

## 労働者と余暇問題

特集  
3

板東 慧

### 1 はじめに

わが国において余暇の問題が「レジャー」というかな文字の表現をともなってはやりはじめたのは'60年代にはいつてからのことである。

いうまでもなく'60年代というのは、いわゆる高度経済成長の結果が、国民生活の上に具体的「かたち」をとって反映されはじめる段階である。ざっと気をつく例をあげても'60年前後にはつぎのような特徴的な事態がおこっている。

'59年 若年労働力不足の開始

'59年 テレビ普及率<5才以上都市非農家>50%を上まわる

'60年 エンゲル係数<全都市勤労者>40%を割る

'60年 実収入<全都市勤労者>1カ月40,000円を上まわる

'62年 製造業労働時間<1カ月>200時間を割る

こういった諸指標にあらわれた勤労者生活の片りんは、'50年代以前の戦後の生活構造からの脱出過程を物語るに十分であるし、労働組合の次元でも'60年にはじめて「大幅賃上げ」という言葉が賃金闘争方針として多くの労働組合でかかげられたという象徴的な時期であった。大幅賃上げという言葉それ自身はとくにすぐれた言葉ではないが、'50年代の賃金スローガンであった「くえる賃金」が'60年代にいたってはじめて消え、「大幅」がとってかわったということは注目される。

さて、いずれにしても「くえる賃金」からの脱出とともに、余暇が問題にされはじめたということは、当りまえのことだといえればそれまでだが、まことにあざやかに大衆的な志向を表現しているともいえる。たとえささやかであろうと「余暇」はあきらかにゆとりの表現だったのである。そのゆ

とりはたんに時間的なものだけではない。経済的な側面はもちろんのことであるが、それだけでも余暇問題を発生させる根拠になるとはかぎらないのである。いわば社会的な総合性をもったものとして、心理的要因やもろもろの空間的要因がふくまれた「ゆとり」ともいえるものなのである。

そこで、労働者の余暇問題について'60年代の諸状況をふりかえって検討していくこととしたいが、まず最初に「余暇」という概念について若干の検討を加え、さらにこの小稿の課題である「労働者と余暇問題」の位置づけに関連して言及しておくこととする。

## 2———余暇の概念と問題

### 1・時間的概念

余暇という言葉は今日すでに大衆的な用語として使用されているが、必ずしも統一した内容をもつものとして使用されているとはいえない。

たしかに、「余暇」という概念はもともと時間的性格をもっている。すなわち、一般に生活時間は①労働時間<「労働のための時間」を意味する>②家事時間、③生理的生活時間、④文化的生活時間の4つのカテゴリーにわけられるが、労働時間に対して他の3要素は労働力再生産時間と考えてよい。そしてその再生活時間とは「労働から解放された時間」でもある。その場合、余暇はこの再生産時間に対応するもので、広義には再生産時間全体をさすものと考えてよいであろうが、通常われわれが余暇問題を論ずる場合は、より狭義の概念として文化的生活時間のことを直接的に意味している。なぜなら、家事時間および生理的生活時間は生活時間の中では大なり小なり固定的傾向をもつものであるから、再生産時間のなかでもっとも弾力性をもつことになる。ということはいいか

えれば、労働時間と文化的生活時間とが変数の関係にあるわけで、まさに余暇はこの文化的生活時間の長短にかかわってくるのである。ところが文化的生活時間の場合にも生理的生活時間と同様に、日常生活にとって不可避的に確保せざるをえない最低限があり、結局それを上まわる時間量が余暇の時間量を決定することになるのである。

余暇は、家事・生理的生活および最低の文化的生活時間という比較的硬直的な生活時間をのぞけば労働時間の長さによって規定されることになり、その意味においても、労働という拘束に対してそれから解放された時間のうち、もっとも自由に選択可能な時間ということになる。もとよりこのことは日々の問題に関してあてはまるだけではなく、休日・休暇というものをふくむロングランの場合に関しても同様である。

時間的概念としての余暇は以上のとおりであるとしても、余暇が問題とされるのはたんに余暇の長さのみに関してではない。むしろ、核心は余暇消費の内容をめぐるにあり、その意味において、余暇問題の考察は余暇消費の内容を規定する諸条件との関連においてすすめられねばならないのである。

「ゆとり」という言葉をつかったのもそのような総合的意味においてであり、つまるところ生活水準そのものにかかわる問題といえるのである。

### 2・労働の対極概念

ところで筆者に与えられた課題は「労働者の余暇問題」である。今日わが国の就業者の中の6割は雇用労働者であり、非農林業就業者の8割は雇用労働者であることからみても、市民の圧倒的な数は労働者世帯であることは明らかであって、市民一般が労働者だとしても問題はない。その意味において、市民一般の余暇問題と労働者の余暇問題を区別する必要は一般的にはほとんどみとめられ

ないであろう。しかも家族従業者も多くの自営業者も、生活様式の上で労働者のそれと大差はないであろうし、今日のようなマス社会においては生活様式の均質化が急速にすすんでいることから考えて、パターンとしての余暇消費の問題において労働者とそれ以外とを区別する必要はなからうと思われるのである。

ただし、余暇問題がすぐれて社会的な意味をもつのは、労働力の売手である労働者が、生活を維持するためにその商品労働力を資本に売りわたし、一定時間企業の管理体系に支配され拘束されることに対応して、その拘束からの解放としての労働力再生産の内容の一翼をになうものとして余暇消費があるということであり、その限りにおいて余暇は労働者の対極であり、対立物としての位置をもつということである。労働者と余暇問題の第1次的論点はそこにある。

この対極という意味は、拘束と自由、労働力の消費と再生産という意味においてのみではなく、両者のパターンは対応するという性格をもっている。たとえば、筋肉労働から神経労働へ、あるいは熟練労働から単純労働へ、あるいは個別労働から集団労働へという労働の形態の諸変化は、労働力再生産の形態に変容を与えていく。そして、とくに選択性のつよい余暇消費の形態変化をもたらすのである。まさにわが国における余暇問題の登場は、さきにのべた生活水準的な側面と同時に、労働形態の諸変化に対応する側面をもっていたことは否定できない事実であり、余暇消費の質的な発展は、労働力再生産の他の諸分野における変化——たとえば食・衣・住等における諸変化——に対応するものといつてよいであろう。

では一体、'60年代における変化とはいかなるものか、以下検討していこう。

### 1・労働者をとりまく条件

'60年代において余暇問題が、わが国、とくに労働者を中心にしてクローズアップされてきたが、それはいくつかの特徴をもっていた。すなわちその規定条件をあげるとつぎのようになる。

第1に技術革新の進展と生産力の高度な発展のなかで、新たな消費手段が続々と開発され、市場進出がすすむなかで、資本の市場開発に誘導されつつ、社会的欲望は増大していく。

第2に技術革新と経営管理体系の高密度化にしたがつて、労働の単純化、肉体労働から神経労働への転換、神経緊張を中心にした労働密度の高まりが進行する。

第3に情報流通と交通手段の発展、労働市場の流動化による生活意識・生活様式の全国的均質化と社会的流動性が進展する。

第4に経済成長と好況の継続、若年労働力不足の展開によって、労働条件・賃金が高まり、経済的オプティミズムが一方で拡大していく。

以上の諸条件が'60年代前半以降の労働者生活を規定し、それが余暇問題の展開に反映されていくのであるが、以下、簡単にそれを素描しておこう。

まず、第2と第4の条件を通じて、中小零細企業にいたるまで、労働時間の実際的短縮が前進しはじめる。小零細企業・自営業をふくめる週休制の確立から残業の短縮などがすすみ、さらに週当り労働時間の短縮、隔週休日2日、週休2日制などの諸形態が技術革新の進展度合に対応して展開されはじめる。そして、休暇制度も発展し、バカンス制<長期休暇>等もあらわれはじめるのである。なによりもまずこのことは余暇の増大=労働時間的基礎を形成するのであるが、このことは、農業における技術改良と生産性の増大にともなう

余暇の増大、家事労働の耐久消費導入にともなう軽減による主婦の余暇増大、といった事態と対応しつつ、余暇利用への関心をたかめる契機となるのである。

そこで、第1・第3・第4の条件とあいまって余暇利用の諸条件が高まるのである。テレビ、ステレオ、カメラ・8ミリなどから乗用車にいたる消費財の購入と旅行・スポーツなどへの志向と大量消費が発展していくのである。

## 2・企業と労働組合の意識転換

さて、こういった余暇利用のための時間的経済的な条件の発展とマスメディア、交通手段の多様化と充実、流動化の展開によって、余暇利用問題は「レジャー・ブーム」という造語が横行するほどにクローズアップされてきたのである。とくにそのなかでも、新しいものに対する魅力と行動性をもつ若年労働者層の間では意識の面においても、戦前・戦中派のとっている「あそび」意識とまったくちがった生活意識として余暇利用問題が定着していったといえる。

企業は当然のこととして、新たに生まれた余暇をどのように管理するかを意識しはじめる。1つの形態は「あそび」としてスポーツ・文化活動などにふりむけるための施設やサークルなどの組織の新設や充実を誘導しようとするのであり、他の形態は、新しい組織論〈QC、ZD、能力主義など〉を中心として、仕事の研究・開発など自発的な労働への開発意欲の組織化のための誘導をはかろうとする面である。企業の側の「生きがい」の組織化という論理が注目されていくのであるが、このこと自体、現代の企業労働がもたらす疎外に対して、それからの回復を主観的意図として提起されてきたものである。すなわち、企業の側もこれらの条件に直面して管理の価値観の転換を迫られるのである。それは、「出世や金や力でひっぱ

るだけでは労働者の意欲はひきだせない」というマグレガー流の組織の論理への転換を意味するものといつてよいであろう。

労働組合もまた同様であった。賃金引上げ、合理化反対といった要求の論理以外で政策論を充実していくことが要請されるのである。

労働強化のみを理由にする時間短縮ではなく、余暇の利用などの理由による要求の構築、生活要求や福祉要求の多様化などについての対応をせまられるのである。そしてここでも人間疎外からの回復が重視されるわけである。そしてレクリエーションやサークル活動の新たな組織化を通じての人間のふれあいや集団の意味を問おうとする。これらの方向のなかで組合としての余暇管理を求め、企業の余暇管理に対抗しようとするのである。

## 3・窮乏感をともなう余暇の実態

ところが、レジャーブームは'60年代前半において空疎なひびきをもっていたように、その内容と形態には大きなズレがあった。

まず、レジャーブームといってもそのメディアはきわめて未成熟であり、旅行や外出によって得られるものは観光資本や興業資本など商業資本による類型化した施設や条件のもとで、しかも混雑のなかですごすだけで、余暇利用そのものがより大きな疎外感をつくり出すような傾向をもっていること、「休日のすごし方」といった国民生活調査〈消費動向予測調査〉によっても「ごろ寝」「ラジオ・テレビを見る」など受身的で、しかも消極的なものが多いなど、その形態も未成熟なものである。そして市場操作がつくりだす新しい消費財の購入と安定した生活への欲求との矛盾のなかで、つねに物的な欲求不満が潜在し、社会的欲望の増大と収入との間の矛盾を意識するという形態での疎外感が拡大するのである。一方、旧型技能解体、労働の単純化のなかでの疎外感・管理体系

の濃密化のもとでの歯車感・無気力感などが発生する状況を色濃くもっているのである。

このようにみてきた場合、'60年代の余暇利用とは一体なんであったろうか。

すでにのべたように、ともかくも経済成長に対応しつつ、'60年代前半から後半にかけて余暇利用の内容も量的質的に大きくのびていったことはいうまでもない。とくに受動的なものから能動的なものへの内容の発展は注目されよう。しかしながら、やはりもっとも重要な問題は物的窮乏感からまだ基本的に脱出しえていないということである。たしかに「くえる賃金」が実現し、基礎的消費は一応の安定をえた。すなわち就職難は解消していき、日常生活における窮乏感はすくなくなった。生活は天下泰平というほどに安定感をもった。ところがつねに市場操作によって新しい消費に吸引され、一方で基礎消費物価が急騰し、さらに住宅の低水準というなかで、逆に基礎的消費がおびやかされるという欲求不満状況が内在しているのである。

そこで、戦後時状況からみるならば、一定の安定と向上を得たなかで新たな欠乏感に直面するのである。そして、そこではやはり、労働は拘束であると同時に、生産力においつく一定の消費水準を維持するための労働として物的窮乏感からの脱出のための労働という意味がたよくなるのである。これは、拡大再生産された労働の拘束化なのである。

いいかえれば、「くうに困る」ことからくる労働という'60年以前の状況下では、余暇の利用という意識さえ稀薄であり、まさしく労働も再生産は食生活を基準とした価値意識に支配されていたのである。

'60年代においては、拡大する生産と消費に対応して消費水準を維持し、余暇利用の一定の水準を確保するために、そしてそのことが基礎的生活の

不安定と低下をもたらさないために労働への拘束があり、それがまた余暇利用の増大をうながすという関係をもつのである。それは要するにいぜんとして物的窮乏下における余暇と労働の関係なのである。「くうための労働」から「余暇をも楽しむための労働」<「余暇を楽しむのみの労働」ではない>という方向への転換、これが'60年代の特徴と考えるとよいのであろう。

ところが'60年代も後半期にはいり70年に近づくとつれて、経済成長と労働力不足はますますつよまり、さらに転換への条件が生まれるのである。

#### 4———余暇をめぐる意識

##### 1・世代による意識のちがひ

さて、ここで余暇利用をめぐる意識の問題について検討してみよう。

衆知のとおり、明治以来、わが国の国民意識のなかには「あそび」に対する倫理的抵抗感が根づよく支配してきた。それは封建制下の支配の論理への対応にも根ざす側面もあるが、わが国の後進性や農村の貧困を基礎にした国家的倫理の支配が作用してきたと思われる。すなわち「刻苦勉励」は愛国とともに戦前におけるもっとも基本的倫理綱領であったし、これが「あそび」の消極性の基礎となってきたといっても過言ではあるまい。

そして戦後民主主義の形成と国家意識の喪失など一連の変動は一応これを解体する方向に作用したとはいえ、経済復興過程においても、それは窮乏からの脱出への努力の表現として解体しきらずに支配しつづけてきた。さらに戦前世代においてかなり強固な倫理感として維持されつづけてきた。すくなくとも、戦後派はこれとはけつ別しているとはいえ、'60年以前においては、経済的困難とあいまって「あそび」への抵抗感は根づよく支配

してきた。ところが'60年代における1億レジャーブームともいべき状況は、少なくともその転換を意味する。それにしても、若年層と高年層の間に明確なズレがあることは否定できない。たとえば「余暇の善用」といった用語がもちいられ、「余暇利用」を一定の価値観で拘束するような事態にあらわれているように、わざわざ余暇の利用に善悪判断をからませたり、あえて一定の目的を明確にしないと余暇利用に意味がないかのような大時代的な傾向が、高年代世代のなかにいぜん支配的である。むしろ若年層の場合には、あえてそのような問題意識をもたないし、意識せずに「あそび」が生活のなかにとけこんでいるともいえるわけである。

極論すれば、一方の極に「労働の苦痛」、他方の極に「あそびの楽しさ」という対極を意識して余暇を利用するといった目的意識そのものが、因果応報的倫理に影響された発想といえないことはない。そして余暇消費自体が、こういった「余暇利用」意識によって疎外されるといっても過言ではないのである。いわば、通常つかわれている「余暇利用」という概念さえ、実は目的意識的であり「自由で解放された生活時間の消費」という概念とは異質のものなのである。

## 2・画一化から個別化へ

今日'60年代のレジャーブームをへて、転換を迎えているといえよう。

それは情報操作と市場操作のなかでステロパターン化された余暇の消費が、いかに無意味なものであるかということに対する反省にもとづいているともいえる。現代社会の特有の現象としてのマス操作の結果とはいえ、わが国のように個我の自立よりも集団への忠誠が優先するような行動様式が支配的で、戦後民主主義もまさにそのような行動様式を基礎にした多数決的集団主義としてしか機

能しなかったという現実には、急速な経済成長に対応する市場操作の結果とはいえ、余暇消費もまた「個」の喪失の上に成立してきたというほかはないのである。そしてこれに輪をかけた明治以来の伝統——西欧崇拜が、情報操作にあたってきわめて有効に機能してきたといえる。しかし、海外との交流が深まるにつれ、生活様式における西欧くづくに戦後はアメリカ>模倣に関する限界意識が形成され、他方、生活様式における個別の選択意識がつかまるなかで、しだいに<個>の回復が、余暇消費をも規定する方向で作用しつつあるといえる。もちろんこのような事態は一朝一夕に転換しうる性格のものではない。しかし、レジャーブームは一たん空疎な支配によって、新たな余暇消費の選択形態をみちびきだしたというるのである。

余暇問題を論じる場合に、必らず問題となるが、階層的にみて、青年層・婦人層・老人層といったそれぞれには、それぞれの余暇消費のパターンがその世代的特質にもとづいて存在する。しからば中堅層ともいべき働きざかりの余暇問題とは何なのかというところと行政も労働組合などの集団も、これらの層について、とくに一定の視点をもってアプローチしていないのである。ここに端的にわが国の余暇問題の性格がでてくる。もっとも労働者の中心部分はこれをどのようにみているのか、たんにマイホーム的に家族へのサービスという視点でとどまりいえないことは事実である。競輪・競馬・麻雀・酒といったことが事実もっとも多いと思われるが、そのような余暇消費が今後も主流となってつづくものであろうか。

ここに、まさにステロパターン化した余暇消費からの脱出の後になにが問題となるかに対応した問題点がうかびあがってくるのである。

労働への集中から「あそび」が失われている状態から、余暇の増大とその利用の拡大という方向で

事態が動きはじめ、そこに「あそび」の定着が進む。そして、その「あそび」のパターンは当初は当然画一化されやすいが、一定の経験をへて「あそび」の意識が定着するとそれは画一化から個別的选择に分解する。これはいわば欲望充足の発展形態に関する論理である。旅行ひとつをとってみても明らかである。団体旅行はあきらかにコストの安さと便利さを代償にした個の放棄である。そこには画一性と選択の放棄によって購入された安心がある。しかし、観光や旅行という未知を求める「あそび」が団体旅行によってみだされうのだろうか。欲望は必らず個別的选择へと発展をとげるであろう。

今日、'70年代といわれる段階では、より発展した経済条件のもとで、余暇消費は多様化と個別化の道をあゆむであろうし、またあゆみつつあることも事実である。

## 5——余暇と労働をめぐる

### 1・疎外と余暇

そこで、労働者と余暇問題はどのように展開するだろうか。

もともと「あそび」というものは人間の精神状況に関するものである。デラックスな建物が快適とは限らない。むしろ今日の都会生活のなかから求められる余暇消費の形態のなかには、原始に帰るような傾向がよりつよまっている。むしろひなびた不便さもまた快適でありうるのである。あるいは「日常性からの脱出」という行為そのものなかに余暇消費の形態を求めることもまた然りである。そしてこのような傾向こそは、情報操作・市場操作に対する抵抗そのものといっても過言ではない。しかし、同時に資本もまたこのような動向にのってさらに操作を貫徹しようとする。その結

果、余暇利用を求める個別と強大な資本の余暇消費への支配の激しい抗争をもたらすことにもなるわけである。むしろこのような抗争をへてみずからの手で獲得した余暇消費の形態こそは、その真髄といえるものかもしれない。いわば民衆と資本との、そして個と多数とのはてしなき抗争でもある。

ところで余暇消費の内容はどのような方向をたどるのであるか。

余暇において「かけ事」や「旅行」をする。これも余暇消費として十分意味をもっている。しかしそのようなことをすべての余暇をつかって年中できるであろうか。それが年中継続してやられるとすれば、もはや彼はそれが労働と置かれているということであろう。彼は収入がそれによってもたらされるとすれば、余暇消費としてではなく労働としてそれに向うであろう。「かけ事」という例はよくないかもしれないが、余暇消費の形態として行なっている限り、それによって充足感をさほどつよめるものとはなるまい。

最近における余暇消費の注目すべき形態は、衆知のように1坪菜園、釣り、植木、制作、スポーツといったものが主力を占めつつあるということである。このことはたんに「自然との接触」といった空間的な問題にかぎらず、原始的労働への回帰や芸術・スポーツなどの活動への積極志向という特徴をもっているということである。余暇消費において人間的充足感をえようとしてもそこには一定の限界がある。なぜなら労働こそが人間と他の動物を区別する特殊な行為であり、人間の証明にとって不可欠の行為だからである。今日、「疎外された労働」という言葉はかなり大衆化しているので、あえて説明するまでもないが、もともと「労働の疎外」からの回復という意義づけを与えられた「あそび」としての余暇利用問題は、余暇において原始的労働、あるいは私的労働という形

表1 一 休日の過ごし方<世帯主>

	36年 2月<a>	42年 2月<b>	45年 2月<c>	c/a	c/b
	%	%	%		
<b>休息</b>					
ごろ寝などの休息	29.3	33.8	38.7	1.3	1.1
雑談	18.0	11.7	11.6	0.6	1.0
散歩	5.4	8.3	5.4	1.0	0.1
飲酒	5.4	9.3	10.6	2.0	1.1
計	58.1	63.1	66.3	1.1	1.1
<b>教養娯楽</b>					
読書	25.8	15.4	14.2	0.6	0.9
ラジオ、テレビ、新聞	81.2	74.2	78.2	1.0	1.1
庭いじり、日曜大工	18.4	19.6	16.2	0.9	0.8
写真、けいこごと等の趣味	5.0	5.4	4.1	0.8	1.8
買物、訪問	16.7	12.4	13.6	0.8	1.1
計	147.1	127.0	126.3	0.9	1.0
<b>興業娯楽</b>					
映画、音楽、観劇	26.9	8.7	4.6	0.2	0.5
スポーツ見物	2.4	2.3	1.0	0.4	0.4
計	29.3	11.0	5.6	0.2	0.5
<b>射倅娯楽</b>					
碁、将棋、マーじゃん	9.7	10.6	9.3	1.0	0.9
競輪、競馬等のかけごと	1.0	2.3	9.3	9.3	4.0
計	10.7	12.9	18.6	1.7	1.4
<b>観光、スポーツ、娯楽</b>					
旅行、ドライブ	3.2	4.1	6.4	2.0	1.6
参加してするスポーツ	2.6	6.2	11.5	4.4	1.9
<魚つり>	<->	<->	<6.3>	<->	<->
計	5.8	10.3	17.9	3.1	1.8

- <備考> 1. 経済企画庁「消費者動向予測調査」による。  
 2. 「最近の休日は主として何をしましたか」に対する回答で回答は一つに限っていない。  
 3. 調査日の天候は、各年「晴」で大差はない。

態において、職業としての労働と対極をなすにいたる傾向をもっているのである。これはわが国のみに限ったことではない。先進国共通の現象である。そしてその極から、つぎの段階を展望すると余暇においていかに疎外の回復を意図しても、究極時には職業としての労働の問題にぶつからざるをえないのである。今日、明らかなように社会主義においても、この問題は解決されていなければ、依然として混迷している。資本主義か社会主

義かという体制のみに還元することはできない。

## 2・労働選択の変化

つまるところ、余暇は余暇としてのみ意味をもつのではなく、労働との対比において意味をもつのであり、余暇から出発した疎外問題は、やはり労働にかえて、そこでの解決に帰着せざるをえないのである。

余暇問題はすぐれて労働の問題なのである。



このことは、企業がとりあげているような新型労働管理とは無縁である。とって体制還元主義とも無縁である。

みずからの労働のみずからが支配していくような日常的行動を基礎にすることが基本といえよう。今日の公害問題に対する対処もこの基本がつかぬかれない限り、労働者としての公害闘争は発展しないであろう。

さて今日、もっとも重視すべき問題は、労働力不足の本格的展開と対応して、たとえ、賃金がやや低くとも好きな職業を選ぶという傾向、大企業よりも中小企業・自営業を選ぶという傾向、役付より専門技術者や技能者になるという傾向など、労働の選択をめぐって、いままでの就職選択とちがった傾向が顕著に出はじめている。「安定した大企業」を選択基準とするものは、かつて青年のなかに7割はいたにもかかわらず、最近は1割未満に減少している。今後、労働力不足の展開のもとで、中年をふくめた労働力流動はますますすすむであろう。他方、主婦労働が、たんに生活費補填のためではなく生活向上を意図し、さらに社会活動への参加の一形態として拡大している。このような事態をどうみるべきであろうか。収入を最大基準としていた就職の選択基準が、むしろ労働を最大基準にしていくような傾向のなかに、労働のみずからの手にとりもどそうとする潜在意識の動きを見逃すわけにはいくまい。

筆者も余暇問題をすべて労働の問題に還元すればよいとは考えない。しかし、すくなくとも労働における充足感の追求とかかわらないで余暇問題の追求はありえないであろう。

## 6 おわりに

余暇消費の内容は、すでにのべたように、ますます多様化し、個別化すると、それが生活に不可欠

な行為としてそれぞれの生活のなかに独自の定着していくであろう。こういった前提にたつて、今後は職業選択の活発化を通じて、労働の追求が高度な社会問題となることはあきらかである。労働者の余暇問題はこれをはなれてありえないであろう。そこでは労働組合自体が余暇の管理よりも、労働の流動に対応する諸機能を労働条件の向上とともに発展させ、職場における労働管理に対抗する機能をもたざるをえなくなるであろう。すなわち、労働組合やその他の労働組織にとって重要なことは、これに対応する運動形態である。都市においては、自治体の行政機能もまた、余暇利用のパターン化から脱出して、労働と職業に関して個別の労働者が訓練や知識をうる場から、自発的なサークル、そして余暇消費の諸形態の多様化にまで対応する諸政策を展開しなければならぬ。

結論的にいうならば、余暇は個の問題であり、その画一化といかに闘って、個の多様性に対応できる社会条件を形成するかが重要である。

<社団法人労働調査研究所所長>