

<部会研究>

児童遊園のモデルプランに関する研究

(昭和43年度厚生科学研究報告)

主任研究者 研究第9部 木 田 市 治
東京農業大学
分担研究者 研究第7部 江 山 正 美
高 橋 種 昭
全国社会福祉協議会
木 谷 宣 弘
研究第5部 望 月 武 子

研究第3部
・ 松島富之助
研究第9部
・ 多勢豊次
環境デザイン研究所
・ 仙田満

I 総 括

1. 児童心理学、小児保健学等関連諸科学の総合的立場から児童に適切な児童遊園の構成につきモデルプランを策定して、児童遊園構築の場合における参考に供する事を目的とする。

2. 小学校低学年生の希望調査、児童遊園における幼少年児童の行動観察を行なうほか、社会福祉・建築・造園などの立場から児童遊園を実際踏査すると共に研究員間の討論を重ねた。

3. 児童遊園を設計するにあたって、次の諸点に留意する必要がある。

- a 自然物・遊具などに重点をおく
- b 児童の活動意欲及びリズム行動を満足させる、また休息も考えておく
- c 想像と創作の場とする
- d 広場はぜひ必要である、そのほか水に関する場

が欲しい

e ウォーミングアップに関連して遊具の配置が大切であり、同時に危険防止を忘れてはならない

f 用地確保の困難な市街地では、目標合計坪数を分散して相互間はネットワークの関係を持たせる

4. 児童遊園は、既成遊具を漫然と配するよりも、それが本来果す機能を如何にみだすかという立場から製作配置されなければならない。

5. モデルとしてA、B、C、D 4案作成した。即ちモデルAは、厚生省が示す運営要領による最も単純な総合的なものである。

モデルB、C、Dは、拠点的な立場をとり夫々特徴を持たせる。よって一地区に分散して3カ所の児童遊園を設け、相互にネットワーク化した一つの試みである。(なお、ここではモデルの掲載を省略した)。

II 児童遊園の社会福祉的意義(抄)

全国社会福祉協議会 木 谷 宣 弘

1: 都市における児童遊園の機能

都市社会の特徴は社会的バランスの喪失にみる事ができる。まずそこには

(1) 交通禍と遊び場要求がある。すでにボストン市では1885年に砂遊び場づくりが起り、これは児童を交通災害から守るためであった。わが国でも明治43年、東京市区改正委員会が児童公園の設置を建議したことがある。これは我が国最初の児童のためのものである。次は、

(2) 児童の健康をむしろ公害に対するものである。公害の内容からいえば、児童遊園を設けても無関係に近いものがあるが、緑地保存からいえば狭い土地でも意味が深い。次は

(3) 天災と遊び場についてである。地震、風水害などは公共広場を要することは我々の均しく体験した処であって、平時から、その確保を心がけねばならない。その空地は平時は子どもの遊び場である。次に

(4) 太陽を奪われた子どもたちという見地から、高層

化し、密室化する家庭生活から児童が日光浴できる機会を持たせなければならない。昭和41年東京都保護世帯実態調査によれば、被保護世帯の40%はアパート又は借間生活で、世帯平均7.2畳、1人当たり2.15畳であり、昔と異なり戸外生活をたのしむ機会が、また大へん少なくなった。横浜市ではかかる実情に就いて“チビッコ広場”を奨励したが、今や全国的に、太陽を与えるため広場を児童にあたえなければならなくなった。

2. 児童の成長発達を助ける機能

現代の児童の成長を助けるためには、遊びが自由に行なわれるよう積極的に周囲が助けでやらなければならない。フレーベルのことはまづ迄もなく、幼年期において人間の発達上最高の働きをなすものは遊びであることを忘れてはならない。

(1) 児童の身体発達と遊び場

大正9年、東京市児童校外取締連合協議会長渋谷徳三郎氏により遊び場増設の陳情文が出された。これが民間人による最初のものであろう。

E、S ヴィンセントは6才乃至12才の間に手先の細かな動作の本格的発達時期があるといっている。かかる先覚者の論をまづ迄もなく我々はその必要を痛感する。

(2) 児童の精神発達と遊び場

身体ばかりでなく精神のためにも遊び場は必要である。すでに大正初年、東京目黒に心理学者久保良英により児童楽園と称する約2千余坪の遊び場が設立された。氏は夙にその必要を感じ先鞭をつけられたものであろう。また、遊びの本質について古来、数多くの心理学者、教育学者が指摘しているが、これらをすべて総合すれば遊びは人間として成長させていくための学習活動だといってもよいと思う。やがて才能の発達にも及んでいく。かつて小口忠彦は“才能の心理”の中で、(1)変化性(2)新奇性(3)解消性(4)共感性(5)優越性(6)順調性の6条件を示した。遊びはこの六つを興味に結付けて才能の開発に効果をも

たらしている。

3. 地域における児童遊園の有用性

個々の児童には遊びが、遊び場とともに役に立つことは解っても、果して地域内では有効かどうか考え直す必要があろう。むしろ、有効なものとするために種々努力が試みられる必要がある。即ち

(1) 認識度である。一体、どこに遊び場があるのかすら住民が知っていないようでは困る。次は

(2) 存在性である。遊び場が存在すること自体が大事なことであることをお互が自覚しなければならない。利用率が低くても、存在の有無が大切である。

この二つは、ともに利用性と結びつく必然性をもつがこれは必ずしも児童のみに限ったものではなく、大人もそれに伴うものでなければならない。附添者が認識してその存在性をみとめるものでなければならないからである。次は

(3) 所在場所である。適当なところになければならない、交通不便なところ、車馬交通のはげしい区間を通過しなければだめなところなどでは、意味が少ない。同一ブロック内にあるか、ブロックを越えてもその接続路が、安全であればよい。ただ、あまり遠いと低年令児には困まるから留意する。次は

(4) 仲間づくりである。遊び場によって仲間づくりができる。広域的にのび、社会性が一そう培われるのが大きな収穫である。次は

(5) 質的内容である。さて、存在だけでも意味があるといったが、できれば内容の質的向上が伴えば一そうよい。それには遊具の種類、配列順、自然との調和、アクセサリー、日照、運動の場めん等が参考となる。

これらをそろえて、児童遊園が、安定性、興味性、科学性、地域性が加えられたとき、ほんとの社会福祉的意義が備えられるといえるであらう。

Ⅲ 希望調査による研究

研究第9部 木田 市治 多勢 豊次

1. 研究目的

児童遊園にたいする子どもの要求を、言語表現の面から明らかにしようとした。

2. 研究方法

東京都豊島区のある小学校の第1学年の1クラス約40名を対象として話し合いをしたあと、サブ・グループ毎に次のような手続で行なった。

(第1回) バズ方式による話し合い

先づ、クラス担任がクラス全体にたいして、“みなさんは児童遊園へ遊びに行くでしようが、面白いかい、あまり

面白くないか、できればどんな遊園だといいか、中にどんな遊具があればよいと思うか”というように質問を発し、クラス全体の、遊園にたいする関心を高めた。

次に、クラスを7、8人位ずつのサブ・グループに分け、各グループに学生（研究助手）が1人ずつ加わって、希望の引き出し役をした。ただし、予め一人の特定の子どもをリーダーと決め、後にグループ代表として、再び話し合いに出席してもらうことを伝えておいた。各グループの話し合いは約20分間行なわれ、代表者の話し合いは約15分間であった。各グループの学生は司会をしながら、子どもの述べた意見をすべて記録した。代表者の話し合いの時も、特定の一人の学生が記録をとった。

2つの話し合いの終わった後、再びサブ・グループの子どもにも宿題を与えた。それは、各々がいろいろの遊具（砂場、スベリ台、ブランコ、ジャングル・ジム、シーソー、鉄棒、石の動物、うんてい、ぐるりんこん）の中のどれかでよく遊んでみて、それをどのように改造してもらいたいかを考えてくるというのである。

（第2回）経験の報告

前回と同じく、サブ・グループに別れ、それぞれの子どもに、自分の経験してきた遊園や遊具の改造について話させた。この間約20分間であった。終ってから、次回まで各自が望ましい遊具の形を描いてくるか、あるいは紙で作ってくるようにという宿題を与えた。

（第3回）遊園の描画

教示が充分に行きわたらなかつたためか、ほとんどの子どもが描いたり作ったりして来なかつたので、各グループ毎に大きなポスター用紙に遊園全体ならびに、中の遊具などを共同して描かせた。この間約20分間であった。

3. 調査結果

(1) 第1回に行なわれたバズ方式による話し合いにおいて、予想以上に活発に意見が述べられた。ある程度重複するところもあったが、述べられた希望を一応、6種類に分類してみると、次の通りである。

1. ‘動き’にかんするもの（ただし、これは乗物にかんするものと、体を自ら動かすものとの2つに分けられる）。

2. ‘広さ’にかんするもの。

3. ‘想像的’なもの。

4. ‘遊びの材料’的なもの。

5. ‘動物’。

6. ‘水’にかんするもの。

これらには次のようなものが挙げられた。

1. ‘動き’にかんするもの。………
………先づ、乗物が実に多くあげられた。ジェット・コースターやメリー・ゴー・ラウンドといった、本当に乗ったことのあるものばかりでなく、飛行機やロケットなど、空想的、願望的なものもあげられている。それらが、スリルや冒険心を満たしたい、という欲求かどうかは、ともかく、乗って楽しみたいという希望の強いことがうかがわれる。

………次に、90度のブランコ、お城のブランコ、トランポリンなどがあげられているが、これらは、自分の体を動かして楽しむものと考えられる。これらは遊具としては現在の遊び場に設置されているが、問題は、‘90°’とか‘お城’とかいった想像的で突飛な欲求をどのように満足させてやるかである。もう一つは、すでに設置されている遊具が多数あげられているが、これらは後述の他の調査でも同じような結果が出ている。

2. ‘広さ’に関するもの。

サッカー場、野球など、子どもたちは広々とした場所を数多くあげている。これらは思い切り走ったり、投げたり、跳んだりしたい欲求を反映している。特に、‘広くて何もない処’、‘広い庭’などは、広さへの願望のそのままの表現である。

3. ‘想像的’なもの。

いかにも、子どもらしいものが沢山あげられている。迷い道、ほら穴などは現在の遊園の中にときどき見られ、また容易に作ることができる。しかし、‘おかしな国’とか‘魔法の国’とかに示されている想像的な要求を満たしているだろうか。

4. ‘遊びの材料’的なもの。

ここにあげられた遊びの材料は、子どもたちがいつも使用しているものが多い。屋内あそび、一人あそび、集団あそびにかんするもののほか、変わったものではピアノがある。

5. ‘動物’。

………いろいろな動物があげられているが、これらを遊び場の中で見て楽しんだり、愛玩したりしたいという要求を反映していると思われる。

6. ‘水’にかんするもの。

………現在、遊園の中に水の設備は少ない。そこで、池や小川を作り、中に魚を飼うこともできる。子どもたちは、日常、水を十分に使うあそびやゲームは少ない。プールや海があげられたのは、かならずしも、泳ぎたい欲求ではなく、ともかく、水に接したいということであろう。

(2) 第2回目のバズ・セッションにおいて、これまでの遊具にたいする変形、改造の要求として、砂場、スベ

り台、ブランコ、ジャングルジム、シーソー、鉄棒、石の動物、うんてい、ぐるりんこんにかんして、色々なものがあげられた。

これによると、子どもたちは我々が予想もしていないような希望を述べていることがわかる。ただ、これらの希望を入れた遊具に改造して、子どもたちにより満足に行く遊具ができあがるかどうか不明だけれども、ともかく、現在の遊具を改造してもよいと思われる。砂場はもっと広くすることが望ましい、ジャングル・ジムはより想像力を満たすものであってよいであろう。又、石の置物も単に鑑賞用としてでなく、実際に動くもの（木材で作ってもよい）であれば、とても面白いであろう。その他、スベリ台の下にボールがあるもの、上下に動くブランコ、上が城になっているジャングル・ジムなど、ここには大人達の気づかないアイデアが豊富にもりこまれている。

(8) 最後に第3回目に描かれた絵の中には、前述のいろいろな希望やアイデアが描かれていた。

1. '動き' にかんするもの

ロケット、ミサイル、船、自動車、ジェット・コースター、ブランコ、スベリ台、うんてい、ジャングル、木馬。

2. '広さ' にかんするもの

野球場、花壇、山、サッカー場。

3. '想像的' なもの

お店、鬼の家、家の中。

4. '遊びの材料' 的なもの

(なし)

5. '動物'

にわとり、白鳥、蝶。

6. '水' にかんするもの

池。

IV 行動観察からの考察

研究第3部 松島 富之助

研究第7部 高橋 種昭

研究第5部 望月 武子

調査場所 港区青山一丁目児童遊園

渋谷区恵比寿東児童公園

調査人員 (対象)

年 令	2~3才	4~6才	7才~	計
数	47	48	21	116

1. 研究目的

児童遊園のモデルプランを考えるにあたって、まず知らねばならぬことは児童の遊具に対する欲求と各遊具の果たす機能についてである。

そのためには現在の遊園における使用状況をは握し、児童達が遊具を如何様に使い、如何様に各自の欲求を満足させているかを知ることが必要となってくる。そして、そこから得た資料を手がかりとして、さらに望ましい遊具の型や遊園全体の構成を考えてゆこうとするのが本章における研究の目的である。つまり、本研究の目的は遊園のモデルプラン作製にあたっての理論的裏づけとなるものを提供しようとするものである。

2. 研究方法

研究方法としては、自由記述による児童一人一人の動きを対象にした行動観察法と、8ミリ撮影機による遊具を単位とした行動記録との二つの方法を採用し、両者の結果を関連させながら、児童達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進めることにした。

調査期間 昭和43年9月~12月

自由記述による行動観察は、記録者9名により、その児童が遊園に来園してから帰るまでの時間内での行動をすべて記述させた。

8ミリ撮影機は2台使用し、各遊具について児童の使用法を詳細に記録させた。

調査の場所として選んだ両遊園の規模、ならびに遊具の設置状況は次の如くである。

A 青山一丁目児童遊園

広さは約2000平方メートルの規模をもち、周囲は都営住宅に囲まれ、神宮外苑に隣接した、都心部としては比較的静かな環境の中にある児童遊園である。

遊具の種類はモデル遊園の性格から、他の遊園に比較して多く、次のような種類の物が備えられている。

(各写真参考)

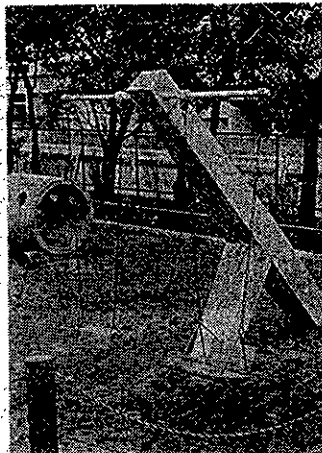
砂 場

①



ブランコ

⑤



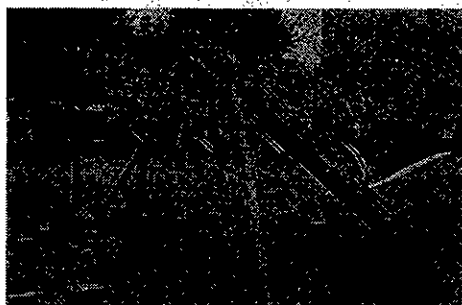
石 の 山

②



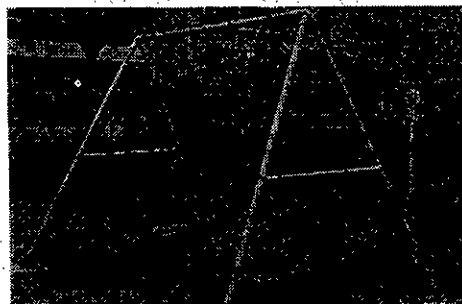
すべり台

⑥



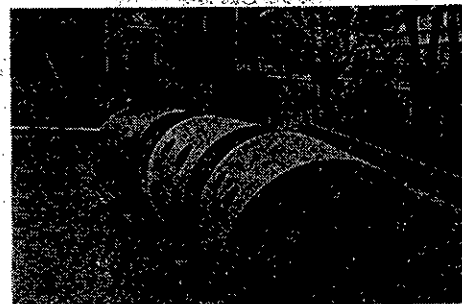
ブランコ

③



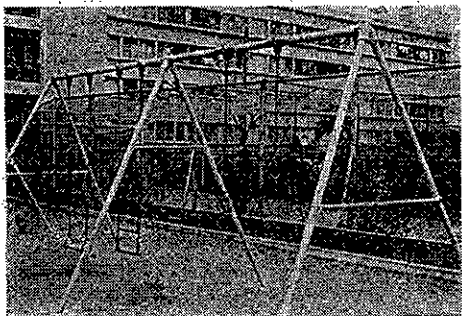
汽 車

⑦



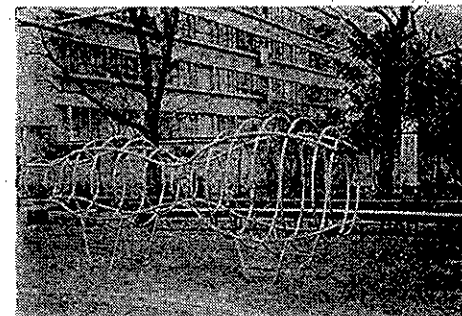
ブランコ

④



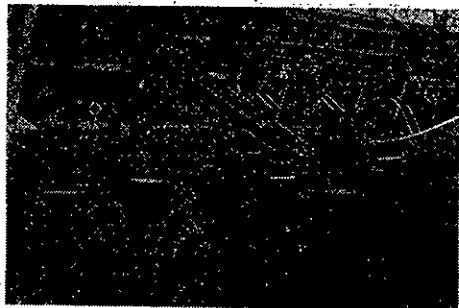
ひょうたん

⑧



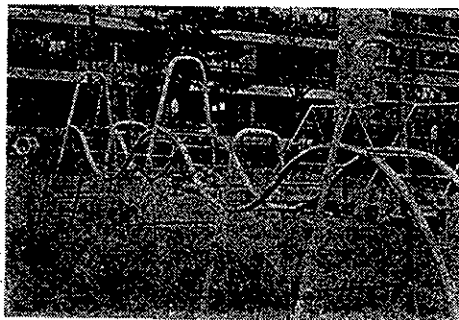
切 株

⑨



波状梯子

⑩



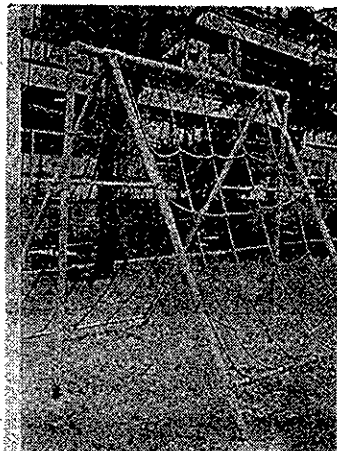
プレイウォール

⑪



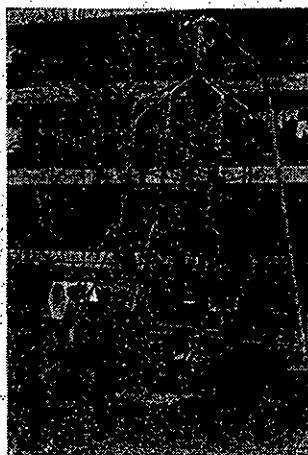
クライミングネット

⑫



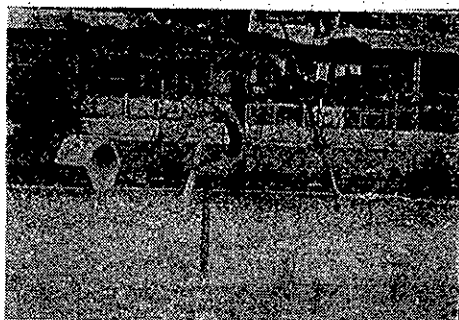
回 転 塔

⑬



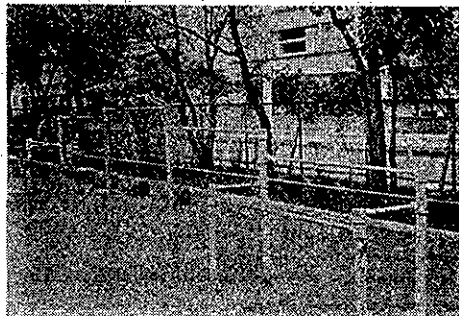
くぐりぬけ

⑭



鉄 棒

⑮

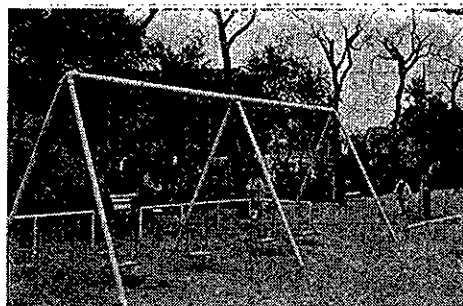


B 恵比寿東児童公園

前記の青山一丁目児童遊園に比し、敷地は横に広く長方形をなしている。周囲は商店や小工場などが密集した地帯にあり、遊具の種類も7種類で、青山一丁目児童遊園の約半分しかない。

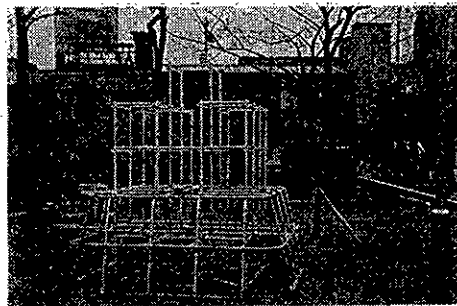
ブランコ

⑩



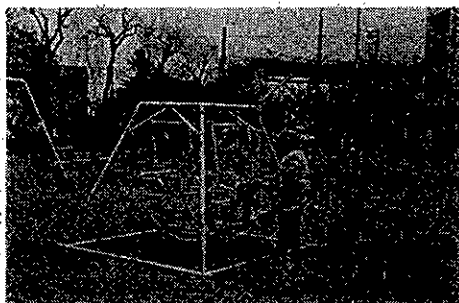
ジャングルジム

⑪



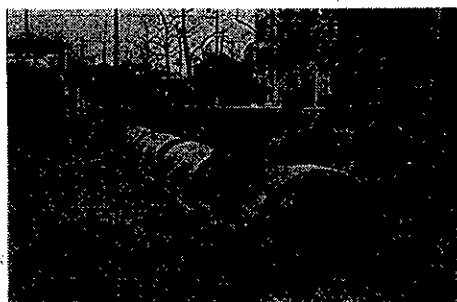
ブランコ

⑫



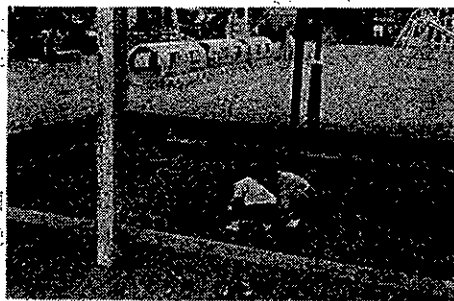
汽 車

⑬



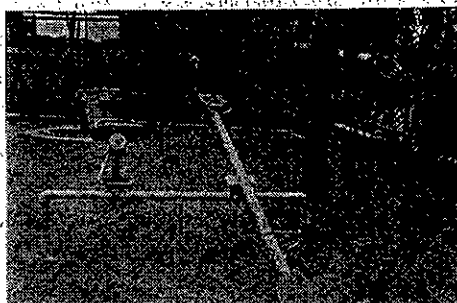
砂 場

⑭



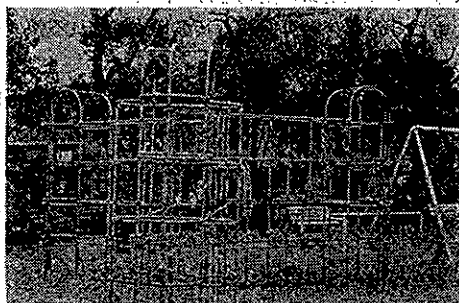
ジャングルジム

⑮



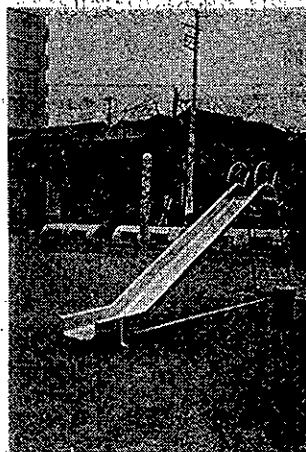
ジャングルジム

⑯



すべり台

⑰



第1表 在園時間の分布

遊園 時 期	在園時間											計
	10分～	20分～	30分～	40分	50分	60分	70分	80分	90分	100分～		
青 山	幼児前期	2	7	5	3	1	1	1	1		1	22
	幼児後期	5	7	2	5		3	2				24
	学 童	5	2	3	1							11
恵 比 寿	幼児前期	4	9	5	2	2	1	2				25
	幼児後期	6	5	4	5	2		1		1		24
	学 童	3	2		2		1				2	10
合 計		25	32	19	18	5	6	6	1	1	3	116

3. 調査結果

1. 自由記述法による行動観察の結果

イ、遊園在園時間

児童が遊園でどれくらいの時間を過ごしているかを示したのが第1表である。大体10～40分在園するものが多くなっているが、長い場合は約2時間も在園している。

各年令段階別に平均在園時間をみると、第2表のように大体30～40分であるが、この場合、青山と恵比寿の遊園では各年令段階と在園時間の間に反対の傾向がみられる。すなわち、青山の遊園では幼児に比し年長児の在園時間が短く、恵比寿の遊園では年長児ほど在園時間が長くなっている。

このような違いは、遊園の位置や規模、遊具の種類、内容などや、児童の側の遊びや生活内容の違いから生じたものと思われる。

青山の遊園は近くに神宮外苑という広大な広場を控えていることや、遊園も敷地のわりに遊具が多いため、年

長児が自由に運動できる空間がある程度制限されていることなどが年長児の在園時間を短くしていると考えられる。

恵比寿の遊園は、遊具の数が少なく、敷地の中に年長児が自由に走り廻れる余裕が見出されことや、周囲に遊び場として適当な場所がまったく見出されないことなどが年長児を長く遊園に引き留める結果となってあらわれているように思われる。

ロ、遊具別平均使用時間

各遊具の平均使用時間をみると、第3表に示した如く、青山の遊園では砂場が最も長く使われているが、恵比寿の遊園ではブランコが他の遊具をはるかに引離して長時間使われている。

年令段階別にみると、幼児前期には青山の遊園で砂場、恵比寿の遊園でブランコが最も長く使用されている。幼児後期には青山の遊園で石の山、恵比寿の遊園でブランコが一番長く使われている。その他の遊具の使用状況は表の如くである。

以上の結果から、児童に好まれる遊具は、発達のみると各段階で多少変化する傾向はあるが、砂場とか石の山のようにある程度広い空間を持ち、その中でいろいろ変化をもたせた遊びが可能な遊具が長く使われる傾向を認めることができる。

恵比寿の遊園でブランコが長く使われるのは、一つには石の山のような年長児も喜んで使える種類の遊具がなかったことも影響しているかも知れぬが、単調にみえるがその中で本人の工夫や努力で適当なスリルや競争が楽しめ、年令に応じた遊びが可能であるというブランコのもつ魅力というものを無視することはできない。

それに反し、限られた型の遊びしかできぬくぐりぬ

第2表 在園時間

遊園 時期	時間				
	平均在園 時間	標準偏差	最長在園 時間	最短在園 時間	
青山	幼児前期	41.3分	22.40分	102分	14分
	幼児後期	37.2	18.98	73	15
	学 童	25.4	9.73	44	13
恵比寿	幼児前期	34.3	16.85	76	15
	幼児後期	36.0	19.11	90	11
	学 童	46.7	33.73	112	14

木 田 他：児童遊園のモデルプランに関する研究

第3表 遊具別平均使用時間

	遊 具	幼児前期	幼児後期	学 童	男	女	全 体
青 山	砂 場	8.9分	5.1分	1.9分	7.4分	3.5分	6.0分
	石 の 山	5.8	6.3	3.6	5.4	5.9	5.6
	ブ ラ ン コ	3.1	3.6	2.1	1.7	5.5	3.1
	す べ り 台	2.1	1.4	1.5	1.0	2.9	1.7
	ひ ょ う た ん	0.8	1.2	0.8	1.1	0.7	1.0
	鉄 棒	0.2	0.9	2.2	0.5	1.5	0.9
	汽 車	0.8	1.0	0.2	0.9	0.5	0.8
	ブレイウォール	0.9	0.8	0.5	0.8	0.7	0.8
	回 転 塔	0.7	0.5	1.9	0.8	0.9	0.8
	切 株	0.4	1.0		0.4	0.8	0.6
恵 比 寿	波 状 梯 子	0.6	0.3	0.8	0.3	1.0	0.5
	クライミングネット	0.1	0.3	0.5	0.4	0.05	0.2
	く ぐ り ぬ け	0.1	0.2		0.2	0.05	0.1
	ブ ラ ン コ	10.4	11.6	9.2	6.8	13.7	10.7
	砂 場	4.7	3.4	0.8	4.2	2.9	3.5
	ジャングルジム	3.7	3.1	0.9	3.0	2.9	3.0
	汽 車	2.3	3.4	1.6	3.4	2.0	2.6
	す べ り 台	3.0	1.5	0.9	2.3	1.9	2.1
	シ ー ソ ー	1.2	1.6	0.2	1.5	0.9	1.2

第4表

	遊 具	幼 児 前 期		幼 児 後 期		学 童		全 体	
青 山	石 の 山	18	81.8%	16	66.6%	10	91.1%	44	77.3%
	ブ ラ ン コ	16	72.7	12	50.0	7	63.6	35	61.5
	す べ り 台	13	59.1	10	41.7	8	72.8	31	54.5
	ブレイウォール	12	54.5	12	50.0	7	63.6	31	54.5
	砂 場	16	72.7	10	41.7	4	36.4	30	52.6
	ひ ょ う た ん	10	45.5	10	41.7	6	54.5	26	45.6
	波 状 梯 子	7	31.8	8	33.4	7	63.6	22	38.6
	回 転 塔	9	41.0	6	25.0	6	54.5	21	36.9
	切 株	8	36.4	9	37.5	4	36.4	21	36.9
	鉄 棒	5	22.7	7	29.2	5	45.5	17	29.8
恵 比 寿	汽 車	7	31.8	8	33.4	2	18.2	17	29.8
	クライミングネット	4	18.2	2	8.3	5	45.5	11	19.3
	く ぐ り ぬ け	3	13.6	2	8.3	2	18.2	7	12.3
	ブ ラ ン コ	23	92.0	19	79.2	6	60.0	48	72.9
	ジャングルジム	11	44.0	16	66.7	5	50.0	32	54.2
	す べ り 台	14	56.0	11	45.8	4	40.0	29	49.2
	汽 車	12	48.0	11	45.8	6	60.0	29	49.2
	砂 場	9	36.0	9	37.5	3	30.0	21	35.6
	シ ー ソ ー	8	32.0	6	25.0	1	10.0	15	25.4

け、クライミングネットのような遊具は長時間児童の欲求を充たすことはできぬわけである。

ハ、最も多くの児童に使用される遊具

児童の遊具に対する誘引度を知るうえの一つの手がかりとして、どの遊具が児童に、より多く使用されているかをみたのが第4表である。

青山の遊園では、石の山が各年令段階を通じて最も多くの児童に使われており、次いでブランコ、すべり台の順である。

恵比寿の遊園では、ブランコが最も多く使われており次いでジャングルジム、すべり台、汽車の順である。しかも、この場合幼児前期の児童ではブランコが90%と圧倒的に多いのが目立つ。学童では、ブランコ、汽車、ジャングルジムなどが平均して使われている。

この場合、石の山が各年令段階の児童全般に多く使用されていることは注目に値しよう。

ニ、児童が最初に使う遊具

児童が遊園に来て最初にとりつく遊具は、誘引の強さを知る一つの手がかりになるのではないかと考え、これをまとめたものが第5表である。青山の遊園では、各年令段階を通じて石の山が最も多くの児童によって最初に使用されている。

恵比寿の遊園では、やはりブランコが各年令段階を通じて最初に使われる率が高い。

この結果については、遊具がどのように配置されているかというような遊園の構成などとも関連があり、最初にとりつく遊具が児童にとって最も誘引度の高いものとは一概には、いえぬかもしれないが、石の山やブランコのよう、各年令段階を通じて首位にあるものについては、

第6表 遊具間の関連性

順位	青	山	順位	恵	比	寿
1	石の山	すべり台	1	ブランコ	ジャングルジム	
2	回転塔	ブランコ	2	すべり台	ブランコ	
3	砂場	プレイウォール	3	ブランコ	汽車	
4	石の山	切株	4	すべり台	汽車	
5	石の山	ブランコ	5	ブランコ	砂場	
6	すべり台	プレイウォール	6	すべり台	ジャングルジム	
7	石の山	プレイウォール	7	ジャングルジム	シソー	
8	ひょうたん	きしゃ	8	ブランコ	鉄棒(柵)	
9	石の山	砂場	9	すべり台	シソー	
10	クライミングネット	切株	10	ジャングルジム	砂場	
11	ひょうたん	プレイウォール	11	ジャングルジム	汽車	
12	ひょうたん	ブランコ	12	汽車	砂場	
13	プレイウォール	波状梯子	13	汽車	シソー	

第5表 最初に使用した遊具

	順位	幼児前期	幼児後期	学童	全体
青山	1	石の山※	石の山	石の山※	石の山
	2	すべり台※	プレイウォール	波状梯子※	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

やはりそこに誘引度の高さを認めることはあながち無理なこととはいえぬであろう。

それともう一つは、最初にとりつく遊具はそれからの遊園での遊びのウォームアップともなる遊びをその中で行なえる役割をもっているということである。

ホ、遊具間の遊びのつながり

児童が遊園で遊具を使用して遊ぶ場合、その遊具の機能により、また、児童の興味や活動欲求によって、おのずとそこに遊びの流れのようなものがあるのではないかと考えられる。その流れを知ることは、遊園における児童の遊びを、より活発に発展させるための遊園の構成、特に各遊具の配置を考える場合にはぜひ必要なことである。

その流れを個々の児童について、二つの遊具を単位に遊具間のつながりをみたのが第6表である。

表にみられるように、遊具の使用状況や遊びの内容は、個々の児童によって異なり、その流れの中から全体とし

ての傾向をつかむことは困難であった。
遊具間のつながりの強いものとみると、青山の遊園では、石の山⇄すべり台、回転塔⇄ブランコ、砂場⇄プレイウール、などが多く、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⇄汽車などのつながりが多くみられる。

これは、遊具の配置により規定されている面がかなり強いが、この中で多くみられる、石の山⇄すべり台、ブランコ⇄ジャングルジムという児童の遊びの流れについてみると、その流れには全身運動的なものから遊具の動きに身体を委せるもの、あるいはこの逆の流れが考えられる。回転塔（身体全体で力を加えてまわさないで動かない）⇄ブランコ、すべり台⇄ブランコの場合も、激しい身体の動きのあとにどちらかといえば受身的な遊びが来るようである。

この場合、青山の遊園では、恵比寿の遊園でみられるすべり台⇄ブランコという流れが極めて僅かしかみられないが、これはやはり恵比寿の遊園と青山の遊園の遊具の種類の違いや遊具の配置状況から来るものと考えられる。

4. 遊具に対する児童の欲求の内容

個々の児童の行動観察記録に、さらに8ミリ撮影機による行動記録の結果を加え、児童の遊園における遊具に対する欲求の内容についてみると以下の如き種類のものが考えられる。

1. 困難を克服する楽しみ

2. スリル感の満足

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. 模倣する楽しみ

7. 変化を追う楽しみ

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

全体的動き
部分的動き
平衡感覚

1. 困難を克服する楽しみ

これは持久、頑張りのなどの努力を含め、成就欲求、達成欲求などといわれる種類の欲求に関した一連の行動である。

児童の遊具の使用法をみてみると、この種の欲求の存在を示す行動が非常に多い。年少児の場合でも、すべり

台を逆に登ったり、年令からみて当然無理だと思われるジャングルジムに懸命によじ登ろうとしたりするなど、自己の能力の限界を試そうとする行動が非常に多くみられる。

年長児ではさらにこうした動きは活発になり、単純な、決められた型にはった遊びからぬけ出し、耐え、頑張り、努力する動きはいよいよ顕著である。

この種の欲求を充たすことは、人格形成の上からも、体育育成の上からも非常に大切なことであることはいうまでもないが、彼等は自分自身で、自発的に、遊びの中でこうした機会をもっているのである。

このような欲求は、登る、ぶら下るといった遊びが主となる遊具を使うことによって充たされることが多い。その意味で、石の山、すべり台、ジャングル、ブランコなどの遊具は極めて有効に使われている。

2. スリル感の満足

スリル感とは、不安定な姿勢や動きに伴う危険を予想しての行動であり、その危険を克服する喜びを味うものである。

こうした行動も、年令段階によってその内容は様ではないが、3、4才の幼児から既にみられる。すべり台を後向きにすべったり、空罐に腰かけてすべったり、すべり台の縁をすべりおりるなど、すべり台のように安全に設計された遊具でも、このように危険な使い方をすると、ブランコの場合も、逆立ちして乗ったり、大きく揺らしておいてとびおりたりするなど、彼等のスリルを追う欲求は極めて強いものがある。

3. 協調の楽しみ

協同遊びが可能になる幼児後半から協調の喜びを遊具での遊びの中に求める動きがみられるが、学童期では、いよいよ協調的な遊びが増加する。以下はその例である。

ブランコ { 対面で乗る
友だちを膝にのせてこぐ

砂 場 { 協同で山や川を作る
自動車や汽車を走らせる
ビー玉遊びをする

すべり台 { 順番にすべる
電車ごっこをする
数人でつながってすべる

切 株 { 陣どりをする
ルールを作って鬼ごっこをする

まだまだ例をあげればきりががないが、一人乗りのブランコの場合でも、彼等は決してそれを一人だけでは使わずに、二人で同時に使えるような遊びや数人でのごっこ遊びを工夫する。その他の遊具の場合でも同様である。

4. 競争の楽しみ

協同遊びがはじまる4、5才児からこの競争という行動も活発化し、いろいろな遊具の遊びの場面が競争の舞台となる。

例	ブランコ	一高さを競争する
	石の山	{ 早く頂上まで登る 早くすべりおりる
	ジャングルジム	{ 早く登る 高く登る
	砂場	{ 山を高くつくる 深く掘る
	鉄棒	{ 遠くにとぶ 困難な技を競う

5. 想像思考する楽しみ

この種の楽しみは砂場における構成遊びの際などに最もはっきりあらわれるが、その他の遊びの中でも児童は豊かな想像力を随所に働かしているし、創造的な遊びを自分の手で作くり出している。

例 砂場 いろいろな構成遊び
(独り言が非常に多い)

すべり台 { 両手をひろげ飛行機のまねをする
機関銃をうちながらおりる

こうした時、児童はおそらく劇中の人物になりきっており、ブランコは時にロケットの発射台になり、時には移動する馬の背にもなるのである。

児童がすべり台や石の山のように、いろいろな変化をもたせて遊ぶことの可能な遊具を好む裏には、こうした想像や思考を自由奔放に働かせることができるということが大きな魅力となっているのである。

6. 模倣する楽しみ

友だちや年長児の行動を模倣する行動は、1才段階の極めて幼い幼児にもみられる。すべり台やブランコを同じようにすべろうとし、漕ごうとする行動は非常に積極的である。

こうした、模倣に動機づけられた行動は、学習活動として重要であり、年少児のみの遊びの場合より豊かな内容のものにするのは当然である。

その意味で、家庭内での遊びと異なり、年長児の遊びを眼のあたりにする機会の多い遊園での遊びは非常に好ましいわけである。

7. 変化を追う楽しみ

個人差はあるにしても、児童の遊園での遊びをみると、かなり短時間のうちに、いくつもの遊具を使い、遊具から遊具への流れは非常に早い。砂場遊びのような例外はあるにしても一つの遊具に長時間かかりきりになることは少ないのが普通である。これは結局、児童が遊びの中に変化を求めているからにはほかならない。

児童のこのような変化に対する欲求は、精神活動と身

体運動とが非常に活発に行なわれるこの年令の児童にとっては当然のものであり、遊具から遊具への変化が求められぬ際には、一つの遊具の遊びの中にそれを求めている。既製のブランコのような遊具もいろいろに変化をもたせて遊ぶ傾向が年令を追うごとに多くなり、遊具外の立木や柵なども彼等なりに遊具として巧みに使用している。

激しい動きの遊びからゆっくりした動きの遊びに、あるいは多人数のにぎやかな遊びからひとりだけの静かな遊びに、あるいは多人数のにぎやかな遊びからひとりだけの静かな遊びに、というように変化があってこそ遊びの内容もいよいよ豊富になって来るのである。精神発達未熟な幼児前期迄の遊びはそれに較べて極めて単調であり、繰返しのものが多い。

8. 好奇心の満足

石の山の暗いトンネルをくぐったり、砂場の砂の中に小さな虫などを埋めてみたり、児童の好奇心は旺盛であり、新しいものへの探究心は極めて強い。

しかし、現在の遊園の場では、こうした種類の欲求を満足させてくれる遊具は少なく、僅かにトンネルの穴くぐりや砂場などでの遊びにみられるにすぎない。その点、自然の中での遊びに較べ非常に物足りないものがある。

9. 技巧を使う楽しみ

技巧を要する遊びは、鉄棒、つり輪、ブランコ、シーソー、砂場などにおける遊びに多くみられる。

要するに“うまくする”ということに対する喜びを追う遊びである。この種の行動の中では、もちろん競争的意図や、自己顕示的意図もみられるが、その成果を自身に問いかけているものも多いといえる。

結果としては、努力、持久、積極的思考活動を生むことになり、性格形成の上に好ましい影響を及ぼすことになると同時に、指先などの細かい操作や、身体の微妙な細かな統制が可能になるわけである。

10. 休息の楽しみ

勉強や仕事と遊びが分化していない幼児期の児童にとっては、肉体的疲労の回復が休息の主なものであるが、学童期に入り、勉強や学校生活の緊張から逃れる必要が生じて来ている児童にとって、遊び場の果たす休息的機能は無視できない。彼等は砂場の縁石に腰をかけたり、石の山の中腹に坐ったり、ブランコをこぐでもなく、ゆらしながら乗っていたりして休息を楽しんでいるようにみえる。

しかし、日当りの悪い狭隘な我家の生活の中では得られぬ憩いを遊び場に求めている彼等の欲求を充たすには現在の遊園は残念ながら我家同然狭隘であり、設備の面

でも不完全である。広い芝生の庭や斜面などがぜひ欲しいわけである。

11. 身体感覚的な楽しみ

以上(10)までに述べて来たものは、精神的な面からの遊具に対する欲求であるが、身体感覚的な喜びは人間の本来の、本能的な喜びに通じるものであり、その働きを無視することはできない。そして、その一つ一つの動きが、身体的発達をうながし、成長させてゆくのである。

この種の遊びは前記の如く、全身の動きを伴うもの、部分的な動き、平衡感覚に働くものの三つのものに大別される。

イ、全身の動き

全身の筋肉を使用する遊びは数多い。ブランコ、すべり台、ジャングルジム、回転塔、切株、石の山などにおける遊びの多くは全身的なものである。

例 ブランコ { 立ってこぐ
こいでとびおりる

すべり台 { かけおりる、かけ登る
はしごを登る

ジャングルジム { よじ登る
鉄棒を横にわたる

以上の他にも例をあげればきりがなく、駆けたり、おりたり、よじ登ったりなどの動作のほとんどは全身的な動きを楽しむものである。

ロ、部分的動き

全身を動かす遊びの他に、手、腕、肩、脚などの部分的筋肉を使つての遊びもかなり多くみられる。

鉄棒 { ぶら下る
ジャングルジム { ぶら下って渡る

これらの多くは上半身を使うものであるが、中には砂場のように腕や指先だけの細かい動きが要求されるものもある。

ハ、平衡感覚

ブランコ、シーソー、切株、鉄棒などの遊びの中には、身体の平衡感覚を働かせる遊びが多くみられる。児童は身体のパランスをとることが4才頃から急速にうまくなるが、遊びの方もその頃から、わざと不安定な身体の動きをしたりして平衡感覚を働かせる遊びがふえて来るのである。

この平衡感覚の練磨は、危険防止のためはもとより、乗物酔いの防止にも役立つものであるし、積極性や勇気の育成にも大いに効果があるので好ましいわけである。

5. 行動観察よりの遊園への要望

1) 以上、児童遊園における児童の遊びの観察結果か

ら、児童の遊具に示す欲求と現在の道具が果たしている機能について考察を加えて来たわけであるが、その結果から今後の児童遊園の遊具には、次の如き内容を備えたものが望ましいといえよう。

1. 動きを与えるもの
2. 冒険心を満足させるもの
3. 協同遊びが可能なもの
4. 競争を経験できるもの
5. 思考、想像を働かせられるもの
6. 技巧を働かせられるもの
7. 休息を与えるもの

1. 動きを与えるもの

児童に動きを与える遊具には、遊具自体が動くものと、すべり台のように児童の側に動きを与えるものの二種類のものがある。

何れにしても、こうした動きを与える遊具は、児童の身体的感覚に訴え、運動機能をのばし、生理的快感を味あわせると同時に、スリル感を満足させ、勇気や積極的態度を養ううえにも役立つものである。

2. 冒険心を満足させるもの

冒険心は幼児期後半にその芽生えがみられ、学童期に入るといよいよよさかんになる。波状梯子やジャングルジム、すべり台などの使用にみられる多くの危険な遊びは、そうした欲求の強さをはっきり示している。

こうした児童の欲求を満足させることは、たくましさや勇気を育てるうえでぜひ必要なものであるので、今後の遊具にも冒険心を適当に満足させるものがなくてはならないはずである。

3. 協同作業が可能なもの

前にも述べたように、児童の協同遊びに対する欲求は極めて強い。ひとり遊び用に設計された遊具でさえ、2人、あるいは3人と多人数で遊ぶ傾向がみられる。

そこで、今後の遊具の設計に当たっても、その遊具が協同で使えるものが望ましいわけである。そのためには適当な大きさ、広さが必要である。

4. 競争を経験できるもの

協同と同時に集団遊びの場面で競争ということは児童にとって非常に魅力のあるものである。他人より、より高く、より早く登ったり、すべったりする遊びはあらゆる遊具の遊びの中にみられる。

その意味で、児童に競争の場を与える遊具が欲しいわけである。

5. 思考、想像を働かせられるもの

想像時代といわれる幼児や、学童前期の児童にとって遊びながら自由に空想を働かせられるような遊具は、非

常な楽しみを与えるものであるし、砂場のように思考を働かせ、自ら創り出す喜びを与える遊び場は児童の精神生活を豊かにするためにもぜひ必要である。

こうした楽しいムードがつくれる遊具には、定型的な使用法が制限されたものより、児童自身によって自由に、活発に創造活動がなされ、構成活動が可能なものが望ましいといえる。

6. 技巧が働かせられるもの

うまくやるということは、競争心とも密接に関係しているものであるが、身体の細かな動きを上手に統制する能力も養い、精神面では慎重さや注意力を育てるうえで効果的な行動である。

そこで、身体の均衡や手指の細かな操作活動を自ら上手に統制できるような遊具も、遊園の遊具として存在してもよいと思う。

7. 休息を与えるもの

緊張から逃れるための遊具には、激しい動きを伴うものもあるが、やはり身体をのびのびと伸ばし、周囲からの干渉を受けずにすむものが適当である。広い斜面をもった遊具や芝生のような遊び場などこうした意味で望ましいものといえよう。

2) さらに、これらの児童の遊び場の遊具に必要な要件をまとめると、次の三つのものにまとめることができる。

1. ムードがつくれるもの
2. 動きを与えるもの
3. 社会的欲求が充たされるもの

(1)のムードがつくれる遊具なり、遊園は、前述した思考や想像力などを、彼等が自由に働かせて遊ぶことが可能なものであり、(2)の動きを与えるものは、身体感覚の喜びを充すとともに、冒険心や競争心のような社会的欲求をも満足させるものである。(3)の社会的欲求を充たすものとは、協同の喜びや競争の喜びを満足させるもので、幼児期後半からの児童を対象にした遊び場にはぜひ必要

なものである。

これらの要件をいかに具体的な型で、遊具なり遊園に生かすかは、建築家や造園家、あるいは遊具製造の専門家の協力をまつところのものであり、現在よりも、さらに広い視野に立った多角的な遊び場行政とも結びつくことにより達成されるものである。例えばムードを中心にした遊園と動きを中心にした遊園とを結びつけた広域的な遊び場造成などはその一つの方法であろう。

6. 要 約

研究IVは、児童の遊びの行動観察を通じ、児童達が遊具をいかように使い、いかような欲求を満足させているかを知ることにより、将来の児童遊園のモデルプランの作製を目的としたものである。研究方法としては、東京都の2か所の児童遊園において、2才から7才迄の児童116名を対象にして、個別的な詳しい行動観察を行った。

以上の調査結果を総合して考察を加えた結果、児童達が遊園での遊びの中で満足させている欲求としては、次の11のものが考えられた。(1) 困難を克服する楽しみ、(2) スリル感の満足 (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) 模倣する楽しみ (7) 変化を追う楽しみ、(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。

以上のように、児童達は遊園での遊びの中で多くの楽しみを経験し、その楽しみの中から多くのものを学び、身につけていっているものであり、それらの欲求を、最も楽しい雰囲気の中で、十分に満足させることの出来る遊園が、将来の児童遊園のモデルとしては理想のものといえよう。もちろんそのプランの具体化には、心理学や小児保健学の立場からのみでなく、建築学や造園学、体育学など幅広い研究領域からの参加がぜひ必要なことはいうまでもなからう。

Study on Model Plan of Children's Playground

Ichiji Kida
Masayoshi Eyama
Tominosuke Matsushima
Taneaki Takahashi
Toyoji Tase
Nobuhiro Kidani
Mitsuru Senda

In planning children's playground, we studied the points that must be taken into consideration from the view-points of child psychology, child health and playground-layout,

1) The children's playground must be designed, made and arranged in such a way that its intrinsic function may be well fulfilled, rather than that only ready-made playthings are aimlessly arranged.

2) The children's playground must be laid out so that children may always play actively as well as they can enjoy rest and relaxation there.

3) It must be constructed to be the place for children's imagination and creation.

4) In the playground there must be a place where children can enjoy or play with water.

5) In a densely populated city, it is desirable to lay out a children's playground, for instance, at intervals of more than 200 meters, even if its area is limited, and make all the playgrounds relate to one another, especially in the network of their equipments.

Having these study results in mind, we have worked out 4 model plans.