

主婦の社会的自立と遊び

岡野 静 二

THE HOUSEWIFE'S INDEPENDENCE FROM SOCIETY AND PLAY

Seiji OKANO

Atomi Gakuen Women's University, Niiza-shi, Saitama 352

1. まえがき

跡見学園女子大学の総合科目として、「遊び」をテーマに、数人の教師がスタッフとなって担当してから、6年になる。ある年度は、4人で、また次の年には3人で、1科目を専攻分野の異なる教師がそれぞれ自己の立場から、遊びについて講義し、学生を含めて、ディスカッションを重ねるという形式をとってきた。まず、遊びとは何かについて、アウトラインを示し、様々な問題提起が生れる。おそらく学生諸君も、自分達も授業をつくっているという意識をもっているであろう。問題提起にしたがって、1年間、自然と遊び、美と遊び、現代社会と遊び、女性と遊び等、角度をかえて遊びを追究する。しかもそれが芸術、生理学、心理学、社会学、経済学等、パースペクティブなとりあつかい方によって、かなり複雑で具体的となる。学生は1ヶ月ごとにレポートを提出し、年度末にまとめとして報告をすることになっている。レポートには、多くの学生が、他の授業にない体験を得られたと書いている。それは、専攻分野がちがうと同一テーマが全く異った様相となることと、自分の思考が、こんな複雑な問題にも参加できるという自信をえられたことについてであった。

こうした授業科目が、今後増加することを願い、そのときに参考になればと思い、遊びをテーマに、担当者が授業の一部を本稿に紹介することとなった。これから筆者の述べることも、また次章で、2人の担当者が、一つのテーマでそれぞれ、講義の一部を紹介することとなる。したがって、講義要項を示しておこう。

○総合科目(人間と遊び)(責任者)岡野静二
(担当)中村典男, 山田徹雄

遊びは人間の一種の文化活動であるが、人間の生き方として、今日ほど積極的に生きがいと結びつけて充実をはかろうとしている時代はないであろう、遊びが様々な人間活動の中で自覚されないうまま存在していた時代があった。しかし、人生における遊びのもつ重要な意味は、今日見直されつつある。価値の多様化がめだつ現代では、様々な欲求が対立している。その心的抗争の中で、ややもすると生きる目標を失いがちになる。そこで遊びとはいったい何かを総合的にとらえることが必要になってくる。生産と消費、レジャー、レクリエーション、生命と人間の機能、社会機構、人間心理、造形等の角度から、学際的に遊びの機能を

とらえることにする。

3人の講師が次々と毎週かわって講義し、5週目にシンポジウム形式で3人の講師によって問題の所在を確認していく。

2. 遊びとは何かについて

大学の総合科目「遊び」に刺激されたわけではないが、たまたま昭和58年度大学公開講座で、「遊びと文化」がテーマとなった。その講座内容は、われわれに多くのことを教えてくれた。たとえば遊びとは何かについて考える場合、ついJ. ホイジングがの「ホモ・ルーデンス」を参考にしたくなる。芸術論をサルトルにたよって展開させれば、それなりに楽になる。同様に、ホモ・ルーデンスにたよれば、それなりに概念はまとまる。しかし、なにをどれだけ遊んだらよいかといった、私の行動とのかかわりについて、それは、なにも教えてはくれない。概念が行動を示唆するどころか、それは完全に浮きあがってしまう。

筆者は、昨年の夏、英国へ旅行した。その経験は遊びとして何を呈示しているか。子どもが、ひたむきに絵を画きつづける。その行動は、ねに意味するか。小学生の90%が通塾している。遊ばなくてよいのか。生きがいのもてる遊びとは何かなど、生きた現実の生活の中では、多くの課題が生れる。参考までに、公開講座の目次を紹介しておこう。

講座日程・目次

10月15日(土)

遊びと学習

—子どもはどれだけ遊んだらよいか—

……………松 沢 光 雄…………… 2

—シュルレアリスムにおける集団のあそび—

……………笹 本 孝…………… 5

10月22日(土)

旅行ブームのルーツを探る

—日本人の旅の歴史—

……………鈴 木 亨…………… 8

遊びの経済学……………山 田 徹 雄…………… 10

10月29日(土)

遊びと哲学

—遊びは何を呈示するか?—

……………唐 沢 徹…………… 12

文学の世界

—生活のなかの文字表現—

……………前 田 舜次郎…………… 14

11月5日(土)

大脳の働きから見た遊び

—生きる・生活する・楽しむ—

……………中村典男…… 17

芸術と遊び

—幼児の絵に造形表現の原点を見る—

……………鈴木五郎…… 19

11月12日(土)

現代社会と遊び

—社会生活に生きがいを求める—

……………岡野静二…… 22

遊びの構造論

—遊びの復権をめざして—

……………蘭田碩哉…… 24

<特別講師>

以上のべてきたように、われわれは、「遊び」を、様々な角度から把え、現代の遊びの構造を明らかにしようとしている。本稿では、その角度の一つとして、現代における女性の遊びを、主婦の中にとらえ、その問題点を指摘しようと思う。別の角度からは、2人の担当者がなされると思う。

3. 主婦の遊びについて

ホイジンガによれば、遊びは人類文化の根源なのである。彼はそのことを、人類学、神話学、宗教学、哲学、心理学、言語学、文学等の立場から論じている。そして遊びを、時間空間に限られた自発的行為として規定した。ホイジンガは、われわれに遊びが生きるために必要不可欠なものであることを教えてくれた。現代の子どもが、遊び場と遊び時間を失ったことについて、遊びは子どもにとって必要なだと強調しつづけても、解決にはならない。遊びを失った子どもが、どれだけ非人間化していくかを示して、その時先人の言葉としてホイジンガの規定が意味をもつことになろう。

あそびが自然的行為によって成立つことは、自明である。ところが自発的行為と思いついでいることが、実は社会によって強制されているものであったりすることが、現代社会では多くみられるのではないか。消費生活の遊びが生きがいと考えている人は多い。しかしその遊びも、大衆社会の消費行動として自由を失っていることが多い。遊びを近代経済成長の動向の中でとらえるとき、はじめてその実態が露呈してくる。労働における疎外と自由についても、同じことが言えるのではないか。

現代社会には、ホイジンガやカイヨクの規定した遊びと遂行するものが氾濫している。ゲートボールは、生活のゆとりとして位置づけられてこそ、老人の生活に意味をもつことになろう。終日それに没頭しつづけることは、子どもの成長にとって意味をもつが、老人の真の遊びにはならない。そこから文化をなにも生みださないからである。けれどもこのようにゲートボールを批難してみても、そしてそこにホイジンガの言葉をどれほど引用してみたとしても、好きだからやるのだ、文句を言うなどといわれてしまえば、それまでである。

そこでホイジンガの強調を生かすためには、大脳の自然な働きとの関係において、説明することが大切である。

遊びと大脳生理学との関係の知識は、現代人の遊びの方向を転換させるのに有効である。現代の社会的要請からみて、その生理学的立場は、ホイジンガを越えた説明力をもつ。

多くの人々は、生きがいを間違えて理解しているようである。つまり、生きがいを、単なる遊びと理解しているようである。生きがいを、ゲートボールとか、カラオケとかに求めようとしているのがその例であろう。しかもその遊びは、消費生活そのものになりつつある。子どものテレビ・ゲームも、その例にもれない。そのことは、人生の目的が、お金をつかって遊ぶことにある、ということになる。

どうしてそういう傾向が生まれてきたのであろう。それには、いくつかの原因が考えられる。一つは、現代社会の中に、遊び以外に人生の目的になる課題が存在しないということであろう。他の一つは、マス・コミを通して、現代社会が人々を遊ぶようにしむけているということである。テレビが娯楽番組中心に、消費の遊びを教えている。

こうした動きが、単に大衆社会の中のみみられるのではなく、地域社会の中に深く入りこんできている。

コミュニティセンターは、全国各地の自治体で殆んどすべてといえるほど建設されている。その目的は、コミュニティづくりにある。コミュニティとは、日常生活を通して共に重荷を背負いあう人々の集まりである。心情的には、思いやりと感謝である。ところが、果して現在のコミュニティセンターは、コミュニティ形成の拠点となっているであろうか。多くは住民の遊び場になっている。

条例として作られている、ボランティア・ビューローを、そのために十分成果をえているところは、非常に少ない。

コミュニティセンターのみでなく、公民館でさえも、社会教育の場として十分な機能を果し得なくなっている。学習が単純な趣味に流されている。ダンス、コーラス、造花づくりとか、主婦のひまつぶしの場となりつつある。

最近、主婦のパート・タイマーが急激に増加している。その主なる動機は、かならずしも生活苦とはいえない。また仕事を通しての生きがいがあるともいえない。なぜなら、殆んど職種が単純労働なのである。それら多くの主婦は、仕事を通して喜びを得られないでいる。多くの主婦は、遊びのためのお金が欲しいからである。ところがその消費の対象となるものは、殆んどテレビを通して宣伝されている大衆向けの商品である。

お金にゆとりがあり、しかもひまつぶしの手工芸では満足できない主婦は、コミュニティ・カレッジに通い、文化人とか有名人とかの講演をきいて教養を高めようとしている。

さて、人生の豊かな目的となる遊びはないのだろうか。それを求められぬままに、文化として低俗なものに甘んじなければならなくなっている。内容豊かな遊びを求めることが、現代人の日常生活において、重要な課題であろう。なぜなら、それは、一個人の気ままな自由として放任しておけないからである。

その傾向が、社会教育や家庭教育において悪い影響をあたえている。学校で、子どもが学力ががんばしくないという事実には、様々な理由が考えられる。その様々な理由の一つとして、素質が考えられる。現代の教育制度では、この素質がかなり重要な位置を占めている。素質プラス努力が、現代社会を生きぬくための必要条件である。そしてそれが現代社会の最高の価値となっている。受験戦争はその現象である。しかし、家庭の中で、また社会一般で、遊びが生きがいであると認められているとしたら、学業成績のかんばしくない子どもは、生きがいを学業ではなく遊びに求めるのは当然である。しかも求めるものは、消費生活の遊びである。教師も両親もそれ以外に価値を認めないとしたら、子どもにとって、心の定着は、消費のあそびとなる。それがゆがめられるまでに進行したとき、多くの教育問題が生れる。それを生

徒指導という制度で救おうとしても、根本的解決にはならぬことは自明であろう。

遊びは、一種の文化活動であるが、人間の生き方として、今日ほど積極的に生きがいと結びついて充実をはかろうとしている時代は、ないであろう。人生における遊びのもつ意味は見直されなければならない。価値の多様化がめだつ今日では、様々な欲求が対立している。その心的抗争の中で、現代人は、ややもすると、生きる目標を失いがちになる。遊びつづけたが、ますます欲求不満になるというわけである。こうして遊びたいがあゝもして遊びたい、だけどお金が足りないという。特殊な苦悩におち入る19世紀の人々の苦難は、生きるために物を得るための、いわば物質的苦悩であった。現代社会では、特に日本においては、物に対する欲求の多様化と複雑な社会機構から生れた心理的苦悩である。現代人は、心理的苦悩という遊園地へ、われもわれもとでかけていく。

社会体制が変化すれば、遊びの形態もかわる。江戸時代の女性の遊びと現代の女性の遊びとは、明らかにちがっている。それほど時代をへだてて考えなくとも、その相違はみとめられる。10年前の主婦と今的主婦とでも、その相違は、明らかである。

現代にみられる主婦の家事労働は、明らかに軽減されている。そのことが、主婦の遊びの性格を変えていることもたしかである。いたずらに時間を過ごす主婦も増加してきているが、学習を遊びとしてとらえ、公民館やコミュニティセンターに、なにかを学ぶために通いはじめている主婦も増加している。現在の公民館での社会教育は、ほとんど主婦によって占められている。その多くは、趣味学習である。しかしその学習の成果が、婦人の社会的自立につながらないことが、問題である。

現在の公民館にみられる趣味学習の中に、多くみられる気ばらしの傾向は、遊びの文化性を示すものでもなければ、自己向上による生きがいを助長するものでもない。このことは、単に主婦に限られたことではないかもしれない。現代社会にみられる遊びの傾向を示すものかも知れない。たとえば、カラオケやパチンコがいかに普及したとしても、文化性を高めるものでもなく、生きがいとしてとらえていることは、空虚なものとなろう。

公民館が主婦のひまつぶしの社交場になることを危惧することは、非常識な取り越し苦労である

うか。たしかに、主婦の遊びはボランティア活動の中にくみこまれ始めている。しかしまた、自由なお金が欲しいという理由で、パートタイムの仕事にかかわる主婦も増加している。そこには、消費生活の遊びが、生きがいとなっている。現代の社会構造は、極めて多様化されている。したがって生きがいとしての価値も多様化されて当然であろう。なにをしようと、価値はその人の自由によって決められるであろう。しかし、その行動は、社会の連帯、福祉、文化の向上等をさまたげるものであってはならない筈である。