

# 労働・余暇・自由時間の関係と レジャー概念に関する一考察

明 石 芳 彦

本稿では、日本での余暇とレジャーという用語の捉え方、労働と非労働の関係の理解とともに、レジャーの具体的内容を整理し、自由時間と余暇の捉え方を概念的・実態分析的に考察する。最初に労働対余暇の二項対立に関わる見解の源泉を考え、余暇概念を再考する。その後、余暇と休暇、労働時間、「人の楽しみ」や生活のゆとりとしての隙間時間、自由時間の関係や特徴を整理する。

## 1. レジャーと余暇

### (1) 余暇・自由時間と特権階級

レジャーという言葉をはじめて使ったのはアリストテレス『ニコマコス倫理学』での言明のようである。アリストテレスは、人は「レジャーを持つためにレジャーなし（暇はない、働く）」と表現したが、加えて、「幸福は閑暇（スコレー）に存する」とも言った<sup>1)</sup>。古代ギリシア・ローマ時代では、貴族と奴隷という階級関係があり、労働は奴隷が担い、貴族は自由な時間を過ごしていた。この体制を前提に、生活必要資金の獲得のための勤労を必要としない（労働しない）貴族階級や特権・上流階級の人々は自由裁量的な時間を持ち、一部の人は享楽に走り、一部の人は学問や趣味など当人の関心事に時間を費やした。その意味で、「レジャー」とは自由な時間の使い方に関わることであり、趣味や芸術・文化に傾注する人や、自由に思索にふける人、学問する人など、人それぞれの時間を楽しむという状況だった。

他方、19世紀末にヴェブレン [1899] は、財力と地位をえて閑暇をひけらかすアメリカの金持ちを「有閑階級」と呼び、その振る舞いや品行を皮肉っぽく論じた。彼の意図はアメリカでの階級構造や職種間・男女間での就労上の差別を批評することだったが、有閑階級という用語

だけが広まった感もある。

とはいえ、近代までの歴史を見ても、(貴族階級ではない)一般の人々は、長時間の労働に従事するという実態があった。たとえば、イギリスでは一日14時間労働が通常だったという。また、アメリカでは、1850年に週70時間の労働だったが、1975年には週40時間になったという(ガルブレイス [1978] 341ページ)。その後、徐々に労働時間が短縮した結果、非労働時間としての自由時間が生まれたが、それも当初は文字通りの休息 (rest) の時間だった。休息は、労働者の体力回復とともに、気晴らし (pass time) の性格が強い遊び (play) の時間でもあったかもしれない。

さて、第2次世界大戦後、労働時間が短くなり自由時間が増え、1960年頃には、余暇の大衆化と呼ばれたが、多くの大衆は当初、自由な時間を持て余した。たとえば、就労状況の変化からもたらされた時間(「強制された余暇」とも呼ばれた)をどのように過ごすかが、1950年代の豊かなアメリカ人にとっても悩ましい側面だと論じられた(Life [1961])。

## (2) 日本における余暇とレジャーという用語

レジャーを日本では「娯楽」とも解釈しているが、leisureの日本語訳は閑暇、余暇、余ったひま(することがない)、その他さまざまである。第2次世界大戦以前を別とすれば、レジャーの日本語訳としても、また実質的な意味としても、上流・特権階級の人の有閑と大衆にとっての余暇は基本的に異なる要素を持つとも思われる。

日本でleisureは1920年頃に余暇と訳されたという。1920年代、大衆娯楽が広がり、大正12(1923)年に大阪市は余暇の研究報告書を刊行したが、その内容は娯楽の実態調査だった(大阪市 [1923])。調査に関わった専門家は大衆娯楽や享楽は下品で、下級なものであり、レジャーは、(大衆向け)娯楽より上級であるという基準を持っていたという<sup>2)</sup>。レジャーをどう捉えるためにそうなるのだろうか。一方、戦後においても、レジャーとは「気晴らし」して労働力を再生させることという理解もある<sup>3)</sup>。後述する通り、一般大衆にとって、余暇は長らく「寝る」時間やテレビを見る時間でもあったが、1960年代には日本でもレジャーブームが生じた。とはいえ、1970年代末まで、レジャーは、労働していない「余りの時間」、体力や気力のあまりとしての余暇と捉えられることもあった。1980年代には、拘束されない自由時間などと自由裁量の時間と結び付けてレジャーを説明するようになった<sup>4)</sup>。

経済活動に関わる就労条件が変化し、自由な時間が増えた。そこで、休む、遊ぶ、学ぶほか、好きなことをする(趣味、運動、その他)など、人々の自由な時間の過ごし方への関心が広がっ

た。一方、実態として、労働時間が短縮し、自由時間が増加し、その時間をいかに過ごすかという個々人の悩みと、レジャーを新たなビジネス機会とみる企業の企ても出てきた。

本稿では、余暇の内容に関する2つの着眼点の意味を改めて確かめてみる。第1に、労働や仕事との対比で見たときのレジャーについて、日本語での意味における余暇とは何か。それ(非労働時間)は、人が拘束された時間内での課業(労働)の免除を意味しており、労働時間との線引きで、雇用された人(雇用労働者)にとって自由にできる時間である。ただし、レジャーを非労働と捉えると、非労働の状態が雇用者には受動的に生まれたという印象を与えるし、それは、労働対余暇(レジャー)の捉え方での残部という性格を持ってしまう。本稿では、そうではなく、レジャーとは、非労働時間のうちから生活に欠かせない時間を除いた時間で、自分が実際に自由にできる時間に限定して、好きなことや「したいこと」をすること、それができると捉える。

第2に、レジャーを生活の楽しみとして選択する対象とみる。この捉え方の前提として、人は、元来、自由にできる時間を求めているという見方がある。生活の楽しみという視点に立つと、レジャーは、その人の積極的な活動や自発的な取り組みとみることができる。つまり、それは、気晴らしや休息ではなく、生活や人生の楽しみ、それらに付随する活動の目的としての娯楽や遊びと同じであり、それは人々が自由にできる時間をどのように過ごすかの選択肢と絡んでいる。人はレジャーに費やす時間とお金を考慮して、自らの生活を組み立てているとも言える。

### (3) 大衆余暇社会の到来

アメリカの雑誌『ライフ』のレジャー特集号(1960年)では、アメリカ社会において、大衆が自ら自由に使える時間を持ち、その時間が増えることに伴う、時間の多様な過ごし方を紹介・提案している。それは、人々の生活は労働を中心とし、労働以外の時間は次の労働に備えて休息するという伝統的な時間の過ごし方とは異なり、自由な時間をいかに過ごすかが生活の本当の楽しみになるという視点であった。たとえば、非労働の状態を日常生活空間の中での「小さな」楽しみや自分の趣味(公園散歩、庭仕事、日曜大工など)に使うことに加えて、街中での企画イベント(スポーツ、競技、文化活動、遊戯、娯乐的活動など)や他者との交流を楽しむ、山や海などの自然環境の中での活動を楽しむ、さらには、旅行、有料の遊園地等に出かけることなどが紹介されていた。なお、『ライフ』誌の記事では、後述のリクリエーションを含み、レジャーを日常的娯楽や商業主義的娯楽より広い意味で捉えていた<sup>5)</sup>。

日本でも、日高六郎編訳『マス・レジャー論』の訳書が1961年に刊行されるなど、1960年前

後、娯楽や余暇と並んでレジャーという用語が広まった。だが、当時の日本ではレジャー、レジャ、レイジャーなど、表現はまちまちな状況だった。日本の官僚らが書いた著書（日本生産性本部・生産性研究所編 [1961]）では、上述の『ライフ』誌の記事内容を日本の将来に当てはめ、国民の所得増加とともに生活の楽しみとしてのレジャー活動が広い領域に及ぶと予想し、レジャー活動の産業的規模の広がりや消費行動の変化の可能性を示唆していた。日常的必需品が充足されたならば、人々は、生活の楽しみや幸福感を求めてレジャーに支出するだろう。それゆえ、レジャー消費が増えることは経済成長を促進するとともに、消費する当人の満足感や幸せを高めることでもある。そこには消費が増えないと経済は成長しないという論理もあった。

実際、1960年代の高度成長期の日本では、所得増加に伴うレジャーブームが起こった。それは、映画、演劇など「見る」レジャーから、スキー、スケート、ゴルフ、ボウリングなどのスポーツ、登山、海水浴、観光旅行、パチンコ、競馬など「する」レジャーへの変化と表現された。さらに、電鉄会社が大規模遊園地などの産業型遊戯施設を建設し、藤田観光などが観光客向けのホテル（高級ホテル、観光地旅館）事業を拡充して、旅行の大衆化が進んだ（有沢 [1966/1994] 157ページなど）。それらを「レジャー産業」の芽生えや発現と呼ぶ人々がいる<sup>6)</sup>。こうして、「レジャーの大衆化」がキーワードになっていった（Life [1960]、日高 [1961]、霧生 [1969] など）。

同時に、レジャー産業の実態分析（有望性、成長性）も進んだ。本稿でいうレジャー産業とは、人々が自由時間を充てる対象としての興行的サービスを営利事業として提供する事業群を指す。たとえば、旅行業、宿泊業、旅客運輸業、娯楽業、観賞用の文化・芸術活動、観戦用スポーツ、飲食業、小売業、サービス業、映画館・ゲーム施設、スキー場・ゴルフ場などの運営業がある。なお、レジャー活動とともに、レジャー関連製品（製造業）として、外出用衣類、靴、鞆などの日用品、テレビ、音響映像機器、乗用車、運動機器・器具、野外活動器具、楽器、家庭用ゲーム機器などの文化・芸術活動ならびに趣味活動を行うための器具・材料を含む場合がある<sup>7)</sup>。レジャー産業は、人々の余暇（時間の過ごし方）にかかわるが、それはレジャー商品プランを提案し、人々のレジャー活動を「支援」し、料金を受け取る事業である。

他方、日本政府が1972年に設置した余暇開発センター [1977] では、余暇を生活時間の配分の仕方と広くとらえ、①日本人の余暇（日常的余暇と長期休暇）に関する行動と意識の実態、②日本人の趣味・教養、賭・ゲーム・娯楽、鑑賞・観覧・スポーツ、旅行の実態、③日本での余暇関連産業、余暇消費支出、余暇時間に関する総合的な状況調査の結果（『余暇ハンドブック』1977年版）を公表している。それによると、余暇活動への期待は、健康の維持、気分転換、生活のうるおいであり、今後行いたい余暇活動は、海外旅行、スポーツ、宿泊付き国内旅行など

であった。一方、余暇活動を妨げている条件は、平日の自由時間が少ない、休日が不足している、収入が足りない、長期休暇がない、などであった。(同上書、7, 14, 15ページ)<sup>8)</sup>。なお、ここでの娯楽産業は余暇産業の一部である。

以上のように、レジャーとレジャー産業を緊密に結びつける点で、企業は余暇関連・興行的事業の規模的成長性に関心を持った。所得水準の上昇と関連し、商業主義が登場し産業としてのレジャーが拡大したが、「レジャーを消費する」ことは、所得拡大に依存するとともに、レジャーを楽しむことが人々の就労働機ともなった。他方、レジャーまたは余暇は、本来、個人の楽しみをもたらすさまざまな活動を指し、各自が「したいこと」をする時間に関わる。その活動は、①趣味、②買い物、飲食、③家族、友人、知人との交流的活動など多様にある。レジャーまたは余暇を楽しむ上では、商業的娯楽だけでなく、自己能力向上(教養、趣味、スポーツ、文化芸術活動)、旅行(団体ではなく、個人規模)、テレビを観てぶらぶらすること、庭仕事、運動、文化などの趣味も含む。レジャーは産業(商業的娯楽)と結びつかなくてよいと言えるのである。

#### (4) 余暇・レジャー概念についての従来への捉え方

余暇とレジャーの概念についての従来への捉え方を概観する<sup>9)</sup>。

日本の学術専門誌等では、1960年頃から、経済社会論や社会学の領域を中心に、労働と余暇、余暇と娯楽、生活と余暇、余暇社会など、余暇を多面的に論じ始めていた<sup>10)</sup>。それは、産業社会の中での人々の生活と楽しみ、自由な時間の獲得とその時間の使い方、余暇と「遊び」との関連で検討された。所得水準が向上して生活必需品の充足が進みはじめ、生活必需品以外への物質的な要求の対象が段階的に広がる中で、人々の生活における楽しみの追求、楽しい時間の拡充に関わる論点を取り上げる論考が多かった。あるいは、従来からあった「遊び」に関する捉え方とは異なる視点が広がり、商業主義に基づく娯楽や、自己研鑽のための時間の使い方など、人々が手に入れた時間をどのように使うかを問い直す論考も多数登場した。

デュマズディエは、余暇の機能を3つに区分して、第1に休息、つまり、疲労回復をあげる。それは労働を基軸とした見方と対になる。第2に、気晴らし、つまり、退屈から抜け出すこと、退屈から逃れること、第3に、自己開発、これは自由な社会活動への参加、(実務的・技術的訓練以上の)肉体的、感情的、理性的陶冶を可能とすること、あるいは、新しい創造的態度の形成を助けることや自己実現への道を切り開くことと述べている(デュマズディエ [1972] 14-15ページ)。このデュマズディエの定義に従った理解として、レジャー動機には、①自分自

身の楽しみや娯楽、②教養と能力向上、③自分で選んだ目標とか目的を成し遂げる行為という理解の仕方がある（法政大学比較経済研究所ほか [1999] 52ページ）。

こうして、余暇とは、第1に、労働に従事してない状態を言うが、それは当人の次の労働に備えている意味（休息とか安息）が強かった。また、第2に、人が自由に過ごすことができる時間、ないしは、娯楽、趣味、教養等、生活上の楽しみのための時間という意味がある。この場合、楽しむために働く（労働する）という解釈と関係することが多い。第3に、余暇の意味は、仕事の合間に休息する、あるいは「余りの時間」を休むという状況から、仕事を忘れて楽しむ、へと次第に変化していった。第4に、余暇は、従来、日常的な気晴らしや遊びという意味も持つ。さらに、第5に、余暇は、自由時間の増加、生活の質的向上、自身の能力向上などと広がっていく概念となった。余暇は元来、時間に関わる概念であり、時間の過ごし方に関わるのである。

さて、余暇にも、お金を出す場合と出さない場合の両方がある。とくに、商業主義的な働きかけとしての楽しみやそのプランにお金を出して楽しむ（消費する）ことをレジャーと表現する考え方が広がったと思われる。そこでは、遊びと余暇の両者を結びつける商業主義的視点が強いレジャー産業の実態に基づき、日本における多くの人のレジャー観をも形成した。時間の過ごし方とレジャーを考える場面に商業主義が入り込み、事業的余暇サービスという領域が拡大した。人の余暇（時間の過ごし方）を提案するビジネスでは、レジャー商品プランを用意し、人の計画立案を代行し、支援する。人は事業者の提案したレジャープランに依存する面も増していった。暇つぶしは余暇の一種だろうが、商業主義的視点から見ると、それはレジャーではないかもしれない。

だが、商業主義と無関係に、気晴らし、遊び、趣味との関係など、人々の楽しみなどという考え方は存在している。レジャーは、「仕事の余りもの」としての余暇ではない（山田 [1990] iiページ）。さらに、レジャーとは、暇つぶしの遊びではなく、レジャー自体が生活の目標となりうるという見解もある（日本長期信用銀行・北原 [1999]）。

#### （5）余暇と金銭的支出（消費）

レジャー内容の質的序列が話題に上るけれども、金銭支出の有無や多寡の話題も出てくる。上述した1961年の本（日本生産性本部 [1961]）では、国民の楽しみとともに、産業的見込みをアピールしていた。実態としても、日常的な生活物資が充足し、1970年頃以降、耐久消費財を順次買い求めると同時に、生活の楽しみも射程に入ってきて、生活の目的としてのレジャー

観が広まっていった。

第1の形態は、「日常的」余暇活動だが、必ずしも金銭的支出を伴わないものが多い。仕事の合間の「余った時間」、「余りの時間」に休む。その典型は休息・気晴らしであり、たとえば、テレビを見る、テレビを見ながら寝る。余暇や遊戯、休息、娯楽、他人との交流、散歩、庭仕事などを例示できる。他方、「仕事を忘れて楽しむ」という側面もある。それは楽しみ追求型で、事業・産業としての余暇に関連し、「商業主義的」余暇活動として、金銭的支出を伴うものを含む。飲食をする。買い物をする。ハイキングをする。友人と交流する。スポーツを見る。スポーツ・運動を行う。音楽コンサートを聴く。ミュージアムに行く。

第2の形態は日帰りや宿泊付きで旅行に行く。リゾート地に行き自由な時間を一定期間過ごす（バカンス、避暑を含む）。それは「非日常」としての余暇ともいえる。日常生活費用より多額の金銭的支出を伴う楽しみ方である。日帰り旅行でも、文化行楽（観光）、娯楽興行（見るから、行う、参加へ）、レジャーランドに行くことも出てきた。生活必需品からそれ以外へ、物からサービスへと金銭的消費の対象が変化した<sup>11)</sup>。産業推進やビジネスの視点からは、消費拡大の対象に関心が向く。

第3の形態は、生活向上・自己投資型、教養・学習の自己研鑽型の増加である。余暇・文化活動と表現するとき、趣味娯楽は芸術・文化、教養娯楽の一部として位置付けられることが多い。それは大衆の楽しみであり、くつろぐ、遊び、趣味・娯楽は日々の楽しみである<sup>12)</sup>。また、見聞を広めることは人間の素養を高めるものという理解もある。このように、分類的に言えば、余暇・文化活動を通じたサービスの質的变化が考えられる。

レジャーそのものは各人が自由に選ぶことである。とはいえ、①産業と強く関連する形態（ここでは、レジャーの都度、支出を要する）と、②産業とさほど関連しない形態か、産業とまったく関連しない形態があるだろう（ウォーキングや庭仕事などの例では、靴や道具など、初期にだけ支出を要する）。③余暇関連産業でも、映画、音楽、放送、出版、ゲーム、舞台芸術、その他と、産業的まとまりで捉えることも多い。レジャー産業とは、人の余暇（時間の過ごし方）を「支援・提案」するビジネスでもある。

## 2. 「労働対余暇」という理解

### (1) 所得収入水準と労働時間の選択

行為選択理論としての経済学において、労働 (labor) と余暇 (leisure) は長らく二者択一の関係にある概念だった。生産活動とそれ以外という文脈で、経済学では、余暇 (leisure) を「労働しない状態」として捉えてきた。人々は生活に必要な収入を得るために働く、金銭的に豊かになるために働く。労働する (働く) ほど、所得収入が増え、買いたいものや欲しいものを購入できるため、所得水準が低い段階では、長時間でも働く。働くことを通じて、金銭面・物質面での豊かさの実感が高まる。他方、一定水準以上の所得になると、一部の人々は非労働を指向する。非労働時間 (自由時間) の欲求が増してくる。

労働と余暇を対概念として説明することが、労働経済学における、個々人の労働供給に関する標準的な説明である。筆者が理解している限り、労働と余暇 (非労働) の選択関係を、今日の経済学と同じ形式で最初に説明したのはナイト [1920] である。たとえば、賃金収入と仕事 (労働時間)・仕事以外への時間の使い方との間で、賃金率が高くなるほど、より少ない労働時間で、より多くの収入を稼ぐように、人は自分の時間を割り振る (配分する) と論じ、所得を犠牲にしても余暇を選好・獲得する例をナイトは示した (Knight [1920] p.117)。ロビンズは、ナイトの説明に基づき、余暇の実質所得価格を考えた (Robbins [1930] p.127)。ロビンズの考えをもとに、ヒックスは『賃金の理論』1932年で、労働者は提示された賃金水準を見て自分の労働時間を削減しようと、個々人の労働供給の状況を説明した (Hicks [1932/1963] p.98、訳書90ページ)。そして、ダグラスは、労働供給はお金と余暇を比較する曲線の形状に依存すると述べた。お金とは、金 (所得) で買うことができるすべてのものを指し、余暇とは非金銭的なことのすべてで、時間を労働以外のことに使う状況を指す (Douglas [1934] p.295)。

図1には、労働経済学でいう個々人の労働供給の状況を示している。労働者は賃金が低い間は提示される賃金の上昇とともに労働時間を増やすが、賃金または所得がある水準を越えると、労働時間を減らすと説明する。

ただし、労働者が自由に就労時間を決定・選択できるのは必ずしも通常の雇用契約の形態ではないと思われるので、図1の縦軸を時間給の賃金水準ではなく、年収や月収などの所得水準で見た方が理解しやすい。また、図の横軸の労働時間についても、俸給 (salary) ベースのフルタイム労働者は、追加労働である所定外労働 (残業、休日勤務など) を拒むことができる程度の裁量しかもたない。純粋な意味で、労働時間を選択できる職種や働き方は、時間単位で仕



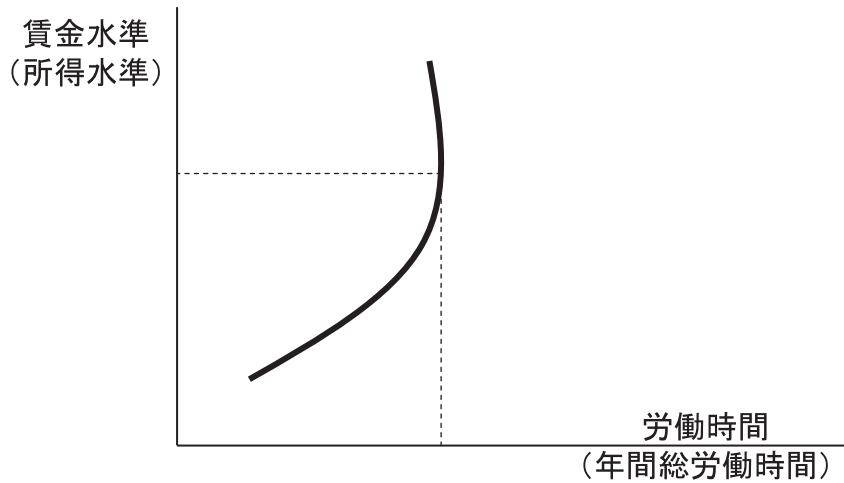


図1 賃金（所得）水準と労働時間の選択

出所) Samuelson[1955] p.535を参考にして、筆者作成。

事を決定する職業に就く人である。工場労働を含め、（提示された）時々の賃金または所得の水準を見て、自らの労働時間を調整・削減できるのは、日雇い労働者や週単位契約の労働者、パートタイム労働者やフリーランス、自営業者などに限定されるだろう。

とはいえ、一定水準以上の収入がある人にとっては、自分の時間を労働以外に充てたいので、非労働を優先する。その時間を、自分が好きなことをする時間に充てることによって自分自身の満足度を高める。労働経済学では、このとき、その人の満足度を優先した結果、レジャー時間を選好したと表現する。さらに、自分でもできることの一部を、お金を払ってでも人に任せる意向が強くなる<sup>13)</sup>。自由時間を欲するために、機会費用を重視し、自分の手間や面倒を省き、自分の自由になる時間を選択・確保する。それは自分でもできることを他者に委託する状況である。これが労働供給の姿勢とも関係してくる。

## (2) 所得水準の上昇と余暇（自由時間）

労働経済学では、労働と非労働（余暇）の選択と大別し、労働（勤労）と余暇（仕事の余り）は長らく二者択一的関係を示す「対」概念だった。1960年頃まで、アメリカでも、余暇・自由時間をもつことができるのは、特権階級だけだという考え方が残っていた（Life [1960]）。労働していない時間、つまり、「非労働」時間を余暇とみる理解は現在でも続いている。余暇としての「非労働」または「働いていない状態」をどのように捉えることが適切だろうか。「働

いていない状態」の中での自由にできる時間を理解する際、非労働時間も生活基盤のための時間とそれ以外の自由時間に分かれる。余暇は自由時間の理解と結びつき、余暇の過ごし方、自由な時間の配分の仕方を検討する話に至る。自由時間は、広義では誰からも拘束されない時間だろうが、労働時間以外でも、心理的に組織の課題に拘束されているか自己拘束しているなどという「見かけ上の非拘束」とそれらと切り離された真の非拘束があるかもしれない。労働の内容と当人の意思との関係という観点から見ると、労働内容・労働時間・労働形態を他人から指示される（自分で選択できない）労働業務や時間（帯）等の状態と、自分の希望する（やりたい）業務と仕事の満足感、時間（帯）の状態との差も出てくるだろう。

労働時間の短縮が労働力再生産のための休暇・休息である限り、休息、気晴らしは労働の疲れをいやす、明日の労働のためだった（労働中心の生活）。労働時間短縮は目的としての余暇というより休息拡大の意味に近かった。就労の苦痛（労苦）には被雇用形態での労働の肉体的・精神的疲労がありうる。事業の不安定と収入の不安定もある。

歴史的に見ると、長時間労働という実態があり、労働時間の短縮の結果として自由時間が生まれた。また、労働と自由時間の選択という点で、時間拘束の側面から、非労働を余暇とみる見解が当時、あった<sup>14)</sup>。個人間の差はあるが、所得収入や保有資産の水準が高まると、労働の必要性や誘因が減退した。歴史的に概観すれば、生活水準の向上を目指して、余力がある限り、目いっぱい働く形と体力回復型休息から、余暇、休日の楽しみとレジャー感の芽生えへとつながった。労働日数や労働時間の短縮に伴い、一時的休暇と呼ぶ（以上の）自由時間を持つにいたった。それは、生活の（食べていく）ための労働という状況以外の姿と言える。労働力の再生産のための体力回復・体力温存型休暇や、休養という状況ではなく、自由時間の積極的な選択が可能となった。

つまり、一定水準の所得を手にした後の段階では、自分が好きなことや「したいこと」ができるという状況になった。働くことと楽しむことの関係、お金と時間の使い道と満足度、生活の豊かさ、幸福感、という要因を結びつけた見解が多くなる。一方、所得収入や保有資産が一定水準以上あっても、労働誘因は減退せず、熱心に働く人もいる。働くことを美德や目的とする人も存在する。さらには、本質的に、「遊ぶ」ことが好きで、所得収入や保有資産の水準とは無関係に、遊びたい人もいる。

### 3. 遊びと仕事と余暇

#### (1) 労働・余暇の呪縛的対立からの解放

経済学に限られることなく、労働対余暇という伝統的・古典的な理解がある。たしかに、歴史的に長時間労働という実態があった当時、労働しない状態は余暇というより休息に過ぎなかったのかもしれない。労働の強制や拘束が解かれただけの、非自発的に生じた非労働時間でしかなく、長時間労働を前提とする生活様式（ワークスタイル）が標準だった。その後、労働日数の短縮や労働時間の短縮など、労働の状況が変わるにつれ自由時間が生まれ、自由時間が増加した。平均所得水準の向上に伴い、自由時間への要求も出てきた。

そこで、人々が手にした自由時間をいかに過ごすかに話題が移った。つまり、余暇と自由時間のとらえ方は、労働と余暇の二項対立から、自由時間の過ごし方など、（自由）時間配分論へと変化し、仕事の余りものとしてのレジャー（余暇論）ではない方向に進んだ側面もある<sup>15)</sup>。特権階級にとっての余暇・自由時間という、アリストテレスやヴェブレンなどが理解した品行が悪い金持ち階層の振る舞いではなく、また、労働者の体力回復に限られることなく、労働者にとっての自由時間の使い方に関する新たな捉え方や、余暇の実状を反映した解釈や余暇（レジャー）の再定義を検討することに結びついていった。労働時間の選択と非労働時間の使い方という点では、後年、言うところのワークライフバランスという考え方が個人の選択として登場したともいえる<sup>16)</sup>。

#### (2) 社会学における仕事・労働、余暇と遊びの理解

社会学は、社会の仕組みや構造と社会の矛盾、また、社会現象としての人の行動や組織の行動、そして娯楽や遊びまでも論じるなど、射程が広い。それは社会における人々の振る舞いなどに着眼するが、経済学とは相当に異なる視点からの検討内容も多い。

強制された労働と、「強制的に与えられた余暇」では、時間をどのように過ごすかが、1950年代のアメリカの労働者にとっても悩ましい側面だった。アメリカ人はレジャーに対処するための教育を受けておらず、次々と提供される新しい欲望を消化する能力が貧困だという意見さえある（リースマン [1968] 62ページ、上段）<sup>17)</sup>。戦前と比較した豊穡の中での自由な時間の過ごし方や、消費優先の大衆にとって、自由な時間を持ったことの意味が検討された。

就労の形態は自営と被雇用に分かれ、被雇用形態での労働とは、報酬を受け取る代わりに、他人から指示された業務を行うことである。被雇用の立場においても、仕事（job）は、各人

が自発的、能動的に行う業務であり、仕事は主体的就労とみなされることもあるが、労働 (labor) は骨折り業務とも言われる。また、就労の目的は生活の資金 (糧) を得るためであると同時に、業務的な達成感、他者に認められる (評価される) 喜びをえることなど、就労の喜びのためでもあるとも解釈されている。

一方、ホイジンガは、仕事のように他人から命令されているわけでもなく、生活の中の自由時間に利益度外視で、「それ自体だけで完結する一時的行為」(ホイジンガ [1974] 24ページ) を遊びと捉え、その行為自体が当人の充実感をもたらすこと、よって、「陶酔を覚えるほどの打ち込みようで行われることもある」(同、23ページ) 行為と表現した。遊びとは、それ自体を目的として、当人の自発的な欲求に基づいた行動・活動を指した。遊びに対して、人はお金をさほど惜しまない。「時間の使い方」による解釈も可能で、熱中、没頭という側面も欠かせないと論じた。一方、ホイジンガはプラトンを引いて、「戦争の中には遊びもないが、最も真面目なものとみなされる教養のたぐいもある。各人は平和な生活をこそできるだけ立派にやり遂げねばならない」(同、40ページ) と言及した。

社会学全般では、遊びや娯楽と仕事 (働くということ) との関係を従来から幅広く検討してきた<sup>18)</sup>。社会学では、娯楽といっても金を出す、金を出さないという形態にこだわらないため、娯楽と遊びは必ずしも労働や産業活動に関係するとは限らない<sup>19)</sup>。一方、仕事を嫌い、余暇を追求するのは一定の知識や趣味を持つ人であり、一般大衆には自由な時間を持って余す人が多く、仕事内容が好きではなくても仕事をしていないと落ち着かない人が多いという見解もあった (リースマン [1961])。これらの人々にとって、仕事や労働と余暇または人の喜びとは対立関係ではなくなる。人々の生活上の達成感、満足感、喜びを考えるためには、就労者か非就労者かを確かめつつ、所得水準に応じた状況や、仕事と余暇の内容とその背景や位置づけを確かめることが重要となる。

#### 4. 労働時間と非労働時間と自由時間

##### (1) 非労働時間・自由時間の使い方

余暇は非労働時間 (非拘束時間) である。非労働時間は広義の自由時間だが、睡眠・入浴・排泄の時間、家事と身の回りを整理する時間など生理的・生活必需的行為に費やされる時間を除外した時間が、当人にとって実際の「自由となる時間」である。次の労働を念頭に置いた休

息の時間と、生理的・生活必需的行為を除く非労働時間が自由に選択できる時間であり、使い道を特定されない自由時間である。この自由にできる非労働時間が余暇（レジャー）に充当できる時間である。

この意味での余暇は自ら主体的に過ごすことができる時間であり、人々は選択可能な自由をえた。この強要されない自由時間（非拘束時間）をいかに過ごすか。実労働時間短縮に伴う非労働時間の増加は、労働者に対して自由となる時間の使い方を再考させた。多くの日本人にとって、遊び方や時間の過ごし方は未熟のままだった。余暇は暇（ひま）、余った時間であり、（自由）時間を持て余す人もいた<sup>20)</sup>。

各種文献における自由時間の使い方には、①日曜大工、趣味、自身が行うスポーツ、文化活動、②家族との団らん、くつろぎ、③自発的行為として、新聞・雑誌・本を読む、テレビを見ることのほか、学習する、教養を身に着ける、他人との交流、その他、地域社会における義務的行為がある。

## （２）日本の余暇と制度的側面

総労働時間について、日本人は働きすぎという批判が強かった。日本の一人当たり平均年間総実労働時間は、1955年2356時間、1960年2426時間、1965年2312時間、1970年2239時間、1975年2077時間、1980年2104時間、1985年2112時間と推移した<sup>21)</sup>。また、別の資料では、その後、日本の平均労働時間は、1980年2162時間から、2014年1729時間まで短縮した。一人当たり平均年間総実労働時間を国際比較してみる。図2から、日本の総実労働時間は経年的に長かったが、1993年にアメリカの総実労働時間がそれを上回り、その状態で推移している。なお、日本では各年に200時間から150時間の所定外労働時間を含んでいる（1960年の所定外労働時間は、残業や早出、休日出勤などで、260時間）。

戦後日本では、1948年、年間で9日の祝日（元旦を含む）が制定され、1966年、敬老の日、体育の日、建国記念日が追加された後、働き過ぎ批判への対応として、国民一斉の非労働日数の増加を意図して、祝日を増やした。2023年12月現在での祝日数は16日と他国より多い。また、1970年代後半に週休2日制が導入され、1990年以降には広く普及・浸透した。だが、労働時間が減少し非労働時間が増加した結果、自由時間（非拘束時間）をいかに過ごすかを考えることが増えた。

日本での休日の楽しみ方は、気晴らしの遊びやテレビを観るなどぶらぶら過ごす、商業的娯楽、自己能力向上（教養、趣味、スポーツ、文化芸術活動）、旅行（団体と個人規模）、各種娯

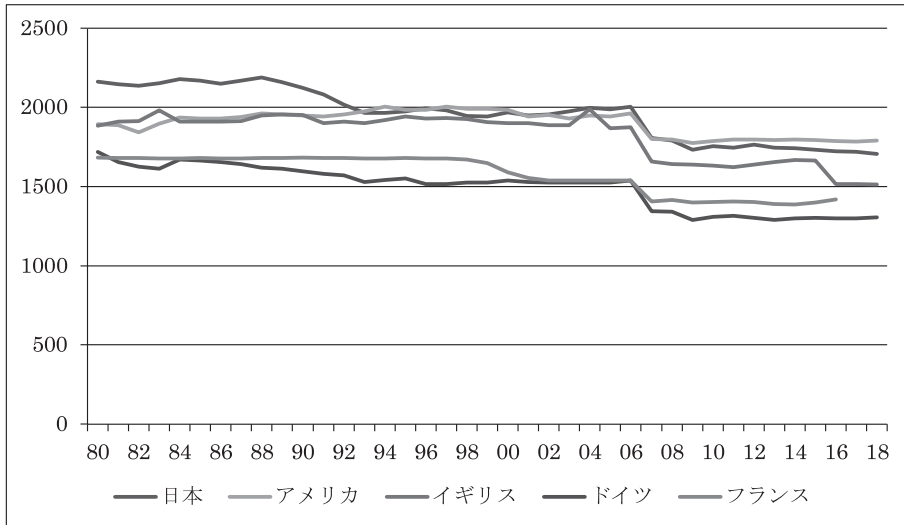


図2 一人当たり平均年間総実労働時間

注) 数値は就業者ではなく、製造業・雇用者（生産労働者）についての値で、所定外労働時間を含む。

平成21年度までは、厚生労働省担当課の推定値。平成22年版からOECD, Employment Outlook等に基づく値。

出所) 労働省労働基準局賃金時間部労働時間課『労働時間白書』158ページ、『労働統計要覧』1998年度, 平成13, 18, 22, 29年度、労働政策研究・研修機構『データブック 国際労働比較』2019、244ページから、筆者作成。

楽や「日帰り」レベルのレジャーを楽しむことにつながることが多い。趣味には庭仕事、運動、文化活動も含む。夏休み休暇など、まとまった休日の過ごし方では、宿泊を伴う旅行あるいは自宅や別荘等で自由に過ごすなど計画的・定期的な楽しみ方があるだろう。だが、それは主流とは言えない。細切れの自由時間が支配的であることと、まとまった休日を取得しにくい職場が多いことが報告されている<sup>22)</sup>。

統計上、日本の非勤務総日数は増えたが、残業時間は必要悪のごとく継続しており、また、男子就労者の有給休暇取得日数が増加しない実態もある。就労者の意識についてと、人の生活様式に関わる再検討も必要である。

### (3) 労働と結びつく時間、労働と関係がない時間

人が働くのは、収入を得るためか、生きがいを感じ、達成感を味わい、自己実現を実感するためか。また、「その日は仕事をしている」（ので時間を工面できない）という表現は、他人との会話を打ち切る強力な言葉である。あるいは、仕事をする事自体が喜びや人生の目的となっ

ている人、仕事をするのが当人にとって最大の生きる目的という人、労働することが生きがいであり、自分の満足度を高める源泉で、就労に関わる自己成長・自己実現のため、仕事に人生の楽しみを見出す人もいる。他方で、獲得したお金をいかに使うか。日常はきわめて多忙に働いて、非日常時には、豪華に遊びたい人もいる。多額の資金を稼いで、高額な消費生活を送りたい人がいる一方、生活資金を獲得できれば、それ以上多額のお金の獲得を求めない人もいる（一定の資産を持っている人だけではなく、就労や仕事とは違う「やりたいこと」を持っている人が存在する）。

日常会話の中で「退職して時間ができたら、旅行に行きたい」などと聞くこともある。仕事を辞めて（定年等で退職して）自由になれば余暇を楽しむという見解の背景として、就労年齢層の人の中には、就労期に4～5日間程度のまとまった自由時間を持ってないことを示唆する。だが、男子の有給休暇取得日数は少ないままであり、有給休暇消化率などの課題は現在も残っている<sup>23)</sup>。まとまった時間をもてないのか、時間を作ることができても、積極的に取得・活用しない側面がある。さらに、まとまった自由時間に何をしてもよいかわかっていないのか、そのような日本の現実の一側面が少なからず、ある。「後ろめたさをもったレジャー」という表現さえ出てくる（山田 [1990] 34ページ）。

遊ぶために働くという見解もある。「時間とお金があれば」は、「時間とお金がなければ」「楽しめない」となるのだろうか。他方、遊びたい人は、隙間時間を見つけて「いつでも」遊び、楽しんでいる。遊びたい人にとっては、隙間時間でも、つかの間を楽しむこと（娯楽）は可能であろう。所得と無関係に、「遊ぶ」「楽しむ」人もいる。つかの間を楽しむのも、まとまった時間を楽しむのもレジャーである。

#### （4）自由な時間の過ごし方

自由な時間とは、当人が何をするかを自ら選ぶことができ、自由に過ごす時間があること、本来、「したいこと」を行う、「好きなことに打ち込める時間」である。「したいこと」が明確である人は、その人の優先順位に基づき、自由な時間の中で「したいこと」をしていこう。「したいこと」に多くの時間を費やしたい人は、時間を工面することが関心事となるかもしれない。自由な時間の過ごし方として、たとえば、趣味などに時間を配分する形や、特定のことに限定せず、その時々を楽しむ形、可能な限り、いろいろなことを体験する形などがある。好きなことに没頭できる時間を可能な限り長く確保しようとする人にとっては、まとまった休日の過ごし方を考え、さらには、好きなことが日常と結びつくように、住む場所、一日の中での自由時

間の確保など生活様式と結び付けてくるかもしれない。自由時間の配分と過ごし方を突き詰めて考えると、生き方(人生)にたどり着く。「好きなことに打ち込める時間」をもつという観点は、今や、有閑階級に限られた話ではない。

概して言えば、若いときには時間はあっても、お金(余裕資金)が少ない。年を重ねるにつれて、金(可処分所得または裁量的資金)は増えるが、その時間感覚は人により異なるかもしれない。また、お金を多く使わないで楽しむ方法もあるが、多くの人は楽しい時間を過ごすことや趣味的活動に対してお金をさほど惜しまないだろう。一部の人は物質面での要求として収入、生活、支出にこだわり、別の人は自分が自由にできる時間、自然、健康、体験価値などを求めているかもしれない。

表1-1には、「したいこと」と「すべきこと」がある人となない人の状況を示した。多くの人にとって、「すべきこと」の典型は仕事や家事(業務)であろうが、「食べるために、生活のために仕方なく」労働する限り、労働・仕事は手段の性格が強い。一方、労働・仕事とは別に自らの楽しみの要因を持ち、好きなことに打ち込むことで、その時々を楽しく過ごしている人や、自分の生活や人生を楽しく充実するために働く人もいる。労働や学習など「すべき

表1 業務と余暇・レジャーと自由時間

1-1 「したいこと」「すべきこと」がある人、ない人が自由時間をもつ場合

	「すべきこと」がある人	「すべきこと」を持たない人
「したいこと」がある	「すべきこと」を済ませ、残りは自分の関心事をする	関心事を楽しむ
「したいこと」が特段ない	強制か自発的か、「すべきこと」をする(働くのみ)	暇と退屈の予備軍

1-2 「したいこと」がある人のうち、時間とお金の有無の場合

	お金がある	お金がない
時間がある	①	②
時間がない	③	④

1-3 「したいこと」がある人、ない人と、時間とお金の有無の場合

	「したいこと」がある人	「したいこと」を持たない人
時間と金はある	順次、実行	暇と退屈
時間と金がない	計画だけは考えるかも	「すべきこと」をするか、特段、何もしないか

出所) 筆者作成



こと（業務）」を主に他者に決められ他者から強要される場合でも、「すべきこと」を自分の関心事と重ねる人や、自ら設定した自己目標の実現に邁進する人にとって、生活を自制し、「すべきこと」を行う側面が強い。とくに、「したいこと」と「すべきこと（業務）」が一致する労働指向の人や、仕事生きがいという人は、生活の楽しみや喜びの評価基準を仕事・労働に置き、仕事に没頭することで満足しているかもしれない。そのような人にとって、「したいこと」は仕事であり、労働すること自体が喜びとなっている。自発的に労働する人にとって仕事は強制された役務でも苦痛でもない。仕事の達成が満足感を生み、仕事での目的達成と自己実現の基準は同一次元であると言える。非労働という形での余暇・レジャーが価値をもつ割合は少なく、優先度も低いかもしれない。

「したいこと」がある人の中でも、自由にできる時間とお金がある人となない人の関係は、表1-2のようになるだろう。表1-2から、枠①では、時間とお金があるので、「したいこと」をする人、枠②では、お金はないが、時間があるので、可能な範囲で「したいこと」をする。枠③では、お金はあるので、時間を見つめることができれば「したいこと」をすると言うが、忙しい（時間がない）のでできないと言う人である。枠④では、時間やお金がないので「したいこと」をできない人と、時間やお金がなくても「したいこと」をする人がいるだろう。表1-2から、「したいこと」があってもできない要因や関連する状況を確認した。

他方、表1-3には、「したいこと」がある人となない人の違いを想定した組み合わせを示した。表1-3で、働くことと自分がなすべきことを一致させている人（自発的に労働する人）の中で、仕事（業務）以外に「すべきこと」や「したいこと」を持たない人が退職すると、当人にとっての「すべきこと」の中核要素（労働）が消失する。そのような人は、時間とお金があっても、休息の域を越えて、暇と退屈の状態となる可能性が高い<sup>24)</sup>。ここでいう暇とは「やること」がなく、時間を持て余すことを言い、退屈とは「現状や眼前の事柄に興味を感じない。現状は面白くない。楽しくない」という感情を持つ人に対応する。「したいこと」があり、「したいこと」ができていない人にとって、自由な時間は、仕事の上でも仕事以外の面でも、「したいこと」をできる時間であり、「好きなことに打ち込める状況」なので、自分の望む生活を幾分かでも実現できているだろう。他方、日常的な関心事や楽しみ、喜びに関する当人の基準を（当人が）必ずしも明確に保有・意識しておらず、外部者からの指示や提案に身をゆだねる受け身の姿勢の人もあるだろう。さらには、自分が「したいこと」や「なすべきこと」の自覚や意識を積極的には持たない人もいるかもしれない（ここでの「なすべきこと」には家事や食品等の買い物を含めない）。金と時間はあるが、何をしたいかの自覚（こだわり意識）や強い願望がない人

もいる。または、何かを行うきっかけを他人や組織に委ねている人もいるだろう。

ところで、「したいこと」がある人や「したいこと」がない人というときの「したいこと」とは何だろうか。「したいこと」は、特定の活動内容や特別に難しいことである必要はない。余暇・レジャーとして、趣味、スポーツ、健康増進、教養・能力向上、文化活動、他人との交流、買い物・飲食をあげることが多いが、しかし、「したいこと」がない人は、それらを手掛けたとしても、早晚、暇と退屈に至ると思われる。自由な時間があつたとしても、その時間がこの種の人たちの喜びに結び付くとは限らないのである。

こうして、日々の生活時間のなかで、自ら「したいこと」に対して積極的な気持ちをもち、「したいこと」を生活の中心にしようとしている人と「したいこと」をもっていない人に分けることもレジャーの根源を理解するうえで重要である。「したいこと」がない人は、自由時間の過ごし方をしっかりと考えていないか、本人が判断しかねている。非就労者で、「したいこと」がない人の場合、時間はあつても、誰かに誘ってほしい、あるいは、家でテレビを（目的もなく）見ているだけという状況が出てくる。その種の人には、レジャーの選択に限らず、ライフイベントも時間の使い方とも人並みの基準で行ってきたことになるのだろうか。

#### (5) 余暇と自由時間の過ごし方と暮らし方・生き方

労働と余暇を区分したとき、労働以外の非労働に分類された時間のうち、生活必需的な時間を除いた、個人の自由時間の使い方として、運動、文化・芸術、創作、学習・教養修得活動、体力回復、自己実現などの時間が出てくる。個人的な楽しみを追求することやそれを享受すること（それは豊かな生活の一部）をレジャーと捉えたとしても、レジャーの拡充が生活者の目標となるかどうかは、個人間で差がある。とはいえ、時間の過ごし方（時消費）は、本来、個々人がもっとも楽しい、有意義な時間を過ごすためのものである。それは好きなことに打ち込める時間を過ごすことに由来する。

さて、日本におけるレジャー活動は、個々人が積極的に楽しむことを目的とする形で進展してきたが、企業が提供・提案する商業主義の中での選択肢を選ぶという形態や性格も強まった。商品としてのレジャープランの提供があり、多くの日本人は、標準的な生活様式としてそれを受け入れ、余暇の過ごし方として、金銭を払いつつ楽しむ形態に向かい、レジャーの対象を選択してきた。その結果として、余暇関連産業またはレジャー産業の拡大を見た。それは、金銭的支出を必要とする産業的余暇であり、企業はレジャーの具体的構成内容とその定期的変化、余暇関連事業の規模に関心を持つ。さまざまな魅力的興行（アトラクション）やイベント的な

新体験は、関心を持つ人々にとって新たな楽しみとなる。この文脈において、自由時間をもつことは消費拡大の要因となるかもしれない。

就労している人にとっても、「とにかく働く」から「楽しい生活のために働く」と新しい動機付けが生まれる。就労でえた所得から消費する。消費するためにいっそう就労する。こうして、他者と同じ生活様式を求める人々がいる一方、自分だけの時間の使い方を追求する人もいる。それぞれが、自分が自由にできる時間を増やし、それぞれが、その人の生活の質や満足度を決めている。

一方、レジャーに時間やお金をさほど配分しない人もいる。余暇・レジャーに、元来、金銭消費を伴う必要は必ずしもないとも言える。お金を多く使わないで楽しむ方法もある。さらに、個人的な生活目標や、自分の時間の過ごし方を優先する生活には、レジャーと呼ぶ必要はない側面も出てくる。「生活の楽しみ」のための自由時間（生活中心の視点）を過ごす。それは労働と無関係の自由な時間を過ごすことができるワークライフバランスを含む私生活である。このバランスのとり方は、時間の配分を基本とするが、精神的なバランスも含んでいるだろう。労働と余暇・レジャーの文脈を突き詰めて考えると、勤労観、生活観、生き方（人生観）などにたどり着くと思われるのである。

## 6. 国の政策としての「余暇開発」

### (1) 労働時間短縮と余暇

第4節で述べたとおり、日本人（男性就労者）の働きすぎに対する各国からの批判が強かった。過労死は論外だとしても、そのような批判に対して生活時間を拡充するための政府の見直し議論の中で、国策として、労働時間の短縮が進められた<sup>25)</sup>。

労働時間と政策的視点との関係を振り返ると、第1に、労働時間や労働日数を削減し、第2に、休日（祝日）を増加し、週休2日制の導入と普及を推進した。形式上、自由にできる時間や、時間的ゆとりが生まれた。第3に、結果として生じた自由時間の過ごし方や日々の細切れに余った時間の使い方など、生活時間を享受するための政策的な働きかけが実施された<sup>26)</sup>。自由時間（選択の幅）が拡大し、遊ぶことや好きなことに没頭できるようになった。とはいえ、日本人男性の多くは休みの取り方だけでなく、休み方も未熟だった。その点も考慮され、余暇開発政策が検討された。

1972年、通産省管轄の公益法人として設立された余暇開発センターは、余暇に関わる基本的実態の調査や各種提言を行った。労働時間、所得水準、金銭的ゆとり、人の好奇心、時間の過ごし方などを調査・分析して<sup>27)</sup>、政策に沿った課題を検討し、概説的報告書を刊行しつつ、働きすぎ改革、遊び下手に関連する政策的提言を行った<sup>28)</sup>。

## (2) 豊かさ・ゆとりと余暇

総理府・内閣府は毎年、豊かさ調査を行っていたが、1977年の豊かさ調査で、物的豊かさから、心の豊かさへと人々が重視する主要因が逆転した<sup>29)</sup>。日本では、それまで生活の豊かさは金銭的豊かさや物的な豊かさとして身の回り品や住宅やサービスを求めていた。だが、それはある程度の飽和感に達した。心の豊かさや精神的豊かさは、趣味、教養、娯楽などに従事することで得られるかもしれない。お金で買えない要素を伴う。

1980年、大平首相の提唱に基づき、生活の豊かさに関する「家庭基盤の充実」、「田園都市国家構想」、「文化の時代」を柱とする政策提案を行った。1986年、「美感遊創」が提案され、美しさ、感性、楽しい遊び、創造性の例示として、ファッション、芸術、テーマパーク、アニメを打ち出した。こうして、1980年代以降は、余暇に加えて、生活の豊かさが検討された。とくに、生活の質的向上、文化的に豊かな生活空間がうたわれた。楽しい時間、充実した時間が大切となる。ならば、自分が好きなことに自由に取り組みことができるように自由な時間を求める。それは、産業という概念と直接には結びつかないかもしれないことも示唆された。

さらに、バブル経済期である1987年には、総合保養地整備法（リゾート法）が成立した。バブル経済の異常な時期だったとはいえ、人々のニーズも不確かなまま、リゾートがある生活を奨励した地域開発政策として、全国各地にリゾート拠点の建設を促進した。それは、長期休暇の拠点として、バカンスや施設型リゾートを全国民に推奨しようとするレジャーにかかわる政策的意図の反映であった。地域開発型のリゾート拠点建設を地域産業政策や内需拡大政策と捉えることもできる。バブル期でお金の動きも大胆になっていたが、ほぼすべてのリゾート計画は失敗し、多額の赤字を抱えた地方自治体も出た。

1991年には通商産業省が「ゆとり社会」を提言した。提言内容はバブル期のさなかに検討されたと推測できるが、バブル経済崩壊に伴う社会的変容が進む1990年代には、真の豊かさを実感できるよう、生活のゆとり、生活時間のゆとりが検討課題となった。ここでの「ゆとり」とは「心身に余裕や落ち着きが感じられ、精神的に余裕のある心の豊かさ」を指す。生活の「ゆとり」は、経済的ゆとり（所得）、時間的ゆとり（自由時間）、空間的ゆとり（住居）、および、精神

の充実度からなるとみた（通商産業省産業政策局編 [1991] 4-5ページ）。生活のゆとりをお金と時間でみることは、かなり即物的視点かもしれないが、所得収入（お金）があると、消費（購入）して、物的豊かさやそれに伴う満足感が高まるとともに、お金のゆとりがあれば、心の豊かさも増進されやすい側面があるという一連の考え方であろう。

翌1992年6月には、「生活大国5か年計画」が出された。そこでは、年間労働時間短縮、土地・住宅対策などを課題とし、充実した自由時間や生活の豊かさの実感についても検討していた。その後、1999年には、余暇開発センター編『時間とは幸せとは：自由時間政策ビジョン』が出版され、2000年には、自由時間政策が提案された。そこでは、①労働中の自由度、遊び、生き甲斐、②余暇のなかの「くつろぎのなさ」の未充足が指摘され、逆に、豊かさの実現、実感、幸せの追求へ、という課題が示された。

こうして、生活の豊かさ、生活のゆとり、自由時間、幸せという生活の中心をなすキーワードを題した余暇関連政策が1980年から2000年まで連続して提唱・実施されてきたのである。

## 7. 考察

### (1) 生活の充実感とレジャー

人々の生活が豊かになることは、（最低限の）物資が量的に充足される生活基盤保障のレベルにとどまらず、生活内容が質的に向上し、充実していると当人が実感することであろう。お金のゆとりは、心のゆとりに結びつきやすい側面がある。たしかに、一定水準の所得が得られている限り、自由な時間を多くもつ方が、人の楽しみは大きくなると言えるだろうが、「したいこと」を持っていないならば、自由時間があっても、真の楽しみには結び付かない側面もなかった。お金や時間があることと余暇・レジャーを楽しむことは次元が異なることも示唆された。

趣味、運動、学習などにに関わり、当人が自ら定めた何らかの計画性や基準・方針に沿って時間を使い満足感を得ることもあるし、特段の計画もなく気の向くままに楽しい時間を過ごすことも、レジャーだと考えてよいだろう。反面、趣味や学習意欲など、当人が「したいこと」（なにがしかの関心事や課題・テーマ）を持っていない人、他者との交流に興味を見いだせず喜びを抱かない人、テレビやインターネットを受け身的に見るだけの人（無造作に刹那的に見ても、それらを心からは楽しめない人）にとって、それは「暇と退屈」の時間に転じてしまう。

それは、他者から与えられた（強いられた）業務を綿々とこなしてきた仕事一途の人（被雇用者）が退職した後の状況に典型例を見出すことができると思われる。また、「したいこと」を自分の基準で明確に表現する人もいれば、商業主義的情報を指針としている人もいる。しかし、言うまでもなく、レジャーは、企業が事業として企画し提供する「楽しい時間」の過ごし方プランに限定されるわけではない。

また、人が充実した時間を過ごすというとき、「したいこと」をしているという基準以外に、「すべきこと」をしているという基準が入り込む。すると、自分個人の非労働的要素の他に、社会や他人が自分に求める「労働（業務、仕事）」的役割などが新たな自己評価基準として登場してくる。当人が自己に課す要因や自ら求める要因がどれほど「満たされている」かによって充足感が決まってくる。当人が「したいこと」をできている時や、「なすべきこと」を成し遂げている時に達成感、満足感、納得感をえているだろう。それは自己実現の喜びを感じる状況ともいえる。また、「なすべきこと」がある人にとって、その行為や成果に対する社会的評価、組織内・メンバー内の評価、仲間からの評価として、よくやっている、と認められたい。ほめられたいという要因が背景にある。

ただし、「したいことをできている」というとき、日々の喜びを仕事の達成感とまったく重ねている仕事重視の人（とりわけ、趣味や私的な行動目的を持たない人）の場合、就労年齢期間はともかく、退職後は、日々の楽しみや目標達成感など、心の拠り所やその元となる生活環境を失い、時間的ゆとりや金銭的ゆとりがあっても、暇と退屈の状態になることも示唆された。

他方、自分が自由にできる時間を自分が好きなこと、「したいこと」に使うことは、日常における他者からの拘束や管理から解放されている状態である。「楽しい時間を過ごす」ことや、充実感のある時間や生活は、自分が好きなことを行う時間と条件（アクセス、施設、場所、等）を整えることに依存している。とくに、「非日常」としての余暇とは、生活の中でのまとまった時間（長期休暇）を自由に過ごすことである。非労働時間で見た時間的ゆとりは、労働時間の短縮や休日（祝日）の増加で達成されたが、平日は残業が増加した。また、商業的レジャーを楽しむためには少なからぬ支出を要する。商業主義的娯楽は、人々の余暇・レジャー行動を想定して購入を促す。多くの人々は、商業主義的情報の内容を社会的な標準と受け止め、「人並みのレジャー」の楽しみ方を検討するだろう。すると、休日や余暇の過ごし方やレジャーも、金銭的消費行動と切り離せなくなる。このような側面が支配的になると、レジャー活動を通じて豊かさを実感するには「限らない欲望」と対峙することになる。多くの人々のレジャー感が商業主義的娯楽と結びついている場合、その達成感に関わる基準は新たに登場してくる商業的レ

ジャーへの接近や実体験と切り離せないため、結果として、永遠とは言わずとも、「ゆとりや豊かさを実感しにくい」状況が続くことになるのかもしれない<sup>30)</sup>。

## (2) よい時間・楽しい時間とレジャー

誰でも、よい時間 (good time) を過ごすことを望んでいる。よい時間とは、「したいこと」ができていて喜びを実感できる充実した時間など、自分が希望した通りの時間を過ごしている状態である。また、それは、たとえば、家族との団らんや友人とふれあうことの満足感、交流を深く実現することなど、楽しいと感じる時間の過ごし方であろう。また、強制されたわけではないが、無心、夢中になれる状態が楽しみの本質だとチクセントミハイ [1975] は指摘した<sup>31)</sup>。彼は、遊び以外にも、スポーツの事例を多く示す。人は、自ら決めた目標に向かってさまざまに努力する。それは、自己目的設定型行為であるが、その達成をめざし、それに関わることに従事する時間が楽しみの本質でもあるという理解を示す。充実感のある時間は、挑戦する対象やテーマをもつ人が自らの計画の実現や目標を達成した喜びを生む。目標にも、個人的目標と組織やチームの目標がある。

よい時間とともに、楽しい時間を過ごすという表現もある。楽しい時間を生むのは、①各人が趣味などの好きなこと、「したいこと」に自分の時間を費やすことができる、②好奇心を満たすことに時間を費やす。たとえば、知らないことを知る、旅行を含めて、体験してないことをする。③娯楽の時間を過ごす。④親しい人と時間を過ごす。さまざまな人と交流する、などであろう。

アリストテレスは、ある意味で、「したいこと」ができていて状態を、レジャー (閑暇) と捉えたと筆者は理解している。では、「したいこと」が特になくても、何かをすること、自由な時間を過ごすことと、自由にできる時間で「したいこと」をすることの差は何だろうか。

楽しい時間の使い方について自らの基準を持っている人もいるが、自分の基準を持っていない人も少なくない。言い方を変えると、自分が「したいこと」を具体的に自覚できていない人が少なくない。それは、当人にとって良い時間・楽しい時間の過ごし方を社会的通念に委ねるわけでもなく、自らの主体的な充実感の基準を持っていないことを意味する。

生活 (人生) を楽しむことには、人との交流、仕事や趣味など、自分が自由にできる時間をもつことに依存し、生活のゆとりが、レジャーを楽しむことや、生活の満足度、幸せなどに結びつくと考えられる。自分が自由にできる時間を持ち、自分が希望する通りに、時間を過ごす。とくに、好きなことに打ち込める時間を持つことや、そのような時間の過ごし方を優先でき

ることなど、「楽しい」瞬間の継続や繰り返しは、幸せの状態と解釈できる。

### (3) 「高尚な」余暇と「低俗な」余暇

レジャー概念は広い。好きなことを自由にできるという意味で、アリストテレスは「幸福は閑暇（スコレー）に存すると考えられる」（Aristotle [1934] p.615、和訳書175ページ）と述べた<sup>32)</sup>。アリストテレスがスコレー、つまり、レジャー（閑暇）と呼んだ状況には、しかるべき地位にいる人たちは、国家の安泰のため、平和時には自己の研鑽に務めるべきだという考え方が底流にあった。本稿では、当初、他者に拘束されない、自由な時間をもつことが「したいこと」をできる条件と捉えた。それは、自由な時間の使い方として、自己研鑽（学問、趣味、調理や健康などに関する広義の力量。彼はテクネ（技術）と呼ぶ）を高めることと結び付けたレジャー概念であると思われる。この表現でのレジャーは確かに、それぞれの行為の特定目的を考慮せず、その時間を過ごすという意味で、自由な時間だと言えるが、もっぱら欲望に委ねた「低俗な」余暇ではなく、欲望に流されることなく、「高尚な」余暇と高潔な生活を規範とすべきという暗黙の見解がうかがえる<sup>33)</sup>。現代の生活と結び付けた場合、余暇産業などという狭義の活動に限定されず、余暇の根底には自由時間を自己研鑽や専心できることに充てることが人の楽しみを生むというのがアリストテレスの見解だった。

さて、アリストテレスは、レジャーか非レジャーかと表現したが、それは、余暇か労働かという分類基準と形式的には対応している。(理論)経済学は労働する時間以外を「余暇」と呼ぶが、余暇の内容を具体的に特定していない。経済政策理論は、現状をみて、レジャーに関わる実態を分析し、人や組織の行動に関わる提言をしてきた。

一方、娯楽、遊び、楽しみにかかわる従来の（主に社会学領域に属するだろう）見解は、もっと多様な広がりをもつ。仕事（労働）から免除された状態に限定されず、人々の欲望と結びつけたものも少なくない。個々の具体的な娯楽、遊び、楽しみに関する歴史的・社会現象的な論述は極めて多い。それぞれに、ときどきの事象から時代ごとの意味を読み解く形式が多い。そうした中で、デュマズディエは、余暇の分類に自己の能力開発を加えた見解を示した。また、ホイジンガは、遊びの概念に、熱中、没頭、陶酔という要因を見出し、プラトンの言葉を引いて、平和時には教養を高めることも「遊び」の一種だと示唆した。チクセントミハイも、自己目的を達成するための取り組みを楽しみの要素の一部とみなしていた。

関心事に夢中になる側面とは別に、自己の素養や能力の向上という側面が自由な時間としてのレジャーの過ごし方であるべきだというのが、アリストテレスの見解であった。その状態を



続けることができるのは、生きがいや幸福感に由来する当人の考え方と結びついていっくだろう。よい時間やよい生活の実現を突き詰めて考えると、いかに生きるかということ（幸せな人生とは何か）にたどり着く。しかし、よい時間やよい生活、幸せな人生という概念に結び付けてレジャーを論じた見解は、社会科学領域でも多くはないと思われる。

#### （４）レジャーと幸福感

本稿では、自由な時間を確保でき、当人が希望する通りの時間の過ごし方ができていることや、自分が「したいこと」ができていると実感している状態を、幸せと結びつけてとらえてきた。自分が関心を持つことに取り組むことや、好きなことをするというは、他者に強制も拘束もされておらず、必要に迫られてもないことであり、それを行う時間がレジャーとしての時間の使い方だとアリストテレスは述べたのではないだろうか。関心を持っていることや、好きなこと、「したいこと」が当人にあり、自由な時間があれば、（金銭的な豊かさやゆとりは必ずしもなくても）レジャーを楽しむことはできる。「したいこと」を自由に過ごす状態（または真の自由時間）こそが幸福をもたらすのであり、自分が好きなように時間を配分できる状態は、アリストテレスがいう幸せの時間に対応すると考えられる。その「したいこと」がレジャー活動の本質に関わる要因だろうというのが本稿が到達した仮説的見解である。

このような意味で、人の生活の究極目的は、充実した人生、または、楽しい生き方と言える。楽しい生き方の中心には「したいこと」ができている状態がある。自由にできる時間を見つけて、その時間を使い、自分の関心事に専心する。時間的・精神的なゆとりがあつて、自分が納得のゆく生活を送ることができている。アリストテレスは、自己研鑽に「専心・没入する」状態という意味での「レジャー」活動を提唱したが、多くの現代人にとって、就労や生活の楽しみとして、生活の充実、生活の質、人生の充実を実感できているかどうか依存するだろう。

#### （５）レジャーとリクリエーション・「レクレーション」

日本に限らないが、リクリエーション（re-creation）は厳しい作業や仕事の後に心身を回復するための休息、休暇、保養である（テニス、魚釣り、娯楽、気楽らし）。リクリエーションは本来、労働力と健康維持を結びつけることと、体力・気力の回復を目的としており、一人でも実行可能である。他方、日本語の「レクレーション」は娯楽や余興を交えて組織内での親睦を深め、人間関係の向上、コミュニケーションの向上を図るという意味合いや目的が強い。「レクレーション」は、職場や組織での緊張感を和らげる取り組みの一種であり、複数・多数の人

が参加して実施することが多い。従業者が自主的に行うよりも、組織の指示や方針に基づいて行うなど、誰かに促された休息の形態またはリラックスのための時間を指すことが多いかもしれない。この見解に従えば、リクリエーション（心身の健康回復、活力回復）と「レクリエーション」（娯楽）は用語表現が類似した以上に内容が違う側面もあるといえる。

国民の体力や強靱な気力の涵養を旨とした戦前日本での体育と健康の推進にかかわった「厚生（welfare）」という用語が、第2次世界大戦後の占領政策下で、リクリエーションという用語に置き換えられた<sup>34)</sup>。リクリエーション推進は、武道を除くスポーツ振興を含み、国民の体力強化や健康維持のための制度的工夫としての働きかけと位置づけられた<sup>35)</sup>。また、余暇・レジャー・自由時間を休養または知識・能力の向上に使うことで、結果として労働効率が高まるという見方を「余暇善用論」というが、それは「労働の論理」（雇用者側の論理）でみたレジャー観だという解釈もあり、自由時間の使い方を、労働力の能率維持と切り離して、生活自体の質を高めるなど、生活の意味を成すことと結び付けるという視点に立つべきだという考え方があ（藤竹 [1969] 239-241ページ）。

こうして、レジャーは、人々が自分で時間の過ごし方を決めるので、リクリエーションに対応しやすいが、それに限定できるわけでもない。一方、休息や安息に関連しても、「健全な」または「特定目的に関連付けられた」活動とそうでない活動に区分できるのかもしれない。

## 8. 結びに代えて

本稿では、レジャーと余暇に関するさまざまな概念の変遷と、余暇・レジャーと時間の過ごし方の捉え方について、レジャー概念の起源にさかのぼって、労働対余暇の二項対立を超えた領域横断的な理解に取り組んだ。それは余暇、自由時間、「遊び」の関係に及ぶものだった。関連する文献を通じて、余暇と労働の関係や労働時間と所得水準の関係に関する通説や特定論者の考え方を確かめた。また、産業としての余暇活動の実態やレジャー産業の進展を捉えるさまざまな考え方、および、日本の官僚たちが1961年に刊行物を出して以降の国民生活の豊かさにかかわる政策あるいは産業政策として、我が国の余暇・レジャー政策の推進を提唱した背景を概観した。

本稿において、筆者が整理できた点は以下のとおりである。第1に、レジャーの概念は広く、通説では非労働の状態や自由時間の過ごし方を指しており、レジャーを非拘束時間とみるなら

ば、その時間を当人が「したいこと」にどれほど充当できているかが当人の楽しみや生活の充実に関わり結ぶ。本稿では、レジャーを、当人が好きなことや「したいこと」を行うことと捉えた。よって、レジャーを遊びや娯楽に直結することは正しいと言えない。さらに、レジャーは、活動するための自由時間をもつことではなく、活動の状態であると捉えた。第2に、お金や時間よりも、当人が「したいこと」を持ち、自覚していることが、当人の生活の楽しみ事であるレジャーを充実させる主要因となる。その限りで、自由時間をいかに獲得・確保するかは重要である。しかし、本稿の仮説にすぎないが、自由時間の拡大だけがレジャー推進の課題ではなく、当人が「したいこと」を持ち、それを自覚しているという条件が必要であると分かった。第3に、レジャーの対極と位置づけられる労働を苦痛と受け止めない人や、労働以外に「したいこと」を見つけていない人、自分が「したいこと」や「なすべきこと」を自覚しないか、レジャーに関連する前向きな意識を持たない人（受動的態度の人）も少なからず存在しており、とくに退職者が生活での目的を失う懸念も見出した。第4に、周知のことではあるが、レジャー概念を当人の関心事に関わり結ぶとらえる限り、レジャーは自由時間の使い方や活動の内容と活動状態であり、それは気分転換のための活動や、お金を用いた楽しみ方（消費行動を伴う喜びや商業的娯楽）に限定されるものではないと論じた。

とはいえ、本稿ではレジャー概念に関わる全体像のごく一部しか検討できていない状況にある。何らかの目的をもって自由時間を過ごし楽しむことと、当人が興味や関心をもっていることに没頭して時間が過ぎることが同義といえるかどうか、あるいは、非労働時間をレジャーと見る場合、分断で細切れの状態は休息に近く、それは当人が本来、根源的に「したいこと」を行う状況ではないかもしれないが、逆に、まとまった時間（一日、一週間、それ以上の日数など）がなければ、レジャーを楽しめないのか。これらについては、レジャーと遊び、余暇と遊び、娯楽との関係として今後の検討課題としたい。

\*本稿は、令和3年度 大阪商業大学アミューズメント産業研究所の研究プロジェクトの成果の一部である。プロジェクトの支援に謝意を示す。

## 〔注〕

1) 英訳書では、happiness is thought to involve leisure; for we do business in order that we may have leisure, Aristotle [1934] p.615 (Nicomachean Ethics, X.vii.6, p.615)。なお、1つの和訳書では「閑暇を持つ人がために忙殺される」(アリストテレス [1973] 175ページ)だが、言語を忠実に解釈すると、非閑暇は、

無為と対立する最高度の専心（没頭に近い）を意味するという。閑暇・非閑暇に関するギリシア語表現の英訳語や和訳語の表現や解釈には幅がある。なお、アリストテレスが非閑暇と結びつけた幸福の概念は、心持ちの状態を表す幸福（happiness）という現代的用法よりも、すべてが完全に申し分のない状態を意味する順調（wellbeing）に相当するというギリシア哲学研究者（アームストロング）の見解を紹介したものもある（法政大学 [1999] 5-8ページ）。

- 2) レジャーについては、日高 [1961]、香内 [1961]、日本生産性本部 [1961]、リースマン [1961] [1968]、尾高 [1967]、霧生 [1969]、オーウェン [1971]、石川 [1979]、菅野 [1993]、法政大学 [1999]、小澤 [2003]、[2013] 等によった。
- 3) 国語辞典を点検すると、『言海』（吉川弘文館）（明治22年、1889年）に、趣味、娯楽の項目はなかったが、餘暇は「アマライトマ。ヒマ。」と記載されていた。明治44年（1911年）の『改版 言海 縮刷刷』と大正元年（1912年）の『改版縮刷刷 言海』、また、昭和10年（1921年）の『大言海』（吉川弘文館）でも同様。昭和10年（1921年）の『辭苑』（博文館）で余暇は「あひま。ひま。いとま。」と記載され、昭和13年（1924年）の『言苑』（博文館）で余暇は「ひま。いとま。」と記載されていた。『広辞苑』（岩波書店）一版（昭和30年、1955年）と第二版増訂版（昭和51年、1976年）では、余暇は「あまった時間。ひま。いとま。」と記載されていたが、レジャーという項目はなかった。『広辞苑』第三版（昭和58年、1983年）において、余暇は「自分の自由に使える、あまった時間。ひま、いとま」で、レジャーは「余暇。仕事のひま。転じて、余暇を利用してする遊び・娯楽」となり、余暇とレジャーが別々に掲載されていた。
- ちなみに、ポケットオックスフォード辞典でleisureは「暇な時間、緊張感ある仕事からの解放（spare time, freedom from pressing business）」と記されていた（The Pocket Oxford Dictionary of Current English, revised by E. McINTOSH, Fifth edition, Oxford University Press, 1969, p.458）。また、ランダムハウス辞典では、「1. 仕事からの解放、暇、余暇、閑暇、2. (仕事をしなくてもよい) 暇な時間、手すき、3. ゆったりした気楽さ（気安さ）、安逸」と記されていた（『小学館ランダムハウス英和大辞典』パーソナル版、全1巻、1979年、p.1467）。
- 4) 調査項目において、教養には学校、公民館、宗教、ファッションの調査を含む。娯楽はナイトレジャー、飲食を指す。旅行には公園、宿泊施設、交通の分析を含む。余暇時間の調査では、自由時間、生活時間、労働時間、休暇の調査を指す（『余暇ハンドブック』1977年版）。
- 5) Life誌によると、「1週間の自由時間は、2世代前では起きている間の55時間だったが、今や75時間。労働時間は週48時間から45時間へ」と変化した（同誌、目次欄）。「昔、レジャーは少数の富裕層の贅沢だった」（同誌、p.12）。「遊びだけがレジャーの楽しみ方ではない。文化的な事柄への欲求を強めること（whet appetite）や、スキル向上のための時間もレジャーに含まれる」（同誌、p.69）。「労働費用が高いので、自宅での自前での手作業が増えてきた。Do it yourselfの時代」である（同誌、p.82）。「リクリエーションは乱痴気騒ぎ（rip-roaring time）から、まったくリラックスした外出・遊山（outing）まで幅広くある」（同誌、p.86）。
- 6) レジャー産業については、日本生産性本部 [1961]、阿部・上野 [1969]、日本長期信用銀行 [1970]、岡田 [1980]、菅 [1993] を参照のこと。
- 7) 『レジャー白書』での統計資料の作成分類基準を参考に記述した。
- 8) まとまった日数の自由時間（長期休暇）について、1977年頃、日本では1週間、フランスでは3～4週間が最頻値だった。長期休暇の過ごし方について、フランスでは「自宅で休息」が最も多かった（『余暇ハンドブック』1977年版）。休日や長期休暇の過ごし方に対する考え方の違いはレジャー観の違いを反映している。
- 9) 余暇については、加藤 [1960]、佐藤 [1960] [1961]、リースマン [1961]、松原 [1967]、藤竹 [1969]、パーカー [1971]、デュマズディエ [1972]、高橋 [1973]、梶湯 [1975]、日本余暇学会 [1975] [2004]、巻 [1977]、石川 [1979]、恩田 [1993]、小澤 [2003]、[2013]、瀬沼・藪田 [2004]、国分 [2011] などがある。
- 10) 娯楽については、大阪市 [1923]、権田 [1931]、佐藤 [1960]、野口・稲葉 [1960]、小宮 [1965/1980]、仲村 [1973]、津金沢 [1973]、巻 [1977]、石川 [1979] の文献展望などがある。
- 11) ちなみに、「余暇市場」の部門別事業規模は、スポーツ部門（スポーツ用品、スポーツ活動）は4.1兆円、趣味・創作部門（新聞・書籍・雑誌（出版）、鑑賞レジャー（テレビ受像機）、CDレンタル関連）が7.8兆円、娯楽部門（ゲーム関連、（公営）ギャンブル、飲食業）が47.2兆円、観光・行楽部門（自動車販売額、（観光）、鉄道、航空、旅行業、遊園地、レジャーランド）が10.8兆円であった（『レジャー白書』2018、69ページ他）。
- 12) 趣味をもつとは、自然美・芸術美を鑑賞する能力を持つこと、「娯楽するとは仕事からしばらく解放されて自由にあそびたのしむこと」と定義し（小宮 [1965/1980] 1ページ）、また、「娯楽は手とりばやく言えば、

## 労働・余暇・自由時間の関係とレジャー概念に関する一考察

- あそびたのしむということ、(中略)しかし、職業上の勤労や本務上の仕事と対照しての娯楽であって、幼少年の「遊戯」や遊惰逸民の「道楽」とは断然ちがう。娯楽は勤労・役務から一時的ながら解放された心身が自由にあそびたのしむことである。(中略)単なる休養・静養に依る疲労からの回復とちがって、精神的に多かれ少かれ神経をはたらかせ、筋肉(中略)を動かすものである」という(小宮 [1965/1980] 27ページ)。
- 13) 富裕層など、初めからそうできる人もいる。
  - 14) (非)労働と余暇の関係については、尾高 [1967]、パーカー [1971]、Rees [1973]、川北 [1987] がある。
  - 15) NHK放送文化研究所編『現代日本人の意識構造』第七版、147ページによると、1973年と2008年において、余暇重視型4%、9%、余暇優先型28%、26%、両立型21%、35%、仕事優先36%、21%、仕事全力8%、5%となった。1973年で仕事優先36%、余暇優先型28%だったが、2008年頃は両立型35%、余暇優先型26%となっている。
  - 16) 仕事と生活の調和・両立と表現されることが多いワークライフバランスが提案された当初、ワークは仕事だが、ライフは生活、家庭、私生活、家事などの表現があった(出所は、それぞれ『日本経済新聞』2002年10月8日、2005年12月19日、2006年1月23日、2006年4月22日)。それぞれの含意は重い。
  - 17) 工場労働者は自由時間を持て余すが、経営者や専門職や自由職の人々は、向学心が高いので、自分の関心事や家族や地域社会への貢献に自由時間を費やしている(リースマン [1968] 83ページ、上段)。また、レジャーの増加は、労働者に対して、可処分所得を高めるための新たな労働意欲を高めた(リースマン [1968] 78ページ、下段)。
  - 18) イギリスにおける遊びの考え方(アーミテージ [2011])も含めて、一部の社会学等における娯楽、遊びと余暇の関係の捉え方を比較的広範囲にレビューし、根本的に経済学とは異なることを確認した。遊びについては、ホイジンガ [1974]、藤村 [1995]、井上 [1995]、アーミテージ [2011] が、江戸時代と明治時代および大正時代の娯楽については小宮 [1965/1980] と大阪市社会部調査課編 [1923]、増川 [2014] が、娯楽と消費の関係では日本生産性本部 [1961]、間々田 [2016] などがある。
  - 19) 国内外でも、余暇や娯楽は、地域ごとの年間行事、宗教や祭事等での集まりの後の交流時間、西欧型の地域社会(コミュニティ)の行事と慣習と深く関連する側面もあった。日本でも、祭事が盛んな地域は多い。
  - 20) たしかに、異なる雰囲気や場にいる(まぎれ込む)と、自分の考え方やふるまい方とは違うので、居心地が悪く、居場所を間違えた気分になることがある。そこにいる人と同じことを同じスタイルで行う気分にならず、(本当は別のことをしたいのに)「ここでは楽しめない」という気持ちが広がることや一種の違和感や嫌悪感、そして退屈な気分になる。國分 [2011] 166-167、219-220ページ参照。
  - 21) 経済企画庁国民生活局編『人生80年時代における労働と余暇』3ページ、『労働統計要覧』平成13、18、28年度などによる。なお、一日平均労働時間は、1910年3080時間、1930年2904時間、1940年2948時間、1950年2270時間であった。経済企画庁同上書、3ページ。
  - 22) 職場の同僚に迷惑をかけたくない配慮や休むことへの罪悪感から(それぞれ、過半と4割の回答)、理想の長期休暇は10日間だが、実際は5日間しか取得できていない人が多いという調査結果がある(『日本経済新聞』2023年10月11日)。
  - 23) 有給休暇消化率は1989年51.5%だったが、1992年を上限として低下傾向に入り、2000年に50%を割った。2005年の46.6%を底として2018年に50%を回復し、2022年58.3%と最高水準となった。なお、有給休暇の積極的利用は「余り時間の視点」ではない。
  - 24) 國分 [2011] 114、205-206ページ。
  - 25) 働き方改革と労働時間の短縮については八代 [1999] 124ページ。
  - 26) 労働法による週休二日制と学校週5日制がある。1947(昭和22)年労働基準法が制定・施行され、1日8時間、1週48時間体制が40年間続いた。1988(昭和63)年4月、労働時間短縮を骨子とする改正労働基準法が施行され、1週40時間労働が規定された(が、その実施に際して段階的な移行と猶予期間が設けられた)。1992(平成4)年のできるだけ早い時期において公務員の週休二日制の早期実施が決定された。1992(平成4)年、全国の国公立の幼稚園、小・中・高校、養護・盲・ろう学校において、9月より毎月第二土曜日を休業日とすることを決定し実施された。その後、1995(平成7)年4月より月2回実施、2002(平成14)年4月より完全学校週5日制を実施している。
  - 27) 余暇開発センターは、1977年以降、『レジャー白書』を刊行し、余暇活動状況・実態を需要の面と供給の面から分析していた。なお、余暇開発センターは2000年、(財)自由時間デザイン協会として改組され、2003年

- 3月末、同協会は解散したが、2003年4月1日、(財)社会経済生産性本部・国際部門内に創設された「余暇創研」が『レジャー白書』を継続して刊行している(『レジャー白書』編集担当者の長田亮氏との2021年11月8日の面談結果による)。
- 28) 働き過ぎ批判を受けて、その見直し論議から、「心豊かな社会」の創出への議論が出てきたという。余暇開発センター [1990] 20ページ。
- 29) 総理府/内閣府「国民生活に関する世論調査」では、1977年または1979年に、これからは「物の豊かさを重視する人」よりも「心の豊かさを重視する人」が多くなり、それ以降、その状態が続いている。
- 30) ガルブレイス [1978] 第11章「依存効果」。
- 31) 他者が決めた目標ではなく、また、報酬を伴うこともなく、自らが決定した自己目的的活動を行っている状態を指した (Csikszentmihalyi [1975] p.36、訳書66ページ)。
- 32) 注1を参照。
- 33) スパルタは「覇を遂げると、閑暇の生活を送る術を知らず、また戦闘的な修練とは別の、もっと高級な修練を何一つつんでいなかったために滅びた」「戦争は平和のために、事業は閑暇のために、必要で有用なものは立派でなければならない」(アリストテレス [1961] 108、346ページ)。そして、閑暇のために愛知心が必要と言う (アリストテレス [1961] 349ページ)。あるいは、「古代ギリシア人は賢者を指向したが、賢者になるためにはレジャーが必要だった」(De Graziap [1962] p.35)。
- 34) 現在の厚生労働省の「厚生」という表現の起源と厚生労働省の歴史については、<https://www.mhlw.go.jp/shigoto>。
- 35) 戦前の日本厚生協会は1946年に文部省と厚生省の所管団体となった後、第2次世界大戦後の占領下の余暇行政として、1948年に日本レクリエーション協会と改名し、戦後のレクリエーション推進は文部省体育局の所管となった。また、1948年、国家公務員法第73条で、能率増進に関係づけたレクリエーションとして「元氣回復」施策を定め、それを推進するために、人事院能率局にレクリエーション課が設立された(瀬沼 [2003] 27ページ、表記法は文献のまま)。なお、戦前の厚生は、国民・大衆の心身の健康を指していたが、「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」という考え方もあった(青野 [2014] 37ページ、元文献は蘭田碩哉「余暇善用論の系譜」『余暇という希望』叢文社、2012年)ので、一案として「子供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」という見解もあった(青野 [2014] 38ページ、元文献は澤村博・近藤克之編『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、2013年)という。

## 〔参考文献〕

- 阿部美紀夫・上野嘉夫 [1969] 「レジャーマーケットの発展」清水 [1969] 第6章、165-218ページ。
- 青井桃子 [2014] 「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―」『一橋大学スポーツ研究』33号、34-44ページ、一橋大学スポーツ科学研究室。
- 有沢広巳監修 [[1966/1994] 『日本産業史』2、日経文庫。
- W. アダムス・J.W. ブロック編 [2002] (金田重喜監訳) 『現代アメリカ産業論』10版の抄訳、創風社。第6章「映画娯楽産業」。
- Aristotle [1934] *The Nicomachean Ethics*, with an English translation by H. Rackham, Rev. ed., Loeb Classical Library, Cambridge, Harvard University Press.
- アリストテレス [1961] (山本光雄訳) 『政治学』岩波書店。
- アリストテレス [1973] (高田三郎訳) 『ニコマコス倫理学』(下) 岩波文庫。
- アーミテージ、ジョン [2011] (小山内汎訳) 『イギリス人はどう遊んできたか』三友社出版。
- Borrett, B., ed. [1991] *Leisure Services UK*, London, Macmillan.
- Csikszentmihalyi, Mihaly [1975] *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass Publishers, San Francisco. (今村浩明訳) 『楽しみの社会学: 不安と倦怠を越えて』思索社、1979年、(今村浩明訳) 改題版『楽しむということ』思索社、1991年、(今村浩明訳) 改題版『楽しみの社会学』新思索社、2000年。
- De Grazia, Sebastian [1962] *Of Time, Work, and Leisure*, New York, Vintage Books. Twentieth Century Fund.

## 労働・余暇・自由時間の関係とレジャー概念に関する一考察

(初版は1960年刊行)

- Douglas, Paul H. [1934] *The Theory of Wages*, New York, Macmillan.
- デュマズディエ [1972] (中島巖訳)『余暇文明に向かって』東京創元社、原著はJoffre Dumazedier, *Vers une Civilisation du Loisir?*, 1962
- NHK放送文化研究所編『現代日本人の意識構造』第1版～第10版、NHKブックス。
- 藤村正之 [1995]「overview仕事と遊びの社会学」井上俊・上野千鶴子・大澤真幸・見田宗介・吉見俊哉編集 岩波講座『現代社会学20 仕事と遊びの社会学』岩波書店、1995年、179-202ページ。
- 藤竹暁 [1969]「余暇と生活構造」清水 [1969] 第7章、217-290ページ。
- ガルブレイス [1978] (鈴木哲太郎訳)『ゆたかな社会』第三版、岩波書店。
- 権田保之助 [1931]『民衆娯楽論』巖松堂。
- Hicks, J.R. [1932/1963] *The Theory of Wages*, Macmillan, 2<sup>nd</sup> edition, 1963、2版訳は、内田忠寿訳『賃金の理論』新版、東洋経済新報社、1965年。
- 日高六郎監修 [1961]『マス・レジャー論』(マス・レジャー叢書第二巻)、紀伊国屋書店。(本書は Eric Larrabee and Rolf Meyersohn, eds. *Mass Leisure*, Illinois, The Free Press, 1958, 中の論文10編と *American Journal of Sociology* の論文1編の訳と、香内三郎の解説からなる)
- ホイジンガ, J [1974] (里見元一郎訳)『ホモ・ルーデンス:文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』河出書房新社。訳書の原本はホイジンガ (Huizinga, Johan) 全集第5巻所収の *Homo ludens*, *Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* である。なお、訳書の解説によれば、同著初版は1938年刊行という (352ページ)。
- 法政大学比較経済研究所・村串仁三郎・安江孝司編 [1999]『レジャーと現代社会』法政大学出版局。
- 井上俊 [1995]「生活の中の遊び」『岩波講座現代社会学 仕事と遊びの社会学』岩波書店。
- 石川弘義編著 [1979]『余暇の戦後史』東京書籍。
- 加藤秀敏 [1960]「余暇と現代」『都市問題』東京市政調査会、51巻2号、2月、1-8ページ。
- 川北稔 [1987]『「非労働時間」の生活史』リプロポート。
- 経済企画庁国民生活課編 [1975]『くらしの中のレクリエーション』大蔵省印刷局。
- 経済企画庁国民生活政策課編 [1977]『これからの生活と自由時間:その現状と対策の方向』大蔵省印刷局。
- 経済企画庁国民生活局・労働省労働基準局編 [1984]『柔構造の生活時間を:人生80年時代における創造的自由時間活動のための条件』大蔵省印刷局。
- 経済企画庁編 [1992]『「生活大国5 年計画—地球社会との共存をめざして—」の進捗状況と今後の課題—平成4年度経済審議会報告—』大蔵省印刷局。
- 霧生和夫 [1969]「レジャー論の新しい発展」清水 [1969] 第5章、141-163ページ。
- Knight, Frank H. [1921/1971] *Risk, Uncertainty and Profit*, Chicago, The University of Chicago Press. 引用は、Midway Reprint edition 1985から。
- 國分功一郎 [2011]『暇と退屈の倫理学』朝日出版社。
- 小宮豊隆編纂 [1965/1980]『明治文化史10 趣味娯楽』((財)開国百年記念文化事業会 / (財)東洋文庫蔵版、第10巻)、原書房(洋々社、昭和30年刊(東洋文庫蔵)の複製)。
- 香内三郎 [1961]「解説」日高六郎監修『マス・レジャー論 マス・レジャー叢書第二巻』紀伊國屋書店、213-250ページ。
- Lewis, F.M.M. and S.R. Parker [1975] *Leisure (and Tourism)* / by L.J. Lickorish. - Published for the Royal Statistical Society and the Social Science Research Council, Heinemann Educational Books. 『レジャーとは何か』三修社、1974。
- Life [1960] *The Good Life, Life*, International edition, special issue, February 1, 1960.
- 卷正平 [1977]「戦後の余暇研究」『レクリエーション研究』6、3-18ページ。
- 間々田孝夫 [2016]『21世紀の消費』ミネルヴァ書房。
- 榊渥俊子 [1995]『企業社会と余暇』学陽書房。
- 増川宏一 [2014]『日本遊戯思想史』平凡社。
- 松原洋三 [1967]「仕事と余暇の未来学」『中央公論』6月、274-287ページ。
- 松田義幸 [1981]『現代余暇の社会学:第二文化の基礎としてのレジャー』誠文堂新光社。

内閣府「国民生活に関する世論調査」

仲村祥一 [1973]「あとがき」仲村祥一編著『現代娯楽の構造』文和書房、301-314ページ。

野口雄一郎・稲葉三千男 [1960]「大衆娯楽と娯楽産業」『思想』431号、625-633ページ。

尾高邦雄 [1967]「仕事かレジャーか」『中央公論』4月、122-145ページ。

岡田康司 [1980]「新たな余暇開発を進めるレジャー産業」井上隆一郎・竹内宏編『ソフト・インダストリーの時代』（日本の産業3）、筑摩書房、1980年、126-136ページ（共同執筆「八十年代の成長産業—サービス産業—」125-236ページのうちの岡田担当分）。

恩田守雄 [1993]「新しい有閑階級」、直井優、盛山和夫、間々田孝夫編『日本社会の新潮流』東京大学出版会、177-199ページ。

小澤孝夫 [2003]「近代日本における『余暇』の問題構成」『ソシオロギス』27、269-289ページ（オンライン版あり）。

小澤孝夫 [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、余暇学研究の課題と展望）『余暇学研究』16、50-64ページ。

大阪市社会部調査課編 [1923]『余暇生活の研究』弘文堂。（労働調査報告: no.19）

J.D.オーウェン [1971]（斉藤精一郎訳）『レジャーの経済学』日本経済新聞社。

日本長期信用銀行産業研究会編（北原正夫著）[1970]『レジャー産業』東洋経済新報社。

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。

日本余暇学会編集 [1975]『新時代の余暇: その考え方と指導の方法』第一法規出版。

日本余暇学会編集 [2004]『わが国における余暇問題研究の現状』日本余暇学会。

Parker, Stanley [1971] *The Future of Work and Leisure*, London, MacGibbon and Kee.（野沢浩、高橋祐吉訳）『労働と余暇』T B S 出版会、1975年。

Parker, S.R., Brown, R.K., Child, J., and M.A. Smith, [1960] *Work and Leisure*, in *The sociology of industry*, London, George Allen and Unwin, pp.158-165.（寿里茂訳・解説）『産業と社会：産業社会学序説』社会思想社、1973年、第13章。

Rees, Albert, [1973] *The Economics of Work and Pay*, New York, Harper & Row.

リースマン [1961]「脱産業社会の余暇と仕事」、日高六郎監修『マス・レジャー論』紀伊国屋書店、1961年、第6章に訳出。

リースマン [1968]（加藤秀俊訳）『何のための豊かさ』みすず書房。原著は、David Riesman, *Abundance for What? And Other Essays*, Doubleday & Company, 1964.

Robbins, Lionel [1930] Note on the Elasticity of Demand for Income in Terms of Effort, *Economica*, Vol.10, June, pp.123-129.

Samuelson, Paul A. [1955] *Economics*, 3rd edition, McGraw-Hill, New York, Kogakusha Co.

佐藤毅 [1960]「最近の大衆娯楽・余暇の研究 一附 主要文献目録一」『思想』431号、657-674ページ。

佐藤毅 [1961]「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』二号、日本社会心理学会、3-24ページ。

瀬沼克彰 [2003]『余暇事業の戦後史：昭和20年から平成15年まで』学文社。

瀬沼克彰・蘭田碩哉編 [2004]『余暇学を学ぶ人のために』世界思想社。

清水幾多郎・辻村明・坂本二郎編 [1969]『余暇時代と人間』（講座日本の将来5）、潮出版社。

Smith, Michael A. Stanley Parker and Cyril S. Smith, eds. [1973] *Leisure and Society in Britain*, London, Allen Lane.

総理府「国民生活に関する世論調査」—内閣府大臣官房政府広報室 世論調査担当

菅野英機 [1993]『文化とレジャーの経済学』中央経済社。

高橋祐吉 [1973]「労働者の余暇生活をめぐる若干の問題」『労働科学』49巻3号、113-136ページ。

津金沢聡広 [1973]「わが国における娯楽研究小史」仲村 [1973]、277-299ページ。

通商産業省産業政策局編 [1991]『ゆとり社会の基本構想』通商産業調査会。

Veblen, T. [1899] *The Theory of Leisure Class: An Economic Study of Institutions*, Macmillan, London.（村井章子訳）『有閑階級の理論』[新版]、ちくま学芸文庫。

ヴォーゲル、ハロルド・L. [2013]（助川たかね訳）『ハロルド・ヴォーゲルのエンタテインメント・ビジネス：その産業構造と経済・金融・マーケティング』慶應義塾大学出版会。（Vogel, Harold Leslie, *Entertainment*



## 労働・余暇・自由時間の関係とレジャー概念に関する一考察

- Industry Economics : A Guide for Financial Analysis*), 1986/2011, 第8版の訳。
- Vogel, H. L. (Harold Leslie), [2020] *Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis*, 10th ed. Cambridge University Press, UK.
- Wells, H.G. [1932/1967] *The Work, Wealth and Happiness of Mankind*, New York, Greenwood Press. 浜野輝訳『現代文明の展望』(上・下)、鹿島研究所出版会、1967年。
- 山田紘祥 [1990] 『日本型レジャー・ビジネスの条件』ダイヤモンド社。
- 八代尚宏 [1999] 『雇用改革の時代：働き方はどうなるか』中公新書。
- 余暇開発センター編集、通商産業省余暇開発室企画(栗田房穂・佐藤節子・平田道憲著) [1990] 『「心豊かな社会」論』創知社。
- 余暇開発センター編 [1999] 『時間とは幸せとは:自由時間政策ビジョン』通商産業調査会出版部。
- 鷺田清一 [2011] 『だれのための仕事: 労働VS余暇を超えて』講談社学術文庫。

