

## 知識の社会的構造変化とレジャー概念の再構築 メディア編集型人材教育プログラムの開発を通して

犬塚潤一郎（実践女子大学）

レジャーとは何か。日常的には分りきったもののように思われるこの語の意味内容について、レジャー研究者はそれぞれの個別の研究の場の必要に応じて、問いなおしを繰り返すことになる。レジャー概念の定義については、従来より多くの研究が発表されてきていて、われわれの理解を大いに深めてきた。すでにこの点については十分な基礎が与えられているとみなしえることではあるのだが、一方で、昨今の情報化社会の様相をモデル化する試みから見て、従来のレジャー概念把握の枠組みに対して、いくらかの変更が必要になってきたのではないかと考えられる。そのような姿勢から、あえてその当否をここに問いたいと思うものである。

### レジャー概念の枠組み

ここでレジャー概念の研究について総括するつもりはないが、概して“レジャー”を問うにあたっては、“労働”のための時間および“生活の必要”のための時間との対比、および“主体性”の概念との関係を通して捉えられ、また一方レジャー行動を“消費”のサイクルに絡め捕る“産業の仕組み”への社会学的な批判から論ぜられてきたものと思われる。

そこには単なる抽象概念定義の問題というよりは時代性を帯びるものがあり、今日のレジャーの問題は、進展する産業社会における人間性の問題として、概念的には近代性の反省のコンテクスト(post-modernity)に依りながら、社会論や産業論の範疇における具体性に即して語られてきたのである。

一方産業社会の構造それ自体は、情報技術の進展を推進力として、それ自体の内部構造からの変質を続けている。具体的には企業の組織構造とそこに求められる人間の資質について際立った変化があり、さらにそれに連動するように家族の具体的な姿や人間観が変化させられてきた。

ここでは、知識社会とも捉えられる情報化が進んだ社会における“労働”の意味内容の変化に注目して、従来のレジャー論の基礎枠組みとの異同を問いたいものと思う。

### 労働の変化

もとより労働の意味内容については、中世社会までのものと近代のものとは大きな変化がみられることが指摘されている。ユダヤ教における安息日が罪の報いに相対するものであるように、またギリシア哲学における観照が本来の姿を忘れていることに相対するものであるように、古代から中世にかけて、労働とは刑罰・苦役の意味を含むものであった。一方ルネッサンス以降では、人の労働が価値の第一の源泉として、美德と重ね合わされるような対照性をも備えるようになる。

それは、労働 labor と仕事 work の対比としても捉えられることでもある。“仕事”は、義務としての従事だけではなく、芸術家の作品や、今日でいえばスポーツ選手の優れたパフォーマンスを指すものとしても使われるのである。良い仕事が語られることはあっても、労働と善とは語義的に相容れないわけである。そのことが労働とレジャーとの関係を複雑なものとしている。形式的・外面的には同じ労働と見えるものが、本人にとってはやりがいのある仕事と感じられているのであれば、それはレジャー行動ともみなしえるのである。

そのことを説明するために、主体性という概念構造が枠組みとして加えられてきた。そのひとつの典型が“学習”である。義務や強制として捉えられる勉強は、レジャーのない時間であるのだが、真理の探究の時間こそレジャーの本質と考えられてきたのである。逆に強制的・受け身的に行われるレジャー行動が、労働と等しいものと感じられることもある。

このようなレジャーと労働との関係の近代的な分かり難さは、主体性という枠組みを重ねることによって再整理することができるのであるが、ここではそれとは違った意味での、労働の意味内容の変化について指摘してみたいと思う。

### 資源としての人間

単純化してみれば、産業構造としては脱工業化、モデルとしては脱近代化の社会において、労働者に求められる能力は、何らかの専門的・限定的能力や単純化・標準化された役務遂行への時間提供ではなくて、いわば言語活動一般についての能力となった。企画を立てたり資料整理を行う、あるいは交渉事にあたるにせよ、そこに必要とされるのは、文字や数字からなる言葉・情報を扱いコミュニケーションする能力である。それは人間にとっての、人が人であることの、本質にあたる能力であり、労働が人間の部分的な（本来の姿でない）能力を要請した状況とは、対照的に異なっている。

『モダン・タイムス』でチャップリンが演じた工業社会での人物像は標準化された運動によって疲弊した心身を再生する・レクリエーションすることと全体的な人間性を回復する・レジャーする時間と場を必要とした。そこに描かれた労働とレジャーとの対比は鮮やかなものであった。

しかし一方、チャップリンの演じる損なわれた人間像は、家庭の時間・場においてもネジを回し続ける、止まらぬ労働行動によって表現されたのだが、今日の労働者が、帰宅しても間もなく、あるいは休日に、パソコンのスイッチを入れてモニタに向かうことは、それとは重ね合わされることではないのである。

今日の労働の現場は、ネジを回すことほどに同じことの繰り返しであるどころか、偶発的で不確定な、それでいて言葉の速度で変動を続ける、流れゆく情報の変化に対応することである。繰り返されることがないのでそれは、年月を重ねるように従事しても従来の意味での専門となるような修練はなく、いつまでも一般の能力にとどまる。

そして、労働の時間を終え、家庭の、自分の時間と場に戻ってもなお、使われるのは同じ能力なのである。本も読まずパソコンも見ず、自由な時間は言葉を使わずに体をどこか動かすようにする、というのでは、労働－レジャーとは逆の関係で、人が部分化する（動物になる）ということになってしまう。

労働に言語活動が取り入れられるということは、労働者に無定形かつ柔軟な言語行為が求められるということであり、定型化した特定の仕事を遂行する専門的・部分的能力ではなくて、人事が求めるのは何をやるかは決まっていない可能性へと対応できる人間存在そのもの、つまり“人材”なのだということである。

### レジャー余力の喪失

人材とは、人間としての一般的な言語活動を遂行しえる存在そのものを売り渡すことであって、そこから余った時間・余暇に残っているのは人間固有のというよりは生物一般の能力でしかないという状況につながりえるものである。

それは、過去と比べればはるかに知的な業務を遂行しながら自分の時間ではなぜ学習に

取り組むことができなくなってしまったのか（晴耕ならぬ晴読が続けば、雨読のリズムが豊かになり難い）、労務管理に精神障害の問題がクローズアップされるのかという、社会現象の問題につながりえることである。

労働が人間の非人間化を求めるものである場合はそれを補うように、レジャーに人間の全体性を求めることができるのであるが、労働が人間の一般的能力、つまりは人間そのものの存在を道具として求める場合は、残されたレジャーの場にはすでに空っぽとなった存在しか戻ってこないという、いっそう過酷な現実が待つことになる可能性がある。

このような状況においてレジャーの課題である人間性の回復を果たすためには、人間にとっての一般的な言語行為についての能力の質を、従来のモデルとは変えてゆく必要があるのではないかと考えられる。

### 知識の社会的構造の変化

偶発的で加速度的に変化する情報に対応する能力とは、従来の知性に求められていた“集中”という特性とは対照的な“気散じ”の状態にある。一つに向かってゆく強力な推進力よりも、どうにも対応できる軽さである。

気が散っている、おしゃべりをしたりあれこれ目移りしたり落ち着かない状態は、従来は知的学習の障害として捉えられてきた。それをいかになくし集中状態へと収斂してゆくかが教師にとっての教室経営の課題であった。それは知識の探求というものがひとつの真理へと向かうものである、ということと重なり合っている。

しかし現代の思想が真理よりは関係を重視するように、また現代の産業が全ての人にとって最高の普遍的価値を持つもの、つまりは単一の製品の開発を目標とするものではなく、移り変わる多様性に対応できるシステムづくりを中心課題としているように、求められる知性の状態は子どもの遊びの状態に似た、気散じの状態なのである。それは従来から見方からすれば物事の表面を上滑りしてゆくような軽薄さであり、真理や存在に根拠を求めず、言説から次の言説が生まれてゆく際限なき繰り返しの多様化のメカニズムである。

たとえば今日の若者を中心とした商品の価値観が、優れている、良い、美しいといった普遍的価値観（真善美に相当する）つまり収斂する方向よりはむしろ、“かわいい”という、伝統的な意味では価値とはいえない、横並びに対象を並べてゆく選択基準にシフトしていること、あるいは、アニメに代表されるソフト商品（コンテンツ）が、現実との向き合いにおける作品化という位置関係よりは、既存の作品群を源泉として、表現が表現を生むように、いわば閉じた表現世界構造にあることなどの、社会に特徴的な現象と対応していると考えられるだろう。

そして知識自体もまた、誰か特定の人物、あるいは固有の場所といったものと不可分にあるのではなくて、ネットの上に解放され、重なり合いつながりあいながら、匿名的で場面的な、根なし草的なままに規模の拡大を続けている。

このような状況は、流行や一時的なものではなくて、揺り戻しの動きこそあれ、全体としては一貫した、不可逆の社会変化（脱工業化、知識社会化）としてみなされるだろう。

それを前提とすれば、知識の取り扱い方の教育、つまりは一般的な言語活動能力についての教育の手法にも、対応した変更が求められることだろう。

### メディア編集能力

教室ではまず排除されるべき、講義中での学生のおしゃべりは、先の気散じの状態への

要請からみれば、むしろ推奨し技術としての高度化を求められるべきなのであろうか。講義を聴きつつおしゃべりをしながらメールをチェックしアルバイトの計画を調整するようなこと、それは集中力の欠如した状態なのか、偶発的でめまぐるしく移り変わる動的多様性への対応能力を示すものなのか。同じように、従来は処罰の対象ともなる、公開情報の切り貼り行為によってなるレポート作りに、例えば wiki にみられるような、集合的な知の編成への参加能力の訓練を見るべきなのだろうか。

この後者の課題について、あるモデレートな対応を構想し、具体的な教育プログラムとしての開発に現在取り組んでいる。それは従来のな体系性への志向と散逸的な状況への適応とを、操作的に組み合わせた手法である。現在は非常に単純化されたフレームワークに落ち着いたその手法のおおよその概要と利用イメージは次のようなものである。

体系性というものはネットワーク状況のうちにおいても、構成要素的に現われる。知的教育においてそれに対応する作業の代表となるのが、論文作成であろう。論文は一般的な定式、すなわち「対象—方法—解釈／導出—まとめ／反省」という構造を持っている。

一方その構造のそれぞれの段階に対応して、現象、理論、組み合わせの可能性、対置的射程といった、学習者から見て参照すべき知識が多様にあり得る。従来の教育／学習過程は、学習者から見てこの参照すべき（外部にある）知識を、いかに自分のものとし、固有の作品（自分の論文）の創造へと結び付けてゆくかということが課題とされてきた。その意味で、安易な切り貼りは、借りものにとどまるかあるいは窃盗に等しい（他人の所有のままに私有に至っていない）とみなされるのである。学ぶということは人のものを自分のものに仕上げてゆくことで、それが借用でも窃盗でもないようにするために、学問の手法の洗練が行われてきたものともいえるだろう。

そのような学習者個人の内面における、いわば隠された知の融合や変態と対照的に、知の相互関連構造を外部的にオープンに表現し操作するインターフェースをコンピュータの画面上に用意する。学習者は、このインターフェースを通じて自分の論文構成を考え、ラフな内容を記述しながら、論拠や関連事項となる知識をネット上から検索・見つけ出して、インターフェース上の参照構造要素へと切り貼りしてゆく、という操作イメージである。

さて学習者の意識は、創作者と収集・編纂者との間を行き来しながら、画面上では構造的な明確さのもとに、紛れることがない。この内面化と構造的把握との間をシフトする能力の習得がここで目的とされていることである。

現在のネット上の知の学問的水準の不十分さのうえでも、このような、知識がネットに公開され相互関係している状況での知的作業技術の習得が、先にみた労働の意味内容の変化およびレジャーの新しい構造への、人の対処の方法へとつながるものではないだろうか。

### レジャー能力の開発

情報化という社会変化がもたらす現実を通してみれば、脱工業化や知識社会化は、労働とレジャーとの二項関係におけるウェイトの転換ではなく、労働の意味内容を変え、人の主体性や生活の実態を変更し、レジャーとの意味関係を変えつつあるものなのだろう。

求道的な面もある旧来のレジャーに対して、本質的に子どもの遊戯的で、外観としては軽薄な、新しいレジャーの成立が要請されていると、もしそう考えるのであれば、これからのレジャー能力の開発は、ネット的な知への参加の技術となるのではないだろうか、あらためて問い直してみたいものである。