

平成4年度、5年度、月例研究会報告

【平成4年度月例研究会報告】

テーマ：「PLAYからとらえた表現世界」

日時：1992年4月4日（土）3時～5時

場所：日本大学文理学部

PLAY論、文化人類学、民俗学、記号論を背景に置きながら、現代の日本人の関心をあつめているスポーツ、ダンス、風景建築、フォークロア、音楽などの意味、深層を探り、これからのレジャーのあり方を模索した。話題を提供して下さった4名の先生方を中心に和やかな雰囲気の中で、熱心な討論がおこなわれた。

話題提供1. 「風景建築の立場から」杉尾邦江氏

①プレイ・レジャー・レクリエーションの新たな価値概念を求めて

人間の存在というビジョンが求められる現在、プレイ・レジャー・レクリエーションの新たな概念の構築と共に、レジャー・レクリエーションの概念変化が求められることは明らかである。

則ち、我々人間は未来に対しての態度を変化させねばならないという命題から今逃れることは出来ないと考ええる。

このことは人類の生存のためには持続可能な生態的ビジョンをもつことが必要なのである。

人類が生存のために地球規模での環境保全と自然保護を行う理由としては、経済的又は、生態的理由を遙かに越えて道徳的、美的理由、つまり人間の尊厳としての基本的理由が存在する。カリフォルニアの動物学者ヤン・マクミランは、コンドルを救う闘いについて“コンドルを救う真の重要性は救うという気持ちにさせる人間的属性を働かせ、発達させることが必要である。こうした属性こそが人間の生存のために不可欠である”としている。

このように、人間の基本的な属性を回復し、認識することが求められるとき、これからのレジャー・レクリエーションといったあそびの概念に地球、環境、生態的及び持続性といった価値概念を導入した新しい概

念を究明することが望まれる。

これまでの遊び、レジャー・レクリエーションの古典的な概念研究は、遊びの現象を類型化しているにとどまっている。

我々が如何に生きるかということを考慮されなければならないことは、則ち、我々は如何に遊ぶか？ということでもあり如何に人間が環境と共存して生きるかということでもある。

現代人は肉体と精神の機能の多くにとって不可欠な自然の刺激を奪われており、又人間の基本的な自我の最も深層からも疎外されていると考えられる。

今後労働時間の短縮、寿命の長命化は、夥しい時間が無為な娯楽のために消費される可能性も高い。

一方、遊びは仕事化する危険もある。人間は遊んでいるときに文化が定義する意味で人間的であるという考え方は、遊びの質、そのものが重要であるということを示している。

「遊びを妨げたり、操作することは遊びの『自由』という本質の特権を破壊することになるという考えは、遊びとは、本質的に計画されたり制御されたりするものでない」とすること、これは古典的な考え方になるであろう。

現代の遊びには計画や制御が必要である。このことがない限り、我々は人類の墮落した文化、生き方、遊びを人類生存維持という究極の目的とする高みに引き上げることは出来ない。

悩める余暇階級の人達に何らかの手を差し伸べる必要がある。それは、動機づけであり、技術の補助的なサポート、つまり教育、つまり遊びのコントロールが求められるのである。遊びとは本来、無統制の非生産的行動ととらえられていたが、ある統制が必要となるのである。

“近代的遊びの定義として”

“遊びとは覚醒水準を最適状態に向けて高めようとする欲求によって動機づけられる行動である”とされているが、更に環境との共存、調和、則ち最適環境の維持と保全、創造という制限的な概念導入が必要と考える。

これまでの“あそび”の研究は、多くは西洋のあそびが取り扱われてきた。ここで注目されるのは日本のあそびの研究の必要性であり、日本的発想の導入が不可欠であることに気づくのである。西洋的発想と日本的発想の明らかな差異を考察すると、「自然を征服する発想（西洋的発想）」と「自然と共存し、自然が神の存在する空間であり、人間の生活を支える空間であるとする」こと、「聖なる空間は森であり、森に行く民とする（日本的発想）」と「森から離れようとする文化」が西洋的発想のように、明らかにここに人類が永続して行くために必要な概念は日本の概念である。従って私はここにこれからのレジャー・レクリエーションの概念変化が必要であり、それは日本的な発想に基づくことを提起したい。

②レクリエーションの見地からみた建築・風景について記号学的側面からの考察

人間の建築・風景に対する経験は曖昧な感情から明確な概念作用まで広がる複雑な性質をもっている。建築や風景は人に影響を与える力をもった環境とみることが出来る。つまり、建築、風景そのものの自体意味を持つということになる。

あらゆるもののデザインには理由がある。風景、自然界は建築よりももっと大層なイメージを与えるが、記号としての建築は人間の感覚と感情に直接の影響を与える。建築や風景に画一化した認識を固定的に規定することは出来ない。同じ記号の受けとめ方は異なるものであり、非常に多様である。つまり風景で例をとれば、ある風景、景観に対する意識は属性、文化、経験や学習によって異なることは明白である。

特定の意味は、又、時代や文化と共に変化する。しかしそのものの意味は持続する。

例えば、川を例にとれば、川は水が流れる水路であることには変わらない。しかし、川は水力発電用の水資源であり、工業用水源ともなり、又、釣り人にとっては魚をとる漁場であり、カヌー遊びをする人にとっては、レクリエーションの場であり、登山家にとっては登はんを楽しむ岩壁や滝なのであり、又、川の景色を採勝する景観資源でもある。

このように景観（景色）には常に多様な意味が染み込んでいる。又、先に述べたように、景観に対する選択の見方は文化的背景によって異なると考えられる。

ルソーが“アルプスの風景は精神的な高揚をもたらす”と述べる前は、西洋において山は恐ろしい悪魔の住むところであった。

現在、景観を公共的景観としてとらえるようになってきている。例えば先に示した河川の景観の場合、ここに何らかの開発、例えば発電用ダムが建設されることによって、流量が減少するとき、川の景観を形成する川の水量は何を基準に許容量を決定するか？川の景観を最低維持する水量か？魚が生存できる水量か？河が自浄作用可能な水量か？カヌーが底につかない程度の水量か？

このように、開発と調整という操作によって新しく生まれる景観、公共の利益、公共の消費を目的として、創られる景観を公共景観ということがいえる。

これは、様々な社会的、経済的階層の人々の要求に応えなければならない。

当然、気分を高揚させたり、挑発的な魅力は殆ど消失し、適宜に機能し、多少は心地好く、しかしそれ自身の本来のアイデンティティを持った景観ではなく、奥深い価値観やその理想像を欠落した景観となるであろう。

しかし一方、このように様々な理由で破壊される景観、つまり不条理な景観について、我々は規制、コントロール、操作、加工することが可能である。

風景、景観の操作は無意図的な自然現象から意図的な指示景観に変化させることが出来る。従って、景観は自然的記号から人為的記号へと変化することが出来る。

又、景観はそれ自体、レクリエーションや遊びという価値（観賞、採勝を含めて）以外の意味をもつものにとっては人為的記号としてとらえられる。

例えば、河川の景観は、電力関係の人にとっては、美の対象というよりは、物的資源としての意味をもつ。従って、記号作用を操作することが景観の操作といえる。レクリエーションやレジャー活動の空間としての風景はまさしく、心的記号、自然的記号、そして、美的記号とみることが出来る。

風景、景観に対する人間の意識は複雑である。レクリエーション・レジャー空間としての風景、景観について記号論的視点から研究することは興味ある課題であるが、非常に難しく、かつ未開拓領域である。この話題提供が今後の研究の糸口となれば幸いである。

話題提供 2. 「遊びのフォークロア」

クリスティナ・カミニスカ氏

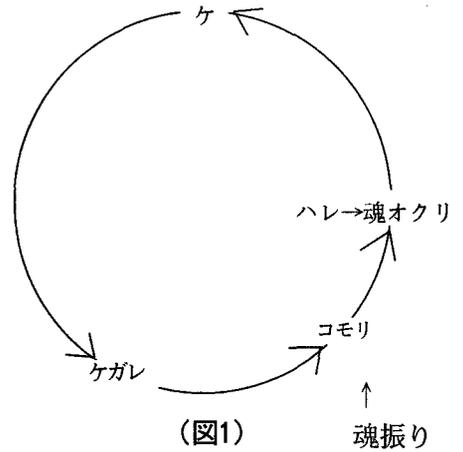
私たち人間は、対立関係の中で生きている。自由と束縛、また自己と社会の関わりがあり、社会的義務に応じるために個人が束縛されて職業活動を行わなければならない。それに対して、遊び、あるいはソフィストケイテッドなフリー・タイムの過ごし方としてレジャーがあげられる。個人はその自由（学習）の中で、自己開発に務めている。

このような「余暇」概念は、人類の古代まで遡り、どここの文化にも同様にみられる。

西洋社会では、古代ギリシアの哲学者（Plato, Aristotle）などは、遊びpaidiaの否定として労働ponos、またレジャーscholeの否定として仕事asholiaを考えていた。遊びは、労働からの逃避、休憩であり、労働を再開できるようにするための逃避と考えていた。すなわち、遊びの目的、機能、結果は労働にあり、それによってpaidia遊びは世俗的なものとされた。それと違って、レジャーはレジャーそれ自体のためであり、その目的、機能、結果は学習、自己開発、教養、さらに神との調和にあるという。

そのようなレジャーを若い内に身につければ、定年後の人生において、からだがちよっと不自由だから何も出来ないということはない。文化、フィクションの中で好きなように楽しむことが出来るのである。そこから徐々に神々の世界に近づき、神々と共に幸せを分かち合えるのである。そのような哲学である。

西洋文化と日本文化の「余暇」について比較検討す



(図1)

ると、同様の概念がみられる。日本文化において、労働を意味する日常（ケ）の反対に祭り（ハレ）があり、最初から仕事をしない日は神と共に遊ぶことが前提になっている。その俗から聖への転換過程をさらに詳しく述べたい。

日本文化、いま述べる日本のプレイ論には、ケの概念がある。そのケは、日常、労働を意味すると同時に、日常時間の労働に必要なエネルギー（気・魂）と考えられている。そのケが疲れた状態はケガレ（気枯れ）と言い、復活する前に一度完全に空の状態まで及ぶ。それはコモリ（籠り）、またモノイミ（物忌み）と言い、そこから再生＝復活の始まりもスタートする。次の段階では、気（魂）を呼び込むエネルギーを充実するタマフリ（魂振り）があって、最後に過剰なエネルギー（気）の部分がハレ（祭り→神遊び）の時に放出される（魂オクリ）。（図1参照）

	子供		大人		老人		
日本	日常性 労働 ケ	非日常性 祭り・神遊び ハレ	ケ	ハレ	ケ	ハレ	
西洋	日常性 労働 ponos	schole	paidia	ponos + schole	paidia + schole	paidia + schole	神々と一緒に end of life teleiaという幸せ
	↓ 幸せcalled eudamonia						

(図2)

このように日本人の一生は、ハレとケからなり、日本の遊び＝神遊び＝祭りは、人生の節目に顕在化している幸せと思われている。

それに対して西洋、古代ギリシアでは、遊びが世俗の世界に属しており、Holiday（聖なる日・休み日）は途中であり（eudamoniaという幸せ）、最終的な神々との同一（teleiaという最高の幸せ）が終点である。（図2参照）

キリスト教的世界観になっても日常的な負担から分離した後、人間は本当の幸福の世界Paradise（天国）へ行き、神々・他の魂とゆとりを楽しんでいると思っている。遊び+レジャーからくる幸福の考えは、古代から変わっていないようである。私たち現代人は、世俗的な遊びと伝統文化が語る神遊び、その祭りに参加し、また十分な教養を身につけて個々人の「シアワセ」に進んでいこう。

話題提供3. 「表現する喜び」深山千穂子氏

音楽の起源には諸説があるが、話し言葉からというのが現代の主流である。

狩猟採集という原始的形態を残すスリランカの自然民族「森林ヴェッド」は楽器を知らず、使用もしない。男はすべて自分の歌を持ち、その歌に合わせて自分の踊りを踊る。歌は自分の存在であり他者に歌われることもなく皆で同じ歌を歌うこともない。この例のように、狩猟採集の自然民族に自分の歌を持つ現象を残していることから、「歌」は本来1人のための音楽であったと推測されている。また人類の発展段階の初期には自分の歌が音楽であったとも推測される。

個人で歌う形態が集団で声を合わせて歌うようになるのは、共同体を基盤とした社会集団の成立以後のことであり、それ以前は一緒に歌ってもそれぞれ別々の歌を歌ったという。

リズムの感覚は本来個人的なもので、しかも民族や文化により一定の共通性を持つ。音楽のリズムと深く関わり、民族のリズムが典型的に現れるのは踊りである。牧畜文化を背景とする西アジア、中央アジア、ヨーロッパの諸民族では、地面から躍動する動きが踊りの基本であり、これに回転運動が加わる。これに対し稲作・水田の農耕文化を背景とする日本、東南アジアでは、地面から足を離さず地面を踏みつける水平な動作

が基本である。一方海洋文化を背景とするポリネシア、メラネシアでは、揺れる動作、スウィングする動作が基本となる。

このように歌、リズムは、民族に固有の言語、生活様式、文化、宗教儀式の形式などに由来する音に対する感覚が、固有の音楽様式と演奏形式を形成しており、その中に民族の感覚や感受性が生きているといえよう。

世界には多様な民族音楽があるにも関わらず、日本では通常「音楽」は西洋音楽を指し、しかも17、18、19世紀の独、伊、仏を中心として発達してきたものに限られる場合が多い。これは、明治以来公教育における音楽教育が西洋音楽を中心に行われてきたことに因る。西洋音楽導入以来100年余り、多数の国際的に活躍する音楽家を排出してきた一方でさまざまな問題が指摘されている。流行歌や演歌が好まれ、カラオケが流行するという現象が生じていることにも関わらず、殆どの国民が西洋音楽ほど日本音学、アジアの音楽を知らないこと、興味を持たないこともそのひとつである。また演奏レベルに関わらず、楽譜（記号）を音にすることに熱心な余り技術を追い求め過ぎ、楽譜の奥にあるもの、精神的なものが軽視される傾向にあり、演奏者がその作品を通して何を語りたのか、どう語りたのか曖昧にされている。自由に表現することを阻害するような教育がなされていることもその一因であろう。音楽を楽しみ、表現する喜びを経験する機会も少ない。

ひとりひとりの心を育て、感受性を養わなくては表現も豊かにならない。これは「いかに生きるか」ということでもある。

話題提供4. 「PLAYからとらえた表現世界—ダンス教育の立場から—」林真幾子氏

ダンスは、発生と原理を踏まえフォークからアートまで、自文化・異文化相互交流の歴史を重ねている。多岐にわたるその種類は、伝統の型を継承するものから型を持たないものまで様々であるが、地域・時代という基盤の中で、『酔いの楽しみ』や『伝達』『自己表現』等の欲求を満たし、一方に浄化・コミュニケーションという特色をもちながら今日に至っている。

子供たちは、赤ん坊の頃には生きがための身体状況についてのみ自己主張するが、発達と共に、五感を

通して様々に体験したことを再現し、心の中で操作・変容し、さらには社会性をもった遊びなどの中で、確実にイメージ・想像の世界が生まれ、身体がひらかれていく。我々は、こんな子供たちの無防備で無邪気な身体・動作から素直な言葉（表現）を感じるが、ダンスの始源を間近に手繰る思いがする。からだで語るダンスの世界は、まさに人間そのものといえる。ダンスは、からだで表現することの感動を人々と共有できる運動文化であり、いろいろな切り口から考えることが出来るという点で、対象・力量・目的等に応じ生涯を通じて親しめるものである。

その特性を伝えたいと、筆者が学生にダンスをプレゼント（指導）する際には、まず、「何でもダンスになる！ダンスは簡単だ！」というダンス・イメージの再発見をさせるように心掛けている。「ダンスは難しい」という伝統的雑菌を取り除き「その気にさせる」ということ、つまり、学生たちが如何に無邪気になれるかが、常に鍵となるからである。誰でもが生来もっている『ダンスごころ』をほぐし、私にもできるという自己発見、つまり新しい自分……〈表現する私〉とはやく出会えるようにさせることが重要な仕事ともいえる。

具体的には、誰でもできる内容でスタイルを工夫し

て、ゲーム風・デッサン風に「自由に」ということは時としてとても不自由なことであり、段階によっては学生にパニックが生じるため、手掛かりや多様化のヒントは必ずちりばめるようにする。

そうか！と気づかせたり、挑戦の姿勢を促してここが変われたと実感させることも、興味や意欲へ繋ぐ大切なことと考えるからである。（筆者自身のからだ・言葉の表現も誘い出しのヒントとなるのできのぬけないパートである）

そして、広げる視野から深める視野へゆっくり連れていく。

集中できなかつた学生が、ある時から一心に仲間と表現の世界で遊んでいる……それを確認出来たときが、プレゼンターとしての無上の瞬間である。

学生からもらった元気

- 授業が楽しかった。表現することが好きになった。そうしたら自分が前より好きになった。
(東女体大3年、T.M)
- 私は踊ることが好きでした。今はダンスが好きです。
(東女体大3年、S.J)

【平成5年度月例研究会報告】

年間テーマ：21世紀に向けてのレジャーの価値

場 所：明治大学和泉校舎

学会名を日本レジャー・レクリエーション学会に改めたことを契機に、月例研究会のテーマを「21世紀に向けてのレジャーの価値」におき、下記に示したプログラムにもとづいて、10回の研究会を実施した。各会20名～30名程度の参加者により活発な意見交換、議論が行われた。各地の会員のみならず、様々な領域の会員以外の参加者もあり、大きな成果を得ることができたと考えている。その話題提供の概要に関しては、「特集企画」として本号と次号において掲載する。

《ライフスタイル（原論）》

第1回 1月23日（土）：レジャーの本質を考える

話題提供 松田義幸氏（筑波大学）

第2回 3月27日（土）：現代社会論の系譜と文脈

話題提供 栗田房穂氏（朝日新聞）

《教育・研究》

第3回 4月10日（土）：世界のL/R教育研究の現状と課題

話題提供 師岡文男氏（上智大学）

下村彰男氏（東京大学）

第4回 5月8日（土）：日本のL/R教育・研究の現状と課題

話題提供 原田宗彦氏（大阪体育大学）

《環境》

第5回 6月9日（土）：日常性L/R環境の課題

話題提供 前野淳一郎氏（㈱スペース
コンサルタンツ）

第6回 7月3日（土）：農村リゾートについて

話題提供 毛塚 宏氏

（㈱ラック計画研究所）

《産業》

第7回 9月4日（土）：レジャー産業の概略

話題提供 栗田房穂氏（朝日新聞）

第8回 10月4日（土）：レジャー産業について

研究会内討議

《行政》

第9回 12月4日（土）：余暇政策の現状と課題

話題提供 後藤和夫氏（経済企画庁）

第10回 H6 /

1月29日（土）：総括及次年度テーマ

研究会内討議