

が用意されているといった利用が可能となる。勤労青少年会館などといっても、案外利用される時間がちがうので昼間は閑古鳥が鳴いて夜間だけ忙しい。このように施設的にみても地域のレクリエーションは大変なムダをしている。こうした点をもう一度考え直してもらいたいと思います。

それでは好ましい施設はどのようなものかというところ、公民館のようなもの、そして図書館もついている。こうした小さな施設が沢山ほしいと思う。歩いて15分程度の下駄履きで利用できる日常圏のレクリエーション施設を考える必要がある。そうしなければ、花火を上げているような行事型のレクリエーション行政になってしまう。

次に施設の使い方に関しては、現在の学校もさることながら、今後は学校を教育の場としてだけでなく、地域の人が利用できるレクリエーションの場として利用してゆくべきだと考えております。これには長短両面があると思いますが、アメリカでは大変ユニークな利用がなされています。これは、学校の中では先生と生徒という関係があるので、授業が終ると先生方は隣の学校へ移ってしまう。つまり余暇活動の場で係り合う先生と生徒というのは、授業における関係と異っているわけである。リーダーというのは、縦の関係におかれた存在ではなく、援助者としての存在であるから、そういう意味で自分の学校の先生よりは他の学校の先生の方がうまくゆく。このような例もいくつか見られました。

レクリエーションの目標は、究極的には共に生きるということにあると思います。人間には、いわゆる競争人間と協力人間との2種類のタイプがあるように思いますが、競争が精神の荒廃など様々な問題を起こしているように思われます。したがって我々はレクリエーションの中で常に協力人間を生み出すことを目標にやっていきたいと考えています。

体育・スポーツ研究者の立場から

川村 英男

1. 地域・地域社会について

広辞苑によれば「地域」とは「土地の区域・区画された土地」となっているが、物的である。そこで「地域社会」をみると「一定の社会的特徴をもった地域的

範囲の上に成立している集落共同体」となっている。この方が分かり易いし、ここでは「地域社会」として考えることにしたい。

今日、地域社会とよんでいるものを歴史的に遡ってみると、それは集落、村落、ムラとよばれたものであろう。

わが国の場合を概観すると、古代から中世にかけて、集落・村落が形成されたようであるが、その中心には神社（氏神）や寺があった。神の信仰や祖先崇拝がその時代の人々のこころに共通にあった。そして例えば神社の祭礼には集落の人々が総出で参加し、やがてはその祭礼のための組織が生まれ、それが集落の生活にも影響した。そこで行われる種々の芸能的な活動や遊びは、しだいに発達していった。そうしたことが動機となって、その地域社会の生活が向上し、文化とかレクリエーションと呼ばれるような活動が展開し、進歩した。いわば古い時代の文化とかレクリエーション（勿論そういう用語も意識もなかったが）は、地縁と血縁を要因として発達したと考えられよう。

古代ギリシャのポリスもそれぞれ特有の地域社会といえよう。それぞれの祭神を中心としたポリス人の生活とそこに形成された文化、ポリスの市民たちの生活は、地縁の血縁的な条件のもとに進展したのである。

中世になるとキリスト教がヨーロッパを支配するが、それは今日の教会にその伝統が残っている。大都市におけるシンボリックな教会の建物、地方村落の中心にある教会にそれを見ることが出来る。ヨーロッパの文化、芸術はそうした中から生まれたものである。

ギリシャ文化はその神話と、ヨーロッパ中世の芸術はキリスト教と深いかかわりをもっており、日本の美術は神社とか寺院と密接に結びついて発達した。種々の芸術的・民俗的な文化とかレクリエーション的活動の発生や発達には、そこに要因の1つを見出しうると考えられる。

武家政治の時代になると城下町が発達し、職業や身分による町づくりも生まれ、それに伴ってその町（地域）の生活様式が生まれた。

農山漁村にはまたそれぞれの生活様式や習慣が形成され、山の神、海の神の祭礼が行われ、四季折々の行事、遊びが盛んになる。

徳川時代には、各地の寺社の縁日が盛んになり、そこで催される遊芸、芸能、遊びやスポーツの活動も多くなり、今日に伝わるものも少なくない。（この時代

に最も窮屈な生活を強いられたのは武士階級であったかもしれない。)

古い時代に遡るほど、人々の生活はその地域の中で行われ、人口の流動はほとんどなかった。近代に近づくにつれて、人々の行動範囲は広がっていき、今日では故郷を持たぬというべき人が急速に増加している。

人々の生活は地縁的要因によって支配されているわけである。学区というような行政的区画による地域づくりがなされている。

血縁的要因は失われ、社寺や教会を中核とした町や村の生活はしだいにうすれ、宗教的信仰的な風習は形骸化している。

そこで町や村は、文化会館、スポーツセンターあるいは郷土資料館などをつくり、新たに地域住民の活動を促進しようとしている。かつての村落とか町と、今日の地域社会とでは、その背後にある要因が異なっているということである。

今日、宗教の復権とか郷土芸能の再認識などが言われるのはどうしてであろうか。かつての地域の人々の生活はそれぞれ地域の自然との融合によって営まれていた。

こうしたことを考えの中に入れて、今日のレクリエーションの問題は、広く検討されるべきではなかろうか。

2. 文化について

“文化”とは「人間が学習によって習得した生活の仕方、衣食住をはじめ、技術、学問、芸術、道徳、宗教など、物心両面にわたる生活様式とその内容をいう」のであって、英語の culture に相当するという。これを別の言い方をすれば、人間の身心の活動とその成果であって、人間生活にとって価値があるものというべきであろう。日本レクリエーション協会の藺田硯哉氏が「人間の教養的価値のある活動を文化と考える」といっているが、それである。文化には価値の概念が含まれている。人間が個人や集団の生活をよりよく営もうとすると文化は芽生え進歩したのである。

古代人の集落生活において、災害とか生産・祭祀などの中で未分化の状態で行われていた活動が、人間の知恵の積み重ねによって次第に分化し洗練されて、今日のように多岐にわたる領域をつくりだしたのである。いわば“生活の知恵”から生まれたものである。

しかし分化していくにつれて、生活と融合していた文化は、分化しすぎて生活とかけ離れたもののように

みられたり、却って人間生活に危害を及ぼすような恐れを人々に抱かせるようになる。こうなると文化とはいえなくなるであろう。不良文化とか頹廢文化ということはそれ自身が矛盾した言葉である。文化の中に潜むこのパラドキシカルな面に警戒すべきであろう。

さて、前項との関連でもう一度考えてみると、文化は本来地域社会を基礎として生まれ発達したといえよう。しかし交通が発達し人々の移動が盛んになると、その地域性をもって諸々の文化も交流・伝播によって、国内的にも国際的にも広がっていく。それにつれて一面では変質したり、特色が見失われたり、形のみが追求され易くなる傾向がある。いわば一般化していく。地域を離れて民族を越えて世界共有の文化となる一面がある。

3. レクリエーションについて

この言葉は第2次世界大戦後に広く用いられ、今日では日本語化している。レクリエーション運動は19世紀のアメリカから起こったといわれるが、とくに第2次世界大戦後のアメリカの影響によって普及したと考えられている。しかし、わが国内にもそれを積極的に受け入れようとする状況があったことを忘れてはならないであろう。

先述したように、わが国においては明治期やそれ以前にはレクリエーションという用語も意識もなかったと考えているが、事実としては存在し、広く行われていたものである。祭り、盆と正月、物見遊山、遊芸等々、多くのことが行われ伝えられている。人々の一生を通してみると、子供は風の子で、戸外で種々の遊びにふけり、成人すると勤勉をモットーに働き、隠居をして遊芸を楽しむというライフサイクルの中で、レクリエーション的な生活を求めたのである。

明治以後の舶来思想、欧化主義の傾向は今日でも残っているが、伝統的な生活は古いものとされ、とくに第2次世界大戦後はアメリカ一辺倒的な方向に進み、日本の風土の中で育てられた民族的・郷土的なものは時代に添わないものの如く顧みられなかった。

戦後のレクリエーションも、直輸入、直訳的な色彩になった。そしてこの言葉が広く用いられるにしたがって、その内容もかなり自分勝手に用いられたようである。その具体例は省略するが、元来、レクリエーションには、とくに今日の一般的な生活においては、大脳新皮質の緊張を解放することに大きな意味があるよう

である。事実博士の説くところを参考にしていって、飲む、歌う、踊るといった要素がレクリエーションとしては必要のようである。これらはどれも大脳新皮質の活動、すなわち理性の活動を和らげ、大脳辺縁系（情動脳）に活動のチャンスを与え、感性を解放する働きがあるという。日々あくせくと働く現代人が、アルコールに一時を忘れ、歌にしびれ、踊りに夢中になるのは故なしとしない訳である。身体を使わずに大脳新皮質の緊張を強いられている現代人は、学生や生徒も成人も年金者も、リズムに乗ってからだを動かし、時には歌い、適度なアルコールによってその緊張を解きほぐし、生気をとりもどすことは、極めて大切な生活の一部であるといえよう。（その効果は、適度の酔を越えると却ってその人自身をスポイルする危険があることを忘れてはならない。）

理性と感性のバランス、知・情・意の均衡のとれた人間を目指すところにレクリエーションの意義・目的があるといえよう。

私は、今日のレクリエーションの要素として4つのSをあげたい。Sport, Swing（歌— Singing 歌うことの方がよいかもしれない）とSexである。Sexは今日氾濫しているSexということではなく、両性を含めること、両性が参加すること、文化における両性的側面ということを含めて考えるのである。

少し説明不足であるが、次に再び先の齋田氏の意見を借用させていただきたい。「労働や仕事と並ぶ生活の極であり、人々のライフスタイルを作り出す原動力である」とレクリエーションを定義している。“よく働きよく遊べ”“よく学びよく遊べ”ということでもあろう。

今日、多くの人々によって現代人の感性の貧しさが指摘されている。感性の貧しい状態が正常の如くに誤られていないだろうか。それはまた肉体的なひ弱さと無関係ではないであろう。いわば現代人の多くは心身の異常に陥っているということになるであろう。

このような点からも、屈辱抜きで楽しさを味わい、よろこびを感じるような活動を、子供も大人も、老人も、男性も女性も、もっともっと積極的に生活の中に取り入れるべきである。そんなことから“感性的文化としてのレクリエーション”という主張はできないものであろうか。

何れにしても、レクリエーションの必要性を叫ばなければならぬところに、今日に生きる人々の貧しさがあるといえよう。

4. まとめとして

詳しい説明を省き要点をあげるに止めたい。

① 感性的なものを重んじよう。

大らかにのびのびと、楽しくやろう。

理性—知・非情。物欲にかかわる。一般化・法則化、画一化に向かう。

感性—情動であり、人間の奥の心である。情に棹させば流され、意地を通せば窮屈だが、個性化・特殊化の傾向あり。

今日の教育の反省すべき点の1つでもある。

② 模倣に走らないで自分の身辺を見直そう。

郷土の文化など、我々を育てた風土の中で形成されたものの意味を考え、いわば生活の知恵から生まれたものを大切にしよう。そこには形のみでなく心がある。それを今日に生かすことを考えたい。

③ 単なる模倣や移植でなく、その育てられた風土やその人々の心を汲みとらなければ文化としての意味は少ない。

そのことは主体性をもつということに連なる。郷土から離れた人々の集まる新興の住宅地域などでは、自分たちの知恵によってその地域に適したものをつくり出すようにしたいものである。そのことは、

④ 地域に根を下ろすこと、

といってよいであろう。

郷土芸能の復活が、マスコミによって形骸化され、単なる観光資源とならないように、地域住民の参加の方法を考えたい。

私は文化の停滞と新たな展開ということについて、つねに歴史におけるルネッサンスということを思い出す。それは東洋的に言えば温故知新ということである。私が言いたいことの骨子は、つねに自分の立っている場を忘れないことと、その場の歴史性を考えることとということである。歴史性とは過去を省みてその中から学ぶべきものを発見することである。それがルネッサンスということであって、私は戦後に発展したわが国の諸々の文化—レクリエーションやスポーツや、さらに教育・科学など全面にわたって、反省と新たな方向を求める時点に、今日あるのではないかと思っている。そういうルネッサンス的意味をこめて、以上のようなことを提案したわけである。

なお私は、時、所、人という3点から検討しようと思うが、別の機会にしたい。