

現代レジャーの概念について：仮説的な私見：現代レジャー研究の方法論(1)

村串, 仁三郎 / MURAKUSHI, Nisaburo

(出版者 / Publisher)

法政大学経済学部学会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

The Hosei University Economic Review / 経済志林

(巻 / Volume)

65

(号 / Number)

4

(開始ページ / Start Page)

1

(終了ページ / End Page)

37

(発行年 / Year)

1998-03-30

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00004179>

現代レジャーの概念について

—仮説的な私見—

——現代レジャー研究の方法論(1)——

村 串 仁三郎

目 次

はじめに

1. 現代レジャーの概念について—仮説的な私見—
 - (1) デュマズディエのレジャー概念
 - (2) レジャー概念の歴史性
 - (3) レジャーは如何なる義務から解放された活動か
 - (4) レジャーは活動概念か時間概念か
 - (5) レジャーの機能あるいは目的とは
 - (6) レジャーと遊びの関係は
 - (7) 現代レジャーの形成
 - (8) 現代レジャー概念の仮説的私見 (以上本号)
2. 現代レジャー論の研究対象 (以下次号)
3. 現代レジャー研究の方法

はじめに

わたくしは、これまで賃労働論、とくにマルクスの『資本論』における賃労働理論、マルクス主義的な労働者階級論、労働政策論などの理論的な研究をおこなってきたが、8年ほど前に「マルクス主義というものに完全に決別」⁽¹⁾することを宣言してからは、おもに日本の鉱山労働者の歴史、

とくに友子制度の歴史の研究に専念してきた。そうした研究に携わってきたわたくしが、新たにこれまでと全く異なるジャンルのレジャー研究を思い立ったのは、もう10年以上も前にさかのぼる。

それは、わたくしが、1986年4月から88年3月まで2年間イギリスに留学していたときに、イギリスの勤労者大衆のレジャーライフを垣間見てからである。その時、若干のイギリスのレジャー関係の文献を集めて帰国したが、他のテーマの研究の忙しさにかまけて、わたくしのレジャー研究は始まらなかった。

4年前再びイギリスに1年ほど滞在する機会をえたので、その際何とかレジャー研究をわずかながら取り組むことができた。その成果は、レジャー論の概説書としてまとめた。しかし帰国してからいろいろ考慮した結果、それは、もう少しアカデミックな研究を重ねてから発表することに決心した。ただし戦後イギリスの労働党のレジャー政策を論じた部分は、ある雑誌に発表した⁽²⁾。本稿は、さきの草稿の序論をややアカデミックに書き改めたものである。

* * *

現代レジャー研究の重鎮、フランスの社会学者デュマズディエは、1962年に「今日、レジャー（翻訳では余暇、引用者）は先進国において、身近な事実である。しかし、レジャーの概念は、資本主義擁護の右翼的立場にたつものであれ、社会主義を目指す左翼に属するものであれ、インテリ的な思想の枠内ではまだ十分な位置付けを確立していない。頭の切れる人でもレジャーのことをまったく度外視して、社会の問題を考えようとする。思想的に大胆なインテリですら、今日の現実的課題によりマッチした新しい制度を考究する際にレジャーの問題を故意に避けようとする。」⁽³⁾と指摘した。

この指摘は、今日の日本でもなおかなりの程度あてはまる。最近出版された教育社新書の『レジャー産業』という本も、「レジャーという言葉ほど、我々一人一人に深いかわりをもちながら、日常軽くみられている言

葉は珍しい。』⁽⁴⁾と言っている。

日本のアカデミズムにおいては、まだレジャーの問題では、十分な研究がないし、世界にほこれるような研究成果も生まれていない。むしろ先進国のなかで日本は、もっともレジャー研究の遅れている国である。

ちなみに最近出版された岩波書店の現代社会学講座（全27冊）の中では、『仕事と遊びの社会学』が1冊当てられているだけで、「レジャーの社会学」というやや伝統となった題名の本は出版されなかった。これなどもレジャー研究の本流であった日本の社会学から、レジャー研究が疎まれていく事情を端的に象徴している。

その原因を考えてみると、第1に、日本ではレジャーそのものがまだ十分に成熟していないことにあるように思われる。しかしレジャーが成熟していないにしても、日本においても現代レジャーの重みは、相当なものになっていることは、近年のリゾート開発ブームの顛末を一瞥するだけで想像がつく。とすれば、日本におけるレジャーの未熟さを指摘するだけでは十分な説明とはいえない。もっと別の理由があると考えられる。

わたくしは、第2の理由を、日本における遊びとしてのレジャー、文化としてのレジャーに対する無関心であり、その無関心の根底には、国民的規模で展開している遊び、文化などの諸現象に無関心な日本のマルクス主義、いわゆる唯物史観が存在していたことであると指摘しなければならない。

レジャーの国民的な規模の展開といえば、レジャーのマス化であり、その中心は労働者階級のレジャーの発展である。日本における社会科学の研究方法として長い間、支配してきたマルクス主義、マルクス経済学は、いわゆる労働者階級の窮乏化論に支配されて、労働者の絶対的な窮乏化が革命を導くというテーゼに災いされて、勤労者の文化的な改善、物質的生活の大幅な改良を無視したり、軽視してきた。ながらくマルクス主義者が、窮乏化論を否定したり、労働者の生活が大幅に改善されたことを認めることは、社会主義革命の裏切りであり、マルクス主義の放棄だと主張されてきた。

そうした方法論から、労働者ひいては国民的なマス・レジャーへの研究関心は、いきおい弱まらざるをえない。戦後の60年代から、一部の非マルクス主義社会学者と、ごく一部のマルクス主義系の社会学者や労働問題の研究者が、現代レジャーに関心を示したにすぎない。

そうした状況は、労働組合運動、反体制の政治運動やマスコミにも大いに反映して、アカデミズムによるレジャー研究を不活発なものにしてきた。ちなみに戦後60年代のイギリスの総選挙で、労働党と保守党が国民のレジャーをどうするかで争ったことを想起すると、イギリスでは、レジャー問題が、国民の生活問題としてまた政治問題として大きな比重を占めていたことがわかる⁽⁵⁾。

他方、逆に日本の産業界や実業界は、80年代に入ってレジャーの国民的な拡大に、過大な関心を示し、新たに膨大な市場を予測し、かつバブル経済を生み出すことになった。バブル崩壊後の長期不況化の今日、レジャーについて語るなどいささか肩身が狭い思いがするものも、この国では、いまだにレジャーが成熟しておらず、アカデミズムにおけるレジャー研究の市民権さえも確立していないからである。

ともあれ現代レジャーの問題は、現代社会の最重要な問題であり、論じべき問題点はあまりにも多い。小論は、これまでもっぱら労働経済や労資関係の研究にたずさわってきた筆者が、遅ればせながら現代レジャー研究にめざめ、これから現代レジャーについてどのように研究していくべきかを、自問的に論じたものであり、ほとんど研究に蓄積がない故に、それゆえに従来の考えに束縛されずに、自由にこれまでのレジャー研究の欠陥を反省し、現代レジャー研究のあるべき方向を探ろうとする方法論的な心覚え的試論である。

注

- (1) 拙著『日本の伝統的労資関係—友子制度の歴史—』、世界書院、1989年8月、はしがき。
- (2) 拙稿「イギリスの福祉国家型レジャー政策について」、『大原社会問題研究

所雑誌』No.445, 1995年12月号。

- (3) デュマズディエ『余暇文明へ向かって』, 中島巖訳, 東京創元社, 1972年, 6頁。本書は, フランス語版で出版されたが, わたくしは, 上記の翻訳と共に英語版, “Toward A Society of Leisure” (1967, Free Press) を参照した。なお仏語の *Loisir* (英語の *leisure*) を余暇と訳出していることについては, 本文で検討する機会がある。
- (4) 中山裕登『レジャー産業』, 教育社, 1991年, 3頁。
- (5) Ian P. Henry, THE POLITICS OF LEISURE POLICY, MACMILLAN, 1993, p.18.

1. 現代レジャーの概念について一仮説的な私見一

(1) デュマズディエのレジャー概念

これから現代レジャー研究の方法論について検討するにあたって, わたくしは, まずあらかじめ自分の現代レジャーについての仮説的な概念を明らかにし, 議論に無用な混乱が生じるのを避けておきたい。

まずここでこれまでわが国でも好意的に扱われてきたデュマズディエのレジャー概念をとりあげ, これをたたき台にして問題を深めていきたい。

彼によれば, 「レジャーとは, 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ときに, 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, まったく随意に行う活動の総体である。」⁽¹⁾

以上のようにレジャーという用語は, 人間が生活していくために社会的にも個人的にも必要な行為 (おそらく職業的な労働を想定しているであろうが), あるいは人間が人間として生活していくのに最低必要な睡眠とか身だしなみを整えるとか, 育児や教育などの日常的に義務的な諸活動, それらに対立し, そうした義務的なそして社会的にも個人的にも必要な活動から解放されて人間がおこなう自由な諸活動を一つの概念に包括的に表現しようとする途方もなく大きな概念である。ここでは人間の活動を三つ

の基本的なカテゴリーにわけられ、レジャーは人間の3大活動の一を総括的に表現している。

わたくしはデュマズディエのレジャー論から多くを学びながら、自分なりの現代レジャー論の研究をすすめている一人であるが、彼の概念規定には幾つか検討すべき問題があると考えている。

それらは、第1に、デュマズディエの概念規定は、レジャーの歴史のどの範囲を規定したものが、第2に、彼の規定は、レジャーを「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とき」におこなう活動ととらえているが、いかなる主体がどのような制約や義務から解放されたときにおこなう活動なのか、第3に、彼はレジャーを活動としてとらえているが、時間ととらえる規定もあり、いずれが正しいのか、第4に、彼は、レジャーの機能を「休息」「気晴らし」「自己形成」の三つととらえているが、それは果たして正しいのか、あるいはそれで十分なのか、さらに第5に、一般に遊びとレジャーの関係が論議されているが、彼の考えは如何なるものであろうか、以上である。

つぎにこれらの問題を検討しながら現代レジャーの概念を明らかにしていこう。

注

(1) 前掲『余暇文明へ向かって』, 19頁。

(2) レジャー概念の歴史性

デュマズディエは、レジャー概念を与えるにあたって、「今日におけるレジャーは、基本的に曖昧な、矛盾に富んだ多様な側面を持っている。イソップ物語を借りて何かコメントをつけるようなわけにはゆかない。しかしここでは、先験的な定義づけ、性急な一般化、未熟な体系化を避けよう。」⁽¹⁾と言っている。彼は、明らかに現代のマス・レジャーを念頭において、また徹底的に現代のレジャー現象を分析しているのであって、その限りで彼のレジャー概念は、現代レジャー、マス・レジャーの概念化を試み

たものであると理解するのが正しいであろう。

しかしレジャーの歴史は古い。文化人類学の書をひもとくまでもなく、原始社会の未開人にもレジャーが存在したことはよく知られているし、古代ギリシャ時代にはすでにレジャーについて論じられていた。ただデュマズディエは、そうしたレジャーの歴史を普遍的にとらえようとするレジャー概念を提起したわけではない。

明らかにギリシャ時代のレジャー観は、今日のレジャー概念と必ずしも一致するものでないが、現代のレジャーを考えるにあたってさまざまなヒントを与えてくれることも否定できない。

後に問題となるが、古代ギリシャのプラトンやアリストテレスのレジャー論は、レジャーを肉体労働から解放された貴族や自由人たちが、自由にスポーツや芸術、文化を楽しむための自由な時間としてとらえていた。

ここで古代ギリシャ時代のレジャーの概念に少々ふれておきたい。レジャーの語源は、ギリシャ語のスコレ〈scholē〉という用語であると言われている。そしてこのスコレは、今日レジャーと訳されている。

プラトンは、「肉体的な労働を低級なもの、そして音楽、ドラマ、スポーツ、市民シップ、教育をよくなしうる市民のレジャーは高級なものであるとみなし」、プラトンにとっては、「思想、瞑想、哲学、自己啓発などの時間が、幸福であり、まさにレジャーであった」²⁾と言われている。アリストテレスもまた「レジャーは、働くことの必要から自由な時間であり、…肉体労働者はレジャーの否定であると信じていた」³⁾と指摘されている。

ここではっきりしていることは、レジャーは、奴隷たちの肉体的な労働から解放された貴族や自由人の自由時間であり、スポーツ、芸術、哲学、文学などをおこなうための自由時間であった、とすることである。おそらくそこでは奴隷ではない専門の芸術家、哲学者、音楽家の営みは、それ自身レジャーであって、直接糧をえるための今日な意味での職業としての仕事・労働としては自覚されていなかったのではないか、と考えられる。

古代ギリシャ時代では、レジャーは、肉体労働から解放された貴族や自

由人の文化、芸術、哲学のための自由時間だった。ここでは、したがって、自由人に必要な家事さえ、多くは奴隷によって代行されたのであり、自由人は、まさにレジャーの専門家だったのであり、レジャー階級だったのであろう。

したがって、デュマズディエの問題にしている現代レジャーの視点からは、ギリシャ的なレジャーの実践は、むしろ職業であり、仕事・労働として位置づけられる。糧をえる専門的な仕事・労働は、彼の義務的必要であり、レジャーの範疇から排除される。

われわれは、今後ギリシャ時代のレジャー論の研究をふくめ、普遍的なレジャーの概念の形成につとめなければならないであろう。またわたくしは、古代ギリシャ時代のレジャー観は、現代レジャーのあるべき一つの姿・理想として注目されるべきであると考えている。それは、もはや貴族や自由人のレジャーとしてではなく、資本主義社会に働く勤労者のレジャーとして復活させる必要があるからである。

だがしかし当面われわれは、デュマズディエにしたがって、現代のマス・レジャーの概念に固執していきたい。

注

- (1) 前掲『余暇文明へ向かって』、6頁。
- (2) G. Torkildsen, LEISURE AND RECREATION MANAGEMENT, p.17. E & FN SPON, 1992.
- (3) Ibid., p.17.

(3) レジャーは如何なる義務から解放された活動か

デュマズディエは、レジャーは「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ときに」「随意に行う活動の総体」と規定している。ここでの論点は、レジャーとは、いかなる主体が、いかなる「義務から解放された」ときにおこなう活動かという問題である。

ギリシャのレジャー概念では、貴族や自由人が肉體労働からの解放ということが問題であった。しかし現代レジャー論では、事態はそう簡単では

ない。20世紀の現代社会は、複雑な社会構成をなしている。レジャーの主体は、現代社会の諸社会階級あるいはそれに属する個人としてまず把握されるべきであろう。

デュマズディエは、「マルクスやリカードが生きていた時代の労働者にはレジャーというものはほとんどなかった」⁽¹⁾と言い、20世紀以後、とくに20世紀後半の時代に「レジャーは数百万、数千万に及ぶ勤労者の日常生活において中心的な要素」⁽²⁾となったとし、現代レジャーがおもに現代の勤労者階級のレジャーにはほかならないととらえている。もちろん現代社会には、いわゆる有産の諸階級、資本家、地主、国によっては貴族さえ存在し、独自のレジャーライフをおくっている。

しかしデュマズディエはあくまで勤労者のレジャーを中心に問題をすすめる。わたくしの方法もまたそうしたものである。

さて勤労者が主体のレジャーにとって、何からの解放が問題なのであるうか。デュマズディエは、この点に答えて、つぎのように言う。

レジャーは、「①職業上の仕事、②付带的もしくは補助的業務、③家庭での仕事(家事、家畜の世話、内職、庭仕事)、④生身の人間としての活動(食事、入浴、身仕度、睡眠)、⑤家庭における社交あるいは宗教関係の活動すなわち冠婚葬祭。その他義務的行動(訪問、記念日、政治集会、教会奉仕)、⑥必要な勉強(学習、学校あるいは職業上の試験のための)」⁽³⁾などから解放されておこなう活動だと。

ここでは、勤労者のレジャーが、まず第1に、職業の仕事などから解放された活動であると明言されている。もとより通勤時間なども仕事の付随的な仕事としてとらえられているのであろう。第2に、人間として生活していく上で必要な行為、すなわち食事や睡眠など、第3に、家庭生活に必要な家事(言及されていないが、おそらく親の育児や教育のための行為をふくめてもデュマズディエは反対しないであろう)、第4に、社交や社会的な義務的行為、などなどから解放された活動としてとらえられている。

こうした生活のための労働という物質的活動、生理的、生活的に必要な

日常的な行為から解放された自由な活動としてのレジャーを云々するとき、われわれは、ホイジンガの遊びの概念規定を想起する。

デュマズディエは、直接言及してはいないが、自分の概念規定においてホイジンガの遊びの概念規定を念頭においていたと考えられる。そこでわれわれは、ホイジンガの遊びの概念について少々検討しておきたい。

遊びの研究を本格的におこなったホイジンガについては、後ほどレジャーと遊びの関係について詳しく論じる際にふれることになるが、ここでは、『ホモ・ルーデンス』のなかでなされた、遊びの概念についての簡単な規定をみておきた。

彼は「すべての遊びは、まず第1に、何にもまして一つの自由な行動である」、そして遊びが自由であると言うことは、「それは仕事ではない」⁽¹⁾とすることであり、「生活維持のために直接的な必要をこえ」た⁽²⁾行為なのである、と主張した。

デュマズディエは、明らかにレジャーをこのようなホイジンガの遊びの規定を考慮に入れたと思われる。もっともこうした規定性は、ギリシャ時代のレジャー概念から容易にひきだせることは、すでにみたとおりである。

わたくしは、レジャーは、基本的にホイジンガの規定する「遊び」（あるいは「遊戯」と表現する論者もいるが）と同義であるとみなしている。しかしデュマズディエは、何故かホイジンガについて詳しく言及していない。

ともあれ、われわれは、レジャーが勤労者の職業、労働から解放されたものであり、あるいは現代レジャーは、一般的に仕事や職業的な活動からはなれておこなわれることを大方が認めていると理解してよいであろう。この基本的な論点については、これまでとくに異論はなく、大きな争点ではない。

注

(1) 前掲『余暇文明へ向かって』, 13頁。

(2) 同上, 4頁。

- (3) 同上, 16頁。
(4) ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』, 中央公論社文庫版, 29頁。
(5) 同上, 16頁。

(4) レジャーは活動概念か時間概念か

レジャー論の研究史を概括して、松原治郎編『余暇社会学』の一論者新津晃一氏は、レジャーを「余暇」という日本語で理解しつつ、これまでレジャー概念には大別して3種の主要概念が存在したと指摘する。すなわち第1は、レジャー＝時間説、第2は、レジャー＝活動説、第3にレジャー＝意識説である⁽¹⁾。さらにレジャー＝時間と活動説もあると指摘されている。

明らかにデュマズディエのレジャー概念は、レジャー＝活動説である。すでに指摘したように筆者の立場も、レジャー＝活動・実践説である。ここでわれわれは、こうしたレジャー概念の仕方の相違について検討しておこう。

さきの新津晃一氏によれば、一般に「余暇（レジャーのこと—引用者）の概念を論ずるにあたって、その時間としての性質を強調する論者はきわめて多い」⁽²⁾ようである。またデュマズディエの指摘しているところでも、1960年代のフランスでは、レジャーを時間概念でとらえる論者が多数で、活動概念としてとらえている論者はわずかに「4分の1」⁽³⁾にすぎなかった。

そもそも時間説と活動説のレジャー概念規定上の相違は、古代ギリシャにおける規定、プラトンやアリストテレスのレジャー概念にまでさかのぼるのである。

たとえば、ある論者は、アリストテレスは『政治について』のなかで「レジャーを働く必要からの自由な時間と規定した」⁽⁴⁾と主張している。またある論者は「ギリシャ語の『スコレ』という語は、これらの知的・芸術的活動にあてられる創造的な余暇の事であった。」⁽⁵⁾と指摘している。

かくしてギリシャ文化を引き継いだヨーロッパの近代において、レジャー＝時間説が主流を占めるようになるのもうなずける。たとえば、加藤秀俊氏

の『余暇の社会学』によれば、フランスのデドローとタンベールの大百科辞典によるとレジャーとは「われわれが義務を果たして残った空白な時間で、われわれが楽しく適性に使える時間である」⁽⁶⁾と書かれているそうである。加藤氏のレジャー概念も、「余暇」という用語を使っていることからわかるように、「余暇というのは完全に個人の自由な判断によって使うべき時間である」⁽⁷⁾という時間説に立っている。

レジャーを時間として概念化する考えは、ようするにレジャーを自由な時間としてとらえ、そしてその後に自由な時間に何をするかを問題にするのである。

日本ではレジャー＝時間説の多くは、レジャーを好んで「余暇」という日本語で表現する。しかし「余暇」という用語は、国語辞典に書いてあるように「仕事の時間以外に使える時間。暇」⁽⁸⁾を意味していて、レジャー概念を、2次的なもの、「あまったもの」、「ひま」という、副次的な消極的な印象を与えており、明らかに英語のレジャー＝free time 説とずいぶん異なった印象を与えている。レジャーを人間の生活において積極的な意味をもたせようとする立場からすると、決して好ましい表現ではないように思われる。

しかし問題は単なる印象の問題ではなく、このレジャー概念の本質認識にかかわる問題である。レジャー＝時間説は、あくまでも問題の中心を余暇時間、自由時間そのものに置き、そこで何をこなうかという問題を、2次的にあつかう傾向をもっているのである。

確かに、レジャーを時間として把握すれば、レジャーを計量的にあつかうことができ、レジャー分析は、生活時間の統計に依存することによって容易となる。しかしその自由時間におこなわれる活動は、時間によってだけではとらえきれものではない。

問題を論理的に提起すれば、時間概念では活動概念を包括することができないということである。その論拠を示そう。マルクスが好んで分析した労働の概念を例にすれば、労働は、人間の実践概念でとらえるべきであ

る。実践としての労働は、時間と空間の運動のなかで具体的に把握されるが、労働を労働時間と同義として矮小化することはできない。労働時間は、あくまで労働の支出を時間的に尺度した労働の一面をとらえる概念でしかない。

レジャーを人間の実践として把握しようとするレジャー概念は、人間の行為、実践を直接的に捉えようとする点で極めて合理的である。人間関係を人間の行為、実践においてとらえようとする観点は、あらゆる社会科学が目指したことであった。それを時間という小さな概念でとらえることは問題を矮小化することになる。

実践としての労働概念は、労働の主体を人間・労働力としてとらえ、労働をその労働力の消費として把握し、しかも労働力の消費を時間においてとらえれば労働時間として把握し、労働のさいの道具や設備を労働手段、労働の結果を労働生産物などと、労働をめぐる問題の周辺を総括的にとらえることができる。

同じように、実践としてのレジャー概念は、レジャー主体を人間として、資本主義社会ではレジャーを実現するおもに勤労者として把握し、そしてそれらの主体のレジャーを現実化するさまざまな条件として人間のレジャー欲望や所得、自由時間、客観的条件としての休暇制度やレジャー供給、国家のレジャー政策など、レジャーの周辺の問題を包括的に把握しうるもっとも妥当な規定方法である。

レジャーの概念規定の仕方の問題はさらに残る。新津晃一氏によれば、「現在、もっとも一般的には、余暇とは〈自由な時間およびその時間内に行われる活動をとともに意味する概念〉と理解されている」⁹⁾ということである。レジャーを時間概念でもあり、活動概念でもあるとする二元論が主流のようである。こうした二元論的概念規定は、問題を混乱させるので時間説よりさらに好ましくないと指摘せざるをえない。

たとえば最近出版された一番カ瀬他編『余暇生活論』の一番カ瀬論文である。これは、デュマズディエのレジャー＝活動概念を肯定的に引用しな

がら、何ら疑問をさしはさまず、彼の概念規定と異なる『レジャー憲章』の「レジャーとは人間が仕事やその他の責務を完全になし終えた後に、個人が自由に処理できる時間である」という時間概念説を引用している⁽¹⁰⁾。入門的概説書として書かれているこの本のこうした混乱は、初学者を惑わすものである。

もっともこうした二元論的な規定は、ギリシャ時代のプラトンやアリストテレスのレジャー概念に発しているように思われる。新津晃一氏が指摘しているように、「〈余暇〉すなわち英語の〈レジャー・Leisure〉という概念の語源となる用語は、ギリシャ語の〈スコール・scholē〉であったと言われている。奴隷労働力を背景としてギリシャ市民に享受されたスコールとは、〈必要生産労働から自由な活動〉とか〈自由な時間〉を意味する用語であった。」⁽¹¹⁾。またこの古典的な意味でのレジャー概念は「〈特定の活動〉としての意味あいが高く、〈時間〉としての意味はむしろ付随的であった」⁽¹²⁾とも指摘されている。

確かにギリシャ時代のレジャー概念は、時間でもあり活動をも意味するように思われる。しかし今日のレジャーの概念を検討するとき、そうした混乱を容認してよいことにはならない。

ちなみに現代のレジャー研究の端緒を築いたヴェブレンの『レジャー階級の理論』は、レジャーを消費活動の一種とらえており、レジャー実践説に立っている⁽¹³⁾。

では何故現在レジャーを時間としてとらえるようになったのだろうか。その淵源は、ギリシャ時代のプラトンやアリストテレスの規定にあっただろうが、おそらく本当のその根拠は、20世紀の労働問題にあったと思われる。現代レジャーの根本的な問題は、マス・レジャーの問題であり、その発生 of 大きな根拠は、20世紀に入ってロシア革命の勃発であった。ロシア革命の8時間労働制のスローガンは、資本主義を震撼させ、先進資本主義社会で労働時間の短縮を、社会主義革命の予防策として至上命令にした⁽¹⁴⁾。

ILO は、反ロシア革命の改良主義的な政策として、1919年に1日8時間労働制、1週48時間労働制の実現をうちだし、1924年には「労働者のレジャー利用施設の発達に関する勧告」⁽¹⁵⁾を提起した。

たとえばフランスでは、1919年に8時間労働法が、そして1936年には、週40時間労働制と連続有給休暇法が制定され、「仕事後の自由時間と週末の自由時間をどう過ごすかという問題が国民の指導層の深刻な社会問題として自覚されるようになったのである。」⁽¹⁶⁾

まさにその時は「余暇」が問題の中心だったのである。こうした一連の動きのなかで、現代レジャーの概念規定の仕方にレジャー＝自由時間、余暇説が定着してきたのではないかと考えられる。

しかし現代レジャーが社会問題として、政治経済のあらゆる分野で大きな問題となる20世紀後半の先進国社会では、レジャーは単なる自由時間では問題にならない。ストレートに勤労者にとっては自由時間に何をやるかが問題の焦点に浮かび上ってきたのである。

なお第3の意識概念としてのレジャー概念に関してふれておけば、この説は、レジャーを「〈余暇とは状態や心の状態である〉」とする考え方であり、レジャーをもっぱら「ある活動が余暇か余暇でないかは、当該社会成員の〈意識〉や〈意味づけ〉、〈態度〉に依存」⁽¹⁷⁾させる見解である。

確かにレジャーをおこなう主体が、その行動を主観的にどう評価するかの問題は重要であるが、しかし主観的な自身の評価だけでレジャーの是非をとらえることはあまりにも一面的であり、客観性に欠ける。レジャーについての意識は、後に論じるように、レジャー意識の問題とレジャーの客観的な機能との関連で研究され、把握されなければならない。

注

- (1) 松原治郎編『余暇社会学』、垣内出版、1986年、274頁。
- (2) 同上、274-5頁。
- (3) 前掲『余暇文明へ向かって』、15頁。
- (4) 前掲、LEISURE AND RECREATION, p.17.
- (5) 一番カ瀬他『余暇生活論』、有斐閣、1994年、66頁。

- (6) 加藤秀俊『余暇の社会学』, 1984年, 65頁。
- (7) 同上, 66頁。
- (8) 国語辞典, 福武書店。
- (9) 前掲松原編『余暇社会学』, 273頁。
- (10) 前掲一番カ瀬他編『余暇生活論』, 5頁, 9頁。
- (11) 前掲松原編書, 270頁。
- (12) 同上, 272頁。
- (13) ヴェブレン『余暇階級の理論』, 岩波文庫版。
- (14) 拙著『労働政策の理論と歴史』, 世界書院, 1978年, 136頁。
- (15) 前掲松原編書, 8-9頁。
- (16) 広田明「両大戦間期フランスにおける余暇の組織化」, 権上・広田編『20世紀資本主義の生成—自由と組織化』所収, 東大出版, 1996年, 73-4頁。
- (17) 前掲松原編書, 273頁。

(5) レジャーの機能あるいは目的とは

デュマズディエのレジャー概念の第4番目の論点は、おおまかに言えばレジャーは、「個人が職場や家庭、社会から課せられた義務」から解放されておこなう活動であり、それは人々が「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」におこなうと言う規定である。

デュマズディエは、レジャーは、三つの機能「休息 (relaxation)、気晴らし (diversion)、自己開発 (personal development)」をもっていると主張する⁽¹⁾。

わたくしは、デュマズディエのレジャーの概念規定に示された3機能論は、二つの問題をもっていると考える。第1に、彼の概念規定は文脈的にみると、レジャーは、人々があたかも「休息、気晴らし、自己開発」「のために…行う…活動」⁽²⁾であるかのような印象を与え、この3機能がレジャーの目的であるかのように示されている点である。第2の問題点は、レジャーの機能がこの三つの機能に単純化されていいのだろうか、と言う点である。

第1の点に関して、松原治郎氏は、きわめて消極的のだが、デュマズディ

エを批判的に検討している。松原氏は、彼の概念規定を、いささか「実践的政策志向的」⁽³⁾すぎるとみている。

確かにデュマズディエは、現代レジャーの初期の研究者として、勤労者のレジャーに否定的な理論と闘った。彼は「ヴァレリーはレジャー不要説に疑問を投げかけたが、今後、われわれは、その有用性に正面から取り組まなければならない。」⁽⁴⁾と指摘した。

こうしてデュマズディエのレジャー研究の方法は、勤労者階級のレジャー構造の改革をも視野に入れた実践的改革的な傾向の強いものとなった⁽⁵⁾。しかしレジャーが成熟した20世紀末においては、レジャーを肯定的のみ追及するのでは方法的にも不十分である。この点については、レジャー研究の方法の問題として後に詳しく論じることにして、ここでは、デュマズディエのレジャー概念は、実践的志向がつよすぎたために、レジャーの機能を三つに理想化し、さらにレジャーの目的をこの3機能としてとらえることになったと指摘しておきたい。

もう一度彼の規定を引用してみよう。「レジャーとは、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るときに、休息のために、気晴らしのために、……自由な創造力の発揮のために、まったく随意に行う活動の総体である。」⁽⁶⁾

ここでは三つの機能がレジャーの目的としてとらえられている。この点を松原氏は、公然とではなく、控え目に批判し、自らのレジャー概念で修正している。

松原氏は、「余暇というものは、……たんなる明日の労働のための再生産や、緊張からの弛緩、休息にとどまらず、その活動それ自体が目的となるような活動である」⁽⁷⁾と規定し、デュマズディエの規定を補足修正している。松原氏は、明らかにデュマズディエの概念規定性とは違った論点、すなわちレジャーは「みずからの満足をうるために自由になされる活動であり、その活動を行うこと自体が目的となるもの」⁽⁸⁾という規定を付けくわえている。これは、レジャーを他目的的なものではなく、自己目的的な

活動ととらえる論点である。

松原氏の規定は、明らかにデュマズディエのレジャー概念の規定にホイジンガの遊びの概念規定の一部を折衷したものである。ホイジンガは「遊びの目的は行為そのもののなかにある」⁽⁹⁾と明快に指摘している。ホイジンガの遊び概念のようにレジャーが自己目的であるとすれば、レジャーの目的をあえて他に「休息」「気晴らし」「自己開発」として設定する必要はないと言わなければならない。

わたくしは、ホイジンガの遊びの概念をレジャー概念にも適応するとすれば、レジャーは遊びであり、レジャーの目的は自己目的であり、したがってデュマズディエのように、自己目的以外に三つの機能を他に設定する必要はないと言いたい。また松原氏のように折衷的に、レジャーの目的を自己目的と3機能の目的とを設定する必要はないと考える。

かつてホイジンガの有名な遊びの概念規定にさきだち、権田保之助は、娯楽の概念規定をして、娯楽をレジャーと同一視し、娯楽を自己目的的な活動であると規定した点については、後にレジャーと遊びについての関係について検討するさいに詳しく論じることにした。

さてもう一つの問題点は、レジャーの機能の問題である。

デュマズディエの指摘するように、現代レジャーは「基本的に曖昧な、矛盾に富んだ多様な側面を持っている」⁽¹⁰⁾。この複雑さについては、後に問題にするとして、ここでは、デュマズディエの抽出するレジャーの機能は、あまりにも単純すぎると指摘しておかなければならないだろう。多くのレジャーが、休息的、気晴らし的、自己開発的な機能をもっていることは否定できない。また否定する必要もない、その限りでデュマズディエの意見は間違いではない。

しかしレジャー概念にその「三つの機能」を取り入れ、レジャーの機能をその3点に限定的に一般化してしまうと、レジャー概念をきわめて狭いものにしてしまうことになる。

現代レジャー、とくに成熟期に入った近年のレジャーを考察するならば、

レジャーの機能はきわめて複雑であり、単純ではない。日々新しい形態を作りだされている現代のレジャーは、さまざまな矛盾に満ちており、必ずしも休息的でなく、気晴らし的ではなく、自己開発的でない場合が少なくない。

主観的目的には、休息、気晴らし、自己開発をめざすさまざまなレジャーも、たとえば、旅行についていえば、交通事情の混雑、あるいは旅先での混雑やスケジュールの過密、その他の悪条件、宿のホスピタリティーの欠如などは、旅行を休息と反対の疲労に転化し、気晴らしならぬ苛立ちや不満をもたらす。楽しいはずの家族旅行でさえ、家族の一員にとっては、時には義務感をともなう不愉快な場合がありうる。

「過ぎたるは及ばざるがごとし」。激しいスポーツは一般に疲労をともなう。それが面白ければ面白いほど、やり過ぎる可能性がたかく、極度の疲労をともなう。登山などは、一般的にいった大きな疲労をともなう過激なスポーツである。それらは、それ自体休息にはならず、肉体的に大きな疲労をともなうことが初めからはっきりしている。スポーツやゲームは、勝負にこだわりすぎれば、負けては不愉快になり、苛立ち、決して気晴らしにならない。ギャンブルにのめり込んで、自己破滅する人も少なくない。レジャーを義務的にする人達も垣間見られる。

レジャーが面白く楽しく人間の自由な選択的な行為であればあるほど、その結果は人間の生活にとって否定的な側面をともなう。以上のようにみれば、デマムズディエの3機能論は、いささかレジャー機能の単純化ではないかと指摘せざるをえない。

一般的に言えば、デマムズディエは、現代レジャーの初期の研究者として、マス・レジャーをもっぱら肯定的に研究し、よりよきレジャーの探求、創造という「実践的政策志向」を強くもち、それはそれでよいとしても、そうした政策的意図を客観的であるべき概念規定にやや一面的に持ち込んでしまったようである。

しかし現代レジャーの成熟した今日では、われわれは、レジャーを肯定

的に研究するだけでなく、批判的にも研究しなければならない段階に来て
いると指摘したい。批判の目は、単にレジャーの機能の面だけでなく、後
に詳論するように、レジャーの在り方にたいしても向けなければならない
であろう。

注

- (1) 前掲『余暇文明へ向かって』, 17頁。
- (2) 同上, 19頁。
- (3) 前掲松原編書, 16頁。
- (4) 前掲『余暇文明へ向けて』, 19頁。
- (5) 松原氏は、デュマズディエの実践的な研究方法について詳しく論じている。
前掲書, 19頁以下参照。
- (6) 前掲『余暇文明へ向かって』, 19頁。
- (7) 前掲松原書, 19頁。
- (8) 同上。
- (9) 前掲『ホモ・ルーデンス』, 73頁。
- (10) 前掲『余暇文明へ向かって』, 6頁。

(6) レジャーと遊びの関係は

デュマズディエは、自分のレジャー論の展開において、ホイジンガの遊
びの研究についてほとんどふれなかった⁽¹⁾。彼は、ホイジンガ以後の遊び
の研究者であるカイヨアの研究にも興味を示さなかった⁽²⁾。また遊びにつ
いても「新しい遊戯人」と題する小項目をたてているが、とくに遊びとレ
ジャーの関係について言及しているわけではない。

何故かわたくしには理解できない。デュマズヴィエは「遊戯はすでに
フロイトが述べたような意味、子供の世界を特徴づけるものではなくなり、
レジャーの発展とともに大衆文化の欠くべからざる要素になっている。そ
れは、大学や戦前派の文化に大きな変革を求めるとともに、社会生活に軽
快さとうるおいを与え、民衆の社会参加を促進させている。」⁽³⁾と指摘する。

彼は、遊びが大衆文化の要素となったと言うとき、遊びはスポーツやギャ
ンブルを念頭においているようである。だから彼は「レジャーの一部であ

る遊び」⁽⁴⁾という言い方をする。

わたくしは、これまでの現代レジャー概念のあいまいさの大きな原因は、実はレジャーと遊びの関係を明確にしなかったことだと考えている。多くのレジャー論の研究者は、ホイジンガの遊び概念を引用しながら、遊びとレジャー関係を不問にふしている。

ここで少々繁雑になるが、ホイジンガの遊びについての概念規定を検討しておきたい。

ホイジンガは、1938年に『ホモ・ルーデンス』を出版し、遊びを「文化現象」⁽⁵⁾としてとらえ、遊びを卑しい物、不要なものとみなす俗論を排し、文化史的立場から「遊びを社会構造体として」⁽⁶⁾考察した。彼は、「遊び」は「人間に先天的に与えられている機能」⁽⁷⁾であり、「人間活動の一形式」であり、したがって人間の「本質的な機能」⁽⁸⁾である、とらえた。それゆえ遊びは、労働とならんで人間の生活に「不可欠」⁽⁹⁾なものとして位置づけた。

彼は、遊びの諸特徴を総括して、遊びの「概念」をつぎのように定義している。「遊びとは、あるはっきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは自発的に受け入れた規則にしたがっている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。それは緊張と欲びの感情を伴い、『日常生活』とは、『別のもの』という意識に裏づけられている」⁽¹⁰⁾。そして「この概念は、われわれが動物や子供や大人の遊びと呼んでいるすべてのもの、芸芸や力業の遊び、知恵比べ、賭け事、さまざまな演技表現、見せ物などを総括するのに適しているように見える」⁽¹¹⁾と付けくわえる。

遊びの本質的な認識は明快であるが、この定義ではなお遊びとは何かがまだ十分に説明しつくせてはいない。ホイジンガは、この定義にききだっただけの「形式的な特徴」を3点かかげ、その意味を詳しく論じた。

彼は、第1に、「すべての遊びは、まず第1に、何にもまして一つの自

由な行動である。命令されてする遊び、そんなものは遊びではない⁽¹²⁾と指摘する。「遊びは、しなくてもかまわない一つの機能」であり、「余計なものである。」「それはいつでも延期できるし、まったく中止してしまおうと何ら差支え無い。肉体的必要から課されるわけではないし、まして道徳的義務によって行われるものでもない。それは、仕事ではない。暇な時、つまり『自由な時間』に遊びをするという事なのである。』⁽¹³⁾。彼にとって遊びが「自由」であると言うことは、職業的な「仕事」のような、生活上の必要や義務ではなく「生活維持のための直接的な必要をこえ」⁽¹⁴⁾ている活動のことなのである。

こうした規定は、一般的にはギリシャ時代のレジャー規定の重要なポイントであり、現代レジャーの概念の規定性の重要な要点であることが確認されるべきである。なおここでの「仕事」の意味については、また後に詳しく論じることになるであろう。

第2に、第1の特徴と直接関連している「第二の特徴」は、「遊びは『日常』あるいは『本来』の生ではない」、「むしろ……それに固有の傾向によって、日常生活から一時的な活動の領域へと踏み出してゆくものである」⁽¹⁵⁾と指摘されている。ここでは、『日常』が労働や義務を意味するとすれば、遊びは、非日常であり、労働が「真面目」なものとすれば遊びは、「真面目ではないもの、真面目の反対である」⁽¹⁶⁾。

『日常生活』とは別のあるものとして、遊びは必要や欲望の直接的満足という過程の外にある。それは、この欲望の過程を一時的に停止させる。それは、そういう過程の合間に、一時的行為として割り入る。遊びはそれだけで完結している行為であり、その行為そのものなかで満足を得ようとして行われる。⁽¹⁷⁾

簡潔に言い換えれば、ホイジンガの主張は、遊びは、労働や義務と違って非日常的なものであり、「行為そのものなかで満足を得ようとして行われる」自己目的な行為である。しなくてもかまわない不真面目なものでありながら、しかし遊びは「日々の生活のなかの間奏曲であり」「生活

を飾り、生活を補う」ものであり、「個人には、一つの生活機能としてなくてはならないもの」、「社会にとっては、…文化機能として不可欠」⁽¹⁸⁾なものなのである。

この点についても、大方のレジャー論は、基本的に異論はさしはさんでいない。レジャーの日常性から離れた自己目的的な性格についてはよく指摘されるところである。

第3に、ホイジンガは、第3の特徴として、「遊びは日常生活から、その場と持続時間とによって区別される」のであり、遊びは「完結性と限定性」⁽¹⁹⁾をもつと指摘する。彼は、こうした遊びの特徴から一つの特徴を導きだす。「遊びは文化形式として、ただちにはっきり定まった形態をとるようになり、「一度でもその遊びが行われれば、それは精神的創造あるいは精神的蓄積として記憶のなかに定着し、伝えられて、伝統となるのだ」⁽²⁰⁾。遊びは、人々の意識に植え付けられた慣習であり、伝統である。

最後にわれわれは、ホイジンガによる遊びの本質認識について改めてみておきたい。彼は、遊びの本質とは何か問うて、「この面白さの要素こそが何としても遊びの本質なのである」⁽²¹⁾と答えている。あるいはまた、彼は「自然はわれわれに遊びを、それもほかならぬ緊張、欲び、面白さというものをもった遊びを与えてくれた」⁽²²⁾と言っている。ややあいまいにだが「遊び」の本質を「面白さ」そしてそれに付随して「緊張」「欲び」をあげている。「遊びの目的は行為そのもののなかにある」⁽²³⁾。それは「面白い」からおこなわれるのであり、その面白さこそ遊びの本質であるということなのである。

このようなホイジンガの遊び概念は、しばしばレジャー研究家によって好意的に引用され、利用されてきた。

たとえば加藤秀俊氏の『余暇の社会学』は、ホイジンガの遊びについて詳しく論じた。加藤氏は、ホイジンガの遊びの理論を高く評価し、「わたくしとしては、これからはどちらかというホイジンガなどの説にしたがって、余暇の問題をかんがえてゆくべきだ」⁽²⁴⁾と指摘し、「ホイジンガによ

て代表されるような思想に立脚してみると、余暇とかレジャーは非常に平明にわりきったものとしてかんがえることができる。」⁽²⁵⁾と述べている。

しかし、ホイジンガの実践としての遊びにたいして、自らは余暇＝時間説にたっている加藤氏は、『余暇の社会学』のなかでは、レジャー＝余暇と遊びの関係について具体的に何も明らかにしていないのである。もし加藤氏のように主張するのであれば、明らかに「レジャーは遊びである」と言いきるべきではなからうか。

松原氏もまた、先の論文で、「現代の独立した余暇活動の意味を追及していくとき、私たちは、遊戯を文化としてとらえオランダの史家ヨハン・ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』を想起する」⁽²⁶⁾としてレジャーと遊びの関係に言及する。

松原氏は、ホイジンガの遊びの本質規定⁽²⁷⁾を引用しつつ、それは「まさに遊戯の世界、余暇行動の本質を説明し尽くしている。彼のいう遊戯の世界の、『自由性』『非日常性』およびそれ自体としての『完結性』（聖化された完成世界）という特質は、余暇活動の特徴を説明する有力な根拠になるであろう。」⁽²⁸⁾と述べている。

このような言い方は、レジャーは本質的に遊びである、と言っているようにとれる。こうした言い方は、イギリスの文献にもみられ、たとえば、あるレジャーの概説書は、ホイジンガの概念規定を要約し引用して『『遊び』は、レジャー活動の多様な側面のなかの一つの重要な特質である』と指摘している。⁽²⁹⁾

しかし「遊びは、レジャーの本質である」といっても、必ずしも両者の関係が明確になったわけではない。

結局、レジャー概念にホイジンガの遊びの概念を取り入れることは、おもにレジャーも遊びのように、第1に、自由な行動であり、第2に、日常的でない、あるいは本来的でない、つまりは労働や職業とは関係のない、そうした観点からは役に立たない行動であり、第3に、完結性と限定性をもった行動である、と言う点である。それは、自己目的的な行動であり、

本質的に「面白い」ものであることにつきる。

とすれば、レジャーとは、結局遊びのことである、と言ってよいのである。遊びは、レジャーの本質であるだけでなく、基本的にはレジャーなのであり、遊びはレジャーと同義語ではないか、と言うのがわたくしの見解である。

もちろん遊びという用語は、レジャーより広義の意味をもっている。ホイジンガの指摘するような「社会構造体」としての意味づけのほか、工学上の遊び、運転におけるハンドルの遊び⁽³⁰⁾、子供の遊び、遊び人、遊び心(ユーモア)など形容詞な遊びの意味もある。

しかし、少なくとも現代社会において遊びを社会構造体としてあいつかう場合は、レジャーは遊びなのであり、遊びはレジャーとして遊ばれるのである。

わたくしのこうした考え方は、ホイジンガにさきだつて遊びを娯楽として研究した権田保之助の娯楽論と一致している。権田は娯楽をレジャーとほぼ同一視して、ホイジンガの遊び概念に近い娯楽概念を展開している。

権田は、1924(大正13)年に、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』の出版にさきだつこと14年も前、「社会生活における娯楽の一考察」⁽³¹⁾を書き、娯楽を遊び理論によって概念化した。権田は、人間の生活を作業、睡眠、娯楽と3分割して、娯楽を作業に対立させて固定的にとらえる娯楽＝「客観的存在説」を批判し、一つの作業が職業にもなり、娯楽にもなる相対性にふれ、娯楽か労働であるかの基準を「行為に於ける目的の所在」⁽³²⁾にみる。すなわち彼は、労働がそれ自体目的ではなく、生産物を与えるという外的目的をもつのにたいして、娯楽は「行為の内に目的がある」⁽³³⁾ものだとして規定する。そして娯楽は、生活に余裕ができたときに生まれるという「過剰勢力説」を批判する。娯楽は、人間が初めから求めるものであり、人間が「生活の余裕を」もとめる「心」⁽³⁴⁾としてとらえられる。

さらに娯楽＝レクリエーション説を批判し、娯楽は、労働力の再生産のために必要なものではなくて、「人間生活の創造の為の」⁽³⁵⁾活動であると

主張する。

こうして権田は、民衆娯楽を勤労者娯楽ととらえ、さらに今日ではレジャーととらえられる各種の遊びや行為を娯楽としてあつかい⁽³⁶⁾、娯楽の積極的な意味を問い、実証したのである。

わたくしは、こうした先駆的な権田の見解を基本的に支持し、娯楽＝レジャー論として、レジャーを勤労者階級の人間的な生活の創造的な活動として積極的にとらえていきたい。

わたくしは、ホイジンガの遊び概念や権田の娯楽概念を採用して、レジャー概念を構築しようとしているが、しかしその場合、それはあくまで基本的な彼らの見解についてであり、彼らの一字一句を踏襲しようというのではない。

なぜなら彼らの規定には、一面的な強調やあまりにも硬直的な規定をふくんでいるからである。とくに現代レジャー現象を説明するためには、彼らの規定はあまりにもリジットにすぎる傾向が感じられる。

たとえば、ホイジンガの場合、自ら指摘しているように、遊びをもっぱら「比較的高級な形式の遊びだけに限って」⁽³⁷⁾考察する傾向があり、マス社会に急増する低級な遊びを考察の外においてしまった。

カイヨアがホイジンガを批判していっているように、「遊びがいかなる物質的利害も伴わない活動であるとした部分によって、賭けや偶然の遊びは、右から左へ除外されてしまう」⁽³⁸⁾。確かにギャンブルは、当たれば大きな金額をもたらす、その限りで物質的な利害に大にかかわりをもっている。だがしかしそうした遊び・レジャーは、本質的に遊び・レジャーでなくなるわけではない。問題は、遊びとしてのギャンブルは、決して職業でも仕事でもないということが問題なのである。したがってホイジンガの遊びの規定を基本的に認めればよいのである。

また遊びが「仕事」ではないという点についても論じておきたい。明らかに現代レジャーを観察すれば、近代以前には、人々の仕事であり、労働であり、職業でもあったところの釣りや狩猟、あるいは庭仕事、大工仕事、

民具加工、工芸などが、現代社会には、職業としておこなわれるのではなく、遊びとしておこなわれている。こうした仕事は、確かにものを作りだすことを目的としているが、しかしそれは作ることを楽しむという遊びが本質であると考えらるべきである。

逆に職業的な労働を遊びとしておこなうという問題もしばしば提起されている。この場合、その職業が自由業であるか、雇用労働であるか、はたまたどのような雇用労働であるかによって意味合いが異なる。

はっきりしていることは、どんな面白い活動であれ、職業としておこなわれる活動は、本質的にレジャーではありえないし、遊びではなりえない。ただその職業的な活動自体が、その主体にとって面白いものであり、それゆえ遊びのようなものであることはありうる。しかしそうした場合を、われわれは、あくまでその活動が遊び的であり、遊び性をもった活動であると評するに止まらなければならない。

注

- (1) 前掲『余暇文明へ向かって』、26頁でわずかに言及しているが、本質的な指摘ではない。
- (2) 同上、5頁で言及しているが、ここでも本質的な指摘は何もない。
- (3) 同上。
- (4) 同上。
- (5) 前掲ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』、12頁。
- (6) 同上、22頁。
- (7) 同上、167頁。
- (8) 同上、11-2頁。
- (9) 同上、22頁。
- (10) 同上、73頁。
- (11) 同上、73頁。
- (12) 同上、29頁。
- (13) 同上、30頁。
- (14) 同上、16頁。
- (15) 同上、31頁。
- (16) 同上、25頁。

- (17) 同上, 32 頁。
- (18) 同上, 32-3 頁。
- (19) 同上, 34 頁。
- (20) 同上, 34 頁。
- (21) 同上, 20 頁。
- (22) 同上, 19 頁。
- (23) 同上, 73 頁。
- (24) 加藤秀俊『余暇の社会学』, PHP, 1984 年, 64 頁。
- (25) 同上, 63 頁。
- (26) 松原編『余暇社会学』, 12 頁。
- (27) 同上, 13 頁。
- (28) 同上, 13-4 頁。
- (29) Les Haywood, others. UNDERSTANDING LEISURE, 1990, Stanley Thornes, p.12.
- (30) 前掲『ホモ・ルーデンス』, 85 頁。
- (31) 「大原社会問題研究所雑誌」, 1924 年 12 月号。『民衆娯楽論』, 1931 年, 所収, 本書は『権田保之助著作第二巻』, 文和書房, 1974 年, に収録。
- (32) 同上, 196 頁。
- (33) 同上, 196 頁。
- (34) 同上, 206 頁。
- (35) 同上, 211 頁。
- (36) 権田は, 「学生娯楽問題」(1935 年) という論文で, 映画, 音楽, 囲碁, 散歩から登山, 各種スポーツ, 釣り, 文学, 芸術, 園芸などの趣味, 学術研究, 談話, 食道楽など広範な遊びを娯楽としてとらえており, 彼が娯楽を今日のレジャーを想定していたことは明かである。『権田保之助著作集第四巻』, 297-30 頁。
- (37) 前掲『ホモ・ルーデンス』, 29 頁。
- (38) カイヨア『人間と遊び』, 講談社文庫版, 32 頁。

(7) 現代レジャーの形成

つぎにわれわれは, 現代のレジャーと何かを, 現代レジャーの形成の面から見定めておこう。

20 世紀の資本主義は, そのメカニズムゆえに, 勤労大衆のレジャーに

大きな影響を及ぼした。20世紀の資本主義社会は、大量生産システムと階級闘争を媒介にして、労働者階級のレジャーを膨大なスケールに拡大し、従来の生産中心の社会から、レジャーを楽しむ消費社会に変え、レジャー社会とかレジャー文明とかよぶ、社会状況をうみだした。言うまでもなくそうした社会のレジャーは、現代レジャー、あるいはマス・レジャーとよばれ、従来のレジャーと明確に区別して扱われ、理解されてきている。

ここで現代レジャーの概念的な認識を深める意味で現代社会におけるレジャーのマス化をうみだした原因を検討しておきたい。

デュマズディエは、現代レジャーについて研究し、現代レジャーがどのように出現したかを明らかにした。彼は、現代レジャーの形成要因を技術的要因、経済的要因、社会的要因にわけて論じている。彼の論述はやや散漫なところがあるので、ここではわたくしなりに問題を整理して論じておこう。

まず技術的な要因からみていこう。

デュマズディエは「レジャーとは技術的進歩がつくり出したものと考えて、おそらく間違いあるまい⁽¹⁾」と指摘する。そして「技術的進歩」すなわち「エネルギー源の発見、オートメーションの発展」が労働時間を急速に短縮し、自由時間を拡大したことは疑いのない事実である⁽²⁾。しかしそれを実現させたのは労資間の階級闘争である。この点は社会的要因のところでも再論する。

20世紀の技術的発展は大量生産を生み出し、労働者階級に必要な生活物資の価格を低廉化し、物質的な生活水準を向上させたことを指摘しておかなければならない。しかもそうした物質的な生活水準の向上は、労働者階級の生活費からレジャー費用の拡大をうながした。また賃金闘争を前提にし労働者階級の所得の増大も、レジャー費用の増加をもたらし、レジャー拡大の物質条件を与えた。

20世紀の技術的な発展は、レジャー、レジャー施設・手段の大量生産をもたらした。交通機関の発達、鉄道の発展、自動車の普及、さらに航

空機の発達であった。これら交通機関の発達は、大量輸送を可能にし、観光旅行・ツーリズム、伝統的なリクリエーション、アウトドア活動を大衆化し、その活動範囲を地域的に拡大した。とくにモーターゼイションは、ドライブという新種のレジャーを生み、現代レジャーを豊富化した。

さらに通信機関・機器、その他の機械的な発明は、従来のレジャーを大衆的にし、新たなレジャーを大量につくりだした。大量伝達手段のラジオや映画、レコードは、従来のような少量供給のライブ的な娯楽、芸術の観賞を、一挙に大量供給し、娯楽の大衆化をもたらした。カメラなども初期的には大衆的でなかったが、急速に大衆趣味として普及する。

印刷の技術革新は、格安の新聞、雑誌、書籍の発行をもたらした。マス・カルチャーの普及に貢献し、初期のマスコミを生みだした。テレビの発明と普及は、マス・メディアをつうじて、あらゆる種類のレジャーを電波にのせて大量供給をもたらした。

テレビは、経済、広告・宣伝、文化、政治、芸術あらゆる分野の情報をつたえ、それを視聴するレジャーに変えた。それは、また積極的なレジャー情報の広告・宣伝によりレジャー欲望の創出、形成をもたらした。マス・レジャー化の起爆剤となった。

単なる技術だけでなく、レジャー産業の発展もレジャーの拡大と多様化をもたらした。観光産業は、交通業とならんで、勤労大衆の旅行を組織し、広告・宣伝をつうじて、旅行ブームをつくりだしていった。それによって観光地は発展し、そこにさまざまな観光施設、レジャー施設・手段をつくりだしていった。

スポーツ産業もまた、レジャーの大衆化に大きく貢献した。プロ・スポーツは、大衆的な観衆をつくりだし、関連スポーツの普及をうながし、各種のレジャーとしてのスポーツを繁栄させた。商業的な点ではゴルフやスキー、セーリング、登山、テニス、釣りなどが典型的であろう。このスポーツ産業はまた道具の生産をおこない、レジャー用道具の大量生産・大量消費を誘導した。

エンターテインメントをうる産業の発展も目覚ましい。伝統的な映画産業や劇場の興行だけでなく、テーマパークの経営やゲーム機器の製造販売、ショッピング、飲食産業、など新しい業種をたくさん生みだした。

なかでもテレビを媒体とした広告・宣伝は、大衆に各種のレジャー欲望を刺激しつくりだし、レジャーをいっそう大衆化した。

現代のレジャーの発展の要因として最後に社会的政治的要因にふれておきたい。

それは第1に、労働運動をつうじて労働者大衆の賃金引上げ、労働時間の短縮、休暇の増大、レジャー欲望の拡大が実現したことである。ただし現代レジャーの形成について考える場合、われわれは、単に労働運動が勤労者のかかる要求を実現したとだけ言うことはできない。

デュマズディエは、レジャーの社会的発展の問題として労働者の労働時間短縮の要求と運動に注目し、1919年に制定されたフランスで8時間労働制、それ以後の労働者の休暇、レジャーの要求の拡大にふれた。しかしすでにわたくしが指摘したように、彼は、先進資本主義社会における労働時間短縮に与えたロシア革命の影響を無視しているように思われる。フランスの8時間労働制の実施をみていると、明らかに、フランスの労働組合が時短を実力で獲得したと言うよりは、ロシア革命に恐怖した支配者が、社会政策的な意図で、ロシア革命政府の提起した8時間制を先取りし、ロシア革命病を回避する手段にしたように思える。

このところが理解できないと、何故フランスで必ずしも労働組合や共産党がたいして要求もしないのに、週40時間労働制や有給連続休暇法が制定されたか理解できない⁽³⁾。技術的発展が可能性を与えた自由時間の拡大は、資本主義社会における労資対立と労資抗争のなかで、資本主義勢力の大幅な妥協によって現実化したのである。これがレジャー拡大、マス・レジャー出現の重要な一要因だったのである。

さらにデュマズディエも指摘しているように、企業内のリクリエーション活動にも注目しておきたい⁽⁴⁾。経営者は、労働者のレジャーの拡大以来、

彼らのレジャーに注目し、レジャーが生産活動に悪影響がないように、労務管理の延長線上に労働者の生活管理としてレジャー管理をおこなってきた。そうしたことも勤労者のレジャーの拡大の大きな一要因だったと言っ
てよいであろう。

さらに現代レジャーにとっては、国家によるレジャーとくにスポーツや芸術、文化の振興が問題である。国家のスポーツ振興は、国民の体力の維持向上という社会政策的な意図や、あるいは軍隊要員の強化と言う軍事的な意図からでたものであった。福祉国家の政策としての芸術や文化の振興策も、大衆的なレジャーを拡大し普及した。

以上のように、19世紀にはまだほんのわずかなにしか過ぎなかった勤労者階級のレジャーは、大量生産・大量消費を基礎にして、またマス・メディアを媒介して、あるいは労働運動・階級闘争や福祉国家や社会政策などの攻防をつうじて、かつて考えられなかったような途方もなく拡大し、かつ複雑となった。現代のレジャー概念は、この拡大し複雑化したレジャー現象を理論的に説明できるものでなければならないのである。

注

- (1) 前掲『余暇文明へ向けて』, 39頁。
- (2) 同上, 37頁。
- (3) 前掲広田論文を参照。
- (4) 前掲『余暇文明へ向けて』, 56頁。

(8) 現代レジャー概念の仮説的私見

最後にわたくしの現代レジャーの仮説的な概念を示しておきたい。

人間は、人間として生存していくために、生活手段を獲得するために働く。そして働くだけでなく、睡眠をとり、食事をし、排泄し、身だしなみを整え、さらに人間種族を再生産するために、何らかの家族を形成し、生殖し子孫を育てるなど、人間が最低、人間的、生理的に必要な行為をおこなわなければならない。

これまでの考察によれば、レジャーとは、ごく一般的に言えば、そうした人間生存のために不可欠な労働、人間の生活維持に最低必要な行為から解放され、あるいはそうした必要を否定して、そうした2種類の必要行為と違った自由な行為・活動であり、それは遊ぶという言葉によっても表現される、と規定しておきたい。あるいはもっと洗練された規定が与えられるかもしれない。ここでは、とりあえずレジャーの一般的な概念をそんな風に規定しておくにとどめる。

現代社会は言うまでもなく資本主義社会である。近代資本主義社会のレジャーは、幾つかの特徴をもっている。第1に、レジャーの主体は、大きくわけて地主、資本家、高級官僚、時には貴族などの有産階級であり、他は自営的に働く農民のほか、雇用され賃金のために働く大多数の賃金労働者階級であった。19世紀の賃金で働く勤労者を中心とするレジャーは、労働時間の長さを反映し、また勤労者の生活の貧困を反映し、ごく小規模なそして質的にもみすばらしいものであった。他方少数の有産階級は、支配的な階級として膨大な所得を背景に多大な自由時間を所有し、高価で高質のレジャーを享受した。

第2に、近代資本主義社会のレジャーは、商品市場のなかで展開されるようになるということである。しかしながら貧しい賃金労働者（わたくしは好んで勤労者と呼んでいる）のレジャーは、まだ商品市場の外であそばれ、商品化していなかった。

さて現代社会は、つぎのような特徴をもっている。第1に、特別な財産、資本を所有せず、雇われて働き賃金をえなければ生活することができない賃金労働者階級を大規模につくりだした。第2に、現代資本主義社会は、生産力の巨大な発展を基礎に、勤労者の労働時間の短縮、休暇の拡大、所得の増大、勤労者の教育水準の引上げ、勤労者の生活欲望の向上などをもたらした。第3に、現代社会は、大量生産・大量消費のメカニズムを作りだし、レジャーの生産、供給を、資本主義的市場に投げ込み、そこにさまざまな矛盾を生み出してた。

さてこうした現代社会の特徴を前提にして、現代レジャーの概念を明らかにしてみよう。

第1に、現代のレジャーは、おもに勤労者階級のレジャーであり、したがって生活のために雇用されて賃金をえるために労働することから解放されてのち、自由に処分しうる自由な時間に、何らかのレジャー欲望にもとずいて自由に選択しておこなう勤労者階級の活動である、と規定しなければならない。

もとより、現代社会には、雇用されずに、生活のために自分で働き、生活資金を稼ぐ自営的な、自由な職業集団も存在する。彼らのレジャーもまた、そうしたを職業的な労働から解放されて、自由におこなう活動として規定される。芸人のように、たとえ「遊び」を職業としておこなうのであっても、彼らの「遊び」は、彼ら自身にとってレジャーではない。

また雇用されない勤労者家族の主婦のレジャーは、主婦の義務的な家事労働から解放されてのちにおこなう活動である。

第2に、現代のレジャーは、多数の勤労者階級の膨大なレジャーであり、しかも内容的に多様で複雑である、ということである。それは、従来の有産階級の古典的なレジャーが勤労者階級に普及し、かなりの程度変形し、また新しく勤労者階級用に産出されたものであり、レジャーの大衆化・マス化されたレジャーというにふさわしい。

こうしたマス・レジャーの形成は、従来の古典的な遊びと違った、新しいき変則的なさまざまな遊びをつくりだした。

現代のスポーツは、典型的なスポーツとことなり、施設の機械化、大型化などがもたらした競技性もルールもともなわないゲレンデ・スキーやスケート、あるいはプール・スイミング、また同様に大規模開発によって容易化した大衆の登山などを生みだした。あるいはこれも大規模開発をともなうテーマ・パークにおけるさまざまな遊び、ただのショッピング、ぶらつき、各種の疑似乗り物乗りなど、従来のような典型的な遊び性に乏しい行楽・娯楽を大量に生みだした。

あるいは通信機器の発達、家庭という日常性のなかで、休息と並行して、ねっ転がって楽しむラジオやテレビ、ビデオ、オーディオの視聴など極めて横着な娯楽を生みだした。外食や飲食のような生活に必要な行為に近い行為のレジャー化・遊び化は、現代レジャーに欠かせない現象である。釣りのような古典的遊びさえも、海釣りにみられるように、船の近代化だけでなく、魚群探知機や釣具の近代化、機械化によって発達している。また科学の賢をつくして生産された自動車のドライブなどという何ともとらえようのない、遊びを大量に生みだした。

このような新しいレジャーの出現は、従来の古典的な遊び概念をルーズ化せずにはおかない。

第3に、現代のレジャーは、勤労者階級が、きわめて多様な動機、欲望にもとづいて、与えられた所得、自由時間をもとに、選択的におこなっているのであって、簡単にその目的を規定しがたい、と言わなければならない。むしろ一般論として、現代のレジャーも、広い意味で遊びであり、大衆は、その遊びとしてのレジャーをおもに楽しみのために、自己目的的におこなっている、と規定したい。

しかしホイジンガや権田の遊び概念を厳密に規定していくと、現代のレジャーのなかには、遊びから排除されてしまうものも少なくない。現代社会でテレビのようなマス・メディアによる広告宣伝に動機づけられたり、流行に押し流されたり、選択した遊びが当事者にとって他目的化している。ダイエットのための遊び、見栄のための自動車の購入、義務化した観光旅行、わたくし流に言えば、レジャー・遊びの自己疎外化現象傾向が進展している。

遊びの目的は自己目的的であると規定する場合も、もうすこしルーズにすることによって、彼らの概念を生かし、新しい遊びを遊びから排除することなく、把握しなければならないであろう。

とくに現代社会における遊びの現象は、確かに古典的なレジャー・遊び概念では、とらえ切れない面があるが、と言って簡単にそれらをレジャー・

遊びから排除してしまうことはできない。わたくしは、現代社会の複雑さの所以として、第1に、そうした現象を、レジャー・遊び性の度合いをもって把握し、内実を評価していけばよいのではないかと考えている。第2に、そのためには、レジャー・遊びの概念をあまりにリジットに規定せず、あくまで概念を規定する各種の規定性を基本的な傾向としてとらえるにとどめることが望ましいのではないかと考える。

第4に、現代レジャーは、その機能の点でも実に多様で複雑である指摘しておかなければならない。現代レジャーは、さまざまな要因によって供給され、促進されている。

とくに指摘されなければならない点は、客観的にみて現代社会の生産力機構が、生産作業を自覚的におこないえた従来の複雑な労働を極端に単純化し、しかも巨大な価値の資本と管理組織機構のもとで、多数の勤労者階級が途方もない重圧的な労働を強いられていることである。そのため多くの勤労者は、労働力の健全な再生産をはかるために、さまざまなレジャーの享受を必要としている。肉体的な疲労の回復にくわえ、精神的、心理的な、神経的な回復、あるいはリラクゼーション、癒し、気分転換、気安め、気晴らしなどレジャーをつうじておこなっている。

レクリエーションの概念が教えているように、従来からレジャーを労働力の再生産を健全化するためのものと位置づける資本家・経営者は、過剰なレジャーは、生産力の低下を招きかねないと心配している。他方国家のスポーツ政策にみられるように国民の体力・健康の増進の観点からレジャーをみる勢力もある。レジャーの機能についての学説やイデオロギーもさまざまである。

レジャー産業は、勤労者レジャーを拡大しそこに市場を見だし、利潤獲得に狂奔している。そこにさまざまなレジャーの矛盾を生みだしている。現代のレジャーは、勤労者にとって否定的な役割を果たしたり、社会的にもマイナスに働いたり、自然破壊や環境汚染をもたらしている。

かくしてわれわれは、現代レジャーの概念規定のなかで、レジャーの機

能をデュマズディエのように3機能に単純化することをさげたい。

第5に、現代のレジャーは、現代資本主義社会問題の焦眉の問題点であると言うことである。かつて勤労者階級と資本家・経営者との階級闘争・社会紛争の争点は、生産・労働の問題を中心に行なわれてきた。しかし現代社会においては、それに止まることなく、レジャーの問題を中心におこなわれている。

以上を要約的に述べれば、現代のレジャーとは、現代社会の人間が生活していくなかで、社会的にか個人的にかその人間に必要とされている労働、通勤、さらには日常的に必要とされている睡眠、食事、入浴、身つくり、最低の交際、家庭持ちであれば家事、子育て、教育などの義務的な行為、活動から解放されて、所得やレジャー供給システムの制約をうけつつも、相対的に自由に、自分のレジャー欲望をみたすためにおこなう行為、活動の総体のことである。

以上これから現代レジャー研究の方法論を展開する前に、あらかじめレジャーとは何かを考えてみた。こうした仮説的な概念をもって、これから現代レジャー論の対象を確定し、研究課題を解明し、研究方法について言及していきたい。