法政大学学術機関リポジトリ
HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

PDF issue: 2025-07-04

現代レジャー論の研究対象 : 現代レジャー研究の方法論(2)

MURAKUSHI, Nisaburo / 村串, 仁三郎

(出版者 / Publisher)
法政大学経済学部学会
(雑誌名 / Journal or Publication Title)
経済志林 / The Hosei University Economic Review
(巻 / Volume)
66
(号 / Number)
1
(開始ページ / Start Page)
205
(終了ページ / End Page)
249
(発行年 / Year)
1998-07-30
(URL)
https://doi.org/10.15002/00004180

現代レジャー論の研究対象

——現代レジャー研究の方法論(2)——

村　串　仁三郎

目　次

1.　現代レジャーの概念について（本誌前号）
2.　現代レジャー論の研究対象（本号）
(1)　現代レジャーの主要類型
(2)　現代レジャーの限界上の問題点
(3)　現代レジャーの主要形態の問題点
①　現代レクリエーション
a.　レジャーとしてのスポーツ
b.　レジャーとしてのアート（芸術）
c.　アウトドア・レクリエーション（行楽）
②　趣味（ホビー・クラフト・教育）
③　ツーリズム（観光旅行）
④　娯楽（エンターテイメント）
⑤　レジャーとしてのショッピング・飲食
⑥　ギャンブルとゲーム
⑦　レジャーとしてのボランティア活動
(4)　現代レジャーの体系的基本構造（以下次号）
3.　現代レジャー論の方法

2.　現代レジャー論の研究対象

(1)　現代レジャーの主要類型

現代レジャーの一応の概念をおさえたところで，では現代社会では，一般にどのような活動がレジャーとみなされ，レジャーとして行われている

のだろうか。この問題自体も，なかなか難しい問題であり，論者によってかなり認識の差異がある。

まずデュマズディエの見解を見てみよう。彼は，現代のレジャーの一覧表をつくっているわけではないが，彼の記述から現代のレジャーのさまざまな形態を拾い上げることができる。

デュマズディエは，レジャーの主要な形態として，バカンスとツーリズム（観光旅行），映画，テレビ，ラジオ，読書，自学自習などを詳しく分析した。もちろん彼は，レジャーをそれらに限ったわけでなく，スポーツ，ドライブ，演劇，日曜大工などの趣味，娯楽などについても言及している。しかし，デュマズディエの基本的研究課題は，主要なレジャー形態をとりあげて，レジャーの社会的な意義や機能についての本質的な問題を検討することにあり，レジャーのこまかな種類とか分類については，あまり関心を示さなかった[1]。

したがって，まさにレジャーの諸形態，国民大衆が具体的にどんな活動をレジャーとして行っているかを主要な課題としている小論にとっては，デュマズディエの論議はまったく不十分である。

カイヨアが指摘しているように，ホイジンガもまた，「遊びそのものの叙述や分類はことさらに，当然のこととして無視している」[2] ので，問題外である。それに対してカイヨアは，むしろ遊びの主要分類とその主要な遊びについての分析に研究を集中した。

ここでカイヨアの見解を見ておこう。第1表は，カイヨアの遊びの分類表である。

カイヨアは，「遊びは限りなくあり，多種多様」[3] であることを認めたうえで，大胆に遊びを，アゴン，アレア，ミミクリ，イリンクスという4種の範疇に分類した。

すなわち，第1，アゴンは，競争する遊び，「スポーツ全般」とチェスのような競技をともなうゲームを包括している。第2，アレアは，運に任せる遊び，賭け類，偶然を基礎としたルーレットやトランプのようなゲー

第1表　カイヨアの遊びの分類表

	アゴン（競争）	アレア（運）	ミミクリ（模擬）	イリンクス（眩暈）
パイディア	競　争	鬼をきめるじゃんけん	子供の物真似	子供の
（遊　戯）	取っ組み　規制なし	裏か表か遊び	空想の遊び	「ぐるぐるまい」
騒　ぎ	あいなど	賭　け	人形，おもちゃの武具	メリーゴーランド
はしゃぎ	運動競技	ルーレット	仮　面	ぶらんこ
ばか笑い			仮装服	ワルツ
	ボクシング			
凧あげ	玉突き			
穴送りゲーム	フェンシング			ヴォラドレス
トランプの一人占い	チェッカー			縁日の乗物機械
クロスワード	サッカー	単式富くじ		スキー
ルドゥス	チェス	複　式　〃	演　劇	登　山
（競　技）	スポーツ競技全般	繰越式　〃	見世物全般	空中サーカス

（注）縦の各欄内の遊びの配列は，上から下へパイディアの要素が減少し，ルドゥスの要素が増加していくおおよその順序に従っている。
カイヨア『遊びと人間』81頁。

ム類である。第3，ミミクリは，模擬を楽しむ遊びで，仮装や演劇などであり，ここでは遊戯者だけでなく，模擬を楽しむ「見物者」[4]が問題になる。

遊びとしての観劇にくわえ，明確にではないが，「小説」の読書，「映画」の観賞[5]などもミミクリとして分類される旨の指摘がある。さらにカイヨアは，ここで「すべてアゴンは，それに参加しない者にとっては，一つの見世物である」と指摘し，「大きなスポーツはミミクリの絶好の機会」であり，「競輪，ボクシング，レスリング，テニス，ポロの試合は，ユニホーム，荘重な試合開始，ふさわしい儀式，規則正しい展開によって，それ自体見世物になっている」[6]と述べている。

カイヨアが競技類の遊びが，する遊びから，ミミクリとしては，観る遊びとなったことを認める。まさに「模擬は行為者から見物人に移されるということである」[7]。「見世物全般」は「ミミクリ」という遊びとなる。ここからカイヨアがまったくふれなかったテレビの観賞という見る遊びが当然問題になる。

第4，イリンクスは，眩暈（めまい）をともなう遊びである。この眩暈という用語の意味は，「一時的な知覚の安定を破壊し，明晰であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態におとしいれようとするものであ」り「すべての場合において，一種の痙攣，失神，あるいは茫然自失に達することが問題なのである」[8]。

イリンクスという範疇は，ミミクリ以上に難解なものであるが，上記のような抽象的な規定によってどのような遊びを一括することができるのだろうか。カイヨアによれば，こうした遊びは，メリーゴーランド，ぶらんこ，ワルツ，スキー，登山などである。カイヨアは，本分の中で，こうした遊びに属するものとして，「酔いとダンス」「オートバイやオープンカー」[9]をあげている。今日的に見れば，自動車のドライブ一般がこの範疇に属するかもしれない。

そしてここでもそれらの遊びをみる「見物人」[10]が登場する。

カイヨアのこうした遊びの分類は，果たしてどのような意義があるだろうか。そもそもカイヨアは，ほとんど現代のレジャー活動，あるいは現代的な遊びを分析しているわけではない。確かにカイヨアの分析は，彼の対象とする遊びの「役割」[11]と言うか，遊び自体がもつ機能を鋭く分析しているが，現代レジャーのさまざまな活動を分類する試みとして，その意味するところが不明なように感じられる。

後段で詳しく論じるように，現代の遊びを直視するなら，これらの4分類には分類しきれない遊びが現実に重要になっている。例えばカイヨアの分類では，観光や旅行はどこに分類されるのだろうか。彼は「ホビー」[12]を問題にし，また「ぶらつき」や「黙想」，「瞑想」[13]についても言及しているが，それらをどこに分類されるべきなのか明確に指摘していない。

カイヨアと違って遊び理論ではなく，現代レジャーの諸活動を正面から直接に論じている現代レジャー論は，現代のレジャーをどのように分類し，あるいはレジャーの範疇をどう定めているのであろうか。

これまで時々引用したイギリスの現代レジャー論を取り上げてみよう。

イギリスのポピュラーなレジャー論は，レジャーの諸活動を第2表に示したように分類している。

この分類は，現代レジャーのさまざまな現象を大別して6類型に分類している。すなわち，レクリエーション（アート，スポーツ，カントリーサイド・レクリエーション），ホビー・クラフト・教育，ツーリズム・ホリデイ，エンターテイメント（娯楽），ショッピング（買物・飲食），ギャンブル・ゲームなどである。

現代レジャー現象を想定すると，この現代レジャーの分類表は，現代レ

第2表　現代イギリスのレジャー分類表

1.　レクリエーション類	
a.　スポーツ	各種スポーツへの参加。
b.　芸　術	絵画，造型，音楽，演劇，オペラ アマチュアのアート運動
c.　カントリーサイド	アウトドア活動 ドライブ，ハイキング，名勝古跡の探訪
2.　ホビー（クラフト，教育）	
ホビー	動物植物の飼育，ガーデニング，コレクション
工　芸	手芸，日曜大工などの工芸，陶器作り
教　育	成人教育，生涯教育，読書
3.　ツーリズム類	
日帰り旅行	
パッパケージ・ホリデイ（休暇旅行），滞在型リゾートライフ	
4.　エンターテイメント	
参加型	ダンス，ドライブ，
観覧型	スポーツ観戦，見物 テレビ，映画，芸能などの観賞
5.　ショッピング類	
商品のショッピング	
外食・居酒屋での飲酒	
6.　ギャンブル，ゲーム類	
ギャンブル	競馬，サカーくじ，などの公設ギャンブル ビンゴ，ルーレット，トランプ
ゲーム	プール，ビリヤード，カード，その他

（注）UNDERSTANDING LEISURE, p. 46 より。

ジャーの大要を包括的によくとらえていると評価できる。わたくしは，このイギリスの分類を基本的に採用したと考えている。

もっともここに包括されないさまざまな，特異な，小さなレジャーも観察しうるし，またレジャーの範疇からいささか外れそうな曖昧なまた半レジャーも発見できる。これらの点については，後に取り上げるとしよう。この分類のほか，日本の分類では，例えば，余暇開発センターによるレジャーの主要分類4部門分割がある。

1．スポーツ部門，2．趣味・創作部門，3．娯楽部門，4．観光・行楽部門などである。各部門内の諸活動は，第3表に列記したとおりである。現代レジャーの具体的な活動については，よく取り上げられている。

日本の主要4分類は，イギリスの主要6分類よりより包括的になっており，スポーツは両者独立しているが，日本の趣味・創作部門は，明らかに，イギリスの芸術観賞類（分類No.18，19，21，22，23）と芸術創作類（1，2，3，5，6，7，8，）と趣味類（9，10，11，12，13，14，15，16，24，25，26，27，28，29，30），娯楽類（17，20，28）を1部門に包括的にとらえている。

また日本の娯楽分類は，イギリスの娯楽類（4，16，17，18，19，20）のほか，ゲーム・ギャンブル類（1，2，3，5，6，7，8，9，10，11，12，13，14，15）を包括している。

また日本の観光・行楽は，イギリスのレクリエーション類（1，2，3，4，5，6，7，8，9）とツーリズム類（10，11，12）を包括している。

分類は，なるべく論理・趣旨の一貫性，根拠の合理性をもっているにこしたことはないが，無理に自説を固執するのも生産的ではない。要はレジャー活動の実態把握を容易にすることが問題である。

筆者としては，日本の分類は，あまりにも大きく括りすぎているように感じられる。わたくしは，第4表に示したように，イギリスの分類表をもとに7分類とし，日本の分類よりややこまかく括ることにし，それぞれの活動の特徴をとらえるのに便利であると確信する。

第3表　余暇開発センターのレジャー分類表

1.　スポーツ部門	2.　趣味・創作部門
(1)　ジョギング，マラソン	(1)　文芸の創作（小説，詩，和歌，俳句など）
(2)　体操（器具を使わないもの）	(2)　写真の制作
(3)　トレーニング	(3)　ビデオの制作，編集
(4)　エアロビクス，ジャズダンス	(4)　ビデオの鑑賞（レンタルを含む）
(5)　卓球	(5)　コーラス
(6)　バドミントン	(6)　洋楽器の演奏
(7)　キャッチボール，野球	(7)　邦楽，民謡
(8)　ソフトボール	(8)　絵を描く，彫刻する
(9)　サイクリング，サイクルスポーツ	(9)　陶芸
(10)　アイススケート	(10)　趣味工芸（組みひも，ペーパークラフト，革細工など）
(11)　ボウリング	(11)　模型づくり
(12)　サッカー	(12)　日曜大工
(13)　バレーボール	(13)　園芸，庭いじり
(14)　バスケットボール	(14)　編物，織物，手芸
(15)　水泳（プールでの）	(15)　洋裁，和裁
(16)　柔道，剣道，空手などの武道	(16)　料理（日常的なものを除く）
(17)　ゲートボール	(17)　スポーツ観戦（テレビは除く）
(18)　ゴルフ（コース）	(18)　映画（テレビは除く）
(19)　ゴルフ（練習場）	(19)　観劇（テレビは除く）
(20)　テニス	(20)　演芸鑑賞（テレビは除く）
	(21)　音楽会，コンサートなど
	(22)　音楽鑑賞（CD，レコード，テープ，FMなど）
	(23)　美術鑑賞（テレビは除く）
	(24)　書道
	(25)　お茶
	(26)　お花
	(27)　おどり（日舞など）
	(28)　洋舞，社交ダンス
	(29)　パソコン通信
	(30)　仕事以外の学習，調べもの
3.　娯楽部門	**4.　観光・行楽部門**
(1)　囲　碁	(1)　遊園地
(2)　将　棋	(2)　ドライブ
(3)　トランプ，オセロ，カルタ，花札など	(3)　ピクニック，ハイキング，野外散歩
(4)　カラオケ	(4)　登山
(5)　テレビゲーム（家庭での）	(5)　オートキャンプ
(6)　ゲームセンター，ゲームコーナー	(6)　フィールドアスレチック
(7)　麻　雀	(7)　海水浴
(8)　ビリヤード	(8)　動物園，植物園，水族館，博物館
(9)　パチンコ	(9)　催し物，博覧会
(10)　宝くじ	(10)　帰省旅行
(11)　中央競馬	(11)　国内観光旅行（避暑，避寒，温泉など）
(12)　地方競馬	(12)　海外旅行
(13)　競　輪	
(14)　競　艇	
(15)　オートレース	
(16)　外食（日常的なものを除く）	
(17)　バー，スナック，パブ，飲み屋	
(18)　クラブ，キャバレー	
(19)　ディスコ	
(20)　サウナ	

（注）『レジャー白書』より。

第4表　現代レジャーの主要分類表（私案）

1. 現代レクリエーション
   a. レジャーとしてのスポーツ
      本来的なスポーツ，限界的スポーツ
   b. レジャーとしてのアート（芸術）
      芸術観賞，アマチュアによる芸術創造
   c. アウトドア・レクリエーション（行楽）
2. 趣味（ホビー，クラフト・教育）
3. ツーリズム（観光）
   1日旅行，観光旅行，リゾートライフ
4. 娯楽（エンターテイメント）
   受動型娯楽，参加型娯楽
5. レジャーとしてのショッピング・飲食
   商品のショッピング，飲食
6. ギャンブル・ゲーム
7. レジャーとしてのボランティア活動
   少年スポーツ指導のボランタリー
   身障者レジャーのサポート・ボランタリー
   自然保護・環境保全のためのボランタリー
   途上国の貧しい人々への救援ボランタリー

注

（1） 前掲『余暇文明へ向かって』の目次を参照。
（2） 前掲『遊びと人間』，30頁。
（3） 同上，42頁。
（4） 同上，54頁。
（5） 同上，58-9頁。
（6） 同上，59頁。
（7） 同上，58頁。
（8） 同上，63頁。
（9） 同上，65頁。
（10） 同上，66頁。
（11） 同上，44頁。
（12） 同上，76頁。
（13） 同上，78頁。

(2) 現代レジャーの限界上の問題点

なおここで現代レジャーの分類上のいくつかの問題を検討しておきたい。それは，レジャーの職業化と職業・仕事のレジャー化の問題であり，またボランタリー活動のレジャー化の問題である。

まず第1のレジャーの職業化は，一般的にはレジャーであるような活動が，ある人には，半ば利殖目的に行われたり，職業的に行われたりする場合である。趣味と実益をかねたような遊びである。

例えば，レジャーとしての手芸とか工芸がこうじて，ある主婦がかなりの専門家になり，趣味的として生産された工芸品を販売して利殖するようなケースである。彼女は雇われて働くのでもなく，全面的に職業化として手芸を行うのではなく，半ば趣味としながらも，生産した手芸品を売って，利殖する。そうした活動をデュマズディエは，「セミ・レジャー活動」[1] と言う概念をもって理解したが，わたくしも，そうした概念を利用したい。

もっともその場合，彼女は，どの程度手芸を趣味として行っているか，また逆にどの程度利殖しているかが問題である。セミが半分を意味すると理解するのは妥当ではない。わたくしは，セミという用語は，あくまで事の二重性をとらえる用語であって，そして厳密には，その二重性の偏りの程度を理解する用語ではない，と限定しておきたい。偏りが，2分の1なのか，3分の1程度なのか，4分の1程度なのかは，その都度評価すればよい。

今日，世界的にアマチュアスポーツのプロ化が進んでいる。すなわちスポーツそのものは，アマチュアとして行われるが，その行為者は，スポンサーや広告会社から膨大な所得を獲得するからである。

日本の社会人スポーツの例をひけば，有力な大企業の社会人ラグビークラブの選手たちは，ラグビーのプロ選手ではないが，企業の宣伝活動，企業への貢献を目的にして運動していることは明らかである。企業に雇用さ

れているラグビー選手たちは，企業本来の仕事を就業時間内で行ないながら，まさにアマチュアとしてラグビーの激しい練習と多数の試合をこなしているとしても（実際は労働時間内に練習したり試合をすることも少なくない），純粋にアマチュアスポーツを行っているとは言い難い。彼らがスポーツを純粋にレジャーとして楽しんだと意識しても，彼らの客観的な活動は，企業活動の特殊な一種であり，企業のための活動に本質があり，社会的にはまさにセミ・プロとよぶにふさわしい。

しかし大企業の社会人のアマチュアスポーツでも，あくまで労働時間外にのみ行われ，社会的な宣伝効果もなく，ひたすら自分たちの楽しみのためにプレイしているのであれば，レジャーとしてスポーツに止まることは，言うまでもない。

第2の問題は，職業としての労働・仕事を行っているにもかかわらず，当人にとっては，それが多分に遊びと意識されるようなケースである。このケースはいくつかのタイプが考えられる。

例えば，芸人のように職業的に他人を楽しませるような活動は，客にとってはレジャーであっても，当人にとっては本質的にレジャーではありえない。しかしその芸人にとって彼の活動が自由なものであり，職業的な拘束がないか著しく稀薄な場合に，彼にとって遊びだと意識されることはありうる。

自由に仕事を選べるような有能な芸人は，自分の芸を楽しみながら観衆の前で披露できるかもしれない。そうした仕事の遊び性を，彼の仕事をレジャーとよべるだろうか。わたくしは，彼の活動は職業的な制約を止揚して自由に行われる程度に応じて，一部分レジャー化してると把握しておきたい。

こうした傾向は，マス・レジャー社会にあって，一部の若者の職業に見られる。自分の好きなスポーツを楽しむために，そのスポーツのインストラクターとなって，遊びを仕事にし，仕事を遊びながらこなそうとしている若者がふえている。

わたくしが外国で見聞したのは，スキーのシーズン・オフには，コンピュータ技師として働き，シーズンにはヨーロッパ・アルプスでスキーを教えている多くのイギリス人の例である。わたくしが参加したアルペンスキー・ツアーのインストラクターたちは，みなそうした人達であった。

彼らは，シーズン・オフにスキー以外の職業をもちつつ，冬にはスキー教師をしながら，みずからスキーを楽しんでいた。もちろんこうした集団は，日本にも沢山いる。こうした傾向は，レジャー時代の一現象であろう[2]。

現代の作家や芸術家の仕事と遊びの関係については，あまりポピュラーな問題ではないが，現代レジャーを考える場合に一つの示唆をあたえる問題点がある。今これを書いている時，司馬遼太郎に関する新聞を読んだ。その記事は，『週刊朝日』に25年間連載した『街道をゆく』について論じ，司馬遼太郎が，「いつのまにかね，『街道をゆく』が僕の娯楽になりました」[3]と語ったと伝えている。

作家にとって取材と執筆はまさに仕事であって，遊びでもレジャーでもありえない。しかし司馬は，仕事で飯を食うために働く駆け出しの作家ではなく，自由に仕事を選ぶことのできる自由な大作家となった。彼にとっては，取材や執筆が，もはや単なる仕事ではなく，楽しむ遊び的な仕事になっていたことを告白したものであろう。記者は，司馬にとって『街道をゆく』は，「壮大な娯楽だった」と評した。

しかも記者は付けくわえる。『オホーツク街道』の取材旅行に同行した時のことを，「少年時代にあこがれた考古学の世界だけに，司馬さんの取材は気合が入っていた。あまり熱心なので『先生，いつもよりも真剣にノートをとっていますね』と，私が言うと，「学問の世界だからな，間違えられないだろう。しかしそう言われると，せっかく一生懸命やっているのに，嫌になるなあ」と言ったと記している。まさに仕事を遊びとして夢中に楽しんでいる大作家が，編集者から「真面目」な仕事ぶりを聞かされて，仕事をしていることを実感させられる状況を実にリアルに伝えている。

仕事を娯楽として楽しむことは，レジャー論で言えば，大作家の仕事がレジャーであったことを意味する。しかしそれはすべての局面ではなかったろう。大作家が仕事の一部をレジャーとして楽しむことはありうる。むしろ現代レジャー論にとっては，そうした傾向は，ギリシャ時代の哲学者や芸術家が労働から解放されて，自分の仕事をレジャーとして楽しんだのと同じ意味をもつ。現代社会は，勤労一般大衆をふくめ，そうした文化の香り高い活動がレジャーとして行われる局面に当面しつつあるのである。

労働の遊び化という問題は，現代レジャー論にとって重要な研究課題となっている[4]。

第3の問題は，ボランタリー活動をレジャーとしてとらえる問題である。この点については，後論で特別に論じることにしたい。

注

（1） 前掲『余暇文明に向かって』，21頁。

（2） 例えば，千安英彦『カナダ田舎暮らし読本』，双葉社，1997年。この著者の生き方がまさに，職業・仕事のレジャー化・遊び化である。

（3） 朝日新聞，1998年2月12日付朝刊。

（4） 岩波現代社会学講座の『仕事と遊びの社会学』の幾つかの論文がこの問題にふれている。

(3) 現代レジャーの主要形態の問題点

これまで現代レジャーの主要分類について見てきたが，ここでは主要な現代レジャーのもつ問題点を分析し，現代レジャーのかかえる研究上の問題点を少しばかり明らかにしておきたい。それを現代レジャー研究の方法についての検討の前提にしたい。

① 現代レクリエーション

a. レジャーとしてのスポーツ

現代レジャーの中でも最も重要なレジャーの一つが，現代的なレクリエーションである。レクリエーションは，語源的には健全な労働力の再生産に

結びついたむしろ非レジャー的な意味合いの強い概念であった。しかしそうして形成された勤労者レクリエーションも，現代社会の中では新しい様相をていし，現代レジャーの一分類を表現するようになったと考えてよいであろう。わたくしは，そうした含意でこの用語を採用したい。

イギリスの論者は，この現代的なレクリエーションとしてスポーツ，アート，カントリーサイドの遊びを取り上げている。

芸術と対をなすスポーツは，ギリシャ古典時代には，自由人の高尚なレジャーであった。スポーツは，20 世紀以前の社会ではエリートの生活を特徴づけるものであり，20 世紀になって大衆化しはじめ，20 世紀の後半には大衆的な人気のあるレジャーの一つとなった。スポーツは，社会的にも国家的にも健全なレジャーとして肯定的に評価されるようになった[1]。

そもそもスポーツとは何か。イギリスのレジャー論者によれば，スポーツの本質的な特徴を「肉体的および精神的運動の技量を試し，そこには競争的な仕組みがあり，またそれは活動を構成する特別に決まったルール・規則をともない，また過去の行為の伝統と時間との連続性がなければならない」[2] と規定している。

レジャーには，根源的に実践するレジャーと観賞するレジャーにわかれるように，スポーツにも，主体が実践するものとしてのスポーツと，スポーツを見て観賞して楽しむ娯楽としてのスポーツがある。また観るスポーツの変形として，ギャンブルの対象としてのスポーツもある。レクリエーション・レジャーとしては，人間が実践するものとしてのスポーツが問題である。

しかし実践するスポーツは，すべてレジャーではない。スポーツには，非レジャー的なスポーツとレジャーとしてのスポーツがある。

非レジャー的なスポーツとは，一つはプロによって生活のため，職業として行われるスポーツである。これは，現代のレジャー概念からすれば，レジャーとしてのスポーツではありえない。

もう一つは，職業として行われるわけではないが，もっぱらチャンピオ

ンシップをめざす勝つためのスポーツである。この勝つために行われるスポーツは，しばしば国家組織，企業や学校の名誉のために行われ，遊び性を欠き，レジャーとしてのスポーツの性格を失っている。

そうしたチャンピオンシップ型のスポーツは，多分にプロフェッショナル化しており，またアマチュアスポーツと称されているものさえ，競技者はスポンサーをもち，資金や報酬の提供をうけ，スポーツ組織や応援企業の宣伝のために大きな責任や義務感をもって競技し，あくまで自分の名誉や楽しみのための自由な活動として行われているのではない。

大学や高校の体育会系のスポーツもそうである。職業や企業とは直接関係がなくとも，オリンピックや大きな国内外の大会に出場することを目的とするある種の体育会系スポーツは，もっぱら学校の名誉，実は宣伝のために，勝つことが義務づけられ，また入学に際しても推薦入学という特別の配慮がなされ，入学後は厳しい管理下におかれ，将来はプロになることを予測して，勝つために技量の訓練がたゆみなく行われている。

ここでは，ホイジンガの指摘するように，スポーツが「硬化して真面目な活動」[3] になりすぎ，遊び性が失われ，それ故，レジャー性が失われている。

レジャーとしてのスポーツは，スポーツの概念にそっているにしても，あくまで遊びとしてのスポーツである。

レジャーとしてのスポーツの問題に，もう一つ問題がある。ポピュラーなスポーツである速さ強さを競う陸上競技（マラソン，短距離，高跳びや幅跳び），水泳などのレース，ラクビー，サッカー，バレーボール，テニスなどの球技，相撲，レスリングの格闘技などのスポーツは，先に規定したスポーツの特徴をそなえており，わたくしは，これらを本来的な典型的スポーツとよんでおきたい。これらの活動は，他の活動，ゲームや単なる娯楽などのレジャーの特徴からはっきりと区別されている。

しかし現代社会は，新しいスポーツを生み出し，スポーツを多様化してきている。イギリスでは，120 の全国的なスポーツ協会が存在すると指摘

されている[4]。

ジョギング，フィッシング，登山，ロック・クライミング，グライダー，ハングライダー，サーフィン，サーフボード，ボディビル，ヨーガ，ゲレンデ・スキー，プール・スウィミング，エアロビックス，サイクリング，マウンテンバイク，モータサイクル，新種のスポーツの出現は，数えればきりがないほどである。

明らかにこうしたスポーツは，ホイジンガやカイヨアが想定した本来的なスポーツとは，いささか趣を異にしており，古典的なスポーツ論からみるとスポーツ性を欠き，いささか邪道臭い感じがする。しかしこうしたスポーツも，競技性や規則をもち，明らかにスポーツとして行われる場合がある。

しかし，一般的にはむしろ競技性をともなわず，本来的なスポーツ性を喪失し，とくに規則にしばられることなく，それゆえ自己目的的なスポーツとして，大衆の広範な支持をえているのである。これは，マス社会に相応した新現象であり，スポーツの娯楽化の現象である。

わたくしは，本来的なスポーツだけでなく，限界スポーツやスポーツもどきのスポーツもそうした性格を認めたうえで，スポーツとみなして差支えないと考える。あえて言えば，そうしたスポーツをスポーツの本来的スポーツから区別して，半スポーツ，娯楽的スポーツと規定してもよい。しかしここでは本来的なスポーツを狭義のスポーツ，限界的なスポーツをふくめ広い意味のスポーツを広義のスポーツとして，スポーツの二面性として理解しておきたい。

こうしたスポーツの大衆化現象，本来的スポーツ性の稀薄化したスポーツの普及の根底には，現代社会の実状が反映している。現代社会の生産機構や管理組織の巨大化にあって，管理や競争に疲れた大衆は，ルールが厳しく競争的なスポーツを回避したり，孤独化，アトム化した現代人が，集団を排し，個人によって手軽に単独に行なえて，競争性を欠くスポーツを愛好するようになったのである。また筋肉的な重労働から解放されもっぱ

ら精神を駆使する現代の勤労者は，精神的ストレスから逃れるために，ことさら肉体を動かすことだけによって，リラクゼイションを必要とするようになったからである。

最後にスポーツの機能についてふれておきたい。スポーツ生理学をひもとくまでもなく，スポーツは，肉体的および精神的運動の技量を鍛練し，ルール・規則を守り，競争心や闘争心，忍耐力，集団競技であればチームワーク能力を養う。その限りでスポーツは，生理的にみて人間の身体を健康にし強固にし，さらに精神を鍛え，闘争心を強める。

スポーツのこのような機能は，国家的観点からみれば，近代の軍事力の根幹であった兵隊の体力にかかわっており，国家は，国民の体力強化・向上のためにスポーツに過大な関心を抱き，かつそのための施策をこうじた。こうして国家は，公的な機能として教育の一環として体育を取り入れ，スポーツを奨励した[5]。

現代社会になってマス・レジャーが問題になると，国家は大なり小なりスポーツをレジャーとして位置づけ，奨励するようになる。しかもスポーツは，しばしば一定の巨大な施設を必要とするから，個人的な施設の建設，あるいは単なる商業的な建設が困難である。そこで国家は，スポーツ施設を公的な方法で供給するようになる。戦後イギリスの国家のレジャー政策が代表的な事例である[6]。

こうして，現代レジャー論にとって，スポーツ政策を典型にして国家のレジャー政策と言う問題が重要な課題として提起される。

スポーツの個人的な機能は，労働力の再生産の問題として企業によっても注目される。レクリエーションの当初の発想は，近代雇用システムにおける激しい労働と貧しい生活の中で，勤労者が明日も健全に働く能力を回復できるような節度ある生活の必要を説いた。飲酒や労働組合活動にかわって健全なスポーツが奨励された。

しかし20世紀のスポーツは，単なる労働力の健全な再生産だけでなく，スポーツのもつ競争心，闘争性が注目された。ホイジンガも認めたように，

「競争心の昂揚のために，大企業は自社のスポーツ団体を構成するというばかりではない。社員を採用するにも単に職業能力からだけでなく，フットボール選手としての観点からも見るというところまで進む」[7]。

こうした傾向は，デュマズディエも認めていることであり，20世紀の両大戦間にフランスで見られ[8]，戦後日本でもとくに見られるようになった。企業，とくに大企業では，従業員の福利厚生の手段として自前のスポーツ施設をそなえて，企業内スポーツを奨励している。福利厚生政策として企業内レジャー・スポーツの普及がそれである。

またスポーツは，闘争心，競争心，ルールの遵守（秩序維持）を養い，あるいは青少年の不良化や反体制化を防ぐ防波堤として促進されている。他方，こうした企業内スポーツの傾向に反発する左翼的な反体制の論者は，スポーツを勤労者の政治意識を喪失させるものとか，資本主義の競争心を助長する手段だとか評して，軽視したり，否定的に見たりする[9]。

ともあれそうした批判もあるが，レジャーとしてのスポーツは，客観的にみて，勤労者の健康，体力維持，向上，ストレスの解消，精神衛生の健全化，闘争心や競争心，向上心の養成，また遊びとしての面白さを通じて，リラクゼーション，楽しみ，人格形成に大きな役割を果している積極的な面を評価してよいであろ。

しかも古代ギリシャのレジャーに学ぶなら，スポーツばかりをやるのでなく，芸術をもたしなみ，両者の調和をもって行うことにこそ人間のレジャーとしての真価があると指摘しておきたい。

最後にもう一つの問題を提起しておきたい。それは，ある種のスポーツの大衆化がもたらす問題である。すでに指摘したように，屋外で行なうある種のスポーツは，巨大な屋外施設を必要とし，自然の場を利用する。例えば，スキー，ゴルフ，登山，ロック・クライミング，サーフィン，フィッシング，マウンテンバイクなどのスポーツは，自然を改造し，破壊して施設をつくることが運命づけられており，しかも施設や需要が大であればあるほど自然破壊は大きくなる。

後にもふれるように，これはスポーツに限ったことではなく，レジャー施設の建設，自然を対象としまた自然の中で遊ぶレジャーそのものがかかえている重大な問題点である。

以上のようにレジャーとしての現代スポーツは，現代レジャー論にとってきわめて興味深い論点を提供しており，現代レジャーの概念規定や現代レジャーそのものの分析にとっても重要な問題を提起している。

注

（1） スポーツの社会的，文化的な分析については，トニー・メイソン『英国スポーツの文化史』，同文館，1991年，を参照。スポーツ理論，社会的なスポーツ論争，スポーツ史などの手際よい分析が有益である。

（2） Les Haywood others, UNDERSTANDING LEISURE, pp. 52-3.

（3） 前掲『ホモ・ルーデンス』，403頁。

（4） 前掲，UNDERSTANDING LEISURE, p. 51.

（5） 前掲『英国スポーツの文化史』，111頁以下。

（6） 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. 446，を参照。

（7） 前掲『ホモ・ルーデンス』，405頁。

（8） 前掲『余暇文明へ向かって』，36頁。

（9） 前掲『英国スポーツの文化史』，116頁。

b. レジャーとしてのアート（芸術）

スポーツにつぐレクリエーションとしてのレジャーは，アート・芸術である。こうした言い方は，日本のレジャー論の分類からすると，ちょっと馴染まないかもしれないが，イギリスのレジャー論では一般的である。アートを重視するヨーロッパ的視点に学ぶところが大きいので，ここでもこうした分類を利用したい。

さて芸術と何か。ここでは美学的議論をするつもりはないので，常識的な答えで十分である。芸術とは，音楽，絵画，造型，建築，舞踏，演劇，文学などの古典的な形態に加え，映画，写真，テレビなどの現代的表現様式によって，美を創作し表現する活動，およびその結果と規定しておこ

う[1]。

しかし現代芸術は，古典的な形態にたいして，限界的な分野を付けくわえて芸術論議を華やかにしている。あれが芸術かと言われるさまざまなジャンルのモダンアート，低俗とのそしりを招きかねない大衆芸能に代表されるようなものがそうである。これらは，大なり小なり芸術の大衆化と関連している限りで，われわれの現代レジャー論にとっても興味深いが，ここでは，これ以上芸術論議に立ち入らない。

多少の例外もあるが，制作された絵は誰かに買われ，芸術家の生活をささえ，観賞されてこそ芸術として実現する。売れないで貧乏画家の屋根裏に眠っている限り，芸術としては日の目を見ない。こうした関係は，芸術が物に対象化しにくい音楽やバレーなどの舞踏において甚だしい。演奏されないシンホニー，客の観ていないダンスは，芸術性を内包していたとしても，芸術として現実化さていない。

芸術は，観賞され実現されてこそ現実に芸術となる。芸術を観賞し実現してきたのは，芸術の歴史をひも解くまでもなく，昔は支配階級や金持ち，文化エリートたちであった。近代の資本主義社会は，中間階級を大量に作り出し，文化・芸術の観賞家にし，また勤労階級をも徐々に文化・芸術の観賞家にしてきた。

レジャーとしての芸術は，明らかに二つの側面をもっている。第1に，人々による観賞の対象としての芸術であり，第2に，職業的な芸術家のではなく，アマチュアによる創造活動としての芸術である。

第1の芸術の観賞とは，主に専門的な芸術家が創造する芸術を，人々が観賞し享受することである。芸術の創造とその観賞，享受とは，密接な相互関係がある。それは，あたかも商品の生産と消費の関係に似ている。

現代のレジャーとしての芸術観賞という観点からみると，芸術の大衆化が問題となる。芸術の大衆化とは，一つは，芸術の観賞者の大量化であり，もう一つは，供給される芸術の大量化である。

かつて芸術の観賞は，貴族や知的エリートの独占物であった。しばしば

彼等の家の中にかこわれて芸術が存在した。公開される場合も，少数の金持ちに限られていた。

供給される芸術の大量供給とは，絵画などでは博物館の設立による低廉な価格での一般公開，音楽，演劇，バレー，ダンスなどの低廉な価格での公演などである。この観賞料金の低廉化は，入場者の所得と相対的な関係にあることは言うまでもない。この古典的な芸術の大量供給は，しかし20世紀初めにはまだ顕著ではなかった。これが顕著になるのは，20世紀後半の先進国家における福祉国家的な文化政策の展開に関連している。

その前に芸術の大量供給として注目すべき事態は，写真，印刷による芸術のリプロダクツ（再生芸術）の普及である。印刷技術の改良は，書籍の低廉化をもたらし，文学の大衆化をもたらした。

また映画による各種芸術のリプロダクツの大量供給もある。あるいは映画芸術という新ジャンルの大衆芸術の成立もある。またレコードの発明は，ライヴの芸術でしかなかった音楽を，レコードという大量生産される物として供給すようになった。ラジオという通信の発明も，音楽にかぎらず聞く芸術の大量供給をもたらした。

20世紀後半のテレビは，聞くだけでなく，観る芸術をも電波にのせ，大量供給した。レコードにかわってテープ，CDなどの発達は見聞する芸術を大衆化した。

こうして観賞される芸術の低廉な価格での大量供給は，芸術を観賞する人間を，一部の特権的な集団から広大な大衆にまで広げた。ここに大衆芸術と大衆文化が花開く。

この芸術の大衆化は，20世紀になって，大衆の教育や知的水準の向上，所得の増大によって加速された。このような芸術の大衆化は，大衆によるレジャーとしての芸術の観賞・享受を国民的な規模に広げた。国民もまた芸術を楽しみ喜んだ。

そしてこれらの芸術の大衆的商品化は，他の娯楽的な文化の商品化とあいまって，そこに映画，放送通信，出版，音楽，演芸などを供給する巨大

な文化産業を生みだした。大衆的芸術は，大衆レジャーの大きな分野を構成した。

芸術の大衆化現象の背後には，芸術の担い手による生の芸術の存在が問題となる。現代社会においては，芸術は，資金的に実現されるのでなければならない。かつては支配階級や貴族，あるいは教会よって資金的に支えられていた芸術家は，今や芸術の商業化によって支えられている。売れない芸術は，実現されない。

現代芸術は，こうして巨大な商業主義によって支えられている。しかしそこにいくつかの問題がある。芸術のリプロダクツにあきたらず，大衆といえども，本質的に本物の芸術にたいする欲求が生まれる。写真のゴッホのひまわりでなく，本物のひまわりの絵が見たくなるのは，ことの必然である。どんなに音の再生が精巧になっても生のオーケストラのよさには勝るものはない。

こうして本物の芸術への欲求は，芸術の大衆化とともに強まる。しかし現代社会にはかつてのように貴族や大金持ちの芸術スポンサーはもはや存在せず，商品経済市場と営利商業主義が支配し，商業ベースに見合わない芸術は，その存在，創造的な活動が困難になる。芸術の大衆化は，芸術の危機をもたらす。

例えば，オーケストラの維持は相当に金がかかる。皮肉にもオーディオの発達は，音楽への需要を拡大しつつ，生のオーケストラの存在をあやうくし，オーケストラの維持を経済的に困難にした。

古典芸能や歴史的な民族芸術は，商業ベースに乗りにくいこともあって放置しておけば消滅してしまいかねない。そうした民族文化・芸術の歴史的な遺産は，意図的に保護されなければならない。誰がと問えば，それを果たしうる機関はまずは国家であり，つぎに文化芸術に理解のある企業であろうか。あるいは民衆の芸術支援団体である。

イギリスでは，レジャー政策として，芸術を国民大衆に広く公開し，芸術を目指す人々の活動に機会を保障することにつとめてきた。それが，ま

た芸術を大衆的に発展させることになった。文化的な国家を自認するイギリス政府は，芸術を保護し，大衆に芸術を広く公開し，芸術の発展をはかっている。その程度に応じて，レジャーとしての芸術が普及し大衆化すると言うことである[1]。

日本にはもともと政府が，レジャーとしての芸術を国民大衆に広める発想はなかった。それでも最近は文化庁ができ，文化・芸術の保護に力を入れ始めている。そこには芸術や芸術家を保護しようとしていても，国民のレジャーのために芸術を普及させようとする姿勢は弱い。ごく最近大企業による文化支援活動（メセナ）がおこってきており，限界があるにしても，従来の営利一点張り資本主義を反省する動きとして注目しておこう。

最後にアマチュアの芸術活動についてふれておきたい。イギリスのレジャー論は，こうしたアマチュアによる「コミュニティー・アート」[2] 運動に注目し，それを大衆文化の一翼ととらえている。

アマチュアの芸術活動は，さまざまな分野で見られる。音楽では，コーラス，オーケストラへの参加，個人的な器楽の演奏，作曲，文学では，同人誌に見られるような小説，詩，短歌，俳句などの制作，絵画，さらに演劇の上演，舞踏公演など，アマチュアの芸術活動は，それ自身が実践者に創造的な喜びをもたらすだけでなく，芸術の理解，普及に大きな基礎をなしている。勤労者にしろ国民一般にしろ芸術を単に受け手として観賞するだけでなく，みずからレベルは低いにしても，芸術を創造する活動に参加することは，人間の本質的な欲望であり，人間らしい生活や豊かな生活にとって大きな要素である。

もっとも，レジャーとしての芸術は，スポーツのようにはっきりと個人の生理的な効果，あるいは国家や企業にとって社会的効果や役割が明確ではない。むしろホイジンガの強調してやまないように，芸術は，物質的に「何の利得ももたらされることはない」[3] のかもしれないし，社会的に何の役にも立たない無駄なことであるかもしれない。

したがって芸術の効用という実利的な見地からすると，レジャーとして

の芸術は，社会的にも個人的にも必ず生産的であり，有効的なものであると言えないものである。そうした側面こそ，途上国や非文化国家が，自国の芸術にたいして冷淡である理由である。

かくして現代社会にあって，芸術をどのように保護育成するかという問題は，勤労大衆の文化的レジャーの在り方の問題であり，現代政治の重要な問題の一つとなるのである。

注

（1） 前掲拙稿「イギリスの福祉国家型レジャー政策について」を参照。

（2） 前掲 UNDERSTANDING LEISURE, p. 71.

（3） 前掲『ホモ・ルーデンス』42 頁。

c. アウトドア・レクリエーション（行楽）

イギリス的な表現では，レクリエーションの三番目は，カントリーサイド・レクリエーションである。日本でこれに近い表現は，スポーツ以外の郊外でのアウト・ドアの行楽ということになろうか。

イギリスには，昔からカントリーサイドと言う概念があった。それは貴族や地主，中間階級の資本家にとって，都市の混雑から解放された風光明媚な景観地を意味し，彼らはそれを維持し発展させ，そこで楽しむことをよしとする風土であった[1]。

カントリーサイドのレクリエーションは，20 世紀初めの大衆社会の形成のなかで生まれた。それは，近代のイギリスが産業革命によって形成された都市の中の勤労大衆が，都市の過密，混雑，喧騒，住居環境の汚染から離れて，新鮮な空気を吸い，ピクニックや散歩をして憩う生活慣行として生まれた。

周知のように，イギリスのナショナル・トラスト運動は，産業革命によって破壊された自然，景観，歴史的，文化的遺産を保全し，レクリエーションのためのオープンスペースをつくり，大衆にレクリエーションの場を提供するためのものであった[2]。

また戦後成立した労働党の政権は，国立公園法（ナショナルパーク・カントリーサイド法）を制定し，福祉国家によるレジャー政策として，カントリーサイドのレクリエーション活動の場と施設を国民のレジャーために積極的に提供してきた。それは，まずカントリーサイドの美観や景観，自然環境を守るために他の利用を規制し，レクリエーションのための施設として交通網，駐車場，遊歩道の整備，情報の提供を義務づけ，国民大衆に安価なレクリエーションを供給することであった[3]。

要するにカントリーサイドのレクリエーションとは，郊外での散歩，ウォーキング，あるいは山歩き，川遊びやキャンプ，釣り，海辺であれば海水浴といった簡単な遊びであった。

こうした遊びは，大衆社会の進展の中で，多くの国で国立公園や自然公園の設立により，自然を保護しつつ国家的な規模でその場が供給されるようになる。

視点を現代の日本に移せば，そうした郊外でのアウトドア・レジャー活動は，多くの問題をかかえている。イギリスと違って，日本では，豊かな自然が豊富に存在したため，意識的にレジャーの場として注目されるのは，ごく最近のことである。日本の経済高度成長期以前には，海水浴，干潮狩り，川遊び，山遊びなどが，ごく自然に行なわれていたし，ごく当たり前に行なわれてきた。

高度成長以降，川や海は汚染し，伝統的な田園風景は消滅し，かつてのような美しさを失ったが，連休や夏休みには，有名な海水浴や観光地の山々は毎夏盛況をきわめている。レクリエーションの場への急激な需要の拡大は，風光明媚な山や湖水が注目され，大規模なレクリエーション・行楽施設を建設し，自然を楽しむ大衆的なレクリエーション・行楽を発展させた。

日本のアウトドア活動・行楽は，イギリスのように自然を保護し，文化歴史の遺産を楽しむのではなく，人が過密に集まる人工的な公園，テーマパークやサファリ・パーク，山岳地帯に開発された観光道路のドライブ，山や森や湖の過密な行楽地を楽しむ傾向が強い。

例えば，かつてごく一部の人達のレジャー・スポーツであった登山は，道路の整備，リフトとかゴンドラの設置によって大衆化し，スポーツとしての登山を山の散策，観光登山，さらには歩かない景観の観賞だけにかえ，レクリエーションの大衆化の大きな指標となっている。

近年とくにRV車の普及によって，山や川に進出し，さまざまなアウトドア活動が行われている。それは健康で家庭的で，しかも安上がりでありうる点で，レジャーの大衆化，普及，時間的な拡大にとって大きな意義がある。

しかし日本においては，カントリーサイドでの国民のレクリエーションを保障するシステムが非常に弱い。そこには，国立公園・自然公園などのオーバーユースによる自然破壊，環境汚染などの問題を引き起こされている。観光道路の建設は，大規模な自然破壊をともない，山や川への大量の観光客を送り込み，貴重な自然を破壊し，環境を汚染するとい重大な問題を引き起こしており，大衆的なレジャーと自然，環境の保護，保全と関連の在り方が問われている[4]。

注

（1）　イギリスのレジャーあるいはレクリエーションを考える場合に，このカントリーサイドという用語は重要な意味をもっている。

この点についても，前掲拙稿「イギリスの福祉国家型レジャー政策について」を参照。またグリーン『カントリーサイドを保全する』，小倉武一他訳，農文協，1994年を参照。

（2）　イギリスのナショナルトラストについては，木原啓一『ナソナル・トラスト』，三省堂，フェデン『ナショナル・トラストの歴史と現状』時潮社，を参照。

（3）　江川雅祥「イギリスの自然保護とレジャー政策（その1)―ナショナル・パーク法を中心に―」，『法政大学大学院紀要』第38号，1997年3月。

（4）　自然保護連合編『自然保護辞典』，緑風出版。本書の立論には，筆者は全面的に同意できないが，問題の所在が十分に提起されている。

② 趣味（ホビー・クラフト・教育）

レジャーとしての趣味は，一番わかりやすいものである。しかし趣味と言う日本語は，きわめて広い意味をもって使われている。「趣味は何ですか」と問われて，「読書に芝居観賞，テニス，それに旅行です」と答えるといった具合で，ここでは趣味と言う言葉が，レジャー活動一般をさす広い意味に使われている。

こうした言葉の詮索はやめて，ここでは，趣味の概念をイギリス流に狭くして，ホビーの意味に使っておきたい。ホビーとは，イギリスでは，「本来的に個人的な興味を，主に家で追及し」，しかも「純粋に利潤追及の動機をもたない」活動とみなしている[1]。そしてそれには，個人が行なうコレクション，動植物の飼育・育成，日曜大工，家庭菜園，ガーデニング，などとよばれる特殊な作業や物の制作，アマチュア無線やパソコン通信に見られる情報交換などがある。また成人教育や生涯教育の類もここに入れておこう。

こうしたホービは，明らかに，事業や職業としての美術品のコレクション，動植物の飼育，芸術としての工芸，造型とは全く違っている。ホビーの目的は，利潤や名声ではなく，ある物を所有したり，獲得したり，作り出したり，交信したりすることそれ自体が目的であり，それを楽しむことである。

こうしたホビーは，同好の組織とか講習会とかの社会的な関連をもつことがあるが，概して家庭内で行なえ，それ故，日常的な生活の中で行ないうるため，活動者が時間的にも自由に，空間的にも容易に活動することができる。ただし，そうしたサークルやクラブは，趣味活動の一環として重要な意味をもっている。人と人のコミュニケーションが楽しみになる。

これらのホビーには，素材や用具，施設も必要なものも多く，これが大衆化するにともなって，ホビー素材，用具産業が形成されてくる。現にこの産業の市場は決して小さくない。

一般にこうした趣味は，積極的活動，手作業や知的な作業をともない，

かつ一定の技能の修練と蓄積を必要とするため，活動のプロセスや成果を精神的に楽しむ度合いが高い。またとくにクラフトの類の活動には，工業化社会・機械化社会が置き忘れてきた手の作業の熟練や創造的な楽しさが残っていて，人々は，そこに失われた人間的な活動，創造性をレジャーとして発見し，レジャーとして楽しんでいる点が注目されている。こうしたホビーは，それを行う人口も，またレジャーのために費やす時間も多い。

ホビーに準じるものとして，成人教育，生涯教育をとりあげたい。レジャーの拡大の中で，ひときわ輝いているのは，成人教育の分野であろう。職業のためでなく，職業から解放されてなお一定の知識，技術を学びたいと言う欲望は，スポーツやホビーのように多数派を形成していないが，現に世界的に認められている大きな潮流をなしている。

一般に成人教育は，二つの側面をもっている。一つは，現在なお勤労にたずさわっている人達の労働力の再教育であり，企業内教育であったり，自主的な自学自習だったりし，それが義務観をともなって直接賃金や職種の向上をめざす限りで，レジャー性をやや欠いている。

もう一つの成人教育は，レジャーとしての成人教育である。これは，労働力の再教育からはなれて，もっぱらレジャーとしての成人教育である。それがアカデミックな教育であれ，ホビーについての軽い教育であれ，レジャーとしての教育であり，自学自習には違いない。

イギリスの成人の25人に1人が，アダルト教育センターに通っていると言われている[(2)]。日本でも，カルチュアーセンターによる講演や講座が盛況であり，成人教育コースを設けている大学も少なくない。文部省も，高齢者問題の解決の一つとして，高齢者の成人教育に力を入れている。こうした知的な分野でのレジャーは，人間の人格形成，自己発展をもたらす好ましいレジャーの発展として今後もいっそう注目されていくだろう。

以上のように，ホビーは，現代社会にける自由時間，所得の拡大を背景に，産業社会・企業の管理や組織の重圧から解放されて楽しむ小さなレジャーとして極めて大きな分野をなしている。

注

（1） UNDERSTANDING, p. 87.

（2） Ibid, p. 101.

③ ツーリズム（観光旅行）

ここでツーリズムとは，わかりやすく言えばレジャーとしての観光旅行のことであり，より正確には旅行者が旅をレジャーとして楽しむことである。日本ではツーリズムは，観光と訳され一般にそのように使用されているが，正確には観光旅行という意味であろう。

日本のレジャーにおいて観光旅行は，比較的研究が進んでいる分野である。だからツーリズム＝観光の概念も比較的明確にされている。例えば，『観光学』からのある規定は，観光とは，狭義には「人間が日常生活から離れて，再び戻ってくる予定で移動し，営利を目的としないで，風物等に楽しむことであり」，広義には「そのような行為によって生じる社会現象の総体である」[1] と規定している。

この規定の基本的な精神は，肯定するとしても，やや不明瞭な点が多く感じられる。観光旅行とは，一般的に理解されているように，何らかの目的をもって自分の住んでいる場所から一定の期間，他の場所に移動し、またもとに戻ってくることである。行ったきりの移民とか転職にともなう移住は，ツーリズムとしての旅ではない。

この旅行には，二つの型があって，一つは，広い意味の仕事のためである。職業としての旅行もあれば，軍隊の移動もある。もう一つの旅は，そうした何らかの金銭的利益をもとめる職業に伴う旅行でなく，レジャーとしての観光旅行が問題である。

先の規定の不十分さは，レジャーとしての目的を「風物等」と狭く規定していることである。レジャーとしてのツーリズムの目的は，実は非常に多様である。観光旅行のプロセスを分析して見ればよくわかる。旅行活動は，四つの側面からなっている。第1に，旅行の計画，第2に，移動（狭

義の旅，交通)，第3に，目的地での滞在，第4に，そこでの各種の特別なレジャー活動，などである。

旅行は，第1に，目的地の設定，その目的地にいく方法の設定，目的地での待遇の選択，目的地での活動などさまざまな選択をせまられる。旅を計画している時が楽しいと言う傾向が，肯定されるとすれば，旅の計画の設定それ自体が，すでに観光旅行の一角をなしていると言える。しかしそれは，多くの情報を必要とし，手続きが難しい。そのためそれを代行する旅行業者が生まれる。旅行業者は，旅行者にそうしたサービスを売る。

第2に，旅行は，自分の住居から目的地への移動をともなう。その方法は，現代では鉄道，バス，船舶，飛行機，マイカー，そしてまれに自転車や徒歩がある。そしてレジャーとしての旅は，この移動自体が，旅の活動であり，旅の一つの目的となる。非日常的で美しい風景，知らない人々との出会いを楽しむ。鉄道に乗って，若者たちは，ここで異性と会う機会を狙っていたり，大人たちは，酒を楽しんだりしている。車窓の風景に見入っている素人詩人もいるかもしれない。

第3に，目的地への到着，滞在であり，宿泊施設，周辺の環境での生活である。ここで旅行者は，滞在そのものを楽しむ。温泉にきた年寄りは，温泉を楽しみ，温泉宿や食事や周辺の散歩を楽しむ。ここで先に示した目的が基本的に実現するかもしれない。また期待を裏切られて失望しているかもしれない。いずれにしても，旅人たちは，目的地でそれぞれの目的を実現するのである。

第4に，旅の目的は多様である。とくにわれわれは，旅と言うレジャー活動が，単にツーリズムと言う一つの分野のレジャー活動ではなく，旅にともなって目的地で様々なレジャー活動を行なう。

ある者は，日常できないスポーツに専念し，その後にショッピングを楽しみ，ある者は，ギャンブルやゲームにひたり，その後，美術館や博物館で芸術を観賞し，夜には地酒と郷土料理と民俗音楽を楽しむかもしれない。旅での人との巡り合いは，古典的な楽しみの一つである。

こうしてツーリズムは，単に他のレジャー活動と区別された旅と言う特殊なレジャー活動であるだけでなく，旅とは直接関係のない分野のレジャー活動を内包することによって，総合レジャーの性格をもつようになる。旅の人気は，旅そのものの面白さにくわえ，こうしたレジャーの総合性にあるのではないだろうか。

さてわれわれは，レジャー論としての観光旅行をどのように規定すべきであろうか。

わたくしは，つぎのように規定したい。レジャーとしての観光旅行，すなわちレジャー・ツーリズムとは，旅行者が旅行者の住居，家，家庭の日常生活から物理的に，かつ社会的にはなれて，一時的にそれとはまったく違った環境に移り，仕事や職業目的からはなれて何らかの旅行の欲望，旅行によって実現しようとする欲望を充足するために行う活動総体である。

ここでレジャー・ツーリズムの基本的な欲望とは，第1に，日常性，企業や勤務などの義務，拘束などからの解放であり，第2に，日常的な生活水準から離れた一時的な生活の質の変化，そのために宿泊施設などの贅沢な要求・充足など，上げ膳・据膳，朝寝坊などの非日常的な行為であり，第3に，日常的には不可能なレジャー活動を集中的に行なうなどである。ツーリズムが，その期間を長くもつことによって，その内容が一層特殊化される。国際ツーリズムの常識によれば，ツーリズムは，1泊以上の旅行であるが，旅行期間の短い日本人にとっては，「日帰旅行」という特殊な半旅行形態を指摘すれば十分であろう。

この旅行期間が，長期化した旅行形態が，いわゆるリゾートあるいはリゾートライフである。リゾートとは，長期滞在型のツーリズムのことである。先進国の勤労者の休暇の増大，長期休暇の増大は，世界的にリゾートブームを生んでいる。保養地で長期休暇を過ごすことは，かつて欧米の労働者にとってはただ憧れのミドルクラスのレジャーでしかなかった。しかし欧米の勤労者の休暇と所得の増大は，長期型のツーリズム・リゾートライフを一般化した。

わが国でも，勤労者のリゾートライフの欲望が増大している。しかし実のところ大衆のリゾート需要は，まだ日本では長期休暇の取得が極めて制限されているために，まだ極めて小さい。ここにわが国のリゾート問題の一端がある。バブル経済は，長期休暇を十分にとれない勤労者のリゾート需要を過大評価して，膨大なレジャー施設投資を行って，見事に失敗した。

ここでツーリズム産業について指摘しておきたい。産業としてのツーリズムは，営利を目的として，旅の需要者に旅のプラン，手段，目的を具体的に供給する。この分野では，スポーツに見られたような公共機関の介入が，比較的少ないことが特徴である。観光旅行の供給は，もっぱら民間旅行企業にまかされているのである。

しかし観光旅行の分野が，まったく民間だけで運営されているわけではない。観光旅行は，自然の利用に多くを依存している。観光資源の重要な一つは，美しい自然，景観である。観光産業は，自然を観光資源として観光客を集めようとする。より多くの客を集めるために，観光施設を整備し，観光交通機関を開発する。それは自然破壊と環境汚染を生む。

観光を発展させるために，観光開発が盛んに行なわれ，その結果，観光資源を破壊し貧しくし，観光の衰退を招く。ここから観光にたいする批判的な観点が提出される。観光経済学は，自然と観光との関係の間にアンビバレントな関係，あるいは「ツーリスト，観光会社，交通機関，その他の関連サービス機関対自然美保護に注意を向ける人々の利害対立」[2] に注目している。

ここで国家の観光業への規制，自然の保護や環境汚染の抑制政策が問題になる。観光の目的，条件などを供給，整備する面で国家の観光政策の役割はかなり大きい[3]。

注

（1） 塩田正志・長谷編著『観光学』，同文館，1994 年，6 頁。

（2） ジョン・アリー『観光のまなざし』，加太宏邦訳，法政大学出版局，1995 年，74 頁。

（3） この点については西岡雄久編著『観光と地域開発』，内外出版，1996年，は観光と開発の関係について簡潔に問題を提起していて参考になる。

④ 娯楽（エンターテイメント）

第4番目のレジャー活動の類型は，エンターテイメントである。日本語では娯楽ということであろうか。しかし今日では，娯楽という言葉は，やや古臭い感じがしないでもない。しかし日本の娯楽研究に大きな業績をあげた権田保之助のことを思い起こすと，娯楽という日本語は捨て難いように思われる[1]。

娯楽は言葉からわかるように，その目的は，ある行為によって，もっぱら楽しみ，快楽，興奮，慰安などをえようとする行為のことである。レジャー活動としての娯楽は，大きく別けて，参加型の娯楽と受動的な娯楽がある。

参加型の娯楽は，伝統的には，祭り，踊りへの参加のように，あるイベントに観衆としてではなく，自らが実行者として参加し，楽しみをえようとする行為である。現代的なところでは，社交ダンス，ディスコダンス，アエロビックス，ヨーガ，カラオケ，遊園地，テーマパークでの乗り物，参加型イベントへの参加，戦争ごっこのサバイバル遊び，一般にごっこ遊びなどが典型的なものであろう。

最近では，家庭菜園とは違う，農家の米作りとか林業の支援や体験の類もこうした娯楽の一種ではないか。林業の支援などはボランティア活動に分類されるかもしれないが。

参加型の娯楽は，受動的な娯楽が消費型の活動であるのに対して，参加者の行為に一定の技量をともなうかぎりで，創造的な積極的な面をともなっている。しかしその行為自体は，芸術の創造活動，文化的な趣味活動のように，生産的で知的な側面は薄いという意味で相対的にみて娯楽と言うにふさわしい。だからそれだけ大衆に受け入れられやすいレジャーとなっている。

受動型の娯楽は，もっぱら催物の見物やレジャー産業の供給する娯楽サー

ビスの享受である。各種のスポーツ観戦，相対的に芸術性をもたない芸能，映画，演劇の観賞，ラジオの聴取，現代を象徴するテレビの視聴，あるいはポピュラー音楽のオーディオ類での視聴，などが典型だろう。

何ら目的をもたないで街中や繁華街のぶらつきも，ここの範疇に入るのだろうか。あるいは何もしないで時間を浪費する行為も，そうした娯楽の変形としてとらえられるのではなかろうか。

こうした大衆的な娯楽は，歴史的に見てきわめて興味深いものがある。前近代，江戸時代における大衆娯楽は，祭りや縁日のぶらつきの類，芝居や演芸の見物の類であった。これは，スポーツなど大衆にとってまったく縁遠かった時代のレジャーの代表的なものだった。

近代に入って，明治大正，昭和期になると，いわゆるライブの娯楽観賞にかわって，大量生産の可能な映画，レコード，ラジオ，テレビなどのメディア型の娯楽が出現した。ここに民衆文化が現代社会を象徴する大衆文化として新たに形成されてくる[2]。

かつて映画の普及は，大衆文化革命をもたらした。しかしテレビの普及は，それを越える大衆文化の革命であった。テレビは，もっぱら家庭内で見る点で，映画と根本的に異なった娯楽であった。それは，すでにラジオという形で，家庭内に持ち込まれていたが，聞くだけのラジオと聞いて見るテレビ，しかも後半はカラー化したテレビは，娯楽だけでなく，文化一般，政治をふくめあらゆる人間生活・社会に革命的な変化をもたらした。

レジャー娯楽の面だけに議論を絞っても，テレビのレジャー活動にあたえた影響は，絶大なものがある。テレビには，あらゆる娯楽が映し出され，家にいて寝転んでそれを楽しむことができる。従来の娯楽を楽しむために必要だった交通の時間も費用もかからない。機器の購入をべつにすれば視聴料も安い。

人々は国境を越えて，テレビ文化にひたり，さまざまな問題に当面している。ここでは，テレビの社会学的な考察をしている余裕はないので，先に進むが，日常的なレジャーとして各国の国民大衆が相当の時間をテレビ

の視聴に時間をかけている事実は，確認しておかなければならない。

なおテレビの視聴は，娯楽の面にかぎらず，レクリエーションとしての教育・自学自習，芸術の観賞の手段であり，あらゆるレジャーにかかわる情報収集の特異なメディアとなっていることに注目しておきたい。

テレビ・レジャーは，固有の分類を形成してもよいのかもしれない。

娯楽の供給について言えば，この分野は，もっぱら商業的部門から提供されているのが特徴である。娯楽供給産業は，大衆文化産業として，大きな問題をかかえている。

娯楽の供給は，特殊なケースであるボランティアによる老人ホーム，囚人などへの慰安活動を除けば，ほぼ娯楽産業によって行われている。大学ラグビーや高校野球のようなアマチュアスポーツなどの観戦は，プロスポーツと比べれば入場料が相当に安いので，かなりの程度，娯楽供給の例外に属するかもしれない。最近は，祭りの見物のような娯楽が，観光産業の資源と化し，大量の観光客を集める手段となり，ツーリズムの一角を形成しているようにも思われる。

ここで娯楽にみられる若者文化の問題についてふれておこう。60年代からの大衆文化を特徴づけるものに若者の風俗文化がある。若者たちは，世界的な傾向として，伝統的な風俗，道徳，価値観に反逆して，髪を長くしたり，剃ってしまったり，時には染めてしまったり，奇異な衣装をまとい，街をぶらついた。古い言葉で言えば，不良化である。これは，特異な風俗を顕示して楽しむ娯楽であった。

こうした若者の表現文化革命は，社会の広範な分野に影響をおよぼしたが，これをどう評価するかは，大きな問題である。そこに若者の反体制的なインパクトを見る人もあれば，見ない人もあった。

若者の失業率の高い西欧では，こうした若者の反乱は，社会問題化し，イギリスではこうした若者の善導のために，時の政府によって，レジャー政策が真剣に考えられた。日本では，学生の反乱に止まり，働く若者の反乱はあまり広がらなかったが。

注

（1）　拙稿「労働研究；古典を読む『権田保之助・民衆娯楽論』」，『日本労働研究雑誌』，1998年4月号。

最近わたくしは，レジャー論を研究することになって，権田の『民衆娯楽論』を論じることになったが，日本のレジャー研究史の中で，燦然と輝いている権田の娯楽研究に感銘した。権田にとって「娯楽」は，広義には遊び一般であり，「レジャー」であったが，彼の研究の中心は，狭義には，民衆芸能や映画という「民衆娯楽」であった。

（2）　権田保之助『民衆娯楽論』，199著作集第2巻所集。

⑤　レジャーとしてのショッピング・飲食

つぎのレジャー活動は，特定の消費活動を目的としたレジャー・ショッピングとレジャー・飲食について論じなければならない。こうしたレジャーは，大衆消費時代を象徴するきわめて現代的なレジャー形態である[1]。

このレジャー・ショッピングは，特殊な消費を目的とした特殊な商品の購買行為のレジャー化である。

ショッピングは，商品社会においては，日常生活を維持していくために，必要な衣食住の獲得のために欠かせない活動である。単身でも最低の日常生活の買い物が必要である。家庭持ちでは，それが主婦の主要な活動となる。そうした日常的に必要なショッピングは，レジャーではない。レジャー・ショッピングとは，奢侈品やレジャー用品，耐久消費財などの購入の時に生まれる。

ショッピングのレジャー化は，日常的には買わなくてよいような商品を自由な意思で選択的に購入して楽しむ。こうした行為は，例えば，正月の御節料理の材料とか，クリスマス用のターキーやケーキとか，現代社会以前から存在するが，ショッピング・レジャーを大衆化させたのは，大量生産・大量消費の消費社会の出現である。

かつて衣食は，勤労大衆にとっては生活必需品であり，それらの購入は日常的に行われる必要な行為であった。しかし現代の消費社会では，商品の数がふえ，商品が個性的になり，商品自体が社会的なステイタスを現し

たり，流行品が出回り，ブランド物が出回ったりするようになる。商品の購入のための選択が難しく，あるいは時間がかかる。そして商品の販売の場が，ショッピングセンターやデパートなど，楽しさをあたえるようにアレンジされていればいるほど，買い物自体が，楽しい行為となる。

所得がふえ生活に時間的ゆとりが生まれ，勤労者大衆は，必需品だけを買うのでなく，生活を楽しむため贅沢品，奢侈品の購入を楽しむようになる。耐久消費財は，生活必需品の側面も少なくないが，遊びをふくんだ奢侈的な性格を多くもっている。だから例えば自動車の購入は，自動車を買うために，カタログを見たり，販売店に陳列してある車を乗りに行ったり，思い切って高い車を買ったり，そうした買い物行為を，買い手に楽しませるレジャー・ショッピングとなる。

極端な例として，買い物ではなく，ショウケースを見るだけのウインドー・ショッピングは，買い物の下調べであったり，もっと極端には，買う意思がなくても豪華な商品を見るのを楽しむ疑似ショッピングでもある。ショッピングが，レジャーと言われる所以が，ここにある。

レジャー用品などの買い物も，実はそれに関係するレジャー活動の一部かもしれない。しかしそれが，ショッピングとして一つのレジャー活動を形成するのは，買い物がしばしば週末などに，いろいろ買い物をまとめて，しかもデパートやショッピングセンターのような買い物のために特殊に演出されたショップで集中的に行われ，独自な活動を生んでいるからである。

こうしたレジャー・ショッピングは，いくら楽しいものでも，あくまで購買者の所得の大きさや可処分性に限界があり，きわめて制限的である。しかしだからこそショッピングの快感があるのかもしれない。

現代社会では，レジャーの中で重要な一形態であるレストランでの外食や酒場での飲酒を楽しむレジャーがある。

まず第1に，飲食レジャーは，生活必需的な飲食行為でなく，飲食を文字通りレジャーして楽しむ行為である。

勤労者の所得増大，生活上での自由時間の拡大を背景に，勤労者は日常

的な食事にかわって，レストランなどで職業的な料理人の提供する料理を楽しむようになる。こうした外食産業が世界的に発展し，各種の外食をレジャー化している。とくにファミリー・レストランや若者向けのレストランが注目される。

アルコール類などの飲酒も同様である。これは，日本では食をともなうことが多いが，ウイークエンドの場合とウイークデーの場合の二とおりがある。仕事の後の赤提灯での一杯は，日本の勤労者の普遍的なささやかなレジャーであった。

もっともイギリスでは，労働組合がパブから生まれたと言われるように，独特のパブ文化は，伝統的な勤労者レジャーの一つになっている。一度家に帰ってからパブに行くケースが少なくないが，日本の場合は，帰宅途中に飲み屋に立ち寄るケースが一般的である。これは，職住の距離の長短に原因がある。

飲食行為をもっぱら楽しみとして行なう，ホームパーティ的な家庭内の飲食行為も，こうしたレジャーの一種であろう。交際をレジャーとして独立に分類している例はなく，ここでは飲酒を中心としたレジャーとしてここに分類しておきたい。

ともあれ，レジャー・ショッピング，レジャー・飲食は，全体的に消費的な行為であり，受動的な性格が強い。そして後に検討する機会があると思うが，ショッピングは，広告などにより，消費欲望を刺激されて，消費支出を異常に高め，家計のアンバランスを生む危険の原因でもある。ショッピングは，しかし大量消費に大きくかかわっており，経済的な意義の大きなレジャー分野である。しかし近年は，大量浪費時代が終り，省資源時代に相応しい消費レジャーの在り方が問題になっている。

注

（1） イギリスのレジャー論では，飲酒とショッピングをレジャーの一種として扱っているが，日本では，余暇開発センターのレジャー分類表は，飲酒をレジャーとして扱っているが，ショッピングをレジャーとして扱ってない。し

かし内閣総理大臣官房広報室の余暇調査「週休2日制・余暇に関する世論調査」(1972年)には「ぶらつき・ショッピング・飲食」がレジャーとして扱われている。

⑥ ギャンブルとゲーム

ギャンブルとゲームは，カイヨアが好んで分析した古典的な遊びであり，かつ現代の勤労者大衆のレジャーとしても重要な地位をしめている。

まずははじめにギャンブルをともなわない純粋に遊びとしてのゲームを取り上げよう[1]。

ここでゲームとは，スポーツのゲーム以外の，一定のルールをもって個人あるいは複数の人が勝敗を競う遊びのことである。それは，単純に偶然と運を判定したり，技量によって勝負を競う遊びから偶然と運をともないつつも複雑なルールにしたがって技量（スキル）を競うゲームもある。

大人の遊びとしてのゲームは，ギャンブルをともなわなくともレジャーとして，大衆的な人気のあるものである。日本の伝統的に家庭内で行われるゲームは，家庭的できわめて健全な遊びであった百人一首や双六，羽根突きや将棋，囲碁，花札，などの遊びがあり，これにくわえ，麻雀，トランプ，ビリヤード，オセロ，など外国から移入されたゲームがある。

最近は，テレビゲームが，異常な人気をはくし注目されている。伝統的なゲームが，金がかからないゲームだとすれば，最近のゲームは，付加価値の高い商品として生産され販売されているのが特徴的である。

家庭外のゲームは，イギリスなどでは，パブ内にすえられた，プールやスヌーカー，ダーツ，ボード盤のゲームなどだが，日本では，飲み屋にこうしたゲーム機は，あまりおいてはいない。そのかわり，盛り場のゲームセンターや観光地などのホテルなどにそなえられている。

こうした大人のゲーム遊びは，偶然性と遊びの技をミックスした遊びであり，単純なものから複雑なものがあるが，ギャンブル性をともなわないかぎりで，危険性やスリルは少くないが，社交性に富み，友達や家族がた

わむれるのに適しており，今なお人気の高いレジャーである。

そもそもギャンブルとは何か。国語辞典風にいえば，「賭ごと」である。すなわち，ギャンブルとは，さまざまなゲームにたいし，一定の金銭を賭け，一定の予想判定を行い，勝ち負けを競う，当たれば掛けた金銭に倍する金銭が支払われ，負ければ掛け金を失う。この賭ごとには，いろいろある。

賭ごとは，歴史的には，一般には非合法に私的に密かに行われたが，富くじのように江戸時代から合法的に行われたものもある。

現代でもこの傾向は，基本的にかわわらない。だだし国によって，商業的なギャンブルの行われる度合いは，かなり異なっている。公営や私営の合法カジノが認められている国もあれば，日本のように不公認の国もある。

日本では，ギャンブルは，国家の許可をえたいわゆる公認の賭ごとのみが認められているだけで，私的な賭ごとは非合法である。日本では，カジノのような商業的なギャンブルは，認められてはいない。しかし17兆円産業を形成しているパチンコのようなものは，商品と引き替えるというトリックが使われて，金銭目的のギャンブルとして完全に定着している。厳密には違法でも，警察も追及を諦めた模様である[2]。

公設のギャンブルは，二つのカテゴリーに分かれる。一つは，宝くじの類である。これは，もっぱら偶然に左右されるギャンブルで，当たる確率は低いが当たると額が大きい。何時の世も庶民にはかない夢を売る遊びであった。しかも判定には，他のギャンブルのように，事前に予想判定のために，データを集めたりする思考も，活動もいらない。そのかぎりで，こうしたギャンブルは，あくまで受動的な性格をもっており，ギャンブルの面白さは小さい。

これに対して，競馬，競輪，競艇，オートレースなどのスポーツ・ゲームにたいする公認ギャンブルがある。国によって異なるが，日本ではサッカーや野球などのギャンブルは認められていない。このギャンブルは，自分はゲームに参加できないが，人やチームの勝敗を，単なる偶然だけで判定するのではなく，事前のデータを分析したり，直感に頼ったりして，勝

負に賭ける。

ギャンブルは，当たった時の喜びと興奮の快感は格別なものであろう。負けてもともとの，気晴らし，憂さ晴らし，勝負に賭ける一瞬の快感を楽しむ遊びである。そうしたギャンブルには，いささかの積極性があり，ギャンブルを話題とした社交も，この種のギャンブルの大衆的な人気の秘密であろうか。

私的なギャンブルもなかなか人気のあるものであろう。花札，トランプ，麻雀，サイコロ，ビリヤード，プール，最近はゴルフ。これらも一定のゲーム性をもっているために，まったくの偶然性だけではなく，自分の技や力を信頼して自分に賭ける。ゴルフのように，本来はスポーツであるのに，勝負を面白くするために賭ける。

公然とやらなければ，また営業としなければ，この種の賭けは警察も大目にみているのだが，暴力団がらみの賭けや，競馬のノミ行為などは，摘発の対象になっている。

こうしたギャンブルは，レジャー形態としては，大衆的に人気のあるレジャーである。しかしギャンブルで財産を失ったり，負けが込んで借金で首が回らなくなったり，勤労意欲を失ったり，公営ギャンブルが暴力団との関係をうわさされたり，暗い話題がともなうこともある。

注

（1） カイヨアは，チェッカー，チェス，玉突きなどのゲームを「アゴン」，ルーレット，トランプ遊びなどのゲームについては，「アゴン」と「アレア」の組み合わせ，そして「さいころ，ルーレット，裏か表か，バカラ，富くじ」賭けごとを「アレア」として分析している。しかしカイヨアは，これらの遊びをもっぱら遊び自体の機能の分析に力点をおき，残念ながら，これらのゲームの社会的な関係や影響についての分析を回避している。

（2） パチンコについての著作は多いが，ここでは社会学者仲村祥一氏のパチンコの体験的分析「仕事と遊び」が，前掲『仕事と遊びの社会学』所収が，参考になる。また産業論的には，パチンコ研究の古典ともいうべき竹内『路地裏の経済学』の一章を参照。

⑦　レジャーとしてのボランティア活動

わたくしは，レジャーの７番目の分類としてボランタリー活動をあげたい。レジャーとしてのボランタリー活動である。

そもそもボランタリー活動とは何かが問題であるが，ここでは，常識的にボランティア活動とは，通常他に職業をもち，何らかの社会や他人のために基本的には無償で自主的に活動する人たちの活動である，とでも規定しておこう。

ボランタリー活動にはさまざまな種類がある。それらは，真面目でシリアスな政治活動，宗教活動，福祉活動，災害復興活動，自然保護，自然環境保全，公害反対などの活動であたっり，楽しいレジャー活動の組織活動であったりする。

わたくしの現代レジャー概念に則って考えれば，いかにシリアスであるにしろ，それを職業的に行なうのではなく，あくまで自由時間に基本的には自分の満足のために，また主に楽しみのために行なうボランタリー活動であれば，そうしたボランタリー活動はレジャーの一種であるととらえて差支えないと考える。

すでに余暇開発センターの余暇活動の調査では，高齢者の余暇活動として「ボランティア活動をするための時間」をかかげ，2〜3%の人々がそのために時間を過ごしているとの回答をえている[1]。もっとも余暇開発センターがそこで取り上げている余暇活動としてのボランタリー活動は，レジャーとして明確に意識されているかどうかさだかではないが，しかし調査された高齢者は，ボランティア活動を余暇活動としてはっきり意識していることは明らかである。

ある社会学者は，「職業としてではない『仕事』」としてボランティアの「遊び」性に注目している。もっとも彼は，ボランティアが，「完全な『遊び』ともいいがたい」と述べて，はっきりとレジャーとしてのボランティアがあると明言しているわけではない[2]。

わたくしは，もちろんすべてのボランタリー活動が，レジャーであると

主張しているわけではない。ある種のボランタリー活動は，完全にレジャーとして行われていると言いたいのである。

しかし，レジャーを何か人間活動の質の低いものとみなす観点からは，きっとわたくしの見解にたいしては，厳しい反対の罵声が浴びせられることであろう。

シリアスな災害復旧作業とか生命にかかわる山岳救助をボランティア活動として行っている人に，それはレジャーであるというのは，いかにも不謹慎であるように聞こえる。確かにこの場合は，真面目が支配しており，わたくしが主張する遊びとしてのレジャー概念に反する。だから職業としてでなく，自由な時間に自分のために行うと言えども，山岳事故の救済活動のようなボランタリー活動を，レジャーとしてとらえることは，確かに無理がある。

しかしそうした極端なシリアスさ，真面目さではなく，真面目でもシリアスでも，楽しく行われるようなボランタリー活動は，レジャーとして把握できるのではないか，と考える。繰り返すが，レジャーは，決して不謹慎ではなく，道徳的に高く崇高な側面をもつというレジャー観に立てば，かなりの程度シリアスなボランタリー活動がレジャーとして行われていると判断してよいだろう。

しかし現代レジャー論のためにあえて反対者をつくりたくないとの思惑から，ここではレジャーとしてのボランタリー活動は，さしあたりレジャー関係に限定してとらえておこう。

イギリスのレジャー論では，レジャー供給の分野としてボランタリー部門に注目し，ボランタリー部門が，イギリス社会で勤労者大衆のレジャー活動をサポートしたり，レジャーそのものを生産し供給している実態を解明している[3]。

レジャー関係のボランタリー組織には，大別して2種類ある。一つは，自分たちのレジャーのための組織である。もう一つは，他人のためのレジャーを支援したり，レジャー機会をあたえたりする組織である。

明らかに各種のボランタリーのレジャー組織の活動は，そのレジャーそのものの延長であり，レジャーの一部分とみなすことができる。例えば，あるクラフト・クラブは，クラフトをめぐって会員相互が交流し，新人や初心者を先輩が指導する。こでは，会員相互の交流やクラブの新人会員に，先輩会員がボランタリー活動として教えることも先輩会員のレジャーの一環である。またクラブの横の関係をつくり，情報交換のために，その小さなクラブの役員は，地域組織や全国組織のためにボランタリーに活動する。それらの活動は，あくまで職業的にではなく，自分の利益のためにだけでなく，自由な意思でボランタリーとして行われるかぎり，レジャーなのである。

イギリスでは，昔の運河を再興してナーロー・ボートを浮かべて楽しんでいる。これは商業的に行われていることはもちろんだが，イギリスの新聞で読んだ話であるが，ある地域の有志が仲間をつのって自分たちが無償労働で運河を再興し，ボートを浮かべて楽しんでいる。彼らは，ボートをレジャーとして楽しむために，運河を再興するボランタリー活動を楽しんでいるのである。

他人のためのレジャーをサポートするボランタリー組織も少なくない。しかしそれとて問題はまったく同じである。

例えばイギリスのナショナル・トラスト運動の担い手は，職業的な活動家のほか多数のボランタリー活動家であることはよく知られていることである[4]。わたくしの見聞だけでも，有名なナショナル・トラストの所有物である15世紀のマーナー・ハウス（リトル・モートン）の受付けや案内人たちは，リタイアしたお年寄りボランティアたちだったりするのである。

またダービーシャーにあるピーク・ディストリクトの一角にあるナショナル・トラストの名勝地の一部を修復するために，多数のサポーターが朝早くから集まって道を直したりしているのを見た。彼等の活動は，社会的義務や使命を意識しないわけではないが，レジャーそのものとして自分の活動を楽しんでいる。

イギリスには身体障害者と健常者とが共にレジャーを楽しむ，身障者ガーデン・クラブや身障者自動車運転クラブなどのボランタリー・クラブがある。その会員は，身障者をサポートしながら身障者がレジャーを楽しむように，みずからも楽しんでいるのである[5]。

アメリカの環境保護運動は，広範な市民のボランタリー活動によって支えられていることは周知のとおりである。「アメリカの自然保護運動を見ていると，ハンティングや釣りの団体が『趣味を守る』ために激しい自然保護運動を繰り返し展開」したと言われている[6]。

日本の例でも，自然公園を保護しその環境を保全したりするために，環境庁のパークレンジャーとよばれる職員のほか，まだ数は少ないが，パークボランティアが存在し，自然保護，環境保全，登山者の指導・教育などのサービス活動を行なっている[7]。

もっともボランタリー組織の中には，政府機関の末端に位置し，公的な活動をボランタリー活動で支えている組織がある。イギリスでは，スポーツ・カウンシル，アートカウンシル，それにカントリーサイド・レクリエーション組織の末端に沢山のボランタリー組織があり，政府の活動を支え，政府から補助金をもらって活発に活動している。日本でも程度は低いが事情は同じである。

このような場合，当然有給の役員や半有給の活動家が生まれるわけであるが，彼等の活動は，厳密な意味ではもはやレジャーではない。給料や手当ての程度に応じて，彼らの活動は，レジャーではなくなるとして指摘しておかなければならない。

以上のように，職業的にでなく，自分たちの直接的利益のためだけでなく積極的に無償で他人のために働くことは，現代レジャーの特異な一分野であると規定し，また社会的にも文化的にも道徳的にも実に価値の高い行為であると評価することができる。

このような考え方は，とくに日本ではボランタリー活動の神聖さを冒瀆するとの非難をうけそうだが，むしろレジャーを神聖な水準に高めるもの

である。神聖とは適当な表現ではないが，レジャーとしてのボランタリー活動は，利己的な現代社会にあって，明らかに人間性の高い活動をレジャー概念の中に内包するものとして大いに注目しなければならない。

最後に，企業内のボランタリー活動についてふれておきたい。ボランタリー活動が，純粋に個人の自由意思で行われる場合は，とくに問題はない。問題は，企業が，社会貢献のために，仕事を休んでしかし有給で従業員にボランタリー活動を奨励するようなケースについてである。こうした形のボランタリー活動は，レジャーとしての純粋なボランタリー活動とはいい難いように思われるが，いわば半レジャーとでも規定すべきであろう。そのような活動を軽視するつもりはないが。

注

（1） 余暇開発センター編『レジャー白書』を参照。

（2） 前掲『仕事と遊びの社会学』，198 頁。

（3） 前掲，UNDERSTANDING LEISURE, p. 98.

（4） マーフィー『ナショナル・トラストの誕生』，緑風出版，1992 年，267 頁。四元忠博の「訳者あとがき」。

（5） 前掲，UNDERSTANDING LEISURE, pp. 231-6.

（6） 岡島成行『アメリカの環境保護運動』岩波新書，165 頁。

（7） 百武充『上高地の谷空』，八坂書房，1997 年，216 頁。