

---

## 研究ノート

---

# レジャーの哲学について

齊藤 和也

### はじめに

現代は、社会経済システムの重心が大きく生産から消費へと移り、人々の生きがいの重心が、社会の有為な人材として働くことから、個人としての生活を充実させることへと移っている時代である。かつては生きることは働くことを抜きに語ることはできなかったが、現在では労働と義務から自由になった時間をいかに過ごすかということ抜きに生きがいを語るができなくなりつつある。

我が国において、このような時代の転換に対応したレジャー研究は遅れている。とりわけレジャーは人生においてどのような意味を持つのかを問う哲学が存在していない。

本稿は、英米におけるレジャー概念に関する研究動向を見定めるために、最新のレジャー哲学の研究書を取り上げてその概要を紹介するものである。<sup>(1)</sup>

### 1. レジャーの哲学

本書を取り上げるのは、著者たちがレジャー哲学の出発点に位置づけられるアリストテレスの理論を最も重要な論点において組み込もうとしているからである。本書の検討はアリストテレスのスコラー概念に関する筆者の研究の一部をなすものである。<sup>(2)</sup>

---

(1) Johan Bouwer and Marco van Leeuwen, *Philosophy of Leisure: Foundations of the Good Life*. Routledge, 2017. (以下、PLと略記する。)なお、この本は共著であるが、本稿の2, 4, 6, 7, 9, 10節はVan Leeuwenの執筆部分の概要紹介、3, 5, 8, 11節はBouwerの執筆部分の概要紹介である。

レジャー研究は学際的な研究であって、特定のディシプリンが確立されているわけではないが、著者たちは、レジャーの実証的研究において用いられてきた様々な概念群から一つの体系を構成しようとしている。雑多な概念群をいわば力業でまとめ上げようとしているとも言えるが、提示された哲学理論は検討に値すると思われる。まず、レジャーの概念が4つの概念との関係において考察される。自由 (freedom)、意味のある経験 (meaningful experience)、自己同一性 (identity)、倫理 (ethics) の4つの概念は、これまでのレジャー研究において様々に論じられてきた。これらに加えて、彼らは、今後のレジャー研究において重要となる概念として、身体性 (embodiment)、スピリチュアリティ (spirituality)、幸福 (eudaimonia)、生の技法 (art of life) などの概念を取り上げる。これらは著者たちのレジャー概念に含まれる重要な諸要素となる。これらを要素として含むレジャー概念を明確化していく中で、現代のレジャーが置かれている時代状況も論じられる。彼らは、時代がポストモダン的な段階に入ったという社会学的な時代診断を正しいものと認めるが、ポストモダンを基本的には新しい時代区分としてではなく、思考様式として捉える。ポストモダンの思考は、近代的思考があまりにも合理化されて硬直化し現実に対応しきれなくなったときに、それを正すものであるとされる (PL 29-30)。

著者たちの時代認識は、Z. Bauman の液状化社会論に従っている。20世紀後半から徐々に社会組織の液状化が進行し、社会の様々な様式や秩序が崩れている。最近まで峻別されていた領域、たとえばレジャーと教育、家庭と仕事、仕事とレジャーの境界が曖昧になってきている。1970年頃までは限られたレジャーしかなかったが、いまやレジャーは質量共に膨大な活動領域になっている。商業主義的な消費社会が飛躍的に発展し、レジャーの形態の変容と多様化は留まるところを知らない。社会階級や性別や人種による社会的区別が弱まるにつれて、人々は、近代の社会構造から放り出され、根無し草のように生きざるを得ない再帰的個人化 (reflexive individualization) の状況にある。T. Blackshaw はこのような状況に置かれた個人にとってレジャーとは何かという問題設定をした。本書の著者たちは、彼の提唱した「液状化したレジャー

---

(2) 本稿は、科学研究費・基盤研究 (C)「余暇学に対するアリストテレスのスコレー概念の寄与について」(課題番号 JP18K00015) の研究成果の一部である。

(liquid leisure)」という概念に基づいてレジャーの哲学を組み立てている。<sup>(3)</sup>

## 2. レジャーと自由

彼らは、社会政策的な観点から行われている実証的研究に批判的であり、レジャーの主体に即した概念の構築を目指している。以下に論じる、自由、意味と経験、人格的同一性、倫理という概念の検討もこうした視角から行われている。

レジャーは、仕事や家事などに拘束されない自由な時間における活動である。レジャーが社会的に認められ行政的にも必要な制度として認識されるようになると、レクリエーションやレジャーが行われる空間の制度化も進んできた。また、近年は、レジャーが消費のサイクルの中に取り込まれ、レジャー産業が社会的に不可欠な存在になっている。しかし、レジャーは行政的あるいは商業主義的に制度化されるものばかりではない。常に人々の欲求や想像力によって様々な実践が生まれている (PL 46-47)。

仕事とレジャーを分かち主要な特徴は自由であるが、いまや、消費としてのレジャーは広告や流行の命令的な力に従属して自由を放棄したかに見える。しかし、Van Leeuwen は、現代の消費者が求めているのは経験することなのだから、たとえレジャーが商品として提供されとしても、それが消費者に快さを与えやっつよかったと思わせるものならば、レジャーが厳密な意味において自由である必要はないと主張する。なにものにも拘束されない自由とは幻想であって、必要なのは消費者の欲望を満たす自由であるというのである。現代の産業は無数の欲望に対応する無数の商品を生産し広告し流通させる。その中から自分の欲望を満たす商品を選択する自由がレジャーには必要であり、それで十分であるとするのである。消費社会は人々を欲望の奴隷にすると断罪する必要はない。むしろ断片化しつつも多様化している世界の事物から自由に選択することがこの世界で生きレジャーを自分のものとする道なのである (PL 48)。

彼は、レジャーが無拘束的な自由の中に存在するのではないことをゲームの例を引いて説明する。ルールが存在がゲームを存立させるが、レジャーも様々な文脈で様々

---

(3) cf. T. Blackshaw, *Leisure*, Routledge, 2010, x-xii, 101-102.

な役割を取る実践であり、その実践は規則の体系に依存している。規則は自由を制限するものであるから、規則に従うことは、自由に対立するように見える。だが、レジャーの実践に必要とされる規則にプレイヤーが従おうと欲する限りにおいてレジャーは自由である。このような仕方においてレジャーを選択する中で人々は自由を感じるのである (PL 49-50)。

このような主張は主観的な自由論のように聞こえるが、彼が言いたいのは、レジャーの本質をなす「自由」の存立する場所が個人の体験世界にあるということであろう。この主張は、次節で取り上げるレジャーの本質的構成要素としての「意味と経験」へとつながる論点である。

彼は、レジャーの自由さを構成するもう一つの重要な要素が遊びであることを指摘する。レジャーは楽しいものであるが、遊びがなければ楽しくはない。また遊びは子供の発達にとって本質的である。子供たちは周囲のものごとへの能動的な参与によって世界と自分たち自身の可能性と限界を理解するようになる。遊びは解釈学的訓練でもある。ガダマーは遊びにおいて人々は他者に心を開き対話を通じて共通の理解を作り上げるとした。遊びは共同の創造活動である。そして、そこには倫理が認められる。予測不可能な遊びの展開において他者に能動的に関わっていくときに責任が発生するからである。遊びには、試行錯誤や社会関係の様々なシナリオや様々な役割の取得が含まれている。子供たちは一緒に遊ぶことによって物事の動き方や周囲の反応の仕方を共に学んでいくのである。そして、遊びで培ったこのような解釈学的能力は、大人になった時にも、知的交換としての対話において効果を発揮する (PL 54)。

さらに、Van Leeuwen は、重要なことを付け加える。遊びにおいて、人々は言葉を隠喩的に使いながらこれと戯れる。ことばの意味を解釈して戯れることは、自他の置かれている状況の枠組みを理解したり変えたりすることを助ける (PL 56)。

### 3. レジャーと意味のある経験

解釈学の影響で、レジャーの経験や意味について実証的な研究が盛んになってきたが、いまだ明確なモデルが確立されていない。Bouwer は、従来の研究方法では明らかにならなかった、意味のある経験とレジャーとの関係を解明するために、先行研究

の成果を哲学的に反省し概念的に分析する。

彼はまず、意味、経験、意味のある経験という三つの概念を検討する。人々は世界に適応してこれを管理し世界への帰属感を作り出すために意味を作り出す。意味は日常生活における一般的な意味 (*general meaning in life*) と人生の意味 (*meaning of life*) とに大きくわけることができる。多くの人々は宗教的な教えなど人生全体を説明できる世界観を取り入れて人生の意味を得ようとする (*PL* 61-62)。

レジャー活動を考察する上で、個人がレジャーにおいて持つ感情や印象は重要であるが、Bouwer は、経験のこの主観的側面を考察するのに有用な区別がドイツ語にあるとする。Erlebnis は比較的孤立した直接的な経験の生起であって、印象を作り出す複合的な感情を伴い、特定の文脈における価値を表現する。Erfahrung は人々が環境と他の人々との間で行う相互的活動の総体であると共に、これらに対する参与や反省や解釈を通じて得られる知識や知恵やスキルである。Erfahrung は様々な Erlebnis を包括し解釈するものである (*PL* 64-65)。

さらに、Bouwer は、意味と経験とからなる「意味のある経験」という構成概念を検討する。意味と経験という観念はレジャー研究の重要な要素であるからである。最近では、「意味のある経験」を企画販売するという「経験経済」という領域がある。品物やサービスの他に、「意味のある経験、顧客の心に残る本当の経験」が商品になっている。しかし、現実には、「心に残る経験」それ自体には「意味」が見いだせないという状況もある。人々は、単に心に残るのではなく、それ以上に、すべての経験を一貫して意味のある仕方で包摂するような、より大きな意味の複合体へとこれらの「心に残る経験」を統合したいと思っているのである。「心に残る体験」を超える、「意味のある経験」は、個人的生活の価値と方針についての反省と意識、そして人生の全体的意味についてその人が持つ見識に関係している。「意味のある経験」という概念の成分のうち、事実上、「意味」の方が「経験」より重みがある (*PL* 68)。

それでは、レジャーと「意味のある経験」との関係はどのようなものか。Bouwer は、旅行の意識調査など経験の主観的側面に関して展開されている種々の研究や、主観的側面の調査上の困難や労働経験との差別化の不能を指摘する批判を紹介した上で、これらの考察を一つにまとめる概念として「重要なもの」という哲学的概念を提

示する。これは意味の探求を行う人間にいわば埋め込まれているもので、意味を作り出し見つけることの最も本質的な特徴である。スポーツや音楽などあらゆるレジャー経験 (Erlebnis) における意味への志向は、「重要なもの」を見つけ出そうとする「意味のある経験」(Erfahrung) の部分集合と考えることができる (PL 72)。

#### 4. レジャーと人格的同一性

Van Leeuwen は、レジャー研究にとって十分に厳密な人格的同一性の概念を提供してくれる哲学説として、現在、認知科学を中心に発展しているエナクティヴィズム (enactivism) を採用する (PL 82)。

エナクティヴィズムは、「身体化され環境に埋め込まれている認知 (embodied and embedded cognition)」というパラダイムを採用する。心を説明するには、心が身体を管理する仕方のみならず、逆に、その身体の諸属性が心の活動を可能にする (あるいは強制する) 仕組みを考慮する必要がある。また、環境の諸属性は認知的過程を説明する上で決定的に重要である (PL 83)。

彼は、エナクティヴィズムと語り (ナラティブ) によって人格的同一性が生み出されるとする。エナクティヴィズムによれば、認識は身体と環境との相互作用過程によって理解されるべきである。行為者が信念を持つということは、この信念が含意することを環境世界との意図的な相互作用において遂行することを意味する。この見地によれば、人格的同一性の内容が、関連する内的過程と外的過程との相互作用において確立されることになる。これはレジャーを分析する上で重要である。レジャーは、個人を形成する意味のある経験を選択可能にする力を持っており、人格的同一性の内容に有意義な仕方で寄与できるからである (PL 83)。

彼は、この相互作用の中で確立される自己について、デネットの「語りの重心 (narrative center of gravity)」という考えが素晴らしい示唆を与えるという。デネットは「自己」を「語りの重心」と定義する。物理学的な意味での「重心」は、事物の形や振る舞いから定義されるヴァーチャルな点であるが、同じように、或る人が、過去の経験や深い信念、現在の必要や未来の期待に基づいて行う選択は、筋の通った語りの核を含むことによって、その人が誰であるかを決定するというのである。これを

Van Leeuwen の言い方で表現するなら、人格的同一性は新しい諸経験を語りの文脈に置くことによって構成されるということになる。これには自己創造という意味合いが含まれている。人はレジャーが本来的に含む自由さを自分の物語を採求するために利用することができる。ある意味で、レジャーは、なりたい自分を「実践する」ための遊技場を提供するのである。人格的同一性は自己理解に関わる語りによって変化するからである。また、レジャーの活動は、人生の諸段階の連続性を作り上げる点でも重要である。人生の他の側面に変化があったとしても、あるレジャーを続けていることで、その人自身の人生の物語の内的な一貫性を強めることができるからである (PL 84)。

人格的同一性の主要な諸側面は他者との相互作用によって作られる。この相互作用は文脈に依存し身体に具現化されている。子供の発達心理学では自己理解は自他の相互作用から生じるとする相互作用説が確立しているが、子供の発達において語りの要素が入ることは他者を理解する能力の訓練に役立つ。なぜなら、子供の他者理解能力は、かなりの部分、他者の振る舞いについての筋の通った語りを理解できる能力に存するからである。大人の世界においても、他者理解は、外部から観察されない動機や理由を含む心理的過程を外部に現れた行為から推定することを通して行われている。このような語りを理解する能力は、例えば、童話を繰り返し読み返すことで養われる。また、この語りの理解は、自己の行為の理解にとっても必要である (PL 85-86)。

Van Leeuwen は、他者との相互作用を考察する上で、語り以前のレベルにも注目する。多くのレジャー活動は共有された活動であって情報の交換に依拠している。情報のある部分は会話によって伝えられるが、多くのものは、非言語的なものに詰め込まれている。認知には表情や仕種などに身体化されたものがある。Van Leeuwen は、ここにエナクティヴィズムの主張の核があるという。生物学が心理学に情報を提供するのである。心的過程 (思考、観念、感じ、経験) は身体に具現化された過程に基礎を持つ創発的なパターンであり、その多くは自動的で直観的なものである。ここから会話の起源を同期的な身体的相互作用に見る理論も出てくる。母子の情動調律 (affect attunement) の事例はこの説に有利である。情動調律の現象及びそれが自己理解及び自己による他者理解に果たす役割は、レジャーを評価する上で重要である。第一に、

レジャー活動の多くは社会的なものであり、それが成功するには感情や態度の十分な調和が必要である。例えば、演奏会における観客と演者の関係にそれは典型的に見られる。第二に、情動調律の様相を交錯させることが重要である。感覚モダリティ間の交錯連絡を作る能力は、共有された感情や身体的同期に基づいてより高い認知を発展させるのに特有な緊張状態を創造することができる。この点で重要なのはメタファーの使用である (PL 86-89)。

## 5. レジャーと倫理

労働倫理に代わり得るレジャー倫理とはどのようなものだろうか。Bouwer が指摘するように、従来からレクリエーションやツーリズムの領域における倫理的規範を基礎づけるために帰結主義や義務論が適用されている。しかし、レジャーが生活の重要な部分を占めるようになってきた現在、レジャー倫理は、人生を送る上でレジャーやレクリエーションがどのような位置を占めるのかという問いに関わることになる。レジャーは「完全に人間的な人生」を生きることの本質的な部分になっているからである。これはよき人生を生きることであり、アリストテレスは、閑暇の中でこれが実現されるとした (PL 108)。

よき生 (a good life) を生きるとは、Bouwer の言葉に置き換えれば、どのようにして我々は自らの生の中に「(隠されている) 重要なもの」をあらわにするのかということである。よく生きること<sup>(4)</sup>の「よく」は規範的な概念を含んでいて、レジャーと倫理は切り離せないが、現代のレジャー研究ではこの点についての関心や考察はそれほど多くはない。これは、現代におけるレジャーがレクリエーションや消費などに偏っているためであり、この状況に対して、彼は快樂主義的な幸福概念を越えたギリシア的なエウダイモニアとしての幸福概念がレジャー研究には必要であるとする。

彼は、人間的繁栄と卓越性 (徳) が「完全な人間になる」ための中心的な概念であるとして、「生の技法」にレジャー倫理学の基礎付けを求める。「生の技法」は、フォーコーがギリシア研究から取り出した概念であり、その基本的な倫理的原理は自己への

---

(4) How do individuals uncover 'the important' in their lives? (PL 96)

気遣いである。それは、良きかつ美しい生を生きるための技法である。この実存の倫理学と美学の枠組みの中に、自己への気遣い、自己発展、自己完成、自己実現、自己への責任といった概念が含まれる。いかに生きるかに関わる知は賢慮と呼ばれるが、これはよき生を送る上で必要な条件である (PL 110-111)。このように、完全に人間的な生とはよき生であり、その追求はレジャーの中で行われる。倫理とレジャーがよき生 (eudaimonia) とのつながりによって本質内在的につながっているのである。

## 6. レジャーと生の技法

ここで、Van Leeuwen は、中間的なまとめを行う。第二次世界大戦後から徐々に進行してきた近代の変質は、20世紀後半にその変貌した姿をあらわにした。科学論においてパラダイム論が大きな地歩を占め、真理の唯一性への確信が失われて大きな物語が終焉し、存在するのは様々な物語や意見のみであるという見方が広がった。テレビやインターネットにおける情報の過剰化及び商品化により、情報の消費者は、本当の情報と偽の模造的な情報との区別ができなくなった。おそらく、情報の発信者のかなりの部分も同じ状況にあるだろう (PL 118-119)。

このようなポストモダンの社会は、経験を商品化し、それを購入・消費できるものに変えた。経験経済 (experience economy) の研究者は、消費者が財やサービスに付加された経験にプレミアムを付けていることを洞察した。様々な経験を積み重ねることが日常生活の重要な目標となる。興奮を与える危険な経験や新しい経験を人々は追い求める。自由時間が増え可処分所得が増加すると、新しい経験を発見してそれを持続的に発展させることが必然化し、人々は自由時間の探求にいそむようになる。液状化社会においては、階級や人種や性別によって慣習的に決まっていた従来のレジャーの選択基準があいまいになり、どのようなレジャーを選択するかは個人の自由に任せられることになる (PL 119-120)。

レジャーの様態は、消費社会の飛躍的發展に伴って20世紀後半においてマクドナルド化したのが、次第にイケ化してきている。マクドナルド化は効率化・計算可能性・予測可能性を重要視しレジャー過程を管理しようとするものであるが、これに代わるイケ化は現在のレジャーの様態を捉えるのに適した隠喩である。イケアで

部品を購入して自分で部屋を改装すること（IKEA makeover）が液状化社会におけるレジャーの隠喩になるのは、レジャー産業によって提供される断片化したレジャーメニューを自分にとって意味のある経験へと組み立てていく探求過程がこれと同様の形をとっているからである。人々はレジャーの中で快楽を得るとともに、その活動のスキルを学び身につける（PL 120）。

「意味のある経験」をすることがレジャー活動の目標であるが、ポストモダンの社会においては、メディアによる刺激の集中砲火によってより頻繁でより強い経験を求める方向へと圧力がかかる。この圧力は搾取的な性格を持つようになり、人々は目立つための競争に駆られる。<sup>(5)</sup>これはかつてウェブレンが語った顕示的消費である。かつては特権階級に限られていた顕示的消費が、ポストモダンの商業主義によって一般大衆のものになったのである。一方で、冒険的な人々は、レジャーの自由と時代の道徳的曖昧性の中で、新しい経験や経験の新しい解釈を追求する。これは往々にして楽楽主義的になるが、身体的経験が支配的になると快楽を極限まで追求することが規範となる（PL 121-122）。

これは状況の否定的側面であるが、Van Leeuwen は、このような状況を逆手に採り、実験的な経験を強い道徳的中心と融合させるならより望ましい状態（良好な状態の増大）をもたらすことができるとする（PL 122）。

実験的な経験とは、消費をかき立てる圧力に抗して、そこに遊戯性を投げ入れて、流動性や創造性を生み出すことである。これは、自らの生の物語的なつながりの中に実験的な標識を置くことである。レジャーは一時的な経験を提供するが、自由な遊びは新しい経験の探求を可能とする。これはありたい自分と調和する経験になり得る。この経験の意味と唯一性は特定の時間と場所に依存するが、これを自分の生の語りの中に位置づけ解釈することによって、過去の記憶と未来の計画の間にこの経験の意味を見出すことが可能となる。望むべき結果を考慮する事によって、我々の諸経験は単なる経験の積みかさねではなくなり、目的論的な次元を持つようになる。自ら承認した価値に基づいて計画を立てることは、規範性を注入することである。この計画は、

(5) これが高じると、加速社会における「狂乱的静止」（Rosa, PL 33-35）に人々は捉えられ、快楽の無意味な積み重ね競争に奔走することになる。

我々がよいと感じるもの、重要だと考えるものだからである (PL 122-124)。

このように、我々の生に価値を付け加える活動や技能や趣味などを探し出すためにレジャーの自由さを利用することは、一時的な諸経験の意味をその文脈に基づいて把握し、それらを自己の生の物語の中に組み入れていくことである。正しい種類のレジャー経験は自分の生を改善する手助けになる (PL 124)。

レジャーは現存在としての人間が何であり得るかに関わる。それは、倫理的及び美的に定義された基準に自己と世界を調和させ、個人の物語を形成し改善するための探求に関わるのである (PL 125)。

このように、Van Leeuwen は、解釈学的な「生の技法」によってよき生を生み出す手段としてレジャーの諸実践を位置付けている。

## 7. 身体性とヴァーチャル・レジャー

以上の議論によって、レジャー概念を巡る基本概念の一応の連環は明らかになったが、現在、レジャー分野においても急速に発展している ICT (Information Communications Technology) の問題、宗教性への回帰とされるスピリチュアリティの問題、さらには、レジャーによる社会システムの変容の可能性について、著者たちの見解が提示される。まず、ICT (情報通信技術) の問題を見てみよう。

ICT の進展が我々を「身体化された状況性」から疎外すると批判する人々もいるが、この批判は、身体性認知 (embodied cognition) の理論を支持する Van Leeuwen にとっても大きな問題となる。身体性認知の理論に従えば、社会的相互作用は相手が何を考えているかを直感的に知ることによる情動調律によって生じるが、その認知過程は身体性にある。野球やジャズの即興演奏は情動調律の典型例だが、そこには非言語的コミュニケーション (仕種や表情や声の抑揚など) が働いている。これを Van Leeuwen は「身体化された参与的な意味形成過程 (embodied participatory sense-making process)」と呼ぶ (PL 134-135)。

では、ヴァーチャルなオンライン上のレジャーにおいて、このような社会的相互作用はどう変わるのか。例えば、オンライン上のゲームは身体的なものをヴァーチャルなものへと変換した上で成立しているから、問題は、これらの脱身体化した擬似的な

相互作用が、液状化社会の中で、どのように我々の社会的相互作用やレジャーの振る舞いを変化させるのかということになる (PL 135)。

彼は人間の技術の進歩に対して肯定的な立場に立っている。科学技術が人間の自然な機能をいくばくか阻害してきたことは目新しいことではない。しかし、近代の技術が人間のさまざまな能力を補完し飛躍的に高めたことも事実である。自動車の運転は移動に関する身体的能力を飛躍的に高めるとともに脳の活動を変化させた。コンピューターは認知的社会的能力を補完し、テレビやインターネットは情報化と映像化の過程を容易にした。このような進歩的側面を縷々説明して、彼はヴァーチャルな世界がどのような変化を人間に与えているかを問う (PL 135-139)。

まず、インターネットにおいて、液状化の特徴が「心理的な液状性」として現れることを指摘する。そこでは意見や経験やカテゴリー区分が恣意的で動的である。雑多な声が反響する環境の中で各人の意見が急速に変化することが許容され、また文脈によって変わることも許される。このような変化は液状化社会のいわば反映である。次に、彼は、ヴァーチャルなオンライン上の相互作用においては、身体性の役割が縮小していることを認める。身体化された相互作用から生まれる直感や、人類が進化の過程で獲得した道徳的及び意思疎通的能力の基礎をなす感覚があまり使われなくなる。このように、彼は、インターネットが我々の相互的な関わり方や娯楽を消費する仕方や自分たちの意見を形成する仕方を変え続けているとする一方で、ICTの技術が認知的社会的能力の拡大をもたらした点は評価する (PL 140)<sup>(6)</sup>。

さらに、彼は、インターネットでは、身体性には乏しいが、他の人に本当に結びついたという感じを持つことができるという。これはその人がメッセージの発信者であるという信念に依存している。インターネットは、様々な人々やコミュニティー同士の強力なライフラインになっている (PL 139)。

このように、Van Leeuwenは、ICT技術は液状化社会における人々の相互作用のための強力な触媒になっていることを評価する。そして、インターネットの持つ相互関

---

(6) このような評価は現状の認識としては常識的なものであろう。ヴァーチャルなものに対する悲観論に対しては、身体性に基づくレジャー実践が衰えたわけではないことを指摘する必要がある。

係のメタファーを「任天堂化」と呼ぶ。その特徴は、その相互作用の遊戯性と表現の創造性にある。そこには輝きがあるが、ある種の軽さが支配し、ルールを弄ぶことさえできる。インターネットはそこに参加する人々が新しい振る舞いができるような自由を提供する。その世界において人々は遊戯性を通した解釈学的な実践を行う。しかし、遊戯的な自由は勝手気ままな自由ではなく、そこには自己組織的な規範が自生的に生まれている。オンラインで一緒に遊ぶための集会的な振る舞いがおのずと社会的な調和点を見つけるのである (PL 147-148)。

## 8. スピリチュアリティとレジャー

近年、スピリチュアルなレジャーが話題になっている。例えば、旅行先で、自然の光景を前に、スピリチュアルな体験をする人々が増えている。単に事実としてそのような体験が増えているというだけでなく、スピリチュアルな体験を求めてレジャー活動に取り組む人々も増えている。例えば、過酷な自然条件の中でのスポーツは、身体性の経験を通じて自然の崇高さを実感し、スピリチュアルな体験を味わうことを可能にする。

スピリチュアリティとレジャーとの関係について、Bouwerが概念的に明らかにしたい第一の点は、スピリチュアリティと宗教とは重なるものであるが、同じものではないということである。両者に共通の要素は、神聖さ (the sacred) である。現在において、神聖さは、もはや外的な権威への服従を求める伝統的な宗教的制度の専有物ではない。それは、個人の自由な選択、意味を求める要求、自己実現の期待、そして超越的なものとの関係を表現する要求によって決定される。神聖で超越的なものを個人が直接的に経験し、生の意識を広げ、同感や愛を抱懐し、畏怖や宇宙の信頼を与えられることがスピリチュアリティの特徴である。スピリチュアルな経験は、生の意味や目的の感覚、そして自他並びに超越的なものとのつながりの感覚を引き起こし、人間の実存の変容過程を刺激する (PL 157)。

彼はスピリチュアリティとレジャーの関係に関する重要な3人の研究者 (C. Schmidt, P. Heintzman, G. B. Willson) の成果をレビューした結果、これらの研究では心理学的なレベルのスピリチュアリティ経験しか明らかにされていないと断定する。

彼らのいうスピリチュアリティはレクリエーションにおいて感じられるものであって、Blackshaw のいうスコレーのレベルには達していないとされる。Blackshaw は、エッジワークの研究において、危険を伴う実践に邁進する人々は超越的なものに触れていると指摘した。そして、このような実践を、「聖なるもの (the holy)」に対する「奉仕的なレジャー実践 (devotional leisure practice)」と呼び、これはアリストテレスのスコレーに対応するものであると主張した。<sup>(7)</sup> Bouwer は、Blackshaw の立場は J. Pieper の立場に歩調を合わせているとする。Pieper は、トマス主義の立場から、完全な受動的態度において精神的真理を受け取る宗教的観想こそ、労働や社会的義務から解放された自由な時間における活動であるべきだと主張した。このような活動は黙想において得られ、宗教的な祈りの祝祭において表現されるものである。また、Bouwer は、スピリチュアルなものは宗教性よりも広い概念であって、知的な洞察と美的経験を含んでいるとする。人はこれらの経験を通して人生に意味深い刻印を押し出すことができるのである (PL 162)。

このように、Bouwer は、スピリチュアリティには次元の区別があると主張し、レジャー実践においても、心身の生気回復 (レクリエーション) を越えたスピリチュアルなものがあるとする。また、神聖なもの (the sacred) は社会秩序を強化するが、聖なるもの (the holy or transcendent) は社会秩序を変容させるとする。例えば、サッカーは宗教的意味づけなしに社会を神聖化するが、奉仕的レジャー実践はそこに参与する者の生き方を変えてしまうのである (PL 162-163)。

## 9. 幸福とレジャー

本書の著者たちが目指すのは、液状化社会においてレジャーがよく生きることにつながるような役割を果たすのかという問いへの答えである。Van Leeuwen は、このような時代においては、人々は自分自身の幸福に責任を持たねばならず、そのためには個人的にあるいは他者との関わりにおいて自己に配慮しながら自己の発展・完成を目指す

---

(7) Blackshaw は、奉仕的なレジャー実践は個人が自由に選択するものではあるが、その活動にあたかも宗教的な奉仕をするかのように務めることから、その実践を「奉仕的」と呼んだ (PL 162)。

「生の技法」を獲得しなければならないと主張する (PL 169)。

彼のいう生の技法とは、この場合、生の技法としてのレジャーを意味している。我々はレジャー実践を用いて、生きる意味と幸福を個人と社会のために見つけ出すことができるというのである。彼はその鍵を「自己解釈 (self-construal) の力」に求める。通常、我々は社会的な規範システムの中で、自分の行動がどの程度まで容認されるのか瀬踏みを行っている。我々は「社会的に媒介された自己」として行動しているのである。レジャーの自由さはこの瀬踏みを容易にしてくれる。よく生きることは、身体的・心理的・社会的な良好状態のレベルを高めることにあるが、ポジティブ心理学はこの良好状態を高める心理的状态を明らかにしている<sup>(8)</sup>。我々はレジャー実践を通してこの心理的状态を構成する諸感情を養うことができる。このようにして、我々はレジャーの解釈的な実践を通して自己の良好状態を高めていく自己統治の力(生の技法)を養うことができるということになる (PL 171)。

次に彼は、人間の幸福を構成するものが快樂や楽しさだけではないことを指摘する。幸福の概念には大きく分けてエウダイモニアと快樂主義がある。エウダイモニアはアリストテレスによって規定された概念である<sup>(9)</sup> (PL 172)。

彼は身体性の哲学に基づいて幸福の両概念を考慮に入れた考察を行う。レジャーは、めまぐるしく変転する現代の状況の中で重要な鍵を提供する。人々は様々なレジャー活動を通じて自分が何であって何であろうと欲するのかを発見するが、それはレジャーが基礎的な身体的欲求と結びついているためである。レジャーにおける身体性の感覚はこのような自己決定 (self-determination) に決定的な役割を果たす (PL 163)。

ここで、彼が念頭に置いているのは、ショック・アートやブラック・メタルなどのエッジワークである。ノーマルな人々からは刺激中毒と見られているが、現代のソーシャル・メディアが作り出す流行性と比べてそれほど異常なものではない。肯定派の人々は、嫌悪の感覚から崇高なものを垣間見るのがエッジワークであると唱えるが、それはノーマルな人々の見方と同じく、高級文化と低級文化の二分法に基づいた考え

(8) 愛着, 楽観主義, 愛, 情動能力, 内発的動機付け, 感謝, 許し, 畏怖, 啓発, 希望, 好奇心, 笑い, フローがポジティブ心理学の研究対象である (PL 171)。

(9) 彼は、Bouwerと同様、アリストテレスのエウダイモニアを「自己実現, 能力の開花, 卓越性」と捉えている。

である。彼が見るところ、ブラック・メタルが「低級」文化を追求するのは、それが身体性の感覚に訴えるからである。音楽に力が籠められているという感覚は、それが怒りや悲しみなどのリアルな感覚ばかりではなく、自然の圧倒的な過酷さに畏怖する感覚をも引き起こす事実由来する。それはぬるま湯文化に対する身体を通じた反抗表現なのである。それも単なる反抗ではなく、生きるにふさわしい場所を見つけるための創造的な不服従であると解釈することができる。主流文化の同調圧力に抵抗して別の生き方をデザインし実践するために音楽や空想的なものを使うのである(PL 178-179)。

極限スポーツ (extreme sports) も身体的能力の限界に挑むことによって同様の帰結を得ている。これらは、単にこれらの活動の限界を探るだけではなく、快と良好状態の最大化のための新しい可能性を探る自由を提起すると共に、自己の良好状態の統治者であることを目指すものである (PL 181)。

このように、Van Leeuwen は、単に楽しさを提供するというだけにとどまることなく、自分の人生の目的 (幸福) を発見することに資するものとしてレジャーの概念を再定義し、これを生の技法の構成部分として位置づけるのである。

## 10. 社会変容とレジャー

このように、Van Leeuwen は、レジャーが実存的な自己決定のために使われることを示したが、次に、彼は、レジャーが集団や社会の良好状態を作り出すために創造的な刺激を与えることができるということを示す。

レジャー活動の核心は参加者すべての相互作用から生じる共有経験にあるが、ポストモダンなネット社会において、レジャー活動は従来型の生産者・消費者の枠組みで行われるよりも、自己組織的で共同創造的なシステムにおいて生じる。欲すればいつでもどこでも多様な人々とつながりが持てるネット社会においては、ソーシャル・ネットワークなどの科学技術がネットワーク型のレジャーの強力な触媒となる。レジャーには膨大な活動形態があり、生をより良くより楽しくより美しくするために、我々は自分の意思でこれらに携わることができる。これは社会的な場面においても同様であり、レジャーは、個人的及び社会的な良好状態を作り出すための刺激を与える

ことができるのである (PL 190-191)。

このように、彼はレジヤの力によって社会システムを変容させて社会的な良好状態 (well-ness) のレベルを高めることができると主張する。

では、その変容させる力とは何か。それは、(1)語りの力と、(2)レジヤの祝祭的性格である。レジヤの活動は、語りを伴う活動であり、これが人々の行動と思考を変容させる。その心理的・行動的変容の中核にあるのがメタファーである。人間が物語によって生きていることは今も昔も変わりはない。物語が人々を引き込み意味の共同創造に誘うという事実は、物語には人の心を虜にして変容させる力があることを示している。この変容の力の主要な要素はメタファーである。例えば、「書類の山」というメタファーは、聴き手にこれから行う仕事の大変さを気づかせる。このメタファーを課長が使う目的は、部下の心の変容を促すために心を開いてもらうためである。新奇な表現は聴き手に若干の驚きを与え、問題の事柄に光を当てる。首尾良くメタファーが理解されると、聴き手の信念と行動に変容がもたらされるのである (PL 200)。

メタファーのこの力を社会問題の解決に応用することができるかと彼は考える。ポストモダンの社会は複合的な適応的システムであり、その中にメタファーを投入することによってある種の乱れあるいは解釈的システムの不安定化を引き起こし、その中からシステム自身の再安定軌道を見つけていくことができるというのである。わくわくするイベント、魅力的なゲーム、想像的ファンタジーなどといったレジヤには、メタファーが持つ不安定化効果や、ものの見方を転換させる戦略が備わっている。レジヤは実践的なメタファーなのである (PL 201-202)。

システムを変容させるレジヤの力のもう一つの要素は祝祭性である。祝祭は境界性を作る。境界性とは祭式のもつ両義的状态を指す。参加者は祭式が促進しようとする変容過程に入る。変則的だが生産的なイベントを経験することによって社会は一種の混乱状態を経過する。この状態に続いて、社会は再組織化され、重要な結果として共同性の感覚を生む。共同性が生まれるのは、イベントの境界的性質 (祝祭、楽しみ) が、参加者たちに自分たちの同一性や、習慣となっている行為や反応を点検する機会を与えるからである。これは真の意味での遊びである。レジヤは、新しい語りと祝祭的な経験を手段として、より液状的な形態の社会的相互作用のための社会的な空間

を開く。この楽しいレジャーの空間の中で人々は新しい観念や社会的実験を受け入れるのである。ここで、このような空間を開くのはレジャー自体ではなく、レジャーの祭典を実施する社会組織である<sup>(10)</sup>。このようにして、レジャーは実践的なメタファーとして、社会的な良好状態に寄与することができるのである (PL 205-206)。

Van Leewen は、レジャーとイベントを使用することによって達成される市民社会の繁栄のイメージを、「アリストテレスの夢」として次のようにまとめる。

アリストテレスの自己実現と卓越性というエウダイモニア概念が共同関係にもたらさせると、自己を改善し道徳規則を実施しようとする意欲が、市民社会 (civil society) を確立するだろう。市民社会は、その中で、それぞれの人が個人的に、またすべての人が集団的に卓越性を追求することのできる社会的基盤である。その前提条件をもたらすのがレジャーの役割である。レジャーは社会的ネットワークを作ることを助けることができる。そして、これらのネットワークに、意味のある、祝祭的な、楽しい物語と経験を浸透させ、よりよい生活様式を共に創造するように人々を刺激する。これが、生の技法としてのレジャーが意味するものである (PL 219)。

## 11. 結 語

Bouwer は、本書の結語において、人間が生きる上で最も根源的なものは意味であり、それを人間にもたらす根源は超越的なものとの関わりであるとする。これは奉仕的なレジャー実践が目指す「聖なるもの」を意味するが、これはアリストテレスのスコレー概念と響き合うという。なぜなら、その内実をなす人間の最良状態としての幸福は、人間の生における最も重要なもの (the most important in the lives of human beings) だからである。彼は、「重要なもの」という概念は、レジャーにおけるすべての観念を貫く黄金の糸であるとする。それは、意味の本質的構造をなすものとして、液化化した流動的な社会を航行するための手段であり、自己の物語を織上げる様々な仕方を探求するための指針である。「超越的重要性を持つ何か」にさらされることによって、我々は自己を創造することへと開放される。自己配慮と賢慮によって「重要

(10) 商業化されていない時代のオリンピックが、開発途上にある開催国の社会的良好状態に寄与したことは、このことのわかりやすい例である。

なもの」を自身の生の中に統合していく技法を身につけることが我々の関心事にならなければならない。「重要なもの」とは生の目的であり、またそれを実現する手段・方法や過程を正確に索出するものでもある。加速化した消費社会の「狂乱的静止」状況に抗し、生活の速度を落として内的な個人の時間を獲得していくこと、これが、我々は自由な時間をいかに過ごすべきかという問いへの回答になる（PL 228-229）。

この問いは、Rosaの問いであるが、彼は「狂乱的静止」の中で、「本当に重要な」活動のための時間がなくなっている近代の貧困を指摘していた（PL 35）。

Bouwerは、これを受け、現代における人生の意味の喪失状況は「重要なもの」の忘却にその根源があると捉えたのだと考えられる。