

Title	レジャー領域確定のための準拠枠：力と機能による歴史的現実の再構成
Sub Title	The frame of reference for leisure domain : reconstruction of historical reality through power and function
Author	熊坂, 賢次(Kumasaka, Kenji)
Publisher	三田哲學會
Publication year	1977
Jtitle	哲學 No.65 (1977. 1) ,p.113- 137
JaLC DOI	
Abstract	The leisure problem today has become an important social problem requiring an emergent solution. But unfortunately we still do not have any theoretical framework for; it. Although this paper ultimately aims at a theoretical construction of sociology of leisure, it directly confines itself to reconstruction of historical reality with a frame of reference, which will certainly be useful to establish "the domain of leisure." This paper is divided into two sections. The first part is about the frame of reference at societal level. The frame is composed of power and function. Power is defined as an ability to control the relative scarcity value among life elements. Members of a society are divided into two, basing on power component. One is power-holder, the other is power-loser. Though the concept of function has various usages among the students of functionalism, it is used here in the meaning of T. Parsons. By function, life elements are divided into two clusters ; one is instrumental, the other is consummatory. The second part deals with the reconstruction of historical reality by the frame of reference composed of power and function. The whole historical reality is divided into four eras. The first era is called one-facet society, where power and function are not differentiated. The second is called two-facets society, where two components are differentiated from each other but overlap. Two facets are called here as consummatory-upper cluster and instrumental-lower cluster. The third era is distorted-four-facets society, where two components are differentiated and crossed, but consummatory function is difined as social deviation ; hence, instrumental-upper cluster and instrumental-lower cluster. The last era is called four-facets society, where two components are differentiated and crossed ; namely, intrumental-upper, intrumental-lower, consummatory-upper, and consummatory-lower clusters.
Notes	
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000065-0113

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

レジャー領域確定のための準拠枠

— 力と機能による歴史的現実の再構成 —

The Frame of Reference for Leisure Domain

—Reconstruction of Historical Reality through
Power and Function—

熊 坂 賢 次*

Kenji Kumasaka

The leisure problem today has become an important social problem requiring an emergent solution. But unfortunately we still do not have any theoretical framework for it. Although this paper ultimately aims at a theoretical construction of sociology of leisure, it directly confines itself to reconstruction of historical reality with a frame of reference, which will certainly be useful to establish "the domain of leisure."

This paper is divided into two sections. The first part is about the frame of reference at societal level. The frame is composed of power and function. Power is defined as an ability to control the relative scarcity value among life elements. Members of a society are divided into two, basing on power component. One is power-holder, the other is power-loser. Though the concept of function has various usages among the students of functionalism, it is used here in the meaning of T. Parsons. By function, life elements are divided into two clusters; one is instrumental, the other is consummatory.

The second part deals with the reconstruction of historical reality by the frame of reference composed of power and function. The whole historical reality is divided into four eras. The first era is called one-facet

* 慶応義塾大学大学院研究生

society, where power and function are not differentiated. The second is called two-facets society, where two components are differentiated from each other but overlap. Two facets are called here as consummatory-upper cluster and instrumental-lower cluster. The third era is distorted-four-facets society, where two components are differentiated and crossed, but consummatory function is defined as social deviation; hence, instrumental-upper cluster and instrumental-lower cluster. The last era is called four-facets society, where two components are differentiated and crossed; namely, instrumental-upper, instrumental-lower, consummatory-upper, and consummatory-lower clusters.

レジャー時間が漸次的にだが確実に増加している。早晚完全週休二日制は社会制度として確立しようし、長期休日制度もそうなるだろう。しかしレジャー時間の増大のみがレジャー社会学の出現を要請するのではない。レジャー時間の増大が人間の行動様式に与える作用、それが社会構造や文化に与える作用が問題なのであり、また逆に人間の行動様式・社会構造・文化がレジャー時間に与える作用も問題である。さらに言えば、経済構造・政治構造・連帯構造・価値構造といった下位社会構造との関連で、レジャー行動はいかに位置づけられるのか、という問題も重要であろう。このようにレジャー社会学とは、レジャー領域に焦点をずえることで社会現象を解釈し説明しようとする一特殊社会学である。

レジャー社会学はきわめて今日的な学問分野である。なぜか。それは単にレジャー時間が増大したからというのでは答にならない。学問が要請されるのは、その学問によって現象が解明され、政策が提示されることを社会的緊急事態としている社会的問題が存在するからである。だとするとレジャー社会学における社会的問題とは何であろうか。時間軸からみると、過去から現在への問題としてレジャー時間の一層の増大を求める脱工業化の問題があり、未来への問題としてその時われわれは何をしたらよいのか、

また何をすべきなのか、についての不安が存在する。サイバネティクスの視角からすれば、物質・エネルギーの問題として、レジャー領域の拡大によって現在の高度産業社会の物質・エネルギーの維持存続が脅かされる心配はないのか、また簡単にレジャー中心の脱産業社会の到来などと主張できるのだろうか、といった疑問が生じるし、情報の問題としては、レジャーや遊びの価値が社会の正当性を得ることで、労働価値との単なる価値の多元化・並存といったことではなく、労働価値とのコンフリクトという問題も生起しよう。またライフ・サイクル的視角からすれば、暴走族にシンボライズされる若者世代のあまりにも刹那的で没社会的なレジャーの問題があり、あまりにも労働に追われるためにレジャーに振り向く余裕すらない成人世代の問題があり、定年後のレジャーに悩む老人世代の問題がある。このように様々の視角からレジャーに関する社会的問題は摘出される。

レジャー社会学の構築とは、究極的には上述の諸問題について政策的提言をなしうるまでに科学的に洗練されることを意味するが、その構築をめざすには次の過程が不可欠なものとして介在する。〈I〉レジャーが今日の問題であることを確証するために、歴史的現実の過程においてレジャー領域がいかなるものとして位置づけられ把握されるかを検討しなければならない。〈II〉レジャー領域を認識するための原理として、レジャーの準拠枠が確定されなければならない。〈III〉レジャーの準拠枠によって認識されたものはなんらかの形で整序されなくてはならないから、そのための原理としてレジャーの理論枠組が形成されなければならない。以上三過程が明示的に確定されたときはじめて、レジャー社会学は一特殊社会学として自立する。

〈I〉 レジャー社会学——その歴史的現実からの要請

レジャーが今日的意味をもつとするとき、その今日性を確証するには次の手続きが明らかにされなければならない。(1) 全体社会レベルでの歴史

的現実を把握しようとするとき、その準拠枠はいかなるものであるか。
(2) 準拠枠によって各時代・各社会の歴史的現実はいかなるものとして認識されるのか。(3) 認識された現実からレジャー領域はいかなる実体として把握されるのか、その結果現代のレジャー領域がいかなる意味で社会的問題性を含むのか、が確定されなければならない。⁽¹⁾

1. 全体社会レベルの準拠枠

全体社会⁽²⁾を認識しようとするとき、しかもそれが、レジャー領域の導出にとって有効な手段であることを要請されるとき、いかなる準拠枠が有意義であろうか。ここでは二軸が提示される。第1は、階級論・成層論の如く、全体社会を上層一下層の二層の構成要素から成立するものとして捉える視角であり、力の軸と称す。⁽³⁾これは従来より一般的には「相対的に稀少な生産要素に対する制御能」を意味し、その制御能を有する層と有さない層の分化として上層-下層の位置づけがなされていたが、ここではこの軸の意味する対象範囲を拡大して、すなわち「相対的に稀少な生活要素に対する制御能」にまで一般化して、上層一下層の分化を位置づける。では生産要素から生活要素へ一般化させる理由はどこにあるのか。それが問題である。従来の全体社会レベルでの上下関係論は、階級論に示されているように、そのほとんどが生産力史観であり、生産関係史観であった。これは正当な認識であったと思う。いわゆる「貧しい社会」において、特殊層を除けば消費が生活において社会的緊要性をもつ可能性はほとんど皆無に等しかったから、生産要素に対する制御能だけで全体社会の実相を充分有効に認識できたといえよう。したがって反対に生産の視点を欠いた消費の視点のみからのレジャー論が、階級論と比較してみても分かるように、全く有効な学問的貢献をなしえなかったし、また社会への影響力も乏しかった、というのも当然といえば当然であった。しかし現在、「豊かな社会」といわれ高度産業社会といわれる社会にあって、生産視点のみで上層一下層を捉え

ようとする、そこから落ちこぼれるものがあまりにも多くなる。しかもそれは単に量的問題としてではなく、質的問題として生産視点に作用を及ぼしてくる。例えば週休二日制の制度化は、単に労働時間とレジャー時間が等しくなるといった問題ではなく、レジャーの拡大が労働価値の変動をもたらすといった問題なのである。したがってここにおいて消費視点をも包含した生活視点が要請され、生活要素に対する制御能の問題が社会認識の有効な視角として要請される。

第2は、生活要素それ自体と関連するところの機能の軸であり、それは道具性とコンサマトリー性⁽⁴⁾とから成る。道具性とは、システムの目標が設定されたとき、その目標の達成のために手段として機能することであり、さらに手段としての価値は目標の達成度によってのみ決定され、手段それ自体としては全く固有の価値をもちえないという性格から、必然的に所与の目標の達成のために最も効率的・適合的な手段を選択する方向が採用される、ということをも意味している⁽⁵⁾。コンサマトリー性 (consummatory) とは、行為がいかなる結果を生じるのかについては一切考慮せず、行為それ自体に直接的価値を認めることであり、したがって効率性・適合性といった目的関連的尺度は無視され、行為主体にとって行為それ自体が直接的な自足的価値をもつか否かがコンサマトリー性の尺度となる。例えば、刹那的で快楽的な情動的行動、相手との結合それ自体に意味を認める愛情的行動、さらにはあるコミットされた価値を行動選択基準とし、そこから合理的に⁽⁶⁾導かれる宗教的・倫理的行動などがコンサマトリー行動である。行動が道具的であるかコンサマトリーであるかの決定は、次の二つの指標による。「(i) 手段が奉仕すべき目的の訴えかけの強さ、(ii) 手段が目的を達成するという因果関係の確かさ⁽⁷⁾」である。(i) については、目的が行動主体に与える魅力 (コミットメントの誘因力) が大きい程、行動は目的に対する手段としての関係性において捉えられるだろうし、また魅力が乏しい程、行動主体は行動それ自体の完結性において行動を捉えるだろう。

(ii) については、行動の因果関係が明確化する程、行動は手段化し、不明確である程自己完結的になるだろう。

以上全体社会レベルの準拠枠として、(i) 力の軸（生活要素に対する制御能）(ii) 機能の軸（生活要素の機能）を提示した。そこでこの準拠枠によって歴史的現実がいかに再解釈され、その結果としていかなるレジャー領域が確定されるかを検討しよう。

2. 歴史的現実の再解釈

全体社会の類型は、上記二軸を単に論理的に操作するだけならば、多様に作成しうるが、現実との対応性を付加すると、それは次の四類型に限定される。〈1〉二軸が未分化な社会である〈一極構造社会〉〈2〉二軸が重複する社会である〈二極構造社会〉〈3〉二軸は交差するが、コンサマトリ一性の側面が抑圧された〈偏四極構造社会〉〈4〉二軸が交差した〈四極構造社会〉である。生産力史観と対応させると、〈1〉は自然社会（狩猟採集社会）〈2〉は農業社会（農耕牧畜社会）、〈3〉は工業化社会、〈4〉は情報化社会に対応し、〈1〉+〈2〉は前産業社会、〈3〉+〈4〉は産業社会⁽⁸⁾に対応する。

〈1〉 一極構造社会

この社会は力の軸・機能の軸に関して共に未分化な状態にある社会である。力の軸についてみると、ここでの稀少な生活要素は、生物的必要を充足させるのに直接的に機能する執行労働力、例えば狩猟能力であり採集能力である。この能力を所有するのは若者層である。ということは、個人のライフ・サイクルの一段階が上層を構成することを意味し、この意味においては、社会構造上の実体としてある社会階層が上層を構成するということとはありえない。勿論執行労働力において道具の占める重要度が拡大するにつれて、ライフ・サイクルとは関係ない道具に関する諸能力を所有する層が上層として分化してくるが、少なくともこの社会においては執行労働

力がライフ・サイクルに強く関連するところから、上下分化は世代層としては存在しえても、社会階層としては存在しない。さらに執行労働力に情報上の指示を与える呪術力などの文化伝達能力が長老層によって所有されていることも、それがライフ・サイクルの一段階と深く関連しているという意味で、社会階層の上下分化を不可能にしている、要するに、長老の情報と若者のエネルギーによる世代間相補性という機能分化は存在しても、それが社会階層の分化には移行しなかったというのが、一極構造社会の一特性である。

機能の軸についてみると、執行労働に課せられた要件が個々人の生物的必要の充足であり、しかもその必要がこの社会の維持・存続にとって第一次的でしかも唯一ともいえる社会的要件であるとき、この労働は単に必要なための労働（道具性）であるばかりでなく、快樂として営まれる労働＝遊び（コンサマトリー性）でもあった。すなわち生物的必要を充足させる対象（自然＝狩猟採集物）が豊富であればある程、生物的必要への緊要性は低下し、それへのコミットメントも低下するから、労働において道具性への考慮は低下し、コンサマトリー性が増大する。要するに、生物的必要⁽⁹⁾以上の要件設定がなされず、しかも生物的必要を充足させるに足る自然資源が確保されているならば、労働が遊びでもありうるという、道具性－コンサマトリー性の未分化＝混沌の一元的だが安定した社会構造が維持されていた。

〈2〉 二極構造社会

この社会は二軸が重複した社会であり、すなわちコンサマトリー性の上層と道具性の下層に構造分化した社会である。具体的イメージとしては貴族階層－奴隷階層とか封建領主－農民に階層分化した社会があげられる。まず力の軸についてみると、土地所有権が上層－下層を決定する尺度となる。定住化した農業社会において生物的必要を充足させるのに最も機能的な生活要素は土地であるから、土地に対する所有権の保持は、それがいか

にして獲得されたにせよ、非所有者層に対して一大権力である。この権力関係の成立は、プラウの権力論によると、次の四要件からなる。⁽¹⁰⁾〈i〉上層は土地所有権をもつことで、特定下層の提供する資源(労働力)に依存する必要がない。〈ii〉土地は下層の生物的必要の充足にとって不可欠で代替不能なものであるにもかかわらず、それが上層によって独占されている。〈iii〉土地を媒介とした上下関係は個別主義的であったので、個々の下層が組織化をし上層へ強制力を加えるような可能性は乏しかった。〈iv〉生物的必要の充足は人間の生存にとって不可欠であるから、その要件に代替しうる要件を求めることは不可能である。したがって下層は土地に拘束されざるをえない。かくして力の軸においては、土地所有権に基づいて、上層は土地を提供する見返りとして、下層の農業生産物の生産・配分・消費に関して決定権をもち、その結果として土地と農業生産物との間に交換関係が成立する。この権力行使による交換関係は必ずしも搾取関係ではない。搾取関係に転化するのは、上層からの要求が下層の正当性の範囲を越えたときであり、例えば下層の最低許容生活水準を下回るまでに、生産物の提供が上層によって要求されたときである。このように考えると、この社会における上下関係は必ずしも搾取関係であったとはいえないだろう。「古典古代の奴隷制は時代が下るとそうでなくなるが、安い労働力のための装置や利潤を搾取する道具ではなく、むしろ人間生活の条件から労働を排除する試みであつた。」「古代人はまるで別に考え、生命の維持に必要なものを作るすべての職業が奴隷的な性質だから、奴隷をも必要があると思ったのだ⁽¹¹⁾」という主張も一面の真理だと思われる。

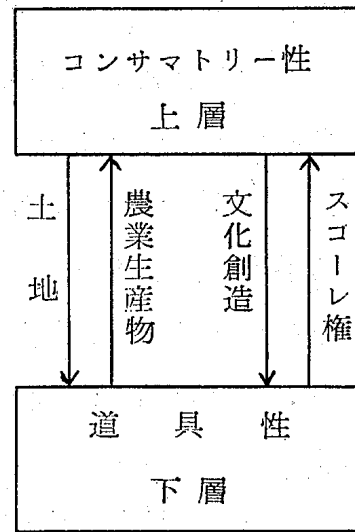
次に力の軸が機能の軸と重複することについて説明する。土地所有権による階層分化は、下層に労働の専門化を、上層に労働からの解放をもたらした。この場合下層においては、〈i〉自己の生物的必要に加えて上層のそれをも充足させることが、つまり余剰生産物の拡大化が社会的に要請されたので、〈ii〉農業労働は主体的・計画的に農産物の育成に従事すること

を必要としたので、労働が効率性重視の労働・生産性を高める労働へとソフトせざるをえなくなり、労働の道具化が不可欠なものとなった。しかしこの労働は、近代的労働とは異質なもので、ウェーバーのいう「伝統主義」の生活態度から導きだされる労働である。⁽¹²⁾ 生物的必要など社会システムの最低許容水準を充足するための労働であり、道具主義の価値理念に支えられた充足することのない労働ではなく、システムの許容水準が達成されれば止められる労働であった。したがって労働への価値づけは弱く、いわば「呪いとしての労働・禍いとしての労働」⁽¹³⁾ という労働観が支配的であった。しかしここで疑問が生じる。遊びとしての労働が労働の道具化によって呪いとしての労働に変動し、しかもその労働の担い手が下層に限定されたとき、下層が上層の力を正当化するようなことはあるのだろうか、すなわち労働それ自体に価値を見いだしていない下層が労働に専門化するというのは、⁽¹⁴⁾ 搾取関係以外のなにものでもないのではないか、という疑問である。これに対しては四点の認識が必要である、〈i〉呪いとしての労働とは、あくまでも遊びとしての労働との比較で与えられた名称であり、その真意は労働の道具化が以前よりはすすんだという点にあるだけである。したがって呪いとしての労働はそれ自体に価値を見いだせないような労働では全くなく、前述のハンナ・アレントの主張の如く、生命の維持に貢献しているからこそ有意味な労働であるという側面も保持している。事実分業化されにくい農業（そこでの分業は季節のサイクルによる時間的分業のみ）においては、労働主体はあらゆる労働過程に参加せざるをえないから、そこに全人格性を投影させることは十分に可能であったといえよう。〈ii〉下層が労働に専門化するといっても、そこでの労働は現在の週休二日制にほぼ相当するものであり、かなりの休日が確保されていた。したがって労働への専門化は過酷な長時間労働を意味せず、単純に搾取関係に短絡化するものではない。しかしこの休日は約半分（約80日）が聖日であり、残りが「病気・厳寒・急用」などのために働けない日であったことを考慮

に入れると、その休日は、現代のレジャー日とは全く意味を異にした、いわば「労働休止日」といった性格をもっていた。したがって休日が単純には遊びに直結しないという認識も重要である。〈iii〉ではかつての遊びの側面はどこに求められるのだろうか。ここで重要なのが祭の機能である。非日常性レベルで行われる祭は、宗教からの正当性をうけて、日常性レベルでは全くみられない程の一過的で刹那的だが爆発的なコンサマトリー性を放出する。つまり下層のコンサマトリー性は非日常的な祭の中で充足され、その結果日常的な道具的労働との間にバランスが保たれたのである。祭のもつカオスは、下層の緊張処理にとって、したがって社会階層構造の維持・存続にとって、大きな貢献をしている。〈iv〉最後に重要なのは労働から解放された上層の問題である。労働から解放されて上層は何をしたのだろうか。もしも下層に対して何らの貢献もせず、単に上層内部において自己完結的に行動していたとしたら、下層は上層の力の行使に対する正当性の付与を再考しただろう。つまり労働からの解放は、新たな機能が下層との関係で付加されることを意味していた。これがスコール権の問題である。⁽¹⁵⁾ 上層—下層の関係は単に土地と農作物の交換関係だけでなく、下層は上層にスコール権を委託し、上層はその委託に応じて文化的創造物をアウトプットするという交換関係が付加される。「生存をこえて永遠性と卓越性とをめざす活動が常に人類の最高の目標の一つである」⁽¹⁶⁾ことを認めるならば、ここにおいてスコール権を委託された上層がその目標達成の専門的担い手として登場してくる。上層は、道具性の下層の機能的相補性として、コンサマトリー性の担い手として構造分化してくる。したがって二極構造社会とは、「人類の生き甲斐追求についての一種の分業の制度」⁽¹⁷⁾でもある。

かくして二極構造社会における上層—下層関係を、単に搾取関係だけとして把握することは、事の一面しか捉えることにならないといえよう。図に示すように、ここでの上下関係は、土地所有権によって道具性専従の

下層を規定し、スコール権によってコンサマトリー性専従の上層を規定している。上層は土地所有権から物的生活の安定性を得るが、スコール権によって精神的緊張を強いられている。また下層は土地所有権に対しては憎悪を抱くとしても、スコール権には憧憬を抱く、といったアンヴィバレンスが存在する。二極構造社会とは、このような二重性を含んだ社会構造として理解されよう。



〈3〉 偏四極構造社会

この社会は、力と機能の二軸が交差することで、(Ⅰ)道具性—上層、(Ⅱ)道具性—下層、(Ⅲ)コンサマトリー性—上層、(Ⅳ)コンサマトリー性—下層の四状相から成る社会へと発展したが、道具性の側面が社会的価値として強調されることによって、(Ⅲ)(Ⅳ)状相が社会的正当性を得られず、結局(Ⅰ)(Ⅱ)状相に偏した構造をもつに到った社会である。

(Ⅰ)(Ⅱ)状相について検討すると、ここには三人の巨人、ウェーバー・マルクス・デュルケームが存在する。プロテスタンティズムの倫理によって道具性上層の形成過程を論じたウェーバーの視角、資本家階級—労働者階級によって道具性の力の軸を論じたマルクスの視角、分業論によって道具性の世界における連帯を論じたデュルケームの視角である。

〈ウェーバー的視角〉社会が伝統的社会からテイク・オフするには、テイク・オフ後に予想される社会が、現在の社会よりもはるかに魅力のあるものでなければならない。もしも予想される社会が魅力的な社会であるならば、その大きな魅力の達成のために、現在の小さな魅力を断念し、現在の行動を未来のための手段・道具とする方針が採択されるだろう。しかしここには解決すべき問題がある。それは、将来のより大きな魅力はその獲得が完全に保証されているわけではなく、なんらかのリスク・不確実性を伴

わざるをえない、ということである。したがって魅力の単純な大小比較だけで行動の道具化が採択されることはありえない。ではリスク含みであるにも拘らず、行動の道具化が選択されるのはいかにして可能なのであろうか。それは、魅力（目標）に伴うリスク・不確実性をなんらかの形で解消する手段を提示することによってではなく（つまりこの方法は経験的に不可能だから）、魅力達成のための行動の手段化があたかもコンサマトリー性をもつかの如く信じさせる倫理・価値・道徳を提示することによってである。プロテスタンティズムの倫理とはまさにこのような倫理である。これは、地上に神の王国を創造するために勤労・節約・利潤追求の努力を美德とした特異な倫理であり、またいかなる労働であっても、それは天職であるとすることによって、労働それ自体にコンサマトリー性を付加させた倫理である。かくしてプロテスタンティズムの倫理の信奉者は、無限の資本蓄積と投資の遂行によって社会のテイク・オフを実現した。しかし社会のテイク・オフは、すべての社会構成員がこの倫理の信奉者になったことを意味しない。大部分の人々は伝統主義に浸っていた。ここにおいて、プロテスタンティズムの倫理と伝統主義の価値次元の分化と、資本所有者としてのブルジョアジーとそうでない者との経済次元の分化が成立した。だが経済次元の分化は、価値次元の並存を伴うかぎり、正確には上下関係を意味しない。しかし社会がブルジョアジーによって発展し、その過程においてブルジョアジーの価値（道具的活動主義⁽¹⁸⁾）が社会全体に普及していったとき、資本家階級-労働者階級の上下関係は完成した。

〈マルクスの視角〉偏四極構造社会において力の軸を決定する尺度は決定労働である。これは執行労働に対して指令・指示を与える計画労働であるが、この決定労働のポストへの人員配分の基準は、社会の生産力の程度によって異なる。マルクスの視角とは生産力がさして高くない段階の産業社会に対応するもので、この段階では生産手段の所有が人員配分の基準となる。すなわち「生産手段の所有者が決定労働を、その非所有者が執行労働

を分担するという一般命題が定立されることになる。⁽¹⁹⁾」

この上下関係は搾取関係であるのかについては論争が起こるところだが、すくなくとも二極構造社会の場合よりも紛争含みの上下関係であったことは確かである。その理由は二つ考えられる。第1は下層に課せられた労働の問題である。労働量については、労働時間が増大し、休日は完全に休息のための日にならざるをえなかったという問題があるし、労働の質については、工場労働によって、自然の一部である人間の労働が自然のリズムを無視した機械・人工の世界で完結するという問題がある。第2は、「ブルジョアジーは、憧れの対象であるためにはあまりにも生活の必要に直結した問題に没頭しすぎている。そのために、資本主義社会では、卓越性の追求という伝統的な活動について一種の空白状態で生まれてしまった⁽²⁰⁾」という如く、上層があまりにも合理的で反英雄的な世界に住み、しかもその世界が下層と同一のものであるから近親憎悪的反発をうけるという問題である。

下層が長時間労働に耐え、上層も下層からの反発にもめげず労働の世界で行動した結果、社会は高度の生産力段階に達したが、このことは逆に決定労働への人員配分基準の変動をもたらした。

〈デュルケーム的視角〉生産力の拡大にとって分業は不可欠な要素である。分業体制は、それが細分化され、機械化され、ルーティン化される程、生産効率を高め、生産力を拡大する。分業とは、労働過程の細分化であり、その細分化された部分労働への参与とその参与主体間の協力によって、部分労働が統合されて成立するシステムであるが、ここでは部分労働と参与主体間の協力の問題を取りあげる。

部分労働の問題とは、部分労働の代替可能性の問題である。つまり部分労働は特定の参与主体によって遂行されなければならないか、それともその必要はなく不特定の主体によって行われうるものなのか、ということであって、ここから部分労働の二類型が導きだされる。一方はルーティン・

ワークや未熟練労働など代替可能性の高い部分労働 (labor) であり、他方は専門職・熟練労働など代替可能性の低い部分労働 (work) ⁽²¹⁾ である。

部分労働の二類型は、それへの参与主体間の協力にいかなる作用を及ぼすだろうか。まず協力を定義しておく、それは、個別主体が個々の魅力達成から得る報酬の単純総和以上の報酬をもたらす魅力を達成しようとするとき、個別主体の異質性に基⁽²²⁾づいて連帯することである。要するに協力とは有機的連帯を意味する。だとすると、ここでの問題は、部分労働が有機的連帯にどう関係してくるかであり、有機的連帯の下位類型が問題となる。代替可能性の低い部分労働とは、参与主体の異質性が労働に反映するものであるから、その結果特定主体の労働という意識つまりこの部分労働には自分が不可欠なのだという意識が生み出される。これは、参与主体が自分の意思決定を労働に反映できることであるから、彼は労働遂行それ自体にコンサマトリーな価値をみいだすことが可能となる。また彼は、部分労働に自律性をもたせることで全体労働へのフィードバックを可能にして、単に全体労働からの一方向的要請を受容するのではなく、全体労働への変革主体としても作用する。かくしてこのような参与主体間の結合は自律的でコンサマトリーな価値を有する部分労働間の統合であるから、個々の参与主体の異質性は充分に発揮され (= 自己実現欲求の充足)、しかも全体労働のための部分労働間の有機的な協力関係も達成されよう。これこそがテュルケームが有機的連帯において意図したものである。そこでこの連帯のことを本質的有機的連帯と称す。

代替可能性の高い部分労働とは、どの参与主体であってもその労働結果に差異性を生じさせる可能性はほとんどありえないものであるから、これは参与主体の異質性が部分労働に反映しえないことを条件として成立する労働である。分業によって部分労働間には異質性が存在するが、部分労働それ自体への参与形態としては同質性の契機が要請されている。これは、分業によって労働が部分化されたという意味で労働の道具化であり、さら

にその部分労働に同質性の契機が要請されるという意味で労働のさらなる道具化である。⁽²³⁾ではこのような労働への参与主体間の連帯とはいかなる意味で有機的連帯なのだろうか。それは、単に異質な部分労働が全体労働に統合されるという意味で有機的なものであり、そこでは部分労働の機能的自律性は無視され、全体労働への貢献のみが強調されている。したがってこの連帯はデュルケームの意図からは逸脱している点で、逸脱的有機的連帯とでも称すべきものである。だがイメージとしてベルト・コンベアの分業システムを想定すれば分かるように、労働自体に愛着（コンサマトリー価値）をもてない参与主体が他の参与主体との間に労働を媒介として連帯を成立させるというようなことは果して可能なのだろうか。可能だとしたら、それは、プロテスタンティズムの倫理などによって、道具的労働があたかもコンサマトリー性をもつかの如く、参与主体を信じこませるしかない。しかしこれとても、神なき社会にあっては、しかも労働があまりにも道具化してしまった状況にあっては、不可能なのではあるまいか。そうだとすると、結局のところ、逸脱的有機的連帯とは連帯の条件が欠落した状態であって、一種のアノミー状態をもたらすだろう。

かくして分業システムの拡大は、社会の生産の拡大と同時に、部分労働の分化をもたらした。しかもこの分化は、社会の生産力が拡大するにつれて、生産手段の所有に代って決定労働への人員配分基準となってきた。所有と経営の分離によるテクノストラクチャーの台頭は、決定労働への人員配分基準の交代を示す指標である。

以上のように偏四極構造社会は合理的で反ロマン的な道具性一辺倒の社会である。ウェーバーの描いた初期ブルジョアジーの世界はまさにその典型である。しかしブルジョアジーの価値が下層に滲透するにつれて、また時代が現代に近づくにつれて、社会は純粹に道具的な世界から乖離していった。初期ブルジョアジーの世界を偏四極構造社会の理念型とするならば、その後の社会的現実はこの理念型から逸脱傾向を加速度化させるだけ

であった。ブルジョア階級は有閑階級化し、労働者階級は新しい連帯の契機を求めてより多くのレジャー時間を要求する。しかし社会の価値が道具主義で一元化されているかぎり、コンサマトリーの世界は社会的正当性をえられなかった。あくまでも有閑階級は批判されるべき社会的逸脱であり、下層のリクリエーションもうしろめたさを伴う逸脱的行動であった。

〈4〉 四極構造社会

この社会は、力と機能の軸が交差した、(Ⅰ)道具性—上層、(Ⅱ)道具性—下層、(Ⅲ)コンサマトリー性—上層、(Ⅳ)コンサマトリー性—下層の四状相から成る社会である。

道具性の側面(Ⅰ)(Ⅱ)から検討すると、ここにおいて上下関係を決定するのは決定労働であるが、それへの人員配分基準は専門的情報処理能力である。前述の部分労働の代替可能性における分化は、さらに部分労働の内容(処理客体)によって分化される。第一表に示されているように、①は

第 一 表

<div style="text-align: center;">労働の代替 可能性</div> <div style="text-align: center;">処理客体</div>	低	高
	①	③
情 報		
資 源	②	④

専門的情報処理能力をもつテクノクラートの労働であり、②は職人労働とか熟練労働であり、③は単純事務労働であり、④は単純肉体労働である。偏四極構造社会の後期においては、①②が決定労働への人員配分基準であったが、四極構造社会では①のみが上下関係を決定する。その理由は、②が①と④に分解してしまったからである。職人労働・熟練労働は、組織規模の拡大と分業システムの要請によって、その知的側面は知的専門家で

あるテクノクラートにとってかわられ、その物質エネルギー的側面は機械化の導入によって単純肉体労働化させられるといった具合に、完全に二極分解してしまった。いわば職人の世界の喪失である。⁽²⁴⁾ この結果テクノクラートと単純労働者という図式ができあがる。情報的専門職と単純機械的労働との上下分化である。この分化は、労働にコンサマトリー性を内在させる前者と道具性しか内在させていない後者との分化でもある。上層は労働に生き甲斐を見いだせても、下層はできない、という分化である。ではあまりにも道具的な労働に従事する下層は、どこに生き甲斐を見いだせるのだろうか。

そこで次にコンサマトリー性の側面(Ⅲ)(Ⅳ)について検討する。第一の問題は、偏四極構造社会においては社会的逸脱として規定されていたコンサマトリー性が、何故ここにおいて社会的正当性を得て、道具主義と同次元に並列した社会的価値として位置づけられるようになったのかという点である。第一の理由は主に上層についての条件である。道具主義は充足することのない無限の禁欲的労働を要求し、その結果として社会のテイク・オフは成功し、豊かな社会の移行は達成された。これは道具主義の実質的な目標達成である。勿論道具主義には形式上目標の達成はありえないが、その実質的目標は社会のテイク・オフにあったから、豊かな社会の実現は道具主義の実質的目標達成を意味している。するとここに、実質的目標達成と、にもかかわらず禁欲的・節約的労働の永続化を要求する道具主義との間に矛盾が発生する。道具主義の結果と道具主義を支える条件との矛盾である。しかも道具主義が禁欲的労働に与えていた疑似コンサマトリー性(天職観や啓蒙的実学主義によっていかなる労働にもコンサマトリー性が内在すると信じ込ませること)も、実質的にコンサマトリー性の享受が資源空間上可能になったところでは、その限界性を露呈せざるをえなくなった。ここにおいて道具主義の歴史的使命はほぼ終りに近づいたといえよう。道具主義の結果はその条件を不要なものにした。しかしこれは道具

主義一辺倒の価値観を不要にしたという意味であって、道具主義それ自体を不要にしたというのではない。現在の道具主義は、テイク・オフの始動力としての道具主義から、豊かな社会の維持・存続・発展のための道具主義へと、その実体を変更させることを要請されている。これは、コンサマトリー価値との並存の承認であり、しかも並存の中でいかに共存していくかという問題である。⁽²⁵⁾ 以上は全体社会レベルの条件であるが、それを上層に関する条件としたのは、資源の分配過程に着目し、「資源配分には常に上層が優先される」という経験的命題を意識したからである。権利としてか搾取としてかはともかく、プルジョアがまずはじめに有閑階層化し、その間下層は労働時間の短縮を要求するにすぎなかった、という歴史的事実は、全体社会の問題を単に全体社会レベルのみの問題とするのではなく、勢力関係の反映として考察することの重要性を教えているといえよう。第二の理由は下層に関する条件である。労働が二重に道具化（分業化された労働でかつ代替可能性の高い労働）され、しかもそこでのレジャーが労働のためのレジャー（休息のためのレジャー）であるとき、下層の生活は完全に道具性の世界である。このような生活においても、疑似コンサマトリー性が有効に機能しているかぎり、下層の生活は一応安定していた。しかしそれは所詮一時的なものにすぎなかった。社会の発展は、前述の如く、疑似コンサマトリー性の拘束性を弱めたため、下層は労働以外の時空間にコンサマトリー性を求めざるをえなくなった。それがレジャー時間の増大とレジャー空間の拡大に対する要求である。労働の道具性への方向が不可逆的なものであるかぎり、労働は生活における単なる手段として純化し、生活目標はレジャー時空間に設定されるという方向が採択されるだろう。⁽²⁶⁾ ここにおいてコンサマトリー価値が下層生活における重要な価値として社会的正当性を獲得した。

第二の問題は、(Ⅲ)(Ⅳ) 状相の上層一下層を決定する尺度は何か、である。それはコンサマトリー行動に対して専門的情報処理能力をもつか否かであ

る。宗教的・文化的・芸術的・娯楽的な行動に関して専門的情報処理能力を所有する層が(Ⅲ) 状相を形成するわけだが、ここでは次の認識が必要である。(i) この上下分化は、高級文化 (High Culture) と大衆文化 (Mass Culture) の分化とか、レジャー論におけるスコーレとオティムの分化、またウェーバーの価値合理的行為と情動的行為の分化にほぼ担当するものである。つまりコンサマトリー行動における主体性・能動性・ボランティアの問題である。労働から解放されたとき、生存の必要から自由になったとき、「生産を超えて永適性と卓越性とをめざす活動」が生き甲斐として主体的・能動的に追求されるのだろうか。生き甲斐は単にマイ・ホーム主義で終わってしまうのだろうか、それともより広い社会的パースペクティブをもち、より未来への時間的パースペクティブをもった生き甲斐となるのだろうか。(ii) 労働においてあまりにも道具化された下層は、コンサマトリー性の世界で主体性の復権を可能とするだろうか。それともマス・メディアを媒介として一方向的に伝達されてくる生き甲斐の夢の受動的消費者となるのだろうか。道具性一下層の構成員はコンサマトリー性一上層の構成員となりうるのか、簡単に言えば大衆は貴族になれるのか、という問題がある。(iii) コンサマトリー行動も職業化する。宗教教団、レジャー産業、芸術家、娯楽産業、マスコミ産業などコンサマトリー性の世界が組織化・分業化・官僚制化して、送り手と受け手、する者と見る者といった分化が生起する。職業化した生産者と受動的で未組織な消費者という図式が提示される。

以上の如く、四極構造社会は合理的であると同時にロマン的でもあらうとする多元的な社会である。しかしこの対抗的相補性がどのようにバランスをとろうとしているのか、またとるべきなのか、いまだ不明である。大衆は貴族への道を希望しているのか、または労働者として労働の復権を望んでいるのか、いまだ流動的である。だが少なくとも、コンサマトリーの世界が歴史上はじめて下層のレベルにおいて日常的な世界として希求され

うる状況になった、ということだけは確かな事実である。これは今後の大衆の実存を決定する最も重要な問題である。

以上、力と機能の二軸からなる準拠枠によって、歴史的現実がいかに再構成されるかを検討してきた。（第二表参照）

では、これはレジャー領域の確定にいか⁽²⁷⁾に作用するのだろうか。これは別稿で論じざるをえない問題である。

第 二 表

社会類型 力 機 能		1 極構造 社会	2 極構造 社会	偏 4 極 構造社会	4 極構造 社会
上 層	道具性	A		C ₁	D ₁
	リー性 コンサ マト		B ₁	(Ci)	D ₂
下 層	道具性		B ₂	C ₂	D ₃
	リー性 コンサ マト		(Bii)	(Cii)	D ₄

注

- (1) 本論文は紙面の都合上 (3) についてはカットせざるをえなかった。本論はレジャー領域の確定を目標とするものであり、全体社会それ自体の認識を目標とするものではないから、(3) のための手段的論文であり、その意味では独立した自己完結的な論文であるとはいえない。本論は、「レジャー社会学の理論的構築をめざして」という構想のなかで、序論としての性格をもつものである。レジャー社会学が学問上の市民権を獲得していない現在、このよ

うな遠回りではあるが、着実な一步を確保していくことは不可欠な作業であると思われる。

- (2) 全体社会とは自己完結性によって設定される社会体系の一下位体系レベルである。自己完結性とは、システムが環境との間に作用・交換をもつことなく、システムの内部だけの作用・交換によってシステムの維持・存続・発展が可能な状態にあることを意味する。経験的事実として全体社会の空間的範囲は各時代各社会によって異なるし、また一般的傾向としてその範囲は拡大化の方向性をもつといえよう。現代では、程度の問題として、国家が全体社会を意味するものとして想定されるが、「宇宙船地球号」の主張の如く、各国間の相互依存性・相互滲透性の深化によって、全体社会の範囲は国際社会化へと拡大しつつある。
- (3) 力の軸について二点の注意が必要である。(i) ここでの力は全体社会レベルの力を意味し、小集団、中間集団など他の下位社会体系とか社会体系一般の力を意味しない。その意味では階級軸とでも称した方が適切かもしれないが、階級のもつ特殊な意味の拘束を回避するために力の軸とした。尚、社会体系一般の力とは、「社会システムの機能的要件の充足のために、システムの要因を制御する能力」であり、その能力の有無が上層一下層を決定する。したがってこの概念規定に基づいて各レベルの創発特性を付加すれば、その各々のレベルでの力の概念が明示的に規定されよう。その結果、例えば、小集団レベルではリーダー—フォロアーの軸が、また小集団の一下位体系である家族集団レベルでは親—子の軸が、力の軸として特定化されてくる。(ii) 力の軸は、権力関係、搾取関係、威信関係、指導関係などの諸関係の上位概念としての上下関係ないしは勢力関係を意味し、何ら特定化された上下関係を意味しない。
- (4) 機能の軸は力の軸と並んで社会体系において最も基礎的で一般的な軸である。例えば小集団研究ではリーダー—フォロアーの関係と同時に、道具的—表出的なリーダーシップの側面が集団の維持存続にとって不可欠であることが主張されているように、道具性—コンサマトリー性の軸は、行為レベルからあらゆる社会体系レベルに到るまで、その各レベルでの様相を把握するためには第一次的に設定されるべき軸である。
- (5) 道具性は、ウェーバーの目的合理性、マンハイムの機能的合理性、パーソンズのパターン変項では普遍主義と感情中立性の一般化した概念に対応している。
- (6) ここでの合理性は、目的合理性における合理性とは意味を異にする。目的合

理性の合理性とは手段が目的を達成するという因果関係を意味するのに対して、ここでの合理性は行動の自足的価値の充足性を意味する。これは因果認識を不用とする点で、通常一般的な合理性（＝目的合理性）から逸脱している。しかし目的合理性の場合も、その極端なケースとして、目的のためには手段を選ばぬといった合理性が想定しうるから、この種の合理性のみを合理性の意味対象とする必要はなかろう。ウェーバーの価値合理性はまさにこの点についての合理性の理解を基礎にして提示されたものである。

- (7) 村上泰亮「産業社会の病理」p. 87, 1975.
- (8) 未来社会つまり脱産業社会の類型は二軸によっていかなるものとして表現されるだろうか。前社会からの方向性を考慮することで、類型選択にはある程度の限定性が加えられようが、それがいかなるものになるかは予測しえない。脱産業社会は、「必要性（機能的要件）と主体性（自由発想と主体選択）と客観的可能性（資源空間に固有の法則性）」における自由度が一層拡大する社会であり、まさに高度選択社会である。ただし脱産業社会をレジャー辺倒の社会だとするならば、それは、二軸は交差するが道具性の側面を人間以外に代替させた〈超四極構造社会〉として表現されよう。勿論この社会の実現は歴史的必然ではありえず、一つの可能性にすぎない。
- (9) この命題は、自然が貧困であるとき、生物的必要への緊要性は高まり、それへのコミットメントも増大するから、労働の道具化が生じることを意味している。これは、社会システムの要件充足を許容化するために労働構造における変動（遊びとしての労働→道具的労働）が要請されることであり、労働構造の変動に関する一つの条件である。
- (10) ブラウの権力の要件とは、〈i〉他者が提供する資源に無関心であること、〈ii〉他者が必要とする資源を独占すること、〈iii〉他者の強制力の行使を不可能にすること、〈iv〉他者を権力主体の提供する資源なしではやっていけなくすること、である。P.ブラウ、間場寿一共訳、「交換と権力」1974、第5章。
- (11) ハンナアレント、志水速雄訳「人間の条件」1973。
- (12) 「報酬の多いことよりも、労働の少ないことの方が彼を動かす力であった。…できるだけ多く労働すれば一日にどれだけの報酬がえられるか、ではなく、これまでと同じだけの報酬…を充たすには、どれだけの労働をしなければならないか、ということであった。」M・ウェーバー、大塚久雄共訳「プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神」上巻 p. 65。
- (13) 大沢正道「遊戯と労働の弁証法」1975、p. 75。

- (14) 搾取関係と権力関係について明確にしておく。行為主体 A B から成る社会関係を想定する。A のサービス提供に対してそれと等価のサービスを B が提供するとき、A B 関係は等価交換関係にあるという。権力関係は、B が見返りのサービスをもたないとき、B は A のサービス提供の見返りとして A の力の行使の正当性を提供し、ここに交換を成立させることで生じる。したがって権力関係とは力の行使が正当性を得ている状態である。これに対して搾取関係とは力の行使において正当性が欠如している状態である。このように権力—搾取関係を規定するのは結局のところ正当性の問題（権力関係—正当性＝搾取関係）であるが、正当性については次の点が問題となる。〈i〉A のもつサービス資源が A に所有されている前提それ自体の正当性を B は承認するか否かの問題である。つまり権力関係の前提についての正当性の問題であり、例えば土地所有権そのものを正当化するか否かの問題である。〈ii〉前提は正当化するが、A のサービス提供によって得た力の行使は、どの程度まで正当化されるのか、という問題である。例えば、土地提供の見返りとして A が B に正当な要求として主張できる範囲はどこまでか、という問題であり、権力関係における力の行使の程度・範囲に関する正当性の問題である。〈iii〉正当化する主体は、A（権力者）か B（被権力者）かそれとも C（第三者ないしは規範）か、という問題である。A B C すべてが正当化する場合のみ権力関係は成立するのか、あるいは A のみ、B のみ、C のみでよいのか、といった主体の範囲の問題がある。
- (15) スコーレ (scholē) というのは学問・哲学・瞑想など文化創造活動一般を意味するギリシャ語で、レジャー論の分野では市民権を得ている用語である。スコーレの対立概念はオティム (otium) で、これは「何もしないこと」を意味している。マズローの図式との関連で言えば、自己実現欲求が志向される程、行動はスコーレ化するだろう。
- (16)(17) 村上泰亮 前掲書 p. 5.
- (18) 道具的活動主義 (instrumental activism) は産業社会を支える価値観であり、「手段的（合理性の）価値をあくまで追求しつつ外的世的の支配をめざす」ものとして定義される。道具的活動主義が社会全体に浸透していったときその役割をになったのは学校教育であり、特に啓蒙的実学主義の教育であった。啓蒙的実学主義はプロテスタンティズムの倫理と機能的に等価関係にある。尚プロテスタンティズムの倫理は〈神プラス道具的活動主義〉として表現される。
- 村上泰亮, 前掲書 p. 88~93, p. 101~103.

- (19) 吉田民人「生産力史観と生産関係史観」
- (20) 村上泰亮 前掲書 p. 6
- (21) 部分労働の代替可能性は A・グールドナーの機能的自律性 (functional autonomy) の概念に強く関連している。前者は部分それ自体の問題で、後者は全体からの要請に対する部分の自由度の問題であるが、両概念の間には、「部分労働の代替可能性が低い程、部分労働の機能的自律性は高い」という命題が定立されるだろう。
- (22) デュルケームの機械的連帯と有機的連帯の概念を明確にしておく。個別主体 A・B を想定し、労働の全過程 1~10 をとする。機械的連帯とは、個別に全過程 (1~10) をする A と B が、同じ労働過程をしているという同質性を契機として連合している状態を意味する。有機的連帯とは、労働の一部過程 (1~5) をする A と一部過程 (6~10) をする B が、異質過程を分担しあうという異質性を契機として協力している状態を意味する。一言でいえば、人間の結合が分業体制を基盤にしているか否かの問題である。
- (23) 価値含みで表現すれば、この種の労働は労働過程と労働それ自体から二重に疎外されているといえよう。
- (24) 職人の世界における労働が技術革新によっていかに変質していくかを実証的に捉えたものとして、中岡哲郎「人間と労働の未来」1970。
- (25) 価値の多元化とは、単に価値の並存ではなく、価値間にコンフリクト関係が出現するということでもある。ここから価値間の対抗的相補性が問題となってくる。すなわち対抗的緊張関係にありながら、なおその中で相互補完的关系を維持していく、という価値間の均衡点を探索する作業が要請されてくる。道具主義かコンサマトリー主義かという二者択一的発想ではなく、どの程度の道具主義の許容とどの程度のコンサマトリー主義の許容が最適な均衡なのだろうか、またどの時空間においてはどの価値が最適なのか、といった発想が価値の共存にとっては必要とされよう。これはある意味で弁証法的発想である。
- (26) 最近労働における人間性を重視する立場から労働の過度の道具化に対して反省がなされている。流れ作業のような細分化された労働を廃止しようという提案がなされるのもその一例である。したがって労働の道具化の方向が不可逆的だとしても、それは必ずしも完全道具化を意味せず、どの程度まで道具化をすすめたら最適であるかという問題であり、ここでも労働における人間性 (コンサマトリー性) と生産効率 (道具性) の対抗的相補性が問題となってくる。

- (27) 結論のみを言うと、〈1〉一極構造社会に対応して〈レジャー不要社会〉、〈2〉二極構造社会に対応して〈偏レジャー出現社会〉、〈3〉偏四極構造社会に対応して〈レジャー抑圧社会〉、〈4〉四極極構造社会に対応して〈レジャー開花社会〉が確定され、その結果、現在のレジャー現象がいかに社会的緊要性と社会的緊張性を含むものであるかが解明される。