子どもの知覚環境と遊び行動

——人文主義的地理学からのアプローチ——

寺本　潔

一　知覚環境論と子どもの生活世界
二　手描き地図の分析と子どもの空間行動
（愛知県小原村の場合）
三　子どもの遊び場の三世代変化
（名古屋市中川区下之一色町の場合）
四　子どもの知覚環境研究の課題

論文要旨

子どもの知覚環境を実際のフィールドにおいて調査するといろいろなことがわかってくる。子どもは、日常の遊びや自然物との関わりあいの中で独特な自然認識や空間の知覚を行っている。本研究では、農村の事例として愛知県小原村を、都市部の事例として名古屋市中川区を選び、子どもの遊び行動と知覚空間の変化を実証的に調べてみた。

調査方法として採用したのは、子ども自身に地域の手描き地図を描かせる方法と子どもやその親への聞き取りを採用した。子どもに地図を描かせると知覚空間の構造の一部が把握でき、また聞き取りによって、詳細な行動実態がつかめてくる。

調査を行った結果、子どもの知覚空間の範囲は小原村の場合、村内の地形を反映し、浅い谷ごとに閉じられていることがわかった。また、名古屋市の場合、都市化の状況や子どもを取り巻く様々な社会的要因の影響を受けて、変化しつつあり、とりわけ三世代の遊び行動の差異は著しいものがあった。子どもの知覚環境研究の課題は、依然極めて多く、子ども史的観点からの追究も残された課題となっている。本研究は、未だ子どもの内的世界を描いた点では素描にすぎず、今後、地理学のみならず、歴史学や民俗学などの隣接学問からのアプローチも期待される。

一　知覚環境論と子どもの生活世界

(一)　内外の研究動向

人間が周囲の環境をどのように知覚し、生活様式や日常の行動の中に生かそうとするかという問題は、すぐれて地理学的であるし、同時に心理学[1]や文化人類学的にも重要なテーマである。また、子どもの知覚環境をテーマにするならば、発達心理学[2]や児童社会学[3]とも関連し、最近では子どものための都市環境を考える建築学[4]にも属するテーマにもなり得る。

ここでは、いろいろな分野での研究動向を論じる紙面のゆとりはないので、地理学のそれに絞って内外の研究動向をレヴューしてみたい。とりわけ、現象学的方法論に由来する人文主義的地理学(Humanistic Geography)と呼ばれる立場からの研究は、知覚環境における「意味」に対して内省的考察をはかろうとする意図を持ち、竹内啓一[5]や山野正彦[6]らによって紹介されたこともあり、諸外国におけると同様、わが国の人文地理学界においてもしだいに優れた研究が積み重ねられつつある。歴史地理学の分野では、千田稔による古代空間の記号論的解説に関する成果があげられている[7]のに加え、内田忠賢による妖怪現象が発生する空間を江戸の世間話から抽出して考察する研究[8]も発表され、民俗学的分野との接点も多分に感じられる。また、内田順文は、場所イメージの記号的側面に光を当て、観光地空間軽井沢のイメージ形成や芸術作品における場所イメージの記号化も論じている[9]。最近相次いで出版された人文主義地理学者による欧米の研究書の訳本[10]や東京を舞台にした文学作品の人文主義的解読を試みた杉浦芳夫[11]の研究成果の出版動向は、日本におけるこの種のテーマが人文地理学界の一つの重要な関心になりつつあることを示している。

一方、人文地理学における子どもの知覚環境の研究例は、斎藤毅による先駆的な研究[12]以後は、岩本廣美[13]や筆者ら[14]によるいくつかのフィールドワークをもとにした実証研究があるに過ぎない。筆者らの研究以前は、子どもの描図力（地図表現能力）そのものの発達状況から空間認識の形成・発達を把握しようとする教育心理学的研究が、数例見られたもの[15]の、それらには地理学的な土地との関わりや場所の認知、イメージ、子ども独特の遊び行動との関連などが論じられたことはなく、その意味で本稿で扱うような人文主義的なアプローチとは質的に大きく異なっていると言えよう。

日本以外の国での環境知覚研究の概要は、筆者らの展望論文[16]によって把握できるが、特に注目されるのは、Roger A. Hart による研究であろう。彼は子どもの空間表象における準拠枠や出歩き方の様式の違いによる知覚の違いに言及し、子ども自らが命名した地名や子ども道などの行動特性にも研究の対象を向けた。彼の主著『子どもの場所体験』[17]は岩本や筆者らの研究の出発点にもなった先行研究の一つでもある。そのほかに、Matthews[18] や Blaut[19] などによる精力的な研究に加え、アジア地域でも台湾の歐陽鍾玲[20]による手描き地図研究なども注目すべき研究例である。

今後、研究の方法論的側面に関連して一層の進展が望まれるものとして文化人類学的あるいは民俗学的な視点からの取り組みがあげられよう。子どもを大人とは異なった次元に住む、いわば「もう一つの未知なる民族」とでも表現してとらえようとする立場[21]こそ、子どもの知覚世界を内面からとらえ、実証的に場所イメージの発達や比較文化論として検討していく可能性に富んでいる点で期待されるところである。また、日本の子ども史研究上でも、例えば「神かくし」の伝承や子ども集団の縄張り、子ども組と地域観、子どもの一人旅と一人前への通過儀礼などのテーマは、著しく地理学と民俗学との接点に立つ研究になり得るし、庶民史研究上でも興味ある研究となるだろう。

(二) 子どもの手描き地図

子どもの知覚環境を検出する簡便な方法として、子ども自身の手で知覚環境を見取図に描かせるという方法がある。手描き地図は、知覚環境という三次元の世界を紙の上という二次元の世界に表現させることの無理と、描き手の技術、つまり描図力という能力や個人の地図への親しみ度の違いなどの障害や限界などがあり、地図として描かれた中味がそのまま本人の知覚環境を図的に表現したと速断できない面がどうしてもつきまとう。しかも、空間体験や空間への趣向は子ども個々人でも異なるので、著しく特異性に富んでいるとも言える。しかしながら、子どもの手描き地図は、描かれた空間のスケールの大小に問わず極めて魅力的で、個性的でもあるのは、やはり子ども自らの手で描き出したという点にその最大の利点があるからであろう。

筆者の経験的な知見から述べると、熊本県阿蘇谷及び南郷谷地域に居住する一三〇〇名余りの小学生・中学一年生の自宅周辺を描いた地図の分析から、描かれた空間の広狭や形、描かれたシンボリックな地物や場所イメージに関わる書き込みなどから伝わってくる子どもの知覚環境は、多様でしかもある程度の共同主観的な内容を有していた。

図1の地図は、熊本県阿蘇郡一の宮町宮地地区に住む小学三年生男子の描いた自宅周辺の地図であるが、「じんじゃ」(阿蘇神社)や「文・学校」(宮地小学校)といった他の子どもの地図にも頻繁に表現される要素に加え、絵のように描いた「でんしんばしら」や家屋、「ぬけみち」などの個性的で感性的な表現もみられ、この時期の子どもの典型的な描き方となっている。このことは、手描き地図に描けるということ自体、描かれた空間内は少なくとも熟

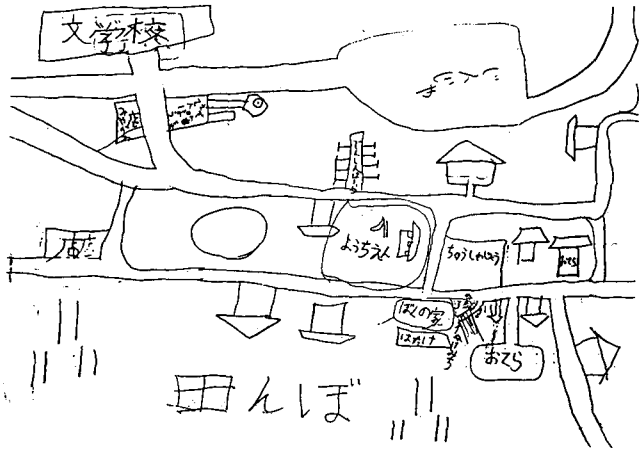

図1 子どもの手描き地図の1例

知しているということの裏返しとも言え、換言するならば行動圏とも呼べる身近な地域の核心部になっている。後に大人になってから思い起こす際のいわゆる郷里の意識の土台に当たる空間とも言えるだろう。

子どもの手描き地図は、一般に想起しやすい子ども自身の自宅や学校を起点として描かれやすく、道路の伸び方や植生、土地利用の描写の仕方は、その地域の地理的景観の影響を強く反映している。周囲に水田が広がる農村部の子どもの地図には、水田域が著しく簡単に描かれ、記号化している。集落域が明確に図として浮き上がるように描かれやすく、家屋群も十歳近くまで絵画的に描写されやすい。反対に都心部に住む子どもの地図は、意外にも面積的には狭く、しかも歪んでいる傾向が強い。子どもの行動経路が道路事情や交通事情、遊び場の分布事情などで制約されやすく、一部に数キロ先まで描く例もみられるものの、それらはあいまいであり、地図としても枠組が不安定となっている。このように、手描き地図は、子どもの居住地域の特性を反映するが、共通して検出される場所イメージは、親密度が高い地点や反対に危険や嫌悪感を感じる場所があげられる。前者の例は、自宅、学校、公園、近所の店などであり、後者の例は、事故の多い交差点、川、溝、暗い森、墓地、ヘビの出る草むらなどである。これらの記入は、いずれもが大人の手描き地図と知覚の内容や度合いが異なり、極めて子ども的とも言える内容を有している。大人と同じ地区に生活していても子どもは違った世界を見つめている。そういった子ども独自の生活世界を手描き地図から垣間見ることができる。

(三) 子どもの知覚環境の特性

「知覚環境」が、知覚や認知に基づいて環境からある事象が選択され、読み取られ、そして心像の中に組み立てられた世界であるならば、極めて個別的（個人的）な経験世界と言えるだろう。そこで、主体の側の「意味づけ」に焦点を当てて子どもの知覚環境の特性について記述してゆくことにしたい。

瀬尾文彰が『意味の環境論』[22]という本の中で「感受性の側から《意味》ありと認められる対象だけが、はっきりした感覚内容として浮上してくるのである。つまり、感覚内容が存在するためには、客体が存在するだけでは不十分であり、主体の側からの意味づけを必要とする。」と述べているように、子どもの頭の中の地図でも、好きなものは大きく印象づけられ、興味・関心のない場所は、たとえそこが広大な面積を占めていても著しく小さく印象づけられているか、あるいは全く無きに等しいかもしれないのである。例えば、図2と図3は、大人の描いた地図には、これほど詳細に大きくは表されない物であろう。景観の中にある山にしても、山があるから見えるのでなく、見えるから山があるのである。

筆者は、このような主体の意味づけに焦点を当て、子どもの手描き地図に描かれた意味のある空間の検出を通して、知覚環境の構造の一端を明らかにしたいと考えた。ここでは、次の四つの描かれた要素を紹介する。

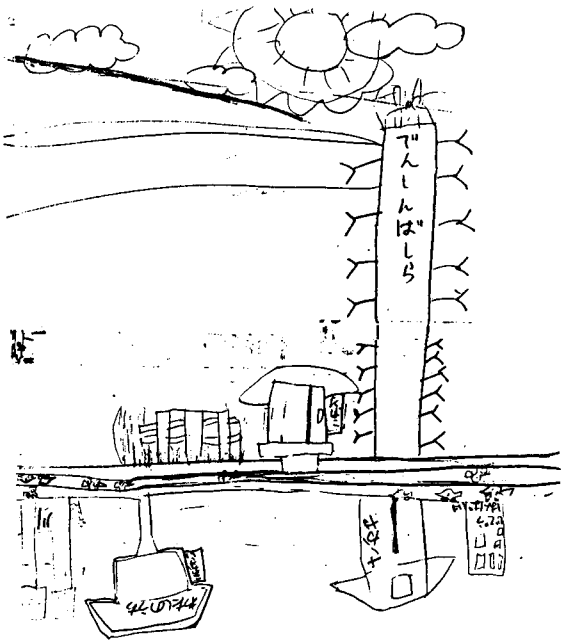

図3　小学2年生女子の描いた地図
（「でんしんばしら」が誇張されている）

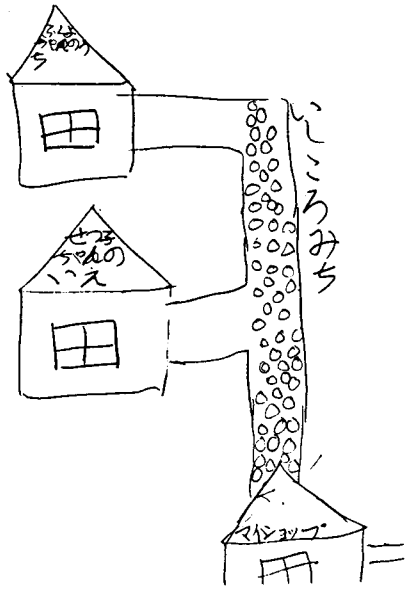

図2　小学2年生女子の描いた地図の一部分（「いしころみち」が強調されている）

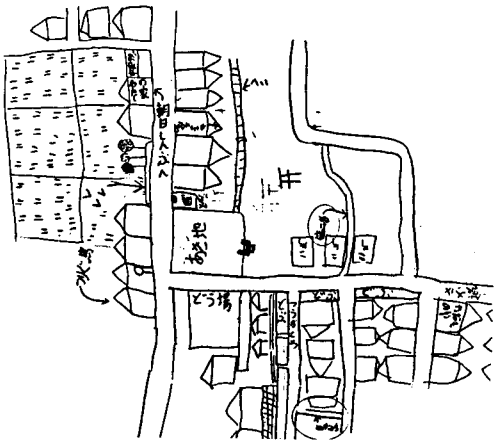

図5　「ぬけ道」を描いた例
（小学5年生女子の例）

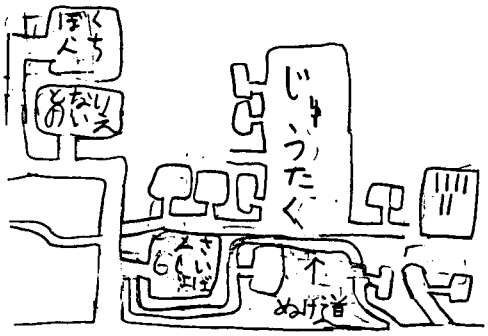

図4　裁判所の裏を抜けていく子ども道
（小学2年生男子の例）

一つは、「近道・抜け道」と書き込まれた空間である。普段、車はもちろん、大人も利用しない、あるいは利用できないような狭くて見通しの効かない細長い形態を有しているのが一般である。Hart は、"Children's Paths, Short-Cuts, Ritual Routes" というような名称を用い、アメリカの子どもでも自宅周辺にそのような道を建設（見つけ出す）すると報告しているが、筆者の収集した手描き地図の中にも類似の事例をいくつか得ることができた。図4と図5がその一例である。岩本廣美は、こういったプライベートな道を「子ども道」と名付け、「ときには多少の危険を伴う子ども道の利用は、子どもにとっての利便さよりもむ

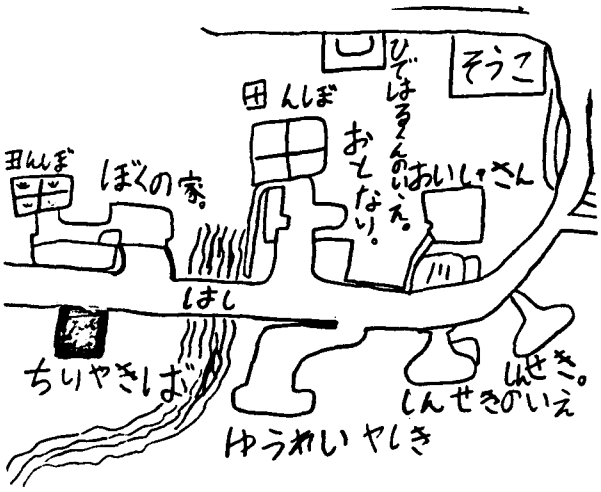

図6　「ゆうれいやしき」を描いた例
(小学2年生男子の地図)

しろ遊び行動の一種と目されるものであり、場合によっては、意識的にスリルを味わうためのものである。[23]」と説明している。

二つ目は、「こわい場所」である。子ども道よりもよりスリルを味わい、ときには恐怖心まで感じる場所のことである。子どもの手描き地図には、「お化け屋敷」と命名される場合が多く、空き家や古い民家に名付けられる場合が多い。図6に描き出された「ゆうれいやしき」は、この地区の少年たちに恐れられ、他にも数例の地図に同一の場所が描き出された。このほかにも「こわい森」とか「のろいの沼」、「カッパが出る所」などの記入も見られ、知覚環境の中でも特異な空間として意識されている。

三つ目は、「ひみつ基地」と呼ばれる空間である。この空間は、建設した子どもにとっては主体的で創造的な自由空間、自治的空間である。したがって、原っぱや竹やぶ、空き地、工場跡、廃材置き場といった不潔で、非管理の場所に好んで作られる。熊本県阿蘇郡で行った調査では、自宅や小学校から離れていない場所で、しかも人目につきにくい、水田の脇や竹やぶの中、どぶ川の近く、墓地や森の中に建設される場合が多く、地域の自然環境や社会環境に応じて、大人にとって意外な場所に建設されている。

四つ目は、子どもたちが独自に名付けた通称地名を有する場所である。「クワガタの森」とか、「三角公園」、「犬の家」、「不良の家」など、仲間にだけ通用する名称を使い認知地図の中で機能する重要地名なのであろう。

これらの空間要素は、子どもの知覚環境を著しく特色づけるものであり、手描き地図にも散見される。表1は、それらの数であるが、いずれの空間も、意味づけという作用が強く、ときとしてフィールド調査中も行動観察が可能な場合もある。子ども世界の拠点とも言え、子どもの成長・発達上、重要な役割を果たす経験と思われる。

表1　意味づけられた空間の数

学年	2	3	5	中1
ゆうれいやしき こわい森 (あき家)	4	6	11	3
ぬけみち ちかみち ひみつの道	24	30	69	16
ひみつきち かくれが	7	16	13	4
クワガタの森 へびの木 コウモリのいるほら穴	2	3	8	11
その他	へびのいるところ ねずみのうち			探検した道

注）数字は人数を表すものではない。1枚の手描き地図に描かれた数をそのまま加算している。
調査対象者は，熊本県阿蘇郡内の小・中学生。合計1,360名の描いた地図から検出されたものである。

二　手描き地図の分析と子どもの空間行動（愛知県小原村の場合）

(一)　研究地域の概要

事例として取り上げる小原村は、愛知県の中央部北端に位置し、北は岐阜県土岐市、瑞浪市、恵那郡明智町に接し、東は愛知県旭町、西は同県藤岡町に接している。地形的に特色があり、全体として浅い谷が縦横に走り、小盆地、小起伏が展開している。集落も点在する小盆地や谷底に位置しており、子どもの空間行動も地形に影響され、各集落ごとでほぼ行動が制約されているのではないか、との仮説を持って調査を実施した。被験者は、村内の三つの小学校（道慈小学校、本城小学校、中部小学校）の第三学年と第五学年児童である。[24]

(二)　自宅周辺の手描き地図

約二十五分間かけて、自宅周辺の地図を描かせてみた結果が表2である。筆者が読み取った手描き地図からの分析結果と描かれた事物、自宅以外の行動の中心と目される要素を一覧表にした。

全体的傾向として、各児童が描いた地図の範囲は、極めて狭いことがわかった。経験的な判断ではあるが、前述した熊本県阿蘇谷や南郷谷の調査事例に比べれば、描かれた空間の範囲が、阿蘇の事例の約半分のスケールにこの小原村の例はとどまっていた。阿蘇の場合は、谷

表2　手描き地図の内容分析（小原村の場合）

児童番号	手描き地図からの分析	注目すべき事物	行動の中心
A—1 F	地名認識は低い。 家から家への移動で周りの景色がない。	友人の家	友人の家
A—2 M	山道らしきものを描いている。近所は詳しいが，遠方に関しては寺，お店など目立つ物しか描かれていない。	お店・お寺 メインロード	
A—3 F	絵画的である。池らしきものがみえる。友達の家が一番遠い。	ゲートボール場 お菓子屋	友達の家
A—4 F	山に対する認識が低い。自分の家を中心にした狭い認識しかない。		
A—5 F	自分の家と竹藪だけの狭い空間しかない。		
A—6 M	友達の家，お菓子屋，親の働き場を中心とした空間しかない。	店・工場	店 友達の家
A—7 F	自分の家の前の道沿いに広がる空間しかない。	温泉・広場	広場
A—8 F	自分の家が学校の近くにあるために，家から学校までの空間しかない。	学校	学校
A—9 F	メイン道路沿いの僅かな空間しかない。 山が漠然としている。		友達の家
A—10 M	よく通る道路はしっかり描いている。 友人の家，学校，習字塾，店を線で結んだ空間が見られる。	お地蔵様	友達の家・習字塾・学校・店
A—11 M	村全体を描いている。 授業で習った概念がかなり影響していると思われる。	城・寺・緑の公園	城山
A—12 M	A—11と同じ描き方ではあるが，かなり雑である。		
A—13 M	山道から，隣りの谷までかなり詳細に描かれている。 知覚された空間は広い。	工場・観音様 公民館	工場・公民館
A—14 F	道幅，田，川はかなり大雑把である。 家から親戚までの道沿いにしか知覚空間がない。	友達の家 親戚の家 木材	友達の家 親戚の家
B—1 F	木などに絵画的表現が見られる。 狭いが細かいところまで分析してある。	広円寺・桑畑 道路標識	

児童番号	手描き地図からの分析	注目すべき事物	行動の中心
B—2 F	空家にかなりの恐怖を持っているようである。	公民館・米屋 パーマ屋・お墓	お墓の裏の広場
B—3 F	絵画的表現が見られる。 自分の家を中心とした，狭い空間しか見られない。	店・Aコープ どろうち観音	Aコープ・ゲートボール場
B—4 M	自分の家の周りの狭い空間しかない。	水神・池	集会場・スタンドの空き地
B—5 F	細かい道を知っているものの，広さの感覚がない。	観音様	公民館
B—6 F	かなり広い範囲にわたって知覚した空間が広がっている。 空き家に怖い顔が描かれており，かなり怖い思いをしていることがわかる。	空家・お墓 木	
B—7 F	山道がかなり深く描かれており，知覚空間はかなり広い。		
B—8 M	自分の家からの行動範囲は広い。 お墓，神社といった物がかなり細かく描かれている。	神社・石碑	矢作川神社の裏
B—9 M	空間は広いが，かなり乱雑で記憶は不確かである。	池・神社	
B—10 M	小原の中心街が細かく描写してある。 特に商店街の記述は興味深い。	商店街	お菓子屋
C—1 F	自分の家から，友達の家までの空間しかない。 山，田の記述が見られない。		友達の家
C—2 F	川が見られる。田，山はかなり不正確である。よく遊ぶ子の家らしきものがぽつんとある。	親戚の家	
C—3 M	川を中心に描いてある。 空間はあまり広がっていない。		
C—4 M	近所の一部しか空間は広がっていない。		
C—5 M	道が漠然的で，家に煙突があるのは興味深い。		
C—6 M	自分の家，友達の家，お店の3つの事物しかない。道路に字名が描いてあるのが特徴である。		友達の家
C—7 M	近所は細かく描いてあるが，それ以外は漠然としている。		友達の家

児童番号	手描き地図からの分析	注目すべき事物	行動の中心
C—8 M	山が漠然としており，登り道を意識した道があるが，知覚した空間は狭い。	集会場	友達の家
C—9 F	大きな道を中心に，友達の家しか描かれていない。知覚した空間は狭い。	バス停	公民館
C—10 F	漠然とした広がりがある。本屋とコジマプレスという工場が描かれており，行動の中心と思われる。	本屋・橋	工場 友達の家
C—11 M	道が1本あるだけの空間しか描かれていない。		
C—12 M	自分の家と店しかない。よく買いに行くと思われる。	川	店

注）紙面の関係上，一部の被験者の分析結果のみ示す。
児童番号（本城小学校　A1～A14…3年生　B1～B10…5年生
道慈小学校　C1～C12…3年生）
※　M…男の子　　F…女の子

底平野の発達が顕著であり、都市的機能も発達しており、遠景・中景の見通しが効くこと、学区域を縦横に移動できる平坦な道路が整備されていることなども手伝って、子どもの手描き地図も第三学年で学区域の全体にまで及んでいたが、一方で小原村の場合は、大変狭い範囲しか描けていない。つまり、自宅の近所と学校までの道筋にその描図範囲が限られている。また、山や川についての記入例も概して少なく、遊び空間として山川が余り機能していないことが推察される。逆に目立つ描写は、自宅の近所と友人の家までの道とその道沿いで見られる交通標識や公共建築物ぐらいである。学年別に検討してみると、三年生は描いた空間が狭く、友人の家までの道を一本のルートとして描いている場合が多く、その途中に菓子屋や児童館、公民館などを描くにとどまっている。五年生の地図は、三年生のそれに比べ拡大し、一部に複数の集落まで含んで描く事例も見られる。代表例を図7に示す。これらは、学校別でも差異が見られ、バス通学を主とする中部小学校児童の地図と本城小学校の事例は、徒歩通学を主とする道慈小学校児童のそれと大きく異なっている。前者の地図は、描かれた空間が極めて狭く、道路さえも描かれていないケースも見られる。バス通学という経験の背景が、道路標識とバス停を数多く描き出させたものと思われる。また、小原村の民俗事象も反映してか、描かれた要素ごとに集計してみると、図8に見られるように自然物や公共施設の他に、道端の観音様や地蔵、石仏を描いた例もいくつか見られた。村内には、馬頭観音（約百五十体）、道祖神（十三体）などがいたるところに見られることから、子どもの視野にも容易に入ったも

のと考えられる。

さらに、村内の地名知識についても同時に調査したところ、子どもたちの知識は、学区内の大字名や村内の公共施設名の知識にとどまっていることがわかった。図9は、小原村本城小学校三年生十四名の回答結果を図化したものである。この調査は、あらかじめ選定しておいた村内の大字名・公共施設名・病院名など計六十地名の中で、場所がわかるもの及び場所はわからないが聞いたことはあるものの合計数を算出したものである。したがって、図9がただちに本城小学校児童の正確な認知地図とは言えないが、地名知識の図的表示から、大よその知覚空間は把握できるものと思われる。一般に山間部は交通の便が制約され、日常行動が集落内で完結されるため、子どもの知覚空間も著しく閉じたものとなっており、バス通学や自家用車による隣村や遠方の都市への買物・レジャー行動を除いては、自宅周辺の認知地図にとどまる傾向が強い。いわばディテール(きめの細かさ)は、自宅周辺とそれ以外では格段に異なるものと言えよう。別の機会に実施した生活時間調査においても、遠方からバス通学している子どもの場合は、平日はバス待ちのわずかな時間のみ

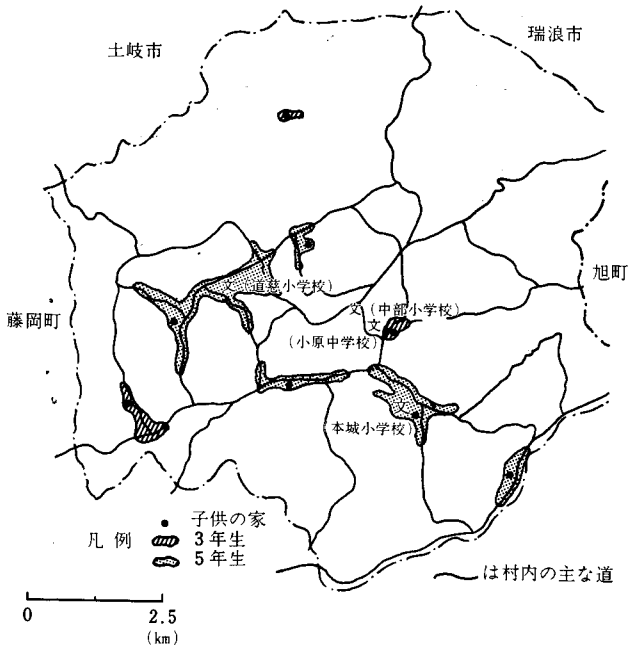

図7 手描き地図に描かれた空間

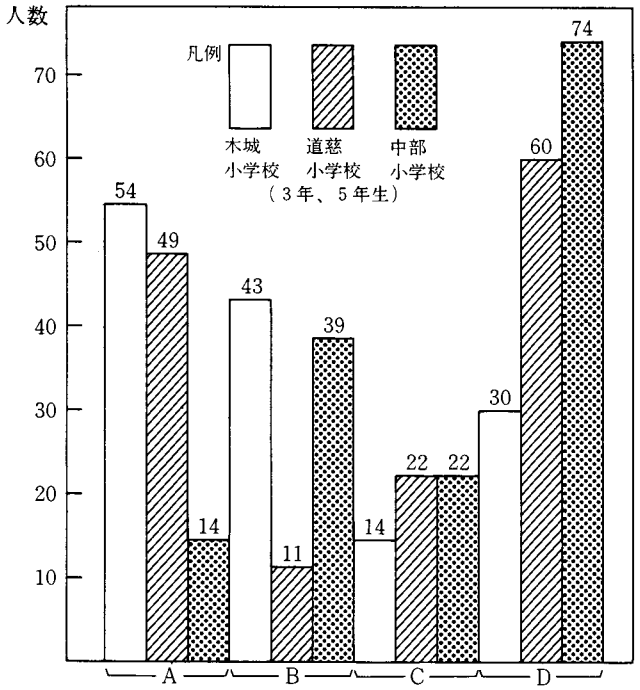

図8 手描き地図に描かれた様々な事物
(小学校別に加算した結果を示す)

注) A…自然物：山，川，池，林
B…公共施設：市役所，警察署，農協
C…民俗的事物・事象：地蔵様，観音様，神社等
D…道路施設：橋，信号，標識
※注：手描き地図から描かれている物1種類につき，1つとして数えた(複数不可)なお意味不明な物は省いた。

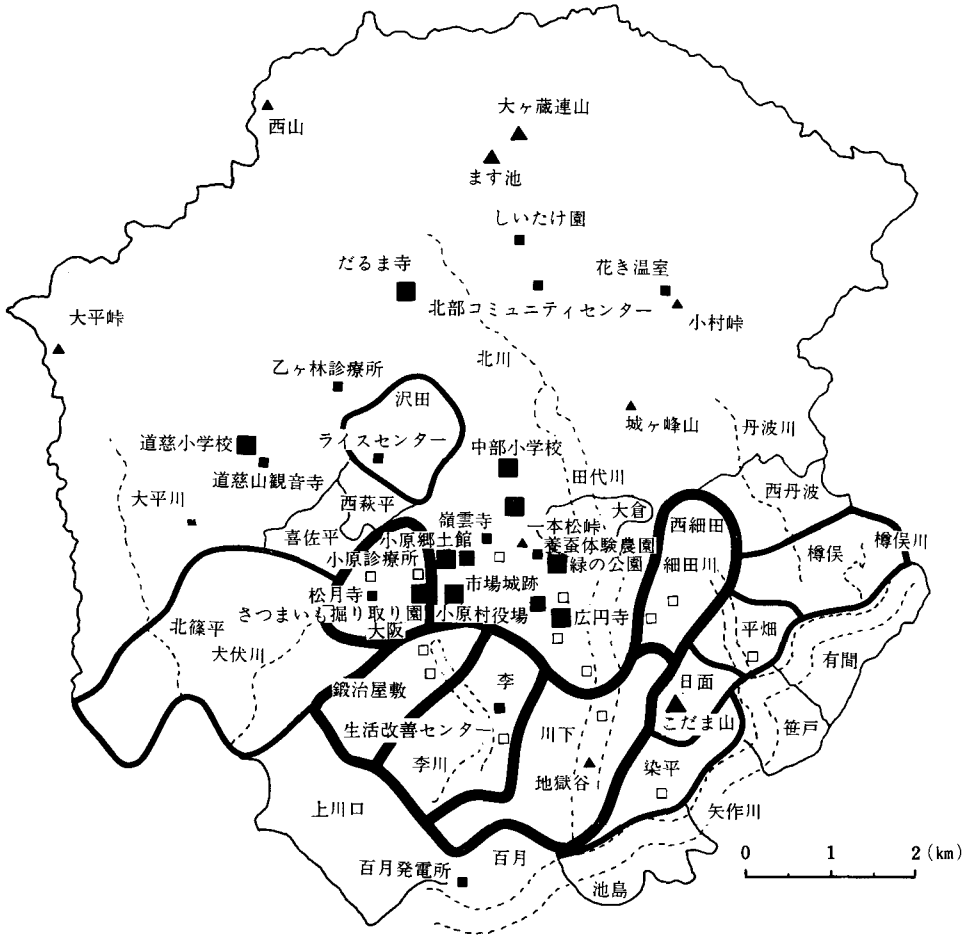

図9　本城小学校3年生における村内の地名回答からみた知覚

友人との遊びが可能なだけで、帰宅後は家屋内に行動がとどまる傾向が強い。休日も近所に友人の居住が少ないので、家族と接するのみで、探検行動の発達も余り見られない状況である。子どもの絶対数の減少は、当村でも顕著であり、このことが子ども集団の形成を阻んでいる一因ともなっている。子供会やスポーツ少年団などの既成の組織はあるものの、子どもの知覚空間を拡大させるほどの機能は持っておらず、徒党を組んで行動する姿はほとんど見られない。ギャングエイジと呼ばれるこの時期の子ども（九歳前後）の行動特性は、調査した限りでは、顕著な事例は検出できなかった。しかし一方で、父親や祖父、親類の大人に連れ

られて、近くの山や川へ自然物採集に出かけたという回答は、聞き取りにより数例得られた。「父と裏の山で長芋を取り、わらびも採集した。」とか「矢作川まで釣りに行った（親の車で）。」という経験はいくつかあり、家族の野外への出歩き方如何によって子どもの空間行動も大きく異なってくることが、山間部では一層顕著に見られる。

表3　絵地図に記入された自然物の要素数

（　）は1人当たりを表す。

学　　校	学年(人数)	川の魚	昆　虫	植　物	計
道慈小学校	3年生(13)	16(1.2)	49(3.8)	74(5.7)	139(10.7)
	5年生(18)	59(3.3)	153(8.5)	173(9.6)	385(21.4)
本城小学校	3年生(13)	30(2.3)	99(7.6)	76(5.8)	205(15.8)
	5年生(10)	28(2.8)	77(7.7)	87(8.7)	192(19.2)
中部小学校	3年生(12)	3(0.3)	6(0.5)	22(1.8)	31(2.6)
	5年生(10)	10(1.0)	33(3.3)	48(4.8)	91(9.1)
計	(76)	146(1.9)	417(5.5)	480(6.3)	

注）中部小学校には無記入の子供が8人いて，人数から抜いている。

表4　男女別にみた要素数

性　別	川の魚	昆　虫	植　物
男　子	98(2.8)	236(6.7)	156(4.5)
女　子	48(1.2)	181(4.4)	324(7.9)
合　計	146(1.9)	417(5.5)	480(6.3)

(三)　自然物を指標とした空間知覚

小原村内の三つの小学校ごとに、次のような質問の調査も同時に実施した。各学区ごとの絵地図を被験者である児童に配布し、「これは、あなたの小学校の校区を表した絵地図です。まず、あなたの家の場所に★印を付けて下さい。その次に、この絵地図の中にあなたの知っている場所（山や川、峠、池などの名前）を書き込んで下さい（大字名については絵地図内に印字してある）。また絵地図の右下に書いてある魚や虫、植物が見られる場所も知っていたら、そこに記して下さい。」という調査内容である。魚については、十四種（イワナ、メダカ、ヤマメなど）、昆虫については二十三種（カブトムシ、アブラゼミ、タガメなど）、植物については十九種（シロツメグサ、タンポポ、ゼンマイなど）の名前をリストアップして選ばせた。記入された自然物の総数を算出したのが表3であり、男女別に集計したのが表4である。一人当たりの魚についての回答数が意外に少なく、植物に関する女子の回答が多いことが明らかとなった。三年生と五年生の知識量の差異も見られたが、本城小学校の例のようにほとんど学年間の差がないものもあり、学習の影響か、あるいは児童数が少ないせいで数名の児童の回答数が全体に及ぼす影響が強く出たためと思われる。また、徒歩通学を主とする道慈小学校児童の回答数が多いのも注目される。魚や昆虫、草花などの身近な生き物に関する知識は、やはり採集によって知識が獲得される場合が多く、絵地図上でその経験の有無を問うことで、回答内容に図鑑のみからの知識を避けた結

果となった。理科学習などの影響もあって、名称知識そのものの量は、この結果より多いものと思われる。

いずれにせよ、小原村のように小起伏の地形が展開している地域に住む児童は、各集落ごとで子どもの数が少ない上に、浅い谷で分断されているため、子ども自身の探検行動が展開されにくいことも手伝って、自然物採集の範囲も狭く、一人当たりの回答数も予想以上に少ない結果となった。このことは、過疎地域では強い傾向として見られ、筆者が別の機会に愛知県北設楽郡内の小集落で行った調査においても同様の結果を得た。豊かな自然の中での寂しい孤立は、子どもの絶対数が減っている大都市都心部地区と同様に、子ども同士のかかわりを希薄にさせ、生活空間が著しく室内化しつつあることを示してもいる。

次章では、こうした大都市部での調査事例を三世代変化という指標から眺めてみたい。

三　子どもの遊び場の三世代変化(名古屋市中川区下之一色町の場合)

(一)　研究の目的と調査地区の概要

子どもの遊び場に関する研究は、従来より建築学の分野を中心に数多く行われてきたが、それらは児童公園の利用状況や遊びの種類と遊び場との対応関係に関する研究が中心的であった。それに対し、仙田満は、地域全体を遊び場ととらえ、「子どもの遊び行為のイメージ」に対応する六つの遊び空間(自然スペース、オープンスペース、アナーキースペース、道スペース、アジトスペース、遊具スペース)という概念を設定し、遊び場空間の構成として「四つの遊び場の型、ポケット・モール・エッジ・シンボル」を取り出した。[25] この研究は遊びと遊び場が一対一対応の固定的な関係にあるのではなく、いくつかの空間イメージと空間の性質との対応で成り立つことを示した点で画期的な研究と言える。しかし、子どもの遊び場の時代的変遷を遊び行動や地域への知覚のレベルまで深めて研究した例は少なく、藤本浩之輔[26]や伏見のまちづくりをかんがえる研究会[27]などの先行研究があるに過ぎない。

そこでここでは、ある一定地区の遊び場の三世代変化を詳細に調査し、地図化することで知覚環境の変遷も追いかけてみたい。三世代(祖父母・父母・子ども)の遊び場地図の復元とその比較を通して、遊び空間の質的・量的変化を実証的に解明し、子どもの知覚環境の構造を遊び場の視点から眺めてみたい。

本研究は、インタヴュー・観察記録・文献資料の検討の三方法でアプローチを行った。研究対象地区を名古屋市中川区下之一色町正色地区に設定し、その生活空間の変化について郷土史料[28]・住宅地図・航空写真[29]をもとに調査した。対象者は、昭和初期(一九三五年前後)・昭和三十年代及び現在(一九九〇年)にそれぞれ小学生時代を迎えた方とした。これは、現在、遊び行動の観察が野外において可能なのが、比較的クラブ活動や通塾などに拘束されにくい幼稚園児～小学生に限られるためである。そのため、祖父母・父母の世代の方にも、この年齢の遊びを中心に

話して頂くことにした。また、ここで言う遊び場とは、原則的に日常的な遊び場とし、休日に行く遊園地や夏期休暇中に遠出する海や山、帰省先というような非日常的な遊び場や室内遊びも対象としないこととした。現在の子どもの遊び実態については、午後三時以降日没まで、数回にわたり、正色地区一帯の子どもの行動観察を行った。

本研究の対象地区として選定した名古屋市中川区下之一色町正色地区は、図10に示すように北を国道一号線、西～南を新川、東～南を庄内川に囲まれた三角形を成す地区であり、面積はわずか約〇・九平方キロメートルである。古くは南端が伊勢湾に面していたことから、江戸期より漁師町として栄え、また干拓後も河口から約三キロメートルという立地条件と庄内川・新川の水産物にも恵まれたことにより、一時は名古屋市内最高の漁業組合員数を誇った時期（大正十年）もあり、全国から多くの漁業関係者が海苔・カキの養殖視察に訪れたり、また県の水産試験場養殖出張所や浅海利用研究所等もこの地区に集まっていた。

戦中に労働力不足で漁獲量の低下をみたが、戦中戦後の物資不足の時代になって、いわゆる「ヤミ取引」の横行もみられ、中には巨万の富を蓄えた漁民もいた。しかし、上流のパルプ工場や陶磁器産業による川の汚染や、昭和三十四（一九五九）年の伊勢湾台風による漁船の操業の中断により衰退していき、昭和三十七（一九六二）年に名古屋港沖に高潮防波堤が建設され、海域の埋立によって漁場が失われたことを機に、漁業組合は解散することとなった。魚市場は現在でも「下之一色魚市場協同組合」によって運営され、学区内の多くの人々が鮮魚関係に携わっているが、魚貝類はトラックによって他所から運ばれている。

江戸期から繁栄したことにより、街並は北西部を除いて、家屋が密集したままになっており、車の入りこめない路地がかなり多い。また、神社前の参道・駄菓子屋・銭湯が存在し、古い街並が幹線道路と、屋根より高い堤防に囲まれている（いわゆる〇メートル地域）景観（写真1）は、川・道路を挟んで向かいあう地域と、少し時代が違うような錯覚をうける。いわば、下町といえる地区である。

(二) 下之一色町正色地区の生活空間とその変化

正色地区は、前述の通り古くから発達した集落であるため、すでに昭和十（一九三五）年頃には、北西部と北部を除いて、現在のように家屋が密集していた。町の中心は明徳橋付近であったが、この頃国道一号線の開通にあわせて

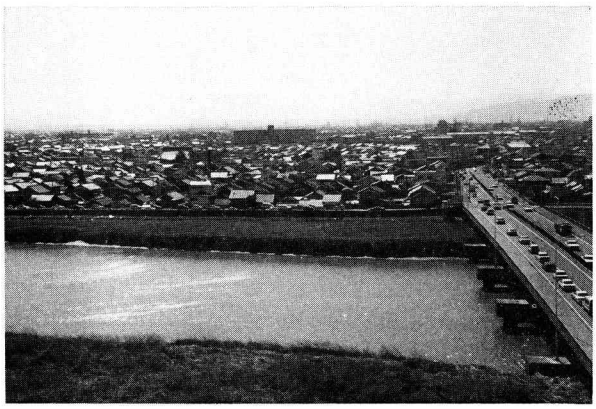

写真1　研究対象地区の景観（1990. 4. 30 撮影）

解説：庄内川の左岸より，正色地区を望んだところである。地区全体に家屋が集中しており，堤防が相対的に高い位置にあることがわかる。右側の道路が国道1号線であり，この先で1車線になり，市内でも有名な渋滞場所となっている。中央のビルは正色地区ではない。

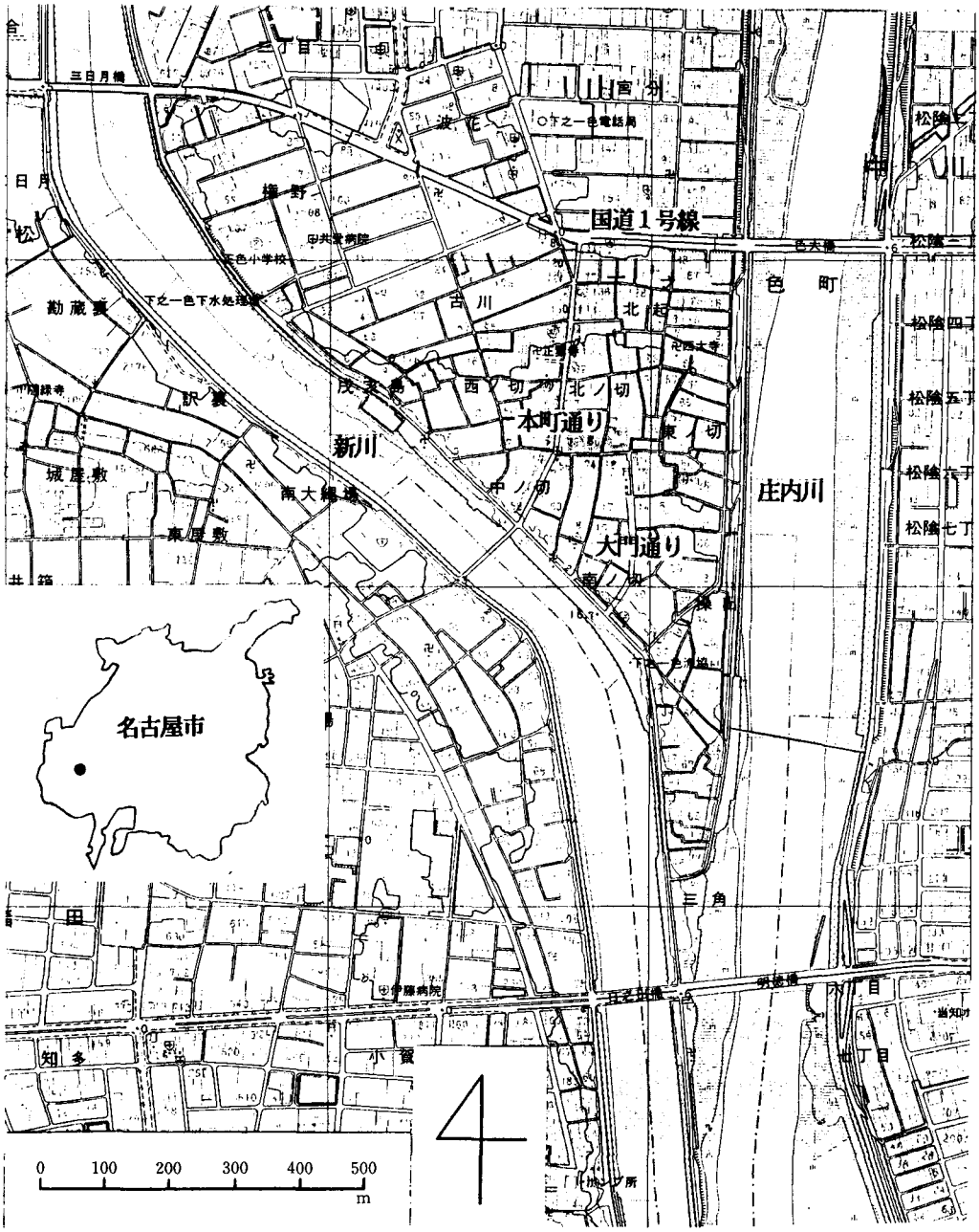

図10　研究対象地区（平成元年8月1日国土地理院発行1万分の1地形図「下之一色町」より）

三日月橋ができ、一色大橋が鉄製になった（いずれも昭和八年）ことにより、しだいに中心が浅間神社・大門通り付近へ移っていった。国道が開通したといっても、まだ未舗装であり、馬車・自転車の通行が主で、自動車の通行はほとんどみられなかった。住民の重要な交通機関は、松蔭からでていた市電であった。

正色地区の北部から北はずっと田・沼であり中村の大鳥居が見えたほどであった。[30] 北西部には用水があった。人口は下之一色町で九、六九四人、世帯数は一、九八〇戸（昭和十年）であり、住民の約七割は漁業に従事するかたわら、農業を営むという「百姓漁師」的な生活をおくっていた。漁船は当時新川に五十～六十隻あり、庄内川においては比較的少なかったそうである。また、両川とも重要な海上交通路であり、当時川には漁船も含め、かなりの数の船が航行していたようである。町は、魚種・漁法の違いによって主に七つの地区に分かれており、同地区では同漁法であった。そのため、地区ごとに銭湯があり、漁を終えた後の社交場・情報交換の場としてにぎわいをみせていた。

当時は、着物姿に下駄・長ぐつをはいている子どもが多く、洋服を着ている子どもは三割くらいであった。特に下之一色町の子どもは好んで着物を着る傾向が強く、大須[31]へ行っても下之一色の子だとわかったそうである。第二次大戦後、住宅や商店は、北は国道一号線に至る地点まで広がった。さらに北西部にも伊勢湾台風後、住宅が増え始めた。漁業組合解散以後は、商業と通勤者の町へと移りかわりをみせた。漁師をやめる家が多くなっていったので、漁の手伝いの経験がある子どもも少なくなっていき、その意味で、川がしだいに子どもの意識から遠ざかっていったと考えられる。

この頃は、すでに男女共学になっており、近所の友人とその兄弟による比較的大きい子ども集団が、いわゆるガキ大将を中心に「群れ」をなして行動していた。また、そろばんは当時覚えなければいけないという社会的風潮があり、毎日そろばん塾に通う子どももいたそうである。子どもにとって大きな出来事は、昭和二十八（一九五三）年のテレビ放映の開始であろう。昭和三十八（一九六三）年には、全国の八〇％の家庭にテレビが普及していたというから、下之一色町の子どももかなりの数がテレビを見ていたと思われる。これによって、いままで戸外遊びに費やしていた時間の一部が、テレビを見る時間に費やされることになり、戸外遊びの減少を引き起こしたと推測される。また、交通戦争が始まったことにより、遠出の危険度が高まり、戸外遊びの内容にも影響を与えていたと思われる。

現在は、地区全域に家屋が密集して建っており、かつてのような木造住宅は減ってきている。周囲の地区は、区画整理された住宅地と工場の集中地域であり、国道一号線と南端の県道は、昼間でも渋滞するほどの通行量となっている。そのため、子どもや老人の安全確保の点から歩道橋がかけられている。

人口は昭和五十年頃から徐々に減り始めてきており、昭和五十五（一九八〇）年が七、八五四人であったのに対し、平成元（一九八九）年は六、五五三人となっている。魚市場組合員は約百人であり、住民のほと

んどが町外へ勤める会社員である。このように町の性格はかなり変わったが、銭湯は現在でも五軒あり、家庭に風呂があるにもかかわらず、社交場としてにぎわっている。

名古屋市の制定した生活環境指標によると人口密度は一ヘクタール当り七〇・四人であり、名古屋市全体の六五・二人より大きいにもかかわらず、遊び場面積は住民一人当り〇・三平方メートル（名古屋市二・二平方メートル）、樹林地率は〇・一％（同七・九％）にすぎない（いずれも平成元年）。また、車の通行量が多い国道一号線と、宅地のレベルに比べて高い位置にある庄内川・新川の堤防は、「エッジ」になっていると思われる。しかし、その区域には細い路地が多く、私道も多い。道遊びの安全性は、他地域に比べ高いと思われる。その他、激減したとはいえ、いまだに駄菓子屋は数多くみられる。これらの生活環境は、この地区の戸外遊びにさまざまな影響を及ぼしていると予想できる。

㈢　三世代遊び場地図の内容

子供時代から正色地区に在住のA氏・I氏にインタビュー調査を実施した。祖父母の方に、当時の遊び場をすべて思い出していただくのはかなり困難であるので、遊び場の確認がとれたものだけ図示することにした。

図11は、A氏の遊び場地図である。A氏は大正八（一九一九）年生まれの七十一歳で、漁師の息子として育った。近所の同性十～十五人で上下に二、三歳の年齢差がある遊び仲間を持ち、庄内川や近所の空地等の自然スペースやオープンスペースを使ったほとんど正色地区内だけの遊び場を持っていた。どろぼうじゅんさ・かくれんぼ等の集団遊びは広場で、魚貝類・昆虫類を捕える採集遊びは用水・川・原っぱで行い、目的によって違う遊び場を持っていた。アナーキー的遊びでは、小船につかまって川を下ったり、国道を通る馬車にとびのるということも行っていた。これらは、怒られ、逃げる行為を繰り返すことに楽しみがあったそうである。また、雨の日には、倉庫にはいりこんで遊ぶといったこともしていたが、日常の遊びはすべて自然スペースやオープンスペースで行われたといってもよいと思われる。

I氏も同じような遊び経験を持っている（図12）。I氏は昭和四（一九二九）年生まれの六十一歳であり、漁師の息子として育った。主に同級生四、五人の遊び仲間を持っていたが、場合によって最大三十人の遊び仲間になることもあった。これは主な遊び時間である授業後に、何人の仲間とその日の遊びの話が合うかで決まっていた。I氏は新川の近くに住んでいたので、新川を中心にした自然スペース・オープンスペースで遊んだ経験を持っている。一日中川で遊ぶことも珍しくなかった。加えて、遊び行動の範囲は約一キロメートル北の火葬場から、約三キロメートル南の河口まで広がっており、その範囲の中でさまざまな遊び場を持っていたようである。遊び場に校庭があげられているのは、当時は開放していて、行けば多くの遊び相手がいたからであった。その他、海苔干し場は、冬に風があたらないオープンスペースであることから、人気のある遊び場であった。また、竹馬遊びは、自分で作り、勝つためにさら

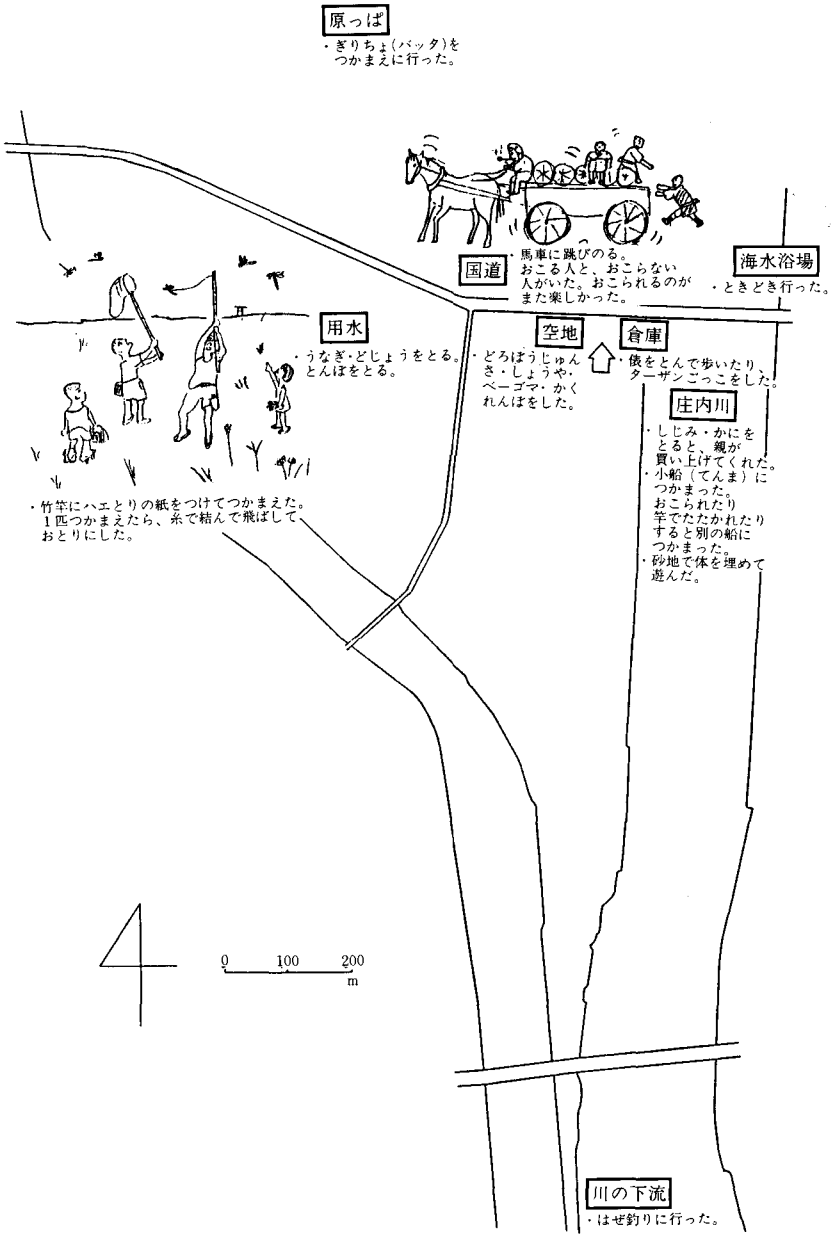

図11　A氏（71歳男性）の少年期の遊び場地図（イラスト：愛知教育大学学生　犬飼輝法）

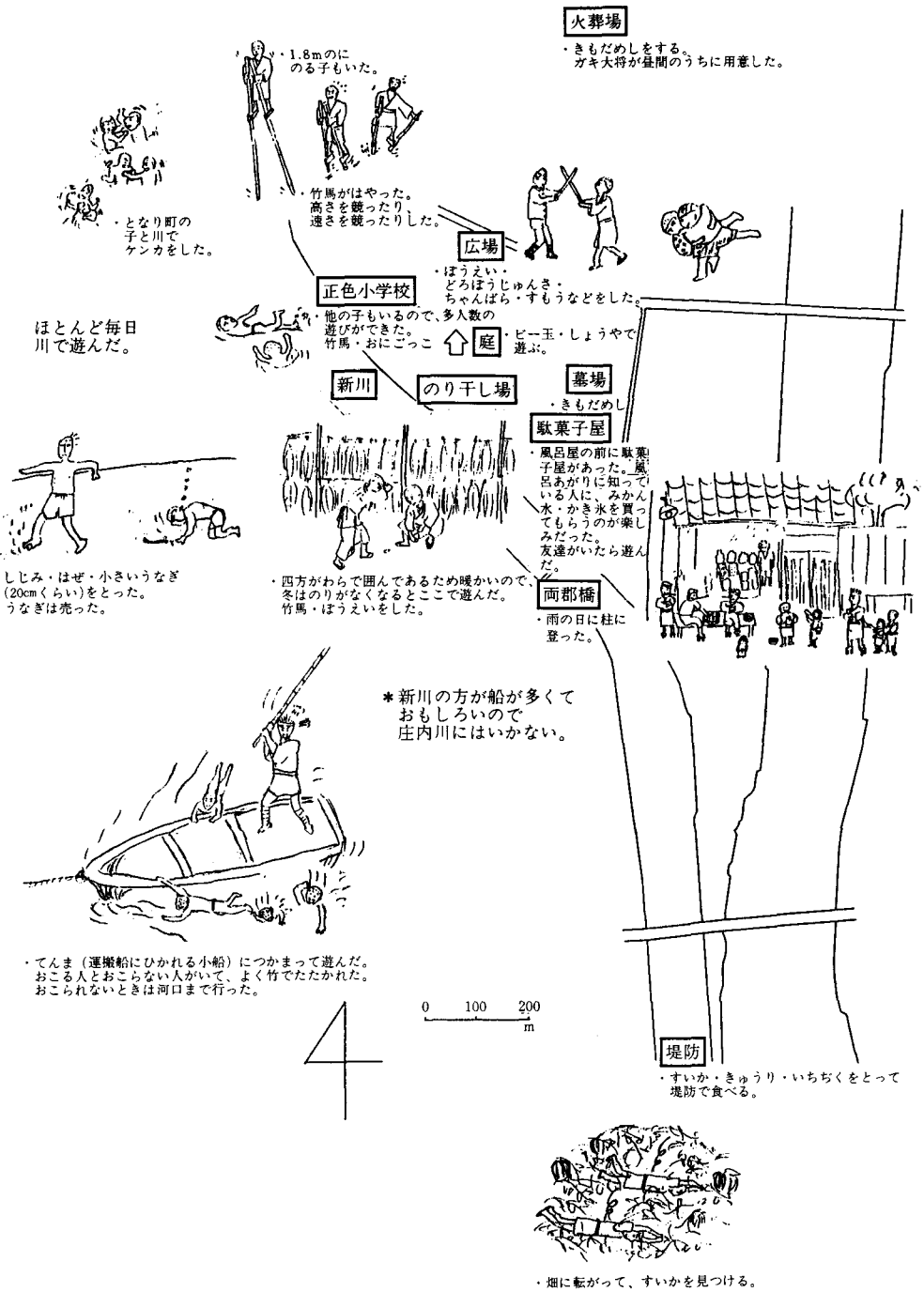

図12　Ⅰ氏（61歳男性）の少年期の遊び場地図

に工夫を加えていくことに、熱中させる要素があったようである。小船につかまって河口までいく行為は、地域特有の冒険遊びといえるが、I氏の家は、伊勢湾近海まで出て漁を行っており、漁の手伝いに出かけるうちに慣れた場所になってしまっていたので、行動内容ほど不安は感じていなかったそうである。しかし、帰りに畑で西瓜等を拝借するなど、魅力的な遊びでもあった。

以上を代表例としたが、他の断片的なサンプルも加え、遊び空間の模式図を作成した（図13）。その際、仙田の六つの指標を参考にした。しかし、遊具スペースは公園の整備と共に出現するので、三世代を比べる上で共通指標とはなり得ず、アジトスペースは採集できなかったことから除外した。そして、あらたに子ども達が、遊びを中心にさまざまな情報をお互いに交換しあう行動がおこる空間を、コミュニケーションスペースとした。

この五つの指標を用いると、まず、集落のある場所は道スペースと考えられる。しかし、遊び活動が活発なスペースではない。そして、その隣りに自然スペースが広がっており、川ではアナーキースペース的要素が、空地・原っぱ・田畑ではオープンスペース的要素が加わっている。特にこの年代は、自然スペースとオープンスペースの区別が難しく、両者の性格をあわせもったスペースとなっている。国道と県道は車の通行量も少なく、アナーキー遊びもみられたので、アナーキースペースとした。銭湯とそのすぐ近くにあった駄菓子屋がつくる空間をコミュニケーションスペースとしたが、そこでは道遊びも行われていたので、道スペースの性格もあわせもっている。しかし、当時駄菓子屋は大人や青年のたまり場であり、子ども達の空間になりえたのは銭湯の帰りだけであった。また、そういった駄菓子屋はかなりの数あったようであるが、場所を特定できなかったのでこれだけにした。

次に、父母時代の遊び場地図について述べたい。

ここでは、昭和三十年代に子ども時代を迎えたN氏・R氏にインタビュー調査を実施した。

図14は、N氏の遊び場地図である。N氏は昭和二十五（一九五〇）年生まれの四十歳で、昭和三十年代の前半に子ども時代をすごしている。遊び仲間は、幼稚園から中学一、二年の同性の幅広い異年齢集団であり、最大二十人ほどで遊んでいた。遊びによっては、異性が加わることもあった。遊び場所や遊び内容は年長の子の指示で決まり、遊びには子ども社会におけるいわば〝統率〟や〝指導〟があった。遊び場所には、自然スペース・オープンスペースの利用があげられ、食べることを一つの目的とした採集遊びを行っていた。

これは、戦後の食料事情が影響を与えていたと考えられる。また、行動範囲は北へ約二キロメートルまで広がっており、冒険遊びの要素が濃くなっている。しかし、冒険的な川遊びはそれほど活発に行わなかった。家の周囲では、庭・路地を使って、野球・かくれんぼ等の集団ゲームから、ビー玉・将棋等の小人数での戦い遊びまで、多種多様な遊びを行った。これは、子ども達にとって、従来身近で最も魅力的だった川が、遊び場として十分な条件を持ち得なくなり、次に身近である道が大きくと

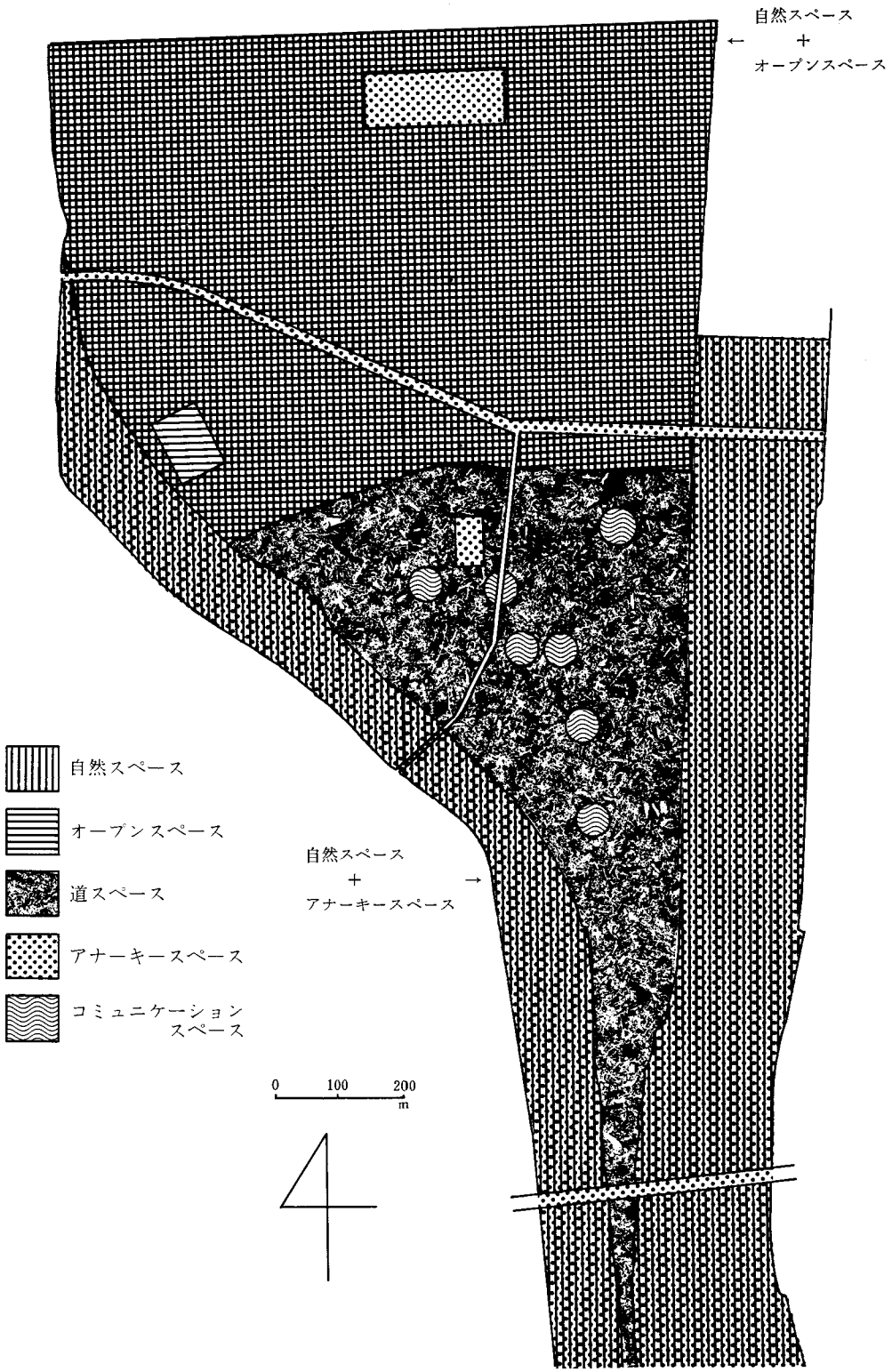

図13 昭和初期（祖父母時代）における遊び場空間の模式図

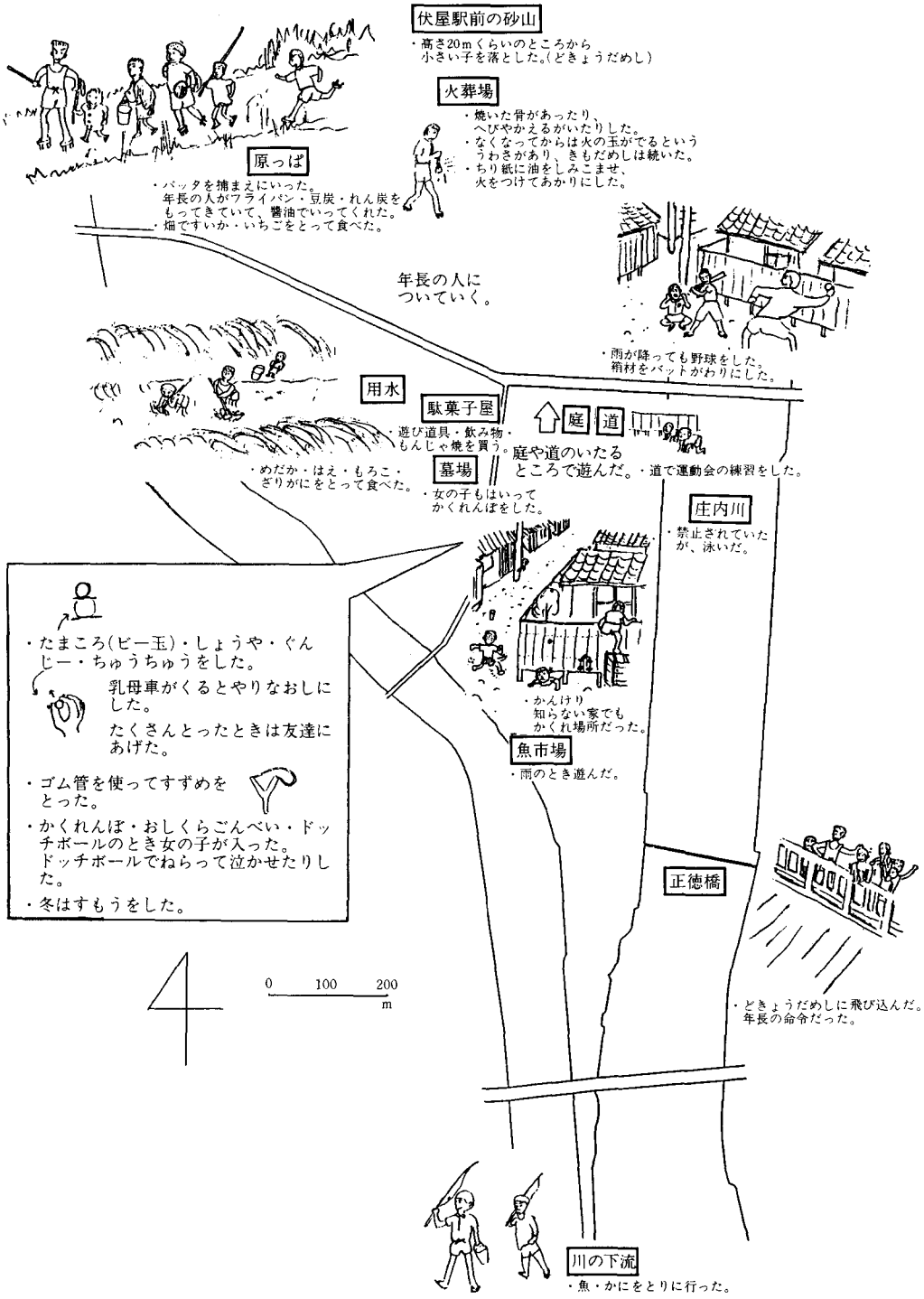

図14 N氏（40歳男性）の少年期の遊び場地図

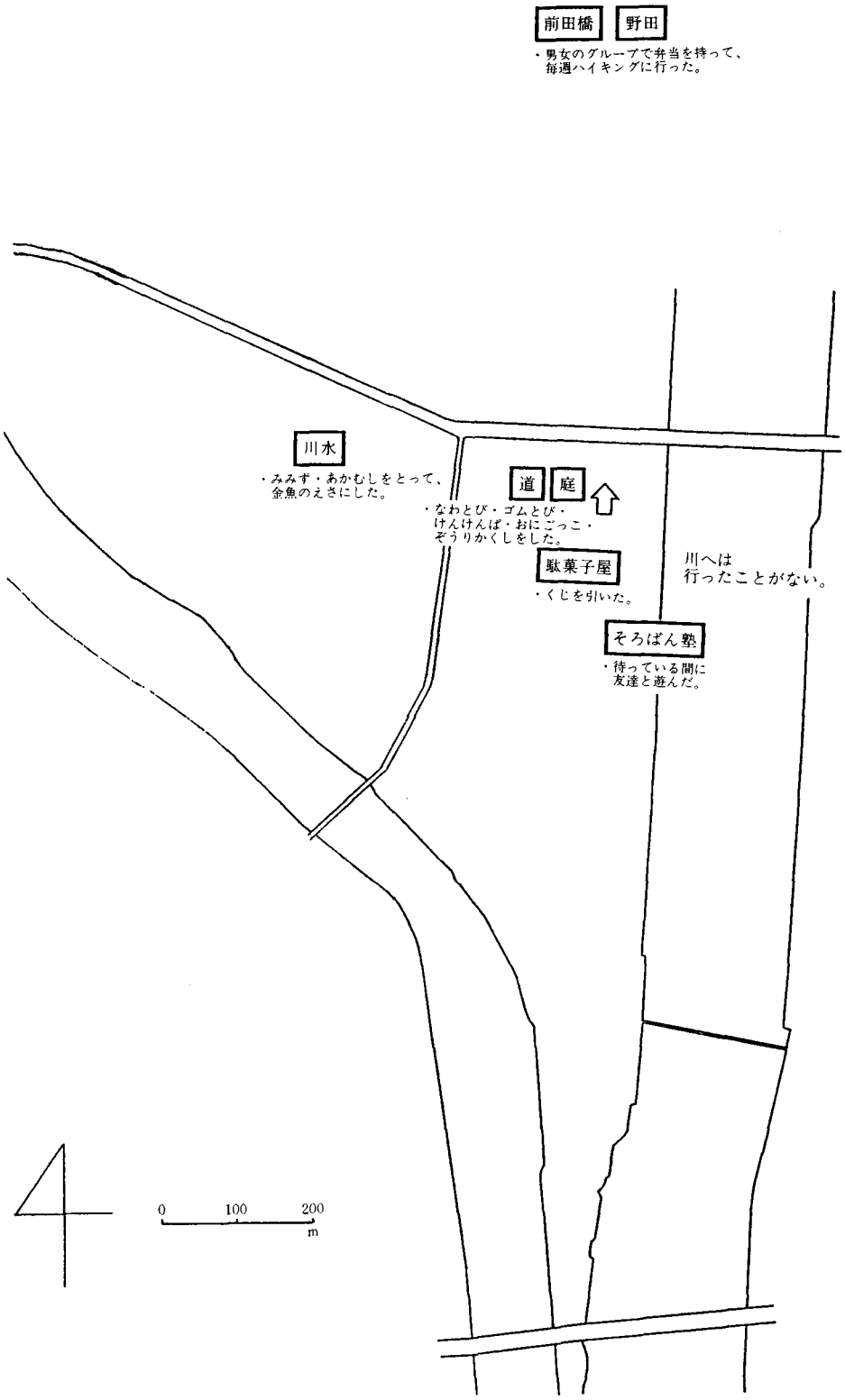

図15　R氏（38歳女性）の少女期の遊び場地図

りあげられてきたと考えられる。特に道は、子ども達の出会いの空間であり、大人達の目にはいる空間でもあるので、遊びのうまさを見てもらったり、大人に見られることによって、安心感をもって遊べるという両者にとって都合のよい空間である。N氏の遊び行動にみられる遊び道具の貸し借りや、年長の命令による度胸だめしは、仲間意識を感じさせるものが多く、ティピカルなガキ大将集団の遊び構造であるといえよう。幅広い異年齢集団は、遊び行動を通して、上下関係や協力という共同体としての意識を身につけていくのであろう。

図15は、R氏の遊び場地図である。R氏は昭和二十七（一九五二）年生まれの三十八歳で、町外の魚商の娘として育った。近所の同性が多い七、八人の異年齢集団と、同級生四、五人の二つの遊び仲間を持っていた。同級生とは、お手玉・おはじき・マンガを読む等の室内遊びが中心であり、戸外遊びは近所の遊び仲間と、庭や道においての遊びが中心であった。自然スペースを使った採集遊びは、用水で金魚の餌をとるのにとどまり、川遊びの経験は持っていない。また、北の方は怖いという意識を持っていたようで、高学年になって異性の同級生とハイキングに行くまで、子どもだけでは遊びに出なかったようである。このように、正色地区内で、しかも近所を中心としたかなり狭い遊び空間となっているが、R氏はそろばん塾に毎日通っており、高学年になるとクラブ活動も始めたので、このことが大きな要因となっている。

しかし、塾に行くことによって、塾の始まる前に塾の前で遊んだり、近くの駄菓子屋へ行ったりするという一つの遊び場の拠点を得ることになった。

以上を代表例とし、他の断片的なサンプルも加え、父母時代の遊び場空間の模式図を作成した（図16）。自然スペースとオープンスペースは区別が難しく、両者の性格を持つスペースが多いと判断した。国道と県道は車の通行量が増加し、遊び場にはなり得なくなっている。川は汚染が進み、学校の指導もあり、遊び禁止区域となっていたため、アナーキースペースとした。そのため、道スペースは重要な遊び場になっており、遊びの密度が濃いスペースとなっている。また、道では少し広い場所と道とを含めたオープンスペース的な遊びも行われていたが、道スペースの特徴である家の周囲の遊びであるので、道スペースの範疇とした。コミュニケーションスペースは、銭湯付近の駄菓子屋と塾とした。この時代は、遊び道具を駄菓子屋に依存することが多く、また食べ物の買い物行動も多くみられ、子ども中心のスペースであった。

現在の子どもの遊び調査には、野外における観察記録法も用いて、より実証的に遊び行動をとらえていくことにした。

インタビュー調査は、M子さん・Y男・M男君に実施した。

図17は、M子さんの遊び場地図である。M子さんは昭和五十九（一九八四）年生まれで、小学一年生である。祖父・父は正色地区で魚屋を経営している。遊び仲間は同級生五人（男二人・女三人）であり、その五人の家を拠点に遊び場が広がっている。しかしながら、子どもだけで行くことよりも、親と一緒に買い物へいった経験がある場所が多い。また、犬や猫や虫等の生き物がいる場所や、「子ども道」も重要な心像環境を

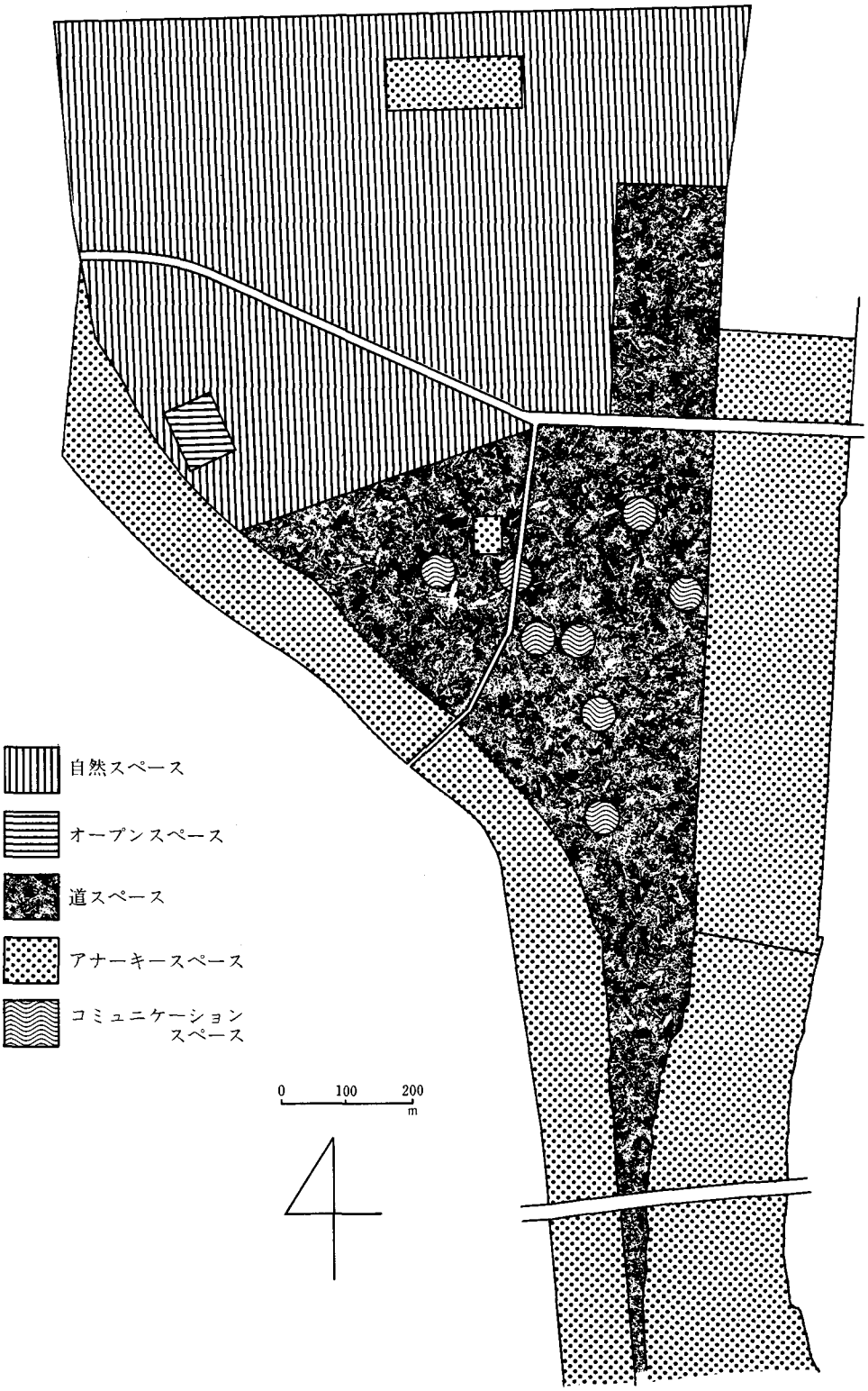

図16　昭和30年代（父母時代）における遊び場空間の模式図

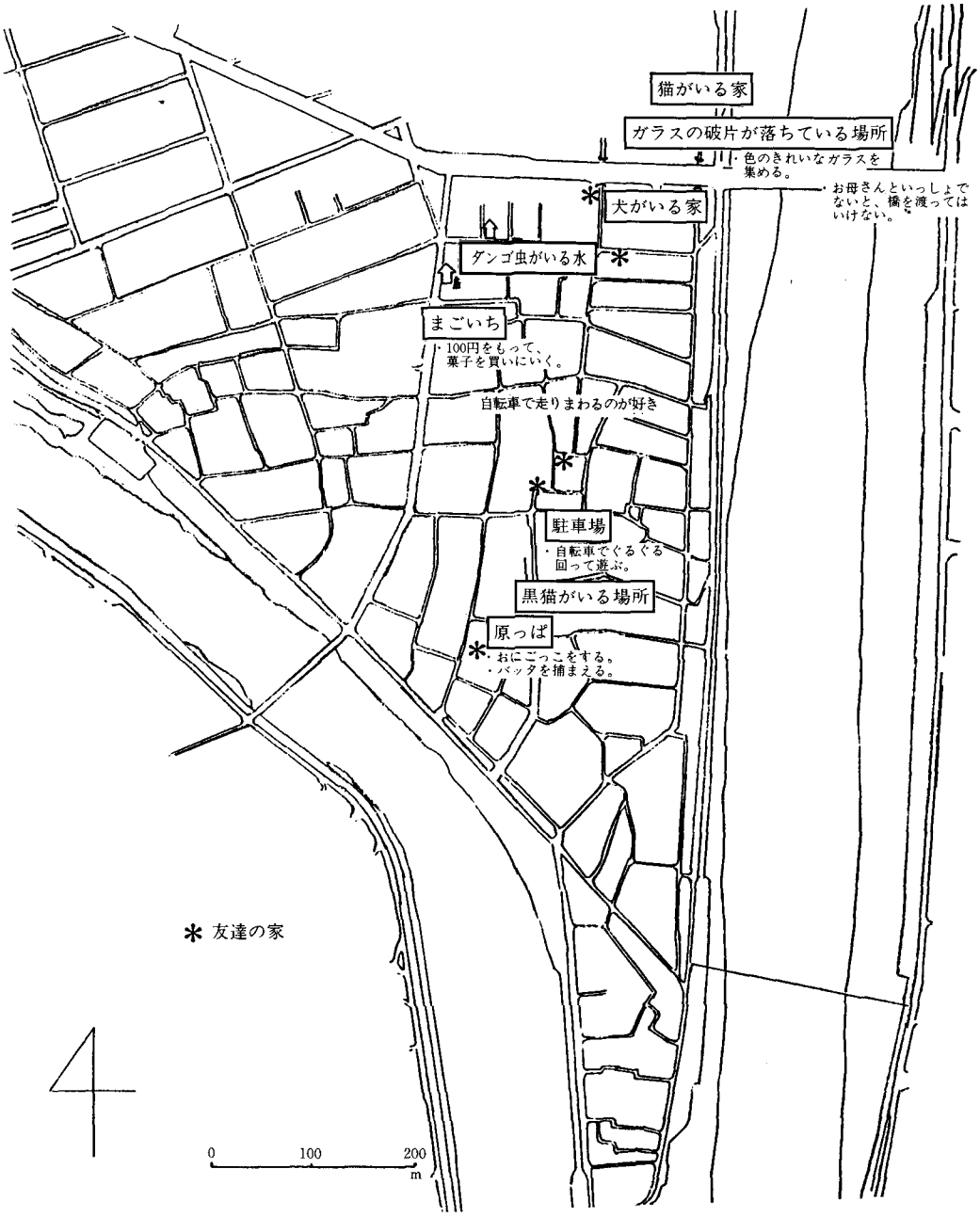

図17　M子さん（6歳）の遊び場地図（インタビュー調査より作成）

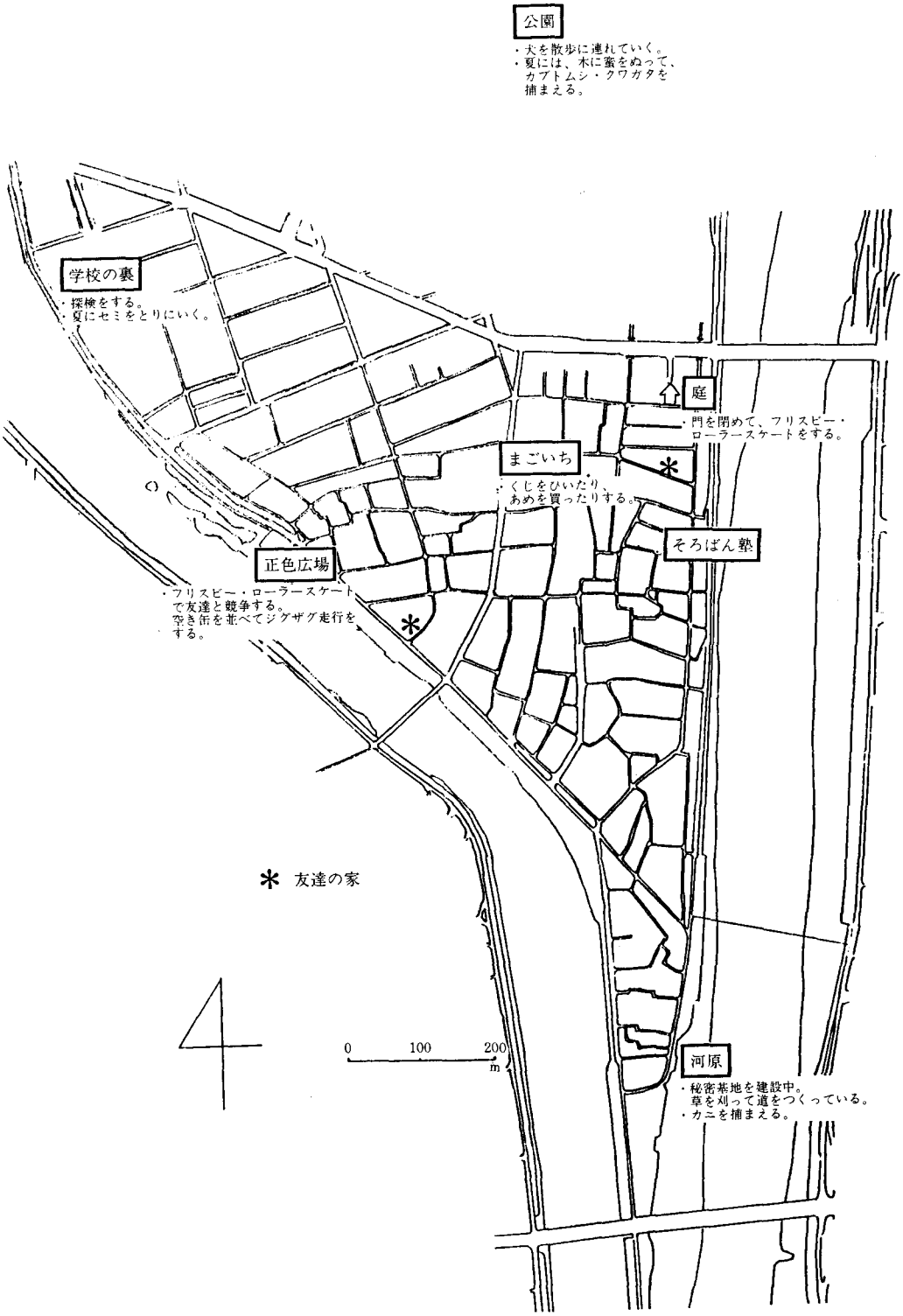

図18　Y男君（10歳）の遊び場地図（インタビュー調査より作成）

形成している。買い物行動は、「まごいち」という駄菓子屋で行っている。M子さんの行動範囲は、おおよそ国道と庄内川と本町通りの内部に限られているので、これらが「エッジ」として作用していると思われる。

図18は、Y男君の遊び場地図である。Y男君は昭和五十五(一九八〇)年生まれで、小学四年生である。遊び仲間は、同級生の同性の友達二人であり、自分の家でファミコンをして遊ぶことが多い。しかし、自ら探検と称する行動や、親には教えていない秘密基地をつくるという行動をしている。また、学区外の公園にも出かけている。これらの行動は、採集遊びが主な目的となっているが、探検行動を行う学校の裏は、単に果樹が十本程あり、道がはっきりしていないだけの場所であり、学区外の公園は、木が生い茂っているわけではなく、ただ周囲が柵でとり囲まれているだけである。唯一秘密基地の場所だけが、自然と呼ぶにふさわしいスペースである。本来の自然とはいえないスペースも、彼にとっては自然スペースとなっている。行動範囲は比較的広いが、いずれも拠点的であり、また、学校での禁止事項をかなり意識していることから、その遊びの密度は薄いといえる。

図19は、M男君の遊び場地図である。M男君は昭和五十四(一九七九)年生まれで、小学五年生である。毎週月・水・金曜日はそろばん塾、火・木・土曜日は学習塾に通っている。そのため、戸外での遊び行動は、そろばん塾がある日の午後四時三十分頃から、始まる六時頃まで、主に同じ塾の友達二人と公園で遊んだり、近くの駄菓子屋で買い物行動をしたりする他、土・日曜日に行う釣りや採集遊びに限られている。アナーキー行動をとりやすい性格であるが、今のところ、ゲームセンターへ行くだけにとどまらざるをえない生活となっている。

以上の代表例の他に、十回にわたる観察調査で、子どもの遊び場の実態にせまってみた(図20)。

十回の調査のうち、十回とも遊び行動がみられたのが、「正色公園」・「西川菓子店」・「まごいち」・「うまや」・「正雲寺幼稚園」・「正雲寺保育園」・「山桐商店」・「山桐商店の向かいの空地」の八ヶ所であった。

これらが、現在の代表的な遊び場といえる。その中でも、「西川菓子店」と「正色公園」、「まごいち」・「うまや」と「正雲寺幼稚園」・「正雲寺保育園」、「山桐商店」と「山桐商店の向かいの空地」は関係が深い。このことについては、後で詳しく述べたい。

正色地区内の専用遊び場は、「正色公園」・「正色広場」と降園後開放している「正雲寺幼稚園」・「正雲寺保育園」の四ヶ所である。これらの遊び場には、遊具とオープンスペースがある。その他のオープンスペースは、最近住居移転によりやや増えた堤防沿いの空地(写真2)と、点在する畑のような場所くらいしか存在しない。専用遊び場がよく遊ばれている中で、「正色広場」が少なかった(四回)のは意外であった。この広場は、「正色公園」の三倍強の面積があり、子どもが野球やサッカーをするには十分なスペースである。また、そのスペースと遊具は壁で仕切られており、小さい子どももボールを気にせず遊ぶことができる上、自然スペースとも隣接している。インタビューによると、最大の理由は

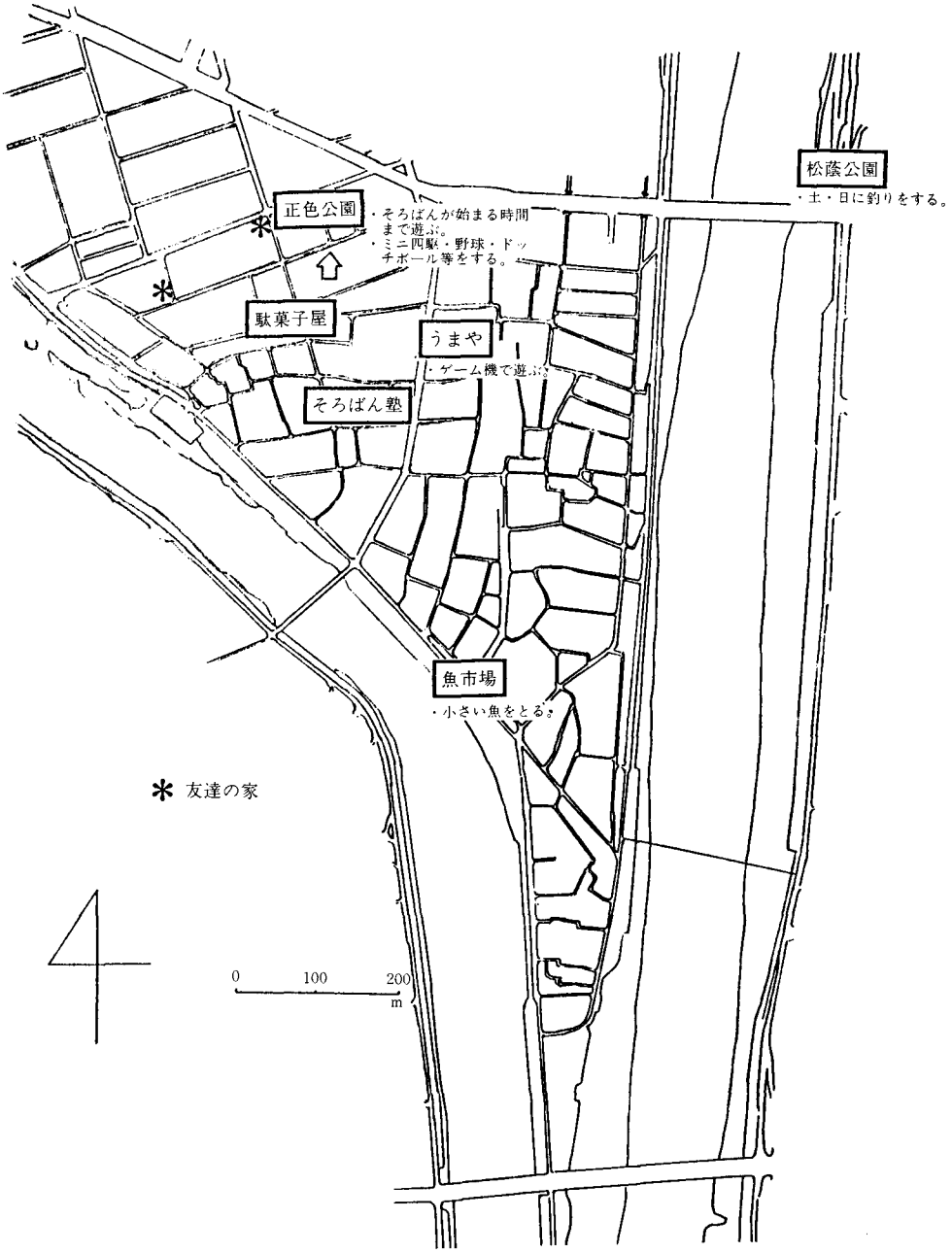

図19　M男君（11歳）の遊び場地図(インタビュー調査より作成)

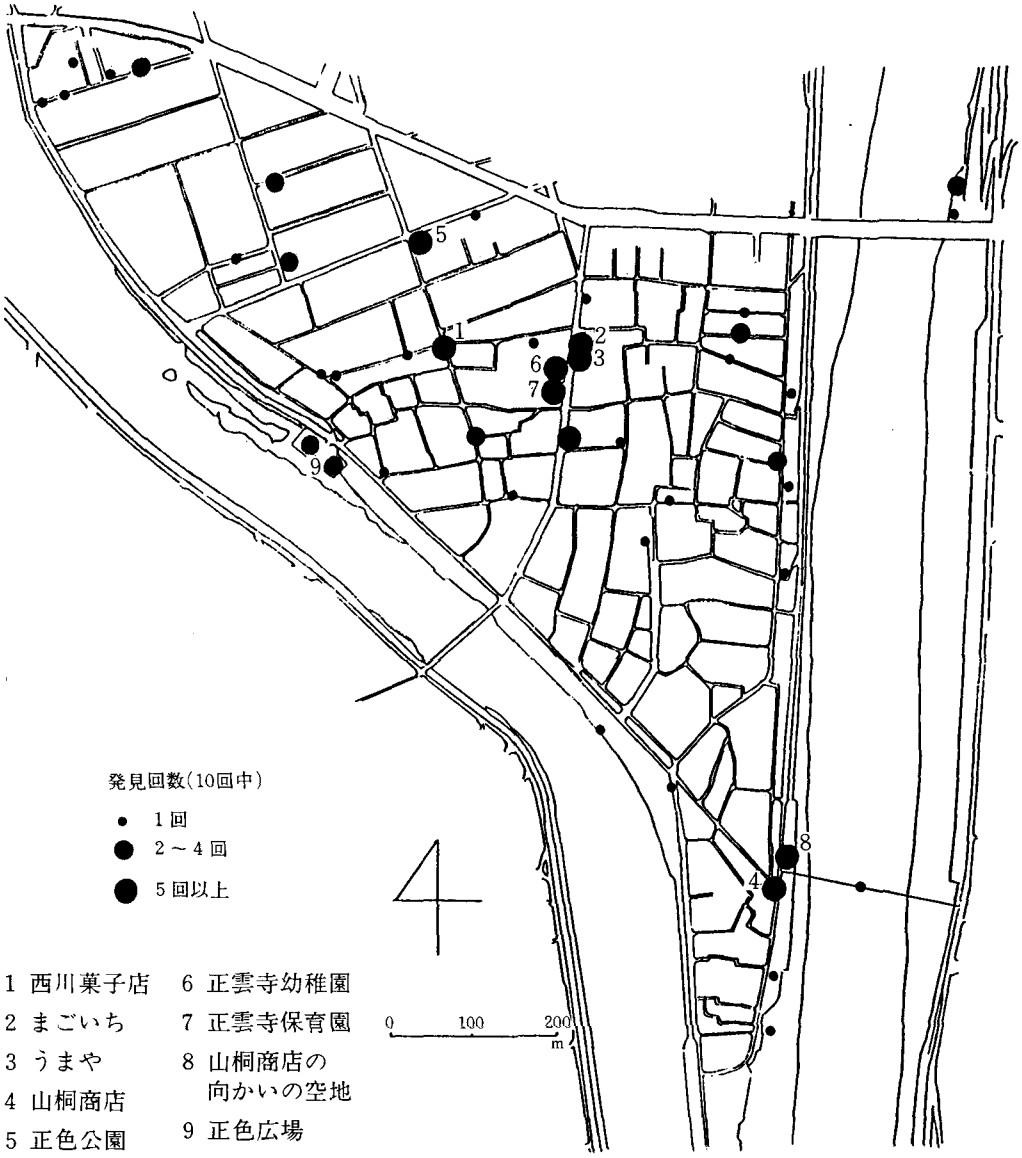

図20 正色地区の現在における遊び場の観察結果(野外調査より作成)

写真2　堤防沿いの空地とそこで遊ぶ子供(1990.5.2 撮影)
昭和63(1988)年から，庄内川の堤防改修計画による家屋の移転が始まった。そのため空地となっており，子供の姿がときどきみられるようになった。手前の女子は砂遊びをしており，向こうの男子は野球をしている。

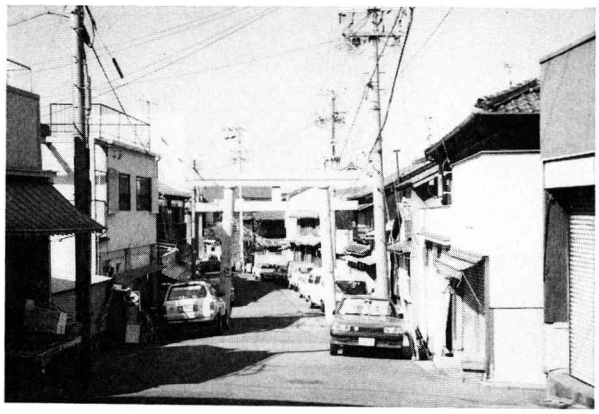

写真3　神社前の参道(1990.10.23 撮影)
正色地区の中でも広くて車の通行量が少ない道であるが，道の両側が駐車場所として利用されており，遊び場としては利用しづらくなっている。

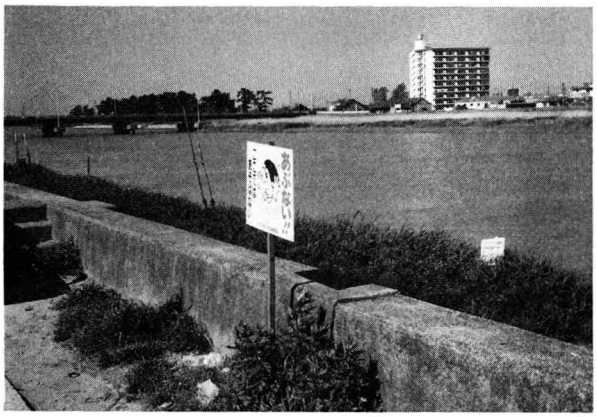

写真4　危険区域の立て札(1990.4.30 撮影)
新川・庄内川の堤防沿いには，約200m 間隔でこのような立て札が立てられている。また，河原にも立てられており，子供の川への進入を防止している。写真は庄内川の堤防である。

河原にあり、フェンスもないのでボールがなくなりやすいということであり、道具がないと遊べないという姿が浮き彫りになっている。また、不良がときどきいるので遊びづらいという声もあり、遊び環境の複雑さを示唆しているといえよう。

いずれにせよ、女の子や低学年による道遊びが多いことが注目される。調査からは、公園等の限られたオープンスペースを高学年が使用すると、その他の子ども達にとって、残る遊び場所は庭か道しかないという印象を受けた。また、当初筆者が道遊びのポイントと考えた浅間神社前の参道(大門通り)は、問屋があり、その道が広いゆえに、車の駐車が多く、十分な遊び場となり得ていなかった(写真3)。

以上の調査より、遊び場空間の模式図を作成した(図21)。まず、地区全体を道遊びが行われている可能性が高いスペースとした。しかし、その遊びの密度は低く、別のスペースへの移動空間としてだけ使われることも多い。そして道スペースの中に、専用遊び場を中心とするオープンスペースが点在している。自然スペースは、もはや自然として認識できるものが河原の草原だけであり、その中でも近づきやすい場所と、釣りができ、生物(魚)と親しめるという場所だけにした。コミュニケーションスペースは、駄菓子屋と塾であり、そこでの買い物行動やコミュ

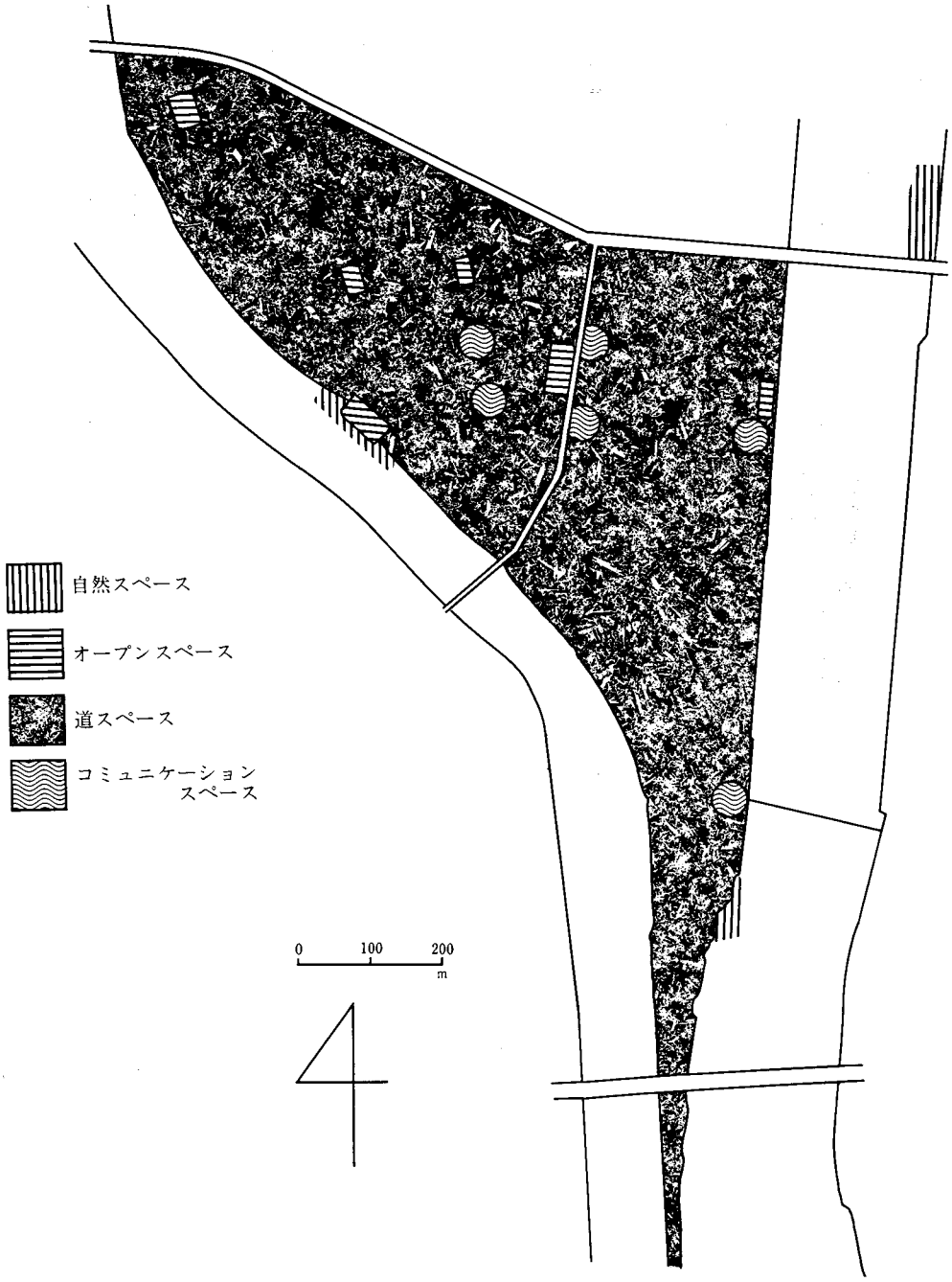

図21　現在における遊び場空間の模式図

ニケーション行動は、子どもの遊びの中で、オープンスペースと同等の位置を占めるほどになっている。アナーキースペースが全くみられないのは、事故が起きやすいと判断された場所に、行政による強い指導がなされた（写真4）ことや、児童の安全・非行防止のため、学区外への外出禁止や、学区内でも出入り禁止場所の指導が、学校でなされたことにより、アナーキー的なスペースでの遊びをする子どもがいなくなったことによる。そして、自然がある場所は危険区域という、自然スペースにアナーキースペース的性格が加わっているという現象になっている。

このように遊び場空間の分類を進めていくと、遊び場として考えていいのか判断に苦しむ場所が多いことに気づく。しかし、駐車場という新しい遊び場ができつつあることは注目できよう。

㈣　遊び場地図の変化からみた子どもの生活空間

都市化が進行するとともに、子ども達の自由な遊び場が失われていることが叫ばれて久しい。子ども達にとって、その自由な遊び場とは広さに富み、自然と親しめる場所であろう。

正色地区では、祖父母時代・父母時代を通して、周囲の自然スペース・オープンスペースを使った遊びが行われてきた。祖父母時代において、子どもの一般的な遊びであった川遊びは、子どもをひきつけてはなさない場所であった。自然スペースでは、採集遊びが基本になり、他のスペースでは体験できない特有の遊びができる。そこには、自然の生命と変化があり、魚やバッタを捕えるといった自然の遊びを通して、生物の誕生や死に遭遇し、生命というものを知るのである。そういう意味で、自然スペースは、子どもの遊び空間の中で最も基本的でかつ重要なものであろう。

また、自然スペースに加え、子ども達が力一杯走りまわれるオープンスペースが存在していた。オープンスペースでは、多くの場合、どろぼうじゅんさ・竹馬・ぼうえい・かくれんぼ・かんけり・野球等の集団ゲームが行われていた。これらの遊びは動的で、時には暴力的であることを特徴としていた。

自然スペースとオープンスペースは、かつて共通の性格を持つことが多く、特に祖父母時代は、自然を使ったいきいきとした遊びが子ども達の体一杯のエネルギーを受容していたといえよう。戦後復興と高度経済成長による環境悪化により、これらの遊びは減少していったのであるが、正色地区では、親が漁師をやめたことによる川への親しみの低下も、一要因としてあげられよう。現在では、自然・オープンスペースは、総計しても子ども全員が遊べる程のスペースにはなっておらず、遊び環境は劣悪である。その中で、公園の樹木でカブトムシをとったり、近所の木でダンゴ虫をとったりする等、乏しい自然環境に対して敏感に反応する傾向がみられる。子どもの自然採集遊びの欲求は、現在でも強いと思われる。しかし、その実現率は、かなり低くとどまっていると予想できる。

自然・オープンスペースの減少が叫ばれ始めた一方で、父母時代では、道スペースも戸外遊びの重要な場となった。かつての道スペースは、今のオープンスペースの役割も兼ねていた。道スペースは子ども達の出会

いの空間であり、いろいろな遊びの拠点を連結するネットワーク的な空間であった。また、常に親の見守る目があり、子どもと親の双方が安心できる空間であった。道スペースでは、庭も含めたスペースで、将棋・ビー玉・ゴム跳び・けんけんば等の小集団の個人戦遊びと、かくれんぼ・かんけり等の集団ゲーム遊びが多く行われていた。現在では、三輪車・自転車・ローラースケートが主な遊びであり、幼稚園や小学校低学年の姿をみかけることが多い。また、ほとんどの子どもは自転車を所有しており、自転車によって遊びの行動範囲も広くなっている。

子ども達に人気のある原っぱ・空地という場所は、一般の土地利用から考えると、非常に経済価値が低く、ある用途に使われる前のほんの一時期の状態である。いずれ何かがつくられ、消滅してしまう。高密度な土地利用を要求される都市では、なおさら存命期間は短くなってしまうであろう。また、自動車の普及に伴う通行量の増大は、子ども空間に重要であった道を奪ってしまったといえる。道路の舗装化は、子どもの遊び方・遊び内容にまでも影響を与えている。例えば、ビー玉やすもうは舗装化された道ではできず、子ども達のエネルギーを体一杯に表現することや、思いきって走ることもできなくなってしまっている。加えて、かつては小さな家でも、一坪位の玄関があり、土間のある家庭が多くみられた。廊下・縁側は、子ども達の格好の遊び場であった。お手玉の場所でもあった。そして畳敷きであり、家具もたんすくらいで、すもうをとったり、転がったりすることが安心してできた。現在は、土間や廊下や縁側が少なくなりつつある。また、応接セット・電気器具・ベッド・机等の固定化した家具によって、多くの空間を占領されてしまっている。

このように、自然を失い、原っぱ・空地を失い、道を失い、遊び場としての住居を失うという遊び場の変化は、子どもの戸外遊びに大きな影響を与えたであろう。これらの遊び場の減少は、遊び場＝公園・グラウンドという遊び場の画一化をまねくと共に、そこで行われる遊びも縮小化してしまっていると考えられる。

一方、コミュニケーションスペースでは、子どもが遊びを中心にさまざまな情報をお互いに交換しあう行動がみられるが、子ども同士では、概して、文字を媒介に情報を伝達することはまれであり、特に小学校低学年の子どもの場合には、全くないといってよい。したがって、ほとんどの場合、直接に会話を交わしている。子どもはグループで行動することが多いので、あらゆる場所で会話を交わすが、その中でも拠点と呼べる場所を見い出すことができる。

子どものコミュニケーション行動の拠点となる場所は、祖父母時代においては、銭湯の前の駄菓子屋であった。ここは、夕食で遊びを中断してからの、あらたな遊び行動を生み出す場所であった。同じ銭湯には、同じ地区の人達が集まるので、駄菓子屋の椅子に座って世間話をしたり、遊びの計画を練ったり、そこで遊んだりすることができた。また、ここでは、いろいろな世代を含んだ町内集団のまとまりを生み出していた。父母時代には、これらの駄菓子屋が、将棋・ビー玉・パチンコ等の遊び道具をはじめ、テレビのヒーローのキャラクター商品を売る等、子ども中心の商売を始めたため、子どもの買い物行動の拠点という性格も合わ

せ持つようになった。現在では、銭湯に行く子どもは少なく、銭湯と関係がない場所の駄菓子屋とそろばん塾が拠点となっている。一義的にはそろばん練習のために塾に通うとしても、子どもにとってそのもう一つの目的は塾におけるコミュニケーション行動をとることである。塾に行く日が増加すると、自分が塾に行かない日でも友達が塾へ行っている場合があり、前もって友達と遊ぶ曜日や時間を調整しておかないと遊べなくなってしまう。すなわち、塾に行く子どもが増加し、塾に行く日も増えてくると、急激に遊ぶ機会が失われていくことになる。したがって、塾でコミュニケーションをとることになるのであろう。

続いて、現在の正色地区の駄菓子屋の状況について、若干の考察を試みたい。現在、正色地区には九ヶ所の駄菓子屋がある（図22）が、野外観察より判断すると、「まごいち」・「うまや」・「成田商店」・「西川菓子店」・「山桐商店」の五ヶ所が人気があるといえる。この理由について考えると、まず第一に、遊び場への近接性があげられる。「まごいち」・「うまや」・「成田商店」は「正雲寺幼稚園」・「正雲寺保育園」に、「西川菓子店」は「正色公園」に、「山桐商店」は堤防のアナーキー的遊び場にそれぞれ近く、買い物行動と他の遊び行動をあわせた一つの遊びの形態を示している。第二には、子どもの小遣いで買える十円・二十円位の安い物を数多く売っていることがあげられる。「まごいち」・「西川菓子店」・「山桐商店」がそうである。ただし、店主によると、採算はよくなく、専業としては成り立たないということであり、店の経営方針によるところが大きい。第三には、駄菓子以外にも何か売っていることである。「うまや」にはゲーム機があり、「山桐商店」には、ゲーム機の他に焼きそばを使った軽い食べ物（五十～百円）が売られている。「成田商店」では、串カツを売っており、小学校高学年以上に人気がある。またゲーム機は小学校中学年以上に人気が高く、菓子を買い食いしながらゲームをしている姿が多くみられる。これらの要因には例外もあり、例えば「森商店」はそろばん塾に近接しているが、それほど人気はなく、「西川商店」は「正色広場」の前に位置しているにもかかわらず、子どもの姿を見かけることはできなかった。また、「久野屋」は安い菓子を売っているが、人気がない等、一つの要因だけではなく、いくつかの要因が複雑にからみ合い人気・不人気の差となってあらわれてきていると考えられる。

今日の部活動・塾による遊び時間の減少は難しい複雑な遊びを遠ざけ、遊びを単純化し貧しくしてしまっている。遊び時間が短くなるということは、多くの友達と遊べないことであり、空間で遊べないということと深く関連している。したがって、駄菓子屋・塾というコミュニケーションスペースは、子ども達にとって、さらに重要な空間となっていくと思われる。

次に、子どもの遊び集団の変化という側面から考察してみたい。

遊び集団は、祖父母時代の近隣異年齢大集団から、父母時代を境として、広域同年齢小集団に変容してきている。では、なぜ子どもの遊び集団が、縮小され、同年齢化し、ガキ大将を失ったのか。次の三点から検討してみたい。

図22 正色地区の駄菓子屋の位置

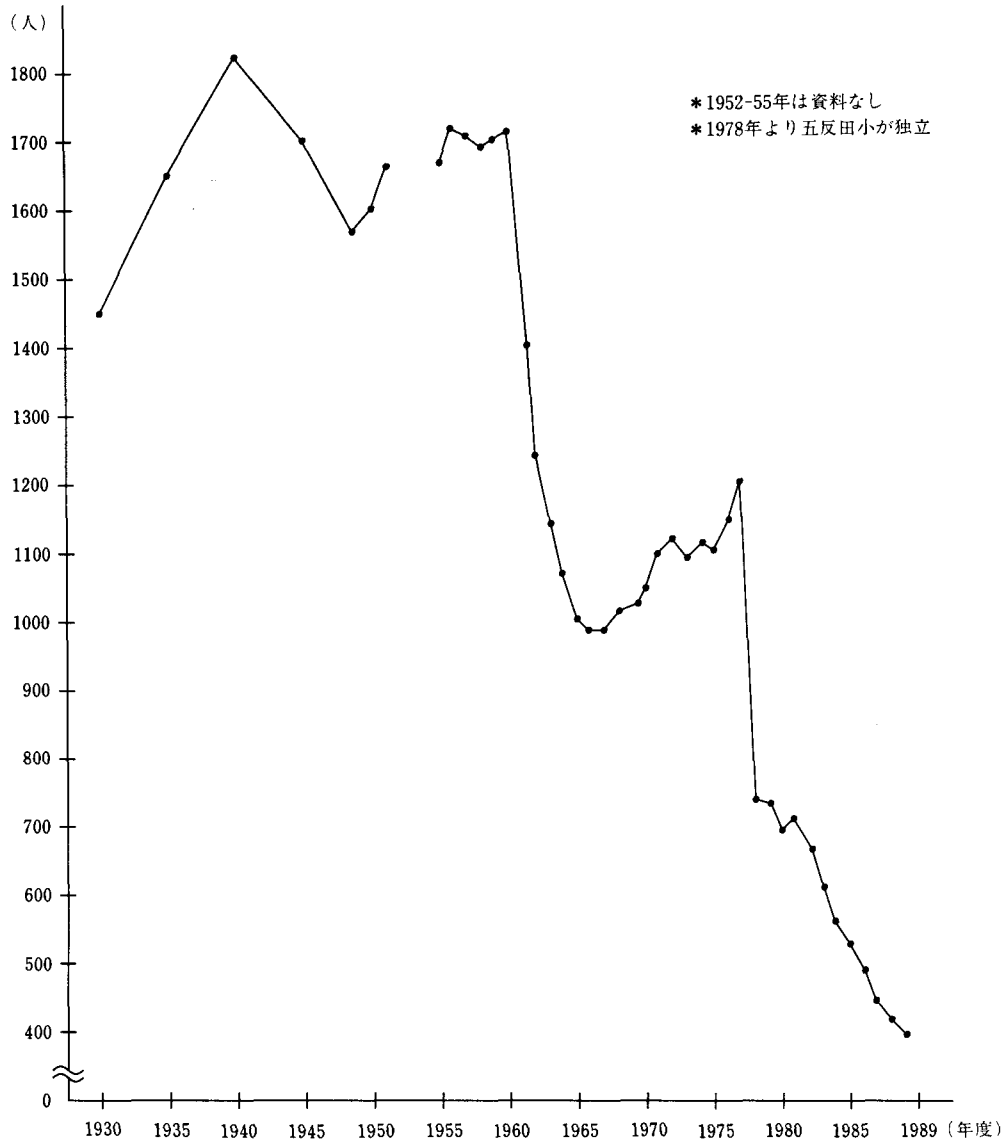

図23　正色小学校の児童数の推移(1930～89)(『名古屋市教育委員会教育要覧』より作成)

第一には、父母層の地域コミュニティの崩壊である。子どもコミュニティと地域コミュニティは関連が深い。正色地区の子どもコミュニティが崩壊した最大の原因は、大人の地域コミュニティが崩壊したことであろう。一般的に、地域コミュニティの崩壊が議論され出したのは昭和三十年頃からであるが、戦後日本の近代化というのは、まさに古い地域コミュニティが崩壊し、地域にはつながりが薄い町内会やPTAという新しい組織コミュニティの型が形成された過程でもある。正色地区は、漁業組合解散以来、通勤者の町へと変化しており、少なからず地域コミュニティの崩壊があったと思われる。そこでは、地域的なつながりのない学校を唯一の共通項としての子ども集団が生まれ、

そのため同学年でしか遊び集団を構成できなくなっていくのであろう。

第二は、テレビの影響である。テレビの放映以前は、遊びというものを情報伝達していたのは主に「ガキ大将組織」であった。そのため、子ども集団から仲間はずれにされることは、遊べないということであり、子ども達にとって一種の刑罰のようなものであったという。しかし、テレビが出現したことによって、次から次へと新しい遊びのヒントを教えてくれ、また一人で見ていても退屈せずに何時間でもすごすことができるようになり、特に引っこみ思案な子どもにとって、仲間はずれの恐れもなくなり、子ども集団よりもずっとおもしろいものになったと思われる。

第三は、遊び場の減少である。遊び場が少なくなると、遊び集団が根拠地とする場所が失われていく。集まり、遊びを企画する場所を失ったことは、子どもの遊び集団までも解体していったと考えられる。

そして最後に、子どもの減少である（図23）。正色地区の子ども人数の減少の最大の原因は、漁業組合解散による人口流出であるが、その他一般的な、一つの家庭での兄弟人数の減少に加え、旧市街でよくみられる、若い世代の流出により、子どものある世帯が減ってきたこともあげられる。

これらの理由によって、「ガキ大将組織」は崩壊していったと思われるが、その影響は以下のように、さまざまなところにあらわれている。

その第一は、遊びの伝承がなくなったことである。子どもの遊びは、年長から年少へ伝承されていくものが多い。どろぼうじゅんさ・たまうち・かんけり・ベーゴマ等の集団ゲームは、現在ではあまり見かけられなくなっている。

第二に、自然遊びがなくなったことである。自然遊びがなくなったのは、都市に自然がなくなったためと考えられがちであったが、決してそればかりではないと思われる。自然遊びは、最も遊び伝承を必要とする遊びの分野であると考えられる。例えば、バッタをとる、ウナギをとるという遊びは、もし誰かが教えてくれなければ、どこにいて、いつ頃、どのように捕まえていいのかわからないであろう。自然遊びの根本は、採集遊びである。この採集遊びは、年長の子から年少の子にその棲み家や時期や捕まえ方を教えてきたものである。また、川遊びのような採集できない運動的な遊びであっても、自然は一歩誤ったら死につながる危険がたくさんあった。かつては、年長の子が年少の子にその危険場所を教え、安全な遊びを指導していた。現在では、子どもは野生的な自然があっても、戸惑ってしまうであろう。彼らにとっては、公園の樹木のような人工的な自然の方が親しみやすいかもしれないが、そこでは生物を発見することは困難である。このように「ガキ大将組織」が崩壊したことによって、遊びの伝承が失われ、それによって自然遊びも貧困化していったと考えられる。

第三に、遊び熱が希薄化したことである。遊びの楽しさは、単に身体を動かすだけでなく、友だちとの関係の変化やかけひきという心理的側面や、意気込みや友情等の感情的側面までも含めた点にあるといえよう。子どもの遊びも、野球・サッカーのように、一朝一夕にできたものでは

なく、長い成立の歴史があって、スリルやおもしろさが重層化されたのである。例えば、かんけりには、足の速さの他に、からかい・だましといった心理的なゆさぶりがおもしろさを加味していた。また、そういう遊びは多人数でないとできにくいものである。現在の子ども達の遊びには、こういった歴史的なおもしろさの重みを持ったものは、ほとんどみられないようである。このような、遊び形成におけるおもしろさの希薄化は、遊びそのものの熱意までも奪っているのではないかと思われる。

そして第四に、遊びを通しての組織教育が失われたことである。かつて、子ども集団の年長者は、中学一、二年であった。中学を卒業すれば大人扱いであり、子どもと大人の境は明確であった。この異なる年齢層を持つ子ども集団は、ガキ大将を中心として一つの組織体であった。子ども達は、その中で遊びを通して組織教育を受けた。小さな子ども達は、遊び集団のいわば予備軍であった。年長の子は、年少の子に単に遊びを教えるだけでなく、遊び集団の意味までも教えた。集団のテリトリー・集団の抗争・集団の秩序等が、遊びを通して上から下に教えられた。自然や町の中に潜む危険も伝えられたであろう。子ども達は、組織の持つ快適さや安心さ・楽しさばかりでなく、仲間はずれにされた時の怖さ・悔しさや自己犠牲も含めて、人間の集団や組織の意味を学んだといえよう。現在の子ども達は、学校を出るまでは、そのような自治的な組織に入る機会はほとんどない。個人の確立は、組織との対決があってこそ存在しうるものであろう。現代において、子どもと大人の境が明確でないのも、ここに起因することが多いと思われる。

以上のように、「ガキ大将組織」の崩壊は、都市化と複合して、子どもの遊びに大きな変換をもたらしたと言えよう。

以上、三世代の遊び場地図の復元を基に、子どもの生活とその構造の解明に近づこうとした本研究では、インタビュー・観察記録・文献資料収集の三方法を用いた。

まず、各個人の遊び場地図から、世代ごとの遊びの特徴を見いだし、変遷を追った。総じて、自然と触れ合う遊びが減っていること、遊びの種類・遊びの仲間が減っていること、かんけり・おにごっこ・ビー玉のような人遊び・玩具遊びといったものが、スポーツ的遊びと自転車・テレビといったものに変わってきていることが明らかになった。

次に、各世代の遊び場空間を模式的に示したところ、祖父母時代は、地区全域に遊び場空間が広がっていたと判断できた。模式図を形成する各空間指標は、都市化・漁業の不振等の社会的条件により影響を受け、まず自然スペースから減少していき、続いてアナーキースペース・オープンスペースが減少していく過程をとった。コミュニケーションスペースは、その時代の子ども社会の生活背景により、位置を変えることが明らかになった。また、地域社会の変化は、子どもの遊び集団を、近隣異年齢大集団（「ガキ大将組織」）から広域同年齢小集団へと変革させ、遊び内容が画一化・縮小化した原因となったことがわかった。

本研究の調査では、遊び場の広さや遊び人数の変遷を、詳細に解明することが困難であったため、メンタルマップ（mental map）上で変遷を追ったのが、図24である。これは、子どもが遊び行動をしようと思った

時に、思い浮かべる遊び空間の規模をあらわしており、正色地区の社会環境も加味して作成したものである。

自然・オープンスペースは、高度経済成長期と共に小さくなっている。特に自然スペースは、現在ではほとんど遊び場となり得ていない。それに比べ、オープンスペースは、小さいが子ども専用の場所として公園が確保されているので、高学年の重要な遊び場となっている。道スペースは、祖父母時代では、他のスペースが充実しているので小さく、父母時代に大きくなっているのは、川に代わって、最も手軽な遊び場となったからである。また、現在の道スペースが祖父母時代と同程度になっているのは、オープンスペースを使えない低学年の重要な遊び場となっている上、現在の子ども達にとっては、自転車を乗りまわすことも、遊び行動のうちにはいるためである。アナーキースペースの縮小は、空間の減少の他、学校・地域の指導の強化が進んだことによるものが大きい。コミュニケーションスペースで、現在が祖父母時代より大きくなっているのは、遊びの貧困化等により、遊びに占める割合が大きくなっているためである。

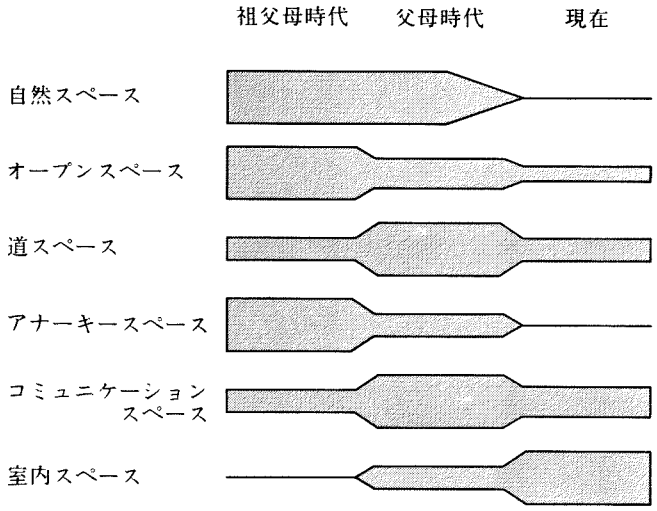

図24　3世代の遊び空間変遷図
（名古屋市中川区下之一色町正色地区の場合）

以上により、都市化・漁業の不振に伴う正色地区の変貌は、大人達だけでなく、子ども達の生活行動にも影響があらわれてきたことが具体的に明らかになった。そして、それらを地図や図に表すことによって、表象化することができ、その有効性を再確認することができた。

しかし、本研究で得られた、以上の結果は、あくまで名古屋市中川区下之一色町正色地区の場合である。しかも未だ不明な点が多い。このような知見を一般化させていくには、さらに詳細な実態調査を行うことが必要であろう。

四　子どもの知覚環境研究の課題

以上、述べてきた子どもの知覚環境に関する事例研究は、山間部あるいは都市部といった地理的条件の差に応じた子どもの遊び行動や知覚空

間の発達過程を論じたものであるが、子どもの知覚環境を地理学的に研究していく上で、ほかにもいくつかの窓口からアプローチできる可能性も残っている。人文地理学における子ども研究の可能性ともからめて、知覚環境研究の課題を三点指摘しておきたい。

(一) 「動線」の役割と探検行動の意義

本稿では詳しく論じなかったが、人間の知覚空間には、一定の歪みや方向軸が認められる。子どもの場合も同様であり、身近な地域の知覚空間を形成していく上で、例えば通学路や通い慣れた生活道路を中心にして、知覚する空間は伸びていく。建築学でいうところの「動線」とは異なった意味で知覚環境論では、知覚空間内の方向軸という意味で用いている。筆者は、混乱を避けるため、心的方向軸（メンタル・ルート）と呼んだ方が良いと考えているが、ここでは従来通りの用い方で使用することにする。

動線の発生は、おそらく幼児期にまで立ち返る必要があろう。幼児は、家屋内や自宅のすぐ近くを日常の行動圏としているが、通い慣れた移動経路を案外有している。図25は、四歳の幼稚園児が徒歩十分程度かかる幼稚園までの地図を描いた例であるが、容易に通園路沿いの景観を想起できている。地図としては、小学生が描く絵地図よりもっと稚拙で、線画に過ぎないものの、一つ一つの線が意味するものは明確である。道路上を歩行しつつ、そのルートを思い出す点で、常に景観や通園の途中で出会う様々な地物や事象を真横から眺め記憶の中にしまっておけるのである。

小学生に至ると動線は、知覚空間の重要な骨組として機能し始める。通学路はもちろん、友人の家までの道や塾までの道、子ども道までも動

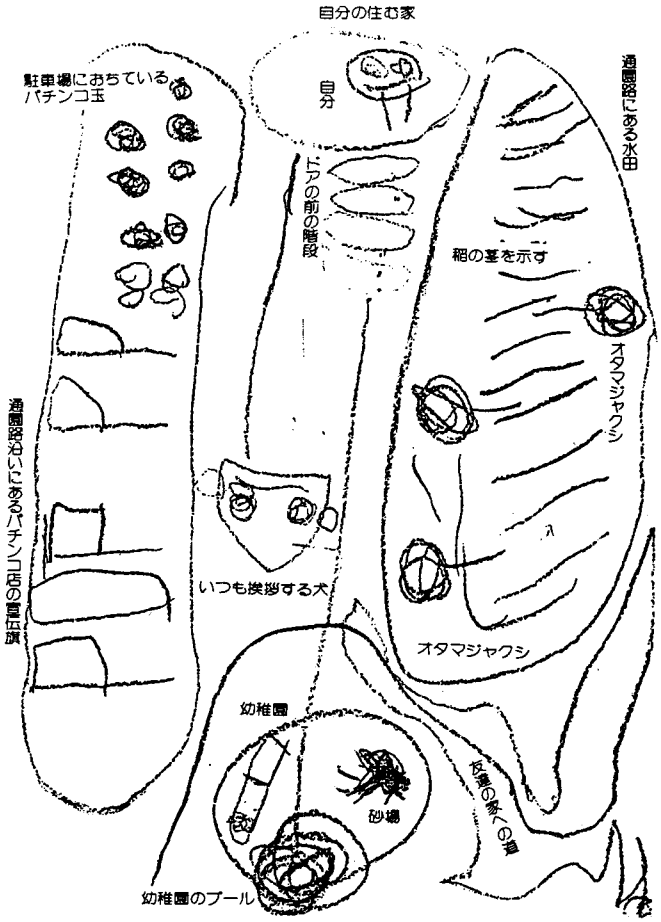

図25　通園路沿いの地図（4歳児の例）

解説：毎日，アパートの4階にある自分の家から階段を降りて，元気に出ていく道筋どおりに描いている。

地図としての正確さには欠けるものの，通園路沿いに出会う事物については丁寧に描いている。単なる円や線分に対しても独特の意味づけを行っているこの頃の幼児の実態をよく示している。

線としての役割を果たすようになる。心的枠組あるいは座標系と呼ばれる心理的空間参照系に相当するようにもなり得る。大人に至っては、河川や鉄道、山脈、谷間の伸びる方向軸全体も一種の景観上の動線として機能し始め、頭の中で真上から地域を見下したイメージを描く際も、明確に方向性を意識できるようになってくる。動線はこのように人間の知覚空間を組織化し、動線沿いに記憶しやすい景観要素を印象づけたりもするので、地図学習やタクシー運転手の道覚え、近道の発見などにも役立ってくる。

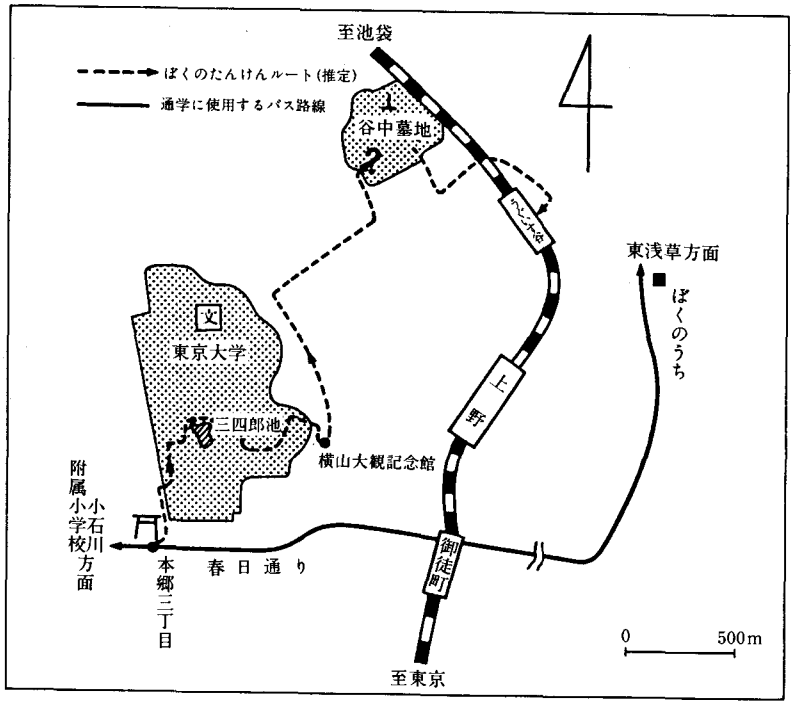

図26 「本ごう，うぐいす谷たんけん」
（この図は，動線に相当するバス路線からはずれて，探険行動を行ったことを示している。知覚空間が線的なものから，面的なものへと変わる一つの契機と考えられるであろう。）

一方、動線をはずれる行動、つまり探検行動も誘発するようになる。左の作文は、バス通学をしている東京都心に生活する小学四年生の探検の思い出であるが、図26にみられるように、動線であるバス路線を故意にはずれて探索を開始したことが伺われる。[32] 探検行動は知的好奇心に裏付けられる行為であり、野外においては、小学三年生（九歳）前後から積極的に行われるようになる。探検行動は、文字通り、子どもがそれまで行ったことのない場所へ出かけていくことを示すが、大人や遊び仲間から面白そうな場所を知らされ、自分たちで連れだって行く場合もあるが、一度大人に連れていってもらった場所に子どもだけで行ってみるこ

〔作文〕

本ごう、うぐいす谷たんけん　　関根大介（小4）

ときどき、学校の帰り土よう日にバスのとちゅうでおりてたんけんします。やく三時間か四時間歩き、やっと知っているへんな所へつきます。けっしておんなじ所には、もどりません。この前行った所は、本ごうでおりて神社をたんけんしていたら、どんどん歩いて、東大に出てさんしろう池を見て、よこやまきねんかんを見て、うぐいす谷までたんけんしました（図26参照）。谷中のぼちを見て、その時は雨だったのでくろうしました。とてもおもしろかったな。

とも十分、この行動に含み得る。探検の経験は、成人してから後の世界像の形成に、何らかの主体的な姿勢づくりのきっかけを与えることにもなり、人格の形成上、おそらく重要な意義を有する経験の一つに違いない。

(二) 自叙伝的児童文学の解読

『赤毛のアン』や『トムソーヤの冒険』、『となりのトトロ』などの作品は、作者が自叙伝的に幼い子どもの頃を思い出し、描いたものであるだけに、多分に知覚的である。『赤毛のアン』に至っては、少女のみずみずしい環境知覚が随所に記述されており、子どもの知覚環境研究には、もってこいの研究対象である。北欧を舞台にした『ムーミン』の物語も、それ自体はフィクションであるが、舞台となるムーミン谷や気候風土の描き方を読んでいると極めて地図的な記述が多く、おそらく作者自身の風土観が作品に投影したものと考えられる。日本では、宮沢賢治の諸作品などがそれに相当するかもしれない。架空地名空間がかもし出す世界は、ファンタジックで客観性に乏しいものの、子どもの環境観を検討する上では、貴重なヒントを与えてくれるものである。地理学の手法から児童文学を読み解くという作業がもっと試みられてよい。

(三) 神かくし・一人旅の持つ意味の解明

幼い子どもが村から急にいなくなったという「神かくし」の伝承は各地に伝わっている。民間伝承の類いから、事件（誘拐）に至るまで、子どもの行方不明の現象は、子ども自身の探検行動との関連もあって興味深い。次の資料文は、民俗学者宮本常一の著書の中で紹介してある神かくしの例であるが、子どもの遠出や探検への動機には、まだまだ未解明の部分が多い。民俗学の立場からもアプローチできる可能性があろう。一人旅や友人と連れだって知らない街へ向かう行動も、ときとして図27

岡崎の2小学生 無銭冒険旅行

2日2晩「遠くへ行きたかった」

「冒険旅行」をしたくて家出した岡崎市内の男子小学生二人が九日夜、南区内で保護された。所持金なしで二日二晩を過ごし、三日目の夜、寝支度をしているところを、大人に見とがめられた。

九日午後十時過ぎ、同区内の青果店から「店の前に見慣れない小学生二人がいる」と同署に届けがあった。パトカーが駆けつけると、七日午後、学校からいなくなり、捜索願が出ていた小学四年生と六年生。衣服は汚れていたが、けがもなく「おなかもすいてないよ」。

二人がポツリ、ポツリ話した二日間の行動は―。学校を出たあと、名鉄電車で、六年生が以前住んでいた同区内に来た。お金を持っていなかったので、無賃乗車したらしい。

夜は、見つかった時と同じように、青果店が閉まったあと、商品を飾く台の下に入り込み、二人抱き合って寝た。毛布を買っていた。「どうしたの？」「うん、拾ったんだよ」

「ラーメンでも食べるかい」とすすめる警員に、「スーパーでマンジュウなんかを食べたからいいよ」。昼間はもっぱら何軒かのスーパーをはしご、食品売り場で試供品をいろいろ食べていたらしい。七日から九日まで、幸い本格的な雨もなく、かぜをひかずにすんだようだ。

午後十一時ずぎ、二人の両親が同署に駆いた。ちょっぴり首をすくめた二人。

「電車で遠くへ行きたかった」という冒険旅行は、あっけなく終わった。

図27　探検行動の発展例（朝日新聞 60年5月11日紙上より）

のように新聞ざたになる場合がある。遠くへ行ってみたいという思いつきの背景には何があるのだろうか。人間の本能的な欲求の一つかもしれない。この点についても解明すべき課題は多い。

〔資料文〕

もとわれわれの住む村は世界がせまく、村を訪れる者も少なかったのであるが、それでも二年に一度や三年に一度はこのような神がくしと称する家出があった。あるいは単調平穏にしてかつ自然の圧迫を感ずるような生活の中にあっては、自らの生活の外にある世界を夢みあこがれる心が子供の時から強かったためでもあろう。

ふと思いついたことからただわけもなしに子供たちがその夢を追ってさまようことも少なくない。

中国山脈中の村々をあるいていて、石見の三葛という村で出逢った石屋も、一〇歳に足らぬ頃、すでに父母を失って愛情にめぐまれぬ日を送り、人こいしさから一〇里はなれた山里にいる叔父をたずねて歩いて行ったことがあるという。その話をきいていたく心をうたれたのであるが、泣く泣く歩いていると、親切な男がわけをきいて何里かの道を連れて行ってくれたそうである。

これもやはり幼い頃きいて心にのこっている話の一つであるが、もと軍港であった呉の町に住む一〇歳前後の仲のよい子供たちが五、六人で広島まで歩いて行ったという。ことのおこりは、呉の町の北の方に広島という大きな町があって、そこはとても美しいよい町である、と一人が話すと、他の者たちは、では行って見ようではないかということになって、親にもつげずにそのまま歩き出した。呉の町の奥から坂をのぼって行くと空の明るく澄んで高原のようになった焼山の村へ出る。その村の白い道を子供たちはただわけもなく北へ歩いて行った。夜は田のほとりにある灰小屋の中へ寝た。朝おなかをペコペコにしてあるいていると村の人がいもをくれた。それからまたてくてく歩いて山を下り、鉄道があったからその線路に沿うて行くと大きな町へ出た。それが広島であった。広島も呉も同じような町で、夢の中のように美しくはなかった。しかし何処かにきっと美しい所があるだろうと言ってうろつきあるいているところを巡査に不審がられて保護を加えられた。子供たちは親の心配している姿は大して思い出す間もなかったという。

宮本常一『宮本常一著作集第6巻』（未来社、一九六七年二一九～二二〇頁）

註と文献

（1）例えば、相馬一郎・佐古順彦『環境心理学』福村出版、一九七六年や望月・大山『環境心理学』朝倉書店、一九七九年がある。

（2）ジャン・ピアジェ著・滝沢武久訳『発生的認識論』白水社、一九七二年などが代表的であろう。

（3）角田　厳「都市住居地域における遊び圏」『文教大学紀要第一二集』一九七八年、四七～五三頁。

（4）ケヴィン・リンチ編著・北原理雄訳『青少年のための都市環境』鹿島出版会、一九八〇年、二〇一頁。

（5）竹内啓一「主観の地理学からの逆照射――社会地理学の位相――」『一橋論叢』八一、一九七九年、六五三～六六七頁。

（6）山野は、近年のカナダ、アメリカ等の非計量的分野への様々な新しいアプローチについて紹介し、その差異を整理し、特に地理学への現象学的方法の導入を提言した Relph の主張や意味の世界の解明に有効であるとする人文主義的地理学を提唱する Tuan の論文を引用し、人文地理学更新のための新しい視角を、その限界を含めて展望している。山野正彦「空間構造の人文主義的解読法――今日の人文地理学の視角――」『人文地理』三一、一九七九年、四六～六八頁。

（7）千田　稔著『風景の構図』地人書房、一九九二年、三〇二頁。

(8) 内田忠賢「江戸人の不思議の場所――その人文主義地理学的考察――」『史林』第七三巻第六号、一九九〇年、一一五～一四二頁。

(9) 内田順文「軽井沢における『高級避暑地・別荘地』のイメージの定着について」『地理学評論』六二A―七、一九八九年、四九五～五一二頁。内田順文「地名・場所・場所イメージ――場所イメージの記号化に関する試論――」『人文地理』第三九巻第五号、一九八七年、一～一五頁。

(10) いわゆるサウンドスケープやスメルスケープ、ボディスケープなどを論じたイギリスのポコックやポーティウスの研究を訳出したものである。米田　巌・潟山健一訳『心のなかの景観』古今書院、一九九二年、二四七頁。

(11) 杉浦芳夫著『文学のなかの地理空間』古今書院、一九九二年、三〇八頁。

(12) 斎藤　毅「児童の『心像環境』と世界像に関する方法論的一考察」『新地理』第二六巻第三号、一九七八年、二九～三八頁。

(13) 岩本広美「子どもの心像環境における『身近な地域』の構造」『地理学評論』五四、一九八一年、一二七～一四一頁。岩本廣美著『フィールドで伸びる子どもたち――探険・地図・自然と学習』日本書籍、一九八九年、一七一頁。

(14) 寺本　潔「子どもの知覚環境の発達に関する基礎的研究――熊本県阿蘇谷の場合――」『地理学評論』五七A―二、一九八四年、八九～一〇九頁。寺本　潔・大井みどり「近隣における子供の遊び行動と空間認知の発達――愛知県春日井市の場合――」『新地理』第三五巻第二号、一九八七年、一～二〇頁。寺本　潔著『子ども世界の地図――秘密基地・子ども道・お化け屋敷の織りなす空間――』黎明書房、一九八八年、一七六頁。寺本　潔著『子ども世界の原風景』黎明書房、一九九〇年、二四八頁。寺本　潔・岩本廣美・吉田和義「子供の手描き地図からみた知覚空間の諸類型」『愛知教育大学研究報告』四〇、人文科学編、一九九一年、九五～一一〇頁。

(15) 岩戸　栄・佐島群巳「小学校における空間認識の発達に関する研究――スペースの異なる地図表現の場合――」『地図』第一五巻第二号、一九七七年、二三～三二頁。仁野平篤夫「描図力の発達とその啓発」『新地理』第二五巻第二号、一九七七年、四〇～五六頁。谷　直樹「ルートマップ型からサーヴェイマップ型へのイメージマップの変容について」『教育心理学研究』第二八巻第三号、一九八〇年、一九～二三頁。

(16) 岩本広美・安藤正紀・寺本　潔・吉田和義・松井美佐子「子どもの心理的発達に関する地理学的研究――子どもの知覚・認知・心像をめぐる英米の研究動向を中心にして――」『新地理』第三三巻第二号、一九八五年、二八～三九頁。

(17) Hart, R.: *Children's experience of Place*. Irvinton Publishers, Inc., 1979, p. 518.

(18) Matthews, M. H.,: Environmental Cognition of Young Children—images of journey to school and home area. *Trans. Inst. Br. Geogr. N. S.* 9, 1984, pp. 89～105.

(19) James M. Blaut,: Natural mapping, *Trans. Inst. Br. Geogr. N. S.* 16, 1991, pp. 55～73.

(20) 歐陽鍾玲「學童空間概念的發展」『地理學研究』第八期、國立臺灣師範大學地理學系発行、一九八九年、一二九～一四八頁。

(21) 岩田慶治編著『子ども文化の原像――文化人類学的視点から』日本放送出版協会、一九八五年、八〇四頁。などがそういった視点に立つ研究であろう。

(22) 瀬尾文彰『意味の環境論――人間活性化の舞台としての都市へ――』彰国社、一九八一年、二八四頁。

(23) 前掲(13)、一三四頁参照。

(24) この調査は、一九八八年五月に実施したものである。被験者数は、道慈小学校三年生十三人、五年生十八人、本城小学校三年生十四人、五年生十人、中部小学校三年生二十人、五年生二十五人である。

(25) 仙田　満『こどものあそび環境』筑摩書房、一九八四年、三三五頁。

(26) 藤本浩之輔『子どもの遊び空間』日本放送出版協会、一九七四年、二四五頁。

(27) 伏見のまちづくりをかんがえる研究会編『子育ての町・伏見』都市文化社、一九八七年、一〇三～一四二頁。室崎生子・市岡明子「子どもの遊びの成立にかかわる空間の構成要素と性質に関する研究」『日本建築学会計画系論文報告集』四〇五号、一一七～一二七頁。

(28) 中川区制施行五〇周年記念誌編集委員会『中川区史』中川区、一九八七年、五〇八頁。

(29) 名古屋航空写真刊行会『空から見た戦後四〇年の変貌』航空写真センタ

一、一九八七年、一五六～一五九頁。

(30) 名古屋市立正色小学校『開校百周年　正色』同小学校、一九七三年、一六頁。

(31) 中区大須界隈を示す。大須観音を中心とする門前町で、当時から繁華街であった。

(32) 寺本　潔「子どもの環境知覚と探検行動『教育研究』筑波大学附属小学校初等教育研究会発行、一九八三年、第三八巻第一二号、三〇～三三頁。

（愛知教育大学教育学部）

A Study on Children's Activities and Their Perception of the Environment
—— A Humanistic Approach in Geography ——

TERAMOTO Kiyoshi

The aim of the present paper is to clarify the structure of children's perception of the environment perception. *Obara*-mura and *Nagoya*-shi were selected as the study field and some elemetary school pupils in it were analyzed. They were asked to draw a map of their living environment and to identify the particular natural and man-made features in the study field, which were presented to them by transparencies.

They were instructed to draw a map of their living environment and its vicinity, with its various features, in thirty minutes. They could add to the first sheets of paper as many sheets of paper as they wanted, in order to reduce the influence of different individual drawing skills. The investigator gave them supplementary explanations and directions as well where necessary.

Trunk roads and roads to school constituted the access of the maps. A linear view in space cognition in the lower grades developed into a plane view in the higher grades, which also frequently showed a distortion in a particular direction. Some pupils added in their maps places far away from their school district. Some places and buildings were drawn by many pupils. They were examined in relation to the interest of the pupils. Among the pupils' that were meaningful spaces were shortcuts, secret paths, places that scared them (like a haunted house), and secret hiding places.

The results are as follows.

Children are apt to consider their home and their primary school the base of their behavior, as can be seen from the fact that they put them on their cognitive maps correctly.

Children are able to behave freely throughout the school district, particularly in playing fields, alleys, children's paths, "sweet shops", and private abacus schools. The author understands that the children's image of the school district and their behavior do not, vary so much from child to child.

Generally speaking, pre-teen children like to explore unknown places very much. They sometimes walk beyond the school district, following main streets up to topographical barriers. They may discover by chance interesting play areas, which they prefer to call by nick-name.

In conclusion, this study shows that the daily activities of children help in the development of their cognitive space.