

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 • Hiroataka 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。

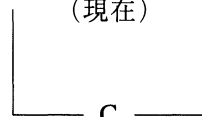
実踏した感触は国道沿いの商店街（約50店舗）以外は豊かな田園と山々、数10kmを越える砂浜の海岸線がある。町の中央程を流れる大里川が遠浅の海へ注ぎ、河口は絶好の釣り場である。概して、遊び環境は自然に恵まれているといえる。調査対象者は小学校4－5年生の男女40名である。

(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、

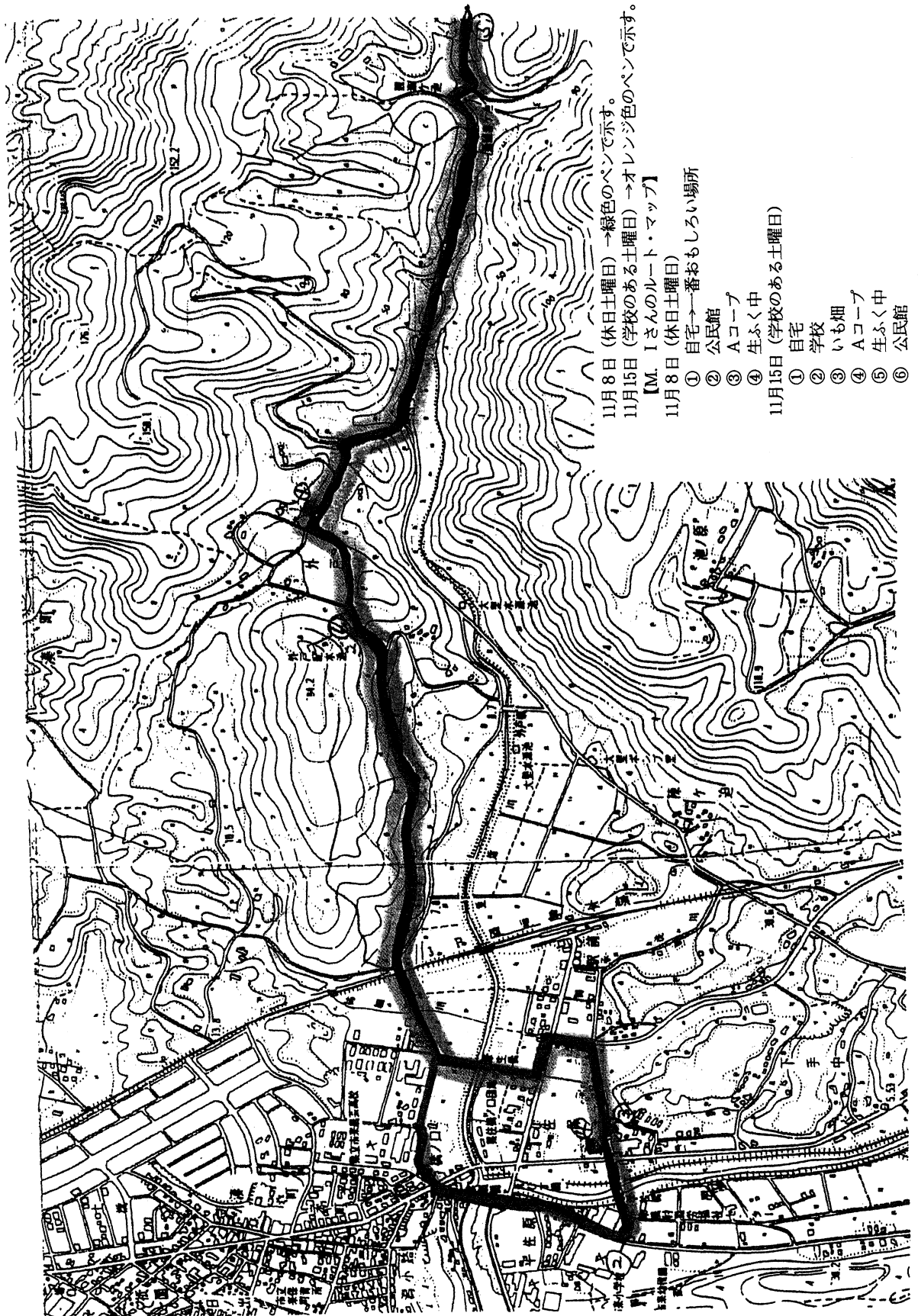
「子ども自身の文化」や「子ども社会」の中に顕現し、「子どもの内的宇宙」では認知レベルに心象風景として投影される。

(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



3 調査の結果および考察

1) 遊びの時空間の現在

(1) A 連関：【今】－【より前】

理想的には〈手つなぎ鬼〉にみるように遊びの意味へ子どもを接近させ、そのことがファンタジーを豊かにして遊びを活性化する。

表3 時空間 (A連関)

生活行動コード	行為者比率	平均時間
36, 37, 38, 39, 40, 41	12.5%	67.0min.

H.M君の休日土曜日の生活(表4)が代表的なものである。13時30分から16時30分までの3時間をゲームやかくれんぼに費やしている。かくれんぼの場合はその遊びに隠された文化的な意味に触れ、子どもの心はファンタジーに包まれる。更に、このような遊びはかなり長い時間を要することが分かる。行為者比率が12.5%であることは、伝承あそびに触れる機会が少なくなっていることを示す。

表4 H・Mくんの生活：スポーツ少年団に入っておらず塾に行っている。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	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												

