

日本のエンターテインメントの基盤とレクリエーション

- 日本人の伝統的大衆レジャー・温泉 -

西本 みゆき

日本大学大学院総合社会情報研究科

Foundations of Japanese Entertainment and Recreation

-Onsen as Traditional Japanese Mass Leisure-

NISHIMOTO Miyuki

Nihon University, Graduate School of Social and Cultural Studies

This paper probes into foundations of Japanese entertainment, which is based on Japanese recreation and traditional leisure, very closely related with the modern and more popular Onsen entertainment. Japanese people like Onsen very much though they have never realized that Onsen has been the best Japanese entertainment, which has the elements of leisure and recreation.

The paper also examines the definition and actual meaning of recreation and sports for people, and the history and use of Onsen, making clear the differences between Japanese people and people of other countries in the use and utilization of Onsen. How to develop Onsen as a traditional Japanese leisure industry from medical viewpoints is outlined, and its performances are summarized.

まえがき

嘗ての日本人には、エンターテインメントに拡大してきたレジャーに時間を費やす行為は良くない習慣という考え方があった。しかし、第二次世界大戦後、特に、国際的なビジネスの場での労働時間の短縮、最低賃金の引き上げなど、国際的な基準での競争力強化の条件の整備が求められた。さらに最近では、内需拡大が著しく求められると言う国際環境の下、日本人が国際的に評価されるにつれて、エンターテインメントの概念もより人々に定着したと言える。当研究では、日本人のレクリエーション、レジャー等を含むエンターテインメントの定義と活動概念を考察しながら、日本人が従来から求めてきた大衆レジャー・温泉、意識されることは無かったが、現代的な視点での快楽消費の一面が存在していたという事実について論述する。

I. レクリエーションとスポーツ

1. レクリエーションⁱ

日本においては、現在仕事や勉強に使わない、自分の疲労回復や趣味に用いる個人的でより充実した過ごし方の意味と考えている。

・ 定義

英語の recreation が日本語となった言葉である。当初は「厚生運動」「健全娯楽」「慰楽」「余暇善用」等と訳されていた。しかし、どれも訳語として適切ではなかったので、「レクリエーション」とそのまま示されるようになった。

「recreation」には、気晴らし、気分転換、休養、娯楽などの意味があり、もともと余暇活動における一定のあり方を言い、それは、余暇活動をさすものでも、特定の余暇活動をさすものでもなく、「人間の諸欲求を余暇において充足させようとするとき、個

人的にも満足でき、かつ社会的にも公認されるような活動のあり方」と言うことができる。

レクリエーションは外来語であるため、戦時下に移行する1938年(昭和13年)以前の日本では殆ど用いられることがなかった。日本では、「暇」ないし「閑暇」を自由に持つことの出来たのは、上流階級が支配階級に限られており、一般庶民は生活のために長時間の労働を強いられてきた。そのため「物日(ものび)」や「年中行事」、その他の祝祭日は別として、暇を作り閑暇を楽しむ余裕などはなかった。「稼ぐにおいつく貧乏なし」と言われたように、ひたすら労働することが美德とされた。そのため、レクリエーションは、その真の意義を評価されず、かえって「暇つぶし」「遊び暮らすこと」などの悪い習慣として敵視されていた。

・ 活動概念

第二次世界大戦後、日本各地で日米親善のフォークダンスやソフトボールなどのような軽スポーツの催しが行なわれるようになり、これを「レクリエーション」と呼んだことから、一般大衆の間にレクリエーションに対する認識が広まった。しかし、これは実践的、生活的視点の認識を深めたが、その後のレクリエーションの概念について認識をかなり偏狭なものにした。

論理的な面からの理解を促進するために、1947年(昭和22年)から、日本レクリエーション協会主催の「全国レクリエーション大会」が開かれることになり、シンポジウムや特別講演による理論的討議が行なわれ、これが専門家間のレクリエーションの本質についての理解を助けることになった。

この大会の初期には、アメリカからレクリエーションの専門家が常に加わって、合同シンポジウムにおける討論の主な内容として議論された。レクリエーションに必須な条件とは、自由な時間がなければならないこと、他からの命令や強制によるものではなく、自主的、自発的でなければならないこと、創造的であることにより一層その真価が高まるものであること、その営みには喜びや楽しみが伴うこと、である。これらは「wise use of leisure time」余暇善用と言う総括となって把握された。

このように実践面と同時に、理論面からのアプローチにより、レクリエーションを日本語で表現しようと苦心した結果、スポーツという言葉と同様、「レクリエーション」と表現するのが最も適切であるという結末になった。

2. スポーツⁱⁱ

日本体育協会スポーツ憲章(昭和61年5月測定)第一条で、スポーツの意義と目的について定義している。それは、「スポーツとは人々が楽しみ、より良く生きるために自ら行なう自由な身体活動である。さわやかな環境の中で行なわれるスポーツは、豊かな生活と文化の向上に役立つ。スポーツをする人は美しいスポーツマンシップが生まれることを求め、健康な体をはぐくむことを目的とする」である。これはアマチュア・スポーツについて定めた内容であるが、スポーツについての一般論と受け止めることができる。

・ 定義

スポーツは *deportare*(ラテン語)、*des-porter*(フランス語)、*disport*(英語)との語源の変遷が示すように、レクリエーション、娯楽の意に用いられた。15世紀ごろ英語に浸透して *disport(u)*、*sporte* となったが、やがて頭音が消失して *sport(s)* となった。19世紀にはドイツ語、フランス語にも取り入れられ、現在は世界共通語として用いられている。なお、類語としてのアスレティック *athletics* はイギリスでは体育、陸上競技を指し、アメリカではスポーツ全般を指す。

・ 活動概念

スポーツは人類のみが持つ文化である。その生成過程を考えれば、闘争から生まれたものである。政治によって闘争の手段として利用された歴史的な事実である。一方、宗教的行事として行なわれたものもあった。人類が地球上に出現した時、スポーツは生まれた。

日本では国技である相撲が神話時代にすでにあったという事実を日本書紀から知ることができる。奈良時代には貴族階級の間で鷹狩、競馬、打毬、蹴鞠

などが行なわれ、室町時代以降、武士階級の興隆と共に剣術、柔術、弓術、槍術などが隆盛を極めた。

江戸時代には、これらの武術は実践的価値が失われ、儒教の影響を強く受け、武士道に基づく多くの流派が形成された。しかし、その多くは一部特権階級の間で行なわれていた。欧米の近代スポーツが輸入され、スポーツが一般大衆の間に普及したのは明治時代になってからである。

日本が初めてオリンピックに参加したのは1912年(明治45年)ストックホルムでの第五回大会であった。日本に近代スポーツが紹介されたのは、明治初期(1870年代)以後であるが、年代的に欧米各国にオリンピックが広まった時期と開きはない。本格的に組織が編成されたのは、1911年(明治44年)当時の東京高等師範学校校長、嘉納治五郎の下に駐日フランス大使を通じて、近代オリンピックの創始者であるクーベルタンから、国際オリンピック委員会(IOC)委員就任の要請があったからである。

現在、各国のアマチュア競技団体を国際的に統括する機関として国際競技連盟がある。さらに各国とも国内で行なわれるスポーツの団体を統括する団体が作られている。これは、国際的な総合競技会などの場合に、その国を代表する。

日本では日本体育協会がこれに当たる。また、IOC(国際オリンピック委員会)に加盟出来るのは、オリンピックで行なわれる競技団体だけで組織されたNOC(国内オリンピック委員会)である。

プロ・スポーツではサッカー(アマチュアと同一組織体)、自転車、ボクシングなどがそれぞれ国際的な組織体をもっている。野球の場合、実質上アメリカが主導権を握っている。

第二次世界大戦前の数年間、世界のスポーツは「見せるスポーツ」への動きが顕著になり始めた。これはアメリカ人の建国以来の気質がボクシング、野球、アメリカンフットボール、自動車レースなどのプロ・スポーツを盛んにしたこと、ナチスが国威を誇示しようとして、オリンピック(1936年のベルリン大会)に総力を結集して、見せるスポーツ化の見本を一時示したことが、その傾向を強めた。この傾向は大戦で中断したが、戦後、オリンピックは益々隆勢になり、各種スポーツの世界選手権大会が世界の

都市で開催され、嘗てないスポーツブームが生まれた。

同時にプロ・スポーツは世界の寵児となり、見せるスポーツはマスコミの発達に支えられて、益々隆盛となった。競技のレベルが向上し、勝つためには高度の技術を養成するための強化が必要となった。

表1 日本が競技として認定しているスポーツ

陸上競技	トラック競技	短距離競走(100m, 200m, 400m等) 中距離競走(800m, 1500m, 3000m等) 長距離競走(500m, 1000m等) ハードル競走(男子110m, 400m, 女子100m, 400m等) 障害物競走(男子のみ3000m) リレーレース(4×100m, 4×400m)
	フィールド競技	跳躍競技(走り高跳び, 走り幅跳び, 三段跳び, 棒高跳び) 投てき競技(砲丸投げ, 円盤投げ, ハンマー投げ, 槍投げ)
	クロスカントリーレース	
	道路競走	マラソンレース 駅伝競走 競歩(20km, 50km)
	混成競技	十種競技(男子のみ) 七種競技(女子のみ)
体操競技	床運動, あん馬, 吊り輪, 跳馬, 平行棒, 鉄棒, 段違い平行棒, 平均台	
	体操	徒手体操, 手具体操, 器械体操, 新体操
重要挙げ競技	ウエイトリフティング, パワーリフティング	
球技	テニス(硬式, 軟式), 卓球, バドミントン, スカッシュ(スカッシュテニス, スカッシュラケット) ラケットボール, クリケット, ラクロス, ホッケー, アイスホッケー ソフトボール(ファストピッチ, スローピッチ), 野球(硬式, 軟式), ゴルフ ボロ, フラッシュボール, ユニホック, ビリヤード バレーボール(六人制, 九人制), バスケットボール, ネットボール, ラグビー(七人制, 十五人制), サッカー ボウリング, ケーゲル, ベタンク, 水球	
射撃競技	クレール射撃(トラップ射撃, スキート射撃) ライフル射撃(フリーライフル, スタンダード・スモール・ポアライフル, エアライフル) ピストル競技(フリーピストル, ラビッドファイアピストル, スタンダードピストル) ビーム・ライフル競技	
冬季競技	スキー競技(アルペン競技, ノルディック競技) スケート(スピードスケート, フィギュアスケート) リュージュ, ボブスレー, カーリング, アイスヨット, トボガン	
馬術競技	馬場馬術, 障害飛越, 総合馬術	
車を扱う競技	ローラースケート(ローラースピードスケート, ローラフィギュアスケート) オートバイ競技(ロードレース, モトクロス, トライアル) 自動車レース(レース, ラリー等) 自転車競技(タイムトライアル, スプリント等)	
スカイスports	グライダー(速度競技, 距離競技), ハングライダー 熱気球, スカイダイビング(リタティブワーク, スタイルジャンプ等)	
格闘競技	ボクシング(キックボクシング), レスリング(フリースタイル, グレコローマスタイル) 柔道, 空手, 剣道, 銃剣道(銃剣術), 合気道, フェンシング 拳法(中国拳法, 太極拳), 少林拳法, サンボ, テコンドー, なぎなた	
弓道・アーチェリー	弓道(近的, 遠的), アーチェリー(ターゲット, フィールド, クラウト, フライト競技)	
ウォータースports	水泳競技 競泳, 飛込競技, シンクロナイズドスイミング 船艇を用いる競技 ボートレース, カヌー競技, ヨットレース, モーターボート, サーフィン, ウィンドサーフィン, 水上スキー 潜水 スキンダイビング, スキューバーダイビング	
総合競技	近代五種競技, トライアスロン, ハイアスロン	

出所：フランク・B・ギブニー編『ブリタニカ国際百科辞典
BRITANICA INTERNATIONAL ENCYCLOPEADIA,』TBSブリタニ
カ出版、1998年10月、388頁から引用。

II. レジャーと余暇

1. レジャーⁱⁱⁱ

日本においては、レクリエーションの中、自分の疲労回復のための気分転換の一つの意味と考えられている。

・定義

レジャーを一義的に定義することは難しい。何故

なら、それが使用される社会的背景と密接に関わって、時代の変遷や文化の差異で、定義が異なっているからである。

現在でも多様な定義づけが試みられているが、これを最大公約数的に総括すると、何らかの拘束、義務から解放された自由な時間及びその時間内に行われる活動の総体、と定義づけすることができる。

時間概念としてのレジャーは、「非拘束時間」「自由裁量時間」、あるいは「自由時間」などと呼ばれている。

現在、これに関連して、最も一般的な定義は、睡眠時間や食事、排泄などの人間の生物生存のために必要な時間＝生理的拘束時間、労働や家事、学業などの社会的な生活のために必要な時間＝社会的拘束時間、の二つを拘束時間と考え、この生理的・社会的拘束から解放され、個人が自分の意志によりある程度自由に裁量することの出来る時間を自由時間として、それを基にする考え方がある。

この時間的な規定では、レジャーはひとまず人間生活の中での拘束に対置された自由の領域というように意味づけられるが、この説明では、それ以上の具体的なレジャーのもつ意味や機能は明らかになって来ない。しかし、それが時間という数量的に把握することのできる客観的指標に基づいたものであること、さらには、生活の全体的構造のなかにレジャーを位置づけられること、レジャーを操作的に把握しようとするときには、現在有効な概念として生活時間調査などにおいて、用いられている。

活動概念

活動概念としてのレジャーは、レジャーの持つ意味や機能に着目して、より積極的にこれを規定しようとするもので、レジャーが労働の従属変数の地位から脱却し、生活の中での比重を高めていく現代においては、最も有力な考え方になってきている。

デュマズディエの定義

その代表的な定義例としてフランスの社会学者デュマズディエ Joffre Dumazedier の定義がある^{iv}。それは、「余暇とは個人が職場や家庭、社会から課せられた義務から解放された時に休息のため、気晴らしの

ため、あるいは利得とは無関係な知識や能力の養成、自発的な社会参加、自由な創造力の発揮のために、全く随意に行なう活動の総体である」である。

ここでは、休息は労働によって生じた肉体的・精神的疲労を癒し、明日の労働のためのエネルギーを補填することを意味する。気晴らしは、生活の場所やリズム、スタイルに変化を持たせることによって、退屈な状態からの脱出を企てることであり、高度に細分化された分業制度及び官僚制的組織の下で行なわれる、単調な労働が生み出す肉体と精神のアンバランス状態を平衡回復させること、を意味する。

日本語の「娯楽」は、第一番目の「気晴らし」の機能と意味的にほぼ重なっている。そして第二番目の「知識や能力の養生」は「自己修養の意味」がある。そして、第三番目の「自己実現」は多様で自由な社会的活動への参加や自発的学習活動によって、「自己の個性を開発していくこと」を意味している。

デュマズディエの定義は、以上の三つの機能からレジャーを想定しようとしたものであるから「レジャーの三機能説」と呼ばれ、その包括性、明快性から現代の代表的な定義と評価される。

今和次郎の定義^v

デュマズディエに先駆けて、日本独自の生活研究である生活学の創始者、今和次郎がデュマズディエと類似した考えを発表したことはあまり知られていない。今は、生活の全体的構造を、1)労働と休養だけで循環する段階、2)上記1)に慰安が加わって循環する段階、3)上記2)に教養が加わって循環する段階、の3つに分類し、段階が推移していくプロセスが生活の文化的発展に他ならないとする。今の「休養」「慰安」「教養」はデュマズディエの「休息」「気晴らし」「自己実現」にほぼ対応している。今和次郎の場合、デュマズディエには無い生活の歴史的発展という視点が含まれている。

現代の余暇の構造は、この歴史的展開の結果として、労働力再生産機能を基盤として、その上に生活のバランス機能、そして自己実現・自己創造的機能が積み重なって重層的構造を形成していると考えられている。

2. 娯楽と娯楽の種類

・ 娯楽^{vi}

一般に人間の心を楽しませ慰める活動を言う。

従って、娯楽は、睡眠・食事・その他の生理的必需行動や労働・学業などの義務的行動の対極にあって、余暇時間の中で行なわれる場合が多い。その意味では、レクリエーションや遊びと近い概念である。しかし、レクリエーションは、心身の緊張緩和、リフレッシュという役割、機能を重要と考える概念であり、活動の内容や種類には重点を置いていない。

また、遊びは、生理的必需行動や労働、学業等の日常生活から離れ、報酬や損得や生産性を問題とせず、遊ぶこと自体を目的とする自由な行動であり、行なう人間にとっての意味づけを重視する哲学的な概念である。従って、これらとの対比で言えば、娯楽は、レクリエーションや遊びの中で採用されることの多い行動のうち、人間を楽しませるような諸行動の総括名称であると同時に、それを行なう人間の活動そのものを指す名称とする。

大衆の日常生活における娯楽は、その時々各人の置かれた状況に応じて選択される。例えば、朝起きてすぐテレビを見る、通勤電車の中で文庫本を読む、美容院で週刊誌を読む、音楽を聴く、友人と飲む、マージャンをする、パチンコ店に寄る、など、ごく日常の生活行動の流れのなかで、さまざまな娯楽種目が適宜選択され行なわれている。これらの娯楽種目は、大衆の日常生活の中で発生する短い余暇時間、あるいは、ごく限られた行動しかできないような制限つき余暇時間に合った対象が選択されている。手軽な娯楽種目しか行えないような余暇時間が、大衆の日常生活には意外に多い。大衆の娯楽の中でマス・メディア利用の多いことがよく指摘されるが、生活実態から考えれば、それはやむを得ないとも言える。その反面、連休や週末の余暇時間は平日よりも制約条件が少ないので、その際には娯楽種目の選択幅はかなり広がる。それにもかかわらず、ゴールデン・ウィークなどには特定の行楽地や娯楽施設に多くの人々が集中するし、週末の盛り場も多くの人々で混雑する。つまり、連休や週末などにおいても、各人はほぼ似たような娯楽種目を選択しており、その意味では、大衆はかなり画一化した娯楽行動を

行っているのが実態と言える。

・ 娯楽の種類^{vii}

娯楽行動に様々なものがあるが、大別すると、a 心理的な刺激によって楽しむもの、b 身体を動かすことによって楽しむもの、の二種類がある。このうち、a 心理刺激型娯楽としては、見物（演劇やスポーツを見る）、鑑賞（テレビ視聴、音楽を聴く、読書等）、ゲーム、ギャンブル（テレビゲーム、パチンコ等）、交際（居酒屋、レストランなどで友人と歓談等）がある。

また、b 身体型娯楽としては、スポーツ、行楽・散策（ハイキング、ドライブ等）、ホビー（プラモデル、日曜大工等）、観光旅行、などがある。このような a、b の区分で考えた場合、それらの中に含まれる具体的な行動は時代とともに変化する。例えば、江戸時代では、見物なら錦絵、ゲームなら矢場、交際なら居酒屋、スポーツなら相撲、行楽・散策なら花見、手遊びなら細工物、観光旅行なら伊勢参り等が行われた。その後、民衆娯楽時代の始まりと言われる大正中期には、見物するものとしては活動写真（映画）が、交際の場としてはカフェが流行する。そして、第二次世界大戦後になると、在来の娯楽と米国から入ってきた新しい娯楽が組み合わせられて、現在のような多彩なエンターテインメントが行われるようになった。

III. 伝統的大衆レジャー・温泉

1. 日本の温泉^{viii}

日本には現在約 2000 ないし 3000 箇所の温泉が全国各地にあるといわれている。日本ほど温泉が多く、また日本人ほど温泉好きな国民は世界でも珍しい。日本の温泉は 1948 年（昭和 23 年）に制定された温泉法と環境省の定める温泉分析法指針で定義されている。

日本の温泉の特徴は、43 以上の高温泉が多いこと、泉質が豊富で酸性やアルカリ性の強いものが実際に医療的に使われていること、利用法として入浴が主になっていること、である。

日本では湯治と呼ぶ代表的な民間療法を永年利用

してきた。1876年（明治9年）来日したドイツの内科学者ベルツは、日本の温泉医学の研究祖とされているが、それは、草津温泉をはじめ、伊香保、熱海、箱根などの日本の諸温泉について研究し、広くヨーロッパに紹介した功績からである。それ以来、温泉の研究は進み、多くの温泉地に温泉研究施設や療養施設が、近年では、温泉利用のリハビリテーション専門の病院や療養所が、建設されている。

ベルツはヨ - ロッパには存在しない強酸性泉である草津温泉に着目し、当時世界一の温泉保養地であったチェコのカルルスバ - ド以上の環境を草津がもっていると評価していた。帰国するまでの間、時間湯^{ix}（湯治のために開発された草津温泉独自の入浴法）を研究し、これを世界に紹介した。

この研究論文が『熱水浴療論』であり、1896年版のドイツ内科学書に収められ、草津が世界的に知られるようになった。ベルツにより始められた草津温泉の医学的研究は、東大物理療内科の研究者に引き継がれ、昭和26年群馬大学医学部草津分院の開設に伴って、物療内科と分院の双方により継続され、幾多の研究成果が得られた。

また、帰国によって、結果的には実現できなかったが、ベルツは明治23年には草津の高原に3300平方メートルの土地を買い求め、自ら理想的な温泉保養地づくりを計画していた。

日本の多くの温泉地では、医師の診察、指導もなく、従前の湯治が行なわれており、一方では歓楽や遊興の色彩が濃く、そのみといった温泉地も多いのが現状であるが、草津温泉のように、ベルツの構想を実現すべく、温泉保養地の建設に向けて様々な取り組みが町ぐるみで行われ、湯治場の再興を目的にした新しい温泉利用の動きもあり、日本温泉気候物理医学会による専門医（温泉療法医）の認定なども行なわれている。

しかしながら、日本は、諸外国に比べて基本的な温泉療養に対する社会保障制度がなく、立ち後れていると言える。

2. 外国の温泉

ヨーロッパの温泉が日本の温泉と異なる点は、数が少ない、温度も低い、それぞれ含有成分の

表2 温泉療法医の常駐する主な温泉病院と温泉

温泉名	病院名と所在地
登別温泉	北海道大学医学部付属病院登別分院 北海道登別市登別東町3 - 9
鳴子温泉	東北大学医学部付属病院鳴子分院 宮城県玉造郡鳴子町新屋敷67 - 1
鳴子温泉	国立鳴子病院 宮城県玉造郡鳴子町末沢1
飯坂温泉	県立リハビリテーションセンター飯坂温泉病院 福島市飯坂町字原口3
塩原温泉	国立塩原温泉病院 栃木県那須郡塩原町下塩原133
草津温泉	群馬大学医学部付属草津分院 群馬県吾妻郡草津町632 - 5
七沢温泉	県立総合リハビリテーションセンター七沢病院 神奈川県厚木市七沢1304
伊東温泉	国立伊東温泉病院 静岡県伊東市鎌田222
中伊豆温泉	県厚生連中伊豆温泉病院 静岡県田方郡中伊豆町上白岩1000
鹿教湯温泉	県厚生連リハビリテーションセンター鹿教湯病院 長野県小県郡丸子町西内1308
下呂温泉	県立下呂温泉病院 岐阜県益田郡下呂町幸田2263
白浜温泉	国立白浜温泉病院 和歌山県西牟婁郡白浜町1447
山朝温泉	岡山大学医学部付属病院三朝分院 鳥取県東伯郡三朝町山田827
別府温泉	九州大学生体防御医学研究付属病院 大分県別府市鶴見原4546
湯布院温泉	湯布院厚生年金病院 大分県大分郡湯布院町川南25
霧島温泉	鹿児島大学医学部付属病院霧島分院 鹿児島県始良郡高千穂3930 - 7

出所：フランク・B・ギブニー編『ブリタニカ国際百科辞典 BRITANICA INTERNATIONAL ENCYCLOPEADIA』TBSブリタニカ出版、1998年10月、510頁から引用。

量が多い、その成分の殆どが濃厚、である。これが入浴よりも飲泉を主とする理由の一つである。

ヨーロッパでも豪華な浴場を設けて華やかな社交・娯楽の場として利用した時代もあったが、今日では療養泉といった様相を呈している。

すなわち病院はもとより、飲泉所や吸入室、運動浴や圧注などの水治療法施設、鉱泥治療室、温泉プール、日光浴室のほか、野外劇場やコンサートホールなどのある保養公園をはじめ、スポーツ施設や図書館、博物館、社交場など、長期療養に必要なあらゆる施設が整っている。さらに、心臓の湯として有名な西ドイツのナウハイム温泉には、循環器病の研究で知られるマックス・プランク Max Plank の研究所があり、腎臓病によいといわれるフランスのエピ

アン温泉には、国内屈指の腎臓研究所があるなど各温泉地にはその温泉のおもな適応症の専門医が居て温泉療養の指導を行っている。

療養泉の泉質分類^x

療養泉はその利用に資する目的で含有する化学成分に基づいて分類されている。おもなものは適応症や禁忌症と共、主要項目を列挙すると次のようになる。

塩類泉(a 塩化物泉、b 炭酸水素塩泉、c 硫黄塩泉)、単純温泉、特殊成分を含む療養泉(a 特殊成分を含む単純冷鉱泉、b 特殊成分を含む単純温泉、c 特殊成分を含む塩類泉)、特殊成分を二種以上含む療養泉、この様に、泉温による塩類泉の分類、副成分による塩類泉の細分類がある。なお、1978年(昭和53年)に鉱泉分析法が改定されて、従来の含有成分によって構成された塩類表中心から、溶有イオンに重点を置いた分類表を中心に替わり、泉質名もそれに従って改称された。例えば、単純炭酸泉が単純二酸化炭素泉、重曹泉がナトリウム-炭酸水素塩泉、食塩泉がナトリウム塩化物泉などと呼ばれるように変わったが、従来親しまれてきた旧泉質名もまだ使われており、併記されている場合が多い。

温泉の医治的効用^{xi}

温泉の化学成分による特異的な薬理作用をはじめ、温熱、浮力、水圧などの物理的因子、温泉地の地理的環境や浴客の生活様式の変化などによる転地効果、その他色々な因子に対する生活反応の総合的効果が、温泉の医治的効用が考えられる。

) 物理的作用

温度刺激は、泉温と皮膚温との差が大きいほど大である。この差が最も少ない不感温度で入浴すると、身体に与える影響が少なく、長時間の入浴が可能で、鎮静的な効果がある。しかし日本人は一般に高温を好み、微温浴の利用者は少ない。

入浴すると水圧で体が圧迫され、血液が心臓へ逆流し、心臓の負担が増加する。冷水では皮膚血管が収縮し、この影響が更に大きくなる。

熱い湯でも一過性に皮膚血管が収縮して血圧の初

期上昇が生じ、高血圧症や心臓病の患者が急いで冷水や熱い湯に入るのは良くない。熱い湯では一旦収縮した皮膚血管がやがて拡張し血圧が低下する。長湯していて、湯から上った途端に脳貧血を起すことがあるが、この予防として、経験的にかぶり湯が行なわれてきた。これは、入浴前に頭部へ湯をかけ、あらかじめ頭部の血管を拡張させて血圧の上昇と低下に対処するためである。なお、水圧は、単独にも圧注法や灌水法として利用され、滝の湯などは、日本古来の圧注法の一つと考える。

水の浮力は体重を軽くさせるので、普通、重力に対抗するだけの力がないほど衰弱した筋力でも、ゆっくり動かせば、四肢の運動が可能になる。また温熱作用によって筋肉の拘縮と痛みも緩和するので、運動がさらに容易になると共に、自動運動によって筋肉の血流が増加し、萎縮した筋肉の回復にとっては一段と効果が大きくなる。こうした微温浴と運動の併用は、筋肉や関節の病気の回復にもっとも有効な手段で、これに温泉成分の神経や運動器に及ぼす医学的効果も加わるため、現在ではリハビリテーションの分野で広く利用されている。

) 化学的作用

温泉中には化学物質が大部分はイオンの形で溶け込む。入浴によってこれが皮膚を通して体内に入ると場合と皮膚表面に付着する場合がある。体内に浸透する量は一般の治療薬に比べてはるかに少ないが、全身の皮膚から徐々にはいり、皮下の結合組織に変化を起して、全身的な防衛反応を引き起こす。皮膚表面に付着する例としては、塩化ナトリウムは水分の蒸発を妨げて保温作用を表し、硫黄は皮膚の軟化作用や角質溶解作用を示すものがある。また、硫酸アルミニウムには皮膚の収斂作用がある。

) その他の作用

転地による気候医学的及び精神的な影響をはじめ、日常の勤務や家事からの解放、食事の変化等は有効に働く。つまり、温泉療法とは、化学療法や手術療法などのように、病気の外因へ直接働きかけるものではなく、患者の身体に働きかけて病気に対する抵抗力を高め、生活活動を整調化することにより、治

療効果を現してくる。従ってある程度の時間が必要であり、この間に含有成分の特殊作用による、特有の薬理学的効果が期待されるのである。この全身変調作用が療法効用にとっては特に重要である。温泉療法は一ヶ月から六ヶ月ほどの間隔を置いて、繰り返すのが理想的である。

）適応症と禁忌症^{xiii}

温泉療法が効果を現すとみられる疾患が温泉の適応症の中で、神経痛、筋肉痛、関節痛やこわばり、五十肩、運動マヒ、打ち身、くじき、慢性消化器病、痔疾、冷え性、病後回復期のほか、疲労回復や健康増進が一般的な適応症である。一方、禁忌症とは、温泉を利用したため悪化する疾患を禁忌症といい、温泉を選ぶ時は、適応症ばかりでなく、禁忌症にも注意する必要がある。

3. 温泉テーマパークと暮らしの快樂消費

レジャー白書（2005年）によれば、平成16年の余暇市場は81兆3,190億円である。全体としての余暇市場は、前年比0.5%減となっている。部門別動向をみると、スポーツ部門、娯楽部門がそれぞれ前年比3.2%、1.0%のマイナスであり、趣味・創作部門、観光・行楽部門はそれぞれ1.3%、0.9%のプラスとなっている。

観光・行楽部門では、海外旅行の伸びが大きく、国内旅行も堅調である。宿泊産業ではホテルは好調であるが、旅館は苦戦しており、業界の再生・再編に繋がる新たな取り組みが進んでいる。既存市場に比べて、温浴施設など新しい余暇市場は成長しており、外資と提携した温泉旅館等が再生ビジネスとして出現している。

2003年にお台場にオープンした「大江戸温泉物語」、東京ドームシティ内の「ラクーア」、豊島園内にある「豊島園・庭の湯」等、都心において日帰りでいける大型の温泉入浴施設である温泉テーマパークが各地で開業している。安くて、手軽な日帰りレジャーとして若いカップルや家族連れ、平日の入場が期待される中高年の女性、レジャー客だけでなく勤め帰りのOLやサラリーマンなど、幅広い年齢層にそのターゲットをあわせている。

今や、日本式の代表的レクリエーション、日本型の代表レジャーとして、温泉によるエンターテインメントを付け加えるべき時代に入ったのではないだろうか。

温泉を通じての健康維持や増進のための消費者行動に、快樂を追求する心理が見出せる。これらは日常の暮らしの中の快樂消費と呼べるものである。消費者行動は、現代の日常の中で快樂を得るのに適した内容になる。それは現代の消費行動に次のような特徴があるからである^{xiii}。

・ ささやかな楽しさがたくさんある

身の回りで、使って楽しい商品や購入することが楽しい商品等様々なものがある。例えば、無くてもすむけど、あれば生活が楽しいといったキャラクター商品、たいして重要でない情報をおもしろおかしく紹介するテレビ番組、それらはすべて理屈ぬきで楽しいから売っていたり、ヒットしたりしている。現在は、このようなささやかな楽しさ（楽しさのもと）が商品という形をとって存在しており、非日常というよりは日常の延長線上にある肩肘はらない気軽な楽しみを求めることにおいて、温泉テーマパークも同じである。

・ 一人でも複数でも快樂を経験できる

今日の消費行動は個人化の傾向にある。しかし、多くの消費者行動は、一人でも複数でも楽しめるものである。ショッピング、ゲーム、等、一人の時は心地よさ、安らぎ、癒しといった快樂を追及されているが、一方、気の合う友達と過す場合は、楽しい、おもしろい、といった感覚が優先される。温泉テーマパークは、カップル、家族はもちろん、本来の一人でも楽しめる「湯につかる」という快樂をテーマにしているので、一人でも複数でも楽しめる。

・ 美しさを堪能できる

身の回りにある商品は、それが普及するにつれ洗練され、美しくなっていく傾向にある。機能的を目的とした商品、近年の携帯電話、デジタルカメラ、コピー機などがいい例である。市場にエントリーされてから、同種類の数が増え、競合するにつれ他社製品との差別化、市場のシェアをあげるために、デザインの完成度を追求することで、それを達成する

傾向に拍車がかかる。消費生活の中の美しさには、芸術的であると言う意味の美、そして、対極にあるキッチュな安っぽさの美である。

バブル崩壊後、日本の消費者は「シンプルでセンスの良いもの」といった素材の良さ、質のいいもの等、生活にデザイン性を求める傾向になった。その一方、色鮮やかな雑貨、上品で芸術的とは言い難いが、その安っぽい美しさが、若い人たちにはおしゃれに見えたりする場合がある。それらも快樂消費の対象となる商品といえる。

・ 手軽である

身のまわりの商品には、入手困難なものや、使用に手間がかかる面倒なものがある。しかし、日常使うものは手軽に使用、購入できるものである。また「買う」という行為も昨今手軽になっている。例えば、コンビニで商品を購入する、携帯電話でのショッピング等、「買う」行為をいつでもどこでもできる消費者の心理を満足させている。昨今の温泉テーマパークも都心で電車でも行けるお手軽なエンターテインメントになっている。

・ 好き勝手に始めたり、辞めたりできる

手軽さと似ているが、消費行動というものは自由な意志で行われる。好きなときに始め、いやになればやめるという気の張らない快樂は、温泉テーマパークでもいえる。お湯につかるのも出るのも自由であり、そこには時間的強制も物理的な拘束もないのである。

・ 特別な能力やスキルを必要としない

多くの消費行動には特別なスキルや能力を必要としない。パソコン、コピー機、デジタルカメラなど、商品の使い方の難しいもの等には、注意書きが必ず添付されている。そのため、多大な労力をつぎ込む必要がなく、安心感をもたらしている

・ 多大な労力を必要としない

多くの消費行動は、労力を使わないで行われる。多大な労力を必要とするぐらいなら、やらない人が多いからである。例えば、E-コマースでのショッピングなどは、ある人にとっては簡単なことなのだが、別の人にとっては非情に難しいことだと意識される。簡単だと思う人は頻繁にそれを使用し、そうでない人は利用せず、やはり店舗までいくショッピングの

方が良いと感じるだろう。便利であり、手軽であるといった行動は、快樂と同じである。

以上のことから、現在の日常生活の中で消費者の温泉に対する認識が変わり、快樂をもたらす対象になった。日常的な消費行動として、温泉テーマパークを楽しむ。つまり、現在の消費者は施設や商品を通じて、快樂を得やすい環境におかれている上、その環境に積極的に働きかけて、快樂消費を実践しているのである。

あとがき

第二次大戦後、60年を経過し、この間に日本人の価値観も大きく様変わりしてきた。特に少子高齢化の波によって大きく変り、今や4人に1人が65歳以上の高齢者である。しかも、かなりの所得水準を保ちつつ、この人達は余暇に割ける時間とお金を持っている。レジャーに関してもより、レベルの高い、個性的で、複合的な内容をもとめる傾向が強く、従来型のレジャー産業が提供する内容だけでは満足しない。

このような消費動向から言えることは、従来娯楽、旅行、趣味・創作、等のレジャーの内容を複合的に組み立て、新しいエンターテインメントとして提供をする必要がある。幸いなことに、日本人にはエンターテインメントを受け入れる基盤があり、長い歴史の間にレジャーの楽しみ方も、自然に身につけている。

単なるレクリエーション、レジャーの対象としてではなく、温泉利用を高齢者向けの医療として目を向けつつ、温泉を利用した若年層向けの新しい形のエンターテインメントを創造する。この分野へ日本人はもとより、外国人旅行客の獲得と拡大に向けた新時代が来ていると言っても過言ではない。

ⁱ フランク・B・ギブニー編『ブリタニカ国際百科辞典 BRITANICA INTERNATIONAL ENCYCLOPEADIA』T B S ブリタニカ出版、1998年10月、382 - 382頁。石川弘義『余暇の戦後史』東京書籍、1979年6月、124 - 129頁。

ⁱⁱ フランク・B・ギブニー編『ブリタニカ国際百科辞典

- BRITANICA INTERNATIONAL ENCYCLOPEADIA』T B S
ブリタニカ出版、1998年10月、382 - 382頁。石川弘義編
『余暇の戦後史』東京書籍、1979年6月、124 - 129頁。
- iii 河合良紀 中山裕登 『レジャー産業界』教育社、1995年4
月、48 - 64頁。
- iv 河合良紀 中山裕登 『レジャー産業界』教育社、1995年4
月、36 - 44頁。
- v フランク・B・ギブニー編 『ブリタニカ国際百科辞典
BRITANICA INTERNATIONAL ENCYCLOPEADIA』T B S
ブリタニカ出版、1998年10月、385頁。
- vi 加藤秀俊 『都市と娯楽』鹿島研究所出版、1969年10月、
66 - 74頁。石川弘義編 『娯楽の戦前史』東京書籍、1981
年10月、78 - 94頁。石川弘義編 『余暇の戦後史』東京書
籍、1979年10月、138 - 196頁。河合良紀・中山裕登 『レ
ジャー産業界』教育社、1995年4月、48 - 86頁。
- vii 中村祥一編 『現代娯楽の構造』分和書房、1973年4月、
28 - 30頁。
- viii 中村祥一編 『現代娯楽の構造』分和書房、1973年4月、
504 - 508頁。大島良雄・天野良一 『温泉療法の指針』温
泉協会、1996年10月、12 - 16頁。
- ix 湯治の為に開発された草津温泉独自の入浴法
大島良雄・天野良一 『温泉療法の指針』温泉協会、1996
年10月、18 - 19頁。
- xi 大島良雄・天野良一 『温泉療法の指針』温泉協会、1996
年10月、19 - 20頁。
- xii 大島良雄・天野良一 『温泉療法の指針』温泉協会、1996
年10月、12頁。
- xiii 堀内圭子 『< 快楽消費 > する社会』、中央公論新社、2004
年5月、107 - 115頁。

参考文献

- フランク・B・ギブニー編 『ブリタニカ国際百科辞典
BRITANICA INTERNATIONAL ENCYCLOPEADIA』T B S
ブリタニカ出版、1998年10月。
- 秋庭隆司編 『日本大百科全集』小学館、1995年7月。
- 河合良紀、中山裕登 『レジャー産業界』教育社、1995年4
月。
- 日本レクリエーション協会編 『レクリエーション体系』全三巻、
不昧堂出版、1975 - 1977年4月。
- 高橋和敏 『レクリエーション概論』不昧堂出版、1980年10月。
- 日本レクリエーション協会編 『レクリエーション指導の理論』東
京書籍、1982年4月。
- 石川弘義編 『余暇の戦後史』東京書籍、1979年6月。
- 石川弘義編 『娯楽の戦前史』東京書籍、1981年10月。
- 加藤秀俊 『都市と娯楽』鹿島研究所出版、1969年10月。

NHK 世論調査部 『図説日本人の生活時間 1985』日本放送出
版協会、1988年4月。

中村祥一編 『現代娯楽の構造』分和書房、1973年4月
。

J・デュマズディエ 寿里茂監訳・牛島千尋訳 『レジャー社
会学』社会思想社、1981年2月。

J・デュマズディエ 中島巖訳 『余暇文明に向って』東京創
元社、1972年3月。

余暇レジャー総合統計年報 2005年版(株)生活情報センタ
ー、2005年1月。

大島良雄・天野良一 『温泉療法の指針』温泉協会、1996年
10月。

堀内圭子 『< 快楽消費 > する社会』、中央公論新社、2004年
5月。

<<http://meti.go.jp/statistics>>(2005年10月7日)経済産業省 平
成16年11月1日実施「特定サービス産業実態調査」

<<http://www.eat-p.com/kusatsu/onsentiryoku/gakujutsuyousa.htm>>
(2006年9月9日)草津の達人 学術調査 草津温泉につい
て

<<http://www.crs.or.jp/57411.htm>>(2006年9月18日)「レジャ
ー白書 2005」にみるわが国の余暇の現状と課題(中央調査報
より)

<<http://www.japanknowledge.com/egi-bin/jkcsearch/common.cgi>
>(2006年9月9日)温泉複合施設(温泉付きテーマパーク)
[レジャー/旅行]

(Received : September 30, 2006)

(Issued in internet Edition : November 1, 2006)