

「かえっこバザール」における 児童の行動とおもちゃの関係

田代麻依子

環境計画学科環境社会計画専攻において学士(環境科学)の学位授与の資格の
一部として滋賀県立大学環境科学部に提出した研究報告書

2007 年度

承認

指導教員

「かえっこパズール」における児童の行動とおもちゃの関係

近藤研究室 0412021 田代麻依子

の場として提案する．また，他者に惑わされることのないおもちゃ選びの場として提案する．

1．背景・論点

1-1 おもちゃと子どもの成長

「おもちゃ」は子ども成長発達に欠くことのできない大切なものである．しかし，子どもの遊ぶおもちゃは子どもの成長とともに変化していくため，一つのおもちゃを使う期間が短く，そのため，壊れていないおもちゃでも対象年齢を過ぎると不要になってしまう．また，現在は「完成されたおもちゃ」が主流となっており，親に買い与えられたおもちゃで遊ぶ子どもがほとんどである．「完成されたおもちゃ」は子どもに合わせて変化ができないため，子どもが一つのおもちゃで遊ぶ期間をさらに短くしている．

1-2 子どもの遊びたいおもちゃとは

子どものおもちゃ選びには，常に「親」の影響がある．おもちゃを購入する時も棄てる時も「親」の意志を子どもに強制していることになる．また，メディアや友達の影響でおもちゃ選びをしている子どもが多いように思われる．このような環境の中で子ども達は自分の本当に遊びたいおもちゃを見失っていると考ええる．子ども達がおもちゃの性能や価格，または他者の意志に惑わされない場所が必要と考ええる．

そこで，本研究では子ども達が不要になったおもちゃを使い，さらに自由に選び，遊ぶことのできる「かえっこパズール」というイベントに着目した．

「かえっこパズール」…

2000年に福岡県の美術家・藤浩志氏が提案したもので，不要になったおもちゃが家にあふれていたこと，子ども達の遊び場が減少したこと，子どもがお店やさんごっこ



をやりがったことなど日常生活を通してのさまざまな問題意識から考案された新しい形態のイベントである¹⁾²⁾．

2．研究の目的・意義

本研究の目的は，「かえっこパズール」におけるおもちゃの動きを調査・分析することによって参加者の行動を明らかにし，「かえっこパズール」でのおもちゃと参加者の関係を明らかにする．そして，子どもが「かえっこパズール」の中ではおもちゃに対しての価値が変わることを明らかにする．

本研究の意義は，「かえっこパズール」を不要になったおもちゃが有効活用できるおもちゃのリユース

3．調査手法

「かえっこパズール」を実際に開催し，児童の行動，そしておもちゃの流れを以下のような調査を行い定量的に分析する．

3-1 本研究で使うおもちゃの定義

現代では，「遊びのための道具」という意味で使われており，正式には「子どもが手に持って遊べるように作ってあるもの」という意味である．本研究では，この意味の通り「子どもが手にとって遊べるようにつくってあるもの」を「おもちゃ」と定義する．

3-2 開催場所の詳細

屋内であること，30人程度の行動が可能な場所であること，児童が自転車などで集まりやすい場所とする．これらの開催場所の選定条件から2007年8月10・11日に行われた「子どもフェスティバル2007」に決定した．

3-3 研究の対象

「かえっこパズール」は幼児から小学生の参加者が多いことから，0～12歳の児童を対象とする．また，0～2歳の幼児を対象に含めたことに対し，様々な参加者の行動を見るために0～12歳に設定した．

3-4 調査方法

アンケート調査

参加者には「かえっこパズール」参加前に，「性別・年齢・かえっこパズールに参加した理由・最近買ったおもちゃ・大切にしているおもちゃ・今ほしいと思っているおもちゃ」の6項目に回答してもらう．このアンケートから参加者の属性，参加者がどのようなおもちゃを持ち，どのようなおもちゃに興味があるのかを知ることができる．

かえっこリスト調査

「かえっこリスト」とは，参加者が持参したおもちゃと交換したおもちゃについて記録するリストであり，これにより持ち込まれたおもちゃの個数・種類，交換されたおもちゃの個数・種類のデータを取得する．

おもちゃの分類

おもちゃを「かえっこパズール」実施後に分類するため，各おもちゃに番号シールを貼り写真に撮り，

おもちゃデータしておいておく．分類項目はおもちゃ玩具協会が2006年度，玩具市場規模調査で定めたおもちゃの大分類10項目と中分類37項目を元に，「かえっこパズール」で扱ったおもちゃの分類する用に，分類項目を改定した．

3-5 分析方法

3-5-1 分析の流れ

取得したデータを単純集計し，傾向をみる．

おもちゃの分類集計をする．

参加者の属性と取得したデータを組み合わせ，傾向を見る．→ 考察する．

「かえっこ行動モデル」の作成

「持って来たおもちゃ」と「交換したおもちゃの個数」を変数とし，Ward法によるクラスター分析を行い，参加者の行動パターンの類型化を行う．抽出される行動のパターンを「かえっこ行動モデル」とする．「持ってきたおもちゃ数」「交換したおもちゃ数」の変数を基に類型化を行う理由として，本研究では，「おもちゃ」に焦点をあてていること，また，参加者の行動と「持ってきたおもちゃ数」「交換したおもちゃ数」には大きな関係があると考えたからである．

	単純集計	クロス集計	クラスター分類	クロス表
年齢	●	●		
性別	●	●		
参加した理由	●	●		
最近買ったおもちゃ	●	●		●
大切にしているおもちゃ	●	●		●
今ほしいおもちゃ	●	●		●
元からあったおもちゃの個数	●	●		
持ち込まれたおもちゃの個数	●	●	●	
交換されたおもちゃの個数	●	●	●	
元からあったおもちゃの種類	●	●		●
持ち込まれたおもちゃの種類	●	●		●
交換されたおもちゃの種類	●	●		●

表 3-5-1 分析方法

4．分析結果

4-1 アンケートの集計結果

4-1-1 アンケートの有効回答数

1日目，2日目合わせて192人の児童が「かえっこパズール」に参加し，1日目79人，2日目74人（リピーター41人を除く），計153人のアンケートを集計した．

4-1-2 参加者の属性

男女の人数に関しては，やや女児が多かったがあまり差はなかった．リピーターに関しては予想を上回り，1日目の参加者人数の半数以上もの児童が2日目も訪れていることが分かった．

「かえっこパズール」の参加理由について「楽しそうだったから」という回答が約半数を占めており，「いないおもちゃがあったから」の回答は約5分の1を占めていた．また，「その他」の回答を選んだ

参加者については，「以前，かえっこパズールに参加したことがあったから」「お父さんについてきた」などの回答を得られた．年齢で見ると，年齢が高いほど「いないおもちゃがあったから持っていこう」という理由で「かえっこパズール」に訪れていることが分かる．

また，参加者のおもちゃの嗜好として「最近買ったおもちゃ」「大切にしているおもちゃ」「今ほしいおもちゃ」，どの質問に対しても「一般ゲーム」が一番多く，続いて「キャラクターもの」が多かった．このことから「かえっこパズール」の参加者のおもちゃに対しての嗜好として，「一般ゲーム」「キャラクターもの」に興味があることが分かる．また，「一般ゲーム」に関しては，3～5歳の参加者が全体的に多く，3～5歳という幼い年齢でありながら，「一般ゲーム」の回答が多い傾向に見られるということから「一般ゲーム」が低年齢化にあると考えられる．

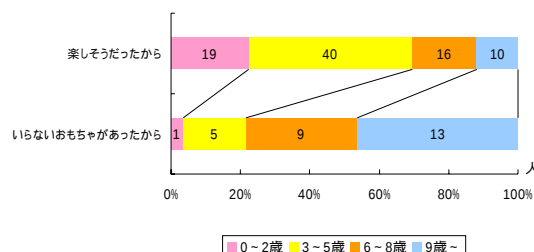


図 4-1-2 年齢別で見た参加理由

4-2 おもちゃについて

4-2-1 おもちゃの個数

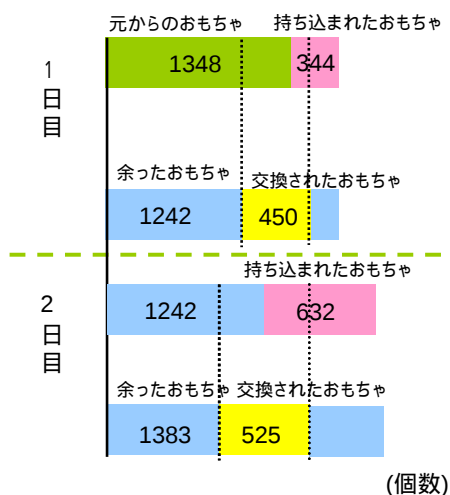


図 4-2-1 各おもちゃの個数

全体のおもちゃの個数を集計した結果，図 4-2-1 のような結果が出た．持ち込まれたおもちゃ数を見ると1日目に比べ2日目は約2.5倍であった．これは参加者が1日目より2日目の方が多くが理由だと考えられる．2日目人数が増えたことに関わらず，交換されたおもちゃ数はあまり変わって

いない。このことから、2 日目の参加者はおもちゃを持ち込む傾向があると考えられる。これはリピーターが大きく関係していると考ええる。

4-2-2 おもちゃの種類

おもちゃの集計の結果、最も多く交換されたおもちゃは、「乗り物」のおもちゃだった。この乗り物をさらに詳しく年齢別で見ると次のような結果になった。

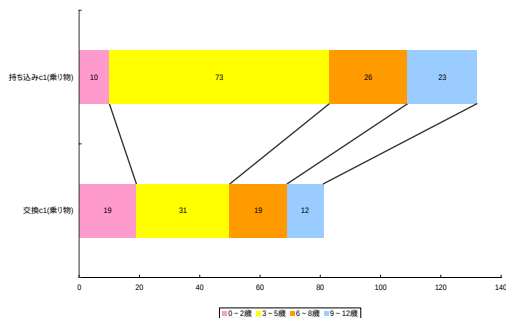


図 4-2-2 年齢別に見た乗り物の個数

年齢とのクロス集計を行ったところ、興味を持ち出すところが 0~2 歳の間で、3~5 歳の間に徐々に飽き出すことが考えられる。また、「乗り物」という枠組みの中でも、年齢の低い参加者が持って来ていたおもちゃは、幼児向けのおもちゃだったことに対し、年齢の高い参加者が持って来たおもちゃは、精巧なおもちゃが多かった。交換したおもちゃについては、年齢に関係なく、0~2 歳の参加者でも精巧なおもちゃと交換し、年齢が高い参加者でも幼児向けのおもちゃと交換していたことが分かった。このことから、持って来られるおもちゃには年齢によって多少の傾向は見られるものの、交換されるおもちゃには年齢問わずさまざまな乗り物のおもちゃが交換されていたことが分かる。

4-2-3 壊れているおもちゃ「ガラクタ」について

「かえっこバザール」では、「壊れたおもちゃ」や「使いようのないもの」、「名前が書いてあるもの」も持ち込まれる。それらのおもちゃは大人の目から見ると、「ガラクタ」同然のものであり、廃棄処分されるようなものばかりである。しかし、それらのおもちゃは「かえっこバザール」の中では次々と交換されていた。これらのことから児童によって「ガラクタ」になるおもちゃの基準が異なることが分かる。



4-2-4 今欲しいおもちゃと交換したおもちゃ

「かえっこバザール」に訪れる前の「欲しかった

おもちゃ」と実際に交換したおもちゃを比較した。同じものを交換した参加者がたった 13 人だったことに對し、多くの参加者が別のもので交換していることが分かった(表 4-2-3)。これらより、「かえっこバザール」では欲しかったおもちゃとは違うおもちゃにも興味を抱き、交換されていく。すなわち、「かえっこバザール」という空間の中で様々なおもちゃと触れ合うことにより、またそのおもちゃがお金で購入するのではなく「かえるポイント」と交換できるという仕組みであることから、おもちゃに普段とは違った視点から見ることになり、その結果、「かえっこバザール」ではおもちゃに対して参加者の価値が変わると考えられる。

交換したおもちゃ		a1	a2	a3	a4	b	c1	c2	c3	c4	c5	d1	d2	d3	d4	e	f1	f2	f3	f4	f5	f6	f7	g1	g2	h1	h2	h3	h4
今欲しいおもちゃ	a1	1																											
	a2		1																										
	a3			1																									
	a4				1																								
	b					1																							
	c1						1																						
	c2							1																					
	c3								1																				
	c4									1																			
	c5										1																		
	d1											1																	
	d2												1																
	d3													1															
	d4														1														
	e															1													
	f1																1												
	f2																	1											
	f3																		1										
	f4																			1									
	f5																				1								
	f6																					1							
	f7																						1						
	g1																							1					
	g2																								1				
	h1																									1			
	h2																										1		
	h3																											1	
	h4																												1

表 4-2-3 今欲しいおもちゃと交換したおもちゃ

4-3 「かえっこ行動類型」の行動分析

4-3-1 「かえっこ行動類型」の抽出

「持って来たおもちゃ」「交換したおもちゃの個数」を変数として行ったクラスター分析により、「かえっこ行動類型」の類型化を行った。クラスター分析によって得られた 5 類型を得た。得られた各類型の特徴をあげ、「かえっこ行動類型」を作成した³⁾。

かえっこ行動類型	内容	人数
類型 【チョコット型】	おもちゃを「持って来た個数」「交換した個数」が共に少数の参加者の類型。この類型は積極的にかえっこを行っていることから、「かえっこバザール」をただ傍観しているだけ、あるいは少しだけ交換したといことから「チョコット型」とした。	115人
類型 【コウカンダケ型】	「持って来た個数」「交換した個数」が共にほぼ同じ参加者の類型。この類型はWS・スタッフ手伝いをせずに持って来たおもちゃで得たポイントのみでおもちゃと交換していることが分かる。このことから「コウカンダケ型」とした。	43人
類型 【モチカエル型】	「持って来た個数」が少ないことに対し、「交換した個数」が多い参加者の類型。持って来たおもちゃで得たポイント以外にWS・スタッフ手伝いに参加しポイントを得て、おもちゃと交換したことが分かる。このことから「モチカエル型」とした。	15人
類型 【シンチョウ型】	「持って来た個数」が多いことに対し、「交換した個数」がそれほど多くない参加者の類型。このことからある程度のポイントを使っただけ、ポイントがまだ残っているにも関わらず、最後まで使わずおもちゃを慎重に選んでいると考えられることから「シンチョウ型」とした。	14人
類型 【モチコミ型】	「持って来た個数」が非常に多いことに対し、「交換した個数」が非常に少ない参加者の類型。このことから多くのポイントを持っているにも関わらず、ポイントをあまり使わないことから、ただおもちゃを持ち込んでいるだけと考えられる。このことから「モチコミ型」とした。	5人

表 4-3-1 それぞれの類型と説明

4-3-2 「かえっこ行動類型」と年齢

年齢別で見ると、年齢が高いほど「チョコット型」が少なく、その分「モチカエル型」が多かった。年齢が高いとおもちゃ選びの判断力があり、「チョコ

ット型」が多くなると予想していたが、結果は逆であった。年齢が高い参加者はおもちゃ選びの判断力があるものの、お金を使わずにおもちゃが手に入れることによりおもちゃに対する「欲」が出てしまい、その結果、より多くのおもちゃを持って返ろうとする「モッテカエル型」が多くなったと考えられる。

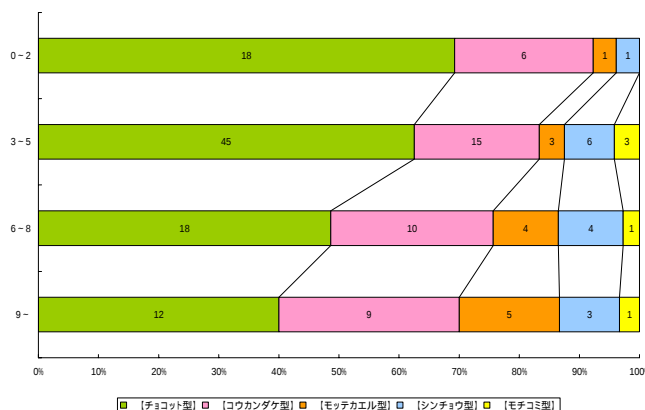


図 4-3-2 「かえっこ行動類型」と年齢

4-4-3 「かえっこ行動類型」とリピーターの関係

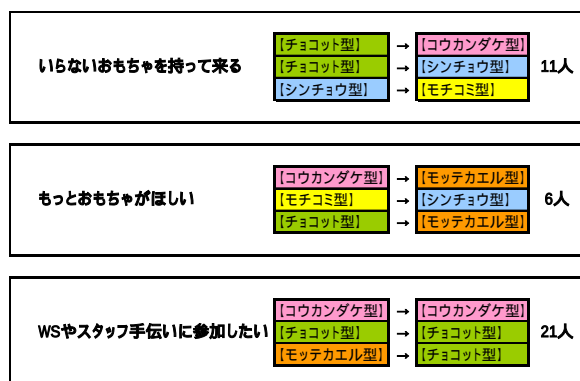


図 4-4-3 リピーターの「かえっこ行動類型」

リピーターの「かえっこの行動類型」を各参加者で1日目、2日目で組み合わせた。そこから、「いらぬおもちゃを持って来る」「もっとおもちゃがほしい」「WSやスタッフの手伝いに参加する」という大きく3つの行動に分けることができる(図4-4-3)。その中で一番多くの割合を占めているのが「WSやスタッフの手伝いに参加する」ことを目的の行動である。これらから、リピーターにとってWSやスタッフは大きく影響していると考えられる。

5. 結論

5-1 「かえっこバザール」と児童の価値観の変化

「今欲しいおもちゃ」の分類と、実際に交換したおもちゃの分類を比較した結果「今欲しいおもちゃには」あまり関係なく、様々なおもちゃと交換されていた。このことから「かえっこバザール」内では他

者の価値観に惑わされることなく遊びたいおもちゃと交換できたと考えられる。

このことから、「かえっこバザール」は以下のような空間だといえる。

「かえっこバザール」では、親や他者の価値観に解放され自分の価値観を活かせる場所

5-2 おもちゃのリユース

「かえっこバザール」では、「ガラクタ」同然のおもちゃでも参加者によって交換がなされていたことに対し、状態が悪くなくても「かえっこバザール」を通して価値を持つと考えられる。また、このような「ガラクタ」なものの中から自分だけのお気に入りを出し喜びも「かえっこバザール」の空間ならではの楽しみ方だといえる。また、お金を使わない空間の中ということで参加者の中には「ポイントを使わないと損!」という「欲」が出てしまう。

余った個数は元からあったおもちゃより増えていた。「かえっこバザール」のおもちゃが増えることは、参加者がいらぬおもちゃを捨てずに「かえっこバザール」に持ってきていることになる。そしてそのおもちゃはさまざまな理由で他の参加者に持って帰られる(図5-2)。

おもちゃ自体の寿命が長くても使用されなければ、ただのごみになってしまう。「かえっこバザール」に不要になったおもちゃを持って来ることによって、そのおもちゃで遊びたい子、そのおもちゃを必要としている子の元へ行き有効活用される。本来、家に眠っているはずだったおもちゃは「かえっこバザール」に持って来ることによって、各地を回り、必要としている人の手に渡り「おもちゃのサイクル」がなされていく。このことから「かえっこバザール」ではおもちゃのリユースに有効的であると考えられる。

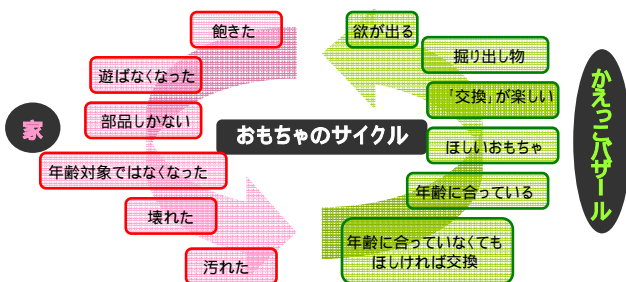


図 5-2 おもちゃのサイクル

1) 中野詩:「プロジェクト型のアート」の教育的意義と可能性について 藤浩志の OS 表現「かえっこ」をめぐり一考察, 美術科教育学会, 25, 99-317(2004)

2) かえっこの開催情報サイト

< <http://kaekko.exblog.jp/> >, 2008-1-14

3) 団朋希 近藤隆二郎:街廻りにおけるちんどん屋と観客とのコミュニケーションに関する研究, 環境システム研究論文(32), pp411-418(2004)

Relation between child's action and toy in "Kaekko Bazaar"

Tashiro Maiko

1. Background, purpose, and meaning of research

"Toy" is the important prerequisite one to the child growth development. However, because the toy by which the child plays is changed with the child's growth, the period that uses one toy is short. Therefore, when the age of the object is passed, the toy that is not broken becomes unnecessary.

In child's toy Era, "Parents" always influences it. Moreover, "Media" and "Friend" also influence child's toy Era. Then, it chose more freely in this research with a toy by which children became unnecessary, and it paid attention to the event "Kaekko Bazaar" that was able to play.

The purpose clarifies that value to the toy changes in "Kaekko Bazaar".

The meaning proposes "Kaekko Bazaar" as a place for the recycling of the toy for which the toy that became unnecessary can be effectively used.

2. Saying that "Kaekko Bazaar"

"Kaekko Bazaar" is what the art person, Mr. Fuji Hiroshi in Fukuoka Prefecture proposed in 2000. In "Kaekko Bazaar", it is an event such as overflows of the toy that became unnecessary in the house, and decreases of children's playgrounds designed from various awareness of the issues through daily life.



3. Research method

- Questionnaire survey•• It answers the following six items in the participant.
- Kaekko list•• It is a list that records the toy that the participant brought and the exchanged toy.
- Classification of toy•• The toy is classified according to the classification item.

4. Consideration and conclusion

It is thought that it was possible to exchange it for the toy that wants to play without making it puzzled to others' sense of values in "Kaekko Bazaar".

Moreover, originally, "Toy cycle" is performed by bringing the toy that was to have been abandoned to "Kaekko Bazaar" over the hand of the person who needs it. It is thought it is effective to toy recycling in "Kaekko Bazaar" from this.

第一章 序論

1-1 おもちゃの定義

「おもちゃ」の語源は、「手に持って遊ぶ」ということを指し、平安王朝の時代には「もて（ち）あそびもの」、また略して「あそびもの」と呼んだ。この「もて（ち）あそび」を語源とし、室町時代の御所などに仕える女房たちの間で「女房詞（ことば）」（日常生活の言葉に省略や接頭語を用いて特別の表現をするもの）のひとつとして、「おもちゃ」という言葉が生まれた。「手に持って遊ぶ」楽しみを表現した語であった。

現代では、「遊びのための道具」という意味で使われており、正式には「子どもが手に持って遊べるように作ってあるもの」という意味である。本研究では、この意味の通り「子どもが手にとって遊べるようにつくってあるもの」を「おもちゃ」と定義する¹⁾。

1-2 おもちゃと子どもの成長

「おもちゃ」は子どもの使うもの、子どもの生活に必要なもの、子どもの遊びを生み出すもの、子どもの認識を深めるものとして、子どもの成長発達に欠くことのできない大切なものである。しかし、子どもの遊ぶおもちゃは子どもの成長とともに変化していくため、一つのおもちゃを使う期間が短く、そのため、壊れていないおもちゃでも対象年齢を過ぎるといらなくなってしまう。また、昔のおもちゃは、めんこ、ベーゴマ(図 1-1)、ビー玉、おはじきなど「工夫して遊ぶおもちゃ」、また竹馬やぼっくりなど「作るおもちゃ」が主流となっていた²⁾。しかし、現在は「完成されたおもちゃ」がほとんどであり、親に買い与えられたおもちゃで遊ぶ子どもがほとんどである。「完成されたおもちゃ」は決められた遊びしかできないため、子どもに合わせて変化ができない。その結果、子どもがおもちゃで遊ぶ期間をさらに短くしていると考えられる。



図 1-1 ベーゴマ³⁾

1-3 少子化問題とおもちゃのあり方の変化

現代、日本では少子化問題が深刻になっており、おもちゃ産業に影響が及んでいる。おもちゃの売り上げの低迷化、さらにおもちゃ販売店の減少など少子化問題がおもちゃ産業に与える影響は非常に深刻なものである。この少子化問題に対処するため、従来の子ども向けのおもちゃに加え、「大人と子ども」もしくは「大人をターゲットとしたおもちゃ」が次々と販売されている。大人向けのおもちゃとして、最近ではデジタル玩具(図 1-2)やホビー玩具など、高性能で高価格のおもちゃが販売されている。そのため、大人がおもちゃを購入する抵抗が弱まって



図 1-2 デジタル玩具
(DS Lite⁴⁾)

来ている．これらのことから，おもちゃに対して大人と子どもがボーダーレス化してきていることが分かる⁵⁾．

1-4 遊ばなくなったおもちゃ

1-2，1-3 で述べたように，遊ぶおもちゃは子どもの成長によって変化していく．また，現代のおもちゃのほとんどが昔とは違い，「完成されたおもちゃ」であり遊び方が決まっているため，子どもにとって「自由に遊べない，飽きやすいもの」となってしまうことが多い．このことから，子ども達が一つのおもちゃで遊ぶ期間は非常に短いといえる．また，一人当たりのおもちゃ保有数が増えている⁶⁾ため，いらなくなった場合に非常に多くのおもちゃが廃棄されていく．

消費者はいらなくなったおもちゃの廃棄方法として，フリーマーケットに出展している人が多い．しかし汚れているものや壊れているもの，名前が書いてあるものは出展できない．この結果，大量のおもちゃを捨てることになる．

また，おもちゃを捨てるのは子どもでなく親であることが多く，子どもの意志に関係なく，親が勝手におもちゃを捨ててしまうことが多々ある．これは親が子どもの必要なおもちゃ，不要なおもちゃを決め付けていることになる．これらのことから，おもちゃは子どもにとって重要なものだということにも関わらず，多くのおもちゃが使われなくなり，捨てられていく．また，子どもが自分の必要なおもちゃ不要なおもちゃを自由に選べる環境ではなくなっている．このような現状の中で不要になったおもちゃを，おもちゃ本来の存在意義である「子どもが手にとって遊べる」ということに従い，子どもが楽しみながら，おもちゃをリユースする方法はないのだろうか．

1-5 子どもが遊びたいおもちゃとは

1-2，1-4 で述べたように，おもちゃは子どもの成長に合わせて購入され，また捨てられていく．このことについて考えなければいけないことが購入するときも，捨てる時も常に「親」の影響があるということだ．もちろん子どものいる「親」はおもちゃを購入する際，子どものことを十分に考え購入しているわけであって，「親」は子どものおもちゃ選びには欠かせない存在になっている．しかし，「親」が選んだおもちゃというのは，子どもが本当に遊びたかったおもちゃなのかは疑問である．また，おもちゃが捨てられる時も，親が勝手に判断し，勝手におもちゃを捨てる，または，押入れに仕舞い込むなど「親」の意志が影響している．このことは「親」の意志を子どもに強制していることが考えられる．また現在，CMやテレビで「ゲーム機」や「キャラクターもの」の宣伝が盛んに行われている．これらのメディアの影響で「ゲーム機」や「キャラクターもの」は非常に人気があり，多くの子ども達によって遊ばれている．

このような環境の中で子ども達は自分の本当に遊びたいおもちゃを見失っていると考えられる．子どもが本当に遊びたいおもちゃとは何なのか．このことは，子ども達がおもちゃの

性能や価格，または親の意志に惑わされない場所がなければ明らかにすることができない．

そこで，本研究では子ども達が不要になったおもちゃを使い，さらに自由に選び，遊ぶことのできる「かえっこバザール」というイベントに着目した．

1-6 「かえっこバザール」とは

1-6-1 「かえっこバザール」の発案^{7) 8)}

「かえっこバザール」は，不要になったおもちゃが家に溢れたこと，子ども達の遊び場が減少したこと，子どもがお店やさんごっこをやりたいがったことなど，藤浩志氏^{*1}(以後，藤氏と記す)の日常生活を通してのさまざまな問題意識から 2000 年 3 月に考案された．子ども達は，この空間だけに使える「こども通貨“かえるポイント”」を使って，遊びの市場・バザールを運営していく．運営については，銀行，お店，お客さん，そしてスタッフも子ども達が進めていき，大人はサポートするだけで，ほとんど子ども達が中心となって運営されていくシステムである．

^{*1} 藤浩志氏⁹⁾

福岡県在住の美術家である．

様々な空間における美術表現に関する企画，制作，監修，研究，開発業務等を手がけている．

1-6-2 「かえっこバザール」について

(1) 「かえっこバザール」の基本的な流れ

「かえっこバザール」の流れは、次のようになっている。

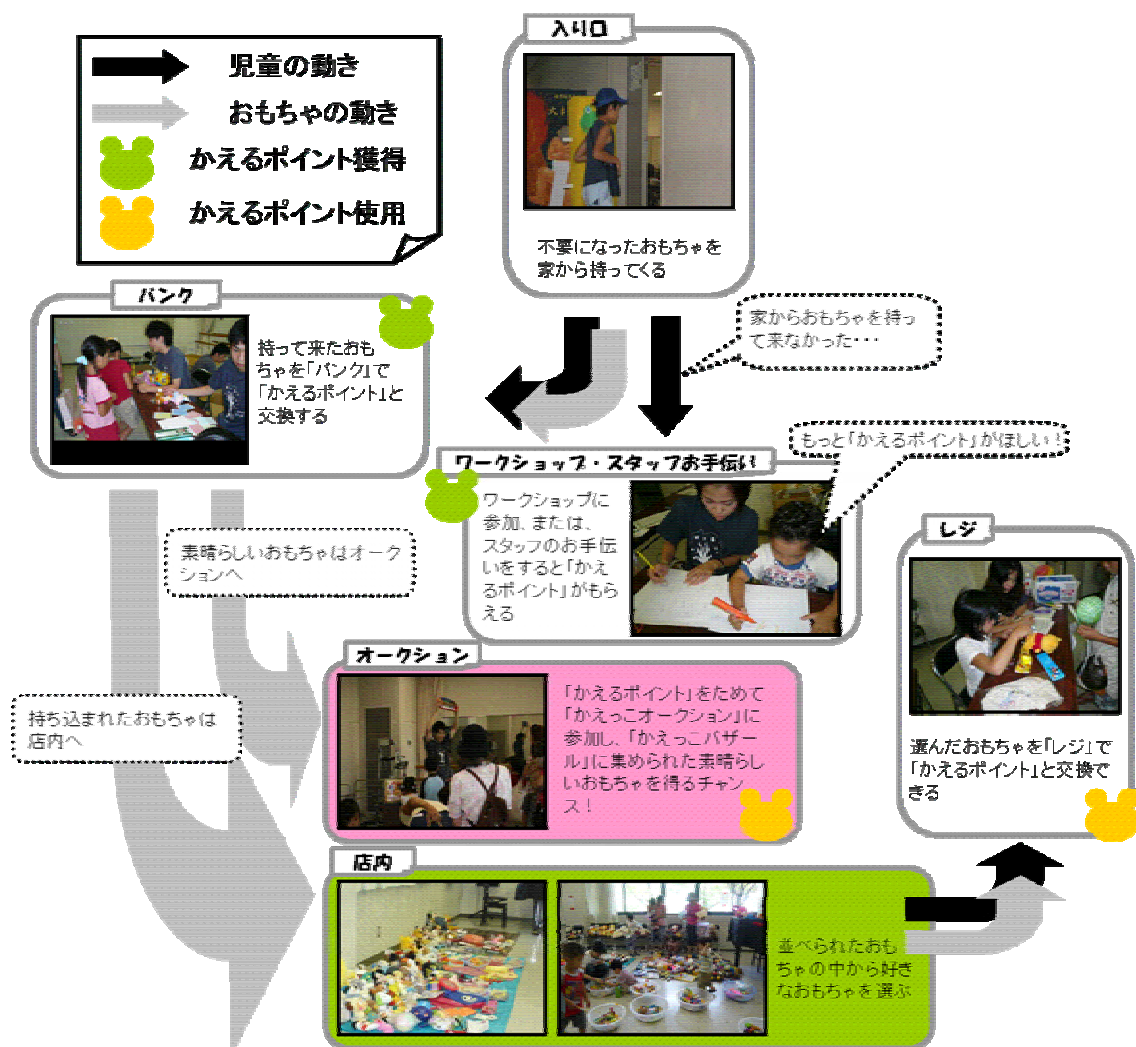


図 1-3 「かえっこバザール」の流れ

「かえっこバザール」の参加者は家で不要になったおもちゃ*2を、会場の「かえっこバンク」(銀行)に持って行く。バンクに控えている「バンクマン(銀行員)」に、「すごくいいもの(状態が良いもの、大きいもの等)」は3ポイント、「そこそこのもの」は2ポイント、「しかたのないもの(状態があまり良くない、小さいもの等)」は1ポイントという査定を受ける。さらに「感動したもの」には3ポイント以上の「感動ポイント」がつけられる。この査定時の判断基準の一切はバンクマンの主観に任される。「かえるポイント」の数だけカエルのスタンプが押された「かえっこカード」(図 1-4)が発行され、査定されたおもちゃにはポイ

ントの高い順に青，黄，赤のシールがそれぞれ貼られ，ショップに運ばれていく。「感動ポイント」がつけられたおもちゃは「かえっこオークション^{*3}」に出展される．おもちゃを持って来ていない人も，「かえっこバザール」の運営のお手伝いや，会場に設けられたワークショップ^{*4}に参加して「かえるポイント」を集めることができるため，「かえっこバザール」を知らない人でも，通りすがりの人でも，興味をひかれさえすればすぐさま「かえっこバザール」を楽しめる仕組みとなっている．次に，カードにためたポイントを持って並んであるおもちゃの中から，自分のもっているポイント数に応じて欲しいおもちゃを選び，おもちゃと「かえるポイント」を交換してくれる「レジ」へ行き，必要なポイント数を消してもらい，選んだおもちゃを手に入れることができる．このように「かえっこバザール」の基本的な流れは，大人も子どもも理解しやすい簡単なルールに基づいたシステムになっている．



図 1-4 かえっこカード



図 1-5 イメージキャラクター



図 1-6 かえるポイント交換券

*2 おもちゃについて

「かえっこバザール」ではおもちゃだけでなく CD や子ども用のビデオ，アクセサリー，本なども交換できる．しかし，対戦カードゲームの「カード類」は交換できない．また，「かえっこバザール」開催後の残ったおもちゃは，次のかえっこバザールのストックとして藤氏の自宅，または「かえっこバザール」を行った各地の美術館や，リサイクルプラザに保管し，次の「かえっこバザール」開催地に送られる．

*3 「かえっこオークション」について

「かえっこオークション」とは，持って来られた中のおもちゃで素晴らしいものだけ避

けとき、「かえっこバザール」開催中に決まった時間にオークションとして出す．自分の持っているポイントを使い，大きな声を出して競り合う．

*4 ワークショップについて

ワークショップは開催される目的に合わせてさまざまなものが行われる．主催するスタッフの中の誰かの得意技を伝授するコーナーや地域のおもしろい人を呼んできて何かを教えてもらうコーナーを作る．当日子どものアイデアなどで即席のワークショップコーナーを増設することもできる．ワークショップに参加すれば担当スタッフから出来映えや働きに応じた「カエルポイント交換券(図 1-6)」をもらう．「カエルポイント交換券」は「かえっこバンク」に持っていくとその分の「カエルポイント」に交換される．

(例) おもちゃぴかぴか大作戦，輪投げ，ミニボーリング等

1-6-3 「かえっこバザール」の始まりと現状

現在「かえっこバザール」は商店街や町内会，学校教育等において幅広く展開されており，子ども達のコミュニケーションを図るだけでなく，地域交流や町おこし，街づくりなどさまざまな目的で開催されている(表 1-1)．また，海外でも開催され，その理由として，藤氏の本来の「かえっこバザール」目的と関係していると考えられる．藤氏の考えでは，日本のおもちゃと海外のおもちゃを入れ替えることによって海外とつながりを持つことができ，そしてそのイメージを子ども達にもってもらうことであった．最初，藤氏は地元である福岡県の小学校で「かえっこバザール」を行い，その後，福岡県でかえっこしたおもちゃを韓国へ持って行き「かえっこバザール」を行った．これが初めて開催した「かえっこバザール」であり，「かえっこバザール」の始まりである．

表 1-1 これまでの「かえっこバザール」の活用例⁹⁾

活用例	活用内容
教育プログラム	流通のしくみや物を大切にする価値観を学習しながら，子ども達がそれぞれの能力を発揮する協働のプログラムとして，あるいは，子ども達の主体性を伸ばし，問題を解決する力を育てる目的で，生活科や総合学習の授業として扱われたケース。
地域とのつながり	地域住民のコミュニケーションを活性化させることを目的とし，こども会の催しやお祭りであることを目的とし，こども会の催しやお祭りでかえっこを開催したり，空き店舗や空き地などを利用して商店街の活性化を図る地域活動として実施されたケース。
環境へのとりくみ	おもちゃの多くはプラスチックなどのリサイクルが困難な素材でできている。これらの素材を従来の製造・消費・廃棄のサイクルの中で捉えることで，日常の中にリサイクルという価値観をいれるケース。
国際理解	世界各地で「かえっこバザール」が行われることで，おもちゃを通じた交流による相互理解の為のプログラムとして展開することが可能。「カエルポイント」は日本国内に限らず，世界中で使える世界共通の「子ども通貨」を目指している。これまでに韓国，台湾，タイ，アメリカでも開催された。特に混乱や困難の多い地域の子ども達と遊びを通して交流することでより深い相互理解が生まれ，将来の新しい活動につながる。(おもちゃの少ない地域の子もたちと手作りおもちゃや学用品とかえっこしたり戦争や災害の瓦礫にいろいろなメッセージを書いてもらい，それをかえっこしたり…)

1-7 既存研究からみる本件研究の位置づけ

「おもちゃ選び」に関する既存研究として、矢藤(2000)の「子どもとの注意を共有するための母親の注意喚起行動：おもちゃ遊び場面分析から¹⁰⁾」など、親の視点から見た「おもちゃ選び」の論文が多く見られたが、子どもの視点から見た「おもちゃ選び」の研究が見られなかった。また、「かえっこパズール」に関する既存研究として、「プロジェクトアート」の教育意義と可能性についての中野氏の研究¹¹⁾では、藤氏が提唱する「OS表現」に関して、「かえっこパズール」が例として上げられていた。「OS(オペレーション・システム)表現」とはコンピューター用語でコンピューター上の様々なシステムを起動させるための基本ソフトを指す。藤氏は作家個人の表現として作品を完成させるのではなく「様々な参加者が自発的に表現を展開できる状況を作る」ことを目指して「設計」する自身の表現を「OS作品」と呼んでいる。中野氏の研究では、藤氏の表現と意識の変遷を追って、どのような経緯で「OS作品」というプロジェクト型の表現形態に至ったかを整理している。そして「OS表現」である「かえっこパズール」のプロジェクトを具体事例に主体的参加者の相互関係について様々な観点から検証している。さらにこの研究では「かえっこパズール」の仕組みから「かえっこパズール」の社会での教育的可能性を考察している。

本研究では、「かえっこパズール」で扱ったおもちゃに焦点をあて調査を行う。既存研究では、実際に「かえっこパズール」を実施しておらず、考察だけの段階で終わっていたが、本研究では実際に「かえっこパズール」を行い、おもちゃの個数や参加者の行動を定量的にデータ化し、「かえっこパズール」が子ども達にとってどのような空間であるかを明らかにする。

1-8 「かえっこパズール」を研究対象にした理由

「かえっこパズール」を研究対象にした理由として、不要なおもちゃを使用していること、また、おもちゃを持って帰るにしても一切金銭のかからないイベントであり、何にも惑わされずに影響されずに、子どもが遊びたいものを明らかにできると考え、研究の対象とした。

1-9 研究の目的・意義

本研究の目的は、「かえっこパズール」におけるおもちゃの動きを調査・分析することによって参加者の行動を明らかにし、「かえっこパズール」でのおもちゃと参加者の関係を明らかにする。そして、子どもが「かえっこパズール」の中ではおもちゃに対しての価値が変わることを明らかにする。

本研究の意義は、「かえっこパズール」を不要になったおもちゃが有効活用できるおもちゃのリユースの場として提案する。また、他者に惑わされることのないおもちゃ選びの場として提案する。

1-10 本研究の構成

本研究を明らかにするためのプロセスとして、下記のように論文の構成を行った。本論文は結論をふくめて 5 章から構成されており、各章における研究の目的及び、方法は以下に記載する。

第一章

本研究の背景、目的、意義について述べた。また、本研究で対象とする「かえっこバザール」に詳細について述べた。

第二章

本研究の調査方法、分析方法を述べた。

第三章

参加者の属性、おもちゃの嗜好、また扱ったおもちゃの種類、個数を明らかにしていく。

第四章

第三章で得たデータを元に「かえっこバザール」での参加者の行動を明らかにし、「かえっこ行動類型」として類型化していく。

第五章

本研究の総括であり、結論と今後の課題を述べる。

【注釈・引用】

- 1) 財団法人 日本玩具文化財団
< <http://www.toyculture.org/notice/index.htm> > , 2008-1-20
- 2) おもちゃの歴史
< http://www.toys.or.jp/history/History_shouwa01.htm > , 2008-1-20
- 3) 昔の遊び
< <http://www.karakkaze.com/r03.s> > , 2008-1-14
- 4) 任天堂ホームページ DS Lite
< <http://www.nintendo.co.jp/ds/lite/> > , 2008-1-14
- 5) 少子化とおもちゃ産業
< <http://www.isc.meiji.ac.jp/~katos/semi/2005repo/nagashima01.pdf> > , 2008-1-20
- 6) 相沢康夫：特集 どう選ぶ?子どものおもちゃ，母の友 (644)，pp.26-39，(2007)
- 7) かえっこの開催情報サイト
< <http://kaekko.exblog.jp/> > , 2008-1-14
- 8) 藤浩志・他：こどものためのワークショップ，pp45-60，(株)アム・プロモーション，(2007)
- 9) Fuji, Hiroshi Web Site
< <http://www.geco.jp/> > , 2008-1-14
- 10) 中野詩：「プロジェクトアート」の教育的意義と可能性について - 藤浩志のOS表現「かえっこ」をめぐる一考察 - ，大学美術教科教育研究会報告，(25)，299-317，(2004)
- 11) 矢藤 優子：子どもとの注意を共有するための母親の注意喚起行動：おもちゃ遊び場面分析から：日本発達心理学会大学美術教科教育研究会報告，Vol11，No.3，153-162，(2000)

第二章 調査・分析手法

2-1 概要

「かえっこバザール」での児童とおもちゃの行動の関係を明らかにするために、実際に「かえっこバザール」を実施し、児童の行動・おもちゃの流れを次の調査を行い定量的に分析する。

2-2 「かえっこバザール」の事前準備

2-2-1 おもちゃ・かえっこグッズの準備

「かえっこバザール」を開催するにあたって、あらかじめ多くのおもちゃを並べておく必要がある。ここで使われるおもちゃとして、「かえっこバザール」の発案者である藤氏からおもちゃを譲り受ける。また、開催後に余ったおもちゃは次の「かえっこバザール」の開催地へ送られることになる。また、開催するにあたって「かえっこグッズ」が必要になる。「かえっこグッズ」の内容は、「かえるポイント」が押される「かえっこカード」、そして「かえるポイント」を意味する「かえっこスタンプ」、そして看板用の旗である。この「かえっこグッズ」は、藤氏から借りることができる。



図 2-1 看板用の旗

(2007 年 8 月 開催中にスタッフが撮影)

2-2-2 おもちゃの番号貼り・写真撮影

藤氏からいただいたおもちゃに通し番号を打ち、各おもちゃに番号シールを貼り、写真を撮る。写真に残しておくことによって後から、何番のおもちゃがどのようなおもちゃだったのかを把握する事ができる。



図 2-2 事前準備での写真

(2007 年 8 月 開催の事前準備で著者が撮影)

2-3 調査方法

2-3-1 アンケート調査

参加者の属性、また、参加者がどのようなおもちゃを持ち、どのようなおもちゃに興味があるのかを調査するため、参加者には「かえっこバザール」参加前に、「性別・年齢・かえっこバザールに参加した理由・最近買ったおもちゃ・大切にしているおもちゃ・今ほしいと思っているおもちゃ」の6項目を設けたアンケートに回答してもらう。

図 2-3 作成したアンケート用紙

2-3-2 おもちゃの写真の撮影

事前に藤氏から譲り受けたおもちゃの通し番号の続きから、参加者によって持ち込まれたおもちゃに番号を打ち、各おもちゃに番号シールを貼り、写真を撮る。写真に残しておくことによって後から、何番のおもちゃがどのようなおもちゃなのかを把握する事ができる。



図 2-4 おもちゃの写真

(2007 年 8 月 開催中にスタッフが撮影)

2-3-3 かえっこリストの使用

かえっこリストとは、参加者が持参したおもちゃと交換したおもちゃについて記録するために著者が作成したリストである。このかえっこリストをバンクやレジに置き、記録していく。これにより持ち込まれたおもちゃの個数・種類、また交換されたおもちゃの個数・種類のデータを取得することができる。

[illegible]

図 2-5 かえっこリスト

2-4 開催場所の選定

「かえっこバザール」ではおもちゃだけでなく本やＣＤ等も取り扱っているので、開催場所の条件として雨・日差し等を避けるため屋内であること、そして、30 人程度の行動が可能な広さが必要なため、縦 10m × 横 5m 以上程度の場所が必要である。次に、研究の対象が児童のため、児童が自転車などで集まりやすい場所とする。また、初めて「かえっこバザール」に訪れる児童を対象とするため、また「かえっこバザール」が開催されたことがない滋賀県内であることを条件とする。

このような条件から 2007 年 8 月 10, 11 日に行われた「子どもフェスティバル 2007」に決定した。

- ・ イベント名：子どもフェスティバル 2007^{*1}
- ・ 日時：2007 年 8 月 10・11 日 10：00～15：00
- ・ 開催地：しが県民芸術創造館(滋賀県草津市内)
の一室(図 2-5)¹⁾



図 2-6 実施した部屋

* 1 子どもフェスティバル 2007

特定非営利活動法人びいめ～る(女性・子育て・福祉・環境をキーワードに滋賀県を中心として活動する団体)主催のイベント。親子で楽しめることを目的としているイベントである。

2-5 対象年齢

「かえっこバザール」は幼児から小学生の参加者が多いことから，0～12 才の児童を対象とする．また，0～2 歳の幼児を対象に含めたことに対し，様々な参加者の行動を見るために 0～12 歳に設定した．

2-6 実施したプログラム

「かえっこバザール」では表 2-2 のようなプログラムで進める．かえっこオークションは午前と午後，2 回に分けて実施する．

表 2-1 プログラム

時間	内容
10:00	かえっこスタート(第一部)
11:30	かえっこオークション(第一部)
12:00	お昼休憩
13:00	かえっこスタート(第二部)
14:30	かえっこオークション(第一部)
15:00	かえっこ終了

2-7 ワークショップとオークション

今回，行ったワークショップ(以後，WS と記す)は，おもちゃの中にあったミニカーを使い，誰にでも簡単にできる WS を実施した．また，オークションは滋賀県立大学の学生が行った．また，ワークショップとオークションは参加者を楽しませるために行ったもので，研究の対象としないこととする．



図 2-7 ワークショップの様子



図 2-8 オークションの様子

(2007 年 8 月 開催中にスタッフが撮影)

2-8 ポイントについて

今回の「かえっこバザール」ではおもちゃの個数を研究対象としたため，ほとんどのおもちゃを「1 ポイント」として査定した．

2-9 分析方法

2-9-1 分析の概要・流れ

「かえっこバザール」の参加者の属性，行動，おもちゃの個数，種類を明らかにするため，取得したデータより以下のような分析を行う．

表 2-2 分析方法

	単純集計	クロス集計	クラスター	分類	クロス表
年齢	●	●			
性別	●	●			
参加した理由	●	●			
最近買ったおもちゃ	●	●		●	
大切にしているおもちゃ	●	●		●	
今ほしいおもちゃ	●	●		●	●
元からあったおもちゃの個数	●	●			
持ち込まれたおもちゃの個数	●	●	●		
交換されたおもちゃの個数	●	●	●		
元からあったおもちゃの種類	●	●		●	
持ち込まれたおもちゃの種類	●	●		●	
交換されたおもちゃの種類	●	●		●	●

2-9-2 アンケート調査の単純集計・クロス集計

取得した 12 個のデータを単純集計とクロス集計を行い，参加者の属性・おもちゃの嗜好・おもちゃの流れを把握する．

始めに，アンケート調査で得たデータから，今回のかえっこバザールに訪れた参加者の人数，属性，リピーターの人数を把握する．また，最近買ったおもちゃ・大切にしているおもちゃ・今ほしいおもちゃの回答から，参加者のおもちゃの嗜好を把握する．

2-9-3 おもちゃの分類と集計

藤氏から譲り受けたおもちゃ(以下，元からのおもちゃ)，参加者によって持ち込まれたおもちゃの集計，分類を行い，「かえっこバザール」で扱われたおもちゃの種類と数を把握する．分類に関しては，著者が定めた分類項目に従って分類する．

次に，分類したおもちゃと参加者の属性，おもちゃの嗜好とクロス集計を行い，参加者とおもちゃの関係を明らかにする．

2-9-4 分類項目

分類項目は、おもちゃ玩具協会が2006年度、玩具市場規模調査で定めたおもちゃの大分類10項目と中分類37項目(表2-3)を基に、「かえっこパズール」で扱ったおもちゃの分類用に作成した(表2-4)。

表2-3 玩具市場規模調査で定めているおもちゃの分類項目²⁾

おもちゃの分類
一般ゲーム
ハンドヘルドゲーム(ミニ電子ゲーム)
ゲームその他(含 パーティ、ジョーク、手品)
男児キャラクター
ミニカー
レールトイ
トイR/C
電動
男児玩具その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)
着せ替え(人形、ハウス)
ままごと
女児ホビー
女児キャラクター
女児コレクション
抱き人形
女児玩具その他(含 アクセサリー、女児化粧品)
キャラクターぬいぐるみ
ノンキャラクターぬいぐるみ
ブロック
木製
プリスクール
幼児キャラクター
ベビー(ベビートイ、バストイ、ベビー用品)
乗用(含 ベビーカー、チャイルドシート、三輪車)
知育・教育その他(含楽器、電話、絵本、遊具、キッズビデオ)
玩具花火
サマートイ、サマーグッズ
小物玩具
スポーツトイ、スポーツ用品
バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア
ステーションナリー
アパレル
クリスマス用品
雑貨
プラモデル
ホビーR/C
鉄道模型
ホビーその他
その他

表 2-4 「かえっこバザール」用の分類項目

おもちゃの分類	記号
ハンドヘルドゲーム(ミニ電子ゲーム)	a1
その他(含 パーティ、ジョーク、手品)	a2
一般ゲーム	a3
カード類	a4
	b
乗り物(ミニカー・バイク・飛行機等)	c1
男児キャラクター	c2
レールトイ	c3
生物(昆虫・動物・恐竜)	c4
その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)	c5
ままごと	d1
女児キャラクター	d2
抱き人形	d3
その他(含 アクセサリー、女児化粧品)	d4
キャラクターぬいぐるみ(大)	e1
キャラクターぬいぐるみ(中)	e2
キャラクターぬいぐるみ(小)	e3
ノンキャラクターぬいぐるみ(大)	e4
ノンキャラクターぬいぐるみ(中)	e5
ノンキャラクターぬいぐるみ(小)	e6
ブロック	f1
木製	f2
幼児キャラクター	f3
ベビー(ベビートイ、バストイ、ベビー用品)	f4
キッズビデオ・CD	f5
本(絵本・漫画)	f6
その他(含楽器、電話)	f7
バラエティ、ギフト、インテリア、ハウスウェア	g1
スポーツトイ、スポーツ用品	g2
その他のキャラクター	h1
その他(部品)	h2
文房具	h3
その他	h4
不明	i
写真なし	j

表 2-3 の黄色の部分に著者が作成し直した。まずミニカーを「乗り物」に変更したことに対して今回扱ったおもちゃにはミニカーに限らず、バイクや飛行機などの様々な「乗り物」が見られたため「乗り物」という項目にした。「トイ R / C」や「ホビー」「コレクション」「プラモデル」「鉄道模型」のおもちゃは大人向けのおもちゃのため項目を設けないこととした。また、「季節商品」の項に当てはまるおもちゃが非常に少なかったためこの項目も設

けないこととする。ぬいぐるみに関しては、様々な大きさのものがあつたため、分類項目を大きさの軸で細かく設定した。また、不明なおもちゃや、写真が撮れなかったおもちゃはi「不明」、j「写真なし」と設定する。その結果、表 2-4 のように作成した。

2-9-5 クロス表

「今ほしいおもちゃ」と「交換したおもちゃ」の種類を、クロス表を用い比較する。このことから参加者の「かえっこバザール」に参加する前のおもちゃの嗜好と「かえっこバザール」参加中のおもちゃの嗜好を比較することができ、おもちゃに対しての嗜好がどのように変化したのかを明らかにすることができる。

2-9-6 クラスタ分析

「かえっこバザール」での参加者の行動を明らかにするため、「かえっこバザール」での参加者の行動の類型化を行う³⁾。参加者 192 人の持って来たおもちゃと交換したおもちゃの個数をWard法によるクラスタ分析を行い、参加者の行動を類型する。抽出された行動の類型を「かえっこ行動類型」とする。類型化した後、各「かえっこ行動類型」に属する児童は、どのような属性であり、おもちゃに対してどのような嗜好を持っているのかをクロス集計を用い、明らかにする。

「持ってきたおもちゃ数」「交換したおもちゃ数」の変数を基に類型化を行う理由として、本研究では、「おもちゃ」に焦点をあてていること、また、参加者の行動と「持ってきたおもちゃ数」「交換したおもちゃ数」には関係があると考えたためおもちゃの個数を変数とした。

1) しが県民技術創造館

< <http://www.shiga-bunshin.or.jp/souzoukan/index.html> > 2008-1-20

2) 社団法人 日本玩具協会

< <http://www.toys.or.jp/> > 2008-1-20

3) 団朋希 近藤隆二郎:街廻りにおけるちんどん屋と観客とのコミュニケーションに関する研究,環境システム研究論文(32), pp411-418(2004)

第三章 分析結果

3-1 アンケートの集計結果

3-1-1 アンケートの有効回答数

1日目, 2日目合わせて192人の児童が「かえっこバザール」に参加し, 1日目79人, 2日目74人(リピーター40人を除く), 計153人のアンケートを集計した。

3-1-2 参加者の属性について

アンケートで得られた年齢, 性別について回答を集計した結果, 参加者の属性は次のようになった。

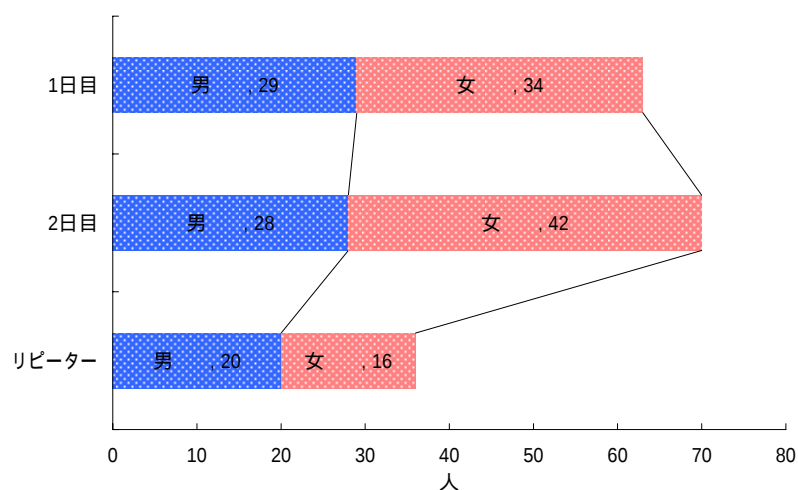


図 3-1 参加者の全体の性別(未記入 23 人を除く)(n=130)

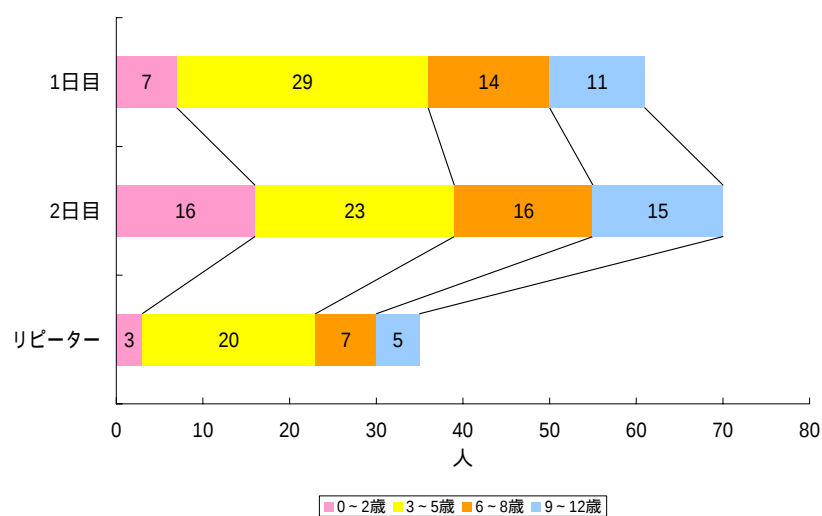


図 3-2 参加者の全体の年齢(未記入 26 人を除く)(n=127)

参加者の性別は、1日目、2日目とも男児よりやや女児の方が多く、全体的にも女児の方が多かった。しかし、リピーターの人数だけが男児の方が多かった。また、参加者の性別を見てみると、1日目、2日目、リピーター、どの参加者も3～5歳児が多かった。次に6～8歳が多く、その他の年代はほぼ同人数だった。このことから、参加者はやや女児が多く幼稚園児から小学校低学年の児童が多いことが分かる。

3-1-3 「かえっこバザール」参加理由について

「かえっこバザールになぜ参加したのですか？」という問に対して、「楽しそうだったから」「いないおもちゃがあったから」「ひまだったから」「その他」の5項目を設けたところ、次のような結果になった(複数回答可)。(未記入21人を除く)

(1) 全体の回答を比較したところ、集計の結果、図3-3のようになった。

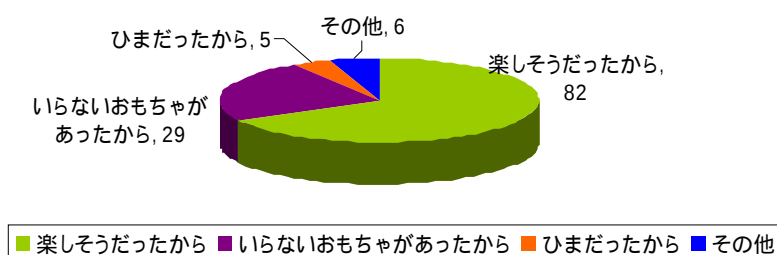


図 3-3 「かえっこバザール」への参加理由(n=122)

「楽しそうだったから」という回答が半数以上を占めていた。次に、「いないおもちゃがあったから」の回答は約 5 分の 1 を占めていた。このことから、半数以上の参加者は、イベントの宣伝を見て「かえっこバザール」に興味を持った、または、「かえっこバザール」を開催していることは知らずに通りすがりで楽しそうと感じたから参加したと考えられる。しかし、5 分の 1 を占めていた「いないおもちゃがあったから」を選んだ参加者は、「かえっこバザール」を不要なおもちゃの廃棄方法として考えていることが伺える。

次に、「その他」の回答を選んだ参加者については、参加理由として「以前、かえっこバザールに参加したことがあったから」「お父さんについてきた」などの回答を得られた。今回、滋賀県で初めて開催したのにも関わらず、「かえっこバザール」を知っていた人がいたことに対し、一部ではあるが「かえっこバザール」の知名度が上がっていることが考えられる。

(2) 上位の2項目であった「楽しそうだったから」「いないおもちゃがあったから」をさらに詳しく年齢別で見てみた結果、図3-4のようになった。

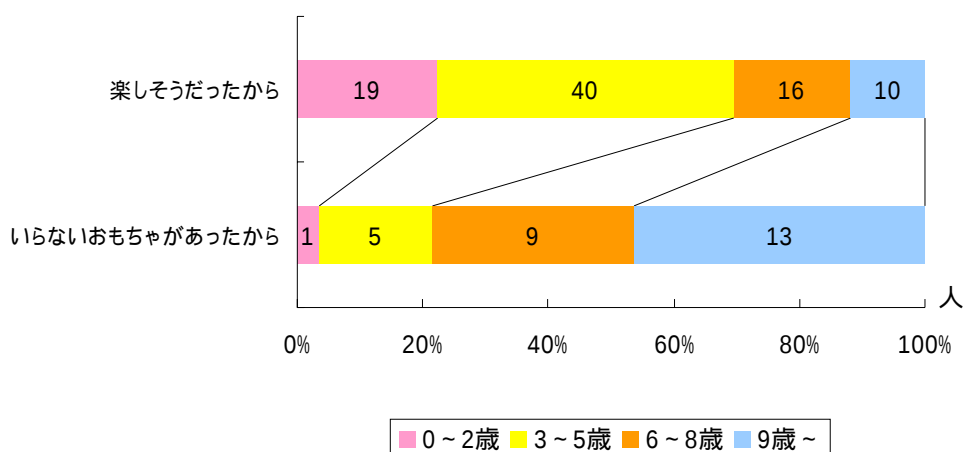


図3-4 参加理由の回答の年齢別の割合 (n=121)

図3-4のグラフを見ると、「楽しそうだったから」と回答した参加者は3～5歳が約半数を占めているのに対し、9歳以上は約1割しか占めていないことが分かる。また、「いないおもちゃがあったから」と回答した参加者は9歳以上が約半数を占めており、また0～2歳が1割も満たしていないことが分かる。ここで注意しなければならないことは、0～5歳の児童に関しては、字が書けないという理由から親がアンケートに回答している姿が見受けられた。このことから、0～5歳の回答には親の意志が影響していることに注意しなければならない。

これらの結果から、年齢が低い参加者は「楽しそう」という興味を持って訪れているが、年齢が高いほど「いないおもちゃがあったから持っていこう」という理由で訪れていることが分かる。

3-1-4 参加者のおもちゃの嗜好について

「かえっこパズル」での児童のおもちゃに対する嗜好を明らかにするため、アンケート項目に「最近買ったおもちゃ」「大切にしているおもちゃ」「今ほしいおもちゃ」の3項目を設け、得られた回答を分類項目に従って分類を行った。アンケートのおもちゃの分類では、分類項目 i (不明), j (写真なし) は、おもちゃの写真分析にのみ使用する項目なので記載していない。分類項目 e の「ぬいぐるみ」は、大きさやキャラクターの有無でさらに細かく設定しているが、アンケートの場合大きさやキャラクターの有無を確認することができないため、ぬいぐるみの分類項目は「e」の一項目に集約する。集計した結果、以下のようになった。

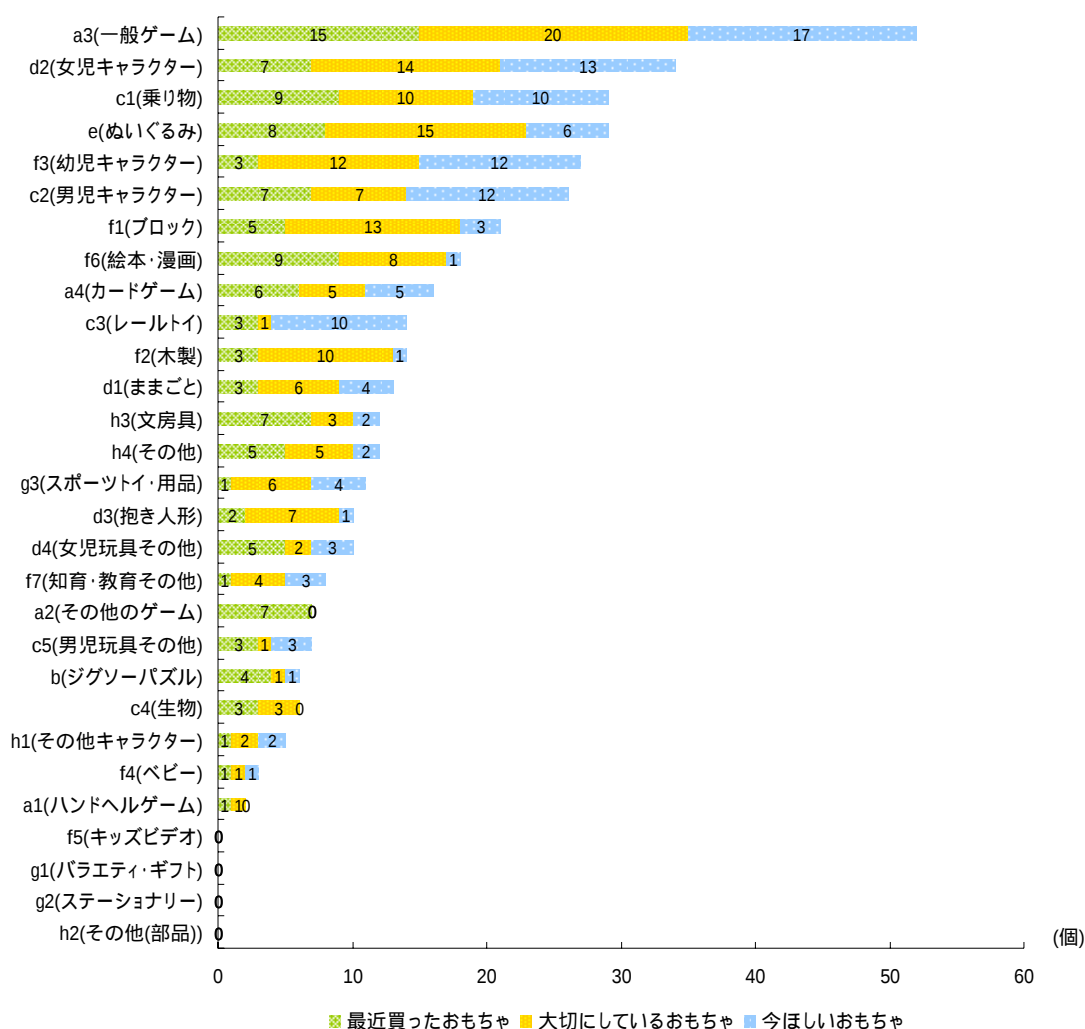


図 3-5 最近買ったおもちゃ・大切にしているおもちゃ・今ほしいおもちゃの分類

図 3-5 より，どの質問に対しても a3(一般ゲーム)が最も多かった．a3(一般ゲーム)の回答として，「任天堂 DS Lite」や「プレイステーションポータブル(PSP)」「Wii(ウィー)」など現在非常に人気のあるゲーム機の回答が多かった．次に多かったのが，d2(女兒キャラクター)である．「女兒キャラクター」の中で圧倒的な数を占めていたのが，「プリキュア」で，他にも「エンジェル」「ラズベリー」「りかちゃん」という回答があった．続いて多かったのが e(ぬいぐるみ)である．回答には「ねこのぬいぐるみ」などがあったが，「ぬいぐるみ」とだけしか書かれていない回答が多かった．続いて多かったのが c1(乗り物)である．「乗り物」の中でも特に多かったのが「ミニカー」「トミカ」という回答だった．次に多かったのが f3(幼児キャラクター)である．「幼児キャラクター」の中で「アンパンマン」という回答が多かった．続いて c2(男児キャラクター)である．「男児キャラクター」の中では「電王」の回答が最も多く他に「仮面ライダー」「ポケモン」などの回答も多かった．

これらの結果から，「かえっこバザール」の参加者の嗜好として「一般ゲーム」，「キャラクターもの」に興味があることが分かった．

次に「最近買ったおもちゃ」「大切にしているおもちゃ」「今ほしいおもちゃ」の質問項目別に傾向を見てみる．「最近買ったおもちゃ」では，ここでも全体の傾向と同様，一般ゲームが圧倒的に多かった．次に多かったのが c1(乗り物)，f6(絵本・漫画)である．また「大切にしているおもちゃ」では，ここでも「一般ゲーム」が多かった．次に多かったのが e(ぬいぐるみ)である．その次に d2(女兒キャラクター)が多かった．「今ほしいおもちゃ」を見てみると，ここでも「一般ゲーム」が一番多かった．続いて，「女兒キャラクター」が多く，次に c2(男児キャラクター)，f3(幼児キャラクター)が多かった．

また，「最近買ったおもちゃ」の問に対し，「一般ゲーム」と回答をしている参加者を見ると「大切にしているおもちゃ」「今ほしいおもちゃ」，全ての問に対しても「一般ゲーム」と回答している参加者が多かった．このことから，「一般ゲーム」を子どもに買い与えたとしても，すぐに異なったゲーム機やソフトを欲しがる傾向にあると考えられる．

参加者のおもちゃに対する嗜好をさらに細かく分析するため、参加者の属性(性別、年齢)とクロス集計を行う。「最近買ったおもちゃ」の回答と参加者の性別、年齢別のクロス集計の結果は図 3-6、3-7 のようになった。

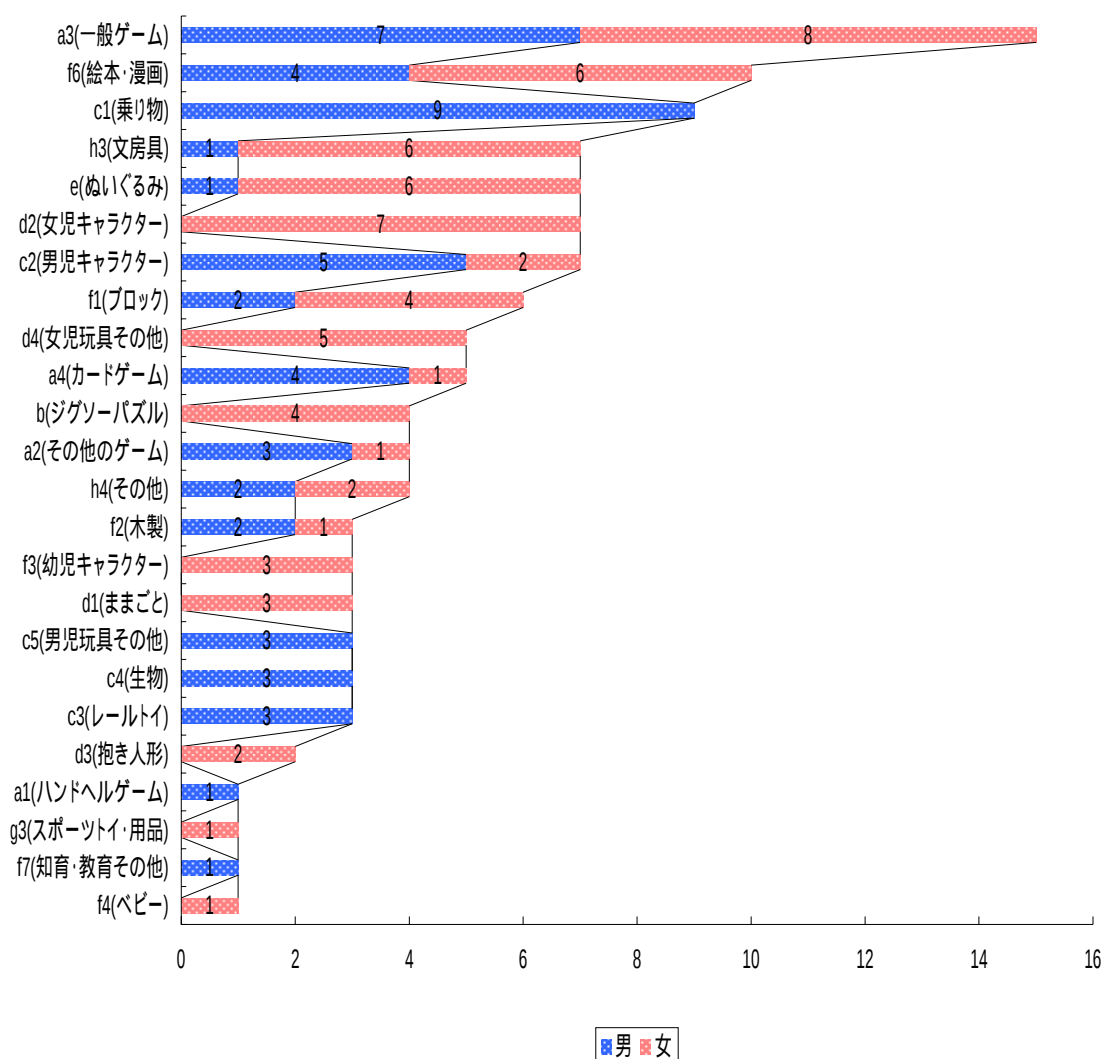


図 3-6 最近買ったおもちゃと性別との関係

「最近買ったおもちゃ」を性別で見ると、男児で最も多かったのが c1(男児キャラクター)である。次に多かったのが a3(一般ゲーム)だった。また、女児で最も多かったのが d2(女兒キャラクター)と e(ぬいぐるみ)であった。しかし、男女の総数では a3(一般ゲーム)が最も多く、男女とも同じくらいの人数を占めていた。このことから、「キャラクターもの」には男女の好み異なるが、「一般ゲーム」は男女共に好まれている。

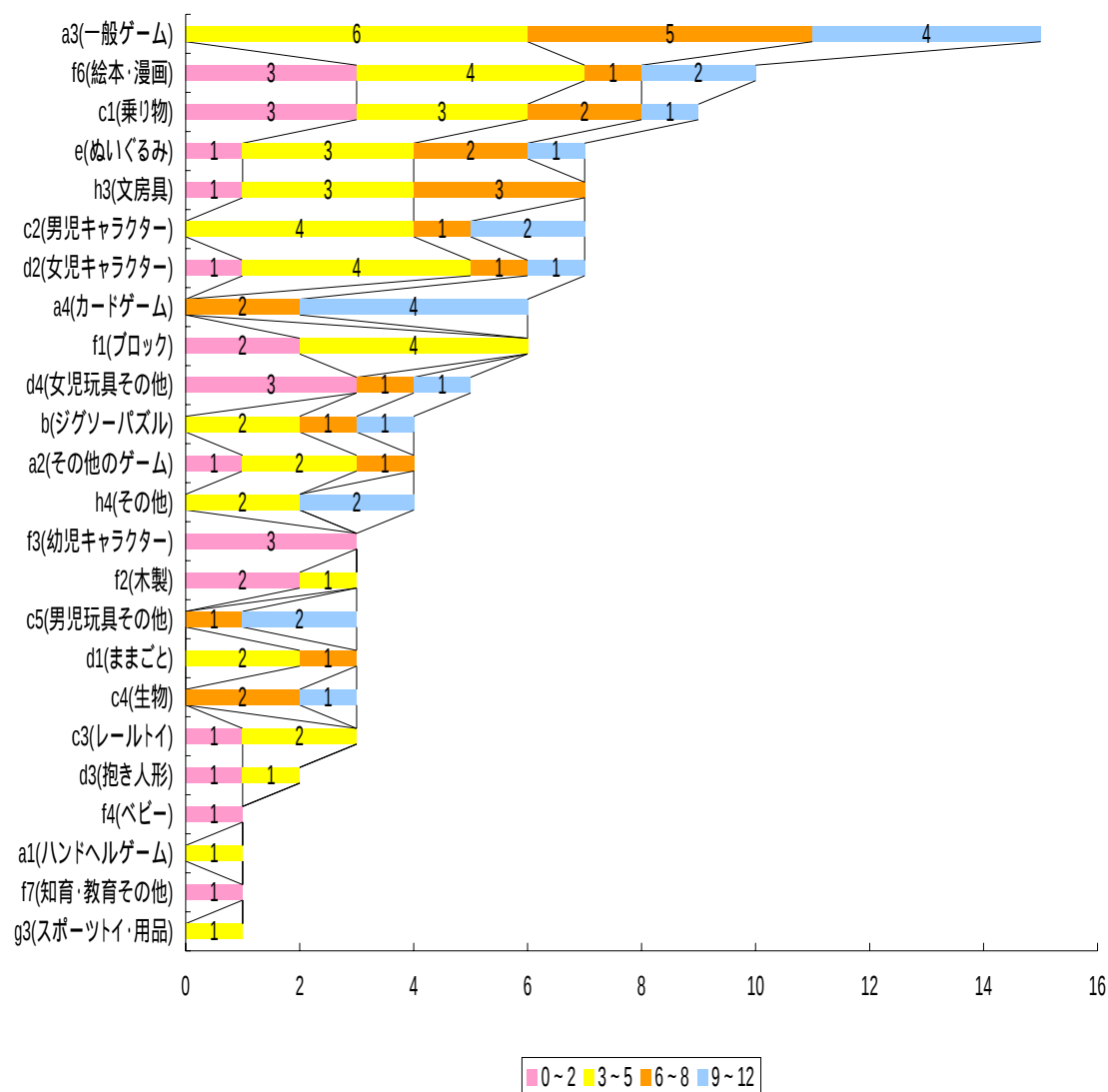


図 3-7 最近買ったおもちゃと年齢との関係

「最近買ったおもちゃ」を年齢別で見ると、3～5歳の割合が最も多かった。3～5歳の参加者の人数が全体的に多いため、このような結果になったということも理由に上げられるが、3～5歳という若い年齢でありながら、最近買ったおもちゃの中で「一般ゲーム」の回答が最も多い結果が見られるということは「一般ゲーム」の保有が低年齢化にあると考える。「一般ゲーム」が性別、年齢問わず好まれる理由として、「一般ゲーム」のゲームソフトは性別、年齢に合ったものが次々と販売されているからだを考える。ソフトさえ購入すれば、誰にでも遊べるものになり、このことが「一般ゲーム」の人気につながっていると考えられる。

次に、「大切にしているおもちゃ」の回答と参加者の性別、年齢別のクロス集計を行った。
結果は図 3-8、3-9 に示す。

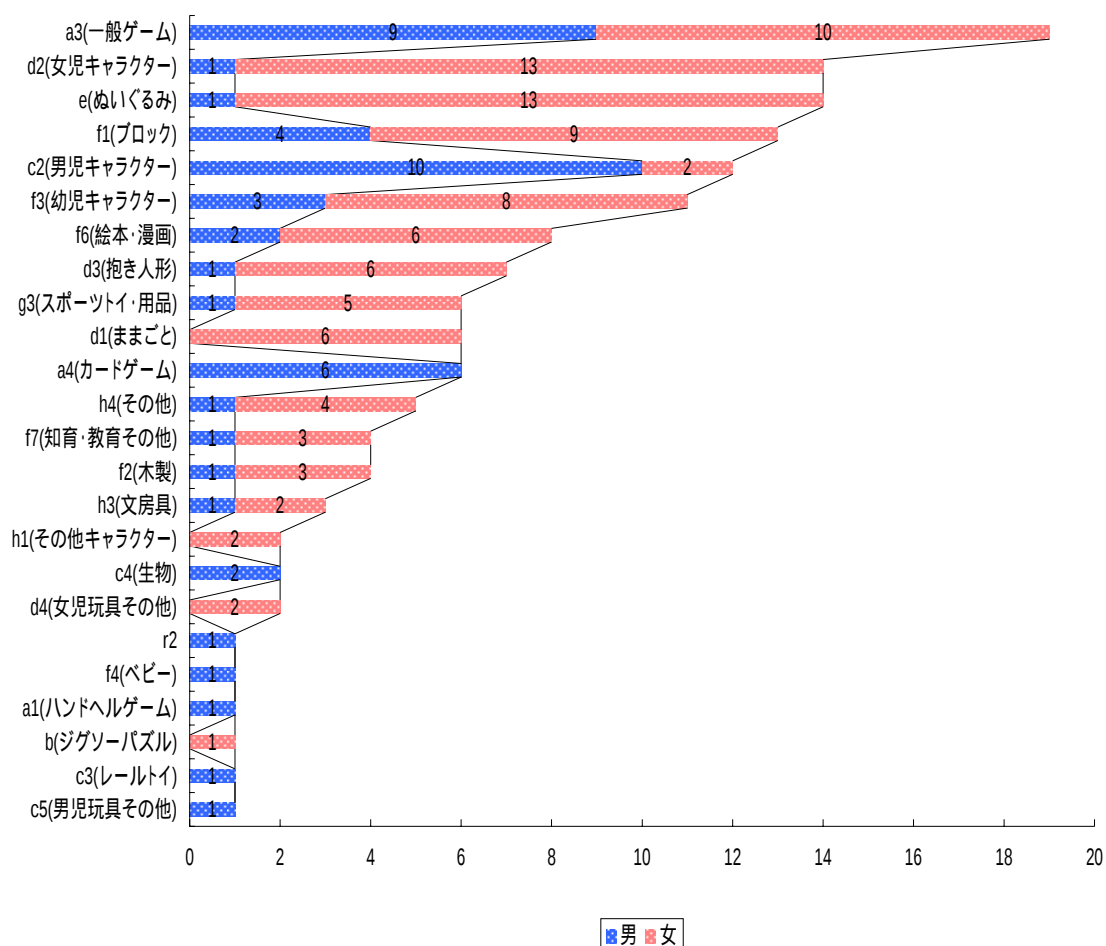


図 3-8 大切にしているおもちゃと性別との関係

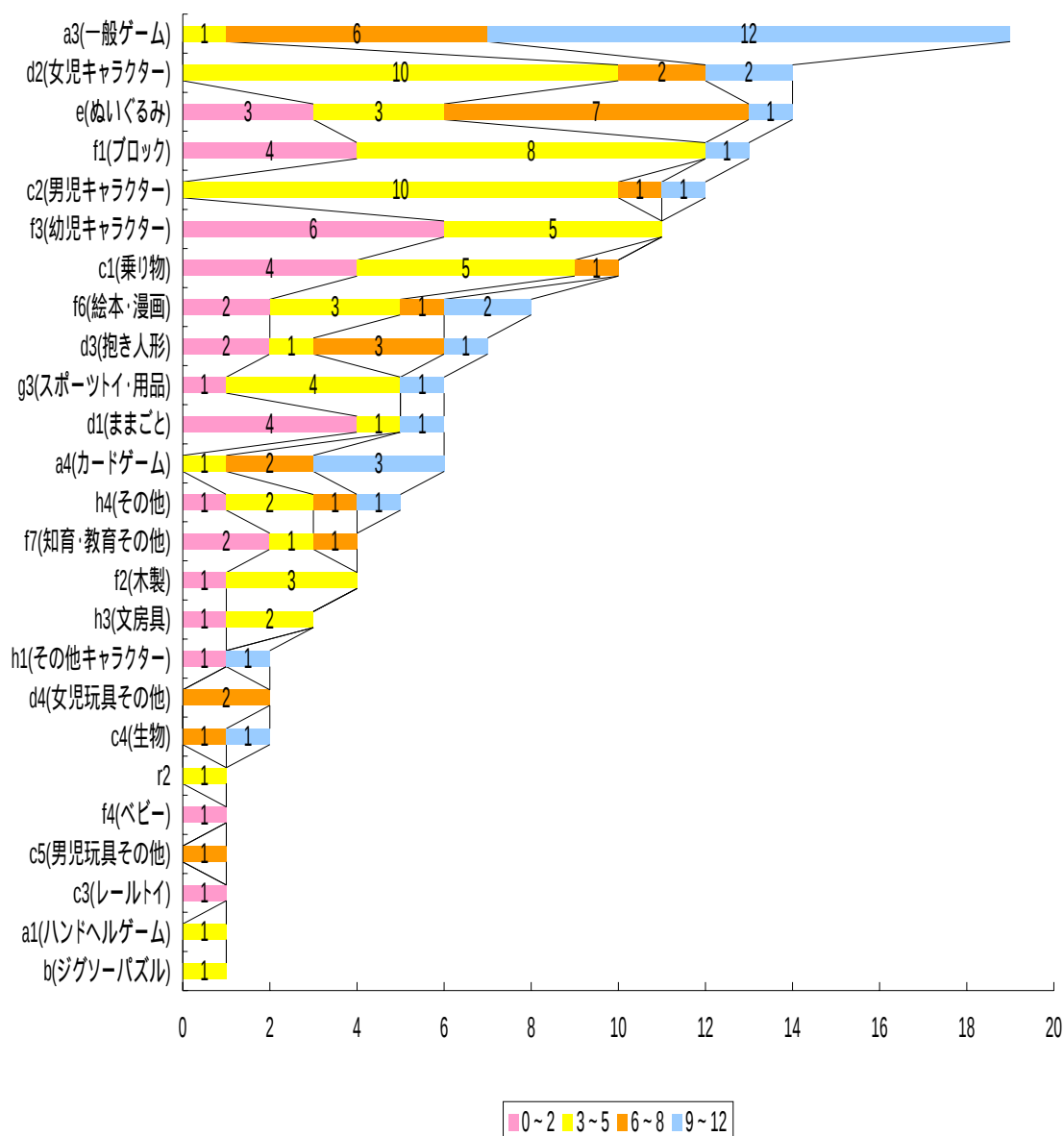


図 3-9 大切にしているおもちゃと年齢との関係

「大切にしているおもちゃ」を見てみると「最近買ったおもちゃ」と同じく、男女の総数では a1(一般ゲーム)が最も多かった。年齢別で見ると 9~12 才が最も多く、すでに一般ゲームを持っている参加者が多いということが分かる。キャラクターに関しては、3~5 歳が最も多いことが分かる。また性別で見えてみると、男女ともキャラクターものを大切にしていることが分かる。

次に、「今ほしいおもちゃ」の回答と参加者の性別，年齢別のクロス集計を行った．クロス集計の結果は図 3-10，3-11 に示す．

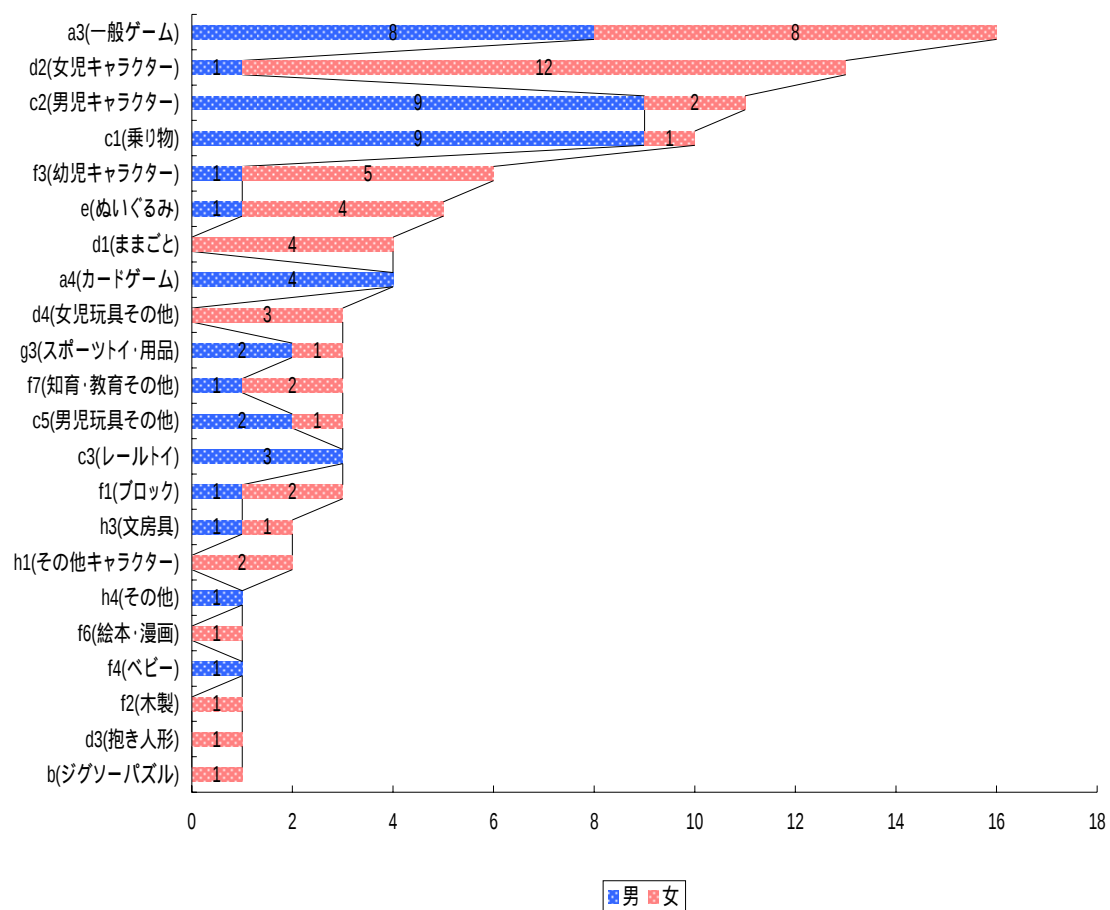


図 3-10 今ほしいおもちゃと性別との関係

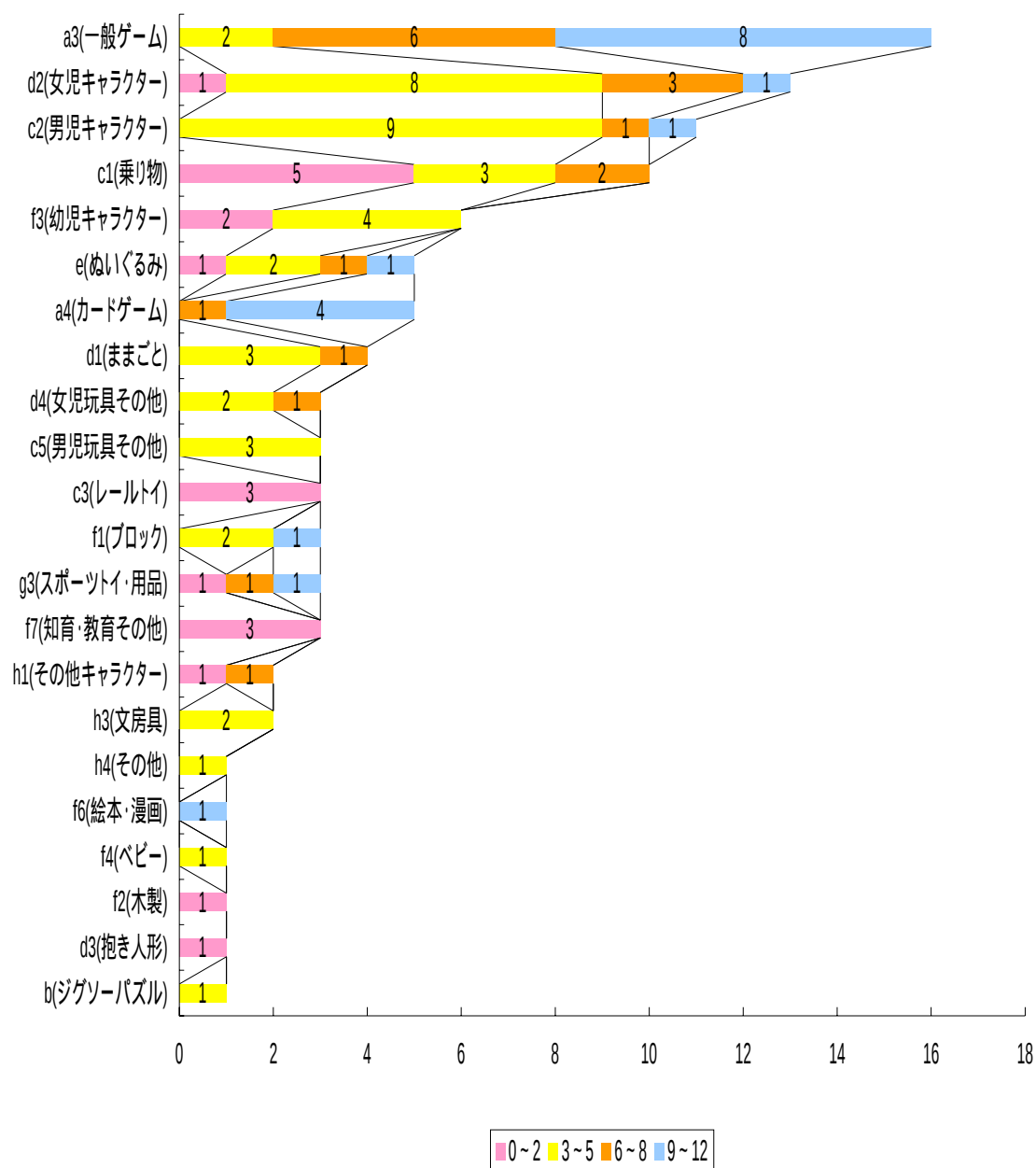


図 3-11 今ほしいおもちゃと年齢との関係

「今ほしいおもちゃ」を見てみると、男女の総数で最も多かったのが a3(一般ゲーム)だった。また d2(女兒キャラクター)、c2(男児キャラクター)も男女それぞれに非常に人気であるが年齢別で見ると、9~12 歳が非常に少ないことが分かる。このことから、年齢が高くなる程、「キャラクターもの」に興味を持たなくなることが分かる。

3-1-5 参加者の属性についてのまとめ

3-1-1 より，今回の「かえっこバザール」に参加した児童の属性を明らかにした．男女の人数に関しては，やや女兒が多かったがあまり差はなかった．リピーターに関しては予想を上回り，1 日目の参加者人数の半数以上もの児童が 2 日目も訪れていることが分かった．これほどまでリピーターがいるということは，「かえっこバザール」には「もう一度参加したい」と思わせる何らかの要素があると考えられる．

3-1-2 より，「かえっこバザール」の参加理由について「楽しそうだったから」という回答が約半数を占めており，「いないおもちゃがあったから」の回答は約 5 分の 1 を占めていた．また，「その他」の回答を選んだ参加者については，参加理由として「以前，かえっこバザールに参加したことがあったから」「お父さんについてきた」などの回答を得られた．今回，滋賀県で初めて開催したのにも関わらず，「かえっこバザール」を知っていた人がいたことに対し，一部ではあるが「かえっこバザール」の知名度が上がっていることが考えられる．性別で見えてみると，ほとんどの参加者が「楽しそうだったから」と回答していたが，年齢が高いほど「いないおもちゃがあったから持っていこう」という理由で「かえっこバザール」に訪れていることが分かる．

3-1-3 より，参加者のおもちゃの嗜好を明らかにした．「最近買ったおもちゃ」「大切にしているおもちゃ」「今ほしいおもちゃ」，どの質問に対しても「一般ゲーム」が一番多く，続いて「キャラクターもの」が多かった．このことから参加者のおもちゃに対しての嗜好として，「一般ゲーム」「キャラクターもの」に興味があることが分かる．「一般ゲーム」に関しては，3～5 歳の参加者が全体的に多かった．3～5 歳という若い年齢でありながら，「一般ゲーム」の回答が多い傾向に見られるということは「一般ゲーム」が低年齢化にあると考えられる．

また，「一般ゲーム」や「キャラクターもの」は他のおもちゃに比べ，メディアで宣伝されることが多いおもちゃである．このことから児童はメディア，すなわち他者の影響を受けているとも考えられる．

3-2 おもちゃの個数と種類

3-2-1 全体のおもちゃの個数

元からあったおもちゃ，持ち込まれたおもちゃ，交換されたおもちゃ，余ったおもちゃを集計した結果以下ようになった．

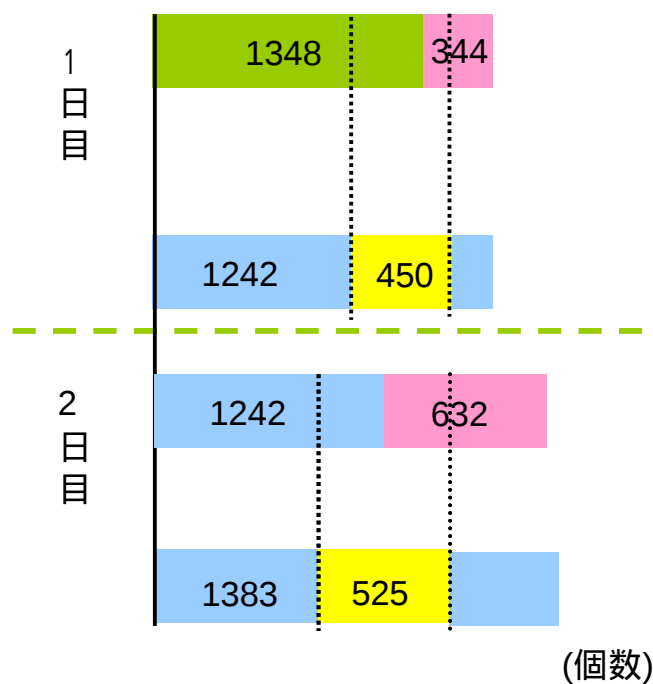


図 3-12 おもちゃの個数

かえっこバザールで扱った全体のおもちゃの個数を集計した結果，図 3-12 のようになった．元からあった個数が 1348 個で，1 日目に持ち込まれたおもちゃ数を見てみると，344 個で，交換されたおもちゃが 450 個であった．その結果，1 日目は 1242 個が残った．また 2 日目を見てみると，632 個が持ち込まれ，525 個が交換された．その結果余った数が 1383 個で，元からあったおもちゃに比べると，40 個増えたことになる．1 日目は，元からあったおもちゃが 1348 個あったのに対し，余ったおもちゃが 1242 個で，約 100 個近くのおもちゃが最初のときに比べると減っていたが，2 日目は 1 日目に比べ役 2 倍のおもちゃが持ち込まれ，さらに，持ち込まれたおもちゃ数に対してあまり交換されていない．その結果，元からあったおもちゃよりも 40 個増えた結果が出た．このことより，リピーターが多くおもちゃを持って来てあまり交換しなかったということが考えられる．

3-2-2 おもちゃの分類結果

(1) おもちゃの種類

元からあったおもちゃ，持ち込まれたおもちゃの種類を明らかにするため扱った全てのおもちゃ(2324 個)を，分類項目に従っておもちゃの分類を行った．個数が多い項目順に並び，グラフを作成した(図 3-13)．

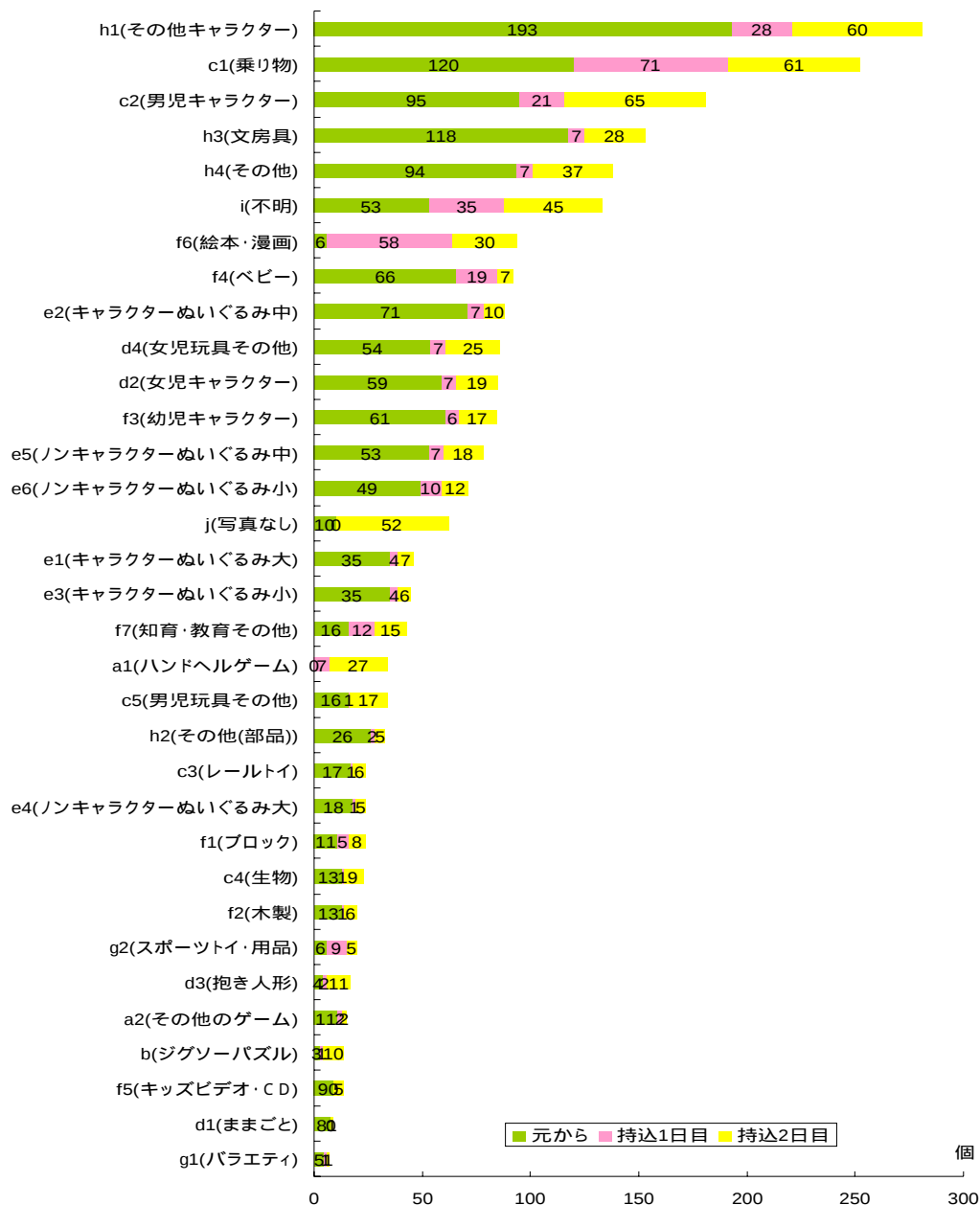


図 3-13 持ち込まれたおもちゃの分類

おもちゃの種類を見てみると，最も多かったおもちゃは h1(その他のキャラクター)である．「その他のキャラクター」にはマクドナルドの「おまけ」や「ディズニーキャラクター」

が多く占めていた。「その他のキャラクター」に関しては、元からあるおもちゃが多く占めていた。持ち込まれたおもちゃに関してはc1(乗り物)やf6(絵本・漫画)が多かった。特に絵本を持って来る参加者が多かった。次に多かった項目がc2(男児キャラクター)である。

(2) 交換されたおもちゃの種類

交換されたおもちゃの種類を明らかにするため定めた分類項目に従っておもちゃの分類を行った。

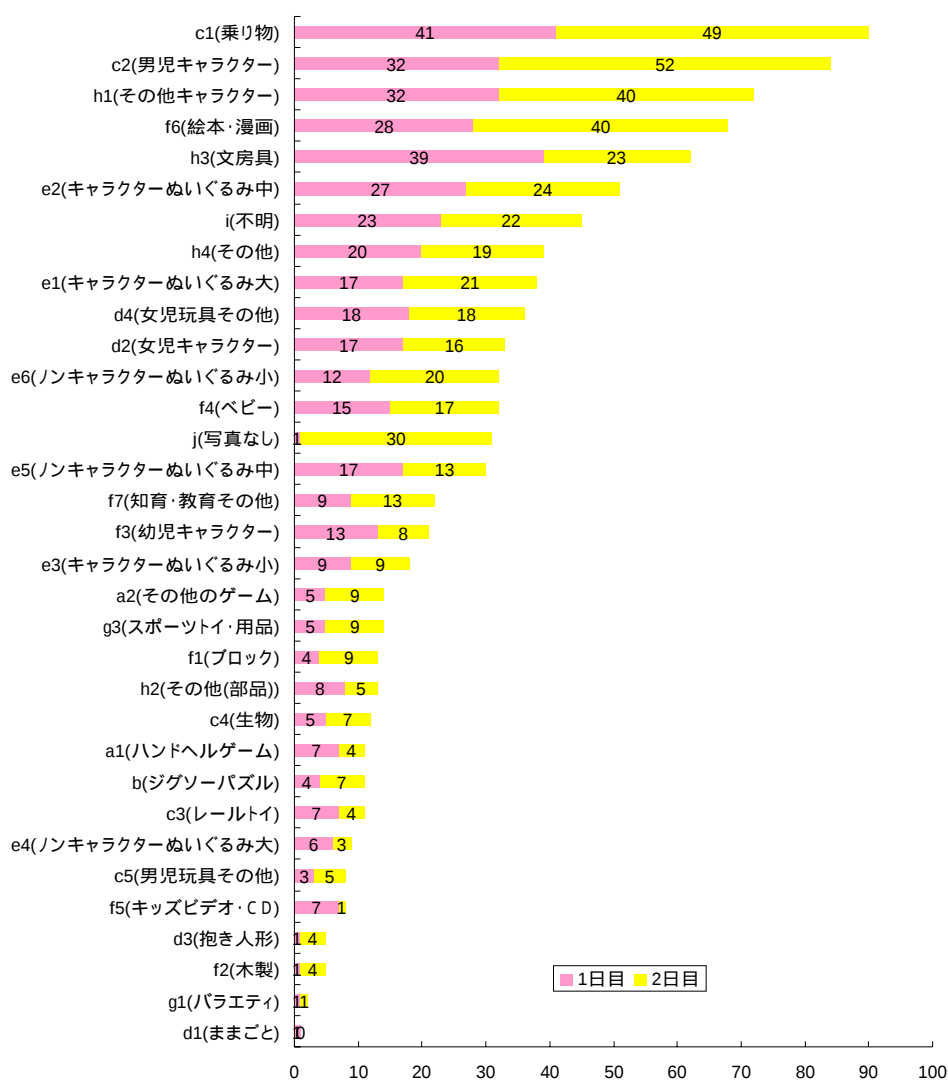


図 3-14 交換されたおもちゃの分類

一番多かった項目が、c1(乗り物)であり、1日目も2日目も多く交換されている。次に多かった項目がc2(男児キャラクター)である。その次に多かった項目がh1(その他キャラクター)である。その次に多かった項目がf6(絵本、漫画)であり、持ってきたおもちゃの多い

非常に少ない結果が出た。また、黄緑色の部分以外を見てみると、自分が欲しいおもちゃではない多くのおもちゃが交換されていることが分かった。例えばc 2の「乗り物」について、「かえっこバザール」には多くの「乗り物」のおもちゃがあり、また今欲しいおもちゃに「乗り物」を回答している参加者が多くいるのにも関わらず、別のおもちゃと交換していた。このことから、今ほしいと思っているおもちゃと交換できた人は少ないことが分かる。自分が欲しかったおもちゃがなく、無理に違うおもちゃと交換したことも考えられるが、観察をしている限り、そのような参加者は極めて少ないと考えられる。このことから、参加者は「かえっこバザール」を通すことによっておもちゃに対しての価値観が換わることが分かる。

3-2-4 おもちゃの個数と種類のまとめ

3-2-1より持ち込まれたおもちゃは1日目より2日目の方が多く持ち込まれていた。参加者の人数が多いことが影響していると考えられる。しかし、交換された個数を見てみると、2日目多くのおもちゃが持ち込まれたのにも関わらず、交換されたおもちゃの個数は1日目と差ほど変わっていない。その結果、元からあったおもちゃより最後に余ったおもちゃが多くなったと考えられる。

3-2-2よりおもちゃの種類は「男児キャラクター」や「乗り物」等の男児のおもちゃが多く持ち込まれ、交換されていた。しかし、3-2-3より「かえっこバザール」終了後の余ったおもちゃは、男児のおもちゃが元からのおもちゃより増えていたことが分かった。それどころか、異なった種類のおもちゃが減っていた。このことから、男児のおもちゃは、多数交換されたが、それ以上に、多くのおもちゃが持ち込まれたため、結果的に元からあったおもちゃより増えたことが考えられる。また、「かえっこバザール」に訪れる前の「欲しかったおもちゃと」実際に交換したおもちゃを比較してみると、同じものを交換した参加者が13人だったことに対し、多くの参加者が別のもので交換していることが分かった。これらより、「かえっこバザール」では欲しかったおもちゃとは違うおもちゃにも興味を抱き、交換されていく。すなわち、普段あまり興味を持っていないおもちゃでも、「かえっこバザール」という空間の中で様々なおもちゃと触れ合うことにより、またそのおもちゃがお金で購入するのではなく「かえるポイント」と交換できるという仕組みであることから、おもちゃに普段とは違った視点から見ることとなり、その結果、「かえっこバザール」ではおもちゃに対して参加者の価値が変わると考えられる。

3-3 壊れているおもちゃ「ガラクタ」について

「かえっこバザール」では、「壊れたおもちゃ」や「使いようのないもの」、「名前が書いてあるもの」も持ち込まれる。それらのおもちゃは大人の目から見ると、「ガラクタ」同然のものであり、廃棄処分されるようなものばかりである。しかし、それらのおもちゃは「かえっこバザール」の中では次々と交換されていた。これらのことから児童によって「ガラクタ」になるおもちゃの基準が異なることが分かる。



図 3-15 壊れているおもちゃ



図 3-16 使いようのないおもちゃ

(2007 年 8 月 開催の事前準備で著者が撮影)

3-4 おもちゃの種類と年齢との関係

「持ち込まれたおもちゃ」「交換したおもちゃ」の中で特に多くのおもちゃがかえっこされた種類である、c1(乗り物)、c2(男児キャラクター)、h1(その他キャラクター)、f6(本、絵本、漫画)、h3(文房具)をさらに細かく年齢別で分析していく。

3-4-1 「乗り物」の個数と年齢の関係

c1(乗り物)の持ち込まれたおもちゃ、交換されたおもちゃと年齢との関係は以下のようになった。

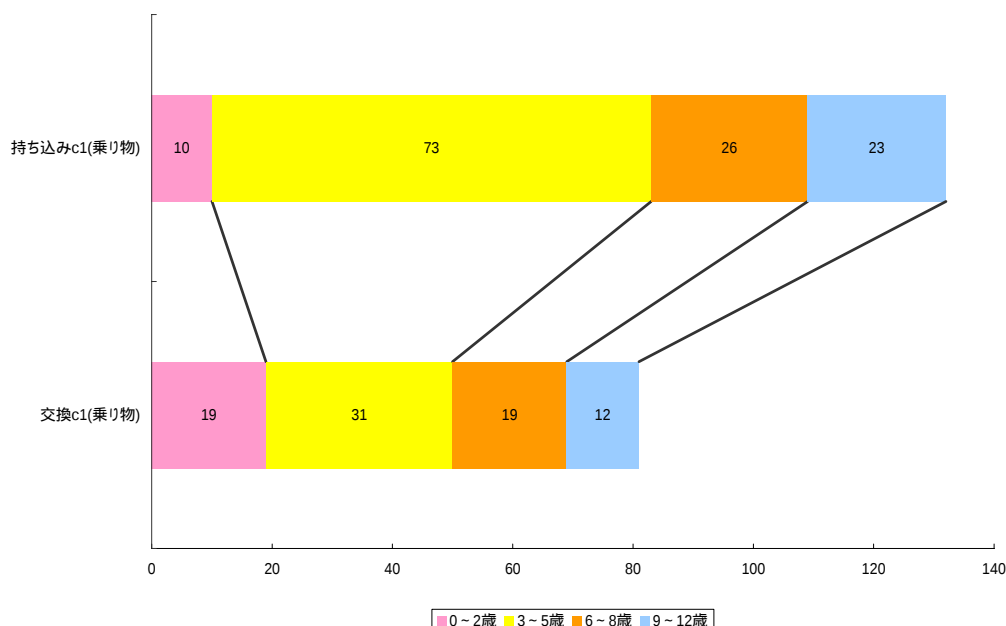


図 3-17 c1(乗り物)のおもちゃの個数と年齢との関係

今回の「かえっこバザール」で最も多く持ち込まれ、交換されたおもちゃである c1(乗り物)を年齢別で見ると図 3-15 のようになった。3～5 歳、6～8 歳、9～12 歳を見てみると、持って来たおもちゃより、交換したおもちゃの方が少なかった。特に、3～5 歳の交換した個数は、持って来た個数の半分にも達していないことが分かる。それに比べ、0～2 歳は持って来た個数よりも交換したおもちゃの方が多かった。このことから、c1(乗り物)の興味を抱き始めるのが 0～2 歳の間で、3～5 歳の間に徐々に飽き出すことが考えられる。また、おもちゃの写真を見比べてみると、「乗り物」という枠組みの中でも、年齢の低い参加者が持って来ていたおもちゃは、飛行機に可愛い顔が描いているものやタイヤがイラストで描いているものなど、実際に走らせることのできないような幼児向けのおもちゃだったことに対し、年齢の高い参



図 3-18 乗り物のおもちゃ
(8 月の上旬、著者が撮影)

加者が持って来たおもちゃは、ややリアルで実際にタイヤも回り、走らせることの可能なおもちゃが多かった。交換したおもちゃについては、年齢に関係なく、0～2歳の参加者でも走らせることのできるおもちゃと交換し、年齢が高い参加者でも幼児向けのおもちゃと交換していたことが分かった。このことから c1(乗り物)に関しては、持って来られるおもちゃには年齢によって多少の傾向は見られるものの、交換されるおもちゃには年齢問わずさまざまな乗り物のおもちゃが交換されていたことが分かる。

3-4-2 「男児キャラクター」の個数と年齢の関係

c2(男児キャラクター)の持ち込まれたおもちゃ、交換されたおもちゃと年齢との関係は以下ようになった。

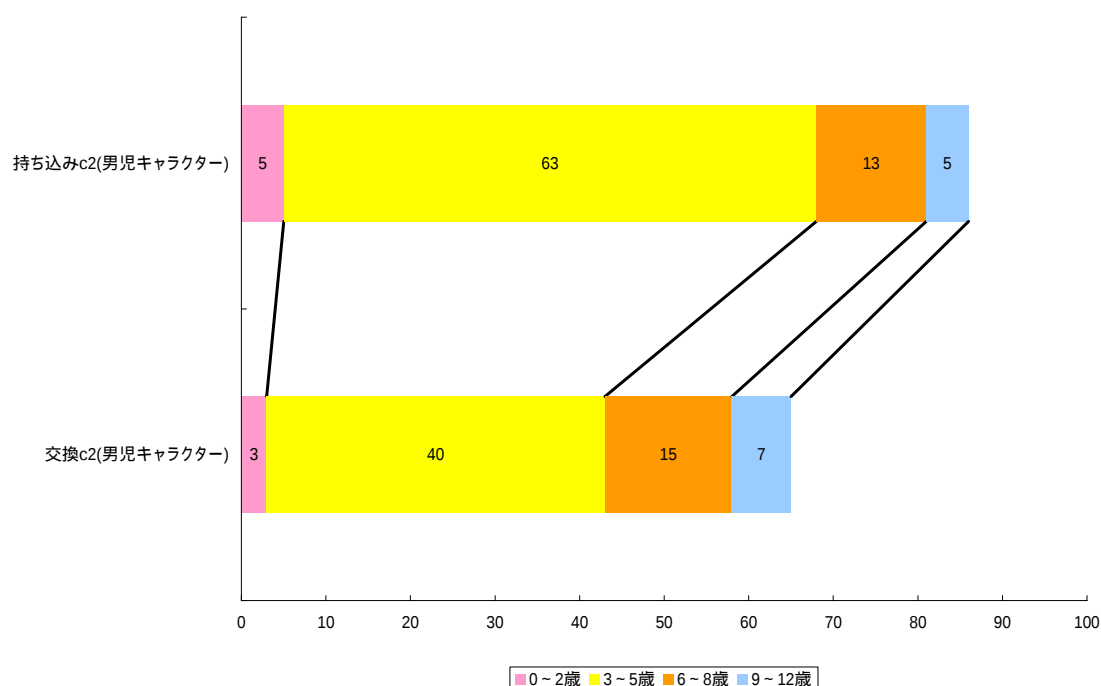


図 3-19 c2(男児キャラクター)のおもちゃの個数と年齢との関係

今回の「かえっこバザール」で2番目に多く持ち込まれ、交換されたおもちゃである c2(男児キャラクター)を年齢別で見ると図 3-16 のようになった。3～5歳の参加者は持って来た個数に比べ交換した個数が大幅に減っていたが、0～2歳、6～8歳、9～12歳にあまり変化は見られなかった。また、おもちゃの写真からさらに細かく見ていくと、キャラクターもののおもちゃを持ってきている子が同じキャラクターのものを持って帰るということは年齢に関係なく少なかった。例えば、「ポケモン」関連のおもちゃを持ってきている子は「ゲキレンジャー」関連のおもちゃと交換する、または、全く別の分類のおもちゃと交換するなど、違うものと交換する参加者が多かった。このことから、年齢に関係なく一度飽きたキャラクターにはあまり興味を示さない傾向にあると考えられる。

3-4-3 「その他キャラクター」の個数と年齢の関係

h 1 (その他キャラクター)の持ち込まれたおもちゃ，交換されたおもちゃと年齢との関係は以下ようになった．

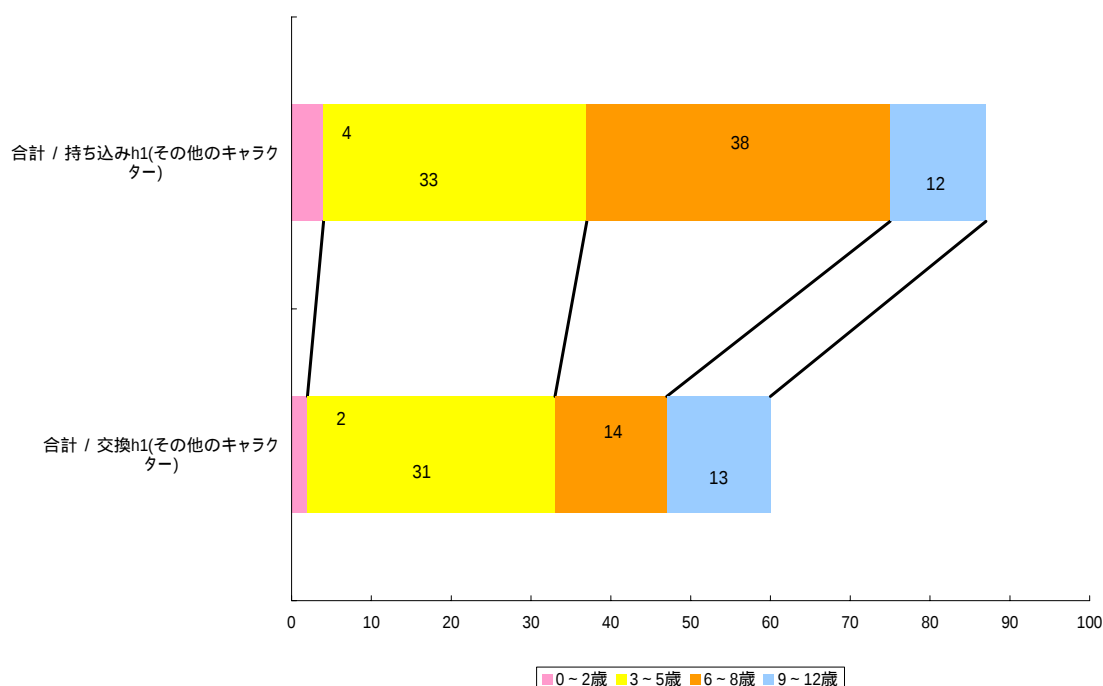


表 3-20 h1(その他のキャラクター)のおもちゃの個数と年齢との関係

今回の「かえっこバザール」で 3 番目に多く持ち込まれ，交換されたおもちゃである h 1 (その他のキャラクター)を年齢別で見ると表 3-17 のようになった．その他のキャラクターにはディズニーのキャラクターや，ドラえもん，不明のキャラクターのおもちゃが多数あり，その中でも特にマクドナルドのハッピーセットの商品が多く，元からあったおもちゃにもハッピーセットの商品が多数見られた．この原因として，マクドナルドの商品は非常に安く，誰でも手軽に手に入れることができるため，持ち込む参加者は多いが，交換する参加者が少ないと考えられる．年齢別で見ると，0～2 歳，6～8 歳は持ち込んだ個数に対して交換した個数が減っているが，3～5 歳，9～12 歳はあまり変わらなかった．写真からさらに細かく見ていくと，各参加者の持ってきたおもちゃは様々だったが，交換した参加者の中にはハッピーセットの商品ばかりを交換している参加者がいた．筆者の予想ではハッピーセットの商品は，精巧な商品でなく，単なるハンバーガーについている「おまけ」のおもちゃだと考えていたが，子どもにとっては，その「おまけ」がメインになり，子どもにとったら一つの「おもちゃ」とであることには変わりないことが考えられる．ハッピーセットの「おまけ」は「かえっこバザール」に持って来られることによって，おまけから「おもちゃ」になり，今回のようにハッピーセットの「おまけ」ばかり集めている参加者にとってはほしかったおもちゃになると考えられる．

3-4-4 「本(漫画・絵本)」の個数と年齢の関係

f6(本(漫画・絵本))の持ち込まれたおもちゃ，交換されたおもちゃと年齢との関係は以下のようになった．

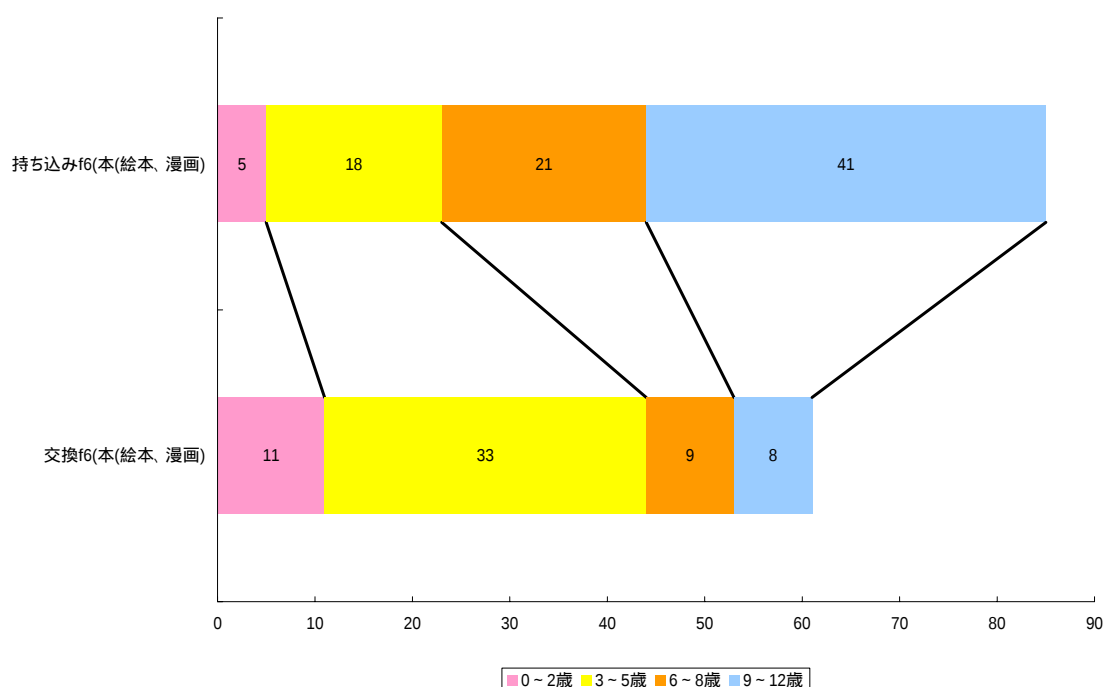


表 3-21 f6(本(漫画・絵本))の冊数と年齢との関係

今回の「かえっこバザール」で4番目に多く持ち込まれ，交換されたおもちゃである f6(本(漫画・絵本))を年齢別で見ると表 3-18 のようになった．持ち込まれた f6(本(漫画・絵本))の中では，特に絵本が多く見られ，親子連れの参加者に大人気だった．その場で母親が子どもに読み聞かせる場面も見られた．年齢別で見ると，0～2 歳，3～5 歳の参加者は持ってきた個数に対して非常に多くの本と交換しているが，6～8 歳，9～12 歳の参加者は，持ってきた本に対して交換した．



図 3-22 持ち込まれた本
(開催中にスタッフが撮影)

個数は非常に少なかった．年齢が高いほど持ち込み数が多く，年齢が低いほど交換数が多いことから，「絵本」というのはある一定の対象年齢を過ぎたら不要になるが，対象年齢の参加者は，非常に必要としているものであると考える．このことから，「かえっこバザール」を通すことによって，不要になった本が異なる年齢の参加者にとって，非常に価値のあるものになるということが考えられる．

3-4-5 「文房具」の個数と年齢の関係

h3(文房具)の持ち込まれたおもちゃ、交換されたおもちゃと年齢との関係は以下のようになった。

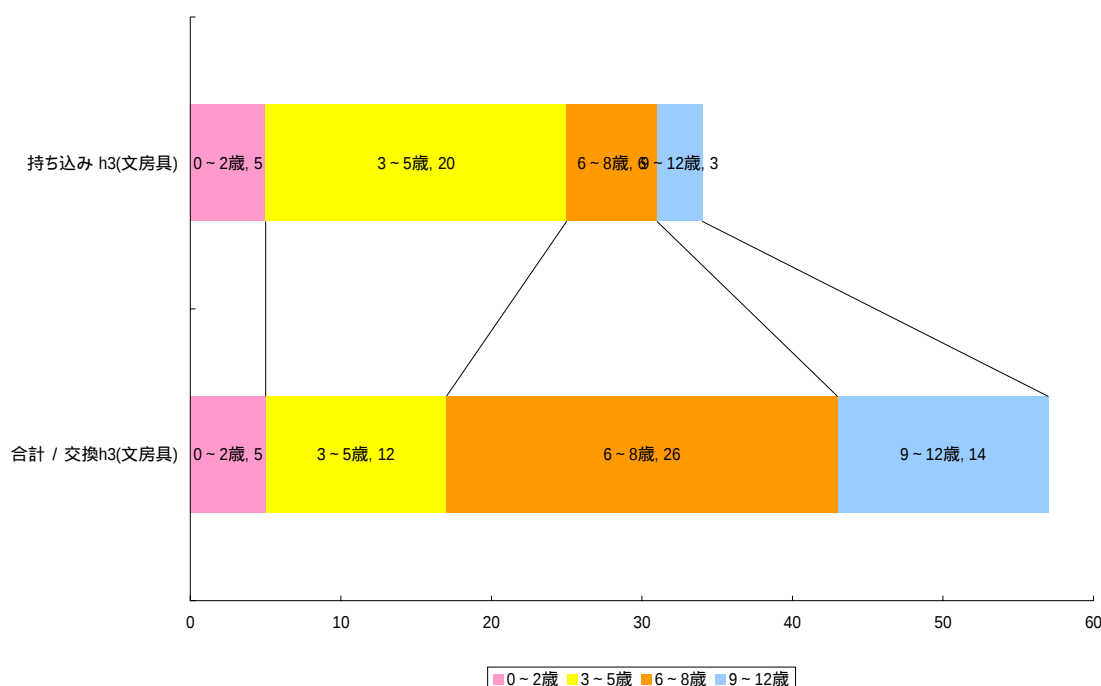


図 3-23 h3(文房具)の個数と年齢との関係

今回の「かえっこバザール」で 5 番目に多く持ち込まれ、交換されたおもちゃである h3(文房具)を年齢別で見ると表 3-19 のようになった。文房具にはメモ帳や塗り絵、ペン、鉛筆、クレヨンなどがあり、女兒に人気があった。年齢別で見ると、0～2 歳は持ち込み数と交換数がほぼ同じだったことに対し、3～5 歳は持ち込み数より交換数が減っていた。6～8 歳、9～12 歳は持ち込み数に対し、交換数が大幅に増えていた。このことから、年齢が高くなるほど「文房具」に興味を持ち出すということが考えられる。また、写真で見ると、0～2 歳、3～5 歳は下敷きやバッチなどが多かったが、6～8 歳、9～12 歳はメモ帳やレターセット、ポストカードなどが非常に多かった。このことから、年齢が低いとまだ字が書けないため、絵を描ける色鉛筆や見た目が可愛いキャラクターものの文房具に惹かれ、スタンダードなペンや鉛筆などにはあまり興味を示さない。逆に、年齢が高いほど「字を書く」道具を必要としていることが考えられるため高い年齢の参加者の交換数が多かったと考えられる。また、レターセットやポストカードが年齢の高い参加者に非常に人気だったことに対し、友達同士の「手紙交換」が行われること、また、夏休み中だったということで友達に送る「暑中見舞い」用として交換して帰る参加者もいた。また、レターセットやポストカードはビニール袋に入っているものが多く、比較的きれいな状態であったのも人気の理由の一つだと考えられる。

3-4-6 おもちゃの種類と参加者の関係のまとめ

3-4-1 より、「乗り物」のおもちゃに興味を持ち出ところが 0～2 歳の間で、3～5 歳の間に徐々に飽き出すことが考えられる。また、「乗り物」という枠組みの中でも、年齢の低い参加者が持って来ていたおもちゃは、幼児向けのおもちゃだったことに対し、年齢の高い参加者が持って来たおもちゃは、精巧なおもちゃが多かった。交換したおもちゃについては、年齢に関係なく、0～2 歳の参加者でも精巧なおもちゃと交換し、年齢が高い参加者でも幼児向けのおもちゃと交換していたことが分かった。このことから、持って来られるおもちゃには年齢によって多少の傾向は見られるものの、交換されるおもちゃには年齢問わずさまざまな乗り物のおもちゃが交換されていたことが分かる。

3-3-2 より、3～5 歳の参加者は「男児キャラクター」の交換した個数が持ち込んだ個数に比べ、大幅に少なかった。また、キャラクターもののおもちゃを持ってきている子が同じキャラクターのものを持って帰るということは年齢に関係なく少なかった。このことから、年齢に関係なく一度飽きたキャラクターにはあまり興味を示さない傾向にあると考えられる。

3-4-3 より、「その他のキャラクター」にはマクドナルドのハッピーセットの商品が多く、元からあったおもちゃにもハッピーセットの商品が多数見られた。私たち大人にとっては単に「おまけ」としか考えていないおもちゃだが、交換した参加者の中にはハッピーセットの商品ばかりを交換している参加者がいた。このことから、子どもにとっては、「おまけ」がメインになり、子どもにとったら一つの「おもちゃ」であることには変わりないことが考えられる。

3-4-4 より、「本、絵本」は年齢が高いほど持ち込み数が多く、年齢が低いほど交換数が多いことが分かった。「絵本」というのはある一定の対象年齢を過ぎたら不要になるが、対象年齢の参加者は、非常に必要としているものであると考える。このことから、「かえっこバザール」を通すことによって、不要になった本が異なる年齢の参加者にとって、非常に価値のあるものになるところが考えられる。

3-4-5 より、「文房具」に関しては、年齢が低いとまだ字が書けないため、絵を描ける色鉛筆や見た目が可愛いキャラクターものの文房具に惹かれる。逆に、年齢が高いほど「字を書く」道具を必要としていることが考えられるため高い年齢の参加者の交換数が多かったと考えられる。また、レターセットやポストカードはビニール袋に入っているものが多く、比較的きれいな状態であったのも人気の理由の一つだと考えられる。

第四章 「かえっこ行動類型」と参加者の関係

4-1 「かえっこ行動類型」の類型化

参加者の行動を類型化するため、参加者 192 人(リピーターは別人として扱う)の「持って来たおもちゃ」と「交換したおもちゃの個数」を変数とし、Ward 法によるクラスター分析を行い、参加者の行動パターンの類型化を行った。抽出された行動のパターンを「かえっこ行動類型」とする。

4-1-1 クラスター分析結果

「持って来たおもちゃ」「交換したおもちゃの個数」を変数として行ったクラスター分析により、「かえっこ行動類型」の類型化を行った。図 4-1 のように、クラスター分析によって得られた樹形図をクラスター間に特に個数の特徴が見られる 0~5 の段階で切断し、5 類型を得た。得られた各類型の特徴をあげ、「かえっこ行動類型」を作成した。

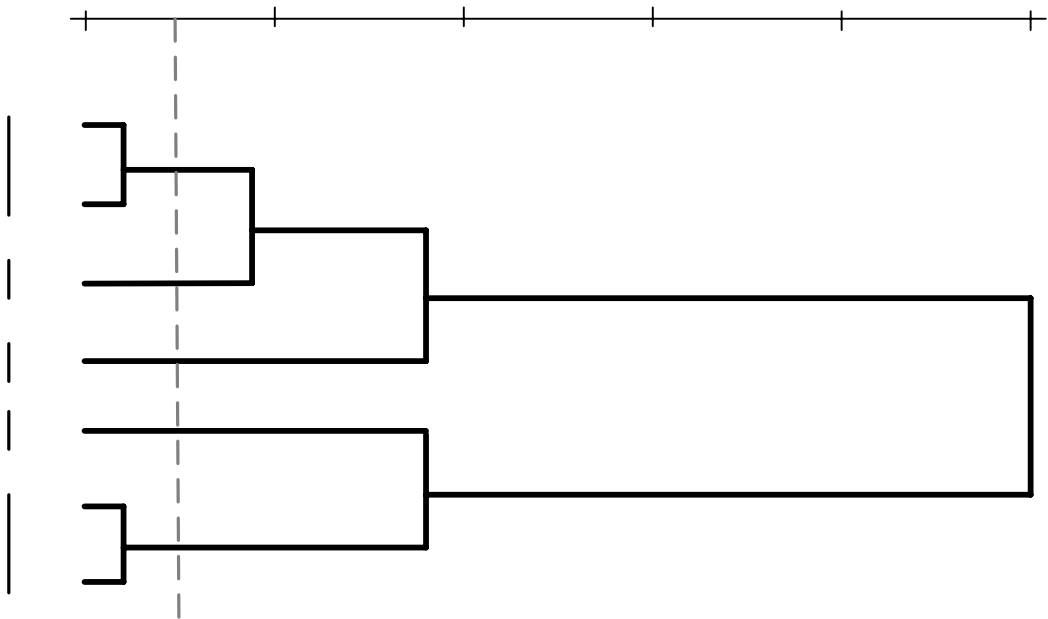


図 4-1 「かえっこ行動類型」のクラスター分析による樹形図

クラスター分析の結果、類型、類型、類型、類型、類型の 5 つの類型が抽出できる。次に、図 4-2、図 4-3 からそれぞれの類型の「持って来たおもちゃ」「交換したおもちゃ」の個数から特徴を上げ、それぞれの類型のネーミングを行う。

4-1-2 「かえっこ行動類型」のネーミングの決定

それぞれの種類の図 4-2, 図 4-3 から「持って来たおもちゃ」「交換したおもちゃ」の個数の特徴を上げ、ネーミングを行った。

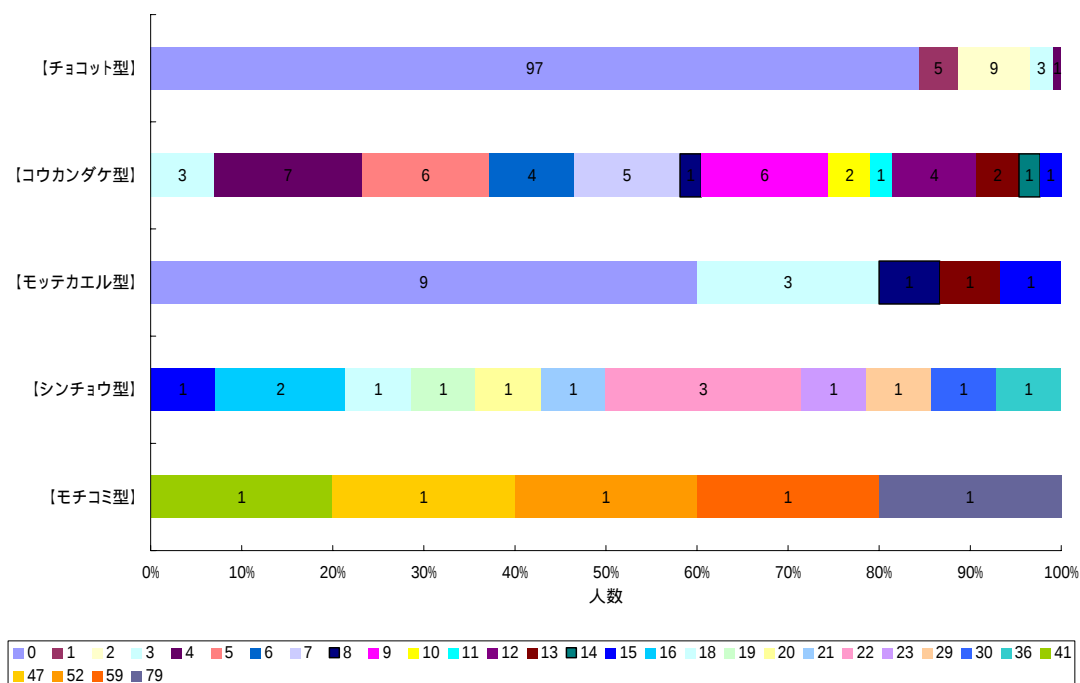


図 4-2 各類型による持って来たおもちゃの個数の割合

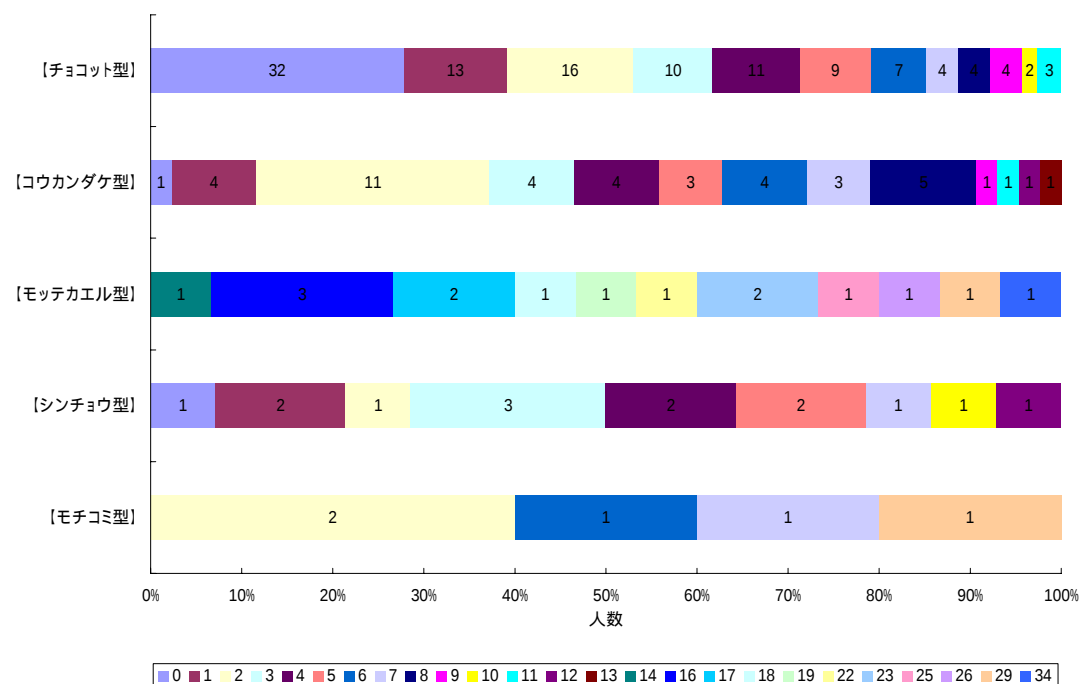


図 4-3 各類型による交換したおもちゃの個数の割合

表 4-1 「かえっこ行動類型」の内容と人数

かえっこ行動類型	内容	人数
類型 【チョコット型】	おもちゃを「持って来た個数」「交換した個数」が共に少数の参加者の類型。この類型は積極的にかえっこを行っていないことから、「かえっこパズール」をただ傍観しているだけ、あるいは少しだけ交換したといことから「チョコット型」とした。	115人
類型 【コウカンダケ型】	「持って来た個数」「交換した個数」が共にほぼ同じだが交換数がやや多い参加者の類型。この類型はWS・スタッフ手伝いに少し参加し、その少しのポイントと持って来たおもちゃで得たポイントでおもちゃと交換していることが分かる。このことから「コウカンダケ型」とした。	43人
類型 【モチカエル型】	「持って来た個数」が少ないことに対し、「交換した個数」が多い参加者の類型。持って来たおもちゃで得たポイント以外にWS・スタッフ手伝いに参加しポイントを得て、おもちゃと交換したことが分かる。このことから「モチカエル型」とした。	15人
類型 【シンチョウ型】	「持って来た個数」が多いことに対し、「交換した個数」がそれほど多くない参加者の類型。このことからある程度ポイントを使った後、ポイントがまだ残っているのにも関わらず、最後まで使わずおもちゃを慎重に選んでいると考えられることから「シンチョウ型」とした。	14人
類型 【モチコミ型】	「持って来た個数」が非常に多いことに対し、「交換した個数」が非常に少ない参加者の類型。このことから多くのポイントを持っているのにも関わらず、ポイントをあまり使わないことから、ただおもちゃを持ち込んでいただけだと考えられる。このことから「モチコミ型」とした。	5人

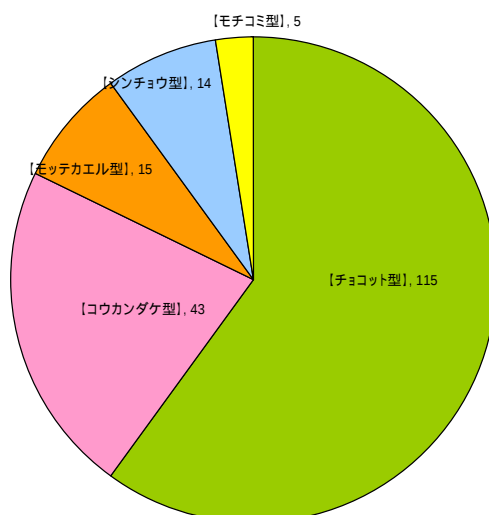


図 4-4 各かえっこ行動類型と全体の人数

表 4-2 各類型の平均個数

	持ち込み数	交換数
類型 (チョコット型)	0.3	3
類型 (コウカンダケ型)	7.4	4.6
類型 (モチカエル型)	3	21
類型 (シンチョウ型)	22	4.3
類型 (モチコミ型)	55.6	9

類型 の特徴として、持ってきたおもちゃ、交換したおもちゃの個数が少ない、または交換していないということが上げられる。この類型は、あまりおもちゃを持って来ず、少ししか持って帰っていないことから、ただおもちゃを見ているだけの参加者とし、「チョコット型」とした。「チョコット型」は115人が属しており、他の類型に比べて一番多く全体の約6割を占めている。

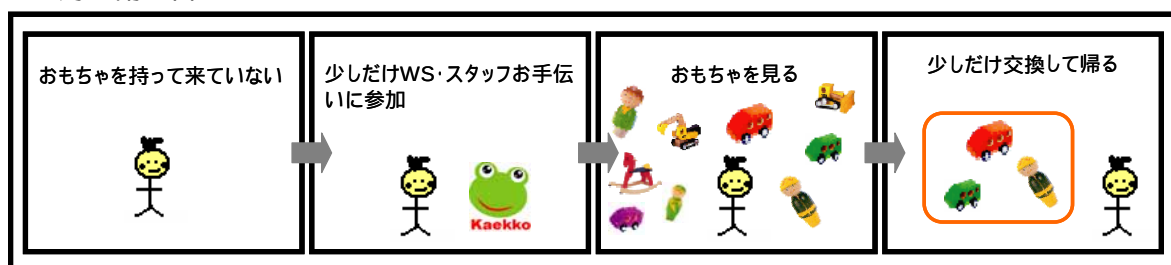


図 4-5 「チョコット型」の一例

類型 の特徴として、持ってきたおもちゃに対し、交換したおもちゃの個数がほぼ同じことが上げられる。この類型は、自分が交換したおもちゃで得たポイントのみを使い、ほしいおもちゃと交換していることが分かる。このことからただ単に交換している参加者とし、「コウカンダケ型」とした。「コウカンダケ型」は43人が属しており、「チョコット型」に続いて二番目に多いことが分かる。



図 4-6 「コウカンダケ型」の一例

次に、類型 の特徴として、持ってきたおもちゃに対し、交換したおもちゃの個数が非常に多い。この類型は、おもちゃの交換以外のWSやスタッフ手伝いでポイントを得て、ほしいおもちゃと交換していることが分かる。積極的にかえっこしていることから「モチカエル型」とした。「モチカエル型」は15人が属している。



図 4-7 「モッテカエル」の一例

次に、類型 の特徴として、持ってきたおもちゃが多いが、交換したおもちゃがやや少ない。この類型は、持ってきたおもちゃで多くのポイントを得ているのにも関わらず、かえっこをしていないことからおもちゃを厳選していると考え「シンチョウ型」とした。「シンチョウ型」は14人が属しており、「モッテカエル型」の人数とほぼ同じことが分かる。



図 4-8 「シンチョウ型」の一例

類型 の持ってきたおもちゃが非常に多いが、交換したおもちゃが非常に少ない。この類型は、持ってきたおもちゃが多いため、その分のポイントを多く得ているのにも関わらず、交換したおもちゃが非常に少ない。あまりかえっこをしていないことから「モチコミ型」とした。「モチコミ型」は5人が属しており、他の類型より非常に少ないことが分かる。



図 4-9 「モチコミ型」の一例

以上のように、抽出された5つの類型「チョコット型」「コウカンダケ型」「モッテカエル型」「シンチョウ型」「モチコミ型」を、「かえっこ行動類型」とする。

次に，1 日目の参加者，2 日目の参加者がどの類型に属するのかを明らかにするため，「かえっこ行動モデル」と参加者の人数のクロス集計を行った(図 4-5)．ただし，2 日目の参加者はリピーターの影響を受けないよう，リピーターを除くものと，リピーターのみの参加者に分けてクロス集計を行った．



図 4-10 「かえっこ行動類型」の1 日目・2 日目の参加者

図 4-10 より，1 日目と2 日目(リピーターを除く)そしてリピーター，どの参加者も「チョコット型」が多く占めている．1 日目，2 日目が多い理由としては，通りすがりの参加者やおもちゃ持って来ていない参加者が，あまりポイントを持っておらず，少しだけおもちゃを交換したと考えられる．また，年齢が全体的に低かったため親子連れが多く，違うイベントのついでに寄っただけという参加者がおり，少しの時間だけおもちゃを見てすぐに帰ってしまう参加者がいたことが影響していると考えられる．リピーターを見てみると，1 日目・2 日目よりやや割合が少なくなっていることから，リピーターは1 日目で「かえっこバザール」の仕組みを理解し，「おもちゃをもっと交換したい」という意思から「チョコット型」の割合が少し減ったと考えられる．しかし，「かえっこバザール」の仕組みを理解しているのにも関わらず，「チョコット型」が半分を占めていることに対しては，おもちゃをかえっこすることが目的ではなく WS やスタッフのお手伝いをするのが目的で，もう一度参加している参加者が多かったことが影響したと考えられる．次に「モッテカエル型」「モチコミ型」を見てみると，1 日目の参加者は「モチコミ型」より「モッテカエル型」が多い．また2 日目は「モッテカエル型」より「モチコミ型」の方が多い．このことから，1 日目の参加者はおもちゃを持って来るより，持って帰る傾向にあると考えられる．それに対し 2

日目はおもちゃを持って帰るより、持って来る傾向にあり、1日目と逆の傾向が見られたことが分かる。リピーターは全体的に1日目とほぼ同じ割合であった。また、「シンチョウ型」は1日目、2日目、リピーターともほぼ同じ割合を占めていた。

4-2 「かえっこ行動類型」と参加者の属性との関係

参加者の行動と参加者の属性を明らかにするため、「かえっこ行動類型」と参加者の属性を用いてクロス集計を行った。

4-2-1 「かえっこ行動類型」と性別との関係

「かえっこ行動モデル」と参加者の性別を用いてクロス集計を行った結果、次のようになった。(未記入 27 人を除く計 165 人を集計した。リピーターを別人とし「1人」として集計する。)

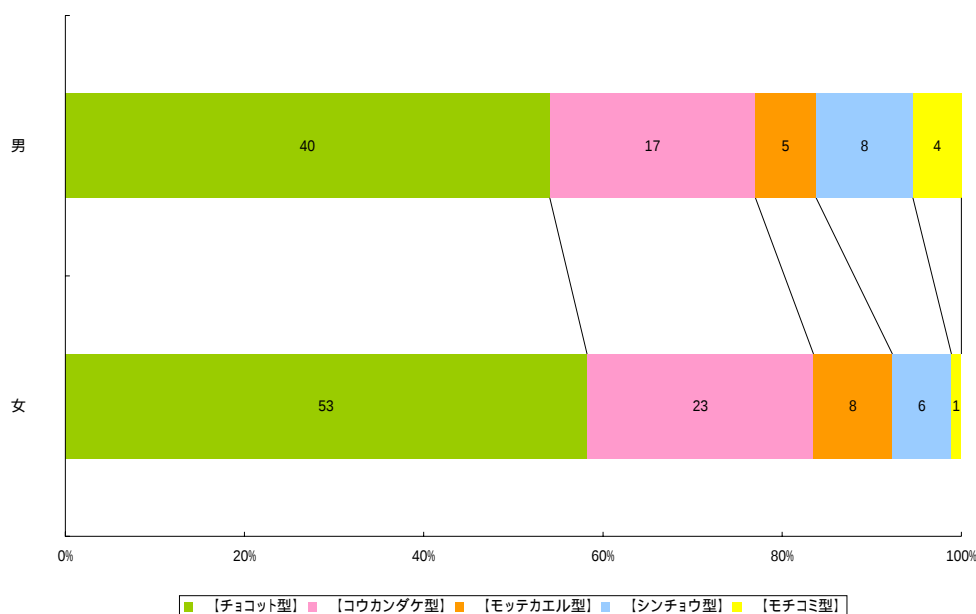


図 4-11 「かえっこ行動類型」と性別の関係

図 4-11 を見てみると、「チョコット型」「コウカンダケ型」「モッテカエル型」「シンチョウ型」は男女共、ほぼ同じ割合を占めていたが、「モチコミ型」だけ少し男児の方が多い結果が出た。このことに関して、実際に観察していると、一度に多くのおもちゃを持ってきている男児の中には、ミニカーやバイクなどの小さい乗り物(分類項目 c1)などの同じ種類のおもちゃが持って来られていた。今まで集めていたおもちゃを持って来たと考えられる。それに比べ、女兒はさまざまな種類のおもちゃを多く持ってきていた。

4-2-2 「かえっこ行動類型」と年齢との関係

次に、「かえっこ行動類型」と参加者の年齢を用いてクロス集計を行った結果，次のようになった．

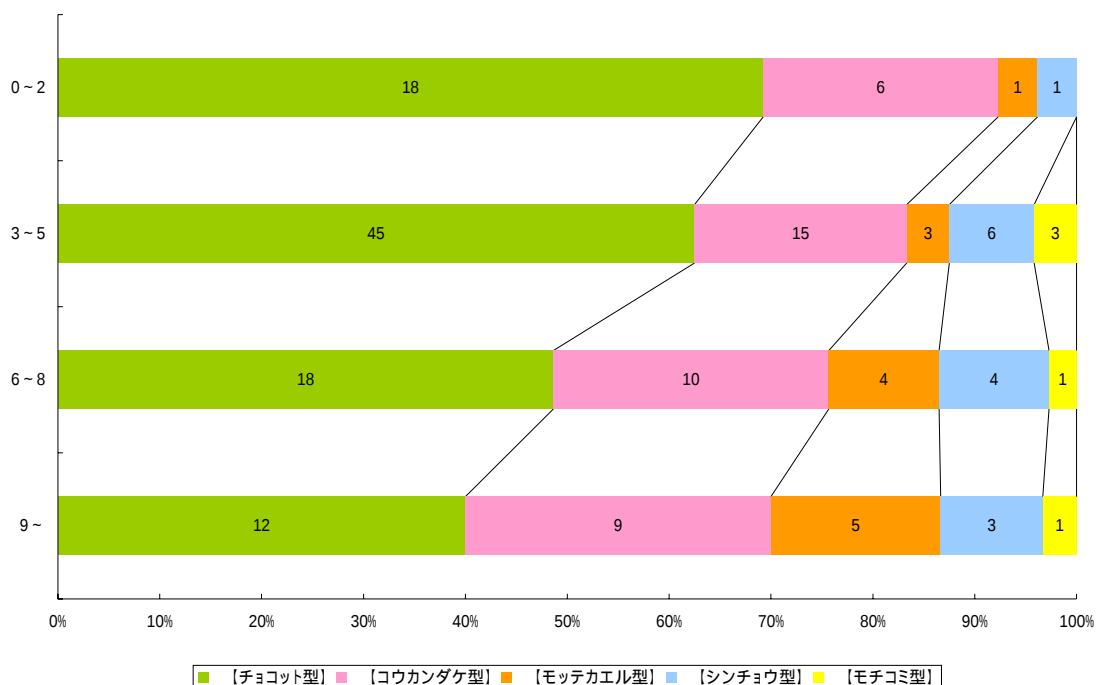


図 4-12 「かえっこ行動類型」と性別の関係

まず，0～2 歳を見てみると，一番多かったのが「チョコット型」で半数以上を占めていた．次に多かったのが「コウカンダケ型」であった．この結果は，年齢が関係しており年齢的に，WS やスタッフのお手伝いに積極的にするのは無理なことから，少ししかかえっこしていない「チョコット型」と自分の持っているポイントでしか交換しない「コウカンダケ型」が多くなったと考えられる．また，年齢が低いためおもちゃの選ぶ判断力があまりないことから「シンチョウ型」が他の年齢に比べ，少ない結果が出たと考えられる．「モチコミ型」が 0 個なことに対し，年齢が低いことから，まだあまり不要なおもちゃが家にないと考えられる．

次に 3～5 歳を見てみると，0～2 歳と同じく「チョコット型」が一番多く，「コウカンダケ型」が次に多い．また「モッテカエル型」も同じくらいの割合であった．0～2 歳と違うことは，「シンチョウ型」，「モチコミ型」が多いことである．「シンチョウ型」に関しては，0～2 歳に比べると約 2 倍程度多いことが分かる．このことから，3～5 歳の年齢からおもちゃに対しての好みの判断力がついてきていると考えられる．「モチコミ型」を見てみると，どの年齢よりも一番多く占めていることが分かる．これは，判断力がついていない時期に買ったおもちゃを持って来たと考えられる．

6～8 歳，9 歳以上は全ての類型がほぼ同じような割合で占めている．0～2 歳，3～5 歳に

比べ「チョコット型」は少ないが、「モッテカエル型」が多いことが分かる。このことから、6～8歳、9歳以上の参加者は、おもちゃを少ししか持って帰らないという参加者が少ないことが分かる。6～8歳、9歳以上はおもちゃの選ぶ判断力があるのにも関わらずそのような結果が出たということは、「かえっこバザール」というお金を使わない空間の中では「できるだけ多くのおもちゃを持って帰りたい」という志向が働くと考えられる。

4-2-3 「かえっこ行動類型」と参加理由との関係

次に、「かえっこ行動類型」と参加者の「なぜかえっこバザールに参加しましたか」に対しての回答を用いてクロス集計を行った結果、次のようになった。

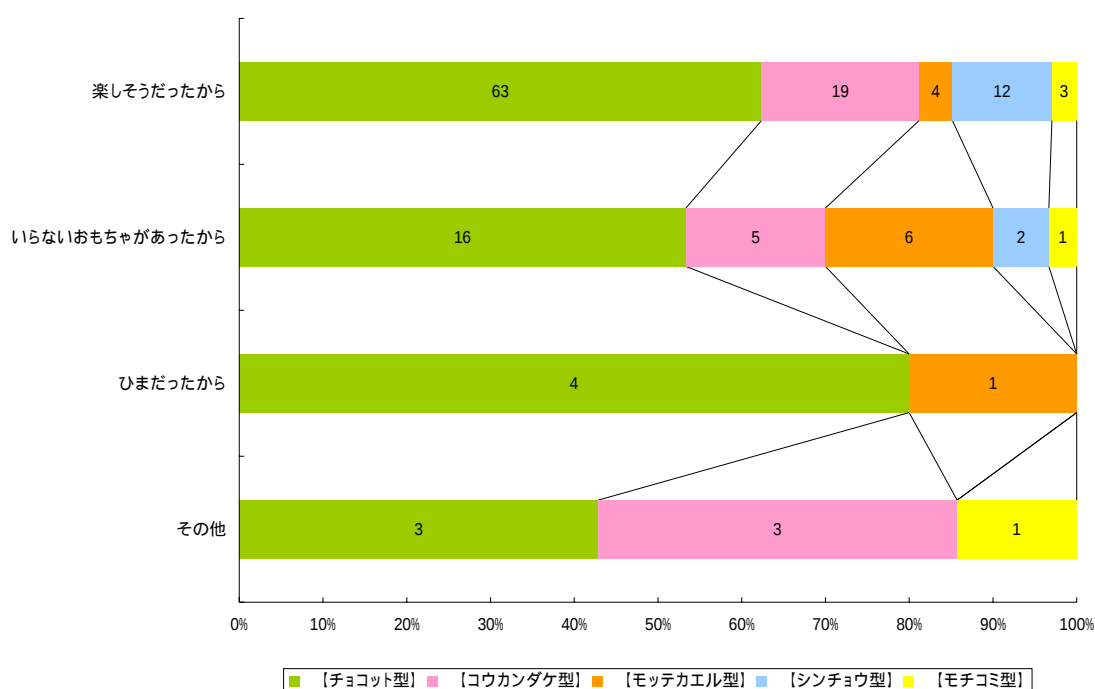


図 4-13 「かえっこ行動類型」と参加理由の関係

「ひまだったから」と回答した参加者を見てみると、「チョコット型」と「モッテカエル型」の2つの類型にしか属さなかった。「チョコット型」に関しては、「ひまだったから参加した」ということで、あまりおもちゃを持って来ず、あまり交換しなかったと考えられる。また、「モッテカエル型」はおもちゃをあまり持って来ていないが、WSやスタッフに参加し、ポイントを得てかえっこしたと考えられる。

「いないおもちゃがあったから」と回答した参加者を見てみると、「チョコット型」が一番多く続いて、「モッテカエル型」が多い。「モッテカエル型」に関して、いないおもちゃを持って来たのにも関わらず、さらにWSやスタッフの手伝いに参加し、ポイントを得ておもちゃをかえっこしている。「かえっこバザール」に参加した理由が「いないおもちゃがあった」ということだが、持ってきたおもちゃの個数以上のおもちゃを持って帰っていることからかえっこすることを楽しんでいると考えられる。

4-3 「かえっこ行動類型」とリピーターとの関係

リピーターの2日目の「かえっこ行動類型」の傾向は、「かえっこバザール」の仕組みを理解した上で行動している参加者の傾向だと考えられる。そこで、1日目と2日目でリピーターの「かえっこ行動類型」はどのような変化が見られるかを明らかにする。まず、リピーターの属性を用い「かえっこ行動類型」を、さらに細かく分析していく。

4-3-1 「かえっこ行動類型」とリピーターの人数

リピーターの1日目と2日目の行動を明らかにするため、「かえっこ行動モデル」の人数とクロス集計を行った結果、次のようになった。



図 4-14 「かえっこ行動類型」とリピーターの人数(n=40)

図 4-9 を見てみると、「チョコット型」が1日目に比べ減っていることが分かる。また、「シンチョウ型」と「モッテカエル型」が1日目より増えている。この結果に対しては、参加者が1日目で「かえっこバザール」の仕組みを理解し、参加者が「かえっこバザール」に慣れたということに関係していると考えられる。「コウカンダケ型」「モチコミ型」は1日目、2日目ともほぼ同じ割合を占めていた。

実際に「かえっこバザール」を観察していると、リピーターの中には「おもちゃが目的」というよりは、むしろ「WS やスタッフ手伝いに参加したい!」という参加者が多かった。もちろん「オークションで狙っているおもちゃがあるからポイントを貯めている」という理由でWS やスタッフ手伝いに参加している参加者もいたが、ただ単に「WS が楽しいから」「お手伝いが楽しいから」という理由で2日目も訪れた参加者の方が多かった。また、ス

タッフと仲良くなり、長い間お手伝いしている参加者もいた。このことから、「かえっこバザール」は「おもちゃ」に興味がなくなった参加者でも「WS」や「スタッフ手伝い」を設けることによって、何回も「かえっこバザール」に行きたいという参加者の気持ちを、よりいっそう高める効果があると考えられる。



図 4-15 お手伝いする参加者

4-3-2 「かえっこ行動類型」とリピーターの性別との関係

「かえっこ行動類型」とリピーターの性別を用いて、クロス集計を行った結果次のようになった。

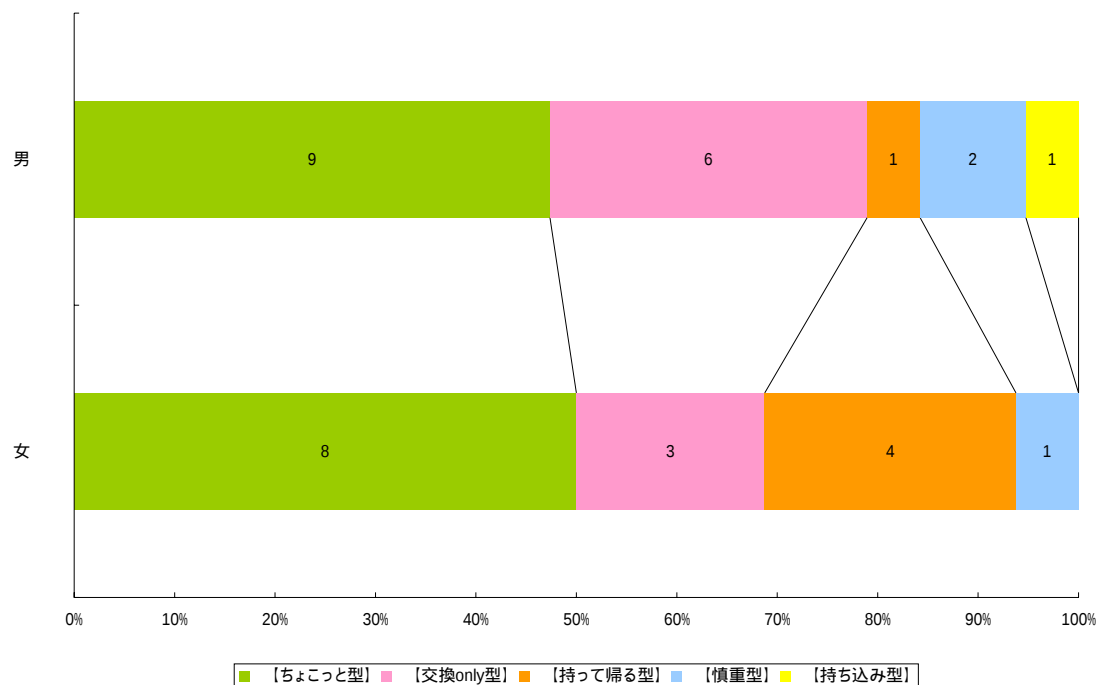


図 4-16 「かえっこ行動類型」とリピーターの性別との関係(1 日目)

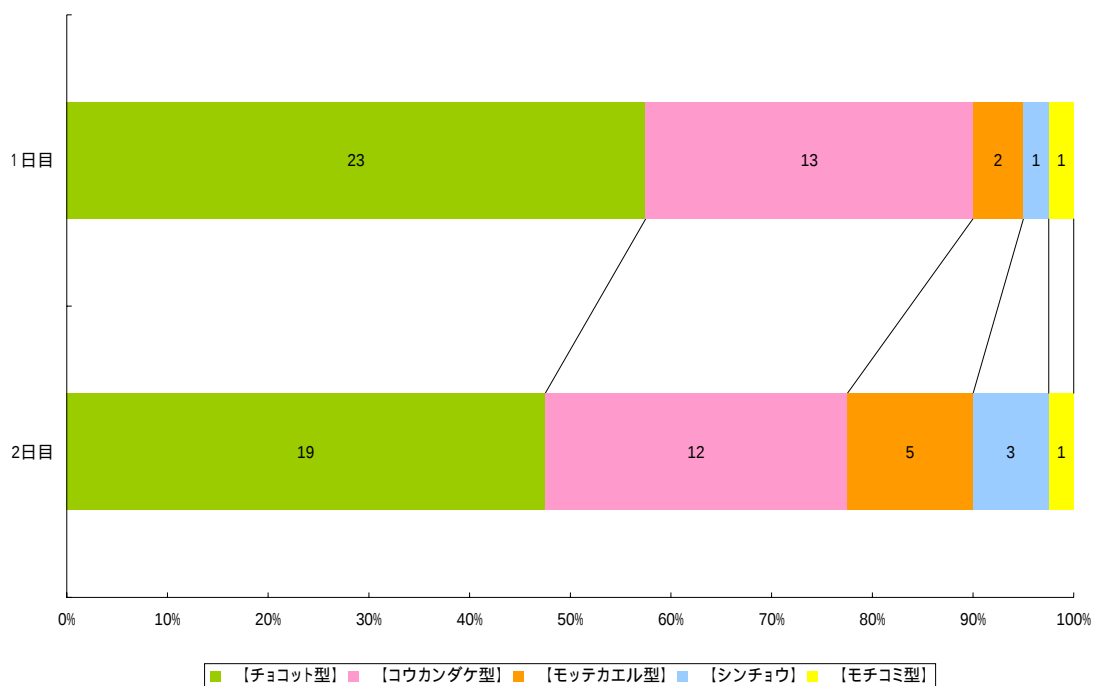


図 4-17 「かえっこ行動類型」とリピーターの性別との関係(2 日目)

図 4-10 を見てみると、「チョコット型」「コウカンダケ型」「シンチョウ型」は男女ほぼ同じ割合を占めていたが、「モッテカエル型」と「モチコミ型」に違いが見られた。「モッテカエル型」に関しては、男児が全体の 1 割も満たしていないことに対し、女児は 2 割以上も占めている。「モチコミ型」に関してはその逆で、男児が一割を占めているのに対し、女児は 0 人であった。

この結果に対し、男児は、「おもちゃを持って帰る」ことより「おもちゃを持って来る」行動傾向にあると考えられる。また、女児に関しては、「おもちゃを持って来る」より「おもちゃを持って帰る」行動傾向にあるという結果になり、男児の逆の傾向であると考えられる。また、図 4-11 の一日目と比較してみると、男児にあまり変化が見られないことに対し、女児は「モッテカエル型」「シンチョウ型」が増えている。1

4-3-3 「かえっこ行動類型」とリピーターの年齢別との関係

「かえっこ行動モデル」とリピーターの年齢を用いて、クロス集計を行った結果、次のようになった。

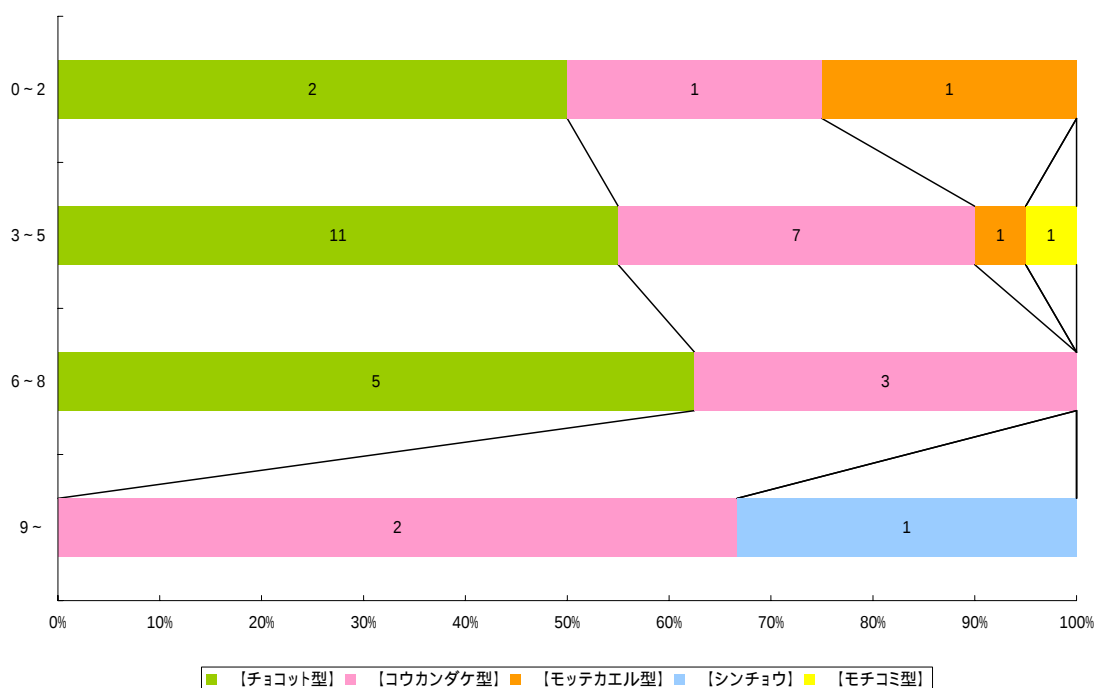


図 4-18 「かえっこ行動類型」とリピーターの年齢との関係 (1 日目)

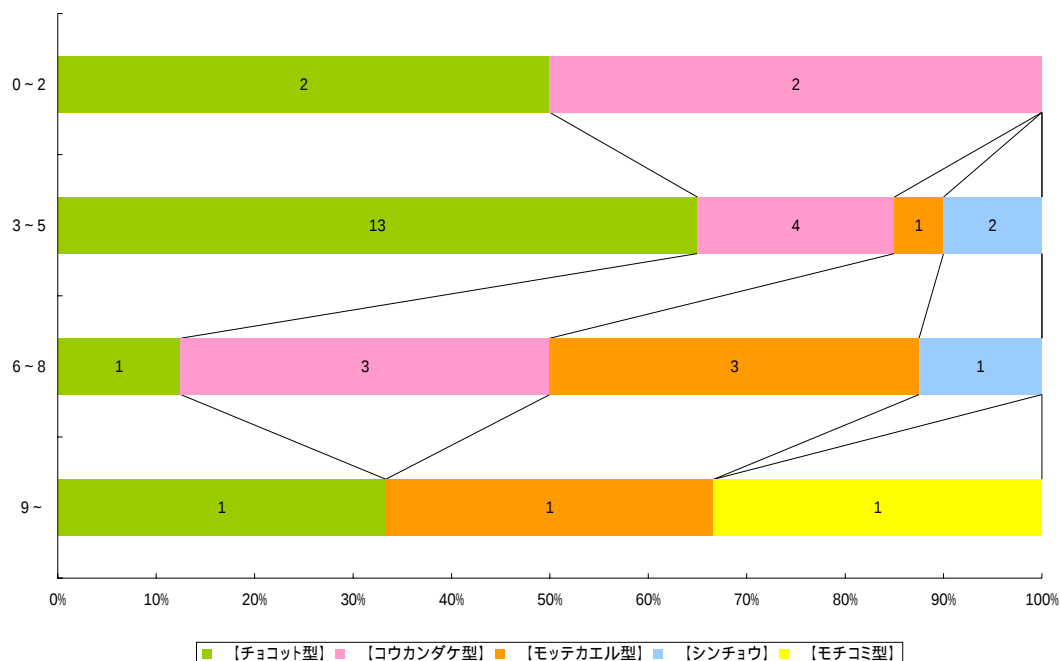


図 4-19 「かえっこ行動類型」とリピーターの年齢との関係(2 日目)

「かえっこ行動類型」とリピーターの年齢との関係を見てみると、0~2 才の「チョコット型」は1 日目と2 日目で変わりなかった。しかし「モッテカエル型」が減り、「コウカンダケ型」が増えていた。3~5 才を見てみると、「コウカンダケ型」と「モチコミ型」が少し減り、「シンチョウ型」が増えていた。6~8 才を見てみると、「チョコット型」が大幅に減り、「モチコミ型」「シンチョウ型」が増えていた。9 才以上を見てみると、他の年齢と違い、1 日目と全く違う類型になっていた。「コウカンダケ型」「シンチョウ型」から「チョコット型」「モッテカエル型」「モチコミ型」に変化が見られた。

この結果に対して、年齢が低いほどあまり変化が見られなかったのは、年齢が低い参加者には親が付き添っていたことが関係していると考えられ、実際に、観察していると小さい子どもは好きなおもちゃを選んだとしても親に止められる、もしくは親が選んでいる場合があり、年齢が低いほど親の意思が影響していると考えられる。また、年齢が高いほど変化が大きいことから、親の意思には影響されず、自分の考えでかえっこでできることが考えられる。



図 4-20 親子連れが多い
(開催中にスタッフが撮影)

4-3-4 リピーターの1日目と2日目の「かえっこ行動類型」の組み合わせ

リピーターの行動の変化をさらに詳しく見ていくため、1日目と2日目でリピーターの「かえっこ行動類型」を組み合わせ比較した。

1日目と2日目で見られた「かえっこ行動類型」の組み合わせとして10個の組み合わせが抽出できた。「かえっこ行動類型」と人数は次のようになった。



図 4-21 リピーターの「かえっこ行動類型」の組み合わせ

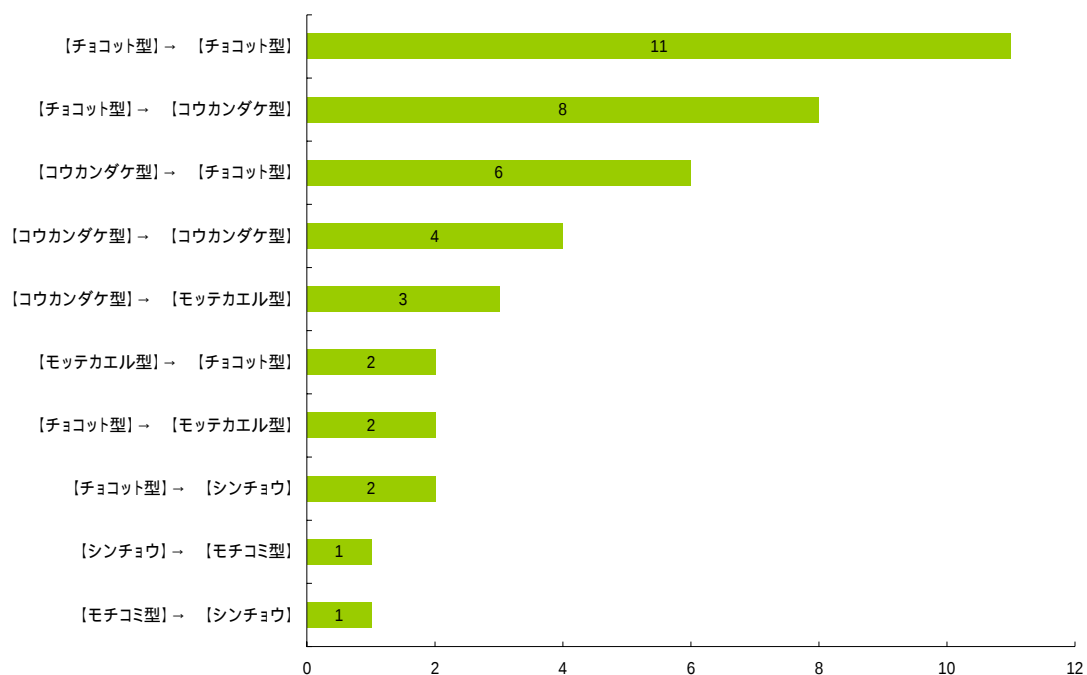


図 4-22 リピーターの「かえっこ行動類型」の組み合わせと人数

図 4-22 より、組み合わせとして多い順からの【チョコット型】→【チョコット型】、【チョコット型】→【コウカンダケ型】、【コウカンダケ型】→【チョコット型】、【コウカンダケ型】→【コウカンダケ型】となった。全ての組み合わせが【チョコット型】と【コウカンダケ型】の組み合わせであり、非常に似ている組み合わせだと考えられる。一番多い組み合わせは【チョコット型】→【チョコット型】である。1 日目、2 日目と同じ類型であることから「かえっこ行動モデル」に変化がなく、おもちゃをかえっこした個数事態はあまり変わっていない。この類型は、2 日目はおもちゃのかえっこが目的として来たわけではなく、WS やスタッフのお手伝いに参加すること、もしくは「かえっこバザール」の空間が好き、またはおもちゃを見ることが好きだと考えられる。「かえっこバザール」を実施している中で、リピーターの参加者を見ていると、おもちゃをかえっこしたいというよりスタッフのお手伝いを目的に訪れているリピーターが多かったと感じられる。このことから「かえっこバザール」という空間のなかで「お店屋さんごっこ」の疑似体験を求めている参加者が多いことが分かる。

次に多い組み合わせは【チョコット型】→【コウカンダケ型】である。1 日目はあまりおもちゃを持って来ず、かえっこをあまりしていないが、2 日目はおもちゃを持ち寄り、かえっこしていることが分かる。このことから、1 日目に「かえっこバザール」に参加し「かえっこバザール」のシステムを知り、家にある不要なおもちゃを持って来たと考えられる。

次に多い組み合わせは、「【コウカンダケ型】→【チョコット型】」である。1 日目が【コウカンダケ型】の類型ということから、おもちゃを家から持って来てかえっこしたが、2 日目が【チョコット型】ということより、「【チョコット型】→【チョコット型】」と同じように、おもちゃのかえっこが目的として来たわけではなく、WS やスタッフのお手伝いがしたいという目的があって訪れていると考えられる。

次に多い組み合わせが、「【コウカンダケ型】→【コウカンダケ型】」である。この組み合わせは 1 日目も 2 日目も家からおもちゃを持ち寄りかえっこしていることから、おもちゃをかえっこすることが好きなことが分かる。

次に多い組み合わせが、「【コウカンダケ型】→【モッテカエル型】」である。この組み合わせは、1 日目は家からおもちゃを持ち寄りかえっこしているが、2 日目は WS やスタッフ手伝いに参加し、ポイントを得ておもちゃを交換していることが分かる。

次に多い組み合わせが、「【チョコット型】→【モッテカエル型】」「【チョコット型】→【シンチョウ型】」「【モッテカエル型】→【チョコット型】」の 3 つのである。「【チョコット型】→【モッテカエル型】」と「【チョコット型】→【シンチョウ型】」は対照的で、どちらとも 1 日目は【チョコット型】であまりかえっこしていないが 2 日目は【モッテカエル型】【シンチョウ型】に分かれている。これは、1 日目で「かえっこバザール」の様子を見た上で、2 日目は WS やスタッフ手伝いに参加し、たくさんおもちゃを持って帰っている組み合わせと、2 日目も「かえっこバザール」に訪れるが、どのようなおもちゃであっても交換するの

ではなく、慎重にかえっこしていることが分かる。

これらのことから、リピーターは「かえっこバザール」を1日目に経験することによって仕組みを理解し、「かえっこバザール」という空間に溶け込みやすくなっていることが分かる。

次に、リピーターのそれぞれの行動を実際に観察していると大きく3つに分けることができる(図4-23)。まず1つ目は、1日目に通りすがりで「かえっこバザール」に参加して仕組みを知り、2日目に家からおもちゃを持って来る参加者である。ここには、「【チョコット型】→【コウカンダケ型】」と「【チョコット型】→【シンチョウ型】」と「【シンチョウ型】→【モチコミ型】」が当てはまる。2つ目はおもちゃがほしいという理由で2日目も訪れる参加者である。ここには「【コウカンダケ型】→【モッテカエル型】」と「【チョコット型】→【モッテカエル型】」と「【モチコミ型】→【シンチョウ型】」が当てはまる。3つ目はWSやスタッフ手伝い目的で訪れる参加者である。ここには、「【モッテカエル型】-【チョコット型】」「【コウカンダケ型】→【チョコット型】」「【チョコット型】→【チョコット型】」「【コウカンダケ型】→【コウカンダケ型】」が当てはまる。この中で一番多く見られる行動は3つ目の「WSやスタッフお手伝い目的」である。次に多かったのが1つ目の「家から不要なおもちゃを持って来る目的」である。一番少なかったのが3つ目の「おもちゃ目的」である。これらの結果より、リピーターはWSやスタッフ手伝いが目的の参加者が多く、おもちゃ目的の人が少ない。これらから、リピーターにとってWSやスタッフは大きく影響していると考えられる。

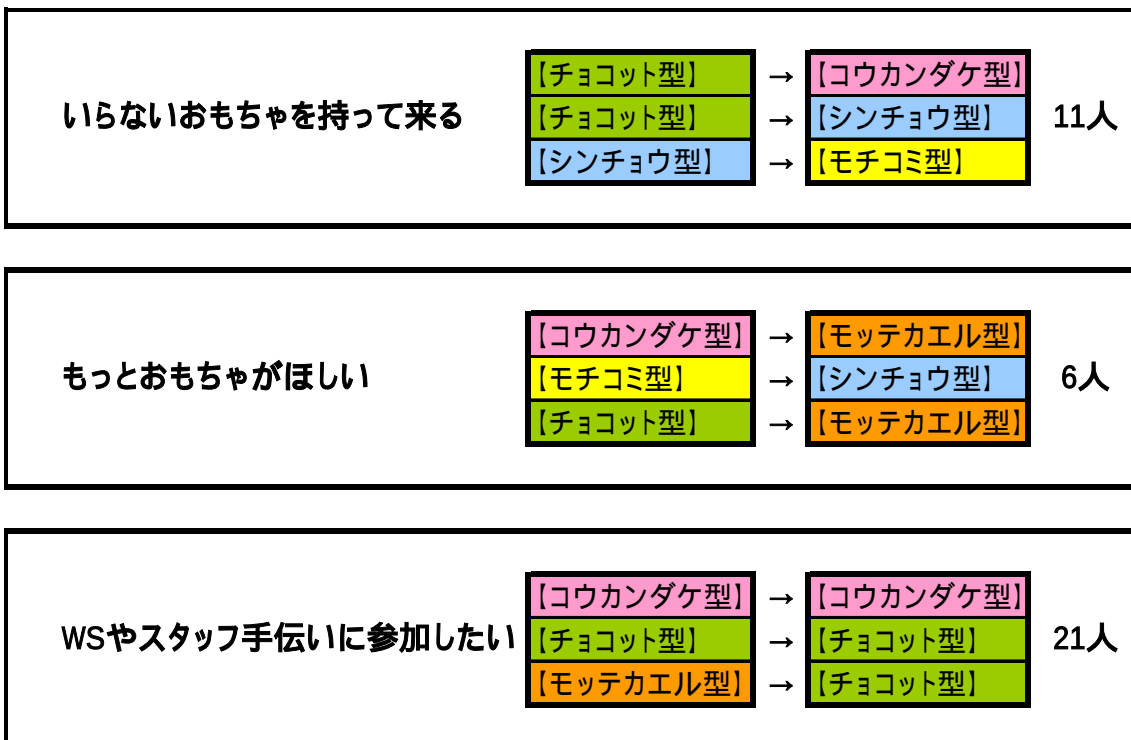


図4-23 リピーターの3つの行動

4-4 章のまとめ

4-4-1 「かえっこ行動類型」と参加者の人数の関係

「かえっこ行動モデル」は全体的に「チョコット型」が多かった。「チョコット型」が多い理由として、通りすがりの参加者やおもちゃをあまり持ってきていないことが上げられる。また、「子どもフェスティバル」というイベントが母親と子どもが対象だったため、親子連れが多く、違うイベントのついでに寄っただけという参加者がおり、少しの時間だけおもちゃを見てすぐに帰ってしまう参加者がいたことが大きく影響していると考えられる。

また、リピーターの傾向は、おもちゃをかえっこすることが目的ではなく WS やスタッフのお手伝いをすることが目的で、参加している児童が多かった。

1 日目と 2 日目の次に「モッテカエル型」「モチコミ型」を見てみると、1 日目の参加者は「モチコミ型」より「モッテカエル型」が多い。また 2 日目は「モッテカエル型」より「モチコミ型」の方が多い。このことから、1 日目の参加者はおもちゃを「持って来るより、持って帰る傾向」にあると考えられる。それに対し 2 日目は「おもちゃを持って帰るより、持って来る傾向」にあり、1 日目と逆の傾向が見られたことが分かる。このことは 1 日目、2 日目に持ち込まれたおもちゃ、交換されたおもちゃの個数にも結果が表れていると考えられる。

4-4-2 「かえっこ行動類型」と参加者の属性の関係

性別に関して「チョコット型」「コウカンダケ型」「モッテカエル型」「シンチョウ型」は男女共、ほぼ同じ割合を占めていたが、「モチコミ型」だけ少し男児の方が多い結果が出た。このことに関して、「かえっこバザール」を実際に観察していく中で、男児の中にはミニカーやバイクなどの小さい乗り物(分類項目 c1)などの同じ種類のおもちゃが大量に持って来ている子が何人かおり、今まで集めていたおもちゃを持って来たと考えられる。それに比べ、女兒は一種類ではなくさまざまな種類のおもちゃを多く持ってきていた。男児に対して、特定のジャンルのおもちゃの収集癖があると考えられる。

次に年齢別で見ると、年齢が高いほど「チョコット型」が少なく、その分「モッテカエル型」が多かった。年齢が高いとおもちゃ選びの判断力があり、「チョコット型」が多くなると予想していたが、結果は逆であった。年齢が高い参加者はおもちゃ選びの判断力があるものの、お金を使わずにおもちゃが手に入れられることによりおもちゃに対する「欲」が出てしまい、その結果、より多くのおもちゃを持って返ろうとする「モッテカエル型」が多くなったと考えられる。

次に、参加理由の回答別で見ると、「楽しそうだったから」「いないおもちゃがあったから」と回答した参加者は「かえっこ行動モデル」が全種類属していたことに対し、「ひまだったから」と回答した参加者は「チョコット型」と「モッテカエル型」の 2 種類しかなかったことが分かる。この結果は、「ひまだったから参加した」ということで、あまりおもちゃを持って来ず、あまり交換しなかったと考えられる。また、「モッテカエル型」はお

もちゃをあまり持って来ていないが、WSやスタッフに参加し、ポイントを得てかえっこしたと考えられる。

4-4-3 「かえっこ行動類型」とリピーターの関係

リピーターの全体の人数との関係を見てみると、「チョコット型」が1日目、2日目に比べるとやや少なかった。1日目で「かえっこバザール」の仕組みを理解し、「おもちゃをもっと交換したい」という意思から「チョコット型」の割合が少し減ったと考えられる。しかし、それでも「チョコット型」が半分を占めていることに対しては、おもちゃをかえっこすることが目的ではなくWSやスタッフのお手伝いをすることが目的で、参加している児童が多かったためだと考えられる。



図 4-24 ワークショップの様子
(開催中にスタッフが撮影)

性別との関係を見てみると、男児は、「おもちゃを持って帰る」ことより「おもちゃを持って来る」行動傾向に考えられる。また、女児に関しては、「おもちゃを持って来る」より「おもちゃを持って帰る」行動傾向にあるという結果になり、男児の逆の傾向であると考えられる。このことは女の子が「買い物好き」ということと「お手伝いしたい」という考えに関係していると考えられる。

年齢との関係を見てみると、年齢が低いほどあまり変化が見られなかったのは、年齢が低い参加者には親が付き添っていたことが関係していると考えられ、年齢が高いほど、親の意思には影響されず、自分の考えでかえっこできることが考えられる。

「かえっこ行動モデル」の変化は「いらないおもちゃを持って来る」「もっとおもちゃがほしい」「WSやスタッフの手伝いに参加する」という大きく3つの行動に分けることができる。その中で一番多くの割合を占めているのが「WSやスタッフの手伝いに参加する」ことを目的の行動である。これらから、リピーターにとってWSやスタッフは大きく影響していると考えられる。

4-4-4 「かえっこ行動類型」と参加者の関係まとめ

今回の「かえっこバザール」では1日目の参加者はおもちゃを持って帰る傾向にあり、2日目の参加者(リピーターを除く)はおもちゃを持って来る傾向にあると思われる。このことから、「かえっこバザール」は、開催場所が同じでも日によって参加者のおもちゃの個数の傾向が変わることが分かった。性別に関しては、男女で大きな違いは見られなかったが、女児の方が男児より積極的に交換していることが分かった。年齢別で見ると、年齢が高い

参加者はおもちゃ選びの判断力があるものの、お金を使わずにおもちゃが手に入れられることによりおもちゃに対する「欲」が出てしまい、その結果、より多くのおもちゃを持って返ろうとする「モッテカエル型」が多くなったと考えられる。

リピーターの性別で見ると、男児は、「おもちゃを持って来る」、また女児に関しては、「おもちゃを持って帰る」行動傾向にあるという結果になり、男児の逆の傾向であると考えられる。

また、リピーターの「かえっこ行動モデル」の変化を見てみると、おもちゃをかえっこすることが目的ではなくWSやスタッフのお手伝いをすることが目的で、再び参加している児童が多かった。このことからリピーターとWSやスタッフのお手伝いは「かえっこバザール」の中で重要な役割を占めていることがわかる。



図 4-25 スタッフお手伝いの様子
(開催中にスタッフが撮影)

第五章 結論

5-1 本研究のまとめ

第三章では参加者の属性、「かえっこバザール」で持ち込まれたおもちゃの個数・種類を見ていった。また、第四章ではおもちゃの持ち込み個数、交換個数から、「かえっこ行動類型」を作成した。第三章、第四章から以下のように参加者と児童の関係を考察した。

5-1-1 参加者の属性について

アンケートの結果より、「かえっこバザール」の参加理由について「楽しそうだったから」という回答がほとんどであったが、年齢別とのクロス集計より、年齢が高いほど「いらないおもちゃがあったから持っていこう」という理由で「かえっこバザール」に訪れていることが考えられる。これらより、不要なおもちゃは年齢が高くなるにつれて、増えていると考える。また、「一般ゲーム」「キャラクター」を関心が高い傾向にあることが分かった。このような結果がでた理由として、「一般ゲーム」や「キャラクター」というのは他のおもちゃに比べ、メディアやCMで多く宣伝されており、よく目にするものである。そのため、子どもたちは他のおもちゃよりも身近なものだと感じこのような結果が出たと考えられる。また、アンケート調査から、「一般ゲーム」の保有が低年齢化にあると考えられる。

5-1-2 おもちゃの個数について

分析の結果、参加者の人数が多くなれば、持ち込まれるおもちゃの人数が多くなることが分かった。このことから、持ち込まれるおもちゃの数は参加人数に比例していることが分かる。その一方で、交換されたおもちゃに関しては、2日目に多くのおもちゃが持ち込まれたのにも関わらず、交換されたおもちゃの個数は1日目とあまり変わっていない。このことから、交換されたおもちゃは参加者人数に比例していないといえる。特に2日目に参加人数に比べると交換個数が減っている。これは、リピーターが慎重におもちゃを選ぶようになったということも上げられる。これらのことが影響し、元からあったおもちゃより最後に余ったおもちゃが多くなったと考えられる。よって持ち込まれるおもちゃ、交換されるおもちゃの個数はリピーターが影響すると考えられる。すなわち、「かえっこバザール」を違う場所で一日だけ行うのと同じ場所で連日行うのではおもちゃの交換個数が異なると考える。

5-1-3 おもちゃの種類について

交換したおもちゃの種類については、年齢に関係なく年齢が低い参加者でも精巧なおもちゃと交換し、年齢が高い参加者でも幼児向けのおもちゃと交換していることが分かった。このことから、持って来られるおもちゃには年齢によって多少の傾向は見られるものの、

交換されるおもちゃには年齢問わずさまざまなおもちゃが交換されていたことが分かる。また、マクドナルドのハッピーセットの付録のおもちゃについて、大人からしてみれば単に「おまけ」としか考えていないおもちゃだが、子どもにとってはその「おまけ」がメインになり、一つの魅力的な「おもちゃ」であることには変わりないことが考えられる。また、持って来るおもちゃは同じ分類でも年齢により少し違いが見られ、年齢が高いほど精巧なものであり、年齢が低いほど幼児向けのおもちゃを持ってきていた。しかし、交換されるときは精巧なおもちゃを小さい子が持って帰り逆に、幼児向けのかわいらしいおもちゃを年齢の高い子が持って帰っていることがおもちゃの写真で分かり、「かえっこバザール」は、自分の年齢対象のおもちゃでなくても触れ合うことができる場であると考えられる。

5-1-4 参加者の行動について

「かえっこ行動類型」より以下のように考察した。

「かえっこ行動類型」と年齢に関して、年齢が高いほど「チョコット型」が少なく、「モッテカエル型」が多かった。年齢が高いとおもちゃ選びの判断力があり、「チョコット型」や「シンチョウ型」が多くなると予想していたが、結果は逆であった。年齢が高い参加者はおもちゃ選びの判断力があるものの、お金を使わずにおもちゃが手に入れられることによりおもちゃに対する「欲」が出てしまい、この結果、より多くのおもちゃを持って帰ろうとする「モッテカエル型」が多くなったと考えられる。

5-1-5 リピーターについて

参加者の人数より、リピーターの人数が、1日目の参加者人数の半数以上もの児童が2日目も訪れていることが分かった。これほどまでリピーターがいるということは、「かえっこバザール」には参加者に「もう一度参加したい」と思わせる何らかの要素があると考えられる。「かえっこ行動類型」よりリピーターは、おもちゃをかえっこすることが目的ではなくWSやスタッフのお手伝いをするのが目的で再び参加している傾向にあることが分かる。中には、「お店屋さんがしたい」という児童や、「ポイントを貯めたい」という児童があり、WSやスタッフお手伝いの仕組みを設けることによってリピーターが増えると考えられる。年齢との関係を見てみると、1日目と2日目の「かえっこ行動類型」は年齢が低いほどあまり変化が見られなかった。年齢が低い参加者には親が付き添っていたことが関係していると考えられ、年齢が高いほど、親の意思には影響されず、自分の考えでかえっこできることが考えられる。

また、リピーターの「かえっこ行動類型」の変化は「いらないおもちゃを持って来る」「多くのおもちゃをほしがる」「WSやスタッフの手伝いに参加する」という大きく3つの行動に分けることができた。その中で一番高い割合を占めているのが「WSやスタッフの手伝いに参加する」ということを目的としている行動である。このことから、リピーターにとって

おもちゃよりもWSやスタッフは参加者にとって魅力的な要素だと考えられる。

5-2 「かえっこバザール」という空間と価値観の変化

「かえっこバザール」はお金を使わない、子ども達だけのおもちゃの空間であり、そのような特殊な空間の中で子ども達は、いないおもちゃを持ってきて、ポイントと交換し、ポイントとほしいおもちゃと交換する。また、ポイントがほしければWSやスタッフのお手伝いをする事でポイントを得ることができる。このことから、「かえっこバザール」の中では、現実社会の経営システムに似た子ども達の小さな社会ができていることが分かる。その中に、不要になったおもちゃではあるが、「モノ」を使用することによってさらにリアリティが増す。また、「交換」という仕組みを設けることによって子ども達は「かえっこバザール」をさらに楽しむことができ、それと同時に社会の仕組みを理解することができる。

また、3-2-3で「今欲しいおもちゃ」の分類と、実際に交換したおもちゃの分類を比較した結果、「今欲しいおもちゃには」あまり関係なく、様々なおもちゃと交換されていた。このことから「かえっこバザール」では他者の価値観に惑わされることなく遊びたいおもちゃと交換できたと考えられる。

このことから、「かえっこバザール」は以下のような空間だといえる。

「かえっこバザール」では、親や他者の価値観に解放され自分の価値観を活かせる場所

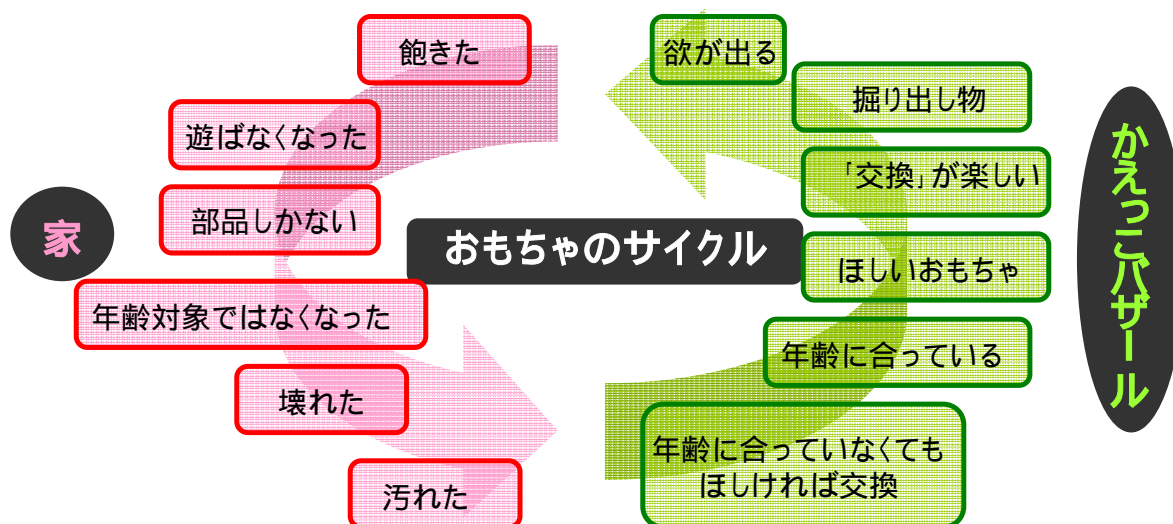
5-3 おもちゃのリユース

「かえっこバザール」に持ち込まれたおもちゃを見てみると、状態がきれいなものから、汚いもの、小さな部品等があり、どう見ても「ガラクタ」同然のおもちゃが多数あった。しかし、そのような「ガラクタ」のおもちゃでも参加者によって交換がなされていたことに対し、状態がきれいでなくても「かえっこバザール」を通して価値を持つと考えられる。また、このような「ガラクタ」なもののなかから自分だけのお気に入りを見つけ出す喜びも「かえっこバザール」の空間ならではの楽しみ方だといえる。

また、お金を使わない空間の中ということで参加者の中には「ポイントを使わないと損！」という「欲」が出てしまい、できるだけ多くのおもちゃを持って帰っていた子がいたが、実際に家に持って帰り、いざ、遊んでみれば、「やっぱりいらなかったかも…」と思い、次の日に持って来る参加者、また、親に反対されたため、再び持って来る参加者もいた。「かえっこバザール」のおもちゃが増えること、再びすぐに持ち込まれることから、「かえっこバザール」はおもちゃがリユースできる空間だと言い切れない。しかし、一章の背景で述べたように年齢に合わせておもちゃは変わっていくため一つのおもちゃで子どもが長い間遊び続けることは難しい。また、「かえっこバザール」はおもちゃがなければ成

り立たないイベントである．このことから，「おもちゃを持って来る」ということは「かえっこバザール」において「リユースの第一段階」だと考えられる．そして，持ち込まれたおもちゃは「かえっこバザール」を通して別の参加者に持って帰られ，そこで初めて「リユース」がなされたことになる．つまり，家から不要なおもちゃを持ち込まなければ，「おもちゃのリユース」は始まらない．このことから「かえっこバザール」におもちゃを持って来ること事態，おもちゃのリユースであるといえる．このことから「かえっこバザール」ではおもちゃのリユースに活用できると考える．

おもちゃ自体の寿命が長くても使用期間が短ければおもちゃはただの邪魔なごみとなってしまう．「かえっこバザール」に不要になったおもちゃを持って来ることによって，そのおもちゃで遊びたい子，そのおもちゃを必要としている子の元へ行き有効活用される．本来，家に眠っているはずだったおもちゃは「かえっこバザール」に持って来ることによって，各地を回り，必要としている人の手に渡り「おもちゃのサイクル」がなされていく．



おもちゃのサイクルが成り立つことでおもちゃのリユースがなされていく

図 5-1 おもちゃのサイクル

5-4 本研究の問題点と課題

本研究では，おもちゃの個数とおもちゃの種類に焦点を当てたが，おもちゃの「ポイント数」は今回の研究で対象としなかった．ポイント数は児童がおもちゃを査定する時のおもちゃに対しての価値の表れである．このことから，「ポイント数」を研究の対象に加えることで児童のおもちゃに対しての価値をもっと深く知ることができると思う．

また，一章の背景で述べたように「かえっこバザール」は開催する場所が変われば，開催する意味，価値，目的も変わる．このことから，「かえっこバザール」は開催される場所

や目的で、参加者の年齢層等が大幅に変わると予想される。「かえっこバザール」のおもちゃの傾向や参加者の傾向を詳しく知るためには、さまざまな場所で実験を行う必要があると考える。

また、今回の研究で、WSやスタッフのお手伝いが「かえっこバザール」に大きく影響するという結果が出た。これらを実証するため、同じ開催場所でWS・スタッフお手伝いという仕組みを設けずに「かえっこバザール」を行えば興味深い結果が出ると考える。

参考文献

【注釈・引用】

- 1) 村田辰明，杉山緑：子どものコミュニケーション能力の発達研究論叢，芸術・体育・教育・心理，55(3)，123-133，(2005)
- 2) 倉掛正弘，山崎勝之：小学校クラス集団を対象とするうつ病予防教育プログラムにおける教育効果の検討教育，心理学研究，(54)，384-394，(2006)
- 3) 近藤隆二郎・他：河川空間を対象とした視覚 - 行動モデルの開発 犬上川南青柳橋 - 宇尾大橋を事例として，環境システム研究(31)，405-415，(2003)
- 4) 廣岡秀一・他：小学生のコミュニケーション力を高める教育実施(2)，小学生のコミュニケーション力を高める教育実施(2)；三重大学教育実践総合センター紀要「J」(25)，27-45，(2005)

[＜玩具市場規模調査TOPへ＞](#)

2006年度 玩具市場規模調査結果

(単位:百万円)

大分類	中分類	2005年度	2006年度	2005-2006 増減率
01 ゲーム	a 一般ゲーム	19,526	16,342	83.7%
	b ハンドヘルドゲーム(ミニ電子ゲーム)			
	c その他(含 パーティ、ジョーク、手品)			
02 カードゲーム、トレーディングカード		63,153	38,704	61.3%
03 ジグソーパズル		12,662	13,230	104.5%
04 ハイテク系トレンドトイ (インタラクティブトイ、ロボット、MP3、ケータイ・カメラ・パソコン関連)		26,367	19,112	72.5%
05 男児キャラクター		48,465	36,349	75.0%
06 男児玩具	a ミニカー	46,426	48,467	104.4%
	b レールトイ			
	c トイR / C			
	d 電動			
	e その他(レーシング、ゼンマイ、金属玩具ほか)			
07 女児玩具	a 着せ替え(人形、ハウス)	46,092	39,837	86.4%
	b ままごと			
	c 女児ホビー			
	d 女児キャラクター			
	e 女児コレクション			
	f 抱き人形			
	g その他(含 アクセサリー、女児化粧品)			
08 ぬいぐるみ	a キャラクターぬいぐるみ	20,176	22,579	111.9%
	b ノンキャラクターぬいぐるみ			
09 知育・教育	a ブロック	152,193	149,957	98.5%
	b 木製			
	c プリスクール			
	d 幼児キャラクター			
	e ベビー(ベビートイ、バストイ、ベビー用品)			
	f 乗用(含 ベビーカー、チャイルドシート、三輪車)			
	g その他(含楽器、電話、絵本、遊具、キッズビデオ)			
	a 玩具花火			

世界各地で開催される**kaekko**の情報を集めています。街角でかえっこを見かけたらご連絡ください。
fuji@hiroshi.name

かえっこ

kaekko.exblog.jp

kaekkoの開催情報サイト

[トップ](#) | [ログイン](#)



Kaekko
International

kaekkoの情報ブログサイト
by kaekkonet

カテゴリ

全体

かえっこの仕組み

備品・グッズ・その他

北海道開催情報

東北開催情報

北陸開催情報

関東開催情報

中部開催情報

近畿開催情報

中国開催情報

四国開催情報

九州開催情報

海外開催情報

2007年 11月 27日

かえっこメーリングリストへの参加ご希望

そういえば、最近かえっこメーリングリストへの新規お誘いをサボっております。

前は、定期開催をお決めになり、スタンプを購入するレベルに達した方を対象にお誘いのご案内を出させていただいていたのですが。

この際、このブログをご覧になっている方の中でまだその存在をご存知でない方へ、広くお誘いをかけてしまいたいです。

かえっこMLは、かえっこをよく理解し、賛同してくださっている方々が、備品のやり取りやスタッフの募集、運営内容の相談など、いろいろな情報を交換するために立ち上げられています。

参加ご希望の方はこのブログに**非公開**でコメントをいただき、自己紹介とともにメールアドレスをお知らせいただければ、（特に問題がないと事務局で判断できれば）こちらから招待メールを差し上げます。

Tags: [説明](#) [Q](#) & [A](#)

by **kaekkonet** | 2007-11-27 15:49 | [kaekko豆知識](#) | [Trackback](#) | [Comments\(5\)](#)

2007年 11月 16日

チラシなど、告知物に入れたほうがいい事項

タグ

- 開催情報(145)
- 地域活動(105)
- 子育て(37)
- 環境(32)
- 商店街(27)
- スタッフ募集(22)
- 学校(14)
- 防災(14)
- 説明(10)
- 報告(6)

以前の記事

- 2008年 05月
- 2008年 04月
- 2008年 03月
- 2008年 02月
- 2008年 01月
- 2007年 12月
- 2007年 11月
- 2007年 10月
- 2007年 09月
- 2007年 08月
- 2007年 07月
- 2007年 06月
- 2007年 05月
- 2007年 04月
- 2007年 03月
- 2007年 02月
- 2007年 01月
- 2006年 11月
- 2006年 10月
- 2006年 09月
- 2006年 08月
- 2006年 07月
- 2006年 06月
- 2006年 05月
- 2006年 04月
- 2006年 03月
- 2005年 12月
- 2005年 11月
- 2005年 10月
- 2005年 07月
- 2005年 06月
- 2005年 05月

かえっこ開催に向けてのチラシなどを作る時、
このあたりの内容は入れておくほうがいいでしょう。

- かえっこのシステムをイラストや漫画で説明する。
システムは文章だけで説明すると子どもが見ません。マンガなどになっていると、経済風刺でも喜んで見ます。
- 要らないおもちゃや絵本、**CD**、アクセサリ、文具、雑貨などを持ってくるように呼びかける。
おもちゃを持ってこなくてもポイントもらえるのは確かですが、圧倒的にポイント数に差が出ます。持ってくるに越したことはありません。持ち込むおもちゃの品目はお任せしていますが、大抵は対戦ゲームのカードはお断りしています。そういうことも明記しておくほうが良いでしょう。最近、「粗品、いわゆるオマケについてくるもの、お子様ランチやファーストフードのセットおもちゃを省く。文房具も新品に限る」という枠を設けてしまったところがあり、それにあわせたおもちゃの貸し出しを求められて対応に苦労しました。これでは親や親戚などにわざわざねだって買ってもらったもの、プレゼントされたものを持ち出すことになります。通常、壊れていても、汚れていても、それなりの査定になりますが、引き受けています。手作品が多くて困ることもあります。
- 持ってくるおもちゃはお家の人にも相談して決めるように呼びかける。
子どもにとっていらないものでも、親にとっては誰かの形見であったりすることもありうことです。この一言を入れておけば、少なくとも責任を問われることは回避できるかと。でももしそのようなことがあれば、できるだけことはしてあげて下さいね。

今日はとりあえずこのあたりまで。また思い出したら書き足します。

Tags:[説明](#) [Q](#) & [A](#)

by **kaekkonet** | 2007-11-16 00:27 | [kaekko豆知識](#) | [Trackback](#) | [Comments\(0\)](#)

2007年 11月 15日

値札シールの付け方

各地から帰ってきたおもちゃを整理していています、

「全国の子供達、値札の貼りが下手！！！」

なぜ、人形の目にべたっと目隠しのように貼るのでしょうか。
なぜ、缶バッチの表、真ん中にべたっと貼るのでしょうか。

大人スタッフの皆さん、購買意欲を掻き立てる、上手な値付けを教えてあげてください。

それから、絵本には値段シールを貼らないようにしましょう。
当然ですが、紙ですから、はがすときに本が傷みます。
本は重いので輸送費がかかります。開催後たくさん残ってしまわないように、買取は通常の査定方式で買取、
販売は特別な場合をのぞいて全品 1 ポイント均一がオススメです。

Tags:[説明](#)

by **kaekkonet** | 2007-11-15 13:49 | [kaekko豆知識](#) | [Trackback](#) | [Comments\(0\)](#)

2005年 04月
2005年 03月
2005年 02月
2005年 01月
2004年 12月
2004年 11月
2004年 10月
2004年 09月
2004年 08月
2004年 07月
2002年 01月
2001年 10月
2001年 01月

最新のコメント

港区での開催、子どもが前..
by ぽっちゃり♪ at 10:29

はじめまして！息子が小学..
by hori at 20:16

ino さま。学校の..
by kaekkonet at 09:15

幡谷由香子さま お返事遅..
by kaekkonet at 09:00

アートプラザ 本田 さま..
by kaekkonet at 23:26

さかいさま 時間情..
by kaekkonet at 16:37

失礼いたしました！時..
by さかいひろこ at 11:55

岩根さん失礼しました..
by kaekkonet at 22:18

こんにちは！岩根です。..
by iwane at 20:38

tsutsuiさま ..
by kaekkonet at 14:51

エキサイトブログ

Report 藤浩志企画..
Chikuzen-Fuk..

メモ帳

全国のかえっこ関係サイト

かえっこ本家
山梨かえっこクラブhttp://www.janjanblog.jp/user/yume_no_hiyoko/kaekko/

2006年 08月 30日

「オークションあらし」対策？

特に質問があったわけではないのですが、
最近ウチの子ども達との話題にあがったのが、この「オークションあらし」

4年生くらいから上の、どちらかと言えば男子に多いのですが、
自分が欲しくもないのに、落札したり、やたら値段を吊り上げたりして、
つまり「オークションというゲーム」を楽しもうとする子どもがいますね。

子どもであるが故の たいして悪気はないけれどとても意地の悪い、一種のいたずら。
小さな女の子が、たった15ポイントくらいしかないカードを握りしめて、お母さんと一緒に
ドキドキしながらオークションに挑んでいるのを、解っているのかいないのか、
4・5年生くらいの男子が、何故かリカチャンハウスをゲットしてしまったり。
友達からも「お前、妹おらんやろ～」と言われながら。
そうして翌日、そ知らぬ顔で、同じものを売り戻しに来たり。
お母さんに慰められながら涙顔で帰っていった子の顔が思い出され、
もう悔しくて悔しくて、、、、

オークションを始める前に、集まった子ども達に注意をしたほうが良いようです。
自分が持っているポイントをしっかり数えてそれ以上の数を（勢いで）言わないこと。
自分が本当に欲しいものに入札する。本当に欲しがっている人の気持ちを考えること。
ポイントはまたいつでもどこでも使えるので、今日使い切らなくていいこと。
目に余る態度があった時はオークショナーの権限で、退場処分もあること。

Tags: [Q](#) & [A](#) [説明](#)

by **kaekkonet** | 2006-08-30 01:43 | [kaekko豆知識](#) | [Trackback](#) | [Comments\(2\)](#)

< [前のページ](#) [次のページ](#) >

最新のトラックバック

東京ガス

from エネルギー蔵

ライフログ

検索

ネームカード

Excite Namecard



うわさのキーワード

あたご - gmail - 交渉
人 - DTPデザイナーの
求人 - ハチミツとクロ
ーバー - 顔のたるみ
- 目の下のたるみ - 盗
撮の調査 - ちりとてち
ん - オイシックス -
二の腕やせ - そろそろ
マンション購入 - 携帯
の暗証番号 - 貯蓄性の
高い生命保険 - モンゴ
ル - 薔薇のない花屋



XML | ATOM

skin by excite



かえっこの開催情報ブログサイト

最新情報を掲載したいと思います。
カエッコチームで書き込みましょう。

山梨かえっこクラブのブログサイトです。
ここの伊藤さんがかえっこメーリングリストの管理を行っています。

kaekko.com

金沢を中心としたかえっこの総合案内所です。

これまでかえっこを開催したところ一覧表

(ここも工事中、ほんの一部です。開催したところは連絡くださいー)

What's kaekko? かえっこってなに？

かえっこはいらなくなったおもちゃを使って地域に様々な活動を作り出すシステムです。

かえっこでは「カエルポイント」という世界共通の(?)
「子ども通貨」(遊びの通貨)を使います。

子どもたちが遊びの中で自主的に、自由な活動を実施し、地域社会に新しい活動が芽生えるといいですね。

かえっこによってそれぞれの地域活動がつながってゆくととってもいいですね。

かえっこの参加について

かえっこは子どもの遊び場です。

子どもと子どもの心を持った人だけが参加できます。

かえっこではお金(現金)は使えません。

藤浩志の活動のリンクサイトトップページへ

www.geco.jp

連絡先: 藤浩志企画制作室

担当: フジヨウコ

e-mail: fuji@hiroshi.name

■ かえっこについての大人向けの説明

「かえっこ」は独自の子ども通貨
「カエルポイント」を使用し、子ども達の
様々な自主的な活動を生み出すワーク
ショップです。

かえっこの目的は、教育、遊び、環境、
リサイクル、商店街活性化、地域活動、
国際交流など、主催者や参加者の
問題意識や場所の力によって様々な
変化します。

2000年に福岡で誕生した「かえっこ」は、
全国各地の学校、保育園、商店街、
公園、公民館、個人住宅、美術館、
リサイクルプラザなど300ヶ所以上の
様々な場所で開催されてきました。

その規模も子ども達だけの運営による
小規模の遊びから、自治体が主催する
千人規模のイベントまで様々です。

子ども達のいらなくなったおもちゃが
世界中に循環し続けるしくみとして様々な
協力者が活動を支えています。



禁止事項

- × 大人の価値観の押し付け
- × 金銭的利益目的の利用
- × 悪意のある利用

注意！

あくまでも、いらなくなったものを
扱う遊びですので、大切なもや
価値のあるものの持ち込みは
お断りしております。



JRびわこ線

南草津駅

西口 東口

☆南草津駅は

滋賀銀行

南草津交流プラザ

交番

西友

びわこ銀行

GS

野路南

国道1号線

野路町

南田山

子然

南草津病院

野路公民館

しが県民芸術創造館

すき家

文化会

ロー

バイパス野路

理技技術センター

スーパーマツタヤ

京滋バイパス(無料区間)

野路北

東失食南

東失食

2丁

大学草津キャンパス



主催：滋賀県立大学 近藤研究室



かえっこパズルの写真((2007 年 8 月 10、11 日にスタッフと著者が撮影)



おもちゃの分類表 (1~1000個)

・・・元からあったおもちゃ

番号	分類
1	c5
2	c5
3	c1
4	c1
5	c4
6	h3
7	d2
8	h1
9	d4
10	d4
11	d4
12	h1
13	h1
14	e5
15	e5
16	h1
17	i
18	h1
19	d4
20	h3
21	d4
22	d4
23	h3
24	e2
25	c5
26	e2
27	e2
28	e2
29	e2
30	e2
31	e1
32	e6
33	e5
34	e2
35	g1
36	e2
37	d4
38	e6
39	e4
40	e2
41	h3
42	d4
43	d4
44	d2
45	h1
46	f4
47	d2
48	i
49	h1
50	c1
51	c5
52	f3
53	d4
54	f3
55	c2
56	e6
57	c5
58	c5
59	c2
60	i
61	i
62	i
63	i
64	i
65	i
66	e5
67	d2
68	f4
69	h1
70	h1
71	d2
72	f3
73	f1
74	f3
75	g1
76	f4
77	h2
78	g1
79	e6
80	h1
81	c1
82	h4
83	h4
84	c1
85	h1
86	h1
87	d2
88	h1
89	d2
90	h1
91	h1
92	e6
93	e3
94	d4
95	d2
96	h1
97	e6
98	f4
99	f3
100	h1

・・・1日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
201	h4
202	h4
203	c2
204	f3
205	h1
206	h1
207	i
208	h1
209	c4
210	g2
211	f4
212	h2
213	h1
214	c1
215	d2
216	f3
217	h1
218	h1
219	h1
220	c1
221	c2
222	c1
223	f4
224	d2
225	h1
226	h2
227	h1
228	c2
229	d2
230	h2
231	f4
232	h4
233	h3
234	f3
235	f7
236	h1
237	c1
238	h4
239	f7
240	f7
241	f7
242	i
243	h4
244	f3
245	h3
246	h1
247	f4
248	h3
249	h4
250	c3
251	h1
252	c3
253	h1
254	h1
255	c1
256	f3
257	i
258	h1
259	f3
260	c1
261	h4
262	c3
263	h4
264	h1
265	c1
266	d4
267	c1
268	c1
269	c1
270	c1
271	c2
272	e3
273	d4
274	d2
275	h3
276	f3
277	h1
278	d2
279	h1
280	h1
281	c1
282	e3
283	c2
284	h4
285	e6
286	h1
287	i
288	h1
289	h4
290	h1
291	d4
292	f3
293	c2
294	h4
295	h3
296	h4
297	a2
298	h4
299	e6
300	h1

・・・2日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
301	c2
302	f4
303	f2
304	c1
305	i
306	g2
307	d2
308	h1
309	c2
310	c4
311	c1
312	h1
313	f2
314	h1
315	h3
316	h1
317	d4
318	h3
319	d4
320	c4
321	c2
322	d4
323	d4
324	f3
325	d4
326	c2
327	f4
328	c1
329	f7
330	c1
331	h1
332	c2
333	h4
334	f3
335	d4
336	f3
337	c4
338	d1
339	f3
340	f2
341	d1
342	h1
343	d4
344	d1
345	c1
346	c1
347	c1
348	c1
349	h3
350	h3
351	c1
352	d4
353	c1
354	c5
355	c1
356	h4
357	c1
358	c1
359	c1
360	h4
361	h4
362	f3
363	h1
364	c1
365	h1
366	f6
367	f3
368	f3
369	f3
370	e5
371	h1
372	c1
373	h2
374	c2
375	c2
376	a2
377	c5
378	h2
379	d4
380	c4
381	h1
382	c1
383	h1
384	h1
385	c2
386	f4
387	d1
388	c2
389	h1
390	f7
391	f7
392	h3
393	h4
394	e5
395	i
396	f4
397	h4
398	h1
399	h3
400	a2

・・・2日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
401	f4
402	h1
403	h1
404	h1
405	c1
406	c1
407	g3
408	f4
409	h1
410	a2
411	f3
412	h1
413	c1
414	f4
415	c1
416	f4
417	c1
418	e5
419	h3
420	h4
421	f3
422	c1
423	f7
424	h1
425	f3
426	c2
427	f4
428	f4
429	f4
430	f3
431	f4
432	f1
433	f3
434	c1
435	h1
436	a2
437	g2
438	f1
439	c1
440	h2
441	h1
442	c1
443	h3
444	f3
445	h1
446	c5
447	h1
448	a2
449	c5
450	h3
451	h1
452	f3
453	d2
454	h1
455	f4
456	f7
457	g3
458	h4
459	h3
460	h1
461	h4
462	c2
463	h1
464	h4
465	h3
466	f4
467	f1
468	c2
469	c2
470	f4
471	f4
472	d2
473	f4
474	f2
475	e6
476	d4
477	h4
478	c2
479	h1
480	h3
481	h1
482	c5
483	h1
484	g2
485	h1
486	f4
487	h1
488	c3
489	c1
490	h1
491	d4
492	c2
493	c4
494	h1
495	c1
496	h1
497	h3
498	f3
499	h1
500	h1

・・・2日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
501	e6
502	h3
503	f2
504	c5
505	c2
506	d2
507	e3
508	f4
509	h1
510	d2
511	d2
512	h4
513	c1
514	h4
515	d2
516	d2
517	c1
518	d2
519	f3
520	c1
521	e3
522	c3
523	c2
524	d2
525	c1
526	h1
527	f3
528	f1
529	h4
530	f4
531	h4
532	f3
533	f3
534	h1
535	h1
536	c3
537	h4
538	h1
539	c3
540	f3
541	f3
542	d2
543	h1
544	c3
545	f3
546	c2
547	d2
548	d2
549	d2
550	h1
551	h1
552	c3
553	c1
554	f3
555	h4
556	c2
557	h4
558	c1
559	c1
560	c1
561	f3
562	h1
563	c3
564	c2
565	f4
566	h1
567	h2
568	c1
569	h1
570	c2
571	c2
572	d2
573	h4
574	h4
575	f7
576	h3
577	h4
578	f3
579	h1
580	c1
581	i
582	c1
583	h3
584	e6
585	c1
586	h1
587	f3
588	h3
589	g2
590	h3
591	c5
592	h1
593	g2
594	c1
595	h1
596	h1
597	h1
598	h1
599	f4
600	c2

・・・2日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
601	h3
602	d4
603	i
604	h1
605	h1
606	f4
607	h1
608	f1
609	h2
610	i
611	c2
612	h1
613	i
614	d2
615	c2
616	h3
617	h4
618	h1
619	h1
620	h1
621	h1
622	h1
623	h1
624	h4
625	e6
626	e6
627	e3
628	h1
629	f4
630	h3
631	h3
632	h2
633	i
634	h3
635	h3
636	d2
637	d4
638	i
639	h1
640	i
641	d1
642	f4
643	e6
644	c1
645	a2
646	f4
647	d1
648	e6
649	h1
650	h2
651	c2
652	e3
653	f4
654	f4
655	h1
656	d4
657	h1
658	d2
659	d2
660	h1
661	h1
662	c1
663	h1
664	e6
665	c1
666	c2
667	c1
668	f4
669	f4
670	f4
671	h1
672	h1
673	i
674	f3
675	h1
676	h1
677	c5
678	h4
679	c1
680	f4
681	c1
682	h1
683	i
684	e6
685	h4
686	d2
687	h1
688	c2
689	h1
690	h4
691	h4
692	c1
693	e3
694	c1
695	c2
696	c1
697	c2
698	c2
699	h1
700	h2

・・・2日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
701	c1
702	c2
703	f2
704	d4
705	h4
706	c1
707	d2
708	h2
709	d2
710	h1
711	c2
712	c2
713	h1
714	f3
715	h1
716	c1
717	h1
718	f7
719	i
720	c2
721	h3
722	c2
723	h1
724	c2
725	c2
726	d2
727	d4
728	c2
729	c2
730	d4
731	c1
732	h1
733	c2
734	c2
735	c1
736	c2
737	e3
738	h4
739	h4
740	i
741	h4
742	h4
743	d2
744	h1
745	h1
746	h1
747	d4
748	d4
749	c2
750	h1
751	i
752	c1
753	c2
754	f4
755	c2
756	h3
757	h4
758	h1
759	h2
760	h1
761	d2
762	f4
763	f4
764	f2
765	c1
766	h1
767	f4
768	f4
769	f4
770	f4
771	f1
772	f4
773	e3
774	e3
775	a2
776	d4
777	h1
778	h3
779	c2
780	c2
781	c1
782	c2
783	d4
784	e6
785	c2
786	d3
787	h3
788	h2
789	h4
790	h4
791	c4
792	c2
793	c2
794	c2
795	d2
796	h4
797	h4
798	c2
799	c2
800	c1

おもちゃの分類表 (1000～2000個)

・・・元からあったおもちゃ

番号	分類
1001	c1
1002	c1
1003	h4
1004	c2
1005	c2
1006	i
1007	f1
1008	q3
1009	h2
1010	f1
1011	h4
1012	h4
1013	h4
1014	h1
1015	c2
1016	f1
1017	h4
1018	c1
1019	h4
1020	i
1021	h4
1022	f3
1023	d2
1024	h3
1025	h3
1026	c1
1027	i
1028	c2
1029	d2
1030	e1
1031	e1
1032	e4
1033	e1
1034	e1
1035	e4
1036	e1
1037	e4
1038	h4
1039	e1
1040	e1
1041	e5
1042	e1
1043	h4
1044	e1
1045	e1
1046	e1
1047	e1
1048	e1
1049	e1
1050	e1
1051	e1
1052	e2
1053	e2
1054	e2
1055	e2
1056	e4
1057	e1
1058	e5
1059	e1
1060	e2
1061	e4
1062	e2
1063	d3
1064	e1
1065	e1
1066	e3
1067	e5
1068	d3
1069	e2
1070	e2
1071	e5
1072	e5
1073	e5
1074	e6
1075	e5
1076	e1
1077	e6
1078	e2
1079	e1
1080	e2
1081	e2
1082	e4
1083	e2
1084	e5
1085	e4
1086	d3
1087	e5
1088	e6
1089	e6
1090	e2
1091	e4
1092	e1
1093	e2
1094	h3
1095	e2
1096	e5
1097	e6
1098	e2
1099	e4
1100	e1

・・・1日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
1201	f4
1202	h3
1203	e4
1204	i
1205	e1
1206	e2
1207	e5
1208	h3
1209	e3
1210	h3
1211	h3
1212	h3
1213	h3
1214	h3
1215	h3
1216	i
1217	h3
1218	h3
1219	h3
1220	h3
1221	i
1222	h4
1223	h3
1224	h3
1225	h3
1226	h3
1227	h3
1228	h3
1229	h3
1230	h3
1231	h3
1232	h3
1233	h3
1234	h3
1235	h3
1236	h3
1237	h3
1238	h3
1239	h3
1240	h3
1241	h3
1242	h3
1243	h3
1244	h3
1245	h3
1246	h3
1247	h3
1248	h3
1249	h3
1250	h3
1251	h3
1252	h3
1253	h3
1254	h3
1255	h3
1256	b
1257	f6
1258	e1
1259	e4
1260	e5
1261	e6
1262	e2
1263	h3
1264	i
1265	e3
1266	e5
1267	e2
1268	e3
1269	e3
1270	e3
1271	e3
1272	e5
1273	e3
1274	e1
1275	e3
1276	e2
1277	e5
1278	e2
1279	e5
1280	e5
1281	f5
1282	f5
1283	f5
1284	f5
1285	f5
1286	f5
1287	f5
1288	i
1289	f5
1290	f6
1291	i
1292	f7
1293	b
1294	h3
1295	h3
1296	h3
1297	f6
1298	f6
1299	e5
1300	e2

・・・2日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
1401	e6
1402	c1
1403	c1
1404	c1
1405	c1
1406	c1
1407	c1
1408	c1
1409	c1
1410	c1
1411	c1
1412	h3
1413	c4
1414	c1
1415	c1
1416	i
1417	f6
1418	f6
1419	c1
1420	c1
1421	c1
1422	f4
1423	d2
1424	f4
1425	f7
1426	f7
1427	i
1428	i
1429	i
1430	e5
1431	e3
1432	e6
1433	f4
1434	i
1435	f6
1436	f4
1437	c1
1438	c1
1439	f7
1440	c1
1441	c1
1442	h1
1443	e2
1444	f6
1445	c1
1446	c1
1447	c1
1448	c1
1449	e3
1450	i
1451	e6
1452	c2
1453	c2
1454	e2
1455	e2
1456	d2
1457	e2
1458	e2
1459	f6
1460	f6
1461	f6
1462	f6
1463	f6
1464	f6
1465	f6
1466	f6
1467	f6
1468	f6
1469	f6
1470	f6
1471	f6
1472	f6
1473	f6
1474	f6
1475	f6
1476	f6
1477	f6
1478	f6
1479	f6
1480	d3
1481	d3
1482	f6
1483	c1
1484	c1
1485	c1
1486	c1
1487	c1
1488	f6
1489	f6
1490	h1
1491	e5
1492	d4
1493	h1
1494	f6
1495	d4
1496	i
1497	c1
1498	f1
1499	c1
1500	c3

番号	分類
1501	c2
1502	d2
1503	c1
1504	c1
1505	e6
1506	h3
1507	f4
1508	c2
1509	h3
1510	i
1511	h1
1512	d2
1513	c2
1514	c2
1515	f6
1516	h1
1517	d2
1518	c2
1519	c2
1520	c2
1521	d4
1522	f6
1523	f6
1524	i
1525	f6
1526	f6
1527	f6
1528	f6
1529	f6
1530	h1
1531	c1
1532	c2
1533	c4
1534	c1
1535	c2
1536	c2
1537	c2
1538	c2
1539	c2
1540	c1
1541	c2
1542	c1
1543	d2
1544	c1
1545	c1
1546	h3
1547	c1
1548	c1
1549	d2
1550	f3
1551	f3
1552	i
1553	c1
1554	f7
1555	f3
1556	h1
1557	c1
1558	h1
1559	f4
1560	c1
1561	f7
1562	f7
1563	h1
1564	i
1565	e2
1566	d4
1567	f6
1568	c1
1569	c1
1570	c1
1571	f2
1572	i
1573	f6
1574	f6
1575	q3
1576	i
1577	q3
1578	c1
1579	c1
1580	f7
1581	f3
1582	b
1583	f7
1584	i
1585	f7
1586	f7
1587	e5
1588	e1
1589	i
1590	q3
1591	h4
1592	h4
1593	f6
1594	f6
1595	q3
1596	f6
1597	f6
1598	f6
1599	h4
1600	i

番号	分類
1601	f6
1602	f4
1603	h1
1604	h1
1605	h1
1606	i
1607	h1
1608	h1
1609	h1
1610	h1
1611	c2
1612	h3
1613	h1
1614	c1
1615	f6
1616	f6
1617	f6
1618	f1
1619	h1
1620	d2
1621	f6
1622	f6
1623	h3
1624	f7
1625	h4
1626	h4
1627	a1
1628	f6
1629	a1
1630	a1
1631	q3
1632	a1
1633	f4
1634	f3
1635	i
1636	i
1637	i
1638	f6
1639	e6
1640	i
1641	h1
1642	h3
1643	c1
1644	h3
1645	a1
1646	f1
1647	e5
1648	f6
1649	f6
1650	f6
1651	f1
1652	i
1653	c5
1654	d4
1655	h1
1656	c1
1657	c1
1658	d4
1659	h2
1660	f1
1661	f4
1662	f4
1663	f4
1664	e2
1665	h2
1666	f4
1667	h4
1668	e6
1669	a2
1670	a1
1671	e6
1672	c1
1673	c1
1674	i
1675	h1
1676	i
1677	a2
1678	h1
1679	e3
1680	i
1681	e6
1682	e6
1683	c2
1684	c2
1685	c1
1686	h4
1687	d4
1688	f4
1689	c1
1690	f4
1691	c1
1692	q2
1693	f7
1694	q3
1695	f4
1696	.5
1697	e1
1698	f6
1699	e1
1700	e1

番号	分類
1701	f6
1702	f6
1703	e2
1704	d2
1705	e4
1706	e2
1707	e4
1708	c2
1709	c4
1710	e2
1711	a2
1712	d2
1713	d2
1714	h3
1715	c4
1716	c1
1717	c1
1718	h1
1719	h1
1720	f4
1721	h3
1722	h4
1723	f4
1724	a2
1725	i
1726	i
1727	i
1728	i
1729	c4
1730	i
1731	h1
1732	j
1733	f1
1734	i
1735	i
1736	i
1737	i
1738	f3
1739	f1
1740	i
1741	h1
1742	h3
1743	h1
1744	b
1745	d4
1746	f4
1747	h3
1748	f6
1749	i
1750	i
1751	i
1752	i
1753	i
1754	i
1755	i
1756	i
1757	i
1758	i
1759	i
1760	i
1761	i
1762	i
1763	i
1764	i
1765	i
1766	i
1767	i
1768	i
1769	i
1770	i
1771	i
1772	i
1773	i
1774	i
1775	i
1776	i
1777	i
1778	i
1779	i
1780	i
1781	c2
1782	c2
1783	c2
1784	c2
1785	c2
1786	c2
1787	c1
1788	c1
1789	c1
1790	c1
1791	i
1792	c2
1793	i
1794	c2
1795	c1
1796	c1
1797	c2
1798	c1
1799	c1
1800	c1

番号	分類
1801	c2
1802	c2
1803	c2
1804	c2
1805	c2
1806	c1
1807	c2
1808	c1
1809	c1
1810	c2
1811	c2
1812	c2
1813	c2
1814	c2
1815	c2
1816	c1
1817	c2
1818	c2
1819	c2
1820	c2
1821	c2
1822	c2
1823	c2
1824	c2
1825	c2
1826	c2
1827	c2
1828	c2
1829	c1
1830	c2
1831	c2
1832	c1
1833	c2
1834	i
1835	h1
1836	c1
1837	h4
1838	i
1839	c1
1840	h4
1841	h1
1842	c4
1843	c2
1844	c2
1845	c1
1846	f6
1847	f6
1848	f6
1849	a1
1850	h4
1851	h1
1852	c5
1853	f7
1854	h3
1855	g3
1856	h1
1857	e2
1858	b
1859	f7
1860	h3
1861	h1
1862	d2
1863	h4
1864	h1
1865	f7
1866	h1
1867	e5
1868	e5
1869	i
1870	i
1871	e2
1872	f1
1873	c7
1874	d2
1875	d2
1876	h3
1877	f2
1878	c1
1879	h3
1880	d2
1881	e2
1882	d4
1883	e1
1884	d4
1885	d4
1886	d4
1887	e2
1888	d4
1889	d4
1890	d4
1891	d4
1892	c2
1893	h2
1894	c2
1895	c2
1896	c2
1897	c2
1898	c1
1899	i
1900	c1

おもちゃの分類表 (2000～2324個)

おもちゃの分類の各合計個数

…元からあったおもちゃ

…1日目の持ち込みおもちゃ

…2日目の持ち込みおもちゃ

番号	分類
2001	e3
2002	c1
2003	e5
2004	c1
2005	c3
2006	e5
2007	i
2008	h4
2009	h4
2010	e5
2011	c1
2012	i
2013	d1
2014	c1
2015	c4
2016	c1
2017	c4
2018	c5
2019	f7
2020	f3
2021	c1
2022	c1
2023	c1
2024	h3
2025	i
2026	h3
2027	h3
2028	h3
2029	c2
2030	h3
2031	h3
2032	h3
2033	h3
2034	c1
2035	i
2036	h4
2037	h4
2038	c1
2039	h4
2040	d2
2041	d4
2042	d4
2043	d3
2044	d3
2045	d3
2046	d3
2047	d3
2048	d3
2049	d3
2050	d3
2051	d3
2052	d3
2053	c1
2054	c1
2055	c1
2056	c1
2057	c1
2058	d4
2059	c1
2060	i
2061	c2
2062	c2
2063	d4
2064	e2
2065	e4
2066	h1
2067	h3
2068	f3
2069	e3
2070	f6
2071	f6
2072	f6
2073	f3
2074	i
2075	i
2076	h3
2077	e5
2078	c1
2079	h1
2080	c2
2081	h1
2082	c2
2083	f6
2084	h4
2085	e6
2086	e6
2087	d2
2088	h4
2089	h3
2090	h4
2091	c2
2092	c2
2093	i
2094	c2
2095	c2
2096	h4
2097	i
2098	d4
2099	d4
2100	d4

番号	分類
2101	d4
2102	f6
2103	f6
2104	f6
2105	c1
2106	c1
2107	c1
2108	c1
2109	e1
2110	c1
2111	c1
2112	c1
2113	f6
2114	f6
2115	e4
2116	c1
2117	c1
2118	h1
2119	c1
2120	c3
2121	f6
2122	f6
2123	e1
2124	e1
2125	e1
2126	f3
2127	h3
2128	i
2129	h1
2130	h4
2131	h1
2132	i
2133	h1
2134	h1
2135	d2
2136	h1
2137	h1
2138	e6
2139	e6
2140	c4
2141	h1
2142	h1
2143	c1
2144	h1
2145	i
2146	h4
2147	h1
2148	h4
2149	f3
2150	f3
2151	i
2152	e2
2153	f1
2154	f7
2155	f6
2156	f6
2157	h1
2158	f7
2159	f6
2160	f6
2161	f6
2162	c2
2163	d2
2164	e6
2165	h4
2166	h4
2167	f2
2168	h1
2169	f7
2170	h1
2171	f3
2172	f6
2173	h4
2174	h2
2175	h1
2176	e6
2177	e5
2178	e6
2179	e3
2180	d2
2181	h4
2182	h3
2183	f7
2184	f6
2185	h1
2186	g1
2187	h1
2188	h1
2189	f6
2190	f6
2191	f6
2192	f1
2193	f6
2194	f6
2195	i
2196	f1
2197	b
2198	i
2199	i
2200	h3

番号	分類
2201	h4
2202	b
2203	b
2204	b
2205	b
2206	b
2207	f1
2208	c3
2209	f7
2210	f1
2211	a2
2212	i
2213	e6
2214	h4
2215	f7
2216	b
2217	f1
2218	h4
2219	f2
2220	f7
2221	f2
2222	h4
2223	f6
2224	f6
2225	c1
2226	c1
2227	c5
2228	c3
2229	c1
2230	c1
2231	c5
2232	h4
2233	c2
2234	c2
2235	f3
2236	d2
2237	h1
2238	d2
2239	i
2240	d2
2241	d2
2242	i
2243	c2
2244	d2
2245	h1
2246	f3
2247	h1
2248	c5
2249	i
2250	h1
2251	c5
2252	c3
2253	h1
2254	c5
2255	i
2256	d3
2257	c5
2258	h1
2259	i
2260	c5
2261	i
2262	c1
2263	f3
2264	d4
2265	h1
2266	h1
2267	c2
2268	c2
2269	c2
2270	h1
2271	h1
2272	c5
2273	h4
2274	i
2275	c2
2276	c2
2277	i
2278	d4
2279	d2
2280	h1
2281	h1
2282	c2
2283	i
2284	i
2285	i
2286	h1
2287	h4
2288	h4
2289	h4
2290	i
2291	b
2292	f4
2293	f2
2294	e1
2295	e5
2296	c5
2297	e5
2298	c5
2299	c5
2300	h3

番号	分類
2301	f5
2302	f5
2303	f5
2304	f5
2305	f5
2306	f4
2307	c5
2308	c5
2309	c4
2310	c1
2311	f7
2312	h3
2313	h3
2314	i
2315	d4
2316	f4
2317	i
2318	a1
2319	h1
2320	d2
2321	h1
2322	e4
2323	e6
2324	c1

