

レジャーとしての農業のファンタジア

現代社会批判のかたちとしてレジャー

犬塚潤一郎 [実践女子大学 生活科学部]

キーワード：農業体験、ファンタジー、技術環境、技術連関、AI、IoT、風土学、偶発性

農業に関連するレジャー活動としては、ガーデニング／家庭菜園など生活に身近なものから、アグリ・ツーリズムなど観光旅行のバリエーションとなるものがある。前者は技術・行為を通して自然との関係の再生を楽しみ、後者は景観を愛で、収穫などの作業を体験し、地産地消の食事で土地柄を味わうなど、農村文化を総体として楽しみながら地域振興にも役立てようというものである。一方、六次産業化のかけ声をはじめ、近年多く伝えられるようになってきた国内農業再生への取り組み事例は、それらとは一線を画し、農業従事者の高齢化(65歳以上が60%；基幹的農業従事者の年齢構成, 2012年, 農林水産省)、耕地面積の持続的減少、耕作放棄地の増加など、国内農業の持続可能性が危ぶまれていることへの産業政策的対処である。非農家出身の若者の雇用就農を含めた農業従事者の増加が直接的に目指されている。そのためには、一般企業における学卒者の新規採用と肩を並べるように、給与、労働時間、安全対策、福利厚生などの整備も問われ、ひいては産業としての収益力強化が必要とされることから、生産から加工、販売、流通・コミュニケーションを一貫してマーケティングする六次産業化の考えも導入されるに至っている。そこには、自治体消滅が具体的に論議され、地方創生という政策目標が掲げられることと重ねて、現代社会の構造的な危機状況が現れているものといえる。

現代の農業を巡るこのような厳しい現実課題の前には、レジャーとしての農業の問題は、周辺の賑わい、あるいは新規就農者の導入促進手段のように位置づけられるのかもしれない。しかし、幻想文学(ファンタジー)が自由な発想のもとに現実社会の諸原理とは異なる新たな秩序を生み出すという、いわば社会批判能力という文学の本質に沿った形式ともいえるように(トールキン『妖精物語について』(1938): 猪熊葉子訳(2003), 評論社)、レジャー活動としての農業のうちに、真の社会転換への構造的契機が見いだされとも考えられる。現実課題に忠実に応えようとするにはかえって、課題を生み出している構造そのものに回収される危険性もあるのである。むしろ身体的・感覚的経験と精神的象徴とを結びつける表象能力、無意識的なものを意識的なものへともたらす力動性としてのファンタジー性 *phantasia*こそが、真にリアルな問題解決への道ともなるのではないか。掲題は反語的に捉えられるかもしれないが、レジャーの社会的意義を、本テーマを通して問い直したいと考えるものである。

1. レジャーの批判性の現在

あらためて確認すれば、自由時間(レジャー)の問題が一般化されたのは、19世紀の産業革命を通じて、社会全体に広範囲にすすんだ生活と労働との分離に基づくものである。労働を中心とした社会のあり方を反省し人間らしい生き方を探求することが多くの人のものとなったのである。そして、我々は何を価値あるものとし、何を追い求めるべきかと問うにあたっては、アリストテレスのスコレーと幸福の概念は有効な起点となる。彼の論じる

幸福 *eudaimonia*, *eudaimonia* は、「よく生き行為している」という意味を内包するもので、徳 *aretē* および実践知 *phronesis* とともに語られ、今日的にも倫理や政治哲学としての展開可能性に満ちている（ニコマコス倫理学 *Nicomachean Ethics*, 1095a15-22）。人間にとって最も良きものを問い直すという視点から、工業化社会における自己実現の課題や分化・専門化に対する全体性の回復など、自分の人生や現実社会を問い直す、広い意味での倫理や政策判断基準としてのレジャーの意義を問う姿勢を導くことができる。

その一方、工業化の時代を越え、脱近代が声高に問われながらも、原理としての近代性 *modernity* はより強化され続けているとも見られる今日において、レジャーは批判力を維持しているのか、あるいは産業社会に回収されてしまったのかとの反省も必要だろう。

2. 融合としての生活環境

情報技術の発達と市場のグローバル化が進展する今日、レジャー活動の様相も変化している。ゲームや SNS などのオンラインコミュニティが人々にもたらす達成感や充実感、親近感が強度をより増すとともに、食事、工作、スポーツ、旅行などを通じた、身体や自然体験への関心も高まっている。単純な見方では、スクリーンばかり見ていないで外へ出ようといったように、両者はヴァーチャルとリアルのように対照的に捉えられる。しかしむしろ、ヴァーチャルといわれているもののリアリティ・実感が強化され、一方での実体験の場面での感受性が希薄化し、両者の位置関係は逆転しかねない。むしろすでに入れ替わっているともみられるような、個人の意識状況にこそ目を向けるべきではないだろうか。

レジャーとしてみれば、活動のバリエーションの変化ではなく、質的・構造的な変化が訪れていると考えられる。労働・生活における必要の場面と、レジャー活動の場面との対照性が薄れ、人間が生きる生活環境として一体のつながりとして捉えられる状況を迎えているとみられる。そしてレジャーの課題は、この人間を取り巻く巨大な生活環境からいかに逃れ、自分の生の問題を取り戻すことが可能かを問うものになっているのではないか。それが本稿の課題としたいことである。

3. 技術環境化という様相

科学技術の社会的進展が人間の活動領野（環境、風土）を次第に変化させ、今日では“技術連関 *the technological conjuncture*”と呼ぶべきものがうまれていると指摘される（今道友信『エコエティカ』（1990）：講談社）。無意識のうちにも多くの人が認めているのは、人間にとっての真に問題となる環境とはつまり自然環境であり、都市など人口空間は絶えざる改良の対象ではあっても二次的なものに過ぎないとみなすことである。技術連関とはその認識枠組みを批判するものであり、科学技術を環境とするものが人間の生息圏となっているという、現代の人間世界の本質を問うものである。そこでは、人間の主体（主観性）、統一体としての文化、人間の本質意識としての時間性、さらには人間の中の自然（身体性）など、人間と社会、文化を考えるための伝統的な基本概念セットが無効となっているものと考えられる。主体の自由は根拠を失い、理解は操作に失墜し、文化は分裂した趣味群とみなされ、機械技術文明は時間を圧縮し、自然と同じく人間も利用のための材・資源とみなされるようになっていく。

この新しい人間環境のモデルの背景には、技術という知についての反省がある。手段と

しての技術によって作りあげられたものであれば、作り手(主体)としての人間の意志によって作りかえることのできるもの(客体)であろう。しかし技術は手段であるだけでなく真理を認識する知の一種である。ギリシア語のテクネー-τέχνη, techne は、制作行為そのものや道具の使い方・手段を指すのではない。それは目の前のものを、“まだ”私たちの前にはもたらされてはいないが可能性としてはあり得るものの、つまり材料とみなし、あるべきものを現実に目の前にもたらしするための手法や過程を構想し実現するための知である。そして、科学技術が発達し社会と生活にくまなく広がると、人は知らず知らずのうちに、自分が依存する技術によって、全ての存在を役立つもの(材、用象 Bestand、≠対象)と見なすように強要され、駆り立てられるようになる。現代人の認識と世界観とは、この技術という知の本質構造(集-立 Ge-stell、“徴発性”)によって支配されている(ハイデッガー「技術への問い」(1953):『技術への問い』(2009)所収, 関口浩訳、平凡社)。

そのような環境を生きる中では、道具を使いこなすことのように原理の理解を操作に結びつけるのではなく、機械からの人間への要求に対応することを通じて、自らそのことに意味付与を行うように、無意識のうちに人が強制されているのである。その繰り返しの中で、人間は社会(環境)を解釈する(何ものかとみなす)ための意味ネットワーク(つまり世界観)を構築してゆくことになる。いかえれば、技術によってうまれた環境が新たな生活世界としての自明性 phenomenological evidence を帯びてゆくのである(ハンス・ブルームベルク『我々が生活している現実』(1963):村上則夫訳(2014),法政大学出版局)。

技術連関とは、集-立が、一人ひとりの個人的な無意識としてではなく、社会システムとして制度化、あるいは文化化され、あたりまえのように日々繰り返されている状況を、すなわち生活世界の構造的変質を表現するものであり、その意味で、人が人であることを問う存在論的問いの意味内容を変えるのである。

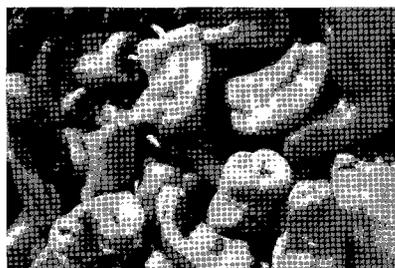
4. 農業研修から

学生たちとともに、次世代農業従事者育成施設を訪れ研修に参加した(パソナ・チャレンジ・ファーム淡路島)。

その体験の場において、都市生活者である若い女性たちが率直に感じたことに、この本質が現れているように感じられた。

ここでは特に、労働と収益性の問題のような経済・経営的、あるいはライフスタイルの問題とは別の、実際の身体的・感性的なものに目を向けたい。

日焼けや虫刺され、



怪我への対処についてや、スーパーの売り場に並んだ時に自分が買う気になるかという視点を収穫と選別にあたっての基準とすること、昆虫をはじめとして自分の皮膚が何に触れることができるのかといったことである。

感覚的にいやだと思うこと、耐えられないと感じられること、汚らわしいことや危険なこととして何かを否定すること、あるいはタブーは、ひとつの文化体が持つ世界観に独特のカテゴリー・秩序を保護するための装置である(メアリ・ダグラス『汚穢と禁忌』(1966): 塚本利明訳(2009),ちくま学芸文庫)。

清浄性 **cleanliness** は個々の人間の内面の感性からもたらされるように実感されるが、汚いことを危険だということと結びつけて、子どもたちが繰り返し教えられるように、それはある社会の政治に結びついている。私たちの精神と社会との関係が、身体と制度や市場との関係という視点から問い直される必要が実感される。農業とはそのような場であり、また身体的なものや環境との関係の再生の場でもあることが、短期間の体験のうちからも導かれてくる。

5. 技術化と風土性の回復としてのレジャー

研究者も含め農業に関わる人々から教えられることのひとつに、工業技術的な姿勢で向かうことが同時に、植物が持つ多様化という本性と出会うことにもなるということである。工業化・合理化、つまり技術における基本的な認識モデルのひとつは、必然 **necessity** と偶然 **chance** のセットである。そのどちらでもない、自然の中の生成と変化への動因と、人が何か(対象)に向かおうとする意識(主観)との、相互作用的なものの中から生まれるもの。その働きを風土学者オギュスタン・ベルクは偶発性 **contingence** と呼ぶ。個々の人間存在や歴史、文化は、必然と偶然で説明されるようなものではなく、物理的なものと象徴的なものの組み合わせによって生まれるという、存在論的理解の枠組みである(ベルク『風土学序説』(2000): 中山元訳(2002), 筑摩書房)。

近年、人工知能 **Artificial Intelligence** の発達やモノのインターネット化 **Internet of Things** の過程が急激に加速されている。従来は人間精神に固有の働きとみなされてきた、観念に基づく状況の判断力や、言葉や身振り・表情を介したコミュニケーションを通じて人間の情念に働きかける能力を、機械に与えることが可能になり、ICチップが埋め込まれた無数の機器群からもたらされる膨大な情報 **big data** を元に、それら機器群が協調し全体として自律的なシステムとして働き出す。現象学において技術化 **technification** として捉えられてきた近代性のうちの問題性が、自律性を備えたシステム(生活環境)として拡張される現実を私たちは迎えつつある。

ビッグデータとして捉えられる人間行動は群居動物的で、またデータ駆動型のマーケティングが本当に有効であるとしたら、人間の判断と行動はフェロモンに反応する昆虫と同じ原理で発現することになる。このような技術環境化 **extended technification** の進展がもたらす本質的な問題性を明らかにし、人間としてよく生き行為することを新たな状況の中で問い直すこと、つまり人間存在を問うことが、新たなレジャーの意義となるとすれば、それは、人間存在の実存的現象としての偶発性をいかに再生するかという取り組みとして考えられる。レジャーとしての農業を考えること、そのファンタシアの力を解き明かそうとすることは、その具体的な道を拓くもののひとつとなるのではないだろうか。