

# レジャー・レクリエーションの新しいパースペクティブ及び ( Perspective ) 新しいパラダイムとしてのマトリックス的分析 ( paradigm ) ～エスノメソドロジー的視点で～ ( Ethnomethodology )

キーワード：レジャーの諸流（源流、現流、本流）  
レジャー機能の振り子論；レジャー活動の三次元的機能・領域・形態分析；技術系・状態系・領域系を捉えたレクリエーションの三次元論的活動分析；趣味化傾向形態と多角的嗜好形態；エスノメソドロジー

## I. はじめに

昨年（2007年）の日本レジャー・レクリエーション学会第26回大会（於：奈良女子大学）では、「21世紀を展望したレジャー・レクリエーション運動の課題と視点～余暇能力（Leisurability）の開発と余暇化（Leisurelization）の実現を中心に～」と題して発題した。試みはレジャー・レクリエーションを正しい視点で捉えることが重要であることを説いた。本研究では正しい視点で捉えたレジャー・レクリエーションの更なる機能の拡幅化と活動の深奥化をはかるためには、21世紀の超余暇社会化に向けてレジャー・レクリエーションの新しいパースペクティブ・新しいパラダイムとしての具体的な行動・活動分析の必要性からマトリックスによる分析をエスノメソドロジカルな視点で行ったものである。とくに後述の8つのダイアグラムによる理解は自由裁量時間が増大する余暇社会にあって、豊かなゆとりある生活をしていくうえで個人が自身の余暇をよりよくマネージするためにも重

## ○ 鈴木 秀 雄（関東学院大学）

要な課題である。お金さえあれば、仕事をしてさえいけば豊かになれるという時代ではない。自己の余暇管理や余暇利用については、いかに余暇能力（Leisurability）を高め、浮遊し潜在化して存在する余暇として可能な領域の実質的余暇化（Leisurelization）をいかにしていくかが現代社会の中で求められていることについても第26回学会大会（於：奈良女子大学）で既に発表した。

物質的・経済的に豊かになった日本において、自身で一つのことに集中しその中から楽しい活動として自らの中に創り上げていく蓄積型の形態である趣味化傾向形態は後退し、その豊かさゆえに掴み食いの外的側にある他動的に創られた諸活動を広範囲に楽しむ発散型の形態である多角的嗜好形態が優勢を誇っている。

好ましい自己の余暇管理能力とは、余暇活用や余暇利用、余暇の創造が今どきのようにしているかをしっかりと分析できる能力を持つことに他ならない。活動や機能や形態の具体的分析が視覚的にも量的にも明確に見いだせることが必要不可欠である。 歓楽の状況を創り出す原点は、快追求のための努力をしなければ、日常生活の中で楽しさや喜びは生まれてこない。この歓楽の状況を創り出す快追求のための努力の意識化こそレジャー・レクリエーションの創造的な誕生を可能にするのである。レジャー・レクリエーションの新しい

・異った見通しを立て、新しい規範によるマトリックス的分析は、日常生活に対して新しい・異ったものの見方をしていかなければならない。即ちエスノメソドロジーの視点が必要になることは言うまでもない。ライフスタイルの中に現われるファジーなる余暇活動・行動の分析は、具体的分析を少しでも可能にし客観性を持たせていく努力をしていくことにある。

## II. 研究の目的

本研究は、地域社会、団体、機関において、本研究自身が発題（講演、論説・論文、基調講演、研修会、パネルディスカッションで提言）した諸資料の分析をすすめ、レジャー・レクリエーションの概念領域の理解を明確にするための課題をマトリックス的視点により抽出したうえで、レジャー・レクリエーションの日常的な行動の観察を異なりを持った視点（Ethnomethodologyの考え方）で捉え、21世紀を展望した余暇能力（Leisurability）の開発と余暇化（Leisurelization）の実現のためにレジャー・レクリエーションの具体的活動分析を新しい見通し（全体像）及び新しい規範により確立しようと試みたものである。

## III. 研究（資料）の方法（内容）

1993年～1997年の期間に本研究者が自ら発表または講演した内容の分析によるもので、中心とした分析資料は、日本レジャー・レクリエーション学会第26回大会パネルディスカッション・同大会発表資料及び次に掲げる①～⑩群の総体である：

- ①（社）横浜市レクリエーション協会発刊ニュース『レクリエーション横浜』第14号（1994年11月15日発行）「今レクリエーション指導者に求められているものは何か」  
第15号（1995年4月1日発行）「“現代レクリエーション実践”再考」、第16号（1995年9月1日発行）「レジャーとレクリエーションの関係を知る」、第17号（1996年3月31日発行）「レジャーとレクリエーションの関係を知る（その2）」
- ②平成7年度（社）横浜市レクリエーション協会主催事業研修会講演（1996年3月1日）「レクリエーション再考～そのファジー（曖昧）なるものへの挑戦～」

- ③『レクリエーション指導法〔その理論と活動〕～レクリエーション的効果と治療的効果の並存を求めて～』（鈴木秀雄著、1996年3月20日誠信書房刊）
- ④神奈川県福祉部主催、障害者スポーツフォーラム基調講演（1996年3月24日）  
「セラピューティックレクリエーションの視点からみた障害者スポーツの課題とその将来」
- ⑤平成8年度（社）横浜市レクリエーション指導者養成講座（1996年5月24日）「レクリエーションとは何か」「現代社会におけるレクリエーションの課題」
- ⑥神奈川県福祉部プロジェクトレポート（1996年5月12日）「身体障害者スポーツに対する今後の取り組みの視点」「アカウントビリティ（Accountability＝責任）とアクレディテーション（Accreditation＝信頼）」
- ⑦第9期（平成8・9年度）専門委員・事業運営委員の委嘱並びに活動等の説明会、基調講演（1996年6月29日）「21世紀を展望した（社）横浜市レクリエーション協会の役割」
- ⑧横浜市野外活動指導者養成講座講義シリーズ（1993年～1996年）「余暇社会論」
- ⑨和光大学生活科学論研究会「レクリエーション指導者養成及び資格認定に関わる課題～レクリエーションの今日的視点からの人材育成～」  
『生活・労働・余暇』第6号（1997年7月）
- ⑩関東学院教養論集第7号「レジャー機能の拡幅化とレジャー活動の深奥化への試み～21世紀の超余暇社会にむけて～」（1997年9月）

## IV. 考察（提案）及びまとめ

エスノメソドロジー（Ethnomethodology）的視点によるレジャー・レクリエーションの具体的活動に関わる新しいパースペクティブ、新しいパラダイムとしての一連のマトリックス的分析（以下の図1～8）は、レジャー・レクリエーションの機能・範囲・領域・形態の明確化であり、活動内容の総合的判断としての達成度・歓楽度・領域関与度でみる三次元的分析である：

【レクリエーションの確認】

レクリエーションとは、「単なる遊び (Mere play) から創造的活動 (Creative activity) までを含む一連の広がり (spectrum & Span) の中であって余暇 (レジャー) になされ、自由に選択され、楽しみを主たる目的としてなされる活動 (Activity) であり、歓娛 (よろこび楽しむこと) の状態 (State of being) をいう」のであるから、レジャーの中に明確にレクリエーションが存在していることがわかる。

【レジャー機能の拡幅化とレジャー活動の奥深化への試み】

レジャーとは、その三機能 (休養・休息；気晴らし・娯楽；自己開発・自己啓発) のいずれの機能の範疇であっても、人が楽しむ状況・活動であり、楽しんでよい枠組みの中にもある。しかし楽しむ時、その枠組みの中にいたとしても楽しみが自然に向こうから必ずしもやってきてくれるものでもない。「こころよさ」という個人の快追求の状態 (Being enjoyable) と「こころよい」という快活動 (Doing the enjoyable) がなされなければレジャーとしての存在を意味しない。自由時間が全て余暇であることを意味してはいない。

【活動の趣味化傾向形態と多角的嗜好形態とのバランス】

趣味化傾向形態とは、個人が趣味と決め得るある種の継続性を持った活動形態で、思い返しができ、純粋活動形態で、仕事化することも時として可能で、蓄積型の意味合いを持つものである。楽しみやおもしろさを発見、獲得することが難しい社会環境にあればあるほど個人の活動は逆に趣味化傾向形態をたどり、積極的な積み重ねにより自らおもしろさや楽しさを身近かなところで開発していく傾向を持つものである。多角的嗜好形態とは、社会の中にもおもしろさや楽しさが溢れ、散在し、活動を通して容易にそれらを得ることができる社会になれば、意識しておもしろさや楽しさを作り出す努力を必要とせず、社会に存在する既成の手頃なものを掴み食いのように転々とする事から、蓄積する形態の趣味化の傾向にはならず刹那的な消費形態ともなり、技術や知識の蓄積は少ない。しかし複雑化する現代社会にあつては、刹那的な消費形態であってもストレスの解消、人間関係の円滑化、精神の浄化等の視点からは欠かせない活動としての意味合いを一方では持っている。蓄積型と消費型の活動形態のバランスを有する余暇活用を考えるべきであり、それをどう実現していくかが、豊かな余暇生活の充実にあ

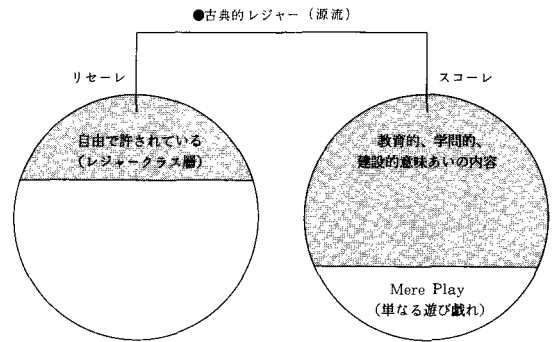


図1. 「レジャーの源流→古典的レジャーの本質」の分析

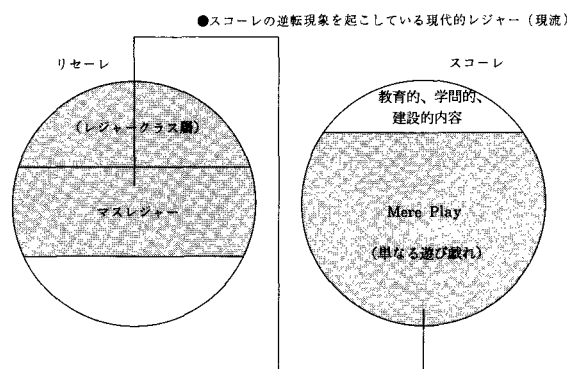


図2. 「レジャーの現流→逆転現象を生じた現在の大衆レジャー」の分析

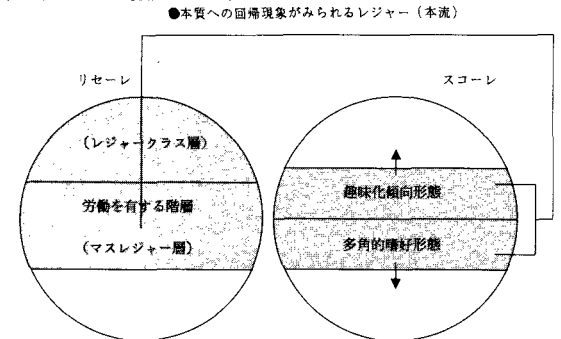


図3. 「レジャーの本流→本質への回帰現象が見られる本来のレジャー」の分析

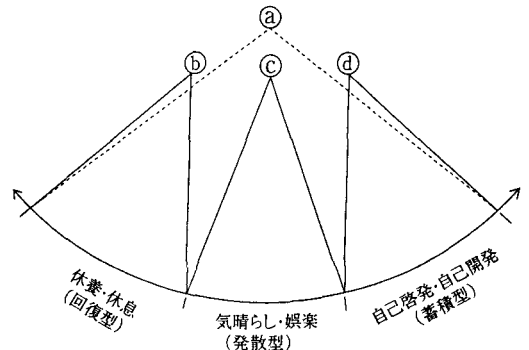


図4. 「レジャーの機能→振り子の振幅と振り子の要 (かなめ) の異りによるレジャー」の分析

たり、大きな比重を占めることになる。バランスのとれた余暇活動の活用や充実のためには、レジャー機能の拡幅化とレジャー活動の奥深化の必要性が強く説かれなければならない。

意識的・意図的な余暇活動形態と自然発生的な余暇活動とを考えたとき、個人が有する余暇の枠組みの大きさと共に、時には意図的に時には自然発生的に活動が実行されるのだが、どちらにせよ趣味化傾向形態の活動であるか、または多角的嗜好形態の活動であるか、あるいはそれらがそれぞれの割合で組み合わせられているという活動になる。単なる遊びや戯れ (Mere play) の活動と創造的活動とを二分するのではなく、活動そのものは趣味化傾向形態と多角的嗜好形態との比重 (割合) によりその内容が変化して存在していると考えらるべきである。

【新しいマトリックスによる余暇活動の機能・領域・形態分析～21世紀の超余暇社会化にむけて～】

21世紀を展望したレジャー・レクリエーションの課題として一連 (図1～図8) の流れをまとめるならば、余暇の源流 (古典的レジャー) からの変化により余暇の現流 (大衆的レジャー) は、どのようになっているのかという認識を明らかにし、余暇における三機能の存在とそれらの個人による有効活用、即ち拡幅化され深奥化された余暇の具現化・具体化が超余暇社会化にあって重要である。自身の余暇生活内容や形態の理解が十分にでき、具体的な行為・行動としてのレクリエーション活動がどのようなものになっているかという判断 (分析) ができることが必要なのである。楽しみやおもしろさ、豊かさやゆとりを常に念頭において活動すべきだなどと説くものではない。必要に応じ余暇に対する分析を客観的にしようと試みたとき、その方法を知っておくことはその後の活動にとって有益であることを説いているのである。余暇生活内容や形態の理解をするための力である、「余暇能力」 (Leisurability) を向上させ、真の余暇の具現化、具体化による活動の有効活用をする「余暇化」 (Leisurelization) の実現を進めることができる力をつけることである。レジャー機能・形態・活動領域のマトリックスにより、少なくとも活動がどの機能や形態を中心とし、どの活動領域が主なものであるのかを特定する指針となる。レジャーの中でなされるレクリエーションに関するかぎり、活動の分析とは、その活動の価値や意義を評価するためのものではなく、自身にとってよりよいレクリエーションはどうあるべきかを知るためのもので、余暇能力 (Leisurability) を高めていくために理解しておくべきものである。

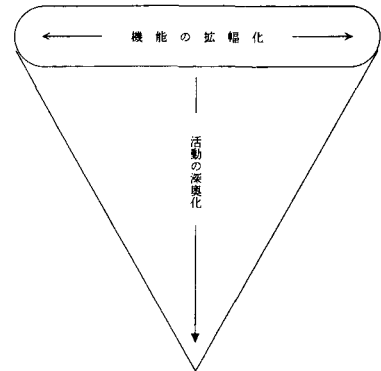


図5. 「レジャーの範囲→機能の拡幅化と活動の深奥化との関係でみるレジャー」の分析

具体的余暇活動 (種目・プログラム :

レジャー機能	人間活動領域	あたまの領域	こころの領域	からだの領域
休養・休息				
気晴らし・娯楽				
自己啓発・自己開発				

図6. 「レジャーの領域→機能と人間活動領域との関係でみるレジャー」の分析

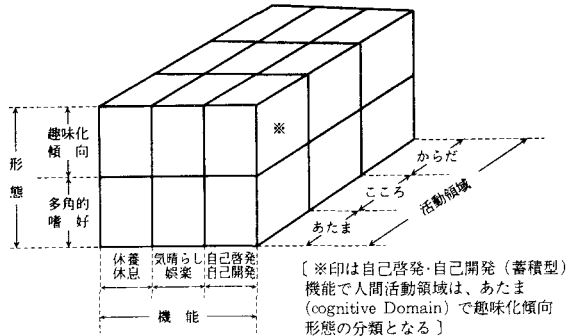


図7. 「レジャーの形態→趣味化傾向形態と多角的嗜好形態でみる三次元的レジャー (Piling Block Matrix)」の分析

人間活動領域系 (Humanistics Activity Domain) ※印は水槽 (レジャー) 中の金魚 (レクリエーション) の位置で、頭の方は活動を求める方向に向いていることになる。

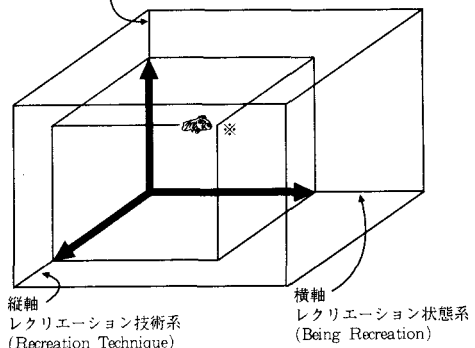


図8. 「レジャーとレクリエーションの関係→達成度 (技術系)・軟硬度 (状態系)・関与度 (頭と心と体のいずれかが異った比重で関わる人間活動領域系) でみる総合的判断としての三次元的活動」の分析