

戦後子ども文化史を考えるに当たって

子ども調査研究所 近藤純夫

- 仮説1 … 子どもは常に時代・社会の関数である。子ども文化を考察することでその時代の様相を知ることができる。
- 仮説2 … <子どもの遊び=サブカルチャー>の存在が社会の変化の起点になっているのではないか？

○<子どもの定義>

「こども」とは必ずしも年少者を意味していない。女性、娘、息子が年齢に関係なく「こ」と呼ばれる。古くは「家の子・郎党」のように、意のままに使える対象を「こ」と呼んでいた。つまり、日常生活に組み込まれない、日常の規範から自由な存在が「子ども」である。

○<遊びの定義> …ヨハン・ホイジンガ「ホモルーデンス」より

「遊び」とは、一定の時空の限界内に完了し、自由に同意され、日常生活の埒外のそれ自体のうちに目的を持ち、日常生活・日常の規範とは違うという意識を伴う自発的な行動、あるいは活動である。ホモ・ルーデンス=子ども である。

○つまり、日常社会・生活にあって、もっともその影響下にありながら、そこから自由にはみ出し、新しい日常を作り出すのも子どもである。サブカルチャーの創出。

○なぜ「戦後」なのか？

未曾有の大戦により、日本は戦前の経済レベルに復帰するのに10年を費やしている。1956年 経済白書「もはや、戦後ではない」。流行語になる。

その後の高度経済成長を経て、日本史上これまでにない時代・社会の変化を体験する。1940年代と1970年代以降の生活インフラの差は1940年代以前の2000年に匹敵する、といわれている。

1. 終戦～1952.4.28

占領下・統制経済下の「食」第一。アメリカに憧れる、アメリカに従う、日本が勝ったのは古橋だけ。

2. 独立から高度成長前夜

戦前の生活レベルまでに戻るのが目的。食一衣、サブカルチャーの時代へ、スポーツ、ファッション、ロックンロール e t c.

3. 高度成長～石油ショック… よりよい生活目指して

1959年春…皇太子ご成婚、少年マガジン・サンデー発刊 →テレビ・マンガ時代

4. 豊かさよりステータスを求めて …ブランド指向・ゲームの時代

1983春…任天堂ファミコン発売、東京ディズニーランドオープン
ゲーム、ファッション、街コミ・ロコミの時代

5. バブル崩壊後の20年 …年少者としての「子ども文化」消失の時代

1995年、ウィンドウズ95発売、