

レジャーとレクリエーションの補完関係に関する一考察

—レクリエーションの構造論（その2）—

（昭和50年3月10日受付）

奈良女子大学 小田切 毅 一

〈問題提起=レジャーとレクリエーションの峻別論をめぐって〉

これまでレジャーとレクリエーションは、両者の峻別論を基調にして論議が展開されてきた。これらの言葉が多くの論議の対象になってきたのは、両者のいづれもが文化もしくは社会的承認を得た言葉として、遊びの活動やその方法だけでなく、背後にある“生き方”の領域の問題を含めて、われわれに働きかけているためである。

しかしながら、これまでレジャーとレクリエーションに関してなされてきた峻別論の多くは、この“生き方”の問題とのかかわりで、今日状況の中でせいぜい部分的もしくは便宜的説明に止まっている。

たとえばレクリエーションに価値志向的性格（道徳的・教育的色彩）を強調するあまり、レジャーを没価値なもの（したがって享乐的・退廃的な活動を含めたもの）とみなす見解がある⁽¹⁾。こうした見解は、今日の若年層を中心とする生活意識の変化（「遊びは遊び・仕事は仕事」といった割り切った考え方の一般化）が、従来なら何の抵抗もなく社会規範となり得た余暇善用論（遊びを生産に結びつけて考える基本姿勢をもっている）に大きな波紋を投げかけたのと同様な、明らかに説明不十分な一面を持つ。

いわばレクリエーションの側からのこうした見解に対し、レクリエーションを“近代余暇”ととらえ、レジャーを“現代余暇”ととらえようとする齊藤・松田両氏の主張は、前者の説明不十分な一面をレジャーの側から反論したもの

とも言えよう⁽²⁾。この主張によると、レクリエーションはあくまで「生産」や「労働」に帰属する下位概念として位置づけられ、生活全体にわたって「ゆとり」や「豊かさ」を志向するレジャー（現代余暇）と区別されている。

したがってこの主張は、このレジャーの概念が現実とどう結びついているかといった問題の考察を、省略もしくは飛躍させている点に問題を残しているとはいえ、次のような部分生活的見解をのりこえようとする発想として注目される。すなわちレジャーは余暇（自由）時間に行なわれる主体的活動の総体であるが、レクリエーションはそのうちの創造的で自己啓発に結びつく一部の行動である⁽³⁾。

レジャーとレクリエーションの峻別を、“広い狭い”でとらえようとする視点は、各々の本質的なかかわり合いを考察する上で無意味である。

また、それ以前に、レジャーを時間的概念とみなし、レクリエーションを活動的（行動の）概念とみなす見解もある。この見解は、社会調査やそれに基づく研究分野での手法的な概念設定ともされているもので、いわゆる現状把握的発想といえる⁽⁴⁾。

ところで部分的もしくは便宜的な説明に止まってきたこれまでの峻別論を、克服するための試みもなされている。たとえば園田氏の主張は、主観的な価値観の挿入を避けた構図的なとらえ方の中で両者を包括し、相互の補完的位置づけを示した点で注目されよう。

すなわち、「一方に原始的な遊びの世界があ

り、他方遊びに対立するものとして生み出された仕事（まじめ、実用）の世界がある。仕事から遊びの方向へ、本源的な自由を求めて移行しようとするベクトルとして、レジャーを考えることができる。それに対して遊びの世界から有効性をひき出して、仕事の世界 — そのまじめさと実用性、現実性 — を支えようとするベクトルとして、レクリエーションを考えるのである(5)。

こうしたレジャー・レクリエーションのとらえ方は、新しい遊びの倫理の必要性がさげられる昨今の社会的動向の中で、これに呼応する概念設定の糸口を与えるものではなからうか？ 峻別論の前提として、なぜ両者を峻別しなくてはならないかという基本的発想が、常に問われることは言うまでもない。この意味で、文化として機能し、各々の時代に求められる生き方を反映して流動的に変化する両者の新たなかかわりが、現代のわれわれの状況の中で確認されねばならない。

本稿ではこの基本的問いかけの延長線上に立って、両者の補完関係に着目し、われわれの生き方にとってレジャーやレクリエーションがどのような意味を持つか、という本質的問題への再検討を試みたい。そのために次のような仮説をかかげることとする。

<仮説＝“セット”としてのレジャー・レクリエーション>

いまやレジャーとレクリエーションは峻別されるものでなく、いわば“セットとしての補完関係”の中で理解されるものとなっている。両者はいずれも文化的承認を得た遊びとして、普遍的な生活行動のひとつとみなされていると同時に、背後にとりまくヒューマニズムの思潮によって、共通な「意味的世界(6)」を形成する。

レジャーとレクリエーションは、言うまでも

なく人間の生命や価値、教養や創造力を尊重し、守ってゆこうとするヒューマニズムの思想を基盤としたものである。しかしながら厳密に言えば、ヒューマニズムを実現させようとする両者の幸福への志向はいわばその経過において各々相違している。

すなわちレジャー的志向（レジャーにおけるヒューマニズムの発揮）は、文明生活の発達をもたらした“効率の良さ”を基盤として展開される。言いかえれば豊かさや快適さや便利さへの確信に支えられた合理的世界を反映した人間的謳歌というかたちで強調される。

それに対してレクリエーション的志向（レクリエーションにおけるヒューマニズムの発揮）は、文明生活の進歩に応じて逆説的に注目されるようになった非合理性に回帰する人間的開花というかたちで強調される。すなわち人間的なものと非人間的なものとの関係を反映するものとして、一般に言われる疎外（自家中毒の諸症状）の克服への重要な手がかりとみなされる。

言うまでもなくレジャーやレクリエーションの必要性を痛感させている生活状況については、多くの人々によってさまざまな指摘がなされてきた。たとえば仕事の単調さ、家庭環境の変化、都市の発展（人口の集中）、余暇（自由時間の増大……etcそしてこれらの事態におけるわれわれの行動（動機づけ）は、一般的に次の2つの方向を持つが、この2方向が前述したレジャー的志向とレクリエーション的志向とに各々相応する。

たとえば“仕事の単調さ”をとり上げるなら、単調になったから余暇（自由）時間でそれを補なおうとする行動への動機づけと、単調になった仕事そのもの（あるいは仕事の周辺）を単調と感じないように修飾しようという行動への動機づけとが想定出来る。われわれが遊びの生活化をはかろうとするのは、こうした2方向への

行動（動機づけ）を通してなのである。

＜補完関係の論証＝“レジャー的”と“レクリエーション的”＞

レジャーとレクリエーションとは、理想的にはトータルな調和のとれた生活をめざしつつ、現実的には仕事と遊びとを分化させてきた人類の永年の歩みの中で別個に顕在化してきた文化的産物である。レジャーはすでにその古典的時代において、“仕事から解放された人々の生き方”であったし、レクリエーションもまた近代の産業革命を契機とする“単調で機械化された非人間的仕事の増大”によって明確な位置づけを得るようになった。

ここではしたがって、人類のこうした歴史的経過の中から、レジャーの在り様とレクリエーションの在り様とをきわだたせてきた基本的特性をとりだして、若干の比較対照を試みたい。そしてそれらの特性が現代社会の状況の中に、新たな関係としてどのように組み込まれているかを考察したい。

さて、両者の在り様をきわだたせる第一の特性は、それらの対象となってきた人々の相違から生ずる。すなわちレジャーがエリート階層を対象とした“個人的自律”の強いものであったのに対し、レクリエーションは大衆（あらゆる人々）を対象とする“集団依存”の強いものであったことに求められる。このことはレジャー・クラスが形成された歴史的経過と、貧困な生活環境にあった子供や婦人を出発点として、社会事業としてのレクリエーション運動を展開させた歴史的経過によって明らかにされる(7)。したがってレジャーとレクリエーションの関係は、個人で自律した生き方に対する、相互扶助による協同もしくは連帯的な生き方として把握することが出来る。

そして第2の特性は、いわばそれらの人々の生活環境の相違によって、レジャーが仕事をしなくてもよい（許された＝*licēre* (8)）人達の教養（*パイドイア* (9)）だったのに対して、レクリエーションは仕事に復帰しなくてはならない人達の休息や慰安（造りかえること＝*Recreation* (8)）だったことに求められる。すなわち遊びの許容のされ方について言えば、レジャーを行なう人々が、遊びを神聖なものから排除し、個人の名誉や人格の自負に支えられた美的（それ故にまた善的）なものとして生活化することが出来た(10)のに対し、レクリエーションを行なう人々が、“神聖な、使命としての仕事”(11)によって拘束されていたことと密接に結びついている。

したがってレジャーとレクリエーションとの関係は、生活全体にかかわる上位概念に対する、仕事に従属する下位概念として把握できる(12)

さらに第三に両者の活動の表われ方で見ると、次のように特徴づけることができる。すなわちレジャーは、いわゆる現実原則から遊離した生活の中で、個人の資質に任された（自由裁量の）遊びとして出現した。それは時として経済原則をまったく無視した“目立った浪費”であったとは言え(13)、いずれにせよ時代の文化的最先端として、複雑なマナーやルール、あるいは修練をもふくめた、さまざまな遊びの世界をつくりあげたのである。(14)

これに対してレクリエーションは、現実原則の中で遊びを遊びとして楽しむという、よりつつましく、また、日常的な生活行動の自然のリズムに組みこまれたかたちで出現した。それはまた、時代の文化的最先端を後方から志向しながら、衝動的で感覚的な楽しみを文化的に洗練されたものに正そうという方向を持った。(15)

ところでこれまでごく大ざっぱに、対照的に述べて来たレジャーとレクリエーションの特性は、大衆余暇時代を自認する今日において、新

たな局面を迎えている。たとえばレクリエーションばかりでなくレジャーに関して「あらゆる人々のためのレジャー」が主張されるようになった。またこれとは逆に、レジャーばかりでなくレクリエーションにおいても、それを単に労働に従属する概念とみなすのではなく、「生活全体にかかわる生き方」としての主張の重なり合いが生じたのは、一言で大衆余暇時代とよばれる今日の生活環境が、これまで述べてきたレジャーの特性とレクリエーションの特性とを、いわば“中和”させる状況下にあるためである。

少なくとも今も、レジャーとレクリエーションは同じ対象（全ゆる人々、それも同じように仕事と遊びとにかかわり、それぞれを生活の中に両立させようとする人々）を持つようになった。

現代の特徴は、同じメーカーの衣服を誰もが身につけているといった点で、生活較差がなくなったことだと言われる。いわゆる“1億中産階級意識”⁽¹⁰⁾の一般化に伴ない、われわれが受ける文化的恩恵は、それがいかに高レベルのものであろうとも、較差を広げるといふよりもむしろ“画一性”を広げるように作用する。

こうした状況下にあっては、レジャーやレクリエーションを支える生活環境や両者そのものについても同様なことがいえる。

すなわち人々は、人並みに分配される金や暇の中で生活に潤いと豊かさを満たそうと考える。いわば限定づきの自由裁量によって、自分の満足がいくように、出来るだけ個性的に生活をデザインしようとするのである。そしてレジャー志向とレクリエーション志向とは、めまぐるしく流動的な生活リズムや、ありあまる情報の中で、個人の選択に任されて発揮される。

こうした中で、レジャーは、その大衆化を可能にした物質主義や能率主義、科学主義、あるいは経済主義などを優先する社会機構を積極的

に受け入れ、あるいはそれらに順応することによって、いわば文化的にリードする華やかな側面として位置づき、人々に感化的に働きかける。

一方レクリエーションは、それを実践する環境的制約が緩和される中で、流行的な文化の華かさを批判的もしくは懐疑的に受けとめつつ、むしろ個人個人の基本的な生活に根ざした多様な習慣づくりを、人々に啓発するのである。

たとえば現代に生きるわれわれは、1日をひとつの生活サイクル（単位）とするのではなく、少なくとも一週間単位で考える発想が必要だという見解がある⁽¹¹⁾。これは正にレジャー的な働きかけと言え。これに対してレクリエーション的な働きかけは、自然のリズムを基調とする。そしてまた、時として古いものへのノスタルジアと結びついて、“歩け歩け運動”や“故郷運動”などとしてあらわれる。自動車文明を象徴するドライブやカーキャンプに対するバイロギー運動も、格調高く装った会員制スポーツクラブと比較される行政からの地域住民へのクラブサービスも、あるいは“出来あいの製品（楽しみ）”に対する Do it Yourself も、よりレクリエーション的な働きかけが強い。

レジャーが商業的色彩の強いものとしてわれわれの目に映るのは、それが現代の“消費する”社会機構を自から助長し、積極的に受け入れているからである。そうすることによって、ある種の選ばれた人達をつくりあげ、より念の入った活動へのとりくみを志向する彼らに、満足を与える役割りをも果しているのである。

<まとめ＝「意味的世界」への展望〉

レジャー・レクリエーションの存在論は、言うまでもなくわれわれひとりひとりに課せられている生活文化の形成ということを度外視して考えられない。すなわち人々が自からの生活に主体的に取り組み、それを豊かで潤いのあるも

のにしようとするに当って、生活をエンジョイするための方法 (How to enjoy, how to play) を見つけだし、さらにそれらの実践を含めた生き方 (Way of life, designs for living) を整えることがクローズ・アップされる。ここではこれまでのまとめとして、両者に共通な「意味的世界」の広がりを整理したい。

レジャー・レクリエーションの意味的世界は、少なくとも3つの段階としてのヒューマニズムの主張に支えられている。一般にわれわれがレジャーやレクリエーションに興味や関心を引き起こすのは、まずその楽しい活動に対してであり、それらが必要不可欠な生活行動としての意味を持っているといった認識ではない。レジャーやレクリエーションにおいては、まず、実践することが考えることに先行すると言われる所以がそこにある。

レジャーやレクリエーションはしたがってまず、遊びの活動として体験される。そしてこのことが、両者に共通な第一段階の意味を形成する。すなわち遊びがレジャーやレクリエーションとして機能するためには、“裸性”の人間の開放された充足感の中で、それが「タンタロスの砂漠の中の、幸福のオアシス」¹⁸⁾として受けとめられることが前提となるが、こうした遊びの活動に興じ、楽しさを体験すること自体が、人間に根源的で、生命に関する不可欠な(あるいは宿命的な)領域のひとつとみなされるためである。そしてこのレベルで、すでにホイジンガが遊びの原因や目的がまず問題にされていることを批判した、あのいくつかの“遊戯論”も展開される。¹⁹⁾

第2に、われわれが楽しい活動によって啓発され、その楽しい活動を継続しているうちに、これらの体験が習慣づいて、その活動をせすにはおれないようになるレベルが想定されよう。これは楽しい活動が身近な生活文化として機

能するようになったことを意味する。レジャーやレクリエーションの意味的世界は、この人間の先天的もしくは根源的なレベルの遊びを、後天的な文化のレベルに置きかえる努力や成果の中で、りんかくが明らかにされる。

それはより良く生きたい、あるいはより人間的でありたいという願望と密接に結びついて、個人の人生観や世界観の中に位置づけられ、多様な在り様を示す。そして同時に、個人のレベルを包括した社会(文化)レベルの生き方として、逆に個人レベルのレジャー・レクリエーション観に、さまざまな影響を及ぼすのである。この段階で、社会生活を営むわれわれにとって、息ぬきや気晴らしや新しい人間開発としてのレジャーやレクリエーションの機能が注目され、これらを含めた意味論が展開される²⁰⁾。

「レジャーとレクリエーションは、今日的生活様式によって、人間が当面する多くの欲求に対する補償の基礎を作り出すものである。さらに重要なことは、このふたつは……生活を豊かにする可能性を提供してくれる。(レジャー憲章の前文(21))」

第3に、第2の段階において遊びをどの程度生活文化として機能させることが可能な状況に置かれているかによって、その状況が貧困であればあるほど、よりよく在りたいという主張に支えられた、新たな意味的世界が展開される。

すなわち個人や社会をとりまくさまざまな現実的制約をのりこえようとすることによって、基本的権利としてのレジャー・レクリエーションの主張が展開される。このレジャー・レクリエーション権の主張では、両者が全ゆる人の生活に必須な領域として確保されなくてはならず、したがって“価値の基準”以前に、“必要の基準”によって、生活文化として機能するように、レジャー、レクリエーション環境を整備することが強調されるのである。こうした権利意識は、

前述のレジャー憲章を引き合いに出すまでもなく、少なくともこの数年来、わが国の専門誌上(22)でも繰り返して、正面から主張されるようになってい

〈今後の課題＝疎外された遊び〉

ところで、レジャーやレクリエーションの現実に関する功罪については、これまで展開してきたような論究とは別に、“疎外されたレジャーやレクリエーションの姿”として考察されなくてはならない。

すでに両者に関する貧困さや跛行性などの現状批判は、さまざまな人達によってなされてきた。しかしながらこうした問題への取り組みは、いわゆる部分体験のもしくは散発的なレベルでは不十分であり、それらを一般化し得る批判的基点が必要とされる。したがって疎外された遊びとしてのレジャーやレクリエーションの問題を展望することは、それらの本質論と表裏の関係をなして、不可欠な作業といえよう。これまで疎外を克服するものとしてのレジャーやレクリエーションの位置づけは、常識的論議になってきた(23)反面、疎外されるものとしての両者への論議は、余りなされてこなかった(24)。

したがって本稿における今後の課題として、すでに述べて来たレジャー・レクリエーション論にさらに検討を加える意味でも、この疎外されたレジャーやレクリエーションに言及して行きたい。そして疎外された状況を是正するものとして、たとえば教育的アプローチへの方向づけも確認されよう。

ここでは今後これらの問題に取り組む糸口として、疎外される遊びとしてのレジャー・レクリエーションの三つの基本的様態を、先に述べた両者の「意味的世界」とのかかわりで素描するに止めたい。

疎外されたレジャー・レクリエーションの第一の様態は、一言で“遊びの外化”という状況の中に求められる。すなわち本来遊びであるレジャー・レクリエーションは、根源的で宿命的な生の領域であり、無条件に遊ばれる(楽しまれる)ことをその成果とする。そして副次的な成果として“どうして、何のために、あるいは何を期待できるか”が確認されていく。ところが実際には、遊びは原因や結果を優先させる効果志向的感覚によって優先される。こうした状況下においては、われわれは、レジャー・レクリエーションを“よそよそしい遊び”として、何かの目的のために行なうように仕つけられる。この“何かのためになる”といった動機づけによらなくては、遊び(レジャー・レクリエーション)が成立しないという状況は、すでに疎外された様態を物語っている。

ところでこのような“よそよそしい遊び(レジャー・レクリエーション)”が、文化として機能することによって、第二の疎外の様態が出現する。すなわち、こうした遊びは個人の生活文化を自律させる力を持たず、いれば受身的で主体性のない“強いられたい遊び”として、もはや個人レベルを超えた大きな力(“偶像崇拜”的現象(25))となってわれわれに働きかける。人はその肉体的消耗や精神的な頽落とともに、遊びによって否定されるのである。こうした状況は、たとえばあのゴールデン・ウィークにおける行楽地の、種々の雑踏や喧騒の中に典型的に見い出される。

さらに第三の疎外の様態として、次のことが言える。すなわち本来個人の生き方の領域に任されていた遊び(レジャー・レクリエーション)が、他律的な状況に置かれた個人個人の生活文化の現状を補うために、集団(社会的)連帯として展開されることによって、個人とそれを

とりまく集団との間によそよそしい関係を成立させてしまう。すなわち遊びにおける人間的な求めあいとは別な現実的な利害関係として、遊びそのものとは別の大きな力となって、集団のメンバーひとりひとりの心情から遊離する。こうした様態は、たとえばレジャーやレクリエーションの啓蒙普及活動の理念と実際との断層として、あるいは各種のグループ活動の展開に伴

なり人間関係の亀裂として、多様に存在する。

以上のように素描した三つの様態について、疎外をもたらす原因の究明が、現代社会における具体的ないくつかの事象を通してすすめられなくてはならないが、この点については後日にゆずることにした。

<註および参考文献>

- (1) こうした見解の背景には、レクリエーションが第2次世界大戦後のアメリカの民主化教育路線の中で移入され、昭和24年の社会教育法の中で公けにとり上げられるにいたったいきさつと、レジャーが経済の急成長に向かいはじめた1960年代以降に、いわゆるブームをひき起して登場したいきさつ、さらに両者を受けとめた各々の時代の生活環境が密接に結びついている。いわゆる日本のな(特殊)経過がある。
- (2) 斎藤精一郎、松田義幸「日本の余暇マーケット」P.16〜日経新聞社
- (3) こうした見解は基本的にはアメリカ流のレクリエーション研究の流れをくんだ概念規定によるもので、わが国においてレクリエーションの価値観的位置づけを支える思想的論拠ともなった。たとえばM.H.NewmeyerやE.S.Newmeyer (Leisure and Recreation 1949), G.D.Butler (Introduction to community Recreation 1959)などを参照。
- (4) レジャーがここで言われるレクリエーションと同様に本質的に行動的概念であるということは、すでに説明を要さない。

また、現状把握的な方法による問題の究明は、むしろ本質論的なレジャーやレクリエーションの問題の考察への問題提起するものとして意味を持つものである。

したがって、現状把握として得られるレジャーやレクリエーションの考察に基づいて逆にレジャーとレクリエーションとはかくあるものと規定することは皮相的なのである。

- (5) 藺田碩哉「レクリエーションの構造論—外延をめぐる論議」日本レクリエーション学会編、レクリエーション研究 461 P.11〜
- (6) 行動科学の視点から言えば、人間は「常に環境世界との間に、またさらに自己自身に関して複雑な情報処理を営み、自然や社会や人間に関するイメージや知識の世界を構成」することによって音楽や芸術やスポーツなどを意味づけてきた。(一 吉村融、「20世紀の人間論の成立条件」P.100〜岩波講座(人間の哲学)を参照)同様にレジャーやレクリエーションもそれらの実践と生活観(人生観、価値観、世界観)との関係を反映するものとして、日常生活の周辺にこうしたイメージや知識の世界を形成する。
- (7) レクリエーションという言葉がレジャーと並んで社会的承認を受けるようになったのは言うまでもなく近代以降であり、こうした歴史の過程にあって当初から福祉の発想が強いものであったことは大きな特徴である。これはアメリカにおけるレクリエーション運動の歴史に典型的にみることが出来る。Rainmaterの“the Playmovement in the U.S.1922”以来、たとえばG.HjelteやA.L.Sapora, E.D.Mitchell, Brightbill, Newmeyer

らによってこの基本的視点が踏襲されている。

(8) これらはレジャーとレクリエーションの語源的考察をする上で基本的な視点となっている。すなわちLeisureは、ラテン語のリケーレ(licēre=許可する)から派生し、Recreationはラテン語のrecreatioから、そして英語としてはRe-creation(再創造)に由来する。

(9) 岸野氏は、古代ギリシャの有閑哲学について次のように述べている。「自由人にふさわしい生き方と関連して、プラトンは「遊戯(パイディア)」とか「遊ぶこと(バイゼイン)」という語をよく用いるが……アリストテレスは……「有閑(スコレー)」とか「暇を送る(スコライゼン)」という語をよく用いて論議する。ところでこの「スコライゼン」という語は自由人にふさわしく自由時間をすごすことであり、そうした善美の有閑生活を身につけることが「教養(パイディア)」であった。」(レクリエーションの文化史P.72.不味堂)

(10) J.Henriot(佐藤信夫訳)「遊び-遊ぶ主体の現象学へ」白水社「遊びが対立する相手は真面目さではない……そうではなく、遊びは神聖さに対立するのである。」(P.158)

遊びはもともと“神聖”の概念と深い結びつきを持つものである。その遊びを“まじめなもの”“美的なもの”という俗的概念に移行させたのはレジャー・クラスである。たとえばG.Santayanaの(Sense of Beauty. 1896)の理論的展開の中にも明白である。(拙稿、“アメリカのレクリエーションにみる自由主義の伝統”仙台大学紀要第二集を参照のこと)

(11) Max Weber. の“プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神”など参照のこと。

(12) こうした視点は、すでに斉藤・松田両氏が指適した通りである(前掲書)。ただし、両氏が現代余暇として規定した上位概念は、階層的制約の中で、すでに古典余暇の段階においても同様であった。

(13) T.Veblen(小原敬士訳)「有閑階級の理論」P.70~岩波書店、またDullesの“A History of Recreation”においても有閑階級の“目立った浪費”ぶりが描かれている。

(14) ホセ・オルテガ・イ・ガセ(西澤龍生訳)「反文明的考察」東海大学出版会

「すなわち人間はそのしたいことをするのに自由である時、また自由であるのに応じて一体何をするかという問題である。ところでこの最大限に解放された人間、この貴族的な人間がやってきたのは何時も同じことであった。馬を駆り、肉体の錬磨を競いまた舞踏と談論が常に中心となる饗宴に集るのである……。(P.149~150)」

(15) レクリエーションが当初から、それが慈善としてであれ、教育としてであれ、いずれにせよ指導者(レクリエーションサービスをする介在者)を必要としたことは確かである。たとえばリースマンが指摘した“Recreationist”も、実はレクリエーションの愛好家というより、レクリエーションサービスをするボランティアのレク・リーダー達のことであった。<D.Riesman, “Individualism Reconsidered” 参照>

(16) 岩田幸基“現代の中流階級”P.15~日経新書

(17) 藤竹 暁「余暇をデザインする」NHK

(18) E.Fink(石原達三訳)「遊戯の存在論」P.27, P.60 せりか叢書13

(19) ヨハン・ホイジンガ(高橋英夫訳)「ホモ・ルーデンス」P.13~中央公論社

(20) たとえばDumazedierのレジャーの機能としての“息ぬき”“気晴らし”“人格の成長”(Vers une civilisation du loisir -余暇文明に向って、東京創元社-)や、西山卯三氏のレクリエーションの機能の分類としての“慰和的”“転換的”“補足的”“準備的”“追求的”(人間と生活=21世紀の設計)などがある。

(21) レジャー憲章は、1970年にInternational Recreation Association(1973年にWorld Leisure and Recreation Associationに発展)を中心として、三年の歳月をついやして制定された。“レジャーに対す

る権利” “個人の自由” “レクリエーション資源活用の権利” “あらゆるレクリエーションへの参加の権利” “自治体・専門家等の役割” “レジャー教育への権利” “レジャー教育の推進” の7ヶ条からなっている。

ところで、IRAからWLR Aへの組織的發展は、いわば国際レベルでの協力の必要性から生じたもので、日本的な特殊状況の中でレジャーとレクリエーションをセットして把握しようとする本稿の主張とは別のレベルのものである。

(22) たとえば、日本レクリエーション協会編による「レクリエーション」や余暇開発センター編による「ロアジュール」など。「レクリエーション」ではすでに125号(1971年3月号)で“基本的人権としてのレジャー”を特集している。

(23) 拙稿“レクリエーションと人間疎外に関する考察” 仙台大学紀要第1集を参照のこと。

(24) 大沢正道「遊戯と労働の弁証法」 紀伊国屋新書A-75

「ところで遊戯が疎外されるとは、いったいどういうことであろうか？ 遊戯を余暇(レジャー)、すなわち本業あるいは本務の間に営まれる、二次的、三次的意味しか与えられない行為とみなしている一般の通念にとって、遊戯の疎外とは、そもそも成り立ち得ない観念だろう。(P.32)」

(25) フロムは疎外されたかたちを偶像崇拜という言葉で説明し、その現象を次のように述べている。「じじつ人間は自分自身を自分の力や豊かさの活動的な担い手として経験するのではなく、その生き生きした本質を投射した、かれの外部の力に依存する貧しい『物体』だと自分を感じる。(P.146)」E.フロム(加藤正明、佐瀬隆夫訳)「正気の社会」社会思想社。