

レジャーと「嗜(たしな)み」

これまでの連載でも述べてきたとおり、筆者の専門はレジャー教育である。

それではレジャーとは何か。

ここでは「楽しいことが予見されているときにその行為に打ち込むこと」としておきたい。夢中になつて好きなことを楽しんでいるとき、ストレスや自分を悩ます嫌なことは頭の中から消え去っている。これを一時的な逃避と見るか、ストレス解消として位置付けるかは人によって異なるとして、ゾーンとかフローとか呼ばれる至高の状態を体験したことがある人は、その再現に労力を惜しまない。逆に言えば、そうした至高体験の再現は容易にはできないし、時間がかかる。

この時間のかかる再現過程の中

にこそレジャーの本質が息づいていて考えると、レジャーとは日本語で言うところの「嗜(たしな)み」に近い意味になるのではないだろうか。逆に言えば、時間のかかる営み、いや時間をかけた営みにこそ、奥深い価値との出会いが生まれる。またこうして時間をかけてものごとと関わる行為の一つに「学び」がある。

学習とか教育という言葉に置き換えると、どうしても受験とか資格試験、暗記といったイメージと結びついてしまうが、ものごとや人がもつ価値との関係を構築していくという観点からとらえると、「学び」とは、自分自身のあり方を見つめ直す機会を与えてくれる行為であることが分かる。

レジャーという外来語が一方で、議論の場を尊ぶ古代ギリシャの哲学者アリストテレスの塾の名前に由来し、また同じ語源から「ライ

センス」という言葉が生まれたことを考えると、あらためてレジャーが日本語の「嗜(たしな)み」と近い意味になることも理解していただけるのではないだろうか。

この「嗜(たしな)む」という言葉であるが、日常会話の中では「少々嗜(たしな)んでおります」とか「嗜(たしな)む程度に」と、趣味や飲酒など自由裁量行動の程度について答えるときに用いたりする。またその際、自分が担っていたり、本来期待されている領分とは少々異なる範囲であるかもしれないものの、その世界とある程度は関わっているという自負があるときに、謙遜も交えながら使われると言えるかもしれない。

国立公園を嗜(たしな)むという行為

さてここからが本題なのであるが、それではこの「嗜(たしな)む」という行為を国立公園に当てはめると、どういうことになるのだろうか？

もちろんここでは、「日本の」という限定をつけておきたい。少々奇異に聞こえるかもしれないが、「日本人なら」あるいは

「郷土の誇りとして」あえて言わせていただきます」という前提で、「〇〇国立公園に関しては少々嗜(たしな)む程度のこととは存じておりますが」と切り出す場面が想像できる。それは俗に言う「リベラル・アーツ」という知識の範疇に属するものと言えそうだ。つまり、特定の資格や特別の目的に紐付けされない情報と位置付けることができる。

そして、そうした特定の目的に結びつかない学びの現場として注目されている領域がある。それは、ディープラーニングの原理をベースとして構築される「生成AI」の世界である。

既にご承知のとおり、生成AIにおいて「生成」されるのは、ネットの世界にある無尽蔵の情報の中から、質問者に指定された目的や条件によって絞られた問いに対する答えである。ただ、前提となる情報量や状況が異なれば、まったく同じ質問をしても答えは変わってくる。つまり、生成AIを活用するためには、自分の求める知識レベルに応じた情報量を確認・獲得させる必要がある。

このことは、日常生活において、

自分に合った話し相手を見つけていく、お互いの話題に共通性があるかどうか、探りながら進めていくさまざまな友人・知人たちとの会話を想起させる。

気の置けない友人とはざつぐばらんに、出会ったばかりの知人とはちよつとよそゆきに、学生時代から付き合いのある古い友人とは時に「あけすけな」会話を、毎日顔を合せている家族とは感情的な言葉で会話を交わすこともあるだろう。つまり、生成AIを活用するということは、時間をかけて話し相手を理解していく過程に近いことが分かる。そしてそれは、毎日生活を共にするペットが家族の一員として感じられるようになるプロセスに近いのかもしれない。

予想される生成AIの答えから

ここで生成AIに対して国立公園について質問したときに、出てくるのが予想される答えについて考えてみたい。

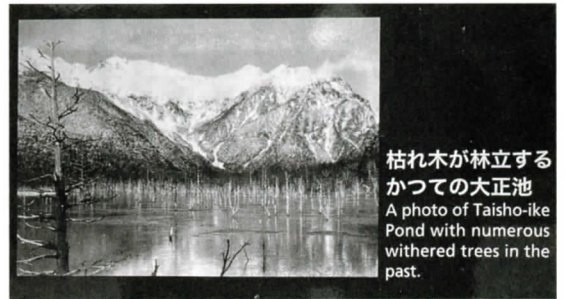
まずはオーダーとして、「行くべき国立公園を教えてください」と問う。そしてその次に、条件として、「これまで行ったことがあつ

て感動した旅行先や国立公園でのエピソード」など入力することになる。あるいは設定として、「旅行する人物像(年齢や容姿、性格など)」について、または旅行の目的やテーマ、あるいは具体的な場面」などを入力して、旅行案を作成してもらおうことになるかと思われる。

こうして、気に入らなかつたり意にそぐわなかつたりした提案を修正してもらったりとりの中で、こちら側と生成AIとの双方に情報が共有されていくことになる。

ここで気付くことは、問いに付帯する条件や設定は可変だということである。つまり、現在ある国立公園の姿は過去の歴史的現実の結果によってできあがった一過性のものだ、ということである。

例えば、中部山岳国立公園にある上高地の大正池は、一九一五(大正四)年の焼岳の噴火で梓川の一部が堰き止められた結果としてできあがったものであることは周知のとおりである。ここで生成AIに問えば、池に林立する立ち枯れの木々の減少から、失われるであろう未来の景観、あるいは既に失われた過去の景観、あるいは



枯れ木が林立するかつての大正池
A photo of Taisho-ike Pond with numerous withered trees in the past.

大正池の現地サイン

世界中にある同様の景観、また自分と同様のエピソードが刻まれた別の場所といった答えがもたらされるだろう。

言い換えれば、地理的歴史的一回性を超えた情報のつながりの中で、上高地のある中部山岳国立公園について意識することが可能になるわけである。

「もう一つ別の市場のために」

これらのことが、音声入力のようなインターフェイスやスマートフォンのようなデバイスで日常的に世界規模で実現される毎日が、や

がて訪れるとすれば、その裾野の拡がりに応じた国立公園の環境整備が求められるだろう。そして昨今の生成AIの開発速度を考えると、それはそう遠くない未来のことだと考えた方が良さそうである。このことは、これまでマスメディアやそれらがつくり出すブームによって形成されてきた一過性の観光市場とは「もう一つ別の」市場が形成されつつあることを意味する。そしてこのことは、関係人口と交流人口を結びつける具体的な道筋として注目できるだろう。

註

- (1) 土屋薫(二〇二二)「どうやって自分の知らない世界にたどり着くか」寄り道を「たしなむ」レジャー社会学「現場に立つから、おもしろい」世界をつなぐ、ひと・モノ・しくみ」春風社
- (2) Kraus, Richard. 1990. "Recreation and Leisure in modern society." Northbrook, Illinois: Pearson Scott Foresman.
- (3) 上高地観光旅館組合(二〇二四)上高地を知る「大正池」上高地公式ウェブサイト(二〇二四年五月一日取得。https://www.kamikochi.or.jp/learn/spots/11/)

土屋 薫●つちや かおる

日本レジャー・レクリエーション学会理事、コミュニティ政策学会理事、青森大学社会学科、江戸川大学ライフデザイン学科准教授を経て、二〇一四年より江戸川大学現代社会学科教授。専門はレジャー社会学、レジャー教育。二〇二四年よりIR推進室長。