文化財としての古民家の利活用 を考える体験型デザインワーク ショップ手法の開発

DEVELOPMENT OF THE EXPERIENCE-BASED WORKSHOP METHOD TO UTILIZE THE OLD PRIVATE HOUSE AS A CULTURAL ASSET

桃原勇二 ——— * 1 中井孝幸 ——— * 2

キーワード：
文化財, 古民家, 利活用, ワークショップ

Keywords:
Cultural assets, Old private house, Profit utilization, Workshop

Yuji MOMOHARA ——— * 1 Takayuki NAKAI ——— * 2

This paper discusses the method of the workshop considering the utilization of old Japanese-style house as cultural assets, referring to the old Ichikawa house in Nisshin City, Aichi. Many ideas came out of various generations by parent-child participating in workshops. They got more specific ideas by touching real old house, old articles used daily or documents in the library.

1. 研究の背景と目的

近年の開発や生活様式の変化により取り壊されていく文化財建造物を保護するため、文化庁において平成8年10月1日に施行された文化財保護法の一部を改正する法律によって、保存及び活用についての措置が特に必要とされる文化財建造物を、文部科学大臣が文化財登録原簿に登録する「文化財登録制度」が導入された。

この登録制度は、従来の指定制度（重要なものを厳選し、許可制等の強い規制と手厚い保護を行うもの）を補完するものとして、緩やかな保護措置を講じる制度となっている。また、登録有形文化財の利活用を促進するための補助金制度も平成25年に制定され、公開活用を促進していく制度の運用が開始された。この補助金事業においても保存活用計画の策定、公開に必要な設備の整備が補助対象となっている。

一方、日進市で開催する文化財講座等、歴史文化に関する事業の大半の参加者は中高年のリピーターであり、限られた参加者向け事業となる傾向が課題として挙げられている。公共施設設計や条例などでのワークショップ（以下 WS）手法は定着しているが、文化財の保存活用を目的とした WS は少ない。

こうした状況の中で著者らは平成24年に愛知県日進市に寄贈された旧市川家住宅改修整備に際し、多くの市民が活用できる文化財の整備を目指し、新たな利用者として期待される親子を対象にした WS 手法の開発を行い、平成25年から2年間 WS の実践と検証を行った。本報告では、この実践を通じ、その有効性と課題について論考することを目的とする。また、文化財ではない歴史的建造物に対しても適用できる手法を目指している。

2. 旧市川家住宅と保存活用計画について

旧市川家住宅は、愛知県日進市野方町東島に現存し、明和6年(1769年)に建造され(図1)、江戸時代中期の構造が大きな改造なく往時のままに残った歴史的建造物であることから、平成25年度登録有

形文化財として文化財原簿に登録された(写真1,2)。

特徴として尾張地方の民家の特徴といえる「四つ建て」^{注1)}形式が成立する過程を理解する上で貴重な事例であること、改造が少なく様式技法が明らかな遺構であること、屋敷構えが一体で残り、近世から近代にかけての農家の暮らしがよくわかることが挙げられる。

日進市では旧市川家住宅の保存活用計画の策定、整備、管理及び運営に関すること等を検討するため、旧市川家住宅保存活用計画策定委員会^{注2)}を設置し、保存だけではなく利活用を視野に入れた保存活用計画を策定、改修工事への提言を行った。策定委員会においても古民家利活用のためには、歴史に興味のある市民対象だけでなく、一般の親子での利活用需要を促すことの重要性が議論されたことから、古民家活用における親子 WS 手法の開発、実践を行うこととなった。

図1 旧市川家配置図

写真1 旧市川家住宅外観(2010年)

写真2 旧市川家住宅外観(2015年)

3. WS の方法

参加条件は市内在住の小学生とその保護者^{注4)}とし、参加者募集は

¹⁾ 日進市教育委員会教育総務施設係 係長
(〒470-0192 愛知県日進市蟹甲町池下268)

²⁾ 愛知工業大学 准教授・博士(工学)

¹⁾ Assistant Manager for Facilities Section, Education General Affairs Division, Nisshin City Board of Education

²⁾ Assoc. Prof., Aichi Institute of Technology, Dr. Eng.

市広報誌、学校配布チラシ、市ホームページ(以下 HP)にて行った。

平成 25 年度は保存活用計画に反映させるため活用アイデアを掘り起こすための WS プログラム、平成 26 年度は開館後の利活用を促すため親子が古民家のどこに関心をもつのかを把握する WS プログラムとなるよう企画した。2 年間とも現地見学を中心とした古民家への関心・基礎知識を得る WS と、市内施設にて参加者イメージの共有化を図るため複数の資料や道具を用いた WS とした。

各回の WS プログラムについては表 1 に、WS の全体構成を図 2、3 に示す。

図2 意見アイデア掘り起こし WS 全体構成 図3 関心を把握する WS 全体構成

4. 利活用への意見・アイデアを掘り起こし WS(平成 25 年度)

4.1 古民家・地域の見直し

第 1 回 WS は「昔の地図でまちたんけん/竹水てっぽうづくり」を行い、旧市川家周辺状況を現代と過去との対比(古絵図、昔遊び)により把握し、親子参加者が気付いた点、気になる点を拾い上げることを目的とした。

古地図と現在の地図を対照させながら周辺を散策し、ポイントごとに学芸員により解説を行った(写真 3)。解説は旧市川家住宅及び周

辺の塚やタヌキが撮影された竹林など 7 箇所にて行った。

旧市川家住宅に立ち寄り、地元老人会指導の下、竹水てっぽう作りを行った後(写真 4)、野方三ツ池公園交流館にてガリバーマップを作成した(写真 5)。

印象に残った箇所をシールに貼り、一組ずつ参加者によって発表してもらい、情報の共有化を図った(写真 6)。

旧市川家住宅周辺への印象については 4 種類に分け、赤色を面白かったところ・良いと思ったところ、青色を怖かったところ・良くしてほしいところ、緑色を歴史や文化が感じられるところ、黄色を気になったところに分類した。

4.2 活用イメージの共有化

第 2 回 WS は「紋きり遊び体験/模型で考えよう/カルタを作って活用を考えよう」を行い、模型を使って古民家の室内活用をシミュレーションし、他の参加者が考えた意見も含めて、カルタにすることで意見の集約を図ることを目的として実施した。

平面図と人形、机、いす等を親子ごとに 1 セットずつ用意し、人形遊びでイメージ作りを行った(写真 7、8)。模型を使った活用案で「子どもがやりたいこと」を緑色の用紙、「親がやりたいこと」を青色の用紙、「親子でやりたいこと」を赤色の用紙に記入し、その活用案を 4 種類(学ぶ/あそぶ/行事/その他)の枠内に掲示した(写真 9)。どの分類に対して、親・子・親子の意見が集まっているのかを可視化し、ファシリテータにより発表した。

その後、頭文字が決められた用紙を配布し、他の参加者の意見も

写真3 まち探検の様子

写真4 竹水てっぽうの様子

写真7 模型を用いた説明

写真8 模型遊びの様子

写真5 ガリバーマップの様子

写真6 発表の様子

写真9 模型活用案の貼り出し

写真10 カルタ大会の様子

表 1 親子参加 WS プログラム一覧

年度目標	各回の目的	参加者	プログラム名	プログラム毎の目的
平成 25 年度	意見・アイデアの掘り起こし	第1回 古民家・地域の見直し、再発見 野方三ツ池公園交流館、旧市川家住宅 周辺 8/3(土) 10:00~12:30 30名 (うち子ども14名) 12組	①昔の地図でまち探検	旧市川家周辺の場所に関する知識理解
			②竹水てっぽう作り	昔遊びを通じた歴史体験
平成 26 年度	親子利用者の古民家への関心を把握	第2回 活用イメージの共有化 野方三ツ池公園 9/7(土) 10:00~12:30 20名 (うち子ども11名) 9組	③ガリバーマップ	参加者相互での関心度の共有
			④紋きり遊び	昔遊びを通じた歴史体験
平成 26 年度	親子利用者の古民家への関心を把握	第1回 文化財の特徴を理解 旧市川家住宅 7/26(土) 10:00~12:00 18名 (うち子ども10名) 7組	⑤模型で考えよう	模型を活用した親子でのブレインストーミング
			⑥作って遊ぼう古民家カルタ	参加者全員の意見から、より良いものをカルタ形式で取りまとめる
平成 26 年度	親子利用者の古民家への関心を把握	第2回 文化財の展示・体験・学習 日進市立図書館 8/25(土) 10:00~12:00 18名 (うち子ども11名) 7組	⑦建物学習「探検、コミカ」	古民家建築の知識を習得
			⑧おもちゃづくり「おきあがりこぼし」	昔遊びを通じた歴史体験
平成 26 年度	親子利用者の古民家への関心を把握	第1回 文化財の特徴を理解 旧市川家住宅 7/26(土) 10:00~12:00 18名 (うち子ども10名) 7組	⑨けんちく講座	(復習)古民家建築の知識を習得
			⑩本の探し方講座	図書資料の活用のための基礎知識を習得
平成 26 年度	親子利用者の古民家への関心を把握	第2回 文化財の展示・体験・学習 日進市立図書館 8/25(土) 10:00~12:00 18名 (うち子ども11名) 7組	⑪昔の道具体験	旧市川家の民具を体験し、道具から歴史を学ぶ
			⑫クイズ作り	得た知識をクイズ形式でまとめることにより、より深い知識を得る

反映した活用方法についてカルタとして作成した(写真 10)。

4.3 整備計画への反映

WS では古民家を利用する積極的な提案が得られ、一例として食に対するキーワードからかまどの活用が挙げられた。改修計画では、かまどの復元と共にスプリング設備の整備などに反映された。

5. 利活用のための古民家への関心を把握する WS

5.1 文化財の特徴理解

第 1 回「名探偵コミンカ 探検、コミンカ(前編)」を行うため、参加者を 2 班に分けて、建物学習(写真 11)と昔遊び体験(写真 12)を交互に行った。

建物学習では、現場見学を行い建築の基礎知識を持ち合わせていない小学生のためにワークシートとフリップを使い、建築の基礎的な用語解説と旧市川家の特徴の両側面を学んでもらうことに主眼を置いた。

5.2 文化財の展示・体験・学習

第 2 回「名探偵コミンカ 謎解きクイズ作りに挑戦(後編)」は、クイズ作りに必要な資料調査が行えるよう市立図書館で開催した。

けんちく講座では、スライドを用いて前回 WS の復習を行った(写真 13)。

民具体験として、図書館内の視聴覚ホール内に旧市川家住宅に保管してあった民具(衣桁、箱枕、行李、糸車)を並べて、日進市作成の旧市川家住宅民具についてまとめた「昔のくらし道具手帳」と照らし合わせながら、実際に触ったり動かしたりする体験をした。

クイズ作りは、図書館ゾーンの書籍利用(写真 14,15)を促すだけでなく、作業場内に司書が選書した図書館資料と愛知工業大学から建築専門書も用意した。問題用紙は 4 択、○×形式の問題が作られる 2 種類を用意した。また問題用の写真として、前回のワークシートの写真と「昔のくらし道具手帳」を印刷したものを用意した。問題作成者に自身の問題を赤色「けんちく」、黄色「どうぐ」、青色

「くらし」に分類してもらい、クイズ作成後は随時貼り出しを行い、問題の傾向の可視化を図った。クイズ大会では自身の作った問題を 1 題ずつ選び、司会者が出題する方式とした(写真 16)。

5.3 開館後の展示への反映

体験を通じた民具の有効性から、開館後は旧市川家保有民具だけでなく、日進市明治記念館の民具も連携して展示をすると共に、ボランティアによるはたおり機体験を行っていくこととした。

建物学習については学識経験者による古民家解説を中心とした施設紹介の映像資料を取りまとめ、施設見学者に資料提示できるようプロジェクタ等の備品対応も行うこととした。

6. 古民家の利活用に対する意見の整理

各年度での最終成果物の分析から各 WS プログラム構成と抽出された意見について分析、整理した。

6.1 利活用への意見・アイデアを掘り起こしWSの分析

(1) キーワード分類による分析

古民家カルタから得られたキーワードを用い、グルーピングを行った(図4)。同様に模型遊び(表2)とガリバーマップの意見(図表略)からキーワード分類によるグルーピングを行い(表3)、ガリバーマップは12、模型から考えようは10、古民家カルタは8つのグループ

図 4 古民家カルタのキーワード分類を用いたグルーピング

表 2 模型で考えよう意見一覧

項目	子どもがしたいこと	親がしたいこと	親子でしたいこと
学ぶ	・レストランや体験教室等、昔遊びが分かること(足跡鑑定のよう)にやりたい。	・パン教室 ・バーベキュー ・釜で炊いたご飯を食べる ・手づくり工作 ・布ぞうり作り	・パンを土間で作る ・古民家生活体験 ・昔遊び体験 ・家のつくりを研究する ・お習字をする ・かまど飯づくり ・料理
遊び	・紋切り・走りまわる ・かくれんぼ 4人 ・折り紙 ・おにごっこ 2人 ・昔を連れて遊びたい ・カルタ 3人 ・竹トンボ ・コマ・けん玉などの昔の遊び	・近所の友人が集まり、昔のおもちゃ等で楽しく遊ぶ(昭和村のイメージ)	・ドラッグ ・ワノ ・カルタ ・コマ回し等の昔の遊び教室 ・おじいちゃん、おばあちゃん世代の方々に昔の遊びなどを教えてもらう
行事		・肝試し・講演会・講座	
その他	・高にエサをあげたり、世話したり、乗りたい。 ・冬はミカンを食べたい。 ・夏はカキ氷とスイカを食べたい。 ・暑らしてみたい ・古民家の周りのスペースも使えと、コーナーが欲しい。 ・広い敷地を有効活用しては(その他、お笑いや相撲体験、野菜の直売所など)自由に使える空間を使いながら、昔を体験できるコーナーを設けたい。	・くつろぎお茶タイム ・お茶などを飲みながら、スイーツを食べるお店 ・お茶などを飲みながら、音楽(クラシックなど)鑑賞 ・古民家の周りでくつろぎ夏体験(スイカやうちわ等もあり) ・のんびりしたい。寝たい。(風を感じ、自然の音を聞きながら)	・座敷、中の間で、子ども達がジャズの演奏をして、飯の間でカマをする。 ・納戸は小さい子どもたちのためのキッズスペース。 ・奥納戸は、授乳室。

表 3 各 WS の分類結果の一覧

ガリバーマップ			模型遊び			古民家カルタ		
項目	数	割合	項目	数	割合	項目	数	割合
四季	1	1%	四季	4	7%	四季	7	13%
伝統	8	11%	伝統	8	13%	伝統	9	17%
生活	1	1%	生活	12	20%	生活	9	17%
昔の遊び	4	5%	昔の遊び	15	25%	昔の遊び	10	20%
動物	11	14%	動物	2	3%	動物	5	10%
まじに関わる	13	17%	昔の建築工法	1	2%	昔の建築工法	1	2%
池	2	3%	現代の遊び	2	3%	現代の遊び	2	4%
道について	8	11%	食べ物	13	21%	食べ物	7	13%
古い物	5	7%	音楽	2	3%	虫	2	4%
木	6	8%	その他	2	3%	合計	52	100%
標識	7	9%	合計	61	100%			
その他	10	13%						
合計	76	100%

写真 11 建物探検の様子

写真 12 おきあがりこぼし作り

写真 13 けんちく講座の様子

写真 14 クイズをつくる様子

写真 15 図書館の様子

写真 16 クイズ大会の様子

に分かれた。

(2) キーワードによる分類項目

表3より共通して「四季」「伝統」「生活」「昔遊び」「動物」が抽出された。さらに、ガリバーマップの「まちに関わること」^{注3)}、模型で考えようと古民家カルタの「昔の建築工法」など、建築に関するキーワードも抽出された。

(3) キーワードからみた各WSの特徴

ガリバーマップでは、「まちに関わること」17%と「動物」14%、模型で考えようでは、「昔の遊び」25%と「食べ物」21%、古民家カルタでは、「昔の遊び」20%と「生活」・「伝統」17%が多くを占めていた。模型で考えようと古民家カルタは、「昔の遊び」が共通して多かった。

(4) アンケートからみた各WSの評価

第2回目のWSでは、最後に調査対象者（子ども10人、大人9人）にアンケートを実施した。

①イメージの想起について

図5 イメージが想起されたWSについて

回答率が高かったのは、親は「まち探検」67%、子どもは「竹水てっぽう」40%であった。これらのことから、子どもは直接的な体験WS、親は全体像を捉えるWSを支持していることが整理できる。

②WSの充実度について

「6つのWSの内容についてどう感じましたか」の問いに対して、親は「ちょうど良い」が33%「多い」が56%「無回答」が11%、子どもは「ちょうど良い」が70%、「多い」が10%「無回答」が20%の回答率であった(図表略)。親子共に、少ないと回答した人はいなかった。

6.2 利活用のための古民家への関心を把握するWSの分析

(1) クイズ制作過程と参考資料

作られたクイズの総数は45問で、その内「くらし」分野8問、「けんちく」分野12問、「どうぐ」分野25問であった(表4)。子どもたち自身に3つの分野に分けてもらい、結果を壁に張り出した。

参加者は、図書館内の3箇所(書架コーナー、工作室、視聴覚室)を使用し、好きな場所で順次クイズを作成した。

(2) 参考資料の種類と数

クイズ作りの参考資料にワークシート、民具、道具手帳、図書館資料を用意した(表5)。展示した民具は旧市川家住宅にあったもので、それらの民具を日進市教育委員会が資料としてまとめた道具手帳も参考資料として用意した。

(3) 活用された参考資料の項目

表4 クイズ一覧

分野	キーワード	クイズ内容	枚数
くらし	会席膳	「会席膳」はふだんの食事に使われていた。	8
	地主名	量かな大地主を別名何と呼ぶ?	
	将軍名	この建物が建てられた時の将軍は徳川吉宗だった。	
	生活	江戸時代、農民はコメの40%~50%位とられてしまった。	
	生活用品	昔は、シャンプーがなかった。	
	床下	この中(床下)でなにをかくか?	
	馬屋	この穴(馬屋)はろうごくの人がごはんをもらうための穴である。	
	馬屋	このうま(木曾馬)の名前は?	
けんちく	馬屋	このへや(馬屋)でかっていた生きものはなんだろう?	12
	三和土	「三和土」と書いて何と読むでしょう?	
	水	たたきの作り方は、たたきようの土と木のチップとにがりをつくって	
	水の文字	このいえのやねに「水」とかいてあるのは、このいえがおふろやであったからである。	
	屋根	旧市川家の屋根にある「水」は何のために配置したのでしょうか。	
	土	この屋根の形(入母屋)を何というでしょう?	
	トイレ	なぜ昔のトイレは外にあったのでしょうか?	
	付樋端	付樋端(つけひばた)は何時代のものだろうか?	
	和釘	昔の家に使われている四角いくぎの名前は?	
	釘隠し	くぎかくしは、何の形になっているでしょう?	
	蓋置	このきそ(石畳立て)は、なにを立てようか?	
	下見板張り	雨が家に入らないようにかべに工夫されたはり方は?	
どうぐ	クド	これ(クド)は、べんじょでしょうか?	25
	えぶり	学校にもあるこのグラウンドをせいびする道具は何でしょう。	
	行幸	これ(えぶり)は、なににつかうのでしょう。○は土まなしたりする道具。×はたたかい	
	行幸	「行幸」は、今で言うとなに?	
	蚊帳	「行幸」はわらで編まれている。	
	蚊帳	蚊帳を使う季節はいつでしょう?	
	おひつ	おひつにごはんをいれるとおいしくなる	
	ものさし	一ぱんながいこのものさしは1cmははかれない	
	ものさし	1しゃくのながさは、何センチぐらいでしょう。	
	衣桁	ここ(衣桁)にかけたある物はなんだろう?	
	衣桁	「衣桁」とは、今で言う「たんす」である。	
	張り板	「張り板」は、子どもが遊ぶ道具である。	
	草鞋編み	「草鞋編み」は、なんとよむ?	
	糸車	これ(糸車)は、水車である。	
	糸車	いと車のいとのがなりようは、なんだろう?	
	箱枕	はこまくらは、マガがこわれずにつかえる	
	箱枕	これ(箱枕)は何でしょう?	
	箱枕	むかしはまくらはどうしてこんなにたかいのでしょうか?	
	箱枕	高枕の中身はそばがらの他に	
	綿繰り機	このきかい(綿繰り機)は、なににつかうのしょうか?	
	綿繰り機	この機械(綿繰り機)は米とイネを分ける機械である。	
	綿繰り機	これ(綿繰り機)は何でしょう?	
	農家	江戸時代、今みたいに昔を編み、そのままをまいていた。	
	農家の名称	昔、農民の中には3種類ありました。2つは地主(本百姓)と小作人ですがもう1つは何?	
	文学	昔、井原西鶴(いはらさいかく)という人が書いた文のなかにある道具(いねなどの脱穀)をつくる主人公の名前は?	

表5 各参考資料の項目一覧

項目数	ワークシート	道具手帳	民具展示
1	庄屋と百姓	こたつ	こたつ
2	屋根の組み方	ものさし	ものさし
3	間取り	衣桁	衣桁
4	ビフォー・アフター	えぶり	えぶり
5	四つ建て	行幸	行幸
6	三和土	草鞋編み	草鞋編み
7	馬屋	箱枕	箱枕
8	クド	糸車	糸車
9	下見板張り	会席膳	型紙
10	付樋端	張り板	反幅帯
11	量	蚊帳	着物
12	欄間	おひつ	足袋の型
13	釘隠し	長持	綿繰り機
14	屋根の形	二股ソケット	
15	水の文字		

子どもたちが作成したクイズを分析したところ、体験した0ものから33問(73%)、体験していないものから12問(27%)のクイズが作られていた(表6)。

また、参考資料別として、ワークシートから14問、民具と手帳から15問作られた(表7)。クイズに使われた資料のそれぞれの項目数は、ワークシート8/15項目、民具8/13点、道具手帳11/14項目、図書館資料7項目で、子どもたちは用意した資料の項目を34/49項目(70%)活用した(表8)。

(4) 各参考資料が与えた影響

①ワークシート

回答例を記入したものを再配布したことにより、建物見学で興味を持ったところを思い出すことができ、クイズ作りに活かすことができた。

②民具・道具手帳

民具から影響を受けてクイズを作成し、中でも綿繰り機や高枕などの実際に民具に触れる体験ができたものから多く作られていた。体験できるモノの方が子どもの印象に残りやすいため、参考資料に民具を用意したことにより成果が得られた。

表6 体験・資料別のクイズ問題数

	分野						総計		
	くらし		けんちく		どうぐ		体験	資料	枚数合計
	体験	資料	体験	資料	体験	資料			
A	1		2		2		5		5
B	1				4		5		5
C			3		2		5		5
D			1	1	2		3	1	4
E	1	1	2		1	1	4	2	6
F				1	1		1	1	2
G					2		2		2
H		2				3		5	5
I			2				2		2
J	1				2	1	3	1	4
K		1			3	1	3	2	5
合計	4	4	10	2	19	6	33	12	45
	8		12		25				

表8 各資料の活用された項目数

	項目数	使用項目数
ワークシート	15	8
展示民具	13	8
道具手帳	14	11
図書館資料 (蔵書数)		7
資料項目数合計	42+蔵書数	34

③図書館資料

図書館資料から作られた7問の内の5問を1人が作成した。この児童は旧市川家住宅の見学・授業を欠席し、「けんちく」分野の情報が欠けていたため、「くらし」と「どうぐ」分野のクイズを図書館資料で作成していた。また、図書館資料でクイズ作りに足りない情報を補えた子どもたちもおり、資料を使ったWSを図書館にて行ったことで、こうしたサポートができた。

7. WSの有効性と課題（まとめ）

古民家利活用を考える体験型デザインWSの成果と課題について以下のように整理する。

7.1 利活用への意見・アイデアを掘り起こしWSの成果

(1) 親と子によるイメージ想起の違い

成人だけでWSを行うのではなく、子ども世代も参加することによって、さまざまな意見やキーワードが抽出できることを示している(図5、表2)。さまざまな意見を掘り起こすには世代を限定せず、多世代に参加してもらうWSが有効である。

(2) 様々な視点からの複合的WSの手法

建物単体で活用を考えるのではなく、6種類の体験型WSを通じて利活用を想起する手法を採用した。これらにより、参加者は周辺の状況や建物の位置付けを把握し、昔遊びの体験や、模型によるシミュレーションなどから、数多くの活用案が導き出された(表2)。古民家の利活用を掘り起こすためには、建築物のみで活用を考えるのではなく、建築物によって複数のWSを組み合わせることが有効である。ただし、WS内容、プログラム構成数についてはアンケートから世代での意見の相違がみられた⁴⁾。参加対象者が限定されている場合は、全て行うのではなく、プログラムを選択する必要がある。

(3) 模型による活用シミュレーションの有効性

WSに「模型で考える」を取り入れたことで、他の体験では想起されなかった具体的な活用法がいくつか挙げられた。最初に参加者が模型で敷地全体のボリュームを確認することで「広い敷地を野菜

表7 参考資料別のクイズ問題数

	資料	分野	クイズ使用項目	枚数	枚数 合計
体験 有り	ワーク シート	くらし	馬屋	3	14
		けんちく	ビフォー・アフター	1	
			三和土	2	
			下見板張り	1	
			付樋端	2	
			釘隠し	1	
			屋根	1	
	どうぐ	屋根の文字「水」	2	1	
	どうぐ	クド	2		
	民具	どうぐ	綿織り機	3	3
民具・ 道具手 帳	どうぐ	ものさし	2	15	
		衣桁	2		
		えぶり	2		
		行李	2		
		草鞋編み	1		
		箱枕	4		
		糸車	2		
その他	くらし	床下	1	1	
体験 無し	道具手 帳	どうぐ	張り板	1	4
			蚊帳	1	
			おひつ	1	
	図書館 資料	くらし	会席譜	1	7
		けんちく	地主名	1	
			年貢	1	
			生活用品	1	
		どうぐ	トイレ	1	
			農民の名称	1	
			農業	1	
その他	けんちく	文学	1	1	
		基礎	1	1	
クイズ枚数合計					45

の直売所として使う」などの敷地を使った具体案を挙げることができた。さらに、模型遊びを通じて、古民家を活用するシミュレーションを行うことができたため、「納戸はキッズスペース」「奥納戸は授乳室」など、主屋内の居室を使った具体案も挙げられた。こうした具体案は、親に限らず子どもからも多数挙げられ、模型で考えるWSは年齢に関係なくイメージ想起の手助けになり、そこから具体案が設計の手掛かりとなる。

7.2 利活用のための古民家への関心を把握するWSの成果

(1) 学習体験型WSにおける図書館の有効性

旧市川家住宅の見学と授業だけでは、クイズの参考にする資料が少ないため、今回のクイズ作成数45問という成果は得られなかったと思われる。今回のWSでは図書館を利用したことにより、与えていない資料からもクイズが作られた。今回のように資料を与えられなくても子

どもたちはクイズを自主的に作ったことから、古民家のWSだからといって古民家だけでWSを行うのではなく、様々なアイデアを掘り起こすためにも資料が豊富な図書館や資料館などを活用することも有効である。

(2) 体験による影響

作られたクイズを体験の有無と参考資料の種類から整理すると、体験だけでクイズ作成を行ったグループ、資料のみで作成を行ったグループ、体験・資料の両方から作成したグループに分類された。また、「体験」したモノのクイズは全体の33/45問の73%であり、体験したものに大きく影響されたといえる(表9)。体験と資料からまんべんなくクイズを作れる子どもがいたように、偏りなく様々なものに触れ、様々なアイデアを掘り起こすことができるよう企画、準備が必要である。

表9 子どもたちの参考にした各資料別の問題数

	学年	体験有り					体験無し				枚数合計
		ワークシート	民具	民具道具手帳	その他	計	道具手帳	図書館資料	その他	計	
I群	A小6	3	1	1		5				0	5
	B小4	1	1	2	1	5				0	5
	C小2	3		2		5				0	5
	G小2			2		2				0	2
	I小2	2				2				0	2
II群	H小6					0		5		5	5
III群	D小4	1	1	1		3			1	1	4
	E中2	3		1		4	2			2	6
	F小5			1		1		1		1	2
	J小2	1		2		3	1			1	4
	K小4			3		3	1	1		2	5
合計		14	3	15	1	33	4	7	1	12	45

7.3 改修整備への反映

文化財のみならず歴史的建造物の改修整備に際し、当初復原にこだわらず、活用のために改修を行うのであればWSによるアイデアの掘り起こしは有効である。活用の具体的な提案を得たことでコンセントや散水栓といった電気・給排水設備に関する整備基準を明確にすることができた。

7.4 今後の課題

(1) 運営面に反映していくための体制作り

かまどを活用した料理体験という提案からかまどが使えるよう改修を行い、土間での音楽鑑賞との提案から竣工式では地元の神楽保存会によるお囃子が披露された。WS の企画段階から教育委員会事務局と大学研究室と協同で行っているため、開館後の運営においても WS 成果を反映できる体制となった。

(2) 偏りのない資料提供

用意した資料は「どうぐ」分野に関する資料が多く、この分野のクイズが多く作られた。「くらし」分野の資料は無く、作成数が3つの分野の中で一番少なかった。このことから、用意した資料が偏ることにより子どもたちのクイズ作成数・分野に影響することがわかった。体験と資料からクイズ作成したように発展的活動に展開するためにも偏りのない資料提供が必要である。

(3) よりよい資料とするための継続的な活動

WS 最終成果物（カルタ、クイズ）を利用したゲーム大会を行うことは、楽しみながら学びあうことができることが実証された。開館後も新たな項目を追加していくことにより、より深く学ぶための道具として活用することができる。

但し、クイズを資料として活用するためには正解や解説について学芸員等専門家による裏づけ作業を行う必要がある。

(4) ホームページによる情報発信

WS の様子は毎回かわらばんとして取りまとめ、市 HP 専用サイト⁸⁾で随時公開した(図 6)。このサイトでは、WS かわらばんのみならず、当日配布したワークシートなども公開している。また、策定委員会や改修工事の様子も随時公開し、市担当者へホームページ閲覧者からの問い合わせもある。文化財関連の事業は、専門性が高いため、行政として必要な手続きのみ行い、計画・改修・維持することになりやすい。利活用を考えていくのであれば、WS を実践するだけでなく、記録、公開していくことも参加者以外の市民への情報発信として重要である。

意見アイデア掘り起こし WS 左：第1回、右：第2回

関心を把握する WS 左：第1回、右：第2回

図6 かわらばん

(5) WS 実施体制

WS 実施に対しては、教育委員会事務局、大学研究室、地元老人会等毎回15名前後のスタッフ、協力者にて開催した。WS 成果物の

整理分析についても整備計画、設計施工への反映のために迅速に整理する必要があった。今回は大学研究室との協同で実施したため当日の運営も含め対応できたが、スタッフ数の確保もプログラムの構成や選択にはたいへん重要となる。

謝辞

本研究を進めるにあたり、ご助言とご指導いただいた日進市旧市川家住宅保存活用計画策定委員会委員長の溝口正人教授（名古屋市立大学）、同委員の向口武志准教授（同）、長谷川良夫氏、日進市教育委員会の長原詠子氏、菅原美智子氏、徳留健作氏に深謝いたします。また、愛知工業大学中井研究室にて旧市川家住宅について研究を行った猪飼さやか氏、阿師村珠実氏、細田真衣氏、横井美砂氏、朝野幸菜氏、吉田千純氏に感謝します。

注釈

- 1) 2本の垂直材の上端に1本の水平材を渡した構造材の総称。「鳥居立て」⁷⁾
- 2) 日進市教育委員会教育部生涯学習課所管。平成24年度から平成26年度まで3ヵ年にわたり全9回開催した。委員長は溝口正人氏（名古屋市立大学教授）、委員として長谷川良夫氏、向口武志氏、中井孝幸で構成された。委員会にはオブザーバとして愛知県文化財建造物担当者も出席した。
- 3) 「まちに関わること」は、屋根形状やまちなみについての意見が多かった。
- 4) 広報等により公募し、各年度全2回のWSに参加できる日進市に在住する小学3年生以上の子どもと保護者を応募条件とした。また1組につき子ども2人までの参加条件とし、兄弟姉妹による参加も認めた。平成25年度参加者は、小2年1名、3年6名、4年4名、5年1名、6年2名、計14名。平成26年度は小2年4名、4年3名、5年1名、6年2名、中2年1名、計11名。

参考文献および既発表論文

- 1) 日進市教育委員会：市川家住宅建造物調査報告書、2012.3
- 2) 望月真理子他：愛知県日進市市川家住宅について-近世上層農家における屋敷構えと主屋の変容-、日本建築学会東海支部研究報告書、第50号、pp. 761-764、2012.2
- 3) 鈴木賢一他：親子の地域環境学習プログラムの開発に関する考察-学習型環境デザインワークショップの実践と課題-、日本建築学会技術報告集、第11号、pp.211-216. 2000.12
- 4) 猪飼さやか他：文化財としての古民家の利活用を考える体験型デザインワークショップ手法に関する研究、日本建築学会東海支部研究報告書、第52号、pp. 477-480. 2014.2
- 5) 横井美砂他：文化財としての古民家における子どもを対象とした学習体験型ワークショップに関する研究、日本建築学会東海支部研究報告書、第53号、pp. 361-364、2015.2
- 6) 桃原勇二他：文化財としての古民家の利活用を考える体験型デザインワークショップ手法に関する研究その2、日本建築学会東海支部研究報告書、第55号、pp. 365-367、2015.2
- 7) 「建築大辞典<縮刷版>第1版」、彰国社、pp. 1114、1988.11
- 8) 日進市：旧市川家住宅保存活用計画情報
<http://www.city.nissin.lg.jp/kyouiku/bunka/itikawakejutaku.html>（最終参照 2015.06.01）

[2015年6月2日原稿受理 2015年8月24日採用決定]