

# An Examination of What "Tashinami" Implies : To Formulate Plans for Further Development of Leisure Study

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-06-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 宮田, 安彦 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://otsuma.repo.nii.ac.jp/records/7084">https://otsuma.repo.nii.ac.jp/records/7084</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



原著論文

# 「嗜み」の示唆するもの —今後の余暇研究の展開を構想するために—

宮田安彦  
大妻女子大学家政学部ライフデザイン学科

## An Examination of What “Tashinami” Implies —To Formulate Plans for Further Development of Leisure Study—

Yasuhiko Miyata

Key Words: 嗜み, 余暇の認識方法, 余暇の質, 「場」の創発, 美意識

### 要旨

日本人の余暇生活は、それに対する期待が大きい反面、満足度が低いことが問題となっているが、これに対して既存の余暇理論は解決のための有益な情報を提示できていない。その原因の一つは、既存の理論の余暇認識方法が未だ限定的であり、限られた余暇活動しか座標に乗せられないうえ、高い質の余暇の成立条件については「個人」「自由」という要素以外に考えを及ぼせていないところにあると考えられる。

そこで、日本の余暇表現である「嗜み」を取り上げ、その特質のうち、既存の余暇認識の座標からはみ出るものを抽出することにした。その結果、①美意識、精神性、②場の創発、③規範意識、④身体性といった要素が抽出された。これを受け、今後の余暇研究においては、「嗜み」と関連性の深い「遊芸」などを手掛かりとしたさらなる考察を織り込みながら、余暇の社会性・集団性、美意識を包摂できるような方向での余暇認識の座標の拡大が求められる。

### はじめに

内閣府が「国民生活に関する意識調査」の中で定点観測している「今後の生活の力点」は、生活の金銭面を除けば、1983年に「余暇生活」がそれまで1位であった「住生活」を抜いて1位となり、以降現在に至るまでその座は譲っていない。にも拘わらず、「国民生活に関する意識調査」(2019)によれば、余暇生活への不満度(「やや不満だ」+「不満

だ」)は33.5%と、食生活(「今後の生活の力点」の第2位)の10.6%、住生活(同第3位)の16.5%と比べて高く、余暇生活の満足度が相対的にかなり低いことが分かる。ウェルビーイングの向上を目指して生活全般の問題を扱う家政学としても、このことは大きな問題として認識できる。

この問題の背景には、余暇を「自由時間」という量として捉えてきた政策上の余暇観の存在がある(経企庁、1977: 通商産業省余暇開発室、1999ほか)。それは、日本人の長時間労働の問題の中では必然的なものであったが、年間総労働時間が減少傾向にある昨今においても、多くの人々の休日の過ごし方(マイボイスコム、2018: 日本能率協会、2018など)は、「TV」「ごろごろ」「ネット・SNS」などの単独的で受動的なものであり、こうしたことが余暇生活の不満を招いている原因となっていることが推測できる。

これに対して、どうすれば余暇生活を充実させられるかという実践的課題に余暇研究は十分応えられていない。というのは、余暇をどう認識するかが余暇の現状についての問題意識を左右し、解決方法を方向付けしてしまうと考えられるのであるが、現状は、既存の余暇認識を超える枠組みの拡大が遅れているからである。その結果、巷間、余暇のハウツー本ばかりが跋扈している状況である。

さて、余暇を「自由な時間」とみなす考えの背景には、Dumazedier(1962=1972)がまとめたような余暇認識がある。すなわち、余暇とは「個人が職場や家庭、社会から課さ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」(1972: 19) という見方である。ここには、大きく分けて2つの価値判断が存在している。1つは、余暇が労働とは対立的、対極的に位置づけられること。もう1つは、余暇は個人の自由のうちに存在するということである。このように、余暇は「労働-非労働」「自由-拘束」の軸で認識されていたわけである。

その後、余暇の「状態」を軸上に載せる心理学からのアプローチによって、高い質の状態の達成には「労働-非労働」という軸がさほど意味をなさないことと同時に、「関与」の高低が余暇の質を関係することが明らかにされた。しかし、現在に至るまで「自由-拘束」の軸は外されず、自由の確保が是とされることに変化はない。

ところが、「遊び」「道楽」「娯楽」といった日本語の余暇表現をみると、これまでの余暇観の枠組みに沿わないものがあり、例えば「嗜み」をみると、それは「酒の嗜み」「琴の嗜み」にみられるように、余暇を含む言葉であるにもかかわらず「自制」の精神を含むものであり、個人の自由とは一見して反対の要素を含んでいることが分かる。また「琴の嗜み」には「道楽」の反対方向にある修養的要素も感じられ、「娯楽」とは対極的な質の高さも感じられるが、これを説明する座標軸が存在しない。実践的な余暇生活への根拠ある理論的提言を可能にするためには、まずはこうしたものを包括的に説明可能とする余暇認識のための軸を提示し、そのうえで余暇の質を高める条件を実証的に探索することが必要である。

そこで、本稿ではその第一歩として、「嗜み」に関する過去の主要な言説を参考に、既存の余暇認識方法で説明困難な要素を抽出し、そこから余暇認識の新しい軸の存在を予想することで、今後の議論の展開の方向性について考察する。

## 1. これまでの余暇観

先の問題意識に従い、ここではまず余暇の認識方法と余暇観についてのこれまでの流れを整理しておきたい。

### (1) 余暇の認識方法

余暇の認識方法にはいくつかの方法がある。余暇のどんな現象をとらえるかについては、大きく分ければ、Kaplan (1961) が区分したように、「客観的

なもの」「主観的」なものに大別できる。新井 (1977) は、余暇のとらえ方には、「(自由な) 時間およびその時間内に行われる行動」という理解と、「態度や精神状態」という理解があると分類したが、これらはそれぞれ客観的なものと主観的なものの内訳を挙げたものと理解できよう。岡田 (1982) が、余暇概念には「時間モデル」「活動内容モデル」「活動価値モデル」の3つがあるとしていることや、Mannell, et al. (1997=2004) が「義務から解放される時間」、「活動」、「経験」(楽しさ、満足、興奮など) と分類したことも同様である。こうして、余暇の認識は、概ね、①時間、②活動、③心的状態の3つの範疇に区分される。

また、余暇は領域 (domain) についても分類されている。余暇とその他の人間活動、たとえば労働や社会活動の間をどのように区分するかが、領域の区分である。

### (2) これまでの余暇観

#### 1) 非労働の時間・活動であるという認識

以上のように分類された余暇の認識方法のうち当初中心的であったのは、「時間」「活動」による認識である。産業社会の到来により多くの人々は企業に雇用されての賃金労働者となり、職任分離の生活の中、勤務時間中の労働と余暇を含む生活行動とが時間的に峻別されるようになったからである。こうした中、関心事となったのは、余暇と仕事は相互に肯定的もしくは否定的な影響を与えるのか (「スピルオーバー (spill over)」)、余暇は仕事上の不満などを晴らして平衡を保つものであるのか (「補償 (compensatory)」) という議論であったが (Wilensky, 1960)、これは余暇が労働と対照的な位置づけをなされていたがための議論であった。この考え方は、『レジャー白書』の中で1977年以来取り上げられている「仕事と余暇のどちらを重視するか」を問う定点観測に今も生きている。

#### 2) 自由(拘束されない)という条件による認識

余暇を賃金労働に對置させる形で認識することは、必然的に「拘束-自由」の対立軸が想定されるということの意味する。が、それだけではなく、余暇は一切の拘束からの自由を意味するものとして理想化されることになった。

例えば、先に取り上げた Dumazedier (1962=1972) は「職務や家庭、社会から課せられた義務から解放されたとき」を余暇認識の条件に設置しており、Parker (1971) は、まず個人の「時間」と「活動」

からなる「ライフスペース」という概念を示し、「時間」については労働か非労働か、「活動」については拘束的か自由かでこれを基準として、ライフスペースを、①労働時間、②労働に関係した時間、③生理的ニーズを満たす時間、④非労働義務、セミレジャー、⑤余暇、自由時間の5つに分類した。余暇は労働性のない、自由な時間・活動であるとしている。

このような余暇の認識方法は日本でも主流となり、1960年から始まったNHK放送文化研究所『国民生活時間調査』では、余暇活動は「必需行動」(睡眠、食事など)「拘束行動」(仕事、勉強など)「自由行動」と大きく3分類された中の「自由行動」に位置付けられている。その後、経済企画庁国民生活局編『これからの生活と自由時間』(1977)、通商産業省余暇開発室監修・余暇開発センター編『時間とは、幸せとは—自由時間政策ビジョン』(1999)にみられるように、余暇を政策的論点とする際、それは「自由時間」として認識されている。

### 3) 生産活動に関与しないものとしての認識

以上は、余暇を労働の対極に位置づけ、労働から遠ざけようとする認識方法であると言い換えることができるが、その結果、労働を典型としつつも、労働より広い概念である「生産」という要素も余暇の認識から遠ざけられるようになった。

20世紀初頭のテーラーシステム(科学的経営管理法)の開発によって、「計画と実行の分離」が進み、労働者から働く喜びが奪われ、代わって消費行為が人々の喜び、楽しみを提供するようになったとされる(松原、2000)が、日本においてはその後1960年代に高度消費社会が到来し、レジャー産業が大いに発達し、余暇はますます消費的なものとの認識が高まったと考えられる。

これに伴い、賃労働ではないものの、大きな意味で生産行為ともいえる家事や地域活動のような共同的な行為(同時に義務的な要素も有する)などもまた余暇の認識の対象外になった。この考えが表れているのが、先にみたNHK放送文化研究所『国民生活時間調査』であり、そこでは「社会参加」は「家事」と同様に「拘束行動」に分類されている。また、産業心理学者が労働者の新しいライフスタイルを考えようと結成したNIP研究会(1990)は、生活の場を「仕事」「余暇・自由」「社会活動」に分類した。ここでは余暇は自由と同等の位置づけである反面、社会活動は明確に余暇ではないと峻別されている。

### (3) これまでの余暇観の問題点

こうして、これまでの余暇観は、概ね余暇を労働ではないもの、さらに労働に付随する要素(拘束性、生産活動)を排除したものとして位置づけられ、また賃労働が時間管理に服するという性質をもつことから、主として時間の問題として認識され、人々の希望も余暇政策ももっぱら労働時間の短縮に向けられてきたとあってよいであろう。これは、高度成長期以来日本において特に問題視されてきた長時間労働という社会問題の存在があったことからみるとやむを得ないことであった。しかし、ドイツとはまだ差があるものの、日本人勤労者の年間総労働時間は減少傾向にあり(OECDによると2018年の日本の全就業者の年間労働時間は1,680時間であり、アメリカやカナダより短くなっている)、時間という量として余暇を把握するだけでは今後の政策展開が望めず、どうしてもその質について問うことを避けるわけにはいかない。

この余暇の質については、先述のDumazedier(1962=1972)が「余暇の三機能」として「休息」「気晴らし」「自己開発」に分類しており、また同じく先述の経済企画庁国民生活局(1977)が余暇の目的を「心身の回復、気晴らし」「自己啓発、心身の余力の蓄積」「自己実現、家庭生活の充実、自主的社会活動」の3つに分類して、質的な差を意識したモデルは提示しているが、あくまで労働からの遠近(労働の再生産のためか、労働とは関係ないか)が座標軸となっているため、このままでは冒頭で提示したような問題の解決のための理論とはなりえない。このことは、余暇を「非労働」ととらえるのであれば、労働をしない高齢者の余暇はもはや余暇として認識することができないということを考えてみれば一目瞭然である。

## 2. 余暇認識の枠組みを広げた心理学的アプローチ

### (1) 余暇のもう一つの認識方法

しかしながら、余暇を客観的に把握可能な「時間」や「行動」ではなく、主観的な心理状態から捉えようとする研究上の動きは早くからあった。たとえば、Pieper(1948)は、余暇は一つの「精神的態度」を指す言葉だとしていたし、Neulinger(1971)も、余暇は仕事の反対にあるものではなく、「精神状態」(state of the mind)だとした。また、Kelly(1981)は余暇が余暇であるのは活動そのものでは

なく、従事することの質 (the quality of pursuit) によるものだと主張していた。

余暇をこのように捉えると、余暇の領域 (domain) も非労働領域だと単純には割り切れなくなってくる。Kelly (1981) は、質を問うならどのような活動も余暇となりうるとし、実際に仕事、家族、地域、余暇について満足度、コミットメント、人間関係の点で相互関連性を調べた結果、領域をまたがって関係性があり (特に余暇と家族・地域の間で)、余暇の区分に特有のものが見出せなかったことから、余暇がその他の分野とはっきりと異なる意味をもつものではないと結論している (Kelly and Kelly, 1994)。

このように、外見から判別できる領域によって余暇であるかどうかを判定できないとすれば、どんな状況が余暇を規定するのであろうか。いいかえれば、どんな条件を満たす場合に、ある活動を当人は余暇と感じるのであろうか。Parker (1971) は、余暇は外見上仕事のように見えるものの中にもあるとして、一例として登山を挙げているが、余暇である愛好家の登山を職業である登山ガイドのそれから分けるものは、「それ自体を目的とするか (for its own sake)」によるものとしている。また、Neulinger (1974) は、まず「認識された自由 (perceived freedom)」があることが大きな意味での余暇の条件となっており、その中で動機付けが内発的 (intrinsic) であれば純粋な余暇と認識されるとしている。これらは論考によるものであるが、Unger and Kerman (1983) は実証研究として、先行研究で頻繁に提示される余暇の構成要素 6 つ (それ自体を目的とする「本質的満足 (intrinsic satisfaction)」、 「自覚された自由 (perceived freedom)」、 「関与 (involvement)」、 「興奮 (arousal)」、 「統制 (mastery)」、 「自発性 (spontaneity)」) が、6 種類の異なる余暇行動とどのような関係にあるかについて調べた結果、6 つすべての活動について「本質的満足・自覚された自由」(両者は判別できない) が、その活動が余暇だと認識すること、さらに QOL (生活の質) に関わっていることがわかった。

以上から、ある心理的な条件を満たすことができれば、外見上の領域 (domain) に拘わらず余暇が成立するということが明らかにされた。

## (2) 質の高い余暇の認識へ

### 1) フロー体験

ところで、この Unger and Kerman (1983) の実証研究では、それまでの研究が示唆していなかった

要素である、高い関与度、没頭を意味する「関与 (involvement)」が「余暇-非余暇」の認識 (および QOL) に関わっていたという点が新しく明らかにされた。この関与・没頭にもっぱら目を向けていたのが、幸福を大きなテーマに据えるポジティブ心理学を発展させた Csikszentmihalyi (1975=2000, 1997=2010) である。例えば登山のように、それ自体を目的として行うある行為に没頭するとき、人は自分を忘れ、また時間が経つのも忘れ (没我・没時間感覚)、さらには世界と一体化するような充実した感覚をもつことがあるとして、これを「フロー (flow)」と名付けた。「フロー」の状態を経験することで、そういう意図があって行為しているわけではないのに、結果として自己成長が得られることも分かった。このフローが発生する条件は、①目標が明確で、迅速なフィードバックがあること、②自分の技能の課題の困難さ (挑戦のしがい) とのバランスがとれていることであるという。フローを実証しようとしたいくつかの研究からは、最もフロー状態を生みやすいのはスポーツや会話などの「レジャー活動」であるが、仕事などの「生産的活動」もフローを生み出すこと、反対に「レジャー活動」に入れられるテレビ、読書、休息などはフローを全く生み出さないということがわかった (Csikszentmihalyi, 1997=2010)。佐橋 (2003) は、日本の 40 代、50 代の女性の生活活動のフロー出現について調査したが、ほぼ同様の結果を得ている。

こうして、労働からの距離で測るのではないところの、余暇の質の高低を生み出す条件として「関与度の高低」という座標軸が新しく見出された。

### 2) シリアスレジャー

フロー研究に続いて、余暇の質の決定条件の発掘に寄与しているとみられるのが、Stebbins (1982) が提示した「シリアスレジャー (serious leisure)」の概念である。Stebbins (1982, 1992, 1997, 2006) によれば、それは、飲酒やたばこ、リラックス、または TV、読書、音楽鑑賞などの受け身の楽しみのように、一時的な快樂のための消費的、非生産的な余暇活動である「カジュアルレジャー (casual leisure)」とは対極の位置にあり、対象物に深い興味を抱き、熱意や誠実性をもって、時に「職人的」に追求する過程で高度な技能、知識を獲得し、それらを表現するという事の中に職業に似たキャリアを見出すような余暇である。また、シリアスレジャーには、①アマチュア、②コレクターなどの趣味人、③ボランティア活動の 3 タイプがあるとした (Steb-

bins, 1999) とし、いずれも自由で強制されないものであること(趣味人の場合は、ゲームのルールに規制される場合を除く)であることが条件であるとしている。Stebbins (2006)によると、シリアスレジャーには6つの要素がある。それは、①ステージ上の緊張などの偶発的な忍耐、②キャリアを見つけること、③知識獲得、技能向上などへの膨大な努力の投入、④長期的な見返り(自己実現、自己表現、自己イメージなど)、⑤追求するものとの強い一体化、⑥特殊な世界の形成である。

フローが一瞬もしくは短時間の心理的状态を、シリアスレジャーは長期に亘って関与する心理的状态を示しているようにみられるが、実際には、シリアスレジャーは、フローを繰り返し体験しつつ、だからこそ継続へのモチベーションも上がって長期に亘って追求するというような関係が存在するのではないかと推測される。

### (3) 心理学的アプローチの貢献

フローやシリアスレジャーに代表される余暇の心理学的研究の進展は、Dumazedier (1962=1972) の3分類によるところの「休息」「気晴らし」と異なる、質の高い「自己開発」とは具体的にはどのような状態であるかの説明を加えつつ、様々な実証研究によってそれらの区分に対応した余暇の効用の存在を証明しつつある。たとえば、Mannell, et al. (1997) は、余暇の心理的利得として、不安やうつなどの病的徴候の低減、快、楽しさ、個人の成長、アイデンティティの形成などに整理しているが、それらは「気晴らし」から「自己開発」に亘る分類に対応する実際上の効果といえるであろう。

そして、本稿の問題意識に関連するところでは、余暇を心理的状态と認識する限りにおいて、もはや余暇が労働とは異なる独自の領域(domain)をもつかどうかは問題とはならないこと、余暇行動に対する行為者の態度の如何が余暇の質を高める条件として存在することを明らかにした。

このことは人間生活にとっての余暇の位置づけを大きく変える意味を持っている。すなわち、これまでは生活の中で労働が中心に据えられ、余暇はそのための手段(疲労回復の手段)として位置づけられてきた。これは家庭生活が労働力の再生産の場とみなすマルクス主義的見解も影響している。しかし、「フロー」や「シリアスレジャー」は、余暇を労働の手段的地位から解放するにとどまらず、それが人生・生活の主役になり、逆に賃労働を手段視する生き方の可能性すら示唆している。

なお、時間や領域といったカテゴリーが認識区分として意味をなさなくなるということは、余暇と生活の関係が曖昧になり、「生活」の下位概念として使用されてきた操作概念としての「余暇」という範疇がぼやけるということ意味する。余暇を総体として認識しつづけるにはどうしたらよいかという課題がでてきているわけであるが、本稿では問わない。

## 3. 「嗜み」が示唆するもの

以上のように、心理学的アプローチの努力により余暇の認識方法に変化が加えられたわけであるが、冒頭で述べたように、日本人が古くから使っている余暇表現は既存の余暇認識の座標の中ではうまく理解することができない。

### (1) 日本における余暇表現

まず、日本における主な余暇表現について、主として『広辞苑』第4版および日本生活学会編『生活学事典』(1999)に従って語義をまとめてみよう(図表1)。

ここから、まず、古来より日本人は余暇を時間だけの問題としてではなく、多様な視点からその特徴を言い表して来たのだということがわかる。

これらの中に、心理学的アプローチが明らかにしてきた質の高い余暇を指し示す用語も含まれていることに気が付く。まずフローに関係しそうなものがいくつかある。すなわち、「読書三昧」などという場合に使う「三昧」は、雑念を離れて一心不乱に物事に集中する様をいうのであるから、これはフローの状態を指しているといえる。また、「道楽」も、「放蕩」の意味で使うことも多いものの、物事に「耽る」、つまり専心没頭することも表すのであるから、これもまたフローの概念に近い。両者とも元は仏教用語であり、無我の境地を指すものであるところが、フローの性質を表しているようで興味深い。さらには、日本人にとってもっとも身近な言葉である「遊び」も和歌森(1973: 15)によれば、元は人が神霊や死者の魂をゆさぶって陶酔の境地に導いたのが、のちに人間の側が陶酔境に入ろうとするようになったとのことであり、これもまたフローの状態に近いものの表現ではなかっただろうか。

次に、シリアスレジャーに部分的に関係しそうなのが「嗜み」である。先の一覧表からはわかりにくい、「武芸の嗜みがある」「お琴の嗜みがある」という表現の裏には、そのことについてのより深い知識やより高い技能の習得に長期間努めてきたという

遊び	もとは神霊を揺さぶり興奮させて活力を与えること。のちに人間の側が熱中、陶醉することに。のめりこむと日常にもどれない恐れがある。これを自己抑制するため「道」とし、遊びでありながら人間的修養の意味を与える。他方で遊びを日常生活から切り離し、美意識において修練し、一つの型まで昇華すると「芸」になる。(『生活学事典』)
気晴らし	ふさいだ気分をさっぱりと払いのけること。(『広辞苑』第4版)
娯楽	人間の心をたのませ、またなぐさめるもの【「史記」】。(『広辞苑』第4版) 遊びを日常の中に取り込んだもの。美意識も精神性もない。(『生活学事典』)
三昧	②一心不乱に事をするさま。(『広辞苑』第4版)
趣味	①感興をさそう状態。おもむき。あじわい。②物事のあじわいを感じ取る力。美的な感覚の持ち方。③専門家としてでなく、楽しみとしてする事柄。(『広辞苑』第4版)
嗜み	①たしなむこと。すき。特に芸事などに関する心得。②心がけ。用意。覚悟。③つつしみ。遠慮。(『広辞苑』第4版)
道楽	遊びの歯止めのなさを含意したことば。(『生活学事典』) ①本職以外の趣味などにふけり楽しむこと。また、その趣味。③酒色・ばくちなどの遊興にふけること。放蕩。遊蕩。また、その人。(『広辞苑』第4版)
余暇	自分の自由に使える、あまった時間。ひま。いとま。(『広辞苑』第4版)
余技	専門以外の技芸。「一に絵を描く」「ほんの一に過ぎない」。(『広辞苑』第4版)
遊芸	遊びごとに関した芸能。茶の湯、謡曲、三味線など(以下省略)。(『広辞苑』第4版)
レジャー	余暇。仕事の暇。転じて、余暇を利用してする遊び・娯楽。(『広辞苑』第4版)

出所：『広辞苑』第4版および日本生活学会編『生活学事典』TBSブリタニカ、1999年。

図表 1 日本における主な余暇表現

過程が感じられるからである。よって、ここまでは既存の余暇認識の方法で理解ができるといってもよいであろう。

しかし、「嗜み」はシリアスレジャーとは異なり、自制、規範意識の意味が漂っており、「自由」「それ自体のため」という条件の上に成立しているようには感じられない。他方で、図表1では「美意識」という言葉が複数回使用されているが、こうした価値基準は既存の座標軸では想定されていない。

これらのことから、心理学アプローチによる余暇の認識方法では、まだ実在する余暇行為のすべてを位置づけるための座標軸が不足しているのではないかという疑問が導かれる。そこで、以下においては、余暇表現の中の「嗜み」に焦点を当て、余暇認識のための新しい軸の有無を探ってみたい。

## (2) 大西昇の嗜み論

大西(1943)は、古代の神々、平安時代の貴族、中世の武士、江戸時代の遊女と、歴史区分の中でそれぞれの代表的な立場に沿って嗜みを俯瞰し、嗜みの要素の抽出を試みた。

まず古代の神々に関しては、「神代記」の中に、素戔鳴尊の振る舞いが乱暴なので天上から根の国へ追放された際、素戔鳴尊が青草をもって蓑笠とし、宿も求めても受け入れられないという境遇に陥ったとし、これを同書が「辛苦(たしなみ)」と呼んで

いることから、「辛苦・困苦、厄」などを嗜みの要素として抽出した。また、これらは各自が非常時に身体をもって引き受けることから「非常性」「身体性」を、嗜みが持つ性質として抽出した。

次に平安貴族については、『徒然草』第191段の「人のけしきも、夜の火影ぞよきはなく、物いひたる聲も、くらくて聞きたる、用意ある、心憎にくし」を引用し、言語動作において平常からの心がけである「用意」を嗜みの要素として抽出し、その中に審美的性質と倫理的性質を見出した。書、琴、歌などはとっさの応待のための「用意」の1つであって、それ自体を楽しむ、表現するという欲望は自制するのがよしとされたことから、「自己抑制」という性質をそこに認めた。

次いで中世の武士については、武士は戦場における団体行動の必要性から心身において「規律性」が求められるが、戦には直接関係のない衣類、酒、食物、歌道、蹴鞠などが主君と慰安を共にするために嗜むべきものとされたために、「規律性」がこうした生活全般にまで及んでいるとして、嗜みの性質として「規律性」を見出した。

最後に江戸の遊女については、格式による規律があり、遊女側にも遊客側にも服装の嗜みが求められたとしている。

以上の作業から抽出した要素をもって、大西は

「嗜みの構造」をモデル化した。それは「身体性－精神性」「日常性－非常性」「規律性－享楽性」の2対3組の軸の組み合わせによって嗜みが分類できるとするものである。その内容と例示は以下のようなものとなっている。

- 身体性－日常性－規律性：日常生活における行儀作法
- 精神性－日常性－規律性：日常の心がけ（用意）としてのたしなみ
- 身体性－非常性－規律性：自害
- 精神性－非常性－規律性：死の覚悟
- 身体性－日常性－享楽性：酒のたしなみなど、甘・暖・濃などとは反対の辛・苦・渋などの無足性の感覚
- 精神性－日常性－享楽性：無足性を愛する「侘び・寂び」などの風流
- 身体性・精神性－非常性－享楽性：災厄・死を風流に楽しむ

さらに大西は、嗜みの根本的な要素として「主体性」があるとしているが、ここでの「主体性」が含意するものは多い。すなわち、「武芸の嗜み」のように規律を知っているというだけでなくそれが身体化していることも含まれるし、完成した作品が作者とは別個の存在になる芸術品とは違って、「書の嗜み」のように書く姿勢、いつどのように書くかも含んだ「身体性」も含まれるし、芸術のように作者と鑑賞者が別個の存在となるのではなく、茶の湯のようにその場にいるものが皆で実践するときのように、「見る事と働く事の統一」（1943：77）という意味も含まれる。そして、この主体性がある限りにおいて「嗜みはこれを見る人の存在を予想せずしても成り立つ」（1943：77）としている。

これを筆者なりに要約するなら、モノ（対象物）、コト（時間、環境）、ヒト（見えない相手をも含む相手）という状況を一身に引き受け、「場」の最適化を図る意欲といったところであろうか。

「嗜みの構造」のうち余暇に関するものは、主として「享楽性」の要素がある項目であるが、この「主体性」を勘案すると、他者への強い意識もまた余暇としての「嗜み」にも関係していると思われる。つまり、大西は享楽性を規律性とは対極の位置に位置付けているのであるが、それらは一つの嗜みの行動に共に存在し得るのではないか。「見る事と働く事の統一」は自分が楽しむという享受性と、他者との関係における規律性（ルールの規律性や他者を楽し

ませる規律性）の両方がなければ成立しないはずだからである。

この大西の嗜み論は、これまでの余暇研究の知見や我々の余暇観にはなかった要素や特質の可能性を示唆している。それは以下のようにまとめられよう。

- ① 風流などの美意識の存在
- ② 身体と行為の一体化
- ③ 自分だけが余暇の享受者ではなく、その場の参加者全員が余暇の質を高めるという余暇の創発性
- ④ 自分が余暇提供者となるための普段からの用意とその為の習練
- ⑤ 他者、集団と自分の関係に基づいた自分の役分の意識とそれを逸脱しないための自制

①について、風流の美意識中に存在する、不十分をよしとする価値観は、これまでの余暇認識からは逸脱した視点であり、これまでの余暇理論への強いアンチテーゼとなっている。なぜなら、楽しさ、満足、充足の状態が何の疑いもなく余暇の到達点だとしてきたこれまでの価値基準の否定になるからである。

②についてはフロー体験の状態と似ているものがあるが、③から⑤についてはこれまでの余暇の認識方法では説明しきれないものである。そこには、他者、集団への意識が存在しており、それとの関係において自らを位置づけるという規範意識や社会性が存在している。

③の「創発性」については、かつて日本人の生きがいについて調査を行った見田（1970）の考察が参考になる。そこでは「仕事」「家事」「余暇」の中で生きがい感は仕事において最も高いことが判明したのであるが、見田によればそれは生きがいに必要な条件である「創造＝交流の相互媒介構造」が強く存在するからだという。これは「仕事における有効な自己実現が、社会集団の支えによってはじめて可能であると同時に、逆にまた社会集団における他の人びととのつながりが、彼の受け持つ仕事を通してはじめて具体化されるという構造」（1970：146）のことである。

仕事に比べて余暇の生きがい感が低いことの原因として見田は、余暇には第1に庭づくりやプラモデルなど、ささやかな主体的、創造的行為によって自己確認を行う場合と、第2に友人や異性との触れ合いを挙げる場合があつて、それらにはそれぞれ「創



造」と「交流」という仕事の生きがいと共通する要素の存在を認めることができるものの、両者が相互媒介的な要素として循環してはいないからだともみている。こうして、自分の満足、興奮、没頭だけでは余暇が生きがいにはつながらず、他者との相互生産的な交流が余暇の質を高めることを見田の調査は示唆していると考えられる。

### (3) 山崎の嗜み論

次に現代社会批判の文脈で嗜みを位置づけようとした山崎(2008)の嗜み論をみてみよう。山崎によると「嗜み」には以下の3つの意味があるという。

- ① 「武芸の嗜み」という言葉からわかるような「能力」
- ② 「酒を嗜む」という場合にみられる「好み」という意味
- ③ 「身だしなみ」にみられる「秩序の感覚」、自己抑制

これら3つの意味には、いずれもある目的に向かって進んでいるにもかかわらず、その目的実現だけを価値あるものとはしないで、実現のプロセスこそを大事にするという共通点があるという。これらをまとめ、「嗜み」の定義を「あることに執着しながら、その対象に距離を置くという矛盾した姿勢の表れ」(2008: 7) だとしている。

ここに山崎はある種の「自制」をみているわけであるが、大西(1943)のように他者との関係の中で自制ではなく、対象への埋没や目的達成の欲求に対する自制とでもいうべきものであり、そうするとこの視点は「フロー」に対するアンチテーゼとなりそうである。

山崎はまた、嗜みの成立する場として「社交の世界」があるという。社交はフランスのサロンや日本の吉原遊郭のようなところでなされるものであり、そこでは目的をもった組織とは異なり、つかず離れずの人間関係が形成され、何かの目的を達成する手段としての議論ではなく、会話そのものが目的となる。そして、ここで現実世界と異なった行動をとれる人が「嗜み」のある人とみなされるという。

ここに大西(1943)が「見る事と働く事の統一」を「嗜み」の要素としたことと通じる視点がある。というのは、いずれも他者との関係の中で、その場で作り上げるものに価値を見出しているという点である。もっとも、大西の場合は茶の湯や武士団のような固定的な集団が、山崎の場合は目的志向的な「組織」に対立的に位置づけられる流動的・開放的

な社交界が想定されている点は異なっている。しかし、どちらの場合も目に見えないルールの遵守が求められており、そうした規範意識が想定されている点においては共通している。

### (4) 嗜好品について

ところで、酒やたばこは「嗜む」という。そうした嗜好品は一見自制や規範意識から遠いもののように見え、先述の通り、Stebbins(2006ほか)もこれらを「感覚的刺激」のための「カジュアルレジャー」と位置付けていたのであるが、嗜み論者たちはどのように解釈しているのだろうか。

まず、山崎(2008)は、嗜好品は、酒やたばこやコーヒーが典型であるが、人間の自然発生的な欲望に基づいてこれを好むわけではなく、最初はどちらかという不快感ののだが、我慢して続けると馴染んできて味わいに変わるという性質をもつものであるとしており、辛い、苦いなどのように、味わいが完全ではないという性質の中に嗜好品の嗜みの要素を見た大西(1943)との共通点が見いだせる。また、半田(2009)が「酒、茶、コーヒー、たばこという四大嗜好品に共通する一種奇妙な味(苦味、渋み、最初に味わうときの奇妙な香味)と、それらを理解し旨さとして認識するには年月と経験が必要である」(2009: 56)としているのも、同じ特性の指摘であるといえよう。

次に山崎は、嗜好品にはブランドがあり、それに対するこだわりも生まれること、また嗜好品を嗜むことは時間消費の典型であり、欲望の充足を引き延ばして楽しむことがその特徴であるとしているとして、現代社会が大量生産大量消費の社会となって欲望を即時に満たせるようになってきている状況を乗り越える意義を嗜好品に見出そうとしているように思われる。しかし、すぐ後で見ると、嗜好品は欲望を集団で満たす行為が端緒であったので、ブランド追求の件も含め、山崎の見解は多分に現代の文脈の上でのみ成り立つものであるように思われる。

元々の意味を考える場合は、大西(1943)が武家社会での酒や食物の「嗜み」は主君との関係における規律性の表れであるとしている点に着目するのがよいのではないかと。すなわち、嗜好品においてもまた、他者・集団への意識、規範意識が作動しているとみるのが適当であると思われる。

このことは嗜好品と言われるものの歴史を紐解いてみればより明らかになる。例えば、高田(2009)によれば、煙草はマヤ文明では神々を呼び出す呪薬として、あるいは客を歓待するものとして一定の様

式に従うという儀式性をもったものであった。また、同じく高田(2009)によれば、酒は、①ハレの行事に、②共同体のメンバーが集まり、③神を祀り、④酒と馳走を神に奉納し、⑤そのおさがりを共に飲食し、⑥神に奉納する歌や踊りを行い、⑦徹底して酔ってところを一つにする、という作法に従って飲むものであった。つまり、元々どちらも個人が一人で満喫するものではなく、神人合一、主客合一のためのものであり、共通の場づくりのツールであったといえる。

その後19世紀の紙巻きたばこの開発や日本酒製造技術の発達などにより、酒も煙草も大量生産品となってだれもが入手できるようになることで宗教性を失ったのであるが、最近までは「タバコは、人と人が初めて出会った際に、相互に緊張をほぐす儀礼に用いられる嗜好品」(高田、2004: 7)として交流のためのツールだったのであり、その機能すら失って、個人の好きな時間に好きなだけ耽ることができるようとなった今でも、半田(2009: 56)が「一定の経験を積んだ大人が、自分の責任において選んだもの(嗜好品)を、美しい仕草で楽しむ様子が、周囲の人々(社会)から容認されている状態において成り立つ『ものごと』」が嗜好品だとしているように、他者、集団との関係が意識されていることから、依然として規範性はおびているといえよう。

以上を踏まえると、嗜好品は、①不味い味を乗り越えて旨いとなるまでの辛苦の存在、②他者との交流のツールとしての認識、③世間の規範を意識した中(耽溺に対する自制の中)での楽しみ、という3点にその基本的な特性が認められるのではないだろうか。その上で、嗜好品を嗜むことが個人の行為となった現在、そこに④ブランドに凝るなど、味わいの追求、といったシリアスレジャーが持つような求道的な精神性が追加されてきたのではないかと思われる。

ところで、不可解に思われるのが今も使われる「酒は嗜む程度」という表現である。これは謙遜の言葉使いである。「酒を嗜む」という行為は、自分だけが飲まないことで座を白けさせることはしないし(嗜好品の特性の②)、逆に自分だけが酒におぼれて他人に迷惑をかけることもしないという自制心のある事(同③)をいうのであれば謙遜するにはあたらなはずである。しかし①の特性を考えると、初めて飲酒するときに身体で抵抗を感じる障壁を乗り越えて飲めるようにはなったが、まだ酒が強いという水準にまでは達していないという能力に関する

表現だとみることができ、そこに②の意味が少し含まれて、「たくさん飲めないが、座を白けさせない程度なら飲めます」という謙遜表現になっていると解釈することができよう。

#### (5) 「嗜み」から抽出できる要素

こうして「嗜み」の考察から余暇をみるいくつかの新しい視点が抽出できた。それらをまとめると以下ようになる。

- ① 美意識、精神性
- ② 主客合一などの協同による場の創発
- ③ 規範意識(自制心)
- ④ 身体性

このうち、①美意識・精神性、③規範意識を2軸として、先に提示した余暇表現を分類してみると図表2のようになる。なお、ここでは仮に規範意識の対極には自己陶醉をおいてある。

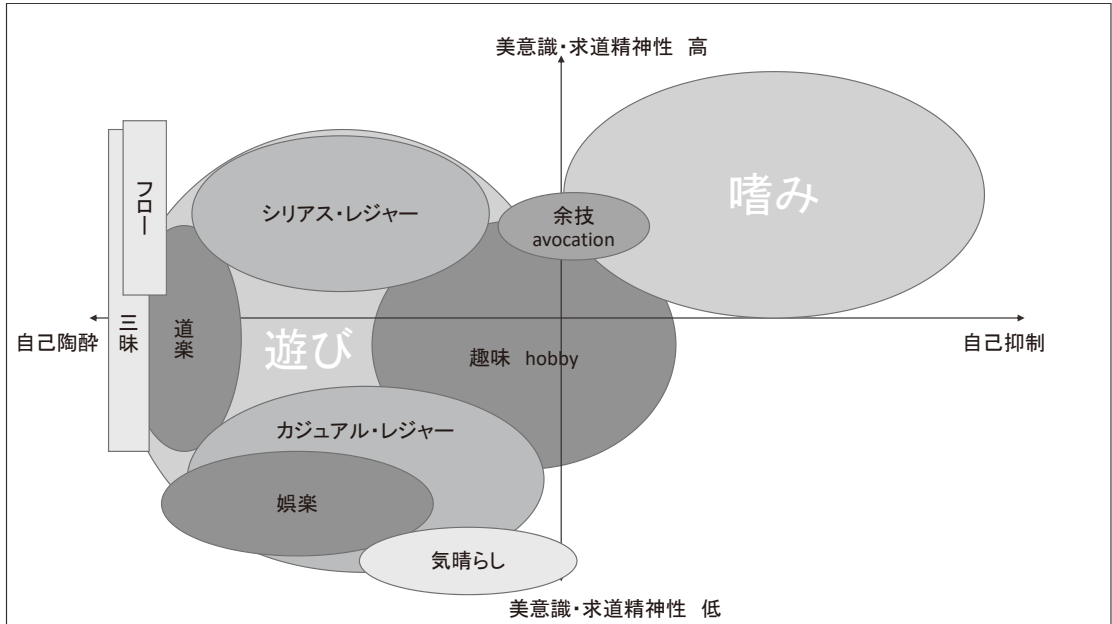
こうしてみると「嗜み」は、これ以外のよく使われる余暇表現とも、余暇理論の中で考え出されてきた概念とも一致しないものであり、そこから得られる軸をいくつか組み合わせることで、余暇認識の枠組みはまだ広げる余地を持つことを示唆している。

## 4. 今後の余暇研究の方向性

### (1) 余暇の社会性、「場」の余暇

「嗜み」の考察から改めて見えてくることは、これまでの余暇研究は、個人・自己に焦点をあて、余暇行為の個人にとっての効能を明らかにし、それが発生する条件を探る方向、つまり自己中心の方向に進んできたということである。しかし、先の図(図表2)を一瞥すれば、「嗜み」という言葉を持ち込むことで、余暇のイメージに反するような、他者を意識した「自己規制」まで余暇の領域が広がることがみえてくる。これは Dumazedier (1962 = 1972) が余暇の条件としてあげた「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」(1972: 19) という条件を余暇認識において外して考えてみなければならないことを意味する。

ただし、余暇の社会性については、すでに象徴的相互関係論の立場をとる Kelly (1983) でも取り上げられており、余暇が人間関係の中で発生し、そのことが、心理学アプローチが余暇の機能として指摘した個人の成長の自覚に基づくアイデンティティの形成以外に、社会的な役割アイデンティティ獲得という機能も存在すること、またそこでは個人は完全



図表 2 各種余暇表現の位置

に自由だとはいえず、役割意識の中での義務も生じるものであることなどが指摘されている。Kelly (1983) はこの社会性を基本に据え、「社会的-内発的」×「自由度高-自由度低」の 2 軸からなるマトリックス (1983: 13) や「一人-共同」(相互作用) ×「フロー-時間つぶし」(活動の熱量) の 2 軸からマトリックス (1983: 149) などのモデルを提示している。これらは、「フロー×共同」のような既存の研究の空白領域のあることを教唆するものであり、嗜みが生示唆するものと大きく重なっている。

しかし、Kelly (1983) が取り上げる社会性は、各種サークル活動のように、顔の見える関係 (face-to-face interaction) の中でのことである。これに対して「嗜み」の規範意識が適用される範囲は、大西が「これを見る人の存在を予想せずしても成り立つ」(大西, 1943: 77) とみたように、まだ見ぬ相手をも含む不特定多数にも及ぶと思われる。余暇の社会性についての研究は今後この範囲までも射程に入れることが課題なのではないだろうか。

次に、「嗜み」の分析でわかったのは、既存の理論が、主体 (個人) と客体 (余暇行為・余暇対象) の 1 対 1 の関係を問題にしてきたということである。しかし、嗜み論は、主客 (これは主人と客人)、仲間が共に余暇行為をすることで、その「場」を味わい深いものに作り上げる「場の創発」という集団

的な余暇があるということを示唆している。

さらには、余暇行為をする主体が、ヒトでないものまでをも含むようになってくる。カスーリス (2014) によれば、山霧の歌を詠むとき、歌は「山霧」と「ことば」と「歌人」の 3 者によって詠まれたのだと日本人は考えてきたのだという。ここでは対象であるはずの「山霧」も、感慨を表現する道具である「ことば」もが、その場の余暇を創発する主体として認識されているのである。客体はないのである。そうすると、アイデンティティの形成という余暇の機能についても再考する必要がある。個人のそれや社会集団の中の役割意識としてのそれを超えて、自然とか大地とか、あるいは宗教といったより大きな、包摂的なものとのアイデンティティの融合やそれに伴う心理的効果も想定せざるを得なくなるのではないだろうか。

なお、そうした部分が明らかになった暁には、余暇における能動性の強調のし過ぎを批判し、コンテンプラチオ (沈思黙考) のうちに自らの精神を高める態度こそが余暇であるとした Pieper (1948 = 1988) の難解な余暇観の位置づけもより正確にできるようにするのはないかと期待される。

## (2) 余暇の美的水準

余暇の質については、以前から高い、低い認識はあったもののそれを位置づける軸がなかったとこ

ろ、心理学的アプローチによって、関与の度合い、あるいは求道的なキャリア志向の有無がその軸になることが明らかにされてきた。こうした中で余暇は修練によってその質を高めるべきものになり、修練に伴う苦しさなど、楽しさ、快楽などとは相反する心理状態も余暇の射程にいれざるを得なくなるであろうということも示唆された。

しかし、これらは関与がどんな価値を内容とするかについては不問のままである。それは個人に委ねられるということであろう。しかし、嗜み論は、ここに「風流に適っているかどうか」といった「美」の価値観を持ち込むものである。「風流」は日本の美意識であるが、これを価値基準とする場合「欲望の充足」が余暇の目的とはならなくなる可能性があることはすでに示した通りである。

嗜み論はまた、余暇の質の判断基準たる価値が、社会的に共有されていることを前提としている。そして、こういった価値の社会的共有こそが、出会った者同士の「創発」の前提条件になってきた（各自の自由な価値観に基づく関与では「創発」は成立しない）のではないかということの思い起こさせる。たとえば俳諧の連歌会においては「おかしみ」が、俳句会においては「侘び」が、川柳の会においては「諧謔」が共通の価値基準でないと成立しなかったように。

そうだとすれば、今後個人化、受動化、消費化する余暇を脱するための、集団で能動的に参加する創発的な余暇を考える場合、すでに社会で共有された美意識が霧散してしまっている現在において、どんな集団の単位で、いかなる価値の共有が成り立つかという問題も議論の俎上に載せなければならないようである。

### (3) 遊芸との関連性

この辺りに至ると、日本の伝統的な芸能（うち、職業として行うのではない「遊芸」）との関係が気になってくる。それは、「琴の嗜み」「歌の嗜み」といった形で言葉上「嗜み」との関連性が認められることほかに、「場の創発」が中世以来の日本の遊芸の中に通常みられるものであるからである。西山(1972)によれば、遊芸とは「それに参加した者は、例外なく自分でその芸を演じる」(1972=612)ものであり、主人と客の「共演によって成立する芸であり、従って、創造のプロセスと鑑賞のプロセスが同時並行的に進行し、同時に終了する」(1972=612)という特徴をもつものである。

また、池上(2005)によれば、そうした遊芸は江

戸期においては武士や商人が仲間のネットワークのメンバーシップを得るための「交際の教養」(2005: 192)だったが、それは同時に人々が互いに俳名などの芸名で呼び合う『『隠れ家』アイデンティティ』(2005: 193)への「アイデンティティ・スイッチング」だったという。これは、Kelly(1983)が余暇の機能として想定した社会アイデンティティとは異なるアイデンティティのあり方を想像させ、また「労働-非労働」という軸ではなく、「公-私」という軸、すなわち肉体的・時間的拘束からの自由ではなく、公的秩序内のルールや規範からの自由の高低（私的な世界での規範から自由であるとは限らない）、という軸の存在も示唆するものとなっている。そうすると「嗜み」の中の規範意識も公私に分けて考える必要もあるかもしれない。

さらに、日本の芸能が「型」をもち、これを通じて継承されてきたことを思うと、この規範意識は同時代の仲間集団だけではなく、過去の先達に向けられたものである可能性もあり、そうすると「嗜み」の社会的アイデンティティは共時的のみならず通時的にとらえてみる必要があるようだ。

こうして、「嗜み」を手掛かりとした余暇理論の拡張をより精緻にするためには、「嗜み」と関連性の高い周辺分野の考察にまで進む必要があると考えられる。

### おわりに

「労働-非労働」の対立軸への意識から始まった余暇認識は、心理学的アプローチによって新しい方向を与えられたが、多様な余暇活動を位置づけるには今なお不十分であり、従ってよりよい余暇のあり方を具体的に提案するには力不足であった。そこで、今回は「嗜み」に関する数少ない言説を取り上げて、余暇認識の座標を拡大するためのヒントの抽出を試みたわけであるが、これだけをもってしても座標の拡大余地がかなりあることを伺い知ることができた。

今後は「嗜み」をもっと精密に考察し、さらには他の余暇表現への同様のアプローチも加えることによって、多様な余暇行為を包括的に認識し、かつ高い質の余暇の成立条件となる座標軸がより多く抽出されることが望まれる。

筆者自らについては、芸道論や「場」の研究に踏み込んでみることを今後の課題としたい。

## 引用文献

- 池上英子『美と礼節の絆－日本における交際文化の政治的起源』NTT 出版株式会社, 2005 年。
- 大西昇「たしなみの傳統と構造」大江清志郎編『世界観の哲学』理想社, 1943 年, 249-292 頁。
- 岡田至雄『レジャーの社会学』世界思想社, 1982 年。
- Csikszentmihalyi, M., *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass Inc., 1975. (今村浩明訳『楽しみの社会学』改題新装版, 新思索社, 2000 年)
- Csikszentmihalyi, M., *Finding Flow-The Psychology of Engagement with Everyday Life*, 1997. (大森弘訳『フロー体験入門』世界思想社, 2010 年)
- Dumazedier, J., *Vers une Civilisation du Loisir ?*, Éditions du Seuil, 1962. (中島巖訳『余暇文明に向かって』東京創元社, 1972 年)
- 半田昌之「たばこにみる嗜みの文化」たばこと塩の博物館『研究紀要』第 8 卷, 2009 年。
- Kaplan, M., *Toward a Leisure Theory for Social Gerontology*, in Kleemeier, R.W. (eds), *Aging and leisure: a research perspective into the meaningful use of time*, 1961, pp. 389-412.
- T・カスーリス『神道』ちくま学芸文庫, 2014 年。
- 経済企画庁国民生活政策課『これからの生活と自由時間: その現状と対策の方向』大蔵省印刷局, 1977 年。
- Kelly, J.R., *Leisure Identities and Interactions*, George Allen and Unwin, 1983.
- Kelly, J.R and Kelly, J.R., *Multiple Dimensions of Meaning in the Domains of Work, Family, and Leisure*, *Journal of Leisure Research*, 26(3), 1994, pp. 250-274.
- マイボイスコム「休日の余暇時間の過ごし方」2018 年。
- Mannell, R.C. and Keiber, D.A., *A Social Psychology of Leisure*, Venture Publishing, 1997. (速水俊彦監訳『レジャーの社会心理学』世界思想社, 2004 年)
- 松原隆一郎『消費資本主義のゆくえーコンビニから見た日本経済』ちくま新書, 2000 年。
- 見田宗介『現代の生きがいー変わる日本人の人生観』日経新書, 1970 年。
- Neulinger, J., *Leisure and Mental Health: A Study in a Program of Leisure Research*, *The Pacific Sociological Review*, 14(3), 1971, pp. 288-300.
- Neulinger, J., *The Psychology of Leisure*. Charles C. Thomas, 1974.
- 日本能率協会「第 8 回『ビジネスパーソン 1000 人調査』【休日の過ごし方編】」2018 年。
- 西川一廉・田井中秀嗣・森下高治・三戸秀樹・田尾雅夫・北川睦彦・島田修『現代ライフ・スタイルの分析ー新しい労働と余暇の心理』信山社出版, 1995 年。
- 西山松之助「近世の遊芸論」(西山松之助: 渡辺一郎・郡司正勝編『日本思想体系 61 近世芸道論』岩波書店, 1972 年所収)
- OECD, *Employment and Labour Market Statistics*, 2019.
- Parker, S., *The Future of Work and Leisure*, MacGibbon and Kee, 1971.
- Pieper, J., *Musse und Kult*, Kösel Verlag, 1948. (稲垣良典訳『稲垣良典訳『余暇と祝祭』講談社学術文庫, 1988 年)
- 佐橋由美「中年期女性の日常余暇場面におけるフロー」,
- Stebbins, R.A., *Serious Leisure: A Conceptual Statement*, *Pacific Sociological Review*, 25(2), 1982, pp. 251-272.
- Stebbins, R.A., *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*, McGill-Queen's University Press, 1992.
- Stebbins, R.A., *Casual Leisure: A Conceptual Statement*, *Leisure Studies*, 16(1), 1997, pp. 17-25.
- Stebbins, R.A., *Serious Leisure*, in Burton, T.L. and Jackson, E.L., (eds.) *Leisure Studies: Prospects for the Twenty-First Century*, Venture, 1999.
- Stebbins, R.A., *Serious Leisure*, in Rojek, C., Shaw, S.M. and Veal, A.J., (eds.) *A Handbook of Leisure Studies*, Macmillan Publishers, 2006.
- 高田公里「嗜好品を楽しむ礼儀と作法の文化史」たばこと塩の博物館『研究紀要』第 8 卷, 2009 年。
- 高田公里・栗田靖之・CDI 編『嗜好品の文化人類学』講談社, 2004 年。
- 通商産業省余暇開発室監修, 余暇開発センター編『時間とは, 幸せとはー自由時間政策ビジョン』通商産業調査会, 1999 年。
- Unger, L.S. and Kerman, J.B., *On the Meaning of Leisure: An Investigation of Some Determinants of the Subjective Experience*, *Journal of Consumer Research*, 9, 1983, pp. 381-392.
- 山崎正和『「嗜み」の復権』『嗜み』Vo. 1, No. 1, 2008 年。
- 和歌森太郎『遊びの文化史』日本交通公社, 1973 年。
- Wilensky, H.L., *Work, Careers and Social Integration*, *International Social Science Journal*, 12(4), 1960, pp. 543-560.