

### 3. 余暇研究におけるレクリエーションとレジャーの関係

——「余暇善用論」の視点から——

青野 桃子（大学院社会学研究科 博士後期課程）

#### 1. 問題関心と背景

本稿では、今後余暇研究をすすめていくための準備作業として、これまであいまいに区別をされてきた「余暇」「レクリエーション」「レジャー」を峻別する。そのひとつの方法として、余暇の研究史を振り返り、1960年代から1970年代にかけて余暇をレクリエーションとして研究するだけでなく、レジャーとして把握する見方が出てきたことを指摘する。そして、その出現にどのような意味があったのか、「余暇善用論」の視点から明らかにする。

本稿の議論を先取りすると、「余暇善用論」とは「余暇を他の目的のために活用する／させることをよしとする考え方」であり、これは今も根強いものである。筆者は余暇善用自体に疑問をもっており、これからその考え方を支える根拠について検討をすすめていくためには、まず善用論が揺らいだ時期について注目しなければいけない。

はじめに、本分析の前提となる「余暇研究」を位置づけ、「余暇善用論」について説明をする。つぎに、レクリエーション研究とレジャー研究がどのような意図をもっておこなわれていたのか、レジャー研究の発展型である遊び研究も含めて、それらの特徴と限界を確認する。最後に、レクリエーションとレジャーという2つのとらえかたは「余暇善用論」からどのように説明できるのか分析をおこなう。

#### 1-1. 本稿における「余暇」「レジャー」「レクリエーション」の関係—それぞれの定義と特性

日本の研究において「余暇」「レジャー」「レク

リエーション」の定義については、語源にさかのぼるものなど、これまでも多くの議論がおこなわれてきたが、明確なものが見出されることはなく（山崎編、1961；藤竹、1973）、現在の研究においても議論が続けられている（小澤、2014；高橋、2014等）。その理由としては、日本における余暇研究は西欧の研究の輸入を中心にすすめられており、Leisure（仏：loisir、独：Musse等）に対して「余暇」と「レジャー」の2つの訳語が混在していたこと、また実際にはそれぞれの語の使用される場面が異なっているにもかかわらず、余暇研究者以外においてはその区別に十分な意識が向けられてこなかったことがある。本稿では翻訳の揺れによる混乱を解消するため、引用部分を除いてLeisureの訳語は「余暇」に統一し、必要に応じて補足をする。この理由については後述する。

まず、ここでは本稿で使用するこの3つの語の関係について、先行研究を活用し整理をおこなう。はじめに、余暇（Leisure）の定義は「時間的定義」「活動的定義」「心理的定義」の3つに大別できる（Parker, 1971=1975）。そして、時間的には余暇は「生物学的に存在するために必要な時間」と「生活時間」以外の「自由裁量的時間」だといえる（Brightbill, 1960）。しかし、この定義では生理的必需時間、たとえば食事時間が余暇となりうる可能性や、生計維持の時間、具体的には仕事のなかに余暇が存在することについて、説得的な説明がおこなえない。ただし、時間的な定義は数値化が容易であり、増減を統計的に把握しやすいという利点があるだろう。

活動的定義としては、デュマズディエによる「余暇とは、個人が職場や家庭、社会から課された義務から解放されたときに、休息のため、気晴しの

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、まったく随意に行なう行動の総体である」というものが有名だ (Dumazedier, 1962=1972、p. 19)。しかしこの定義の場合も、同じ活動における「利害」と「非利害」の区別が難しく、さらに「充足の状態それ自体」や「個人の欲求」が客観的な指標ではないことが限界として指摘できる。

心理的定義では、『余暇』とは人間の在り方、精神の状態」とされる (Pieper, 1948=1988、p. 66)。この定義は、時間的定義・活動的定義で指摘されている「自由」や「楽しみ」といった余暇にともなう心の動きに注目しており、それらを中心にして示している。しかし、「精神の状態」をどのように把握するのか、という問題が残されている。

以上のように、余暇 (Leisure) については様々な定義がおこなわれてきたが、それぞれに利点と限界があることが明らかになった。そして、3つの定義に共通する点として、「自由」「自発」といった要素を見出すことができるだろう。

次に、レクリエーションの定義について確認をする。時代や社会の文脈に左右されるため、レクリエーションの定義もあいまいではあるのだが、日本の戦後初期の研究ではバトラー (Butler, 1940)、ニューメイヤーら (Newmeyer and Neumeyer, 1958)、北米のレクリエーション研究の影響が大きかった。このときには、「自由時間に行なう『自発的活動』という余暇活動としての側面と『健全で生活を豊かなものにする活動』という価値的、教育的活動としての側面をあわせ持つ

ている」ことがレクリエーションの特徴であった (池田他、1989、p. 7)。

さらに、1975年の経済企画庁国民生活局『くらしの中のレクリエーション』では、「レクリエーションは、確かに余暇時間におこなわれる活動ではあるが、そのすべてではなく、通常個人や社会にとって何らかの意味で価値を持つ活動を意味することが多く、(1) 余暇時間におこなわれる、(2) 自発的活動で、(3) 喜びをとめない、(4) 生活を豊かにする活動とされている (経済企画庁国民生活局、1975、p. 129)。この「何らかの意味で価値を持つ活動」であることこそ、後述するレクリエーションの価値志向性といえるだろう。これらの定義では、「生活を豊かにする」ことが共通している。つまり、レクリエーションを通じて、生活の豊かさを養うことが目指されているのではないか。さらに、先述した余暇 (Leisure) の定義とも「自発」の部分では一致している。

この点に関して整理をおこなったのが、小澤 (2003) の研究である。小澤は、「余暇」にはそれぞれの時代に別の意味が付与されてきたという観点から、主に大正期から 2000 年代にかけて「余暇」がどのように語られ、問題化されてきたのかを分析した。そして「娯楽」、「厚生」、「レクリエーション」が戦前から 1960 年代までのキーワードであり、1970 年代に「余暇」、1980 年代には「消費」、「自由時間」、「ゆとり」に置き換わったことを明らかにした。時期区分と特徴を合わせて整理すると【図表】のようにまとめられる。

【図表】「余暇」をめぐる用語の変化 (小澤、2003 をもとに筆者作成)

時期区分	「余暇」を形容する言葉	対応する原語	特徴
大正期	娯楽	recreation	民衆娯楽研究の開始
戦時期	厚生	recreation	「人的資源の向上」「余暇の善用」を主な目的とする厚生運動の活発化
戦後期～1960年代	レクリエーション	recreation	「職場レクリエーション」の広がり
1970年代	余暇	leisure	余暇が社会問題の一つとなり、政策的実践と言説の対象となる
1980年代以降	消費、自由時間、ゆとり	leisure	余暇に関する問題の拡散

ただし、小澤の論においては「レジャー」という言葉の出現については分類されていない。しかし、1961年に「レジャー」が流行語となっており、「マス・レジャー（大衆余暇）」が唱えられるようになっていたこと<sup>1)</sup>、同年に日本で初めてのレジャー産業に関する単行本『消費革命とレジャー産業』が出版され、レジャー産業の分類を最初におこなったこと、以上2つの理由から、leisureの訳語として余暇が定着するまでの移行期に、「レジャー」が使用されていたのではないかと考えられる。

また、「消費」については、上記の『消費革命とレジャー産業』において、「このような大衆の高度消費を健全に導くためには、いわゆる『健全娯楽』のための施設を潤沢に整備することが必要であり、そのためには、政府は所得倍増を実現するならば、公共投資をこの方向にも振り向けるべきである」

（日本生産性本部、1961、p. 7-8）とすでに議論がされていること、高度成長期を迎えた際に消費者問題が顕在化しており、1968年に消費者保護法が制定されていること、1972年に国民生活審議会消費者保護部会によって編纂された『レジャーへの提言—消費者保護の立場から—』のなかで余暇における消費者保護が検討されていること、以上3点から、「消費」は広く1960年代から1980年代にかけての用語とすべきではないか<sup>2)</sup>。つまり、余暇というのは趣味や生活・文化などを含めた非常に大きな問題群であり、そのなかに「レクリエーション」や「レジャー」が含まれている。そのため、余暇という語が使用されているときには、小澤のいう1970年代の特徴をもつ使用法であるのか、もしくはレクリエーション等をふくむ意図のあるものなのか、注意をする必要があるだろう。

以上の検討から、本稿では「余暇」を「レクリエーション」「レジャー」よりも上位の概念ととらえ、「レクリエーション研究」「レジャー研究」をふくむ「余暇研究」を対象とし、分析をおこなう。以降括弧をつけずに記述するが、引用部分についてはもとの表記に準じる。

## 1-2. 戦後余暇研究の潮流

多くの場合1つの流れとしてとらえられている余暇研究を、巻(1977)は①「戦後間もない1940年代末に始まって今日に及んでいるレクリエーション研究」、②「1950年以降の娯楽研究」、③「1960年以降のレジャー研究」、④「さらに10年後、遊び研究」の4つに分けた。これらの潮流は互いに重なりあっているために区別が難しく、巻の論文においてもそれぞれの関係性についてはあまり議論がされていない。ここで、2章以降の分析にむけて、筆者がこの4つの研究の関係性について補足をおこなう。

この4つの流れは、さらに①レクリエーション研究、②娯楽研究③レジャー研究④遊び研究の2つに大別できる。その理由は2点挙げられる。まず、レクリエーション研究が登場した当時から、研究者のあいだにレクリエーションは「ただ普通に云う『娯楽』とはやや異なる」（白山、1949、pp. 5-6）ものであるから、「単なる余暇活動とは一線を画するもの」だという意識があり、「この傾向は現在〔1977年〕でも、一部のレクリエーション研究の中にもみられる」（巻、1977、p. 6）ということだ。つまり、レクリエーション研究自体が、娯楽研究、レジャー研究、遊び研究と同じではないという自覚をもって進められていたといえる。そして、この違いが「価値志向性」の有無だと考えられる。

つぎに、それぞれの研究の開始された要因の違いである。①レクリエーション研究は戦前の厚生運動、GHQの民主化政策による戦後のレクリエーション運動と連動していた。さらに、研究をけん引したレクリエーション学会も、レクリエーション協会の懇談会を母体としている<sup>3)</sup>。それに対し、②娯楽研究は、戦前の権田保之助らの民衆娯楽、国民娯楽の議論と同様に、大衆の娯楽の傾向の高まりとともに生まれている。また、③レジャー研究もマス・レジャーの広がりによって誘発されている。さらに、④遊び研究はホイジンガの『ホモ・

ルーデンス』(1963=1938)など、「遊び」概念についての海外文献の翻訳によって刺激されたが、レジャー研究からの影響も大きい。以上のことから、①レクリエーション研究は、まずレクリエーション運動の普及と指導者養成という目的があった一方で、②娯楽研究③レジャー研究④遊び研究は、具体的に発生していた娯楽、レジャーといった現象について、それらを分析する意図をもって研究がすすめられたという違いを指摘できる。ここに、レクリエーション研究の「教育的」な側面があらわれているといえるだろう。

ただし、①レクリエーション研究について巻は「1940年代末に始まって」としているが、先述したレクリエーションの最初の定義からも明らかになるように、研究の初期には北米レクリエーション理論の導入が中心であり、研究自体が発展していくのは1960年代ごろのことである(池田他、1989、pp. 262-263)。そして、レクリエーション研究者がその価値志向性という特徴を意識するきっかけとなったのが、マス・レジャーの進展とそれともなう③レジャー研究の台頭であった。

### 1-3. 「余暇善用論」の特徴と批判

ここでは、本稿でレクリエーション研究とレジャー研究を比較する際に用いる「余暇善用論」について、その定義と特徴を確認する。藪田碩哉によれば「余暇善用論」とは「余暇は放っておくと悪や退廃に傾くものだから、これを上手に活用して善きものを生み出そうと努めるのが人間のあるべき姿勢」という「常識」のことである(藪田、2012、p. 214)。つまり、「善いこと」のために余暇を使わなければ、という意識であり、「悪い」余暇へのうしろめたさのようなものになりうる。

さらに、藤島(1976)、藪田(2012)の議論をもとに整理をすると、①明治、大正期の工業労働における与えられた余暇、②戦時期の厚生運動、③高度経済成長期の職場レクリエーション、④現代の自己開発としての生涯学習、この4つがこれ

までの余暇善用論のトピックとして指摘できる。

①の段階では、余暇は労働を再生産するための生理的的必要時間であり、再生産のための温情的な制度として娯楽設備の設置や、安全管理の徹底がおこなわれた(藤島、1976)。つまり、当時余暇が肯定的に評価された結果というよりはむしろ、生産のための労務管理の一貫として余暇が提供されていたと考えられるだろう。

さらに、この余暇善用論は2000年以降の余暇研究のなかにも色濃く残っている。たとえば、趣味を楽しむための注意について、次のような説明を見つけることができた。

これらの趣味にも欠点はある、熱中し過ぎると他の生活にも影響を及ぼしてしまう。……熱中し過ぎて疲弊し、肝心の仕事や学業のさいに集中力を欠いてしまえば本末転倒である。……趣味を楽しむことは大切だが、日常生活に影響を及ぼさないように行なわなければならない。他にも次の点に注意すれば、趣味を自分の人生の中でうまくコントロールできる。趣味が仕事や学業などの実益に結びつく関係が保たれ、生涯を通じて楽しむことができるだろう。(澤村他、2013、p. 57)

ここから読みとれるのは、趣味は仕事や学業といった実益のためになるのが望ましく、日常生活に影響を及ぼさない程度にコントロールすることが必要だという考え方である。この思想は、表向きは道徳的な観点から趣味を楽しむための助言をしているように見えるが、実際には「趣味はほどほどに」という指導であって、これこそが現代にも続く「余暇善用」の視点であるといえるだろう。

そして、このような善用論は「余暇教育」という議論において明確になる。そこにあるのは、次のような考え方である。

子どもたちの多くは、余暇時間の確保さえままならない。このような余暇時間を有効に過

すことを知らない子どもが大人になったとき、はたして趣味やスポーツを積極的に楽しむことができるのであろうか。この時期の余暇活動の欠如が、後になって余暇時間の使い方がわからないといった状況を生み出すことになると考えられている。そういったことを防ぐためにも、子どもの頃からレクリエーションを行う知識や態度を育むことは重要である。(澤村他、2013、p. 118)

ここで指摘されているように、余暇に関する知識には2つの要素が含まれている。第1に「どのような余暇活動が考えうるのか」という選択肢についての知識、第2に「どのように余暇時間を活用すればよいか」という、いわば「余暇の有効的な活用法」についての知識である。そして、前者の知識がなければ、余暇時間を得た際に、何をおこなうのか選ぶことすらできないだろう。そのように考えるとき、たしかに余暇についての知識を与えることは必要なのかもしれない。ところが選択肢の提供のなかに、容易に後者の要素、つまり「このような活動こそが余暇時間の有効な使い方である」といった善用論が入り込んでくる可能性があり、そこでは指導が「管理」になりうるのだ(梅村他、1974、p. 82)。

このような余暇善用の考え方に対し、余暇研究においては他の善用対象を提示することはあっても、善用自体の否定はあまりなされてこなかった。なぜなら、余暇研究が社会的な認知度を向上させ、制度化を図るためには政策学的視点をもって「実際に役に立つ」ことをアピールする必要があったからである(井上、2003)。ここで、明確に余暇善用論を批判している研究として岡田至雄の議論を取り上げてみたい。岡田は「レジャーとは、非仕事時間から社会的・生理的必需時間を除去した自由時間に、自律的に決定し、自由裁量に基づいて行なう活動の中で、純快楽を意図・指向した行為である」と定義し(岡田、1982、pp. 46-47)、次のように余暇善用論批判を展開した。

レジャーの本性から判断して、何が低俗で何が高貴か、何が望ましくて、何が望ましくないか、あるいは何が良くて、何が悪いかということを示す道標は存在しえないし、それらを判定する基準にしても非常に曖昧である。……われわれが自由時間に自分の好きなことをするのは全く自由であり、他人がとやかく言う問題ではない。うまく利用しているかどうかをだれが判定しようというのだろうか。誰が、レジャーは無益で無駄だと判定するのだろうか。(岡田、1982、pp. 80-81。傍点本文)

岡田はその後、理念的と条件を付けたうえで余暇の個人内・個人外純機能を提示するが、「レジャーの機能は、最終的にはこのような用途をするのが望ましいと判定した人にとってのみ成立する」という(岡田、1982、p. 95)。つまり、余暇の機能はそれぞれ個人の判断にゆだねられており、それは他者によって強制できるものではないのだ。

以上の検討から、余暇善用論が戦前から受け継がれており、その傾向は現在もみられることが明らかになった。本論文では、余暇善用論を「余暇を他の目的のために活用する／させることをよしとする考え方」と定義する。そして、岡田の指摘を余暇研究の一部であるレクリエーション研究とレジャー研究に適用し、検討をおこなう。

## 2. レクリエーション研究の展開とレジャー研究の台頭

ここからは、余暇研究のなかでもレクリエーション研究とレジャー研究の関係に注目し、レクリエーション研究が余暇善用論の立場からはどのようにとらえられるのかを分析する。さらにレジャーという新たな視点の登場と遊び論への展開を確認する。

### 2-1. 価値志向的なレクリエーション

先述したように、レクリエーションの運動と研究においては、戦後初期の段階から「レクリエーションは、苦痛をとめない、精力を消耗する、勤労の反面の生活であって、喜びをとめない、精力を再創造する人間の生活行動である」(白山、1949、p. 9)と考えられていた。この点はレクリエーション協会のなかでも共有されており、「[1960年代後半から1970年代後半にかけて]常にレクリエーションを単なる(没価値的な)余暇活動ではなく、『健全で、創造的で反社会的でない』価値志向的な行為とみる一致した見解が存在」していた(日本レクリエーション学会編、1987、29頁)。つまり、余暇のなかでもとくに「価値」のある活動を「レクリエーション」と認識したうえで、研究がおこなわれていたといえる。このような考えを生み出した背景には、戦後のレクリエーションがGHQの民主化政策にその多くを負っており、「民主主義の名の下に新しい生き方、楽しみを啓発するため、社会政策あるいは教育政策的配慮から、上からの指導、啓蒙という形で定着した」ことがあるだろう(日本レクリエーション学会編、1987、p. 26)。

レクリエーションの具体的な活動としては、スクエアダンスやスポーツの実践、また全国レクリエーション大会などが挙げられるが、とくに高度経済成長期に熱心におこなわれたのが、職場レクリエーションである。このときには、「労務管理的発想」が強く、「思想運動対策だとか、定着性の問題、若年層対策」をねらいに取り入れられていた(日本レクリエーション協会編、1972b、p. 24)。つまり、もともと職場レクリエーションは、明治・大正期と同様の産業優先の視点から、経営戦略と労務管理の延長線上でおこなわれており、その理論的支柱が「労働再生産論的レクリエーション」であった。このときには、「従業員が心身ともに健全な状態で経営目的に能率的に参加できる状況をつくる」ために、レクリエーションが活用されていたといえる(日本レクリエーション学会編、1987、pp. 26-27)。

## 2-2. マス・レジャーの影響と善用の意味変化

しかし、レクリエーションもマス・レジャーの拡大をうけて、その変化を余儀なくされた。具体的には、職場レクリエーションの目的の変化から見て取れる。当初は、労務管理としておこなわれていた職場レクリエーションであったが、機械化などにもなると労働の形態が変化するにつれて、「新しい時代に対応する新しいレクリエーション運動の展開」と「新しいレクリエーション理論」が要請された(日本レクリエーション学会編1987、p. 31)。そして、レクリエーション研究者のあいだからも、これまでは「とくにある行為が単なる『レジャー活動』ではなくて“レクリエーションであるための”条件としての『健全さ』や『建設的なもの』という価値を重視」し、「そうした価値に照らして、余暇ないしレジャーを検閲し、断罪するのがレクリエーションという言葉の使命であるかのようにさえ見えた」が、「これからは……定義としても、没価値的な余暇に行われる自発的活動の総体とか、生活の変化を求めて行われる行為とかにとどめて、健全とか創造性とかいう条件ははずした方がよいと思う」という提案や、「いわゆるレジャーやあそびの広大な領域を、われわれの領域としてとらえたい」といった意見が出てくるようになる(日本レクリエーション協会編、1972a、pp. 11-12)。つまり1970年代に、それまでは優勢であった「再創造」や「健全」といったレクリエーションの価値志向的な定義への疑問が呈され、没価値的定義が目指されるようになった。

職場レクリエーションの場合、「労働再生産」に代わって新たに提起された目的は、「人間性の回復」であった。そしてその目的を達成するべく、レクリエーションは従業員の自主性にゆだねられた。ところが、この「自主」が新たな問題を引き起こしたのである。

たとえば、職場におけるレクリエーション・リーダーの不満として、以下のようなエピソードが挙げられている。

“レクは仕事ではない、自主的活動であるとの立前から、レク委員としての活動は勤務時間以降にしなければならない。しかし、この頃、会社がレクに力を入れるようになってきます。そのレク活動をコンスタントにやるためには、毎日夜9時か10時まで残業しなければならない。しかも、自主的な活動だからということで、会社は残業手当をみてくれない。……こんなわりに合わない役目はない”...と。(早坂、1972、pp. 8-9)

つまり、労働者の自主性の尊重は、レクリエーションの価値志向性の批判から出された没価値的な目的だったはずなのだが、実際にはレクリエーションの善用目的が、直接的な生産性の向上から、最終的には生産性の向上に貢献しうる「人間性の回復」に変化しただけと考えられる。そこでは、善用の対象が変化しただけであり、思想そのものに変化は見られないのではないか。

この傾向は、レジャー・ブームに対してレクリエーション協会が1968年に打ち出した方針のなかに、「多様化に対応しながらも、よりよきもの、価値ある活動を追及する」ことが残っている点からもわかる(日本レクリエーション協会ビジョン委員会、1968、p. 14)。換言すれば、当時レクリエーションの価値志向性を問い直す機運は高まったが、それはレクリエーション界全体を揺るがすことはなく、やはり余暇善用論が残っていたと考えられる。

ただし、「人間性回復」のレクリエーションは企業が労働者の要請にこたえる形でもすすめられていたこと(池田他1989、p. 264)、職場レクリエーションが労務管理、労働運動対策という側面をもっていた一方で、「国家がやるべき機能〔社会的サービス供給〕を大企業が代替する構図が出現して」いたことも覚えておきたい(山下、2009、p. 26)。

### 2-3. レジャーという視点の新しさと遊び研究への発展

先述したように、レジャーという表現、レジャー研究が出現したのには、レクリエーションにも影響を与えたマス・レジャーが大きく関係している。1970年代半ば、「レクリエーションに価値志向的性格(道徳的・教育的色彩)を強調するあまり、レジャーを没価値的なもの(したがって享乐的・退廃的な活動を含めたもの)とみなす見解」(小田切、1975、p. 12)があった。つまり、「有益」な価値をもつレクリエーションに対して、レジャーは「有害」なものもふくむという見方が存在していた。しかし、同じ頃「若い人を中心に『社内レクリエーションは会社の押し着せ』『レクリエーションは職場を離れて自分で楽しむもの』といった意識が強くなってきており(日本経済新聞1972.7.7)、与えられたレクリエーションには包摂しえない欲望が噴出してきているのである。

この動きを敏感に察知したのがレジャー産業であり、半官半民の余暇開発センターの設置という追い風もあって、急速な発展を遂げた。そこで生まれたのが、消費主義的な余暇であった。これまでのレクリエーション研究が、余暇を通じた「再創造」「再生産」を志向していたのに対し、レジャーがその対概念ともいえる「消費」にいきついたところからも、レジャーがレクリエーションとは異なる意味を内包していたことが推察できる。つまり、レジャーは余暇から価値志向性を分離しようとしていたのではないか。

しかし、レジャーを善用すべきだという意見がまったくなかったわけではない。1969年には『人間回復のレジャー：Leisure 善用のすすめ』という書籍が出版されている。ところが、著者の草場が「レジャーの増大をいい、レジャー産業について述べる人はいる。しかし、レジャーの善用について書く人は、私の知り限り全くなかったのである」(草場、1969、p. 210)とあって、書籍の刊行を決意したとのことであるから、その当時レジャーを善用するというのは少数派であったのだろうと考えられる。

さらに、余暇を他の目的から解放し、余暇から生まれる「楽しみ」に注目したものとして、遊び研究があった。それは、理論的には遊び論（プレイ論）に依拠していた。

井上俊は、遊びが論じられた文脈は、青年文化論、逸脱行動論、日本文化論、社会化論など多様であったが、「70年代の遊び論は、もともと60年代に盛んになったレジャー論を背景とし、そこから発展してきた」と説明する（井上、1995、p. 3）。そして、「はたして現代のレジャーは人間の自由で主体的な活動たりえているか」という問いに答えるために遊び論が出てきた、つまり「レジャーの現状に対する批判的な志向が『遊び』の概念を要請した面があった」のである（井上、1995、p. 3）。これまでの議論を踏まえれば、レジャーという観点はレクリエーションの「再創造」の価値からは解放されていたが、実際の活動に目を向けてみるとその「自由」「主体的」という理想にはいまだ至っておらず、そのような状況を克服するために「遊び」が登場したといえる。

そして、ここで議論されている「自由」や「主体的」の概念は、労働と対比したときに鮮明になるだろう。井上は、M. チクセントミハイの「フロー」概念<sup>4)</sup>を検討し、「仕事と遊びという頑なな二分法」を揺るがし、「日常とは無関係な『遊び』のみが楽しく、真面目な日常の仕事はつらい試練として耐え忍ばねばならぬものだ」という固定概念、あるいは「文化的定義」を「フロー」概念が否定した点を評価した（井上、1995、p. 12）。一方で、仕事と遊びの境界を見失う危険があることも指摘した。なぜなら、『現実の有用な変更』をめざす活動である仕事は必然的に現実的・社会的な波及効果をとまなうのに対し、その種の波及効果をほとんど気にしなくてもすむのが遊びだからだ（井上、1995、p. 13）。つまり、遊びは現実から乖離している点にその魅力があり、現実との境界があいまいになった場合、その魅力を失ってしまうといえる。それは、次第に遊び論によるレジャーの当時の状況に対する批判が成立しなくな

ることからも明らかになるのではないか。

換言すれば、60年代以降のレジャー論、遊び論の展開、そしてチクセントミハイの議論は、余暇と労働という二分法を揺るがしたが、その結果両者の境界はあいまいになり、レジャーや遊び概念のもっていた批判性が失われたということだ。

### 3. 本稿において明らかになった点と今後の課題

#### 3-1. 余暇をレジャーとして見ることの意味

本稿では、「余暇」「レクリエーション」「レジャー」を峻別する試みのひとつとして、それぞれの定義を整理したのち、余暇の研究史を振り返り、余暇がレクリエーションやレジャーを含みうる包括的な概念であること、またレクリエーション研究がその「活動の価値」に重きを置いていたのに対し、レジャー研究はそのような有効性からは一線を画した存在であったことを指摘した。このような余暇におけるレクリエーションとレジャーという2つの捉え方は、余暇善用論の視点からどのように考えられるのか。

すでに定義したように、余暇善用論とは「余暇を他の目的のために活用する／させることをよしとする考え方」であり、‘recreation’の名のとおり、再創造、再生産を目指しておこなわれていたレクリエーションは、まさに余暇善用論を体現するものであったと考えられる<sup>5)</sup>。しかし、マス・レジャーの拡大という社会状況の変化とともに、レクリエーションはその定義と目的の変更を迫られた。つまり、それまでの余暇善用論に限界が生じたのである。とくに職場レクリエーションにおいては、「労働再生産」から「人間性の回復」へ、その活動目的の変化がみられた。ところが、「人間性の回復」のための労働者の自主性に任されたレクリエーションは、対象を変えた余暇善用論にすぎなかったのではないか。

そして、人びとをレクリエーションの窮屈さから解放するために、レジャーが出現してくる。価値志向的なレクリエーションに対し、そのような



「価値」を持たなかったのがレジャーといえるだろう。レジャーは、生産活動に対して必ずしも善用とはいえないという逆説的な立脚点をもち、そのことにより、余暇は善用論から解放されたのである。さらに、レジャーの概念を発展させるべく、遊びの研究が登場し、レジャーや遊びの概念が広まったことで、善用論自体は解体されたといえる。つまり、レクリエーションに対して、レジャーそして遊びは、「健全」や「再生産」という価値志向性からは離れた場に存在しており、善用論によらない概念であったと考えられる。しかしレジャー・遊びが、余暇とその従来の善用目的であった労働との境界をあいまいにしたために、その批判性が後退したのではないか。

### 3-2. 今後の課題

今後の課題としては2点指摘することができる。第1に、なぜ今も余暇善用論が力を持ち続けているのかという問題についてである。レクリエーション研究に対し、レジャー研究、遊び研究がそれまでの余暇善用論にあてはまらなかったことはすでに指摘した通りだが、現在はむしろ「自己実現」「社会貢献」のための余暇善用論が主流を占めているといっても過言ではないだろう。本稿では、現在の善用の思想を支える根拠については明らかにできていない。現段階で考えられる理由としては、1960年代から1970年代にレジャーの視点が発見されただけでなく、余暇が新しい産業として政策側から期待されるようになったことが挙げられる(青野2014)。そこには、貿易摩擦の解消という国際的な目的や、産業構造の転換という市場からの要請があった。つまり、余暇はレジャーという視点を獲得したことで、レクリエーションの道徳的、倫理的な価値志向性からは解放されたが、消費の促進という新たな善用対象に取り込まれたのだ。そして現在、承認欲求といった今日的課題を乗り越えるものとして、余暇は再び期待されているのかもしれない。

第2に、今後余暇を研究していく枠組みの問題である。「これまでのようにレクリエーション史を余暇善用として眺めてきた時代は終り、レクリエーションはいわば『本暇活動』として新しい次元で考えられねばならなくなった」(岸野・小田切、1972、p. 34)。この「新しい次元」がレジャー研究であり、遊び研究であったとすれば、現代の余暇研究とは何を研究することだろうか。余暇の意味内容が時代と社会に応じて変化してきたように、余暇研究にも現在の余暇状況を把握しうる、新たな枠組みが求められており、その枠組みをこれまでの余暇研究の蓄積に積み重ねて、さらに議論を進めていく必要があるだろう。

### 【注】

※引用部分の……は中略を示す。[]内、下線は引用者付記。旧漢字旧仮名遣いは適宜あらためた。

1) 新聞では、朝日新聞1961年5月1日朝刊9面に「レジャー・ブーム」の文字をみて取ることができた。しかし、そこでは「大き過ぎるほどのヒマをまだ日本国民は持っていない」と指摘されている。毎日新聞では、1961年3月10日の「行楽のガイド」という記事に「ことしはレジャー・ブーム」という表記がある。レジャーは1961年の流行語であり(米川編、2002)、朝日新聞1961年1月12日朝刊1面の天声人語にも、「むかしなら、余暇があれば“ひまつぶし”ですんだものだが、ちかごろは横文字でレジャーと呼び、レジャーの利用法が人生の大きな問題になった」という記述がみられる。「マス・レジャー」については、実際には産業部門や地域によって大きく差の見られるものであったが、以前よりも余暇時間を持つ人が増加したことはたしかである。(参考：日本放送協会放送世論調査所編、1975)

2) ただし、「消費」の意味合いにも変化がみられ、1980年代に顕在化したのは、ボードリヤールの『消費社会の神話と構造』(1970=1979)に代表

される、余暇を記号的な消費活動とみていく「消費社会論」である。

3) 1964年に広くレクリエーション研究者を組織化するため、レクリエーション懇談会が発足した。さらに、1965年に研究会、1971年には学会となった。(参考：日本レクリエーション協会、1977)

4) 遊びのなかで人がしばしば経験する「楽しさへの没入感」、「全人格的に行為に没入している時に、人が感ずる包括的感覚」のこと(井上、1995、p. 12)。(参考：Csikszentmihalyi, 1975=1979)

5) Recreation に対応する日本語については、レクリエーションとレクリエーションがあり、レクリエーションに再創造の意味が強く含まれているという議論もあるが(白山、1949、pp. 9-10)、本稿ではこれまでに提示されてきたレクリエーションの定義から鑑みるに、レクリエーションにおいても「再創造」の意味合いは十分に残っていると考えた。

## 参考文献・資料

青野桃子(2014)「日本の<余暇政策>における2つの余暇善用論—福祉的観点からの余暇環境整備と新たな産業としての注目—」一橋大学社会学研究科修士論文。

池田勝他(1989)『レクリエーションの基礎理論』杏林書院。

井上俊(1995)「生活のなかの遊び」『岩波講座現代社会学 仕事と遊びの社会学』岩波書店、pp. 1-16。

井上俊(2003)「講演記録 余暇と新世紀—余暇学の可能性」『余暇学研究』6、pp. 6-11。

梅村清弘・滝正男・鷹取昭編著(1974)『人間とレクリエーション その創造にむかって』大修館書店。

岡田至雄(1982)『レジャーの社会学』世界思想社。

小澤考人(2003)「近代日本における『余暇』の問題構成」『ソシオロギス』27、pp. 269-289。

小澤考人(2013)『『余暇(レジャー)』(leisure)とは何だろうか?：価値論的考察の試み(特集余暇学研究的課題と展望)』『余暇学研究』16、pp. 50-64。

小田切毅一(1975)「レジャーとレクリエーションの補完関係に関する一考察—レクリエーションの構造論(その2)—」『レクリエーション研究』5、pp. 12-31。

岸野雄三・小田切毅一(1972)『レクリエーションの文化史』不昧堂出版。

草場安生(1969)『人間回復のレジャー：Leisure 善用のすすめ』しなの出版。

経済企画庁国民生活局編(1975)『くらしの中のレクリエーション：日常生活におけるレクリエーション需要調査』大蔵省印刷局。

澤村博・近藤克之編著(2013)『これからのレジャー・レクリエーション 余暇社会に向けて(改訂版)』弓箭書院。

白山源三郎(1949)『レクリエーション 理論と実際』同文館。

藪田碩哉(2012)「余暇善用論の系譜」『余暇という希望』叢文社、pp. 213-238。

高橋和敏「日本語『レクリエーション』の解釈をめぐって：経験知からの視点」『レジャー・レクリエーション研究』73、p. 7-11。

内閣府政府広報室「余暇に関する世論調査(昭和46年8月)」「週休2日制・余暇に関する世論調査(昭和47年7月)」

<http://www8.cao.go.jp/survey/s46/S46-08-46-10.html>,

<http://www8.cao.go.jp/survey/s47/S47-07-47-03.html> (最終閲覧日2014年8月14日)

日本経済新聞(1972)「楽じゃない“レジャー幹事”」7月7日7面。

日本生産性本部・生産性研究所編(1961)『消費革命とレジャー産業』東洋経済新報社。

日本放送協会放送世論調査所編(1975)『図説日本人の生活時間』日本放送協会出版会。

日本レクリエーション学会編(1987)『レクリエ

- ーション学の方法』ぎょうせい。
- 日本レクリエーション協会ビジョン委員会 (1968) 『二十年後のレクリエーションのビジョン: 豊かな社会と自由時間を求めて』。
- 日本レクリエーション協会編 (1972a) 「レク運動のページ レクリエーションの啓蒙期は終わったか—「上から下へ」から「下から上へ」の運動に—」『レクリエーション』137、pp. 9-12.
- 日本レクリエーション協会編 (1972b) 「(座談会) 職場レクの未来を問う」『レクリエーション』139、pp. 24-31.
- 日本レクリエーション協会編 (1977) 『日本レクリエーション協会三十年史』遊戯社。
- 早坂泰次郎 (1972) 「余暇をどうとらえていくか—人事労務担当者の役割を考える—」『労務研究』282、pp. 7-8.
- 藤竹暁 (1973) 「レジャーの概念 華麗で饒舌な どうどうめぐり」石川弘義編『人間とレジャー 1 レジャーの思想と行動』日本経済新聞社、p. 9-43.
- 藤島秀記 (1976) 「余暇思想の流れ」『レクリエーション体系 I レクリエーションと現代』不味堂出版、pp. 262-288.
- 巻正平 (1977) 「戦後の余暇研究」『レクリエーション研究』6、pp. 3-18.
- 山崎進編 (1961) 『レジャー時代』、東洋経済新報社。
- 山下高行・清野正義 (1995) 「イギリス・スポーツ・レジャー社会学と日本の研究」デービッド・ジェリー他編『スポーツ・レジャー社会学: オールタナティブの現在』道和書院、pp. 2-34.
- 山下高行 (2009) 「企業スポーツと日本のスポーツレジャー—その特性を浮き彫りにする (特集 企業スポーツの変容と今日的課題)」『スポーツ社会学研究』17(2)、pp. 17-31.
- 米川明彦編著 (2002) 『明治・大正・昭和の新語・流行語辞典』三省堂。
- 鷺田清一 (2011) 『だれのための仕事 労働 vs 余暇を超えて』講談社。
- C. K. Brightbill, 1960, *The Challenge of Leisure*, Prentice-Hall.
- G. D. Butler, 1940, *Introduction to community recreation: prepared for the National Recreation Association*, McGraw-Hill. (=三隅達郎訳 (1962) 『レクリエーション総説』ベースボール・マガジン社。)
- J. Dumazedier, 1962, *Vers une civilisation du loisir?*, Éditions du Seuil. (=中島巖訳 (1972) 『余暇文明へ向かって』東京創元社。)
- J. Baudrillard, 1970, *La société de consommation: ses mythes, ses structures*, Denoël (=今村仁司・塚原史訳 (1979) 『消費社会の神話と構造』紀伊国屋書店。)
- J. Pieper, 1948, *Musse und Kult*, München: Kösel. (=稲垣良典訳 (1988) 『余暇と祝祭』講談社。)
- M. H. Neumeyer and E. S. Neumeyer, 1958, *Leisure and recreation: a study of leisure and recreation in their sociological aspects*, Ronald Press.
- M. Csikszentmihalyi, 1975, *Beyond boredom and anxiety*, Jossey-Bass Publishers. (=今村浩明訳 (1979) 『楽しみの社会学—不安と倦怠を越えて』思索社。)
- S. Parker, 1971, *The future of work and leisure*, MacGibbon and Kee. (=野沢浩・高橋祐吉訳 (1975) 『労働と余暇』TBSブリタニカ。)