

## レクリエーション学の対象と方法

話題提供者 西野 仁(東海大学)  
 山崎 進(相模女子大学)  
 前野 淳一郎(千葉大学)  
 コーディネーター 今井 毅(日本体育大学)  
 報告者 石橋 宏宣(日本体育大学)

### 西野 仁

まずはじめに、レクリエーション学の学という言葉について考えてみたい。学が学として成立するための論議があるが、いまだ、体育学という分野が果してあるのかということが話題となっていることを考えあわせ、ここでは、レクリエーション研究とほぼ同義に使うことにしたい。

次に、「レクリエーション」の一応のここでの定義をしたい。「レジャーを自由に選択された Intrinsic Motivation による活動」と大きくとらえ、その中で、「個人的にも、社会的にも利益があると予測され行われる自発的な仕事ではない組織された活動」とレクリエーションとひとまず定義し、話をすすみたい。なお、ここでいう利益とは、気晴らしや、回復や、自己実現の他に、人間関係づくりや、地域づくりなど、基本的に人間の幸福に貢献する様々なことがらを含むことはいうまでもない。

ところで、レクリエーション学の目的は、一口でいえば、「人間の幸福に貢献するためにレクリエーション

ンがどうあらねばならないかを明らかにすること」にあると考える。そのためには、レクリエーション現象の解明と、その成果の実際場面への適用の両面が研究されねばなるまい。具体的には、大きく次の三点である。

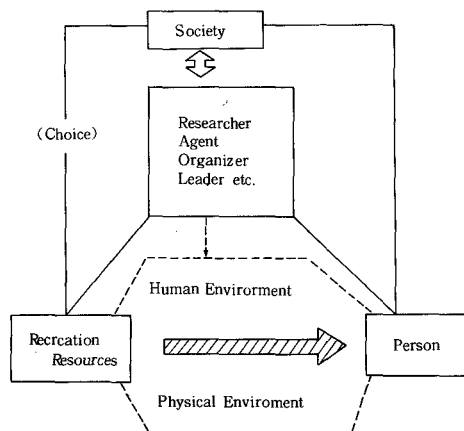
- ① レク現象の把握
- ② そこでの一般法則性の発見と、理論化
- ③ 研究結果の実際場面への適用と応用

これらのことがらを実施する場合、レク現象をそのものと、その研究領域を明らかにしておくことが重要な問題となる。

ここで言うレクリエーション現象とは、人のレクリエーション行動に関連して起る様々な現象をさす。レクリエーションは、個人的なことがらであると同時に、その多くは社会と密接な関係をもつことがらでもある。それだけに現象自体が複雑であり、それをとらえる場合、理念系としてのモデルをつくり、それをもとに理解していくことが適当だろう。どういうモデルが適当かということも、研究の重要なテーマであるが、試案として、図のような「レクリエーション活動の社会的構造」を紹介し、それを使って、考えを述べたい。

まず、人のレクリエーション行動は、基本的には「人」が「レク資源」を享受することであると、とらえたい。ここでいう資源とは活動種目の他に、瞑想にふけることや、グループづくりの過程なども含める。そして、その行動は、その「人」をとりまく「人間的環境」(グループや家族など)と「物理的環境」(施設や空間・用具など)の、いわゆる、レクリエーションの「場」を介して行われる。「人」がレクの「場」において「レク資源」を享受することが「レク行動」の基本型であるが、その行動が、多くの制度や組織あるいは人々等によって側面からささえられている場合が少くない。「レク行動」が行われやすいように、「場」の整備や、アドバイスを行う。リーダーや、オーガナイザー、さらに研究者等の

レクリエーション活動の社会的構造



他、教育委員会、会社の厚生課等の存在がそれである。

こうした、具体的な、レク行動が行われる状況あらゆる構造を「ミクロの構造」と呼ぶことにする。

また、「ミクロの構造」全体が、それをも含めた社会と関係する。「ミクロの構造」と社会とで形づくられる大きなフレームを「マクロの構造」と名づけたい。

レクリエーション現象は、「ミクロの構造」内で行われる。「レク行動」と、それに起因する直接的・間接的な現象と同時に、「マクロ構造」と「ミクロ構造」の相互に関係する現象をも包含する領域をイメージせねばなるまい。

こうしたモデルから考えられる研究領域は複雑ではなく、大きく次の3つに集約できようし、代表的研究テーマも例示したい。

1) レク現象と人間社会とのかかわりを研究する領域(例 レクの社会的役割、レクと宗教、レク需要の予測など)

2) ミクロ構造における、構造の各構成要素や、レク行動そのものに中心を置いた研究領域(例 「人」に中心をおいた)生活時間調査、(「資源」に中心をおいた)遊びの分類、(「人的環境」としての)レク・グループについて、(「物理的環境」に中心をおく)オープンスペースの利用法などの他、レク行動研究や、リーダーについての研究など)

3) ミクロ構造全体を一つとしてとらえ、そこでのレク現象をとらえようとする研究領域(職場レクの実態調査、子供会のレクリエーション活動など)。

次に考えねばならないことは研究方法である。新しい学としてのレクリエーション学は専門諸学から食いちぎられた雑居状態に陥らぬよう注意すべきであろうし、そのためには、総合科学的であり実践と結びついた学であらねばなるまい。医学が、基礎と臨床の二面の相互作用により成果をあげているようにレクリエーション学もレク現象の基礎的研究と、その実際場面への応用を重視した実践的研究の両面を持たねばなるまい。その意味からすれば、ディマズ・ディエが言うアプローチが有効であろう。

つまり、「現状分析としての記述モデルのアプローチ」にスタートし、「原因—結果を考える説明アプローチ」そして「実際場面への適用を行い、その結果をフィードバックして改良していく、実験モデルのアプローチ」がそれである。

そして、そのための研究手法としては、理論的、歴史的、文献的、実験的(純粋な意味での実験的なもの

と、実際に行われていることがらを実験的にとらえていくとらえ方の二つがあるが)、調査的、実験的、ケース、スタディー等の方法をとることになるだろう。

## 山 崎 進

私は今、消費者教育の問題にとりくんでいる。消費生活というと、ただものを消費しているというふうにしかり理解されていない。残念ながら、消費生活が何を生んでいるかを理解している人は少ない。消費することによってエネルギーがわき、そこに活性化された人間が生まれてくる。つまり、昨日の私より今日の私の方がすばらしくなっていくところに、消費生活の意味がある。そういった意味で、レジャー、レクリエーションは、消費生活の問題なのである。

さて、レクリエーション学は新しい学問である。対象は何か、目的は何か、方法は何かと何度も問い返していく中で学問として格好がついてくるものである。しかし、レクリエーション現象の法則性を発見することによって、人間に残されている能力や開発されていない能力も判明することが期待される。私は、そこにレク学体系化の意義を見出ししている。そこで、今回は、レク学体系化にあたって、いくつか気にかかるところを指摘しておきたい。

### 1. 用語の問題

レジャーという言葉は使用する際あまり抵抗を感じない。が、余暇という言葉は、中国から入ってきた言葉であるが、レジャーの訳語としては適当でない。レジャーの日本語訳を余暇とする安易な考えは問題がある。

### 2. 分類の問題

現在のところ、レクリエーション活動は、形態によって分類されている場合が多い。つまり、拘束時間と自由時間によって分けているわけだが、これでよいとは思えない。むしろ目的によって分類する必要があるのではなからうか。

人間は目的をもった生体システムであるから、何の目的でどういう活動体系のものをやるか、ということを考える必要がある。ただ休養や旅行という形態だけで規定しないで、目的的分析、分類が大切だと思う。

主体が人間であるだけに、男性向き、女性向き、子供向き、成人向き、高令者向きというような分け方も必要だ。

さらに、職業や学歴による分類も必要であろう。

もうひとつ、日本人の特性や背景を考慮した分類も欲しい。中国、欧州、中東、米国とは異った日本人社会のレクリエーション活動がある。これは価値観や精神構造のちがいにあり、それを大切にしたいものである。

### 3. 高令者の問題

高令化社会に向っているが、高令人口を、福祉という観念だけで取り扱ってはいけない。むしろ、65才以上の高令者の能力を活性化するという視点が必要だ。最近の老年学や大脳生理学の知見からも、高令者の能力水準が高いことを受けとめ、対応すべきであろう。

### 4. 社会教育との連繋の問題

これからは、社会教育を、レクリエーション活動の場、レクリエーション指導の場としていくことが大切だ。公民館や市民会館や婦人会館や文化会館や体育館などのプログラムを体系化することも必要であろう。

レクリエーションとは、消費生活活動である。それ由に、人間の能力の発達向上に主力をおくべきだと考える。そういう視点から、いくつかの問題提起を試みた次第である。

## 前野 淳一郎

私は、地域開発であるとか環境開発といった、主としてフィジカルな側面からの調査・計画とかコンサルテーションの業務を仕事としている。レクリエーション学会へは、山崎先生とご一緒に、学会の前身である研究会発足当時から参加させていただいている。

千葉大学・造園学科の学生には、私の事務所で行っている業務(特にレクリエーションだとか観光、つまり人間の生きる喜びに関わる環境の開発・保全)についての話をしている。私は医者でいうと臨床医の立場であって、なしる学問的成果を利用させてもらっている立場である。学生時代の専攻は林学(森林や林業を取り扱う)だったが、その中の造園学というジャンルに首をつっこんだ。レクリエーションに係わる資源、いわゆる物的資源、地域ないし空間といった問題をとり扱う領域である。生活々動、レクリエーション活動を支える舞台づくりといったようなハードなもの、物的な環境をとり扱う分野である。この分野の対象・要素と

しては、環境、景観、あるいは施設、装置、用具、情報等があげられる。またこうした舞台づくりに関わる技術分野としては、土木、建築、造園等をあげることができる。計画分野としては都市計画、農林計画、地域計画あるいは土地利用計画といった学問分野があげられる。それぞれの分野においてレクリエーションに関連をした研究が行われている。その他、空間的な拡がりとして大変広いのは、農林水産資源空間である。このような生産空間におけるレクリエーション活動のオーバーラップについても、各方面から関心をもたれている。

舞台づくりに関わる技術分野の中では、土木、建築、造園が御三家といえるが、いずれにしても国土空間をつくりあげていくために実際に動いている技術である。例えば、この中で建築学会は数万人の学会員で構成されているが、レクリエーション問題一般とか、個々のレク施設についても、その利用のされ方等沢山の研究がなされている。私の所属している造園学会でも同様である。

造園の場合は、このレクリエーション学会のメンバーの皆さんが関心を持っているレクリエーション指導との結びつきが大変深い。例えば、児童公園における指導問題については戦前から色々と模索されており、研究成果も出ている。自然公園についてもレインジャー・自然公園の指導員の制度があるが、このようなことから造園は特にレクリエーション指導問題とは関りの深い分野といえる。

さて、以上のような立場から話を進めてゆきたい。

公園とかレクリエーション施設、あるいは都市とか地域の環境を開発していくに当たっての手続き(プロセス)は調査・計画・設計・施行・管理・再開発という手順をふむ。①まず与えられた場、空間・環境の現状把握をする段階がある。地形、地質、土壌、植物、動物あるいは地理的条件とかについて調査していくわけだが、それぞれの場面についての方法論等に関する研究がなされている。②併行して、人々が現実に行っているレクリエーションの行動様式とか意識志向の実態把握というプロセスが必要になる。それらについての研究成果もあがっているが、現象の研究を深めておられるレク学会の皆さんの研究成果を大いに活用させて載きたいわけだ。以上の二つが調査の段階である。③次に、将来その場で行われるレクリエーションの望ましい姿をイメージするという操作の段階がくる。それを計画といってもよいだろう。それをその場にふさわしい生活

空間の創出という形で④設計、⑤施行に結びつけていく。さらに、いい状態で維持、管理、運営してゆくための管理運営面の調査研究も大きなテーマである。

造園には限らないが、ある施設、環境をつくっていく一連の作業の中では、このような手順をふむことになる。調査、計画そして管理運営といったテーマに関する研究については、行動心理学であるとか、生態学、文化人類学などの知見を利用する機会が多い。

私共が研究をしている造園学の場合は、生活空間技術学であるが、レクリエーション学の場合は、生活技術学であるというような位置づけもされるのではない。造園学の場合、原論、歴史研究、技術研究(調査・計画・設計あるいは施行ないし管理といった面についての)そして政策研究などという形で研究が進められている。

以上、レクリエーションの場の研究という立場から造園の分野における研究の対象と方法について、あらましを述べた。永年、レクリエーション学会に所属させていただいたけれども、私自身の問題意識として2～3の問題を提起しておきたい。ご意見を承ることができれば幸いである。

1. まず最初は、レクリエーション学会のメンバーによって色々なレクリエーション研究がなされているわけだが1～2物足りないと思っていることがある。

(1) レクリエーション活動研究をする場合常に場であるとか空間そして環境といった問題を念頭においてほしいということだ。

例えば、56年秋のレクリエーション学会の時に、カヌー競技の研究発表があった。カヌー競技の組織の問題とか、大変興味のある問題が出たのだが、どういう所でカヌーを練習したり競技をしているのかという点について、ついでに調べていただくと大変ありがたかったと思う。

(2) もうひとつは、他の学問分野(造園・建築・都市計画といった分野)での研究成果に是非目を配っていただきたいということ。地理学とか、観光学のような分野でも関係のある発表が出ている。「レクリエーション研究第8号」に「日本のレクリエーション研究の動向」についての研究発表があった。そこではこのレクリエーション研究会、ないし学会で発表されたものだけをとりあげていろいろと分析を加えていた。この点については大変不満である。他の分野への目くばりが是非ほしいと思う。

(3) もうひとつは、どちらかというとう商業レクリエーションという分野を軽視または無視する傾向があるようだがこれには大変問題があるのではないか。レクリエーション・サービスの事業化は急速に拡大発展しているわけだから、このような面を無視すべきではないと考える。

(4) それから、実践的な研究、前向きの研究がぜひほしい。例えば、いま公園にどんどん予算がついて作っているが、一方で公園をうまく利用するための研究等を進めることが是非必要である。また、自然との関わりあいの中で自然をできるだけ傷めつけないでキャンプをする方法はないか等の実践的な研究も大変必要と考える。

2. つきに、レクリエーション学の体系化の問題についてである。体系化にむかって運動、努力することは大変結構なことなのだが、体系化が固定化・ドグマ化につながる危険性のあることを指摘しておきたい。学説や理論のドグマ化・権威・固定化が害毒を流した例は過去に数多くある。そのような意味で“常に運動させる”というか、体系化の方向をめざして運動していくことが、そしてそのプロセスが大事ではないかと考えている。

3. 3番目の問題提起として、生活空間(技術)学としての造園学、そして生活(技術)学としてのレクリエーション学にとって共通して或る矛盾を内包しているということを示しておきたい。

月刊レクリエーション、1982年6月号の「レク研究—私はこう考える」というアンケート調査の中で、ある方が、「本来、レク指導者や、レク運動などは消滅すべきものである。これらがいらなくなる社会に向けての方向性を示すための研究を重ねること。」と述べているが、これは造園学についてもいえることだ。造園学という事業が盛大に発展する時代というのは、つまりそこに環境の悪化が象徴されているわけで、大変良くない時代である。ほっておいても、造園家が手を加えなくても、世の中の環境・空間が良い状態になることが、本来あるべき姿であると考えられる。

水をかけるつもりは毛頭ないが、“自らを不安なものとする”ために研究するという一種の矛盾した問題を内在している、(つまりは自己肥大、拡大の抑制が必要)ということを常に認識しておくべきではなからうか。