

マス・レジャー論覚書

— 研究の出発点をめぐって —

津 金 沢 聡 広

目 次

- I 「余暇未来学」への疑問
- II 生活時間としてのレジャー
——「時間」か「活動」かの問題——
- III 余暇設計の論理——「遊び論」について
(以上・本号)
- IV 「余暇」統計の検討——わが国の現状と国際比較
- V 日本人のレジャー行動
- I 「余暇未来学」への疑問

1960年代後半以降、「マス・レジャー論」の主流は、とりわけ未来論、情報・知識社会論、脱工業化社会論、等々の一環として、いわゆる超体制論の見地からする文明論の衣をまとい、「レジャー時代」の成立と「イデオロギーの終焉」とを単眼のうちにとらえるイデオロギー論の変種として立ち現れている。「何もしないでよいと同時に、何をしてもよいという状況」「時間」の自然増加を所与の前提として展開されるいわば「余暇未来学」の賑々しい流行である。「レジャー時代」の到来によって、大衆はあり余る余暇時間 (leisure time)、自由時間 (free time) を前にして途方にくれ、人間にとって労働の影は次第に薄くなり、小さくなり、弱くなり、いわば人間が「無重力状態」にのめり込むであろうということへの懸念がくりかえし強調されている。

たとえば、清水幾太郎は、ゲーバー (Gabor, D.) の「これまで、人間は自然と戦って来た。これからは、自分自身の自然と戦うことになる。」という言葉を引用した後、次のようにいう。「増加するレジャーというのは、人々が誤って考えているような軽快な話題ではない。むしろ、その大

きさと重さにおいて、それは死の問題に似ている。」²⁾ たしかに、この予言は、レジャーの自然増加が十全に、何らの社会的矛盾をふくむことなく実現することを前提とする限りにおいて、人間存在の根底にかかわる問いかけというべきであろう。もし、われわれにとって、戦争、環境汚染などなどの絶え間なき殺人の拘束や、政治的、経済的あるいは病気などの不安からも自由な「生活」が確保されるなら、いいかえれば、「何もしなくても、何をしてもよい」世界の実相においてのみその洞察の深さは意味をもちうるであろう。

しかし、われわれにとって、「マス・レジャー」の問題が、単に軽快な話題でないのは、それが死の問題に似ているから、というだけにとどまらない。むしろ、「死」への類似の強調は問題を単に特定の「生」の局面に限定し、矮小化することになるばかりである。それ以前に重大な問題は、「レジャーの自然増加」を手をこまぬいて期待できぬ社会体制や労働組織等に関わる問題であり、あるいは、すでに進行しつつある「余暇の大衆化」現象それ自体のうちに、まさにさまざまな社会的矛盾がはらまれている、ということなのである。

清水の論理の主眼は、もちろん「レジャーの増加」そのものにはない。レジャーの単なる増加は直ちに第二のリアリティ (現実の労働の生活——第一のリアリティ——) に対して、カイヨワ (Caillois, R.) のいう遊戯の世界) の確立を意味しないとし、むしろ、第二のリアリティ構成のための「賢明巧妙」な人間論確立の必要を説くのである。³⁾ ただ、こうした人間論には、それが前提している「マス・レジャー」状況への基本的矛盾の視角を意識的に捨象することによって、いきおい

1) 清水幾太郎『現代思想 (下)』岩波全書、1966、P. 393, 396

2) 同上、P. 392

3) 同上、PP. 382~397、参照

それは個々人の心の準備、ないし心構えの問題へと収斂していく傾向を免れえないように思われる。

「余暇未来学」におけるレジャー論議は、今や「個性あるレジャー」とか、余暇を如何に過ごすべきか、といった類いの How to の問題に関心が局限されているとって過言ではない。都市化傾向にからむ「レジャー行政」や資本による企業ぐるみの「余暇管理・対策」にも、この主張の傾向は受けつがれている。たとえば、その基点ともいうべきものに、1968年11月に発表された国民生活審議会調査部会による「余暇問題の現状と将来の方向」という中間報告がある。

報告では、まず、昭和40年のレジャー関係支出額は、約三兆六千億円で、個人消費支出額の2割を占め、それが50年にはその2.4倍に達し、個人消費支出の4分の1が当てられるとしている。今後20年を待たずして、所得が4倍となり、週40時間労働、週休二日制が一般化するから暇と金は大幅にふえる。余暇はすでに大衆化、多様化し、大型化のきざしをみせ、「国民すべてのもの」となったとし、レジャーの現状がはらむ問題点を指摘している。箇条書に要約すれば、次のような点である。

- A 個人の適応の立遅れ
 - 1. 余暇に対する自主性の欠如
 - 2. 余暇の価値ある利用の必要（余暇を楽しむ能力を！）
- B 余暇活動を可能にする条件の未整備
 - 1. 余暇施設の不足、偏在
 - 2. 安全性に対する配慮の不足
 - 3. 余暇産業の急激な進出
- C 不十分な自然の保護
 - 1. 自然の破壊
 - 2. 余暇活動のモラルの欠如と社会的連帯意識の必要

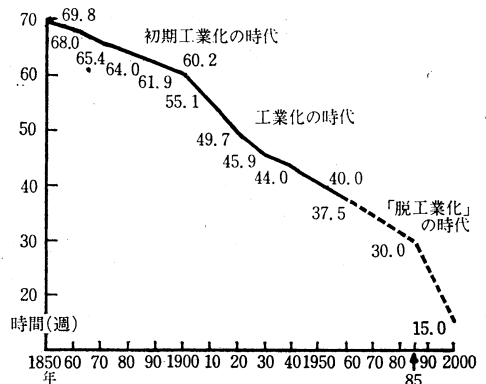
この報告で指摘されたBやC-1の問題点に対する積極的な対策は、その後もなおざりにされたまま、「余暇の大衆化」への楽観的な前提と一方的な「心構え」論だけが、レジャー行政の唯一の基調となっているというのが現状である。

こうした一連の「余暇未来論」には、レジャーの未来を楽観的に描くか、やや絶望口調で教訓的に語るかに微妙なちがいはあっても、そこには共通して、現実の余暇問題と関わる「争点」を欠落した論議にとどまる点にその基本的性格があるように思われる。われわれが、一見賑々しい「余暇未来学」にある種の空虚さや強い疑問を抱かざるをえない理由もそこにあり、それは当面、次の三点からも指摘することができよう。

第一の疑問は、それらが前提としている労働と余暇状況をめぐる歴史認識の過度な単純化、という問題と関連している。

一般に流布されている産業化の進行という視点での図式⁴⁾では、(1)特権的な有閑階級と労働専門で余暇をもたぬ被支配階級からなる、労働蔑視、余暇重視の「前工業社会」(pre-industrial society)の時代から、(2)労働重視、余暇軽視の「工業社会」(industrial society)の段階を経て、(3)労働と余暇の新しいあり方が問われ、「余暇の復権」が問題化する「脱工業社会」(post-industrial society)の時代へ、といった超長期的、超体制的展望が暗黙の了解として受け入れられている。〈第1図〉でも明らかのように、こうした過度に単純化

第1図 産業化の進展と労働時間の短縮



1960年までは、M. Kaplan (Leisure in America 1961) のデータにより作成 (非農業と農業の加重平均)。1985年は、フォーラスティエの見解を採用。2000年は、Miller & Form (Industrial Sociology 1964) による予測を採用した。

(松原洋三「新たなムチーレジャー産業の力学」『朝日ジャーナル』1967, 11月5日号より引用)

された時代区分、あまりに大雑把な段階把握ではその基礎データの推計方法が議論の対象となりえても、もしそれを無視するならば、もはやそれ以

4) 松原洋三「仕事と余暇の未来学」『中央公論』1967, 5月号, PP. 275~276

上、ここから具体的な「マス・レジャー」をめぐる争点を引き出す余地には乏しい。もちろん、この種の超長期的歴史認識の視角が、論議の展開に新たな照明をあたえうる可能性は認めるとしても、少なくとも、それが現実の争点をあいまいにしていることも確かであろう。その意味で、「余暇未来学」が内包している現実分析への禁欲とある種のイデオロギー性は、それが前提している歴史認識の過度な単純化そのものに基因しているといえることができよう。また、産業化指標の偏重も問題として残る。

第二の問題点は、「レジャーの自然増加」という信仰である。これは、上記の歴史認識とも関連して、少なくとも、「レジャーの増加」が意味している二つの重要な側面を意識的に欠落している点が注目されよう。ひとつは、レジャーの増加、大衆化は、労働「時間」の短縮と不可分の関係にあるが、労働「時間」の短縮は産業化の進行につれて自然に自動的にもたらされたものではなく、資本と労働との絶えざる闘争の結果として、労働者階級の基本的権利回復のための運動の所産としてあるのである。このことは歴史的現実にも照らして基本視角といえようが、自然増加説では、この点をむしろ政治・経済構造自体の合理化、能率化の所産として、インダストリアルイズムの発展として、それを自然増加の契機とみる。「生きた機械」としてのビュロクラシーと機械の発達など技術革新それ自体が「レジャーの増加および純粋化」に寄与してきたのだという。エレクトロニクスの利用による「思考の機械」の普及やプラスチックの発達による生産過程の情報処理過程への解消は、相互に関連して、さらにレジャーの増加のテンポを必然的に速めるであろう、と指摘されている。⁵⁾

こうした観点からの自然増加説につきまとうもうひとつの陥穽は、増加の量的側面の強調によって、その量的増加がもつ意味への問いを故意に捨象している点にもあろう。労働における生産過程の情報処理過程への解消によってもたらされる「レジャーの増加」の質的意味は何であるかが同時にわれわれにとって重大関心事であるはずであ

る。そうした神経的緊張を絶えず強制されるいわば「非労働」からの余暇時間とは、はたして「自由な時間」たりうるのだろうか。ここでも「レジャー」をどうとらえるかが問題だが、おそらく神経的疲労の回復には、単なる肉体的疲労の回復よりいっそうの休息を要するであろう。その場合の生理的休息「時間」は、むしろ「レジャー」というより直接労働過程に従属したものであるという性質が強い。このことは「労働」の「非労働化」といわれる労働の変質とも関連して、労働「時間」の短縮といわれるものが、はたして「短縮」といえるかどうかという問題にもつながってゆく。

また、コンピュータリゼーションに象徴される技術革新による「レジャーの自然増加」とは、ウィナー (Wiener, N.) が暗示するように、知能指数の高い少数エリートと知能指数の低い大衆の大量失業の問題としてのみわれわれの現実的課題となりえよう。そこでの「レジャー」概念は明らかに、かつてのそれとは変質を余儀なくされているからである。

第三の「余暇未来学」への疑問は、すでにふれたように、まさに社会的課題としての余暇問題への対応をとすれば個人心理的「心構え」論へと収斂しがちな点にある。余暇の大衆化とか「マス・レジャー」現象には、体制に内在する社会的矛盾の拡大が底流にあり、たとえば、余暇時間の分配における「不均等発展」の問題、労働観と余暇観の分裂によって苦痛と快楽の二極にひきさかれた人間存在の問題があり、あるいは、軽浮な「都市」娯楽と貧困な「農村」娯楽の野合状況をめぐる問題がある。労務対策としての独占資本の「余暇管理」形態は巧妙に進展しつつ、しかも、巨大化するレジャー産業による強制的な「余暇消費」は民衆のレジャー享受の受動性、画一性を強め、多くの民衆が事実、経済的または心理的に労働と余暇における「二重の収奪」にさらされている。⁶⁾ こうした社会問題としての視角を不問にしたまま展開される How to 論議は、いかなる説得力をもちうるのだろうか。

日高六郎が鋭く指摘しているように、今日の余

5) 清水『前掲書』, P P. 389~392, 参照

6) 日高六郎「(マス・レジャー論)はしがき」日高六郎監修『マス・レジャー論』紀伊国屋書店, 1961, 参照

暇問題についてのわれわれの課題は、第一に、余暇時間の充実を通じて、人間解放の第一歩を構想できるような主体の確立であり、第二は、大衆の余暇時間を組織することを可能とするような制度的保証である。しかも「この主体性と制度的保証の両側面を結びつけて、余暇を民衆の手で民主的に管理する方法(傍点:引用者)」⁷⁾の探求の必要である。しかしながら、この方法構築への道は必ずしも容易ではない。迂遠ではあるが、われわれは、当面まず研究の出発点に立ちもどり、そこでの一、二の論点をめぐる点検作業からかかるほかはない。

II 生活時間としての「レジャー」

—「時間」か「活動」かの問題—

「マス・レジャー」問題の展開に当って、そもそも「レジャー」概念をどうとらえ、どう定義すべきであるか、という問題がある。香内三郎は、「マス・レジャー」研究の具体的作業の進め方について、すでに貴重な示唆を数多く提出しているが、「レジャー」の定義の問題についても次のように指摘している。

『余暇』は、もっとも原初的なものに還元してしまえば、『時間』の状態(客観的、主観的両側面含めて)であり、その客観的側面は、大まかにいえば社会構造から、主観的側面は、エトス、一般に人間の『意識』を軸にして接近しうる。この両側面が両極に分解したままの状態にあるとき、そこから生ずる典型的『偏向』が、新型、旧型を含めてのテクノクラシー的な『技術』信仰と、ストア学派などを代表とする『意識』信仰である。両側面の接点は無限にある。⁸⁾

この指摘のうちに、余暇概念の錯綜、混乱と定義そのものの困難さは言及されつくしているといつてよい。「レジャー」とは、基本的には「時間の状態」であり、「時間」の観念と不可分の関係

にあるが、その「時間」とは、——香内も注意深く指摘しているように——客観的、主観的両側面を含む概念であり、単に量的要素にとどまらず、その要素のうち、すでに質的なものと分かちがたく結びついた概念なのである。

このことは、「時間」に関する原理的諸問題についてすでに綿密な考察を進めている領家穰の諸論稿⁹⁾によって明らかである。それらによれば、われわれに与えられる「時間」とは、一方では客観的な「時計時間」であり、同時に、他方では「時間体験そのもの」である。時間は、ほんらい運動および運動主体の質に関係しているのであり、「時間の実質を構成するものは、時間の内容をなす体験である。これは一方では単位時間の中で体験される視野の問題であり、同時に体験の密度の問題である。時間は単に動きをもたない対象の静的な状態に関係するだけでなく、動きを含んだ対象の状態に関係する。静的な状態はむしろ動的なものの一つの極限として考えられるに過ぎないこととなる」¹⁰⁾と鋭く指摘されている。

「レジャー」が関係する「時間」とは、純粹に物理的、時計的概念であるというよりは、むしろそれぞれの歴史的局面にあらわれた社会的存在形態として、いわば「日付をもった」しかも「時間体験そのもの」としての概念にほかならない。

「レジャー」の定義には、これまでいわば「アリストテレスがえり」——ギリシャ古典の時代における「余暇時間」——形而上学的命題の思索活動——人生至高の目標——を基点とする一般化が支配的である。少くとも、「アリストテレスのレジャー」を、その歴史的特殊形態(たとえば、それが圧倒的多数の奴隷使役によって成り立っていた、ということなど)との関連視角を捨象して、すぐさま歴史的現実を異相とする「マス・レジャー」現象に性急に適用することには、ほとんど積極的意義は見出しがたい。「レジャーの増加」「大

7) 同上, P. IV

8) 香内三郎「(マス・レジャー論)解説」日高六郎監修『マスレジャー論』(前掲書), P. 245

9) 領家穰「時間の社会学的考察」『関西学院大学社会学部紀要』第3号, 1961

〃 「社会調査における時間の問題」『同上』第9, 10合併号, 1964

〃 「社会的時間論」『同上』第15号, 1967

〃 「社会的時間論(2)」『同上』第16号, 1968

なお、「社会的時間」の問題に関する私の理解は甚だ不十分なものに過ぎないが、上記の諸論稿に多くを教えられた。

10) 同上「社会的時間論」, P. 32

衆化」なるものには、すでにその量的要素のうち
に質的な変化，歴史的，社会的特質が含まれてい
るのであり，いうまでもなくそれは，アリストテ
レスやプラトンの「レジャー」とはまさに異質な
ものである。それゆえ，「マス・レジャー」の方
向づけや努力目標を安易にアリストテレスに求め
ることは，もはや不可能であるばかりでなく，「マ
ス・レジャー」の構造的把握を無理矢理にねじま
げかねない危険性すらあろう。

「レジャー」概念の確定には，それが「時間」
か「活動」かという論議が今なお尾をひいてい
る。さし当り，今日，有力とみなされるいくつか
の定義について概観しておきたい。

(1) デュマズディエ (Dumazedier, J.) の定義

「レジャーとは，個人が彼の職業，家族および
社会の必要と義務 (the needs and obligations)
をはなれて，自己のくつろぎ (relaxation)，娯楽
(diversion)，パーソナリティの発展 (personal
development) のために自ら自由にそれにあてる
活動 (activity) である。」¹¹⁾

デュマズディエのいう「リラックス」「娯楽」
「パーソナリティの発展」と呼んだものにはほぼ相
当するものとして，作用啓一は，まず，「レジャー
の機能」を，(1)疲労の回復，(2)反復からの解放
(3)自主性の回復，と捉え，「レジャーとは，＜疲
労＞＜倦怠＞＜拘束＞からの解放にあてられる自由
な時間のことである。この三つはあらゆる社会
でのレジャーの機能ではあるけれど，人びとがレ
ジャーにどの機能を特に強く求めるかは，その中
で生活している仕事の世界の構造の違いによって
異なる」¹²⁾と述べている。

こうした構造機能分析の視角は，あとでふれる
「遊び論」の有効性と重なりあう「マス・レジャー」
研究へのひとつの有力な方向づけをあえてい
よう。「自由時間」の内実には，当然そこに機能，
活動概念がふくまれており，その機能はそれが働
く社会構造によって規定されるという観点がこれ
まで意外にも軽視されてきた事実は注目されてよ
い。

(2) 清水幾太郎の定義

「(念のため言えば)，レジャーとは，労働や仕
事から解放された，その疲労の回復としての休息
からも独立な，自由な時間のことであって，この
時間の利用の諸形態——この時間に営まれる活動
の諸形態——のことではない。レジャーという言
葉は，自由な時間を意味し，この時間の消費とし
ての登山や旅行やパチンコを意味しない。」¹³⁾

清水の定義は，デュマズディエや作田の場合と
比べ，「自由な時間」と「この時間の利用 (活動)
の諸形態」とを論理操作上，明確に区分してい
るところに特徴がある。この区分は，一見厳密にみ
え，論理操作上有効ではあろうが，しかし必ずし
も現実的ではない。この文脈での「自由な時間」
とははたして何であるかが必ずしも明確ではない
からである。単なる物理的外延量としての「時計
的時刻」なのか。あるいは，「時計的時間」なの
か。「時計的時間」を意味するならば，そこでの
「自由な」という概念そのもののうちに，すでに
質的な活動内容，「時間体験そのもの」をもつま
みこむことになるのではあるまいか。

このことは，実は，現実の生活構造自体に深く
かかわる問題であり，人間の生活時間構造の本質
をどうとらえ，「生活時間」なるものをどう構成
しうるか，という命題でもあろう。これは，具体
的な社会調査の場では，「生活時間」の実証の方
法の問題として，ゆるがせにできぬ課題のひとつ
である。いったい「生活時間」なるものをどう構
成し，分類しうるのか，といった大前提の検討が
これまで実施されてきた多くの「余暇時間」調査
には，その作業仮説についてすら，必ずしも十分
に行われてきたとはいえないうらみがあるように
思われる。そうした現状の中で，これまで主に勞
働時間調査と着実に取り組んできた藤本武らの
「生活時間の分類基準」の試みは，その数少い作
業仮説の提示として注目される。

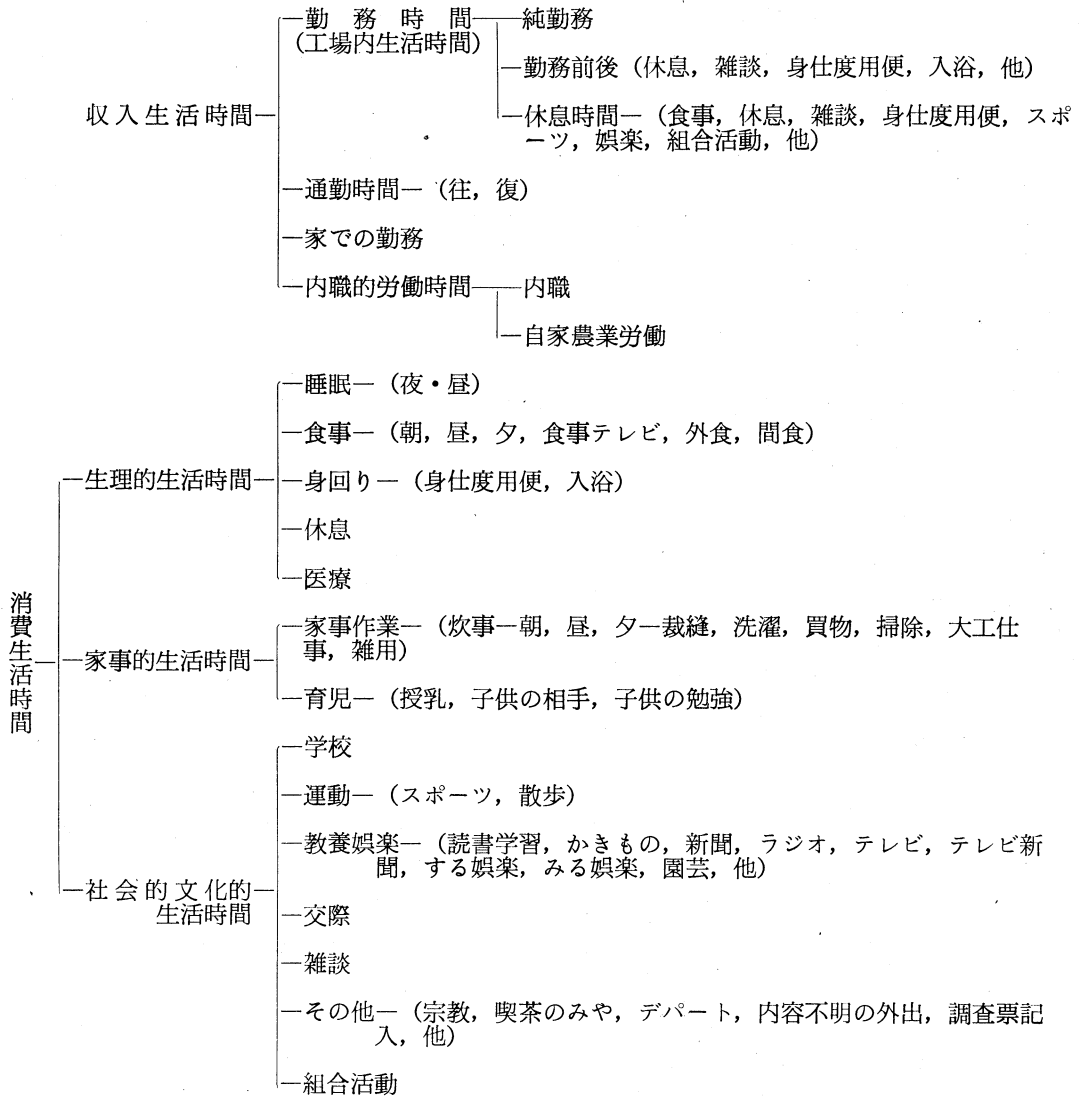
(3) 藤本，下山，井上による「生活時間の分類
基準」¹⁴⁾

11) Anderson, N. "Work and Leisure", 1961, P. 36

12) 作田啓一「パラドックスの中のレジャー」『講座：日本の将来，月報7』潮出版社，1969，P. P. 2～4

13) 清水幾太郎「人間の条件」『講座：日本の将来5 (余暇時代と人間)』潮出版社，1969，P. 8

14) 藤本武，下山房雄，井上和衛『日本の生活時間』労働科学研究所出版部，1965，P. 21



藤本らは、生活時間の構成を、「収入生活時間」と「消費生活時間」に大別し、後者をさらに「生理的」「家事的」「社会的文化的」の三つに分類し項目を並列的に列挙しているが、そのうち、「余暇時間」に相当するものは、「社会的文化的時間」としたもののうち、社会的義務をとまなうもの——たとえば、公務、組合、政党活動など——を除いたもの、としている。

ただ、こうした分類基準に対する素朴な疑問はそもそも「時間が運動および運動主体の質に関係する」ものである以上、「生活時間」とは、まさに運動主体の質に応じてその構成は多様性をもちかつ多変数的なものとなろう。つまり、「時刻」の平面に並列化しえない諸要素を、この種の基準

でどれほど実証しうるであろうか、ということなのである。

この疑問の解明には、おそらく「社会的時間論」の視野の中に「生活時間調査」の方法をひきもどして再検討することが要請されており、それはとりもなおさず、「余暇時間」「自由時間」の社会的意味を明らかにするための今後の重要な課題となろう。

このことと関連して、最近の「マス・レジャー論」には、その基礎データとなるべき生活構造と娯楽・余暇に関する実証的事例研究の立ちおくれが痛感される。昨年11月、生活古典叢書のひとつとして、大正期における余暇研究の労作と評価される大阪市社会部調査課編『余暇生活の研究』

(大正12年)が復刻された。この研究をはじめとする大正末期における権田保之助、大林宗嗣、中田俊造らの精細な実証的事例研究の成果¹⁵⁾と、今日われわれの「マス・レジャー」実態把握の知見との空白は余りに大きい。これら先学の学問的遺産をわれわれの「マス・レジャー」研究にどう受けつぎ、その実証的研究での空白をどの程度埋めうるかが、「余暇未来学」への批判の有効性とも関連して問われていよう。その点では、わが国における「娯楽」や「余暇」に関する研究史の点検、整備すらまだほとんど未開拓のまま残されているわけであり、われわれの「マス・レジャー論」は、いわば、そのほんの入口に着手しかけたにすぎないのである。

Ⅲ 余暇設計の論理

——「遊び論」について——

人間にとって遊びとは何か、という「遊び論」への再検討の気運は、従来の「マス・レジャー論」の主流を占めるいわば社会生態学的ないし、単なる数量的実態分析が、いきおいエコロジカルな視角での技術革新を主軸とした未来論として、あるいは、単なる数量的データによる「レジャー」増減論としてのみ強調されがちだった傾向に対する、その一面性に対する反省をうながす重要な契機として、注目されよう。

「マス・レジャー論」では、従来、往々にして——すでにふれたように——「レジャー」概念を「時間」の量的側面の形式的把握に限定することから、ともすれば「レジャー活動」の内実や意味、すなわちこの種の人間活動が個人や集団や社会にとってどのような意味をもつか、という生活構造における「レジャー」の質的側面——これは「時間」の量的側面がもつ実質の意味をどう把握するか、とも関連して——への吟味を怠りがちであった、といえる。これに対し、今日の「あそび論」は「マス・レジャー論」で軽視されてきた「レ

ジャー」概念の質的側面の補強というより、つまり「レジャー」概念の通俗的一義性から出発する「レジャー論」からは独立に、むしろ「レジャー論」に代わるものとしての性格を帯びて登場してきている。

井上俊は、このような文脈での「レジャー論」に対する「あそび論」の意義ないしメリッドを既に次のように指摘している。¹⁶⁾

まず、「あそび」は単に活動そのものの属性にかかわる概念であるということにとどまらず、主として活動のどのような属性にかかわる概念であるかに注目し、その人間活動の特性として、「自由」と「非日常性」(あるいは「脱日常性」)という二つをあげている。「あそびは、なによりもまず、強制や拘束を離れた自由で主体的な活動として、また同時に、日常生活を支配する功用原則ないし『現実原則』(フロイト)を超えた非日常的あるいは脱日常的な活動として特徴づけられる。」¹⁷⁾

その「自由」という第一の特性は、「現代のレジャーのあり方に対する人間学的な批判の基礎を提供」する。具体的に、これは、「マス・レジャー」の資本主義的管理形態や権力によるレジャーの統制・管理による真の意味での「あそび」の貧困化、疎外化への問いかけをうながす契機として重要な意味をもつ。

第二の「非日常性」(ないし「脱日常性」)という特性は、「いわば機能論的な考察」にいつそう広く検討する道を開く点で重要である、と指摘されている。従来の「労働——余暇」の軸を中心とする「レジャー論」では、もっぱらレジャーのレクリエーション機能＝労働エネルギーの再生産機能に視野が限られるきらいがあったのに対し、「あそび論」での「日常——非日常」の軸の設定は、それが社会および個人に対する機能と逆機能とをより広く再検討しうる可能性を準備するであろう。[しかも、これによって、「レジャー」や「あそび」の研究が、社会学や社会心理学での一般理論とのつながりをつよめ、その知的遺産が

15) この点に関しては、氏原正治郎「解説：第一次大戦後の労働調査と『余暇生活の研究』」『生活古典叢書8、余暇生活の研究』光生館、1970、および、佐藤毅「わが国における余暇研究の展開とその問題」『年報・社会心理学』第2号、勁草書房、1961、参照

16) 井上俊「文化社会学的遊戯論の展開——シラー・ホイジンハ・カイヨワ——」神戸商科大学『人文論集』第6巻第1・2号、1970.11

17) 同上、P.66

継承され活用されることが期待される。¹⁸⁾

これらの指摘に、あえて蛇足的につけ加えるならば、第二の「機能論的な考察」への有効性は、単に「非日常性」という軸のみならず、「自由」という特性とも密接に関連して、いわば「遊び」概念に含まれる特性のすべてにかかわるものといえよう。「マス・レジャー論」の多くが、主として、その「時間」としての量的、形式的側面に拘泥しつづけるあまり、その実証的調査データなるものが、実は必ずしも、「レジャー」状況の内実を実証しえていないうらみがあるのに対し、「あそび論」は、その機能論的な考察からレジャー活動自体のもつ本質を明らかにし、そのことによって「レジャー」と個人や社会とのかかわりの実相をより現実的に把握しうる視角を用意しているものといえる。とりわけ、今日、娯楽や余暇の疎外状況の深化にともない、あるいは、一般に、「労働倫理から余暇倫理へ」(Mills, C. R.) という言葉や、「充足価値の聖化(あるいは肥大)」(作田啓一)¹⁹⁾と呼ばれる事態の進行に対応しうる、その克服のための余暇設計の論理が強く要請されつつあるわけであり、その前提作業のひとつとしてこうした「遊び」の本質への原理論的問いかけは今後さらに必須となるであろう。

多田道太郎も、「あそび」の基本要素を「自由」という言葉であらわされるもの、としてとらえ、「自由」とは何であるかによって、「あそび」とは何かの答えがでてくる、と、その社会的、歴史的被規定性、および「あそび」につきまとう「自由」プラス感覚性の問題について、独自の鋭い洞察を展開している。²⁰⁾

ここで注目したいことは「自由」が「あそび」

の基本要素ではあるが、その「自由」とは、概念的、または理念として規定すべきものではなくむしろ、その根本の形は「何々からの自由」という具体性を帯びて意味をもちうるものなのであるという点である。

すなわち、「歴史のある時点によって、国家権力、教会、親の権力、職場からの自由というふうには、人間が生きていくあらゆる対象のなかで、最も拘束的なものと、その人が思うものからの自由の格好で、人びとはあそび概念を育ててきた。」²¹⁾という。自由を目的とし、理念とした自由、つまり、「自由のおしつけ」は、すでに「自由」ではありえない、という「自由」概念の微妙さが「あそび」の性格と深く結びついている。だから、「何々への自由というところでは、あそびは考えられない。」²²⁾それゆえ、われわれは、「レジャー」を「自由時間」として説明する場合でも、その「自由」なるものをどうとらえるかが、きわめて重要になってくる。たとえば、それが労働組織での勤務時間という拘束からの「自由」の意をふくむとしても、それが、ただちに、「何もしないでもよいと同時に、何をしてもよい状況、時間」であるとは決してとらえきれぬわけではあるまい。むしろ、そうした「自由時間」の資本主義的管理形態や権力による巧妙なその統制・管理が進行しつつある過程では、「自由」の要素はきわめて限定された特殊な性格をもたざるをえなくなっている。

多田の用語に従えば、それは「あそびの社会化」＝「産業化」の問題であり、巨大資本による「あそび」の均一化、非人間化、の渦中に、われわれの「レジャー・タイム」の投入を強制されざる

18) 同上、P. P. 66~67、参照

井上俊は、同上論文で「あそびの理論」の最も重要な理論的鉅脈のひとつとして、シラー (Schiller, F.)、ホイジンハ (Huizinga, J.) からカイヨワ (Caillois, R.) に連なる系譜を「文化社会学的遊戯論」として、その綿密な考察を進めているが、そのほか、「あそびの理論」の主要な流れとして、フロイト (Freud, S.) からマルクーゼ (Marcuse, H.) に至る「精神分析的」系譜、G.H. ミード (Mead, G. H.) からピアジェ (Piaget, J.) やワロン (Wallon, H.) への「発達心理学的」系譜、および、スペンサー (Spencer, H.)、ジンメル (Simmel, G.)、デュルケーム (Durkheim, E.) など「社会学的」遊戯論、等をあげ、それら理論史ないし学説史の再検討、整理の必要を提唱していることが注目される。

19) 井上俊「大衆社会—その社会構造と精神構造」作田啓一、日高六郎編『社会学のすすめ』筑摩書房、1968、P. 228、より引用

20) 多田道太郎「あそびの本質とゆくえ」『月刊エコノミスト』1970、8月号

21) 同上、P. 17

22) 同上

をえない状況があり、あるいは、その「自由時間」が企業の労務管理の一環として、時には「家族ぐるみ」「生活ぐるみ」で抱きこまれ、実質的にそれは、依然として労働過程への従属を余儀なくされる、という問題がある。より一般的には、たとえば、知的労働、神経労働の「非労働化」が指摘され、その種の労働が「あそび」に近づいているかのような幻想も、実は、労働そのものが「あそび」を侵蝕するという形態の反映であって一見「あそび」的にみえるものも、現実には、その社会的規制によって、まさに「あそび」の労働化が現象してきている。

その意味で、「今日、レジャーといわれているのは、ほとんど労働と見まごうばかりのあそびである。もう少し抽象的にいうなら、この場合は労働があそびを克服している。つまり、すべての人間を遊ばさないようにしている社会が、いま来つつある(傍点:引用者)。」²³⁾ という指摘こそ、「余暇未来学」の現実的課題でなくてはなるまい。

なお、日本人の「遊び」の観念やひいては、東洋における「遊び」や「余暇」の観念の欧米におけるそれとの比較検討も、「遊び論」の展開に重要な示唆をあたえるであろう。そのための知的遺産は豊富に蓄積されているにもかかわらず、われわれの「マス・レジャー論」ではもちろんのこと「遊び論」にとっても、まだ十分にふれられていない問題領域である。これも、今後の課題として残されているが、この点に直接関連して、さしあたり(まさに管見した限りにおいて)、南博、滝沢克己、唐木順三、大熊信行らの仕事²⁴⁾ が注目される。

たとえば、大熊信行は、日本語の「遊び」という言葉の日常的な使用法を検討して、そこには二重の意味、すなわち、第一は、「自分の好きなことをして楽しむ意味」と、第二は、「これに反してなにもしていないこと」の意をあげている。この第二の意味は、「遊び」という日本語が、必ず

しも、第一の意味だけでなく、むしろ、一定の仕事をしなないという、いわば消極的な状態を表現しつつ、同時にそれが、いわば「無用の用」ともいうべきものをも意味している、という構造をもつ。このことは、日本人の「遊び」の観念——おそらくそれは中国の観念であるかもしれぬ——を理解する上で、見おとしてならぬ点であるとし、第一および第二の意味にかかわる問題は「ゆとり」の意味である、としている。

そこで、人間にとっての「ゆとり」の有無を、次の四側面に分類し、それを現代における「遊び」の基本的条件とみる。

- 1) 心のゆとり(精神状態に「ゆとり」がないかぎり、人間は遊ぶという行動に出にくい)
- 2) 時間のゆとり
- 3) 金銭上のゆとり(現代人が「自由」に遊ぶうるのは、金銭上の「ゆとり」の程度に応じてであり、「遊び」の種類を選択は、その「ゆとり」の大小に左右されやすい。)
- 4) 活動的なエネルギーのゆとり(生理的・肉体的エネルギーにおける「ゆとり」)²⁵⁾

これらの基本的条件は、「レジャー論」にもどしてあてはめてみる事が可能であり、すなわち、これら四条件をみだしえてはじめて、「レジャー」は真に「自由時間」「余暇時間」としての意味を獲得することができる。「マス・レジャー」状況における余暇設計の論理とは、まず、これらの要件の充足を妨げているものが何であるか、を見究めつつ、その「疎外」の歴史的、社会的、経済的諸要因に対する理論のおよび社会的闘争の過程を通して、われわれ自身の「主体」の回復による余暇の再組織化の可能性を発見していくこと以外にはないのである。(未完)

23) 同上, P. 23

24) 南博「娯楽の肯定と娯楽の否定—江戸時代における娯楽思想によせて—」『思想』1960. 5
滝沢克己『競技・芸術・人生、附将棋の哲学』内田老鶴園新社, 1969, (初版, 1961)
唐木順三『無用者の系譜』筑摩書房, 1964
大熊信行「『遊び』の経済哲学」『SANKEI AD MONTHLY』1968. 8

25) 大熊「同上論文」, PP. 4~5, 参照