

青海チベット高原における大学生の記憶に残る遊び場の風景 Scenery of Play Grounds in Memory Among University Students in Qinghai Tibet Highland

童阿瑪^{1*}, 古谷勝則¹, 仙珠²

TONG AMA^{1*}, Katsunori Furuya¹, Xian Zhu²

¹ 千葉大学大学院園芸学研究所, ² 青海民族大学公共管理学院

¹Graduate School of Horticulture, Chiba University, ²School of Public Administration, Qinghai University for Nationalities

はじめに

自然環境は人々の感受性や心などを育む場である。特に、こども達にとっては「遊び」「自然体験」などを通して人格の基礎を培う環境教育の有効な場といえる。青海省では、チベット族、モンゴル族、回族等の複数の少数民族が混在しながら生活している。この地域は、伝統文化や生活方法が混在し、文化の多様性がある。そのため、本研究では、チベット高原の青海省において、複数の民族の大学生を対象に、児童期の遊び場の状況を明らかにすることを目的とした。

研究の方法

本研究では、青海民族大学大学生を対象に遊びのスケッチ調査を行った。青海民族大学では、在学生約12,000名のうち少数民族学生が56.8%を占めている。複数の民族を比較することが可能な大学である。スケッチ調査では、児童期に一番好きだった遊び場をスケッチで描いてもらい、大学生の記憶に残る遊び空間などを調査した。スケッチ調査は、2011年7月～11月に152部を配布し、137部を回収した。このうち、モンゴル族49名、チベット族31名、漢族25名、回族23名、その他9名であった。分析では、スケッチに描かれた遊びの要素を数えた。

結果と考察

スケッチの風景には、山、川、森などといった自然環境から道路、住宅に至る様々な要素が見られた。スケッチの場所は身近な家周り、学校、道路から、豊富な自然がある草原草地、山、水、林、農地などであった。全体137件のスケッチから700個の要素が確認できた。1枚のスケッチ当たり平均5.1個であった。民族別には、モンゴル族は6.2個最も多かった、回族は4.6個、チベット族は4.5個、漢族は4.4個であった。スケッチに描いた要素を6つに分類した。それらは、自然と土地利用に関する分類(391個)、建築物(125個)、交通関係(86個)、人物と動物(64個)、公共建築物(29個)、その他(5個)であった。スケッチの要素の個数を全体137名に対する割合で分析した。自然と土地利用に関する分類では、山(72%)、川(64%)、林(58%)、草原草地(28%)などを含んでいた。建築物には、住宅(60%)、ゲル(20%)などを含んでいた。交通関係では道路(57%)などを含んでいた。人物と動物の分類では牛羊(26%)、人(12%)などを含んでいた。公共建築物には学校(16%)などを含んでいた。遊び場には山や川、住宅、林、道路が多く、広い範囲が描かれていた。学校の遊び場では、学校の教室、体育場などの細部まで描いたスケッチがあった。また、モンゴル族のスケッチには、広い草原、牛羊等の哺乳動物、太陽や月とゲルなどが見られた。ほとんどのスケッチは眺望景観であり、遠くに山並みがあり、山から河が流れ、一部に樹林が描いていた。手前の画面には、家やゲルや建築物、道路などを描いていた。このスケッチ調査では、景観構成要素と、描いている主体から遊び場の眺めを知ることができた。スケッチの要素は各民族の生活環境や生活習慣と関連する可能性がある。景観の様式には、有形である地理・地形的観点から無形である文化・社会的観点まで表された。有形である景域は山、林、田、町、農村、等と、そこに内存する道路、河川、街並み、庭園、建築物、人物、動物等が挙げられた。また、文化・社会的観点からは伝統、文化、風土、お寺など名勝等が挙げられた。

本研究では、青海民族大学の大学生を調査対象をとして、遊び場の要素を把握した上で、民族別の空間特性を明らかにした。今後、自然体験を行う上での空間の整備や異なる文化や生活において、共生できる環境を国際的な比較研究も重要であると言える。

キーワード: チベット高原, 遊び, スケッチ, 風景, 少数民族

Keywords: Tibet Highland, Play, Sketch, Landscape, Ethnic Groups