小2児童の発見にみる路地空間の遊び志向性

京都西陣における非制度的な遊び空間のプレイアビリティに関する研究

INTENTION FOR PLAY OF ALLEY SPACES THROUGH DISCOVERIES BY 2nd GRADE CHILDRENA case study of playability of non-institutionalized play space, *Nishijin, Kyoto*山口直人^{*1}, 太田裕通^{*2}, 神吉紀世子^{*3}*Naoto YAMAGUCHI, Hiroto OTA and Kiyoko KANKI*

The purpose of this paper is clarifying the playability (especially focusing on attractiveness of features) of non-institutionalized play spaces such as local streets (roads less than 4m wide) for 2nd grade children, targeting historical city area, *Nishijin, Kyoto*. In this paper, play is defined as the behavior of children toward the target according to their curiosity and its process. Therefore, we researched children's discoveries and actions on walking streets by participants' observation. This research mainly shows that the narrow width and the loophole nature of the alley spaces are intention for play working effectively for their play in the spaces.

Keywords : *Non-institutionalized play space, Playability, Children, Participant observation, Local street, Kyoto*

非制度的な遊び空間, プレイアビリティ, 児童, 参与観察, 細街路, 京都

1. 序論

1-1. 市街地における子どもの外遊び環境整備に向けて

遊び環境の悪化が叫ばれて久しい。子どもの遊び方法が変化しつつある一方で外遊び空間の減少は看過できない課題である。特に、土地利用の密度が高く自然環境も少ない市街地では遊び場となり得る物的環境を保障することが重要である。近年日本では既存の街路を子どもの遊び場としてひらく活動が活発である²⁾が車社会との共存は未だ難しい。

遊びの質についての議論⁴⁾も踏まえれば市街地における物的環境の整備は単に面積要件に従う公園整備では不十分である。一定の子どもの行動範囲で、例えば、地域の大人と子どもが関わる可能性⁵⁾や彼ら自身の好奇心に依って自発的探索行動が起きる可能性⁶⁾などを踏まえる必要がある。すなわち公園に留まらない面的・ネットワーク的な構想が必要である⁷⁾。

このような市街地スケールでの外遊び環境の評価指標にプレイアビリティ(playability)がある。これによると子どもの住まい周辺の1) accessibility of play spaces や2) attractiveness of features、3) density of attractive locations、4) perceived level of safety、5) the level of transportation infrastructure to play spaces が特に大きな影響をもつとされる⁸⁾。本研究ではこの中でも直接遊びに資すると考えられる2) attractiveness of features に焦点を当てる。

このプレイアビリティには子ども自身が遊び空間と認識している箇所しか対象とできない手法的限界がある。実態調査では制度的な遊び空間に分布が偏るため非制度的な遊び空間¹⁾は顕在化されに

くい¹⁰⁾。しかし面的・ネットワーク的な遊び環境を構想する上では非制度的な遊び空間における子どもの遊びこそ保障すべき対象である。

ここで本研究における遊びについて議論しておく。ホイジンガ(Huizinga)によると遊びの本質はおもしろさである¹¹⁾。そしてカイヨワ(Caillois)やピアジェ(Piaget)の遊びの構造的分類を基にアンリオ(Henriot)は“遊びとはすべて可能態にある遊ぶ行為”¹²⁾であり、“遊びは対象に向かって回り道をするを前提条件とする”¹³⁾と述べた。計画学の分野ではこれらの議論を踏まえ木下勇が遊びの現象を“どうすると一番おもしろいか”という“自由な自己目的的活動”であると整理している¹⁴⁾。これらを踏まえ、本研究においては遊びを、子どもが自身の好奇心に従って対象に向かう行動とその過程、と定義する。

1-2. 研究の目的

この遊びの定義の下、本研究では非制度的な遊び空間として歴史的市街地の細街路に着目する。空間のもつ子どもを遊びに向かわせるattractiveness of features を空間の遊び志向性¹⁵⁾と定義する。京都西陣の歴史的市街地を対象とし、特にその細街路について空間の遊び志向性を明らかにすることを目的とし、特に次の1-3.②の検討に基づき、小学校2年生児童の遊びに着目する。

1-3. 研究の方法

①小学校との協働による調査

実際に非制度的な遊び空間における子どもの遊びを記録する方法を採ることが望ましい。そこで、遊びの実態が減少し更に子どもへ

¹ 京都市川岡東児童館 児童厚生員・修士 (工学)² 武蔵野大学工学部建築デザイン学科 専任講師・博士 (工学)³ 京都大学大学院工学研究科建築学専攻 教授・博士 (工学)

Child Welfare Staff, Kyoto City Kawaokahigashi Children's Center, M.Eng.

Senior Lect., Faculty of Eng., Musashino Univ., Dr.Eng.

Prof., Dept. of Architecture, Faculty of Engineering, Kyoto Univ., Dr.Eng.

DATE / TIME	Dec. 02, 2016 / 9:00-11:00
WEATHER	Sunny
PARTICIPANT	2nd grade children : 11 School teacher : 1 Author : 1 Total : 13
Instruction from author to the students	
Tell me and point it, when you find something funny.	
Schedule of the research	
Introduction & Fill out questionnaire	Walking streets
00:00:00	00:20:26
	01:22:45
	01:43:10
	Fill out reflection or impression

Fig.1 Survey Program

Data from		Chapter
2nd grade children	City space	
Questionnaire before walking after walking	School roads Roadside buildings	→ 2.
Record (Voice movie Children's discovery)	Road width	→ 3.
	Detailed Scale	→ 4.

Fig.2 Data Collection and Chapters

の防犯意識が根強い現代において遊びの現場を緻密に記録するため、小学校と協働による観察調査を採る。

協働先には京都市立西陣中央小学校を選定した。京都市の中心市街地には細街路が多く現存する^{注3)}。更に京都には国家による学校制度に先立ち明治2年に当時の住民自治組織である番組を単位として番組小学校を創設した経緯がある¹⁷⁾。当時の小学校には住民自治のための機能が平面計画に反映されており¹⁸⁾、近代以降の京都の住民自治は小学校と切り離すことができない。西陣中央小は平成9年に開校した4つの小学校の統合校である。創立10周年を期に子ども見守り隊の活動を基盤に住民が学校運営に参画する、学校運営協議会が設立された¹⁹⁾。住民自治組織の枠を越えた地域ぐるみの教育・子育てのための取組が行われている。このような地域の細街路を子どもの遊び空間つまり地域における子育て空間として見直されることは、地域にとっても意義深いことであろう。

②小2児童を対象とする意義

本研究で扱う子どもは、小学校との協働による調査の都合上、小2児童である。小2はギャングエイジと呼ばれる、行動範囲が拡大し探検行動が出現する年代の直前期である。いわば一人で出歩く可能性のある最少年齢の存在であり、彼らの遊びに有効な空間の遊び志向性は遊び空間の持つべき基礎的知見となり得る^{注4)}。ただし、小2児童を対象とする研究手法の充実は、発達の研究分野においても課題とされている^{注5)}。それは彼らが発達段階的に直感的思考を行う時期から具体的な事実に基づく知識を理解できるようになる時期への移行期に位置する^{注6)}ことに因る。このような小2児童（以下、児童）の発達段階的位置づけを踏まえ、実験法と質問紙法を組み合わせ観察調査を設定する。

③調査手法

調査は授業「まちたんけん」^{注7)}の一環として行い、児童と遊び場を探しながら校区内を歩く。まず出発前に授業の導入として4問の自由記述式アンケートを行う。市街地に出た後、児童におもしろいものを見つけたら指さして筆者に伝えることを筆者より指示する。このようにして児童が教えてくれたものを発見(discovery)と呼ぶ。帰校後、児童は振り返りまたは感想の自由記述を行い、授業を終える。観察記録は筆者による動画撮影による。筆者は集団の中であるべく多くの児童を撮影できるよう随時移動しつつ、児童が発見を行った際はその児童に近づき、その内容の記録に努める(Fig.1)。つまり、まちたんけんの成果には観察記録と児童による自由記述がある。

まちたんけんでは市街地の物的環境に意図的に児童を意識させる。前述の遊びの定義より、まちたんけんにおいては発見に至る行動に

こそ児童の遊びがあると考えらえる。まちたんけんにおいて児童に発見されるものは“遊ぶことをさせ”²⁸⁾たものであり、何が見つかったか、よりもその発見への児童の向かい方と空間との関係が重要である。そのため、前述のように児童の発見だけではなく、まちたんけん中の児童の行動も含めた動画による記録を行う。

④分析手法

観察記録と自由記述に基づく児童の遊びの分析には、遊びが行われた市街地空間のデータを用いる(Fig.2)。まず、まちたんけん全体を概観し細街路における児童の遊びの傾向を明らかにする。次に自由記述より、まちたんけんを通した児童の気づきを明らかにし、その内容について実際の市街地での児童の発言を用いて分析を行う。

次に、本調査の概観的分析によって特徴づけられる路地について、児童の遊びを詳述し、路地空間の遊び志向性を明らかにする。この際、遊びにおける児童の発言はその内容を示すためテキスト化する。ここでは遊び同士の相互関係をテキストより補完するために、会話データ分析の手法²⁹⁾の内、日常会話に着目したサックス(Sacks)の会話分析の記述法²⁷⁾を採用する。児童の遊びと空間との関係をその会話の様子を用いて分析する。

1-4. 本論の構成

まず2章において西陣中央小学校区の市街地の経歴を確認し、市街地の有する細街路が子どもの遊びを主題に計画されていないことを示し、まちたんけんのルート設定を行う。次に3章では観察記録と自由記述よりまちたんけんの概観的分析を行い、4章において路地における遊びの詳述を行い、路地空間の遊び志向性を明らかにする。5章を結章とする。(Fig.2)

1-5. 先行研究を踏まえた本論の位置づけ

本研究は、先行研究¹⁾より子どもの外遊びが減少したとされる現代における子どもの非制度的な遊び空間を扱う。遊び空間計画の研究の先駆的なものに仙田の一連の研究²⁸⁾がある。彼は非制度的な遊び空間での子どもの遊びも調査対象としており、そのような空間を含めた遊び環境整備の重要性を述べているが、その議論の中心は制度的な遊び空間である。先に触れた市街地のプレイアビリティを評価する研究⁸⁾をはじめ、市街地スケールで実態調査を行う研究において非制度的な遊び空間をあえて対象から外す研究は筆者が知る限りないが、先述したように非制度的な遊び空間での遊びは制度的な遊び空間での遊びに比べると実態が少なくなる¹⁰⁾。非制度的な遊び空間に主に着目してその実態から空間を論じた研究としては、室崎²⁹⁾や水月³⁰⁾のものが挙げられる。彼らは非制度的な遊び空間におけ

Fig.3 Machi-tanken Walk Routes Location and Surrounding Land Use 注8)

子どもの遊びについて、それぞれ独自に分類し、それを可能にする空間的要素を明らかにしている。特に水月の研究はアフォーダンスを参照しつつ児童の登下校を観察調査している点で、空間の遊び志向性を明らかにする本研究と類似したアプローチをとっていると言える。一方で、その空間の地域的な位置づけへの議論に重点が置かれなかったことから、空間そのものの持続性など遊び空間を保障するための議論ができていない。

京都の中心市街地における道遊びは、市街地研究に付随するかたちで報告されている³¹⁾。すなわち、非制度的な遊び空間としての機能が確認されているわけであるが、その具体的な空間の使い方について研究的蓄積はない。近年、中心市街地の袋路の子育て住環境としての有効性を扱う報告³²⁾³³⁾が見られる。

本研究は、非制度的な遊び空間についてプレイアビリティの指標を援用する点と、対象とする空間の経歴を踏まえ児童の行動と空間との関係を論じる点に新規性がある。これらの視点は非制度的な遊び空間を保障し市街地スケールでの遊び環境整備を構想する議論のために重要である。そしてまちたんけんの性質上、通り抜け可能な街路を扱う点で、袋路の事例と比べて、より公共な空間であるため、京都の事例研究としても特徴的である。

加えて、小2児童に焦点を当てた計画学の研究には、小伊藤³⁴⁾のものがあるが、その発達段階に言及し、空間性の議論を行った研究は筆者の知る限り見受けられない。それには前述した調査方法に関する課題²²⁾も影響していると考えられる。本研究は、彼らの発達段階を踏まえ調査方法を設定し、一人で出歩く可能性のある最少年齢の存在の彼らに適する空間の遊び志向性を明らかにしようとする点にもまた独自性と新規性があると言える。

2.京都市上京区西陣中央小校区

2-1.校区の街区構造の歴史的特徴

西陣中央小校区（以下、校区）は、京都市上京区に位置する。上京区は、京都市でも多くの辻子が残る地域³⁵⁾である。特に校区は古

Fig.4 Walk Speed and Discoveries along Route Width

くからの西陣織の産業集積の中心地区³⁶⁾を含む（Fig.3 右）。西陣織は、その生産工程の社会的分業³⁷⁾の上に成り立っている。その街区構造は古来より継承されたもので、“秀吉は（中略）上京では（中略）一条以南で実施した突き抜けによる改造は行わなかった。そのため、西陣地域の拡張は（中略）大きな道と道をつなぐ辻子といわれる小路の発達をもとにしている。”³⁸⁾と文献にある。また、その辻子について、“西陣の辻子は通りから通りへの「通り抜け」の生活装置である。西陣では東西に長細い街区が多いのは、大宮通りや浄福寺通りなどの縦の通りに抜ける辻子の存在による。”³⁹⁾“西陣では（中略）地区内の幹線道路網につながるかたちで、細い小路が発達、西陣織従事者や住民の日常の暮らしを支えている”⁴⁰⁾とある。このような経歴が明らかであるから、この地域の細街路は子どもの遊びを主題に整備されたものではないと位置づけられる。

2-2.まちたんけんルート設定

学校側の提示した最低限の条件(Fig.3 右上)よりルートを設定した（Fig.3 中央）。通学路は Fig.3 に示すように定められている。通学路外の通りは児童が自身の生活において知っていく他ないため、児童の知らない通りである可能性も高い。児童の未知の発見を促す

Table1 Children's Answers to Questionnaires before(above) and after(below) the Walk

	Q1: What kind of play do you like?	Q2: Where are you always playing?	Q3: Do you have any kind of play you aren't always able to do? What kind of play is it?	Q4: What kind of playground do you want?			
before walking	どんなあそびがすきですか？	いつもどこであそんでいますか？	いつもできないあそびで、したいあそびはありますか？ それは、どんなあそびですか？	どんなあそびばがあってほしいですか？			
A-kun	pogo stick ポッピング	dodgeball ドッチボール	soccer サッカー	alley ろうじ	park 公園	baseball 野球	large place where we can do anything 広くて何でもできる場所
B-kun	practice of soccer サッカーの練習	tachibana-park 橘公園	oomiya-park 大宮公園	sakurai-park 桜井公園	relay リレー	large place 広いところ	large place 広いところ
C-kun	dodgeball ドッチボール	bowling ボーリング	(sometimes) たまに	oomiya-park 大宮公園	baseball 野球	large playground 広い遊び場	large playground 広い遊び場
D-kun	dodgeball ドッチボール	oomiya-park 大宮公園	tachibana-park 橘公園	sakurai-park 桜井公園	house 家の中	baseball 野球	large park 広い公園
E-chan	freeze tag こおりおに	cops and robbers けいどろ	tachibana-park 橘公園	baseball 野球	place with large lawn and all playground equipment 広くて芝生がふかふかで遊具が全部揃っているところ	place with large lawn and all playground equipment 広くて芝生がふかふかで遊具が全部揃っているところ	place with large lawn and all playground equipment 広くて芝生がふかふかで遊具が全部揃っているところ
F-chan	swing ブランコ	cops and robbers けいどろ	Banana-oni バナナおに	ground of elementary school 運動場	badminton バドミントン	very large place with about 10 playground equipment 遊具が10ほどあって、とても広い	very large place with about 10 playground equipment 遊具が10ほどあって、とても広い
G-kun	cops and robbers けいどろ	ground of elementary school 運動場	(sometimes) たまに	kickball キックベース	lawn with no traffic 人通りのない芝生	lawn with no traffic 人通りのない芝生	lawn with no traffic 人通りのない芝生
H-kun	kickball キックベース	ground of elementary school 運動場	(sometimes) たまに	tag 鬼ごっこ	large place with no traffic 人通りのない広い場所	large place with no traffic 人通りのない広い場所	large place with no traffic 人通りのない広い場所
I-kun	cops and robbers けいどろ	in front of house 家の前	(sometimes) ときどき	tachibana-park 橘公園	hide and seek かくれんぼ	river play 川遊び	river play 川遊び
J-chan	fue-oni ふえおに	catch ball キャッチボール	oomiya-park 大宮公園	(sometimes) ときどき	in front of house 家の前	hide and seek かくれんぼ	playground where we can play hide and seek かくれんぼができる遊び場 playground where we can river play 川遊びができる遊び場
K-kun	cops and robbers けいどろ	tenjin-park 天神公園	kenkun-shrine 建熊神社	in front of メモリアンの前	play radio control ラジコンを走らせる	place with many places to hide 隠れる場所がいっぱいある場所	place with many places to hide 隠れる場所がいっぱいある場所
after walking	振り返り、または感想 (原文)	Reflection or Impression (Original)	※ words associated with warp				
A-kun	I wanted to have large spaces, but I thought the small spaces would be nice if there were places to hide. 広い場しよがあったらいいなっ思っていましたけど、小さな場しよでもかかれる場しよがあるならいいと思いました。						
B-kun	Because I thought there were big playgrounds, I surprised at how small they were. I want to go again. I wanted to find something fun. It was fun to find a lot of places to hide. 大きなあそびばがあると思っていると小さくてびっくりしました。またいきたいです。たのしいところが見つけるといいと思いました。かかれるところがいっぱい見つけたのたのしかったです。 There were many places to hide on Y's house. Maybe, when I was hide-and-seek, I found that I could absolutely hide. Yさんの家のみちがかかれるところがいっぱいありました。たぶんかくれんぼのときにぜったいにかくれられるとゆうことがはまりました。						
C-kun	It was fun to find gaps or go through the warp-halls. I want to do it again. It was a lot of fun to go to the warp-hall on my school zone. But I thought it would be nice to have large playgrounds near my house. すきまを見つけるとか、ワープホールとかを、通って、楽しかったです。またやりたいです。ぼくの帰りの道の、ワープホールに、行けてすごく楽しかったです。でも、家に、近くて、広いあそび場が、あったらいいなっと思いました。						
D-kun	The impression that I went to the Machi-tanken was interesting because there were roads like warp. I want to go again. ぼくが町たんけんに行ったかんそうは、ワープみたいなみちがあっておもしろかったです。また行ってみたいです。						
E-chan	I thought that the wide areas were the best, but I found that there are various "playgrounds" in the narrow areas. There are places to hide in alleys and narrow spaces. It was nice that the staff explained it very clearly. 広いところが一番いいと思ったけどせまいところでも「あそびば」がいっぱいあるとうことがわかりました。ろじやほしところもかかれるところがある。かかりの人がとてもわかりやすくせつめいしてくれてよかったです。 There were not many parks where I went, so I knew why the staff wanted to create "playgrounds". There are lots of alleys and there are lots of good alleys where I can "hide" and it is likely to become "playgrounds". いったところは、公園がありませんが「あそびば」を作ろうと思っただけがわかりました。ろじがいっぱいあってそこに「かくれたら」というろじがいっぱいあって「あそびば」が作れそうです。 I also wanted to find "playgrounds" with my friends. It was the first time I took roads I did not know, so I thought, "It is going to be like this." It was fun because there were steps and beautiful plants. わたしもたまたま「あそびば」さがしをしてみたいと思いました。わたしの知らない道をはじめてとおって「こんなになっているんだな」と、思いました。だんさがあつたりきれいなばしょくぶがあつたりしてたのしかったです。						
F-chan	At first I wanted places that were large and had playground equipment. But when I took narrow paths, it was long and felt like a maze. Therefore, I found that even if they are not large places with playground equipment, it was fun to find them. わたしは、さいしょ、広くてゆうぐがある場しよがほしいと、思っていました。でも、細い道を通った時、長くつづいていて、めいろうのようにかんじました。そこで、広い場しよでゆうぐがなくとも、細い道を道なりに楽しめば、とても楽しくかんじることができると分かりました。学校だと、タイヤのたくさんならんものでも、タイヤなりに楽しむことと同じです。なので、わたしは、何かのものを何かのものなりに楽しみ、create playgrounds full of nature, and enjoy them. 自ぜんにあふれたあそび場を自分なりに作り、楽しみたいです。						
G-kun	It was interesting to find various alleys. I also want to do Machi-tanken with Kyoto University students. I want to find alleys that I have not seen yet. It is interesting that there were warp-roads. いろんなろじを見つけることができました。また京大生といっしょにたんけんをして見たいです。まだ見てないろじもみつきたいです。ワープみちがあっておもしろかったです。						
H-kun	I wanted large places, but I also liked the small place. ぼくは広い場しよをききょうしてたけど、せまいところもいいなと思いました。						
I-kun	I thought that large areas would be easier to play than narrow, however, I found that I could play in narrow areas. I found that there are various alleys. I enjoyed walking along the steps. It was fun to have cats. 広いところのほうがあそびやすいと思っただけどせまいところもあそべることがわかりました。ろじにもいっぱいあることがわかりました。だんさのところをあるくことたのしかったです。ねこがいてたのしかったです。						
J-chan	There were lots of narrow roads and it made me feel strange. It was very interesting because full of interesting things. There are many alleys, so it became more fun to go to Machi-tanken. It was fun to find the gaps. 細い道がいっぱいあってふしぎな気持ちになりました。おもしろいものがいっぱいですごくおもしろかったです。ろじがいっぱいでも町たんけんに行くのがたのしくなりました。すきまさがすのがたのしかったです。						
K-kun	There were not bigger places than I expected, but I was surprised because there were lots of places to hide. (The places where I can hide are narrow roads.) I thought there were no warp-halls, but I was surprised because they were. (There were also old-fashioned houses.) There were also kind of fields. In the alleys, there were many things surprised me. There were narrow road between the houses. It seemed like I could hide there. 野原のようなものもありました。ろじには、びっくりするものがいっぱいありました。家と家の間の細い道がありました。そこでかくれれそうでした。おじぞうさんもありました。西陣の町には、いっぱいろじがあるのて There was also jizo. There are many alleys in the town of Nishijin, so I want to go there and play next time. When I went straight into the warp-hall, there were many houses with cats in front of them. こんどそこへ行ってあそびたいです。ワープホールに入ってからまっすぐ行ったら、ねこを家の前においでる家がたくさんありました。						

ため、この点に留意し、限られた範囲ではあるが産業集積の中心地区である地域内で、地域の中心を貫く大宮通（経路(g)）やそれに抜ける東西の通り（経路(c)(f)(h)）、車交通の不可能な細街路（以下、路地）(b)(e)、幹線道路（経路(j)）と特徴の違う経路を複数の通学路を跨ぎつつ選択した。

3.児童の発見と路地の呼び名

3-1.まちたんけんの実施概要

まちたんけんは 2016 年 12 月 2 日、授業の 1,2 校時に実施した

(Fig.1)。児童 11 名とその担任の教師 1 名、筆者 1 名による。大人の大きな役割は前者が引率で後者が記録である。児童の人数設定は担任の教師の判断に任せた。尚、まちたんけんに参加する児童は、当日の朝、希望者同士のじゃんけんにより決定された。

3-2.児童の発見の分布傾向

観察記録よりまちたんけんの移動の速さを求め、そのグラフ上に発見の分布を示した。尚、グラフの破線部は、調査の都合上、動画の記録が得られなかった箇所である(Fig.4)。経路ごとの幅員と重ね合わせると、幅員 4m 以下の経路において、移動が遅くなったこと

あ、ここ俺の帰り道のワープのとこや 分かれ道ある	Oh, here's warp on my way home. There is a fork.	start
あ、ワープなんや、ここ	Oh, is this a warp?	<Legend> children's words Adult's words * A line break indicates the speaker change.
うん、ワープ道やんな、な、あっこやんな うん	Yup, It's a warp road, isn't it? Yup.	
そやな (中略)	Yeah. (Omission)	↓
なんかワープホールとか行くみたい そやで、ここワープホールやで	Something like going to a warp-hole. So, here in warp-hole.	
ワープホールなんや なんでワープなん?	Is it warp-hole? Why warp?	↓
知らん。	Don't know. You can move to the middle of my way home.	
あの、俺の帰り道のときの、帰る途中のとこまで移動できるねん。	Ah, do you like it here?	↓
あーここ、好きなん?	Yeah, I love it, I love it.	
うん、大好き大好き。	Do you love it why?	↓
俺も大好き?なんで?	Eh, because I always go here to my grandma. Why? It's completely different direction.	
え、だから、俺、おばあちゃんち行くときいつもここ通ってる。	Yeah, so I go, I go, I make a detour.	↓
なんで、全然違うやん、ここと。	Why do you make a detour?	
え、だからこう行って、こう行って、遠回りしてる。	Well, it's a road to the back. because this road is fun. You know here?	↓
なんで遠回りすんの?	Where is it fun?	
え、奥に行く道やから。	You see a black car over there?	↓
楽しいから、この道。	That's my 3rd-year friend's house.	
あーどこが楽しいん?	Oh, there is something.	↓
ほら、ここ知ってる、あそこのさ、黒い車見えるやろ、あそこってな3年生の家のとこやで。	Warp-road.	
え、あとで、教えてな、あとで。	Oh, a side road.	↓
あ、なんかある。	In case of warp, you can go.	
ワープ道。	Everyone loves here, such a way.	↓
あ、脇道。	Warp-road.	
ワープは行ける。		finish
みんな、ここ好きやねんな、こういう道な、		
ワープ道。		

Fig.5 Children's Words about Warp on the Route (b)

と、発見の分布が密であることがわかる。つまり細街路において、このような結果が現れた。

3-3. 児童の路地への関心

次に、アンケート自由記述の全文を Table1 に示す。Q2を見ると A,I,J,K は、いつも遊ぶ場所として非制度的な遊び空間である可能性のある場所（ろうじ、家の前、メモリアンの前、駐車場）をあげている。全体の傾向として明らかなことは、次の2点である。一つ目は、Q4 からわかるように、児童は細街路を遊び場として発見することを期待していない点。二つ目は、感想・振り返りからわかるように、期待していた広さや大きさではない、細かったり小さかったりする場所を児童は楽しかった・おもしろかったと述べている点である。これらは路地への言及であると考えられる。この児童の関心の変化は、この授業の成果であるとしてよいだろう。

3-4. まちたんけんにおいて言及されたワープ

アンケートの記述において複数の児童から、ワープホール(C,K)、ワープみたいなみち(D)、ワープみち(G)といったワープに紐づけられる言葉が得られた。これらは、経路(b)(e)を歩いた際に、児童から発せられた言葉である。つまり、今回の経路のうちの路地への児童の呼び名である。経路(b)において、初めて児童からこの言葉が発せられた時のテキストを Fig.5 に示す。児童の発言をゴシック体で、大人の発言を明朝体で記述している。動画の記録が得られていないため、どの児童の発言であるかの特定はできなかった。

このように経路(b)をワープと呼ぶ理由は、その抜け道的な性質にある。しかしそれが必ずしも近道ではない。それでもその道を歩く理由として、奥に行く道やから、楽しいから、と言及を得られた。

3-5. まちたんけんの概観的把握

本章ではまず、まちたんけんの全体像をグラフ化し、細街路において移動が遅くなったことと発見の分布が密であったことを示した。次に、アンケートの記述より本来、広い遊び場を期待している児童がまちたんけんを通して路地の楽しさを見出したことを明らかにした。更に、児童のワープという細街路の呼び方に着目し、一部の児童はその抜け道的性質を楽しんでいることを明らかにした。

4. 経路(e)における児童の遊び

4-1. 遊びの記述

経路(e)は移動が遅くなり発見が密であった幅員 4m 以下の経路であり、かつ、児童からワープに紐づけられる言葉で言及されている。このように本調査において特徴的な経路であることに加えて、動画のデータが一部始終残っていることから、本章で扱う上で適切だと判断した。経路(e)は伝統木造家屋が並ぶ(Fig.3 左中央)。路地の中央あたりに地蔵(Photo1)があり、東側のアプローチがトンネルになっている(Fig.5 下-3)。

これまでの議論に従い、児童の発見(①discovery)に加え、児童の意志による集団の停留(②stay)と、見つけたものをそのものと違う名前と呼んだり、その場所の雰囲気と言語化した児童の発言(以下、見立て)(③make-up)を遊びとして注目する。経路(e)全体で、発見を基本の指標としつつ、ある事物に時間をかけて向き合う過程である停留や、児童の解釈や感想が言語化された例である見立てを付記し、17 の遊びが記述された(Fig.6)。発見についてはその発見の内容を写真と共に示す。停留については、停留のみで特徴づけられるプロット 10 について後述する。見立てについてはその発言の内容を平面図上の発せられた箇所を示す。尚、停留については集団の移動が特に停滞した、過半数以上の児童が立ち止まった場所を平面図上にプロットした。ただし立ち止まった原因が引率の大人によるものである場合を除く。

4-2. 特徴づけられた遊びの内容

①地蔵前での児童の滞留

Fig.6 が示すように①-③はそれぞれ背反ではない。

停留のみで特徴づけられるプロット 10(Fig.6 上、Photo1)では、地蔵を見つけ、一部の児童が鐘を鳴らして離さないのだが、他の児童や教師から指摘を受け、みなで数秒押む、という様子が記録されている。狭い路地に響く鐘を鳴らす装置の付いた地蔵そのものが児童の好奇心を刺激しており、加えて一緒にいた友人・指導者により、児童は地蔵への礼の表し方を指導される。更に言えば、地蔵がこの町内で維持管理されているからこそ成立している。

Photo1 Small Shrine in the Route (e)

②児童の発言に潜む体験

見立てには、Fig.5 に写真と共に一覧している発見から得た印象や思ったことを発言している場合と、吹き出しで記述しているその場の環境から得た印象や思ったことが述べられる場合がある。

プロット 1 はトンネルの中について、プロット 6,9,14 は街路空間について、具体的に何を根拠にそう思ったかは判断できないが、感じたことを喋っていると推察される。プロット 16 はこれらよりも隠喩的である。経路(e)が東西方向から南北方向に直角に折れ曲がったあたりでの発言であるから、風の抜け方や陽の入り方の変化を感じ取った発言だと推察される。

プロット 17 は経路(e)をワープだと呼ぶ発言である。ワープとは本来瞬間移動のことであるが、前章で扱ったようにワープに紐づけ

Fig.6 Results of the Walk in the Route (e)

られる言葉は、抜け道的な性質をもつ経路(b)について児童が命名していたことが判明したものである。経路(e)も、この点で経路(b)と同様の性質をもつ(Fig.3)。このような小路によるネットワークは、既に確認したように西陣織の分業制と関わりのある街区構造であり、ワープという空間体験の言語化は、この空間的特徴を表現している。

発見として明確に指摘されることのない児童の発言には、裏を返せば、具体的に指し示すことのできない児童の体験が表現されている場合もあると言える。

4-3. 児童の遊びと路地空間のスケール

次に、①-③のすべてで特徴づけられる連続した遊び、プロット11-13に説明を加える(Fig.6上)。ここでは、周囲の事物への注目が連続する。この一連を断面図と発言のテキストを用いて記述したのがFig.7である。断面図は動画より復元した。路上物品は、その当時あったものを動画より参照し、建築物や工作物については適宜、実測を交えて作成している。人物の点景は、児童・教師の姿のトレースであり、足元など記録にない部分は書いていない。テキストは、どの児童の発言であるかの特定はできなかったため、Fig.5と同様に発言を区別する。

このように、児童の注目を集める物品が両側の家屋にあり、それらが彼らの目線と同程度以下の、手の届く低い位置にあった。児童が物品に接近しやすい条件であったと言える。物品同士が近接して

いるため、児童の発見は不断に行われる。街路の両側で次々に上がる友だちの声にすぐに追いつくことができるのは、幅員の狭さが要因の一つだと考えられる。

ここでの児童の盛り上がりは、引用している最後の大人の発言により終わった。この最後の発言は、引率の大人ではなく、このプロット12,13の物品を軒先に置いているお宅から現れた大人による発言である。彼は家の前での盛り上がりには不審がり様子を見に来たが、その正体が児童であるや否や、それを許し、家の中に戻って行った。1章で確認した地域性を伺えた一場面である。

4-4. 経路(e)の遊び志向性

幅員が狭く抜け道的性質をもつ経路(e)について、発見、停滞、見立ての指標に基づき、17の遊びを記述した。一覧した遊びを整理すると、地藏前での児童の滞留やFig.7の一連の遊びの様子では、前者は鐘を鳴らす装置の付いた町内で維持管理された地藏、後者は児童の目線と同程度以下の手の届く低い位置にある数々の物品に、児童は興味を示すが、それと同時に幅員の狭さが、前者ではその鐘の音を反響させ、後者では友だちとの活発なやりとりを助長させていた。具体的な発見の指摘先がない見立てを通じて、児童の空間体験が表現される可能性が示され、特にワープという言語化については路地の抜け道的性質の表現となっていることを考察した。

Fig.7 Spatial Configurations of Children's Discoveries and Conversation in the Route (e)

5. 結—路地空間の遊び志向性

5-1. 本研究で明らかとなったこと

① 各章で得られた知見

2 章では、対象地域の細街路が子どもの遊びを主題に整備されたものではないことを確認し、それを踏まえたまちたんけんのルート設定を行った。

3 章では、まちたんけんを概観的に把握し、細街路において相対的に児童の移動が遅くなり発見の分布が密となる結果を得た。自由記述の結果より児童がまちたんけんを通じて路地の楽しさを見出したことが明らかとなった。中には、路地の抜け道的な性質をワープと呼んで楽しんでいる児童もいた。

4 章では、経路(e)での児童の遊びを発見、停滞、見立ての指標に基づき記述した。幅員の狭さが、路地内の地蔵や、児童の目線と同程度以下の手の届く位置に様々な物品のある状況において、それぞれ遊びを助長していることが明らかとなった。具体的な発見の指摘先がない見立てを通して児童の空間体験が表現された事例も確認され、そのような見立ての一つとして、ワープという言語化が3 章で確認した路地とは違う経路(e)でも、同様に発言されていることを確認した。

② 本研究の結論

まちたんけんという調査設定によって、非制度的な遊び空間である京都西陣の路地空間の小2 児童への遊び志向性を検証した。その結果、その幅員の狭さと抜け道的な性質が路地における彼らの遊びに有効に働いていることが知見として明らかになった。

5-2. 非制度的な遊び空間の保障からみた考察

① 小2 児童の路地での遊び

既に言及した通り小2 児童は発達段階的に直感的思考期から具体的思考期に移行していく段階にあるとされている²⁴⁾。このことを踏まえ Fig.6 の見立てをもう一度見ると、お化けのように明かに直感的な発言や、守り神のように真実か定かでないが具体的な体験に基づく発言が見られることがわかる。加えて、Fig.7 より明らかとなった、幅員の狭さや物品の置かれ方が児童にとって接近しやすい条件

にあったことは、直感的思考期の児童の特徴である判断に見えの影響を受けやすい²⁴⁾こととの親和性が高いと言える。このように本調査で得られた遊びは、小2 児童の発達段階から見て妥当であり、明らかとなった路地空間の遊び志向性は小2 児童の発達段階に見合った空間性であったと言える。

② 経路(e)のプレイアビリティ

遊び志向性はプレイアビリティの 2) attractiveness of features を元にした概念である。ここでは本研究における議論を踏まえ、プレイアビリティの他の指標より経路(e)の空間を論じることを試みたい。1)accessibility of play space は、その場所への行きやすさを指す。5)the level of transportation infrastructure to play space と区別されるため、1)は生活圏内からのアクセス性、5)はより広域からのアクセス性を扱う概念だと考えられる。よって 1)については経路(e)が校区内にあり、但し、通学路外であることから、遊び場として認識している子どもからは高い評価が得られる可能性が推察される。一方で 5)については交通の整備はもちろんされていないので、どのような児童にとっても低い評価となるだろう。

3)density of attractive locations についてはプレイアビリティの調査が市街地スケールであるから本調査で扱った発見の分布などとは次元が違う。プレイアビリティに準拠するならば、経路(e)の周りに他にどのような遊び場があるかを確認し、より広域を対象にその分布密度を扱う必要があるため、本研究の範囲では扱えない。

4)perceived level of safety は、その場所が落ち着いて遊べる場所として認知されるか、を扱っている。経路(e)はバイクこそ侵入するが、交通事故の心配は少ないだろう。そして、Fig.7 が示していたように、路地での児童の騒ぎに住民が気付いて出てくる場所であるから、防犯性も高いと推察される。ただし、子どもが安心して経路(e)で遊ぶには、経路(e)がどのような場所であるかを本人が認知している必要があると考えられ 1)と同様に、その評価は子ども次第である。

経路(e)が遊び場として認知されていけば、1)や 4)の指標による子どもの評価は上がる可能性があると考えられる。

③ 遊び空間としての路地の保障に向けて

地域の産業と共に住民が継承してきた経路(b)や(e)のような路地が、現代の子どもが楽しむ遊び空間となり得ること、更には抜け道的性質をワープと呼ぶことのように、その遊びが地域ならではの空間体験そのものであると言えることは、路地の新たな評価軸としても重要な知見であろう。このような路地が将来継承されていくかは、空間を構成する第一義的な要因に依る。しかしその将来性を検討する際、本研究で実際に確認されたような児童の遊びの可能性を踏まえることが非制度的な遊び空間そのものの保障のみならず、地域ならではの遊びの理解には必要である。

謝辞

本研究は京都市立西陣中央小学校にご協力いただいた。この場を借りてお礼申し上げます。

参考文献

- 1)Kinoshita, K.: The Four Generation's Play Maps (in Japanese), <http://www.h.chiba-u.jp/lab/tcp/AsobiToMachi/Welcome.html> (accessed 2020-06-06)
木下勇: 四世代遊び場マップ(参照 2020.06.06)
- 2)TOKYO PLAY: Tokyo Gokinjo Michiasobi Purojekuto (in Japanese), <http://tokyoplay.jp/playbourhood/> (accessed 2020-06-06)
TOKYO PLAY: とうきょうご近所みちあそびプロジェクト(参照 2020.06.06)
- 3)Kodomo no Roji Jikkoiinkai: Rojikaru (in Japanese), <https://www.roji-cul.net/> (accessed 2020-06-06)
こどもの路地実行委員会: ろじカル(参照 2020.06.06)
- 4)Kinoshita, K.: Asobi to Machi no Ekoroji, Maruzen, 1996 (in Japanese)
木下勇: 遊びと街のエコロジー, 丸善, 1996
- 5)Yoshinaga, M. et al.: The Play in the Town and its psychological Impacts on Children's Daily Life and Health Condition, Japanese Journal of School Health 51, pp.183-192, 2009 (in Japanese)
吉永真理, 横山明子, 木下勇: まちでの遊びが子どもの生活リズムや心身健康状態に及ぼす影響に関する研究, 学校保健研究 51, pp.183-192, 2009
- 6)Teramoto, K.: Geographical Perspectives on Children's Perception of the Environment and Education, Japanese Journal of Human Geography, Vol.55, No.5, pp.477-491, 2003 (in Japanese)
寺本潔: 子どもの知覚環境形成に関わる研究と教育の動向, 人文地理, 第 55 巻, 第 5 号, pp.477-491, 2003
- 7)Senda, M.: Kodomo to Asobi -Kankyo Kenchikuka no Me-, Iwanami, 1992 (in Japanese)
仙田満: 子どもとあそび—環境建築家の眼—, 岩波, 1992
- 8)Chris Yee, et al.: Play Score, http://www.sfu.ca/geog/geog455_2018/Playability/intro.htm (accessed 2020-06-15)
- 9)Terada, M. et al.: Study on the Current Situation of Children's Play Thorough a Comparison of Three Generations in a rural area -Case of Ishikawa Town, Fukushima Prefecture-, Journal of Architecture and Planning (Transactions of AIJ), No.768, pp.307-316, 2020. 2 (in Japanese)
寺田光成, エルミロヴァ マリア, 木下勇: 三世代変遷からみた人口減少下における農村の子ども屋外遊び実態に関する研究—福島県石川町におけるケーススタディー, 日本建築学会計画系論文集, 第 768 号, pp.307-316, 2020.2
- 10)Miwa, N. et al.: Spatial Capacity to Generate Children's Play Spaces -Analysis of Data from State-of-The-Art Surveys of Children's Play Environments in Urban Areas of Major Cities-, Journal of Architecture, Planning and Environmental Engineering (Transactions of AIJ), No.539, pp.187-194, 2001. 1 (in Japanese)
三輪律江, 仙田満, 矢田努: こどもの遊び空間発生性に関する研究—大都市市街地におけるこどものあそび環境実態調査データにもとづく分析—, 日本建築学会計画系論文集, 第 539 号, pp.187-194, 2001.1
- 11)Huizinga, translated by Takahashi, H.: Homo Ludens, Cyuo Koron Shinsya, p.20, 1973 (in Japanese)
ホイジンガ, 高橋英夫訳: ホモ・ルーデンス, 中公文庫, p.20, 1973
- 12)Jecques Henriot, translated by Sato, N.: Asobi -Asobu Syutai no Gensyogaku e-, Hakusui Sya, p.82, 1981 (in Japanese)
ジャック・アンリオ, 佐藤信夫訳: 遊び 遊ぶ主体の現象学へ, 白水社, p.82, 1981
- 13)Jecques Henriot, translated by Sato, N.: Asobi -Asobu Syutai no Gensyogaku e-, Hakusui Sya, p.108, 1981 (in Japanese)
ジャック・アンリオ, 佐藤信夫訳: 遊び 遊ぶ主体の現象学へ, 白水社, p.108, 1981
- 14)Kinoshita, I.: A Study on The Structure of Children's Play Space in Established Residential Areas, Ph.D. thesis, Tokyo Institute of Technology, pp.2-9, 1982. 6 (in Japanese)
木下勇: 既成市街地における子どもの遊び空間の構造に関する研究, 博士論文, 東京工業大学, pp.2-9, 1982.6
- 15)Awahara, T. et al.: A Study on The Meaning of "Living Environment" for "Children's Play" -A Structure of The Relationship Between "Intentions of Playing" and "Playing Places"-, Journal of Architecture, Planning and Environmental Engineering (Transactions of AIJ), No.558, pp.175-181, 2002. 8 (in Japanese)
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—遊びの志向性と遊び場所の関係について—, 日本建築学会計画系論文集, 第 558 号, pp.175-181, 2002.8
- 16)Kyoto City: Rekishi Toshi Kyoto ni okeru Misyu Shigaichi Taisaku To no Torikumi Hoshin, 2012. 7 (in Japanese)
京都市: 歴史都市京都における密集市街地対策等の取り組み方針, 2012.7
- 17)Lim Bon: Rekishi Toshi Kyoto no Cyo Saisei, Nihon Hyoronsha, pp.58-59, 2012 (in Japanese)
リムボン: 歴史都市・京都の超再生, 日本評論社, pp.58-59, 2012
- 18)Kawashima, T.: Kindai Kyoto ni okeru Syogakko Kenchiku 1869-1941, Mineruva Syobo, 2015 (in Japanese)
川島智生: 近代京都における小学校建築 1869-1941, ミネルヴァ書房, 2015
- 19)Kyoto City Nishijin Chuo Elementary School: Arigato -Soritsu 20-Syunen Kinenshi-, p.3, 2016 (in Japanese)
京都市立西陣中央小学校: ありがとう 創立 20 周年記念誌, p.3, 2016
- 20)Teramoto, K. et al.: The Children's Original Voyage -Spatial Abilities and Searching Behavior, Kokon Shoin, 2004 (in Japanese)
寺本潔, 大西宏治: 子どもの初航海—遊び空間と探検行動の地理学—, 古今書院, 2004
- 21)Kamiya, E. et al.: Kodomo wa Asobenaku-Nattanoka -Kininaru Kodomo to Vigotski-Supinoza Arobi Riron-, Sangaku Syuppan, 2011 (in Japanese)
神谷栄司編著: 子どもは遊ばなくなったのか—「気になる子ども」とヴィゴツキー＝スピノザ遊び理論—, 三学出版, 2011
- 22)Sugimura, T.: A Review of Developmental Studies on Children in Infancy and Early and Middle Childhood, The Annual Report of Educational Psychology in Japan, Vol. 57, pp.1-14, 2018 (in Japanese)
杉村智子: 乳幼児期・児童期の発達研究の動向と展望, 教育心理学年報, 第 57 集, pp.1-14, 2018
- 23)J. Piaget, translated by Otomo, S.: Moho no Shinrigaku, Reimei Syobo, pp.160-180, 1968 (in Japanese)
J.ピアジェ, 大伴茂訳: 模倣の心理学, 黎明書房, pp.160-180, 1968
- 24)Supervised Okaichi, H. et al.: Shinrigaku-gairon [Dai-2-han], Nakanishiya Syuppan, pp.203-205, 2014 (in Japanese)
岡市廣成, 鈴木直人監修: 心理学概論[第 2 版], ナカニシヤ出版, pp.203-205, 2014
- 25)Jecques Henriot, translated by Sato, N.: Asobi -Asobu Syutai no Gensyogaku e-, Hakusui Sya, p.31, 1981 (in Japanese)
ジャック・アンリオ, 佐藤信夫訳: 遊び 遊ぶ主体の現象学へ, 白水社, p.31, 1981
- 26)Nakai, Y. et al.: Bunken-Intabyu-Tyosa kara Manabu Kaiwa-Deta-Bunseki no Hirogari to Kiseki, Nakanishiya Syuppan, 2017
中井陽子編著: 文献・インタビュー調査から学ぶ会話データ分析の広がり軌跡, ナカニシヤ出版, 2017
- 27)Seiya, Y.: Ningen Kese no Esunomesodoroji -Syalaika Katei no Riron to Jisyo-, Toyokan Syuppansha, pp.155-161, 1994 (in Japanese)

- 清矢良崇:人間形成のエスノメソドロジー—社会化過程の理論と実証一, 東洋館出版社, pp.155-161, 1994
- 28)Senda, M.: Kodomo no Asobi Kankyo, Kashima Syuppankai, 2009 (in Japanese)
仙田満: こどものあそび環境, 鹿島出版会, 2009
- 29)Murosaki, I. et al.: A Study on Attractive Physical Elements and Natures of Space Which Induce Children's Playing Activities -Analysis of The Cases at Four Districts in Kyoto City-, Journal of Architecture, Planning and Environmental Engineering (Transactions of AIJ), No.405, pp.117-127, 1989. 11 (in Japanese)
室崎生子, 市岡明子: 子どもの遊びの成立にかかわる空間の構成要素と性質に関する研究—京都市内での事例分析から—, 日本建築学会計画系論文報告集 第405号, pp.117-127, 1989.11
- 30)Mizuki, S. et al.: Relation of Children's Behavior and Street Environments When Returning Home from School, Journal of Architecture and Planning (Transactions of AIJ), No.574, pp.61-68, 2003. 12 (in Japanese)
水月昭道, 南博文: 下校路に見られる子どもの道草遊びと道環境との関係, 日本建築学会計画系論文集, 第574号, pp.61-68, 2003.12
- 31)Shimamura, N. et al.: Kyo no Machiya, Kashima Syuppankai, 1971 (in Japanese)
島村昇, 鈴鹿幸雄他: 京の町家, 鹿島出版会, 1971
- 32)Morishige, S. et al.: Consideration of The Conditions Enabling Child-Rearing Households to Make Use of Alley-Space -A Study on The Possibility of Alleys for Child-Rearing Environment 1-, Summaries of Technical Papers of Annual Meeting, Architectural Institute of Japan, Architectural Planning and Design-1, pp.1247-1248, 2018.7 (in Japanese)
森重幸子, 高田光雄: 子育て世代による路地空間の利用を可能とする条件の考察—子育て住環境としての細街路の可能性に関する研究 その1—, 日本建築学会大会学術講演梗概集, 建築計画-1, pp.1247-1248, 2018.7
- 33)Morishige, S. et al.: The Actual Situation of Making Use of Alley-Space by Child-Rearing Households -A Study on The Possibility of Alleys for Child-Rearing Environment 2-, Summaries of Technical Papers of Annual Meeting, Architectural Institute of Japan, Architectural Planning and Design-1, pp.1253-1254, 2019.7 (in Japanese)
森重幸子, 高田光雄: 子育て世代による路地空間の利用実態—子育て住環境としての細街路の可能性に関する研究 その2—, 日本建築学会大会学術講演梗概集, 建築計画-1, pp.1253-1254, 2019.7
- 34)Koito, A. et al.: Parental Restrictions on Children's Playing Activity and Differences among Elementary School Districts -Second Grade Children in Osaka City as an Object of Study-, Journal of Home Economics of Japan, Vol.62, No.12, pp.47-58, 2011
小伊藤垂希子, 岩田智子: 小学校区にみる子どもの遊び行動制限と地域差—大阪市内の小学校 2 年生を対象として—, 日本家政学会誌, Vol.62, No.12, pp.47-58, 2011
- 35) Kyoto City Kamigyo Ward Office: Kamigyo-ku no Tokusyoku (in Japanese),
<https://www.city.kyoto.lg.jp/kamigyo/page/0000012338.html> (accessed 2020-06-06)
京都市上京区役所: 上京区の特徴 (参照 2020.06.06)
- 36)Katagata, S.: Nishijin -Ori to Ju no Machizukuri Ko-, Tsumugi Syuppan, p.52, 1995 (in Japanese)
片方信也: 西陣 織と住のまちづくり考, つむぎ出版, p.52, 1995
- 37)Katagata, S.: Nishijin -Ori to Ju no Machizukuri Ko-, Tsumugi Syuppan, pp.16-17, 1995 (in Japanese)
片方信也: 西陣 織と住のまちづくり考, つむぎ出版, pp.16-17, 1995
- 38)Katagata, S.: Nishijin -Ori to Ju no Machizukuri Ko-, Tsumugi Syuppan, p.29, 1995 (in Japanese)
片方信也: 西陣 織と住のまちづくり考, つむぎ出版, p.29, 1995
- 39)Katagata, S.: Nishijin -Ori to Ju no Machizukuri Ko-, Tsumugi Syuppan, p.155, 1995 (in Japanese)
片方信也: 西陣 織と住のまちづくり考, つむぎ出版, p.155, 1995
- 40)Katagata, S.: Nishijin -Ori to Ju no Machizukuri Ko-, Tsumugi Syuppan, p.27, 1995 (in Japanese)
片方信也: 西陣 織と住のまちづくり考, つむぎ出版, p.27, 1995

注

- 注 1)「制度的な遊び空間」は公園や校庭など制度的に保障された遊び空間、「非制度的な遊び空間」はオープンスペースや自然空間など遊びのためではないが遊びに供される空間と定義される⁹⁾。
- 注 2)栗原¹⁵⁾による遊びの志向性は、“遊びそれ自体に内在する志向性”を指しており、本研究の遊び志向性とは異なる概念である。
- 注 3)細街路は幅員 4m 未満の道と定義される¹⁶⁾。
- 注 4)小学 3 年生から小学 5 年生の間に児童はギャングエイジに到達するとされる²⁰⁾。本調査は小 2 の 12 月に行われており、発達が動的過程である²¹⁾点を踏まえれば、このような位置づけは妥当であると判断した。
- 注 5)杉村²²⁾は小学校 1,2 年生を対象とした研究の充実を今後の課題とし、その理由として“研究方法についても、実験法やインタビュー法等によって個別データが中心に収集されている乳幼児期と、質問紙法が適用される中学年の間に位置している低学年には、どちらの方法も適用しにくいという現状がある”と指摘する。
- 注 6)ピアジェ(Piaget)は認知発達を 4 段階に分けており、4-7 歳を前操作期(2-7 歳)の直感的思考期、7-11 歳を具体的操作期としている²³⁾。すなわち、小 2 児童は年齢から見て、その過渡期である。前者は“判断に見えの影響を受けやすい時期(中略)さまざまな外部からの影響を受け、本質を見極めることを見誤りやすいという主観的な時期で、直観性の支配を受けている”時期であるとし、後者は“元に戻せば同じになるという可逆性の考え方を獲得(中略)普遍的に本質が理解できるようになる(中略)具体的事実に基づく知識を理解できるようになる”時期であるとする²⁴⁾。
- 注 7)まちたんけんは本来、校区内で働く大人にインタビューに行く授業である。学校外に出るという点で一致があったため、この授業の枠組みで行うこととなった。しかし本調査においては大人へのインタビューは行っていない。つまりカリキュラム上ですべきことがなかったため、その点においても児童の自由度が高い活動となった。
- 注 8)中央の地図はゼンリン住宅地図京都府京都市上京区 2017.5 より作成。伝統木造家屋及びその看板建築化されたものについては 2018 年 2 月 7 日に現地踏査にて確認。

INTENTION FOR PLAY OF ALLEY SPACES THROUGH DISCOVERIES BY 2nd GRADE CHILDREN

A case study of playability of non-institutionalized play space, *Nishijin, Kyoto*

Naoto YAMAGUCHI^{*1}, *Hiroto OTA*^{*2} and *Kiyoko KANKI*^{*3}

^{*1} Child Welfare Staff, Kyoto City Kawaokahigashi Children's Center, M.Eng.

^{*2} Senior Lect., Faculty of Eng., Musashino Univ., Dr.Eng.

^{*3} Prof., Dept. of Architecture, Faculty of Engineering, Kyoto Univ., Dr.Eng.

The deterioration of the children's play environment has been a problem for long time. While children's how to play are changing, the reduction of outdoor play spaces is an important issue. The purpose of this paper is clarifying the playability (especially focusing on attractiveness of features) of non-institutionalized play spaces such as local streets (roads less than 4m wide) for 2nd grade children, targeting historical city area, *Nishijin, Kyoto*. In this paper, play is defined as the behavior of children toward the target according to their curiosity and its process. Based on the above, intention for play means attractiveness of features of spaces for children. Therefore, in collaboration with *Nishijin Chuo Elementary School*, as part of the 2nd grade class-time, we held a research, *machi-tanken*, walking streets with children to find funny things in the school district, and recording their discoveries and actions.

This study has novelty in that it uses playability indicators for non-institutionalized play spaces, and it discusses the relations between target spaces and children's behaviors with considering the background of the spaces. These viewpoints are important for discussions to preserve the non-institutionalized play spaces and envision an urban scale children's play environment improvement. In addition, this study has uniqueness and novelty in that discussing spatiality for children's play by referring to the developmental stage of 2nd grade children.

We analyze the video and children's questionnaire descriptions paying attention to their discoveries, walking speed and their make-up comments. Make-up comments mean children's words they found anything and called the name different from itself or verbalized the atmosphere of its location.

As a result of *machi-tanken*, the following points become clear in this paper.

1. The walking speed of children was relatively slow on narrow streets and the distribution of discoveries were dense.
2. From the questionnaire, it become clear that children found the alleys fun, and some of them enjoyed calling the loophole nature of the alleys warp.
3. It is clarified that the narrowness of the width of route (e) encourages play in the small shrine in the alley and in the situation where there are various items within reach of the children's eyes.
4. It is clarified that there are also cases where children's spatial experiences are expressed through the make-up without specific discovery points. The example is warp.

This research mainly shows that the narrow width and the loophole nature of the alley spaces are intention for play working effectively for their play in the spaces.

(2020年7月6日原稿受理, 2021年1月18日採用決定)