPO等の市民活動が展開されつつある。今後、市民活動の長い伝統のあるイギリスなどの事例を参考にしながら、仕組みづくりや新たなプログラムについて、市民活動を中心にして展開していくことが重要である。そして、まちづくりの中で、分かりやすい施策を展開しながら多様なレクリエーション資源を発見し活用を図ることである。市民による田園地域の保全活用の伝統づくりはまだまだ始まったばかりである。

最後になりましたが、本稿をまとめるにあたっては、東京農業大学麻生恵先生並びに栗田和弥先生に大変お世話になりました。また、両先生には、日頃より、町田市のまちづくりに対して、多くの貴重な示唆を頂いております。今回のテーマについて、更なる取り組み

を決意すると共に、ここに記して感謝の意を表したい
と思います。

参考文献

- 1) 麻生恵 (2001) : 市民による多摩丘陵遊歩道ネットワーク整備の意義と将来展望 (鶴川地域まちづくり市民の会講演会資料), つるかわまちだより第13号.
- 2) 平松紘 (1999) : イギリス緑の庶民物語, 明石書店, p.242.
- 3) 重松敏則・入倉彩 (1994) : イギリスの自然歩道システムとその運営管理について, 造園雑誌57(5), pp.325-330.
- 4) 中島恵理 (2000) : ヨーロッパの里地紀行, グリーンレター No.22, 公益信託富士フィルム・グリーンファンド, pp.18-20.
- 5) ビル・ブライソン : 英国カントリーの伝統美, NATIONAL GEOGRAPHIC 1998-12, pp.98-121.

自然環境フィールドにおける遊びと活動と管理の展開

栗田 和 弥 (東京農業大学地域環境科学部)

1. 身近な自然環境をフィールドとした歩きと遊び

余暇活動として、温泉・行楽地へ出かけること、観光施設を訪ねること、国立公園の景勝地を鑑賞すること、あるいは海外旅行をすることなど、生活圏から遠方あるいは非日常空間へ出かけることに加え、身近な自然環境の半日歩きなど、生活圏に近い余暇空間での遊びが注目されつつある。また、傑出した風景地ではなくても平凡な農村なので休日を通り過ぎることも多くなりつつある⁸⁾。厳しい労働、環境や、テクノストレスなどと呼ばれる過酷な社会環境から逃れるために、無理をしない余暇活動が増加しているのではなからうか。また、連続した休暇が少ないことも原因なのかもしれない。いずれにせよ、身近な自然環境へ足を運ぶことで、偶然に美しい風景に出会ったり、思わぬ場所に花が咲いていて季節の移り変わりを認識したり、そこで何かを得ることも十分にできるのだ。決して遠方に行かずとも、歩きを通じた個人的、そして現代版の探検、つまり非日常を体験することが可能となる。

「街あるき」、「野あるき」というような言葉が用いられるようになった。これは最近の健康志向とそれに伴うウォーキングブームにも乗じたものといえるだろう。そしてこれらの遊びには、あらかじめ決められた「ルール」がないことも多く⁹⁾、勝敗を決める「競争」を伴わないことが、固定されたフィールドなどでの遊びと異なるものだといえる。誰もが、いつでも容易に参加できるということである。

一方で、最近では遊ばれなくなってきた「昔あそび」と呼ばれる、農村環境などをフィールドとした子どもの遊びが再発見、再認識されつつある。また、農村環境を巡る独自の散歩コースを設定して、自分の楽しみにしたり、コースや地図をつくるプロセスそのものを遊びとして楽しむことも増えてきている¹⁾。これらは、あまり負担をかけずに自然環境を活用する方法であるといえよう。また、土地所有に関わることも少ないといえるし、特定の市民にだけ美しいなどと認識されるに留まらず、一般市民にも注目されるようになれば、環境保全へと発展させていくことが可能となろう。東京都町田市の多摩丘陵においては、市民がマップづく

りを行っている。これは地域再発見と、フットパス(散策歩道)から始まって、やがて雑木林や田畑などの農村景観を保全していく活動を、一般市民に見える形にしたものである。いい換えれば「点」から「面」へと繋げていくことを目指しているといえよう⁹⁾。

2. 余暇活動としてフィールドに働きかけること

現代の都市および農村生活における物質循環から切り離されるに伴い、利用されなくなった雑木林や、谷戸田・谷津田のように地形が細やかなために生産性が低く耕作放棄されがちな土地に対して、新たに、景観的な側面、あるいは余暇活動のフィールドとして関心が集まり価値認識が高まっている¹⁰⁾。また、資源として重要であるはずの二次草原や棚田のようにフィールドが放棄等によって数年でがらりと変化していくことが、土地所有者や地元地域にとっては大きな悩みとなっている。それは、「全国雑木林会議」や「全国棚田ネットワーク」などの緩やかなネットワーク組織ができ、活動が行なわれていることや、「草原サミット」、「棚田サミット」が開催されて議論が深められていることによっても理解することができる。

いずれも土地所有者が管理の担い手となることが一般的であり、理想的ではある。しかし、管理の対価などのバランスが崩れていたり、経済的な支援も困難がことが多く、さらに、それらの土地を持続するシステムが確立していない場合がほとんどである。そのような場合、例えば農村景観を楽しむ利用者が自ら自然環境を保全していくことが肝要となっていく。また、これは農村景観に限らず、生活圏外の自然風景地についてもいえることであろう⁹⁾。

アメリカでは、市民組織に地元の自然環境に密着したハイキングクラブなどのボランティア・NPO組織に対して自然歩道の管理を委託するシステムがあり、運用されている。これは、アメリカ東部を縦貫する長距離の自然歩道であるアパラチアン・トレイル(Appalachian Trail)²⁾などで実践されている。その特徴としては、自然歩道のパンフレットや地図に自分たちの保全管理の担当区間を明記して保全管理を行なっ

ていることの責任と誇りをアピールしていることが先ずあげられる。しかし、何よりも注目すべきは、本来ハイキングという余暇活動を行なうことが主体の組織にとって、自らが利用するフィールドを保全すること自体が持続的な余暇活動を確保することに繋がっているということである。これは理想的なシステムなのではないかと考える。

3. レクリエーションとボランティア活動

イギリスでは永く、BTCV（英国自然環境保全トラスト）により、レクリエーションとボランティア活動を繋げる情報のネットワークが形成されてきた。それは、イギリス全土でのフィールドが整理され、「Natural Break」（自然環境での休暇）と呼ばれている活動プログラムが年間を通じ、カタログとなっていることに見てとれる⁹⁾。現在は「Conservation Holidays」（保全活動をしながらの休暇）となり⁹⁾、活動の期間や困難さなどに合わせて3つのカテゴリーに区分されている。すなわち、2日から2週間までの活動を「Natural Break」、1～2週間以上の活動で人里から離れて過酷な条件もありうる、例えばスコットランドの山岳での活動を「Action Break」、そして外国で行なうものとして「International Conservation Holidays」（イギリスからみて）海外で保全活動をしながらの休暇と細分化された。以前の呼び名であると自然環境保全に働きかけない活動（例えば、ウォーキングのみ）も含まれてしまうので、より目的が解かる用語に置き換えられたのだ。

ここで重要な点は、自然環境保全に関心のある人や、休日に社会的な貢献をしたいと考えている人が、これを見て、日程や場所、活動内容を選んで参加することができるということである。そして、保全活動に参加することで、休暇をレクリエーションの一環として楽しんでいる訳である。

翻ってわが国では、まだそのような全国的な規模には至っていないといえる。しかし、先述した「全国雑

木林会議」や「全国棚田ネットワーク」などの緩やかな組織や、各地で推進されているグリーン・ツーリズムによって都市住民を農村に呼び集め、農村環境の保全をレクリエーションも含めて行なっていく動きはすでに始まっている。また、市民の自然環境保全への関心や活動への参加も高まってきているようで、自然環境の中での「遊び」とボランティア「活動」とフィールド「管理」の互いが相乗効果をあげていくのではなからうか。

補注および参考文献

- 1) 「ルール」はなくても、農村環境を通過することで、ある程度の生産を阻害することになるので「カントリーコード」などと呼ばれる原則に基づいて地域住民や自然環境への最低の配慮が必要となる。
- 2) Appalachian Trail Conference (1990): Appalachian Trail (National Scenic Trail), National Park Service, U.S. Department of Interior.
- 3) British Trust for Conservation Volunteers (BTCV) (1996): Natural Break. BTCV. 50pp.
- 4) BTCV (2002): Conservation Holidays (Global Programme January 2002). BTCV, 48pp.
- 5) 栗田和弥 (2001) : 雑木林利用のポストモダン, 日本造園学会平成13年度全国大会分科会要旨集, pp.73-76.
- 6) 栗田和弥・松本清 (1998) : 山岳自然地域における環境整備と市民参加, ランドスケープ研究 62(2), pp.118-120.
- 7) 日本レクリエーション協会編 (2002) : 仲間と楽しむ散歩コースづくり, レクリエーション 518, pp.7-13.
- 8) 農林漁業体験協会監修 (2000) : 田舎で休日 ～野みちウォーキング～, 小学館 Green Mook, 130 pp.
- 9) みどりのゆび (2002) : 多摩丘陵フットパス (散策ガイドマップ), NPO法人みどりのゆび.

日本レジャー・レクリエーション学会

会則及び諸規定他63
役員選出細則設置の趣旨67
投稿規定73

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、埼玉県新座市北野1-2-26 立教大学武蔵野新座キャンパス コミュニティ福祉学部 松尾研究室内に置く。

〈第2章 事 業〉

- 第4条 本会は第2条の目的を達するため、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 本会は正会員の他、賛助会員、購読会員、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. 購読会員は、本会の機関誌を購読する機関・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、役員選出規則により正会員の中から次の役員を選ぶ。理事25名以上30名以内（内会長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、会長に事故がある時、また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、再任を妨げない。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. 顧問は、本会の会長また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、毎年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、臨時総会を開く事ができる。

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 会員の会費は次の通りとする。

1. 入会金 2,000円
2. 正会員 年度額 8,000円
3. 賛助会員 " 20,000円以上
4. 購読会員 " 8,000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。

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成5年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成8年11月24日より一部改訂する。

日本レジャー・レクリエーション学会 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日改訂

平成7年12月10日改訂

平成11年4月26日改訂

1. 会則第17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. 理事会の招集に当たっては、書面によって付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、表決に当たっては、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. 常任理事会の構成および業務は次のとおりとする。
 - (1) 常任理事会構成員は若干名とする。
 - (2) 常任理事会は、理事会の決定の方針にもとづき、日常業務の執行にあたる。
 - (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. 理事会は、業務を遂行するために次のような専門委員会を置く
(1)総務、(2)研究企画、(3)編集、(4)広報渉外、(5)財務
また専門委員会の委員は、理事会の承認を得る必要により会員の中から委嘱することができる。ただし当該専門委員の理事会への出席はできない。
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。

日本レジャー・レクリエーション学会 専門分科会設置に関する規定

昭和57年6月12日制定

平成7年12月10日改訂

1. 会則第18条規定により、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

日本レジャー・レクリエーション学会 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. 支部長および役員
 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る事項。

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則設置の趣旨

“学会の活性化”と“学会の継続性”とのバランスから、次の項目について配慮した：

- 1) 理事役員の半舷上陸という観点から、理事総数の半数にあたる15名を正会員による直接選挙（順位標記の5名連記による無記名投票）とした
- 2) 改選前理事10名を、現行理事会での互選とした
- 3) 学会運営の強化を計るために、理事長推薦理事5名以内を設けた
- 4) 会長、副会長、監事は、選挙後初めての理事会で選出することとした
- 5) 会長、副会長は理事以外からの選出ができることとした
- 6) 理事長は、新役員に選出された理事（25名）により、選挙後初めての理事会で互選により選出することとした
- 7) 被選挙権及び理事就任については、辞退を認めた
- 8) 役員欠員に対し、補充選挙は行わないこととした
（会長については本則に従い、理事については補充選挙は行わない）
- 9) 選挙管理委員会を設置し、その委員会（5名）の推薦を理事会とした
- 10) 会則の改正（第10条）を必要することとなった
- 11) 学会の活性化の側面的効果として、選挙権（人）及び被選挙権（人）の確認事項により、正会員に手続きの明確化をはかった（会費等手続き期日の指定）

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則

（趣旨）

第1条 この細則は、会則第12条に規定する役員の選出に関し、必要な事項を定める。

（選出の時期）

第2条 すべて役員選出は、その任期の前年のうちに行わなければならない。

（選出の種別と人数）

第3条 この細則により選出される役員の種別と人数は、会則第10条の規定により次の通りとする。

- (1) 会 長 1名
- (2) 副 会 長 若干名
- (3) 理 事 25名以上30名以内
- (4) 監 事 2名

（資格の制限）

第4条 選挙権、被選挙権は、選挙実施前年の12月31日までに正会員としての資格を有し選挙実施年の6月30日現在、当該年度の会費を納めている正会員とする。ただし6月30日以降に正会員の資格を失った者を除く。

- 2 被選挙権の辞退は認めるが、あらかじめ選挙管理委員会に文書で選挙公示後10日以内に届け出るものとする。

(選出の形態)

第5条 会長、副会長、監事、現行理事から選出される理事会（以下「改選前理事」という。）及び理事長推薦理事を除く役員は、正会員の直接選挙により選出する。

(選出の方法)

第6条 役員の選出方法は、次の通りとする。

- (1) 会長、副会長、監事は、初めての理事会において選出する。
- (2) 理事のうち、新理事15名を正会員による順位標記の5名連記で、郵送による直接無記名投票とし、改選前理事10名を現行理事会での互選とし、新理事長による推薦理事5名以内を新理事長の任命によって選出する。
- 2 会長、副会長は、理事以外からの選出ができる。ただし理事以外から選出された会長、副会長は、就任と同時に速やかに会則第10条の規定により理事となる。
- 3 改選前理事は、新理事の選挙の前に選出し公表する。改選前理事に選出されない現行理事も細則第4条の規定を満たす限り新理事としての被選挙権を有する。
- 4 理事長は、新役員に選出された理事（25名）による初めての理事会での互選による。

(投票の有効性)

第7条 投票のうち次のものは、無効とする。

- (1) 規定用紙以外のもの
- (2) 定数を越えて記入したものは、その区分全部
- (3) 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

(当選の決定)

- 第8条 選挙による新理事（15名）の決定は、有効投票の最多得票者から15名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の高得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは選挙管理委員会で推薦決定する。
- 2 順位標記による得点の算定は、高順位1位を5点とし順次下位を減数し5位を1点として積算する。

(辞退の届出)

第9条 選挙により選出された新理事が、その就任を辞退しようとする時は、通知が到着した日から5日以内に正当な理由を示して選挙管理委員長に届け出なければならない。

(補充選挙)

第10条 任期中において役員に欠員が生じても、補充選挙は行わない。

(選挙管理委員会)

- 第11条 役員（会長、副会長、監事、改選前理事、理事長推薦理事を除く）の選挙を実施するため、選挙管理委員会（以下「委員会」という。）を置く。
- 2 委員会は、5名をもって構成する。
 - 3 委員の選出は、理事会の推薦による。

- 4 委員の任期は、役員選挙年度の5月1日から翌々年の4月30日までの2年間とする。
- 5 委員会に委員長を置く。委員長は、委員の中から互選する。委員長は、この細則にしたがって選挙を執行する責任と権限を持つものとする。
- 6 委員会は、投票の期日、方法等を選挙の1ヵ月以前に、公示しなければならない。
- 7 委員会は、順位区分（1位～5位）を明らかにした氏名記入用投票用紙を作成する。
- 8 委員会は、被選挙人名簿及び投票用紙を、選挙の14日以前に正会員届け出住所に送付しなければならない。
- 9 委員会は、得票数が決定したとき得票数順に上位30位までの一覧表を作成し確認印を押し、その結果を公示するとともに、理事会に報告する。

（細則の改廃）

第12条 この細則の改廃は、理事会の過半数の賛成を得て総会の議決による。

- 2 この細則の変更は、会則の変更に準ずるものとする。

付 則

- 1 この細則は、平成10年度の役員改選から適用する。
- 2 この細則は、平成8年11月24日から施行し、従来の役員選出内規及び申し合わせ事項は廃止する。

日本レジャー・レクリエーション学会 現行理事会から選出される理事の選出に関する申し合わせ

（趣旨）

第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第2号の規定により現行理事会から選出される理事（以下「改選前理事」という。）の選出にあたり、この申し合わせを定める。

（選出の時期）

第2条 改選前理事の選出は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前とする。

（選出の形態）

第3条 改選前理事の選出の形態は、現行理事による直接選挙とする。

（選出の方法）

第4条 改選前理事の選出の方法は、現行理事による順位標記の10名連記で、郵送による直接無記名投票による。

（投票の有効性）

第5条 投票のうち次のものは、無効とする。

- （1） 規定用紙以外のもの
- （2） 定数を越えて記入したものは、その区分全部
- （3） 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

（当選の決定）

第6条 改選前理事の当選の決定は、改選前理事選出理事会（役員改選前年度の最初に開催される理事会）において

郵便投票を開票し決定する。

- 2 改選前理事（10名）の決定は、有効投票の最多得票者から10名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の最得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは、役員改選前年度の最初に開催される理事会において、出席者の投票により決定する。
- 3 順位標記による得点の算定は、高順位1位を10点とし順次下位を減数し10位を1点として積算する。

（選挙管理）

第7条 選挙管理事務は、事務局が行う。

付 則

（施行期日）

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。
3. 第2条の規定に関わらず、平成10年度の役員改選に伴う改選前理事の選出の時期は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前でなくてもよいものとする。

日本レジャー・レクリエーション学会

新役員に選出された理事（25名）による理事長の選出に関する申し合わせ

（趣旨）

第1条 本学会の役員選出細則第6条第4項の規定により選出される理事長の選出にあたり、この申し合わせを定める。

（選出の時期）

- 第2条 理事長の選出は、現行会長により招集される役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）において互選する。
- 2 理事長が選出されるまでは、新理事会の議長は現行会長が暫定議長となる。

（選出の方法）

第3条 理事長の選出の方法は、現行会長及び会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第2条により構成されている候補者選定委員会の意見を聴取し審議・決定する。

付 則

（施行期日）

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ

(趣旨)

第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第1号の規定により選出される会長、副会長、監事の選出にあたり、この申し合わせを定める。

(候補者の選定)

第2条 会長、副会長、監事の候補者の選定は、役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）以前に、現行の会長、副会長、理事長、及び常任理事会で選任された常任理事若干名を含む7名により候補者選定委員会（以下「委員会」という。）を構成し、それぞれ複数の候補者を選定する。

- 2 委員会は現行会長が招集し、委員長は初回の委員会において互選とし、委員長が議長となり以後の委員会を必要に応じ招集する。

(候補者の推薦)

第3条 会長、副会長、監事の候補者の推薦は、委員会が新理事会に推薦する。

(選出の形態)

第4条 会長、副会長、監事の選出の形態は、委員会の報告に基づき新理事会により審議・決定する。

(選出の方法)

第5条 会長、副会長、監事の選出の方法は、最初の新理事会において新理事による単記の直接無記名投票による。

- 2 新理事が最初の新理事会に欠席する場合は、前項の投票は郵便による投票ができる。

(当選の決定)

第6条 会長、副会長、監事の当選の決定は、それぞれ有効投票の最多得票者からとする。ただし同点の場合は、委員会の推薦により決定する。

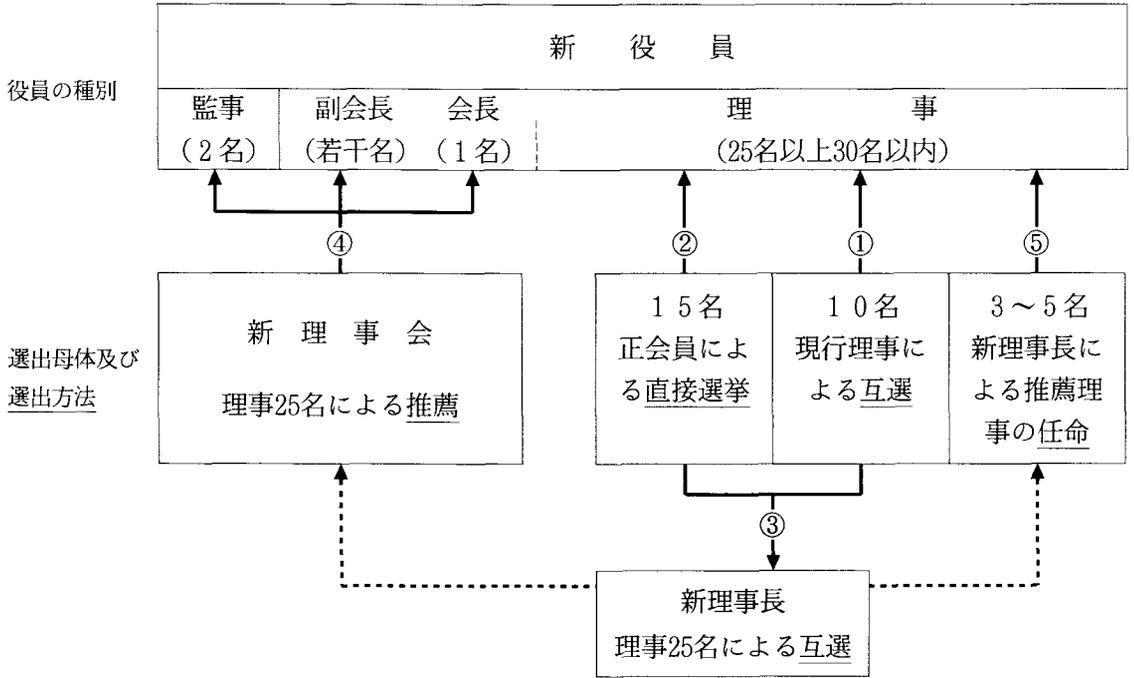
付 則

(施行期日)

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出方法及びプロセス（図説）

〔注〕 図説中の①～⑤の数字は、新役員の選出される順序を示す。



《各役員選挙投票用紙》

〔改選前理事選出投票用紙【a】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、現行理事から選出される理事の選出に関する申し合わせ第4条、の各規定による「改選前理事」10名の選出投票用紙【a】（順位標記の10名連記）

1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()
6. ()
7. ()
8. ()
9. ()
10. ()

〔新理事選出投票用紙【b】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、の各規定による正会員による新理事15名の選出投票用紙【b】（順位標記の5名連記）

1. ()
2. ()
3. ()
4. ()
5. ()

〔会長、副会長、監事選出投票用紙【c】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第1号、会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第5条第1項及び第2項、の各規定による会長（1名）、副会長（若干名）、監事（2名）の選出投票用紙【c】（無記名単記）

- 会長
()
- 副会長
()
- 監事
()

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規定

昭和46年3月21日制定

昭和57年6月12日改訂

昭和58年7月1日改訂

平成元年2月2日改訂

平成8年4月1日改訂

1. 投稿者は、本学会会員であること。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、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、本文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、欧文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。
5. 図表および写真は、オリジナルなものとし、必ず通し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、欧文による題名、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り添付する。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順に通し番号をつけて一括し、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・写真共刷り上がり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、投稿時点に申し出ること。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、投稿論文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（5月、11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. 本誌への投稿は、下記編集委員会宛に行うこととする。

〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26

立教大学 武蔵野新座キャンパス

コミュニティ福祉学部 松尾研究室内

日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

電話・FAX (048)471-7345

「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、常時受け付けております。
積極的にご投稿下さい。

編集委員会

「レジャー・レクリエーション研究」への投稿について

「レジャー・レクリエーション研究」への積極的な投稿を促進するために、編集の年間スケジュールをお知らせいたします。

研究論文の審査、修正作業には最短でも2ヶ月程度の時間を要する点を考慮して、投稿してください。

投稿は、常時受け付けております。会員の皆様の積極的な投稿をお願いいたします。

■投稿論文送付先

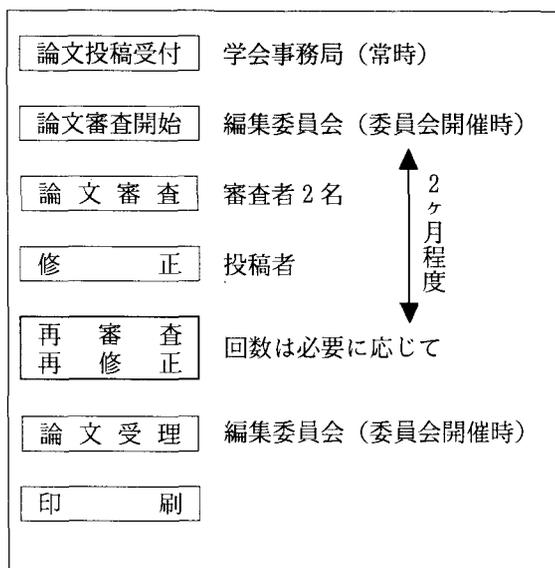
〒352-8558 埼玉県新座市北野1-2-26

立教大学 武蔵野新座キャンパス

コミュニティ福祉学部 松尾研究室内

日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

●論文審査の流れ



●学会誌編集スケジュール

	〈学会誌発刊〉	〈編集委員会〉
1月		(中旬) 第1回
2月		
3月	(下旬) 印刷開始	(中旬) 第2回
4月		
5月	(上旬) 前記号発刊	(下旬) 第3回
6月		
7月		(下旬) 第4回
8月		
9月		
10月	(中旬) 印刷開始	(上旬) 第5回
11月	(下旬) 後記号発刊	
12月		(上旬) 第6回

編集委員会

下村彰男(委員長)	荒井 歩
嵯峨 寿	境 広志
	田中伸彦

Editorial Committee

A. Shimomura (Chief Editor)	A. Arai
H. Saga	H. Sakai
	N. Tanaka

Subscription published three times a year : two issues in Japanese with abstracts in English and another issue in only Japanese, by Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS). Subscription is available to libraries, institutions, departments, and individual members at the equivalent amount of foreign currency of 8,000 Japanese yen as a member (U.S. \$100 at present inclusive of postage) .

Address: Subscription Manager, Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS) .

c/o:Rikkyo University

1 - 2 -26 Kitano, Niiza-city, Saitama, 352-8558 Japan

Tel. & Fax. your country code+81+048-471-7345

レジャー・レクリエーション研究 第47号 (Mar. 2002)

平成14年3月31日 発行

発行人 坂口正治

発行所 日本レジャー・レクリエーション学会

印刷所 有限会社石橋印刷

〒250-0863 神奈川県小田原市飯泉1033

電話 0465-47-9171(代)

JOURNAL of Leisure and Recreation Studies

No. 47

Original Articles

The relationship between people's places of residence to the level of natural environment in everyday lives and their consciousness for environmental conservation

— A research on mothers who send their children to kindergarten in the urban areas of Tokyo —

ISHII Akiko, SAWAMURA Hiroshi, TAKAHASHI Masanori 1

Special Contributions

The significance of play and culture in the new age

— An inquiry based on the ideas of Johan Huizinga —

SUGIURA Takashi 13

The background of changing leisure life-style during the past 30 years in Japan and a view of the near future

YONEMURA Keiko 21

“Outdoor Recreation” and Open Space

— Expanse of “Outdoor Recreation” and Aim for “Outdoor Recreational” Open Space planning —

ASO Megumi 33

Note of Special Lecture on 30th Annual Conference

Some Issues about Leisure for Japanese

INOUE Hisashi 37

2001 Forum Reports 53