

レジャー・レクリエーション研究

第 58 号

〈原 著〉

子どもの遊び・スポーツと家族の暮らし

ー子育て支援活動の基本理念の探求ー

須賀由紀子 1

ヨハン・ホイジンガの近代社会認識とその社会的背景に関する考察

ー社会生活における遊びや娯楽に焦点をあててー

杉浦 恭 17

〈評 論〉

第36回レジャー・レクリエーション学会大会の口頭発表についての評論

上岡洋晴・本多卓也 31

〈第36回学会大会 基調講演〉

現代社会におけるレクリエーションの意義と課題ー保健福祉学の立場からー

岡本民夫 35

〈第36回学会大会 シンポジウム〉

共に育つために求められているレジャー・レクリエーション

酒井妙子・村田明子・吉田圭一・高橋 伸 47

〈日本レジャー・レクリエーション学会 会則及び諸規定他〉

〈日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則設置の趣旨他〉

〈レジャー・レクリエーション研究 投稿規定・原稿作成要領・投稿票〉

日本レジャー・レクリエーション学会

2007年 3 月

子どもの遊び・スポーツと家族の暮らし — 子育て支援活動の基本理念の探求 —

須賀 由紀子

Play, sport, and quality family life — Creating ground concepts for child care support —

Yukiko Suga

Abstract

The present study treats the basic concepts of the social support activities for child caring from the viewpoint of the physical development. First, we review the fundamental theories on the relationship between the play and the physical development to bring up children in sound conditions. Then, we examine the meaning and cultural importance of playing for human beings, in order to seek for the nature of sport, focusing on the traditional work of Johan Huizinga's play theory in *Homo Ludens*. After the consideration of the value of playing from the perspective of the human cultural history, we discuss the necessity to build up the quality family life valued on the plenty of play and sport, hoping for children's well-being. So we need to consider seriously the importance of developing social support programs to help create the wellness of the family life filled with the spirit of playing. As a result, we come to the following conclusion: 1) the importance of social support programs to provide opportunities to feel the sense of physical competence for each child, 2) the necessity to give opportunities to the parents to know the basic theories of the importance for the playful life and the meaning of sport for children, 3) the need to provide cultural sport events to get to know the value of sport as play. Through these social support activities, the parents will come to know the importance and meaning of playing for their own quality life as well as good for the child caring.

1. はじめに

「物の豊かさ」から「心の豊かさ」の時代へ、と言われて久しい。戦後高度経済成長を経て、物的な豊かさを享受できるようになった日本人が、「このまま物の豊かさを追い求め続けても、本当の幸せとは違うのではないか」と気づき始めて四半世紀がたつ^{註1)}。バブル崩壊以降、厳しい経済低迷の時代となったが、しかし、生活の基調は「心の豊かさ」への問いかけであり続けている¹⁾。

そのような時代の空気の中、社会貢献活動に取り組む企業も多い^{註2)}。企業の社会的責任（CSR）として、営利を超えた社会活動を行い、市民社会の幸福に寄与したいと考えている。そこでは、企業特性を活かした取り組みに知恵を絞り、文化・芸術・スポーツ・教育・福祉・科学技術等の分野でスポンサー的役割を果たすことが多い^{註3)}が、その中で「次世代の子どもに向けて」というフレーズを、数多く目にするように思われる。

また、近年活動が活発化している NPO 法人^{註4)}においても、子どものための活動を目的とする法人は多く^{註5)}、野外活動やスポーツ教室の開催、親子の遊びの機会の提供、食育、読書活動など、様々な活動が展開されている。

さらに行政でも、地域ぐるみの子どもの教育が大事と考え、特に土曜日などを活用して地域の人的資源を活かした子どものための事業を多数企画し、参加の機会を開いている^{註6)}。

子どもの研究もさかんになっている。門脇は、「ここ数年、子どものための調査・研究活動」への関心の高まりがみられるが、その背景として、「最近、子どもの発達に異変が起こっている」という意識があるのではないかと指摘している^{註7)}。

戦後、自然のリズムに即した暮らし方から人工的な都市型の暮らし方へと移り変わり、生活はどんどん便利になった。その反面、生きる上での基礎となる身体能力が貧弱になり、それに呼応して、情緒面、社会性などの面でも不安を感じる子どもの育ちへの危惧が、子どものための事業をさかんにしているのではないだろうか。今、社会全体が協力して、次世代をになう子どもたちに、何かよりよい活動をしていきたいという思いに充ちること、それ自体はとても望ましいことであろう。

そうであるならば、子どものための社会活動も、幼児・児童教育の一環として、高い理念を持ち、方法論を積み上げていかなければならないのではないか。一時の流行で他に追従したり、主催者の思いつきの企画で人とお金を使っていることはないか。誰にでもわかる説明しやすい企画書で予算をつけ、中身の質を問うことなく、「何人来たか」で結果のよしあしが評価されるようなことに陥っていないか。

私たちは、一体子どもたちにどういう大人になってほしいと考えているのだろうか。そのためには、親と子のどのような暮らしが望まれるのだろうか。子育て支援のあり方として、今本当に必要なことは何だろうか。そのような問題意識をもとに高い理念を持つことなくして、「子どものため」を目的に掲げるイベントや事業を手がけることはできないのではないか。そして、理論を背景においた地道な社会活動の積み重ねこそ、時代の基調である「心豊かな暮らし」への確かな橋渡しとなるの

ではないか。

このような問いかけを起点として、本稿では、健やかな身体を育むという観点から、子どもの遊び・スポーツの本質を問い、その受け皿となる家族の暮らし、そして、子どもの遊び・スポーツを豊かにする社会的支援活動のあり方について論考をすすめる。

そのための方法として、まず、健全な身体づくりに深く関わると考えられる子どもの運動発達の理論と遊び・スポーツの関係、及び、遊び・スポーツが人間にとって持つ本質的価値について、ヨハン・ホイジンガのプレイ理論をもとに検討する。その上で、子どもの遊び・スポーツを豊かにする受け皿となる親と子の暮らしに大切な視点を考察する。以上を踏まえ、最後に、心身健康な子どもを願う子育て支援活動のあり方について基本におくべき視点を述べていきたい。

2. 子どもの運動発達と遊び

なぜ、子どもの「身体」に焦点をあてるべきか。

第一に、人間は高度な精神活動を全うすることが生涯の営みではあるが、その精神活動の源には「身体」が必要だからである。我々は身体を通して感受したことをもとに、知的、社会的な営みをする精神的存在である^{註8)}。従って、よりよい精神活動の完成のために、まずは、身体づくりが第一に大切である²⁾。

第二に、幼児期に獲得する基本動作、基本的運動は、生涯にわたっての人間の暮らしに必要な動き^{註9)}の基礎になるからである³⁾。この時期の十分な身体活動は、生涯の生活の質を左右する重要な事柄である。

第三に、外遊びの減少^{註10)}、テレビやゲームなどで非活動的に過ごす子どもの時間の増加^{註11)}、交通手段の発達、自動化・都市化した生活環境などを背景に、日常の暮らしの中での子どもの身体活動量が減少し、発育発達期にある子どもの体力・運動能力の獲得に影響を与えていることが指摘されるからである⁴⁾。

さて、子どもの身体づくりを考えるためには、子どもの運動の発達と遊び・スポーツの関係について、正しく理解する必要がある^{註12)}。これにつ

いては、幼少年期の運動能力の発達理論に学ぶことができる（図1）⁵⁾。それは、次のような段階を踏む。

①乳幼児期の初歩的運動能力段階

人間は他の動物にくらべて、生理的早産の状態で生まれるため、自分なりの活動ができるようになるまでに相当な時間がかかる。生後すぐは反射的行動だけであり、親との関わりを通して、人間の暮らしに必要な動きを習得していく。この時期は、直立姿勢（座る、立つなど）、移動（這う、歩く、昇降など）、把握と操作（つかむ、放す、放り投げるなど）の最も初歩的な運動を獲得することが発達課題となる。これらの運動能力の習得は子どもの行動を拡大し、探索や発見による学習機会を増大し、次の発達段階への移行を促す。身近な保育者は、子どもの自発的な動きを促す関わりが大切である。

②幼児期の基本的運動能力段階

生涯にわたって必要となる基本の動きを幅広く獲得する時期で、移動系（走る、跳ぶ、ホップ、スキップなど）、非移動系（押す、引く、曲げる、伸ばす、回るなど）、操作系（投げる、捕る、打つ、蹴るなど）の運動が、並列的に、しかもある順序をもって習得される。多様な運動形態を習得する（運動の量的発達）とともに、それぞれの運動の仕方にも年齢相応に習熟する（運動の質的発達）。この時期の運動能力の発達に重要なことは、たくさんの自由な運動遊びである。

③児童前期の移行的運動技能段階

前段階の幼児期の動きがさらに上達すると同時に、複合的な組み合わせの動きもできるようになり、ルールのある簡単なスポーツ遊びを楽しめるようになる。スポーツ技術を体系的に習得させるには早すぎる時期で、自由な遊びで身体を動かすことが大事であり、様々な運動を遊びとして楽しみながら、一つ一つの動きの質を高めていく時期である。

④児童後期の初歩的スポーツ技能段階

この段階は、いろいろなスポーツを一番効率よく身につけることのできるゴールデン・エイジとされる。これ以前の段階をしっかりと踏んでいると、新しい運動にすばやく共感し、運動の全体を捉えてそれを真似ていくことができる。しかし、前段階までの運動習得が不十分だと、それは難しい。この時期はスポーツを専門種目化するには時期尚早であり、多種目のスポーツを遊びとしていると楽しめる環境が望ましい。

以上の発達段階の中で、幼児期における自由な遊びでの運動経験の質と量が、動きの発達には特に重要である。この時期に十分な運動遊びを踏まず、それが児童前期の小学校低学年にも改善されずにすすむと、基本的な動きの発達が阻害され、その後のスポーツや様々な運動技能の習得がむずかしくなるといふ⁶⁾。生涯の身体づくりに影響する最も大事な時期は、幼児期から児童前期にかけての自由な遊びの時期なのである。

さらに大事なことに、それは、単に身体づくりに影響するだけではない。身体運動の発達は、子

年齢区分	発達段階	獲得される運動能力	発達過程における特徴
誕生～2歳 乳 児 期	初 歩 的 運 動 能 力	直立姿勢、独立歩行、 把握・操作、 環境の探索・発見の能力	未熟さからの出発 反射から随意運動へ 人間らしさへの第1歩
3歳～6歳 幼 児 期	基 本 的 運 動 能 力	多様な基本的運動形態 移動型、平衡型、操作型 の運動能力	運動能力の基礎づくり 運動組合せ 能力の発達 その始まり
6歳～8歳 児 童 前 期	移 行 的 運 動 技 能	基本的運動の習熟 スポーツ運動につながる 運動遊び、ゲームの能力	Closed system 変量の少ない一定条件下 での運動能力に限られる 習熟のための障壁
9歳～13歳 児 童 後 期	初 歩 的 スポーツ 技 能	移行的運動技能の習熟 初歩的スポーツ技能を 習得する能力	運動組合せ 能力の向上 かなりの習熟レベル Open system 多くの変量が絶えず 変化する条件下での 運動能力の獲得

図1 子どもの運動能力の発達とそれぞれの段階における特徴⁵⁾

どもの探索活動を広げ、好奇心を広げる上で大切なことである。たとえば、歩くという運動が形成されなければ、子どもが心身刺激を受ける行動範囲は狭いままである。従って、それぞれの発達段階に必要な運動能力形成ができないと、その段階における心身全般にわたる発達バランスを崩す。幼少年期の運動能力の発達は他の発達領域と密接に関連し、子どもの情緒や社会性・パーソナリティの形成に多大な影響を与えるのである⁷⁾。

特に幼児期は、運動発達の程度がその子どもの成長を示す面が大きい⁸⁾。「仲間と同じ水準の動きができる」ということが、情緒的にも安定し、積極的に新しいものへ向かう気持ちや行動を生み、一人遊びにもじっくり自信を持って取り組めるようになり、友達との関わりも豊かになり、社会性の発達や自己概念の強化など子どもの発達に大きく貢献する。反対に、動きの発達が遅れると、劣等感を抱いたり、依存心が強まったり、心の障害につながる可能性をもたらす。それぞれの段階にバランスのとれた運動能力を発達させることが、子どもの全人的な発達全般に不可欠なのである⁵⁾。

以上のことから、生涯の暮らしに大きく影響する基本的な運動習得という面からみて、幼児期および児童前期にかけての十分な自由な遊びがいかに大切であるかがわかる。特に幼児の運動能力の獲得は、「おとなから子どもへ」型の運動指導ではなく、暮らしの自由な遊びの中で、子どもが自分で身につけていくべきもので、組織的な運動学習は自由な動きの創造をかえって阻害する⁹⁾。自由に遊ぶ時間と空間をいかに生活の中で習慣化しているかが重要である。

3. スポーツの本質的価値の検討

(1) 遊びとしてのスポーツ

基本的運動習得の段階を経て、多種目のスポーツへと広がる児童後期以降の段階は、様々なスポーツとの楽しい関わりの経験を重ねていきたい。そこで考えたいのは、遊びとしてのスポーツの魅力に子どもを誘うという視点である。

日本の体育教育では、その教材内容であるスポーツが、身体を鍛える手段あるいは人間形成の手段とされてきた伝統があり、技術中心主義の体育

指導では「できる・できない」の結果が重視され、体育嫌い、運動嫌いを生んできた面がある¹⁰⁾。しかし、本来子どもはよく動き回るものであり、先に述べた運動発達段階からみても、遊びの中での活発な身体運動から、ルールがあって組み合わせの動きを要求されるスポーツ活動が次第に楽しめるようになってくるのであるから、子どものスポーツは「遊び」の延長として捉えることが大切であろう。本来「遊び」であるスポーツが子どもの「遊び」の領域を離れて、「遊び」でなくなるとき、子どものスポーツはその本来の楽しさを失ってしまうと考えられるのである^{註13)}。

従って、子どもが主体的にスポーツと関わり、それを生涯の活動へとつなげていくには、スポーツを一つの「遊び」の形式として捉え、その人間的な価値を問うという思考作業が大切であろう。では、スポーツの遊びとしての価値とは一体何か。ここでは、ヨハン・ホイジンガの古典的プレイ理論から考えることが有益であろう^{註14)}。

遊びの理論には、人間が「遊ぶこと」についての3大研究として、ヨハン・ホイジンガ¹¹⁾、ロジェ・カイヨワ¹²⁾、ジャック・アンリオ¹³⁾の思索がある。この中で、カイヨワは、数多くの遊びの種類を分析したが、人間が遊びを遊ぶことのそのものの価値については描き出していない。アンリオは、「遊び」そのものではなく「遊ぶこと」を実存哲学の立場から現象学的に捉えたが、それはホイジンガのように全文化史を覆うような視点ではなく、人々の暮らし方全体に影響を及ぼすものではない¹⁴⁾。その中で、ヨハン・ホイジンガは、「遊ぶこと」を動物的生の原点に見いだしながら、それが人間にとって本質的生き方に関わる営みの根幹をなすものであり、そして遊びの様式そのものが人間の文化の歴史を形作ってきたことを、豊富な知識と資料をもとに力強く論じている。ホイジンガ自身、それまで行われてきた心理学的、生理学的見地からの遊び研究を、「どの見解も解釈も正しい」としながらも、「どれもが正しいということは、どれ一つとして遊びを包括的に捉えた研究ではないことだ」と述べる¹⁵⁾。そして、どの研究も、遊びは「何かのために行われる」というその目的価値を探求していて、遊びそのもの、それ自体の本質は一体何なのかを描くことには成

功していないとする。一体、遊びの本質は何か、遊びはどういうあり方をしているのか、それは人間にとってどういう意味があるのかという本質への問いこそ、自分の研究の中心であると述べている。従って、我々は、このホイジンガの理論を学ぶことの中に、「遊びを遊ぶこと」の原点からみたスポーツの本質的価値の探求の道筋を見いだすことができると思われるのである。

それでは、ホイジンガの考え方に沿いながら、人間にとってのスポーツの本質的価値について、「人間と遊び」の観点から見つめ直してみたい。

人間は、地球上の生物の中で、二足歩行の生活様式を確立したために脳が発達し、最も高度な精神的営みを展開している生き物と位置づけられる。その人間も、肉体を離れては存在しない。身体を通して、その精神活動を完成させていく生き物、それが人間である。従って、犬や猫の子どもがじゃれて遊ぶのと同じように、遊ぶことが生活の全体であるという存在様式が、人間にとっても原初の形態として自然である。このように、遊びの様式が、いわゆる動物界と人間界の両方にまたがるということは、遊びそのものは、理性に基づくものではないといえる。

その人間の遊びが、やがて動物の遊びと質の違うものになる岐点は、人間は「自分はいま、ここで実は遊びを遊んでいる」ことを自覚するようになるという点にある。すなわち、人間は遊びを遊ぶための「ルール」を作って、それをわかりあって遊ぶようになる。ここに、人間の遊びの独自性が発生するのである。

ルールは、幼児期の子どもの遊びにも存在する。鬼ごっこやかくれんぼにも、遊びを成り立たせるルールがある。ルールを知り、ルールを守りあうことができ始めて、遊びが楽しく成立する。

ルールを感じながら遊ぶということは、これは「遊びである」と知っているということである。そして、「ルールのある遊び」を遊べるようになると、子ども自身の中でも、ルールを知っていると、遊びが楽しく遊べる、ルールを守らなければ仲間とも楽しく遊べないと理解されるようになり、そこに社会性や情緒性も育まれてくることになるのである。

かくて、人間の遊びに固有の特徴が観察される

ようになる。これをホイジンガは、次のように整理している。

①遊びは、全くの自由な活動である。強制されてやるような遊び、それはすでに遊びではない。子どもや動物が遊ぶのは、そこに楽しさがあるからで、その点にこそ彼らの自由はある。そして、真面目な人生の中に立つ大人にとっては、まさに選択の自由の中から選び取ったものが遊びであり、そこで自由な空想や行動を楽しむものである。

②遊びは、虚構の世界である。本物の生、すなわち真面目な生活とは別のところにあるものと誰もが知りながら遊んでいる。子どもでさえも、これは遊びだ、と知りながら、ごっこ遊びをしている。ところで、ここで大切なことが一つある。確かに、「本来の生」ではない、「日常の通常のものではない」という自覚がありながら、そこで遊ぶこと、真剣に遊ぶことの価値に誘われて、繰り返していくうちに、やがて遊ぶということが、一つの生活のリズムとなり、生活を形作る中心価値となるという点である。個人の生活の中においては、その人の遊びの精神が生活全体に活かされるようになる。社会全体も遊び精神に彩られる時に、遊び心のある文化に充ちた社会となるのである。

③遊びは、その遊びのために区切られた時間・空間の中に於いて遊ばれる。従って、遊びには始まりがあって、終わりがある。そのことを、誰もが認識して、その中で遊んでいる。時間と空間の限定性の中で、遊びをより楽しく成り立たせるために、その中の遊びを統べる秩序がある。この秩序が、遊びに固有の緊張感を生み出すことになる。

④従って、全ての遊びに規則（ルール）がある。このルールの中で、美しく遊びを遊ぶところに、人間の文化形式は生み出されていくのである。ルールを知らなければ楽しく遊べない。ルールを理解しない者は、規則破りであり、文化の破滅を導く。

以上が、ホイジンガの捉えた人間の遊びの世界である。

さて、こうした遊びの時空間の中で、人はどういうあり方をしているか。それが問題である。「遊びとは何か」を考えるにあたっては、そのこ

とが最も問われなければならない。

ホイジンガによれば、それは、「緊張・歓び・面白さ」の気分に満たされているということに尽きる。「情熱や冒険の要素、成り行きの不確かさ、そして緊張」が遊ぶ心の本質をなしている。つまり、人を夢中にさせる力、面白さの要素こそ、何と言っても遊びの本質なのである¹⁶⁾。

心からその遊びに向かい熱中している時には、「これは遊びなのだ」という自覚の意識はずっと奥の方に後退する。そして、遊びと分かちがたく結びついている歓びは緊張にかわり、ある種の昂揚感がもたらされる。これが遊んでいる人間の心の本質である。しかし大事なことは、遊びに熱中する一方で、「これは遊びなのだ」という意識も持ち続けているという点である。遊びの中に埋没しつつ、どこかで遊びを遊んでいる自分を認識するもう一人の自分がある。そうして「日常性」から離れた遊びの時空間の中で、「日常性の中にある真面目」から身を引き離し、時間と空間の限定性の遊びの中に自分の身も心も熱中して「神聖なる真面目さ」の中で遊ぶ人は、そこで心身の全体性を取り戻すことができる。この遊びの中の「面白さ」「熱中」を最高度にもめるためにあるのが「ルール」であり、「遊びを統べる秩序」といってもよい。

人間にとっての「遊び」は、その人の持てる知力・精神力・体力を活かして、最も真面目に、その人間らしさを享受できる時空間なのである。

潜在的に持っている知力・身体能力の様々な可能性を顕在化させ、心身を解放し、遊びを真剣に遊ぶ。その遊びの中にある人は、熱中、陶醉、名誉、威信の気分に満たされている。これを、ホイジンガは「世界全体を統べているリズムとハーモニーとの一体感」¹⁷⁾というふうに表示しているが、スポーツをプレイする、遊びとして遊ぶということの本質は、まさにその気分に支えられているところにある。

このような人間の遊びの本質からみると、それぞれの子どもが自分なりに工夫して挑戦し熱中できる「遊びとしてのスポーツ」の楽しい体験の積み重ねが子どものスポーツの原点に望まれることが、確かに浮かび上がる。

(2) 遊び理論からみた「文化としてのスポーツ」

さて、ホイジンガは、この遊びの形式の中に人間の本質的な欲求が絡んでいくところに、遊びと文化の関係を見ている。その本質的な欲求とは、「より美しくありたい」という美への欲求と「他者よりもぬきんでたい」という名誉、威信、優越を求める闘争欲求である。それは「競争の中で美しく闘う」というふうに両者が一体となることもある。いずれにしても、「つねにより高いものを追い求めたい」という人間の根源的な欲求が、遊びの形式の中で「真剣に」表現され、その中の緊張と熱中、秩序と至高の歓びに浸るとき、人間は心を投入して“遊ぶ”のである。「すべての神秘的、呪術的なもの、英雄的なもの、芸術的なもの、論理的なもの、造形的なものは、気高い遊びのなかに形式と表現を探り求め」¹⁸⁾、その中から、詩、文芸、音楽、舞踊、造形芸術、スポーツ、哲学的対話等の文化諸形式が生み出される。そして、プラトンが「人間は最も美しい遊びを遊ぶことがその本性なのです」¹⁹⁾と語ったことを引き、ホイジンガは、そのようなあり方こそ最も人間らしい営みであり、まさにその中から、人間の暮らしを彩る芸術文化・生活文化の歴史は創られてきたのだという。「文化は遊びに接ぎ木されたのではなく、遊びの中から文化は生まれた」²⁰⁾とホイジンガが主張するのはこの点である。

たしかに、日々の暮らしの基盤である衣食住の生活文化においても「美しくありたい」「より高いものをめざしたい」という気持ちから美しい生活のありようが生まれてくる。レジャーの領域に目を移せば、たとえば音楽も詩も造形芸術もスポーツも、人間がその精神の高みを求める思いがそれぞれの至高の表現世界を造りだしていく。全ての文化は「遊びの相の下で眺められる」のである²¹⁾。

ところで、ここで大切なことに気づく。美や卓越性を求める人間の気持ちの受け皿となる遊びの中から文化が生み出されるのであれば、我々は、そうした「遊びを真剣に遊ぶ」という能力を身につけることによって、過去にその「遊び」の中に生きた人々の、あるいは同時代に生きて「遊び」の形式の中で最高の身体美・精神美の表現を追求する人々の深い心を知り、自らの心も磨き、身も心も高貴なるものに近づけていく生き方ができる

のだという点である。

このことを、「お香」という日本独特の遊びの形式の中であてはめて考えてみよう²²⁾。お香の文化とは、日本で独自に発達した文化様式であるが、自然の作用で生まれた天然香木から木片をとり、それを焚きしめて、その香りを楽しむ。一つひとつの香りに古来人の名や、古代・中古の人々が自然に気持ちを寄せて歌った歌の言葉から名前を付けて、その香りを愛でる。古代人の気持ちに心を寄せながら、香りの世界に遊ぶ。嗅覚という一つの感覚機能を、遊びの形式の中で研ぎ澄まし、感じたことを言葉に表現することで、心を磨く。この遊びのルールを知った、この遊びを遊べる者同士が享受できる時空間の中で、緊張感に充ちた競技を遊びとして楽しむ。そしてそれは、遊びの形式をとった競技であるがゆえに、「真剣に遊びを遊ぶ」ことになる。その結果、自然界の一つとして同じもののない香木の香りに五官を通して身を沿わせて、この宇宙の中に存在する人間の小ささを思い、人知を超える大きな自然と巡り会えたことの喜びに身を浸すということになるのである。

また、日本には古来から歌の形式（＝遊びのルール）をとった言葉の深淵なる遊びの世界もある。歌の言葉を介して、自然界を写し取る。その自然界の中に奥深い精神を読み取り、そこに心をゆだねていく。古の先人の歌の心に自らを重ね、自らの言葉を紡ぎ出していく。心を集中させる和歌の交わしあい、魂の力を競い働かせあう「言葉によるスポーツ」でもあるという²³⁾。

このような遊びの姿からスポーツを眺めてみると、スポーツの文化的な価値が大きく浮かび上がってくる。スポーツは、人間が「遊びの形式」の中から紡ぎ出した諸文化活動の中でも、その身体能力を競いあう中から、美しくあること、美しく闘うことを通じて、人間性を表現する最高の遊びの形態の一つなのである。ホイジンガも、スポーツを「肢体の力と気力の芸術」と称している²⁴⁾。

世界で活躍する一流選手の磨き上げた身体や身のこなしは美しい。そして、一流のスポーツ選手の美しいプレイには、より高いものを、より本物を求める人間の精神美を見出すことができる。我々凡人は、そこに心ゆだねることで、高貴な精神・高貴な肉体のあり方を疑似体験したり、そこ

に少しでも近づきたいという憧れの心を抱くことができるのである。

こうして、ホイジンガの捉えた「遊び」の概念を根底におき、人間の根源的欲求との関わりが作り出す文化としてスポーツの価値を眺めれば、「スポーツ＝あるスポーツ種目を行う」ということだけにとらわれる必要はなく、スポーツの魅力への多彩な関わり方が導かれてくる。たとえば、スポーツという遊びの形式の中に見られる人間の美を求める精神、名誉、威信、優越を求める精神を、他の文化諸領域——詩や和歌、文学、音楽、造形芸術等——における第一級の作品に表出された心と対比させて見つめる目を育む。そこには、「遊び」を真剣に遊びながら、至高の表現を求めていく人間の本質的な在りようが拓かるのである。

4. 遊びの復権と親子の生活文化の創造

(1) 現代の暮らしからみた遊びの必要性

20世紀を総括して、「戦争の世紀」という人がある。その戦争もコンピューターで、人間が機械に合わせて戦う時代である。社会から、人間的な遊びの余裕が消えてしまった時代なのだ。機能的に、便利に、と追い求めてきた結果、生活の中の美しさも消えている。

「西欧文化の基本的考え方にゆとりと遊びが支配し、真面目をその中に包摂していた時、人間的文化は栄え、逆に現代の理詰めの科学、及びそれによる強力な化学兵器が人間を肉体的にも精神的にも支配するとき、余裕の遊びははじき出され、余白の自由は無くなり、ナチス体制や軍国思想が真面目な思考尊重の名目の下に遊び無き社会を二十世紀に造りだした。真面目が余りにも真面目すぎて、遊びを追放した誤りを我々二十世紀の人間は痛切な思いで回顧する」²⁵⁾

人間としての理想の生活を実現していく遊びの時間・空間を開け出し、経済至上主義、効率性・生産性の論理で自らの社会を作り上げ、その価値観やライフスタイルの中であんまりがらめとなつて、心が悲鳴をあげている現代人の哀しさ。そこに風穴をあけるのは、あらためて「真剣に遊びを遊ぶ」楽しみを大切にする生活像ではないだろうか。

ホイジンガは「子どものうちは楽しみのために

遊び、真面目な人生にたつと、休息とレクリエーションのために遊ぶ。しかし人間はもっと高いところ、すなわち美と神聖の遊びを遊ぶことができるのだ」と語る²⁶⁾。そして、プラトンの言説を引き、「人間は神の遊びの具となるべくして造られた。神の具として、最も美しい遊びを遊ぶことこそ人間の姿である」と語る。我々自身の暮らしの中でも、この「美と神聖の遊び」の中に心通わす時空間を持つことで、人間の文化の本質に根ざした大きなものの見方、ゆとりを得て、日々の生活の営みへと帰ることができる。日頃の「真面目」な生活で部分化・細分化した心身を全体に戻し、人間らしい豊かな生き方を営むことができるのである。

このように人間と遊びの本質を眺めてみると、人間としての暮らしの基礎を創るという意味でも、「子どものうちは楽しみのために遊ぶ」という時空間をどれだけ楽しめるかがとても大切である。そして、それを後年の「美と神聖の遊びの価値」へとつなげていくことができるかが、暮らしの充実にさらに大切である。大人にとっても子どもにとっても、遊びの時空間が縮小する現代社会において、遊びの価値を中心においた暮らしづくりは、急務の課題なのである。

そこで、次に、遊びやスポーツを豊かにする親と子の暮らしに大切な視点について、考察をすすめていきたい。

(2) 親の養育姿勢と子どもの遊び

幼児期は、自由な遊びのある暮らしを大切にすることが必要不可欠である。幼児期は、身体の発達、面からみても、そして、身体の発達と心・社会性の発達との関わりからみても、様々な外遊びをたっぷり遊ぶ経験を積むことが欠かせない。それぞれの時期の発達課題に応じた十分な遊び、特に運動遊びが大切である²⁸⁾。従って、特に幼児期においては、「自由な遊びを心から遊ぶこと」「熱中すること」が求められるが、そうした暮らしの創造には、親の子どもへの関わり方が影響する²⁹⁾。

森は、子どもの遊び能力の形成要因として、①子ども本人の属性要因、②保護者の属性要因、③子どもを取り巻く物的・人的な客観的環境要因、

④人間関係的要因の4つのファクターを設定し、子どもの遊び能力は、どのような要因によって規定されながら発達するのかを検証している³⁰⁾。そして、子どもの遊び能力へ影響を及ぼす要因のうち、可変的要素が強く子どもへの影響力の大きい要因として、親の養育態度、すなわち、子どもの親への関わり方を挙げている。とくに、子どもの遊ぼうとする意欲を、親がいかに関心し支持するかによって、子どもの遊び能力の発達が大きく左右されるという調査結果を示している。そして、遊びを育てる親の養育パターンとして、「受容し、共感し、援助し、見守る」姿勢を指摘し³¹⁾、何かを教え込もうとする教育意識が強すぎたり、きちんとしたしつけにこだわりすぎることが、知らず知らずのうちに子どもの遊びを抑制したりゆがめたりしやすいと結論づけている。

では、「受容し、共感し、援助し、見守る」という親の養育姿勢は、いかにして育むことができるであろうか。ここではその基本的な考え方として、「子どもの遊びとからだ・こころ研究会」^{註15)}が5年間にわたり行ったシンポジウムの討議成果の中から、以下3つの点を指摘したい。

第一に、子ども自身の遊び文化の創出を可能にする環境を見守る姿勢である³²⁾。子どもは、ブランコやすべり台や砂場のそろった整えられた児童公園よりも、むしろ、道なき道のような茂みに入ってかくれんぼをしたり、探検をしたり、自分だけの秘密の道を作ったり、ごっこ遊びをしたりする方が楽しい³³⁾。その中で、子どもなりのルールを発掘し、そのルールを理解しあう者同士の遊び仲間が生まれる。そのような子どもの遊び環境をいかに保証するかが大切である。

第二に、子どもの主体的な生活を保証することである³⁴⁾。主体的な生活とは、子どもの本質というものを溢れさせていきながら、子どもが身体を通して実感し、深く心から納得するような体験を重ねる生活である。ここで「子どもの本質」とは、「今を最大限に生きている」ということであり^{註16)}、子どもが「今を生きる」、その中心にあるのが「遊び」の生活である。この「子どもの本質」の満ちあふれとしての遊びの時空間を保障するために必要なのは、「子どもの時間」を親が深く理解し、共感するという態度であろう。子どもにとっ

ては、「時刻」も「時間」もなく、いつも「ちょっとだけ」遊んでいるだけなのである³⁵⁾。でも、その中にたくさんの「今を生きる」子どもの時間が流れている。親にできることは、そこに愛のまなざしを向けること、そして、子どもの主体的な生活を可能にする暮らし方をできるだけ用意するということであろう。

第三に、親自身が「発達とは何か」を理解することが大切である。佐伯は、階段を上るように、教科書どおり発達課題のステップを達成していくことが発達ではなく、「なろうとする過程」「自己拡大活動」そのものが発達であるという³⁶⁾。発達の概念をこのように捉えれば、与えられた環境の中で最大限に生きようとし、そのプロセスの中で、自分を広げていく姿勢こそ大事であり、その基盤を作るのは自由な自発的な「遊び」であるということになる。たくさんの遊びの体験が、発達を支える土台となるのである。

以上のような子どもに対する基本的な見方が、「受容し、共感し、援助し、見守る」親の養育姿勢を形作り、子どもの自由遊びを育てる家庭環境には不可欠であろう。

(3) 子どもの運動遊び・スポーツへの親の理解と姿勢

次に、子どもの「運動遊び」「スポーツ」に直接関わる親の姿勢について検討してみよう。

金子は、子どもと関わる保護者自身が、「幼児の行動はすべて動きの創造である」という目で子どもの遊びを見守る気持ち、子どもの豊かな動きを創出するファンタジー豊かな暮らしとともに楽しむ気持ちなどが、子どもの遊びには大切であることを指摘している³⁷⁾。また、松田は、子どもの「知的好奇心」に対応する「運動好奇心」への喚起を促している³⁸⁾。ここで「運動好奇心」とは、いろいろと動いてみたいという気持ち、運動遊びのエネルギー（原動力）をさす。たとえば、園への送り迎えは、車やスクールバスではなく、歩く。それだけで、子どもの「運動好奇心」は刺激される。狭いところをうまく通り抜けようとか、登らなくてもよい塀をよじのぼって歩いたり、わざとジグザグに歩いたり、水たまりのあるところを選んで飛び越えていたり、「ただ歩く」というそ

のこと自身が、子どもには遊びとなり、「運動好奇心」を育て、動感を広げる原動力となる³⁹⁾。この「運動好奇心」こそ、子どもが成長に大切な「自己試し」の活動を広げ、自分をたえず広げていこうとする力の基礎となるのである⁴⁰⁾。運動遊びは成長することそのものであると言ってもよい。このことを、親が理解することは、とても大切なことではないだろうか。

一方、早期教育の観点から、子どもをスポーツ教室に通わせたり、スポーツ少年団に加入させたりする親も多いが、子どものスポーツへの関わり方についても親の養育態度への喚起が必要であろう。先に述べたように、早期にスポーツを専門化する必要はない。子どものスポーツはそもそも遊びなのであり、「遊びとしてのスポーツ」に楽しく接しながら、子どもが「身体的有能感」を感じ、自分なりに課題に挑戦していくような気持ちを育てることが何よりも大切である。子どものスポーツは遊びであり、「遊ぶ心」の本質が持っている「楽しい」「熱中」「没頭」「もっとやりたい」「もっと上手になりたい」「認められたい」といった気持ちが満たされることが大事なのである。ところが、親は子どものスポーツに「礼儀」「責任感」「協調性」などの教育的価値や勝利至上主義などをもちこみがちである⁴¹⁾。ホイジンガが、「スポーツの組織化と訓練が絶えまなく強化されてゆくとともに、純粋な遊びの内容がそこから失われていく」⁴²⁾と指摘している、まさにそのことが、「純粋な遊び」の様式を備えている子どものスポーツにも生じているのである。そういう大人の価値観の中で、上手下手の優越感や劣等意識、差別意識が生じたりして、子どものスポーツをゆがめてしまう。子どものスポーツは純粋な遊びとしての価値があるということを、親がしっかりと理解して、子どものスポーツを見守る姿勢が大切である⁴³⁾。

(4) 親自身の遊びの姿勢

以上のような、子どもに直接的に関わる親の養育態度への指摘点に加えて、親自身が自己のよりよい生き方の中で「遊び」の価値を深く理解し、「美と神聖の遊びを楽しむ」という気持ちを持つことが大切であろう。

大人になり、生活の糧を得る仕事や日々の家庭生活に忙しくなってしまうと、どうしても、日々生きることの必要に迫られて埋没し、疲れた身体を休めたり、気晴らしをする休養だけの生活になってしまう。「真面目」はいつも日常性の中にあり、その日常性の「真面目」の中にくたびれてしまうので、そこから心身解放する休日の中で一息ついて、日常の「真面目」から距離をおき、次の「真面目」の労働の日に向かうためのエネルギーを養う。これが、忙しく働く現代人の一般的な意識であろう。そうすると、「遊び」は、やはり、「真面目」と「真面目」の間にある息抜きであり、「真面目」な生活を促進するための補助的な役割のものへとおとしめられてしまう。「遊び」は「真面目な人生」からみると、その価値を前面に出しにくい。

しかし、先にホイジンガのプレイ理論に基づいて概観したように、人間の存在の原初から「遊び」はある。そして、「遊びの形式」の中で「つねにより高いもの」を求めて、「美しくありたい」「他よりぬきんでたい」という気持ちを充足し、「美と神聖な遊びを真面目に遊ぶ」ことこそ、人間が人間として完成していく、あるいは、人間らしく生きることの本質なのである。このことの価値に気づけば、「遊びを真剣に（真面目に）遊ぶ」という時空間を確保することが「人間として善く生きる」という暮らしの中で最も重要なものとなる。親自身がそうした気高い遊びを中心価値においたライフスタイルを優先させることができれば、子どもにも「美と神聖の遊び」へと連なる遊びの価値への誘いをすることができるであろう。そこに、娯楽や息抜きの意味とは違った、「文化の基礎としての遊び」を大切にしたい親子の豊かな暮らしの創造への道が開けてくるのである。

そのためには、親自身が「休養とレクリエーションのための遊び」で日々終えるのではなく、「美と神聖の高みに遊ぶ」人間精神の営みの奥深さに触れていくライフスタイルを生涯にわたり持つことが何よりも大切であろう。親が「美と神聖の遊び」の楽しさを自ら味わいながら、いわば暮らしの学芸員となって、文化・芸術の魅力に子どもを誘い、ともに楽しみ、深めていくような暮らし方こそが、「文化の基礎としての遊び」を中心

価値におき、遊び精神に彩られた親と子の生活文化を形作っていくことになるのではないだろうか。

そして、ホイジンガの考察に従えば、スポーツの持つ文化性は、その可能性を孕んでいることに、もう一度心を留めておきたい。

5. 子育て支援活動の基本理念に関する考察

以上、心身健康な子どもを育む子育て支援活動のあり方を描くことを目的とし、運動機能の発育発達理論とプレイ理論の両面から、子どもと遊び・スポーツのあるべき姿、それに関わる親子の暮らしのありようについて論考をすすめてきた。

これまでの考察を踏まえ、最後に、人間のすべての精神活動の基盤を創る子どもの心身の健康を願って、そして、その受け皿となる親と子の生活文化の熟成のために、どのような視点からの子育て支援の社会活動が望まれるのか、その基本的な考え方について、まとめておきたい。

第一に、子どもへの「楽しいスポーツ」「遊びとしてのスポーツ」の提供において、「運動有能感」を感じられるような遊びやスポーツの機会提供が望まれるという点である。

有能感とは、「認知された有能さ（perceived competence）」のことであり、自分が自分を取り巻く環境へ働きかけをした結果、「できる」という気持ちを自分自身で感じられるということをさす⁴⁴⁾。有能感は、周囲からほめられるかどうかが基準ではなく、自分自身が「私にもやれる」という実感を持つかが鍵となる⁴⁵⁾。運動有能感は、子どもたちが運動をしたり遊んだりする場面で、「これをやってみたい」と感じ、やってみた結果「できた・うまくなった・認められた」という達成感、成功感を、自分自身が実感として感じ取り、「またやってみたい」「さらに違うことをやってみたい」という内発的動機の気持ちへとつながるものである⁴⁶⁾。反対に、「自分はだめだ」という思いが重なると、運動無能感となる。運動有能感は、肯定的な自己概念をもたらし、自らすすんで主体的にいろいろなことに取り組む気持ちを育み、間接的に子どものパーソナリティの形成に影響する⁴⁷⁾。従って、子どもが運動有能感をもてるような経験をサポートすることは非常に大事な

ことになる。

運動有能感を育むということは、学校体育の現場でも日々取り組まれている研究課題であるが、特に、運動有能感は、幼児期・児童前期の多彩な運動遊びの中で自然に育まれることが望ましく、幼児から児童期全体を見渡しての遊びや楽しい運動経験をどのように継続的に体系的に子どもたちに機会提供していくか、学校体育と協力して社会活動の場でも考えていくことが、これまで以上に必要とされるのではないだろうか。

第二に、親に対する働きかけの必要である。情報洪水の中、子育てに関してもたくさんの情報が溢れているが、「子どもの身体の発育発達と遊び・スポーツ」に関する情報は、あまり流布していないように思われる。また、一般に、親は子どもの「運動好奇心」の開発にはあまり関心をよせない⁴⁸⁾。しかし、本稿において述べてきたように、子どもの運動能力の発達こそ情緒面・社会性・パーソナリティすべての側面における発達の基本であり、必要な運動能力の発達がすすまなければ、非常にバランスを欠いた発育となってしまうのである。この点について、本質的な正しい知識を保護者に持ってもらい、そこから子どもの暮らしを見直してもらうようなカウンセリング・プログラムの開発や、シンポジウムの場合などで基本的な考え方を積極的に発信していくことが何よりも必要ではないか。先に述べたように、親の子どもの遊びへの関わり方次第で、子どもの遊びは変わる。そして、親の意識改革がなければ、子どもとのライフスタイルのあり方も変わらない。特に、自然な遊びが崩れた現代においては、親がどのような意識を持って子どもの遊びを保証するかがとても大切になるのである。

第三に、ホイジンガに従って論考してきた「文化としてのスポーツ」という見方から発想したスポーツの魅力に動機づけていくという観点である。そのためには、スポーツを種目ごとの世界に閉じこめるのではなく、スポーツを通して美しく高貴なる人間の精神に向かう価値に誘うことを目的とした親子のためのスポーツ・プログラムの開発が必要である。一般に、スポーツは勝ち負けの結果だけで見られてしまうことが多いが、スポーツを、美と卓越性を求める人間の文化表現の一つ

として眺める機会に出会えば、スポーツへの見方が変わるであろう。そして、「肢体の力と気力の芸術」としてスポーツを見る目が育まれば、健康・体力づくりのためのスポーツから美への架け橋としてのスポーツとなり、映画や音楽や絵画や文芸の時間を暮らしの中に取り入れるのと同じように、観戦を含めたスポーツ活動が暮らしの豊かさ、心の成長と結びついたかたちで大切なものになるだろう。

このようなスポーツの価値への誘いは、一流のプレイ、一流のプレイヤーに直接触れる機会こそ最大の動機づけとなるのではないか。ただ一流選手をアイドルのように呼んでくれればそれでよいということではない。「本物の価値」へどれだけ心深く橋渡しするかが問われる。一流選手の身体美・精神美を言語化し、そこに人間精神の高みを発見していくような機会は、子どもにとっても、また大人にとっても大切である。こうした場を設けることができるのも、子育て支援の社会活動の場ならではのものではないだろうか。仮に、そこで行われたプログラムを映像化して公開することができれば、それは限られた親子を対象とした一過性の企画で終わることなく、誰もが視聴でき、スポーツの本質的価値への見方が広がっていく。そのような質の高いスポーツ・プログラムが開発されるべきである。

6. まとめ

我々誰もが、子どもたちに、心身ともに健康で幸せな暮らしを手渡していきたいと願っている。本稿を通じて概観してきたように、その原点に「遊びに満ちた暮らしを作る」「遊びとしてのスポーツを楽しむ」という営みを置くことはとても大切で、その中から、親と子の暮らしが育む豊かな生活文化の可能性も広がる。遊び・スポーツを通じて生まれる豊かな親子の暮らしの創造をいかにサポートしていくか。そのために、子どもの身体と遊び・スポーツの本質的価値に、どのように気づき・動機づけを与えていくか。子どもの遊び・スポーツの支援に関わる社会活動の場が本腰を入れてなすべき仕事は、数多くあると結論づけることができよう。

註

- 1) 内閣府「国民生活に関する世論調査」には、「今後の生活において、物の豊かさを重視するか、心の豊かさを重視するか」についての時系列統計がある。それによると、1975～80年頃を境にして、「物の豊かさよりも心の豊かさを大事にする暮らしを求める」という意識がはっきりとあらわれはじめ、以降、「心の豊かさ」は「物の豊かさ」を重視する意識よりも上回り続けている¹⁾。
- 2) 日本経団連では、1991年から会員企業とワンバーセント1%クラブ法人会員（経常利益や可処分所得の1%相当額以上を自主的に社会貢献活動に支出しようと努める企業や個人を募り、その社会貢献活動を円滑に推進することを目的に1990年に設立）を対象に、「社会貢献活動実績調査」を行っている。最新の『2004年度調査報告書』（2006年2月）によると、回答した454社（調査時期2005年8月～10月）のうち、社会貢献活動に取り組んでいる企業は430社にのぼり、社会貢献活動支出額は総額1,508億円（前年度比22.2%増）、一社平均3億5,100万円（同5.1%増）で着実な伸びを見せているとのことである。
- 3) 2)の報告書によると、分野別の社会貢献活動支出をみると、「文化・芸術」「学術・研究」「教育・社会教育」「環境」「地域活動の推進」「スポーツ」等が上位に挙がっている。
- 4) 非営利法人。1994年に内閣府国民生活審議会の報告書において、非営利法人制度の創設が提唱され、1996年には、日本のNPO全体の発展を願い日本NPOセンターが設立される。以降、新しい市民社会づくりを目指して、NPO法人数は確実な伸びを見せている。
- 5) 日本NPOセンターの分析によると、2004年6月現在の認証NPO法人総数は17,421法人であり、主な活動分野法人数で見ると、「保健・医療・福祉」が全体の4割を占めるが、次いで「環境保全」「学術・文化・芸術・スポーツ」「子どもの健全育成」「まちづくり」がそれぞれ全体の約1割で、上位6位で全法人数の約8割を占めている。
- 6) 「週5日制による土曜日の活用は、学校・家庭・地域社会が相互連携し子どもの居場所づくりなどの事業展開をしている。これにより、生活・社会・自然体験などが経験でき、たくましさや豊かな人間性を育むことができる」（全国都市教育長協議会）。出典：文部科学省中央教育審議会義務教育特別部会（第33回・第34回）議事録・配布資料〔資料1〕-8：義務教育特別部会における関係団体の意見（抄）、2005
- 7) 門脇によれば、ここ数年、「子ども」や「青少年」に関する研究を目的とした学会の新設が目立っているという。1993年の「日本子ども社会学会」の設立に始まり、2000年には「日本赤ちゃん学会」と「日本青少年育成学会」が、2003年には「日本子ども学会」が設立された。2005年には子どもの成育に寄与する環境づくりを目指す「こども環境学会」の活動が本格化している。また、市民の手による子どもの育ちを支える地域社会の創造を目指して、特定非営利活動法人「日本子どもNPOセンター」が2002年に活動を始め、同年、子どもたちがメディアの洪水に流されることなく、主体的に向き合う力を育み、子どもとメディアの“新しい関係”を創り出すことをめざして、特定非営利活動法人「子どもとメディア」が立ち上がり活動している。また、NHKは子どもの成長にテレビが与える影響を10年間にわたって継続的に調べる調査研究を開始した。門脇は「私が何らかのかかわりをもつ学会や法人だけでもこれだけすぐに挙がるほどであることを考えると、全国各地でこういう動きが相当多くあるものと推測される」と述べている。（門脇厚司、親と子の社会力、朝日新聞社：pp.220-221,2003）
- 8) 西洋の思想には、人間的存在の特徴を天使的存在と比較して考えると考え方がある。それによると、人間も天使も同じ神の被造物で、精神的な活動を行うものとして創造されたが、天使の精神的営みは、「身体」を通す必要がない。それに対して、人間の精神活動は「身体」をもって行われると考えられるのである。（稲垣良典、天使論序説、講談社：pp.31-42,1998）

- 9) 「人間の暮らしに必要な動き」とは、「日常生活での動作」「作業や労働としての運動」「表現の技能や芸術的活動としての運動」「スポーツやレクリエーションとしての運動」を指す。(宮丸凱史, 幼児期と動きの獲得, 体育の科学, vol. 35, No. 1: p. 16, 1985)
- 10) 長年, 子どもの遊び環境づくりを研究している仙田によると, 子どもの室内遊び時間が外遊び時間を上回り始めたのは, 1965 年頃を境にしてのことであるという。その後, 1983 年にテレビゲームが発売され, 一気に子どもの遊び集団は解体し, 子どもの遊びは個人で成り立つものとなった。(仙田満, 子どものすこやかな発達と都市のあそび場, ニッセイ基礎研究所編「少子社会への 11 人の提言」ぎょうせい: pp. 173-192, 2000)
- 11) 内閣府「第 2 回青少年の生活と意識に関する基本調査」によると, 小学 4 ~ 6 年生の休日の過ごし方の第一位はテレビ視聴 (67.6 %), 第二位はテレビゲームなどの室内ゲーム (56.8 %) となっている。(日本の青少年の生活と意識 [第 2 回調査] 青少年の生活と意識に関する基本調査報告書, 内閣府政策統括官・総合企画調整担当篇, 2001)
- 12) マイネルは, 知的発達, 性格の発達, 美意識の発達や社会性の発達などに関する研究に比べ, 運動系の発達に関する研究が著しく立ち後れてきたことを指摘し, 運動発達が人間の全人的な発達にいかに関わるものであるかを理論づけている。(マイネル K, 金子明友訳, マイネル スポーツ運動学, 大修館書店: pp. 274-360, 1981)
- 13) 菊によれば, 「体育嫌い」の反省を踏まえて「楽しい体育」を目標に掲げる学校体育が推進されたが, 20 年以上を経てもなお「遊び」の根源的重要性を確認し, 認識するまでに受容されていないのではないかという。学習のねらいやめあてに「楽しさ」を上げるものの, 「体力」「技能」「態度」といった項目の向上が平行して掲げられ, 肝心の子どもからみた「遊ぶ楽しさ=面白さ」の特性のとらえ方が授業論の中で十分に理解されていないと指摘している。そして, スポーツを遊びとして捉える原点を問う作業の大切さを指摘し, そのための題材としてヨハン・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』を挙げている。(菊幸一, ホイジンガを読み直す, 子どもと発達発達 vol.3, No.3 : 140-144, 2005)
- 14) 杉浦は, 歴史家・文化史家であるホイジンガの全著作, 並びにホイジンガの思想の歴史的・社会的背景も踏まえてホイジンガの遊び文化論を研究し, 遊びと文化の関係を捉え, 現代社会における遊びの意義を論じている。本稿におけるホイジンガ解釈は, この研究から多くの示唆を得ている。(杉浦恭, 「ホモ・ルーデンス」の歴史的背景に関する一考察, 平成元年度筑波大学大学院体育研究科修士論文/杉浦恭, 新しい時代におけるあそびと文化の方向性—ヨハン・ホイジンガをてがかりとして—, レジャー・レクリエーション研究 47:13-20, 2002)
- 15) 「子どもの遊びとからだ・こころ研究会」は, 富士ゼロックス・小林節太郎基金の助成により行われた研究会で, 現代の子どもの遊びとからだ・こころの関係について, 例会の研究会と総会のシンポジウムとを行い, 心身の発達の基礎を培う幼児期の教育における遊びの重要性について, 体育学, 運動学, 心理学, 教育学, 文化人類学, 医学等の識者が議論を重ねたものである。総会にあたるシンポジウムは, 1987 ~ 1991 年の各年, 計 5 回開催され, それぞれの討議内容は全 5 巻の報告書にまとめられている。
- 16) ミヒャエル・エンデの童話『モモ』では, 大人の暮らしから時間を奪う時間泥棒が, 子どもの時間はなかなか奪えなかったが, それは, 子どもは「今を生きている」という存在であり, 子どもの中には時間がただ通り過ぎていくだけで貯まらない, 従って盗むべきものがそこになから, 時間泥棒も入れないというレトリックであった。(ミヒャエル・エンデ, 大島かおり訳, モモ, 岩波書店: 360pp, 1976 / 小高康正, 『モモ』と〈魔法の鏡〉のエピソード, 童話の森通信 vol. 10, 黒姫童話館: p. 17, 1996)

参考文献

- 1) 内閣府大臣官房政府広報室, 国民生活に関する世論調査, 平成 17 年 6 月調査
- 2) モーティマー・J・アドラー (下島連, 若林彰訳), アリストテレス フォー エブリボデイ, 日本ブリタニカ: pp. 137-148, 1979
- 3) 宮丸凱史, 幼児期と動きの獲得, 体育の科学, vol. 35 (1): 15-20, 1985
- 4) 加賀勝・平田和子・高橋香代・清野佳紀, 成長期における日常生活活動量の体力・運動能力に及ぼす影響, 日本小児科学会雑誌, vol. 106 (5): 655-664, 2002
- 5) 宮丸凱史, 運動能力の発達バランス, 体育の科学, vol. 48 (9): 699-705, 1998
- 6) 宮丸凱史, 子どもの動きの発達からみた「基本の動き」, 体育科教育 vol. 28 (6): 14-18, 1980
- 7) 近藤充夫, 保育内容健康 [第 2 版], 建帛社: pp. 35-67, 1999
- 8) E. B. ハーロック (小林芳郎, 加賀秀夫, 相田貞夫訳), 児童の発達心理学 (上), 誠信書房: pp. 225-229, 265-274, 1971.
- 9) 杉原隆, 心理的発達からみた幼児の運動指導, 体育の科学 vol. 35 (1): 21-24, 1985
- 10) 中森孜郎, 体育ぎらいの子, 岩波書店: 241pp, 1983
- 11) ヨハン・ホイジンガ (高橋英夫訳), ホモ・ルーデンス, 中央公論新社: 477pp, 1973
- 12) ロジェ・カイヨワ (清水幾太郎, 霧生和夫訳), 遊びと人間, 岩波書店: 292pp, 1970
- 13) ジャック・アンリオ (佐藤信夫訳), 遊び, 白水社: 196pp, 2000
- 14) 里見元一郎, ヨハン・ホイジンガ, 近代文芸社: pp. 148-151, 2001
- 15) ヨハン・ホイジンガ, 前掲書, pp. 16-18
- 16) ヨハン・ホイジンガ, 同上書, p. 19
- 17) ヨハン・ホイジンガ, 同上書, p. 36
- 18) ヨハン・ホイジンガ, 同上書, p. 165
- 19) プラトン, 法律第 7 巻 803C-E
- 20) ヨハン・ホイジンガ, 前掲書, pp. 110-112
- 21) ヨハン・ホイジンガ, 同上書, p. 355
- 22) 畑正高, 香三才, 東京書籍: 272pp, 2004
- 23) 岡野弘彦, 歌合における俊成と迢空, うたげの座第八号, 不識書院: pp. 26-42, 2001
- 24) ヨハン・ホイジンガ (堀越孝一訳), 中世の秋, 中央公論社: p. 74, 1976
- 25) 里見, 前掲書, p. 139
- 26) ホイジンガ, 前掲書, p. 55
- 27) 正木健雄, 遊ぶこと・生きること——子どものからだの育ちの面から, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第 3 回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金): p. 47, 1989
- 28) 服部祥子, 遊ぶこと・生きること——子どものこころの育ちの面から, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第 3 回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金): pp. 49-71, 1989
- 29) 小塩節, 私の幼児教育の現場から, ANGEL 創刊号, エンゼル財団: pp. 59-61, 1992
- 30) 森楳, 遊びの原理に立つ教育, 黎明書房: pp. 250-278, 1992
- 31) 森, 同上書, p. 269
- 32) 藤本浩之輔, 子どもの遊び環境, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第 3 回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金): pp. 149-160, 1990
- 33) 仙田満, 遊びの原空間, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第 3 回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金): pp. 123-131, 1990
- 34) 森上史郎, 幼稚園・保育所における生活と遊び, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第 2 回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金): pp. 115-125, 1989
- 35) 河合隼雄, 子どもの「時間」体験, (三木卓編, 「日本の名随筆 91 時」, 作品社): pp. 90-100, 1990
- 36) 佐伯胖, 遊ぶこと・生きること, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第 3 回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金): pp. 5-30, 1990

- 37) 金子明友, スポーツと子ども, (東洋他編, 「児童文化入門」, 岩波書店) : pp. 133-161, 1996
- 38) 松田岩男, 幼児の運動遊びと自己教育力, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第1回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金) : pp. 31-38, 1988
- 39) 大場幸夫, 遊びを育てる保育実践, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第3回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金) : pp. 199-208, 1990
- 40) 佐伯胖, 遊ぶこと・生きること, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第3回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金) : pp. 5-30, 1990
- 41) 嘉戸脩, 子どものスポーツをめぐる神話, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第2回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金) : pp. 153-160, 1989
- 42) ホイジンガ, 前掲書, p. 399
- 43) 近藤充夫, 子どもの発達とスポーツの指導, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第2回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金) : pp. 175-188, 1989
- 44) 桜井茂男, 内発的動機づけ, (宮本美沙子責任編集, 「新・児童心理学講座7」, 金子書房) : pp. 91-133, 1991
- 45) 梶田穀一, 自己有能感を育てる, 教育研究 vol. 56 (8) : 14-17, 2001
- 46) 木下光正, 運動への有能感を高める授業づくり, 教育研究 vol. 56 (8) : 30-33, 2001
- 47) 宮丸凱史, 幼児の遊びと動作の発達, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第1回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金) : pp. 111-138, 1988
- 48) 松田岩男, 幼児の運動遊びと自己教育力, (子どもの遊びとからだ・こころ研究会編, 「第1回シンポジウム子どもの遊びとからだ・こころ」, 富士ゼロックス小林節太郎基金) : pp. 31-38, 1988

(受付：2006年5月9日)
(受理：2006年7月25日)

ヨハン・ホイジンガの近代社会認識とその社会的背景に関する考察 — 社会生活における遊びや娯楽に焦点をあてて —

杉浦 恭

Johan Huizinga's perception of modern society with reference to social conditions in his days — with a focus on play and recreation in society —

Takashi Sugiura

Abstract

There are numerous studies on Johan Huizinga, but hitherto no study has focused on Huizinga as a critic of modern society and civilization and clarified his perception of modern society with reference to the prevalent conditions of society in his day.

This paper attempts to fill the gap. Centering on Huizinga's statements on play and recreation in society, this study explores Huizinga's ideas within the context of the state of the society in which he lived.

For the purpose of this exploration we have selected as many statements regarding play and recreation as possible from Huizinga's various works and collected data on the manifestations of play and recreation in Dutch society at the time.

Looking at these data we came to understand that modern forms of recreation, such as the movies, were in general characterized by passiveness and new sports such as bicycle races and soccer had lost the original elements of play. Furthermore, we learned that Huizinga's criticisms were widely shared by contemporaries such as educators in the Netherlands.

In conclusion, Huizinga's critical attitude towards modern forms of play and recreation can be said to be a reflection of Dutch society in his time.

1. はじめに

レジャー・レクリエーション研究を行ううえで、必読書の一つに挙げられるのが、オランダの歴史家ヨハン・ホイジンガ（Johan Huizinga 1872-1945）の著した『ホモ・ルーデンス』（原題 *Homo Ludens*）である。この書は、遊戯文化の研究書と

して名高いが、ホイジンガが遊びを研究したのは、歴史研究に加えて、何らかの社会的な状況が関与していたと考えられないだろうか。事実、ホイジンガは、近代社会・近代文明に対する論評のなかで、社会生活における遊びや娯楽について多々言及している。ホイジンガが遊びについて真剣に考

えるようになったのは、近代社会全般を視野に入れながらも、実は、彼自身が生きたオランダ社会が背景にあったのではないのか。そうだとすると、遊びや娯楽に関わるホイジンガの認識について、当時のオランダ社会との関連で捉える必要性が生じる。

周知のように、ホイジンガは、歴史家あるいは遊戯文化の研究家として知られている。そのため、歴史家や遊戯文化研究家としてのホイジンガに関する第三者による研究は数多くみられる。しかしながら、ホイジンガを近代社会・近代文明批評家としてとらえ、時代・社会背景との関わりから、ホイジンガの認識を考察したものはない。もちろんホイジンガの近代社会認識や近代文明批評に対しては、いくつかの評論が存在する（坂井 1970, 栗原 1972 など）。だが、それらは、ホイジンガのファシズム批判と近代文明批評の接点に関する考察であったり（Kaegi 1947, 小松原 1954, 堀米 1975）、歴史家から近代文明批評家へと移行したホイジンガに対するコメントであったり（Vollgraff 1945, Wesseling 1996）、あるいは、ホイジンガの近代文明批評に関する分析（Blok 1936, Hanssen 1996）である。つまり、ホイジンガの近代社会認識の背景について取り組んだ研究はなく、まして、社会生活における遊びや娯楽に関する認識の背景を明らかにしたものはない。

そこで本稿は、ホイジンガの近代社会認識とその社会的背景について、社会生活における遊びや娯楽に関する言及に焦点をあてて、ホイジンガの生きたオランダ社会との関わりから明らかにすることにした。

これは、ホイジンガが、社会生活における遊びや娯楽の重要性をどのように認識していたか、さらには、本来あるべき遊びや娯楽の姿をどのように考えていたかを探求する上で意義のあることと考えられる。

本課題を達成するため、以下の手順を踏んだ。まず、ホイジンガの著作から、彼の近代社会認識のなかでも社会生活における遊びや娯楽に関する記述を抽出した。次に、その根拠になったと考えられる事柄を、当時のオランダ社会から探しだし、資料やデータを提示した。その上で、ホイジンガの認識の社会的背景について、考察を行った。

2. 娯楽・スポーツに関するホイジンガの認識

（1）映画に関する認識

娯楽に関するホイジンガの認識のうち、まず、20 世紀前半に普及した映画を取り上げる。映画について、ホイジンガは次のように述べている。

新聞が文学を滅ぼすように、映画は芸術と文学の双方を滅ぼしてしまう。…（中略）…文化を構成する要素の一つとして、もはや映画の存在は無視できないかもしれない。人々は、映画のおかげで物事を知り、経験することができると思うようになる。映写機によって上映される映画が、人間に多くのものを学ばせているという錯覚が起きる。映画を製作する工程を見ることによっても、非常に多くのことを学べると、誰もが考えるようになった。映画に知的な価値があるとでもいいたいのだろうか。

映画は、非常に民主的な文化の構成要素である。それは、新聞以上に広い範囲にわたって、人々の感情や関心の同一化をつくり出すからである。…（中略）…新聞の場合は書かれている内容が幅広く、連載小説の欄には世界の高尚な文学が掲載されることもある。しかし映画は、どうしても内容が単調で、レベルは低いままである。製作において、様々な工夫や想像力をはたらかせ、莫大な資金を投入しているにも拘わらずである。映画は、その手法ゆえに、きわめてレベルが低くならざるを得ず、ありきたりの方法で再生産される。映画は、観る人に、最大公約数的な美の尺度をもって、大衆ウケするロマンチックさを提供する。そのため、映画がつくり出す表現と想像の基準は、必然的に限定され、貧しいものになってしまう。その上、利益の追求ばかりに心を奪われている。映画は、人気を取るために、低俗な嗜好を押し進める。それは、卑俗なロマンス、どたばた喜劇となって現れる。映画は、このような低俗な嗜好を機械的にばらまくから、ついには、その嗜好が市民権を得て、社会全体のなかで重みのある文化的規範にまで高められてしまうのである。人々が映画を日々の心の糧として受け入れるならば、既に現代人が陥っている機械への隷

属状態を承認することになる。(Huizinga 1918, pp. 331-332)

さらにホイジンガは、次のように述べている。

映画について、幾つか言及しておきたい。映画は、社会に害毒を流すと批判されている。墮落した趣味をつくる、快楽への欲望をつくる、本能を刺激して不健全な行為に及ばせる。これらが、犯罪を助長するという具合にである。

こうした批判に対して、反論できるという人がいる。映画は、昔から社会に受け入れられてきた道徳や規範を、芸術面で保っているのだと。…(中略)…

映画は、最後まで美徳の中に生きることを強制しない。しかし、同情心をもってやれと、観る側に問いかけるのである。不正さを曖昧にするためコミカルな表現を使う。愛のために、やむを得ず不正をはたらき、犠牲となるセンチメンタルな要素を盛り込む。映画は、不正と公正を心情によって中和する。登場人物への同情心を煽り、最後には、なにかしらのパッピーエンドがまっている。ロマン主義の最終章に、よく似ている。映画では、哲学、倫理、法律などの、いかなる規範も入り込めない、大衆の感情が善悪の基準となっているのである。(Huizinga 1935, pp. 125-126)

これらの記述から、映画に対するホイジンガの様々な認識が読みとれる。

1918年から1935年までの間、映画に対するホイジンガの認識は一貫して批判的であり、嫌悪感さえ抱いている。

人々が、映画によって様々な知識を得るようになれば、文学と芸術は衰退すると予測している。文学は映像と音声で知ろうとし、絵画は美術館で本物を観なくても、映像で見えるようになるからである。これは便利なようだが、文学や芸術がもつ本来の高みを享受することにはならない。文学や芸術を映画で学ぼうとすれば、見る側が受け身の態度で臨む以上、自分のペースで考えたり堪能することはないからである。

また映画は、興行性から、大衆ウケする作品をつくる。しかも、大衆が簡単に理解できる内容となれば、自ずとレベルは下がる。利益を上げるた

めには、たとえ低俗であっても、多くの人に見られるストーリーと映像を採用する。そのため映画を見た人間は、暗示にかけられたように、一様の感情や心理をもって映画館を出る。一度に何百人もの人間が、機械的にこのような作用を受ける。これが日々繰り返されることによって、人々の感情や関心、価値観の同一化が起こる。このような認識が、ホイジンガにあったと考えられる。

そしてホイジンガは、映画が普遍的な正義や真理を危うくし、時に不正や犯罪までも正当化することを問題視していた。映画を観る人は、登場人物に感情移入し、その時の心情が善悪の基準となる。これは、果たして映画のなかだけで済むことだろうか。ホイジンガは、映画の影響で、人々の倫理や道徳が曖昧になることを危惧していた。

このように、映画に対して批判的認識を表明したホイジンガだが、二つの記述を注意深く読むと、1918年と1935年で観点に違いがみられる。1918年の記述は文化や個性の擁護といった観点から映画を批判したが、1935年は人間の道徳や規範の尊守といった観点から批判した。これは、その時のホイジンガの興味・関心、研究テーマと関係している。前者の時期は、歴史や文化を研究の中心テーマに置いていたのに対し、後者の時期は、普遍的な真理や規範の追求がホイジンガの関心事になっていた。つまり、ホイジンガにとって映画は、いずれの時期においても捨て置くことはできなかったのである。

(2) 娯楽全般に関する認識

娯楽全般について、ホイジンガはどのような認識をもっていたのか。

次の記述から、ホイジンガは、映画だけでなく、新聞やラジオについても批判的な認識をもっていたことがわかる。

朝食を取る机の上には新聞がおいてあり、ラジオはいつでも手の届くところにある。しかし、これらは人間にとって大切なことは何かという本質について、何も教えてくれない。日々、労働に捕らわれ、仕事が終われば飲酒やギャンブル、映画館へ行く。これが、ごく普通の人の娯楽の様である。(Huizinga 1935, p. 59)

人々は、気づかぬうちに、マスメディアによる情報に浸食され、受け身的な労働から解放された後は、飲酒やギャンブルといった低俗な娯楽を日々繰り返しているとホイジンガは捉えていた。

また、娯楽に対する人々の態度や取り組みについて、次のように述べている。

その昔、共同体が小さな形をとっていた頃、そこに住む人々は、自分たちで娯楽を創り出し、楽しんでいて。歌い、踊り、遊び、スポーツを競い合っていた。ところが今日、娯楽は、みな同じ様相を示し始めた。歌い、踊り、遊ぶ姿を見ることに、娯楽が代わったのである。もちろん昔も、プレイヤーと観衆という構図はあった。だが、今日の様相は、受動的な娯楽が、能動的な娯楽より、かなりの割合で大きくなっている。近代文化の重要な一つであるスポーツも、見て楽しむ人が増えている。物事に自分は参加せず、観衆に留まる傾向が今の大衆に見て取れる。人々が演劇から映画へ移っていくことは、鑑賞から傍観への移行である。(Huizinga 1935, pp. 60-61)

ホイジンガは、人々の娯楽について、昔と今では違いがあると見ていた。19世紀以前は、娯楽を自ら創り出したり、娯楽に対して積極的・能動的な関わり方をしてきた。ところが20世紀になると、他人が行っている姿を見るという消極的・受動的なスタイルに娯楽が変わってきた。スポーツをはじめ、娯楽の多くに見るという行為の一樣化が起きているというのである。ただ、同じ見る行為でも、これまで娯楽として楽しまれてきた演劇は、見る側に理解・熟考・精神の葛藤といった要素が存在するが、映画にはそれがなく、人々はただ見ているだけに過ぎないとホイジンガは捉えた。

(3) スポーツに関する認識

スポーツを近代文化の重要な一つと認識していたホイジンガは、スポーツについて次のように述べた。

スポーツが組織化され、厳しいトレーニングが日々行われている今日、もはやスポーツにおいて、遊びの要素は失われてしまった。このことは、プロとアマチュアの分離におい

て明らかになった。プロの競技者は高い運動能力を持ちながらも、その地位は真にスポーツを楽しみ遊んでいるアマチュア競技者よりも低いといわざるを得ない。職業選手には、気楽さや自然な感覚が欠け、もはや真の遊びの精神は存在しない。現代社会においてスポーツは、純粋な遊びから遠ざかっている。

(Huizinga 1938, p. 290)

ホイジンガは、スポーツの組織化が進み、毎日厳しいトレーニングを行っている職業選手に、スポーツにおける遊戯性の喪失をみた。そして、職業選手をアマチュア選手の下に位置づけた。それは、職業選手に気楽さや遊び感覚が欠けているからである。スポーツを文化として捉えるならば、「真の文化は何らかの遊びの要素をもたずに存続することはできない」(Huizinga 1938, p. 312)というホイジンガの信念が根底にあったのである。

また、ホイジンガは、現代のスポーツが勝敗にこだわりすぎて精神性を失っていること、職業選手や熱狂的なサポーターが生活のすべてをスポーツにつき込んでしまう状況を幼稚症の現れと言った。(Huizinga 1935, p. 164)

スポーツは、本来、結果よりもプロセス、つまりトレーニングやプレイしていることに意義があり、遊びの精神こそスポーツの醍醐味であるのに、現代は、選手も見る側も勝敗や結果にこだわり、日常生活全般にまでスポーツが大きな影響を及ぼしていることを、ホイジンガは批判したといえる。

3. 娯楽・スポーツに関するオランダの状況

社会生活における遊びや娯楽に関するホイジンガの認識の背景を探るべく、これより、ホイジンガが生きたオランダ社会の状況について明らかにする。

(1) 映画

オランダで初めて映画が上映されたのは1896年である。オランダ北部に位置するフリースラント州の都市レイワールデンで、7月12日から一週間設営された遊園地内の簡易映画館だった。常設型の映画館は、それから10年ほど過ぎた1907年、アムステルダムに建てられた。(Leeuw 1995, p. 218)

常設映画館がつくられると、映画を見る人の数は瞬く間に増えた。当時の映画は無声映画で、映像の質も悪かったが、一度に多くの人が楽しめるエンターテインメントとして人気を呼んだ。

そして1920年代の後半になると、映画は広く普及し、20年代の終わりには、大衆娯楽として定着した。

では、当時どのくらいの人が、映画を見たのだろうか。

映画の普及は1920年代だが、オランダ中央統計局（Centraal Bureau voor de Statistiek, 以下CBSと略す）が、映画館の全入場者数を調査したのは1939年以降である。そのため、これ以前の入場者数については、断片的な報告書に限られる。ここでは1924年と1936年にまとめられた報告書、そして中央統計局による1939年から1943年の調査を資料として用いた。

1919年から1924年にかけては、毎年、延べ550万人が映画を見ていた。そのうち450万席分は、一回75セントという安さで映画のチケットが売られた。この安さが映画の大衆化につながった。（De Telegraaf 1924, p. 5）

1936年の報告書は、労働者教育研究所（Instituut voor Arbeidersontwikkeling）が、1933年から1934年にかけて、オランダ全土の621人の労働者を対象にした余暇活動調査の結果である。これはオランダ全土の映画館入場者数を示したものでないため、延べ人数はわからない。しかし労働者のうち、どのくらいの割合が一年に映画を見ていたかは把握できる。

報告書によれば、621人の労働者の中で映画館に行った者は206人であった。（Blonk 1936, p. 94）つまり、1934年の時点で、33.2%の労働者が映画を見ていた。ただ、これは男性労働者に限った調査であるため、オランダ全体についていうことはできない。男性労働者においては、三人に一人が映画を見ていたことになる。映画は、1920年代後半から10年も経たないうちに、かなり労働者に普及していたことがわかる。

1939年から1943年にかけては、1939年の延べ映画館入場者数が約4千万人、1940年は約3千4百万人、1941年は約3千1百万人、1942年は約4千3百万人、1943年は約5千5百万人であ

った（CBS 1959, p. 38）。この4年間でいえば、毎年3千万人から5千万人ほどが、映画館に足を運んでいた。1920年前後の入場者数が延べ550万人であったことから、20年間のうちに入場者数は6倍から10倍に増えた。

さて、映画の普及について、当時のオランダでは、どのように見られていたのだろうか。ここでは、1910年代前半にどのような議論があったのか、当時の資料から明らかにする。

資料として用いるのは、オランダの教員組織が、アムステルダムにある18の映画館で行った調査結果と、163の学校で行ったアンケート調査の結果である。調査結果は、調査委員会代表のStocvisが、報告書『アムステルダムの学童と映画館』にまとめた。

まず報告書は、学校での調査から、子どもの映画館入場経験について記している。29,647人の子どものうち、映画館に入ったことがあるのは20,164人で、これは全体の68%に当たる。映画館入場経験者のうち、一週間に一回以上の頻度で毎週映画館に行ったのは2,136人いた。また、映画館に入った経験がある20,164人中、12,139人は夜に入ったことがあり、そのうち2,767人は夜だけ映画館に行っていた。子ども全体で見れば、夜に映画館に入った経験があるものは41%、夜だけ映画館に行く子どもは9%いた。

労働者階級が多い地域の映画館では、火、水、木、土曜日の午後は、5歳から12歳の子どもの館内が満席だった。映画館は、子どもたちを安い値段（6セント）で預かる託児所のようなもので、小学校の授業後、暴力、泥棒、脅迫、殺人などの教育を提供していると、報告書に記されている。（Stocvis 1913, pp. 9-10）

上映された映画の内容はどうだったのか。18の映画館で調査された結果が、表1である。

映画館によって、評価に多少の違いはあるが、ほとんどの映画館で上映されている映画は、委員会から良い評価を受けていない。18の映画館の平均を算出すると、約53%が「非常に有害」であった。一方、「教育的価値が認められる」のは、全体平均で約14%だった。特に、C、F、Q、Rの映画館で上映された映画については、「非常に有害」が65%以上あった。^{註1)}

表1 映画の内容に関する評価

(単位: %)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
非常に有害	40	30	65	40	40	65	45	35	50	55	50	40	60	45	55	50	70	70
やや害あり	30	25	0	30	20	0	20	25	20	15	20	10	20	5	25	30	5	0
害がない	15	25	15	0	20	30	15	30	25	20	15	40	10	20	10	10	15	15
教育的価値が認められる	15	20	20	30	20	5	10	10	5	10	10	10	10	30	10	10	10	15

(Stokvis 1913, pp. 24-45より作成)

注：アムステルダムにある映画館（A から R）で上映された映画の内容について、委員会が四つの尺度で評価した結果を示したもの。

報告書は、映画のなかでも、特にコメディーものに問題があるとして、次のように述べている。

映画は、軽犯罪をコミカルに描写するため、これらに対する罪悪感をなくしてしまう。映画は、使い方によっては教育に有益だが、利益を優先する限り、非道徳的なものが多くなる。映画が登場するまでは、指人形や操り人形が子どもたちの人気を得ていた。そこで演じられる内容は、コメディーであれ健全であった。たとえ軽犯罪や悪戯を演出したものであっても、それは人形が演じており、スクリーンのなかで人間が行うのとは違った。映画の登場によって、指人形や操り人形が廃れてしまった。(Stocvis 1913, pp. 23-24)

最後に報告書は、次のような見解を述べ、映画に批判的な評価を下した。

映画は、内容の展開が速すぎ、殴る、けるなどの暴力が多い。これはコメディーでも同じである。このような映画を人々が面白く笑うのはよくない。映画の中で、人間の動作が小間切れに速く動く様子は、近代において「なんでも速く」という悪い価値観をそのまま映している。見ている側は、熟考する間がない。このような映画は、知識の発展に貢献しない。自然の映像を見せる以外、現時点で、映画が教育的価値をもつか疑問である。

映画は、美術、芸術の範疇にない。レコードが音楽本来の価値を表現しきれないように、映画は劇場を表現することはできない。ドラマチックな

作品でさえ、映画はそれを表現できない。文学を映画で表現すると、どうしても文学本来の価値が損なわれてしまう。

映画は子どもの美的素養を抹殺するばかりでなく、映画館は泥棒養成所になっている。児童保護プログラムの委員によれば、泥棒をした子どもの多くが映画の影響を受けていた。万引きは、映画の中ではスリルとコミカルに描写されていて、それほど悪いイメージを受けない。それを鵜呑みにした子どもが万引きに走るケースが多々あった。現金を盗んだ子どもは、貧しいというより、映画が見たいために盗んだ者が多い。犯罪のテクニックが映画館で教えられている。

映画は人間を悪くし、その悪い人間が映画を作るから、よい映画ができるはずがない。映画製作者は、金儲けのため、大衆の興味を引くものしか作らない。なかには、よい映画も幾つかあるが、そのような映画には、客が集まらない。やはり大衆は、どうしても興味本位の面白い映画を好む。また、映画は人々を洗脳する機能をもっている。愛する人のために盗みを正当化してみせたり、上手な泥棒が英雄視される。正義や美に対する感覚を鈍らせ、創造力を減退させるのが映画である。(Stocvis 1913, pp. 46-48, 54-57)

このように映画は、庶民の新しい娯楽として普及した一方、教育関係者は、調査結果からその悪影響について指摘した。物事の分別が付き、自分

の行動に責任のもてる大人が映画を見ることは由としても、身体的・精神的に成長段階にある子どもが映画を見ることについて、当時の教育者は批判的だった。

こうした当時の状況を垣間見ることができる生の証言を得ることができた。以下に記すインタビューは、1930年代のアムステルダムの映画館の様子である。

Gerarda Naber 氏へのインタビュー^{註2)}

筆者：今まで色々なお話を聞かせていただきましたが、次に、映画に関する質問についてお答えいただけますか。

Naber 氏：いいですよ。でも、いつのことかしら？

筆者：まず、あなたが初めて映画を見たときのことについて教えて下さい。

Naber 氏：よく覚えていないけど、小学校を卒業したあとだったと思うわ。

筆者：ということは、1933年ごろですか？

Naber 氏：そうだと思うわ。というのは、私が通っていた小学校では、子供が映画館に行かないよう先生にいわれてたから。……（途中省略）……

筆者：初めて映画を見たときは、どんな印象を受けましたか？

Naber 氏：うわさには聞いていたけど、やっぱりびっくりしたわ。私の住んでいた町には映画館がなかったから、アムステルダムまで行ったの。科学の進歩ってすごいなと思ったわ。映画を観た後は、友達みんなが興奮していたわ。なんだか頭がボーとして、主人公のように何でもできる気分になったわ。

筆者：どんな映画でしたか？

Naber 氏：よく覚えていないけど、ロマンスとコメディの映画だったと思うわ。内容は忘れたけど、男性が思いを寄せる女性のために、ちょっとぐらい悪いことでもユーモアを効かせて気を引こうとしていたわ。それが結構かっよかったの。

筆者：映画について覚えていることを、なんでもよいから教えて下さい。

Naber 氏：そうね、私の町（Wormerveer）に映画館ができたのは1936年だったわ。入場料金は50セントよ。映画館は、土曜日と日曜日だけ開いていたわ。二、三ヶ月の間、同じ映画をやっていたわ。

筆者：他には？

Naber 氏：アムステルダムの映画館では、上映の前に余興をやっていたわ。手品やダンス、その他に面白いパフォーマンスをみせてくれたので、多くの人が見に来ていたのよ。田舎とは違って楽しかったわ。アムステルダムの映画館は、私の住んでいた町の映画館と違って幾つもあるし、面白いの。

筆者：ということは、自分の町の映画館より、アムステルダムによく行ったのですか？

Naber 氏：だって、田舎の映画はつまらないのよ。アムステルダムの方が、興奮する映画があるし、ロマンチックなものがあるの。

このインタビューからも分かるように、当時は、子供達が映画館に行かないよう学校が指導していた。また、映画を見た後は、興奮して、ややもすると善悪の判断が曖昧になる恐れがあったことも推察できる。

（2）娯楽全般

娯楽全般についてはどうだったのか。この時代の余暇活動や娯楽に関する資料がほとんどない中で、オランダのメディア De Telegraaf と労働者教育研究所が行った調査がある。

De Telegraaf は、一日8時間労働が法律で決められた1919年以後、5年間に渡ってアムステルダムに住む労働者の自由時間の使い方を調べた。

その結果、1920年の調査では、労働者の多くが自由時間を飲酒に使っていた。土曜の午後、仕事が終わると、労働者は真っ直ぐバーへ行き、酒を飲むのが一般的だった。平日は自由時間がそれ

ほどなかったもので、バーで酒に浸ることは少なかったが、土曜の午後になるとバーは常に労働者でいっぱいになった。そこで彼らは、カードゲーム等のギャンブルを楽しんだ。(De Telegraaf 1924, p. 5)

De Telegraaf の報告書には、図書館の利用や音楽活動、演劇鑑賞、さらに教養教育について、次のように書かれている。

市立図書館は、8 時間労働が決められた 1919 年以降も利用者数は増えなかった。音楽活動は、音楽に興味のある者が集まって、アマチュアの合唱団や合奏団を結成した。その一方で、演劇を見に行く人の数は、1921 年以降減った。これは労働者階級だけでなく、中・上層階級についてもいえる。その理由は、映画が人々の娯楽として高い人気を得たからである。

労働者の知的発展や教養教育については、様々な組織が努力を試みたが、結局、労働者は提供されるプログラムにほとんど興味を示さなかった。公共利益協会は、労働者の知的発展のため、自由時間を有効に利用するよう労働者に促したが成功しなかった。成人教育としての国民大学も不発に終わった。1920 年から 1923 年の間に、国民大学の受講生は毎年減った。しかも受講生に占める労働者の割合は、1921 年が 26.1 %、1922 年が 25.5 %、1923 年が 14.7 % であった。(De Telegraaf 1924, p. 6)

次に、1933 年から 1934 年にかけて、労働者教育研究所が、全国 621 人の労働者を対象に調査した結果から、当時の状況を把握する。

表 2 は、労働者の自由時間の過ごし方について、項目ごとに一週間の平均を示している。

自由時間の過ごし方として多いのは、「サークル・クラブ活動」と「親戚・隣人の訪問」で、どちらも 6 時間を超えている。これは自由時間が増えた中で、労働者のサークル・クラブ活動が活発化したことの現れである。親戚や隣人宅への訪問は、昔からオランダ人の間でよく行われていた余暇活動である。自由時間の過ごし方としては、ごく一般的であった。

続いて多いのが、「家族と過ごす」、「ラジオを聴く」、「博物館・教養講座」であった。ラジオは、この時代に普及した画期的なメディアであった。今日、多くの人がテレビに自由時間を費やすように、当時はラジオが主たる娯楽であった。意外なのは、博物館に行ったり、教養講座に参加している時間が比較的に長いことである。De Telegraaf の調査では、労働者の多くが自由時間を飲酒や映画に費やし、教養教育に興味を示さなかったが、1930 年代になると変化が現れた。

「観劇・音楽鑑賞・映画」は、1 時間 19 分である。映画は人気のある娯楽だが、毎週、映画館へ行くわけではないので 1 時間台となっている。また 1 時間未満であるが、「スポーツ観戦」も娯楽として定着し、サッカーや自転車レースなどの観戦者が増えた。教会へ行ったり宗教行事に参加する時間

表 2 一週間の自由時間の過ごし方

過ごし方	時 間	過ごし方	時 間
家族と過ごす	4 時間 43 分	スポーツ観戦	0 時間 23 分
趣味（工作・収集・動植物など）	1 時間 50 分	散 歩	1 時間 29 分
ラジオを聴く	3 時間 14 分	日帰り行楽・サイクリング	1 時間 31 分
博物館・教養講座	2 時間 3 分	親戚・隣人の訪問	6 時間 25 分
観劇・音楽鑑賞・映画	1 時間 19 分	サークル・クラブ活動	6 時間 48 分
ダンス・舞踏会	0 時間 6 分	教会・宗教行事	0 時間 14 分

(Blonk 1936, p. 32より作成)

注：自由時間は実質的な自由時間で、総自由時間から食事・睡眠などの生活必要時間を除いた時間。データは一週間ごとの平均値。

表3 大衆娯楽への参加

入 場 者 数 (単位：×1,000人)						
年	映 画	スポーツ観戦	演 劇	コンサート	その他	全 体
1939	40431	4899			13691	59020
1940	33912	4174			10120	48206
1941	31302	5381	2731	1253	6274	46941
1942	42936	7380	3289	1276	7597	62477
1943	55387	8100	3332	1816	8797	77432

出 費 総 額 (単位：×1,000ギルダー)						
年	映 画	スポーツ観戦	演 劇	コンサート	その他	全 体
1939	19164	2114			7618	28896
1940	16183	1516			5842	23541
1941	16984	2052	2395	987	3716	26133
1942	25952	3382	3446	1159	5981	39919
1943	36406	4772	4664	2148	9113	57103

国 民 の 参 加 率 (単位：%)						
年	映 画	スポーツ観戦	演 劇	コンサート	その他	全 体
1939	5.9	0.7			1.9	8.6
1940	4.9	0.6			1.4	6.9
1941	4.4	0.8	0.4	0.2	0.9	6.7
1942	5.5	0.9	0.4	0.2	1.0	8.0
1943	7.2	1.1	0.4	0.2	1.1	10.1

(Centraal Bureau voor de Statistiek 1959, p.38より作成)

注：入場者数は、自治体が発券した入場券の数に基づく。

は僅かであり、日曜日でさえ、教会へ足を運ぶ人が少なくなったことを示している。人々の教会離れ、宗教離れが進んだことが分かる。

1939年から1943年にかけての大衆娯楽については、表3が示している。

「映画」の入場者数は、第二次大戦初期に減少したが、その後増えて、1943年には年間5500万人が映画を観た。「スポーツ観戦」も同じ傾向がみられたが、入場者数は「映画」より少なかった。ただ、1939年から1943年の伸びを考えれば成長率は大きい。「演劇」と「コンサート」の入場者数は増えているものの、「映画」や「スポーツ観戦」の入場者数には及ばない。「その他」が減っていることから考えれば、大戦中の大衆娯楽は、この四つが主であった。

「映画」の入場者数は、けた違いに多く、いずれの年でも全体の7割を占めていた。大戦中、映画がいかに大衆娯楽として大きな位置を占めていたかが分かる。

次に、それぞれの娯楽について、人々が出費した総額をみると、4年間の出費の変化は、各娯楽とも、およそ入場者数の推移と同じ傾向にある。ここでも映画は最も多く、全体の6割から7割を占めている。1943年には、およそ3600万ギルダーが、映画の入場料として使われた。一回の料金が安いことから考えれば、いかに映画が普及していたかが分かる。注目は、「スポーツ観戦」と「演劇」の出費総額である。入場者数では「スポーツ観戦」が「演劇」の二倍以上いるのに、出費総額はそれほど違わないか、むしろ「演劇」の方が多い年さえある。これは、演劇鑑賞の費用がスポーツ観戦に比べて高額だったことを意味している。単純に計算すると、演劇鑑賞はスポーツ観戦のおよそ2倍の入場料がかかったことになる。このことから、演劇鑑賞よりもスポーツ観戦の方が、大衆娯楽として人気があったと推察できる。

国民の参加率を見ると、全体では入場者数や出費総額と同じように、1939年から1941年にかけて

て低下したが、その後は上がった。ただ全体の参加率は、いずれの年も 10 % 以下であり、国民の 10 人に 1 人以下しか参加していなかった。大戦中であることと、新生児から高齢者までを含んだ参加率だからである。しかし、その中でも「映画」は国民の 5 % 程度、つまり 20 人に 1 人が観ていた。「スポーツ観戦」は 1 % 弱であり、100 人に 1 人という計算になる。「演劇」や「コンサート」はさらに少なく、250 人から 500 人に 1 人程度であった。文化的な余暇活動を行う人の割合が低かったことが分かる。これらから、戦時中の娯楽として人々に普及していたのは、主に映画であったといえる。

(3) スポーツ

オランダでは、20 世紀前半にスポーツが普及した。特に、1920 年代に入ってから第二次世界大戦にかけて、スポーツ人口の増加が著しかった。1900 年のスポーツ人口は 2 万 3 千人であったが、1920 年には 9 万 8 千人、1943 年には 41 万 3 千人になった。種目の中では、サッカーが最も多く、体操がこれに続いた。両者は、1910 年代まで同じ様な伸びを示したが、1920 年代になってからはサッカーが圧倒的に増えた。1943 年には、全スポーツ人口の 36 % をサッカーが占めた。(CBS 1959, p. 39)

スポーツが自由時間のなかで楽しみとして行われるようになった一方、スポーツはアマチュアからプロへ、勝利至上主義へと傾いていった。

その代表的な例が、趣味としてのサイクリングから自転車競技への移行であった。自転車がオランダで普及して以来、サイクリングは人気のある余暇活動だったが、次第に世の中の関心は、自転車競技に移っていった。

Leeuw は、20 世紀前半の状況を次のように記している。

人々は、はじめ個人レベルで自転車のスピードを競っていたが、「民衆オランダサイクリスト連盟 (Algemeen Nederlandsch Wielrijders-Bond)」が、ある時、アマチュアスポーツとして自転車競技を開催すると、レースは大変な熱狂を帯びた。これを成功とみた連盟は、しばしば競技会を開いた。すると競技会に多くの観戦者が集まり、自転車レ

ースを観ることが人々の娯楽となった。その後、自転車レースはプロフェッショナル化して、新たな競技スポーツとなった。しかしこのことは、連盟が当初目的としていた楽しみとしてのサイクリング普及の精神から離れていった。人々の関心は、もはやレースにあった。そして自転車競技は、選手の日常生活を支配した。若者の中には、生活の全てを自転車にかける者もいた。プロ競技者として生きていくため、それまでの仕事を辞め、所持金の全てを自転車につぎ込み、朝から晩までトレーニングをする者が増えた。レースで優勝すれば、多額の報償が得られたからである。また、自転車レースが開催されるときには、表向き規制されていたギャンブルが街中で行われた。すると、それまでスポーツを積極的に楽しんでいて多くの者が、自転車レースのギャンブル観戦者となった。(Leeuw 1995, pp. 91-95)

こうした傾向は、自転車競技に限ったことではなかった。それを知ることができる当時の様子を、インタビューによって得ることができた。

Gerarda Naber 氏へのインタビュー

筆者：では次に、スポーツについて教えてください。

Naber 氏：いいけど、私は女性だからほとんどスポーツはしなかったわ。

筆者：あなたが 10 代の頃、オランダでは、どのようなスポーツが人気でしたか。

Naber 氏：そうね、サッカーとか自転車とかヨット、体操かな。もちろん、スケートも人気があったわ。結構、みんながスポーツを楽しんでいたわ。オランダでは 1928 年にオリンピックがあったから、それでスポーツが人気になったんじゃないかしら。

筆者：あなたもオリンピックを見に行きましたか。

Naber 氏：いいえ、私は小さかったから記憶にないわ。でもすごかったらしいわよ。競技場だけでなく、アムステルダムが人でいっぱいだったらしいわ。

筆者：あなたは若いときにスポーツの試合を

見に行くことはなかったのですか。

Naber 氏：私はほとんど行かなかったけど、男の人たちはサッカーの試合を見に行ったり、ヨットやスケートのレースに行っていたわ。女性が競技場に行くことを私の両親は嫌っていたの。

筆者：それは、どうしてですか。

Naber 氏：あまり雰囲気が悪くなかったから。喧嘩があったり、若い女性が男性に声をかけられたり、賭け事も行われるような場所だったから。男性は、どうしてあんなに熱狂的になるのかしらね。たかがスポーツなのに。

筆者：若い男性で、サッカーやヨットなどに夢中になっていた人は、近くにいませんか？

Naber 氏：私の親戚にサッカーをしていた人がいたけど、結構、うまかったのよ。チームでプレイしていたけれど、プロにはなれなかったわ。

筆者：もう少し、詳しく話してくれますか？

Naber 氏：確か、有名になろうと一日中サッカーをしていたわ。だって一流の選手になれば、すごいお金が手に入るから。彼は、それを夢んでいたのね。仕事もろくにせず頑張っていたけど、結局ダメだったわ。

筆者：スポーツについて、ほかに何か印象的なことはありましたか？

Naber 氏：私の主人は労働組合の委員長をしていたけれど、応援しているチームを支援していたわ。周りの人たちは、試合にお金を賭けていたみたい。勝って儲かるときはいいけど、大きな損をすることもあったわ。男って、しょうがないわね。

このように、スポーツに対する人々の熱狂ぶりが、プレイヤーを、楽しみとしてのスポーツから、記録や順位、報酬といったプロフェッショナルな競技スポーツへ転向させた。観戦者の増加は、競技スポーツの人気を高め、それまでアマチュア競技者として活動していた者が、プロ化した選手へ

と変わっていったのである。また、スポーツ観戦者は、スポーツをしばしばギャンブルに利用していたことが分かった。

4. 考察

まず、映画に関して、ホイジンガの認識は、当時のオランダの社会状況が背景にあったと考えられる。

映画は、1920年代後半になると、人々の娯楽として定着した。そうしたなか、ホイジンガのいうように、映画は様々な問題を抱えていた。Stocvisの報告書からわかるように、映画は、教育関係者から多くの問題を指摘されていた。また、ホイジンガが考えていたように、映画は、芸術の範疇になく、文学本来の価値を表現することが不可能なばかりか、文学の価値を損ねてしまうと評価されていた。

映画は、興行性から、大衆ウケする作品が多かった。なかには教育的価値のある映画も上映されたが、それらには、ほとんど観客が集まらなかった。そのため、制作者側は、大衆の興味を引くストーリーや映像を作った。こうして映画のレベルは自ずと下がり、人々の創造力を減退させたと批判された。そればかりか、映画は人々を洗脳する機能さえもっていると認識されていた。このことは、Naber氏へのインタビューからも推察できる。さらに、ホイジンガがいう映画の害毒について、報告書は、その論拠となる当時の状況を示していた。アムステルダムにおいては、半分以上の映画が有害であると評価され、教育的価値が認められた映画は全体の14%だけであった。コメディーものは、軽犯罪をコミカルに描写したため、見る側は、その程度の犯罪ならば、許されてしまうような心理状態に陥り、罪悪感が麻痺してしまう可能性があった。過去にもこのような内容についてコミカルに演じる文化は存在したが、それは指人形や操り人形の世界であり、実際に人間が行う映像を見るのとは違った。

ホイジンガは、映画が人間の倫理や道徳を危うくすると認識していたが、このことは、報告書に「映画館は泥棒養成所となっている」と書かれていることから理解できる。窃盗を働いた子どもの多くが、万引きをコミカルに描いた映画の影響を

受けていた。映画は、愛のために盗みを正当化し、上手な泥棒を英雄視した。映画は普遍的な正義や真理を危うくするとのホイジンガの認識は、的を得ていたと考えられる。

映画による低俗な嗜好を心の糧として受け入れるなら、機械文明への隷属を承認することになるというホイジンガの認識についても、報告書からそれが読みとれる。

以上から、映画に関するホイジンガの認識は、当時のオランダ社会が背景にあったと考えられる。

人々が、映画を娯楽の第一におけば、受け身の態度をもつ人間が増え、人々の余暇活動は、益々、安易な方向に向かう。映画は、精神を均質化し、創造力を減退させ、人間の主体性を失わせる。このようにホイジンガは捉え、映画の普及に文化の危機を予期していたと思われる。

娯楽全般については、1920年の時点で、労働者の多くが自由時間を飲酒やギャンブルに使っていたことがわかった。このことから、ホイジンガのいうように、ごく普通の人々が、労働から解放された時間を飲酒やギャンブルに利用していたことが裏付けられた。自由時間の多くは、気晴らしや気分転換に利用されていたと考えられる。

そして、1920年代前半には、人々の娯楽が演劇から映画へ移り、第二次世界大戦中は、映画が娯楽の主役となった。労働者の多くは、知的発展や教養を身につけるプログラムに興味を示さず、受動的で安易な娯楽を好んだ。積極的・能動的な娯楽は少なかった。1930年代前半には、サークルやクラブ活動、博物館巡りや教養講座の参加も増えたが、静的・受動的な活動も多かった。特に、ラジオに費やす時間が多かったことは、ホイジンガの認識を裏付けるものである。また、スポーツを見て楽しむ人が増えていたとのホイジンガの認識は、1936年の調査報告書にスポーツ観戦が項目として挙げられていることや、第二次大戦中にスポーツ観戦が映画に次ぐ娯楽として位置づいていたことから理解できる。

自由時間の過ごし方からわかったことは、1930年代前半には、積極的・能動的な活動がみられた一方、消極的・受け身の活動が依然として多かったことである。自己実現・自己開発といった活動、

あるいは文化的な活動は少なかった。ただ、労働者は、それぞれの好みやライフスタイルにあった、多様化した自由時間の過ごし方を行うようになった。

人々の娯楽が消極的・受動的だとするホイジンガの見解が、当時のオランダ社会において、全て事実とはいえないまでも、労働者の傾向としては、それが資料から読み取れた。

現代のスポーツについて、ホイジンガは、遊びの要素が失われ、職業選手に真の遊びの精神は存在しないと批判的な認識を示した。また、選手が生活の全てをスポーツにつぎ込んだり、熱狂的なサポーターがスポーツギャンブルにのめり込む姿を見て、幼稚症の現れと批判した。

当時、オランダでは、余暇活動の中でサイクリングが遊びとして行われていた一方、プロスポーツとして自転車競技が人気を得ていた。職業選手は、試合に勝って多額の報酬を得るため、生活の全てを自転車とトレーニングに費やした。そこには、もはや遊びの精神は存在しなかった。そしてこのことは、自転車競技の観戦者を増やし、見るスポーツが娯楽となっていく。観戦者の中には、純粹に競技を見ることより、ギャンブルに興味をもつ者が多くいた。

また、当時のオランダでは、サッカーでも同じような状況が存在した。プロスポーツ選手になるため、仕事もせず、日々、サッカーのトレーニングに励んだり、大きな試合には、スポーツギャンブルが行われていた。サッカー界でも、スポーツが遊びから遠ざかっていたことが窺い知れた。このことから、スポーツに対するホイジンガの批判的認識は、当時のオランダ社会に基づいていたと考えられる。

20世紀前半におけるオランダのスポーツは、ホイジンガがいう文化の基礎条件の一つである「物質的価値と精神的価値のバランス」を欠き、遊びの形式的特徴の一つである「本来の営みとは別のもの」という条件を満たしていなかった。^{註3)} スポーツがギャンブルの対象となったり、商業主義の影響を受け、物質的価値ばかりが全面に出て、本来、大切にされなければならない精神的価値がおざりにされていたのである。スポーツは、遊びであるがゆえ、限られた時間と空間のなかで完

結し、結果が日常生活に及ぼす影響はわずかでなければならぬ。しかしながらオランダでは、スポーツが人々の生活全般にまで経済的な影響を及ぼす状況が存在した。遊びとしてのスポーツは文化の範疇にあるが、遊びの精神を失ったスポーツは文化の範疇にないことを、ホイジンガは当時のオランダから認識したと考えられる。

5. おわりに

本稿は、ホイジンガの近代社会認識のうち、社会生活における遊びや娯楽に関する内容について、その社会的背景を明らかにした。その結果、ホイジンガの認識の背景には、当時のオランダ社会があったとの結論に達した。

ホイジンガは、社会生活における主体的な遊びに意義や価値を見いだしていたが、当時の娯楽は安易で、受け身の傾向が見られた。このことは、ホイジンガにとって、単なる娯楽というレベルの問題に留まらなかった。文化の創造や主体的に生きる人間の危機を認識していたと考えられるからである。物事に対して積極的に参加せず、外から見ていくという態度は、労働形態の機械化が進み、受動的な労働が増えたことにも拠るが、能動的・積極的な態度を喪失した人間の増加を、ホイジンガは近代社会の由々しき問題とみていた。そしてホイジンガは、最終的に近代社会に対して批判的な見解を示した。受け身の態度をもった人間が増えたことによる、社会全体の思考の均質化と、文化の画一化・低迷化についての批判であった。

ホイジンガの生涯と研究業績を追うと、1930年頃に変化が見られる。ホイジンガは晩年になって、それまで研究してきた、中世、ルネサンスを代表とする文化の記述的研究に加えて、近代社会、近代文明に対する文化の規範的研究を行うようになった。これは、少なからずホイジンガの生きた時代・社会背景が影響していたと考えられる。オランダの産業革命が、イギリス、ベルギーより半世紀遅れた分、19世紀半ば以降、オランダは急速に近代化を押し進めた。しかしながら、ホイジンガを取りまく生活環境では、次第にその歪みが現れ、近代化のマイナス面が露呈した。本来ならば、歴史家、文化史家で居続けたかったであろうホイジンガは、社会の変化によって、近代社会・

近代文明批評家へと転向せざるを得なかったのである。それはホイジンガにとって、決して冒してならない文化や「遊び」の崇高性を、近代化が効率性や合理化の名の下に蹂躪したからである。

ホイジンガの遊び研究は、ある種、貴族主義的な見地から行われているため、ともすれば大衆娯楽に対する蔑視が見て取れるが、これも近代産業社会が人間と遊びの質を落としたとホイジンガが認識したことによる。

現代社会において、映画をはじめ、様々な娯楽、スポーツが、必ずしも受け身で、質の低いものだとは思わない。問題は、それらの活動と関わる人間側の態度にある。能動的・積極的、さらには創造的な態度で臨み、遊びの要素が存在すれば、映画や娯楽は、ホイジンガにとっても文化の範疇にあるといえよう。ホイジンガが文化を評価する判断基準は、そこに崇高な理想を体現する主体的な遊びがあるかどうかであった。これが、ホイジンガの遊戯文化論のユニークな点である。

註

- 1) 実際、アムステルダムでは、どのような内容の映画が上映されていたのか、映画のタイトルと内容を三つほど紹介しておく。

『ベベが休日に宿題をする』

ベベは、友達にカンニングのテクニックを教えたり、他人の郵便受けから手紙をうまく取ってしまう。映画のなかでは、これらがコミカルに描かれている。だが、いたずらっ子のベベが罰を受けることはない。

『ファントマス』

泥棒を英雄視した内容。子どもの興味を引くようにつくられている。

『Mariages imprévus』

妻を失ったレベルディーは、息子のマックスと二人暮らし。隣の家には、未亡人のデサスタスと娘のコラリーが住んでいる。ある時、レベルディーとマックスは、低い垣根の向こうに見える魅力的な未亡人と愛らしい娘に物欲しそうな視線を向ける。そして甘い言葉が交わされる。「あなたには娘がいるし、私には息子がいる。あなたは未亡人で、私は妻を失った。もしかしたら私たちはお互いに理解し

合えるかもしれない。」それは未亡人にとって同じ気持ちだった。しかし、レベルディーは未亡人がふくよかすぎると感じ、マックスはコラリーの胸が小さいと不満を漏らす。そこで、二人はお互いのパートナーを交換する。

- 2) インタビューを行ったのは、1997年7月20日、Naber氏の自宅である。当時77歳の彼女は、快くインタビューに応じてくれた。世間話を交えながら3時間ほどに及ぶ質問をしたが、当時の様子を鮮明に応えた。氏は、両親と男5人女5人の計12人家族の9番目の子として1920年に生まれた。父は工場労働者、母は専業主婦であった。生まれは北ホラント州の田舎町 *Uitgeest* で、7歳の時に新興工業地 *Wormerveer* に移り住んだ。22歳で結婚するまで家族と *Wormerveer* に居住。一般的な労働者の家庭で育った彼女は、初等教育を終えた後、家事手伝いを経て、15歳から1年半の間、家政婦をした。20歳までは、不定期に家政婦のアルバイトをしながら過ごした。
- 3) ホイジンガは『明日の影のなかに』(1935)の第4章で、文化が文化として成立するための基礎条件を三つ挙げた。その第一が「物質的価値と精神的価値のバランス」であった。また、『ホモ・ルーデンス』(1938)の第1章で、遊びの形式的特徴を挙げ、「遊びは、本来の営みとは別のものであり、物質的な利害関係を伴わない」といっている。

引用・参考文献

- Blok, P. R, *Niet:in de schaduwen van morgen Maar:in het licht van den komenden dag*, N. V. Voorheen Batteljee & Terpstra, Leiden, 1936
- Blonk, A, *De besteding van de vrije tijd door de Nederlandse arbeiders*, Nutsuitgeverij te Amsterdam, 1936
- Centraal Bureau voor de Statistiek, *Zestig jarenstatistiek in tijdreeksen*, Uitgeversmaatschappij W. de Haan N. V. Zeist, 1959
- De Telegraaf, *De vrije tijd van den arbeider*, De Telegraaf, 1924
- Hanssen, Leon, *Huizinga en de troost van de geschiedenis*, Uitgeverij Balans, 1996
- 堀米庸三, 歴史と現在, 「『朝の影のなかに』序」, 東京, 中公叢書, 1975
- Huizinga, Johan, “Mensch en minigte in Amerika”, *Verzamelde Werken V*, Tjeenk Willink, Haarlem, 1918
- , *In de Schaduwen van Morgen*, Tjeenk Willink, Haarlem, 1935
- , *Homo Ludens*, Tjeenk Willink, Haarlem, 1938
- , “Conditions for a recovery of civilization”, *Verzamelde Werken VII*, Tjeenk Willink, Haarlem, 1940
- , *Geschonden wereld*, Tjeenk Willink, Haarlem, 1943
- , ホイジンガ選集 (邦訳書), 東京, 河出書房新社, 1971
- Kaegi, Werner, *Das historische Werk Johan Huizinga*, Universitairepers Leiden, 1947
- 小松原健太郎, 文化史家ヨハン・ホイジンガの生涯と思想, 西洋史学第2号, 1954
- 栗原福也, ホイジンガ, その生涯と思想, 東京, 潮新書, 1972
- Leeuw, K. P. C, *Van ontspanning en inspanning*, Tilburg, Den Haag, 1995
- 坂井直芳, ホイジンハ, わが歴史への道 (訳書), 東京, 筑摩書房, 1970
- Stokvis, Simon, *Het Amsterdamsche schoolkind en de bioscoop*, Amsterdam Uitgevers-Maatschappij, 1913
- Vollgraff, C.W, *Herdenking van Johan Huizinga*, Tjeenk Willink, Haarlem, 1945
- Wesseling, H. L, *Zoekt Prof.Huizinga eigenlijk niet zichzelf ?*, Uitgeverij Bert Bakker, Amsterdam, 1996

(受付: 2006年11月10日)
(受理: 2007年2月2日)

第36回レジャー・レクリエーション学会大会の口頭発表についての評論

上岡洋晴¹・本多卓也²

A comment on the oral presentations at the 36th National Congress of the Japan Society of Leisure and Recreation Studies

Hiroharu Kamioka¹, Takuya Honda²

1. はじめに

長い歴史と伝統を誇り、社会に大きな影響を及ぼしてきた本会をさらに発展させることは学会員すべての願いであろう。そのためには、保健・医療・福祉・リハビリテーション・教育などの様々な学問領域・分野と相互理解を図るためのいわゆる「科学の共通言語」となる自然科学の研究手法による成果の公開が不可欠だと考えられる。

本論は、第36回レジャー・レクリエーション学会大会の口頭発表における研究の特徴と課題を総合的に考察することを目的とした。

2. 方法

本論は、2006年12月に開催された第36回日本レジャー・レクリエーション学会の発表論文集¹⁾を用いて、その抄録をレビューした。該当する26研究の「研究対象」、「研究デザイン（独自の分類）」、「メインアウトカムの定量化の有無」の集約と作図を行った。これにより当大会全体の研究の傾向を把握した。

3. 結果と考察

研究対象としては、「人」が最も多く15編であり、主にアンケートやヒアリングによる調査研究であった（表1）。次いで多かったのが「文献」で8編、「プログラム」が2編、「研究自体」が1

編であった。

研究デザインでは、「実態調査」が12編と最も多く、事例や活動の「報告」で8編、「概念構築・提案」が3編と続いていた。その他、「介入研究」、「SR」、「ナレーティブ・レビュー」が各1編ずつであった。主要なアウトカムの定量化については、11編（42.3%）でされており、残り15編（57.7%）ではされていない（図1）。

本学会の傾向として、「対象＝人、デザイン＝実態調査、アウトカムの定量化＝あり」というパターンが多いことが明らかになった。これに当てはまる研究発表は、10編（全体の38.5%）であった。

一方、人を対象としているが、アウトカムを定量化していない研究が4編あった。人を研究対象として、アンケートやヒアリングを行っているが、結果を数値化していないために、効果の程度が分からない研究となっていた。質的な研究も可能な限り、数値にすることで理解の共有を図る必要があると考えられる。狭義の「質的研究」としては、とくに心理学分野でこの分析方法が整ってきている²⁾。こうした新しい方法も、仮説を検証する目的のひとつとして取り入れる必要があるだろう。

人以外を対象とした研究（11編）では、すべての研究で結果の定量化がなされていない。 「概念構築・提案」といったデザインの研究では、

1 東京農業大学地域環境科学部身体教育学研究室

Laboratory of Physical and Health Education, Faculty of Regional Environment Science, Tokyo University of Agriculture

2 東京大学大学院教育学研究科身体教育学講座

Department of Physical and Health Education, Graduate School of Education, The University of Tokyo

表 1 第 36 回レジャー・レクリエーション学会大会における口頭発表の特徴

発表No.	代表演者	結論に結びつけるための主な対象	研究デザイン	主要なアウトカムの定量化
1	栗原 邦秋	学生	事例・活動報告	なし
2	山崎 律子	デンマークの高齢者施設とスタッフ・入居者	事例・活動報告	なし
3	廣田 治久	レクリエーション・セミナー参加者	実態調査	あり
4	山下 雅彦	大学生	介入研究	あり
5	高橋 伸	アメリカ合衆国でのキャンプ・オーアトカ(プログラム)	事例・活動報告	なし
6	知念 嘉史	幼稚園保護者	実態調査	あり
7	阿部 純士	スポーツクラブに参加する中・高生	実態調査	なし
8	吉原さちえ	神奈川県内スポーツクラブのキーパーソン	実態調査	あり
9	西野 仁	文献	ナレーティブ・レビュー	なし
10	小池 和幸	レクリエーションのプログラム	事例・活動報告	なし
11	左近 慎平	老人病院在院患者	実態調査	あり
12	草壁 孝治	老人病院在院患者	実態調査	あり
13	吉岡 尚美	データーサービスセンター利用者	実態調査	あり
14	徳田つづる	プール利用者	実態調査	あり
15	油井 正昭	文献・資料	事例報告	なし
16	上岡 洋晴	レジャー・レクリエーションのランダム化比較試験	システマティック・レビュー	なし
17	土屋 薫	文献	構想	なし
18	田中 光	文献	提案	なし
19	田中 暢子	文献	事例報告	なし
20	鈴木 英悟	新聞記事	実態調査	なし
21	劔持 武	文献	概念構築	なし
22	滝口 真	文科省検定教科書	確認・報告	なし
23	竹田 隆行	大分レク協会関係者、参加者保護者など	事例報告	なし
24	佐藤 修大	教員養成大学学生	実態調査	あり
25	鈴木 祐志	小学生スポーツイベント参加者保護者	実態調査	あり
26	横山 誠	指導者養成講習会参加者	実態調査	あり

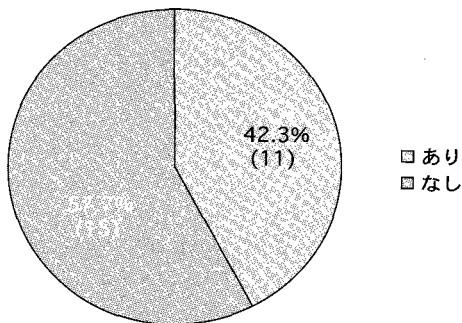


図 1 主要なアウトカムの定量化の有無

その時点では結果の定量化はできないのは当然である。しかし、他の「レビュー」、「報告」でもほとんど定量化がなされなかったことは、学会関係者内外での相互理解には、非常に不利であるとい

えるだろう。

土田³⁾は、科学的に真実である条件として、「第1に現実・現象を説明できること、第2に現実・現象を予測できること、第3に現実・現象をコントロールできること、第4にそれらが全て言語によって表現されていること」を挙げ、その上で、「数字は曖昧さを最小限にして表現することができる特殊な言語」だと述べている。科学研究には、「思弁・観察・調査・実験」の4段階があるが、実験の方法こそが因果関係を証明する最も有効かつ強力な方法である。

疫学分野では、これを「介入研究」と称している。さらにエビデンス・グレーディング(研究デザインの格付け)が最上位とされている「ランダム化比較試験(以下、RCT)」^{註1)}や「システマテ

イック・レビュー（以下、SR）^{註1)}による研究が、レジャーやレクリエーション分野において実施されることが望まれる。しかし、この分野においては、「介入（教育）効果は、結果としてすぐに表れるものではない」あるいは「教育の効果を評価するのは医学分野とは異なり困難である」という見解もあるかもしれない。

医学分野では、世界で実施されたRCTをすべて収集し、ある介入による治療効果などを結論づける「コクラン共同計画」⁴⁾が有名である。「保健・福祉・教育・刑事司法」などの学際領域においても、「キャンベル共同計画」⁵⁾が進められており、RCTを選択的・網羅的に収集してSRに基づいて、ある介入効果を評価しようとする取り組みが強力に推進されている。こうした世界の流れを理解しつつ、レジャー・レクリエーション分野でも、「介入に対する適切な評価方法」や「RCTなどのエビデンス・グレーディングの高い研究を行うにはどうすればいいか」といった議論を行うことも、当該分野の学術性を高め、有効な教育手法を伝播する上で必要不可欠だと考えられる。

最後に誤解を防ぐために言及するが、「様々な実践の報告やプログラムの提案、国内外の実践事例の紹介は、新たなレジャーやレクリエーションを創造する上で極めて重要である。それと並行して、仮説実証型により定量化できて、他者でも追試^{註2)}できるような研究も同様に重要である。」というのが本論の端的な趣旨である。

註1)「ランダム化比較試験」とは、参加者（人）、あるいは集団（クラスター）をランダムに割付し、介入（教育・指導など）の効果を明らかにする研究デザインのことである。システマティック・レビュー（systematic review）とは、研究テーマや選択基準などを明確に規定し、対象論文を選択的・網羅的に収集する方法で、あるデータベースを用いて、適格基準に従って検索すれば、世界中の誰が行っても同一の論文がヒットすることになる。最終的に収集した研究の結果を統合して、批判的吟味とともに、一定の結論づけを行う論文のことである。RCTのSRは、エビデンス・グレーディングが最上位とさ

れている。一方、従来からの「総説（narrative review）」は、論文の収集・採用時において、著者の主観的な選択や筆者の考えを支持する論文を選択的に採用する傾向が強いこと、また質の低い論文まで議論の対象とするなどの問題点が指摘されている。

註2) 自然科学の研究では、再現性と普遍性がとくに重要である。例えば、子どもに「あるレクリエーション・プログラム」を実施し、良好な教育効果を得ることができたとしても、もし「特別に優秀な指導者が実施したから、そうした結果となった」とすれば、その「プログラム自体」の有効性はマスクされることになり、他の研究者や実践指導者が模倣したプログラムを行っても、同様の結果を出せるか不明なわけである。これは再現性と普遍性がない可能性が高いことを示している。したがって、この例の場合には、「指導スキルの研究」と「プログラムの効果の検証」を区別しなければならない。前者の「人づくり」の研究も重要だが、後者のように多くの者が恩恵を受けられる普遍性のあるプログラムは、学会員として最も得たい知見のひとつであろう。つまり、他者でも追試験ができるくらい「介入手法（プログラム）、インストラクション、対象者、評価方法、分析方法などの明確化が必要である」という意である。

参考文献

- 1) 日本レジャー・レクリエーション学会、レジャー・レクリエーション研究第57号：第36回学会大会発表論文集、2006
- 2) 日本質的心理学会、質的心理学研究、新曜社、東京、2005
- 3) 土田昭司、社会調査のためのデータ分析入門ー実証科学への招待、有斐閣、東京、1994
- 4) コクラン共同計画：アクセス、
<http://www.cochrane.org/>
- 5) キャンベル共同計画、アクセス、
<http://www.campbell.gse.upenn.edu/>

現代社会におけるレクリエーションの意義と課題

— 保健福祉学の立場から —

岡本民夫



レジャー・レクリエーション学と、私が専攻しております保健福祉学が、どういうふう結びついていくのでしょうか。後で少しお話をさせて頂きますが、私自身、子どもの頃からこのことに興味・関心を持ち、学生時代を通してこの世界にかかわってきた一人として、関連の議論をしたり、講義をしたりしております。その意味で、なぜ岡本が、こういうところに来て講演をするのかという背景を、最初に自己紹介を兼ねてさせて頂ければと思います。

私は高校時代、短距離の陸上の選手で高校総体や国体等に出たことがあります。大学時代は朝日新聞大阪厚生事業文化事業団のキャンプカウンセラーを丸 3 年間やらせて頂いた経験もあります。後に日本で初めて視覚障害児のキャンプをやって、これが朝日新聞にも大きく取り上げられたこともございます。

卒業後、財団法人浅香山病院という総合病院の神経精神科の医局に強引に引きずり込まれまして、そこで主に臨床チームという、当時日本では先駆的な取り組みをしておりまして、単に医療は

医師、看護師だけではなく、サイコロジストやソーシャルワーカーと一緒にチームを組んで仕事をする総合的なアプローチこそ、治療の神髄であるという理想をもとに、私は主としてソーシャルワークとグループ・サイコセラピーの指導をやっておりました。

病院を辞めまして熊本短期大学（現熊本学園大学）に赴任いたしました時、たまたまお隣の熊本大学医学部附属病院の医師たちと昔から仲良くしていましたので、すぐさま一酸化炭素中毒のリハビリテーションとか、水俣病の社会調査や疫学調査にかかわりを持ったり、生活療法をどう組み立てていくのかということを医学部附属の神経精神科の皆さんと一緒にやったという経験もございます。さらに公衆衛生学教室では、社会医学臨床講義として、症例研究の指導をしたこともございます。

1980 年に同志社大学に移ってきてからは、これらの経験も含めて学生のカウンセラーをやっておりまして、現在も運営責任の一旦を担っております。こういう経歴の人間でございます。

本来は精神保健学がメインなのですが、所属しているところが社会学部社会福祉学科ですので社会福祉原論や社会福祉体系論などを講義しています。本来、福祉がベースなのですが、仕事上、いろんなことをやっていることを、まず自己紹介をさせて頂いたわけです。

高校 3 年生の時、1954 年の第 9 回国民体育大会の予選 100 メートルで、11 秒 1 という公認記録を持っています。同じ 1954 年、国民体育大会の聖火リレーに参加いたしました。今、オリンピックであたりまえですが、当時はトーチを運ぶと

いうことはやりませんで、トーチはリュックサックに入れて運びました。ただし国体旗をリレーしていくというやり方です。その時に一緒に頂いたのが、有名なヘルシンキオリンピックの棒高跳びで銀メダルをおとりになった西田修平先生で、和歌山県陸連の理事長で、色々ご指導を仰いだわけです。西田先生はオリンピックで銅メダルをとられた大江選手とメダルを銀と銅に二分して張り合わせ、金銀を分け合うというエピソードをお持ちの方です。今、銀・銅メダルは早稲田大学に保管してあると思いますが、先生とご一緒させて頂いた懐かしいシーンであります。

高校時代はキャンプが好きで、その頃、キャンプサイトは信州あたりに行かないとなかなかなくて、近畿圏でもあまり活発なキャンプ活動はなかったのです。大学受験を控えて忙しい夏休みにキャンプに行った覚えがございます。やがて大学に入ってから朝日新聞が社告で大学生のキャンプカウンセラーを募集していたので、応募しましたところ、大変な人気でありまして、朝日新聞大阪本社の講堂に入りきれないくらい受験生がいました。420～430人いたかと思います。そのなかから7人が選ばれてキャンプカウンセラーをすることになりました。各大学から来たメンバーたちが春休みに本番の夏休みに備えてトレーニングキャンプをやっておりました。食事、救急法、キャンプソングやゲームの展開法、野営に関する各種の技能習得など様々な訓練を受けました。このように当時朝日新聞では、キャンプカウンセラーが色んなことができるように基礎的なトレーニングをやっておりました。

一方、私の人生を変えた運命の出来事ですが、1958年、朝日新聞厚生文化事業団が日本で初めての視覚障害児のキャンプを主催することになりました。これにはいろいろ議論があって、当時、肢体不自由児のキャンプはYMCAなどでやっておられたのですが、視覚障害児のキャンプは初めてでした。朝日新聞の顧問であった心理学者や教育学者の先生方も「山の上の起伏のある場所で、キャンプをやることは障害児たちに不安を喚起する暴挙である。そんなことはやめろ」と随分反対されまして、一頃、朝日も「やめた方がいいのではないか」というところまでいったのですが、カ

ウンセラーたちがキャンプの前から盲学校に通って子どもたちと生活したり、運動したり、水泳したりして、コミュニケーションがよくできていました。そういう状況でしたので、逆に今度は子どもたちから「ぜひともやってほしい」という声が出てきて「それなら」ということで、それを追い風に決行したわけです。いろんな経験をさせて頂きましたが、私の人生を変えたのはこの子どもたちです。

キャンプでは、歌唱指導や飯盒炊飯、キャンプファイヤーやナイトハイクをやったりして、夜、就寝の時間になって、当時はキャビンではなくテントでキャンプをしていました。彼が就寝準備をしていた時、私に「灯をつけてください」と申し出てきました。我々は福祉とか教育は相手の立場に立ってものを考え、実行することが基本だと言われながらも、実は視覚障害児に灯とか光は関係ないのではないかと勝手に思い込んでいました。キャンプサイトの中にランプもあったのですが、それをつけずに放置していました。彼の要請に合わせてやっとランプをテントの中に灯をつけるということになったのでした。このことが、改めてカウンセラーのミーティングで問題となり、我々の偏見とともに人の立場でものを考え、実行するという援助者として決定的な欠点を持っていることを思い知らされたわけです。

このことが一つの大きなきっかけになったのですが、その後、大学に戻って、改めて Charlotte Towle の『Common Human Needs』という本を英書講読の時間に読むことになり、視覚障害児キャンプとは別の体験に出くわすことになるわけです。これは、ある視覚障害者夫婦がアパートに引っ越しをするのですが、その部屋のカーテンの色やカーペットの色をめぐる大喧嘩をする場面が出てくるわけです。通常、目の不自由な人に色や色彩は関係ない、光も灯も関係ないと思っている人が多い中で、改めてキャンプでの視覚障害児との出会い、そしてこの本との出会いによって光や明るさや色彩が、障害児・者のみならず、全ての人間が持っている共通の要求であるという認識を初めて思い知らされたわけです。今で言うノーマライゼーションの考え方は、そういうところからそもそも出てきているのだということを、半世紀

も前に英書講読を担当してくれた先生の解説の中に述べられていたことが、今でも鮮明な印象として残っておりまして、この神の配剤とも言うべき出来事に私自身が出くわしたということでもあります。爾来、福祉の仕事をボランティア等も含めて一生の生業としてやるようになって今日に至ったわけです。そういうきっかけをつくってくれたのが、この子どもたちであります。

1958年頃の朝日新聞がやっていたアサヒ生駒キャンプでは、生駒山の山頂に旧日本空軍のグライダー滑空場があって、飛行場ですから広場があって、ここ全体がキャンプサイトになっていました。しかし、やがて僕らが卒業した頃からキャンピングができるようになりました。それまでのキャンプは自分でサイトをつくり、側溝も掘って、雨にも風にも耐えていけるような自然の中でのキャンピングが大事だと思っていたのですが、次第に衛生管理等が進み、網戸がつくとか衛生管理の完璧な時代になり、テント自体が見本に過ぎないような時代になってしまいました。僕たちはキャンプとは土の上でやり、そういうことを通して野外活動やレクリエーションは楽しむことであると、考えていました。

1. 自由時間とレクリエーション

本題に入りますが、「現代社会におけるレクリエーションの意義と課題」ということで、専門としています保健福祉の立場からお話をさせて頂ければと思います。

自由時間の背景には一つには産業革命以来の機械化等による苦役とか労働からの解放ということが大きなバックグラウンドになっていると思います。日本の場合、1960年代の高度成長期に大量生産・大量消費の中で、家庭で使う機器、洗濯機にしろ、さまざまな機械がどんどん導入され、家事労働自体の負担が軽くなったということが大きな影響を受けております。しかし、一方では、「企業戦士」とか「猛烈社員」など過剰労働の問題が話題となっていた時代です。昨今では国際労働市場の中で、日本人の働きすぎという問題に対する国際上の協定の中から、週40時間労働、週休2日制が普及して「自由時間」が大幅につくれるようになりました。また今、教育再生会議で

「ゆとり教育」の見直しをしています。ゆとり教育は、私がカナダに留学している頃、小学校、中学校の児童生徒の動きを見ていると、穏やかにのんびりと学校以外の生活を楽しむ子どもたちの顔を見ていて「なんで日本はあんなにがつがつ塾に行ったり、お稽古事をしないといけないのか」と不思議に思うほど、まさに教育そのものが、ゆとりを持って展開されているという事態を目の当たりにしたことがあります。

また「3間の不足」ということが1960年以降、子どもを取り巻く大きな課題となっています。仲間の「間」、少子化も含めて子どもたちが同年齢、異年齢の人たちと親しく遊んだり、ふざけたり、子ども同士のかかわりが絶対的に減っています。また、遊ぶ場所がなくなってきたつまり空「間」の不足。さらに塾や習い事など子どもたちが忙しくなってきた時「間」がない。「友だちなど仲間」がなくて「空間」がなくて、「時間」がない。この3間の不足は子どもの「育ち」にとって大きな衝撃を与えているのではないかなと思えてならないわけです。特に友だちがいないことは、どんな立派な父や母がいても、同年齢、異年齢の子どもたちとの交流なくしては人間の育ちはないのではないかなと思っています。それが決定的に今、不足している現実があるわけです。これではどんなに立派な教育を体系的に展開しようとも、大事な「育ち」の基本が欠落していれば、いい育ちはなかなか達成できないのではないかなと思います。

もう一つは、最近高齢化を反映して中高年の人たちに文化活動への参加が広がってきまして、まさにニューホライズンの部分が、これから大いに開拓される時代になってきています。私は、京都府社会福祉審議会の会長であると同時に介護保険審査会長もしておりまして、そこでいつも問題になるのは、単にケアの問題、介護の問題だけに収斂する議論ではなく、高齢者の生き方や生きざまの問題、QOLの向上や自己実現をどのように達成していくかという新たな「エンリッチメント」(enrichment)のプログラムをどう組み立て、促進していくかということも非常に重要な時代にきていると思うわけです。高齢化率をみても、2006年時点で、約20.1%を占めているわけですが、実際に要介護状態とか、何らかの意味の支援が必

要という方は約2割であって、抱えている問題は深刻でかつ重いのですが、後の8割は一病息災、それぞれの持ち場や場面で元気に活躍しておられます。確かに重い課題を背負っている要介護高齢者を無視することではなく、後の8割の人たちを放置しておいていいのかということが、最近の私のテーマになっています。昨年4月に書きました『長寿社会を拓く』（ミネルヴァ書房）という本の中にも新しい高齢者の生活をどのように展開していくか、ぎくしゃくした現実社会の中で改めて自分の生きざまや自己実現、QOLをどう高めるかというエンリッチメント（豊穡化）政策にどうつなげていくかということが大事な時期になってきたと思います。そういう新しい局面を、これから大いに開拓していく時代ではないかと思っております。まさにこの学会はそういう路線の中で新しい地平を、どのように創造的に展開していくかということも大きなテーマの一つではないかと推測いたします。もし私の考え方とこの学会の方向とが一致するようなことがあれば、大変幸いかなと思うわけであります。

2. 現代社会におけるレジャー・レクリエーションの意義

次に「現在社会におけるレジャー・レクリエーションの意義」を改めて考え直してみる必要があるのではないのでしょうか。古くはホモ・ルーデンス（homo ludens）をめぐる議論があって、学生時代にホモ・ルーデンスの遊びということをめぐる話題を面白く論議したことがあります。本来、日本人は朝から晩まで働いて仕事ばかりしているということではなく、まさに遊びが大事で、遊びこそ文化を創生した根拠であります。大学の歴史を繙くと、当時の話ですけど「貴族の余暇が文化を生む」という話で、同僚などに「昔の大学は学生に来て頂いてお金を払ったり、おやつを出したりしてこっちの考え方を聞いてもらうのが、そもそものやり方だった。そういうところから文化が生まれたのだ」という話を聞きました。ホモ・ルーデンスの考え方は底流としては未だにきちんと続いているのではないかと思います。その限りにおいては「遊び」という考え方は、人間の生活にとって絶対的要件だと申し上げてよろしいのでは

ないかと思います。このことは皆さんの方がはるかに詳しいですから釈迦に説法ということになります。

もう一つはレジャー・レクリエーションの大事な点は「解放」ということではないのでしょうか。人間は生活していく上において拘束・支配ということは避けられないものです。しかし、一方では、さまざまな働き・苦役からいかに自由になるかということも大きなテーマでございます。昨今はストレス、ストレスサーということが大きな問題になりまして、そこからどう自由になるかということが一つの人類の願望でもあったと思います。本来、この学会が目指しておられるレジャー・レクリエーションの意義は、リ・クリエーション、「活性化」でもあらうと思います。

私が精神科領域で仕事をしていた頃「気分転換」や「気晴らし」という話が出ました。統合失調症の慢性化した人たちは生活空間が狭い、対人関係が狭隘であることから、できたら局面を変えたり、生活場面を次々に置き換えてあげることが、その人の活性化につながるということで、いろんなプログラムを組んで実践したことがあります。治療というよりも気分転換くらいのことで最初やっていたのですが、一定の治療的効果が上がる。病気そのものが治るわけではないが、その人の生活のあり方、生活の仕方に大きな変化がありました。同時に当事者たちがそれなりの自己の癒しを感じてくれるものがありました。そうしますとレクリエーションの持つ治療的な意味が大きなことがわかってまいります。そういうことを学会でも次々と報告したことがございます。昨今ではもう一寸積極的に生活のありようなり自己実現、生活の質を高めるための支援の対策として、昨今、言われるいじめをはじめとした弱い立場におかれやすい人たちを、どれだけエンパワーメントするかということにも大いにレクリエーションが使われてしるべきですし、有効な効果を上げている事実も、あちこちから聞いております。

私が言いたいのは「エンリッチメント」という、耳慣れない言葉で、こういう話をするに「先生、文献はどこにあるのですか？」「どんな論文に依拠した言葉ですか？」と聞かれるのですが、特に明快なきちんとした論拠を持ってこの言葉を使っ

たわけではなく、私の私的、公的な活動の中で生まれてきた概念でありまして、その話をさせて頂きたいと思います。

私は1970年代初期にカナダのトロント大学に留学させて頂く機会を得ました。向こうではスカラーシップを頂いて、年額1万ドルという大変な金額で他のスカラーシップに比べると破格のものでした。トロント大学のFaculty of Social Workにまいりまして仕事をしました。ある時、教授が「君、Enrichment Program というのは知っているか?」「それはFaculty enrichment program ではないですか?」と言うと「そうだ」と。それは研究したり、調査をしたり、人にインタビューしたい時に、なかなか一留学生在いろいろなところと交渉したり、連絡をとったりしても簡単にうまくできるものではない。そこでカナダでは組織として連邦政府がそういう人たちにしかるべき場と機会を用意する。「あなたが行きたいところ、調べたい事項や領域など、どんどんプロポーザルとして出しなさい」と。出したところが、見事に「何月の何日にはどこの大学の人に会いなさい。州政府の誰々に会ったら、現場のこういうところが見せてもらえる」と次々に用意されて研究活動や調査活動を豊かにしてくれる、そういうプログラムがありました。この恩恵に大変ありがたい思いをしました。ただでさえたくさんスカラーシップをもらって、なおチャンスを与えて頂いて毎日がウキウキの日々でありましたが、そういう経験があります。

そういう中で面白かったのは自分のことは自分でやるというセルフヘルプ、「Do it yourself」と食堂などに行くと必ず書いてありますが、その他に青少年たちのグループの中に「Do Everything Myself」という運動（別名DEM運動）があると聞きました。「なんでもかんでも自分自身でやってのけよう」という青少年のグループがあるというので参加をさせていただきました。これがなんと夏休みにキャンプにいきこうという話で、キャンプならキャンプサイトがあるし、キャンピングカーがあるし、いつでも行けるのではないか。どっこいそうではなくて、まずテントからつくる。ポールを今、磨いている。結索の装置をつくったり、とにかく手づくりで何でもかんでも一から組み立

てていって、Do Everything Myself ですから、自分自身でなんでもかんでもあらゆることをやってのけよう。限界はもちろんありますが、そういう雰囲気を持った青少年たちが、1970年代の初期に面白い活動をしていました。そこにたまたま行き合わせましてキャンプだけではなく、他の局面でもそういうことをやっているのを大変関心を持って見学させて頂いたことがあります。当時、日本では行政が、行政責任とか言われて「町内会のことでも行政がやるべきだ」「公園の掃除や草取りは住民がやるべきではない」と言っていた。そういう雰囲気を体験した人間が改めて、若者がそこまでやっているかという、なんでもかんでも自分でやってのけようという意気込みを目の当たりにして大変感動した覚えがございます。

その他にも今、福祉の関係の仕事をしていますのでよくわかるのですが、日本にはバリアフリーと称してハコものづくりが大流行りです。街に行けば点字ブロックあり、盲人信号あり、さまざまなバリアをとる装置が一杯できています。それはそれで結構だと思うのですが、これが時には逆効果をもたらしているのではないのでしょうか。身体障害者モデル都市を建築する時に委員として呼ばれて「何か発言しろ」と言われて言ったことを今でも覚えています、「ああいう装置は大都市の人通りの多いところでは必要がないのだ」。そう言いましたところ、皆、キョトンとした顔をして「人通りが多いからつけるのだ」と。私は、「いや、人通りが多いところは皆が手伝ってあげたらいいのであって、本当に人がいなくて、自分でバリアをクリアしないといけない場所に装置をつけろ」と言ったところが、おおそ皆さんの考え方と私の考え方に大変なギャップがあって、行政はハコものをつくらないと恰好がつかみませんので「街のど真ん中に装置をつくりたい」と言って議論になったことを覚えています。

というのはカナダで、私の家の近くに大きなアパートがありまして、そこから視覚障害の方が自宅からバスと地下鉄、さらにバスを乗り継いで職場に行っているという話を聞いて彼と一度、コンタクトをとって、どういう行き方をされているのか同行させていただいたことがあります。そうしますと、日本のようにガイドヘルパーが家からお迎

えにいつてバス停まで案内するようなことはやりませんで、一緒にバス停に来る人や小学生がその方をつれてくる。バス停でどうするか。行き先はまちまちですから、障害者が来るとバスの運転手が本人に行き先など事情を聞くわけです。バスの運転手がバス停で降りてきて話を聞くなんてことは、日本ではまず、ありえない話で、向こうは広いですからそういうことができるわけです。もっとびっくりしたのは、運転手はいちいち駅名をコールしません。乗り換えの場合がありますが、普通のバス停は黙ったままで通過しますので、晴眼者でないと、どこで降りていいのかわかりません。ところがちゃんと運転手が降りてきて話を聞くということは「この人はどこを経由してどこに行くか」ということを聞いておりますので、しかるべきところで教える。乗客もきちんと対応することで、大変印象深かったのですね。

その他に高齢者の方が乗ってきたら、日本では「席を譲りましょう」とマイクで放送があるのですが、向こうはそんなことは言いません。一番びっくりしたのは、当人に「本当に座りたいのか?」と聞くわけですね。あえて「座らない」と言う人もいますから、相手の要求をきちんと聞いた上で要求に合わせて対応しようという方向でしたので、シルバーシートは一切なくても、普通に視覚障害者は何の支障もなくバスを降りて地下鉄に乗って、さらにバスに乗って職場まで行っている姿を見て「バリアフリーというのは、本当はそういうことなんだ」と実感させられました。物理的に用意することが「こんなことをしているのだから、かわらなくていいのだ」という心を逆に育ててしまったのではないかとことを懸念します。当時、トロントは約300万都市でしたから大都市なのですが、大都市の中で日常的に何の抵抗もなく展開されているホスピタリティに、大変感動させられました。こういうものの考え方を現代社会の中に、特に日本のぎくしゃくしたものの考え方の中に持ち込んでいくべきではないかと痛感したわけです。

そういうことからエンリッチメントはいろんな機会を通して、必要のある人に、いかに場と機会を与えるか、きっかけを、どうつくるか。後でMCSOモデルを紹介しますが、さまにそういう動

機づけや可能性なりを用意する場面や機会をどう具体的につくっていくかが大事ですし、それを日常化するのがエンリッチメントではないかと思えます。福祉の人にこういう話をしますと「金持ちばかり相手にするのか?」ということを言いますが、決してそうではなく、生活の最底辺で困っている人も豊かになればいいわけで、豊かになるような可能性、場面をどういうふうに整備し、用意し、創造していくか。そういう具体性のあるものを用意していくということ、それがエンリッチメントではないかと考えている次第です。

これらのことを改めて整理し直してみますと「レクリエーションの機能と場面」は座標軸に整理できるのではないかと。X軸には専門的にレジャー・レクリエーションに必要な各種機能が組織的に用意されている、整備されているということが大事です。反対側は家庭、地域社会の中で生きているわけですから、そこでどういうことが可能なのかという生活場面というのをX軸におく。縦にはレクリエーションが持っている機能を設定した時、他方では本来的な解放・快楽という意味、もう一つは可能性なり、ポテンシャルティをどういうふうに進め、開発するかということが機能として存在するのではないかと。そうすると座標軸は4象限が想定できるわけで、第1象限は施設を使ってレクリエーションをやる場面。第2象限の場面は家庭や地域社会の中でレクリエーションを楽しむという側面。第3象限は地域の中で住民が主体形成の意味合いを含めて生き甲斐、エンリッチメント的なプログラムをやるということにレクリエーション、レジャーを生かす機会を用意すべきではないかと思えます。また第4象限はより専門的なレクリエーションをしたいという時には地域や家庭では無理ですから、専門的な措置や器具や機械が用意されているところに向いていって楽しんだり、生かすという場面が想定できる。レクリエーション活動は、すべてどこかのカテゴリーに位置づけることができるのではないかと。自分が今、何の目的で、どのような種目をやっているか。レクリエーションを展開しようという人たちが、ある程度、自分の活動の意義や目的、位置、方向などが分かる一つのよすが(縁)にしてもらえばいいのではないかと考えています。あらゆるものが

1～4までのカテゴリーの中に位置することができますので、そこをどう生かすかということが文字通りレクリエーションの目標と方向と位置などを示す指標になるのではなからうかと思えます。

3. レジャー・レクリエーションの現代的意義

特に保健福祉学の立場から申し上げますと、一言で言いますならば、人間の脳の進化は、他の動物に比べれば進んではいますが、環境の変化に比べれば、文字通り両者の間に大きなギャップがあります。脳の進化に対して環境が目まぐるしい、激変とも言うべき事態との間には非常な開きがあります。脳はそんなにすごいスピードで進化しませんが、環境はどんどん変わっていきます。ストレス云々と言いますが、ストレスの根源たるストレスラーがめっちゃめっちゃ増えていることが、当然予測できます。

さらにその中身が多分化して従来とは違った複雑な性格なり、入り組んだ複合的な環境があり、さまざまなストレスを形成する要因になっていると言っているのではないかと思います。ストレスの増えることと深刻化・重篤化ということは改めて言うまでもありませんが、そういう事態に対して我々は何をしようとしているか。「ストレスのアウトレット」は後で説明しますが、ストレス解消の医療化(medicalization)は最近、盛んになってきています。

日本ストレス学会で基調講演をいたしました。これを医療というものに結びつけてしまうと、当面の対症療法的な意味は有効だろうけど、脳の進化と環境の変化のアンバランスを考えると、こんなことをやっていたら、『いちごっこ』ではないかという話をしたわけです。「そのためにはストレスに強くなる、耐性を強化することも一方で考えないと、人間は永久にストレスに追い回されて、そこから逃げたり、解消したりするだけで終始する。そんな人生など面白くないじゃないですか」という話をしたところが、加藤正明会長(当時)が「どうも岡本の話を知っていると日本ストレス学会の名称を変えないといかん」と言われて恐縮したのですが。何も強化法だけを強調するのではなく、ストレス解消の医療も一定の効果を上げておりますので、応急措置として、対症療法とし

て有効だと思いますが、それだけでよろしいのかという思いは強くあります。

「ストレスのアウトレット」とは何のことか。ストレスというのはどんな日常的な捌け口を求めているのかということについて見ていたいと思います。

人間はさまざまな意味のストレスラーに苛まれているわけです。環境的なストレスラーもあれば、物理的なそれもある。社会的、経済的にあるいは人間関係によるストレスラーがわれわれを重厚に取り囲んでいます。こういう一連のストレスラーが、まさにストレスを構成しているわけです。これをどういうふうに解消するかということは人によって違います。

心身医学では器管選択の問題として、これが呼吸器に入れるのか、皮膚系に出てくるのか、消化器系に出てくるのか、循環器系に出てくるのか、簡単に法則が見つからないようであります。社会通念上は一番弱いところにストレスが一定の症状を持って出てくると言われていますが、必ずしもそうではないということが段々明らかになってきています。

単純にどういうふうな捌け口かと言うと、まずは身体的な面に出てきます。まさに病氣、心身症、ノイローゼに象徴されますように本来は身体的なものなのだけでも、それはストレスがもたっているという心身相関医学がそれを見事に立証してくれていますが、そういうところに出る身体的な病氣になって出てきます。もう一つは精神的な意味合いの疾病になります。

大学でカウンセリングをやっていると、今の学生はいろいろな悩みを抱えています。「これでは安定的な学習はできない」という人が増えています。この数年来、カウンセリングを求めている学生が激増しています。ストレスが原因になって、それが精神的なものに出てきていると見るべきではないかと思えます。

昨今、いじめをはじめとしてストレスを発散する具体的行為として行動に起こすことが、よくあるわけです。「言語道断」とか「話し合いの限界はきたからこれ以上我慢できない」とかで手が出て、ストレスがしばしば発散されていくことがあります。このへんにストレスの結果が出てくると

生活上の支障も出てきます。本人もさることながら周辺の人間も大いに迷惑をする場面が多いわけで、非行対策であったり、医療化であったり、精神科の対象にしたり、カウンセリングの対象にしていだけでよろしいのかということなのです。

それらを何とか言語化し、言語に捌け口を見いだそうというのが、精神療法とかカウセンリングではないかと思います。いろいろなところに出ないように、なるべくストレスを言語化するのはある意味でカウンセリングであったり、ケースワークであったり、サイコセラピーであったりするわけですが、もう一つレクリエーションの場合は、社会的障害として出すのではなく、サプリメーションする、昇華するような形で、より社会的なレベルの高い活動に展開させていくという、こういう道筋と療法が加わったのがレクリエーションではないかと思います。そういう意味合いでは単純な図式であります、これをうまく組み合わせることによって現代社会人が持つ、さまざまなストレスに対処する一つの道筋が開けてくるのではないのでしょうか。現にそういうことが次々に開発されていますが、あくまでもストレスを解消するためのアウトレットであって、決して根本的な解決にはなっていません。

同時にもう一つ言いたいことはストレスというものに脳と環境の変化のアンバランスから見てもそうですが、逆にストレスも、ストレスサーにチャレンジするトレランスを形成していくようなあり方も必要ではないかと思うわけです。

ここにあまり見慣れない言葉を3つ出しました。第一利得 (first gain)、は健康状態を確保したり、幸福を確保していくためには、それなりの努力がかかるわけです。健康を保持したいという方は日常的に食事を制限したり、しかるべき運動をやったり、暴飲暴食を避けるようなセルフコントロールが必要なので、好き勝手なことをやっていたのではだめで、第一利得としてはまず健康教育があります。たとえば高名な先生を呼んできて面白い話をされて「これが健康にいいのだ」と実感します。実感するだけでなくパフォーマンスとしてインストラクターが体操のやり方、健康法を教えてください。けれども健康教育の限界は、その時には大変感動したり、感銘を受けるのですが、

それが一旦家庭に戻ると途端に実行できなくなります。まさに三日坊主になりやすく、なぜかと言うと自分で努力しないといけないからです。運動したり、食事のコントロールというのは苦痛を伴うものであるし、負荷がかかるわけです。そういう苦痛からの回避や逃避をすると、また元の本阿弥になって生活習慣病にあいなるということになっていくので、第一利得ということでは、最初にやるものはかなりきついものを克服しないとけません。

それで初めて第二利得 (secondly gain) において、ある程度、この努力が効を奏して一定の目標が達成できたり、「やってよかったな」という成就感や達成感や充実感が沸いてきます。それなりに「続けてみようか」という気になります。

その次が大事なので、ここまではちょっと意識がしっかりしていれば可能なのですが、第三の利得 (third gain) は、それを踏まえて新たな境地を開拓します。新世界を自らの世界に拓く、あるいは創りだしていく。自分のつくりかえ、リメイクをやるようになる、これは理想ですけど、ここまで行くには集団の力、「グループ・ダイナミックス」がないと個人の努力では限界があり、三日坊主で終わるのがオチですね。ここをどうするか。中国の太極拳を見ても皆さんが集まってやるから意味があるので一人でやっていたらあまり続かないのではないかと思います。

一昨年、京大でありました公衆衛生学会のアフター5の発表会に行ったところ、地域でレクリエーション、健康教室を実践されている方々、特に保健師さんの報告を聞いていて共通しているのが、「いかにプログラムが立派で面白くても長続きしない。どう持続させるか、生活習慣のように日常化するか」ということを考えた時、「集団力学を使ったらいい」という結論が多く出されました。人間は個人で努力することは、ある種、意志の強い人は可能でしょうが、改めてこういうことを考えた時、新しいものを見つけ得るようにしていくためには豊穠化 (enrichment) を試み、豊かさを目指して、その場と機会を、どう皆で用意していくかということがレクリエーションにとっても、健康法にとっても大事なと思うわけでございます。

ストレスの強化に積極的に取り組まないと、こんな世の中ですから、次から次へとストレスサーカ身の上に降りかかってくる時代の中で、そこから逃げようとしたり、回避したりすることだけで事は進まないのではないのでしょうか。果敢にチャレンジするプログラムをつくっていかないといけません。そのためには楽しいプログラムでないといけません。負荷ばかりかかってしんどい思いをしながら「これもしないといけない、あれもしないといけない」ということになるのと相当意志の強い人でないと貫徹できない。集団力学をうまく利用して仲間をつくります。楽しくやれるプログラムを展開するためにはレクリエーションの成果、研究の実績を大いに生かしていく必要があるのではないのでしょうか。その意味では魅力的な健康法を展開していくための条件づくりがレクリエーションにあるのではないかと考えているわけです。

次にそれはどうするのかということですが、極めて教科書的で申し訳ないですが、社会福祉のソーシャルワークの世界では1950年代からラルフ・リップルという人が強調した言葉の一つで「MCOモデル」というのがありました。Motivation、Capacity、Opportunity。これを私なりに置き換えたのが「MCSOモデル」というS(setting)という場面をつけ加えた発想です。この間、フランスのモンペリエでありました国際会議で、この話をしたら「面白い」と称賛してくれたものですが、一つはレクリエーションにしろ、健康法にしろ、それなりのモチベーションが必要です。

モチベーションは二つの動機づけがある。内なる動機づけ、自分がその気になるやる気を起こす。そのきっかけを自らがつくっていく。モチベーションはあるニーズが一定の方向を持った時にモチベーションになるわけですから、そのつもりになることが大事です。ところが大方の人はこうならないわけで、外からの刺激、アドバイス、ちょっとしたきっかけが用意されて初めて、その気になる場合が圧倒的に多い。つまり外的なモチベーションが必要です。これはグループの力、楽しく魅力ある活動が不可欠な要因ではないかと思えます。

2番目には能力、可能性。人間観にもかかわるものですが、人間には無限の可能性を想定する人

と、人間はそういう動物ではないという人と、人間観の問題にもなるかもしれませんが、私は楽観的かもしれませんが、どういう重度な障害になろうと、どんなに高齢になろうと、人間には可能性があり、それらを自分できちんと見つけられなかったり、見いだせなかったりしているだけであって、それなりの刺激、外からのアドバイスがあれば、内なる世界が開けていく可能性は無限に持っているのではないかと思います。この間、私の学会で日野原先生をお呼びしました。あの先生は自らお医者さんでありますけれども、自己管理がいい。やる気十分ですね。同時にあらゆることに対して強い好奇心で、常にアンテナを持っておられる。そういう可能性はそういうところから開けてくるのだろつと言われまして「なるほどな」と改めてキャパシティというもののとらえ方を考えさせられた次第です。

もう一つはいかにやる気や能力があっても、日常的に展開できる場と機会がないといけない。その場が、なかなかないというのか現実です。私も来年、定年を迎えるわけですが、私の場合はライフワークがありますが、先日、高校の同窓会に行きますと「俺どうしようか」という相談を一杯しにくる同級生がある現実を見てみても、目標を設定して何をどうするかということまでプログラム化されていないことが圧倒的に多い。いかに暇を潰すかという問題に関心があって、これではあまりクリエイティブではない。

同僚のマーサ・メンテンディークというアメリカから来た研究者がいますが、英語では「kill time」と言うらしいですね。時間を殺す。もったいないじゃないですか。人間は与えられた寿命は人によって差はありますが、英語でkillという言葉を使うという話を初めて聞きまして、時間を殺すのではなく生かす方法を積極的に考える意味では、場面と契機は大事ではないか。そういうのを広くセッティングと呼んでいるわけです。

最後には機会というのは同じようなことですが、場があっても、物理的な条件が整っても、タイミングよくやれるチャンスがなかなか見つけにくいというのが日本の現状ではないのでしょうか。とすると、これをどう楽しく愉快に用意していくかということも、ストレスの解消にしても、健康

の増進にしても、豊かな生活、QOL や自己実現を達成していく上においても絶対的な条件として不可欠ではないかということを極めて教科書的ではありますけれども、申し上げておきたいと思います。

今、文部科学省の教科書検定審議会の会長代理をやっていると同時に第8部会長という保健体育、看護、介護、福祉という5つの領域の責任者を務めており、小学校から高校までのさまざまな教科書の検定をさせて頂いています。ここでいつももうちょっと教科書は面白くなければいけないのではないかということが出てきます。「生徒が読んで楽しいと思うような豊かさを盛り込め」とワイワイ言っていますが、教科書は安定性を求める部分がございますので、切り捨てていくと結局、あまり面白くないテキストになってしまうというのが現状だと思います。小中高の教科書をとってみても楽しく、やる気が起こるような MCSO モデルで、いきいきとするようなテキストにしたいなという話をしています。本学会で C 会場の中に教科書の問題を採り上げてくれている方がいらっしゃると思いますが、そういうことも関連していくのではないかと考えております。

今後の課題としていくつか私なりの考え方を申し上げます。理屈はいくらでも言えるし、こうあるべきだということは言えるのですが、それを実践活動にブレイクダウンすることが大事なところであって、日常的に具現化したことをサステナブルに持続することが大事なので、止まってしまうたり、滞ってしまうたり、イベント的にその場で終わってしまったら意味がありません。つながっていく、持続していくことが必要なもので、それを可能にするような実践活動の場と機会をどのように用意していくかということが、福祉の場合もそうですが、レクリエーション学会でも大きなテーマになってくるのではないかと思います。

もう一つは、Do Everything Myself ではないけれど、既存のものに依存するのではなく、新しい世界を開拓する、ニューホライズン（新地平）を開発するという面白さをこれから大いに加えていく必要があるのではないかとかねがね思っているところです。

3 番目には MCSO モデルを現場で日常生活の中で、どう展開するかも大きな課題であろうと思います。4 番目にはそれに必要な具体的なプログラム、魅力があり、親しみ、かつ持続するようなプログラムを、どう開発したり、創っていくかということが大事ではないでしょうか。

宇治市で福祉サービス公社という、高齢者のデイサービスを中心にした事業を展開しております。そのプログラムがどうしても画一化します。来られる方が毎日異なりますので同じようなプログラムをやってもいいのですが、次の週に来られることがあるので「もうちょっと魅力あるプログラム、レクリエーションを考えてみては」ということで一昨年、多額の開発費を職員に与えて今、プログラムの開発をしております。あまり芳しい結果が、今のところ出てきておりません。「理事長が喜んでくれるようなプログラムを開発してくれ」と言っていますが、最近、高齢者に刺激を与えようということで「化粧療法」とか、認知症の高齢者さんは別に認知症そのものよくなるわけではないけれど、生活のリズムがよくなる、あるいは活気がでる、人とのコミュニケーションがよくなるという相乗効果を持つ現実があるので、そういう意味では化粧療法も大いに生かそうと思っています。最近、子ども用に開発された遊戯療法（プレイセラピー）なども導入し、さらには河合先生が開発された「箱庭療法」もこれから大いに取り入れていこうかと、画一的ではない新しいプログラムをつくりたいなと思っています。レクリエーションについても同じではないかと思っています。

意識改革の促進。日本人は働き蜂と言われるような、働くことに高い価値をおいていて自由時間を遊びに使う、レクリエーションに使うことに対して、少し抵抗があります。こういう意識は変えていかないとはいけません。遊びは新しい文化をつくりだす源ですので、それに時間をかける、費用をかけるということも大事ではないかと思っています。そのためには個々の人たちが「自分探し」を積極的にやっていく必要があるのではないのでしょうか。特に団塊の世代が、これから定年を迎える時期にあたって、いきなり定年直前と言われても戸惑いますので、ある程度、助走をつけて、意

識改革の一環として「自分探しの旅」を構想してはどうかとあちこちで吹聴しております。どういう老後の選択をしようか、どういう生きかたをしようかと考えている人たちにとっては、大変面白いと興味をもっていただいています。今の自分が何者であるかも、さることながら、今の自分が行き詰まっている現実に対して何が一体、手詰まりになったり、先を阻んでいるかということ、ヒントを与えて気づいていただく。3段階目には妨害要因を日々日常生活の中で、どう除去し、解消、緩和していくかによって、本来の自分を取り戻していった、自分を自分なりに理解します。そしてその先が大事ではないでしょうか。つまり自分に

きちんとした気づきができ、改めて自分をリメイクする、自分づくりの道へとつながっていくプログラムが大事ではないかと思います。リメイクの話をしますと、別の理解をする人がいるのですが、リメイクは必ずしも突拍子もないところに自分をおくのではなく、自分自身のありようを自分なりにクリエイティブに考えていく道筋ではないかと思います。

私なりに保健福祉学の立場からレジャーやレクリエーションを考えていくと、こういうことになるということで、もし日常の活動やご研究にお役に立てばと思った次第でございます。

長時間ご静聴ありがとうございました。

共に育つために求められているレジャー・レクリエーション

シンポジスト

酒井 妙子¹

村田 明子²

吉田 圭一³

コーディネーター

高橋 伸⁴

高橋 今回のテーマは「共に育つために求められているレジャー・レクリエーション」ということで、今回、このテーマを決めるにあたりまして、レジャー・レクリエーションというのは私たちに必要なことであり、このような社会になって、ますます私たちの役割は大きいのではないかと考えております。「共に育つ」というところが今回は特に強調されています。共に育つとい

うことは、一般的には子どもが育つというところでとらえがちですが、すべての人に育ちは必要なのだということで、子どもの話、高齢者の話、レジャーの話というテーマが決められたということを確認させていただきます。

今回、3人の方に発表していただきます。分野としては「子どもの遊び」の分野から手づくりほいく研究会の酒井妙子先生、「地域福祉」という



1 手づくりほいく研究会 Tezukuri Hoiku Research Institute

2 兵庫県社会福祉協議会 Hyogo Council of Social Welfare

3 武庫川女子大学 Mukogawa Women's University

4 国際基督教大学 International Christian University

ことで兵庫県社会福祉協議会の村田先生、最後に「余暇の将来像」ということで吉田先生から実地と理論ということでお話いただけるのではないかと思います。

ご発表の後、もう一度ポイントを振り返る時間を設けまして、皆さん方からのご質問、ご提言、ご意見を伺って議論を深めていきたいと思っています。

「共に育つために求められているレジャー・レクリエーション」ということが、今後、どういう形が望ましいか、皆さんの研究の中から、ご示唆をいただけること、また今日の会が皆さんの刺激になることがあればと考えております。最初は「子どもの遊びの現状」について、手づくりはいく研究会代表、酒井妙子さんからお願いいたします。

酒井 今回の大会のテーマであります「共に育つ」ということに少しでもお役に立てるよう、子どもたちの遊びの現場、現状を皆さんに伝えさせていただきたいと思います。

私が最近感じていることですが、いじめ、自殺という残念な事件の報道が相次いでおります。今、かかわっている子どもたちの中にも、ひきこもりとか、登校拒否とか、若年性の鬱、拒食症というような心の問題を抱えている子どもたち、あるいは「指示待ち」という状態、無気力というような子どもたちも何人かおまして、とても気になっております。これらのことが、テーマにいただきました「子どもの遊び」と深くかかわっているのではないかと私自身考えております。

子どもと言えば「遊び」、遊びと言えば「子ども」というような言葉が容易に想像されますように、私たち大人はもともと「子どもは遊ぶものだ」、「子どもは遊びの天才ではないか」と思い込んでしまっているのではないかなと思います。現在の子どもたちの様子を見ていて、「果たして本当に子どもたちって遊びの天才なのかな。天才と言われた子どもが、こんな状態なのだろうか」と思うような状態がしばしばあります。私は今、堺市にある冒険遊び場と言われる大阪府立大型児童館ビッグバンの一角に、子どもたちの遊び場、冒険遊び場という、子どもたちが自分の遊び場を自由に広げていこうという空間がありまして、その運

営管理を任されています。そこにやってくる子どもたちがたくさんいるわけです。遊び場ですけれど、子どもたちは「遊びにくる」というよりは、「やってくる」という方が適切な感じの状態です。遊び場ですが、遊びにくるというよりは、私たち大人とおしゃべりをしたいためにやってくる。

そこには泉北高速からプレゼントされた本物の電車が一両、があります。ビッグバンは『銀河鉄道999』を描かれた漫画家の松本零士さんが館長で、以前松本先生が泉北高速にペイント列車を走らせたました。そのお礼で泉北高速が電車をあげたいと言ってきました。ビッグバンでは「いらないから野外に置いてくれないか」ということになり、「酒井さん、住民を説得して電車を置かせてくれ」と言われまして引き取ったわけです。私が



考える遊び場としては不要だったのです。管理が大変で、お金もかかると思ったのですが、置いてみたところ、子どもたちに結構人気で、冒険遊び場ビッグバンのちょっと隣にあるので「ちょっとバン」という名前をつけました。小さな子どもたちは「電車の公園に行きたい」と言って電車の中に入ることを楽しみにやってきます。

子どもたちは電車のソファの上で、ごろごろしているのです。ごろごろしているなら、家でやったらいいのにと思うのですが、やってきます。電車の中で共通で使えるレゴがあったり、絵本を並べていたりします。本は見たりしますが、あまりオモチャでは遊ばないですね。では何をしているか。オモチャがあるのに家から持ってきたゲームなどをしているのです。ごろごろしているなら家

でいたらいいのに、ゲームも家でやればいいのと思うのですが、そこへやって来て遊んでいるのです。遊び場は小さな森がついていたり、手づくりのブランコ、ターザンロープ、野外のアスレチックのようなものを手づくりでつくったり、砂場もあります。いろいろな環境があるにもかかわらず、電車の中でそういう様子が見受けられるというのが、今の子どもたちの遊びの現状です。私たちが考えている遊びとはずいぶんかけ離れた遊びで子どもたちは時間を過ごしているというのが、私の感想です。

皆さんもご存じかと思いますが、仙田満さんというデザイナーの方が『遊び環境のデザイン』という本を出されています。岡本先生も子どもたちの遊びについておっしゃっていましたが、子どもの遊びが成立するためには「時間」と「空間」と「友だち」と「方法」、この4つが必要で、これらが遊び環境の4要素と言われている大切な要素である。実際に子どもたちの遊びを見ていて感じることは、子どもがとにかく「遊びたい」という強い意思がある時、遊びたくて、遊びたくて仕方がないと何かのモチベーションに動かされている時は、この4要素が必ずしも揃わなくても子どもは遊び始めます。けれども遊ぶ気持ちに少し元気がない時、「誘われたら遊ぼうかな」「なんか今日は遊ぶ気になれない」という時、そういう時はこの4要素がとても大事な要素として子どもの遊びに関与してきます。

4要素がどのように必要か、必要であるとはいろいろなところで言われています。「時間がない」「塾に行かなくてはいけない」「習い事がいっぱいある」「子どもたちに遊びの時間が減ってきた」と。けれども時間も単にあるだけではだめです。「塾に行かなくていいわ。塾をお休みしてあなたに遊ぶ時間、2時間あげましょう」とお母さんが言います。そういう形では子どもはなかなか、遊ぼうとしません。「もう1時間しかないから帰らないといけない」というように、大人に切り刻まれた時間では、なかなか遊べないのです。

どんなふうに時間が必要か。つまり、「時間があること、プラス、子どもにとってその時間が自由にあること」です。いつまでも遊べるのではないかという、子どもにとってたっぷりした、ゆっ

たりした時間がないと、なかなか子どもは遊び始められないという現象があります。先に、ごろごろしていると言いました。でも一日中ごろごろしているかという、それとも違うのです。ごろごろしていたけれども、ごろごろすることにだんだん飽きてきて、「葉っぱが雨みたいに落ちているよ」と誰かの声が聞こえたら、ごろごろしているのに飽きて、たっぷり時間があったら、外に出てみるのです。外に出てみて、今までごろごろしていた気持ちが、パッと発散して葉っぱを掴む。「ウフッ、遊んでいるな」ということが起きたりします。でもごろごろしているだけで「1時間過ぎちゃった」ということになる、子どもはごろごろするだけで「帰らなければいけない」ということです。

空間にしてもそうです。場所があるだけではだめです。その場所が子どもたち自身に自由に使えるかどうか、これがポイントです。「ここで遊んでもいいよ。でもこの範囲だけだよ。あっち行ったらいけない。こっち行ったらいけない。あっちは危ないものがある。こっちは危ないものがある。」というふうに場所があっても制限されていたら、そこは子ども自身にとって「空間がある」ということではありません。例えば公園がそうです。「大人が用意した、こんな広い場所があるじゃないか」「広い公園、立派な公園、緑が少なかったらだめ」ニュータウンには素敵な公園があります。でもその公園はどうでしょうか。「ボール投げたらあかん（いけない）、穴掘ったらあかん、木に登ったらあかん、葉っぱとったらあかん」というような「あかん、あかん」で仕切られた空間はいくらあっても、なかなか子どもたち自身の中の遊びの4要素にはなりえないということです。

友だちに関しては友だちが少ない。少子化によって遊びの友だちが減っていると思います。大人が決めた友だちというのがあります。「友だちが少ないからスポーツクラブに行きましょう」となると、そのスポーツクラブには大人が決めたグループとなります。このように子どもが決めた友だちではない場合、その友だちはいくらたくさんいても、子どもの中での「遊びの友だち」としての要素にはなりません。「遊びたい人が、遊びたい時にいるという、自分が遊びたい時に友だちを自

由に選べる」という条件、これが遊びの4要素としての「友だち」です。4要素があるだけではだめ、時間や空間、友だちが存在しているだけではだめです。それを子どもたちが自由に使える状態、「子どもの手に、それらが自由に委ねられている状態」が4要素としての大きな条件ではないかと思えます。

「時間」と「空間」と「友だち」の3つを確保しづらい状況が、「遊びの方法」を生み出す組織や伝達の機会をどんどん失わせていきます。それによって何が起きるか。子どもの遊びの単純化、子どもが自分たちの力で遊びをどんどん発展させていく、つくっていく、自分たちで子どもの世界をつくりあげていく、そのチャンスがどんどん失われていきます。そうすると、「どうやって遊んだらいいかわからない」。昔は異年齢の子ども同士でいろんな遊びをどんどん発見していった、大人が「もういい加減にやめてくれ」という風に遊びが展開されていたと思います。しかし、そういうチャンスがないと、子どもは自分が知っている範囲だけの遊びになります。そうすると遊びはいつも同じような形でしかできず、ついには「おもしろくない。しょうがない。遊ばなくて、いいわ」となります。そして子どもたちは何にはまるか。大人が考えたゲームにはまるわけです。大人が考えている複雑な、自分たちの興味を触発してくれる大人がつくりだしてくれたゲームの世界は、非常に興味深いものという印象を持っているのではないかと思います。でも「遊びたい」という気持ちがあったら、子どもたちはどんな隅っこだって遊びます。どんなに友だちがいなくても「これをやりたい」と思ったら一人だってそれを発展させる力を持っているのです。でもその元気がないと、これらの要素は大事になってくると思えます。

この4要素について考える時、いつも思うのは、どうして4要素ができづらくなってきたのか。大人たちが自分たちの価値観を基準にしてつくりあげてきた現代の社会システムや社会のあり方を、まず見直していく必要があるのではないかと思います。大人が住みやすい空間、大人の価値基準を優先させた時間的なことや、人間関係が子どもたちに生きにくい社会をつくっているのかもしれないと考えています。

一方で冒険遊び場の子どもたちの様子です。ここは親子で来ることもできます。親子の興味深い会話を聞くことがあります。おじいちゃんやおばあちゃんたちは孫のことを見守っています。「ここ、電車があっていいですね。ゆっくりできていいですね。」と見守っています。しかし少々、格好がきれいなお母さんや、教育ママ的な方が子どもをつれてくると、その人たちはこんなことを言います。子どもには電車が人気で、電車の公園と電車にバーッと入っていき、まずソファのところで吊り革にぶら下がったり、ピョンピョンしていたりするのですけれど、その様子を見て、そのお母さんたちがよく言います。「今日はちゃんと遊ぶって言ったでしょう。だから公園に連れてきてあげたのに、お約束どおり、お外でちゃんと遊ばなさいよ」と言うのです。電車の中に入って居心地がいいのと思うのに「遊ばなさい、遊ばなさい」と囃子立てます。そのような場面はとても興味深く、遊び場の管理をしているスタッフたちは「昔は『勉強しろ、勉強しろ』と言ったお母さんが、今は『遊べ、遊べ』って。遊びに何を期待しているのかわからないけど、『遊べ、遊べ』って言うようになった」とよく言います。

多くの教育関係の人たちがよく言う言葉で「最近の子どもは、本当に遊んでないな。遊べないのではないかと、子どもの遊びを評価するのです。それを聞いて「子どもは遊びの天才」というけど、本当に天才なのだろうかと感じます。「子どもは遊んでない、遊んでない」と言われているけど、子どもは本当に遊んでないのでしょうか。いや、そんなことないと思うのです。

結論から言うと、大人がしてほしい遊び、これこそ子どもの遊びだというような遊びを、子どもがしなくなったのかなと思います。つまり、大人が「これこそまさに子どもらしい遊び、子どもにはこんな遊びをしてほしい」というような遊びを、子どもがなかなかしなくなったということです。でも、その状態、ごろごろしていたり、おしゃべりしていたりというのは、4要素の成立を待っている状況という場合もあるわけです。けれどもそれを待たないで、大人がしてほしいような遊びになかなか発展しないような場合がすごく多い。そこを大人は「遊んでない」と評価してしまいま

す。

「本来、遊びって、どういう活動のことを言うのだろう」と、いつもこの話が出た時、自分自身の中で考えます。先生方は遊びについてご専門にご研究されている方もたくさんいらっしゃると思いますが、たとえばママゴト、お絵描き、ドッチボール、鬼ごっこ、遊びと言われる活動の種類は数限りなくあるわけですが、「お絵描き、ドッチボールなどの活動は、いつでもどこでも遊びなのでしょうか?」「遊びという活動」は本来ないのです。子どもの遊びということを考えた時、あまりにもあたりまえすぎて、私たち大人はそのことを忘れがちになっているのですけど、遊びという活動は遊んでいる本人が「これは遊んでいるんだ」と思って初めて遊び活動として位置づけられます。だからお絵描きが、いつもいつも遊びかというのと、違うのです。ドッチボールが、いつもいつも遊びかというのと、ドッチボールしていても、本人が遊びと思わないと、それは遊びではないのです。体育の中で「今日はドッチボールやるぞ、全員参加だぞ」と言われた場合、ドッチボールは子どもにとっては遊びではない。でも「ドッチボールやりたい。やってすごく楽しかった。今日はドッチボールして、めちゃくちゃ遊んだ」と子どもが言った時に限り、ドッチボールは遊びとして子どもの中に位置づけられるかもしれません。しかし、体育などで先生に言われてやって、本人が「遊びじゃない」と思っていたらドッチボールは紛れもなく遊びじゃないのです。そこををついつい、私たちは取り違えているのではないかなと思うのです。遊びには「これが遊び」という決まった活動は何もない。お絵描きが、いつも遊びじゃないように、時には算数のドリルや国語の漢字ドリルが、子どもにとって遊びになることもあるのです。大人がやってほしい遊びだけが子どもの遊びではない。大人が遊びではないと思っていることも、子どもにとっては遊びであることが、たくさんあるということです。「遊べない、遊べない」と言われていても、子どもが「遊んでいる」つもりだったら、それは遊びになっているということです。

そして「遊びなさい、遊びなさい」と言うお母さん方、先生方は何を期待しているのか。子ども

たちが遊びを通してきつと体力がついたり、体のバランスがよくなったり、社会性が育ったり、創造性豊かな人間になったりすることではないか。それは紛れもなく遊びという活動を通して子どもたちが身につけていくことと考えているわけです。そして、いろいろな子どもたちが抱えている心の問題や体の問題、社会的に起こしているいろいろな事件の解決策のひとつは遊びではないかと、遊びにすごい期待がかかっているわけですが、その本人である子どもたちはどう考えているかということ、全然考えてないと思います。あたりまえのことですけど子ども自身にとって遊びの出発点は紛れもなく「いや、面白そう」「僕、やってみたいな。」「私、これ一回、やりたかった」というような気持ちだけです。あるいは「ああ、楽しかった」「またやりたい」「もう一回挑戦するぞ」という気持ち、もうこれしかないのです。これ以外のこと、「僕、社会性ちょっと乏しいし、コミュニケーション能力が低いから、やっぱり友だちと遊ばないといけない」と思う子なんか、誰もいません。大人が子どもに身につけてほしい力、これは子どもにとったら、たまたま遊びの産物にしかすぎないということです。大人が期待している遊びを通して、子どもに身につけてほしい力というのは、子どもの人生において必要不可欠なものかもしれませんが、子どもはそういうことを身につけようと思って遊んでいるのではないということをお忘れずに、子どもとつきあっていきたいなと思っています。

私が先生方に是非とも一緒に考えていただけたらと思うメッセージは「子どもの遊びは、子ども自身の世界に返してあげてほしい」ということです。大人たちが子どもの遊びの世界に介入して、あれやこれやするのはなく、子ども自身の遊びが子ども自身の世界に戻るように、あるいは返すように、何とかお力を貸していただきたいということです。そうすることで、子どもたちに起こっているいろいろな困った行動、いろんな事件が少しずつでも減るのではないかなと考えています。

高橋 ハッとさせられるようなお話だったと思います。今日は遊びを研究対象にしている人たちが多いと思いますけれども、私たち研究者が発表す

る相手は大人ですね。それでどんどん大人の感覚になってしまうのかなと改めて私自身も反省しました。皆さんからのご意見はこの後にさせていただきます。

次に高齢者に対応する立場から。地域福祉の推進に福祉現場としてどのように取り組むかということで兵庫県社会福祉協議会総務企画部主任の村田明子さんをお願いします。

村田 福祉専門職、福祉職の立場から今、福祉現場では、特に高齢者の分野ではどのようなことが起こっているかをご報告できたかと思っています。2000年4月の介護保険を皮切りに、福祉職は常に当事者の方々と「共生」することの難しさに直面しています。制度があまりにも早く変わりすぎて、その仕組みにどのように現場の状況に対応させていったらいいのか、また制度が変わることで、ご本人さんのニーズや希望を引き受けることができないというジレンマに陥っているという状況にあります。福祉現場は支援を必要とする時に、介入、問題解決、サービスの提供を行っていく仕事ですが、例えば高齢者虐待、児童虐待、DVという問題に介入していったり、その後で支援していくという福祉職がいます。ただ福祉職は虐待が起らないように予防したり、啓発する取り組みも役割として持っています。今日はそういう虐待にならないように、本人さんが持っている本来的なニーズを大事にしながら予防的な取り組みとして、特に在宅の高齢者のデイサービスから見える実態に焦点を当ててお話をさせていただきたいと思います。

介護保険がスタートし、特に在宅福祉サービスを中心に急速に利用が拡大されました。サービス利用者の推移をみると、2000年4月149万人（施設サービスの利用者が52万人、在宅サービスの利用者が97万人）という状況から2005年4月には329万人が介護保険を利用しています。特に、施設サービスの利用者が78万人に対して在宅サービスは251万人という施設サービスより大幅に増加しています。結果的に国の制度も定着とともに介護保険の総費用の急速な増大に制度を持続していくことが危ぶまれるという実態のもとに、この2006年4月、介護保険の一部改正に至っています。しかし現場からすると、ようやく5年たっ

て、ご本人さんのニーズにどうやって対応していくかということが落ちついたところであったにもかかわらず、また仕組みが変わったためにサービス提供のあり方を見直さなければならないという混乱が生じています。

ここでは通所サービスいわゆるデイサービスに焦点を当てて現場の実態をお話させていただいた



と思います。介護保険の一部改正では、軽度の要介護者が急増したこと、介護予防の効果が上がっていないという指摘を受けて「予防重視型」のシステムに転換されるという制度の見直しが行われました。あくまで柱の一つになっていますが、特に介護予防対策の観点から強化する分野として「運動機能低下」「低栄養」「口腔器機能低下」「認知症」「とじこもり」という5つの項目が上げられて、それぞれのリスクを抱える高齢者を対象に「介護予防サービス」を提供することになりました。ところが現場の実態で言うと、こういう運動機能の機能低下とか、口腔器の機能低下という部分に取り組める専門職の配置がされていないのが実態です。社会福祉士、介護福祉士、TP、OPがいるじゃないと言われるんですが、常勤でいるとは限りませんし、場合によっては看護師を置いていることによってデイサービスの認可を受けて実施しているところもあり、多くのところが一名配置して運営しているという実態にあります。これまでもデイサービスの中で午前中は入浴をして午後はレクリエーションに取り組んできたのが、介護予防のプログラムを盛り込んでいかなければいけないという状況が起り、何かのプログラムを削って、そこに「個別プログラム」を入れなけれ

ばいけないという混乱が生じています。

介護予防事業のねらいは何か。支援にあたって筋力をつけることが目的ではなく、自分の体を知って、その上でご本人が「これからも健康でいるために頑張らなくては」という気持ちを引き出せるかわりが大事だと思います。また「個別プログラム」の何を効果と見るのかという点でも、まずは新たな仕組みの中で「やらなければ」ということに留まってしまい、ご本人さんのニーズをややもすると見失いがちになるようなきらいがあるように思われます。

兵庫県老人福祉事業協会のデイ部会が今、現場で何が起きているのかという実態調査に取り組んでいます。その中で職員の声として自由記入されている項目を見せていただいたのですが、「狭い場所で予防サービスのメニューを実施するのはうちでは困難」という意見や「認知症の方にどのような予防訓練を実施していくのか、理解を得るのが難しい」、「今まではレクリエーション中心で進めていたが、介護予防が追加されたことでレクの時間をとることができない」という記述がありました。また、「厚生労働省から出た具体的な機能訓練における方法、実例が示されていないためにどうやってプログラム提供、個別計画をつくっていいのかわからない」という声も寄せられています。さらに「従来の介護保険であったら週2回利用されていた方が、新しい介護保険の改正になって要支援という認定が出たことによって週1回しかデイサービスに来てもらえなくなりました。自宅に一人だけで過ごす時間が増えてしまい、これでは何のための介護予防かわかりません。」という意見もあります。デイサービスに来ていただくことで、ご本人さんがいろんな方と話したり、レクリエーションを通して楽しいと感じておられる時間が削減されるという実態が起こっています。PT、OPが配置されているところは、おそらく機能訓練を今まで提供されているプログラムに工夫・改善をされて提供されているかと思いますが、多くの現場はそこまで行き着いておらず、試行錯誤が続いている半年間であったということが、この調査結果からも伺われるのかなと思います。

私ども兵庫県社会福祉協議会をはじめ各都道府

県社会福祉協議会は、社会福祉の現場に従事する方々の研修を年間通して提供しています。いろんな職種の研修を行っていくとレクリエーションに関する研修ニーズは高いのですが、年間に1回、よくて連続講座を設けているというのが実態です。また、各現場でも忙しい中で、誰か代表して研修に出る。たまたまそこで学んだことを職場の中でフィードバックして採り入れてみようかという工夫や努力をされています。受けた研修なり、先生方からスーパーバイズしていただいたことをどのように生かしていくのか、現状ではそのトレーニング方法や人材育成の継続性、連続性の面でも、実は非常に悩みどころではあります。

先ほどご紹介した調査に取り組まれた兵庫県老人福祉事業協会のデイ部会の会長からお話をお聞かせいただいた時、このようなことをおっしゃっていました。「その現場、地域にコミットしてくれる、スーパーバイズしてくれる人が必要で、そこでその土地に何があって、認知症の方だと回想法とかあるけれど、『この神社はこうだね』と話をしながら、ふと思い出したことをきっかけにトレーニングとか予防プログラムに本人を誘ってみる、そういう部分では県統一の1本で研修するには限界があるよね」ということを言われて、ハッとしました。人材育成の場面も、より地域に密着したところで育成していくことが、今後課題になると思います。

今、介護保険を利用している皆さんのことを中心にお話させていただきましたが、まだ介護保険の適用にならないけれど、もしかしたら今後になっていくかもしれないという方々が、実は多くおられます。我々はこの方々のとじこもりの予防に対しても、考えていかなければいけないと思っています。予防という観点は、福祉サービスを利用していない方にとっても大事です。そういう意味で社会福祉協議会というのは従来から小地域福祉活動に取り組み、「ふれあいいきいきサロン」の実施などやってきたわけですが、ここでも試行錯誤しながら健康体操やボランティアの皆さんと一緒につくってみる、手芸を楽しむということもやっていますが、ここにもプログラムのあり方に苦労しているスタッフやメンバーの姿があります。あまりにも「個別」を見すぎて、全体のグル

ープで生み出す力というものが、最近では、福祉の現場で忘れがちな視点ではないかと思っています。特に地域における保健・福祉・医療の連携が言われる中、ここの連携すらなかなか難しいという実態がある中で、ここを超えてもっと楽しむという要素、生き甲斐とかやりがい、レクリエーションという面も、生きていくためには非常に大事なものであって、こういう要素を採り入れたり、専門家の先生方にかかわってもらいながら、その人が暮らす地域の中で、どうやってネットワークをつくっていくのかということが大事な視点ではないかと思っています。また我々福祉職もぜひ相談に乗っていただきたいと思っていることです。専門家だけではなく、ボランティアさん、実習に臨む学生さんも含め、一緒にその場を楽しみながら新しいものをつくりだしていくという視点が、今後、ますます重要になっていく。そうでないと制度が変わることで、制度に本人さんを当てはめていくという仕組みが、ますます強化されていっては、何のための支援かわからないですし、本人さんの真のニーズに迫るところから取り組んでいくことが、求められていると思っています。

高橋 現場の話というのは聞けば聞くほどインパクトがあると思います。暮らしのネットワークということであれば、皆さんからもあとでお話をいただけるのではないかと思います。

それでは最後に「さらに増加する余暇（自由時間）」ということで武庫川女子大学文学部教授の吉田圭一先生よりお願いいたします。

吉田 以前、シンポジウムのパネリストに座らせてもらったのが、もう 10 年近く前、奈良女子大学で「高等教育機関におけるレジャー・レクリエーションの専門家養成」というシンポジウムだったと思います。その時のことを思い出していました。今日は「余暇という自由時間は、もっともこれから増えていくだろう」という話をしてみたいと思います。お二人の方が「遊びの問題」「地域福祉の問題」を話されました。遊びの問題にしても、福祉の問題にしても、それらを可能にする余暇（自由時間）は大きな意味を持っていると思います。その時間としての量が多いのか、少ないのか、これからもっと多くなるのか、少なくなるのか、こういうテーマでお話をさせていただ

こうと思います。

私たちレジャー・レクリエーションにかかわっておりますと、レジャー・レクリエーションという言葉に関係することにグッと入ってしまって、レジャーやレクリエーションを取り巻く周辺の問題を見失いがちになることが多いのではないかと思います。今日は特に「経済」の問題、「地球環境」の問題、そして「労働」の問題と「余暇（自由時間）」を関連させて考えてみたいと思います。

20 世紀に私たちが余暇（自由時間）の増加を願ったことと、21 世紀で増える余暇（自由時間）とは本質的に違うというふうに私は考えています。話の基本はアメリカのシンクタンク、World Watch 研究所が出している「State of the World」（地球白書、家の光協会発行）のデータです。世界で 50 カ国くらいで翻訳されているのではないかと思います。地球白書が示している地球の環境の問題とか資源枯渇の問題、それと労働と結びつけて考えてみました。20 世紀の後半は「労働時間短縮」が大きなテーマでした。「できるだけ余暇の時間を増やしたいから労働時間を短縮したい」という方向で労働時間が短縮され、余暇の時間（自由時間）が増えていったと思います。たとえば昭和 63 年、日本も労働基準法が改正され、週 40 時間になりました。ところがちょっと前には西ドイツの IG メタルがすごいストライキをやったわけです。闘争資金 500 億円、その間の損失 1 兆円というストライキをやりました。1984



年です。週 40 時間から 38.5 時間にするためのストライキです。時間的に見てみますと 1 労働日当たり 18 分の短縮です。1 労働日あたり 18 分短縮

するために500億円の闘争資金、1兆円の損失を覚悟して7週間ストライキをやったわけです。20世紀は世界規模で労働時間が短縮され、余暇の自由な時間が増えていった。そういうことが20世紀の労働時間短縮と余暇の関係だったと思います。

20世紀は大量生産・大量消費にみられるように、物質的豊かさの追求ということで、どんどん生産性が追求され、合理化されていったわけです。合理化される中で機械化され、スピード化され、分業化され、単純化され、仕事が面白くなってきた。人間としていきいき仕事ができない。非人間的な労働が多くなってきた。だからどこかで人間らしさを取り戻さなければならぬ。「人間性回復」、レクリエーションのまさしく本質的な目的や意味、そのことのために「余暇という最大で最適の時間」がたくさん必要だったのです。そういう意味で労働時間が短縮され、余暇（自由時間）が増えていった。これが20世紀だと思っています。

ところが21世紀は違う。どう違うのか。「20世紀の負の遺産」とよく言われます。20世紀の100年で地球を人間がほぼ潰してしまった。人間が住める地球じゃなくなった。

たとえば「地球白書」にはこんなことが書かれています。「現在、アメリカ人並みの物質的に豊かな生活を地球の人口60億あまりがすると、地球が5個分いる」。アメリカ人が今の生活を維持するために必要な地球上の面積は10.1ヘクタールだと言われています。10.1ヘクタールというと甲子園球場が4ヘクタールくらいですから、甲子園球場が2つ半、一人について、です。これは食物を生産する農地だったり、インフラのためのものであったり、物質的な生活をするために排出する二酸化炭素を浄化するための農地、山地であったり、そういうものがトータルすると10.1ヘクタール必要になるようです。それを地球の人口60億あまり全員がやると地球が5個必要だそうです。日本人も割合それに近い生活をしているわけですが、日本、オーストラリア、ヨーロッパの人たちのレベルでは、アメリカ人より若干少ないと思いますが、日本人のレベルの物質的豊かさを追求した生活をする、現在でも地球が3個必要

だそうです。そういうような地球資源の枯渇、さらに環境汚染、環境汚染に関して、こんな恐ろしいデータがあります。環境ホルモンという化学物質がある。もともと地球という星にはなかった化学物質が現在、地球上に新たに1,800万種類登場している。すでに人間の体の中に200種類、もともと地球上には存在しなかった化学物質が入っているとされています。こういうことを考え合わせてみますと、20世紀と同じ大量生産・大量消費、物質的な豊かさを追求することは、もう誰が考えても不可能だと思います。

そこで21世紀はどんな働き方をしなければならぬのだろうというところへ考えが及ぶわけです。20世紀は働きたいだけ仕事があった、ところが21世紀はそれだけの量の仕事なくなるのではないかと。地球が持続可能であるためには20世紀ほどの仕事が必要でなくなる。そうすると必要とされる仕事量が減るわけですから、それ賭う労働量も少なくなってくる。そうするとどういうことが起こるか。20世紀のように働きたいだけ働けなくなる。働けない人が出てくる。人間には皆同じように働く権利があるわけですから、皆が働く喜びを味わえるように働くことを少しずつ分配しなければならぬのではないかと。これがよく登場する「ワークシェアリング」です。つまり一定の必要労働量を誰かがたくさん働いて、働けない人をつくるのではなく、できるだけ多くの人が働けるようにするという労働のひとつの形態です。

さらに恐ろしいことに国連は50年後の地球人口を、89億人と予想しています。日本は人口が減っているのにといいがちなのですが、地球規模では地球の人口が89億人になる。そうするとさらに働きたい人が増えるわけです。一方で働くために必要な労働量、仕事量は減ってくるわけです。ますます私たちは対価を求めて働くという時間が少なくなってくるということになります。そういうことが関連して余暇の時間は増えていくことになると思っているわけです。20世紀では増えることを望んだ自由時間が、21世紀には望まないのに増えてくるのではないかと思うのです。さあ、その時、どうするというのが、今回の私の話ということになります。

豊かさの象徴というのは、物だと思っていたのです。物質的に豊かなことが人間として豊かであるところ。ところが物も余ってきた。ある本で「一つの家庭の中に1年間まったく使用しない衣服が200着ある」というのを読んだことがあります。多分、靴下や手袋、ネクタイまで入れたら一人200着くらいあるのではないかと私自身も思います。この頃、靴下1足だけ買おうと思ってもなかなか買えません。余っているわけですから、売る方も大変で3足いくらとか、5足いくらという時代が来ているわけです。

ワークシェアリングして働く時間が減ったら労働所得も確実に減ります。この話をした時、皆さんが賛同していただけない、「かなわんな」と言われるのが、そこなのですね。しかし考えてみると、アメリカ、日本、オーストラリア、ヨーロッパ、は儲けすぎ、稼ぎすぎなのです。もうちょっと給料が減っても仕方ないかなとも思います。「デフレ・スパイラル」という言葉がよく使われますが、デフレ・スパイラルが日本の場合、止まったのかどうか、なかなか止まらないと思います。短期的にはデフレを脱出したと言っても、地球規模で考えたら、かなりのデフレ・スパイラルが続いていくだろうと思うのです。所得が高いところが、ある程度下がらざるを得ないと思っています。

自分たちの思いと違う余暇（自由時間）が増えてきた時、私たちはどうしたらいいのか。それは所得を目的とした労働の時間が減ることによって増えてくるわけですが、そうすると今までのような余暇活動、今まで認識している余暇（自由時間）の中で行う活動、余暇活動を、ちょっと視点を変えて、新しい余暇活動の視点を持たなければならぬのではないかと思います。それは「働きたい意欲、働ける労力を取り込んだ余暇活動」、それも余暇活動なのだという考え方を生み出していく必要があるのではないかと思います。

二つの労働と言ってもいいのではないのでしょうか。一つは「職業として対価を求める労働」。もう一つは「余暇活動として対価を求めない労働」。その二つの労働という考え方を、これからは私たちが持っていくことが必要なのではないかということを感じるわけです。「対価を求めない労働」と

言うとは怪訝な顔をされる方もあると思いますが、現実には知らず知らずすでにやっています。自分の趣味のために、大変な労働をしています。対価もないのに、家族のために、家庭のために労働をします。あるいは友人のために、仲間のために、あるいは組織のために。今回のレジャー・レクリエーション学会の理事の皆さんや実行委員の皆さんは組織のために時間をとって労働していらっしゃる。対価を求める職業としての労働ではないわけですね。あるいは少年野球の監督をいきいきとして給料も出ないのにやっている。ゲートボールで一番張り切っているのは誰か。審判しているおじいさんです。いきいきしている。対価を求めないで、私たちはすでにたくさんの労働をやっているわけです。そのことをもう少し整理して「余暇活動」として考えていくような組み立て、それが今後、必要なのではないかということを考えています。以上です。

高橋 それではもう少しつけ加えることがありましたら、3人の方からお話いただいて、その後、皆さんからの質問をお受けしたいと思います。

酒井 「子どもの遊びを、子どもの世界に返してほしい」というメッセージを送らせていただいたのですけれど、村田先生、吉田先生のお話を聞いておりまして言い忘れたことがあったことに気づきました。遊び場には子どもだけしか来ていないわけではないということを思い出しました。誰でも来られるところで、おじいちゃんやおばあちゃんが孫をつれて来るケースもありますし、おじいちゃん、あるいはおばあちゃんが単独で来られる場合もあります。学校に行かずに遊び場に来る子どもも一部おりますが、遊び場に来る皆さんは、自分の余暇に、吉田先生がおっしゃいましたように「対価を求めない労働」として来られている遊び場は結構場所が広いので、おばあさんが来られて「こんな広い場所、もったいない。子どものためにサツマイモを植えたらいいのに」と言われてサツマイモを植えられたのです。そうしたらすごいサツマイモが大量にとれて、子どもと一緒に焼きイモをやったり、スイートポテトをつくったりしました。その後、うまくいったのがうれしかったのか、最近ではダイコンとかネギとかタマネギとかいろいろなものを植えにきています。まさに

村田先生がおっしゃった介護予防につながるのではないかと思ったり、余暇の使い方にもつながったりする。

子どもたちは、「うちにはおじいちゃん、おばあちゃんいないけど、遊び場で来るおじいちゃん、おばあちゃん、こんなことで怒る。こんなことが口煩い」と、いいながらおじいちゃん、おばあちゃんとつきあって、昔の遊びも適当に聞いたり楽しんだりというつながりができています。「ともに生きる」ヒントにつながったらいいなと思って付け加えをさせていただきました。

村田 レクリエーションってすごいなと思うのは「領域がない」という可能性を感じます。社会福祉は、これまで高齢者福祉、障害者福祉、児童福祉という対象別に仕組みが制度化され、その中で処遇が行われ、福祉職も携わってきています。領域を超えて何かをするということが苦手な分野だったのです。ところが介護保険制度が施行され、社会福祉法ができ、ここで言われたのが「地域福祉の推進」という言葉で、すべてのものを地域福祉の中で進めていこう。施設のサービスも地域の中にあるものだという点で、今、大きく方向性も、視点も変えられようとしています。ただそうは言っても、なかなか今まであった仕組みを乗り越えて協働していくことは、まだ模索の段階でして、その時、レクリエーションやレジャーとか、楽しむ、生き甲斐という部分で、人としてつながっていく、「つながりの再構築」ということができないだろうかと思っています。明日の先生方の報告も含めて大きな可能性を感じています。

吉田 100年という、20世紀がとんでもない世紀だったという話をしたのですが、21世紀は人間の英知でもっともっと地球上で人間が生き続けていけるような地球にしなければならないと思います。そういう意味では働く時間がどんどん減ってくるぜという話は私自身、決して唐突な乱暴な話ではないと思っています。ウィリアム・ゴードウィンが言うような「万人が30分働けば、地球上で人類が生存できるものはすべて生産できる」という、そんな乱暴なことにはならないと思いますが、お金を儲けるための労働は確実に減ってくると思います。そういう意味では以前読んだ松田義幸先生の書かれた『90年代のレジャー・マイン

ド』という本の中で「増大する自由時間に対応するレジャー哲学がデザインされていない」という言葉を思い出します。私たちの学会がそのあたりを真剣に、これからもっともっと増えてくる可能性のある自由な時間に対して「哲学」を構築していくことが大きな課題になるのではないかということを考えています。

高橋 大分、3人の方のお話につながってきたようです。それでは皆さんの方から、ご質問、ご意見、感想などいただければと思います。

井澤 大阪体育大学大学院の井澤です。酒井先生に。大学で学部生とともに子どもの居場所事業の一環として昔遊びを小学生に教えようという事業を3年前からやっています。大人の立場で遊びを教えるという指導的な形になって大人が決めた遊び、昔の遊びを提供、指導する形になっています。子どもたちの遊びのきっかけとなる取り組みに関して、ヒントをお聞かせいただければと思います。

酒井 私たちも「子どもの居場所づくり」をやっています。「そういう事業についてはどうですか？」というご質問に対しては、やり方によってはとてもいいと思います。「やり方によっては」ということですが、お話の中で言いましたように、子どもの遊びにとって一番大事なことは、なぜ子どもの遊びが大事かということ、子どもが「ワッ、面白そう、やってみたいな」と思ったり、「ああ、楽しかった。またやりたいな」という気持ちを感じたりすることが、子どもが遊んだ時に一番大事なことです。楽しかったことは人間誰でも、子どもだけでなくおじいちゃん、おばあちゃんも、私たちも楽しいことはまたやりたくなる。「またやりたいな」と思う気持ちが、生きることそのものです。明日が来ればいいな、もっと生きていたいと思うのはまた面白いことやりたいな。生きていたら、楽しいことがあるのではないかなという、この気持ちが「生きる力」です。「楽しかった、またやりたいな」と思う気持ち、「楽しかった」という気持ちは前と同じ楽しさでいいじゃないとは思わせないものです。人間には欲という感情があるから「もっと楽しかったらいいのになあ。もっと楽しくやってやろう」と思うのです。「もっと楽しかったらいいのになあ。もっと面白くやっ

てやろう」という欲の中に、人間は「工夫」とか「創造性」とか、いろんな力を発揮しようとするのです。だから伝承遊びを教えた時、子どもが「ああ楽しかった、また教えてね」と言ったかどうか、それが一番大事なことです。子どもが「ああ楽しかった。また教えてね」と言ったことは、家に帰って今日、こんなことを教えてもらったよ。お母さんもやってみたら。弟もやってみたらと必ず言います。「僕、次、出席した時、もっとうまいことコマ回せるようになってやるぞ」と練習していると思うのです。その中に子ども自身の本当の遊びが生まれているということです。そういうことをよく理解した上で「またやりたいな」と思うような環境づくり、人との関係づくりをやっていかれたらとてもすばらしい、子どもの成長に役立つ活動だと思うのでぜひ頑張って続けてください。

鈴木 関東学院大学の鈴木です。日本では本業とか職業とか、パスポートでも *vocation* という表現を用います。それが *a* がつくと本業から離れていくという、本来なら本業から離れていくのでしょうけど、それ (*avocation*) を「副業」と訳してしまっている。酒井先生が話された、お年寄りが趣味と実益を兼ねて「面白いからやるんだ」ということや、吉田先生が言われるように本業をやって労働の対価を得るということではなく、自分の本質的な面白さ、楽しさの中に自分の技術を使っていくということが、子どもたちの遊びの中にも、お年寄りの生活の中にもあることを考えると、*avocation* という言葉を「副業」から「余暇と実益を兼ねた活動」というような意味のあるものに我々が誘えたらいいなと3人の先生方のお話を聞いて感じました。

高橋 実際に皆さんが活動していることをご紹介いただいても結構ですし、やっていることに対してコメントをいただきたいということでも結構です。

坂口 東洋大学の坂口です。自宅から離れて散歩して公園のベンチで座って見ていると、お母さんが子どもをつれて遊びにきている。そういう空間で子どもたちが遊んでいるのですが、子どもが自分たちで遊びを選んで遊んでいる時はいいのですが、お母さんたちが子どもに「これをやりなさい、あれをやりなさい」と子どもたちの自己決定

ではなく、母親の言われる通りに遊んで、という親の言いなり、ロボットのような形の遊びが、公園の中でも行われているのですね。たまたまファミリーレストランに行くと、お父さん、お母さんと子どもがいて、メニューを見てお母さんが「何を食べるの?」と聞いて、子どもは「これ」と言います。しかし、お母さんが「何を食いたい?」と言っているのに「あなた、いつもこれ、頼んでも残すじゃない、これにきなさい」とお母さんが決めているわけです。そういうところを見ると家庭の中での子どもと親のかかわりの中で、親が子どもに指示をしてしまう、遊びの中でもレストランでも。子どもが食べたいものが食べられない、子どもがしたいことができないというのが現実の社会の中で起きているのではないかと思います。もう少し親が子どもの自己決定を尊重して、子どもたちが工夫して遊べるような遊びの提供ができていけばいいのではないと感じています。酒井先生のお話と私の質問が合致しているのかなと思うのですが。

酒井 まさに合致しております。広場の奥に小さな森がありまして、森の中に入ると、ここが住宅街かなと思うくらい、手つかずで、タヌキも出てくるようなところ。自然活動を、ちょっとだけ月謝をとってやろうかとやり始めたら、その説明会に20~30人くらい来られるかなと思っていたら300人も押し寄せました。そういうちょっと「教える」というと、お母さんたちが飛びつくということが起きています。吉田先生が言われたように、20世紀の親の世代はすごく忙しかったと思うのです。はっきり言って今のお母さんたちは、すごく暇ですね。親の暇さが、子どもに集中している。暇だけど、お金がほしいから、たまにパートに行っているため、子どもがいてほしいと思う時に親がいないというような、悪循環が起きている。これが、子どもたちの生活の実態だと思います。

吉田 授業にVTRを使って学生に見せています。学生が「わー、羨ましいな」というのがドイツのケルンに住んでいるトーマスさんという、ヘンケルに勤めている人の余暇の姿です。その中でトーマスさんがインタビューから「趣味は何です

か？」と聞かれたら、「趣味の一番は子どもと遊ぶことです。二番目がサッカーです」。学生たちは日本のお父さんで子どもと遊ぶのが一番の趣味と言ってくれるお父さんはいるだろうか、ざわつきます。子どもの遊びを考えた時、仲間と遊ぶのもそうですが、家族と遊ぶ、お母さんと遊ぶ、お父さんと遊ぶ、そのあたりのところを誘導するようなことが必要なのではないかと思います。日本では、お父さん、お母さんと子どもが楽しそうに遊ぶことが、あまりにも少ないのではないかと思います。

高橋 私たちも子どもの遊びや若者の遊び、学生の遊びという点については固定観念があると思います。高齢者に対しても固定観念を持っている人が多いと思いますが、その点、村田先生、いかがですか？

村田 高齢者というと福祉制度では65歳以上と言われますが、私の両親も65歳になりますが高齢者と言えないですし、定められた年齢＝枠組みの高齢者なのか。あるいは子どもも今、そうだと思いますが、子どもらしさという私たちが描く像と実際の子どものあいだに乖離が出てきているのではないかと思います。その時、一度、枠を取り払い、いろんな人と話をしてみたり、コミュニケーションを図ったり、自分が今まで持っていた概念を、一度崩してみる。グループワークの持つ可能性を、もう一度、領域や年齢を超えて仕掛けていくことが大事ではないかと思っています。母親の概念も、子どもの概念もそうですし、高齢者の概念も同じことだと思います。その時に余暇という部分に、どう我々が楽しみながら取り組めるのかということが大事かと思っています。

山崎 余暇問題研究所の山崎です。遊びの要素として時間と空間と仲間と方法だとおっしゃる酒井先生にやってみたいと思う時間をつくっていくには、ただプログラムだけがあってもだめだということご指摘がありました、では、子どもの遊び空間の中で、遊びを引き出す指導者が実際に存在しているのか。空間も時間も場所もあったとしても、それを引き出してくる人材の配置は、どのようにされているのでしょうか？

酒井 遊び場のことで言えば、子どものこと、地域住民について理解する人が、私がかかわってい

る遊び場では必要かなと思っています。難しいのですね。専門家ばかりが頭をつきあわせて「子どもの遊びとは」という話になると難しく、一般の人が来られない遊び場になる傾向がありました。最初、大阪府が遊び場のために集めた人は学識経験者がほとんどで、口ばかりで全然実践しないというメンバーでした。それを私が一人蹴り、二人蹴りして、一所懸命に働いてくれる人ばかりを周りに置いて、やっと5年経ちました。今、いい人材は絶対必要です。子どもの話にじっくり耳を傾ける、地域住民の方を排除していかないとか、子どもを監視するとかではなく、子どもの中に入って、子どもと共に遊ぶ人が必要だと思います。子どもの遊びのことだけで言えば、子どもが本当に遊ぶのは大人のいないところです。だから子どもたちが初めてこの遊び場に来ると誰もが「なんで大人がいるの。私たち、あんた達がいるから、自由に遊べないの」みたいなことをはっきり言います。子どもが本当に自分で遊びたい場所というのは、大人の目の届かないところなのかなと思って、今のこの時代と、子どもの遊びという時代の悪条件を、どのようにクリアしていったらいいのかなというのが、ちょっと悩みの種で、逆に私の方から先生方にご意見を聞きたいと思います。ただ「人」というのは、とても大事であるというのは身にしみて思っております。

山崎 地域の中で考えていかなければいけないと村田先生は言われますが、今、地域そのものも変化してきています。私のかかわっている松江市などでも地域によっては都市型と農村型があったり、東京の私の近辺では昔から住んでいる人間と、マンションに住んでいる新住民の間で意識の違いがある。兵庫県では「地域」と一括りにできないものはありますか？

村田 兵庫県の場合、日本の縮図と言われるくらいで東京に近い部分がありますし、但馬地方に行けば高齢化率が30%台のところもあります。実はここに市町村合併という大きな流れもあり、地域の枠組みがどんどん大きくなっていく傾向にあります。我々が暮らす単位では地域で回覧板を回すような顔の見える関係で、もう一度考えていかなければいけないのではないかと感じます。制度とか仕組みが逆の方向に来ているのは問題だと

思います。「あの子はどこの子だ」とか「あの人はどこに住んでいる方か」わからないといった地域の関係性は、例えば子どもたちの安全が叫ばれる中、子どもにとっては「知らない人は危険な人」という発想になってしまう危険性をもっています。子ども 110 番が「どこにあるか」知らない子どもがいるように、子ども 110 番の家の人たちも、その地域の子どものことを知っているだろうか。

公民館に子どもさんを連れてきて、紹介して顔合わせをしたり、「こんなことをしています」とかという機会をつくっていくとか、年齢を超えて皆が参加できるテーマを見つけていくなど、レクリエーションというレベルで、もう一回「地域の再発見」をしてみる試すというのは大事だと思います。皆が「このテーマだったら行ってみよう」というものを提供していきながら「顔の見える関係」の中で「対価の発生しない余暇」であったり、場合によっては「じゃ、僕、今度、おじいちゃんのところに行ってもいい?」「僕がデイスサービスのところに行ってみよう」というように、子どもであっても、大人であっても一人ひとりが、「居場所」があって、「居場所づくり」という部分を越えて「余暇・レクリエーション」をつなかりにしながら互いを知っていくということでは、大都市であっても過疎地であっても顔の見えるエリアからの出発だと思っています。

西野 東海大学の西野です。ゆとり教育というのが今は大分、複雑な言い方をされていますが、どうも「ゆとりがこんなに大切だよ、自由時間はこんなに大切だよ」という、我々にとっては「こんなにレジャーやレクリエーションは大切だよ」という教育だったのではないかという気がします。3人の先生がたにお伺いしたいのですか、今、巷で「ゆとり教育という、この言葉については死語になっている」というお話もあろうかと思いますが、違った意味で「ゆとり教育は大事だ。もう一回復活しなければいけない」、こんな感じを持っているのですが、先生方のご意見を聞かせていただけますか。

吉田 全く同感で「ゆとり教育やめたらあかんで(いけない)」というのが僕の持論です。ゆとり教育というのが言われたスタートは、今、言われて

いるような「時間のゆとり」のことではなかったと思います。英語や数学や国語など、主要教科と言われるものを詰め込む教育とともに芸術、体育、倫理など、「入試に関係のないような科目、そういうものに関係する活動も、もっとやらそうよ」というのがゆとり教育の狙いだったのではないかと思います。ただ時間だけをつくって「好きにやりなさい」なくて、「学校教育の中でもっと芸術とか体育とか倫理とか、そういうものを重視しよう」というのがゆとり教育のスタートだったのではないかと私は思っています。

村田 ゆとり教育の「ゆとり」について言うと、本当は本人がじっくり考えたり、悩んだり、思い耽ってみたいという時間で、新たなものを生み出すことは時間に追われていたら生まれえないと思うのです。そういう部分で私たちが持ちえる余裕が、今、どれくらいあるのかなという、正直、自分自身も含めて自分の大切なものが手からこぼれ落ちていくところがあるかなと感じます。そのことをもう一度考えながら、子どもが生み出す時間、我々大人が過ごす時間も振り返り、大事にするものをつくっていかないとますます違う意味でのゆとり、ゆとりを押しつけるような日本の社会になってしまうのではないかと思います。

酒井 私の知る限りでは、ゆとり教育について苦しんだ教師をしている友人がたくさんおりました。ゆとり教育＝総合学習の時間だったり、時間を短縮して子どもたちの授業時間が少なくなったということであれば、総合の時間は、私の知る限りでは教師は苦しんでいて、「何をしたらいいのだろう」といろいろな人からネタの提供を求められました。子どもの学校の授業数が少なくなるということで、お母さんたちは塾に行かせないといけなくて逆に塾とか習い事に走った傾向にあったというのが現状です。もともとの目的を果たすための人材、ゆとり教育を支えるだけの人材が育たないままに見切り発車した結果、現場の人間はとても苦しんでいたという事情があったのではないかと私は受け止めています。ゆとり教育が必要かどうかは、今の時点ではちょっとわかりません。

マーレー 平安女学院大学のマーレーです。3人の先生方の話が私の中ではスキッとつながりまし



た。そしてある種、恐怖感も覚えました。日本人は遊ぶことを忘れていっているのではないかなと思えてきました。子どももお年寄りも、吉田先生がおっしゃったように「余暇に対する哲学」が構築されていないので、高齢者の中では、果てしない膨大な余暇があるのにもかかわらず、それをどうしていいかわからない。子どもたちも、ゆとり教育の中で何をしたいかわからない。それは「哲学」というものが構築されていないせい。私自身も子どもを育てて思うのですが、「遊び」というと、ストレスを感じてはいけなく、ストレスから離れて楽しいことをするのだけれど、楽しさを感じるということは、岡本先生が言われたように、first gain を乗り越えないといけないわけですね。それは吉田先生がおっしゃったようにボランティア活動など、ゲートボールの審判だったり、しんどいものがあったりするけれど、それを乗り越えるから達成感があって、楽しみがある。子どもたちの遊びも、親が全部ストレスを取り除こうとしています。高齢者にも、できるだけストレスがかからないようにお膳立てをして「さあ、どうぞ」とやるから、チャレンジがなくて面白くない。それは私たちにも「はい、風船バレーをやってください」と言われても、チャレンジは何もありません。私たちのチャレンジは何か。重度の障害の

ある方々や寝たきりの方々もいらっしゃる。認知症の方々もいらっしゃる。まだまだ小さい子どもたちもいる。その人たちに合った目標をきちんと設定して、それを乗り越えられるチャレンジを設けて、それを引き出していくことが私たちには必要ではないかなと思いました。そういう意味でも私たちレクリエーションの専門家は、それをどう引き出していか、援助していくかということを考えないといけないのだと、皆さんのお話から考えさせていただきました。

土屋 江戸川大学の土屋です。状況が福祉の現場では、どうもまだうまく見えてこない。施設で悲しい事件が起きたり、ニュースも耳にしたりしますけど、社会福祉とか介護の現場に携わっている方は、どのようなレジャーで、ストレス解消、何かを忘れるためのことをやっておられるのか。そういうものが、忙しさの中で、システム的に切り捨てられてきているのか。福祉の現場のことをもう少しお聞かせ願えればと思います。

村田 実は非常に大きな課題です。人材育成の部分でも大きな課題になっています。特に学生から社会人になって福祉現場に就いて3年未満で辞めてしまう職員が非常に多くなっています。ある施設では非常勤職員の方が経験年数が長く、上司のように正規職員に仕事を教えてくださっていると

いうところも出てきています。本当は人と接して、そこで自分も喜びを得て「楽しい」と思っていたことが、だんだん「仕事をこなさないといけない」とか、「今日中に終わらせないといけない」というストレスから、いつしか楽しいとか、やり甲斐とかを忘れてしまうような「ストレス度」が高くなっている職場があるのも実態だと思います。

土屋 その時に地域との関係で職員の方たちの救いが見えてきそうですか。

村田 それも課題だと思われます。地域の方に参画いただいて職員の手をやらせていく活動もありますし、地域の人に入っていただくために、その準備を職員がお膳立てをしておかないといけないということで、さらに仕事が増えるという実態もあって、活動をすればするほど、職員の負担が増えているということもあるので、ここは難しいところだなと感じています。心理職ではスーパーバイザーというのが明確にあると思うのですが、ソーシャルワーカーにはスーパーバイズしてくれる人が確立されていません。職場では上司にスーパーバイズが求めていけばよいわけですが、実態としては上司も辞めてしまったり、引き抜きにあったり、病気で休んでいるということがあり、職員のセルフ・コーチングの部分が、今、課題になっています。福祉の現場でも、スーパーバイズを必要な時、的確になされる環境整備が急がれているように思います。

高橋 今回、「共に育つ」ということがテーマでしたが、私たちが考えているレクリエーションと、一般の方が考えているレクリエーションや当事者が考えている考え方にまだまだギャップがあったり、私たちがまだ知らない世界があったりというところが見えてきたのではないかと思います。「余暇の哲学」などについても話したい方がおられるかと思いますが、基調講演での「お皿洗いの話から、哲学的なところまで」というお話など、場所を変えてお話しあいをしていただければと思います。最後にまとめとして3人の先生方から一言ずつお願いしたいと思います。

酒井 先生方の貴重なご意見を聞けて本当に勉強になりました。また現場に帰って、今日、学ばせていただいたことを十分生かせるように頑張っていきたいと思います。今日、考えたことは「大人

が考えているほど、子どもたちは賢くない。でも大人が考えているよりもっと、子どもたちは実は能力を持っている」。大人は「子どもってこんなものだろう」と思っている、そこがずれているかなというような点が、一番お互いにとってのダークサイドに落ちやすいところかなと思いました。それは「青少年って、こんなもんだろう」と思っている、実はそうじゃない。

思い違い、思い過ごしを、していくことで、いろいろなことが少しずつ前向きに進歩して、生きていきやすい世の中になるのではないかと思います。

村田 先生方のお話をお聞きしながら、どうしても日々の日常見えることで完結してしまっていること、私たちが知らないこと、気づいていないことについて提案をいただけるのではないかと今日のお話から感じています。社会福祉の分野は「人が生きる、生活をする」ということに密着しているところです。それとレクリエーション、生き甲斐、余暇という部分を、どうつなげていくか、また広げていくのかというところで、一緒に考えていただけたらと強く思いました。

吉田 基調講演いただいた岡本先生のお話の中に「エンリッチメント」のところで「Do Everything Myself」、まさしくこれが、私が今日お話しした「新しい余暇活動の対価を求めない労働」の部分の話だったのかなと思っています。ある時、夜、眠れなくて、たまたまトイレに行ったら、トイレが汚れていまして、そこでパジャマとガウンを着たままトイレ掃除を1時間くらい徹底的にやりました。ものすごく気持ちがよかったのを思い出しました。

30年前、50年前から今日までの変化というのはすごい変化ですね、環境などについても。昨日、関西方面で「3丁目の夕日」というのをテレビでやっていました。私の高校3年生の頃の話ですが、終わりまで見てしまいました。あれから今まで50年ですが、すごい変わりようです。50年先というと、とんでもない変わり方になっているだろうなと思いました。その中で労働の変化、余暇の時間の変化もすごいだろうなと考えております。

高橋 シンポジウム「共に育つために求められて

いるレジャー・レクリエーション』ということで、先生方には価値観の問題、現場での子どもたち、高齢者、余暇についてなど、私たちが抱えている社会的問題について新しい視点をいただきました。今後、それをどうしていくかということについては、基調講演の岡本先生はじめ3人の方からいろいろなキーワードをいただきました。たとえば「遊ぶ意欲」「働く意欲」「よい育ち」「コミュ

ニケーション」「継続性」または「家族」など。一番大きな問題としては私たちが「新しい価値観・哲学を構築」していかないといけないということです。それを難しく考えるのではなく、私たちが「人を大切にする」「共に育つ」ことをメインに、これからも考えていければいいのではないかと、今日の機会がそのきっかけになればと思っております。

日本レジャー・レクリエーション学会

会則及び諸規定他 65

役員選出細則設置の趣旨他 71

投稿規定・原稿作成要領・投稿票 79

日本レジャー・レクリエーション学会会則

〈第1章 総 則〉

- 第1条 本会を日本レジャー・レクリエーション学会（英語名：Japan Society of Leisure and Recreation Studies）という。
- 第2条 本会の目的は、レジャー・レクリエーションに関する調査研究を促進し、レジャー・レクリエーションの普及・発展に寄与する。
- 第3条 本会の事務局は、埼玉県入間郡三芳町藤久保 1150－1 淑徳大学国際コミュニケーション学部 西田俊夫研究室内に置く。

〈第2章 事 業〉

- 第4条 本会は第2条の目的を達するため、次の事業を行う。
1. 学会大会の開催
 2. 研究会・講演会等の開催
 3. 機関誌の発行ならびにその他の情報活動
 4. 研究の助成
 5. 内外の諸団体との連絡と情報の交換
 6. 会員相互の親睦
 7. その他本会の目的に資する事業
- 第5条 学会大会は、毎年1回以上開催し、研究成果を発表する。

〈第3章 会 員〉

- 第6条 本会は正会員の他、賛助会員、購読会員、および名誉会員を置くことができる。
1. 正会員は第2条の目的に賛同し、正会員の推薦および、理事会の承認を得て、規定の入会金および会費を納入した者とする。
 2. 賛助会員は、本会の事業に財政的援助をなした者で理事会の承認を得た者とする。
 3. 購読会員は、本会の機関誌を購読する機関・団体とする。
 4. 名誉会員は、本会に特別に貢献のあった者で、理事会の推薦を経て総会で承認された者とする。
- 第7条 会員は、本会の編集刊行する機関誌（紙）等の配布を受け本会の営む事業に参加することができる。
- 第8条 会員にして会費の納入を怠った者および会の名誉を毀損した者は、理事会の議を経て会員としての資格を停止されることがある。
- 第9条 会員は原則として、いずれかの支部に所属するものとする。

〈第4章 役 員〉

- 第10条 本会を運営するために、役員選出規則により正会員の中から次の役員を選ぶ。理事 25 名以上 30 名以内（内会長 1 名、副会長若干名、および理事長 1 名）、監事 2 名
- 第11条 会長は、本会を代表し、会務を総括する。
2. 副会長は、会長を補佐し、会長に事故がある時、または会長が欠けたときは、会長が予め指名した順序により職務を代行する。
 3. 理事長は、理事会を総括し、理事は会務を執行する。
 4. 監事は、会計および会務の執行状況について監査する。

第12条 役員の任期は3年とする。但し、再任を妨げない。役員の選出についての規則は別に定める。

第13条 本会に名誉会長および顧問を置くことができる。

2. 顧問は、本会の会長または副会長であった者および本会に功労のあった者のうちから理事会の推薦により会長が委嘱する。

〈第5章 会 議〉

第14条 本会の会議は、総会および理事会とする。

第15条 総会は、毎年1回開催し本会の運営に関する重要事項を審議決定する。

総会は、会長が招集し、当日の出席正会員をもって構成する。

議事（会則改正を除く）は、出席者の過半数をもって決定される。

第16条 理事会が必要と認めた場合、もしくは正会員の1／3以上の開催請求があった場合、臨時総会を開くことができる。

第17条 理事会は理事長が招集し、幹事若干名および事務局員を選出し、会務を処理する。理事会は、運営の円滑化をはかるため、常任理事会を置くことができる。

〈第6章 支部および専門分科会〉

第18条 本会の事業を推進するために、支部ならびに専門分科会を置くことができる。

支部ならびに専門分科会についての規則は別に定める。

〈第7章 会 計〉

第19条 本会の経費は、会費、寄付金およびその他の収入をもって支弁する。

第20条 会員の会費は次の通りとする。

1. 入会金 2,000 円
2. 正会員 年度額 8,000 円
3. 賛助会員 ♫ 20,000 円以上
4. 購読会員 ♫ 8,000 円

第21条 本会の会計年度は毎年4月に始まり、翌年3月に終わる。

附 則

1. 本会の会則は、総会において出席正会員の2／3以上を得た議決により変更することができる。
2. 本会則は、昭和46年3月21日より施行する。

附 則

本会則は、昭和46年3月21日より一部改訂する。

本会則は、昭和51年5月1日より一部改訂する。

本会則は、昭和55年5月11日より一部改訂する。

本会則は、昭和56年11月8日より一部改訂する。

本会則は、昭和57年6月12日より一部改訂する。

本会則は、昭和58年10月30日より一部改訂する。

本会則は、昭和59年6月9日より一部改訂する。

本会則は、昭和62年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成3年11月10日より一部改訂する。

本会則は、平成5年10月17日より一部改訂する。

本会則は、平成 8 年 11 月 24 日より一部改訂する。

本会則は、平成 10 年 11 月 23 日より一部改訂する。

本会則は、平成 17 年 12 月 10 日より一部改訂する。

本会則は、平成 18 年 12 月 3 日より一部改訂する。

日本レジャー・レクリエーション学会 理事会の運営に関する規定

昭和 57 年 6 月 12 日制定

昭和 58 年 10 月 30 日改訂

平成 7 年 12 月 10 日改訂

平成 11 年 4 月 26 日改訂

1. 会則第 17 条の規定により、理事会の運営は、会則に定められているほか、この規定に基づいて行うものとする。
2. 理事会は、原則として年に 1 回以上開催するものとし、理事長がその議長となる。
3. 理事会の招集に当たっては、書面によって付議事項を明示しなければならない。
4. 理事会は、理事の過半数の出席により成立し、議決は出席者の 2 分の 1 以上の賛成を必要とする。
ただし、表決に当たっては、予め書面（署名捺印）を以って当該議事に対する意向を表示した者を、出席者とみなす。
5. 常任理事会の構成および業務は次のとおりとする。
 - (1) 常任理事会構成員は若干名とする。
 - (2) 常任理事会は、理事会の決定の方針にもとづき、日常業務の執行にあたる。
 - (3) 常任理事会の議事録（概要）はできるだけすみやかに各理事に送付するものとする。
6. 理事会は、業務を遂行するために次のような専門委員会を置く
 - (1) 総務、(2) 研究企画、(3) 編集、(4) 広報渉外、(5) 財務また専門委員会の委員は、理事会の承認を得て必要により会員の中から委嘱することができる。ただし当該専門委員の理事会への出席はできない。
7. 理事会には、専門的に研究、調査および審議を必要とするような場合には、特別委員会には、理事以外の適任者を委嘱することができるがその人選は理事会の承認を必要とする。
8. その他理事会の運営に必要な事項は、理事会で決定することができるものとする。

日本レジャー・レクリエーション学会 専門分科会設置に関する規定

昭和 57 年 6 月 12 日制定

平成 7 年 12 月 10 日改訂

1. 会則第 18 条規定により、本会会員が専門分科会を設置しようとする場合は、この規定に基づいて行うものとする。
2. 専門分科会の設置は、原則として研究分野を同じくする本学会正会員 20 名以上の要請があった場合とする。
3. 専門分科会の設置を求めようとする正会員は下記により本学会会長に申請するものとする。
 1. 設立経過および主旨
 2. 名称
 3. 発起人代表者
 4. 発起人名簿
 5. 連絡事務所
 6. その他
4. 専門分科会は次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
 1. 活動状況の概要
 2. その他必要と認められる事項

日本レジャー・レクリエーション学会 支部に関する規定

昭和 56 年 11 月 8 日制定

1. 本学会会員が、支部を設けようとする場合には、下記により、本学会会長に申請し、理事会の議を経て総会の承認をえるものとする。
 1. 設立の経過概要
 2. 名称
 3. 支部長および役員
 4. 会則
 5. 会員名簿
 6. その他
2. 各支部の運営は、本部との関係については本規定に従って行われるが、その他の事項については各支部規則においてこれを定めるものとする。
3. 支部は原則として隣接する地域に在勤または在住する本会正会員 20 名以上をもって構成する。
4. 支部運営のため経費は支部会費によって賄うものとする。支部会費の額は各支部毎に決定するものとする。
5. 支部の次の事項について各年度ごとに本部に報告する。
 1. 役員の変更
 2. 活動状況の概要
 3. その他必要と認められる事項。

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則 設置の趣旨

“学会の活性化”と“学会の継続性”とのバランスから、次の項目について配慮した：

- 1) 理事役員の半舷上陸という観点から、理事総数の半数にあたる 15 名を正会員による直接選挙（順位標記の 5 名連記による無記名投票）とした
- 2) 改選前理事 10 名を、現行理事会での互選とした
- 3) 学会運営の強化を計るために、理事長推薦理事 5 名以内を設けた
- 4) 会長、副会長、監事は、選挙後初めての理事会で選出することとした
- 5) 会長、副会長は理事以外からの選出ができることとした
- 6) 理事長は、新役員に選出された理事（25 名）により、選挙後初めての理事会で互選により選出することとした
- 7) 被選挙権及び理事就任については、辞退を認めた
- 8) 役員の欠員に対し、補充選挙は行わないこととした
（会長については本則に従い、理事については補充選挙は行わない）
- 9) 選挙管理委員会を設置し、その委員会（5 名）の推薦を理事会とした
- 10) 会則の改正（第 10 条）を必要することとなった
- 11) 学会の活性化の側面的効果として、選挙権（人）及び被選挙権（人）の確認事項により、正会員に手続きの明確化をはかった（会費等手続き期日の指定）

日本レジャー・レクリエーション学会 役員選出細則

(趣旨)

第1条 この細則は、会則第12条に規定する役員の選出に関し、必要な事項を定める。

(選出の時期)

第2条 すべて役員の選出は、その任期の前年のうちに行わなければならない。

(選出の種別と人数)

第3条 この細則により選出される役員の種別と人数は、会則第10条の規定により次の通りとする。

- (1) 会 長 1名
- (2) 副 会 長 若干名
- (3) 理 事 25名以上 30名以内
- (4) 監 事 2名

(資格の制限)

第4条 選挙権、被選挙権は、選挙実施前年の12月31日までに正会員としての資格を有し選挙実施年の6月30日現在、当該年度の会費を納めている正会員とする。ただし6月30日以降に正会員の資格を失った者を除く。

- 2 被選挙権の辞退は認めるが、あらかじめ選挙管理委員会に文書で選挙公示後10日以内に届け出るものとする。

(選出の形態)

第5条 会長、副会長、監事、現行理事から選出される理事（以下「改選前理事」という。）及び理事長推薦理事を除く役員は、正会員の直接選挙により選出する。

(選出の方法)

第6条 役員の選出方法は、次の通りとする。

- (1) 会長、副会長、監事は、初めての理事会において選出する。
- (2) 理事のうち、新理事15名を正会員による順位標記の5名連記で、郵送による直接無記名投票とし、改選前理事10名を現行理事会での互選とし、新理事長による推薦理事5名以内を新理事長の任命によって選出する。
- 2 会長、副会長は、理事以外からの選出ができる。ただし理事以外から選出された会長、副会長は、就任と同時に速やかに会則第10条の規定により理事となる。
- 3 改選前理事は、新理事の選挙の前に選出し公表する。改選前理事に選出されない現行理事も細則第4条の規定を満たす限り新理事としての被選挙権を有する。
- 4 理事長は、新役員に選出された理事（25名）による初めての理事会での互選による。

(投票の有効性)

第7条 投票のうち次のものは、無効とする。

- (1) 規定用紙以外のもの

- (2) 定数を越えて記入したものは、その区分全部
- (3) 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

(当選の決定)

第8条 選挙による新理事（15名）の決定は、有効投票の最多得票者から15名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の高得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。

理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは選挙管理委員会で推薦決定する。

- 2 順位標記による得点の算定は、高順位1位を5点とし順次下位を減数し5位を1点として積算する。

(辞退の届出)

第9条 選挙により選出された新理事が、その就任を辞退しようとする時は、通知が到着した日から5日以内に正当な理由を示して選挙管理委員長に届け出なければならない。

(補充選挙)

第10条 任期途中において役員に欠員が生じてても、補充選挙は行わない。

(選挙管理委員会)

第11条 役員（会長、副会長、監事、改選前理事、理事長推薦理事を除く）の選挙を実施するため、選挙管理委員会（以下「委員会」という。）を置く。

- 2 委員会は、5名をもって構成する。
- 3 委員の選出は、理事会の推薦による。
- 4 委員の任期は、当該役員選挙年度の5月1日から次期役員選挙年度の4月30日までの3年間とする。
- 5 委員会に委員長を置く。委員長は、委員の中から互選する。委員長は、この細則にしたがって選挙を執行する責任と権限を持つものとする。
- 6 委員会は、投票の期日、方法等を選挙の1ヵ月以前に、公示しなければならない。
- 7 委員会は、順位区分（1位～5位）を明らかにした氏名記入用投票用紙を作成する。
- 8 委員会は、被選挙人名簿及び投票用紙を、選挙の14日以前に正会員届け出住所に送付しなければならない。
- 9 委員会は、得票数が決定したとき得票数順に上位30位までの一覧表を作成し確認印を押し、その結果を公示するとともに、理事会に報告する。

(細則の改廃)

第12条 この細則の改廃は、理事会の過半数の賛成を得て総会の議決による。

- 2 この細則の変更は、会則の変更に準ずるものとする。

附 則

- 1 この細則は、平成10年度の役員改選から適用する。
- 2 この細則は、平成8年11月24日から施行し、従来の役員選出内規及び申し合わせ事項は廃止

する。

附 則

この細則は、平成 18 年 12 月 3 日から一部改訂する。

日本レジャー・レクリエーション学会

現行理事会から選出される理事の選出に関する申し合わせ

(趣旨)

第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第2号の規定により現行理事会から選出される理事（以下「改選前理事」という。）の選出にあたり、この申し合わせを定める。

(選出の時期)

第2条 改選前理事の選出は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前とする。

(選出の形態)

第3条 改選前理事の選出の形態は、現行理事による直接選挙とする。

(選出の方法)

第4条 改選前理事の選出の方法は、現行理事による順位標記の10名連記で、郵送による直接無記名投票による。

(投票の有効性)

第5条 投票のうち次のものは、無効とする。

- (1) 規定用紙以外のもの
- (2) 定数を越えて記入したものは、その区分全部
- (3) 氏名以外の文字または記号を記入したものは全部

(当選の決定)

第6条 改選前理事の当選の決定は、改選前理事選出理事会（役員改選前年度の最初に開催される理事会）において郵便投票を開票し決定する。

- 2 改選前理事（10名）の決定は、有効投票の最多得票者から10名とする。ただし同点者がある場合は、順位標記による総得点の最高得点者とし、なお同点の場合は順次高順位ごとの得票数の多い者とする。

理事就任時に辞退者があるときは、次点者を繰り上げる。次点者に同点者があるときも同じ得点の算定による。順位ごとの得票数によっても同点のときは、役員改選前年度の最初に開催される理事会において、出席者の投票により決定する。

- 3 順位標記による得点の算定は、高順位1位を10点とし順次下位を減数し10位を1点として積算する。

(選挙管理)

第7条 選挙管理事務は、事務局が行う。

附 則

(施行期日)

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。
3. 第2条の規定に関わらず、平成10年度の役員改選に伴う改選前理事の選出の時期は、役員改選前年度の最初に開催される理事会以前でなくともよいものとする。

日本レジャー・レクリエーション学会

新役員に選出された理事(25名)による理事長の選出に関する申し合わせ

(趣旨)

第1条 本学会の役員選出細則第6条第4項の規定により選出される理事長の選出にあたり、この申し合わせを定める。

(選出の時期)

第2条 理事長の選出は、現行会長により招集される役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）において互選する。

2 理事長が選出されるまでは、新理事会の議長は現行会長が暫定議長となる。

(選出の方法)

第3条 理事長の選出の方法は、現行会長及び会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第2条により構成されている候補者選定委員会の意見を聴収し審議・決定する。

附 則

(施行期日)

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ

(趣旨)

第1条 本学会の役員選出細則第6条第1項第1号の規定により選出される会長、副会長、監事の選出にあたり、この申し合わせを定める。

(候補者の選定)

第2条 会長、副会長、監事の候補者の選定は、役員改選後の最初に開催される理事会（以下「新理事会」という。）以前に、現行の会長、副会長、理事長、及び常任理事会で選任された常任理事若干名を含む7名により候補者選定委員会（以下「委員会」という。）を構成し、それぞれ複数の候補者を選定する。

2 委員会は現行会長が招集し、委員長は初回の委員会において互選とし、委員長が議長となり以後の委員会を必要に応じ招集する。

(候補者の推薦)

第3条 会長、副会長、監事の候補者の推薦は、委員会が新理事会に推薦する。

(選出の形態)

第4条 会長、副会長、監事の選出の形態は、委員会の報告に基づき新理事会により審議・決定する。

(選出の方法)

第5条 会長、副会長、監事の選出の方法は、最初の新理事会において新理事による単記の直接無記名投票による。

2 新理事が最初の新理事会に欠席する場合は、前項の投票は郵便による投票ができる。

(当選の決定)

第6条 会長、副会長、監事の当選の決定は、それぞれ有効投票の最多得票者からとする。ただし同点の場合は、委員会の推薦により決定する。

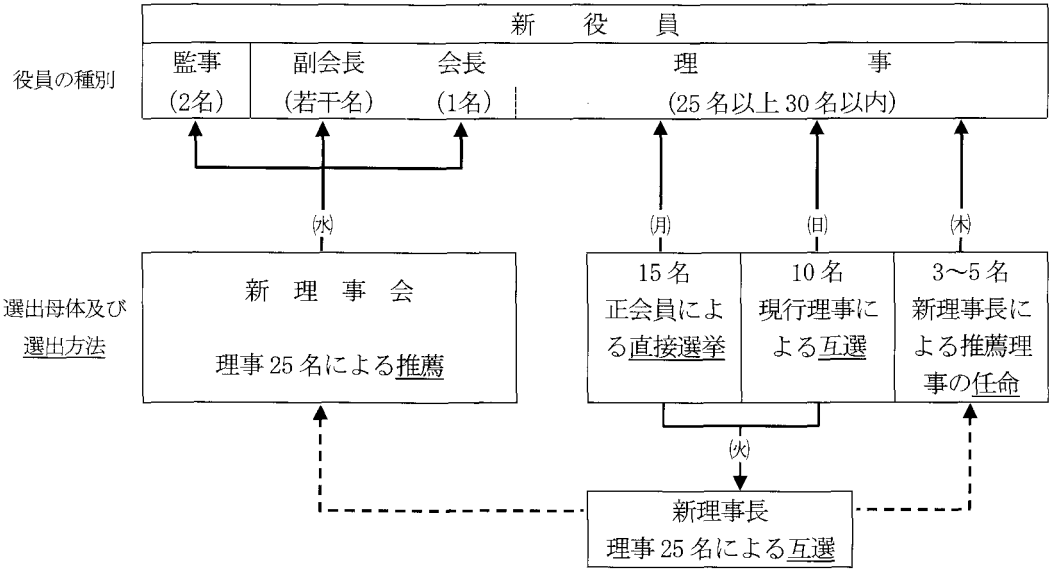
附 則

(施行期日)

1. この申し合わせは、平成10年度の役員改選から適用する。
2. この申し合わせは、平成9年5月26日から施行する。

日本レジャー・レクリエーション学会
役員選出方法及びプロセス（図説）

〔注〕図説中の(日)～(木)の数字は、新役員の選出される順序を示す。



《各役員選挙投票用紙》

〔改選前理事選出投票用紙【a】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、現行理事から選出される理事の選出に関する申し合わせ第4条、の各規定による「改選前理事」10名の選出投票用紙【a】（順位標記の10名連記）

1.	()
2.	()
3.	()
4.	()
5.	()
6.	()
7.	()
8.	()
9.	()
10.	()

〔新理事選出投票用紙【b】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第2号、の各規定による正会員による新理事15名の選出投票用紙【b】（順位標記の5名連記）

1.	()
2.	()
3.	()
4.	()
5.	()

〔会長、副会長、監事選出投票用紙【c】〕

学会会則第10条及び第12条、役員選出細則第6条第1項第1号、会長、副会長、監事の選出に関する申し合わせ第5条第1項及び第2項、の各規定による会長（1名）、副会長（若干名）、監事（2名）の選出投票用紙【c】（無記名単記）

会長	()
副会長	()
監事	()

「レジャー・レクリエーション研究」投稿規定

昭和 46 年 3 月 21 日制定

昭和 57 年 6 月 12 日改訂

昭和 58 年 7 月 1 日改訂

平成 元 年 2 月 2 日改訂

平成 8 年 4 月 1 日改訂

平成 15 年 2 月 8 日改訂

1. 投稿資格

本誌に寄稿できる原稿の筆頭著者は、本学会々員に限る。但し、編集委員会が認めた場合は、この限りでない。

2. 原稿種類と審査

- (1) 原稿に用いる言語は原則として、和文もしくは英文とする。但し、編集委員会が認めた場合は、この限りでない。
- (2) 原稿の種類は、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域における総説、原著、研究資料、実践研究、評論、その他とし、他誌に未投稿、未発表のものに限る。なお、上記のうち総説、原著、研究資料、実践研究は、編集委員会が依頼する複数の査読者による審査を経た学術論文である。
- (3) 原稿の定義は以下の通りである。
 - 1) **総説**とは、レジャー・レクリエーションを対象とした研究領域に関わる特定のテーマを、文献レビューなどに基づいて大局的かつ客観的に総括したもの。
 - 2) **原著**とは、客観性、論理性、普遍性を備えた学術的価値の高い内容を持つオリジナルな研究成果をまとめたもの。
 - 3) **研究資料**とは、学術的な資料性が高い研究成果などで、客観性・論理性・普遍性などに検討の余地が残されているものの、速報性等有り公表する価値が認められるもの。
 - 4) **実践研究**とは、実践的な事例調査をまとめた研究成果などで、客観性・論理性・普遍性などに検討の余地が残されているものの、速報性等有り公表する価値が認められるもの。
 - 5) **評論**とは、ある特定の事項に関する評価、善悪、優劣などを批評し論じたもの。
 - 6) **その他の原稿**とは、書評や紹介記事、用語解説、シンポジウム・講演会の記録などで、編集委員会が掲載を認めたもの。
- (4) 原稿の長さは、原則として、総説、原著については刷り上がり 12 ページ以内、研究資料、実践研究、評論については同 6 ページ以内とする（1 ページは 2,016 字に相当）。ただし、やむを得ない場合には規定ページ数の 1.5 倍まで認める。その他の原稿については、編集委員会で認められたページ数とする。
- (5) 原稿の採否および掲載時期については、編集委員会が最終的な決定を行う。なお、学術論文の採否については、査読者による審査結果に基づく。
- (6) 大会発表論文集への投稿規定は別に定める。

3. 原稿の提出

- (1) 原稿の提出にあたっては以下に従うこと。
 - 1) 投稿原稿は、別に定められた原稿作成要領に従い、原文の鮮明なコピー 3 部を提出する。原文は、郵送事故などに備えて投稿者が保管する。

- 2) 投稿原稿は、各部ごとに、標題、抄録（総説、原著、研究資料、実践研究の場合）、本文（註・文献を含む）、図（写真を含む）、表の順にまとめ、ダブルクリップ等で留めて提出すること。
- 3) 原稿の郵送は簡易書留や宅配便など、配達記録が証明できる方法で行う。本学会ならびに編集委員会は、郵送事故には責任を持たない。
- 4) 提出先は、日本レジャー・レクリエーション学会事務局とする。
- 5) 原稿および図表は原則として返却しない。
- 6) 投稿の際には、本誌掲載の「レジャー・レクリエーション研究 投稿票」に必要事項を記入し、投稿原稿と合わせて1部提出する。なお、投稿票にコピーを用いても構わない。

4. 費 用

- (1) 審査料・掲載料は原則として無料とするが、次の場合には投稿者にその実費を負担してもらうことがある。
 - 1) カラー印刷など特殊な印刷を要したり、分量が規定を超過する場合など。
 - 2) 別刷を必要とする場合。別刷りは50部までは無料とするが、それ以上必要な場合には50部単位で購入できる。

5. その他

- (1) 原稿の作成に当たっては、別に定める原稿作成要領に従う。
- (2) その他、当規定の問い合わせは、学会事務局宛に行う。

「レジャー・レクリエーション研究」原稿作成要領

(平成 15 年 2 月 8 日制定)

1. 原稿の作成

(1) 原稿は、原則としてワードプロセッサなどを使用し、下記にしたがって作成すること。

- 1) 用紙は A4 判を縦長に使用し、横書きで作成すること。
- 2) 書式は、和文の場合には 1 頁に 800 字詰め (25 字×32 行)、欧文の場合にはダブルスペース (30 行) とする。また、それぞれ左 40mm、右 80mm、上下 30mm 程度の余白を残すこと。
- 3) 欧文、数字、小数点、および斜線 (/) は半角文字を使用すること。
- 4) 句読点は、マル (。) およびテン (、) を使用すること。

(2) 原稿の採用決定後に、フロッピーディスク等に保存された文章ファイルの提供を要請する。

(3) 手書きで原稿を作成する場合には、400 字詰め原稿用紙 (20 字×20 行) を用いること。

2. 原稿の体裁

(1) 投稿原稿は、①標題、②抄録、③本文 (註・文献を含む)、④図、⑤表の順番で体裁を整える。

- 1) 標題頁には、①原稿の種類、および②タイトル (和文・英文の両方) を記入する。この頁に著者名や所属などは一切記入しない。
- 2) 抄録頁には、総説・原著論文・研究資料・実践研究では、英文投稿・和文投稿にかかわらず、英文抄録 (250 語程度) と和文抄録 (500 字以内) 添える。これらは、刷り上がり時に本文と一緒に印刷される。評論およびその他の原稿については抄録は必要ない。
- 3) 本文頁には、本文・註・文献などを記入する。なお、本文の作成にあたっては以下の点に留意すること。

①本文の中央下に頁番号を記入する。

②本文の左側に、可能な限り、5 行おきに行番号を記入する。

③母国語ではない言語による投稿では、投稿前にネイティブによる文章校閲を受ける。

④和文原稿では必要以上の専門外来語の使用を控える。用いる場合は、片仮名書きとする。

⑤見出し記号を用いる際は、大見出しから順に、1.、2. …、(1)、(2) …、1) 2) …、①、② …、とする。

⑥学術用語は、学術会議制定の用語に準じ、度量衡単位は SI 単位 (m、cm、mm、kg、g、mg など) とする。

⑦本文中の文献表記は、引用箇所の後に、³⁾、^{2) 4) 8)}、⁵⁻⁷⁾ のように、該当する文献番号を上付きにする。註をつける場合も同様にする。

⑧本文欄外に図表の挿入箇所を朱筆により明示する。

⑨謝辞、および付記 (研究費交付等) は本文の末尾におく。

⑩註は、本文の末尾と文献の間に、註 1)、註 2) … というように番号順に一括して記載する。

⑪文献は、筆頭著者の姓のアルファベット順に並べるか、ないしは引用順に、1)、2)、3) … と

通し番号を付ける。

⑫文献の記載方法は以下を参考にする。

＜学術誌・雑誌の場合＞

著者名、論文名、雑誌名 巻号：頁数（始頁—終頁）、西暦年号 の順

[例 1] 西野仁・知念嘉史、ESM（経験標本抽出法）を用いた日常生活におけるレジャー行動研究の試み、レジャー・レクリエーション研究 38：1-15、1998

[例 2] Eeva Karjalainen and Liisa Tyrvaïnen, Visualization in forest landscape preference research: a Finnish perspective, Landscape and Urban Planning 59 (1):13-28, 2002

＜単著などの場合＞

著者名、書名、発行者、発行地：頁数（始頁—終頁）、西暦年号 の順

[例 3] ヨゼフ・ビーバー（稲垣良典訳）、余暇と祝祭、講談社、東京：120pp、1988

[例 4] Simon Bell, Element of visual design in the landscape, E & FN Spon, London, 11-30, 1933

＜共著書などの場合＞

著者名、論文名、（編集者名、「書名」、発行者、発行地）、頁数（始頁—終頁）、西暦年号 の順

[例 5] 下村彰男：リゾート景観の保全と創造、（日本造園学会編、「ランドスケープの計画」、技報堂出版、東京）、217-227、1998

[例 6] Richard Broadhurst and Paddy Harrop, Foerst tourism: Putting policy into practice in the Forestry Commission, (In Xavier Font and John Tribe Eds., Forest tourism and recreation, CABI publishing, New York), 183-199, 1999

4) 図・表の作成にあたっては以下の点に留意すること。

①図・表は、それぞれ1点につき1枚の用紙を使用する。

②表は、表1、Table2のように通し番号を付け、題名を表の上部に記載する。

③図は、図3、Fig.4のように通し番号を付け、題名を図の下部に記載する。

④図表の作成にあたっては、刷り上がり時の巾（2段にまたがる場合は横幅最大14cm、1段の場合は6.5cm）、および縮尺を考慮し、明瞭に作成する。

⑤写真を掲載する者は、原稿の採用決定後にEL版以上の紙焼き写真を提出する。

⑥採用決定後、オリジナルの図表を提出する際には、裏面に、図表の番号、上下の印、および筆頭著者名を鉛筆で薄く書き込んでおく。

⑦特殊なオリジナル図表は、トレーシングペーパーをかけるなどして、できるだけ汚損対策を施す。

(投稿票 1/2)

レジャー・レクリエーション研究 投稿票

受付年月日

受付番号

ふりがな 連絡先氏名						
連絡先	〒 TEL. _____ FAX. _____ E-mail _____					
全著者名 および所属 (英文表記も)						
原稿の種類	総説、原著、研究資料、実践研究、評論、 その他（具体的に： _____）					
原稿の枚数		初稿	2稿	3稿	採用後の フロッピー添付	有 ・ 無
	標題	枚	枚	枚	カラー印刷	有 ・ 無
	抄録	枚	枚	枚		
	本文	枚	枚	枚		
	図	枚	枚	枚	別刷り希望数	部
	票	枚	枚	枚		
原稿の動き		初稿	2稿	3稿	初稿印刷	
著者 → 編集委員会					著者送付	
編集委員会 → 審査者					著者校正	
審査者 → 編集委員会					2校印刷	
判定					2校校正	
編集委員会 → 著者					3校印刷	

和 文 要 旨 (貼り付け可)	
原稿投稿時の チェック リスト	確認したら□にチェックしてください。 ~~~~~ 標題ページ ☐ 原稿の種類は記入してあるか ☐ タイトル(和・英)は記入してあるか ☐ 著者名・所属は未記入であるか 本文ページ ☐ 本文の体裁は原稿作成要領に即しているか ☐ 註の体裁は原稿作成要領に即しているか ☐ 文献の体裁は原稿作成要領に即しているか ☐ ページ番号(本文中央下)を記入したか ☐ 行番号を記入したか(本文左) ☐ 母国語でない場合、文章校閲を受けたか ☐ 見出し記号は原稿作成要領に即しているか ☐ 図表挿入箇所の表示をしたか 図 表 ☐ 図1表点につき1枚の用紙が使用されているか ☐ 図のタイトルは適切か ☐ 表のタイトルは適切か

~~~~~  
イタリック表記の部分は投稿者が記入すること。  
~~~~~

「レジャー・レクリエーション研究」

投稿募集

研究論文の投稿は、常時受け付けております。

積極的にご投稿下さい。

編集委員会

「レジャー・レクリエーション研究」への投稿について

研究論文の審査には最短でも2ヶ月程度を要する点を考慮して、投稿してください。
投稿は、常時受け付けております。会員の皆様の積極的な投稿をお願いいたします。

■投稿論文送付先

〒354-8510 埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1
淑徳大学 国際コミュニケーション学部
西田俊夫研究室内
日本レジャー・レクリエーション学会編集委員会

日本レジャー・レクリエーション学会とは……

レジャー・レクリエーションに関するあらゆる科学的研究をなし、レジャー・レクリエーションの発展をはかり、それらの実践に寄与することを目的として昭和46年3月に設立された日本学術会議登録の学術研究団体です。学会設立までには、過去6年に渡り、「日本レクリエーション研究会」として地道な実績をかため、その基礎の上に学会として発展してきました。

いうまでもなく、現代の急激な社会変化は、レジャー・レクリエーション研究の重要性を一層増大させております。従来までの研究に加え、より広範囲で多角的な研究を推進し、人間生活の質的向上を目指しているのが、この学会の特徴です。

このようなことから、この学会は、レジャー問題、レクリエーション研究に直接たずさわる研究者、専門家はもちろんのこと、レクリエーション環境、組織、指導など実践家の総合体ともいえます。

学会では、着実にその研究の質的深化を目指しつつ、現代から将来にかけてのこの大きな人類のニーズにこたえていこうとしております。

Japan Society of Leisure and Recreation Studies

事務局 〒354-8510 埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1
淑徳大学 国際コミュニケーション学部
西田俊夫研究室内
日本レジャー・レクリエーション学会事務局
TEL. 0492-74-1511(内線:2921)
郵便振替 00150-3-602353
口座名 「日本レジャー・レクリエーション学会」

日本レジャー・レクリエーション学会の 会員となったら……

日本レジャー・レクリエーション学会は、次の事業を行っております。メンバーとなったら、ご自分の研究や指導に役に立つと共に、レジャー・レクリエーション界に大いに貢献することができます。

●**学会大会の開催**……年一度の学会大会です。研究発表をはじめ、シンポジウムなど意見交換の機会です。

●**研究集会の開催**……年数回、研究会を開き、メンバーのニーズに合う問題を提供し、相互研究の機会を作っております。

●**学会ニュースの発行**……年2回、ニュース・レターを配布し、学会内のできごとはもちろん、広く情報を提供しております。

●**「レジャー・レクリエーション研究」の発行**……学会における研究発表、論文発表誌です。レジャー・レクリエーションにおける学問レベルの向上がこの研究誌を通して期待されています。

●**研究・調査資料の発行**……レジャー・レクリエーション問題を中心に、研究・調査資料を適宜発行します。

●**受委託研究の実施**……レジャー・レクリエーションに関する研究を学会が受委託し、チームを組んで研究を進める体制ができております。

●**情報交換**……学会員相互の研究交流を推進するために、お互いに情報をとりかわす機会をつくっております。

●**共同研究**……学会員が協力して、一つの問題に対して、あらゆる角度から研究できる機会があります。

編集委員会

委員長	嵯峨 寿	(筑波大学)
副委員長	田中 伸彦	(森林総合研究所)
委員	小田切毅一	(新潟医療大学)
委員	古城 建一	(大分大学)
委員	下村 彰男	(東京大学大学院)
委員	茅野 宏明	(武庫川女子大学)

Editorial Committee

chief editor Hitoshi SAGA
Tsukuba University

vice editor Nobuhiko TANAKA
Forestry and Forest Products Research Institute

editor Kiichi Odagiri
Niigata University of Health and Welfare

editor Kenichi KOJYO
Oita University

editor Akio Shimomura
Tokyo University

editor Hiroaki CHINO
Mukogawa Women's University

レジャー・レクリエーション研究 第58号
Journal of Leisure and Recreation Studies No. 58

平成19年3月23日 印刷

平成19年3月31日 発行

発行者 鈴木秀雄

発行所 日本レジャー・レクリエーション学会

〒354-0041 埼玉県入間郡三芳町藤久保1150-1

淑徳大学国際コミュニケーション学部 西田俊夫

電話 (0492) 74-1511 FAX (0492) 74-1521

印刷所 前田印刷株式会社筑波支店

〒305-0033 茨城県つくば市東新井14-3

電話 (029) 851-6911

JOURNAL of Leisure and Recreation Studies

No. 58

Original Articles

Play, sport, and quality family life

- Creating ground concepts for child care support -

Yukiko Suga 1

Johan Huizinga's perception of modern society with reference to social conditions in his days

- with a focus on play and recreation in society -

Takashi Sugiura 17

Critical Essay

A comment on the oral presentations at the 36th National Congress of the Japan Society of Leisure
and Recreation Studies

Hiroharu Kamioka, Takuya Honda 31

Keynote Speech at the 36th JSLRS Congress

Meanings and tasks for recreation in modern society

- from a viewpoint of health and welfare -

Tamio Okamoto 35

Symposium at the 36th JSLRS Congress

Leisure and recreation for growing together

Taeko Sakai, Akiko Murata, Keiichi Yoshida, Shin Takahashi 47

Regulation of JSLRS
Information of JSLRS

Japan Society of Leisure and Recreation Studies (JSLRS)

Mar.2007