

子どものあそび場所の諸相-子どものあそび場の研究、序論-

メタデータ	言語: jpn 出版者: 明治大学大学院 公開日: 2012-01-14 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 池田, 豊彦 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10291/11269

子どものあそび場所の諸相

——子どものあそび場の研究、序論——

Semantic Aspects of Places in Children's Play

——Study on Playgrounds for Children, As an Introduction——

博士後期課程建築学専攻3年次生

池 田 豊 彦

Toyohiko IKEDA

- 1-1 緒 論
- 1-2 本 論 の 目 的
- 1-3 基礎資料及び研究方法
- 2-1 あそびの基本的構造
- 2-2 あそびの分析方法
- 2-3 あそびにおける意味作用
- 3-1 あそび場所の分類
- 3-2 結 び

1-1 緒 論

本論は、子どもの戸外でのあそびとその場所のかかわり方を、構造的かつ一般論的に把握しようとするものであり、子どもにとってのあそびの意味を考慮したあそび場の研究に、理論的な枠組みを与えようとするものである⁽¹⁾。本論の目的、方法については後に述べることにして、まず本節でこの研究の基本的な立場を説明することからはじめたい。

子どものあそび場に関する研究は、都市計画や建築計画の研究分野の中で、マクロなレベルでのオープンスペースシステムの研究とは一応区別されたかたちで、比較的ミクロな地域レベルの研究領域を成すに至っている。しかし、都市公園システムの部分としての児童公園に関する水準⁽²⁾から地区戦術的なあそび場づくりに関する水準⁽³⁾まで、研究が照準を合わせている層は様々である。そしてそれらのほとんどの研究はケーススタディのかたちをとっており、その対象地域も高層住宅団地⁽⁴⁾から一般市街地⁽⁵⁾、さらに農村地域⁽⁶⁾とやはり多様である。ケーススタディとしての既存研究の多くは、各対象地域においての子どものあそび生活（あそびの種類、あそび場所、あそび圏域、あそび時間、あそび集団等々）の実態調査とそれによる統計的推論という方法を中心とするものである。

ところで、既存研究の主題となるあそび場は、児童公園に代表されるような区画された「あそび

場」であることが多い。区画されて在る「あそび場」は、子どものあそび生活の実態調査においても中心的な調査対象区となる。勿論このことは、建物の稠密化、自動車の、子どもの生活圏への度を越えた侵入⁽⁷⁾といった、活発な子どものあそびに対する諸々の阻害要因の实在する、地域の一般的状況に対応する傾向であり、また状況が要請する研究方向でもあると思われる。阻害要因の除去が現実には不可能である以上、子どもの活発なあそびを受容する、阻害要因からできる限り自由な区画された「あそび」場を、恒久的かつ計画的に確保することは重要な課題であり、既存研究の多くがこの課題に応じてきたと言える。

けれども、各地域に一定のスペースと内容を持つ「あそび場」がつくられたとしてもそれで充分ではない。仮に区画された「あそび場」をつくることで充分とし、その外の場所が子どものあそびを受け入れぬ環境にされるとしたら……、「あそび場」をつくることは結果的に、その周辺地域から「あそび場」では出現可能性の少い種類のあそびを排除することになってしまう⁽⁸⁾。この危惧を回避するには、環境全体で子どものあそびを保障しようとする視点が不可欠となる。

言うまでもなく、子どものあそびは、名づけられたあそび形態を越えて多面的であり、あそびが発現する場所も区画された場所の分節（線引き）を越えて多面的である。必然的に一施設としての「あそび場」は、多面的な子どものあそびの一部分を保障するにとどまることになる。あそびに対する阻害要因の動かし難い現状では、子どものあそびの多面性に見合った、様々な質を持ち相互に補足し合う「あそび場」のネットワークシステムが有効な方法であろう⁽⁹⁾。しかしそれも、子どものあそびに対する阻害的な現状のみその存在理由とする限り、つまり子どもがあそぶときの積極性、あそびと場所の内的なかかわりを考慮しないならば、「あそび場」は子どもの隔離施設に近づく。否定的な現状の中に「あそび場」を確保するだけでなく、環境全体にわたっての、子どものあそびの可能性を考慮してゆかねばならない、ということである。そうとすれば、あそびとそれが行われる場所との関係を総体的に把握することが基本的に重要なこととなる。

子どものあそび場に関する既存研究においても、あそびと場所の関係は重要項目として扱われてきたと言える。但し、その関係の内実についての分析はなされてきたとは言いがたい。例えば、子どものあそび生活の実態調査において、一方で子どもの行うあそびの種類が調査され、それとは別項として子どものあそぶ場所が調査される⁽¹⁰⁾。その後にあそびと場所の関係が論じられるとしても、しかし、その関係は既にあそび手と場所のかかわりの内実から隔ったものとなってしまう⁽¹¹⁾。

さらにここで注意すべき問題は、「あそび」概念や「場所」概念が、研究者（調査者）によってあらかじめ分節された後に子ども（被調査者）に付与されることが多いということである⁽¹²⁾。この問題は、実態調査においてあそび種別とあそび場所を同時に捉えようとする場合にも、また子どもを観察調査する場合にも一般的に言い得る。そして、そのあらかじめの分節は、必ずしも実際に行われる子どものあそびやその場所の内実に対応しているとは言いがたい。その理由は、現象面においては、上述したように子どものあそびやあそび場所は、分節されたあそび形態や場所形態を越えて多面的であること、その基礎的根拠としての精神構造面において、幼児や年少の児童は、分節されてその各々が一

般的意味を与えられた場所体系、あるいは環境物の一般的意味体系をおとなのように未だ内在化しておらず、彼らにとっての場所あるいは環境物の意味は、個々の具体的な活動に中心化されていると考えられること⁽¹³⁾、である。つまり、「あそび」や「場所」をあらかじめ分節した上で、年少の子どもにあそび生活を捉えようとするのは、子どもの立場からは遠い、調査者サイドに偏った実態把握になると言わざるを得ない。

「あそび場」の計画に対する直接的効果を求めようとするならば、「場所」を既存の計画言語：（「公園」「空地」「道路」等々）に従ってあらかじめ分節しておくのは一般的な前提であり、また妥当な方法であるが、こと年少な子どもに関する限り、そこからは、あそびが発現するときのその実態に即したあそびと場所の関係は把握し得ない。その関係を把握するためには、ケーススタディとは別に、計画言語による場所の分節よりも基礎的なレベルでの一般論的な研究が必要であろう。子どもの立場を考慮すれば、あそび場所の分節は、前提的に指定されるものではなく、考究されるべきものと思われる。

1-2 本論の目的

ここで、本論の目的を明確化しておく。

現状では有効と考えられる「あそび場」のネットワークシステムをも含めたあそび環境の計画に当っては、勿論、既存研究が明らかにしている「あそび場」に必要な空間的条件、さらにはマクロなレベルでのオープンスペースシステムとの関係をも組み込むべきであろう。そしてそれ以前に、当該地域の子どもにあそび生活にかかわる諸要因の実態、とりわけ現実に発現しているあそび場所の実態が、あそび手との関係において把握されねばならない。本論の目的は、前節に記した立場のもとに、子どものあそびとその場所の関係の諸相がどのようなものかを知ること、またそれによって、子どものあそび場所の実態を把握するための基礎的な枠組みを提案することである。子どものあそびとその場所の関係の諸相を知るということは、その関係の仕方を区別することによってあそび場所を分類することに他ならない⁽¹⁴⁾。つまり、本論の結論は、あそび場所の分類という形をとることになるだろう。

ところで、あそび手との内的かかわりを考慮した子どものあそび場所の分類の稀少例として、仙田満氏らによる「6つの原空間」の仮説⁽¹⁵⁾がある。しかし残念ながら明確な分類規準は示されておらず、前提的に仮定されるにとどまっている。本論ではあそび場所を分類するに際しての規準をも明らかにしたいと思う。

以上からわかるように、本論の主題は子どものあそび場の研究という比較的ミクロな領域においても極めて部分的とならざるを得ないが、方法論的には、基礎的で理論的な視点によって、子どものあそび場所を総体的に把握することを目指している。

1-3 基礎資料及び研究方法

子どものあそびとその場所の関係を考察してゆくに当たって、本論では、子どもがあそんでいる現場

を収集するために撮影したスライド写真を基礎資料としている⁽¹⁶⁾。それらの写真は、あそびの継起における一断面を示すに過ぎず、あるあそびの始めから終わりまでの形態やそれが行われた場所の変化を知ることはできない。しかし、あそびの継起するその時々、子どものあそび活動と場所がどのようなかわり方をしているかを了解することはできる。そして、写真が時間の断面を示せばこそ、同時に生起するあそびとあそび場所の関係の把握が比較的明確なかたちで可能となる。

ここで、基礎資料の問題点が二つ掲げられる。第一は、資料に現れている子どもの活動が本当にあそびなのかどうかということである。「真実の好奇心がある時は、もはやあそびの領域にあるのではなく、知能的実験の領域にある⁽¹⁷⁾」とする J. ピアジェの「あそび」概念からすれば、基礎資料の中にはあそびとは言えない活動が含まれているに違いない。さらに J. アンリオにとっては、ある活動があそびであるか否かという問題は一つのアポリアを成す⁽¹⁸⁾。アンリオも記すように、ある活動があそびであるか否かは活動する主体のみが知るのであり、客観的観察によるあそびの同定は不可能であると考えられる。しかし、我々があそび場というものを研究の主題とする限りにおいて、資料のあそびであるか否かの厳密な同定が必要となるわけではないと思われる。本論では、ピアジェのあそび概念の内包を広げたかたちで、子どものあそびとして一般的に承認し得る活動を資料に取り込むことになる。

次に第二の問題点は、写っている子どもの年齢が大部分不明なことである。あそび活動が、年齢にある程度対応した知能の発達段階に従って構造的に変化することは、ピアジェの発達構造論、とりわけピアジェの著書「遊びの心理学」が明らかにしている。また子どものあそび場に関する既存研究においても、その実態調査から、年齢層によるあそび活動の現象的な変化が明確に把握されている⁽¹⁹⁾。従って、この発達の変化については、本論の目的に対して有効と思われるピアジェの理論によって補ってゆくことにする。しかし収集した子どものあそびは、戸外での母親等の付き添いのないものであるから、資料中の子どもの年齢層はほぼ2歳以上と考えてよい⁽²⁰⁾。また、中学生が少数例ある他はほとんどが幼児、児童であると言える。

以上に研究の基礎資料の利用可能性及びその限界について述べたが、研究方法としては、基礎資料の様々な基準によるグルーピングを試行錯誤的に繰り返し、グルーピングされた資料間の相似と差異に対する理論的な根拠を考察してきた。そのようにして規準を説明し得るあそび場所の分類を求めてきたわけである。本論では、基礎資料に対するその考察を研究経過に従って示すことは不可能なので、次のような順序に整理して記述する。

- i) まず、基礎資料に現れる多様なあそびを同一地平において捉えるために、あそびの基本的要因とその関係構造を明らかにする。
- ii) 次に、あそびの意味の側面に注目し、基本的要因間の意味連関（意味作用）を分析する。そして、あそびにおける、場所をも含めた意味論的構造を把握し、その構造の相違をあそび場所の分類規準とする。
- iii) i) と ii) によって一応の分類規準を得た後、あそび場所の分類結果を資料例と共に示し、結

論とする。

2-1 あそびの基本的構造

基礎資料に現れる子どものあそび活動において、例外なく存在しているものを整理すると、次の四つになると考えられる。即ち、(1)主体、(2)対象、(3)媒体、(4)時間、である。これ等四つの要因は、一般的にあそび活動が成立するための基本的要因と言えよう。この中で、主体、対象、媒体は空間的にまた共時的に存在するものである。この節では、多様な子どものあそびをある同一地平のもとに捉えるために、様々なあそび活動に共通な共時的構造を把握することが目的となる。従って、時間については括弧して議論する必要がある。

まず、基本的要因について説明しよう。

(1) 主体とはあそぶ者であり、この研究では基礎資料に現れる子どもが中心である。つまりほぼ2歳以上の幼児⁽²¹⁾、児童である。

(2) 対象とは主体があそぶ時に志向するもの、あそびにおいて主体が目指すものであり、必ずしも物体ではない。あそびには目的のある場合もない場合もあるが、あそびが優れて主体的積極的な活動である以上、主体の志向が向けられる何か、即ち対象は常に存在している。このあそびの対象の概念は以後重要となるので具体例で説明する。

- ・ブランコに乗ってあそぶ。……この場合の対象は、それ固有の感覚運動的な身体活動、あるいはその活動によって惹き起こされる感覚運動的な快楽である。決してブランコという物が目指されているわけではない⁽²²⁾。さらに隣のブランコに友達がいる、ブランコの振幅を競うならば、身体活動や感覚運動的な快楽に加えて、より大きな振幅や、それを相互に表現し合う友達とのコミュニケーションが対象の一つとなるだろう。
- ・ザリガニを捕えようとしている。……この場合の対象はザリガニという対象物、あるいは捕えるに至るまでの網等の道具を操作する活動であることもあろう。
- ・漫画を見ている。……このあそびの対象は漫画本や描かれている漫画そのものではなく、それによって子どもの内に喚起され展開されてゆく表象と言えよう。

このようにあそびの対象には同一レベルでは捉えられない様々なものがあるが、多様なあそび活動において、それらはいずれも主体によって志向され目指されている。この意味での対象を一般的に用いられている「対象」という語と区別するために、以後<対象>と書く。

(3) 媒体とは、主体と<対象>の間をあそびを媒介するもの、具体的には場所と遊具類である。場所や遊具という言葉はわかり易いが我々の立場からはその概念は曖昧である。そしてこの概念も重要であるから、本論の方法に沿った規定が説明されねばなるまい。

人間の活動は常にある場所に成立するという意味で、場所はあらゆる活動の媒体でありあり、勿論あそびの媒体でもある。本論では場所を、「物的要素から成り、個々の活動が行われる具体的な空間」

と規定する。つまり主体の具体的活動を前提とし、それなしに成立する抽象的な空間概念には対立する。従って明確な物理的境界を前提とする概念ではない。例えば子どもがブランコに乗ってあそんでいる場合、そのあそび場所とは、ブランコという遊具によって形成され、かつブランコとともにある子どもの活動空間と言えよう。このように、あそび場所を主体を中心とした比較的ミクロなレベルで捉えることにする⁽²³⁾。

次に遊具類とは、ブランコやすべり台等の固定遊具や玩具類をはじめ、子どもがあそびで用いるもの一般である。つまりあらゆる物体は遊具となる可能性を持つ。さらに身体活動が<対象>となるあそびでは身体が、尻取り等の言葉あそびでは言語⁽²⁴⁾が遊具となっている。しかしここでは、遊具としての身体は主体に含め、言語については一応考慮外とする。この規定内での遊具類は、次のように大別されよう。

1) 固定遊具、環境構造物（土手、壁、電柱、パーゴラ等）

主に身体活動を支え、保障するもので、それ自体があそび場所を形成するものともなる。

2) 操作物（玩具等）

何らかの物を操作することが<対象>となるあそびでは、その物を操作物と言えよう。玩具のトラックを動かしている子どもにとって、その玩具は操作物である。しかし野球をしている子どもにとって、グローブは操作物とはならないのが一般的である。

3) 対象物（虫や魚等）

何らかの物が<対象>として目指されるあそびでは、その物は対象物と言える。つまりあそびの媒体があそびの<対象>となるわけである。また、対象物と操作物の区別が困難な場合もある。例えば、単に砂をいじってあそんでいる幼児にとって、砂は対象物なのか操作物なのかという問題は残る。砂で何かをつくっているならば、砂は操作物となるが。さらに、あそびの経過に伴って、操作物が対象物に、対象物が操作物にと転換されることも充分考えられる。

4) その他の遊具

グローブを使うことが<対象>でない限り、グローブは操作物ではない。勿論対象物でもない。そのような身体の延長として用いられる一連の遊具類がある。

このように遊具は大別されると考えられるが、本論の主題は、それら遊具を含んだあそび場所にある。従って、遊具は場所に従属するものと見做し、必要に応じて、対象物、操作物等の言葉を使うものとした。そして、媒体を「場所及び場所を形づくるもの」とし、これを<媒体>と書く。

以上に説明した<主体><対象><媒体>の各要因は、あそびに限らず人間の活動一般における共時的要因とも考えられるが、あそびにおける特徴は、<主体>と<対象>のかかわり方にある。即ち、<主体>が<対象>を主体内の既存のスキーマ（協応させ得るまとまった活動図式）に取り込む、という同化活動を示す場合に、ある活動はあそびとなるのである⁽²⁵⁾。（ある活動にはじめからあそびとしての形式や内容が貼り付いているのではない。）またそのためには、<主体>が<対象>に対してある程度継続する志向をもつこと、即ち<対象>を同化すると同時に、自ら<対象>へ同一化する

ことが必要条件となる。

以上からあそびの基本的な構造として次のような概念図を得ることができる(図1)。「主体」と「対象」の関係は志向(同一化)と同化のサイクルによって密接である。

「媒体」はこのサイクルの中で、「主体」に、そして「主体」を通して「対象」に関係することになる。この概念図はあそぶ「主体」が一人の場合を示すに過ぎず、集団あそびでは「主体」が複数になり、「主体」間のコミュニケーションが「対象」に組み入れられ、その相互作用によってあそびは複雑化するであろう。けれども、ある「主体」においてはやはりこの図が基本的に適用され得ると思われる。なぜならば、幼少な者同志の集団的なあそびは、集団の中で一人あそびをする傾向が強く⁽²⁶⁾、またルールを個々が理解して行う集団あそびでは、「主体」は複数になるが、各メンバーにとっての「媒体」や「対象」はそのルールによって基本的に同一のものとされるからである。

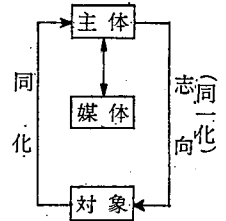


図 1

2-2 あそびの分析方法

前節にあそびの基本的要因とその構造を整理したが、本論の目的であるあそび場所の分類は、それら3要因間の関係性を分析することによってなされ得ると思う。ではどのようにその関係を分析するのか、それを本節で明らかにしたい。

ところで、あそびも他の真面目な諸活動と同様、意味によって成り立っている。但し、子どもにとってのあそびの意味は、因果的効用を期待され、活動から離れた目的のために行われる活動の意味とは異なる。子どものあそびでは、そのあそび活動自身の内に志向するに足る意味があると考えられる。その意味を考慮することなしに、子どものあそびの実態を把握することはできない。つまり、あそびにおける各要因間の関係性を意味の側面から分析することが必要と思われる。そのためには、諸々のあそびがそれぞれどのような意味で満たされており、どのような諸々の意味の広がりを持っているのかという意味体系の問題よりも、あそびにおける意味が何から成り立ちどのような構造を持っているのかという意味作用の問題を取り上げるのが適切であろう⁽²⁷⁾。それによって、あそびにおける要因間の意味的連関を把握することが可能となるからである。

ここで意味作用とは、意味を成立させている能記(意味するもの)と所記⁽²⁸⁾(意味されるもの)との相互関係のことである。例えば、乳児がガラガラを見てそれをつかもうとする反射的行為における意味作用では、ガラガラが子どもに「つかむ」という活動のスキーマ(「つかむ」というスキーマを持つ活動)を惹き起こさせるのであるから、ガラガラが能記、「つかむ」という活動のスキーマが所記という関係になる⁽²⁹⁾。では子どものあそびにおける意味作用はどのようなものだろうか、それを次節に考察する。

2-3 あそびにおける意味作用

本節では、〈主体〉〈対象〉〈媒体〉三者間の基本的な意味作用を、それぞれ異った意味を持つと思われるあそび活動3例を掲げて考察してゆくことにする。

(1) ブランコに乗るあそび

あそび活動には、あそびはじめる時とあそびの最中という異った時間的位相⁽³⁰⁾があるので、まずあそびはじめにおける意味作用を考える。ブランコでのあそびは、あそびへの契機⁽³¹⁾が偶然的な場合も意図的な場合も、まずブランコに出会うことから始まる。子どもはブランコに出会って、それに乗ってこぎはじめる。この事態を次のように考えることができる。即ち、ブランコは子どもに、そこに乗って「こぐ」という活動のシエマ（「こぐ」というシエマを持つ活動）を指示する、と。つまり、あそびはじめにおける活動の意味は、ブランコという〈媒体〉を能記、固有の身体活動という〈対象〉を所記として成り立っている。

しかし幼児以上の子どもでは、乳児よりも主体性が（従って諸々の物が）分化しており、その活動も乳児のように反射的ではなく、物が直接的にそれに対応した活動を解発させるわけではない。基本的には、ブランコを見てそれに乗ろうとする時、子どもは、活動そのものへの志向と同時に、活動にとっての〈媒体〉の意味を確認する、言い換えれば、「それに乗ってこぐことができる」という活動の可能性から成る意味を〈媒体〉に付与すると考えられる。つまり、ブランコによって指示されるのは、それに乗ろうとする子どもにとって、活動のシエマであるよりも以前に、その活動の可能性である。あそびはじめに〈媒体〉は、〈主体〉にあそび活動の可能性を指示する能記となっている。このような意味連関は、大部分のあそびのそのあそびはじめにおいて言い得る。言葉あそびにおいてさえ、それをやる場所は、危険でなくそこであそぶことができるという活動の可能性を示す能記となっていよう。（勿論場所が言葉あそびを指示することはない。）但し、そのような〈主体〉の活動にとっての〈媒体〉の意味の確認は、多くの場合瞬時にして行われると言えよう。そして、〈主体〉がある固有の活動を志向し、同時に以上のような確認がなされてはじめて活動のシエマが発現することになる。以上の認識を含む限りで、ブランコという〈媒体〉は、〈主体〉に、固有のシエマを持つ活動という〈対象〉を指示する、と言えるのである。

次に、あそびの最中における意味連関を考察する。あるあそびに固有の意味、即ちあそびの意味は、一般的にあそびの最中に現れると言える。子どもがブランコをこいで楽しんでいる時、子どもにとってブランコ自体は忘れ去られる傾向にある。ブランコが〈主体〉との身体的接触によってその意味を示すこともあろうが、〈主体〉にとってのあそびの意味は、既に活動にとってのブランコの意味から離れ、活動によって惹き起こされる感覚運動的な快楽に集中すると言える。〈媒体〉は既に〈主体〉に対する能記ではない。ここでは、活動のシエマあるいは活動を実践している（活動に同一化している）〈主体〉自身が、あそびの意味の能記であり、感覚運動的な快楽という〈対象〉があそびの

意味の所記（あそびで意味されるもの）となっている。そしてこの場合、〈媒体〉は、〈主体〉にとってのあそびの意味に対して、間接的に関与するにとどまるのである。しかし、あそびの最中において、〈媒体〉があそびの意味に対して直接的に関与する場合もある。そのようなあそびの例を次に示す。

(2) 太いコンクリート管に入り込んで面白がっている

この場合もあそびはじめには、太いコンクリート管という〈媒体〉は、「その中に入ることができる」という活動の可能性を、次には入り込む活動を指示する。そして子どもは実際に入り、そこに座り込んで楽しむ。このあそびの最中における〈対象〉は、コンクリート管の中という特徴的な場所によって子どもの表象に喚起される何らかの象徴的なものと考えられる。従って、コンクリート管は能記（ここでは象徴するもの、「何らかの象徴的なもの」が所記（ここでは象徴されるもの⁽³²⁾）という意味連関となる。つまり、〈媒体〉は、あそびはじめに活動の可能性や活動のシマを指示するにとどまらず、あそびの最中にも忘れられることなく持続的に〈主体〉に働きかけ、〈対象〉を意味する能記となっている。コンクリート管という〈媒体〉は、あそびの意味に対して、直接的に関与しているのである。

ところで、〈媒体〉と〈対象〉の間に〈主体〉が位置しない限り、意味連関は成立しない。コンクリート管でのあそびの最中において、〈主体〉はどのようにあそびの意味に関係しているのか。ブランコの例では、その最中、〈主体〉の身体活動あるいは身体活動をする〈主体〉が、感覚運動的快楽という〈対象〉の能記であった。それに対して、象徴的なあそびでは、一般的に、〈主体〉の心像⁽³³⁾が象徴するもの（象徴されるものの能記）の一つ乃至全体として位置付けられる⁽³⁴⁾。例えば、子どもが人形を自分の赤ん坊に見たててあそぶ場合、〈対象〉としての象徴される赤ん坊を象徴するものは、子どもの心像及び人形である。（人形は操作物に含まれる。）人形は〈主体〉の心像に赤ん坊を象徴させ、〈主体〉の心像は人形を取り込みながら赤ん坊を象徴する。つまり赤ん坊という〈対象〉を意味する能記は、心像と人形の組み合わせと言えよう。コンクリート管でのあそびにおいても、子どもの心像が〈媒体〉との身体的接触やその視覚的形態を持続的に取り込みながら、その場所に照応する何らかの象徴的なものを意味していると考えられ、やはり、〈主体〉の心像と〈媒体〉の組み合わせが〈対象〉を象徴する能記となっていると言える。

(3) 虫取りをする

虫取りをする子どもにとって、虫は、興味を惹くものとして内在化されており、あそびはじめから既に、対象物として目指されている。虫は、〈主体〉の心像によって象徴されるものとして、あそびの意味の所記を成していると考えられる⁽³⁵⁾。では、虫のいる場所即ち〈媒体〉は、〈主体〉や〈対象〉とどのような意味連関を持つのだろうか。

幼児が単に偶然出会った虫をつまんだりするのは異り、虫取りをする子どもは、経験的に虫とそれがいる場所のタイプの関係を知っている。あそびはじめに、子どもは網等を持って虫のいそこらへ行く。勿論その場所が目指されているのではなく、潜在的な存在としての虫（特定の虫の場合

も、虫一般の場合も)が目指されているのである。そして、場所即ち<媒体>は、虫の存在の可能性を指示することになる。このことは、あそび活動の可能性を指示することでもある。そして虫を見つけて網をかぶせる時、<媒体>は忘れ去られ、虫という<対象>と<主体>の関係があそびの意味を支配する。この時、<媒体>はあそびの意味に対して非関与的となる。

しかし、虫取りのあそびは、実際に虫が見つからなかったとしても成立するのであり、虫のいそうな場所へと虫を探し歩く時もあそびの最中に含まれると言える。従って、場所が虫の存在の可能性を指示するということは、場所が単に、あそびははじめにあそび活動の可能性を指示するということにとどまらない。様々な場所で繰り返される虫探しというあそびの最中において、場所即ち<媒体>は、<主体>に、継続して<対象>の存在を予見的に指示する能記(指標)として、あそびの意味に関与しているのである。

3-1 あそび場所の分類

基礎資料に現れる様々な子どものあそびについての、前節のような意味作用の分析から、次のことが明らかとなる。即ち、様々なあそびにおいて、<媒体>のあそびの意味に対する関与性には、いくつかの異った仕方があるということである。ここで、多様なあそび場所を、主に<媒体>があそびの意味に対してどのように関与しているかを規準として、分類できると考えられる。また、あそびの意味の所記(あそびの意味そのもの)は、<主体>にとっての<対象>の意味に他ならず、<対象>があそびの意味を規定していることになる。従って、<対象>のタイプが、ある程度、<媒体>とあそびの意味の関与性に影響することが示唆される。

以上のような分析によって分類されたあそび場所を、以下に種別毎に資料例とともに示してゆくことにする。

A 媒体⁽³⁶⁾にとどまる場所

あそびの最中において、<主体>にとってのあそびの意味には非関与的、乃至間接的に関与するにとどまるあそび場所のひとつであり、あそび活動を妨げないという限りでの意味を持つあそび場所と言える。そして、あそびの意味を考慮すれば、この種の場所は次の a、b、c に区別される。

a. <対象>が主に表象や相互表現活動の場合

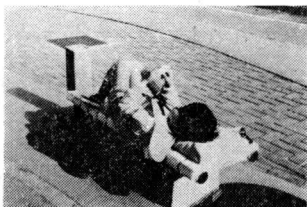


Fig. 1 ベンチで何かを読んでいる。



Fig. 2 ピistolごっこをしている。



Fig. 3 ルールのある集団あそびの例。

この場所は、あそびはじめにあそび活動の可能性を指示するが、〈対象〉を意味することはない。この場所を発現させるあそびには、言葉あそびをする、もの真似をする、仲間とおしゃべりをする等危険でさえなければほとんどどこでもあそべるもの、なわとびをする、ローラースケートですべる、野球をする等活動に応ずる広がりや形態を要請するもの、かんけりをする、かくれんぼをする等侵入可能な凹凸のある環境を必要とするものなどがある。そして、活動に応ずる広がりや形態が要請される場合でも、この場所は活動に呼応するわけではなく、基本的には活動がその広がりや形態をいわば切り取って媒体とするのである。

計画の立場から言えば、特に面的広がりや形態を要請するあそびのための場所が問題となり易いが、しかしその広がりや形態は多くの場合、恣意的な限定によるのではなく、活動が自然的につくり出すものであることに注意すべきだろう。さらに、凹凸的環境を必要とするあそびも多く、その保障のために詳しい追求が必要となろう。

b. 〈対象〉が、場所の既存要素でない操作物の操作活動である場合

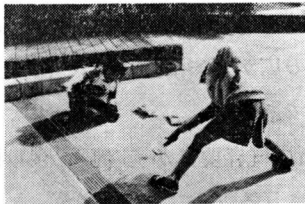


Fig. 4 面子であそぶ。

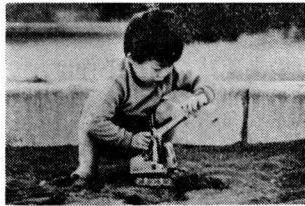


Fig. 5 玩具を操作する。



Fig. 6 ゲーム盤を操作する。

子どもが持ち歩ける操作物を操作するあそびが、この場所を発現させる。場所はあそびはじめにあそび活動の可能性を指示するにとどまり、あそびの最中にはほとんどの場合、あそびの意味には非関与的となる。この場所を発現させるあそびには、コマを回す、タコをあげる、ラジコンカーを走らせる、巻火薬を石でこする、釣道具を組み立てる、弓矢を命中させる等々が含まれる。このようにこの種のあそび場所は操作活動の範囲内となるので面的な広がりや形態を要請することは少いが、タコをあげる場合、巻火薬を石でこする場合等は、〈主体〉の実際の活動範囲を越えた広がりや形態を必要としている。いずれにしても操作物は持って歩かれるわけだが、操作物が、場所の既存要素との組み合わせを要求する場合もある。例えば Fig. 5 では、ショベルカーの玩具は子どもにとって砂場の砂との組み合わせを必要としている。この場合のあそび場所は、後述するBに近い。

なお、操作物が場所の既存要素であっても、偶然それに出会って操作しはじめるならば、この分類項の場所が発現することになる。例えば、道端に落ちていた氷を割る等の場合であり、後述するBと違って、操作物がある場所にあるという、操作物と場所の結びつきを〈主体〉が前もって知らない場合である。

c <対象>が、場所の既存要素でない対象物の場合

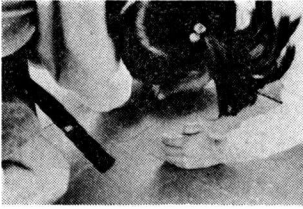


Fig. 7 偶然見つけた虫をつまむ。



Fig. 8 猫を箱に入れて運ぶ。

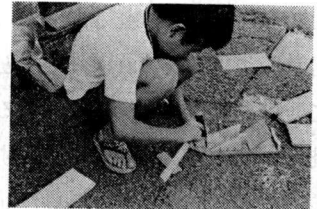


Fig. 9 模型の船をつくる。

虫や小動物、あるいは子どものイメージによってつくられてゆく模型等の対象物は、あそびで象徴されるものであると同時に、生命や、あるいはあり得べき現実の船等を象徴するものとして、子どもによって強く動機付けられたものである。場所が危険でなくあそべることを示してさえいれば、子どもは対象物との出会いをあそび (Fig. 7, Fig. 8)、道具の利用に便利なところならどこでも対象物をつくる。双方とも、場所はあそびの意味に対しては非関与的である。後者の場合、道具が利用できるということは、場所が、模型をつくるというあそび活動の可能性を指示することに他ならない。そして、対象物をつくるあそびの前提条件が、場所の広がりや形態ではなく、道具があることであるのに対して、虫や小動物等の対象物とのあそびの前提条件は、やはり場所の広がりや形態ではなく、地域環境がどれだけの生き物を包含しているかという問題にかかわるものである。

なお、Fig. 9 では、模型の材料は場所の既存要素ではないが、場所の既存要素から何らかの対象物をつくる場合もある。その場合のあそび場所は、後述するCに分類されることになる。

B 操作物を含む場所



Fig. 10 電話ボックスでダイヤルを回す。



Fig. 11 砂場で砂取りのゲームをする。



Fig. 12 資材置場の廃品器機を操作する。

このあそび場所は、操作物を既存要素として含んでいる。従って、操作物の存在が一度知られれば、この場所は、子どもに操作物の存在をあらかじめ指示する能記となる。あそびの最中には、場所全体があそびの意味に直接関与することはない。しかしこのあそび場所でのあそびの<対象>は、場所の部分としての操作物を操作することである。つまり、場所の一部としての操作物が、持続的に、操作活動という<対象>の能記となることから、このあそび場所はA以上にあそびの意味に強く関与していると言える。

このあそび場所は、広がりや形態即ち場所形式の問題よりもむしろ場所内容の問題を提起する。子どもにとっての環境が、どれほど多様で触知できる要素を含んでいるかが、このあそび場所の有無多

少をある程度規定していると考えられる。

C 対象物を含む場所



Fig. 13 オタマジャクシをつかまえた。



Fig. 14 校庭にいるうさぎを見る。



Fig. 15 水飲み用蛇口で虹をつくる。

このあそび場所を発現させるあそびには、場所の既存要素が対象物となるあそび(Fig. 13、Fig. 14)と場所の既存要素から対象物をつくり出すあそび(Fig. 15)がある。前者においては、多くの場合、前節に分析した虫取りに見られたように、場所は継続的に<対象>の存在を予見的に指示する。その対象物が常にいるとは限らないのでこの種の場所は継続的に探索される、いわば宝探しの場所となる⁽³⁷⁾。しかし Fig. 14 のように対象物がある場所に必ずいる場合、場所はあそびはじめに<対象>の存在を指示するにとどまる。また後者即ち既存要素から対象物をつくり出す場合は、場所はあそびはじめにつくり出すべき<対象>を指示するにとどまる。しかしいずれの場合も場所が<対象>を子どもに指示するという点で、A、Bより以上に、このあそび場所はあそびの意味に関与しており、従って子どもにとって重要な意味を場所そのものが担っていることになる。それにもかかわらず、このあそび場所は、あそび場の計画においてほとんど考慮されていない。(砂場や池が考慮されている稀少例である。)地域環境内におけるこの場所の分布状況を、子どものあそびを通して把握してゆく必要がある。

D. 感覚運動的身体活動に呼応する場所

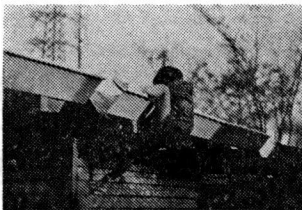


Fig. 16 屋根に登る。



Fig. 17 急傾斜のU字溝をすべり降りる。

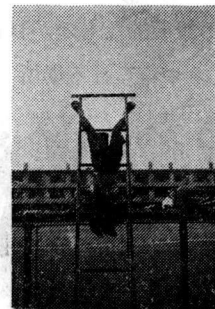


Fig. 18 固定遊具で回転宙返りをする。

前節のブランコでのあそびについて詳述したように、このあそび場所は、あそびはじめに身体活動のシマという<対象>を指示するが、あそびの最中には、感覚運動的な快楽という<対象>に規定されるあそびの意味に対しては、間接的に関与するにとどまる。しかし、身体活動の形式と場所を形づくるものの形態との間に適合的な関係が見られ、両者が呼応し続けるという点において、あそびは

はじめのみならずあそびの最中にも、A—a以上にあそび活動との関係は密接である。

このあそび場所に対応するあそびは、固定遊具でのあそびをはじめとする、環境世界との不均衡な身体的関係を中心とする活動である。場所を形づくるものに呼応するとは言えない活動はA—aに分類されることになる。そして、地域環境には到る所にいわゆる固定遊具と同等な、子どもの感覚運動的身体活動にとって意味を持つ環境構造物が散在していると言えよう。

E. 象徴する場所

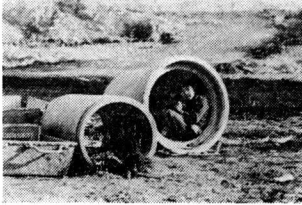


Fig. 19 コンクリート管に入り込む。

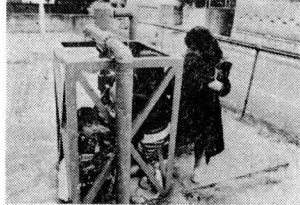


Fig. 20 環境構造物に入り込む。

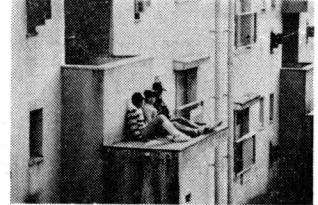


Fig. 21 住棟出入口の軒上に居座る。

前節においてコンクリート管でのあそびについて述べた通り、このあそび場所は、あそびはじめに活動の可能性や活動自身を指示するにとどまらず、あそびの最中にも何らかの象徴的なものという表象的なく対象>を子どもに喚起し続けると考えられ、場所はあそびの意味に極めて強く結びついている。この種の場所もあそび場に関する既存研究には考慮されていないが、これを考慮するためには、この場所を発現させるあそびの意味の種類にはどのようなものがあるか、つまり意味体系の問題を追求する必要がある。なお興味深いことは、資料中には囲まれた狭い場所に入り込むもの (Fig. 19、Fig. 20) と高いところに居座るもの (Fig. 21) の二通りがあるということである。また、木登りをするあそびにおいて木とともにある場所は、Dに分類されるが、ある程度の高さに達してそこにじっと居座っている場合は、この場所に分類されることもあるだろう。DがEを派生させるのか、何らかの象徴的なものが目指されてDが派生するかを区別するのは難しいが。

F. つくられる場所

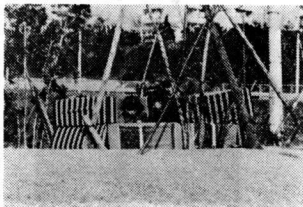


Fig. 22 マットレスで家をつくる。



Fig. 23 「第1基地」をつくった。

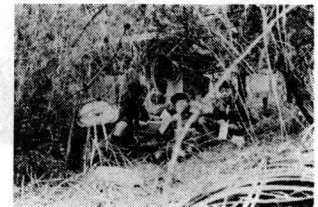


Fig. 24 廃品を持ち寄って基地をつくる。

場所とあそびの意味の関与性の強さでは特筆すべき一連のあそびがある。既存の場所の上に新たな場所を形づくるあそびであり、新たな場所そのものが<対象>として目指されるあそびである。

あそびはじめに、既存の場所はこれからつくろうとする場所へ向けての変形の可能性や材料の利用可能性などを指示する場合 (Fig. 23、Fig. 24) も、また単なる媒体にとどまる場合 (Fig. 22) もあ

と思われる。前者の場合選ばれた既存の場所は、心像とともにつくられるべき場所即ち〈対象〉を象徴するものとなる。しかしあそびの最中においては両者ともに、既存の場所の意味は括弧され、そこはいわば新たな意味に充填されてゆく。つまりこのあそびが行われるあそび場所とは、時々刻々変形されてゆく場所であり、子どものイメージによって象徴され実体化されてゆく場所である。さらに時々刻々変形されてゆく場所は、次の瞬間に、「まだそこが足り足りない」ことなどを意味するものとなる。このように、イメージによって象徴され実体化された場所（あそびの意味の所記＝象徴されるもの）が、同時に子どもに次につくるべき場所をイメージさせるもの（あそびの意味の能記＝象徴するもの）となるのである。以上のような子どもと場所の密接な象徴的相互作用によって、このあそび場所はつくられる。

現在の一般的な地域環境にも、子どもがこのあそび場所をつくれる余裕は、物的には意外に残されているのではないだろうか。そしてこのあそび場所を保障することは、大人の一般化された意味によって固定化されない、子ども自身が意味付けてゆける場所や材料を保全することに他ならないだろう。

以上に、分類し得た子どものあそび場所の各タイプを一つずつ示し、説明した。ここで、それらの各タイプの表題と〈対象〉の内容を、一覧できるようにまとめて記しておく。

A. 媒体にとどまる場所

- a. 〈対象〉：主に表象や相互表現活動（コミュニケーション）
- b. 〈対象〉：操作物（≠場所の既存要素）の操作活動
- c. 〈対象〉：対象物（≠場所の既存要素）

B. 操作物を含む場所

〈対象〉：操作物（＝場所の既存要素）の操作活動

C. 対象物を含む場所

〈対象〉：対象物（＝場所の既存要素）

D. 感覚運動的身体活動に呼応する場所

〈対象〉：主に感覚運動的な快楽

E. 象徴する場所

〈対象〉：何らかの象徴的表象

F. つくられる場所

〈対象〉：新たにつくられるべき場所

3—2 結 び

本論の立場として、子どもにとってのあそびの意味を無視することは避けるべきであることから、一般的に行われている子どものあそび場所の把握方法から離れて、基礎資料をもとに意味論的な把握

に努めてきた。そして、子どもが日常的に発現させているあそび場所は、前節に結論として示した6タイプ乃至8タイプに分類されることがわかった。

結論に関して言えば、子どものあるあそび活動の中心的な部分は、ほとんどの場合ひとつのタイプの分類項に対応すると考えられるが、ここで留意すべきことは、あるあそび活動全体がひとつの分類項に閉じられるわけではなく、現実の同じ場所が異った仕方であそびの意味にかかわるようになること、つまりあそびの経過に伴って、他のタイプのあそび場所が継起的に発現し得るということである。例えば木登りにおいて木の上という場所は、DとEを交互に発現させ得るし、操作物と対象物が多くの場合転換される可能性を持っていることから、AのbとAのc、BとCも交互に転換され得るであろう。そのような各タイプの場所の関係を具体的に明らかにするには、本論は未だ概略的であり、より具体的な追求がされねばなるまい。けれども次のことは明らかになったと思う。子どもが発現させるあそび場所が6タイプあるということは、その6タイプをすべて必要とすることではあるが、場所との意味的連関が稀薄でしかも場所の広がりや形態を選ばないために、あそび環境の計画に具体的に取り込むことが困難だと考えられるものもあること（aの部分、b、c）、しかし一方で、場所との密接な意味的連関を持ちながら、現在まであまり考慮されてこなかったと思えるものも多いこと（C、E、F）などがわかるのである。

子どものあそびのための環境は、現象的には変化しても、すべてのタイプの場所を構造的に含まなければなるまい。勿論その計画は、考慮可能なタイプのあそび場所をすべて取り込むべきである。基本的には、現実のある地域の中に各々のタイプの場所がどこにどれほど発現しているかを把握する必要がある。また、その具体的な実態把握と同時に、本論では考慮できなかった、子どもの、あそびへの契機の問題や、本論の範囲を越えているため考慮しなかったあそびの意味体系の問題も重要となる。前者は、子どもが現実の場所をあそび場とする際の選択の仕方にかかわり、後者は、殊にあそびの意味に関与するタイプのあそび場所の、より具体的な各論を可能にすると思われるからである。

注釈及び参考文献

- (1) この研究は、加藤隆助教授によって昭和52年度都市計画研究室内で行われた講義「あそび場のプロトタイプ研究」を、その契機とする。
- (2) 福富久夫他、子どもの遊び場の構成—誘致圏の考察、都市計画76、その他
- (3) 鳴海邦碩、都市近隣空間改善運動—ちびっこひろば設置運動について、建築学会大会学術講演梗概集 昭和43年10月、その他
- (4) 多胡進他、市街地高層住宅団地における子供の遊び空間、日本住宅公団建築部調査研究課「市街地高層住宅団地の計画に関する総合的研究」第3章所収 昭和46年6月、その他
- (5) 片木克男、小学校児童の遊びと遊び場所に関する調査研究—地方中小都市の場合、建築学会中国支部研究報告集 昭和55年10月、その他
- (6) 浦良一他、農村地域における子供の遊び場、建築学会大会学術講演梗概集 昭和50年10月
- (7) 広原盛明他、市街地における子供の遊び場と自動車交通規制に関する調査研究（その1）、建築学会論文報告集 昭和45年9月
- (8) この危惧は、歩車道分離がある程度可能で住棟間空地が面的に確保できる団地地域でよりも、歩車が隣り合わせ乃至混在し、空地も点的な存在に過ぎない、従って「あそび場」の確保が緊急の課題となる一般

市街地で特に大きいと言える。しかし勿論前者の方があそび環境は優れていると一概には言えないであろう。子どものあそびにとっては、安全な広がりと同時に、諸々の環境物の多様さも重要だと思われるからである。

- (9) 藤目有弘、子どもの生活空間計画に関する基礎的研究、都市計画別冊 昭和48年度学術研究発表論文集 第8号、その他
- (10) 浜田洋光、住宅地計画における遊び空間構成計画に関する基礎的研究—千里ニュータウンにおけるケーススタディを通して、建築学会大会学術講演梗概集 昭和55年9月、その他
- (11) 調査者サイド乃至計画者サイドのみから見れば、その方法は妥当なものと言えよう。
- (12) 「建築計画学5 集合住宅 住区」p. 138、及び p. 144、その他
- (13) J. ピアジェ「思考の心理学」第1部、及び「知能の誕生」
- (14) あそびとの関係による場所の分類は、同時に場所との関係によるあそびの分類でもあるが、本論の主題は、とりあえず前者にある。
- (15) 仙田満他、児童のあそび環境の研究 その1—児童のあそび空間とその利用圏は15年間でどう変化したか、建築学会大会学術講演梗概集 昭和50年10月、及び、こどものあそび環境、建築文化 昭和52年3月 前者では<自然のスペース><オープンスペース><アナーキスペース><アジトスペース><道のスペース>の5つだが、後者では<遊具のスペース>の追加がある。
- (16) 写真の撮影時期は昭和54年4月から56年4月までの全季節、撮影場所は多摩ニュータウン、世田谷区、川崎市等の東京近郊地域が主である。撮影枚数は約3,000枚だが、その中から子どもがあそんでいるとは了解できないものを除外し、さらに同じ場面を続けて数枚撮ったものについては2枚を限度として残し他を除外して、約1,400枚を基礎資料としている。
- (17) J. ピアジェ「遊びの心理学」p. 63
- (18) J. アンリオ「遊び」第2章
- (19) 土肥博至他、RCアパート団地における子供の遊び(団地計画の研究 その2)、建築学会関東支部研究報告集 昭和33年6月、その他
- (20) (19)に同じ
- (21) ピアジェによれば、ほぼ2歳以上の子どもには、目前にはないものを表象内に喚起するという象徴機能が成立している。つまりままと等の象徴的なあそびができるようになる。
- (22) 土手をすべり降りる子どもにとって土手が対象ではないのと同様である。
- (23) このことは基礎資料の性格からも要請される制限である。
- (24) 半澤敏郎「童遊文化史I」p. 36
- (25) J. ピアジェ「遊びの心理学」第1章
- (26) J. ピアジェ「思考の心理学」p. 31
- (27) R. バルト「記号学の原理」II(「零度のエクリチュール」所収)
- (28) F. ソシュール「一般言語学講義」第1編
- (29) J. ピアジェ「知能の誕生」第3章、ここでピアジェはソシュールの言語理論を拡大解釈して子どもの活動に適用している。
- (30) あそびのおわる時という位相もあるが、本論では考慮する必要はないと思われる。
- (31) あそびへの契機の問題は重要であるが、残念ながら本論には取り込めなかった。
- (32) 象徴するものと象徴されるものの両者が、象徴的な意味を形成している。
- (33) 単なる感覚映像ではない。ピアジェによれば、模倣活動によって内面化された諸々のイメージの能記と言える。
- (34) J. ピアジェ他「心像の発達心理学」第X章、及び「遊びの心理学」p. 152
- (35) また虫は、自ら動くものとして他の環境物との差異を際立たせるという点において、虫は子どもに、生

と死を孕むもの即ち生命を象徴的に意味するものとなっていると思う。そう考えなければ、子どもが虫等に示す動機の強さを説明できないと思われる。それに対して草花は、その形態的特徴によってやはりあそびの対象物になると考えられるが、虫等よりは操作物として用いられる傾向にあると思われる。

(36) 場所及び場所を形づくるものという本論での規定による〈媒体〉ではなく、一般的な意味で用いている。

(37) この場所は、多くの場合、自然物への象徴的な意味付与を保障する場所となる。