

「あそび」とライフスタイル

## わが国における余暇ライフスタイル 30 年の変遷と今後の展望

米村恵子（江戸川大学）

### 1. ライフスタイルの捉え方

ライフスタイルとは生活を遂行するにあたっての個人の選択パターン、または生活財に対する個人の嗜好パターンをさす。ライフスタイルを把握する方法の一つとして、時間とお金の配分嗜好パターンからのアプローチが可能であり、余暇ライフスタイルの把握にはとりわけ時間の配分嗜好が大きな意味を持つ。

この 30 年で、余暇ライフスタイルに影響を及ぼす時間環境が大きく変化し、配分嗜好は柔軟になったが、影響は一律に現れているわけではない。ライフスタイル決定の要因として、広義の生活価値観が重要になってきているからである。

### 2. 余暇ライフスタイルと余暇政策～国民的課題としての余暇

わが国で総合政策としての余暇政策が始まったのは昭和 47 年(1972 年)であり、これは余暇が国民的課題と位置づけられたことを意味する。当時の社会背景としては、①欧米先進国へのキャッチアップの達成 ②GDP 神話への疑問 ③マスレジャー台頭の兆しと余暇関連の産業政策の必要性 ④増大する自由時間に向けて余暇善用への誘導 ⑤公共整備水準の模索 等をあげることができる。

余暇政策の内容は大きく、①余暇をしめす ②余暇をつくる ③余暇を楽しむ ④余暇を活かす に分類可能であるが、わが国の余暇政策は、行政が余暇に関わることへの社会的認知が不十分なままに行われてきた面があり、その結果、現実のライフスタイル変化への対応というよりも、啓蒙と欧米先進国をモデルとした画一的なハード整備に特化し、また社会経済状況に翻弄されることとなった。

### 3. 余暇ライフスタイル 30 年の変遷と今後の方向

90 年代半ば以降新しい時代の予兆が見られ、昨今の余暇政策は、従来消極的だった「余暇を活かす」視点に傾斜しつつある。しかし、余暇の 3 機能のうちの狭義の自己実現や「活かす」の偏重は、経済的な豊かさや社会的な認知の拡大をめざす上昇志向に後押しされて長時間労働を競った、旧来の労働・仕事のロジックへと余暇を逆行させる危惧がある。休養や気晴らしといった「あそび」の要素・「あそび」の気分を含んだ自己実現や「活かし」こそ余暇の本来の価値であろう。

### 4. 価値としての「あそび」

「あそび」にはプレイの語意とは別に、人生から遊離した美の世界を求めることや、気持ちのゆとり・余裕という意味がある。「あそび」は行動の形ではなく、行動に意味をもたせる態度や精神を含んでいる。この 30 年の余暇は集約すればゆとり志向拡大の歴史であった。ゆとりとは本来「緩みを取る」の意。ヒトモノコトと余裕を持って接する態度がゆとりであり、このことをこそ「あそび」があるということではないか。ゆとりは価値を含む言葉だが、「あそび」もまた、価値の面でも余暇のみならず生活全体のライフスタイルと深く関わっているのである。

### 5. 「新しい時代」に向けて

「新しい時代」とは、余暇の意味・機能や位置づけが従来とは大きく変わる 21 世紀初頭を想定。その背景としては、①時代の潮流 ②労働の変容、労働と余暇の関係の変容 ③社会経済環境の激変 等がある。

余暇が国民的課題となった 70 年代、通商産業省は産業構造審議会余暇部会を設置し「余暇総覧」をまとめたが、「新しい時代」には、従来国や自治体が実施していた余暇政策の担い手が生活者自身に代わり、需給の境界がフレキシブルになる。当学会においても、社会にリンクした学術研究、問題提起、政策提言をいっそう積極的に行うことが期待されるのではないだろうか。