

児童遊園の遊具に関する一考察

○高橋 輝昭 望月 武子
日本総合愛育研究所

研究目的

最近、児童の遊具や遊び場についての研究は、心理学や教育学、建築学などいろいろな立場の人々によってなされるようになってきている。こうしたことを考えるに当っては、児童の遊びの内容を正しく把握し、彼等のもつ遊びへの欲求や興味の方向などを明らかにすることが先決である。そのためには児童の遊びを詳細に観察し、既製の遊具や遊び場で、彼等がどのように、如何なるもので遊ぶかを知ることが先決である。今回の研究も、児童の遊び場における遊びの観察を通じ、将来の児童遊園や遊具のモデルプラン作製のための資料を提供することも目的としたものである。

研究方法

研究方法としては、自由記述による児童個人の動きを対象にした行動観察と、8ミリ撮影機による遊具を単位にした行動記録の二種類の方法を採用し、両者の結果を関連させながら児童の遊具に対する欲求や、遊具が果たしている機能について考察を加えることにした。

調査期日 昭和43年9月～12月

調査場所 港区青山1丁目児童遊園

茨谷区恵比寿東児童公園

調査対象

年齢	2～3才	4～6才	7～	計
人数	47	48	21	116

自由記述による行動観察は、記録者9名により、その児童が遊園に來園してから帰るまでの行動のすべてを30秒単位で記録した。8ミリ撮影機による記録は、撮影機2台を使用し、各遊具について児童の使用法を詳細に記録した。調査の場所として選んだ両遊園の規模、遊具の設置状況は次の如くである。

青山1丁目児童遊園は、神宮外苑に隣接する都営住宅の中にあり、広さは約2000平方メートルで、遊具の種類はモデル遊園の性格から同種の遊園に比して多く、次のような遊具が備えられている。

石の山、回転塔、プレイウォール、波状梯子、クライミングネット、すべり台、ブランコ、汽車くぐりぬけ、切株、鉄棒、砂場など

恵比寿東児童公園は、周囲を商店や小工場に囲まれた純然たる市街地公園で、遊具はジャングルジム、汽車、すべり台、砂場、シーソー、ブラン

コの6種のものしかおかれていない。

結果

児童の在園時間についてみると表1表に示す如く、平均30～40分で、長い場合は約2時間も在園しているものがある。しかし、この場合青山の遊園では幼児

表1
の在園時間
が学童より
長くなって
いるが、恵
比寿の遊園
では学童の

	年齢	平均在園時間	標準偏差	最長在園時間	最短在園時間
青山	2～3才	44.3 ^分	22.4	102 ^分	14 ^分
	4～6才	37.2	18.9	73	15
	7～	25.4	9.7	44	13
恵比寿	2～3才	34.3	16.9	76	15
	4～6才	26.0	19.1	90	11
	7～	46.7	33.7	112	14

方が長時間遊園で遊んでいる。この違いは周囲の地域環境の違いや、遊園自体の規模、構造、児童の遊びの内容などの違いから来るものと考えられる。

次に、遊具の使用状況についてみると表2表に記した通り、青山の遊園では砂場が最も長時間使われており、恵比寿の遊園ではブランコが他の遊具よりはるかに長時間使われている。ただし、青山の遊園では学童になると石の山が最も長く使われている。恵比寿の遊園では学童の場合もブランコが1位を占めている。

表2

遊具	2～3才	4～6才	7才～	全体
青山 1 砂場	8.9 ^分	6.3 ^分	2.6	6.0
2 石の山	5.8	5.1	2.2	5.6
3 ブランコ	3.1	3.6	2.1	3.1
恵比寿 1 ブランコ	10.4	11.6	9.2	10.7
2 砂場	4.7	3.4	1.6	3.5
3 ジャングルジム	3.7	3.4	3.9	3.0

最も多くの児童に使われた遊具については、表3表の通りで、青山の遊園では石の山が各年齢段階を通じて1位であり、恵比寿の遊園では、ブランコが最も多くの児童に使われている。

表3

遊具	2～3才	4～6才	7才～	全体
青山 1 石の山	8.1 ^分	6.6 ^分	9.1 ^分	7.3 ^分
2 砂場	72.7	50.0	72.8	61.5
3 ブランコ	72.7	50.0	62.6	54.5
恵比寿 1 ブランコ	92.0	79.2	60.0	72.9
2 すべり台	56.0	66.7	60.0	54.2
3 汽車	48.0	45.8	50.0	49.2

児童が來園して最初にとりつく遊具は、やはりその誘引性の強さもあるわすものと考える。両遊園

について調べた結果、青山の遊園では石の山が最初に使われる率が最も高く、次いで砂場、すべり台の順であり、恵比寿の遊園ではブランコ、汽車の順である。(表4)

表4

	2~3才	4~6才	7才~	全体
青山	1 石の山	石の山	石の山	石の山
	2 すべり台	プレイオール	ラダー	砂場
	3 砂場	砂場・ラダー	回転塔	すべり台
恵比寿	1 ブランコ	ブランコ	ブランコ	ブランコ
	2 すべり台	汽車	砂場	汽車
	3			すべり台

また、遊びにおける流れをみるために、遊具から遊具へのつながりをもてみると、表5に示す如く、石の山→すべり台、回転塔→ブランコ、砂場→プレイオール というものが青山の遊園に多く、恵比寿の遊園では、ブランコ→ジャングルジム、すべり台→ブランコ、ブランコ→汽車、という例が多い。この流れは遊具の配置状況によっても変わることが予想され、今回の調査からのみ定まることができないが、その流れには全身運動的なものか

表5

ら遊具の動きに身体を委ねるものと、その途のものが多いうように思われる。

	青山	恵比寿
1	石の山 → すべり台	ブランコ → ジャングル
2	回転塔 → ブランコ	すべり台 → ブランコ
3	砂場 → プレイオール	ブランコ → 汽車
4	石の山 → 切株	すべり台 → 汽車
5	石の山 → ブランコ	ブランコ → 砂場
6	すべり台 → プレイオール	すべり台 → ジャングル
7	石の山 → プレイオール	ジャングル → シーソー
8	ひねり → 汽車	ブランコ → 鉄棒
9	石の山 → 砂場	すべり台 → シーソー
10	ブランコ → 切株	ジャングル → 砂場

考察

以上、児童の遊園での遊びに関する調査から、児童が遊園での遊びに求めているものについて考察を加えた結果、以下の如き楽しみを強く求めていることがわかった。

1. 困難の克服
2. スリルの満足
3. 協調の楽しみ
4. 競争の楽しみ
5. 想像、思考する楽しみ
6. 模倣
7. 変化の楽しみ
8. 好奇心の満足
9. 技巧を使う楽しみ
10. 休息の楽しみ
11. 身体感覚的な楽しみ

これらの欲求の中でも、(1)を除く他のものについては、しばしば多くの研究において明らかに

されて来たものであるが、(1)の困難の克服、ということばで表わされるものは、児童の遊びもみていると特に重要なものと思われる。これは、持久、忍耐の楽しみとも云えるもので、ひとつの作業を自己の能力の限界ぎりぎりところまで行ない、その中での喜びを楽しむというようなもので、幼児期後半から非常に強くみられるものであり、体力の育成や、強い、たくましい精神力を養ううえでも非常に大きな役割を演ずるものである。そして、遊びの内容にもおとな達の期待とおよそ反対のものが多く、おとなが安全に設計したもので、彼等はあえてそれを危険なものとして使う傾向がみられるし、一人用のものとしてつくられたもののほとんどが協同遊びの材料に使われている。この場合も、児童が冒険をおり、あえて危険をおかすことを一概に禁止することは好ましくない、というよりも不可能であろう。彼等はそうしたものを半ば本能的に遊びの中に求め、勇気やたくましさをも身につけてゆく術を遊びの中で学んでいるのである。

つまり、遊具の機能というものの、児童自身の手によって、当初のものと全く違ったものが生まれて来ることが多いということである。

以上の結果から前にあげた11の要件をさらにまとめ、将来の遊園なり、遊具が必要とする条件をあげると、次の3つのものが考えられる。

1. 好ましいムードがつけられるもの
2. 動きを与えるもの
3. 社会的欲求を充てるもの

(1)のムードがつけられる遊園とは、そこで児童が遊ぶ時、思考力や想像力を活発に働かせ、楽しい遊びの世界がつけられるものであり、(2)の動きを与えるものとは、児童がその動きの中で主として身体感覚的な喜びを経験させられるものであると同時に、競争心や冒険心などを満足させるものである。(3)の社会的欲求を満足させる遊具は、社会性にめざめた幼児期後半からの児童の遊び場にぜひ必要なもので、協調の喜びや競争の喜びも満足させるものである。

これらの要望をいかに具作的に遊び場や遊具に生かすかは、建築家や遊具製造家など、それぞれの分野の人々の協力にかかっており、今後の総合的な活動にまつところが大きい。と同時に、より広い視野と多角的な立場にたつた遊び場行政もおおいに期待される。