

高齢社会における余暇問題

—近代的な「時間」概念から—

The Issue of Leisure in an Aging Society

- With the Modern Concept of “Time” -

中溝 一仁

NAKAMIZO Kazuhito

It is said that Japan has been an affluent society. But are we Japanese really happy? The aim of this thesis is to study the issue of leisure. The word “leisure” in Japanese has two meanings “vacant time” and “to play with hobbies.” In this thesis, the latter is very important, a person often is unsatisfied, in spite of playing at leisure. In modern society, time is a matter of significance, and time has to be controlled perfectly. The situation of spending leisure time is not an exception. For studying leisure, we need to consider the relation of leisure and time. Today we live in an aging society. In this society, many people have larger amounts of free time. The issue of leisure is to enhance the satisfaction of living for people through their leisures.

キーワード: 余暇問題 (the issue of leisure)、高齢社会 (an aging society)、時間 (time)、生活における満足度 (the satisfaction of living)

1. はじめに

「余暇」とは、元来、個人にとってまったく自由な活動である。自由な活動ということは、誰からも強制されず、「何をしようとも」、また「何もしなくても」よく、何ら問題など生じないように思われる。では、なぜこの「余暇」を「問題」として取り上げるのか。

近代化以前において、余暇という行為は空間的・時間的に明確な形では意識されていなくとも、それなりに豊かな「遊び」として行われていた。その後、時代とともに「自然や労働と不可分であった遊びが、それから遊離して、独自の道を歩み始めた」のである（池上 1994 : 128）。近代合理主義や高度経済成長により、人々の間に精神的、物理（環境）的变化が起こり、また、「時間」という概念によって生活全般の活動が規定されるようになっていった。その結果、労働とそれ以外の時間は明確に区別され、また、同時期に労働時間が長くなり、就業時間が厳格に管理されるようになった結果、人々の余暇時間は減少していった。家庭での自由時間の大半が労働力再生産のために充てられなくてはならなくなったのである。ここではじめて「余暇」というものに対して具体的なニーズが発生するようになる。近代以降、精神的にも物理的にも自由時間というものは限られているので、その限られた時間の中でより多くの満足感が得られることを望むようになる。つまり、「質」、「量」とともに「豊かな余暇」が求められるようになったのである。しかし、近代化以前と同じような余暇活動を行うことはできない。合理主義化や経済発展が人々の時間概念に与えたインパクトが大きすぎたため、余暇に対するニーズの中にさえ合理的な観念が含まれるようになったからである。その結果、要求と現実の間にギャップが生じ、「余暇問題」が発生するに至ったと筆者は考える。後述するが、「余暇」の時間に対する要求は依然として強い。高齢化が進行すると老後に長い自由時間が確保され、余暇に関する問題が解決するように考えられがちであるが、必ずしもそうではない。時間に余裕さえあれば豊かで円滑な余暇生活が送れるわけではなく、そこには必ず精神的な「満足感」の問題がついてくる。この「満足感」を得られることが余暇活動における成功の一つの尺度であり、また、総体として社会全体の満足度の高さが成熟した余暇社会のメルクマールであると言える。本稿の主たる目的は、現代における余暇の課題について、「時間」という横軸と「高齢化」という縦軸によって考察を行っていくことにあるが、この「満足感」というものについても検討を行っていきたいと考える。

議論を進めるにあたって、今回の主たるテーマである「余暇」を定義しておく必要がある。一般的に余暇時間とは、一日の全時間から生活必要時間と労働時間を引いたものを指す。しかし、これでは自由時間＝余暇時間となってしまう。基本的に余暇研究において、「余った暇」を「余暇」としては定義しない。「余暇」（遊びではなく）の研究は比較的新しく、当初は余暇を「時間」によって定義していたが、デュマズディエ以降、「活動」そのものを「余暇」として取り上げるようになっていった。本稿では「余暇」を「個人が自由時間に主体的に行う利益を主目的としない活動」と定義することとする。

2. 時間概念と余暇

(1) 近代合理主義と余暇時間

現代において当然のように考えられている「労働」と「余暇」の分離であるが、近代の合理主義的思想が浸透する以前においては、両者が非常に曖昧な形で空間的・時間的に共存していた。「労働の時間と余暇の時間の分割は、それほどはっきりしたものではない。産業社会の労働の合理化と公理化で、区別が明瞭であるように思われたのだった。が、実際は、時間の『単一使用』は私生活や家庭生活に関与することはなく、職業活動全体に関与するものでもない。二人の客の応対の合間に新聞を読む商売人や、スープが煮えるのを見張りながら連載小説に目を走らせる主婦、工場からの帰り道に、路上で歌う歌手に聞きほれる若い娘などは、働くのをやめているのではなく、正式には余暇の時間をとっているわけではない」（池上 1994 : 379-380）。

かつて我が国において時間の単位は2時間が一つの区切りであった。このような時間概念が現代よりゆったりとした状態では、時間の使われ方が現在のそれとは異なって当然と思われる。「ひなたぼっこ」や「井戸端会議」など、現代人からすると一見無駄に思われるような時間の過ごし方が日常生活の中に多く含まれていた。先に述べた余暇の定義に当てはめると、その主体性が疑われるため余暇として分類できるかどうかマージナルな行為ではあるが、明らかに労働ではない。この時代の主体的といえる主な余暇活動としては、博打や酒を飲むことなどが挙げられる。しかし、いずれも現代ではあまり文化的な活動とはいわれないものである。恐らくこの時代の人々にとって「余暇」とは、特に意識されるものではなく、日常生活における「遊び」や「楽しみ」といった位置づけだったのであろう。瀬沼（2002 : 324）は日本人の余暇観について次のように述べている。「日本人は、典型的な農耕の民であり、早起きが尊ばれ、東に太陽が昇りあたりが明るくなるとともに起きて、山や畑に出かけていき、夕方、日没となると、1日の仕事を辞めて家路につく。雨が降れば、畑に出かけることはできないから、農作業は休みとなり、家の中でさまざまな手仕事をしたり、身体を休めたり、少々の娯楽をして、雨のやむのを待つことになる。（中略）江戸時代の末期で調べてみると、農作業に従事した日は、年間で200日ぐらいで、休みの日は現在よりも多かったという記録もある。労働と余暇は自然のリズムに従って、渾然一体となって営まれ、人びとは、余暇を持って余して退屈に陥ることは少なかった」という。しかし、「日本人の特徴であった自然との調和は、近代化の進展とともに失われ、1日、1年のサイクルは、リズムも季節感もないものとなっていった」のである。いうまでもなく、近代化によって

人々の暮らしは大きく変わっていった。様々な分野で暮らしが便利になり、多くの人がある恩恵に浴している。同時に、正確に発着する電車やテレビの番組表から会社におけるタイムカードや学校の始業ベルまで、近代化はその利便性ゆえ人々の時間を細かく管理していった。労働の開始と終了が明確化され、その結果として曖昧だった労働と余暇が分離していくことになったのである。こうして人々は近代的な時間概念を習得させられていき、余暇活動の中にも近代合理主義的な思想が浸透していくようになるのである。

(2) ライフサイクルにおける余暇時間の不均衡

現代の日本人の余暇時間には、ライフサイクルにおいて次のような偏りを指摘することができる。学校生活が中心の若年期にはクラブ活動等を除き、自由な余暇時間が比較的少なく、また青年、中年、壮年という就業期においては著しく余暇時間が低下する。その後、会社を定年退職すると、一日の生活必要時間を除いたすべての時間が自由になるというライフサイクル上偏った余暇時間が与えられている。したがって、人が生まれてから青年期にかけて余暇時間が減少していき、仕事を退職するまでかなり短い余暇時間が続き、その後、突然多くの余暇時間が訪れるという非常に偏った構造を日本人の余暇時間は示している。現在の社会には、「労働の現場から中高年を排除し、彼らには十分すぎるほどのヒマを、そして、いま労働の現場にいる現役組には目いっぱい働いてもらう」という傾向があり、それは結果として、人々のライフサイクルの中で「働くだけの時期」と「暇しかない時期」を作り出しているのである（三井情報開発株式会社総合研究所 1989 : 37）。

「生活者1万人アンケート調査」によると、「今後増やしたい時間」についての質問で最も多かった回答は、**34.9%**の「睡眠時間」を押さえて「趣味やレジャーの時間」（**37.0%**、複数回答）がトップになっている。ここで興味深いのは世代別の回答結果である。**15-19歳**の**36.6%**から始まって世代があがるとともに余暇時間を増やしたい人の割合も増加していき、そのピークは**30-34歳**（**42.2%**）である。その後緩やかに低下していき、**55-59歳**だけが若干数値が高いものの、全体的にはニーズが減少していく。**60-64歳**で**31.7%**、**65-69歳**では**28.0%**という結果が出ている。また、平日の余暇時間を世代別にみても、**30代**が最も少なく、**50代以上**が多くの余暇時間を有していることが分かる（野村総合研究所 1998）。以上のことから、日本人のライフサイクルにおける余暇時間が偏っていることを指摘することができる。

退職するまでは余暇時間が少ないためその時間というものは非常に大切であり、短い自由時間を有効に使わなくてはならない。その習慣が染みついた状態で突然、退職後に生活のほとんどが余暇時間になってしまうと、当然そこには迷いや戸惑いが生じる。近代合理主義に従い時間を大切にしてきた人間にとって、時間を大切にしないでよいというのは逆に困難な課題である。まして就業期に充実した余暇時活動を行ってこなかった人にとっては、何を行ってよいかとまどってしまっても何ら不思議ではない。後にも触れるが、余暇の準備が行われないために起こる問題である。

3. 高齢者における余暇と時間の問題

(1) 健康で長い退職後

社会が高齢者に余暇活動を勧める理由としては、大きく分けて次の二つが一般的に考えられるのではないだろうか。ひとつは、経済学的に貯蓄から消費へ向かわせて内需拡大に貢献させようとする議論である。もうひとつは国の財政的な意味合いで、寝たきりの高齢者や、いわゆる「社会的入院」の「患者」を減らして社会保障費の軽減を図ろうとするものである。これらの目的は、経済的にも非常に理解しやすい。しかし、高齢者にお金を使わせることに成功しても、その使った本人たちが必ずしも満足感を得られるとは限らない。また、寝たきりの高齢者や入院患者を減らすことは確かに負の状態からゼロの状態への復帰といえるものの、その先の生活の向上はみえてこない。ここでは高齢社会における余暇活動の意義について考えてみたい。

少子高齢化が叫ばれて久しいが、現在、我が国は高齢社会に到達している。高齢者の割合が14%を超え、国際的な基準においても高齢社会であると認識できる。高齢社会というと何かとマイナスイメージが先行しがちだが、必ずしもそうではない。我が国の高齢者はとかく元気である。前期高齢者（65～74歳）と後期高齢者（75歳以上）を分けて見てみると、前期高齢者のうちの実に8割もの人が健康である。言い換えると「健康で自由な時間をもった人がたくさんいる」と捉えることもできる。しかし、「健康で自由な時間をもった人」が必ずしも幸福であるとは限らない。つまり、高齢者にとって「健康で自由な時間」を手にすることが、生活における満足感を得るための十分条件であるとは言えないのである。高齢者における余暇活動の意義として、一番ヶ瀬（1994：19-20）は次の4つを挙げている。「第1に、高齢時において、余暇は、いわゆる最後の自己実現のチャンス」であり、「やりたいことがあっても時間的制約またその他の制約でやれなかった人にとって、高齢時はまさにそれが思う存分実現で

きる時期」である。また、「第2に、そのような生きがいをもって日常の生活を計画的に、また十分配慮しながら生きることによって、心身の衰退をおくらせること」につながり、「第3に、積極的な余暇活動は、個人で楽しむ以上に仲間あるいはグループをつくりだし」、「老後の孤独が解消されていく側面」がある。また「第4に、余暇活動は、社会参加につながって」いき、「とくに高齢時におけるさまざまなボランティア活動は、高齢者自身の長年の知恵と経験をもとにしたもの」であり、社会にとってプラスの影響をもたらすという。

(2) 「余った暇」

日本語における「余暇」とは、文字通り捉えると「余った暇」となる。フランス語で「loisir」は「暇」だが、複数形「loisirs」になると「余暇（活動）」の意味を持つ。名詞に複数形を持たない日本語ではそうはいかない。この「余った暇」をいかに過ごすか、という問題は高齢社会において重要なテーマである。我が国における高齢化への進行については今さら述べるまでもないが、それと同時に人々は引退後の第二の人生を獲得している。この長い第二の人生を有意義に過ごせればいいのだが、必ずしもそうはいかない。

「余った暇」の使い方は、大雑把に分けて次の二つが考えられる。一つは「趣味などの活動を行う」、もう一つは「余った暇のままにしておく」ことである。ちなみに、高齢者に限った場合など「趣味としての労働」という選択肢も十分に考えられるわけだが、今回この選択肢は前者の「趣味などの活動を行う」に含むものとする。どちらを選択するかはまったく個人の自由である。近年、若者の間で「何もしない余暇の過ごし方」を選択する人が若干増加している。個人レベルにおいて、休息も含め何もしない時間というものそれはそれなりに大切である。しかし、高齢社会における余暇活動という観点から考えると、少々異なる。生活満足度に関してみると、趣味を重視している人は年齢が上昇するにつれ満足度もより高まっていく（特に男性では）。また、定年退職者の生活満足度は、趣味の有無が大きな影響を与えているのである（野村総合研究所 1998：203）。したがって、社会レベルで余暇活動を捉えようとする、「余った暇」はいわゆる「ごろ寝・テレビ」よりも何らかの趣味的な活動を行った方がよいということがいえよう。後述するが、高齢者の社会参加という側面から捉えても、「何もしないという行為」はマイナスに作用する。なぜならば、余暇時間に何らかの趣味を行わないということは、高齢期に余暇活動や趣味のサークルなどを通じた社会参加の可能性を減少させるからである。また、「安楽派」と分類される人々の主な趣味は、「ギャンブル」、「カラオケ」、「テレビゲーム」（前掲 201）などで、定期的に仲間と外に出て行くという行為があまり期待

されない活動が多い。特にこの層ではスポーツをする人の割合が極端に低く、それは高齢期に入ってからでもスポーツ活動を行わないという結果を伴う。筆者が行った調査の結果（中溝 1999a）によると、集団で行うスポーツを趣味に持つ人というのは、若いときからその活動を行っていた可能性が高い。つまり裏を返せば高齢期に入ってからでの団体スポーツへの参加はある種のハードルがあるといえる。

近年、高齢者のアルコール依存が増えている。定年後に暇をもてあました人が酒に走り、アルコール依存になるケースが考えられる。ある病院において 1990 年に約 70 名だった 60 歳以上のアルコール依存症による新規入院患者数が 2001 年に約 200 名へと急増している。「全日本断酒連盟」においても、新規入会者に占める 60 歳以上の比率が 1995 年の 26% から 2003 年には 43% に上昇してきている (1)。「定年後に交際範囲が狭まり、仕事に代わる生きがいを見つけられないまま飲酒量が増える」 (2) 例が顕著だという。

現代の高齢者が直面する古くて新しい問題がある。地域社会の溶解である。職場という一種の社会的ネットワークが存在する間は一善し悪しは別として一少なくとも社会や人間と多くの接点をもっている。それが退職後となると、居住地域に親しい友人や知人がいない人など、急に人との対面接触が減少してしまう。家族がいればそれでもまだ話をする機会は確保されようが、一人暮らしの高齢者の場合、ほとんど会話をする機会がないというケースもあり得る。いわゆる「近所づきあい」というものは煩わしさも伴うものの、これが全く存在しないと退職後の高齢者が「孤老」や「ひきこもり」という状態になってしまう。これでは「余った暇」などない方がよいと思われてしまう。

また、我が国における高齢者の自殺率は決して低いものではない。アメリカ、イギリス、オーストラリアなどと比較してもかなり高率である (3)。同居している高齢者の方が自殺率が高いという報告もある。「多くの家族に囲まれている高齢者であっても疎外・心理的孤独という側面から自殺の危険が高くなることもある」という (安田 1999 : 16)。単に居住形態が単身でなければいいという問題ではなく、実際にどのような生活を送っているか、またどのような活動を行って日々過ごしているか、などが重要なのである。

高齢者、ならびに高齢社会における余暇活動の課題とは、余暇の量的（時間的）問題ではなく「質的」（内容的）問題であり、言い換えれば高齢社会における「生きがい」の問題であるということもできる。黒岩は社会政策と「生きがい」との関連から次のように述べている。「現在の社会参加としての『生き

がい』という方向性は、高齢者が単に主体的、自立性をもって生きることだけを目指しているのではなく、それによって社会全体が活性化することをより大きな目標としている。つまり、自由で主体的な個人の選択である『生きがい』が、単なる個人の自己実現へと帰結するものではなく、社会が要請する自助・自立した『強い個人』を作り上げるための手段となっているとすることができるのである。このことから日本社会においては『生きがい』というものが、より社会的な意味を持つものであることが明らかにされよう」(高橋 2001:239)。仕事を退職しこれから第二の人生を自由に歩んでいこうという人々が、アルコール依存や自殺をしなければならないような社会では、次の世代に対して明るい未来を提示することなどとてもできない。社会として高齢者の「余った暇」の質に対して、真剣に検討を行う必要があるといえる。

4. 余暇問題の背景

(1) 余暇の準備のない高齢者

2章で見たとおり、退職前にある一定の余暇時間を確保することは現在の我が国において非常に困難な場合が多い。それが何を意味するのか。退職前に十分な余暇時間がないことは、退職後の余暇活動の準備ができないという問題を引き起こすのである。現実的には、多くの人々が会社を定年退職することによって、年齢的にも実質的にも「高齢者」の仲間入りをすることになる。子供の手が離れ現役を引退し、時間的にも経済的にも余裕のある高齢世代は、余暇活動を最も行いやすい環境にあるといえる。しかし、それまでの人生において余暇活動に関する準備が充分になされてこなかった場合、余暇活動を行いたいという希望は持っていたとしても、経験や技術が必要とされる活動には参加できず、選択肢が狭まったことにより満足な余暇生活を送れない可能性がある。欧米において定年は多くの場合、「待ちに待った恩典」(瀬沼 2002:95)であるという。彼らは退職後のための準備として、「健康維持のため運動を心がけ、孤独にならないためにコミュニティ活動に精を出し、家の近くに仲間をたくさん作る」ように努力する。しかし、我が国においては定年後の経済設計をする人は多くても、余暇設計を行っている人は少ない。「高齢期までにやっておきたかったこと」を尋ねた調査によると、「在職中にやっておけば良かったこと」という問いに対して「自分なりの趣味を持っておく」という回答が最も多かった(経済企画庁国民生活局 1997:87)。したがって、高齢社会における余暇活動を考える場合には、高齢者の余暇活動だけではなく、それ以前の活動(主に就労体系)にも注目する必要があるのである。現状では多くのサラリーマンが余暇に対する準備をすることなく、もしくは準備を行うための物理的な時間を確保できずに

定年を迎えている。前述の調査の4位には「地域社会とのつきあいをしておく」(15.2%)が、また6位に「もっと友人を増やしておく」(13.7%、いずれも複数回答)が挙げられている。いずれも余暇活動に深く関連した項目であり、これらがリストにのぼっているということは、それが在職中に実現できなかったということを示しているのである。

さらに、データ自体は古いものの青年期と高齢期の余暇の関係を表す重要な調査結果がある。余暇開発センターが1974年に行った「老人の余暇活動調査」である。この調査は、高齢期において余暇活動を積極的に行っているグループとそうでないグループに分け、それぞれが青年期においてどのような余暇生活を行ってきたかを調べ、その関連を研究したものである。それによると、若い頃から継続的に余暇活動を行っているグループと、ライフサイクルの過程で子育てや仕事の多忙を理由に一時的に中断したグループは、青年期に活動を行わなかったグループに比べて「能動的余暇活動」を行っていることが分かったという。それに対し、青年期に余暇活動を行わなかったグループは高齢期に入ってから「新規開始派」となるわけだが、そのグループは「受動的余暇活動」を行っている人が多く、男性ではパチンコ、女性では温泉旅行といった活動が中心であるという特徴が見られた(一番ヶ瀬 1994 : 124)。パチンコや温泉旅行の是非を問題にする必要はないが、いずれも定期的、集団的、技術的な余暇活動ではない。上述したとおり、それらは高齢期に入ってから社会参加につながる可能性の低い活動である。

筆者が行った集団的余暇活動に関する調査(中溝 1999b)でも、上記の調査と似たような結果が得られている。「集団的余暇活動」とは、団体単位で行う趣味の活動のことを指しているが、一種の社会参加であり、生活満足度を高める一助となっている。団体競技や楽器の演奏など、技術を伴う余暇活動を行っている人の多くが、学生時代、もしくは若いときにその活動を経験している。定年退職者が新たに余暇活動を行おうとする場合、何をするかという余暇の選択が行われる訳だが、このときの選択の幅を決めるのが学生時代のサークル活動と、在職中の余暇活動である。余暇活動には様々な分野があり、気楽に参加できるものから、その分野の知識や経験、技術を必要とするものまで様々である。定年退職してから技術を必要とする活動を始めようとすることは、多くの人が抵抗を感じるはずである。したがって、それまでに行ってきたその人の活動経験がそのまま大きな影響を与えるのである。先述の趣味の活動を行う団体への参加者に対する調査であるが、実際に現在活動している人にとって、学生時代の経験が余暇活動の参加分野に影響を与えていることを如実に表している。調査対象者全体では約3分の1の人が現在の余暇活動を学生時代に経験しており、

経験を必要とする分野への参加者は、当然のことながら学生時代の経験者が非常に多い。トップのバレーボールで70.0%、2位の器楽演奏で68.9%である。反対に、学生時代の経験が少ない活動分野は、第1位がバードウォッチングの87.0%で、第2位がエアロビクスの82.6%、第3位が社交ダンスの71.0%[\(4\)](#)と続いている。いずれの活動も学生時代に比較的なじみが薄いこと、社会人の講座等が多く開設されていること、あまり経験がなくとも取り組みやすいなどの特徴がある。以上にみたように、学生時代の経験がその後の余暇活動にある一定の影響を与えているわけだが、特に経験が必要なものに関しては、在職中も活動に参加しその趣味を続けていないと、退職後に行うことは難しいはずである。また、学生時代に将来の余暇活動の候補となるような活動を行っていなかった人は、在職中に意識的に趣味の活動などを可能な限り模索しておく必要があるといえる。

(2) 労働のない者にとっての「余暇」

高齢者の余暇を考える際、労働という対立概念が成立しない人々にとってどのような意味を持つのか、という点を考慮しなくてはならない。本来、遊びはその行為そのもので成立しているものだと考えられ、また余暇についても労働との二項対立の中でしか捉えられないということは決してないのだが、近代以降、つまり「遊び」から「余暇」になる過程において、労働との対立概念としての「余暇」が成立したという側面も看過できないのである。

では、労働との対比による余暇とはどのようなものなのか。池上(1994:208)は次のように述べている。「宗教的・知的エリートの抬頭と経済合理主義イデオロギーの出現によって、(中略)遊びの伝統的概念が、近代的概念にとって替えられてゆく。祭や遊びは社会的機能を失い、無意味な軽挙妄動となる」。そして、「ルネサンス期にはいると、ようやく、『真面目』や義務を負った大人の道徳的態度と対立する遊びの概念があらわ」になったのだという。つまり、西欧においてかつて未分化であった聖・俗・遊が、合理主義やイデオロギーの変化によって分離したのである。同時に聖と同じに考えられていた労働もまたその範疇から離れていくのである。そして、「遊び」が余暇になり、労働が聖から俗になり、そしてその二つが対立するようになっていったのである。現代においては、その時代の遊びの概念から新たな意味が生まれ、「労働にあらたな活力をとりもどすための気分転換、余暇の業としての、いずれにせよ近代産業社会のイデオロギーに指令された遊びの概念が成立していったのである。後述するが、ここに余暇が義務化する萌芽を見ることができる。

翻って現代について考えてみる。働いていない高齢者の場合、時間的にはすべてが余暇時間である場合がある。したがって、時間に対する考え方が就業期の人のそれとは異なっている可能性が高い。一般的に総時間から生活必要時間と職業的拘束時間を引いたものが広義の余暇時間になるのだが、労働を持たない人の場合、総時間から生活必要時間を引いた残りがすべて余暇時間になることになる。余暇を労働との対比の中で捉えようとするところのような高齢者の余暇がこぼれてしまうことになる。しかし、仕事をしていない高齢者が何らかの娯楽的な活動を行ってれば、それは確かに「余暇的な」活動が存在することになる。労働世代においては、余暇と労働の二項対立から考察することはある一定の意味を持つが、労働を持たないグループを考察するにあたってはそれでは充分と言えない。両者の違いとしてまず最初に考えられる点は、労働を持たないグループの余暇の効用が、そうでないグループの効用よりも低くなる可能性である。デュマズディエ（1962=1972）は余暇を次のように定義している。「余暇とは、個人が職場や家庭、社会から課せられた義務から解放されたときに、休息のため、気晴らしのため、あるいは利得とは無関係な知識や能力の養成、自発的な社会的参加、自由な創造力の発揮のために、まったく随意に行う活動の総体である」。つまり、デュマズディエの定義にはいわゆる「有閑階級」は想定されていないのである。

日常生活において時間的に拘束されていない高齢者こそ、近代合理主義的な発想から解き放たれて精神的にもより自由に余暇活動が楽しめるように思われる。しかし、現実には上述したとおり必ずしも高齢者が豊かな余暇活動を行っているとは限らない。その原因として次の4つの問題点を挙げることができる。第一に、すでに取り上げた退職以前の余暇活動に関して経験が少なすぎるため、余暇生活を送るための準備が不足しているという点である。これは突然多くの自由時間を手に入れた人が何をしてよいのか分からず、納得のいく余暇活動を行うことができないという問題を引き起こしている。第二は、労働という余暇に相対する活動が失われたために、余暇の目的の一つである「リフレッシュ」（義務からの解放）という行為が必要がなくなったという点を挙げることができる。つまり、労働という「苦役」があることによって高まっていた余暇活動の効用がなくなってしまうのである。第三の問題点は、体に染みついた近代合理主義の「くびき」である。これは一つには自分の時間を使う際、自らを律しようとする気持ちによって、余暇という一見無駄に思われる活動に対する「後ろめたさ」を振り切ることができず、気持ちよく余暇生活を送ることができない状態が考えられる。これは個人の精神的な問題のようにも思われるが、実際には社会的な余暇に対する認知の問題でもあるのである。第四は、高齢者の余

暇活動における「余暇の義務化」である。仕事をしていない高齢者にとって定期的に行われる余暇活動は、非常に日常的な活動となり、生活の一部として組み込まれてくる。この日常的余暇活動のみで日々の生活が構成されている場合、それはやめることのできない活動となっており、また、本人にとって無意識のうちその活動が義務化している可能性がある。いずれにしてもデュマズディエの唱える余暇の定義からはかけ離れたものとなっている。筆者は余暇活動を行う過程で発生する様々な義務や心理的な負担を、「余暇の義務化」と表現している。例えば、団体活動における役職などの現実的な義務から、子どもの学区に関連した余暇活動に参加している場合など、対人的な関係からやめられないなどということがある。このようなケースは社会的な要因による「余暇の義務化」ということができる。先の高齢者の場合などは、心理的な要因による「余暇の義務化」といえよう。このような状態に陥ってしまうと、余暇活動の満足度が低下するだけでなく、逆に大きなストレスを抱えることになる。労働のない者にとっての余暇活動は、その言葉だけをとっても矛盾を含んでいる。義務的な活動が別に存在し、それから解放された状態を余暇と呼ぶならば、義務的な活動が存在しない状態においては真の余暇も存在し得ないことになる。したがって、義務的な活動が存在しない状態で行われる余暇活動は義務化する可能性が高い。本稿において義務化について詳細には言及しないが、高齢社会の余暇活動を考える際、この「労働を持たない者の余暇活動」と「余暇の義務化」は重要な課題となるといえる。

5. 課題の解決に向けて

高齢社会という現実に合わせて余暇に関するいくつかの問題点を提示してきた。最後にこれらの課題を乗り越える可能性について簡潔にまとめておきたい。

我が国は今後、人口減と労働力不足に直面することが予想されている。その際、高齢者の経験や労働力が社会にとっても重要な役割を担うことになるであろう。そのためには受け入れる側の社会が、高齢者の働きやすい条件（金銭面よりもフレキシブルな労働時間や、肉体的負担の少ない業務）を提供していかなければならない。「ワークシェアリング」なども新しく古い言葉ではあるが、本気で取り組んでいけばそれなりに効果があるはずである。いずれにせよ、柔軟な労働環境を整えていく必要がある。適度な就業活動が促進されることは、同時に高齢者にとってもある一定の義務を担うことになる。それにより、余暇活動がより有効に機能することが期待できる。多くの高齢者が社会的な義務や生活上の義務を負うことにより、義務から解放すべき余暇活動が強く意味を持

つのである。もう一つ、柔軟な労働形態がもたらすメリットがある。それは、ライフサイクルにおける中堅世代の労働時間の減少である。すでに見てきたが、我が国において中堅世代の労働時間は長く、また余暇に対するニーズは高くとも実際の余暇時間が短いという現実がある。この状態が少しでも改善される可能性があるとしたら、それはやはり柔軟な就労体系しかあり得ないであろう。このように労働と余暇のバランスをとるという意味においても、「労働側」に柔軟性が求められるのである。

問題の解決の一助となるもう一つの方法は、社会が多くの人々に対してより多様な余暇を提供できること、また、活動に参加するために必要な情報を行き渡らせることが挙げられる。活動主体はもちろん市民（団体）であるが、情報の提供はより住民に近い市などの公の機関が担うべきである。市の広報などにより市民は余暇活動を行っている市民団体の情報を得ることができる。また、公共機関等においてある情報端末で情報を得ることができる場合もある。インターネットなども積極的に活動すべきである。なぜならば、ある調査によると、高齢者ほど行政機関のホームページにアクセスしているという結果があるからである。地域社会が担っていた情報の共有という機能が、その崩壊とともに機能しなくなった現在、公共機関がより積極的に、必要な人々に必要な情報を届くようにしていく必要があるだろう。このような情報を行き渡らせることには、次の2つの効果について期待される。第一は、高齢者にとってより身近な余暇活動に参加する可能性を高めること、である。高齢者の社会参加の意味についてはすでに述べたとおりである。第二は、高齢者に選択可能な余暇の幅をもたせることである。つまり、現時点で余暇の準備ができていない高齢者にとって、少しでも多くの選択肢を提供し、それにより本人が参加可能な余暇活動を吟味し、より負担の少ない形での余暇活動への参加が期待できる。また、それは「余暇の義務化」の懸念を少しでも減少させることにつながるのである。

本稿は時間概念を中心に現代における余暇活動について述べてきたが、余暇問題とは個人的な問題であると同時に、総体として非常に社会的な問題なのである。確かに、個人レベルで余暇活動が楽しいか否かということも重要ではある。しかし、ある社会における余暇がどの程度機能しているかは、その社会の成熟度を測る物差しと言えるのではないだろうか。デュマズディエ（1962=1972）は次のように述べている。「余暇活動こそ発見や想像や学問に必要な時間を生み出すものであるからである。今後、感覚的文化と精神的文化、無関心な態度と積極的参加の姿勢あるいは本気と遊びといった反対方向の二者の関係からして、ますます余暇の比重がふえつつある文明社会において、一般大衆が実際に体験する文化には深刻な変化が起こるであろう」。「旅行やスポーツに、映画

やテレビに、快楽的読書に、あるいは自主的参加のグループ活動などにきわめて能動的な余暇人の態度と密接に結びついている文化。このような新しい文化を追求していくことこそ、現代の人文主義者、社会学者にとって最も重要な目標であるように思われる」。

註

(1) 全日本断酒連盟HPを参照

<http://www.dansyu-renmei.or.jp/zendanren/index.html>

(2) 日本経済新聞 2003年1月19日27面を参照

(3) WHO世界保健機関資料

(4) 調査結果は「集団的余暇活動に関する調査」(中溝1999a)からのもので、質問文は次の通り。「この団体で行っている趣味活動は、かつて学生時代にやっていたことがありましたか。あてはまるものすべてに○をつけてください」。回答選択肢には小学校から大学までの学校におけるクラブ活動、及び学校外の活動が含まれており、回答形式は複数回答である。

引用文献

一番ヶ瀬康子ほか, 1994, 『余暇生活論』, 有斐閣.

池上俊一, 1994, 『賭博・暴力・社交』, 講談社.

J.デュマズディエ著, 1972, 中嶋巖訳『余暇文明へ向かって』東京創元社.

Joffre Dumazedier, *Vers une civilisation du loisir?*, Editions du Seuil, 1962.

関西大学経済・政治研究所, 1994, 『現代余暇研究』(研究双書 第86冊).

経済企画庁国民生活局編, 1994, 『個の実現を支える新たな絆を求めて』, 大蔵省印刷局.

経済企画庁国民生活局編, 1997, 『次世代に豊かさと活力を引き継ぐために』, 大蔵省印刷局.

厚生省, 1997, 『平成9年度版 厚生白書』, 株式会社ぎょうせい.

三井情報開発株式会社総合研究所, 1989, 『日本は余暇大国となるか ―リゾート活性化の条件―』, パンリサーチ出版局.

中溝一仁, 1999a, 修理論文『「趣味的サークル」のもたらす満足度とその存在意義について』.

中溝一仁, 1999b, 立教大学大学院 社会学研究科論集第 6 号 P.87

NHK放送文化研究所編, 2000, 『現代日本人の意識構造』, 日本放送出版協会.

野村総合研究所, 1998, 社会・産業研究本部著, 『変わりゆく日本人 生活者 1 万人にみる日本人の意識と行動』, 野村総合研究所情報リソース部.

瀬沼克彰, 2002, 『現代余暇論の構築』学文社.

総務庁編, 1997, 『平成 11 年度版 高齢社会白書』, 大蔵省印刷局.

高橋勇悦・和田修一編, 『生きがいの社会学』, 弘文堂.

安田素次, 1999 年 9 月 1 日, 「老年期の自殺について」『北海道医報』.