

# レクリエーションの機能

類 口 彰

はじめに

## I 大衆消費社会とその問題点

## II レクリエーションの機能

- 1 レクリエーションとは
- 2 レクリエーションの機能
- 3 レクリエーション教育

まとめ

## はじめに

現代社会は高度に産業化され、或は産業化される過程を辿りつつある。これは世界的な規模において展開されていて、国民の生活様式に多大な変革をもたらしている。

高度に産業化された社会の特徴としては生産の大量化があげられるが、大量生産の構造は大衆消費社会を成立せしめる基盤をつくる。また、生産性が著しく向上するために、労働時間は短縮に向う傾向を示し、大衆余暇が実現するようになる。そして、いわゆるレジャー産業が急激なる発展を見せる。レジャー産業は絶えず広告宣伝技術を駆使して新たな欲求の造成につとめると共に、個人の欲求にある社会的標準を設定し、このような標準的欲求に同調しなければならないようなムードをつくりあげる。そのために、個人は大なり小なり欲求肥大症の徴候を見せるようになる。調査によれば、産業化の進展と共に大衆生活は、「暮しむきはよくなるが、生活

は苦しくなる」という結果が出ているが、これは大衆消費社会の一面を物語っている。個人の物質的欲求の発展は生産意欲を刺激し、経済を伸展せしめる原動力であるが、それが個人の経済力と生活のバランスを破って奔走し、生活のなかに占める物的価値の比重が極端に高められて、その所有を生活の主要なる目標に置くような状態にまでなれば、それは病的な悪循環のサイクルにはいったといえよう。

レクリエーションは一般にレジャーであり、レジャーは娯楽・消費であると考えられている。即ち、各種の情報や宣伝がつくりあげ、社会的に標準化された欲求を余暇に追求することがレクリエーションであると考えられている。しかし、このような倒錯した価値観のなかにレクリエーションの本質を求めることは不当であり、不幸であるといわねばならない。

レクリエーションは個人を re-create することを目的とし、それは単なる休息や気晴しにとどまらず、積極的に個人の内面的価値の系列をつくりだし、全人的に追求できる行動の対象を求め、各種の不当な外的圧力に対抗しながら個性としての自己を育て、それを具体的に実現するような経験を主要な内容としている。また、余暇をこのような価値ある用途に使用するための施設、用具、リーダーシップ、運動プログラム、各種資料調整など、広範なるサービスを包括してレクリエーションの領域が存在する。それは病的肥大欲求の悪循環を助長するものではなく、このような閉回路から個人を開放し、自由にして鮮新なる個人の自覚に到達せしめるような一切の個人的、社会的いとなみをいうのである。

ここでは、産業化される社会においてレクリエーションがいかに機能すべきかについて考えてみる。

## I 大衆消費社会とその問題点

今日では産業の高度化政策は政治体制や社会構造のいかにかわらず

先進国あるいは後進国を問わず、絶対的目標として国家の総力をあげて推進されている。

産業化が進行するということは、伝統的社会が現代社会に移行することである。そして、現代社会においては産業構造がベティの法則に従って変化し、職業構造・階級構造の変動が見られ、人口が都市に集中すると共に各種の社会組織が大規模化するなど、社会生活に大きな変化が現われるが、特に小論との関連において注目すべきことは、産業化の進行がテクノロジーの社会化により生活物資の量産を促進し、長期的には総体的な所得水準を上昇せしめ、交通や通信技術が発達して文化的生活の平準化が行なわれること、及びその加速度的な生産性の向上により労働時間が短縮される傾向をみせ、大衆の余暇が増加して文化生活を享受する素地もできることである。

経済企画庁が42年8月に実施した「消費者動向予測調査」の結果では、42年から43年にかけての景気抑制策にもかかわらず、国民の消費は着実に上昇を続け、消費景気は今後もかなり長続きしそうな見通しがあるという。即ち、耐久消費財の購入額及び購入計画額の漸増と旅行などのレジャー関連支出の増加がみられ、貯蓄あるいは剰余金を繰り越した世帯が40年以來の最高を記録したこと、反対に貯蓄を引き出したまたは借金をした世帯が40年以來の最低を記録したことなど、国民の暮しむきがかなり好転したことを指摘している<sup>1</sup>。

また、43年7月23日付の新聞には経済企画庁が43年7月22日の国土開発審議会において発表した、「昭和60年に向けての新しい全国総合開発計画の目標年次における生活の青写真」について報道しているが、それによればわが国の国民一人当りの国民総生産は、60年度に基準年次(40年)の3～4倍に達すると推計している。そして、暮しの費用は物価の上昇分を差引い

1 経済企画庁調査局編『消費と貯蓄の動向』1968年。

た実質消費支出で40年当時の4倍になり、エンゲル係数は30%を下廻り、住居費、交通・通信費、教養娯楽費などの文化的な生活水準の上昇を見込んでいる。また、自由時間、即ち生活時間から労働拘束時間と生理・家事などの半拘束時間を差引いた総自由時間は1.5倍となり、4才以上の生涯生活時間も男子は1.3倍、女子は1.4倍になり、平均余命が更に延長するという見通しである。このような情勢のもとで、交通機関がますます発達して生活の機動性が高められるから、レジャー消費圏を拡大しなければならず、そのための施策の青写真を提出したのであり、文字通りレジャー時代の到来、大衆消費社会の成立を予測しているのである。

「産業化されつつある社会」ではなによりも生産が重視されるが、「産業化された社会」においては消費の比重が著しく増大するといわれるが、人間の物質的欲望には限界がないから、それがマスコミュニケーションによって刺激されれば限りなく拡大してゆく傾向を持ち、消費のウエイトがいつとはなしに宗教や政治による抑制を押し切り、大衆消費社会に向って直進して行くのである。

宗教や政治が消費生活に追従する現象は、伝統的社会における価値体系即ち、消費を慎み、勤儉貯蓄を重んじ、道徳的禁欲を尊ぶ思潮が中断され退行する傾向を示すことである。それは固定化された文化、消費や娯楽から個人を解放して近代的、合理的な自我意識を尊重する積極的側面を持ち伝統的社会にみられるような少数有閑階級による文化の独占体制が崩壊して、新しい大衆文化が成立する基盤となるものである。

しかし、大衆消費社会においては、いかにしても、大衆を文化に結びつけるものはマスコミュニケーションであり、それはややもすれば文化を商品化し、いわゆる消費文化として伝達する。消費文化は消費財と同様に大衆市場を前提として大量生産のペースにのせられるので、そこにおいては当然文化の画一化、没個性化が現われ、文化の平準化が行なわれる。それ

は、文化を大衆のものにするという積極的側面と共に、文化を大衆のレベルに合わせて標準化し、消費的、断片的にするという消極的側面を持つことになる。<sup>2</sup>

産業化の進展はまた人口の都市集中現象を伴う。農村から都市へと人口が流動する原因は、社会的な条件から個人的な要素に到るまでいろいろと考えられるが、一方においては、群居本能によって説明されるような一般的傾向があり、他方では都市生活が持つ魅力的な機能面が取りあげられる。即ち、社会的諸活動や高度の文化的環境に近ずき、それらに積極的に参加したいという要求、或はもっと自由な生活をしたいという希望が農村の生活に落着を失わせ、村を捨てるようになる動機となるのであろう。このように、都市における集団労働、賃金制度、社会的接触、そして娯楽や消費への期待が直接の誘因となり、他方では農村における伝統的秩序や価値体系の崩壊があって、人口の大都市集中が更に急速に実現されてゆることが考えられる。厚生省の人口問題研究所の推計によると、20年後のわが国の人口分布は、首都圏に4千万人、近畿圏に2千万人、東海地区に1千5百万人と計7千5百万人が、大阪—東京間の大平洋岸地帯に集中し、また総人口の90%までが都市に群がるという。

都市生活について問題となることは、個人や集団間の協力関係が間接的となり、近隣者が相互にその社会的使命について理解を持ち、密接なる人間関係ができあがりにくいことであろう。また、人工的環境に囲まれて自然性、純粋性を忘れることも恐ろしいことである。都市と工業的環境のなかで生活している者の間でノイローゼが多発しているが、その20%を占めるのは生理的、器質的に全然欠陥なしに、突如として起こるものであるといわれる。その原因は、「生存の意味」、「自分の使命」、「生きがい」とい

2 日本リサーチセンター編『10年後の国民生活』東洋経済新報社、1966年、15—42ページ。

ったものを見出し得ないことから起こる「実在的不安」によるものであるから、都市に生活する者は暮しのなかに「生きがい」を見出すことができるような意味、或は価値を見出すことが必要であることはいうまでもない。

このように、産業化と都市化の進展は大衆の生活に大きな影響をもたらすものであるが、それが人間の精神・身体的健康をそこない、人間性の健全なる発達をさまたげ、文化の正常なる発展を阻害する要因を内包するものであれば、その進展により人類の幸福が実現するとは必ずしもいいきれない。それは産業化とは別の生活のサイクル、即ち、余暇の生活に対する個人の明確なる態度により補償されねばならない。幸にして、産業化の進展は加速度的に生産性を向上せしめるエネルギーを持ち、それは長期的にみれば労働時間を短縮せしめる可能性を持っている。そして現実には、1962年のILO総会が週40時間制を勧告したことが大きな刺激となって大衆の余暇は着々と増加の途を辿っている。このように増大する大衆余暇を、個人にとっても社会にとっても価値ある方向に利用する態度や習慣が育成されてこそ、はじめて産業化された社会の恩恵を十分に受けることができるのである。

## II レクリエーションの機能

### 1 レクリエーションとは

レクリエーションの定義については、今のところ明確なる統一見解が見当らないが、発表された各種の解釈を絞ってみれば、「余暇に、個人が個々に或は集団で、個人の楽しみのために、任意に選択して行なう行為でそれを行なうこと自体より直接の喜びと満足が経験できるものである」と

---

3 石井次郎「人間回復についての雑感」『教育と医学』第15巻第1号、1967年、16ページ。

いえる。そこで、個人のある行為をレクリエーションとするためには、少なくとも楽しい行為、自由な選択、直接的満足（労働の場合は賃金という間接的満足のために行なうことが多い）という三つの条件が満足されねばならないが、これらの条件そのものが個人的主観性の強い要素を持つために、「レクリエーションは定義することよりも描写することのほうが容易である」といわれている。

レクリエーションはその語源からもわかるように、他の社会的諸活動と同様に、ながい間仕事を中心とした生活観の支配を受けていた。

レクリエーションはラテン語の *recreatio* を語源にするが、*recreatio* は *restore* 或いは *refresh* を意味する語で、これは拡大解釈されて、虚弱或は体力の消耗状態から活力と機敏性を回復させる活動という意味を持つようになり、これがながい間レクリエーションの伝統的な機能として理解されてきた。具体的にいえば、多大な労力を費する義務的な作業（労働）に代るものがレクリエーションであり、それは良く遂行された労働の報酬とみなされ、将来の労働に対する個人の準備であると考えられていた。つまり、レクリエーションが存在する社会的正当性は仕事に依存したものであったといえる<sup>4</sup>。今日では、このような伝統的解釈は徐々に薄れ、余暇とレクリエーションはなにものかにより与えられるものではなく、それは個人の生命、生活の一部であり、労働とは本質的に別個の独立した概念として理解されている。

Brightbill と Meyer はレクリエーションの本質について次のように述べている。“レクリエーションは単なる個人の欲求、個人が一人の人間として持つ飢餓の充足である。正常なる人間には、大小の差こそあれ、必ず存在するところの欲求、即ち、飲食、性、生命の安全などと同じような基本的欲求の系列に属する自己表現と創造に対する飢餓、集団に対する所属

4 R. G. Kraus, *Recreation and the School*, London, 1964, p. 10.

の欲求、社会的期待や社会的承認に対する欲求、競争、冒険、闘争などに対する欲求の満足である<sup>5</sup>。このように今日のレクリエーションは、産業化され、体制化された社会生活のなかで、個人が自己の存在そのものを自己の身体を通じて、そのすべての感覚によって知ろうとする行為であるといえよう。

しかしながら、レクリエーションにおける自由の雰囲気、楽しみや喜びの経験は、しばしば個人の新しい興味や隠れた才能を発見することになりまた集団に対する総体的適性と民主的性格の発達、職場における積極性の増加、青少年の非行防止などの副次的効果を随伴するので、レクリエーションは教育活動、保健活動、治療法など、時には宗教活動や政治活動に到るまで広く利用されている。しかし、その本質はあくまでも個人の任意の参加であり、自由な行動の選択による楽しさの経験でなければならない。従って、上記のような社会的諸活動がレクリエーションの機能を持つこともあるが、それぞれ本来の目的からして微妙なる相違が考えられる。

しかし、このようなレクリエーションの意義は、現状では相当異なったふうに解釈されている。即ち、それは単なる娯楽や消費であり、大衆消費ブームをリードするものであると受け取られているが、これはレクリエーションの本質をなす個人の「楽しさ」の意識についての表層的把握による誤解であると思われる。筆者の調査によれば、個人の楽しさは必ずしも単なる娯楽や消費に直結するものでないことがわかる。即ち、各業種や階層にわたる調査対象の約80%までが、仕事や余暇における「楽しさ」には、その深さ、大きさに段階があると答え、約50%の者はそれが能動的、積極的行動のなかから経験できるものと考えている。そして、自分がより充実感を持ち、精神的に成長したことがわかったときに、大きく深い「楽しさ」を経験したことを認め、また経験するだろうと想像している。（これに対

5 Brightbill and Meyer, *Recreation*, New York, 1953, p. 57.

して、いかなる楽しみも結局は同質のものであり、それは個性的な条件とは関係なく、その時の気分や雰囲気により、多くの人々が同じように感じるものであると考えている者が約30%いる) 更に、約65%の者は、「楽しみは苦しみと深い関連がある」と考えており、「苦しい経験を重ねてこそ本当の楽しさがわかる」(50%)と思っている。また、毎日規則的に3時間程の余暇があれば、「計画を立てて好きなことを継続的に行ない、深い知識や技術を身につけたい」(42.5%)、或は、「できるだけいろいろなことを試みて自己の新しい経験をふやしてゆきたい」(42%)など非常に多数の積極的な回答が現われたことは注目される<sup>6</sup>。勿論、われわれが考えることと行動とは必ずしも一致しないことが多いので、回答と現実のズレがあるわけであるが、楽しみに対する多くのこのような積極的姿勢は大切に守り育て、いつかはマスメディアによる画一的、無差別的な時間つぶしに対する反省と批判の足場としなければならない。そのために、現代社会においてレクリエーションが持つ重要な機能についても深い理解が必要となる。

## 2 レクリエーションの機能

フランスでは1953年に労働者と給与所得者を対象にして、「レジャーが彼等に何を意味するか」についての広範な調査をしているが、そのうちレジャーの機能(フランスにおいてはレジャーという語がアメリカのレクリエーションと大体同義に使用されている)については、予想されたように relaxation, entertainment, personal development の三つがあげられた。これについての J. Dumazedier の説明を見ると、最初の relaxation はレクリエーションの生理的な機能を意味している。即ち、今日の産業に

6 拙稿「楽しみの意識について」『レクリエーション研究』(日本レクリエーション研究会)第2号, 1966年, 71-77ページ。

7 J. Dumazedier, *Toward A Society of Leisure*, London, 1962, (Original, Paris, 1962) pp. 14-16.

において労働者の肉体的労苦は大幅に削減されたことは事実であるが、工場  
の環境、生産のテンポ、通勤時間の増加と混雑などは労働者に休憩と安息  
のための要求、怠惰や些細な時間つぶしに対する要求を増大させている。  
特に、いわゆる管理職にある者の大部分が働き過ぎの状態にあることを訴  
え、強く休息を求めている。このような働き過ぎによる疲労をとるための  
休息はレクリエーションの伝統的ともいうべき機能であり、長時間労働時  
代においては唯一絶対の価値であったに違いない。

疲労は作業が主として筋肉的要素の強い状態において行なわれるときに  
発生するもので、休息は生理的疲労による各種の精神身体的徴候を回復さ  
せる手段である。これに対して、単調な動作の反復作業は退屈という心理  
的圧迫が加わる。この場合の休息は、完全な作業の中止よりも、むしろ積  
極的休息といわれるような作業の単純なる転換による気分の一変である。  
relaxation が疲労からの回復を意味すれば、entertainment は退屈から  
の解放の要求である。労働における断片化された工程の単純な繰り返しと  
都市における疎遠なる人間関係は、ややもすれば個人に深い喪失感をもた  
らし、このような鬱屈から脱出したいという強い欲求を持たしめるよう  
になる。このような脱出の原理は、時には法律の違反や道徳に対する背反  
の形式をとることがあり、社会病理学的な要素を暗示する。若し、社会生  
活または職業生活における退屈（それは同一の状態においても個人差が強  
く現われるが）から脱出できないとすれば、社会的に承認された方法にお  
いてバランスをとる必要がある。具体的には、映画、演劇、小説などによ  
る空想的な脱出、或は、旅行、ゲーム、スポーツというような場所的、ペ  
ース的、形式的な変化に従うのである。このような気分転換、気晴しとい  
うレクリエーションの機能は最近特に重視されている。

レクリエーションの最後の、しかも最も重要な機能はパーソナリティ  
の発展である。マスメディア時代の最も恐ろしい弊害は個性の画一化であ

る。しかも、このような人間の規格化が、最も自由にして創造的であるべき余暇に、個人が意識しないような過程で進行するところに大きな危機がある。レジャーは毎日の思考や行動の自動性、定規性から個人を解放する機会である。いろいろの集団による社会的行事に参加し、仕事のような効利的行為にとどまることなく、更に大きな精神・身体的自己の啓発を可能にする。それは、学校で履修した知識や技術を展開させる時間であり、古いものから新しいものへと向う情報—新聞、映画、ラジオ、テレビなどを自己啓発に利用する積極的習慣と態度を築きあげるときである。

このようなレクリエーションの三つの機能は、産業化の進展と労働時間の短縮に対応して、上記の順序で現われるものである。例えば、10時間を超える長時間労働においては relaxation の機能が絶対であるし、週5日1日7時間労働制のもとでは疲労の回復や退屈の解消以上に余暇があると考えられるので、自己教育、個性の発達がレクリエーションの主要な機能となるだろう。そして、労働条件の格差が大きい社会においては、三つの機能のいずれかがそれぞれの意味において対応する階層に対し主要な機能をいとなむであろう。また、対象を個人に限定しても、これらの三つが機に応じて順次に機能を連続してゆくものと考えられる。そして、ある時間と空間においていかに個人が re-create するかを決定する大きな要因となるものは、個人が受けた教育であり、その教養であろう。

### 3 レクリエーション教育

K. Mannheim は、大衆余暇の動向に対する社会的計画について次のような見解を述べている。まず、今日の物質的進歩は、人格的範例並びに余暇利用についての賢明なる標準を提示して行なわれる説得と結びつかなければ退屈、神経症及び一般的頹廢に終るかもしれないと警告し、平均的市民が閑暇の新しい利用法を自ら発見することは困難であるから、余剰エネルギーの昇華を支配する社会的条件を発見する問題は、おそらく、普遍的

な問題となることを指摘している。そして、余剰エネルギーが社会的に有益な昇華の進路をとるように導びかれるか否かは二つの社会的条件、即ち社会における教育の力と、社会生活の根底となる普遍的安全性に依存している。余剰エネルギーの解放は余暇における個人の自由な活動によるものであるが、それは自由放任、無拘束放縦を意味するものではない。今日の集会的時代における真の自由主義は、個性を涵養するようなあらゆる型の計画や社会的技術を補うものとして作用しなければならない。そのためにはある社会的計画、自由のための計画が必要であることを強調している。そして、自由のための計画については、“大衆の存在しているという事実そのものは障碍ではなく、彼等を分割して、主動性をとり個性をのばす余地のある小集団とすることは決して不可能ではない。かかる小集団においては、誰でもみな、自己の行為に依存することが多大であることを感じ、かつ名もなき大衆の中に没入してしまわないで、自分自身の責任において行動することを学びとるが故に、個性を殆んど問題なく発展させるような社会型が成長する。……自由のための計画とは、個性がとらねばならない一定の形式を規定することを意味するものではなく、どんな種類の教育、いかなる種類の社会集団、どんな状況が主動性、即ち、自分で自分の性格を形成し、自分で自分の運命を決しようとする欲望に点火する最善の機会を提供するものであるかを決定する知識と経験とを持つということの意味する”<sup>8</sup>といている。大衆を小集団にまとめあげることが、現状において社会的体制、施設、指導者、資料などが整っていないうえに、個人の側における社会性も十分に備わっていないために、非常に困難であると思われるが、それにしても、レクリエーション教育の意義とその方向について十

8 K. Mannheim, *Man and Society in an Age of Reconstruction*, London, 1940.

〔福武直訳『変革期における人間と社会』みすず書房、1962年、219ページ、384—386ページ〕。

分なる考慮がなされていることは注目すべきである。

レクリエーションやレジャーのための教育は、従来、各種の団体が任意に開催する成人教室にまかされており、学校教育では、正課は勿論課外活動においても、教育者による教育的配慮は全体的傾向としては非常に薄弱である。余暇が個人の re-create に正しく方向づけられれば、具体的には新しい技術の習得と特技の発達、それによる経済的能力の開発、パーソナリティの発達とよりよき人間関係や市民性の保持、情緒の安定などがもたらされ、豊富な知識の学習、健康の保持と体力の強化、美の理解など人間形成の重要な契機をなし、これらは学校教育の目標と一致すると考えられるので、学校教育における更に一層の配慮が望まれる。

先に述べたフランスの調査では余暇における個人の知的興味について次のような結果がでている。まず、大衆の主要なる関心は余暇においても依然として彼等の仕事に向けられているのは当然であろう。仕事に次ぐ関心としては、保健のための医薬、地理（これは旅行やドライブなどレクリエーションのための知識と考えられる）、教育、機械など、家庭生活に深く関連した知識が殆んどすべての階層から求められている。これは、大衆が毎日の生活において直面する多くの問題を解決すること、並びに彼等が住んでいる世界をよりよく理解したいという非常に現実的な知的傾向を持つことを示している。そして、このような自己教育のための手段としては、個人的なもの、すなわち読書が大部分を占めており、また、成人における興味の対象と、学校教育が重点を置くところの教材とは、仕事に関連する知識や技術を除けば、一致しないことが明らかにされている。<sup>9</sup>

いうまでもなく、アカデミックな教育の基本的立場は、科学や学問の体系、或は人類が歴史的に築きあげた豊かな知識と文化を学び、それによって生活の事実を整理し、発展的に方向づけようとするものであるから、

<sup>9</sup> Dumazedier, *op. cit.*, pp. 204-214.

その意味で今日行なわれる一般教養の教育、自由教育あるいは普通教育の諸概念は、人間と文化と労働という基本概念と主として結びつくといえども、余暇における自己教育、知的なレクリエーションの基盤をなすと考えてよい。いずれにしても、学生や生徒を含めて、大衆を正しい余暇に結びつける教育的配慮を忘れてはならない。

レクリエーションの機能が十分発揮されて豊かな社会が実現するためのいま一つの重要な条件は、社会が安全であり、平和でなければならないということである。

V. Sapora と D. Mitchell は、比較的短い年代の間に開拓時代から原子力時代への飛躍をとげたアメリカにおける余暇の歴史のなかで、今日のオートメーション時代の余暇を次のように述べている。“それは空前の繁栄とより多くの余暇の時代である。しかしながら、労働時間の短縮は、この良き時代の大きな特徴である享楽の追求に捧げられている。……第二次大戦に次ぐ今日の社会生活は、気づかい、恐怖、心配、不安、危険に満ちている。そこでは冷戦、核爆発の破局、開戦の危機、人種的、国家的、政治的混乱、かつて見られない階級意識がみとめられる。老人達は1920年末の財政破綻とそれに続く不況期の思い出から、現在の経済的安定に対しても不信と不安を持っている。このような現実、余りに卑近なために反って気づかれないこともあるが、そこに人生の冷酷な現実からの逃避として余暇を眺めようとする生活態度が発生する。……人類の歴史を振り返れば、社会の形体が余暇の使用法を決定していることがわかる。いい換えれば、生活に対する社会の態度が特定の目的に余暇を使用する方向へ誘導する。反対に、余暇の使用は社会それ自体を反映する。その隆盛、その沈滞、その努力、その創造的気魄は社会そのものを如実に表現している”<sup>10</sup>。ここで

10 V. Sapora & D. Mitchell, *Theory of Play and Recreation*, New York, 1961, pp. 23-27.

問題となるのは、社会生活における理想と現実のくい違いであり、それを改善することに対する個人の無力感、劣等感であろう。このような環境において、個人はややもすれば余暇を現実からの逃避の場とし、人間関係を放棄して孤立する傾向が生じる。この場合、レクリエーションにおいても空想的、退行的、孤立的となり、余暇は人間性を破壊する場となる恐れがある。

## ま と め

産業化が高度に進展した社会では、消費物資が豊富になり、仕事はバラエティに満ち、所得が増加するが、労働時間は短縮に向い、余暇が増加する。また、都市的環境に生活する者が急増し、新中間層を軸とする大衆文化の開花というバラ色のイメージが描かれる。しかし、このような豊かな社会生活が実現するための鍵となるものは余暇の生活であろう。余暇を健全なるレクリエーションに使用すること、具体的にはスポーツや野外活動に参加したり、各種の知的活動や社会的行事に従事することは、いうまでもなく個人の存在そのものに実のり多い結果を与えるものであるが、それは同時に全体として社会の質的向上をもたらすことになる。社会を構成する各層の人々がそれぞれ冒険や刺激の多い、かつ楽しさに満ちたレクリエーションに参加するとき、また、地域社会やレクリエーション専従者が計画するプログラムに積極的に協力するとき、個人はグループに対する責任と協力の態度を学び、近隣者と連帯を密にしながら地域社会における有能なる市民として行動することが容易になろう。それは更に、創造者と大衆との間、専門家と標準者との間、教育を受けた者とそうでない者の間のギャップを小さくし、無責任な宣伝や広告に対する抵抗力を増し、真の大衆文化の発展に通じるものである。

これに反して、余暇に対する正しい態度がなければ、マスメディアによ

って結ばれる生活の中で無意識のうちにすべてに受動的な姿勢が芽ばえ、それが不拔のものとなる。そして、余暇は退屈であり不毛なものになってしまう。また、不安に満ちた社会情勢のなかでは、それは現実からの逃避の場となり、空想的、退行的、孤立的な手段で余暇を過す習慣や態度ができあがり、個人のパーソナリティに悪い影響を残すことになる。

各種の予測研究によれば、近き将来に大衆余暇の到来が約束され、労働時間よりも自由時間のほうが通年次においては長くなりそうである。しかし、今のところでは個人の余暇に対する態度は未熟であるし、社会の余暇対策も非常に貧困である。余暇問題は施設、指導者、資料などと直接関連するものであるが、更に深く、それらの根底にあるものは問題意識でありそれは究極として教育の問題に還元されるだろう。余暇の教育は権威主義により、教えこむ方法で均質なものを導入するものではなく、個人が自ら判断する機会を認めながら巧みに誘導しなければならない。しかし、レクリエーションの教育は単なる遊びであると考えてはならない。個人が生涯を通じて楽しみの源泉とする技術や知識の学習は必ずしも手軽に行なわれるものではなく、それはきびしい練習の反復であることも考えねばならない。このようにして、レクリエーションの教育は、家庭、学校、教会、図書館、運動場のあらゆる場所や機会を利用して、個人を高い密度に発達せしめようとする配慮のもとで行なわれる必要がある。