

論文の内容の要旨

森林科学 専攻

平成27年度博士課程進学

氏 名 秦 晴

指導教員名 下村 彰男

論文題目 プレイアビリティの視点からみた遊び様式の変化に関する研究

子供にとって遊びは大切なことである。社会環境の変化に伴って子供の遊びが移り変わっていると思われる。遊びは子どもの生活の主要な一部を占めているおり、生活環境の影響を大きく受けている。そのため、子どもの遊びの行動と実態だけを取り出して考察するのではなく、遊びの場の性格との関係で、遊びを捉える視点が重要である。最近外遊んでいる子供の姿を見かけなくなった、子供の遊びが成立する条件としての「遊び時間」「遊び集団」「遊び空間」「遊び内容」の4つの要素は互いに影響しあっていて、子どもの数の減少に伴い遊び集団が形成できない、短時間で簡単にできる遊びしかできない、子どもたちにとって遊びのたまり場がなくなるという状況である。少子化と高齢化の社会現状を贅言しなく、現代の子どもについて「遊び環境の悪化の循環」がおこっているか、どのような悪化を疑問を持って、時代に伴って遊び場のどのようなあり方を存在、遊びの方の変化を着目して、研究を進みたい。

このような子供の遊び方と遊び場のあり方に関しての理論や条例・行政や、また両者景観特性と関連を解明する既往研究の中で、建築学においては、子供の遊びの起こる「環境」、「空間」から「子供の遊び」を捉えることが多い。「子供の遊び」と「遊び空間」の関係を調査することで「子供の遊び」の問題点を指摘し、「遊び環境」の存り方や遊び場所を提案している。造園学においては自然とのふれあい、子供が景観に対する認識、空間特性（空間形態）と遊びの性格（遊び方：遊び実態、滞在など）との関係に着目したことが多い。遊びの種類、空間的特徴、それらの両者の関係、遊び環境な

どに焦点を当てたこれらの文献には、重複した部分があり、また都市と町の設計者としての実務家と研究・調査を専念している理論家の間にはまだ矛盾する部分もあり、非同期性(理論より遅い場合)もある。デザイナー(実務家・実践者)の意識と関心の変化に関する論文はほとんどない。これに基づいて本研究を実行している。

本研究では子供の遊び場について設計考慮と関心の変化とに基づいて、未来の遊び場の傾向を予想しながら、進んでいる。そこで本論は、時代変化を見ることを中心に、遊び場デザインの事例分析を行なって、遊ばせようとしている制度、法律と実行設計側から変化を注目して、それに対応して質的、量的な遊び方と遊び場のあり方の変化を表れている。研究者・設計者が大人としての考慮と関心に基づいて、子供の遊びのプレイアビリティの視点からどのような遊び場を必要としているのかを把握することを目的とし、社会変化に伴って新しい問題を発見して、子どもの遊び空間が分散化と断片化の問題を解決して、またこれからの設計者のデザイン手法について検討すると思われる。

研究方法として、本研究では、子どもの遊びに関する既往研究と作品事例を整理するにあたり、既往の多くの研究が個々に遊び方の種類と遊び空間構造を解明して、その関係を捉える手法をまた新たに離れない子供の遊びに関する全体として行うのではなく、それらの研究の成果を用いてそこから有意な知見を導き出す、またと造園作品選をデータとしてメタ分析的なアプローチをとった。

「序論」では、背景及び先行研究を踏まえながら、具体的な課題を指摘して、本研究で使用している用語を定義している。また、子どもの遊びと遊び環境に関する既往研究を概観し、本研究の学術上の位置づけ及び目的を試みている。以上より、本研究は子どもの遊び(人の行動)と遊びの空間(物の特徴)との相互関係の中においては、社会発展により、最近の人気の変化と関心についても記述して、遊びの方と遊びの場のあり方が時代ごとに変化していることを仮説的に考え、遊びの多様と遊びの面白さが完全に等しくないことの解明に位置づけて、設計者・研究者としての大人が設計考慮の時代ごとの変化の整理して、これからの設計傾向と参考になれることを目指すものとして意義付けた。

第二章「研究動向に見る遊び方と遊び場のあり方の変化」では、既往研究の動向に見る1924(大正13年)の日本で最初に子どもの遊び場調査から、今までの子供の遊びと遊び場の変容を明らかにしている。同時に、時代変遷に伴って、研究者の立場で遊び場の設計と計画についてプローとしての研究者の考慮の変化も把握する。特に、日本においては、各研究の成果を体系的に整理し、子ども遊びと遊び場についての関心と着目点が求められていることも示した。子供の遊びに関する既往研究では、遊び方と遊び場が

別々離れて分類されていて、またその両者の関連性を検討する研究が多く挙げられている。しかし、各研究において、遊び状態と空間についてまだ共通した見解が見出されていない現状が明らかとなり、遊びの方と遊び場のあり方を整合することを議論する場の共有が求めることを考察した。時代に変遷に伴い、各時代の関心と問題が変化している。前の時代を問題意識を解決して、補足して、また次の時代に進んでいて、次の時代も新しい問題もあって、また進んでいる形で、繰り返して発展している。子供の遊びについての関心点と考慮面も繰り返して、昔の関心と設計考慮を戻ることを再現するかもしれないと思われた。また社会変化とともに、技術的に発展しながら、子供の遊び方と空間づくり方が変革しているかもしないかと思われた。さらに、既往研究を概観して、子供の遊びに関する時代を研究者の調査/研究の時期及び政策などの公布の時点、またほかの子供の遊びに関する組織と協会などのイベントなどを基準として、大まかな時代の判定と仮区分を行なった。日本初の子供の遊び場の調査が始めた1930sから今までの2019まで、Ⅰ～Ⅴ五つ時代を区分した：Ⅰ時代のが1930s前後：（日本初の子供の遊び場の調査と研究）；Ⅱ時代のが1940s～1960s：（1956年都市公園法公布，児童公園に施設設置基準が始まる）；Ⅲ時代のが1970s～1980s前後：（日本初冒険遊び場：羽根木プレーパーク）；Ⅳ時代のが1990s～2000s：（1993年児童公園に施設設置基準を廃止/[子供の権利条約]）；Ⅴ時代のが2000s～今：（[国分寺プレイステーション条例]）。

第三章「造園作品選の概観から見る遊び様式/遊びイメージの変化」の概観分析では、遊びイメージの構想を一体的に構築するために、日本造園学会が二年づつ出版した造園作品集の事例を研究対象として、子供の遊びに関する173個事例の概観を分析して、以下の四つ変化性の側面から見る近30年間に大人の視点に基づいての設計関心と考慮の変化、①独立性、②育成性、③専用性、④場の性格、研究を進んでいた。造園作品選の表題、写真と写真タイトル、図面表現、基本データ属性の四つ部分を以上の変化性が再分類された14カテゴリーで整理して、多変量解析により、遊びイメージのあり方を解明して、時代的な変化パターンを明らかにした。またこれから社会変化に伴って設計関心の傾向を検討した。

変化パターンの特徴は、子供の遊びの観点から見たデザイナーの数十年の変化と子供向けデザインの利点を説明するパターンの明らかな部分である。一方で、多様性に加えて、都市の子供たちにとって遊び場をより魅力的なものにするための技術の向上とともに、これらのパターンの間には空間的で遊び心のある関係もあるはずだと思われる。したがって、上記の具体的な考慮点は、子供の活動、空間特性、およびその他の機能要件の特性に応じて、子供の屋外での遊び心が理解された。将来的にはこの分野に関するさらなる研究が進められることが考察された。

第四章「造園作品選のテキストから見るプレイアビリティの変化」の変化性：前章の結果を確認と補足するために、造園作品選のテキスト文章を分析調査の対象として設定した。作品選の設計説明と作品評のは、子供向けのデザイン、あるいは普段の設計中で子どもの利用が存在していることを考えた実践者としての設計者のどのような詳しい設計傾向と考慮の反映として捉えることができると考えた上で、分析の題材にした。造園作品選の文字における形容詞、名詞、形容動詞を抽出して、言語の構造および具体的な年度別の設計傾向との関係を解明をテキスト分析により分析し明らかにした。

「プレイアビリティ」の視点からの変遷に着目し、テキストの構造的性を解明し、第三章における遊びイメージと関連する変化と比較しながら、一致性を確認した。また、時代変遷とともに、設計者が子供の遊びに対しての関心も変化している。変化トレンドが1990s前後整備、整備、遊び場、設けるのような考慮から、2000s前後の水あそびに関するへ、また2010s前後の環境、体験及び地域へ変化していた。これからの設計傾向については、冒険の関連の遊びへ戻ることが考察された。

第五章「総合考察」が、本研究で得られた遊びイメージの変化を比較と参考しながら、第二、三、四章の結果について研究者・設計者などのプロウとしての大人の視点から、時代区分、管理者の立場としての典型的な行政・条例の把握、子供の遊びに関する年表の整理を補足説明として、本研究を遊びイメージを中心に総合的に考察した。

子供の遊びに関する地域構造の変化については、1960sが始まった専用遊び場から1980sの地域との交流遊びへ変化した、また、2000年代で多世代の考慮して、団体との協力していて、子供の遊びが子供だけの関心ではなく、地域面、都市計画面との交流と設計になっていた。子供の遊びに関する年表を整理して、遊びに関する既往研究を踏みながら、造園作品選の分析の結果を基づいて、設計関心の変化を注目して、子供の遊びに関して時代区分を以下で示す。Ⅰ：初発期：1930前後、日本初の子供の遊びに関する調査を始めた。Ⅱ：発展期：1960以前：海外冒険遊び場の発展の影響を受けていた。Ⅲ：急速発展期：1960sから1980s：子供の遊びに関する学術が急速な発展していた。Ⅳ：多世代期：1980sから2000s：遊びが地域の交流への広げ。Ⅴ：安定期：2000sから～：様々遊び方と空間への関心を変化した。

終章では、各章の結果を踏まえ、研究者・設計者・管理者がプロウとして、子供を遊ばせようとし、もっと面白い遊びエリアを作るに向けた計画論的視点から、本研究の統合的な変化性とこれからの傾向とデザイン手法への参考を論じた。