

子供の遊び空間の分析—時空間とエコロジー—

山 本 清 洋・福 満 博 隆

(1999年10月15日 受理)

Analysis on children's play space
: time space and ecology

Kiyohiro YAMAMOTO・Hirotaka FUKUMITU

はじめに

2 研究方法

3 調査の結果および考察

1) 遊びの時空間の現在

2) 遊び空間のエコロジー

4 結 論

参考文献

はじめに

1970年代から子どもの遊び世界に関する研究が盛んに行われてきた。高度成長路線を歩いた日本社会が文化的、社会的、自然環境的にも急激な変容を生じ、そのことが子どもの遊び社会を破壊しはじめたことの証左でもある。さて、本論の考察の対象となる遊びの時間や遊び場に関する研究も当然ながら多くの成果をあげているが、遊び時間に関しては大半がその量の変容とそれらに影響を与える要因の分析におわり、時間を空間として捉えたうえでその意味に言及した研究に至ってはほとんど見あたらない。また、遊び場に関しては、1980年代半ばまでは遊び場の変容とその要因分析及び遊び場の構造分析でほとんどが占められていた。しかし、それ以降はハート（Hart, R.）やムーア（Moore, R. C.）等の研究の影響を受けてエコロジカルな視点からの研究やコスモロジカルな視点からの研究が行われ、それらの研究成果は子どものリアリティに近づきつつある。南（1995）はそれらの研究の視点を検討し子どもを取り巻く社会的エコロジー環境の構造を構築している。このような研究が子どものリアリティに近づいたという根拠のひとつは、子どもの日常の生活空間へ研究者が子どもと実踏していること、二つには子どものコスモロジーを視野にいれた分析の枠組みに異界や過去—現在—未来という時間の流れを取り入れているところにある。しかし、南をはじめとす

る新しい研究はその成果を生み始めた萌芽期にあり、枠組みの構築と共に実証的研究を進めることが要請される。

本研究では子どもの遊び世界の場所的空間、時間的空間に焦点を絞り、更に子どものリアリティに近づいた視点から、遊び空間の意味づけを見い出す切口を探ることを目的とする。

2 研究方法

(1) 調査期間 平成9年7月－9月

(2) 調査対象地の特性：薩摩半島の北西部に位置し、JR鹿児島本線、国道3号線沿いで鹿児島から約35kmの位置にある。東西に細長く西は東支那海に面している。基幹産業は農業（稲作、柑橘）、漁業・水産加工業である。職業構成は第一次産業17.9%，第二次産業35.2%，第三次産業46.9%であり、人口は7,271人、65歳以上の人口は20.6%である。

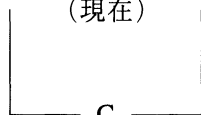
実踏した感触は国道沿いの商店街（約50店舗）以外は豊かな田園と山々、数10kmを越える砂浜の海岸線がある。町の中央程を流れる大里川が遠浅の海へ注ぎ、河口は絶好の釣り場である。概して、遊び環境は自然に恵まれているといえる。調査対象者は小学校4－5年生の男女40名である。

(3) 調査方法：遊び空間の分析枠組みに遊びの時空間、遊び空間のエコロジー、社会的エコロジーの3つの視点を設けた。遊びの時空間はより前（過去）、同時（現在）、その後（未来）から構成され、3つの時間の相互関連としての位相に時空間としての特性と意味が生じる。（図1）

イ 「遊びの時空間」：

【より前－A－【同時】－B－【その後】

(過去) (現在) (未来)



3つの時空間の相互関連の結果として、位相としての時空間の特性が生じ、各々での遊びの意味が生まれる

図1 遊び空間の構造

ここでは、「遊びの時空間」を子どもの内的宇宙（藤本，1996）としての心が捉えた時間観念が「子ども自身の文化」や「子ども社会」に反映して生じた遊びの現象形態として捉える。

ロ 遊び空間のエコロジー

子どもの遊び社会を組織し、子ども自身の遊びを生成する源となる遊び世界に対する子ども独自の意味づけの世界であると定義される子ども文化のコスモロジーの存在が保証される地理的空間と物理的空間から構成される。

ハ 遊び空間の社会的エコロジー

遊び空間のなかで生じる社会的・文化的相互作用のセッティングの総体を意味する。それらは、

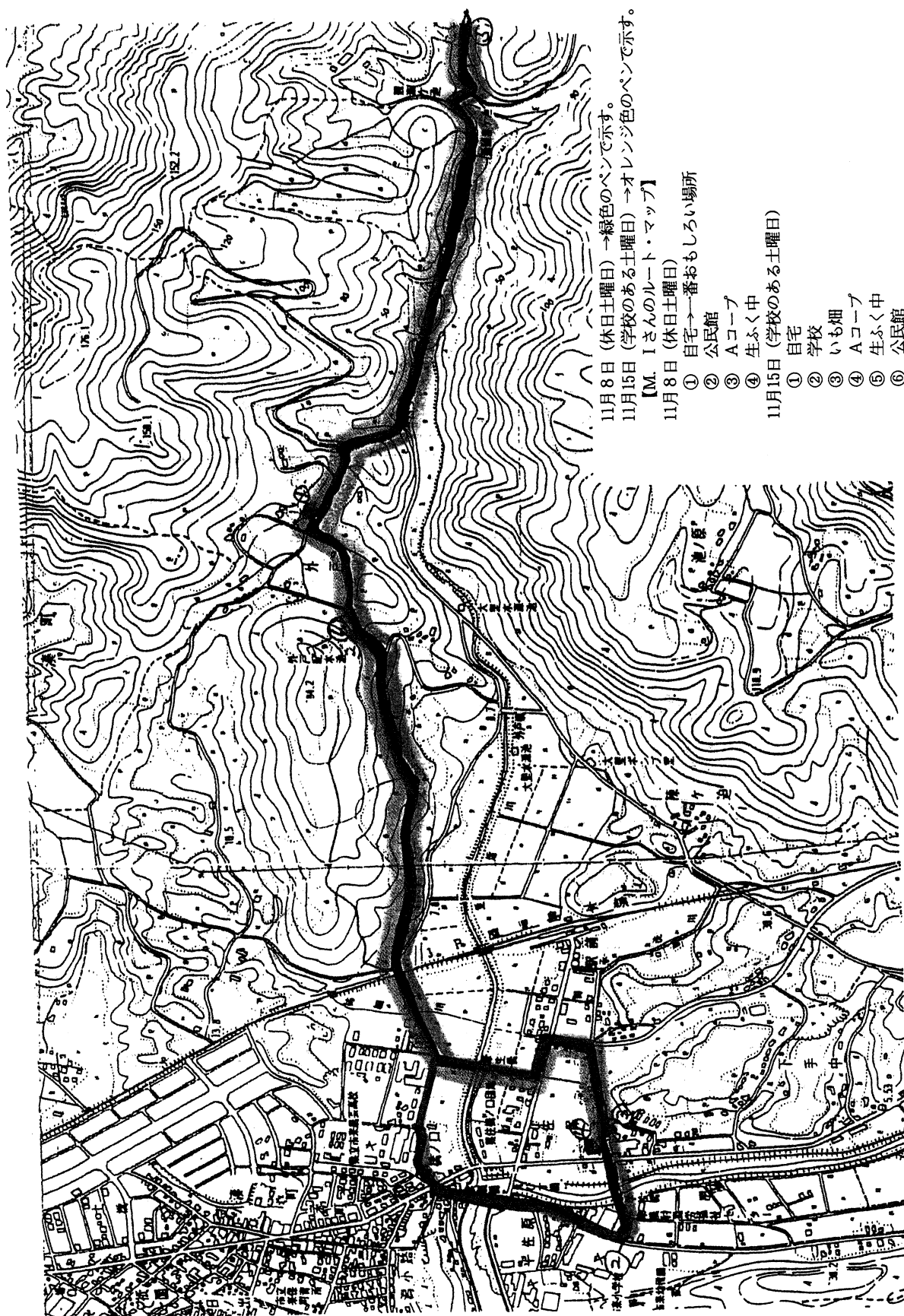
「子ども自身の文化」や「子ども社会」の中に顕現し、「子どもの内的宇宙」では認知レベルに心象風景として投影される。

(4) 調査・分析方法：午前6時から午前0時までを対象とした生活時間調査を実施した結果から、子どもの生活行動を地図に記載し、生活空間を確定した。遊びの時空間は位相の意味に対応する行動を68の生活行動から抽出し、それらを行為者比率と行為平均時間をもとに解釈した。また、遊び空間のエコロジーは生活時間をもとに作成した生活地図（図2）に表れる特性と生活時間調査をもとに解釈した。

表1 小学生の生活時間の配分「小分類、全体」（1日当りの時間・分、11月8日休日土曜日）

	生活行動	行為者比率 (%)	平均時間	全体平均時		生活行動	行為者比率 (%)	平均時間	全体平均
1	身辺の用事	92.5	56	52	35	フォーマル・スポーツ	0	0	0
2	自宅外の身辺の用事	20.0	59	11	36	インフォーマル・スポーツ	15.0	89	13
3	自宅内の健康の用事	2.5	10	0	37	運搬玩具遊び	10.0	67	6
4	自宅外の健康の用事	2.5	110	2	38	固定的遊具遊び	2.5	10	0
5	間食, おやつ, 夜食	17.5	22	4	39	ルールのある運動的遊び	12.5	55	6
6	自宅での食事	95.0	91	87	40	粘土, 砂遊び	15.0	132	19
7	自宅外での食事	25.0	57	14	41	犬, 猫等の世話	20.0	49	9
8	夜間の睡眠	92.5	207	192	42	ファミコン・ゲーム等	55.0	108	59
9	昼寝, うたた寝	15.0	67	10	43	室内ゲーム	12.5	54	6
10	通学時間	0	0	0	44	ラジオ・レコード	7.5	65	4
11	交通機関等の移動	57.5	52	30	45	風景・動物等を眺める	2.5	15	0
12	待時間, 行列	5.0	35	1	46	歌う	0	0	0
13	学校	0	0	0	47	楽器演奏	20.0	48	9
14	勉強の習い事	5.0	85	4	48	その他の内遊び	22.5	80	18
15	スポーツ教室	25.0	191	47	49	その他の外遊び	12.5	94	11
16	芸術的習い事	7.5	130	9	50	手伝い	25.0	74	18
17	宗教的教室	0	0	0	51	散歩に行く	2.5	30	0
18	その他の習い事	0	0	0	52	親と行楽に行く	7.5	220	16
19	自宅での学習	62.5	78	49	53	親と親類宅へ行く	2.5	350	8
20	母親との接触	92.5	323	299	54	親と一緒にその他へ行く	0	0	0
21	他の大人との接触	52.5	267	140	55	親と買物	12.5	59	7
22	子ども同士の接触	97.5	611	596	56	買物	12.5	36	4
23	母親と時々接触	0	0	0	57	親とその他の用事に行く	0	0	0
24	他の大人と時々接触	0	0	0	58	その他の用事に行く	2.5	205	5
25	子ども同士と時々接触	0	0	0	59	ブラブラする	2.5	60	1
26	触	20.0	180	36	60	跳んだりする	0	0	0
27	友達の家を訪問	25.0	192	48	61	人とふざける	0	0	0
28	友達がやってくる	50.0	85	42	62	ボケーとする	5.0	25	1
29	子供会等への参加	2.5	100	2	63	お使い	0	0	0
30	親類等のフォーマルな訪問	10.0	28	2	64	小さな子の世話	0	0	0
31	休息	5.0	27	1	65	自宅内の家事手伝い	20.0	46	9
32	睡眠前後の時間	92.5	279	258	66	自宅外の家事手伝い	5.0	122	6
33	テレビを見る	20.0	73	14	67	見物	2.5	210	5
34		40.0	60	24	68	その他	2.5	25	0

図2 生活空間



6	0	7	0	8	0	9	0	10	0	11	0	12
睡眠								着替え	朝食	子ども会	ゲーム	
① 自宅									② 公民館		自宅	
12	0	13	0	14	0	15	0	16	0	17	0	18
昼食	勉強			友達と遊ぶ ・ゲーム ・かくれんぼ						勉強	テレビ	
自宅				③ 友達の家						自宅		
18	0	19	0	20	0	21	0	22	0	23	0	24
かたづけ	夕食	テレビ	パズル	入浴	歯みがき	勉強	パズル		睡眠			
自宅												

時間を客体化し商品化し価値づけする時間観念である。【その後】が過度に重視され、大人文化を強く反映した行動を示す。

表5 時空間 (B連関)

生活行動コード	行為者比率	平均時間
14, 15, 16, 17, 18, 35	6.3%	135.3min.
15(スポーツ)	25.0%	191.0min.

行為者比率は6.3%と低いがその行為にかかる時間が2時間を越えている。特に、スポーツの場合は3時間を越えている。K.M君の休日土曜日の生活はその典型である。8時半から正午まで13時から17時50分までの計約8時間をスポーツに費やしている。スポーツへの参与の動機調査でも「身体づくり」「友達づくり」「精神の強化」などが上位を占めるが、これらの動機は子どもが将来立派な大人になるように子どもの持っている「今」の時間を使用することであり、換言すれば将来のために現在の時間を使用することに価値を置く考えである。進学を目指した塾はこの位相の典型である。

11月8日 休日土曜日

6	0	7	0	8	0	9	0	10	0	11	0	12
睡眠		着替え	テレビ	朝食	歯みがき 洗顔	移動	スポーツ少年団：練習試合 (バレーボール)					
① 自宅						徒歩	② 体育館					
12	0	13	0	14	0	15	0	16	0	17	0	18
昼食		スポーツ少年団：練習試合 (バレーボール)								帰宅	テレビ	
② 体育館										徒歩	自宅	
18	0	19	0	20	0	21	0	22	0	23	0	24
テレビ	夕食	テレビ				入浴	テレビ				睡眠	
自宅												

(3) Cの関連：【より前】－【その後】

この関連は過去の英雄，霊，現在のヒーローがファンタジーのなかで機能し，未来への限らない志向を駆り立てる。インフォーマル・スポーツやテレビゲーム等にはこの特性が顕現する可能性がある。行為者比率が30.0%と子どもを駆り立てる魅力があり，平均時間も約100分と長い。今後の子ども世界の遊びとしてますます増加していくことが予測できる。子どもの時間への意識調査（山本他1999）でも小学校高学年の約60%が異界（おばけの世界，前世，死者の世界）が存在すると信じていることから，この位相の遊びは子どもの固有性に相応していると推察できる。

表7 時空間（C連関）

生活行動コード	行為者比率	平均時間
36, 42	30.0%	98.5min.

(4) 【今】を生きることの意味

子どもは「今」を生きる存在であるといわれる。「今」とは時間概念であることから，時間概念を用い，「今」を生きることを意味を特定化することが子どもの文化なり存在を明らかにする上で重要かつ有効である。「今」を生きることは時間を客体化しないで，「時間を待つ」「時間を作る」ということになる（内山，1996. 矢野，1996）。それ故に子どもは遊びの前後の世界を忘れ，遊びに没頭することができる。矢野はメキシコの子どもが「死者の日」という祭を通して生きることの有限性を知り，結果として「今」をいきいきと生きていることを実証的に明かにし，内山は現実世界での仕事を担っている子どもが，その役割を終えた後に弾けるような喜びにみちた「今」を生きている姿を南仏で観察している。また，藤本が述べるように自然はイマジネーションとクリエイションの源であり，子ども文化のコスモロジーを生み出す母胎でもある。これらのことを総合すれば，子どもが「今」を生きることは，子どもの固有性を生かした社会的文化的な仕掛け（社会化装置）や自然界で子ども文化のコスモロジーに浸ることであると定義できる。

さて，1日の約7時間強を魚つりに費やしているK.U君の生活はこの位相の典型的なものである（表9）。K.U君は海，魚，空からなる大自然がつくりだした世界の中に7時間も没頭している。K.U君がなぜ釣りに出かけたかはここでは不明であるが，1日の約7時間も「今」を過ごしていることは事実である。現実には，このような自然を相手にした子どもの遊びは行為者比率が12.5%と少ないが，平均時間が65.3分である。この結果は長い時間が保証されないと，子どもが【今】を生きることが困難であることを示している。

表8 時空間（「今」）

生活行動コード	行為者比率	平均時間
40, 41, 45	12.5%	65.3min.

表9 K.U.君の生活（11月8日 休日土曜日）

6	0	7	0	8	0	9	0	10	0	11	0	12
睡眠				朝食	着替え	歯みがき	魚釣り					
自宅						長崎鼻						
12	0	13	0	14	0	15	0	16	0	17	0	18
昼食	洗濯物入れ	魚釣り								テレビ		
自宅		長崎鼻								自宅		
18	0	19	0	20	0	21	0	22	0	23	0	24
テレビ	ゲーム	夕食	テレビ	入浴		テレビ				睡眠		
自宅												

2) 遊び空間のエコロジー

(1) 40名の生活空間に表れたエコロジカルな空間を構成する要素を類型化すると以下のような。ここでは、遊びの時空間の意味づけの世界をみいだすための切口を探すという本論の目的から、エコロジカルな空間の構成要素を列举するにとどめた。

A 自然空間

遊びの内容

ア 道 路：通学等の移動、犬の散歩、サイクリング、帰宅時での遊び等で使用されている。

イ 身近な公園・広場：遊び、かくれんぼ等時間を長く要しない遊びに使用されている。広場のジャングルジムの上に2人の女の子が板を運び揚げ基地を作ろうとしていた。

- ウ 大規模な公園 : スポーツ大会や家族揃っての見学
- エ グランド : スポーツの練習
- オ 海 岸 : 子ども会活動としての清掃, 釣り
- カ 河 川 : カヌー, 貝掘り
- キ 家の庭や周り : ブランコ, なまえのない遊び

B 物理的空間

遊びの内容

- ク 家 : 室内遊び, テレビ, ファミコン, 宿題
- ケ 塾の家 : 英語, 習字, 学習
- コ 公民館, 集会所 : 子ども会活動, 大人が用意した子どもの文化活動
- サ 体育館, プール : スポーツ
- シ 福祉施設 : 子ども会活動
- ス 温泉会館 : 町にある温泉センターで昼間に子どもが連れだって来ていた。
- セ 店 : コンビニエンス・ストア, スーパーマーケット, 駄菓子屋, ファミリーレストラン
- ソ 親の仕事場 : 親の仕事場で見学

(2) 遊び空間のエコロジーの特性

40名の生活空間を示すことは物理的に困難であることから, 各々を観察し分析した結果のみを以下に示し, その特性をまとめる。

- A 自宅と友達の家を中心とした狭い空間が多いが, 自転車によって遊び空間が平面的に広がる。また, 【今】と【その後】の連関, すなわち子どもの将来の為に大人が介入した子ども形成の文化(スポーツ等)により, 日常の生活圏を越えて直線的に長く伸びる。
- B 自宅と友達の家を中心とした狭い空間では伝承遊びやメディア・ゲームやテレビ, 学習が中心となる。
- C 公共の空間(公民館等)は, 休日土曜日の為に大人が作った文化的社会的仕掛け利用されている。
- D 身近な公園は子ども自身の文化, 大規模な公園は家族行動に利用されている。
- E 店(コンビニ, 駄菓子屋等)は子どもの居場所的空間である。
- F 河川, 海, 山は子どもの遊び空間となりえていない。子どもが自然を遊びの素材として利用する知識や技術が継承されていないことを示している。

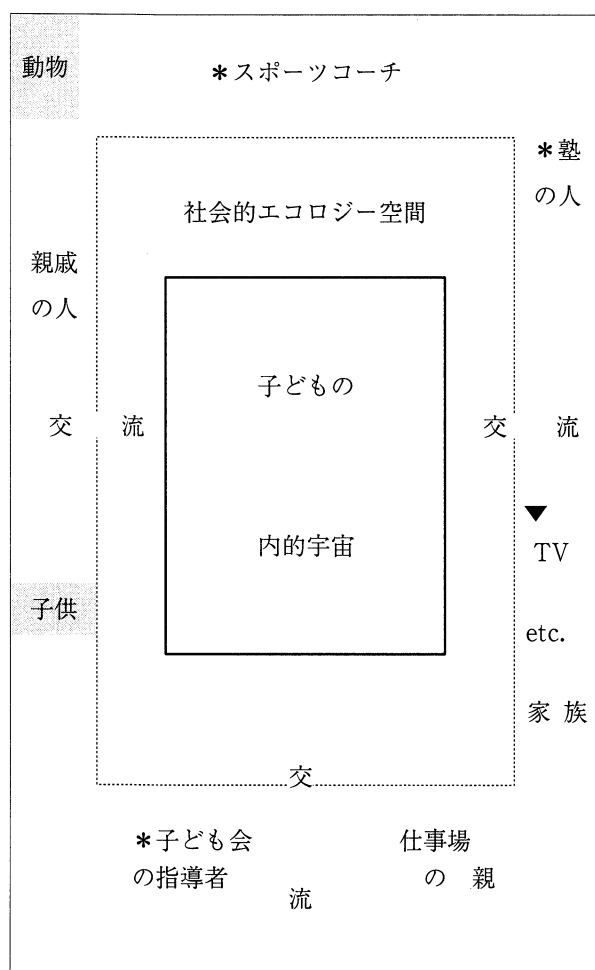
(3) 遊び空間のエコロジーを意味づけする切り口

上記の遊び空間のエコロジーの特性から, 遊び空間に関する大人とこどもの意味づけの比較する際の切り口は以下のように要約できる。

- A 遊び空間のエコロジーを拡大する動因として自転車, 犬の散歩, 誘因としては駄菓子屋, コンビニエント・ストアがあげられる。

- B 子ども形成の文化としての子ども会、スポーツ団体、文化団体等によるエコロジーの拡大は、子どもの意図と異なる。
- C 長い時間を要する遊び（釣り等）による遊びのエコロジー拡大は、「子どもの内的宇宙」との関連が強く、子ども文化のコスモロジーに近くなる。
- D 自然環境（河川、山、野原等）を遊ぶのに必要な知識・技術の欠損が遊び空間のエコロジーを貧困化している。

(4) 社会的エコロジーは生活時間調査の調査項目の人の欄に回答されたデータを子ども文化のコスモロジーの枠組により構造化した。子どもの内的宇宙を個人と考え、その個人が自らの生活に係わる社会的な存在を社会的エコロジー空間に位置させた。破線の切れ目は個人が他者と何らかの相互作用を行っていることを意味する。また、*などで例示している特性は生活時間の行為者平均時間をもとに決定した。以上の作業の結果をまとめたのが（図3）である。当然のことながらここにあげた社会的相互作用のセッティングが社会的エコロジーの意味づけを確定する切口となる。



は子どもの内的宇宙との
交流が大きい

* 規範的な交流が多い

▼ 平均時間が非常に長いので
過ごし方を検討する必要がある。

結 論

生活時間調査の結果を時間の遊び空間として捉え、さらに遊び空間をエコロジーの視点から検討した結果は以下のようにまとめられる。

- (1) 「今」－「より前」の時空間には、子どもを過去の文化的意味へ触れさせ、ファンタジーを多く生み出す空間である。鬼遊びなどの伝承遊びが代表的な遊び文化として位置づくのだが、現実には子どものこの時空間に占める割合は12.5%に過ぎ

図3 子ども社会のエコロジー

ず、「今」—「より前」の時空間に占める遊び文化は貧困である。

- (2) 「今」—「その後」の時空間は、子どもの時間をその子どもの未来の存在のために使用することに価値を置くという特性がある。現実には、この時空間では大人が指導するスポーツやスポーツ教室や塾・習い事が顕著である。
- (3) 子どもが「今」を生きることは、子どもの固有性を生かした社会的・文化的仕掛や自然界で子ども文化のコスモロジーに浸ることを意味する。実際は、自由に使用できる時間が不足していることから、子どもは十分に「今」を生きることができない状況にある。しかし、個別的には「今」を享受している子どもを見ることはできる。

2) 遊び空間のエコロジー

遊び空間のエコロジーとなる15箇所の空間を見いだすことができたが、それらは①家の周り、小さな公園、海岸・河川、広場などの自由に遊べる空間、②学校、公民館など大人が子どもを教育する空間、③塾や習い事など将来のためにその時間を使用する空間、④コンビニエント・ストアや駄菓子屋などの子どもが息をつく空間、⑤家族と共有する空間に分類できる。

3) 社会的エコロジーの空間

子どもが他の人と相互作用を行うセッティングは、直接交渉する第一次的存在として7つのセッティング及びあるメッセージを伝えるテレビや動物のような第二次的セッティングの2つ種類があげられる。

参 考 文 献

- 藤本浩之輔 1996 子どものコスモロジー 東京；人文書院
- Hart, r. 1979 Children's experience of play, New York ; Irvington Publih.
- 本田和子 1982 異文化としての子どもたち 東京；紀ノ国屋書店
- 門脇厚司 1995 異界を生きる少年少女 東京；東洋館出版
- 南 博文 1995 子どもたちの生活世界の変容—生活と学校のあいだ— 「子ども時代を生きる」 無藤隆他編 東京；金子書房
- Moore, R. C. 1986 Children's Domain, London ; Croom Helm.
- 内山 節 1996 子どもたちの時間：山村から教育をみる 東京；岩波書店
- 山本清洋 1992 大都市と子ども達—遊び空間の現状と課題— 東京；日本評論社
- 山本清洋 1999 子どもの時間観に関する調査 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要第9号 Pp. 147-154
- 山本清洋 1999 学校週5日制が生み出す余暇空間に関する子どもと大人の意味づけの比較調査 平成9. 10年科学研究費報告書
- 吉田 彦 1996 死の見える国の子ども達 藤本浩之輔編「子どものコスモロジー」人文書院