

戦後日本の小学校図画工作科教育の変遷と 子どもの生活の変化

林 健*・福田隆真

The Transition of Arts and Handicrafts Education
and the Change of Children's Life in Post-War Japan

Takeshi HAYASHI* and Takamasa FUKUDA

(Received September 29, 2006)

はじめに

戦後、日本は民主主義国家として新たな出発をした。その担い手である国民の教育は、社会の変化にどのように対応してきたのであろうか。そして、それぞれの時代の中で、図画工作科教育はどのような役割を受け持つものであったのであろうか。本稿では、図画工作科教育の戦後の教育課程の変遷を社会の変化と関連付けて考察するとともに、戦後の子どもの生活の実態の変化を遊びを中心に追い、これからの図画工作科教育の視座を見出したいと考えた。

1 戦後から系統主義教育へ

(1) 終戦直後の日本の教育

昭和20年8月に敗戦を迎えた日本はアメリカを中心とした連合国の支配下に置かれた。連合国は連合軍司令部（GHQ）を置き、その支配下に置かれた日本は、GHQの指導のもと民主化への第一歩を踏み出した。そして、1946年（昭和21年）には象徴天皇制とともに、国民主権、恒久平和、基本的人権を3つの基本的理念とする日本国憲法が公布され、翌年施行された。同時に財閥解体や労働改革、農地改革など、戦後日本の民主化政策が次々と行われ、教育に対する改革は、GHQの教育管理部門として民間情報教育局（CIE）によって進められた。（注1）

GHQは日本から軍国主義と極端な国家主義を排除するために数々の施策を行った。昭和20年9月、連合国は教育再開を指令し、文部省は通牒「終戦ニ伴フ教科用図書扱方ニ関スル件」を発した。（注2）この中で「(イ)国防軍備等ヲ強調セル教材 (ロ) 戦意昂揚ニ関スル教材 (ハ) 国際ノ和親ヲ妨グル虞レアル教材 (ニ) 戦争終結ニ伴フ現実ノ事態ト著シク遊離シ又ハ今後ニ於ケル児童生徒ノ生活体験ト甚ダシク遠ザカリ教材トシテノ価値ヲ減損セル教材 (ホ) 其ノ他承諾必謹ノ点ニ鑑ミ適当ナラザル教材」は、「省略削除又ハ取扱上注意スベキ教材」とされ、それによっていわゆる黒塗り教科書や縫い付け教科書が現われた。

図画工作教科書は昭和21年の通牒によって使用禁止となり、その通牒に付された別紙「図画工作指導上の注意」が当時の図工教育を支える唯一の基準であった。その内容の特徴として、「創造性の養成」と「個性の伸長」が項目の一番にあげられるなど、日本の教育をこれまでの

*山口大学大学院教育学研究科修士課程美術教育専修（光市立浅江小学校）

軍国主義、国家主義から脱皮させようとする意図が見られるほか、生活との関連や理科教材との関連などから、CIEの意向を反映したものとなっていることが分かる。

(2) 占領下の学習指導要領

昭和22年に文部省から発行された「学習指導要領一般編（試案）」は、CIEの指導のもとにアメリカ・バージニア州のコース・オブ・スタディーを参考に作られたものである。その特徴は、学校教育における指導についての一応の基準を示すとともに、児童の発達を基礎におき、児童中心の指導法を取ることを明示したことである。つまり、児童中心主義・経験主義の教育観を強調したものとなっている。例えば、「第四章 学習指導法の一般」では、「学ぶのは児童だ」ということを強調し、児童の学習意欲と目的を持った実際の経験を持つことが重要だと述べている。しかしながら、極めて短い期間で編集されたものであり、不備な点も多かった。当時文部省にコース・オブ・スタディーに対して十分な理解があるものはほとんどおらず、その根本となる「教育基本法」も「学校教育法」もまだ決まっていない時期で、しかも民間情報教育部からは原稿の催促が次々と出された。学習指導要領について十分に研究する時間的余裕はなかったのである。

昭和26年、「学習指導要領一般編」（試案）が改訂発行された。その特徴は、CIEの意向がより強く反映されたものである。つまり、生活主義・実用主義的面の強い学習指導要領であった。昭和22年版では小中学校で一つの指導要領であったが、CIEの教育に対する窓口が小学校と中学高校の二つに分かれ、文部省でもそれに対応して初等教育課と中等教育課に分かれた。昭和22年版は短期間に作られたため内容的に未消化な部分や全体構成が分かりにくく未整理な物であったが、昭和26年版では、小学校と中学校を分離したほか、各教科の目標や学習内容が整理改善されて示されている。

(3) 昭和22年度・昭和26年度の図画工作科学習指導要領の特徴

昭和22年度版の段階では図画工作科の学習指導要領は、小・中学校をまとめて1つのものとなっている。その目標は次のように示されている。

1. 自然物や人工物を観察し、表現する力を養う。
2. 家族や学校で用いる有用なものや、美しいものを作る能力を養う。
3. 実用品や芸術品を理解し鑑賞する能力を養う。

図画工作科は、コース・オブ・スタディーを翻訳したものに従来からの図画工作のあり方、内容、方法などが取り入れられたものとなっている。この試案は小学校・中学校の合本になっており、日本の戦後の民主主義教育思想が盛り込まれていると同時に、実用的面を強調したアメリカにおけるプラグマティズムの考え方が色濃く反映されている。すなわち、生活に役立つ図画工作教育、生活を明るく豊かにするための表現力や鑑賞力の育成などである。

昭和26年の改訂では文部省が初等教育課と中等教育課に分かれたことから、学習指導要領も小学校と中・高等学校の2つに分けて編纂された。この指導要領では、一般目標として次の4点をあげている。

1. 造形品の良否を判別し、選択する能力を発達させる。
2. 造形品を配置配合する能力を発達させる。
3. 造形的表現能力を養うこと。
4. 造形作品の理解力、鑑賞力を養うこと。

この一般目標は中学校・高等学校にも通ずるものであるが、この学習指導要領では、小学校教育の目標に基底をおいて、諸目標を達成し、一般目標に到達するための基盤を築くことを目指した。小学校における図画工作教育においては、(1)「個人完成の助けとして。」(2)「社会人及び公民としての完成への助けとして。」という2つの目標を示している。

その内容は次の通りである。

(1) 個人完成への助けとして。

- a 絵や図をかいたり、意匠を創案したり、物を作ったりするような造形的創造活動を通して、生活経験を豊富にし、自己の興味・適性・能力などをできるだけ発達させる。
- b 実用品や美術品の価値を判断する初歩的な能力を発達させる。
- c 造形品を有効に使用することに対する関心を高め、初歩的な技能を発達させる。

(2) 社会人及び公民としての完成への助けとして。

- a 造形的な創造活動、造形品の正しい選択能力、造形品の正しい選択能力、造形品の使用能力などを、家庭生活のために役だてること。
- b 造形的な創造活動、造形品の選択能力、造形品の使用能力などを、学校生活のために役立てることの興味を高め、技能を発達させる。
- c 造形的な創造活動、造形品の選択能力、造形品の使用能力などを、社会生活の改善、美化に役立てるための関心を高め、いくらかの技能を養う。
- e 美的情操を深め、社会生活に必要な好ましい態度や習慣を養う。

これらの具体的目標を見ると、「実用品や美術品の価値を判断する初歩的な能力を発達させること」や「造形品を有効に使用することに対する関心を高めること」などを、「個人完成の助け」のための能力として取り上げていることなどが、美術的な面よりも実用的面や生活的面をより重視していることが分かる。

(4) 高度成長期の学習指導要領

1950年代、日本は戦後の混乱と貧困からようやく抜け出し、昭和27年に独立を果たした。昭和25年に勃発した朝鮮戦争による特需によって経済的にも成長し、昭和30年から昭和32年には神武景気と呼ばれる好景気が起こった。人々の生活も少しずつ向上していった。昭和31年の経済白書は「もはや戦後ではない」と述べている。

1960年代の日本は、高度経済成長期といわれる時代である。昭和35年、池田内閣が国民所得倍增計画を発表した。昭和34年～昭和36年の岩戸景気、昭和38年～昭和39年オリンピック景気など、日本経済は急速に発展した。一方アメリカでは、昭和32年の「スプートニクショック」が起こった。ソ連の人工衛星の打ち上げ成功にアメリカは大きな衝撃を受け、教育の現代化運動が展開された。日本にもその動きは波及し、小中学校からかなり高度な教育を行おうとする動きが高まった。

昭和33年の学習指導要領の特徴をまとめると次のようになる。

- 文部省告示による強い拘束性をもつものになった。
- 各教科・教科外活動が固定化された。
- 配当時間が全国画一に規定される結果となった。
- 目標・指導内容は、全国で実施するための最低基準となった。

従来の学習指導要領は占領下における指導と承認の上で決定されていたものであったが、独

立を機に日本独自の学習指導要領を制定する必要があった。文部省は改訂の基本方針として、(1)道徳教育の徹底、(2)基礎学力の充実、(3)科学技術教育の充実、(4)職業陶冶の強化の四点をあげた。特にこれまでの経験主義教育は基礎学力の低下をもたらしたとして非難を浴びたこと、さらに、道徳力が低下したという批判も展開されたことが、この基本方針に反映されている。「小学校・中学校教育課程の改善について(答申)」(注3)によると、そのねらいを「文化・科学・産業などの急速な進展に即応して国民生活の向上を図り、かつ、独立国家として国際社会に新しい地歩を確保するためには、国民の教育水準を一段と高めなければならない」としている。

また、昭和22年・昭和26年の学習指導要領はあくまで試案で、参考にすべきものであったが、昭和33年の改訂によって法的な拘束力を持つようになる。例えば「第1章 総則」には、年間最低授業時数が各学年に明示してあり、特例を除いて表に示す時数を下ってはならないこととなっているほか、各学年の目標や内容、指導計画作成および学習指導の方針までが、細かく規定されている。

教育界では、さらなる教育の現代化、効率化が求められた。昭和43年の学習指導要領は、昭和42年教育課程審議会の答申に沿って行われたが、改訂の主旨は、目覚しい国民の生活や文化の向上、社会情勢の進展と国の国際的地位の向上にあった。

昭和42年教育課程審議会答申に基づいて、昭和43年7月学習指導要領が告示された。一般的な改訂の要点は、教育課程を3領域にする、授業時数に弾力性を持たせる、などの特徴を持つものであった。教科ごとの目標がさらに明確化され、学習内容も系統化され簡潔なものとなった。また、小・中学校の算数・数学、理科において教育内容の現代化が図られ、全体に高度な知識が教育課程に盛り込まれた。子どもの個性・能力に応じた指導が重視され、能力別指導を中学校で行うことができるようにしたことや、高等学校教育が多様化したことは、政策として具体化した。一方では、学力差の拡大をもたらしたり、過剰な知識と技能を詰め込むだけの教育という批判を受けたりした。

(5) 昭和33年度・昭和43年度の図画工作科学習指導要領の特徴

昭和33年度版の図画工作科学習指導要領の目標は次の通りである。

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 絵をかいたり物を作ったりする造形的な欲求や興味を満足させ、情緒の安定を図る。 2. 造形活動を通して、造形感覚を発達させ、創造的表現の能力を伸ばす。 3. 造形的な表現を通して、技術を尊重する態度や、実践的な態度を養う。 |
|---|

改訂の内容の特色の一つとして、デザインが重視されていることがあげられる。昭和26年までの実用主義や民間教育団体「造形教育センター」等の研究の影響と見られる。デザインは第3学年から取り上げられ、用途上の目的をもった表現と目的を持たない表現(自由構成・色や形の基礎練習)の2つが示されている。第1・2学年の「もようをつくる」という領域が、第3学年以降のデザインに移行していく形を取っている。第3学年では、用途を持たない自由構成を主としつつも、環境にあるものの装飾やポスターなどの社会生活と関連したデザインなど、用途を持ったものに発展することに及んでいる。さらに第4学年においては、リズム・対象・つりあい、繰り返し、変化と統一などの美しさを体得し、高学年に至ると、用途を持ったもののデザインを主とした学習が展開されるようになっていく。図画教育と生活とが深く関連を持つものとして特徴的な領域である。

昭和43年度改訂学習指導要領では、他教科と統一した記述によって、総括目標と3つの具体

的目標が示された。その目標は、次の通りである。

造形活動を通して、美的情操を養うとともに、想像的表現の能力を伸ばし、技術を尊重し、造形能力を生活に生かす態度を育てる。このために、

1. 色や形の構成を考えて表現し鑑賞することにより、造形的な美の感覚の発達を図る。
2. 絵で表す、彫塑で表す、デザインをする、工作をつくる、鑑賞することにより、造形的に見る力や構想する力を伸ばす。
3. 造形活動に必要な初歩的な技法を理解させるとともに、造形的に表現する技能を育てる。

昭和33年のものと比較すると、造形主義的な色彩が強調され、領域が整理された。これまで8つの項目に分かれていた内容を5つの項目に整理統合し、学年の発達段階に応じた目標を系統的につかむことができるようになっており、系統性をより重視した内容となっていることが分かる。

2 「ゆとり教育」から「人間教育」へ

昭和46年から昭和47年、国際通貨危機が発生し、円切り上げにより不況が生じた。昭和48年に勃発した第四次中東戦争が引き金となり、石油輸出国機構は原油価格を約4倍に引き上げた。オイルショックである。これを機に高度成長期は終焉し、日本は安定成長期を迎える。

社会では、公害・環境問題、都市の過密化、地方の過疎化、貿易の不均衡、インフレーションの拡大と慢性化等々、高度成長期の急速な発展に付随した様々な問題が未解決のまま残された。

(1) 「ゆとり教育」時代の学習指導要領

昭和52年・平成元年・平成10年の改訂は、「ゆとり」と「充実」というキーワードにまとめられる。(注4) 教育界では、それまでの「詰め込み教育」「新幹線授業」などと批判される学校教育で、過密な学習内容についていけない子どもたち、いわゆる「おちこぼれ」や、「受験戦争」とまで言われた過度な競争的な教育に対する反省から、これまでの教育のあり方を見直し、児童の個性を重視したゆとりあるカリキュラムの編成が求められた。

昭和52年の改訂では、ゆとりのあるカリキュラムで、教科の学習内容が1割程度削減されたこと、個性に応じた教育を目指したことの2点が特徴的である。「ゆとり」志向が打ち出され、「人間中心カリキュラム」への転換が図られた。また、学習指導要領の基準の大綱化が図られ、指導の具体的展開について各学校・教師の工夫にゆだねられる部分が多くなった。それは、前回の学習指導要領に比べて内容が簡明になっていることや「ゆとりの時間」という学習指導要領にもなく授業時数にも数えられない学校裁量の時間が設置されたことにも表れている。

平成元年に平成元年度版学習指導要領が公示された。この改訂の中で最も特徴的なものが小学校低学年での生活科の新設(社会化・理科は廃止された)である。「新学力観」という名のもと、学校教育のパラダイム転換が図られ、生涯学習への発展を考慮して、体験的学習や問題解決学習を重視した内容となり、児童の主体性や個性がこれまで以上に尊重された教育課程となった。

1980年代中盤から日本はいわゆるバブル経済に沸いたが、1990年代に入ると、バブルが崩壊し、経済には不良債権問題、金融不安、リストラなど大きな混乱が起きた。これまで安定成長を続けた日本経済は平均実質経済成長率が何度かマイナスを記録し、ほぼゼロ成長を続けた。

こうした景気の停滞は、国民に将来への不安を抱かせた。景気の低迷により、企業も新規採用を控えるようになり、若者の就職難が深刻化した。そのような状況で「フリーター」と呼ばれる定職を持たずアルバイトで生計を立てる若者、パラサイト・シングルといわれる親と同居し、基礎的生活条件を親に依存している人々が増加した。近年はニートと呼ばれる労働を拒否する若者が出現し社会問題となっている。

学校教育においても、いじめ、校内暴力、不登校、引きこもり、凶悪犯罪の低年齢化など、児童生徒にかかわる多くの問題が噴出してきている。一方で、地球の温暖化・オゾン層の破壊等、これまでには考えられなかった新たな地球規模での環境問題や、バブル崩壊後の長引く不況、少子高齢化、急速な情報化など、社会のあらゆる分野で、解決すべき問題が深刻化してきた。こうした社会の急激な変化に対して、教育システム全体を大胆に見直す必要が求められるようになった。

こうした状況を踏まえ、平成10年、教育課程審議会は教育課程の基準の改善のねらいとして次の4点の答申として示した。

- (1) 豊かな人間性や社会性、国際社会に生きる日本人としての自覚を育成すること
- (2) 自ら学び、自ら考える力を育成すること
- (3) ゆとりある教育活動を展開する中で、基礎基本の着実な定着を図り、個性を生かす教育を充実すること
- (4) 各学校が創意工夫を生かし特色ある教育、特色ある学校づくりをすすめること

この答申を受け、平成10年度の改訂では、完全学校週五日制のもと「ゆとり」の中で「生きる力」を育成するというねらいを反映したものになっている。小学校3年生から「総合的な学習の時間」が新設されたほか、小・中学校の年間授業時数は70単位時間もの大幅な削減がなされた。これは、学校完全週五日制の実施に伴うものであり、小学校での学習内容も約3割が削減されている。

ゆとり教育の提唱は、これまでの受験競争や詰め込み教育によって減退した子どもたちの学習意欲を回復することを目指して推進されたともいえる。カリキュラム編成の類型としては、教科カリキュラム中心から経験カリキュラム中心の学習指導要領に転換したといえるが、経験カリキュラムを中心とする学習には、常に「学力低下」という批判が付きまとう。平成10年度の改訂に際してもその危惧が早くから指摘され、文部省も態度を変化させ、「確かな学力の向上」の提唱や、学習指導要領を「最低基準」とし学力ある層の向上の可能性を示唆するなど、めまぐるしく状況は変化した。

(2) 昭和52年・平成元年・平成10年の図画工作科学習指導要領の特徴

昭和52年度版図工科学習指導要領の目標は「表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な創造活動の基礎を培うとともに、表現の喜びを味わわせ、豊かな情操を養う。」とされた。昭和42年度版の指導要領の領域が全学年を通じて絵画・彫塑・デザイン・工作・鑑賞の5領域からなるものであったのが、「A. 表現」、「B. 鑑賞」の2つに統合され、創造的な面が強調される内容となったほか、低学年において「造形的な遊び」といわれる新しい学習活動が導入されるなど、大きな変革をもたらした。

平成元年の改訂では、昭和52年のものをさらに推し進めるものとなった。「造形的な遊び」は「造形遊び」と改名され、造形遊びは小学校中学年にまで取り入れられた。また、これまで絵画に重点が置かれていたものが、「想像力を働かせるとともに、手を十分に働かせて創造的

に作る工作的内容の指導を重視する。」(昭和62年教育課程審議会答申)という点から、4学年までは「絵に表す」よりも、中学年までは「造形遊び」と「つくりたいものをつくる」、高学年では、「立体に表す」と「つくりたいものをつくる」の合計の方が多くなるように年間配当時間を確保するように示された。

平成10年度版学習指導要領では「表現及び鑑賞の活動を通して、つくりだす喜びを味わうようにするとともに造形的な創造活動の基礎的な能力を育て、豊かな情操を養う。」という目標を掲げ、「造形遊び」は、小学校6年生まで取り扱うことになった。

内容の領域が「表現」という大きな枠組みで表されることによって、これまで絵画・彫塑・工作などと分化して表現していたものが、より総合的な表現を可能にできるようになった。また、平成元年度版学習指導要領が「材料から豊かな発想」をして「材料に対する感覚などを高める」(第3学年及び第4学年)と記述されてあったものが、平成10年度版では、「材料や場所をもとにして、楽しい造形活動をするようにする」という記述に変わっているように、教室や校舎、公園、山林などの空間をも表現の場として取り上げられている。

3 「人間教育」へ

「ゆとり教育」は、それまでの教育観を一変させるものであったが、果たして現在子どもたちにどのような影響を与えているのであろうか。

平成14年度から、完全週5日制が実施された。これまで子どもたちは土曜日にも登校していたが、土曜日を休日にすることによって、日頃学校ではしにくい地域・家庭での体験をゆとりのある時間の中で充実させようとした。地域によって違いはあるかもしれないが、完全週5日制となってから、地域では、公民館活動やボランティア活動、工作教室等々の企画をし、学校ではそのチラシを配ったり、行事への参加を呼びかけたりしている。しかしながら、それらの活動に積極的に参加するのは特定の子どもたちである。現在、休日になった土曜日の過ごし方は、家でテレビを見たり、テレビゲームをしたりする消極的な子どもと、スポーツ少年団の練習をしたり、親子で図書館や美術館に行ったり、公民館や地域の行事に積極的に参加する子どもとに二極化してきているように感じられる。また、都市部では、土曜日に塾に行く子どもも多く、有名進学塾などでは、「ゆとり」とはかけ離れた生活をしている子どももいる。

平成10年度から取り入れられた「総合的な学習の時間」については各学校の特色を生かした取り組みが行われている。特に小学校では充実したカリキュラムが組まれている。しかしながら一方では「学力低下」が叫ばれている。筆者は、学力低下の原因がすべて総合的な学習の時間の導入による教科学習への時間的しわ寄せにあるとは考えてはいない。総合的な学習は、児童が主体的に学ぶことに重点が置かれている。しかし、テレビやテレビゲームなどで余暇を過ごす子どもたちの姿を想像すると、果たして総合的な学習の時間に学んだことがいったいどれだけの子どもたちに生活の変容をもたらしているのかと疑問に思うことが多い。総合的な学習においても、その成果は二極化しているのではないかと考える。

図画工作科の「造形遊び」は、系統的な図工教育の考え方を一変させた。図画工作科の学習に「感性」という新しい機軸を与えた学習活動といえる。それまでの発達段階に応じた指導は、ともすれば「〇年生になったらこの程度の作品が作れなければ。」という教師の意識を生みや、発達の遅い子どもにとっては図工に対する苦手意識や劣等感につながっていた。造形遊びの導入は、図工をより楽しいものにし、子どもの活動を主体的なものに変えていった。特に低学年においては、図工学習に対する意欲を高め、子どもたちにとって好きな教科の一つになっ

ている。しかし、思いのままに造形遊びを楽しむことは、一方で図工学習に対する勝手気ままな態度を形成させてしまっている。昨今、建造物等の壁に落書きをする若者が多いが、それさえも「個性」だとか「アート」だなどと感じてしまうのは間違いである。教室の窓ガラスをセロハン紙で飾ったり、ピアノやボールなどを新聞紙で包んだり、運動場いっぱい色とりどりのビニール袋を広げたりと、現在の教科書で取り上げられている造形遊びはダイナミックでおもしろいが、そのことで子どもが「勝手気まま」なことを「自由」とはきちがえてしまいつつあると感じることは多い。

「感性」というとらえにくい概念と近年の「絶対評価」の狭間で、教師は指導と評価に苦慮している。また、子どもの立場から考察すると、自分の個性が尊重され、自由度が増すことに楽しさは感じるものの、「自分らしさ」を要求され、いつも「自分」の思いから出発するよりも、特に学年が上がるにつれて客観的に自分の作品を評価されたいという子どもにとっては、自分の必要とする技術を与えられ、身につけることを求めるであろう。「感性」は、技能を得てはじめて表現することが可能なものである。極端に子どもの思いばかりを教師が追い求めると、逆に子どもは伸び悩んでいるのではないかと考える。

「個性」と「社会性」は表裏の関係にある。個性を尊重すれば社会性は廃れ、逆に社会性を重視すれば個性は没してしまう。その2つをそれぞれに価値付けながらもバランスのとれた教育課程を編成することが今後の課題となるであろう。

4 戦後の子どもの生活の変化

これまで主に社会の変動と学習過程の変遷との関係について述べた。それでは、学習の主体者となる子どもたちの生活は、戦後の60年の間にどのように変化してきたのであろうか。子どもたちの肉体的精神的発達にとって生活の中で大きな意味を持つものに「遊び」がある。筆者は、子どもたちの生活における遊びの重要性に着目し、創造性の育成という観点から捉え、この10年間の遊びの変化と現在の状況について述べた。(注5)ここでは、戦後から現在までの生活環境やライフスタイルの変化が子どもにどのような影響を与えてきたのかを鑑みながら、子どもたちの生活の変化、遊びや流行の変化をたどってみたい。

(1) 終戦から高度成長期前までの子どもの生活と遊び

昭和20年8月の終戦の虚脱感と生活の混乱の中で子どもたちの生活は始まった。空襲の恐怖は去り平和な社会になったものの、衣・食・住のすべてに欠乏した毎日の中で、戦争によって多くの子どもたちが親をなくし、都市のいたるところに生活していた。深刻な食糧不足の中、米国の民間団体が昭和21年以降食料・衣料・医薬品などを送り、苦境にあった子どもの生命を支えたが、それでも大人も子どももみな生きるために必死な時代であった。しかしながら、この欠乏が逆に子どもたちにたくましく生きる活力を生み出した。

昭和22年京都府を例にとると、この当時の子どもの家での勉強時間に対する家事手伝い、遊びの時間は、京都府下の男子の平均で、勉強1に対して手伝いが2.64、遊びが3.00、女子の平均で、勉強1に対して手伝いが2.61、遊びが1.73となっている。勉強に対して手伝い、遊びの時間比は高い。(注6)そして、手伝いの多いところは遊びの時間も多いという特徴が見られる。(表1)

特に農村部等では、子どもは仕事を手伝うというより直接生産に関わる労働者、労働を支える重要な存在であったと考えられる。例えば田植えや稲刈り、まき割り選択、風呂焚き等々、様々な手伝いをしたのは農村部の子どもたちである。そして、手伝いの時間が長い農村部の子どもたちほど、遊びの時間も都市部の子ども達より長いという傾向が見られる。

表1 家での勉強時間に対する家事手伝い、遊び時間の比(1947年)

性 別		男			女			
		勉強	手伝い	遊び	勉強	手伝い	遊び	
環境別	活動別							
	平均	1	2.64	3.00	1	2.61	1.73	
	地域別	都	1	1.16	1.80	1	2.01	1.23
		農	1	1.97	2.34	1	2.13	1.28
		山	1	4.08	3.95	1	3.23	1.85
漁		1	3.07	5.09	1	3.41	2.42	

『京都大学文学部研究紀要』(1)
 (「子どもの<暮らし>の社会史」P.65より)

宇野美恵子は、1945年から1955年頃にかけての戦後の復興期を「子どもの遊びの隆盛期であった」(注7)という。前述したように遊ぶ時間も多く、大人に干渉されることも少なく、空き地や原っぱなどの自由な空間も十分にあったことで、子どもたちはのびのびと遊べた。物資が十分でない時代であっただけに、子どもたちは様々に遊びを工夫し、子どもたちの中の遊びの決まりごとを作り、日が暮れるまで遊んだ。子どもたちは、空き地や原っぱ、川や山など、人工的に整えられていない空間で身の回りの何気ないものを使い、遊びを創造した。宇野によると、1950年頃、一番好まれた遊びはアメリカ文化の影響で野球であったが、子どもたちの好きな遊びを列挙すると、ドッジボール、鬼ごっこ、まりつき、ゴムとび、隠れんぼ、ままごと、かんけり、自転車乗り、水泳、鉄棒、縄とび、面子、ベーゴマ、お手玉、ビー玉、石けり、キャッチボール、すもう、人形遊び、かけっこ、魚捕り、虫とり、砂遊び、水遊び、竹馬、チャンバラ、凧あげ、馬とび、Sケン、探偵ゴッコ、水雷艦長、にくだん、釘さし、どうま、けんぱ、陣取り、はないちもんめ等々全国で500種類以上の遊びがあったという。(注8)

幅広い年齢層のグループが自然発生的に形成され、ガキ大将と呼ばれる遊びのリーダーが存在した。また、父母が労働に忙しい家では、背中に赤ん坊を背負って遊ぶ子どもも多く、低年齢の子どもも混じって遊ぶため、鬼ごっこなどで不利になってしまう子どもたちには、ハンディを与えるなど、子どもなりの遊びのルールを作り出していった。筆者は山口県岩国市で少年期を過ごしたが、筆者の地域では、そのような子どもを「チャボ」と呼び、鬼ごっこで捕まっても鬼をやらなくてもよいなどの特別なルールが1970年代にも残っていた。

また、竹とんぼや竹馬、パチンコなど自然の物をいかし、ナイフなどを使って盛んに手作りのおもちゃを作ったりもした。

このように、当時の子どもたちは大人と協働する生活から家庭や社会の規範を学び、学んだことを無意識に子ども社会の中に取り入れていった。そして、物資の欠乏という現実と時間的・空間的自由が、結果として子どもたちの遊びを創造的なものにしていった。この時期の子どもたちの遊びは、子どもたちの人間形成に大きな意味を持つものであったといえよう。

(2) 高度成長期の子どもの生活と遊び

1960年代に入り、日本は高度成長期を迎える。重化学工業を中心とする第2次産業の飛躍的な発展により、徐々に生活は安定し、いわゆる「三種の神器(白黒テレビ・電気洗濯機・電気

冷蔵庫)」と呼ばれた家庭電化製品を始め、耐久消費財の需要が伸びた。

日本の高度成長期は1970年代半ばまで続くが、主婦はこれまで家事労働に忙殺されていたものが、所得の増加によって家電製品を購入できるようになり、時間的なゆとりができた。

ここで子どもの視点から当時の社会環境の変化を見てみたい。

空き地や原っぱは整備されて建物や道路になり、それまでほとんど車の通らなかった、子どもにとって一つの遊び場であった道路が、拡張され、交通量も増加した。「交通戦争」という名がつくほど交通事故が増え、子どもたちにとって道路はもはや危険な場所となり、これまで自由に友達と行き来していた場所が道路によって分断されることとなった。その結果、自然と遊びのグループは少人数になり、これまで自由に出入りできた空き地が、立ち入り禁止の建設予定地や資材置き場や、建物・道路などに変わっていき、子どもの遊ぶ空間を徐々に奪っていった。

また、豊かな生活は、子どもの労働の必要性を減少させていった。昭和34年に国際連合で採択された「子どもの権利宣言」によって子どもの権利と尊厳を尊重したことは、一方で子どもを苦しい労働から解放したが、一方では子どもの社会性を学ばせる機会を奪っていったとも考えられる。

戦後の国民所得の伸びは、子ども達の進学率を上げた。昭和25年当時、半数以下だった高校進学率は、昭和50年には90%を越え、次第に高等学校に進学するのが当たり前の状況になった。(表2)この背景には、前述した所得の伸びによる家計のゆとりがある。しかし、それ以上に重要なのは、「子ども達の将来のために、高学歴のほうが有利。」という風潮である。そして主婦の時間的ゆとりは、子どもへの干渉を招き、「教育ママ」といわれる教育熱心な母親を生み出した。子どもたちの自由な時間は親によって管理され、塾や習い事などで子どもが友達と遊ぶ機会を次第に減少させていった。

高度成長期に登場し、当時流行した遊びは、ミニカー・プラモデル・プラスチック製のおもちゃ・「少年サンデー」「少年ジャンプ」等の週刊漫画・野球盤(野球のシミュレーションゲーム)などである。いずれも工場で大量生産されたもので、室内で楽しめるもの、個人や少人数で遊ぶものである。

また、各家庭にテレビが普及し、子ども向けの番組が数多く放送された。「鉄腕アトム」「エイトマン」「サザエさん」「鉄人28号」「魔法使いサリー」「巨人の星」「8時だよ、全員集合!」等々の番組は、子どもをとりこにし、ますます子どもを外遊びから家の中へと押し込んだ。

さらに、これらの番組とタイアップして放送されたCMの影響は子どもの購買欲を刺激し、アトム・シールが付いている「マーブルチョコ」などキャラクターのシールやワッペンなどのいわゆる「おまけ」のついた商品が売れた。「仮面ライダーズナック」には、仮面ライダーや、

表2 高等学校進学率、就職率の変化

	進学率 %	就職率 %
昭 25 (1950)	42.5	45.2
26 (51)	45.6	46.3
27 (52)	47.6	47.5
28 (53)	48.3	41.7
29 (54)	50.9	40.0
30 (55)	51.5	42.0
31 (56)	51.3	42.6
32 (57)	51.4	43.3
33 (58)	53.7	40.9
34 (59)	55.4	39.8
35 (60)	57.7	38.6
36 (61)	62.3	35.7
37 (62)	64.0	33.5
38 (63)	66.8	30.7
39 (64)	69.3	28.7
40 (65)	70.7	26.5

(『戦後30年学校教育統計総覧』
 (『子どもの<暮らし>の社会史』P.79より))

番組に登場する怪人たちのカードが付き大人気となったが、子どもたちはカードめあてにスナック菓子を買い、カードを集めて菓子は捨ててしまうという子どもが続出して小学校で問題となった。

このように、それまで「小さな労働者」として大人に認識されていた時代の子どもは、高度成長期になり、家庭の中で明確に「子ども」という存在として大人と区別されるようになった。同時に遊びの世界においても、竹とんぼや竹馬を作って楽しんでいた頃の子どもは、「遊びを創造する＝遊びを生産する」存在であったが、商品を買って、テレビを視聴して楽しむようになった子どもは、「遊びを消費する」存在へと変化していったのである。そして、マス・メディアの家庭生活への浸透は、都市と地方の文化の違いを、遊びの世界でも画一化していく傾向を持つようになった。

(3) 現代の子どもの生活と遊び

1970年代中盤以降、日本は安定成長期を迎えた。現代、兄弟姉妹の人数の減少、核家族化、地域のコミュニケーションの希薄化から、子ども達が好き嫌いにかかわらず人と付き合わなければならない異年齢の人間の絶対数は、大幅に減ってきている。そのため、人との関わり方を学ぶ場が少なくなってしまう。

また、以前は家で見たテレビ番組は次の日教室で話題となり、それなりに友達との関係を作るすべとなっていたが、携帯電話・携帯オーディオ装置・携帯ゲームなど、公衆の前でも他者とのかかわりを拒絶して自分だけの世界に浸れるものが児童の生活に浸透していることが、人とのかかわりのチャンスを奪うことに拍車をかけている。人とのかかわり方をあまり知らずに育った子ども達は、「人に積極的に関わるのはかったるい。」という気分になり、自らコミュニケーションを持つという意欲に欠けるようになった。他者との摩擦を通して何かを生み出すよりも、摩擦を予め避ける傾向は明らかに強まっている。社会も摩擦を避けても生活できてしまう楽な状況になってきている。つまり、現代の子どもはますます孤立化しているといえる。高度成長期からバブル経済期、バブルの崩壊による長い不況時代を経て、日本は今、徐々にまた経済を再生しつつある。このまま経済の復興が続けば、日本はまた、もとの経済的な豊かさを取り戻すであろう。しかしながら、若年者による凶悪犯罪・フリーターやニートの増加・子どもの虐待等々、経済の活性化だけでは解決できない精神的側面が大きく影響している出来事が次々と深刻な社会問題として巻き起こっている。

平成7年、首都圏で地下鉄サリン事件が起こった。オウム真理教という宗教団体のメンバーが地下鉄内で劇薬サリンを撒き、多くの死傷者が出た事件である。その後、オウム真理教は解体されたが、団体は「アレフ」と名を変え存続している。奇妙なことに、事件後に入信する若者がいることで、現在約1650人とされる信者の2割強が事件の後に入信しているという。(読売新聞平成18年9月17日付記事「オウムの教訓」より)この状況からも、日本の多くの若者が生きる目標を失い、精神的なよりどころを求めていることが分かる。日本の若者は、孤立化はしているが、やはりどこかで人間とのつながりを求めていると筆者は考える。それは、ほかにも携帯電話の出会い系サイトの流行にも、街中で始終メールを交わす若者たちの群れの中にも、現代の若者の心理を見出すことができ、そのような光景は、直接的な人との関わりを避けたところで人と関わりたいという矛盾した人間関係を感じさせる。

現代の子どもたちの遊び、特に女兒を中心に流行している遊びの象徴的なものに「たまごっち」がある。小型のゲーム機で、液晶画面上でボタンを押してキャラクターを育成するゲームである。赤外線通信ができ、それぞれのたまごっちで育成したキャラクターをほかの子どもの

キャラクターと通信して結婚させたり、キャラクターを交換させたりすることができる。また、玩具店やゲームセンターに置いてある「でかたま」と通信したり、バーコードつきのカードを組み合わせて行うゲーム機「たまごっちカップ」で遊んだりできる。さらに関連商品として、ストラップ・カンバッジ・ぬいぐるみ・筆箱・したじき・レターセット・ポーチ・キーチェーンマスコット・Tシャツ・タオル・シール・カードなど様々な商品が売られている。

「でかたま」や「たまごっちカップ」の前には、休日ともなると長蛇の列ができる。そしてここで一風変わった子どもたちのコミュニケーションが交わされる。見ず知らずの子どもに話しかけ、自分のキャラクターなどの会話に花を咲かせ、赤外線通信によって二人で遊んだり、カードを交換したりする。多くの場合はその場限りの付き合いで、一端その場を離れるとそれっきりの他人同士となるのである。また、教室ではそれまであまりかかわりのなかった子ども同士が、「たまごっち」で通信したのをきっかけにして友達になる、という場面も見られるようになった。最近、学校での子ども同士の会話も、以前のような前日のテレビ番組の内容よりも、たまごっちなどのゲームの話題の方が多い。遊びのときも、親の買い物についていくときも、常に首からストラップをかけ、発信音がすると即座に、それまでしていたことを中断してボタンを押し始める。たまごっちに熱中している子どもほどそんな毎日を過ごしているのである。筆者はこういった状況を全面的に否定しているわけではない。携帯ゲームが一つの友達作りのツールとなって、そこから友達の輪を広げていくことができるとしたら、それはそれでよいのではないかと思うことさえある。しかしながら、「たまごっち」にしろ、「ムシキング」(男児に流行しているゲーム)にしろ、大人が作り与えたものでしかない。子どもたちが、大人から完全にとり放たれた時間と空間の中で、豊かな創造性に満ちた遊びや子ども同士の社会性を培う遊びを失いつつあることや、マスメディアの発展によって、遊びが地域性を失い画一化しつつあることに危惧を感じる。(表3)

表3 一番好きな遊び(3歳～小学生)(平成15年)

区分	男子			女子		
	幼児	小学校 低学年	小学校 高学年	幼児	小学校 低学年	小学校 高学年
標本数(人)	81	80	80	86	75	81
テレビゲーム、携帯ゲーム(ゲームボーイなど)	7.4	43.8	42.5	1.2	10.7	17.3
マンガ・雑誌	0.0	1.3	10.3	2.3	4.0	21.0
ラジコン	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ミニ四駆	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
カードゲーム	0.0	11.3	13.8	1.2	2.7	1.2
ボードゲーム	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.2
プラモデル	0.0	1.3	1.3	0.0	0.0	0.0
将棋・オセロ	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0
トランプ	0.0	1.3	0.0	1.2	1.3	2.5
ブロック遊び	7.4	0.0	2.5	3.5	0.0	0.0
ロボット・人形遊び	7.4	1.3	0.0	10.5	8.0	3.7
おもちゃ	32.1	5.0	1.3	4.7	1.3	0.0

お絵かき	0.0	0.0	1.3	11.6	16.0	7.4
ままごと	0.0	0.0	0.0	8.1	0.0	0.0
ごっこ遊び	13.6	3.8	0.0	19.8	8.0	0.0
サッカー	3.7	13.8	13.8	0.0	0.0	1.2
野球	1.2	3.8	16.3	0.0	0.0	1.2
ドッジボール	0.0	2.5	1.3	0.0	1.3	9.9
バスケットボール	0.0	0.0	1.3	0.0	1.3	4.9
バドミントン	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.9

(『日本子ども資料年鑑2005 9-6-1』より)

まとめ

これまで戦後日本の社会の変遷と、教育課程、子どもの遊びとの関係を概観すると、それぞれの時期の社会の状況に応じて、教育観やそれに基づく教育課程が変化してきていることが分かる。平成時代に入り、学校教育において「ゆとり」が重視され、図画工作科においては、児童の「個性」を大切にした指導によって「感性」を育むことがクローズアップされている。

戦後の日本社会の発展は、物質的には子どもの生活を豊かにしたが、一方で徐々に子ども自体が文化を創造する場を奪ってしまった。現在、「造形遊び」が行われるようになったのは、裏を返せば、子どもたちの、創造的な遊びをする機会や場が急激に減ってきていることへの対応ともいってよいかもしれない。しかしながら、この「遊び」が、前述した終戦後10年の「子どもの遊びの隆盛期」と決定的に違うのは、子どもが大人から完全に区別された存在となってしまうことである。まねるべき大人社会のルール、大人の約束事などを昔ほど骨身に染みて知らない子ども、友達付き合いが少人数化し、時間に終われる生活をしている子どもにとって、「造形遊び」が、果たして十分に「社会で通用する個性」を育ていけるのであろうか。

平成18年2月、中央教育審議会初等中等教育分科会から審議経過報告が示されたが、それによると、子どもを取り巻く環境の変化や学力低下傾向、学習、職業に対する無気力・規範意識や体力低下傾向などが今後の課題としてあげられている。また、報告には「人間力」の育成がキーワードとして取り上げられている。音楽、図画工作、美術においては、感性を高め、思考・判断し、表現していく中で「豊かな人間性と感性」を育むことを重視しているが、今日の肥大化した学校教育で、限られた時間の活動だけでそれを育むには限界がある。筆者は、学校での学びが子どもたちの生活を変え、社会を変えていくことによって、はじめて「人間力」を身につけていくと考えるのである。

注

- 1) 倉田三郎監修・中村 亨編著 「日本美術教育の変遷—教科書・文献に見る体系—」 三晃書房 1979 pp.304～367をもとに述べる。
- 2) 戦後日本教育資料集成編集委員会編 「戦後日本教育資料集成 第1巻」 蒼人社 1982 p259
- 3) 山田恵吾 藤田祐介 貝塚茂樹 「学校教育とカリキュラム」 文化書房博文社 2003 pp.123～124
- 4) 前掲書3 pp.128～136をもとに述べる。

- 5) 林健・福田隆眞 「児童の創造性を高める図工教育についての一考察」 山口大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要 2006 pp.161～163参照
- 6) 高橋 勝 下山田裕彦編著 「子どもの<暮らし>の社会史」 川島書店 1995 p65
- 7) 前掲書6 p68
- 8) 前掲書6 p69

<参考文献>

- 倉田三郎監修・中村 亨編著 「日本美術教育の変遷—教科書・文献に見る体系—」 三晃書房 1979
- 山田恵吾 藤田祐介 貝塚茂樹 「学校教育とカリキュラム」 文化書房博文社 2003
- 金子一夫 「美術科教育の方法論と歴史」 中央公論美術出版 1998
- 高度成長期を考える会編 「高度成長と日本人 1個人篇 誕生から死まで」 日本エディターズスクール出版部 1985
- 湯沢雍彦 「データで読む家族問題」 日本放送出版協会 2003
- 高橋 勝 下山田裕彦編著 「子どもの<暮らし>の社会史」 川島書店 1995
- 藤田英典 「教育改革」 岩波書店 1997
- 門脇厚司 「子どもの社会力」 岩波書店 1999
- 日本子ども家庭総合研究所編 「日本子ども資料年鑑2005」 中央出版 2005
- 宮脇理 山口喜雄 山木朝彦 「<感性による教育>の潮流」 国土社 1993
- 文部省 「小学校学習指導要領」 大蔵省印刷局 1968
- 文部省 「小学校学習指導要領」 大蔵省印刷局 1977
- 文部省 「小学校学習指導要領」 大蔵省印刷局 1989
- 文部省 「小学校学習指導要領」 大蔵省印刷局 1998
- 文部科学省 「小学校学習指導要領解説 図画工作編」 日本文教出版 1999