

人間とレジャー 4

レジャーの 構造

人間とレジャー 4

レジャーの 構造

祖父江孝男編

日本経済新聞社

人間とレジャー 4

レジャーの構造

昭和49年7月15日 印刷
昭和49年7月26日 発行

編 者 祖 父 江 孝 男

© Takao Sofue 1974

発行者 黒 川 洸

発行所 日本経済新聞社

東京都千代田区大手町1-9-5 〒100
電話 (03) 270-0251 振替 東京 555

印刷 東光整版印刷・製本 トキヲ製本所
(分)1336(製)8119(出)5825

は し が き

今までおよそレジャーの問題とは無関係のように思われていた通産省が、昭和四十八年度から「余暇問題」をとりあげることとなり、産業構造審議会余暇部会が編成され、いくつもの小委員会に分かれてレジャーのさまざまな局面に関する検討が続けられてきている。実は私もこのなかの第二小委員会の一員なのだが、この小委員会は余暇問題の世界各国別比較を行うことを目的としており、去る四月に新聞発表された中間報告のなかからひろってみると、たとえば次のような諸事実を今までの討論の結果としてあげることができる。

まず世界中の国々を見わたすと「労働」と「余暇」に対する価値の比重のおきかたがかなり違っている。この「労働重視型」を一方の極に、「余暇重視型」を他方の極において一つの軸を作れば、この上に各国を位置づけることができる。こうしてみると余暇重視型の極にくるのがポリネシアで、これに続くのが他のさまざまな未開社会だ。文明国のなかで最も近いのがメキシコをはじめとするラテン・アメリカであり、ついでヨーロッパ中のカトリック系諸国（スペイン、イタリア、フランス等々）。これに対してプロテスタントの諸国（米英独、北欧諸国、オーストラリア等々）はいずれも「労働重視型」で、またこれとは違った様相を持つソ連、東欧諸国もここに並ぶのだが、こうした軸の上で最も労働重視の極に近く来るのが今までの日本だと考えられるのである。

なおもうひとつこの委員会の検討でわかったことは、どんなに余暇重視型に近い社会でも、「怠惰」に価値をおいてこれを賞賛するところはどこにもなく、怠けていれば人から軽蔑されるということ。他方、労働重視型の社会でも、余暇活動やバカンスに対する価値意識はそろって相当に高いということであつた。こうしたところと比べてみると、日本は余暇意識の低い点においてやはり極めて際立ってきたといえるのである。

それからまた地球上の諸民族を眺めてみると余暇に関して示唆的なことがらが少なくない。たとえばアフリカのスワヒリ語にはテンベアということばがある。「外に出る」という意味だが、さらには「家出して未知のものへの出会いや冒険を求めて放浪すること」を意味し、武者修業に似たニュアンスがこめられ、男が一人前になるための必須条件として考えられているのである。

とにかくこのように概観してみると、レジャーの問題に関してはまず世界的に視野をひろげることにより、そしてまた日本のなかのことがらに関してさまざまな諸局面の部分部分を掘り下げることにより、はじめていろいろな問題点が明らかになってくることがわかる。本書はまさにこうした方向にむかつて分析を進めたもののなのであり、「レジャーの構造」という表題もそうした意味あいを持っていることに御注意頂きたいと思う。

一九七四年七月

祖父 江孝男

目次

遊びの文化人類学 [青柳真智子]

遊びの歴史と分布	9
1 戦略的ゲーム——碁（チェッカー）	10
2 肉体的ゲーム——ボール・ゲーム	15
3 儀礼と関連した遊び	30
4 子供の遊び	37

生涯時間とレジャー [藤竹 暁]

1 ライフサイクルとレジャー	49
2 人生の三つの時代とレジャー	54
3 レジャーがもっている集団的性格	60
4 家族とレジャー	67
5 家族のライフサイクルとレジャー	72

主婦の生活時間とレジャー 〔宮崎礼子〕

はじめに.....89

1 主婦の生活時間.....91

2 主婦の就業別生活時間.....109

3 ホワイトカラー家庭の主婦と余暇.....116

おわりに.....121

レジャー空間の構造 〔仙田 満〕

1 レジャー空間の意味.....125

2 レジャー空間の構造.....130

3 レジャー空間の計画.....145

まとめ.....152

レジャーと国土空間 〔富士昌寿〕

1 レクリエーション・トレイルの建設.....157

2 日本の自然歩道とロマンチック街道.....162

3	産業のレジャー化と余白時間・余白空間の創出……………	167
---	----------------------------	-----

4	レジャー空間の原単位……………	171
---	-----------------	-----

5	コミュニティのレジャー空間と緑空間……………	175
---	------------------------	-----

人間性とレジャー 〔祖父江孝男〕

	動物におけるあそびはどうか……………	185
--	--------------------	-----

	人間の場合はどうか……………	188
--	----------------	-----

	座談会／日本人のレジャー……………	193
--	-------------------	-----

〔装丁・原 弘〕

遊びの文化人類学

青柳真智子

遊びの歴史と分布

数年前遊びの分布を図化したことがあったが、その時同種の遊びが世界の各地に広く散在することに気がついた。玉投げ、鬼ごっこ、相撲、あてっこなど、我々にもなじみの深い遊びは文化段階に係なく世界の様々な民族に見出されるのである。遊びというような文化の項目はとくに変わったもののほかは、旅行者や民族誌家の目を引かなかったものであるだけに、記録の欠けている社会も多いが、記録がないということは、そのまま遊びがなかったということの意味するわけではない。上述のような遊びは、大人や子供の暇つぶしとしてふざけ合う折りにごく自然な形で出てくるのではないかと推測されるからである。したがって遊び自体は原則として独立発生であろう。しかしまた遊びの内容にまで立ち入って眺めてみると、意外なほど類似性が強いことにも気づくに至った。たとえば同種の用具を用い、同様の方法で勝敗を競うようなゲームがかなりの地域にまたがって、狩猟民にも農耕民にも等しく行われていたりする。遊びは文化の他の項目にそれほど大きな影響を与えることがないと思われるから、他の文化要素から切りはなされて容易に受容される面を有しているのかもしれない。ここで遊びの分布を取り上げるにあたっては、主としてこのような文化要素の伝播の面から考えてみたいと思う。

したがって遊びのすべての事項にわたってくまなく拾い上げるといっても、いくつかの分野か

ら、それぞれ一、二の事例を取り上げて考察を進めていく。すなわちここに扱った各事例は、かなりまとまった地域に分布しており、ゲームの方法が類似しているとか、用具が同じであるとか、あるいはその遊びが持つ象徴的な意味が等しいとかなどの理由で、すべて伝播を想定するのにある程度の根拠があると認められるものである。その際、その伝播の経過や受容の方法、中心地の設定など、それぞれ興味ある問題であろうが、一つ一つについてそのような立ち入った考察を進めるには資料も紙数も不足であるので、ここではごく平面的な記述にとどめておく。

事例の選定としては、戦略的ゲームとしてチェッカー、肉体的ゲームとしてボール・ゲーム、儀礼と関係したものとしてブランコ、綱引、竹馬、子供の遊びとしてロンドン・ブリッジと子取りをとりあげた。当初予定したチャンスによるゲームのさいころは紙数の都合で割愛した。なお用語の点で、ゲームは二組もしくはそれ以上に分かれて勝敗を決する組織化された遊びであるとし、そのような規則のない遊びである娯楽と区別する試みもあるが、⁽¹⁾ここではとくにそのような区別を用いず、慣例や語感に従っている。

1 戦略的ゲーム——碁（チェッカー）

ここで碁というのは、二組に分かれた人（人びと）が石もしくは木の实、らくだの糞などをコマとして、一定の法則の下に盤の上を動かし互いに相手のコマを除去する、あるいは包囲して相手のコマ

表 1 アフリカ碁の名称

部 族 名	ゲ ー ム 名
ガ シ ダ	ム ウ エ ソ
マ サ ダイ	エン ゲ シ エ イ
ア ザ シ デ	バ シ ガ
ソ マ リ	レ グ ラ ・ ゴ バ レ , ボ シ ュ
イ ラ	チ ソ ロ
ト シ ガ	ツ バ
ン ジ ャ ン ジ ャ	ム チ ヨ ム プ ワ , ム ス オ
ホ ッ テ ン ト ッ ト	フ ー チ エ ス ラ
タ ナ ラ	カ ト ラ

の動きを封じてしまうことによって勝敗を争うようなものすべてを含んでいる。同じ戦略的ゲームである将棋(チェス)との相違は、将棋の場合、コマの一つ一つが特定の役割を有し、特定の法則に従って動いているのに対し、碁の場合はコマは原則としてすべて同格である。十六むさしのような場合には、敵味方のコマの役割が異なり、別々の法則によって動いているが、少なくとも一方のコマはすべて同格であるという点で碁に分類するのが妥当である⁽²⁾と考える。ロバーツらは、戦略的ゲームは政治的統合が強度でかつ成層的な社会にみられるとしているが、これはとくに将棋においてあてはまるようにみえる。一般に将棋はインド起源と伝えられているが、これが分布した地域はほとんどアジア、

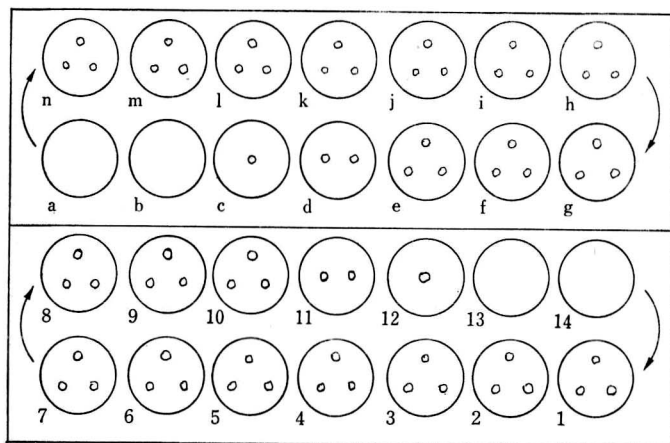
ヨーロッパの高文化地帯に限られ、アフリカや新世界には及んでいない。しかし碁の分布は将棋よりはるかに広範であり、ゲームの方法も多様である。ここに取り上げるのは、その一種であつてアフリカのかかなり広い地域にわたつて見出される碁であるが、コマの動かし方において、非常な特徴を示している⁽³⁾。

アフリカ碁の名称は表1に示すように、部族ごとに多様であるが、ゲームは類似しているので、イラ族の例をあげて説明してみよう⁽⁴⁾。

二人が向きあい、地面に一列七コの浅い穴を二列ずつ作る。次に各自三十三コの石をとり、各穴に手前から三コずつ入れてい

図1 イラ族の碁

A



B

く。二列目の十一番目の穴には二コ、十二番目の穴には一コ入れ、最後の二つの穴は空けておく（図1参照）。これで用意が整ったわけで、ゲーム中の石の進め方は手前の列は右から左へ、二列目は左から右へと行く。

ゲームの方法は、たとえば先攻者Bは任意の穴10から三つの石をとりあげ隣接の穴11、12、13に一つずつ石を置いていく。最後の石が来た穴13には他の石がないため、Bは13と対しているAの穴fおよびiの二つから計六コの石をとる（食べる）ことができる。そしてさらにその近くの何れかの穴たとえばhからそこにある三コの石すべてを奪うことができる。そしてAと交替する。もし最後の石が来た穴にすでに石が入っていた場合、再びその石をすべてとりあげて、同じ方向に回りながら一つずつ、石を置いていき、最後の石が空の穴に来るまで回りつづける。その際その穴が手

前の列にあり、相手方の穴と直接対していない場合、あるいは、対していても相手方の穴に石がない場合には相手方の石をとることはできず、順番のみ交替する。ゲームの目的は相手方の石をすべて取り去ってしまうことである。

マダガスカル島のタナラ族の場合には、穴の配置、石の置き方はほぼ同様であるが、相手の石の取り方が異なる。⁽⁵⁾前図を用いて説明すると、Aは任意の穴から石を拾い上げ、一つずつ隣接の穴に石を置いていく。かりに最後に止まった穴dに、すでに石が入っており、敵方の石の入っている穴11と対面している場合には、その穴11にある石すべてをとることができる。そして自己の穴dと敵の穴11の石を合わせて前と同様に回転する。石のない穴に止まった場合にはその人の持番は終わりで交替する。ガンダ、ホットテントットなどの場合も、穴の数、石の数で多少の差はあるが、ゲームの進め方はタナラ型に近いようである。ガンダの王は昔、裁判所で儀礼的な碁をやったといわれる。⁽⁶⁾これは彼に對抗するすべての人びとを打ち負かすことを象徴しているのだそうである。

アラビアに近いソマリには、何種類もの碁があるが、レグラ・ゴバレとホーシュがこの系統に属するものである。⁽⁷⁾

前者では六、八、ないし十二コの穴、二列が必要で、各穴に四コずつの乾かしただの糞を入れる。各自手前の一列が自己の領分であり、ゲームは自列の中の任意の穴からそこにある全部のコマを取り上げ、時計回りに一コずつ隣接の穴にコマを置いていく。この際相手方の列も使用していることが、今まで述べてきた方法と異なる点である。最後のコマが自己の列中の空穴に入った場合、その

最後のコマ一コと、それと対する相手方の列の穴のコマすべてを取って交替する。最後のコマが相手方の穴に入った場合、あるいは最後のコマが入ったのは自列の穴であってもそれに対する相手方の穴にコマがない場合には何も得られない。ゲームの目的はできるだけ多くのコマを相手から取ることである。

後者は一列五穴で二列、各二十コマを用い、一穴に四コずつコマを置く。ゲームの進め方は先と同様であるが、最後のコマが入った穴の次が空であった場合、さらにその次の穴からコマを得るのである。すべての穴が空になるや否や、競技者は互いに獲得したコマで自分の列の穴を満たす。もし五つの穴を満たすだけコマがない場合には、足りない穴を砂で埋めてしまわなければならない。ゲームの目的は多くのコマを相手から奪い、相手の持分を四コ以下にしてしまうことである。コマは、最低四コなければ一穴を満たすことができず、ゲームの続行は不可能となるからである。

このソマリの碁について報告しているマリンは、このゲームはアラビアのマンカラと関連を持っており、類似のものは、アフリカの大部分およびインドに見られると述べている。

インドおよびアラビアについて、このゲームに関する記述は見る機会を得なかったが、マライ半島における記録がたまたま目についた。オバーベック⁽⁸⁾は、これはマラヤ、セイロンではチョンカク、ジャワではダコンとよばれ、インドにおけるもつとも古いゲームの一つであると聞いたと報告している。

マラヤのチョンカクは、図2に示すように、二列である点で、前述のソマリ型に類似しているが、