

## 子どもの生活文化をつくりだす生活体験学習の今日的意義：ことば、技、遊びの世代間比較を通して

末崎, 雅美  
九州大谷短期大学

<https://doi.org/10.15017/9014>

---

出版情報：生活体験学習研究. 2, pp.15-23, 2002-07-31. 日本生活体験学習学会  
バージョン：  
権利関係：



# 子どもの生活文化をつくりだす生活体験学習の今日的意義

—ことば、技、遊びの世代間比較を通して—

末 崎 雅 美

## Today's Significance of Life Needs Experience Learning to Make Children's Life and Culture

—From observing the making comparison of word, technic and playing for childhood between some generation—

Suezaki Masami

**要旨** 生活文化は、世代から世代へ引き継がれることで、親の子育て意識の形成や子どもの発達条件となっていたが、核家族化や都市化などにより、今日では日常的に引継がれることは無くなってきている。本研究は、子育て世代や若い世代がどのような生活文化の中で育ってきたのか、また、親世代からどのような生活文化を受け継いできたのか、世代ごとに比較を行いながら、これからの生活文化の継承の可能性を探り、そこに子どもの発達の基盤としての生活文化をつくりだす生活体験学習の今日的意義を明らかにすることを目的としている。

### 1. ことば、技、遊びの継承による子どもの発達基盤形成

#### (1) 生活文化を支えることば、技、遊びについての子どもの発達への視点

情報化・技術化が進む中、生活文化として伝えられてきた技術やことばを習得することは、子どもの発達条件の基本的要件として意図的に作りだされることが求められている。本研究において、ことばと技と遊びに着目したのは、日常生活において生活体験の乏しさを指摘するだけでなく、子どもの生活に内在する発達の危機としてとらえ、それに対する生活体験学習の内容と枠組みをどのように作り出すのかを究明するためである。宮原誠一は60年代に既に、生産的労働において家族が発する「真剣勝負」の中の「実感の重みのこもったことば」による言語生活が、子どもの認識に対して鮮明かつ正確で痛切な意味を与えるが、しかし、そうした生産的労働や真剣勝負、事物への働きかけが家庭から失われつつあり、子どもの言語生活や言

語認識が深刻な問題となるであろうと、予見していた。今日その危機感が現実問題となっていることは言うまでもない。

生産的労働が家庭から失われた状況では、子どもが日常的に大人の「真剣勝負」を目にすることは少ない。ことばが労働体験に裏付けられないと同時に技の習得もできなくなる。情報化により多量の情報に接触できるが手先や道具を使う機会が少なく、子どもはことばとして「知っている」程度にとどまるものが非常に多く、実際日常の生活が生活体験の内容をつくり事実の意識化がなされていないことが明らかとなっている<sup>(1)</sup>。

子どもに正確で豊かな認識をつくりだすには、直接体験による学習も必要だが、それをフィードバックできる日常的基盤形成が不可欠である。それは日常生活のなかでのなりわいとしての技であり、子どもの多様な遊びだったのである。

子どもの生活の中での基本的能力を形成する遊びは、身体感覚や身体機能を伸長させるだけでなく、集団を

連絡・別刷り請求先 (Corresponding author)

九州大谷短期大学 (〒 833-0054 福岡県筑後市蔵敷 495-1)

Kyushu Otani Junior College (495-1 Kurakazu Chikugo-shi Fukuoka, 833-0054)

通して関係性や仲間意識、協同意識を養ってきた。異年齢タテ社会の遊び集団では、年長者が年少者に遊びを伝えてきた。子どもの遊びにマニュアルはなく、その集団でのルールや経験が重要であった。遊び道具を自分で手作りしたり、遊びの中に「打つ」「こぐ」「ひねる」「巻く」「結う」「縫う」「編む」「切る」など手先を使った、いわば生活の技が遊びの中に存在していた。

また遊びは、自発性や交友性によって意欲的に身体性や事物認識の問題と関わって、子どもが享受する文化を子ども自身の中に内在化させる具体的な体験である。とりわけ仮想現実空間の肥大化した今日、身体や五感の働きに作用する遊び体験は、現実を実感し、多様な興味関心を育て、虚構性を育てる直接体験の場であり、そのことが生活文化の創造体験の契機を広げることとなる。子どもの興味関心の広がり、ことばや技を習得する、子どもが子どもらしく遊ぶことを通して育まれる、生活の基盤を支える文化である。かつてには、子どもの生活文化が「子どもらしさ」を豊かに含んでいた頃もあった。

## (2) 世代を区切る指標とその視点

### ① 生活文化の世代間継承における今日的課題

そうした生活文化は、世代から世代へ引き継がれることで、親の子育て意識の形成や子どもの発達条件となっていたが、都市化、情報化、核家族化がますます進む今日では、日常的に家庭生活の中で継承されることはなく、その存在基盤は危うくなってきている。それは結果として子どもの発達のゆがみだけでなく、親の子育て不安などを引き起こしており、「生活文化」継承の問題は、子どもの問題だけでなく、親の子育て文化の問題としてとらえるべきであると考えられる。加えて、子どもが有意義な生活体験学習を行っても日常化されないという問題があるが、家庭にそれだけの受け皿がないことためであり、このことは生活体験学習をすすめる上での課題となっている。

そこで本研究は、社会の発展と各々の子どもの世代との創刊をとらえ、現在の子育て世代や若い世代がどのような生活文化の中で育ってきたかを概観する中で、世代間での子ども期の生活文化の比較を試み、子育て文化としての生活文化の継承の可能性を探りながら、各々の世代の生活文化をふまえた生活体験の今日的意

義を明らかにすることを目的としている。

### ② 世代を区切る指標と視点

- 1) 地域共同体やイエ制度の中で育ってきた戦前世代は、まさに農林水産業主体の家族労働を基礎とした生活の中で育ちを体験し、家社会や共同体の中で我が子を育ててきた、いわば手作業や家族観を中心とする生活文化を継承を行ってきた世代である。
- 2) 60年代以降の世代は、高度経済成長の「豊かさ」をつくり出すモーレッツ世代で、偏差値と技術革新の中で今日の情報・技術社会とマニュアル化の方向をつくってきた。家庭では商品経済の流入と共に家事労働が減少し、生活で「作る」ことをしなくなり、工業社会の中での生産性の効率化中心の生活で核家族化と共に個人主義が広がってきている。
- 3) 2001年現在の子どもの親は、モーレッツ世代の子ども世代で、「豊かさ」の中で偏差値とマニュアル化を志向する生活の価値意識に占有されている。彼らの子ども期は1970年代から80年代前半あたりである。幼児の親の年齢を20代から30代であるとすると、その子ども期は70年代から80年代であり、その親の親世代では60年代に子ども期を過ごしている。
- 4) そして、現代の子どもを入れると、現代社会には大枠として4世代の生活・文化体験と価値意識の異なる世代が存在する。

そこで、親子の世代の関係を現在の小、中学生に基盤を当て、小学生を中心とする親世代と中学生を中心とする親世代で区分すると、表Iのように祖父母を含めた世代関係との特色を示すことになる。戦後から通してみると、子どもの生活文化を取り巻く環境は常に変化しており、子どもの生活文化もそれに影響を受け、様々にその様相を変化させ続けてきている。特に、子どもの生活の変化の区分で見ると、高度経済成長にさしかかる1960年が一つの区分となる。それまで子どもの教育を支えてきた共同体社会が崩壊し始め、教育の責任は家庭の問題として子育てが個別化し、マスメディアの影響や塾やおけいこごとなどが子どもの生活に入り込み始めた頃で、それ以前と以降では、子どもの生活文化の様相が大きく異なっている。60年以降で

は、オイルショックの73年、ファミコン登場の83年、ウィンドウズ95発売の95年が、それぞれ子どもの生活文化の質を変えた年であると考え。以下、これらの年を境にそれぞれの年代の生活文化を関連文献や国民生活白書などのデータを元に概観することにする。

## 2. 各世代ごとの子どもの生活文化と子育てをめぐる状況

### (1) 労働と群れ遊びの生活文化

#### 一戦後直後～1950年代

戦後直後から1950年代を子ども期として過ごした人は、今では60歳前後の世代であり、表で見れば第1世代の前後である。現在は80代以上の戦前世代に育てられており、当時は農林水産業の第一次産業中心の産業構造であり、労働や生産が家族関係や地域共同体と密接に結びついていた。そのころの子どもの生活は、お祭り、農繁期などの地域の伝統行事にあわせたライフサイクルであった。家族形態は三世代以上の大家族で、

家族を中心とした生産労働があり、イエ制度の中で子どもにも労働の役割が与えられ、子どもの生活が丸ごと見えていた時代でもあった。子どもは労働や生産の現場を日常的に体験していた。特に、戦後しばらくは、経済的な貧困の中におかれた子どもも多く、労働に巻き込まれ、子どもが豊かに遊ぶことは困難であった頃であった。しかし、家族の労働による「実感の重みのこもったことば」を目の当たりにし、自らも家事労働に参加し、家族の中で生活や労働の「技」が伝えられ、そうした中でしつけられ、子どもは「一人前」に働けるようになるよう、育てられていたのである。当然生活が「消費」だけに占められることはなく、生活用品や保存食料、食事などをとっても「消費」の以前には「作る」生産過程が存在し、親世代がそうした技を十分に持っており、子どもは生活のあらゆる場面でそれを見、聞き、触れ、味わっていた。

戦後すぐは物がなく、子どもも娯楽に飢えており、紙芝居などがあると夢中になっていた。青年団などに

表1 生活環境の変容と親子の年齢

	1945年	1950年	1960年	1973年	1983年	1995年	現在(2001年)
子ども					93年誕生	2歳	8歳
母親			67年誕生	(6歳)	(16歳)	(28歳)	(母親34歳)
子ども					87年誕生	8歳	14歳
母親			61年誕生	(12歳)	(22歳)	(34歳) *癒し、アウトドア、ポケモン、IT	(母親40歳)
子ども				75年誕生	8歳	20歳	26歳
母親	49年誕生	(1歳)	(11歳)	(24歳)	(34歳) *ファミコン、子ども部屋、地域組織の衰退	(46歳)	(母親52歳)
子ども			61年誕生	8歳	18歳	30歳	36歳
母親	39年誕生	(11歳)	(21歳)	(34歳) *忙しい子ども、週単位の生活サイクル、キャラクター選び	(44歳)	(56歳)	(母親62歳)
子ども		52年誕生	8歳	21歳	31歳	43歳	49歳
母親	26年誕生	(24歳)	(34歳) *流行遊び、テレビ、現代っ子、3C	(47歳)	(57歳)	(69歳)	(母親75歳)
子ども	42年誕生	8歳	18歳	31歳	41歳	53歳	59歳
母親	16年誕生	(34歳) *年中行事の生活サイクル、集団遊び	(40歳)	(57歳)	(67歳)	(79歳)	(母親85歳)
主な出来事	1945年	1950年	1960年	1973年	1983年	1995年	現在(2001年)
	終戦	朝鮮戦争	高度経済成長	オイルショック	ファミコン発売	ウィンドウズ95発売	
	55年：三種の神器		61年：全国総合開発計画 63年：農家の4割以上が兼業農家へ 64年：東京オリンピック 66年：「四本足の鶏」 68年：レトルト食品 69年：新全総策定 70年：国民所得倍増計画	74年：コンビニに開店 75年：高校進学90%を超える 78年：家庭内暴力・非行第3のピーク 78年：「地域に根ざした教育」 79年：中教審、学校の拡充	84年：臨教審発足 86年：いじめ自殺 88年：生活科の導入 89年：ゲームボーイ発売 90年1.57ショック 81年：中教審「生涯教育について」	95年：携帯電話が普及 96年：中教審答申「生きる力」 98年：中教審答申「心の教育」 「総合的な学習」の提唱	

よって紙芝居や幻灯が行われていたところも少なくない。1950年代には子どもは労働や貧困から解放され、子どもが子どもらしい遊びを多様に展開させていた。少年少女雑誌やマンガ本が子どもの人気を集めるようになる。しかし、一人一冊ではなくほとんどが回し読みであり、部屋で一人こもってマンガを読む、と言う姿ではなかった。遊びは集団遊びや群れ遊びが主流であり、そこにはギャングエイジ、ガキ大将などがいて、日が暮れるまで遊ぶ。自然遊びも豊富に体験し、木の実がたくさん採れる場所や昆虫や鳥を捕まえるための罠の仕掛け方、つり道具づくりなど、遊びの中でも技が求められていた。

現在は60歳前後の世代であるが、「子どもらしい」子ども期を送っていたことが分かる。しかし、産業構造の中心が第一次産業から第二次産業へと移り変わり、青年期に60年代を過ごし、その後、高度経済成長を労働力として支えてきた世代でもある。子ども期に「貧しさ」を体験し、青年期には「豊かさ」を実感する、まさにその渦中にいた世代である。自身の子育て期には経済成長真っ只中であり、「モーレツ」に働き子どもを育て、子育てにおいては実力や偏差値などの価値観が少なからず影響を及ぼしていたと考えられる。その時期に育てられた子どもは現在20代後半から30代となっており、子ども期の生活環境については(3)で後述するが、豊かさや「忙しく」過ごした子ども期の中で、親世代から生活文化を受け継ぐことがもはやできなくなった頃でもある。

## (2) 高度経済成長におけるテレビと商品文化の生活 —1960年代～70年代初頭

60年以降は、高度経済成長期にあって、一般家庭にもテレビが普及し、子どもの生活文化がテレビやマンガを中心としたマスメディア文化の影響を受け始め、社会の動きが子どもの生活にも反映されるようになる。この頃の子どもは、現在は30代後半から40代を中心とした中年世代であり、今の大学生や中高生の親世代である。表で見れば、第2世代から第3世代直前までである。

経済成長に伴って、家庭内労働が中心であった第一次産業は衰退を始め、製造業が日本経済を大きく支えるようになり、家庭での「ものづくり」に替わった工

業製品が個人の生活に入り込み、そうしたモノによって生活の「豊かさ」が象徴されるようになる。「消費は美德」という価値観、使い捨てる時代が始まりである<sup>(2)</sup>。

家族形態もサラリーマン世帯の核家族が増え始め、子どももお小遣いを手にするようになり、それまでとは異質の生活文化が子どもを取り巻き始める。例えば、フラフープやグッコちゃん人形など遊びに「流行」がでてくるようになり、商品化された玩具が流行りと廃りを繰り返していた。テレビでは「鉄腕アトム」が放映され、63年には「ロンパールーム」や「おかあさんといっしょ」が放映される。66年の調査によれば、子どものテレビ視聴時間は平均で三時間弱、平日は塾や家庭学習などでテレビ視聴が限られ<sup>(3)</sup>、また、一家に1台の時代でチャンネル権が父親にあって子どもが好きに見ることができず、休日に長時間視聴をしていたことが明らかになっている。

阿部進は当時の子どもの姿を、マスメディアに敏感に反応し、これからの時代の変化にのまれ込もうとする新しい子ども像として描いている<sup>(4)</sup>。生活や遊びの中で、子どもが親世代や遊び集団の年上の子どもから遊びや技やことばを受け継ぎながら発達を遂げるのではなく、自らメディアなどから情報や遊びを獲得することで発達を遂げようとしている姿でもある。そうした中で遊び集団は集団としての成立が危うくなっていく。64年の調査では遊び集団が男子が3～5人、女子が2人で、主に同学年、同一学級でのつながりであることが指摘されている。テレビやマンガ、商業のおもちゃの影響が子どもの遊びの質だけでなく、発達の様相へも表れてきたといえるだろう。

子どもが日常的に遊び集団を形成しなくなる中、子どもの地域集団としての「地域子ども会」が注目され、他方ではマスメディアが子どもの発達に与える影響を危惧する親や教師などが中心となり、親子読書、子ども劇場など児童文化を育てる活動が萌芽を始める。生活の「豊かさ」は子ども文化への影響だけではなく、子育て環境も大きく様変わりさせるようになる。粉ミルクや紙おむつが子育てに用いられるようになり、60年代後半には3C（カー、クーラー、カラーテレビ）の普及、レトルト食品誕生など、子育て用品や生活用品の利便性の高まりが、子育てが他人の手を煩わせず、

母親だけでこなすことができるようになる。つまり、子育てのつながりは地域的紐帯からメディアや商品のつながりへ移行を始めたのである。

例えば、食品をとっても、それまではみそやしょうゆなどはそれぞれの家庭や地域の味覚があったが、食品産業による供給によって人々の味覚や嗜好は地域性に関係なく均一化しつつある。70年代初頭、国民の総中流化、という言葉に表されるように、生活の平準化、均質化は国民意識としても根付くことになる。

一方、この世代の子どもの親は、子ども期に戦中戦後の貧困を乗り越えており、全世代から引き継いでさらに子ども世代に伝える生活の知恵や技を持っていたと思われる。だが、自分の経験から子どもに「苦勞をさせたくない」と思う親も多く、高学歴指向から進学熱が強まり、子どもの家事手伝いや遊び時間などより、我が子の将来のためには学力を高めさせることが良いとする学校的価値観による子育て観を形成させ始める。しかしやはり、右肩上がりの経済成長期にあっては「消費する」価値観が当たり前であり、電化製品の普及や生活用品や食品の商品化による影響が大きく、世の中が進むにつれ、自分たちが持っていた知恵や技は、特に「伝えるべきもの」ではないとの意識があったのではないかと思われる。

### (3) 「忙しい子ども像」と子育ての地域的つながり

#### —1973年から80年代初頭

経済成長期において生活環境が大きく変容する中、73年のオイルショックを期にその変化は緩やかなものとなる。しかし、子どもの生活文化に対するメディア文化の影響はますます強いものとなり、メディアと商品経済に埋没し、子ども像を広く捕らえていくことが困難になってくる。この頃子ども期を過ごした人々は現在では小学生の親世代に当たると考えられ、表で見ると第3世代から第4世代の直前くらいまでである。

このころには核家族世帯が64.0%（1975年）となり、都市や都市圏域を中心に核家族化がますます進んでおり、地域組織の衰退もあって、子どもが日常的に高齢者と接することは稀少になる。しかし、前述したようにこの世代の子どもの親は、子ども期には「貧しさ」も体験しており、その頃には親世代からの生活文化を引継ぐだけの基盤が存在していた。だが、自分の子育て

の頃には、学校的価値観が支配する状況で子どもを育てることになり、効率主義や競争主義を勝ち残るために、子育ての「外部委託」が顕著になってくる。

教育政策では71年以降、学校を中心とした義務教育拡充政策<sup>(6)</sup>がとられ、ますます子どもの発達に「学力」中心に偏重することとなり、学力競争から塾の氾濫状況が生じ、塾だけでなく、おけいごと、スポーツクラブなど子どもの生活が「週単位」のサイクルとなり、「忙しい子ども」の姿としてとらえられる。さらに、家庭や地域、学校外での子どもの生活が多様さを欠き、乏しいものとなってくる。

マンガ雑誌も週刊誌が主となり75年以降は「未曾有の少年漫画マス・プロ時代」となり、マンガキャラクターがテレビ放映、商品化の流れをたどり、子ども向け商品が次々と出され、子どもも一つの重要な購買層として位置づけられることになる。そうすると、ますます創造的な遊びや戸外で体を使って思い切り遊ぶ、といった遊びは廃れる一方であり、子どもの生活文化もますますキャラクター化、商品化の色が濃くなっていく。そうすると、遊びの中で子どもが自主性や創造性を発揮することは少なくなり、遊びの「マス化」と同時に「マニュアル化」が進む状況となる。

このように70年代から80年代初頭にかけては、遊びや子ども文化、子どもの生活や学習という側面からも商業化やマス化が大きく進んだ時代であったが、一方ではそれへの危機感から家庭や地域の役割が意識化され、具体的な運動や教育政策が表れることとなる。

マス化される子ども文化への危惧の念から、各地で親子劇場や子ども文庫などの教育や子育ての協同の活動や、生活協同運動が広がってくる。この頃の子どもの親世代は既に戦後生まれであり、60年代を子ども期として過ごした世代も多く、子どもだけでなく親の生活文化の欠乏が指摘できる。しかし母親や教師を中心に、こうした子どもの生活文化へ危機感を持っていたこと、その危機感を共有し、地域の活動へとつなげることができた背景には、地域のつながりや関係性が希薄化したとはいえ、完全に家庭が孤立してしまう状況がほとんどなかったためではないかと思われる。

教育政策においては「学校と家庭・地域との連携」として、学校が地域との関係を模索しはじめる。77年の学習指導要領の改訂では「ゆとりと充実」を掲げな

がら、勤労体験学習や奉仕活動などの体験学習の場として地域が着目され、78年8月の『中等教育資料』（文部省中・高等教育課編）では「地域に根ざした学習」を取り上げ、「地域を教えて地域で教える」と、地域を教材化し、子どもに具体的な地域観を育成することをめざしている。

しかし、80年代後半に入ると、婦人会や地域子ども会など地域組織活動が停滞し、徐々に衰退を始め、親だけでなく子どもの地域離れが顕著になり、地域における子どもの発達の議論が巻き起こってくることになる。ただ、70年代までは地域団体の衰退傾向はあったが、大人の生活体験や地域活動の経験が豊かに作られてきており、地域の人間環境も機能していたため子どもへの関心は高く、それを地域活動として取りまとめる力があったといえる。

#### (4) ファミコン遊びと空間と関係性の分断

##### —1983年から90年代前半

子どもの遊びの質が決定的に変わったのは、テレビゲームがファミコンとして家庭用普及版として登場して以降であろう。表で見ると第4世代から第5世代に当たる、現在の若者世代である。

ファミコン以前にはゲームウォッチが流行していたが、これが高額玩具のはしりであった。その後85年に『スーパーマリオブラザーズ』が販売されると、またたくまにファミコンが普及し始め、子どもの遊びの中心となる。子どもの遊びの質の「少人数化」「室内化」傾向はますます強まり、同じ空間にいても同じ遊びを共有しない現象も起こってきている。つまり、ファミコンでは同時に二人以上で遊ぶことができないため、同じ子ども部屋でもファミコンをする子どもとマンガを読む子どもと別々であり、友達と「いっしょに遊ぶ」ことの内実までも変化し始める。さらに、家庭の中心にあってチャンネル権など父親の威厳が存在したテレビであったが、一家に1台から数台となり、子どもが「子ども部屋」を持つようになって、視聴時間を家族と共有することも少なくなり、子どもが自分だけの空間に入り込むことが容易になる。

しかし、一方で相変わらず「多忙な子ども」像がある。子どもの約6割が「好きなだけ遊んでみたい」と切望している<sup>(6)</sup>。自分の空間を持つことができても、時

間を持つことができない、子どもが自由に使える時間はのびのびと遊ぶと言うより、むしろ忙しさから解放されるプライベートな時間を過ごすアイテムとしてのテレビやファミコン、自分だけの空間が「遊び」として成立してしまう状況が垣間見られる。今日の20代の若い世代が空間を気にせず携帯電話を使用し、常に別空間とのつながりを切望しているのには、子ども期にこうした関係性で育ったことも要因の一つであると考えられよう。

70年代に盛んであったおやこ劇場などの文化協同の活動も、80年代から90年代にかけて活動への勢いが衰えてくる。子ども会やPTAの組織率も減少の一途をたどるが、親が持っていた子育て文化が関係性の中で共有できなくなってきたこと、地域の活動やつながりが「煩わしさ」となって受け入れられなくなってきたためである。

直接体験によって技やことばを日常生活の中で伝えていくことが困難だけでなく、子育ての要となる地域での関係性が揺らぎ、教育や子育てへの関心を通して親を横につなぐことも難しくなってきた、といえる。地域の関係性と子育てへの不安とは逆比例している。関係性が薄らいでくれば、子育ての不安も増加する<sup>(7)</sup>。子育て世代が横につながるができずに、それぞれが不安を抱えたまま孤立しているという状況も考えられるだろう。

また、「いじめ」問題が深刻化するのもこのころで、86年には子どもがいじめが原因で命を絶つ、という事態になってしまった。まさに、親や大人が子どもの生活が見えない中で起こってしまったことであり、子育てが孤立化するだけでなく、家庭内での家族の孤立状況が浮き彫りになった事件であろう。

教育政策においては、84年に臨時教育審議会が発足し、「生涯学習体系への移行」を打ち出し、86年にはその第2次答申において「学校の負担軽減や学校5日制について検討する」とあり、生涯学習の体系化の中で、「余暇」や「ゆとり」が子どもについても意識され、学校週5日制が具体的な検討に入ることとなる。しかしそうした「余暇」や「ゆとり」は親子の新たなライフスタイルへの提言であり、リゾート開発と結びついて「リゾートなどで休日を過ごす」ことがめざされておき、親子の余暇の過ごし方の商業化を進めることと

なる。実際には、81年に東京ディズニーランドが開園し、その後も80年代後半のバブル期には各地にリゾート地が作られるが子どもの体験という点では、89年に小学校低学年に生活科が導入される。「生活体験」など、体験学習の重要性は77年の学習指導要領改訂の際から言われてきたことであるが、いよいよ学校の教科学習の構えとしての体験や経験も「学習」としてカリキュラムに位置づけられることになる。子どもの体験不足と学習の構えの問題として、国語の教科書にでてくる生活用具などの生活文化に関連する語彙について、言葉として「知っている」のだが、実際に体験したり何に使ったりするのか理解できる言葉が多くはないことが明らかになっている<sup>(6)</sup>。それは、家庭においてもはやそうした言葉を使う機会がなくなり、現実の生活と学習が結びつかないことを示している。

#### (5) 情報化時代の到来と若者文化との曖昧さと「居場所」—95年から今日へ

90年代は、バブル経済の崩壊とともに80年代までの大量消費型の生活が見直され、ある意味物質的な豊かさではない一人ひとりが人間的な「豊かさ」を求め始めた時期とも言える。そのような中で都市的生活の「癒し」を求め、子育て中の若い世代を中心にアウトドアが盛んになってきているが、それはニューファミリー型家庭の「ライフスタイル」であり、趣味としての「楽しみ」は生み出すが、子どもの認識の発達と結びついた体験となり得るのか疑問視されるところでもある。今や、子ども文化が本来持つ多様性や文化継承の基盤となる関係性を無視したところで、自然体験や生活体験すらも商業化され、煩わしさを嫌う現代人の感性に合ったものが供給されている。まさに効率と利便性によって「コンビニエンスストア化」した価値観が子育てにおいても支配されていると言える。

さらに95年以降はウィンドウズ95がパソコンの普及を拡大し、インターネットや電子メールなど新しい媒体への対応をどうするかが教育政策においても重点課題となっている。現段階では、日常的にインターネットなどを利用する子どもは大多数ではないが、今後子どものヴァーチャルな空間がさらに広がることは容易に予測される。しかし、仮想空間は広がっても、現実には学校、塾・おけいこ事・クラブ、家庭のトライア

ングルであり、外遊びをする子どもでも家の周りや近くの公園など子どもの生活する空間は格段に広がるわけではない<sup>(9)</sup>。また、2002年度から学校完全週五日制が開始されるが、休日となる土日の過ごし方についても、テレビを見たり、ゲームで遊んだり、マンガを読んだり、ごろごろしたりと、休日だからと言って「遊び」に対して積極的な子どもは多くはない<sup>(10)</sup>。

テレビゲームに関して、80年代から90年代初頭にかけてはファミコンなどのテレビゲームは子ども独自の文化としてとらえられていたが、パソコンが家庭の中に浸透し始めるにつれ、従来パソコンユーザーであった若者や大人が、パソコンゲームやテレビゲームへの関心を高め、子どもの文化と若者文化の境界がだんだん曖昧になってくる。

また、家の外の遊びについても、ポケモンに代表されるような小型ゲーム機の「ゲームボーイ」やカードゲームなどで遊んだり、「戸外で」「大勢で」「体を動かして」「創造的に」という遊びのイメージはなく、戸外であっても「少人数で」「ゲーム製品で」の遊びとなっている。しかし、ポケモンはいわば擬似的昆虫採集であり、現実には遊び場を失った子どもが、ヴァーチャルな空間の中で野生性を発揮させることができるため大ヒットした、との指摘があり<sup>(11)</sup>、子どもの内実は変わっておらず、環境の変化によって子どもの遊びへの意欲の方向性が変わったというのである。だが、本来の「遊び」には野生性や遊びたい欲求を発揮させるだけではない、子どもが「子どもらしく」あるための発達を促すような「関係性」「創造性」「多様性」「文化性」「自然への感性」などの要素があって成立するものであろう。そうした豊かな遊びではなく、マスプロ文化の中でしか子どもが野生性を発揮できない現実を見据え、どう取り戻すかが議論されなければならない。特に「マニュアル化」の問題と関わって、「創造性」や「多様性」を豊かに内包した「遊び」づくりを、意図的につくりだす必要もあるだろう。

そうした一方で、子どもが切実に「居場所」を希求している問題も無視できない。自分のプライベートを大事にしたいと思いながら、一方で他者との関係性を求めており、それが「居場所」への希求となっている。「メル友」「チャット」など、それを現実空間でなくバーチャル空間に求める子どもや若者も少なくない。

「居場所」は、子ども集団などその集団性の中での育ちより、むしろ「個」として子どもが「自分らしく」あるための空間とも言える。特に、子どもの権利条約をはじめとした子どもの権利擁護あるいは権利行使のための活動の広がり新しい「子ども観」を創出し、権利主体として子どもの存在を認めるものであるが、裏を返せばそのことは、体験不足によって生じる子ども自身の発達の弱さもあるが、子どもが「自分」として生きるために様々な守られなければ「生きづらい」状況であることも指摘できる。

### 3. 生活文化のこぼ・技の「情報」共有の基盤としての共同性・関係性と生活体験学習

以上、子どもの生活文化についてそれぞれ世代ごとに大きく括り、こぼ、技、遊びを中心に、家庭内の継承や子育て文化の視点から分析を行ってきた。

戦後からの生活文化の変容を追っていくと、子ども期に過ごしてきた生活文化が、子育て世代となって今度は伝える側に立った時の意識に深く影響していることがわかる。戦後すぐは、生活文化におけるこぼや技などの「情報」は実際生活や労働に関わって「実像」ものであり、意図しなくても日常生活の中で否応なく継承されていた。それら「情報」の継承を通し、地域固有のあるいは家庭固有の多様な生活文化が存在していたのである。

だが生活環境の変化につれて、これらの「情報」は内実を伴わないものとなり、都市化された生活の中ではなぜそれらが必要なのかという意味づけが必要とされなくなってきた。例えば、かつて「稲わら」は人々の暮らしを支える重要な「生活用具」であった。「わらない」をして綱、むしろ、わらじなどをつくった。稲わら灰も肥料になったり、食料の保存、洗剤として、炭火の保温、酒の醸造など生活の様々な場面で使われていた。稲わら一つをとっても「米を作る」「縄をなう」「生活道具をつくる」などの労働を通して、子どもの生活や自然物への正確な認識や感覚を発達させていたのである。しかしそうした先人の「知恵」や「技」は、現代の生活の中では使われることがなく、直接的には意味がなくなっている。

小川太郎によれば、60年代には子どもの生活の中に広がりとして遊びや労働があり、そこに子どもの発達

があるとしている。しかし、今日の子どもの世界には労働と遊びがバランス良く成立しているとは言い難く、子どもが発達する基盤として「遊び」や「労働」をどう再生させていくかが、生活体験を組み立てていく上での重要な課題となるであろう。

しかし現代的な生活を一昔前の生活に戻せば子どもの発達や育ちが保障できる、というわけではなく、必要なのは生活体験学習が生活文化の「重み」を持ち、子育ての営みの中で伝えていくことである。今日の親世代が「重みのある」生活文化を経験していないのに、子どもだけに生活体験学習を強いても、日常生活の中でフィードバックできず、一過性の学習に終わってしまうであろう。

そうした「重み」は、関係性や労働によりつくり出すことができると考える。この労働とは経済的価値を生み出すだけの労働ではなく、広くとらえて、自然物や他者への働きかけによって「使用価値」<sup>(12)</sup>を生み出すものである。そこにあるだけ、いるだけの存在から、具体的に働きかける関係のある存在となることで、教えられ、伝えられることで共有される「情報」が「重み」や意味を持ったものへと変わる。こうした労働には必ず「関係性」が伴う。家族関係の中だけで「重み」のある体験を伝承することは、もはや不可能であるが、地域での擬似的な「おじいちゃん・おばあちゃん」から学び取っていくことは不可能ではないはずである。そこに生活・文化の世代継承を伴った生活体験学習の今日的な意義がある。

現代の子育てを担う中心の世代が、子どもに伝えられる生活文化を持っていないのならば、マニュアルではない生活現実を受け止め、リアルな生活文化を創造することもまさに地域の共同性の課題である。

そして、人間らしい生活の原点はまさに人間同士の関係性であり、関係性が豊かであるためには、世代を越え、課題を共に担うことのできる共生社会の視点が求められるであろう。生活体験における「生活文化の世代継承」は、まさにその部分を克服できる重要な活動であり、子どもの生活における基本的能力の形成の根幹となる「生活文化」に重みや意味を与えるものである。生活体験学習はそうした「使用価値」がなければ、方法論としての学習にすぎない。特に今日、生活体験と大人の発達課題に関しては、さらなる議論が必

要と思われるが、そこでは世代を越えて「豊かさ」や「生きること」や生活文化の質が問われることになるだろう。

注

- (1) 南里悦史『子どもの生活体験と学社連携』光生館、1999年。国語の教科書にでてくることばの認識の調査より。
- (2) 『経済白書』昭和36年版「成長経済への課題」より
- (3) 子ども調査研究所『現代子ども白書』三一書房、1967年。
- (4) 阿部 進『現代子ども気質』新評論、1961年。
- (5) 昭和46年の中央教育審議会答申「今後における学校教育の総合的な拡充整備のための基本施策について」、通称「46答申」による。
- (6) NSS 調査研究会『子どもの生態系が変わった

ーデータが語る70年代と80年代』日本テレビ、1985年

- (7) 末崎雅美「読谷村の地域教育に関する調査第二部 第4章 住民の日常生活・文化圏域と地域課題認識」九州大学生涯学習論研究室『地域生涯学習研究』第3号、2001年3月
- (8) 南里悦史、前出。
- (9) 上村あかね「読谷村の地域教育に関する調査第一部第2章 子どもの遊び集団と関係性」九州大学生涯学習論研究室、前出書。
- (10) 同上
- (11) 森山沾一の指摘による。1999年9月、日本生活体験学習学会第1回実践交流会シンポジウム発言より。
- (12) 内山 節『自然・労働・共同社会の理論』農産漁村文化協会、1989年

