

あそびとあそびの原風景の変化に関する研究 ～舞鶴市における昭和40年代と現在の比較～

緑地環境計画工学

小嶋 英里

研究背景および目的

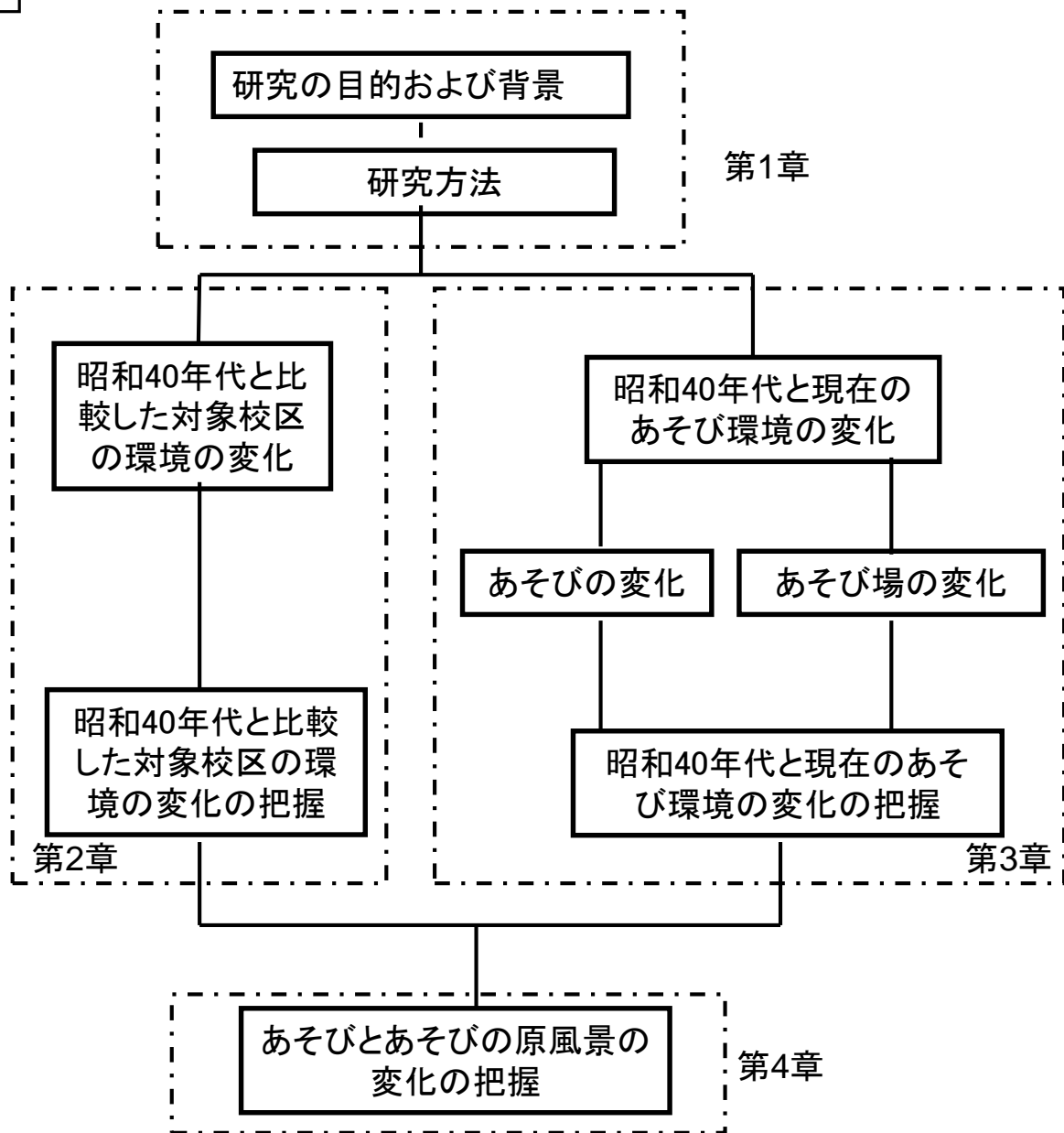
■ 研究背景

都市化に伴い、子どものあそびが貧困化し、中でも、屋外あそびの貧困化が深刻。また、あそびを支える場所が変容し、あそびの原風景が失われつつある。

■ 研究目的

あそびの原風景が残っていたと考えられる昭和40年代対象に、当時の子どものあそびや、あそびを支えていた要件、心に残っている事象を現在と比較考察することにより、あそびの変化とあそびの原風景の変化について探る。

研究フロー



物的環境の変化

舞鶴市と対象校区の位置図

調査方法

■ 調査対象地

京都府舞鶴市 明倫小学校区

■ 調査項目

人口構成の変化

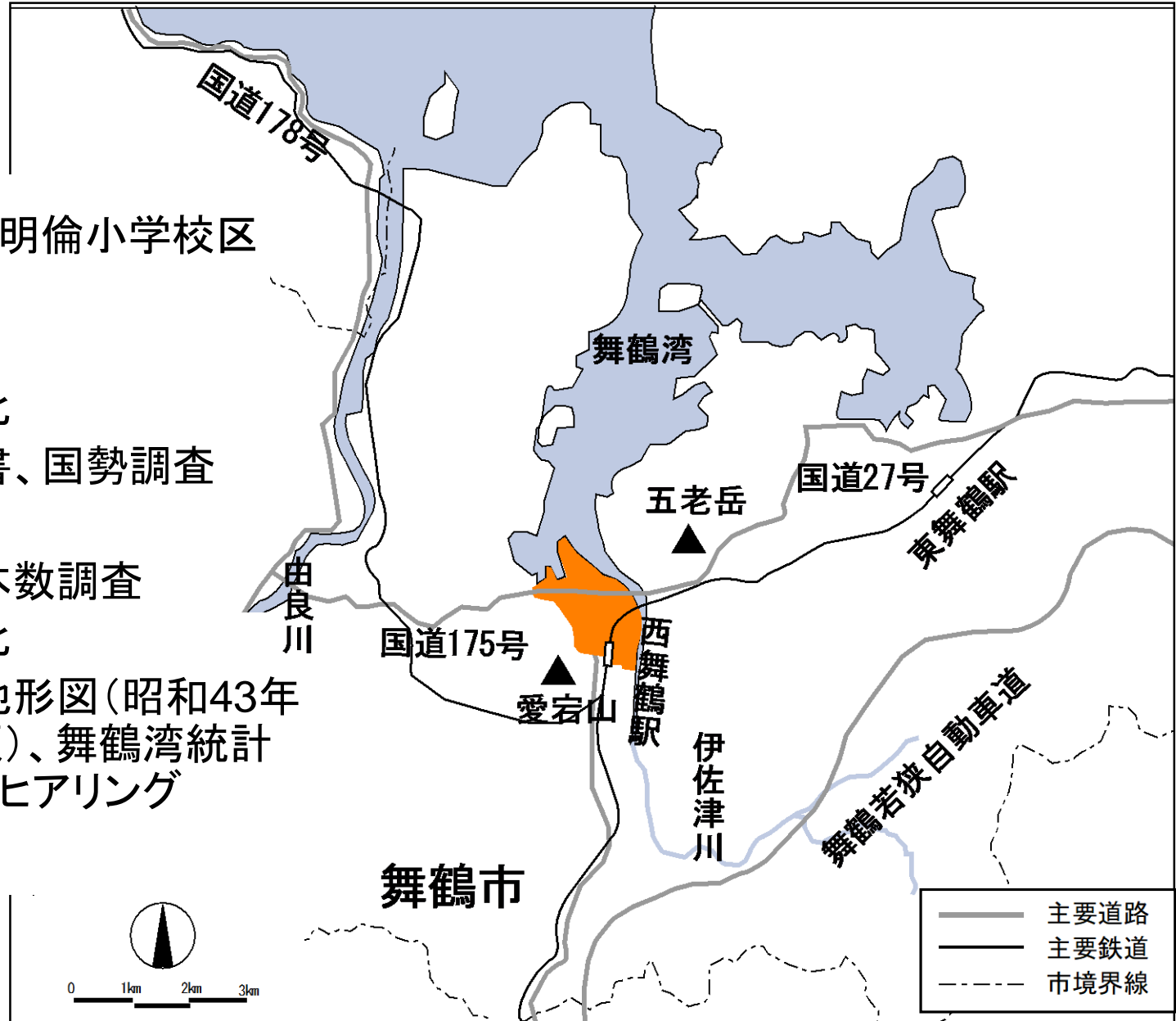
→舞鶴市統計書、国勢調査

児童数の変化

→公立学校基本数調査

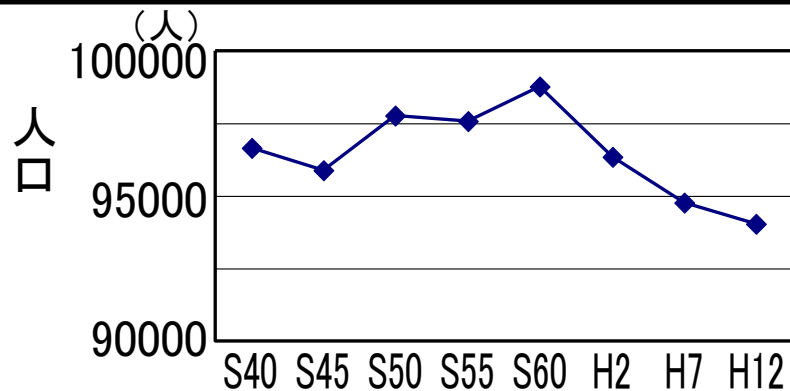
土地利用の変化

→舞鶴市発行地形図(昭和43年版、平成12年版)、舞鶴湾統計年報、京都府庁ヒアリング

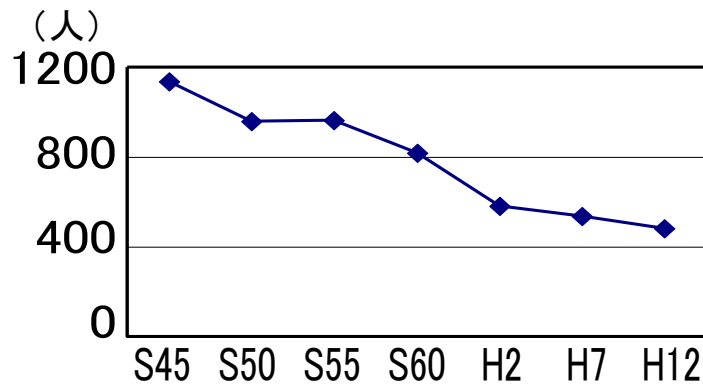
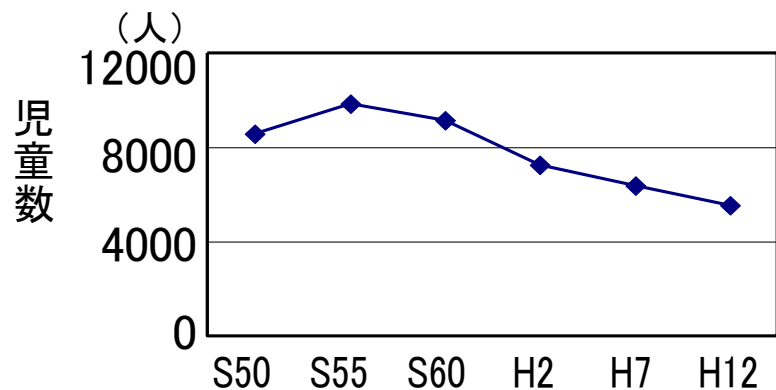
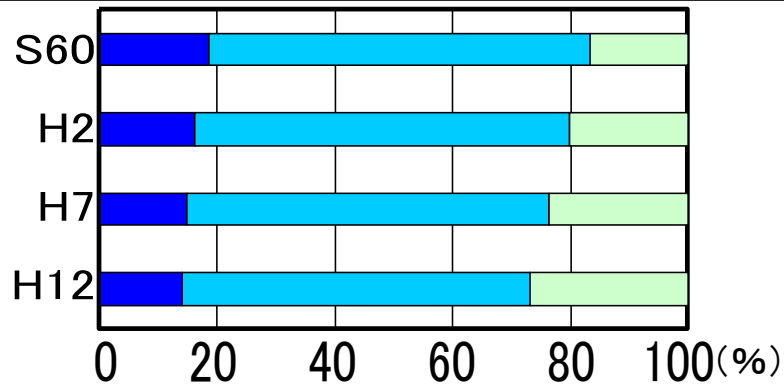
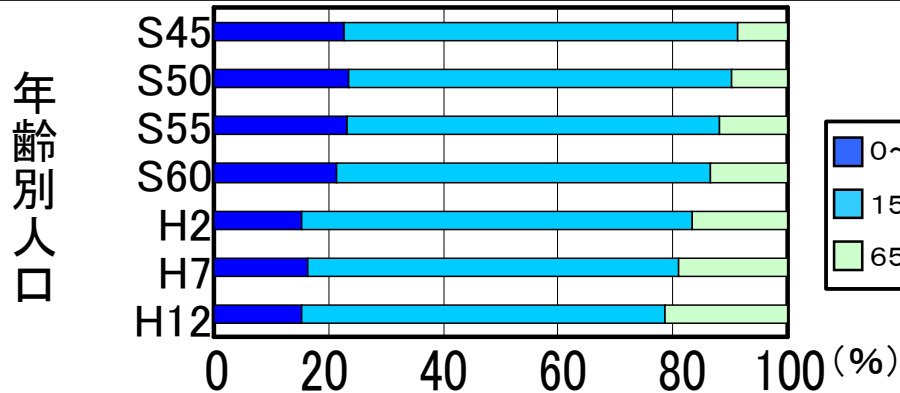
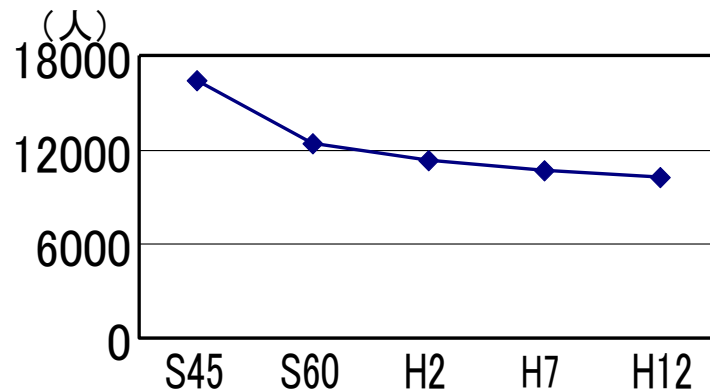


人口構成・児童数の変化

舞鶴市



明倫小学校区



オープンスペースの分布の変化

昭和40年代



現在



凡例

	小学校区界
	市街地
	主要幹線道路
	主要道路
	鉄道
	運輸通信施設
	工業施設
	社寺・仏閣
	学校施設
	公園緑地
	山林
	田畑
	水面

あそび環境の変化

調査方法

調査日時：平成17年7月～11月

対象者：昭和40年代に明倫小学校に通っていた38～50歳の計12人

現在、明倫小学校に通う小学生43人

形式：直接面談方式によるヒアリング

●個人に関する質問・項目

学校がある日は、あそぶのはいつですか。 } あそび時間

休日では、あそぶのはいつですか。 }

1週間に5日の平日のうち、何日あそびますか。 } あそび頻度

休日では、月に何日あそびますか。 }

よくするあそびはなんですか。 } あそびの種類

●あそび場所に関する質問・項目

どこであそびますか。 } あそび場所

どんな場所ですか。 }

どんな風にあそびますか。 } その場所でのあそび

誰とあそびますか。 } あそび相手

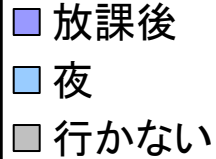
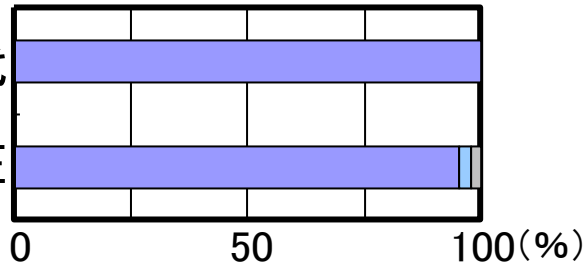
その場所で心に残っていることは何ですか。 } 心に残っている事柄

あそび時間

平日

昭和40年代

現在

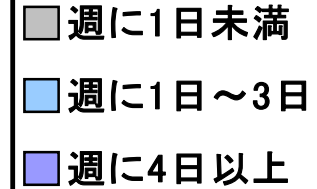
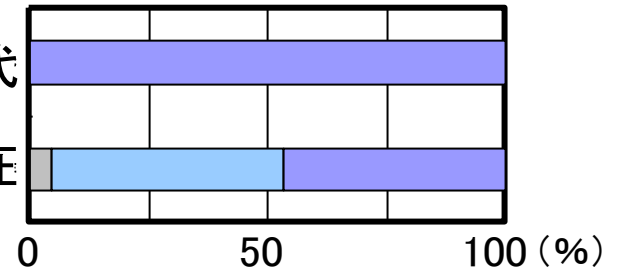


あそび頻度

平日

昭和40年代

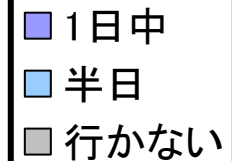
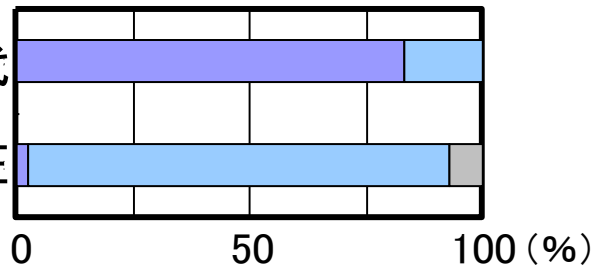
現在



休日

昭和40年代

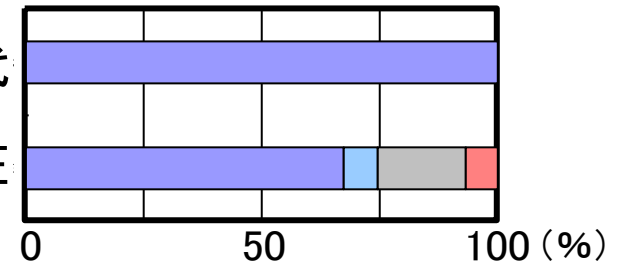
現在



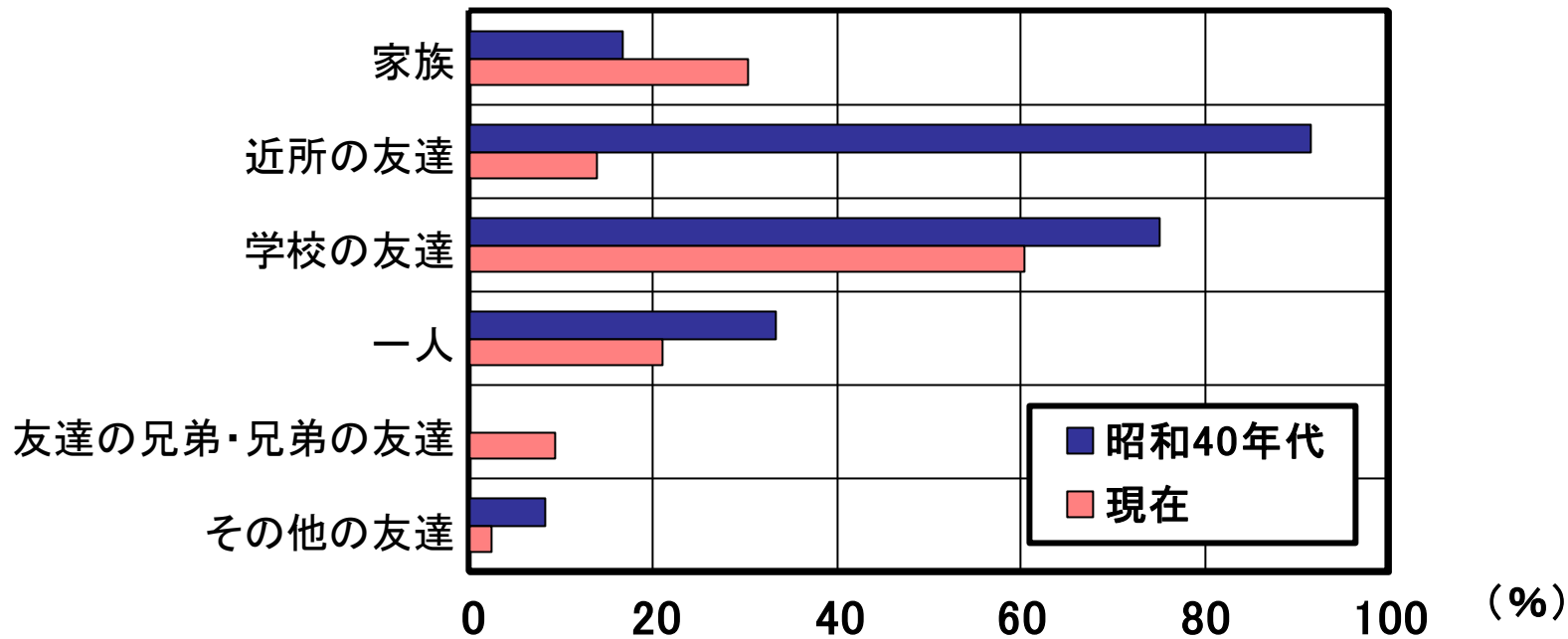
休日

昭和40年代

現在



あそび相手



あそびの分類

よくするあそびの分類	昭和40年代		現 在	
	出現数	構成率 (%)	出現数 (個)	構成率 (%)
身体動作あそび	11	11.5	12	9.0
水あそび・雪あそび	1	1.0	1	0.7
冒険・探検あそび	9	9.4	2	1.5
大人の目から逃れた場所でのあそび	5	5.2	0	0.0
個人戦ゲームあそび	10	10.4	1	0.7
集団ゲームあそび:球技あそび	8	8.3	33	24.6
集団ゲームあそび:攻防あそび	20	20.8	29	21.6
模倣あそび	3	3.1	2	1.5
室内ゲームあそび:カード・盤	5	5.2	6	4.5
室内ゲームあそび:電化製品	0	0.0	35	26.1
伝達あそび	0	0.0	3	2.2
造形あそび	3	3.1	2	1.5
生物あそび:陸系動物	3	3.1	3	2.2
生物あそび:陸系植物	1	1.0	0	0.0
生物あそび:水系動物	10	10.4	3	2.2
おもちゃあそび	7	7.3	2	1.5
計	96	100.0	134	100.0



乗り物あそびの様子



身体動作あそびの様子

場所の分類

あそび場の分類		昭和40年代				現在				
		箇所数	%	箇所数	%	箇所数	%	箇所数	%	
自然スペース	海	2	5.4	16	43.2	0	0.0	4	8.9	
	川	河川	2			5.4	2			4.4
		その他の河川	4			10.8	1			2.2
	田	2	5.4			0	0.0			
	山	6	16.2			1	2.2			
アナーキースペース		4	10.8	4	10.8	0	0.0	0	0.0	
道路・路地スペース		5	13.5	5	13.5	14	31.1	14	31.1	
公園・寺社スペース	公園	近隣公園	1	2.7	9	24.3	2	4.4	9	20.0
		街区公園	5	13.5			5	11.1		
	神社	2	5.4	1			2.2			
	寺	1	2.7	1			2.2			
私有地内の空きスペース	公有	1	2.7	2	5.4	1	2.2	16	35.6	
	私有	1	2.7			15	33.3			
小学校・幼稚園の校庭	小学校	1	2.7	1	2.7	0	0.0	2	4.4	
	幼稚園	0	0.0			2	4.4			
有効被験者数		37	100.0	37	100.0	45	100.0	45	100.0	

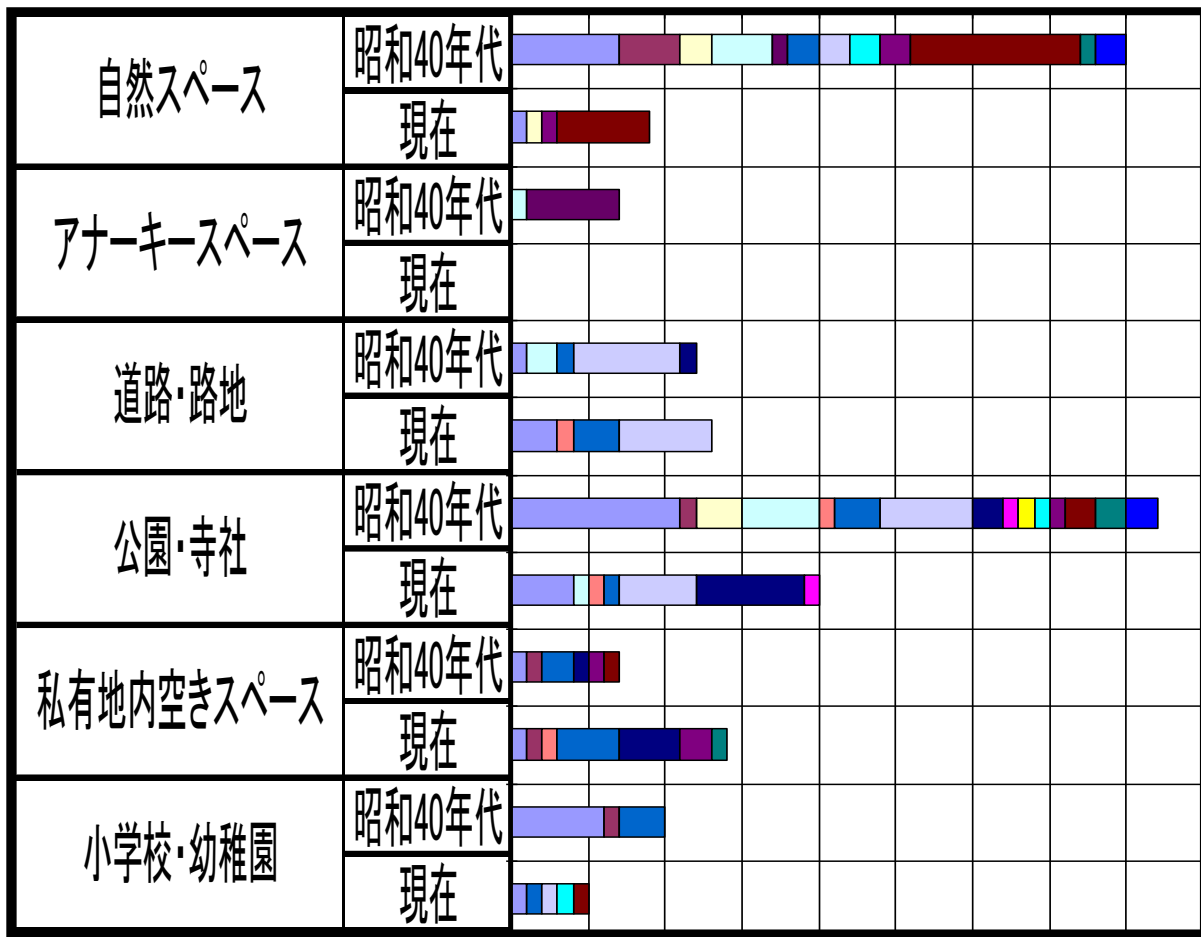


西山公園の広場スペースは印象的な場所のひとつ



舞鶴公園にて行われた運動会の様子

場所別あそび



0 10 15 20 25 30 35 40 45

あそびの出現数(個)

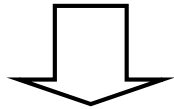
- 身体動作あそび
- 水あそび・雪あそび
- 乗り物あそび
- 冒険・探検あそび
- 大人の目から逃れた場所でのあそび
- 個人戦ゲームあそび
- 集団ゲームあそび: 球技あそび
- 集団ゲームあそび: 攻防あそび
- 模倣あそび
- 伝達あそび
- 造形あそび
- 生物あそび: 陸系動物
- 生物あそび: 陸系植物
- 生物あそび: 水系動物
- おもちゃあそび
- 収集あそび

心に残っている事柄

	場所の分類	動物	植物	動物 以外	人物	景色	ハ ン グ ニ	気 持 ち	感 覚	挑 戦	新 発 見	禁 止 事 項	経 年 消 失	行 事	季 節	時 間	特 定 場 所	そ の 他	目 数	該 当 項	
昭和40	自然スペース	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	16	
	アナーキー スペース	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	●	7	
	道路・路地	—	—	●	●	●	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	6	
	公園・寺社	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	●	—	●	●	—	—	—	●	13	
	私有地内空 きスペース	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	8	
	小学校・ 幼稚園	—	—	●	●	●	—	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	●	8	
	全体の 該当数	3	3	5	5	6	3	5	4	3	1	3	4	2	3	1	1	1	6		
現在	自然スペース	●	—	●	●	—	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	7		
	アナーキー スペース	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	
	道路・路地	●	—	●	●	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	
	公園・寺社	—	—	●	●	—	●	●	●	●	—	—	—	●	—	—	—	●	●	9	
	私有地内空 きスペース	—	●	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3	
	小学校・ 幼稚園	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	3	
	全体の 該当数	2	1	5	3	0	3	4	1	1	0	0	1	2	1	0	1	2			

まとめ

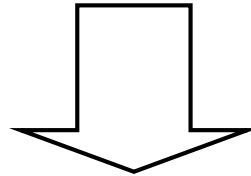
心に残りやすい場所
居住周辺の山や川



あそびの原風
景の基盤

現在の子どもたち

あそびそのものの減少、あそび
仲間の画一化、心象風景の貧
困化、自然スペースからの乖離
が著しい



社寺の境内、公園はあそびに対して一定の役割を果たしている。
→機能の維持、新たな増進が期待される