

子どもの「ひみつきち遊び」にみる 「生きた環境」形成要因に関する調査研究

A STUDY ON THE RELATION BETWEEN “LIVING-ENVIRONMENT” AND “THE SECRET BASE PLAYING”

栗原 知子* 桜井 康宏**

Tomoko AWAHARA * and Yasuhiro SAKURAI **

In this paper, we mainly clarify a structure of “Living-environment” for children’s play. We also investigate how grasp places and environment through the secret base playing. The method of this study is observations of the care of schoolchildren after school hours. It was found that children experience environments through the types of two discoveries.

学童保育に通う小学生を対象に「ひみつきち遊び」の観察調査を行い、その事例を通じて子どもの遊びの「発見」のもつ意味を分析し、生き生きとした、子どもと場所との相互関係を理解する事で「生きた環境」とは如何なるものかその形成要因を明らかにする事を本稿の目的とする。

子どもの「発見」には、初めて体験するような独特な雰囲気をもった「場所」や「珍しい」場所に出遭うことで直接非日常的な体験をした場合、それを理解しようとする「場所に要因をもつ」発見型と、普段から馴染みのある場所（日常生活）に対して「特別視（例えば「秘密」）」が入ることにより普段の日常とは違う「新しい意味」の構築が成される「志向に要因をもつ」再発見型の2種類の作用が確認できた。

Key Words : the Secret Base Playing, Children’s Experience of Place, Grasp, Discovery, Living- Environment

1. 本研究の目的

本研究ではこれまでにアンケート調査、聞き取り調査及び観察調査により子どもの遊びを志向性による4種の「遊びの型」に分類し「場所」との間に有機的関係性を見出している¹⁾。さらに「ひみつきち遊び」にみられるような「場所」が「遊び」によって様々な「意味」をもたらされている状態にあることを「生きた環境」の現われとして位置づけ、また「生きた環境」とは子どもが「ひみつきち遊び」を行うような非志向の状態において、「発見」を通して子ども自身とそれをとりまく環境・世界との関係性を自ら把握、理解していく事やこれらの行為を通じて自分自身を理解していく事ではないかと推測してきた。

よって本稿では子どもの遊びにおいて重要であると考えられる「発見」という視点から「ひみつきち遊び」における子どもの「場所」を捉える能力やその遊びの在り方、環境・世界把握を行うプロセスを探り、実際に子どもと共に体験した「ひみつきち遊び」の事例を通じて「発見」のもつ意味を分析し、生き生きとした、子どもと場所との相互関係を理解する事で「生きた環境」とは如何なるものかその形成要因を明

らかにする事を目的とする。

2. 本研究における「ひみつきち遊び」の位置づけ

「ひみつきち遊び」とはどのような遊びをいうのか。様々な分野で秘密基地遊びについて述べられているが、図1に示すように子どもの成長過程において「ひみつきち遊び」には、自立という心理的成長作用及び環境理解という空間認知の作用をもたらすことが伺える²⁾。本研究における「ひみつきち遊び」の在り方もこれと同様のものとし、さらに基本的に子

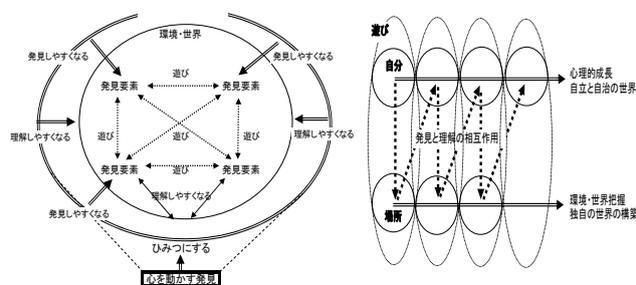


図1 ひみつきち遊びの位置づけ

* 福井大学大学院ファイバーアメンティ工学専攻 博士後期課程

** 福井大学大学院ファイバーアメンティ工学専攻 教授・工博

Graduate School of Fiber Amenity Eng., Fukui Univ.

Graduate School of Fiber Amenity Eng., Dr.Eng.

どもが「ひみつきちだ」と定める（発言する）もの全てを「ひみつきち遊び」と判断し調査を行う。また、成長過程での心理作用を考慮しつつ本稿では「ひみつきち遊び」における子どもの「発見」の作用を重要視し、子どもと共に遊ぶことを通してその世界に入り込んだ視点から環境・世界把握のプロセスを考察したい。

3. 「ひみつきち遊び」の実態

3.1 調査概要

調査期間は平成12年8月から平成16年3月であり、調査対象地は石川県の津幡町³⁾である。調査対象者は学童保育「もりもりくらぶ」に通う小学生1年生から6年生約40名（1年あたりの平均利用者数）で、長期休暇を利用し指導員体験を通して子どもの遊びの体験・観察調査を行った。調査の方法は、学童保育の遊び時間中に「ひみつきち」の現場へ案内してもらい遊びの観察を行うものと、子どもとの遊びを通して実際に共に「ひみつきち遊び」を体験し「ひみつきち遊び発生の現場」を体験するものの2種類とした。案内による観

察では、基地の写真、動画による記録及び遊び内容の聞き取り若しくは遊びの観察を行い、体験による観察においては、遊びの様子や子どもがどのように「ひみつきち遊び」を始めたかを前者と同様の方法で記録した。但し、調査予定日以外に「ひみつきち遊び」が発生した場合もあり（予期せずその時どきの状況や出来事、仲間や環境、発見によって起こるため）、多少の調査方法の違いがある。

「もりもりくらぶ」での長期休暇中の生活スケジュールによれば1日のうち遊びの時間は約4時間であり、施設内や施設周辺、小学校の遊具や体育館など基本的には指導員の目の届く範囲で自由に遊ぶことができる⁴⁾。また平成14年3月より、施設横の空地が開放され遊び場として利用可能となり、現在子どもたちには「もりもり広場」の愛称で人気の遊び場となっている（但し夏期はヘビがでるため閉鎖）。調査で得られたひみつきち遊び事例一覧を表1に示す。

3.2 「ひみつきち遊び」事例

調査により14の「ひみつきち遊び」を確認した。今回の

表1 ひみつきち遊び事例一覧

事例	調査年月	調査形態	ひみつきち遊び	対象者の学年、性別、人数	内容	場所
①	H12/08	案内	秘密の草むら	3年男1名, 2年男2名, 1年男1名	草むらを基地にして草の中をかけまわる	住宅街
②	H12/08	案内	秘密の抜け道	3年男1名, 2年男2名, 1年男1名	秘密の抜け道を通して神社へいき, 鬼ごっこやスポーツ系の遊びをする	森
③	H13/03	体験	ブルドーザーの基地	男子4名(年齢不明), 筆者	ブルドーザーを利用してごっこ遊びをする	工事現場
④	H13/03	体験	眺めの基地	4年男1名(のち年下男子1名増), 筆者	自分の住む家のある町並みを眺めたり, 眺める基地をつくる	小学校の建つ丘の斜面
⑤	H14/03	一部体験	神のいる基地	5年男1名, 4年男1名, 3年男2名	家をつくったり神の木で儀式をしたりする	もりもり広場
⑥	H14/03	体験	秘密基地	1年男5名, 筆者	年上の友達の真似をしながら住みたい家をつくり, ごっこ遊びをする	もりもり広場
⑦	H14/04	案内	アスレチックの基地	3年男2名, 1年男4名, 筆者	アスレチックをつくったり, その辺にあるもので遊ぶ	もりもり広場
⑧	H14/04	体験	探検の基地1	4年男2名, 2年男2名, 1年男4, 女1名, 筆者	林を利用して探検ごっこをする	施設付近の林
⑨	H14/04	体験	探検の基地2	4年男1名, 2年男2名, 1年男4, 指導員, 筆者	探検の基地1とは別の林で同じことを行う	施設付近の林
⑩	H15/03	一部体験	みんなの秘密基地	6年男1, 5年男1, 4年男1, 3年男1(後に2年男8増)	家をつくり, ガラクタを拾い大勢で狭い家の中で家ごっこをする	もりもり広場
⑪	H15/03	案内	女だけの基地	5年女2名, 4年女1名, 3年女2名	1つの女子グループだけが利用できる家をつくる	もりもり広場
⑫	H15/03	体験	仲良しの家	4年女2名, 筆者	仲良し2人組みで住みたい家をつくる	もりもり広場
⑬	H15/03	案内	僕の作業場	3年男1名	創作活動の作業場	施設の玄関
⑭	H15/08	体験	秘密の台所	1年女2名, 筆者	基地の周りの草花を使っておまごこをする	小学校の玄関

表2 ひみつきち遊び決定要因

事例	「ひみつ」にする理由(要因)	発見の要素	「ひみつ」にする意味	発見の種類	要素の種類
①	場所(草むら)	草むらの雰囲気	秘密にする事で初めて体験する場所や気持ちを把握しやすくする	発見	A
②	場所(森)を仲間と体験した事	抜け道を発見した驚き, 神社, お墓の雰囲気	抜け道の把握とそれで繋がった馴染みの場所の再確認	発見, 再発見	A, D
③	ブルドーザーのある場所	ブルドーザーの珍しさ	珍しいブルドーザーとの出遭い, その感動の持続, ブルドーザーを知る	発見	C
④	その場所でした眺めの感動, 筆者との体験	眺めの感動, 筆者と遊ぶ珍しさ	筆者(珍しい対象物)との体験を特別なものにする事と感動の気持ちの持続	発見, 再発見	A, C
⑤	家が上手く出来た満足感	上手く出来た家を特別(神聖)な存在にする	上手く出来た「家」の価値をさらに神聖なものにし, その場所の雰囲気を特別なものにする	発見, 再発見	C
⑥	年上の真似, あこがれ	年上(⑤)の基地への憧れ	年上の真似と秘密にする事で得られるいつもと同じ遊びの楽しさの倍増	再発見	B
⑦	楽しかったアスレチックの再現	楽しい体験のできそうな木	秘密にする事で増す遊びの楽しさ	発見, 再発見	A, B
⑧	場所(林)	横たわる木や険しい林の雰囲気	秘密にする事で初めて体験する場所や気持ちを把握しやすくする, 感動の持続	発見	A
⑨	⑧での楽しさ	⑧での楽しい気持ち	秘密にすると遊びが楽しくなる事(過去のひみつきち遊びから得た経験)	再発見	B
⑩	基地づくりをしたい	以前した基地遊びの楽しさ	秘密にすると遊びが楽しくなる事(過去のひみつきち遊びから得た経験)	再発見	B
⑪	⑩の真似, つくった家の素晴らしい	男子(⑩)の基地への羨ましさ	仲良しの友達と秘密を持つ事で楽しくなる遊びと仲の深まり	再発見	B, D
⑫	⑪がうらやましい, 仲間同士の秘密	ライバル(⑪)の基地への対抗と羨ましさ	仲良しの友達と秘密を持つ事で楽しくなる遊びと仲の深まり	再発見	B, D
⑬	その場所が気に入っている	安心感と愛着	自分の居場所, 好きな場所を秘密にする事でさらに特別なものにし, 新しい意味を与える	発見, 再発見	D
⑭	その場所でした友達との遊び, 筆者との体験	遊びの楽しさ, 筆者と遊ぶ珍しさ	筆者を交えた遊びでの楽しい気持ちの持続	発見	A, C



図 2-1



図 2-2



図 2-3



図 2-4

調査年月は平成 14 年 4 月で共に遊びを行う調査方法をとった。人数は、4 年男子 1 名、2 年男子 2 名、1 年女子 1 名（後に 4 年男子 1 名、1 年男子 4 名が加わる）で、場所は施設付近の林である。以下遊びの様子を順を追って示す。

- ①横たわる大木を発見し、ジャングルのような場所を体験したことから秘密の探検隊を結成し「ひみつきち遊び」が始まる (図 2-1)
- ②近くにいた子どもも加わり探検が始まる
- ③赤い実を発見し「特別の実」として見立てられ「赤い実探し」の遊びが始まる
- ④探検隊の隊長を決める (図 2-2)
- ⑤林の険しい道のりを楽しみながら隊長に従い頂上を目指す (図 2-3)
- ⑥仲間が林の道を滑り落ち、「レスキュー隊ごっこ」が始まる
- ⑦目標の頂上に到着し下山する
- ⑧斜めの木を発見し、木に乗ってひと休みする (図 2-4)
- ⑨「赤い実」が大量に発見され、「赤い実探し」遊びが再浮上する
- ⑩ゴールを目前に控え、作戦会議が行われる
- ⑪ゴールし楽しかったことを皆で喜ぶ

場所の発見 目的の発見 対象物の発見 出来事の発見 遊び

図 2 事例⑧：探検の基地 詳細説明



図 3-1



図 3-2



図 3-3

調査年月は平成 15 年 3 月で共に遊びを行う調査方法をとった。人数は 4 年女子 2 名で、もりもり広場で行われた。以下に遊びの様子を順を追って示す。

- ①別の女子グループの基地 (図 3-1) をみて、自分たちも仲良しだけで遊ぶ家と秘密がほしくなり「ひみつきち遊び」が始まる
- ②家をつくる敷地を決める
- ③2 人でどんな家にするか相談する
- ④枯れ枝を拾いピラミッド状に組んだり石で敷地を囲んだり工夫して家をつくる (しかし失敗)
- ⑤敷地の石を壊し、その石でキッチンをつくる
- ⑥木の板で床を敷き部屋にあがり「ごっこ遊び」をする
- ⑦誰かが他の遊びで使った毛糸や鉛筆を見つけ、キッチンで調理し「料理ごっこ」をする (図 3-2)
- ⑧草や袋を拾い料理ごっこに没頭する
- ⑨目隠しが欲しくなり家の「壁づくり」を始める
- ⑩うまく柱をたてることができず、「玄関の門づくり」に変更する (図 3-3)
- ⑪門ができ、くぐって出入りすることで満足感を得る
- ⑫床の板を壊し玄関をつくり、「家ごっこ」をする

場所の発見 目的の発見 対象物の発見 出来事の発見 遊び

図 3 事例⑩：仲良しの家 詳細説明

調査では子どもと日常生活を共にし、共に遊ぶなど、子ども個人と密着することでその子どものパーソナリティを理解し、心理的側面や学童保育での人間関係から、その子どもがどのような遊びや場所を好むか、なぜその場所をひみつきちに選定したのかをより深く確認できた。「ひみつきち遊び」が開始される際に重要であるのが子どもの心を動かす「発見」だが、どのような「発見」から子どもが「ひみつきち」にしたいと感じたのだろうか。子どもが秘密にしたいくなる要因となった現象とその意味を表2に示す。

3. 3 ひみつきち遊びの形成要因

表2からもわかるように「ひみつきち遊び」には、独特の「雰囲気」をもつ場所に対して「場所そのもの」から「発見」や「行動」「志向」を促されたり、その場所で楽しい体験や驚きなど気持ちを大きく揺さぶられた時、その場所を大切にしたい気持ちやわくような「場所に要因をもつ」発見型のタイプと、目的があらかじめ決まっていたり、過去の楽しい経験や体験したい気持ちを再現するために「秘密にする」といった「特別視」が入ることによって普段日常で触れ合える場所に「新しい意味づけ」を行うような「志向に要因をもつ」再発見型の2種類の「発見」による「環境・世界把握」のプロセスが確認できた。

また「ひみつきち遊び」は「秘密」にすることで成立する遊びであるため、実際にその始まりに遭遇することはごく稀で

ある。子どもと密着することで得られたこれらのひみつきち遊び14事例のうち、事例⑧（発見型：図2）及び⑩（再発見型：図3）について「ひみつきち遊び」の始まり及び「発見」に伴う遊びとその流れを図2、3に詳しく紹介した。図中、場所の発見は——、目的の発見は-----、対象物の発見は——、出来事の発見は---、遊び内容は**太字**で示した。

4. ひみつきち遊びにみる生きた環境形成要因

4. 1 発見の種類

図2、3に示した2事例をはじめとし、「ひみつきち遊び」14事例に共通して確認できるのは、環境によって遊びが発展したり、環境に感動して遊びが始まったり、環境においてその都度起こる出来事やその都度出遭う対象物によって遊びを柔軟に変化させるなど、子どもが「環境」と深く関わりをもっていることである。また、1つの「ひみつきち遊び」の中でも「発見」によって多種多様な遊びを混在させ、環境との関わりを多様に流動させる事で、子ども自身が環境と自分自身との間に様々な相互作用を築きあげている事が確認できた。

4. 1. 1 場所的な要因

注目したいのは、写真からもわかるように明らかに「場所」の「雰囲気が独特」なものとそうでないものに分かれることである。例えば、先の事例⑧と同様に事例①5)の草むら(図4)は子どもがワクワクしそうな「場所の雰囲気」を感じる



図4 事例①：秘密の草むら



図5 事例⑩：みんなの秘密基地



図6 事例⑬：僕の作業場



図7 事例⑨ 探検の基地



図8 事例⑦ あすれちっくの基地



図9 ガラクタ（鉄砲）

ことができる。また先の事例⑫のように事例⑩⁶⁾の基地(図5)は子どもの創った家が印象的であり、楽しそうなモノを創って楽しんだのであろうと「憶測」はできるものの、場所の独特な雰囲気はあまり感じられない(創った家が場所を独特にしている感じはある)。さらに事例⑬⁷⁾(図6)は「ここは本当にひみつきちなのか」と思わせるような、日常生活の中でも目立たない普通の場所であり、一見普通の玄関に見える。

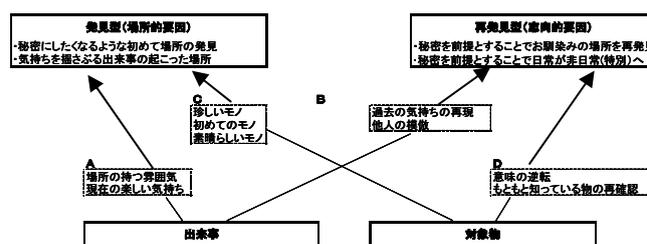


図10 ひみつきち決定要因と要素の働き (図中A～Dは表2と対応)

4. 1. 2 志向的な要因

次に注目したいのは子どもの志向である。先の事例⑧(図2)に対し、事例⑨(図7)は写真から同じような自然の林を確認できる。遊び内容についても変わりはないが「ひみつきち」にする理由は全く異なる。事例⑧及び⑨はいずれも共にひみつきち遊びを行ったが、事例⑧においては林の中でその光景に感動した子どもが「探検しよう！俺らは秘密の探検隊や！」と遊びが始まったのに対し、事例⑨については近くの林で「また、さっきのひみつきちごっこしよう」と事例⑧での楽しさを求めた遊びの始まり方をしている。これと同様に先の事例⑫(図3-2, 3)の仲良し2人組の事例についても、事例⑪(図3-1)の仲良し女子グループが友達同士で「秘密」を持つことに対し、「自分達も同じように仲間同士で秘密を共有したい」という思いから遊びが発生したことが伺えた。

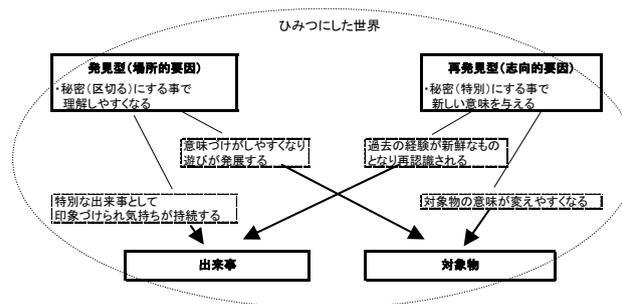


図11 「ひみつきち遊び」における発見要素の働き

4. 2 発見を促す要素

4. 2. 1 出来事(コト)要素

「ひみつきち遊び」には、子どもの心を驚嘆させる「出来事」や「対象物」の存在が欠かせない。これらは「ひみつきち遊び」の要素として2種の発見にそれぞれ働きかけ相互作用を起こし、様々な遊びを誘発させている。「発見」と「要素」の関係を図10及び図11に示す。

まず「出来事」要素について、基本的には「特別な体験」をする事でその体験を持続させたいと思うことに起因する。その持続薬となるのが「秘密にする」ことである。秘密で出来事を包み込む事によって子どもは「場所」や「出来事」の意味を自由なものにし図11の様に遊びの要素の発見を多様に膨らませていくのである。

「場所的な要因」に対しては、図中Aの様にその「出来事」自体が環境として受け取られる、つまり雰囲気(こわい、気味が悪いなど)として場所に現れた出来事を直に体験した瞬間、それは「発見」として獲得されるのではないだろうか。

また「志向的な要因」に対しては、図中Bの様に「出来事」は過去の楽しかった経験として捉えられ、「あの時のあの気持ちになるために」という「目的志向」が生まれる。例えば事例⑦(図8)のように楽しい体験のできるアスレチックを

創ることに代表される。

4. 2. 2 対象物(モノ)要素

次に「対象物」要素については、基本的に「獲得」したいと思われるものや「材料」として捉えるものが多い。

「場所的な要因」に対しては(図中C)、事例③のブルドーザー8)のように、普段獲得することのできないものや珍しいものとして、そのモノが在るべきではない環境にあることで引き立てられたり、そのモノが在ることで環境が引き立ったりする場合をいう。

また「志向的な要因」に対しては図中Dの様に、日常でそのモノがもつ意味とは別の意味をもたらされた時、そのモノから「環境」が新たな意味を与えられ、子どもは「特別」を感じるのである。「ひみつきち遊び」ではガラクタ集めがよく行われる。例えば事例⑩において図9のガラクタは「鉄砲」として遊びに使われる。この「鉄砲」によって場所には新たな意味が与えられる。「本当は無駄なのに～」と、「意味の逆転」が起こることは子どもにとって非常に新鮮かつ刺激的な体験となる(このようなガラクタをそのまま家に持ち帰る場合すらある)。「ひみつきち」だからこそ、いつもとは違う特別な場所

だからこそ、意味の逆転が起こりやすくなるのであろう。日常では「無駄」であるガラクタや「禁止」されてできないことなど、普段はマイナスイメージなものほど、新たな意味が与えやすく、また新たな意味としてそのモノを捉え直した場合非常に楽しい体験をするのである。

このように、「発見」と「獲得」によって新しい意味づけが次々に行われることや子どもがこの行為を繰り返すことで環境や世界を自分の中に位置づけ、獲得していくことはまさに人間と環境が有意義な関係を築き上げる「生きた環境」といえるのではないだろうか。

5. 結

以上のように、「ひみつきち遊び」における「発見」による子どもの「環境・世界把握」のプロセスから「生きた環境」形成要因について考察してきた。

子どもの「発見」には、初めて体験するような独特な雰囲気をもった「場所」や「珍しい」場所に出遭うことで直接非日常的な体験をした場合、それを理解しようとする「場所に要因をもつ」発見型と、普段から馴染みのある場所（日常生活）に対して「特別視（例えば「秘密」）」が入ることにより普段の日常とは違う「新しい意味」の構築が成される「志向に要因をもつ」再発見型の2種類があることが確認できた。

また前者では初めての体験によって自分にとって新しい経験として環境・世界把握がなされ、後者では既に経験済みの環境に対して「新しい意味」の構築を行う事（何かモノを創り、そのモノから再確認するなど）で、より深く環境・世界把握が成される。

「ひみつきち遊び」にとって最も重要である「秘密」の役割については、前者は「特別な場所」を秘密にし、まわりの環境と区別することで環境を理解しやすい状態をつくっていると考えられ、後者では「秘密」にすることによって普段とは違う新しい場所の意味を「対象物」や「出来事」などから位置づけ直し、環境を再把握しやすくしていると考えられる。

今後は、「秘密」と「非日常性」の関係を明らかにし、さらに子どもの遊びだけにとどまらず、人間にとって「生きた環境」とは如何なる存在なのか、また「生きた環境」によって人間はどう在るべきか、どのように相互が生かされ続けゆくのかを意識しつつ研究を進めていきたい。また、このような「発見」を促す環境づくりを行う建築的な計画指針の確立を目指したい。

【註】

- 1) 栗原知子, 熊澤栄二:「子どもの遊び」にみる「生きた環境」の意味に関する研究, 日本建築学会計画系論文集, 558, PP.175 ~ 181 (2002)

本研究ではこれまでに、小学生372名を対象に行ったアンケート調査及び90名を対象に行った聞き取り調査により子どもの遊びの現状を把握、分析し、遊びに内在する「志向」という視点から子どもの遊びを「目的指向型

の遊び」「対象指向型の遊び」「目的かつ対象志向型の遊び」「非指向型の遊び」の4種の型に分類した。さらに「志向性」と「場所」の間には、「目的志向型」や「対象志向型」の様に遊び場所が強く限定されるものと、「目的かつ対象志向型」や「非志向型」の様に中間的な遊びでは、遊び場所の限定が弱いという構造的な関係性があることを指摘した。

- 2) 心理的には、子どもの成長過程での役割が重要であろう。人類学の藤本浩之輔 [1] は子どもが秘密基地をつくる行為は「自立と自治の世界」であると提言している。また建築学の仙田満 [2] は子どもの遊びについて現状調査や観察調査を行うことによって、子どもに求められる遊び空間の特徴を「自然スペース」「オープンスペース」「遊具スペース」「アジトスペース」「アナーキースペース」「道スペース」の六つの空間によって分類できることを提言している。その中で秘密基地は大人に隠れてつくる子どもだけの空間として「アジトスペース」に位置づけられている。親や大人達から知られない独立した空間を持つことによって、前述したような「自立心」や「独立心」「計画心」を養うのである。子どもの成長過程における「ひみつきち遊び」の在り方は本研究においても同じといえる。また「ひみつきち」における空間的意味つまり「場所」や「発見」の意味について、子どもの遊びを通して「街づくり」を行っている木下勇 [3] は次のように述べている。「秘密基地づくり」を通して、子どもは自分の「場所の確保」「独自の世界の構築」を行うとともに、子どもが本来持っている「場所の雰囲気」を読み取る能力を開花させるのである。このように木下は本研究と同様に子どもの内面におこる作用を心理学や教育学における解釈の視点とは異なった、地域環境を中心とした子どもの環境理解のプロセスという建築学的解釈によって分析している。

このように、子どもの成長過程において「ひみつきち遊び」には、自立という心理的成長作用及び環境理解という空間認知の作用をもたらすことがうかがえる。人文地理学、社会科教育学において寺本潔 [4] は、教育学的視点と地理学の持つフィールドワークという方法を併せることで、手描き地図や聴き取りという手段を用い「子ども道」「お化け屋敷」「子ども地名」「探検行動」といった切り口から子ども独特の環境知覚や行動様式を読み解くことを試みた。彼は秘密基地（または隠れ家）、子ども道、お化け屋敷（こわい場所）、子どもの地名の四つの空間をとり上げ、これらを「子どもの自主的な空間行動の結果、生まれた独自の空間である」と述べている。また、「秘密基地や子ども道といった空間は、子ども世界のいわば「拠点」であり、知覚空間内においても強く

意識されるものである。もちろん、こういった空間は、子どもの手描き地図にも散見されるところであるが、実際に子どもたちの世界に入りこんで、内側から観察しなければ、その実態は容易につかめない」と述べていることから、秘密基地が子どもの空間認知において重要な存在であり、本研究でもこの見解と同様に子どもの「ひみつきち遊び」から環境・世界把握のプロセスを考察したい。

- 3) 調査対象地区は石川県河北郡津幡町である。津幡町は石川県の中心都市、金沢市から車で約15分の場所に位置し、金沢市のベッドタウンとしてニュータウンの増加や開発が進むなど子どもの人口も増加しており、現在においてその発展が期待されている。さらに、学童保育もりもりくらぶの所在地においては自然も多く、小学校や保育園も隣接する事から子どもの遊びの発展性がおおいに期待できる。
- 4) 施設の立地条件であるが太白台小学校への道路と保育園への道路の分岐点に位置し、津幡町の町並みや太白台小学校へ通う子どもたちの住む緑ヶ丘住宅地の全貌を眺めることのできる高台にある。また小学校周辺や通学路には森や林、施設には小学校の運動場が隣接し遊び場所は比較的豊富であると考えられる。
- 5) 図4の秘密の草むらは、子どもたちの家の近所にある高台の貯水タンク付近の草むらのことである。草むらと貯水タンクの雰囲気から基地を連想し、草むらも入り込むのに調度良い高さであった。貯水タンクまでの秘密の草むら道を利用して基地ごっこやチャンバラなどをして遊んでいる。

6) 図5のみんな秘密基地は、高学年と低学年の男子が集まり家をつくったりガラクタ集めをしたり、家ごっこをして遊ぶ。

7) 図6の僕の作業場は、これといって何をするわけでもないが、思いつくとそこへ行き何かを作ったり一人で遊んだり、その場所を思ったり（思い浮かべたり）する。「俺の秘密の作業場みせてやっか？（見せてあげようか?）」と、突然教えてくれた。

8) 写真はないが、ブルドーザーの基地は小さな工事現場（公園の近く）でブルドーザーを基地に見立てて遊ぶ。工事のおじさんがいなくなる時間を見計らって男子4～5人で基地ごっこをしたり、粘土探しをしたりとコソコソ遊んでいる。

参考文献

- [1] 藤本浩之輔編:子どものコスモロジー, 人文書院, PP.13 ~ 15 (1996)
- [2] 仙田満: こどものあそび環境, 筑摩書房, PP.15 ~ 16 (1984)
- [3] 木下勇:遊びと街のエコロジー, 丸善, PP.32 ~ 34 (1996)
- [4] 寺本潔:子ども世界の地図, 黎明書房, PP.62 ~ 89 (1988)

謝辞

調査にご協力いただいた津幡町学童保育「もりもりくらぶ」の皆様には紙面を借りてお礼申し上げます。

付記

本稿は、日本建築学会 2004 年度北陸支部及び大会（北海道）において発表したものを加筆・修正したものである。