

Title	「レジャー社会」の類型論：レジャーの今日的意味
Sub Title	Typologies of "leisure society" : on the meaning of leisure in contemporary society
Author	熊坂, 賢次(KUMASAKA, Kenji)
Publisher	三田哲學會
Publication year	1977
Jtitle	哲學 No.66 (1977. 9) ,p.75- 97
JaLC DOI	
Abstract	In what sense do we consider leisure as a social problem for the mass in contemporary society? In an attempt to answer it, four categories of leisure society are constructed and examined. Leisure society is a concept applied to the whole society from the viewpoint of leisure activities. It contains four typologies : (1) Leisure non-necessary society, where leisure is not needed as a part of social life system because the work of the society contains the components of play (consummatory act) as well as instrumentality. (2) Distorted two-facet leisure society, where leisure is possessed by the upper class only while the lower class is specialized to a little more instrumentalized works. (3) Leisure suppressed society, where leisure is completely suppressed in order to achieve the societal goal, ie., modernization. (4) Leisure prospering society, where the mass get leisure and its chances owing to the social justification and economic affluence. After examining them, the diagram on leisure industry vs passive mass is drawn as today's social problem. Now, we must seek for the possibilities to transcend this diagram from a value-relational standpoint. They are following : (1) voluntariness of play, (2) mass having aristocratic orientation, (3) leisure as an impetus of social solidarity, (4) recurrence to commune on denying leisure activities dialectically. These four possibilities, as well as the diagram, are sociologically important components to determine "the domain of leisure" in contemporary society, Hence is the need for the sociology of leisure to achieve a new and meaningful "leisure society".
Notes	
Genre	Journal Article
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000066-0075">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00150430-00000066-0075</a>

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.

# 「レジャー社会」の類型論\*

——レジャーの今日的意味——

熊 坂 賢 次\*\*

## Typologies of “Leisure Society”

——On the Meaning of Leisure in Contemporary Society——

KUMASAKA Kenji

In what sense do we consider leisure as a social problem for the mass in contemporary society? In an attempt to answer it, four categories of leisure society are constructed and examined. Leisure society is a concept applied to the whole society from the viewpoint of leisure activities. It contains four typologies: (1) Leisure non-necessary society, where leisure is not needed as a part of social life system because the work of the society contains the components of play (consummatory act) as well as instrumentality. (2) Distorted two-facet leisure society, where leisure is possessed by the upper class only while the lower class is specialized to a little more instrumentalized works. (3) Leisure suppressed society, where leisure is completely suppressed in order to achieve the societal goal, ie., modernization. (4) Leisure prospering society, where the mass get leisure and its chances owing to the social justification and economic affluence.

After examining them, the diagram on <leisure industry vs passive mass> is drawn as today's social problem. Now, we must seek for the possibilities to transcend this diagram from a value-relational standpoint. They are following: (1) voluntariness of play, (2) mass having aristocratic orientation, (3) leisure as an impetus of social solidarity, (4) recurrence to commune on denying leisure activities dialectically. These four possibilities, as well as the diagram, are sociologically important components to determine “the domain of leisure” in contemporary society. Hence is the need for the sociology of leisure to achieve a new and meaningful “leisure society”.

\* 本稿は、「レジャー領域確定のための準拠枠」（哲学第65集，1977，113-137）に続くものである。

\*\* 慶応義塾大学大学院社会学研究科研究生（社会学）

### 3. レジャー領域の確定

レジャーが今日の問題であるとしたらその意味はどこにあるのか。この問いかけに答えるには、まずレジャーと呼ばれうる対象領域を確定し、そのなかで今日のレジャーはいかなる仕置づけを得るのか、そしてその位置づけのなかでいかなる特性をもつのかを明示することが必要である。

「レジャー領域確定のための準拠枠」はそのための準備作業であった。そこでは力の軸（生活要素にたいする制御能）と機能の軸（生活要素における道具性とコンサマトリー性機能）が分析手段として採用され、この二軸を操作することによって、歴史的現実が四種の全体社会へと類型化された。その全体社会とは、〈1〉一極構造社会（二軸が未分化な社会）、〈2〉二極構造社会（二軸が重複する社会）、〈3〉偏四極構造社会（二軸は交差するがコンサマトリー性の側面が社会的逸脱として抑圧された社会）、〈4〉四極構造社会（二軸が交差した社会）である。<sup>(1)</sup>

本論は、これら4つの類型化された全体社会との対応関係から導出されるレジャーに焦点をあて、それらのレジャーがいかなる様相を示すものであるか、を論じるものである。いわば「レジャー社会の類型論」の試みであり、そのなかで今日のレジャー社会の類型が他の類型といかなる意味で異質であるのか、といった点が比較類型論の立場から検討される。

レジャー社会の四類型は何か。まず名称づけをしておくと、それは、〈1〉レジャー不要社会、〈2〉偏レジャー出現社会、〈3〉レジャー抑圧社会、〈4〉レジャー開花社会である。〈1〉レジャー不要社会は一極構造社会に対応するレジャー社会であり、ここでは機能の軸の未分化状態がレジャー領域にとってどのような意味を付与することになるのかが問題の焦点となり、なぜレジャーが不要とされるかが説明される。〈2〉偏レジャー出現社会は二極構造社会に対応するレジャー社会であり、ここではレジャー階級としての上層のあり方と下層におけるレジャーの非日常性が問題の焦点と

なる。〈3〉レジャー抑圧社会は偏四極構造社会に対応するレジャー社会であり、ここでは社会のテイク・オフという社会目標のためにレジャーが社会的正当性を獲得することができず、そのためにレジャーが上層にとっても下層にとってもいかに限定的で歪曲的なかたちでしか表現されえなかったが明らかにされる。〈4〉レジャー開花社会は四極構造社会に対応するレジャー社会であり、現在のレジャー論議で市民権を得ているマス・レジャー社会に相当する類型である。ここでは物質的条件（レジャー時間の増大など）と価値的条件（レジャーにたいする社会的正当性）が整備されているにもかかわらず、その条件下でいかなるレジャー行動を選択すればよいのかに関して苦悩する大衆の姿が問題の焦点として考察され、レジャーの今日的意味の実態があきらかにされる。

そこで以下では各レジャー社会の様相についての考察がなされるわけだが、そのまえに用語上の問題を素描的にだが一応明確にしておく。その用語とは、「労働」「レジャー」「遊び」「真面目」である。

労働とは職業集団あるいはそれと機能的に等価な社会システムの機能的要件の充足・達成にとって主に正機能連関する行動である。さらに職業集団などの社会システムは個人の生活システムの維持・存続・発展にとってプライマリーには道具的機能をはたすシステムである。したがって労働とは個人の生活システムにおいてプライマリーには道具的機能をはたす生活行動であると規定されよう。レジャーは労働と対をなす概念であり、それは、個人の生活システムの機能的要件の達成にとってプライマリーにはコンサマトリー機能をはたす生活行動である、と規定される。具体的にいえば、いわゆる遊ぶことや隣人との連帯やコミュニティへの奉仕活動などが、ここでのレジャーに相当する行動として考えられる。労働とレジャーが対概念である理由はそれらが個人の生活システムを準拠点として構成されているからであり、したがって社会における個人の諸々の役割行動が個人を中核にして結晶化されるとき、労働とレジャーは対概念となる根拠を

成立させる。要するに労働とレジャーは共に社会システム・レベルでの概念であり、しかもそれらが生活システムにおいて道具性とコンサマトリー性の機能を専門的に分有することで、対概念としての位置づけを確保するのである。

遊びと真面目はパーソナリティのレベルに関連する概念である。ある行動が個人の欲求（パーソナリティ・システムの機能的要件）の充足に関して即時的充足をもたらすとき、その行動は遊びであると規定する。つまり遊びとは、ある行動の遂行それ自体が個人に欲求充足（満足、喜び）をもたらすような行動であり、個人のコンサマトリー欲求にプライマリーに機能連関してくる行動である。これにたいして真面目とは、より長期的なパースペクティブのもとで即時的欲求充足を禁止している行動であり、ある目的を達成するための手段として有意味性をもたらす禁欲的行動である。したがって真面目は個人の道具的欲求にプライマリーに機能連関してくる行動であると規定される。遊びと真面目は個人の欲求を中核にして結晶化されている点で同一レベルの概念となり、しかもそれらは、欲求システムにおいて道具性とコンサマトリー性の機能を専門的に分有している点で、対概念としての位置づけを確保する。

システム \ 機能	道 具 性	コンサマトリー性
	真 面 目	遊 び
欲 求 シ ス テ ム	真 面 目	遊 び
生 活 シ ス テ ム	労 働	レ ジ ャ ー

第 一 表

四つの用語をまとめると第一表となる。欲求システムと生活システムとは全く異質な原理（欲求と役割）によって構成されているから、行動は欲求と役割の二側面を常に保有するとされる。したがってここから四つの典型的行動が欲求と役割の交差によって論理的に導出される。それは、①<労

働—真面目>行動, ②<労働—遊び>行動, ③<レジャー—真面目>行動, ④<レジャー—遊び>行動である。

さてこれら論理的に可能な行動類型は超歴史的・普遍的に実在するものなのだろうか。確かに現代先進社会では実在する。①の典型は近代的労働であり, ②は芸術家の世界であり, ③はコミュニティ活動やボランティア活動であり, ④はいわゆる遊び・娯楽・リクリエーション活動である, といった具合に明示的に例をあげることができる。しかしそれは現代先進社会では可能だというにすぎず, いついかなる時代・社会においても存在可能だというわけではない。だとしたらその原因はどこにあるのか。それは, 労働—レジャーの概念が歴史的に拘束された概念だということ, つまり労働がその時代社会によってその実質性を大きく異にする点にある。では労働はどのように異なるのか, そしてそれはレジャーとどのように関連してくるのか。労働とレジャーの歴史的展開をみると, レジャーは労働からの派生物であるといえる。つまり労働が<遊びとしての労働>の側面を切り捨て, <まじめとしての労働>へと純化・特殊化していく過程で, その切り捨てられた側面である<遊びとしての労働>の機能的代替物として発生したのが<遊びとしてのレジャー>なのである。勿論レジャーは, 最初<遊びとしてのレジャー>として発生しても, その自己展開プロセスにおいて<まじめとしてのレジャー>をも含むものとして自立化していくのであるが, すくなくともその発生レベルにおいては, <遊びとしての労働>の機能的代替物として存在する行動類型であった。ここから労働とレジャーの連関性について一つの命題が示される。「労働が<まじめとしての労働>へと特殊化すればするほど, レジャーが社会的・生活的必要として要請されてくる。」

以上四つの用語を説明(概念規定)し, そこから一つの命題を導きだした。これらはレジャー社会の類型論の準備作業である。そこで次に各レジャー社会の解釈という問題に入ろう。

### 〈1〉 レジャー不要社会

前述した労働とレジャーについての命題は、「くまじめとしての労働」への特殊化が減少すればするほど、レジャーへの社会的・生活的必要性も減少する」と言い換えることができる。つまり労働の意味（労働が労働として存立するための基本的要件）が、その結果のための生産的効率的手段として特殊化されることなく、労働プロセスそれ自体の意義をも含むかたちで定立されるとき、レジャーが生活システムを支える構造的要因として社会的に要請されることはない、ということである。

一極構造社会におけるレジャー社会とは、くまじめとしての労働への特殊化が全くといってよいほどなされておらず、したがってレジャーが社会構造的要因として存在する基盤をもちえないレジャー社会、すなわちレジャー不要社会なのである。

このようなレジャー社会について一般的に言えば、労働の対象である自然的物理的諸条件が豊富であるほど、あるいはまた生活システムの要件充足における許容水準が低いほど、それは生活と生命の維持・存続に不可欠な労働への緊要性を低下させるから、したがってレジャーの労働からの分化を要請させるほどまでに労働が道具化（まじめ化）する必要はなくなり、遊びとしての労働（労働することそれ自体に意味が付与されているような労働）による労働状況が十分に実現可能なものとなる。一極構造社会は、まさに絶対的低水準の社会的・生活的許容水準とそれを充足させるに足る自然的諸資源を獲得しえたことによって、レジャー不要社会を実現させさらにそれを安定的に維持・存続させたのである。ここでは生活行動が労働を中核にして展開し、宗教儀礼も遊びも身体的体息もすべて労働プロセスの一環として組み入れられ、しかもその労働プロセスが労働の成果とともに労働の三大存立要件を構成しているから、レジャーが生活システムにおいて要請されることはない。労働が遊びであり、家族行動が職業行動でもあり、生活のための行動が社会全体のための行動でもあるとき、レジャー

が労働から分化して生活システムの一構造的要因として結晶化しなければならない必然性はどこにもない。社会構造上すべてが未分化な状態にあり、すべてが混沌とした社会にあって、レジャーのみが労働から機能分化して、労働と相互依存的・相互補完的關係を確立することはありえない。ここに存在するのはレジャー発生以前の〈労働—遊び〉の世界である。レジャー不要社会とは、したがって、レジャー社会論の対象とはなりえても、レジャー領域は存在しえない社会である。

## 〈2〉 偏レジャー出現社会

二極構造社会では〈遊びとしての労働〉が社会の機能的要件の充足に負機能化したため、労働の構造変動すなわち道具的労働への特殊化が開始され、したがって前述した命題から導出されるように、レジャーが歴史上はじめて社会的に要請されるようになった。しかしこの社会におけるレジャーは、日常性レベルでは上層に独占的に享受されてしまい、下層にとっては非日常性のレベルにおいてのみ享受されたにすぎない。二極構造社会とは、レジャーに専従する上層と道具的生産労働に専従する下層という社会構造分化（社会階級）が日常性世界において形成され、下層のレジャーは非日常性世界に限定されてしまった社会である。ここでは、労働の道具化によって失った労働それ自体のコンサマトリー性の代替機能を果すべきレジャーが、その本来の受容主体であるはずの生産的労働主体によってではなく、非生産的不労主体に特権的独占的に享受され、その結果生産的労働主体は道具的労働に専門化せざるをえなくなった、という社会構造図式が描ける。

偏レジャー出現社会とは、したがって、レジャー状況は出現したが、それが上層にのみ専有されてしまった偏在的レジャー社会であり、労働とレジャーの機能分化が生活システム内の構造分化としてあらわれたのではなく、階級構造分化（生活システム間構造分化）としてあらわれしまったレジャー社会なのである。かくして、このレジャー社会から導出されるレジ



ジャー領域は、日常性世界におけるレジャー階層（B<sub>I</sub>）と非日常性世界における下層のレジャー（B<sub>II</sub>）の問題である。

（B<sub>I</sub>）レジャー階層が非生産的上層であることを安定的に維持存続させていくには、レジャー階層が生産的下層にたいして生産活動に従事しないことの代替として何ものかを提供し、そのことによって下層からの憧憬の対象となることで、上層に位置しうる社会的正当性を確保しなければならない。これは、労働の道具化によって労働主体にはレジャーが生活行動上必要とされているにもかかわらず、レジャーが非生産的上層に専有されているのだから、上層によるレジャー専有の成果は、労働主体が自分らのレジャーを主体的に上層に委託したのだという彼らの合理化を満足させるものでなければならない、ということの意味している。したがって上層の成果が下層の委託した期待を充足させないとしたら、つまり「人類の永遠性と卓越性」を下層に代わって創造しているのだということを成果として下層に示すことができないとしたら、レジャー階層＝非生産的上層の階級的安定性は維持されないだろう。

スコールという文化創造的活動は下層の期待をみたす成果である。上層がスコールをレジャーとして追求するかぎり、その成果は下層の憧憬の対象となり、上層としての社会的正当性は獲得される。しかしスコールの追求は人間学的に見て容易に達成可能なことではなく、多くの場合オティムという情動的・弛緩的・快楽的な行動が追求されざるをえない。なぜならばスコールは人間の主体性・創造性・能動性を不可欠な条件とするのにたいして、オティムはそれらを必要とはせず、単に感覚的・感性的衝動性のみで成立しうるからである。スコールは自然から独立せんとする文化的人間の側面であり、いわば主体的人間にとってのみ可能な行動であるのにたいして、オティムは自然の一部としての自然的人間の側面であり、すべての人間に共有されている行動である。したがって大部分の上層が、行動選択上の可能性としては完全に自由な意思決定が許されている生活時間空間

において、オティムに指向して、主体性を契機とする価値合理的なスコールに指向しえなかった、というのも当然といえば当然であった。

しかしこの人間学的傾性と上層という社会階級の維持とは矛盾するものである。レジャー階層がオティム化を指向すれば、それは人類の永遠性と卓越性のための成果とは全く相反するものとなるから、下層からの正当化は確保されず、レジャー階層が上層に位置する存立基盤は損われてしまう。しかし勿論社会的正当性の欠如がすぐにレジャー階層の崩壊をもたらすわけではない。物理的強制力の行使あるいは行使可能性の暗示は、正当性を抜きにしても上層としてのレジャー階層の維持存続を可能にはしよう。だがこのような状況では、下層が上層に反抗しうる能力を獲得しさえすれば、下層は社会変革の主体として行動しうるようになるから、少なくとも社会的正当性を欠いた社会がより不安定的であることは確かである。

かくして上層としてのレジャー階層には、安易にオティム化すれば上層としての正当性が脅かされるし、また正当性を確保しておくには主体性の契機によってスコール化しなければならない、という上層固有の困難な問題があった。下層への暴力と自己の快感のための安易なオティム化の道を選ぶか、それとも下層からの憧憬と自己の崇高性のためにスコール化の道を選ぶか、これはレジャー階層に課せられた最も基本的な意思決定であった。

(B<sub>ii</sub>) 労働とレジャーの基本的命題にしたがって図式的に表現すれば、下層が労働の専有主体であり、しかもその労働が道具化へ特殊化されているとき、下層はレジャーを自分の生活システムの維持のために必要とするはずである。にもかかわらずそのレジャー享受が非日常的世界においてしか実現されなかったというのはどうしてであろうか。二つの解釈が可能である。第一は力の軸に関するものである。道具的労働の代替としてレジャーを下層に正当に配分することが二極構造社会の要件充足に負機能化するとき、上層はレジャー配分を独占し、下層のレジャー要求をなんらかの形で

操作せざるをえなかった。つまり下層の正当なレジャー要求を許容したら二極構造社会は解体するので、上層はその解体を阻止するために力に訴えざるをえず、その結果、非日常的レジャーが下層のレジャー要求と上層の力の均衡点として成立した、という解釈である。第二は機能の軸に関するものである。労働が道具化したといっても、それはあくまでも一極構造社会の労働との比較においてより道具化したという意味であり、ここでの労働が主に農業労働であることから分かるように、その道具化の度合は偏四極構造社会の近代的労働と比較すればたいした程度のものではないから、この労働ではまだ十分に労働のコンサマトリー性(労働することの有意味性)を見い出すことが可能であった。したがって機能の側面からすれば、下層のレジャー要求はそれほど緊要性をもってはいないから、レジャーが非日常的世界に限定されたとしても、それは労働における機能性からして一応説得的な帰結であり、全面的に力関係の結果としてそうなったわけではない、という解釈も十分に導出可能である。

第一の力からの解釈は全体社会レベルからのもので生活システムに外在する要因に焦点をあてたものであり、第二の機能からの解釈は生活システムに内在する要因に焦点をあてたものであるから、この二つの解釈は決して排他的関係にあるものではなく、相補的關係にある。したがって下層の非日常的レジャーへの限定化は生活システム内外からの解釈を必要とする。

では生活システムの内的要因と外的要因はいかに連関しているのだろうか。単に二側面からの解釈が可能だというだけではなく、その解釈を連関させる原理が必要である。宗教がその媒介原理である。宗教の機能を媒介原理とすることで生活システムと全体社会構造の連関・統合は達成される。

宗教の機能は二つある。第一に、宗教は生活システム内の非労働日(現在の週休二日制にほぼ相当する日数)を非レジャー日とすることで、全体社会の維持に貢献した。二極構造社会の労働は自然的条件に強く作用され、しかも効率的に細分化された労働ではないので、その生産能力はかな

り乏しく、したがってこのような社会を維持するにはできるかぎり消費行動を抑制することが必要であった。宗教はその社会的必要のために非労働日を非レジャー日としたのである。つまり労働を休止する日は明日の労働のための手段としての日であると規定し、休日それ自体に有意味性を見いだすことは禁止された。非労働日は聖日（正当化とサンクション能力をもつ絶対的価値の源泉としての神に奉仕する日）であることで儉約・節約の日となり、あくまでも労働に付随した手段的休日であって、労働から分化したレジャー日とはなりえなかった。かくして宗教は、レジャー日ではなく聖日を設定することで、生活システムと全体社会システムの両立性を可能にしたのである。これが宗教の日常性レベルでの機能である。

第二の機能は非日常性レベルのものである。非労働日をあくまで非レジャー日に抑えておくことは、社会の維持に正機能するが、労働主体のコンサマトリー欲求の充足には負機能的であるから、それを何らかの形で充足させることが必要となってくる。しかしこれは社会の維持とのバランスを考慮して行われなければならない問題である。そこでこの問題の解決のために宗教が案出したのが祭（非日常的世界におけるオティム的<レジャー一遊び>行動）である。祭とは宗教によって正当化された一定の限定的時空間における社会的無秩序・アノミー状態であるが、これを参加主体からみれば、祭とは日常生活の価値・規範から解放されることで自己の自発的行動それ自体に意味を内在させることができる時空間なのである。したがって祭は参加主体のコンサマトリー欲求を充足させる。これは祭による緊張処理の問題である。また祭は、その社会的アノミー状態が限定的なものであることによって、逆に日常的世界の社会的秩序の維持に貢献する。時空間的限定性においてのみアノミー状態が許容されるという約束事のもとでは、祭はその社会の構造的パターン維持に機能するのみであり、そこでは社会変革の契機は見いだせない。

かくして二極構造社会におけるレジャーは、宗教による聖日と祭の媒介

## 「レジャー社会」の類型論

原理から、＜レジャー階層＝上層－非日常的レジャー＝下層＞図式となり、上層のレジャーがスコア化することで下層からの社会的正当性・価値コミットメントを得るほど、しかも下層のレジャーが祭として制度化されるほど、この図式は安定的なものになる。偏レジャー出現社会とはこのようなレジャー構造から成る社会である。（第二表参照）

	日 常 性	非 日 常 性
上 層	B <sub>1</sub> レジャー階層 { B <sub>1-i</sub> : スコアレ→ 下層からの委託 B <sub>1-ii</sub> : オティム→ 下層への力	
下 層	B <sub>2</sub> (聖日) 労働の道具化	(B <sub>1i</sub> ) 祭 (オティム) 非日常的レジャー

(1): 生活システム間機能分化

(2): 生活システム内機能分化

第 二 表

### 〈3〉 レジャー抑圧社会

分業化・機械化の導入によって近代的労働が成立すると、レジャーは生活システムの構造的要因として要請される。しかしこの要請が社会発展という社会の一大目標達成のために抑圧されざるをえなかった、というのが偏四極構造社会の特徴である。この意味でこの社会はレジャーに関してはレジャー抑圧社会となる。だがレジャー要求が生活的必要であるにもかかわらず、それを抑圧しなければならないとき、その抑圧はいかにして可能なのだろうか。これが疑似コンサマトリー性の問題である。すなわち、プロテスタンティズムの倫理ないしはそれと機能的に等価な啓蒙的実学主義などによる天職・美德としての労働観念によって、道具的労働であっても、

それがあたかもコンサマトリー性を内在させているかの如く信じ込ませることで、労働主体のレジャー要求を不要ならしめることである。

しかし社会目標が達成されるにつれて、レジャー抑圧の必要は減退し、疑似コンサマトリー性を強調する倫理・道徳の拘束力は弱まり、本来的な真コンサマトリー性への要求は高まる。だがこの要求は、たとえ生活システムに不可欠なものだとしても、社会的価値が道具主義一辺倒であるかぎり、社会的正当性を獲得することはできず、あくまでも社会的逸脱としての要求にすぎない。さらに道具主義の影響力はレジャーの類型にも及ぶ。つまりレジャーが享受されるとしたら、そのレジャーは労働のためのレジャー（手段的レジャー）であることが優先され、目的的レジャーは社会的意義を欠いた第二次的レジャーとされた。

以上に階層軸を加えるとレジャー抑圧社会のレジャー領域が第三表の如く確定される。そこで以下レジャー階層、有閑階層、求閑階層について個別に検討する。

	コンサマトリー 性類型	疑似コンサマトリー性	真コンサマトリー性	
	道具主義から の評価	社会的正当化	社会的逸脱	
	レジャー類型		手段的レジャー	目的的レジャー
(Ci) 上層	(Ci-1) 天職 (プロテスタンティズムの倫理)	(Ci-2) 有閑階層	(Ci-3) レジャー階層	
(Cii) 下層	(Cii-1) 美徳としての労働 (啓蒙的実学主義)	(Cii-2) 求閑階層	(Cii-3)	

第三表

＜レジャー階層 (C<sub>1-3</sub>)＞ レジャー階層は二極構造社会では上層 (B<sub>1</sub>) を構成した層であるが、ここでは貴族的スポーツや芸術の専門家層として存在する。この階層は、前社会では社会のリーダーとして活躍したが、こ

の社会では社会の主役の座をブルジョア層(C<sub>1</sub>)に完全に奪われてしまったため、かつての栄光ある英雄的ロマン的な世界を夢見て、そしてあまりにも合理的道具的な現世を蔑視して、完全に社会からの逸脱層として自己完結的な世界に存在している。社会の中核的価値が、「Aそれ自体の価値」を重視するのではなく、「BにたいするAの価値」といった効用・機能を重視する功利主義・道具主義に移行していったとき、かつての上層は、自己の存立基盤である価値と全く相反する新しい価値に適合するわけにはいかず（もしも適合したとしたら、上層としての存立基盤を失うことになり、上層であることの社会的意味はなくなり、上層の崩壊は不可避となるから）、みずからの行動範囲をコンサマトリー性の世界に限定して、その中で自己完結的な生活を送らざるをえなかった。この結果レジャー階層はこの社会で目的レジャーを享受する唯一の階層となったが、しかしレジャーにたいする社会的意義が欠落している社会にあって、いわばレジャー・エリートである意味はどこにあるというのだろうか。ここにはレジャー・エリートであることの栄誉・威信よりも、かつての栄光との比較からくる悲哀（相対的剝奪）と、現在のリーダーシップをとるブルジョア層に対する虚勢（絶対的剝奪の裏返しとしての虚勢）がみられるだけである。つまり同じようにレジャー・エリートでありレジャー階層であっても、したがって同じように日常的で目的レジャーを享受しえても、ここでのレジャーは「社会的意味の欠落した自閉症的レジャー」という意味を付与されざるをえなかった。

<有閑階層(C<sub>i-2</sub>)> 疑似コンサマトリー性の拘束力が弱まり、レジャー要求が活性化したとき、それを上層において体現したのが有閑階層である。有閑階層は、そこでのレジャーが労働のための手段的レジャーである点でレジャー階層とは異なり、またレジャー時間の実質的所有者という点で求閑階層と区分される。労働のための手段的レジャーとは、ヴェブレンの用語である「みせびらかしのレジャー」(conspicuous leisure) に相当し、

有閑階層における最も重要なレジャー特性である。

経済的視角からすると、レジャーとは非生産的な消費活動である。これは、生産活動に従事すればさらに利益を獲得することができると分かっているが、その機会を放棄して消費活動をおこなっていることを意味するから、単なる金銭上の消費活動よりもより消費性の強い活動となる。したがってレジャー時間(レジャーに費やされる生活時間)を有する者は、単に消費能力をもつというだけでなく、生産能力をも有する者と規定される。ここから、「みせびらかしのレジャー」が、レジャー時間の誇示を通して、偏四極構造社会の上層(C<sub>I</sub>)の位置を獲得するための手段として出現する。

有閑階層にとって重要なのはレジャー時間であり、レジャーという行動それ自体ではない。つまりレジャー時間が長いほど、それはみせびらかしのレジャーとしての価値を高めるから、レジャー時間が彼らにとって社会的意義をもつのであり、したがってレジャー時間がいかなるレジャーに使用されるのかは彼らの問題関心とはならない。有閑階層のレジャー領域では、道具性優位の世界にあって上層であるための手段として機能するかぎりにおいて、レジャーは有意味なものとなる。したがってレジャー時間の増減のみがここでの問題となる。

<求閑階層(C<sub>II-2</sub>)> これは、労働が最も道具化(分業体制によって細分化された近代的単純労働)しているにもかかわらず、その機能的代替物であるレジャーへの要求が社会発展のための道具主義の価値体系と上層との勢力関係によって極度に抑圧されている階層である。しかし、社会発展(近代化へのテイクオフ)が進行するにつれて、美德としての労働観は徐々にその拘束力を弱め、また勢力関係でも労働組合などの結成によって下層の対抗力は強化され、その結果下層のレジャー要求は労働時間の短縮というレジャーの条件において結実していった。だが依然として道具主義の価値体系が優位にあるかぎり、レジャーは道德上あくまでも不善なるものと規定されざるをえず、かくしてレジャーやそのための機会は少なければ



少ないほど、それは価値ある状態であるとされた。「小人閑居して不善をなす」という考え方はこの社会の下層にたいするレジャー観である。これは矛盾であり、ジレンマを生じさせる。なぜならば、労働の機械化・細分化・単純化は下層（求閑階層）の生活システムの維持存続にとってレジャーを必要にして不可欠な要因としているにもかかわらず、そのレジャーは全体社会システムからは道徳的に不善なるものと規定され、少なればそれに越したことはない、とされているからである。これは必要としてのレジャーと不善としてのレジャーのジレンマであり、個人の生活システムに正機能するレジャーと全体社会システムに負機能するレジャーとのコンフリクトである。

ではこのジレンマ・コンフリクトはいかにしたら解決可能なのだろうか。第一は、美德としての労働観の内面化とそのための社会化機関の制度化である。もしもこれに成功すれば、道具化された近代的単純労働でも疑似コンサマトリー性が内在すると信じ込まれるようになるから、レジャー要求は不要となり、長時間労働も実施可能となり、社会発展も順調に進む。しかし疑似コンサマトリー性の復活は労働の道具化がより特殊化するほど、また社会がより豊かになるほど、困難になり、成功する確率は低下する。したがって必要としてのレジャーの不要としてのレジャーへの転換は、確かに論理的には想定しえるコンフリクト解決策ではあるが、現実的には最早使用不能な策にすぎないといえよう。第二は、レジャー時間の増大を許容し、しかもその時間をレジャーとして使用することを許容するが、しかしそのレジャーはあくまでも労働のためのレジャーとして機能しなければならないとする方策である。これは、必要としてのレジャーを充足させると同時に、道具主義の価値体系をもぎりぎりの線で維持するので、したがって生活システムの維持と同時に社会発展の方向も維持されるので、現実的で実行可能な解決案であった。「リクリエーション」としてのレジャーの考え方がこの線に沿ったものである。リクリエーションの思想

は、明日の労働を生活システムにおける第一次目標とし、そのためにレジャー時間をいかに有効に使用するか、そしてその結果として、いかにコンサマトリー欲求を充足させ、しかも同時に社会発展にもいかに効率的に貢献させるか、ということとその視野にとりいれたレジャー思想である。したがってリクリエーションは下層における手段的レジャーの典型である。リクリエーションは、生活のコンサマトリー性の充足を求める点で、聖日の〈非レジャー＝非労働〉とは違って、明らかにレジャーなのだが、それが労働のための機能を優先させている点で、あくまでも手段的なレジャーにすぎないのである。

レジャー類型 階層	手段的レジャー	目的的レジャー
(Ci) 上 層	(Ci-2) 有閑階層 レジャー時間によるみ せびらかしのレジャー ← C <sub>1</sub> (目的)	(Ci-3) レジャー階層 社会的意味の欠落した 自閉症的レジャー
(Cii) 下 層	(Cii-2) 求閑階層 —日常性— リクリエーション ← C <sub>2</sub> (目的)	(Cii-3) 求閑階層 —非日常性— 祭 (オティム)

第 四 表

求閑階層のレジャー領域はリクリエーションという手段的レジャーである。では目的的レジャーは許容されなかったのか。確かに日常性の世界では社会的正当化をえることはなかったが、しかし非日常性の世界では許容された。祭がそれである。祭は、それが時空間的限定性において行われることで、二極構造社会と同様、この偏四極構造社会においても、その社会構造の維持と構成員の緊張処理に大きく貢献した。かくして求閑階層においては、〈手段的レジャー＝日常性—目的的レジャー＝非日常性〉という〈リクリエーション—祭〉図式がレジャー領域として確定される。

以上レジャー階層・有閑階層・求閑階層について検討してきたが、それ

らをまとめれば、レジャー抑圧社会のレジャー領域は第四表の如く特定化される。

#### 〈4〉 レジャー開花社会

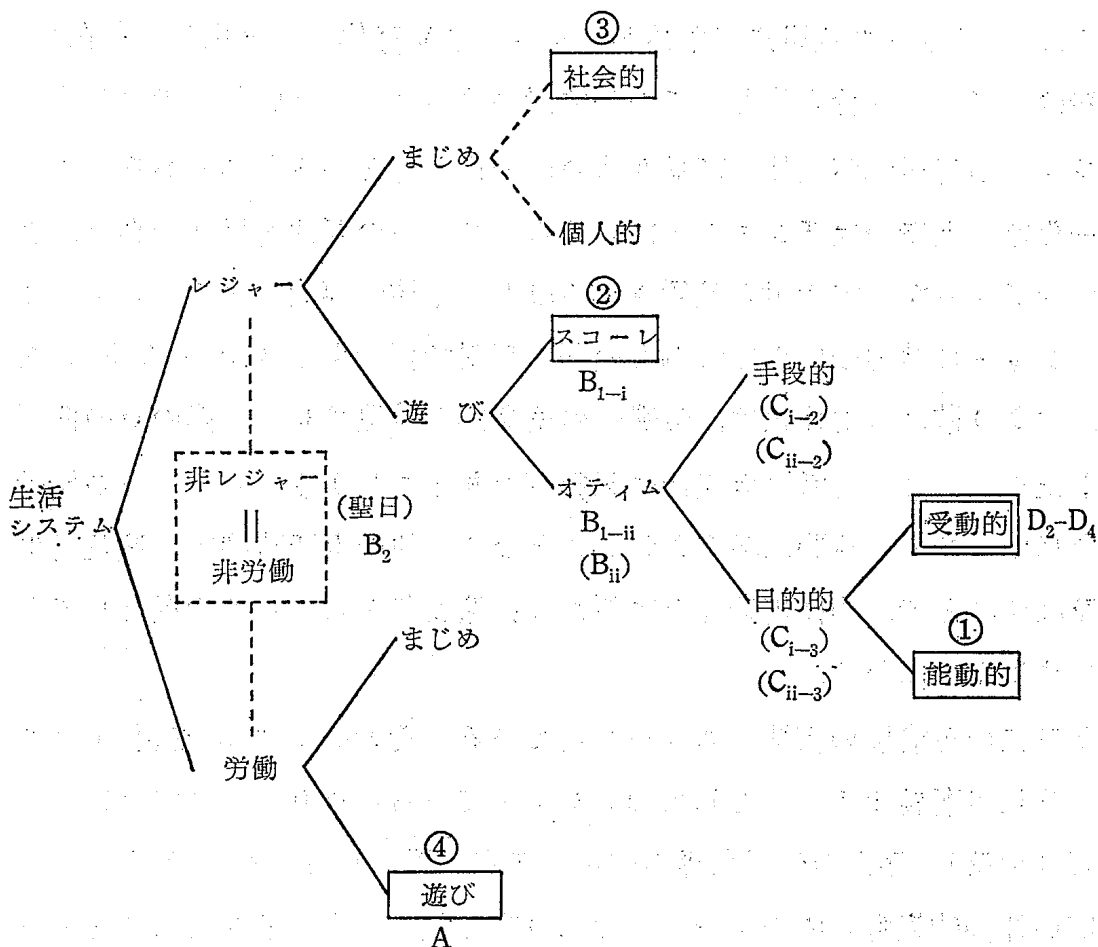
四極構造社会（これは高度産業社会・情報化社会・豊かな社会と対象を共有する概念である）が実現すると、それは物質的経済的諸条件が充実し、コンサマトリー性の価値体系が社会的正当性を獲得した社会となるから、ここでのレジャー社会はレジャーの抑圧または手段的レジャーへの限定化を経済的・価値的両側面から不要ならしめ、レジャーの全面的開花をもたらす社会となった。これがレジャー開花社会である。ここでは全体社会システムからみてレジャーを不善なるものと規定しておく社会的必要はなくなり、したがって善なるものとしてのレジャーでありしかも必要としてのレジャーが生活システムにおいて要求されうるようになった。

ここにおいて目的レジャーがレジャーの主要な対象領域となった。レジャー時間とレジャー費の増大そして目的レジャーへの社会的正当性の付与によって、大衆（道具性一下層：D<sub>3</sub>）はリクリエーションという手段的レジャーから脱皮する条件を与えられ、労働とは全く別の原理で作動する目的レジャーを享受するようになった。しかしこのレジャーの享受が可能になったとしても、それが受動的な目的レジャーでしかなかった、という点がレジャーの今日的意味の原点をなすのである。

一元的マスレジャー社会とはこの受動的・目的レジャーが社会的・生活的にプライマリーに要請されているレジャー開花社会である。つまりこれは、レジャー産業やマス・メディアからの一過的・感覚的・即時充足的なレジャー情報が一方向的に大衆に付与され、大衆はそれを単に消費するだけの依存的立場におかれる、という権力関係がコンサマトリー性の世界における社会階層分化として成立してきた社会である。これが〈スター（文化的エリート）—大衆〉〈する（見せる）側—見る側〉というレジャー産業（D<sub>2</sub>）と大衆（コンサマトリー性一下層：D<sub>4</sub>）の分化である。ここではレ

ジャーの情動性が個人化と強く関連してくることで、社会的パースペクティブが大衆から奪われ、個人の即時的欲求充足のみが重要な関心事となり、したがって「生存を超えた永遠性と卓越性」のためのレジャーという要請は完全に欠落し、個人の快感原則によるレジャーがすべてとなる。

レジャー開花社会とはこのような一元的マス・レジャー社会でよいのか。この価値への反省が今日的レジャーをして社会的問題とする核になる。目的レジャーの中で多様な選択を可能とする諸条件が整備されているにもかかわらず、レジャー開花社会が一元的マスレジャー社会に収斂し、まうとき、その収斂は価値あるものなのだろうか。この反省がレジャーを社会的問題に変換する。つまり一元的マス・レジャー社会からの脱却がこ



第五表

ここで問題となる。大衆がコンサマトリー性一下層 (D<sub>4</sub>) から脱却しうる可能性はどこにあるのか、これがレジャーの今日的意味である。

では大衆は一元的マス・レジャー社会からいかに脱却しようとしているのか。その契機はどこにあるのか。それは第五表から論理的に導出される。この表は前述した各レジャー社会におけるレジャー類型をまとめたものであるが (社会的一個人的の軸<破線で表示>だけはここで新たに付け加えられたものであるが)、ここから次のような4つの可能性が脱却の契機として模索される。

①目的レジャーの受動性から能動性への転換、これが第一の契機である。これは見る側からする側への転換による遊びの行動化であり、いわば遊びの主体化の問題である。この遊びの主体化は、受動的・目的レジャーのように、レジャーの意思決定主体がレジャー享受客体から分化して存在し、大衆はレジャー享受客体としてのみ位置づけられる、というのではなく、レジャーの意思決定主体と享受客体の同一化をもとめるものである。この同一化は、大衆の生活システムにおけるレジャーの要件充足度を高め、よってレジャーをして労働と並置されるほどの中核的要素とする。しかしこのレジャーの勢力の拡大は労働との間に緊張関係を生じさせざるをえない。つまり遊びの主体化は、労働への使命感を減退させ、労働の質の低下をもたらし、よって労働生産性に悪影響を与えてしまう。レジャーの能動化は単にレジャー時間に限定されることなく、他の生活時間にも波及効果を及ぼすことで、四極構造社会に新たな構造変革をもたらす契機としても作用するようになる。

②第二の可能性の契機はスコーレ化である。受動的であれ能動的であれ、それが所詮オティムとしてのレジャーであるかぎり、そこでは社会的視野は欠落し、個人の生活世界の充足に焦点が置かれる。そこで、もしもより広い社会的視野の中でレジャーのあり方を問うことが価値あることとされたならば、オティムとしてのレジャーは否定され、その代りにスコーレ

としてのレジャーが選択されなければならない。これがいわゆる大衆の貴族化への道である。ここでは「永遠性と卓越性」がレジャーにおける価値となり、快感原則のための個人的レジャーは意味を失い、新しい文化を創造しようとする運動が開始される。このように大衆の貴族化は文化創造的なスコーレに指向するのであるが、二極構造社会の貴族 ( $B_1$ ) が安直なオティム化に墮落しがちであったのと同じように、大衆の貴族化も常にオティム化する可能性をもつし、またオティム化しないとしてもパースペクティブの狭いスコーレ (例えば個人的な教養・趣味としてのレジャー) に転化する可能性を強くもっているといえよう。したがって大衆の貴族化は対抗文化のように新しい文化創造的運動に結実する契機となりうるのと同じく、気楽な趣味中心の生活というレジャー社会をも生みだす源泉となりうる。

③第三の可能性は、遊びとしてのレジャーが否定されたときに導きだされる可能性であり、まじめとしてのレジャーに関するものである。なかでも重要なのは社会的パースペクティブを備えたレジャーであって、社会的なまじめとしてのレジャーが第三の脱却の契機となる。これは社会的連帯の契機としてのレジャーであり、コミュニティ再発見の場としてのレジャーの問題である。この契機は現代先進社会に固有な特性であり、レジャー開花社会を位置づけるのに重要な創発特性となる。ボランティア活動、市民運動、住民運動に示されているように、レジャーが労働に代ってあるいは労働と並んで新たな社会統合の核となってきたことは受動的・感性的・個人的・消費的な一元的マス・レジャー社会を否定する重要な契機となるだろう。しかしこの可能性は、社会的視野が欠落して個人的なものに限定されてしまうと、そこでのレジャーは労働のための手段と化してしまい、その結果遊びのない硬直化した生活システムをもたらし、レジャー抑圧社会と同型のレジャー社会を再現することになってしまおう。

④最後の可能性は遊びとしての労働を選択することである。これは労働

の復権を要求することでレジャー不要社会へのいわゆる弁証法的展開を実現させようとする試みであり、近代的労働の全面的否定と労働とレジャーの分化の否定によって労働それ自体に全人格性・コンサマトリー性・有意味性を回復させようとする運動である。要するにこれはいわゆるコミュニケーションへの指向であり、直接的世界・対人的世界・目に見え手に触れることのできる世界・日常生活世界を挺子にして一元的マス・レジャー社会ひいては四極構造社会をもトータルに否定していこうとする運動である。しかしこの可能性は、四極構造社会を否定することでしか自立しえないものである点で、次のような問題を生み出す。それは、貧困への後退の中で自由の王国は確立されうるのか、という疑問であり、たとえば、ヒッピーの社会は実現可能なのか、という問いかけである。これにたいして肯定的意見を表明することはあまりにもオプティミスティックであるといわざるをえまい。だとしたらこの可能性もまた、一元的マス・レジャー社会から脱却する契機ではあっても、新たな社会的危機をその内に含んだ可能性であると言わざるをえない。

以上4つの可能性について述べた。①②③の可能性はレジャー開花社会の内にあって一元的マス・レジャー社会を乗り越えようとする契機であり、④はレジャー開花社会それ自体の変革をめざした契機である。前者は、コンサマトリー性世界の上下分化 ( $D_2$ — $D_4$ ) に関して、社会階層分化

上下分化 システム		$D_2$	$D_4$	
全体社会システム		レジャー産業 (マス・メディア)	受動的大衆	⇒ 一元的 マス・レジャー 社会
生活システム		①遊びの主体化 ②大衆の貴族化 ③社会的連帯としてレジャー	受動的大衆	⇒ 多元的 マス・レジャー 社会

第 六 表

(生活システム間分化) から生活システム内分化へその上下分化の焦点を移行させることで、社会階層性を超克しようとするものであり、したがって第六表に示されているようにレジャー開花社会内での多元的マスレジャー社会への移行をめざしたものであるといえよう。他方後者は社会階層それ自体の否定というよりドラスティックな変革を求めたものであり(一極構造社会への回帰)、したがってレジャーそのものの発展的解消(労働への再統合)をめざしたものである。

このように4つの可能性は一元的マス・レジャー社会からの脱却を可能ならしめる契機ではあるが、しかしだからといって、その可能性の実行化によってすぐにユートピア(価値あると思われる社会)が実現するわけではない。そこには一元的マス・レジャー社会とは違った意味での危機の構造が存在している。4つの可能性はすべてその内に新たな社会的危機の契機を含んだものである。だからこそレジャーが社会的問題として今日的意味をもつのであり、だからこそレジャー社会学がいま社会的に要請されるのである。

以上、力の軸と機能の軸による全体社会の準拠枠を出発点として、そこから各レジャー社会のレジャー領域がいかにして確定されるか、さらにそのレジャー領域の比較から今日的レジャーがいかなる意味で社会的緊要性をもっているのかを検討してきた。ここにおいてレジャー社会学の理論的構築のための第一段階は一応整備されたといえよう。

#### 注

(1) 詳細については「レジャー領域確定のための準拠枠」を参照してほしい。尚この論文の第二表(P. 123)に使用されている記号(A, B<sub>1</sub>……D<sub>4</sub>)は、本論文でも同様の位置関係を示すものとして使用されているので注意してほしい。