

審 査 の 結 果 の 要 旨

氏 名 秦 晴

日本が 1994 年に批准した「子どもの権利条約」には、遊びが子どもの権利であることが提唱されている。しかしながら、都市化をはじめとする社会状況の変化に伴い、子どもの遊びを取り巻く環境は、空間的にも時間的にも限定され窮屈なものとなってきた。一方で、情報関連や諸素材等に関わる技術の進展に伴い、子どもの興味や関心を引き出し楽しませる新たな状況も出現している。

そこで本研究では、これまでの子どもの遊びに関する言説や、実際の計画設計事例の分析を通して、研究者や計画設計技術者ら専門家が、子どもの遊び方（遊びの内容）と遊び場（遊びの空間）のあり方に関していかに考えてきたのか、その動向を明らかにすること、そして特に、プレイアビリティ（本論文では子どもが抱く遊びの魅力全般を指す概念として用いており、遊びの持続性、遊びやすさ、面白さ、豊かさなどを示す概念）の視点から考察することを目的としている。

具体的には、以下の 3 点を検討課題として掲げている。まず既往研究の動向と進展の経緯を整理する。次に代表的な子どもの遊び場の事例を対象として、計画設計者が、遊び方と遊び場、その両者の関係をいかに捉えてきたのかに関する変遷を明らかにする。そして更に子供にとってのプレイアビリティの構成概念およびその変遷傾向について考察する。

第 1 章では、研究の背景や目的、論文の構成等について述べている。

第 2 章では、1930 年代から現在に至るまでの景観、ランドスケープ分野の文献資料をもとに、子どもの遊び方と遊び場に関する知見の動向を整理している。そして、日本の子どもの遊びに関する研究や行政施策の進展にもとづき 5 期に時代区分して知見の動向を整理している。その上で、既往の知見では、遊び方と遊び場、それぞれの変遷に関する研究、あるいは両者の関係に関する研究も見られたが、その関係の変遷に関する研究が数少ないことを指摘し、遊び方と遊び場は社会状況とも連動しつつ変化していることから、遊び方と遊び場を一体的に捉えた変遷研究が必要であると考察している。

第 3 章では、遊び方と遊び場を複合した概念として「遊び様式」を提案し、造園作品事例を対象として、1990 年代以降の遊び様式の変化動向について分析している。具体的には、28 年間 173 の作品事例を数量化三類およびクラスター分析を用いて 5 タイプの遊び様式に分類し、各々のタイプの動向から、計画設計者が考える子どもの遊び様式の変化傾向につ

いて考察している。その結果、身体性と創造性を高める遊び様式が交互に現れつつ変化していること、二次自然とのふれ合いを促進して遊びの多様性を高めようとしていること、また、自然地での家族との遊びから身近かな場での子どもならではの遊びへと変化していることを指摘している。

第4章では、3章で用いた173事例の解説と評価の文章（テキスト）を分析対象とし、テキスト中に含まれる子どもにとっての遊びの魅力に対する認識や関心に着目して、計画設計者が認識するプレイアビリティの概念構成と変化傾向を検討している。具体的には、抽出したプレイアビリティに関する言葉を対象として、事例整備の年度を外部変数として対応分析および共起ネットワーク分析を行い、プレイアビリティを構成する5つの概念（コンセプト）「学び・知る」、「創造・興味」、「安全・安心」、「混じる・交流」、「情操・美的」を導出するとともに、各々の位置づけと経年による変化傾向を明らかにしている。

5章では、プレイアビリティと遊び様式との関係について総合考察を行い、論文をとりまとめている。そして、遊び様式のタイプとプレイアビリティの構成コンセプトの経年動向の重なりから、プレイアビリティと遊び様式とのつながりについて考察している。また、走ったり体を動かすなどの身体性の遊びに関する言葉がテキスト中に見られないことから、遊びの身体性に関してより明確に認識する必要があることについても言及している。

以上、本研究は、子どもの遊びに関する言説や実際の計画設計事例の分析を通して、これまで主題別に検討されてきた子どもの遊び方（遊びの内容）と遊び場（遊びの空間）を遊び様式という概念に統合し、そのあり方に関する認識の変化動向を明らかにしている。また、子どもの視点に立ったプレイアビリティについても考究を深め、その概念構成と変化動向を明らかにするとともに遊び様式との関係についても考察している。本研究で得られた知見は、今後の子どもの遊びに関する計画設計論の研究および実践に大きな影響を与えるものと考えられ、学問上応用上寄与するところが少なくないと判断される。よって審査委員一同は本論文が博士(農学)の学位論文として価値あるものと認めた