

だれの（ための）余暇？：現代社会における 余暇にかんする試論的考察

阿 部 勘 一

1. はじめに：本論文の目的

本論文では、現代社会における余暇の概念や位置づけについて論じる。具体的には、余暇にかんする社会（科）学的な研究において、ステレオタイプの余暇の概念が暗黙的に用いられていることを批判的に検証しながら、現代の余暇概念について新たな見解を提示する。

まず、一般的に論じられている余暇の概念について、一般的なマイクロ経済学の消費者行動モデルから導出される労働供給曲線にかんする議論の背景にある、労働および余暇概念のイメージについて検証する。次に、脱近代あるいは後期近代社会と位置づけられる現代社会への変動によって、一般的に考えられている労働と余暇の概念がどのように変質したのかについて、「余暇が融解する」という観点から検証する。そのうえで、労働と余暇という、対立した2つの概念を前提にした余暇にかんするステレオタイプの議論を批判的に検証し、新たな知見を提示する。

2. 余暇概念の一般論とその限界

2-1 「経済学」的アプローチからみた余暇概念とその背景

余暇にかんする様々な社会（科）学的考察を待つまでもなく、余暇は、労働と二項対立的 (alternative) な関係として捉えられてきた。このような関係性は、「経済学」、特にいわゆる近代経済学を土台に標準化されたマイクロ経済学のテキストに如実に表れている。マイクロ経済学のテキストでは、

消費者行動理論の応用として、労働供給関数を導き出す方法を解説していることが多い。労働供給関数を導き出す際、例えば以下のような仮定を置く。

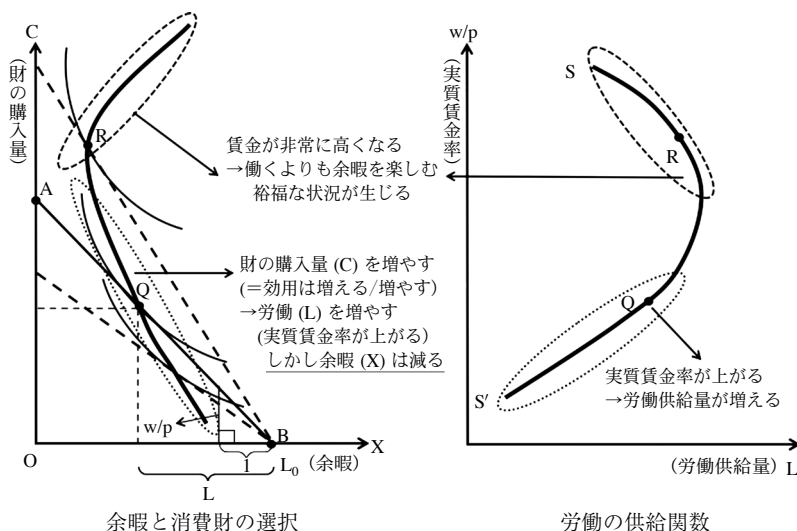
経済主体として労働を供給し、消費財を受容する家計を考えることにする。家計は労働を供給し、その見返りとして賃金を受け取り、獲得した賃金で消費財を購入する。家計が供給することができる最大の労働量を L_0 とする。家計の選好を表す効用関数は、供給する労働量と購入する消費財の量に依存するとしよう。家計の効用は労働が増えると低下し、消費が増えると高まると考えられる。消費財の購入量を C で、労働量を L で表す。供給しない労働量を余暇と呼びその量を X で表すと、 $X = L_0 - L$ である。(武隈 1989: 53, 傍点引用者)

この仮定の後、家計の効用を $u = U(X, C)$ 、すなわち余暇 (X) と消費 (C) を代替的な関係とする関数として設定し、家計の予算制約 $pC = wL$ (消費財の購入に必要な金額：価格×購入量＝賃収入：賃金率×労働量)のもと、家計の効用関数について最大化問題を解くと、最終的には、図のような労働供給関数が導出される。導出された労働供給関数は、労働量 L と実質賃金率 w/p の関数として描き出される。

このようにして導出された労働供給関数は、以下のようなことを表している。

- ① 実質賃金率が上昇すれば、労働量を増やす、すなわち労働供給量が増える。
- ② 労働量がある点を超えると、実質賃金が増えたとしても労働者が労働を供給しなくなる状態が生じる。

だれの (ための) 余暇? : 現代社会における余暇にかんする試論的考察



図：労働供給関数の導出 (武隈 1989: 52)

②の状態は、「家計は賃金が非常に高くなると働いてより多くの賃金を得ることよりも余暇を楽しむという裕福な状態」(武隈 1989: 54)であることを意味しているというのである。

このようにして導出された労働供給関数そのものは、ある意味「常識」的な人間行動を反映していると考えられる。それは、労働者にとっての効用最大化問題を解くというプロセスに包含されている。労働者の効用関数は、消費 (C) と余暇 (X) の関数であるが、消費と余暇は代替的な関係を前提としている。また予算制約についても、消費財の購入に必要な金額 (価格 (p) × 消費する財の購入量 (C)) と、賃金 (賃金率 (w) × 労働時間 (L)) が等しいことを条件としている。このように見ると、この効用最大化問題は、一般的に考えても「常識」的な人間行動に基づいていることがわかる。特に、予算制約式は、「収入 = 支出」であり、決して「収入 < 支出」とはならないことは、その典型的な例であろう。

しかし、ここで検証したいのは、効用関数における消費と余暇との関係、

ひいては、労働と余暇との関係である。確かに、「常識」的な人間行動に基づくとすると、労働と余暇が代替的な関係であることが仮定されるのは当たり前のことであろう。ただ、労働と余暇が代替的な関係であることを担保する仮定、それ以前に、「常識」的な観点から仮定される労働や余暇の概念があると考えられる。それらは、次に挙げるようなものである。

- ① 経済活動において、人びとは、資本家と労働者に二分される。
- ② 労働者は経済主体における家計であり、同時に消費者である。
- ③ 労働者は、自らの生活時間を労働に変換する。
- ④ 労働と消費は、対義的な関係にある。すなわち、労働は労働者の効用を下げ、消費は労働者の効用を上げる。
- ⑤ 余暇とは、労働者が生活のために資本家に提供する労働時間を差し引いたものであり、これもまた労働と対義的な関係にある。

⑤に挙げた余暇の定義は、まさに一般的な意味での余暇概念だといえるだろう。ミクロ経済学のテキストが前提とするように、労働者が「余暇を楽しむ」状態とは、消費者が欲求を十分に満たすほど賃金を得られている状態を意味し、それがイコール「ゆたかな」状態であることになる。

ただ、このような一般的に理解される余暇概念の背景には、⑤に挙げたように、労働と余暇との間に対立軸がア・プリオリに存在していることがある。これは、いわゆる近代経済学およびマルクス経済学両方に通底している「労働価値説」に基づいたものと考えられる。例えば、アダム・スミスは、商品の価値について述べる中で、労働の価値との関係を以下のように説明する。

…ある商品の価値は、それを所有してはいても自分自身で使用または消費しようとは思わず、それを他の諸商品と交換しようと思ってい

だれの（ための）余暇？：現代社会における余暇にかんする試論的考察

る人にとっては、その商品がその人に購買または支配されうる労働の量に等しい。それゆえ、労働はいっさいの商品の交換価値の実質的尺度なのである。(Smith 1950=1959: 32=150, 傍点引用者)

貨幣または財貨で買われるものは、われわれが自分自身の肉体を労苦させることによって獲得できるとちょうど同じだけの労働によって購買されるのである。実に貨幣または財貨は、この労苦をわれわれからはぶいてくれる。これらの貨幣または財貨は、一定量の労働の価値をふくみ、われわれはそれのとき、それらを等量の労働の価値をふくむと思われるものと交換するのである。労働こそは、最初の価値、つまりいっさいの物に支払われた本源的な購買貨幣 (original purchase-money) であった。世界のいっさいの富が本源的に購買されたのは、金または銀によってではなく、労働によってであって、富を所有している人びと、またそれをある新しい生産物と交換しようと欲する人びとにとってのその価値は、それがそういう人びとに購買または支配せうる労働の量に正確に等しいのである。(Smith 1950=1959: 33=151, 傍点引用者)

アダム・スミスは、商品の価値はそれに対して投入された労働であることを示しているが、鷺田清一も指摘するように (鷺田 1996→2011: 46-48)、アダム・スミスの「労働価値説」において注目すべき点は、むしろ労働が持つイメージである。恐らく、現代においても一般的にイメージされていることだが、労働とは、少なからず「自分自身の肉体を労苦させる」ものである。労働は、商品を生産するために投入される資本の1つであることを考えると、商品の価値に労働が含まれていることは、ある意味自明なことである。しかし、それ以上に労働が価値を持つのは、労働が「苦役」や「骨折り」(鷺田 1996→2011: 48) であり、そのような「苦役」を生産活動に

投じることによって、労働が商品の原価に包含されているからである。労働者は、その「苦役」への対価として貨幣を手にするのである。

このような「労働価値説」に基づいた資本主義システムは、労働の「正当」な価値にかんして「矛盾」を引き起こしていく。それは、マルクスの『資本論』における議論に引き継がれていく。マルクスが、アダム・スミスの「労働価値説」をもとに、資本家による労働者の搾取の構造について言及し、労働は究極的には人間の類的本質からの疎外を引き出すいわゆる「疎外論」を展開していることはよく知られている。ただ、「疎外論」のような議論は、資本主義が発展することによって解消されていくように思われるかもしれない。実際、労働者をはじめ多くの人びとの所得が増加し、社会全体の中で「ゆたかさ」を享受し実感できるようになり、人びとが「苦役」としての労働から解放されることは、資本主義発展の典型的な帰結である。しかしながら、現在でも、労働における搾取の構造やそれに起因する類的本質からの疎外は、資本主義経済における構造的な矛盾として一般的に認識されていることである。いわゆる「格差問題」や「不平等問題」は、労働価値の「正当」ではない評価の帰結であり、搾取の構造は資本主義システムに構造的に包含されているとも考えられる。

いずれにせよ、近代資本主義において、労働は、自らの肉体で作りに出される力と生活時間を市場において貨幣と交換するもの、すなわち売買されるものであることはもちろん、労働という商品の価値には、人間の「苦役」や「骨折」が含まれていることになる。また、労働が「苦役」や「骨折」であるとするところから、労働は、生活を維持するための「手段的」(instrumental)な存在であり、いわば「禁欲的」「消極的」「受動的」に行われるものと考えられている。だからこそ、余暇は労働と対立する概念となり、余暇は労働という「苦役」からの解放として位置づけられていると考えられる。そして、労働者は、生活を維持するために、労働という「苦役」と引き替えに貨幣を得ることからも、余暇は、時間と「苦役」を

あえて労働に変換しない、ということの意味するのである。

労働に金銭的な価値があることから、労働者は、たとえ「苦役」や「骨折」であっても、生活を維持する手段として労働をする。これは、ごく当たり前のことである。ただ、このような労働観自体、近代資本主義の産物である。マックス・ヴェーバーが言及しているように、近代資本主義の誕生とその発展の背景にプロテスタントの倫理があるとすれば、近代資本主義における労働観の中に、「禁欲」や「勤勉」といった要素が含まれていることになる。そうすると、労働することは、まさに「勤しむ」べきものであり、同時に労働時間を削減することによって暇な時間を作り出し、その時間を消費という欲望を満たす行為に回すことは、まさに「禁められる」べきものとなるのである。

したがって、労働に時間を供さなくてもよい人びとは、ある意味「異常」な人びとであると考えられていた。そもそも労働に時間を供さなくてもよいのは、巨大な富を蓄積している人びとである。それは、かつては領土を統治し権力を持っていた王侯貴族などに限られていた。ただ、資本主義経済が成長し発展する中、王侯貴族以外で、労働に時間を供さなくてもよい人びとが現れるようになった。

ソースティン・ヴェブレンは、19世紀末～20世紀初頭のアメリカに現れた有閑階級の行動について論じているが、『有閑階級の理論』とわざわざ銘打つように、有閑であること、つまり暇（閑）があるような人びとが出現してきたことは、ある意味特異なことであったといえる。ましてや、ヴェブレンが有閑階級の消費行動の特徴として指摘した「顕示的消費」は、特異な行動と考えられる。有閑であること、あるいは有閑である人びとの消費行動は、ある意味非道徳的、いや反道徳的で「異常」な行為であったといえるだろう。もちろん、そのような「異常」な行為であったからこそ、ヴェブレン以前の「経済学」が説いてきたこととの矛盾が生じる。有閑階級の人びとにとって、「顕示的消費」をすることは「反道徳的な行為」を

意味するのではない。むしろ、有閑階級の人びとにとって、そのような消費行動は合理的な行動なのである。だからこそ、「顕示的消費」のような消費行動を「異常」な行為ではない形で捉えるにはどうしたらよいかという問題、すなわち有閑である人びとがあえて労働に時間を供せず、消費(浪費)に時間を供し、興じることをどう説明したらよいかという問題が浮上するのである。

ヴェブレンの例は、ごく一部の人びとの現象であるがゆえに、あくまで例外的なものかもしれない。ただ、ヴェブレンが有閑階級の行動を記述した意義は、それまでの「経済学」、とりわけ近代経済学が想定していた前提からずれるようなことが、資本主義システムの変容などによって起きてくることを指摘した点にある。

しかしながら、ヴェブレンの議論においても、労働と余暇を分けて考えていることは確かである。有閑階級の例からも明らかなように、余暇は、時間を労働に供さなくても十分な状態となって初めて顕在化するという前提がある。暇(閑)が労働の対概念として顕在化してくるのは、労働しなくてもよいほど富を蓄積していることが前提条件なのである。資本主義経済が発展、成長してくると、有閑階級だけではなく、より多くの人びとが有閑になる可能性がある。ただ、多くの人々が有閑になったとしても、それまで暇(閑)を経験したことのない人々は、どのように暇(閑)を使用してよいかわからない可能性もある。

このような状況を背景に、休息や疲労回復、そのための気晴らしや自己開発といったことが重要となり、暇(閑)を積極的に活用する余暇が、新たな概念として創造される。加えて、余暇は、人びとの生活の中で消費される対象としても創造されてくるようになる。ここに、資本主義発展の中で、余暇という概念はどのように創造され、変容したのかを検証する必要性が生じるのである。

2-2 脱／後期近代社会への変動と余暇概念の創造

余暇は、経済の発展や成長によって賃金率が上昇するなどして、労働者がゆたかになった結果、労働者たちが自ら選好するものとして生まれてくる。そして、労働者が余暇を選好しうる社会とは、例えば、以下に示すような「近代社会」から「脱近代社会」あるいは「後期近代社会」へという、近代社会の変容の中に位置づけられる。

表：「近代社会」と「脱／後期近代社会」との比較

近代社会	脱／後期近代社会
生産資本主義（生産社会） 手段的 (instrumental) 禁欲・勤勉 受動的 生活維持のための労働	消費資本主義（消費社会） 即時充足的 (consummatory) 欲求の解放 能動的・主体的 生活を楽しむための余暇

もちろん、「近代社会」「脱／後期近代社会」という分類は、絶対的なものではない¹⁾。ただ、一般的な認識として、近代資本主義が発展し成熟する中で、このような社会変動があったことは確かであろう。資本主義経済の発展によって、「脱／後期近代社会」としての「ゆたかな」消費社会が到来する中、労働者は生活を維持するためだけに働くのではなく、余暇という非生産活動、すなわち消費活動を積極的に行うようになる。消費社会では、生活を維持するのに必要最低限の消費を基準とした意味での過剰な消費が顕在化する。余暇は消費社会において成立し、あって当たり前の存在となる。このような生産を中心とした近代資本主義社会から、消費を積極的に楽しむ余裕が生まれる「ゆたかな社会」である消費社会に変動する中で、労働者である消費者の生活に余暇という概念が生まれてくるというのが、一般的な余暇概念にかんする考え方であろう。

余暇の対概念である労働は、近代社会、とりわけ産業を中心とする資本

主義社会では、本来重要な要素であった。実際、ヴェーバーの説にあるように、近代資本主義において、禁欲・勤勉的な価値観が労働者の中にあるとすれば、余暇という概念自体の必要性は、そもそも認識されにくいと考えられる。労働にかんしていえば、資本主義が発展する中で、資本家と労働者の間に「支配／被支配」的な構造が生まれ、資本家による労働者からの搾取という、資本主義の矛盾も露呈した。ただ、搾取にかんして、労働に対する対価としての価値を資本家が搾取している構造自体が問題であることは認識されやすい。しかし、その解決策として、搾取している労働者に対する賃金を労働者に支払えばよいという選択はある程度理解されやすいが、労働者を休ませる、あるいは労働者が受け取り可能な賃金を捨て、積極的に労働しない選択をするということは、必ずしも理解されやすいとはいえなかっただろう。つまり、余暇という概念の重要性は、必ずしも強調されてきたとはいえないのである。

しかしながら、近代資本主義が発展する中で、労働における搾取の問題もさることながら、労働者が休息をとること、そして休息をいかに活用するかということも、重要な問題として浮上した。実際、経済活動が発展する中、特に産業革命以降の機械化による生産性の向上などによって、労働の効率化や労働時間の短縮が見込まれるようになると労働しなくてもよい時間が生まれてくるわけで、そのような時間をどのように使うかが重要なトピックとして浮上したのである。

ただ、資本主義における倫理を背景に行動している労働者たちにとっては、賃金が増えて余裕ができ、労働時間の短縮によって余暇が生まれるといっても、前述したような社会変動における意識の変化が無前提に起きたとはいえない。そこには、余暇という概念が必要性とともに創造されるという、ある種の「仕掛け」があった。小澤考人の余暇にかんする学説の整理を見ると、19世紀ごろから余暇について「間接的かつ個別的には議論の対象とされてきた」という(小澤2010:130)。それらの学説は、「いずれ

も産業革命下の資本主義社会における過酷な労働の現状に対して、その批判を共通の文脈としながら、余暇の価値を肯定する考察」であったという（小澤 2010: 130）。つまり、資本主義における倫理でもある労働至上主義的な考え方に対して、暇があること、すなわち有閑である状態を積極的に作り、有閑を楽しむ、消費するといったことを積極的に推奨するような動きが、余暇概念の出現とともになされてきたのである。

ミクロ経済学的なアプローチでは、人びとは生活するのに際して十分なほど賃金が上昇すると、労働しなくなる、すなわち生活時間を自然と賃金に変換しなくなるとしている。その分、余暇という消費に供する時間に充てるというのである。ただ、このような考え方は、そもそも労働と余暇が対立する概念として位置づけられており、労働者は労働する必要がない時間を自動的に余暇に回すという前提がある。さらに、労働しないことは消費（浪費）をすることと同義であると考えられている。そして、余暇という概念の誕生は、経済的なゆたかさ、すなわち資本主義経済の発展と成長を前提としている。その結果、資本主義経済が発展した結果到来するとされる「脱／後期近代社会」において、ゆたかさの象徴として余暇概念が台頭し実践されていくという解釈がなされる。

資本主義において、賃金を生み出す意味ではもちろん、生活の手段としても、また倫理としても、労働することには肯定的な価値が与えられている。それに対して、余暇は、例えばヴェブレンが論じた「有閑階級」の消費に見られるように、むしろ禁忌的なもの、忌避されるもの、そして「異常」なものと考えられていたといえるだろう。この点からすれば、ミクロ経済学的なアプローチはもちろん、一般的に考えられる余暇にかんする考え方、すなわち賃金が高くなると労働よりも余暇を選好すること、余暇は賃金上昇の背景にある景気の上昇や経済活動の活性化などを前提としていることといった余暇にかんするある種ステレオタイプ的な考え方は、現代社会では無効化している。確かに、余暇は、資本主義の成熟によって変動

した「脱／後期近代社会」において台頭してきたものではある。しかし、余暇は、単に経済的なゆたかさの帰結として台頭したのではなく、肯定的であれ否定的であれ「見出された時」として「余暇」が問題として発見された」(小澤 2002: 93) ののである。これは、現代社会における余暇概念について考えるうえで重要なことである。現代社会では、近代資本主義における「手段的」な価値観から「即時充足的」な価値観に転換していることを踏まえれば、余暇概念はもちろん、労働概念自体にも変化が見られるはずである。この点を検証しなければ、現代社会における余暇をめぐる社会的なトピックや問題について論じることは難しいといえるだろう。その意味でも、現代社会において余暇を論じるうえで必要なのは、余暇に対するステレオタイプ的な概念であり、ステレオタイプ的な概念がどのように構築されてきたのかを紐解くことである。これを紐解くことで、現代社会における余暇、労働のあり方について検証することが可能になるのである。

3. 余暇概念の融解

3-1 余暇の労働化

余暇は、「脱／後期近代社会」において、資本主義経済の発展を背景に、労働という「苦役」からの脱出という文脈の中で顕在化しただけではなく、新たな価値観として「創造」されたものでもある。このことは、「余暇の社会学」といった余暇にかんする研究でもある程度考察されてきた。

しかしながら、「脱／後期近代社会」では、余暇はもはや労働と対立する概念ではない。また、余暇と対立する概念である労働の価値自体を担保する近代社会が「脱構築」されているとすると、余暇を余暇として明確化する必要もなくなったとみなすこともできる。

余暇を労働と対立する概念として考える必要がなくなったということは、別のいい方をすれば、余暇と労働の境界が曖昧になっていることでもある。いや、単に境界が曖昧になっているだけではない。余暇概念が融解し、労

働と余暇が相互に乗り入れているような状態を呈しているといったほうがより適切であろう。つまり、現代社会では、「余暇の労働化」と「労働の余暇化」という、労働と余暇の融解現象が起きているのである。そこで、「余暇の労働化」と「労働の余暇化」という2つの観点をもとに、現代社会における余暇概念のあり方について、具体的な事例を踏まえながら検証してみる。

生産を中心とする近代の資本主義の発展によって、労働者の実質賃金率は上昇し、労働者の中に生活を安定的に運営する以外の余剰な富が蓄積されていく。そのような「ゆたかな社会」では、富の余剰分を生活必需な消費以外の消費に供する可能性がでてくる。その結果、労働者は、労働と対概念にある余暇を積極的に持とうとする。現代の「ゆたかな社会」では、有閑なのは、もはや貴族や資本家などの「金持ち」や特権階級だけではない。社会の大半を占める労働者も有閑となり、暇を楽しもうとする。まさに有閑の普及、大衆化であり、労働者による余暇の実践、消費の大衆化がおきるのである。

数多くの労働者に暇がある状態が広まる中、空白 (vacancy) の時間をどのように使うのかという問題が出てくる。労働の対概念としてある余暇は、休息や疲労回復、気晴らし、自己開発といった、労働によって疎外された時間や体力、ひいては人間的尊厳を取り戻す役割を果たすのだが、これらの余暇の目的を達成すべく、余暇はレジャーという名で商品化され、市場に供されることとなる。労働に供さない空白の時間をどのように使うか。現代の資本主義では、余暇は、空白の時間を過ごす体験を商品として市場に供するという、資本の新たなフロンティアとなり、消費者にとっては新たな欲望の対象となる。余暇という時間をどのように消費させるか、商品としてパッケージ化したものをレジャーと呼ぶならば、余暇はレジャーと呼び名を変えた途端、資本主義の論理に巻き込まれることとなる。

このように大衆化され、かつ商品化された余暇の場合、余暇を実践する

ということは、もはや消費活動そのものとなる。と同時に、これは余暇自体が産業化するという、ある種矛盾したような状況がおきることとなる。脱近代社会としての現代の資本主義においては、このレジャー自体を商品として生産する業態、すなわち「レジャー産業」が、新たな産業として台頭してくるのである。

「レジャー産業」の具体的な例としては、エンターテインメント、アミューズメントと呼ばれるいわゆる「娯楽」にまつわるもの、そして観光や旅行にまつわるものなどが挙げられるだろう²⁾。ただ、例えば外食産業などのように、空白の時間を家の外で食事をするという行動で埋めるのも、余暇の1つといえるだろうし、その意味では、現代では「レジャー産業」は多岐に渡っており、見方によっては、現代の産業の多くは「レジャー産業」であるということもできる。

レジャーの産業化は、次の2つの点において、「余暇の労働化」を意味することになる。

まず、産業化された余暇、すなわち「レジャー産業」が誕生することによって、その産業に従事する、あるいは関連する労働が生まれることである。「レジャー産業」では、消費者に接してなんらかの施しをするサービスという労働が主たる労働となる。サービスとは、人に奉仕するといった意味があるが、現在では、サービスという概念のみならず、ホスピタリティという概念も台頭している。ホスピタリティという概念の定義には様々なものがあるが、例えば、日本ホスピタリティ推進協会では、「狭義の定義では、人が人に対して行なういわゆる「もてなし」の行動や考え方について触れて」いるもので、「広義の定義では、ホスピタリティが主人と客人の二者間の話にとどまらず、「社会全体に対して、その構成員である人々が、ホスピタリティの精神を発揮することで、相互に満足感を得たり、助け合ったり、共に何かを創りあげることができ、それによって社会が豊かになっていくという大きな意味」を持つものとして定義されている(日

本ホスピタリティ推進協会 2012)。サービスもホスピタリティも、「もてなし」の行動という意味が含まれているが、顧客と提供者との間に「主従関係がある」と定義されているサービスと異なり、ホスピタリティは、「主客の両方がお互い満足し、それによって信頼関係を強め、共に価値を高めていく「共創」」（日本ホスピタリティ推進協会 2012）が重要だとされている。この定義にしたがえば、ホスピタリティは、顧客に対して従属的な関係のもとに「もてなし」を提供するといった、資本主義の第一義である利潤を求めするための労働というより、「共創」しながら新たな文化を創造するといった従来の労働概念から外れていくものとなるだろう。

いずれにせよ、このようなサービスやホスピタリティを商品として売る産業は、もともと労働という概念で捉えられるものではなく、むしろ余暇そのものであるといえるだろう。したがって、人びとが余暇を楽しむのを手伝うことが「レジャー産業」の労働だとするならば、これらのサービスやホスピタリティを与える労働は、もともと余暇そのものであり、その意味において、やや強引ではあるが「余暇の労働化」と捉えることができるだろう³⁾。

商品としてのレジャーの価値は、既存の商品と違って、消費者が感じる体験そのものにある。レジャーという体験を創り出すのは、商品におけるサービスやホスピタリティの要素である。サービスやホスピタリティを創り出すのは、レジャー産業における労働者であり、労働者の労働そのものが、商品の価値を生むことになる。と同時に、サービスやホスピタリティといった余暇にかんする労働は、余暇の過ごし方そのものを商品として提供することを通して、レジャーという余暇を過ごす実践を、提供を受ける顧客と共に実践、すなわち「共創」しているということもできるだろう。つまり、「レジャー産業」あるいは「レジャー産業」における労働は、サービスやホスピタリティを通して、文化を創造し発信するものだけということができるのである。それは、もはや「苦役」としての労働とは異なるも

のだといえるだろう。

その一方で「レジャー産業」が普及し、商品としてのレジャーを消費することが日常的なものになると、「レジャー産業」における労働が、近代資本主義における「苦役」としての労働に引き戻される場合もある。

商品としてのレジャーでは、サービスやホスピタリティといった労働そのものの要素に対する価値が大きな比重を占めている。サービスのような労働の価値は、サービスする側の人的能力に大きく依存する。つまり、労働者そのものがある意味商品なのである。

社会の大衆化、消費社会化が進み、それに伴うレジャーの大量供給が必要になってくると、低価格で一定の品質を保った労働力が必要になってくる。先に述べたように、商品としてのレジャーは、サービスという労働そのものに価値が集約していることから、均一的にサービスの質を保つといったことが行われるようになる。いわゆる「マニュアル」を用いた接客の管理などがそれにあたる。ただ、「マニュアル」によってサービスの質を保証するとしても、その質は、消費者のある種主観的な「感情」によって判断されることになる。サービスを受ける消費者は多様であり、それだけサービスを提供する側は、たとえ「マニュアル」があったとしても、一定の質を保ったサービスが提供できているかは定かではない。サービスを提供する労働は、消費者の「感情」をいかにコントロールするかが重要となってくるのである。

そして、労働者にとって消費者の「感情」をコントロールすることは、労働者自身の「感情」をコントロールすることであり、労働者は、自らの「感情」をコントロールするという労働によって賃金を得ていることになる。問題は、労働者が「感情」をコントロールする労働に対する賃金に齟齬があるかどうかである。商品としてのレジャーの場合、労働者の「感情」労働そのものがある種「使用価値」のような意味合いを帯びているのだが、その価値への対価として労働者に支払われる賃金が、労働者が感じ

る労働とかみ合わないことは当然あり得る。余暇という文化を創造する労働において、近代資本主義における矛盾として取りざたされた搾取が、再び起こり得るのである。

レジャーの産業化が「余暇の労働化」につながることに、第二に挙げられるのは、一般的にいわれる余暇概念との齟齬によるものである。鷺田は、現代の余暇にかんする論考において、以下のようなことを述べている。

…時間の空白は埋めなければならない、しかも意味と価値のあるものによって、という、西欧社会（とりわけ物理学や絵画の世界）にかつて根深くあった〈真空恐怖〉にも擬せられるような神経症的な意識が、生みだされることになるのである。

わたしたちの手帳のスケジュール表は、ほとんどその戯画である。手帳の不安、それはスケジュール帳の空白である。埋められていない空所を一つ一つ埋めていくことで、わたしたちのころは落ちついていく。忙しくなることがわかっていても、ぎりぎりまですきまを埋めていくのである。（鷺田 1996→2011: 36-37, 傍点引用者）

…何もすることがないのはむなしい。が、会社は閉まっている。で、何かしなければとおもって、こんどは余暇や休暇という「空き時間」を、仕事ではない別のことで埋めようとする。家族と遊園地に行ったり、日曜大工をしたりと、まるで義務のようにして何か仕事ではないことをしはじめる。が、その時間をこころゆくまで味わうことのできるひとは幸運である。多くの人びとはどこかむなしさを感じているはずだ。で、もっと濃密な時間、意味のある時間、充実した時間を体験しなければ、とあせって、余暇の過ごしかたをとともきまじめに考えはじめる。レジャーじたいが義務のようになっていくのだ。（鷺田

1996→2011: 41, 傍点引用者)

鷺田の指摘は、日本における余暇の状況を示しているように見えるが、同様の指摘は、ボードリヤールもしている。

余暇とヴァカンスのなかには、労働の領域に見られるものと同一の目的達成への道徳的・理想主義的執念、つまり強制 (Forcing) の倫理が見出されることになる。余暇は完全に消費の一部なのだが、消費と同じようにやはり充足のための行為ではない。ちょっと見ただけでは、充足のための行為のように思われるかもしれないが、実際には、日焼けした肌への強迫観念、イタリアやスペインへの観光旅行や各地の美術館巡り、義務的になった海岸での日光浴や体操、それに疲れや衰えを隠した「微笑」や「生きる喜び」などはすべて、人びとが義務と犠牲と禁欲の原則に盲従していることを証明している。(Baudrillard 1970 =1979: 233-234, 傍点訳者)

余暇は、労働に供さない空白の時間そのものであり、空白であるからこそゆとりが生まれ、労働からの解放やリフレッシュなどの役割を果たすことになる。だが、労働者は、余暇という時間自体にも、「きまじめ」に合理性、効率性、節約性 (economical) を求めようとする。だからこそ、余暇という時間を損をしないように使おうとするし、そのような意識や行動があるからこそ、「レジャー産業」が、商品として最善のレジャーを供給しようとするインセンティブが生まれる。その結果、労働者は、余暇を楽しむというよりも、商品としてのレジャーを消費しようとする。消費することが効用を最大化することだとすると、余暇そのものも、労働や経営のように、「きまじめ」にコスト意識に敏感になりながら消費しようとするのである⁴⁾。

もちろん、レジャー産業自体が、余暇を効率的に享受できるように商品としてパッケージングしていることを考えれば、結果的に「きまじめ」に余暇を享受する、というよりも余暇を消費せざるを得ないことは確かである。だが、本来、空白や余裕、「あそび」があるはずの余暇が、「きまじめ」に消費されるようになったり、余暇という空白そのものを埋めなければならないという強迫観念があったり、余暇を「きまじめ」に過ごしたばかりにむしろ疲れてしまうなど、余暇がむしろ「苦役」を伴う労働のようになってしまうことがある。この傾向は、余暇という概念が台頭してきた現代社会において顕著であろう。多くの人びとが余暇を消費し楽しむことができるようになる状況は、現代の消費社会における1つの特徴であるが、消費社会において、「レジャー産業」が、余暇という「余った時間」をレジャーという商品に変換することによって、余暇は、労働と区別が付かないような「融解」した状況、まさに「余暇の労働化」といったある種矛盾した状況を呈しているのである。

3-2 労働の余暇化

現代社会では、余暇もさることながら、労働そのものの位置づけも異なってくるといえる。例えば現代社会において、人びとは、搾取される「苦役」としての労働を強いられたり、仕事に際しても、消極的に仕方なく選択することはなくなり、主体的かつ能動的に職業を選択することは、自分の意思や、結果として自分の意思通りの職業を選択できたか否かとは別に、可能となっている。

このような「職業選択の自由」をはじめ、例えば1980年代半ばの日本では、「フリーアルバイター」すなわち「フリーター」という呼び名の新しい形態の働き方が登場するなど、人びとの労働に対する考え方が変化したことは確かである。「フリーター」という言葉は、現在では「非正規労働者」という意味合いが強いが、この言葉が新語として登場したときは、

むしろ「自由に」「自分らしく」働くという意味合いが強い言葉であった。「フリーター」とは仕方なくなるものではなく、「自分のやりたいこと」や「自分の夢」を追うためのなるものであった。「フリーター」は、場合によっては就きたい仕事に就くための手段として、あえて非正規雇用の労働者として働くことでもあるだろう。つまり、労働そのものの意義が、単に生活を維持するために金銭を得るという「手段的」なものだけではなく、いわゆる「自己実現の欲求」の追求、あるいはアイデンティティの構築といったものに変化してきたのである。

「フリーター」に限ったことではないが、現代では、「自分のやりたいこと」や「夢」を仕事にしたいという欲求を満たそうとする人びとが少なくないだろう。それが実際に成就するとは限らないが、職業選択に際して、「自己実現の欲求」を満たすように行動することは、現代社会ではむしろ推奨されることとなっている。例えば、「キャリア教育」と称して、働くことを通して各人の人生やアイデンティティを構築することの重要性が啓蒙されている。もちろん、「キャリア教育」の重要性が指摘されているには、「何のために働くか」や「自分の人生をいかにつくりあげていくか」といった問いを持つことが重要であり、現代社会では、そのような問いや問いを考えること自体が自然な形で構築されにくい状況があるからだろう。また、社会全体のシステムからみた場合、働かない人間が増えることは、例えば税金や年金基金の不足、生活保護など福祉予算の増大などといった「不都合」が多くなるからというのものもあるだろう。

実際、労働を通して「自己実現の欲求」を満たすことができる人間は少ないはずである。それでも、「自分のやりたいこと」を持つことが重要だという言説は、現代社会において多く見られる。これは、労働が、もはや単に貨幣を得るという「手段的」なものではないことを意味している。近代社会では、「自己実現の欲求」を満たすような「自分のやりたいこと」は、労働とは別のものとして区別されてきたはずである。「自分のやりた

いこと」は、例えば趣味と呼ばれるように私的な活動であり、それはまさに労働と区別された余暇として行われる活動に他ならない。

「余暇の労働化」の話ではないが、例えば「趣味が高じて仕事になった、商売を始めた」というように、余暇として行っているような「自己実現的」な活動が、結果として「運良く」労働に変換することは、現代では充分あり得ることだろう。しかも、「手段的」ではなく「即時充足的」なものに価値観がシフトしているとされる現代社会では、最初から余暇的な趣味や好事を仕事にすることを目的とするようなキャリア志向を否定せず、むしろ肯定的なものともみなす傾向が出てきている。

趣味や好事と思われるようなことが仕事として成立しているものは、現代では数多く存在している。そのような仕事の典型的な例として、まず、広義の芸術に関連する仕事が挙げられるだろう。音楽や美術（絵画）、芸能、イラスト、デザイン、映画、映像、アニメ制作などにかんする仕事である。芸術活動は余暇で行うものであるとみなすのはステレオタイプののだが、実際そのような見方があるだろう。しかし、現在では、音楽活動や美術作品の制作、デザインの仕事は、「コンテンツ産業」の仕事といいかえられたりもする。しかも、現在、日本では、「コンテンツ産業」の振興が政府の政策の1つとして組み込まれ、もはや重要な産業に位置づけられている。その意味では、それまでは余暇であるものと一蹴されていたような芸術活動が、むしろ経済活動の中核に位置づけられ、その仕事は、貨幣を獲得するための手段となる労働と化していく可能性を秘めていることになる⁵⁾。

この他にも、個人や少人数で小規模の店を営することも、「労働の余暇化」にあたるといえる。これについては、むしろ「商売、経営の余暇化」ともいうべきかもしれない。例えば、古着屋やカフェ、その他どのような種別でもよい。いわゆる「小商い」と呼ばれるような商売では、一般的にイメージされる資本主義のような、単に商品を売り利潤を上げるとい

った、まさに「手段的」なことに重きを置くことはしない。むしろ、商売という経済活動を通して、新しい文化を創造し発信することに重きを置くのである⁶⁾。このとき、「小商い」における労働は、貨幣の獲得という「手段的」な意味合いのみならず、「自己充足的」「自己実現的」な意味合いを帯びている。このような労働はおおよそ労働とは呼べず、しかし余暇であるともいい切ることができないかもしれない。だが、明らかに労働の域を超え、余暇と同等のものとなっているのである。

このような例に見られる労働は、もともと余暇の領域にあるものであり、むしろ余暇の領域にあるものが労働に変換された、すなわち先に述べた「余暇の労働化」ではないかという指摘があり得るだろう。ただ、ここで重要なのは、労働と余暇が融解し混在していることである。もともと労働は、「苦役」を伴ったり、貨幣を稼ぐ、利潤を上げるといった「手段的」で「勤勉」な行為とされていた。それが、「手段的」で合理的目的性をもった資本主義のあり方そのものだったからである。しかしながら、現代では、そのような利潤を上げ拡大成長していくような資本主義の考え方からあえて「降りる」「捨てる」のではない!) ことによって、労働から搾取され類的存在から疎外されることなく、経済活動を安定的に維持、均衡しながらも、余暇に見られる「自己充足的」「自己実現的」な欲求の充足を労働の中に見出すような実践も行われているのである。

もちろん、このような、「自己充足的」「自己実現的」欲求を充足するような仕事や労働は、果たして「労働の余暇化」と呼べるのかという批判もあるだろう。このような労働は経済活動における労働であり、労働をしない時間を過ごすという意味での余暇ではないことは確かである。ただ、資本主義の考え方から「降りる」ことによって、労働観自体が余暇の意義に近づくという意味で「労働の余暇化」といえるのではないだろうか。先述したように、余暇であっても、商品としてのレジャーを「きまじめ」に消費しているのが労働のようであるとするならば、それはむしろ労働であっ

て余暇とはいえない。同様に、労働の場合、資本主義経済において、生産や利潤を生み出すことを目的とした「手段的」な労働から「降りた」労働は、余暇と重複するようなものであっても、必ずしも労働の範疇にとどまっているものではないだろう。現代において余暇概念が融解してその区別が曖昧となり、かつコインの表と裏のように、労働においても余暇に見られるような要素があるのが現状なのである。

資本主義における「苦役」的な労働からの解放という見地から余暇の必要性が説かれ、余暇は、労働に対する概念として、各人が自由に使える時間を用いて生活を楽しみ、生活や生きがいを充実させるものとして重要なものとなった。このような余暇のあり方は、むしろ働き方や労働観といった労働そのもののあり方を問うことにもつながるだろう。成熟した資本主義社会である現代社会において、「苦役」であっても「勤勉」に労働をして経済を成長させることは、もはや必要ではないかもしれない。経済を成長させなければならないというある種の「脅迫」に抗い、むしろ「縮小均衡」させ長期にわたって持続できるような労働観が必要だと考えられるようになったのである。実際、「小商い」を実践している人びとをはじめ、商いという労働を通して、他者と関わったり、コミュニティを形成したり、自己表現をしたり、文化を創造し発信するといった実践も数多く見られる。その実践をしている人びとにとっては、商いはあくまで労働であり、厳密には余暇とはいえないが、強制的になされるような消費されるレジャーよりも、より主体的で余暇的な要素をもった労働だとはいえないだろうか。

このような意味での「労働の余暇化」という傾向は、まだ芽生え始めたばかりだろう。その点からすれば、「労働の余暇化」のような労働観を実践している人びとはまだ多くはないだろうし、実際にそのような労働観をもって、ゆたかで充実した生活を実践できていないかもしれない。しかしながら、経済成長の限界が見え、資本主義の「自転車操業」的な運動の限界も見えてくる中で、労働自体のあり方に余暇的な特徴が含まれていく、

あるいは余暇的な特徴を含ませていくような労働観のもとに働くことは、これからの社会において重要なものとなっていくはずである。

繰り返すが、「労働の余暇化」という見地は、やはり矛盾するように感じられるだろう。ただ、ステレオタイプの労働観が融解し崩壊することによって、資本主義における労働のように束縛されない自由な「自己充足」や「自己実現」といった余暇の要素が労働と融け合うこととなり、このような意味で「労働の余暇化」が、今まさに起きているのである。このような現象をどのように捉えていくのかは、これからの労働観をどのように捉えていくのかということにも通じる大きな課題である。

4. おわりに：融解する余暇と「余暇／労働」をめぐる神話を超えて

これまで考察してきたように、現代社会では、既に「余暇／労働」という二分法自体がもはや無効となり、余暇も労働も融解した状況にある。余暇は、レジャーという言葉に変換され消費される対象となり、余暇といながら労働するかのごとく消費に没頭する現象がある。それとは逆に、労働の中に「好きなことを仕事にする」といったような、本来は余暇の領域で行われるような「自己実現の欲求」をかなえる、あるいは世間がかなえることを善とする傾向もある。これまでの余暇や、商品化された余暇としてのレジャー、あるいは余暇やレジャーを覆う消費にかんする言説や議論は余暇と労働を二分する考え方の上に成り立っているが、これまでの余暇や労働にかんする言説や議論が、そもそも余暇が融解している現代では無効化されているのである。

このような現状を踏まえた上で、余暇、あるいはレジャーと、それに関連した消費社会にかんするトピックは理解されなければならない。しかしながら、このような現状はもちろん、「労働／余暇」という二分法を前提にした言説はまだ多い。しかも、そのほとんどが本論文で指摘したよ

うな状況を踏まえ、ステレオタイプ的に議論、考察されているのである。

このようなステレオタイプは、例えば現代の「若者」をめぐる議論の中に典型的に現れている。一般的に、「若者」は、消費に対して旺盛であり、「レジャー・リッチ」であると考えられている。もちろん、これには、一般的な根拠がある。端的に言えば、「若者」は、「カネとヒマがある」、あるいは「カネとヒマを自由に使える」ということである。このことから、いつの時代も、「若者」は消費の中心の主体とみなされてきたし、余暇という時間をレジャーという奢侈的な商品の消費に充てることに積極的だと考えられてきた。そして、そのような経済的合理性から自由な存在であるからこそ、「若者」は消費を通して最先端の文化現象を作り出す主体だとみなされてきたのである。

しかし、21世紀以降、とりわけ2010年代になると、現代の「若者」は消費をしなくなったという言説が多く飛び交うようになった。「若者」が消費をしなくなった理由として、①現状として日本経済は景気の悪い状態が続いており「若者」の可処分所得そのものが低下している、②所得の根拠となる雇用状況が悪化したままである、そして、①、②の現状から、③「若者」が漠然と持っている心理的な不安、④バブル景気のような好景気の経験そのものをしたことがないことに起因する奢侈的で貪欲な消費へのイメージのなさや、そのような消費にネガティブなイメージを持っていること、といったことが挙げられている。確かに、ここに挙げた①～④の要因は正しいといえる。しかしながら、これらの要因は、「若者が消費することをしない」という、ある種「特異」な現象に対する意味づけとして社会環境の変化を当てはめ、「若者が消費することをできない」理由を説明し、「できない」社会状況自体に問題を昇華させているだけである。「若者」は消費に貪欲で「レジャー・リッチ」であるということを前提にして、社会環境のせいで「若者」が「本来」の姿を失ってしまった、いや失わされてしまった「異常」で不幸な状態だとみなしているのである。

しかしながら、このような議論や考察自体も、余暇概念が融解している点を鑑みれば、「異常」な状態だとはいえなくなる。そもそも、このような議論や考察は、余暇、レジャーのあるべき姿や理想を前提にしたものである。したがって、「若者」にかんするこの種の議論は、余暇と労働という二分法を超えたいうで議論されなければならない。

ここでは、「若者」をめぐる余暇と消費にかんする議論を例に、現代の余暇にかんする議論の無効性を指摘したが、この他にも、余暇をめぐる社会(科)学的な議論において、余暇、あるいは商品化された余暇であるレジャーにかんするステレオタイプの議論はまだ多いといえる。これは、余暇をめぐる社会(科)学的な議論の大きな課題であるといえるだろう。ただ、本論文で述べてきた、「労働と余暇の融解」という状況を、余暇をめぐる社会(科)学的な研究の中で、絶えず捉え返す必要があることだけは忘れてはならないといえる。

※ 本論文は、2012～2013年度および2014～2015年度成城大学特別研究助成に基づく研究成果の一部である。

【注】

- 1) 「近代社会から脱近代社会へ」、あるいは「生産社会から消費社会へ」という直線的な社会変動があったことを手放しで認めるわけではない。また、社会変動においては、変動する前の社会と新しい社会がそっくり入れ替わる訳ではなく、変動前の社会の上に新しい社会への変動や転換がなされると考えるべきである。
- 2) 『日本標準産業分類』では、「レジャー産業」といった分類はないが、大分類「N 生活関連サービス業、娯楽業」内の中分類に「80 娯楽業」という分類がある。「娯楽業」には、映画館や劇場、劇団や楽団、競輪・競馬場やスポーツ施設(体育館やゴルフ場など)、遊園地、遊戯場(パチンコホール、雀荘など)、その他ダンスホールやカラオケボックスなどが挙げられている。ちなみに、大分類Nには、「主として個人に対して日常生活と関連して技能・技術を提供し、又は施設を提供するサービス及び娯楽あるいは余暇利用に係る施設又は技能・技術を提供するサービスを行う事業所が分類」されている。また、日本生産性本部『レジャー白書』では、余暇関連産業を「スポーツ部門」「趣味・創作部門」「娯楽部門」「観光・行楽部門」の4つに分類している。

- 3) この説明でいくと、「余暇の労働化」よりもむしろ後述する「労働の余暇化」と捉えられる可能性もある。ただ、ここでは、「余暇が融解」し、労働と余暇の境界が曖昧で両者が互いに混ざり合っているという本論文の前提条件を踏まえ、「余暇の労働化」として扱うものとする。
- 4) このような消費者の傾向は、現代社会では、「お客様社会」という形で顕在化している。現代が、「お客様社会」となる状況について、森真一はおおよそ以下のような説明をしている（森 2005: 184-215, 2010）。

現代社会では、消費にかんする競争が、顧客満足度という次元にシフトしてきている。資本主義が成熟する中、商品やサービスを供給する側は、消費者の不満要素をなくし、細かな欲求をいかに満たすかという次元で競争を始めるようになる。このような次元での競争は、消費者の欲求をより高度な次元に誘うこととなる。しかも、消費者は、自らの満足度を、「費用－便益」的な観点から判断しようとする。消費者自らが、ある種主観的な観点で顧客満足度を計測しているのである。その結果、商品やサービスを提供する側が利潤を上げるためにしている差異化の競争の次元が高度化するとともに、より激しさを増しシビアなものとなる。

消費者の満足度を上げるための競争は、サービスや接客といった、まさに人間の感情に依存する労働に関連したものとなる。特に産業化されたレジャーでは、サービスや接客といった感情労働そのものが商品となっている。しかも、消費者がサービスを買うとき、消費者は自己肯定感や自尊心といったものも買っていることになる。そうすると、商品やサービスを供給する側における競争は、自己肯定感や自尊心をいかに満足させるかという次元で展開されることになる。

このような競争の次元で提供される商品やサービスを、消費者は「きまじめ」に消費しようとする。消費者自身も、いかに損をせず自己肯定感や自尊心の満足度を向上させるかを、「きまじめ」に追求するのである。

「お客様社会」、特に日本の「お客様社会」にかんする議論については、先に挙げた森真一の論考を、産業化した余暇であるレジャーなどにおける感情労働の現状やあり方にかんする議論については、ホックシールドの論考（Hochschild 1983=2000）を参照。

- 5) 生井達也は、このような芸術、芸能関係の仕事や業界で職に就きたいという理由で、積極的にフリーターという立場を選択する「夢追い」フリーターについて、当事者の言説をもとに分析を行っている（生井 2013）。生井によれば、一般的な「夢追いフリーター言説」では、「夢追い」フリーターと呼ばれる人びとは、芸能などのクリエイティブな活動で生計を立てられるようになるために、社会的には「不安定」な立場であるとされる「フリーター」を積極的に志向すると論じられているという。実際、「夢追い」フリーターの中で、本当に「夢」を実現できるのはごくわずかであり、ほとんどの「夢追い」フリーターは「夢」破れ、周りから愚か者という視線を浴びせられることも少なくないだろう。「夢追い」フリーターは、「余暇の労働化」という現象のシニカルな一面を表している。

しかしながら、生井によれば、「成功」などの「夢」を追わず、「現実的」にクリエイティブな活動をするフリーターが存在している」（生井 2013: 51）という。「夢追い」フリーターは、「自己実現」といった欲求を満たすことが第一義であり、クリエイティブな活動をいわば細く長く続けるために、

あくまで生計を立てることだけを目的にフリーターという立場をとり続けているというのである。これは、いわゆる「ワーク・ライフ・バランス」を上手くとっているものであり、一般的にステレオタイプの認識されている「夢追いフリーター言説」とは異なるものである。生井が指摘した「夢追い」フリーターの現状は、まさに「労働の余暇化」という、現代に特有の現象を示しているといえるのである。

- 6) 「小商い」とは、その名の通り「小さな商い」であるが、その定義は多岐にわたる。例えば、「利潤」を生み出さない、個人や家族レベルという小さな経営規模で持続的に長く「商い」を続ける、「商い」を通して人びとを結びつけ新たなコミュニティを形成する、あるいは「商い」を通して社会に対して様々なメッセージを発信したり、文化を提唱するといったことが、その定義として挙げられるだろう。

例えば、2008年、千葉県いすみ市でパン屋とカフェを開業し、東日本大震災発生後、岡山県真庭市勝山、そして2015年現在、鳥取県八頭郡智頭町で営んでいる「パン屋タルマリー」の店主である渡邊格は、開業する以前に勤めていた企業やパン作りの修行の中で、「真っ当」な材料と手間暇をかけてパンを作れば価格が高騰しすぎて「商い」そのものが成立しないことや、利潤を追求するという資本主義の第一義を追えば追うほど、「商い」自体が不誠実になるといった、資本主義そのものの矛盾に気づき、「利潤」を出さないことや、商品であるパンを「正しく高く」売るといった「商い」の実践を通して、資本主義が包含している矛盾に挑戦し続けている。さらに、現代社会における食の安全への提唱や、新しい食文化などを発信することも、自らの「商い」を通して実践している。

もちろん、「商い」である以上、採算を度外視することまで「捨てる」訳にはいかないし、現実の「商い」では、資本主義の矛盾に抗うことによる困難があることは否めない。ただ、利潤を追求するほど不誠実な「商い」をしなければならない、といった矛盾を包含している現代の資本主義が真に正しい資本主義であるという考え方や、そのような資本主義が跋扈していることに抗い、誠実さというポリシーを持ちながら「小商い」を主体的に実践することは、これからの社会において重要なことである。そして、このような「小商い」における働き方は、やはり社会に対して主体的にメッセージを発信していくという意味で、「自己実現」を求めるものであり、本来余暇的な活動として認識されていたものの特性を含んだ労働であるといえる。なお、ここで紹介した実践については、渡邊(2013)を参照。

【引用・参考文献】

- Baudrillard, Jean, 1973, *Le Miroir de la Production*, Editions Casterman.(=1981, 宇波彰・今村仁司訳『生産の鏡』法政大学出版局.)
- Baudrillard, Jean, 1970, *La Société de Consommation: ses Mythes, ses Structures*, Gallimard.(=1979, 今村仁司・塚原史訳、『消費社会の神話と構造』紀伊國屋書店.)
- 林敏彦, 1984, 『ミクロ経済学』東洋経済新報社.

だれの（ための）余暇？：現代社会における余暇にかんする試論的考察

- 平川克美, 2012, 『小商いのすすめ: 「経済成長」から「縮小均衡」の時代へ』 ミシマ社.
- Hochschild, Arlie, Russell, 1983, *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, University of California Press. (=2000, 石川准・室伏亜希訳, 『管理される心: 感情が商品になるとき』世界思想社.)
- 森真一, 2005, 『日本はなぜ争いの多い国になったのか』中公新書ラクレ.
- 森真一, 2010, 『「お客様」がやかましい』ちくまプリマー新書.
- 藻谷浩介・NHK 広島取材班, 2013, 『里山資本主義: 日本経済は「安心の原理」で動く』角川 one テーマ21 新書.
- 村上泰亮, 1975, 『産業社会の病理』中央公論社.
- 生井達也, 2013, 「「現実」を生きる「夢追い」フリーター」『常民文化』36: 25-56.
- 日本ホスピタリティ推進協会, 2012, 「ホスピタリティとは」, 日本ホスピタリティ推進協会ホームページ,
(2015年10月12日取得, <http://hospitality-jhma.org/hospitality/>)
- 小澤考人, 2002, 「問題としての余暇: 1970年代・余暇社会論を中心に」『関連社会科学』11: 84-99.
- 小澤考人, 2010, 「英国レジャー・スタディーズの問題構成(1): 余暇社会学の成立とそのパラダイムシフト」『社会情報学研究』19: 129-148.
- 小澤考人, 2011, 「日本社会における余暇の布置・序論: 問題論的アプローチの射程と課題」『社会情報学研究』20: 131-151.
- Smith, Adam (Cannan, Edwin Edited), 1950, *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, Cannan, Edwin, M.A., LL. D., professor of political economy in the University of London. 6th edition. (2vols) (=1959, 大内兵衛・松川七郎訳『諸国民の富(一)』岩波文庫.)
- 武隈慎一, 1989, 『ミクロ経済学』新世社.
- 鷺田清一, 1996, 『だれのための仕事: 労働 VS 余暇を超えて』岩波書店→2011, 講談社学術文庫.
- 渡邊格, 2013, 『田舎のパン屋が見つけた「腐る経済」』講談社.
- 渡辺潤, 2014, 「レジャー・スタディーズの必要性と可能性」『コミュニケーション科学』39: 113-125.