

## レジャーと時間の秩序

労働に回収されるレジャー、現在に集約する人間と社会

犬塚潤一郎 [実践女子大学 生活科学部]

キーワード：労働、メディア、映像、時間性、想像力、自由、オープン構造、自然

一般的にレジャーは、“個人の自由な時間”として解される。“私”にとっての生きがいを求める、自分自身の時間、自己の回復の時、などとして考えられる。一方、自由な主体の集まりとして特徴付けられる現代の社会では、人は自身の選択によって自らを何者かと成す、と考えられる傾向が強い。必然的に、職業選択を通じて働くことに自身の人生の意味を考え、仕事が自己実現の手段とみなされることになる。我々は、自身が従事する仕事に対して、“自分らしさ”を求めずにはいられないのだ。もし仮に仕事の内容が不本意で辛いものの繰り返しとなり、余暇に代償を求めるようになったとしても、それが不本意なことであることは解消されない。理想的には、仕事が自分らしい活動であるはずなのだ。

そのように感じられるとき、従来の労働とレジャーとの関係は揺らいでしまう。労働と生きがいを重ね合わせれば、自由時間 *leisure* はいつのことなのか。あるいは働くことに自己実現を感じている人は、働いているのだろうかと問うこともできる。一方、レジャーを自由な学び *scholé*(学問に費やす暇)として、仕事 *work* を目的に合わせた創造行為 *érgon*(作品・成果・能力の発現)として、つまり一種の準備と行動との関係として捉える見方もあるだろう。

しかし今日の労働の特異な点は、このような人間の創造力自体を、資源として徴発するに至っていることであり、我々はこの社会の根源的な危機にこそ目を向けるべきではないだろうか。今日のレジャーの課題を、労働の意味内容の変化、人間性の収奪、メディアの特性、時間性と想像力の喪失の各点から考察する。

### 1. 労働の変化

現代の産業構造を、フォーディズム型からオープン構造型への変化として概括することができるだろう。フォーディズムとは自動車産業における大量生産システムにはじまる、科学的生産管理システムとそれがもたらした社会の構造化原理を意味する。オープン構造とは情報技術産業を代表とする、生産過程を価値付加行為の連鎖(バリュー・チェーン)として捉え全体の動的最適化を図る産業・社会システムとそれがもたらした社会様態を意味する。

現代の社会は、近代的な垂直統合的なモデルを範とする産業構造から、オープン化への転換を進め、様態的には流動化を強めている。組織と社会は、定型を定めず、状況つまり他との関係に応じて常に結びつきを変えながら変化してゆく。基本原則・戦略は“動的な最適化”である。一方、動的であるとはすなわち不安定であることでもあり、そのような組織・社会の一員である人間にとっては、生きることに常に不安が伴うということになる。

これまで、産業社会における脱工業化、あるいは思想・芸術などの文化状況ではポスト近代を迎え、労働中心の工業的近代のモデルから、人間らしいレジャーを中心とした社会への転換が期待されてきたが、現実の様相は、労働の複合的な変化のなかに人間性の本質が

取り込まれてゆく、モダンと呼ばれたモデルのいっそうの鮮鋭化、としてみることもできるだろう。

## 2. 生産体制の動的組み替えとコミュニケーション、フレキシビリティ

オープン構造の特質は、動的な組み替えである。それは、価値付与するものの静的な関係構造ではなくて、関係のメンバーと構造自体を絶えず組み替え再構築しながら継続的に最適化を図ってゆく運動である。固定メンバーでなく編成も変わるのでオープンなのである。

このようなめまぐるしい組み替えを実際に効率的に運用できるようにする技術が、“コミュニケーション”である。問題を捉え、判断し、行動に結びつけるという一連のプロセスを駆動するためには、感覚器官、中枢神経、頭脳、骨格、筋肉のように、堅密に結びついた有機体的組織がモデルとされたが、今日では、全体として動くよりは部分的に、要素がそれぞれ自律的に感応し他の要素と連携しながら場面的に対処する、刺激反応的の群体モデルが有利とされる。そのためには、個体的な情報処理と他との情報共有・協調といった能力・技術の発達が必要であった。

また、そのような動的組み替え状況に対応できるメンバーであるためには、それぞれの要素となるものにとって、自身の内実を新しい関係にあわせて変化させてゆく必要がある。そのために必要な性向が“フレキシビリティ”である。それは、静的な有機体組織モデルにおいてより上位を目指してすすむ上昇的成長ではなくて、むしろ水平的な位置変化をなすことであり、キャリアを積み重ねるよりはキャリアを変えることである。

言い換えれば、業務遂行のために必要なこととして、従来の意味での技能ではなく、純粋な知的能力すなわち人間精神としての基本能力が問われているのだ。いいかえれば、働くことが、人間が人間であることの特性としての能力そのものを提供することになっているのである。人材や人財という言葉はまさにそのことを言い得ている。

## 3. 市場、再生産体制への生の現在の組み込み

動的あり方を加速しているのは市場における競争である。衣食住などの必要を満たすという生産の目的は、飽和に近づくことで利益の最小化に向かう収穫逦減を迎えるが、その限界は新たな必要の創造という手法であるイノベーションによって打ち破られる。イノベーション innovation の語源がラテン語の in・(内の/へ)+novatus(novare の過去分詞 <novus=new)であることから、それは自身を新しくすることを意味する。

その新しい者は、これまでの積み上げの先に生まれるのではなく、これまでを否定・排除して新たに生まれ変わるものである。また、モノの創造を継続的に行うためには、量的許容の限界が障害として避けられないので、既にあるモノを不要とし破棄することが必然的に必要である。つまり、創造と破壊はセットとしてもたらされなければならないのである。

成熟した市場社会における産業の主体としての企業からみれば、市場にいかに関与するかではなく、市場にいかに対応するかということが事業経営の基本原則となる。つまり、築いてきた組織の維持より破壊し再創造するほうが有利であり、生産における主体性にこだわるよりは、市場メカニズムへの徹底した従事者へと変質することを選択すべきなのだ。

消費者側からみれば、既に持っているもの、つまり過去に得たものが不要・無価値あるい

は無価値になること、そのように感じることは、自分にとっての過去の切り捨てという感覚を強めることになる。一方で今日の消費者は従業者・生産のメンバーでもあるのだが、オープン構造のメンバーであること、つまり常に自分を作りかえキャリアを刷新してゆかなければならないという要請ともあわせ、人間は消費と生産の両面で常に更新を余儀なくされるといえる。

過去を無価値化して今を生きる、徹底的に現在化するという生き方。それは別言すれば、“若さ”を存在の第一要件とするような人間観である。積み重ねてきたものを振り返るよりは未だ無いものへと向かう今に生きる。過去のない生である。

#### 4. 現在への集中とメディアの特性

言葉を使う人間は、過去を記憶 *memoria* として現在につなげることのできる存在である。そこには、遠い、他人の、あるいは誰ともしれぬ者の過去を、自分の今につなげるための媒体の働きがある。声、文字、印刷、そして映像と発達してきたものである。知覚されるもの（現在）と想起されるもの（過去）は人間の意識にとってともにリアルである。そのイメージの形成という意味で、映像メディアは人間の意識の上に直接的に働きかける。それは誰かの過去の記憶であるはずなのだが、自分の知覚される今と、あるいは想起される過去と、際限なく混じり合うように共有化される。記憶が真に個人的なものとはいえなくなり、間主観的な、社会性を帯びることになる。ひとつの社会的な現在への圧縮が起きるのである。

記憶とは、私が何者であるかの根拠となるものであるが、古代からの神話の働きにみられるように、つながりのアイデンティティを生み維持するために社会は、共同体的な記憶を形成するための働きを常に必要としている。それは伝えることとともに世界を認識するための意味体系をつくりあげるという意味で、教育の根源的機能にあたるものである。声、文字、印刷の各メディアは、歴史とされた世界観の伝達形成のための手段として、社会的過去を個人の意識に繋いできた記憶の担い手であった。しかし映像は、記憶を知覚と同一の次元で意識化するという意味で、現在に集約する世界観と認識を形成する。

メディアはコミュニケーションの技術であるとともに時間の技術である。そしてメディア技術が、産業と教育、いかにすれば生産と文化における主要な技術体系となるという今日に特徴的な状況は、我々にとって、メディア技術の社会的な、また人間存在における意味を、本質的なレベルから再考する必要を迫っているだろう。

#### 5. 不断の適応可能性、未分化と学習

生物は環境に適応するが、人間は文化に適応する。文化は、環境への適応の様式であり、人間の生きる世界をどのように捉えるかという枠組み・意味秩序に適応する相互関係的営みである。一方企業は社会に適応するための人為的システムである。このとき社会は市場と生、すなわちエントロピー傾向（自然法則）とネグエントロピー傾向（生命現象・人間の意志と行為）との相互関係からなる。そして今日の間と組織（企業）は、社会に適応し続ける。それは人間の幼少期の特徴に似て、何者でもない＝何にでも成れるという、未分化の状態を特徴とする。この状態を維持し、常に何者かへの変貌を可能とし続けるためには、学習を常態とすることが必要になる。つまり、学ぶことが個人にとって社会に生きること

と同一となるのである。

しかし、オープン構造化状況での学習とは、完成・統合を目指すものではなくて、動的に組み替えられる事業構造・組織に対応できる柔軟さを増すための、未分化・分散状況を維持するためのものである。先にみた“若さ”の意味するところが肉体的生理的な状態ではなく、状況適応可能性の隠喩であったように、現代の企業・組織のモデルは、個人の“自由”を最大化することを指針とし、学習を組織経営の制度・方法化するものとなるだろう。

## 6. 自由とレジャー、人間にとっての時間性と自然

遊びやレジャーが本来意味してきたものが労働に包摂される社会。それは自由な個人の生が実現される社会なのだろうか。

若さが生物年齢を意味しないとしても、人間は依然として生物であり、老いて死を迎える存在である。人生という時間軸のなかで未来が過去に比べてはなはだしく小さく感じられるときに、成熟を実感することなく、また過去をただ流れ去りゆくものとしてみなすことを、受け容れることができるのか。むしろ、受け容れるのではなく、生涯現役という言葉が好感を得るように、過去と同じく終末のある未来にも意識を閉ざし、常に変化し続ける今のなかにとどまり続けることが選取り取られなければならないのだろうか。労働と教育とは一致して、この状況に耐え得る人間の形成を目指すべきなのであるだろうか。

レジャー産業の発展が問われた時期に、産業システムの内に管理・編成された“時間”の消費が、人間の創造力発動の時間としての本来のレジャーの対極にあるとして批判されたが、今日は人間の想像力の根源的なものが生産のシステムに回収されていることを問うべきであろう。その生産とは、何かを目指して進んでゆくものではなく、破壊と創造とを無限に繰り返しながら永遠の今にとどまり続けるものなのである。

資源・エネルギーの限界が目前に迫り、地球は無限でないこと、そして人間性もこれ以上の摩耗に耐えられないことが明らかになってきた。いわば人間の未来は既に失われつつあるのである。“若さ”はいわば数学的無限のモデルであり、現実の生とはかけ離れている。そのことが我々にとっての想像力すなわち未来を奪い取っていたのである。

レジャーを産業・生産のシステムから取り戻すためには、自然環境との相互関係としての人間存在を、原理から社会システムに至る統合的なスケールにおいて問い直すことが必要である。そしてその道は、人間の“自然”としてのレジャーを明らかにすることから開かれるのではないだろうか。

老子に遡る“自然”は、客体化される対象ではなく、“自分である状態”、人間にとっては生き方や在り方についての価値的状态を意味するものである。人間的営為についての判断停止の上で、ありのままへの沈潜から真のなすべきことを現すための“無為”でもある。

アリストテレスの観想を再批判することにも通じるが、そのような自然を通じた人間の時間性と想像力の未来の回復に取り組むべきだろう。