

余暇を語る

犬飼己紀子

I. 余暇 (leisure)

日本経済が低迷を続ける中、余暇市場は八〇兆円を超える市場として産業界の注目をあびている。余暇開発センター推計によれば、一九八二年に約四〇兆円だった余暇市場はピークとなった九五年には八四兆円を優に超え、国民総支出の一七%を占める程の急成長を遂げている。日本経済にとってこれほどまでに重要な位置を形成している「余暇」(leisure)とは我々日本人の生活にどのような入り込んでいるのだろうか。

日本でのレクリエーション運動の前進となったのが昭和一三年「健全な余暇の善用」を掲げた日本厚生協会の設立である。レクリエーションはその表面的明るさ故に、戦後の復興期において青少年の健全育成の手段として、その後の産業界において生産性を高め効率を上げる手段として推進された。当時のレクリエーションは、戦後の歪みを立て直し経済面においてもその効力を奏したものの、レジャー・レクリエー

シヨンの本質である本来的な意義とはかけ離れた捉え方を一般に植えつけることになった。

レジャー・レクリエーションの本来的意義とはどのようなものであろう。レジャー・レクリエーション研究に多く取り上げられるJ・デユマズデイエの定義を参考にしてみよう。

『余暇とは、個人が職場や家庭、社会から課せられた義務から解放されたときに、休息のため、気晴らしのため、あるいは利益とは無関係な知識や能力の養成、自発的な社会参加、自由な創造力発揮のために、まったく随意に行う活動の総体である。』

(J・デユマズデイエ『余暇文明へ向かって』中島巖訳、現代社会学叢書)

ここから、レジャーの本質を探ると、「労働や仕事から開放された自由な時間、仕事からの開放によって得られる機会」といった消極的な意味と、「自分で処理できる時間、自分で自由に何かをする時間・機会」といった積極的な意味を同時に持っていることが理解できる。

日本で最初にレクリエーション運動が展開され五〇年が過ぎた今、時代の流れとともに日本人の余暇意識はどのように変化してきたであろうか。

高度経済成長期、オイルショック、経済立直し、国民総生産世界第一位、労働時間短縮といった目まぐるしい時代の流れの中で、これまで重視されてきた勤勉や仕事重視といった意識の対極に捉えられてきた余暇観が変化してきている。バブル崩壊後の不況期にも成長し続けたパチンコ業界は、年間の貸し玉料が二六兆円という。他のギャンブルと合わせると日本人の余暇関連産業市場の四割を占める大きな市場である。そのパチンコ産業が、個人の年間平均費用が九〇万五千円とピークになった九五五年を境に翌年から落

ち込み始めた。業界の低迷を歓迎するわけではないが、レジャー産業主導型の余暇状況から、余暇の主役である個人の多様な行動様式への変様が始まったといえようか。不況の中、旅行関連支出はがんばって横這いを続けており、また資格や技能習得の学習、趣味・娯楽、教養・語学学習、アウトドア活動、ボランティアへの関心の高まり等々、概観してみるとこれまでの金銭消費型、非日常性を求めているように伺える。活用状況から、個人の求める日常的で多様な余暇形態へと質の変化を遂げ始めているように伺える。

日常生活に余暇を獲得し、時間的ゆとりを手にした私たちは、これまでの休養・気晴らしといった消極的余暇の領域にとどまらず、主役であるはずの自己の余暇を無意識から意識的生活分野に変換し、積極的余暇活用をし始めていると診てもよいだろうか。

II・余暇増大と生活の豊かさ

余暇の増大は、自由な時間を如何に過ごすかを私たちに投げかけた。人は豊かさを求めて日々を送る。「今後の生活まで何に重きをおくか」の世論調査では、物を持つことの豊かさを求めていた一九七〇年代までに変わり、八〇年代からは心の豊かさを求めてシフトしていく傾向にあり、現在では自然環境保護意識と相重なって益々その色合いを強くしている。

このような意識の高まりは中高年層に強く見られる。特に女性において生涯学習、趣味娯楽を含めた活動への参加は心の豊かさを求める積極的な姿勢として受け取れ、さらにそれらを通じての社会参加の動向

学校週5日制実施後の生活の変化《そう思うの比率》

質問項目	小学生	中学2年	中学3年
趣味遊びの時間が増えた	87.4%	74.5%	76.8%
家族と過ごす時間が増えた	75.1	58.5	57.6
勉強や塾に行く時間が増えた	14.5	17.9	25.2
お稽古事の時間が増えた	9.2	5.8	3.3
寝る時間が増えた	59.0	70.7	72.2
クラブ部活時間が増えた	13.3	49.3	23.8
ボランティア時間が増えた	8.1	10.1	11.3
何もしないでいる時間が増えた	55.9	48.8	60.9

語る

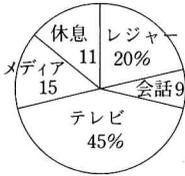
は評価できるものが多く、同世代の男性をしのぐ状況である。一方、男性を中心とするサラリーマンの意識調査からは年齢が上がるにつれ生き甲斐を持つ人の割合が上昇している。現役サラリーマンに比較し、六五〜七四歳では九割近い人が生き甲斐を持って生活していると感じている。(財シニアプラン開発機構調べ) これは退職後なんらかの職に就いている人たちにその割合が高いことも特徴であり、時間的余裕が生き甲斐の実感に影響していることが伺えるとともに、現代の中高年齢男性にとってはいまだ職を持つことによる社会的安定も生き甲斐実感の必要要因であることを知ることができる。

自由時間の増加は、豊かさの創造につながる可能性を持ったものであるが、自由時間の確保をしたといってもそれだけで個人の豊かさの保障に直結するものではない。自由な時間を使いこなす行動様式を体験として持ちえていない人、つまり使うことの知恵を持たない人々にとっては自由時間の増大はやっかいなものとなるであろう。そこに自由な時間を個人の裁量によって使いこなす能力を育てていくことが求められる訳がある。

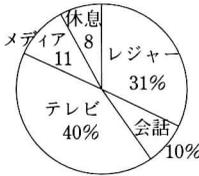
「学校週五日制により子どもたちの生活にゆとりをもたせ、心の教育を掲げて生きる力を育てよう。」「高齢社会を目前に、一人ひとりが健康で豊かな

自由時間の時間量比（国民全体）

余暇を語る



平日



日曜

同調査の世代別数値から高齢者のテレビ視聴は、専念型であり、且つ自由時間の7割を占める数値となっている。

	男性	女性
60歳代	5.56時間	5.51時間
70歳代	6.35時間	6.00時間

高齢期を過ごす社会的環境をつくろう。」と様々な制度の検討が行なわれているが、受け身の生活習慣を身に付けてきた社会的依存度の高い高齢者層や子ども達にとっては、自身の生活スタイルを築いていく能力が本人の生活環境に大きく影響されるものであることは予想するまでもない事実である。

これまでの余暇時間の増大は、どのような変化をもたらしているのだろうか。学校週五日制実施後の子どもたちの生活の変化意識では「趣味や遊びの時間・家族と過ごす時間・寝る時間・何もしないでいる時間が増えた」にそれぞれ半数以上の回答が得られている。この調査結果からは学校週五日制は、子どもの生活に一応のゆとりをもたらしていることが伺える。しかしその活用法についてももう少し探ってみる必要がある。自由時間を使いこなす力が養われる環境にあるか、という心配である。

近年のテレビ視聴時間は国民平均三時間半から四時間近くに及ぶという。加えて様々なメディアが時や場所を選ばず私たちの生活に大きく入り込んでいる。放置したならば、これらが余暇時間に占める割合は今後も増えるであろう。テレビ・メディア視聴の自由時間の時間活用量をみてその比率の大きさから、日本人のいまだ消極的な余暇生活スタイルが見えてくると同時に、積極的余暇体験の機会を奪うものになっている危険を感じる。

自由な時間を使いこなす行動様式を体験する機会の減少によって、自由時間を使う知恵への刺激、自由な時間を個人の裁量によって使いこなす技術や能力の育ち等々が阻害されていることに気づかぬまま時間が流れている。つまり国の政策として余暇の増大が確保され、国民が自由時間を手にしたとしても豊かな生活の創造、実感へと繋げるための一人ひとりの意識的変換を計ろうとする努力が働かないと、豊かさが実感できる社会は生まれないということである。

III・余暇活用としての講座参加

積極的余暇活用に分類される生涯学習への参加目的は次のような項目が挙げられている。「それを学ぶこと自体が楽しい」の次には「仲間ができた、一緒にやる楽しさ」が続く。

「時間・空間・仲間」は、三間と呼ばれる子どもたちの遊び環境の必要要素である。子どもと成人の遊び形態（余暇活用）は異なるものであるが、その要素は生涯変わらないものと思われる。成人においても豊かさを実感する余暇活動の条件として「時間・自己の存在が実感できる空間・仲間」は欠かせないものと考えらるからである。

本来、子どもの遊びは群れのなかで発展する。遊びから自然発生的に生まれる子ども同士の関係（インフォーマルな関係）が仲間意識をつくり、他との関係の中で生きる力が育てられ、子ども自身の生活を豊かに創造していくことにつながる。近年になって遊びの三間の条件悪化に伴い、インフォーマルな関係つ

くりの機会が減少してしまった。一方、フォーマルな関係の体験機会は教育現場で保障されている。子どもたちは学校を組織する人として決められた役割やルールを的確に遂行する力に身に着けていく。子ども時代にフォーマル・インフォーマル両条件の中での人間関係の体験は、双方欠かせぬ重要なものであると考え、遊び集団の減少はフォーマルな関係での対人関係学習機会の比重ばかりを高くしてしまう結果につながっている。このような状況が、決められた役割をこなす力は身に着いても、自由になったときの行動に困惑するといった、対人関係の未熟さを抱える子どもたちを生んでいるものと考える。

成人にとって生涯学習への参加は、開始時からインフォーマルな関係集団である。共通の学習に関心を寄せる人との関係をつくることは、自然発生的であることが条件として求められる。余暇活動として学習参加をする受講生に対し、主催側から組織づくりを働きかけることは、特別な目的がない限りはせっかくなの關係作りの機会を邪魔することにつながる。参加者の共通の学習体験によって生まれる話題を材料に、各々が他に働きかけていくことを余暇体験が生み出す財産となっていくはずである。仕事社会というフォーマルな世界の中での人間関係に対して、生涯学習の機会は個人に立ち返って関係を築くことが可能な、人間性を取り戻す空間としての積極的余暇 (leisure) なのがある。

IV・余暇教育の提案

一九九四年にWHO (世界保健機構) の精神健康部では、社会問題化している子どもたちの危機的状況

を未然に防ぐには、学校教育にライフスキル (Life Skills) 教育を導入するべきであるとしてガイドラインをまとめた。個人個人が日常生活の要求や難題に対して効果的に対処できるように、適応的、積極的に行動するために必要な能力として次の一〇種類を挙げている。

- 1—①意思決定スキル
- 1—②問題解決スキル
- 2—①創造的思考スキル
- 2—②批判的思考スキル
- 3—①コミュニケーションスキル
- 3—②対人関係スキル
- 4—①自己認知スキル
- 4—②共感スキル
- 5—①情報対処スキル
- 5—②ストレス対処スキル

スキルとは「達成の正確さを最高にするために、最少の時間とエネルギー消費で決められた結果を生ずるように学習された能力」と定義される。スポーツ技術のスキル向上のためのトレーニング研究は、すでに四〇年ほどを経過している。例えば、パワフルで良くコントロールされ、身体に無理の少ない投球動作を習得するためには、投動作を分析し得た情報を基に計画的なトレーニングを組み立て、結果に結びつけるといったものである。ここから「ライフスタイル」を考えると、上記一〇項目を「生きる力」を育てるための必要能力として、これを体験的に積み上げていく教育カリキュラムの検討がなされなければならないということになろう。

一〇の項目はすべて社会的スキル、つまり自分を何かとの関係の中で体験的に捉え、それに対し自己を表現していくプロセス(過程)の学習であるといえよう。ここに、余暇教育との合致が見えてくる。個人

を中心とする社会が豊かさを実感するために、今後の余暇の質が問われなければならない。そのための余暇能力の開発、余暇自立への教育は必須である。

インフォーマルな遊び社会が崩壊した中で不満も口にしないう子ども達、余暇とは仕事からの開放時間と捉え消極的な過ごし方で時間を消費する大人、仕事をしない我身を自己否定して嘆く老人、子ども達に向けての学校教育の機会だけでなく全ての人々に向けた余暇教育が今求められる。

戦後の日本におけるレジャー・レクリエーションが、一般に狭い解釈のまま広まったことは前に述べたが、ここで改めて余暇の価値を確認しその重要性和可能性を知らせ、日常的余暇の意識高揚を計ることが重要であろう。

V. 社会的資源としての余暇の可能性

確たる欲求として求めたわけではない日本人の余暇。世界からの経済的圧力が発端となり積極的に取り込まざるをえなかった時短は、働き好きの日本人に対し求めると求めざるに関わらずゆとりをもたせたい。望む前に手にしたことによる「主体のない余暇」に、レジャー関連産業が商魂たくましく介入し、日本における「依存した余暇」観を生んだ。さらに、誰もが願った長寿をようやく手にした高齢者は、五〇年の歴史で様変わりした家族形態を突きつけられ孤独と不安な何もしない時間を過ごしている。そして、子ども時代こそ自由な時間である、それすらも知らされないまま縛られた生活を強いられている子ども

達。一人ひとりが余暇の価値に気づき、日常的余暇を主体的に活用し始めたとき、結果として余暇は大きな社会的効力を発揮するものと確信する。

近年の元気な高齢者層に見られる社会参加型余暇活用は、個人の自由な時間としての余暇を越えた社会的価値の先進を感じさせるものである。福祉領域、地域コミュニティで余暇を利用してのボランティア活動に多くの高齢者マンパワーが活躍しており、さらにそういった活動の未経験者層の潜在欲求も高まりを感じさせる。また環境保護問題は世界的課題として消費パターンへの変換を投げかけ、消費者である地域コミュニティあげて取り組むべき課題として地域人に突きつけ、コミュニティ再生のきっかけへの可能性を伺わせている。

快さを求め人は様々な欲求を持つ。社会的動物といわれる人間は、対人関係の中でその欲求を満足させ、他との関係の中で自己を知り、自他の価値を認め創造的生き方を可能にする。余暇活動の潜在需要を育てることは、欲求をもち余暇を求める主体的な姿勢づくりとなる。個人が余暇欲求を持ち社会参加していくプロセスには、他者との様々な関係をコントロールし、受けとめていく必要が生じる。そこで繰り返しられる創造的社會体験こそ個人にとって心の豊かさや生き甲斐へとつながるものと考ええる。

今後、さらに増えていくであろう個人の自由時間をどのように活用していくか、豊かな社会実現のために日本人の余暇自立にむかっただの脱却をはかっけていきたい。

《資料》

次世代に豊かさと活力を引き継ぐために

経済企画庁国民生活局編

余暇生活関連資料集

日本レクリエーション協会

レジャー産業界

中山裕登著

教育社

余暇生活論

一番ヶ瀬康子他

有斐閣

