

あそびを生み出す空間的要素に関する研究
—稲城市若葉台地区を対象として—建築学専攻
プロジェクトデザイン研究

序章 はじめに

0-1 研究背景

急速に変化する時代の中で子供たちに求められることは社会の変化に主体的に関わり、他者と協働して新たな価値を創出する力である。「あそび場」は外あそびによって子供たちが自ら考え行動できるという点でそうした力を育む場といえる。一方で現状は携帯ゲームやスマートフォンの利用によってあそび場を利用する機会が失われている。

0-2 研究目的

本研究は稲城市若葉台地区を対象に、子どものあそび場の観察調査と児童へのアンケート調査を行い、現状のあそび場の実態を明らかにする。調査結果をもとにあそびを生み出す空間的要素について分析し子どもの外あそびを促すあそび場を解明することを本研究の目的とする。

0-4 本研究の構成

第 1 章では文献から育成環境としてのあそび場について考察し研究背景の裏付けをする。第 2 章では地域とあそび場の関係について事例を用いながら述べる。第 3 章では対象地区の選定方法および概要についてまとめる。第 4 章では若葉台地区での観察調査の手法、および結果についてまとめる。第 5 章では児童を対象としたアンケート調査の手法および結果を述べる。第 6 章では得られた調査結果を分析、および考察する。第 7 章では若葉台地区の既存のあそび場を対象に外あそびを促す改修案を提案する。

第 3 章 対象地区について

あそび場の実態を把握するため子どもの活動が顕著にみられる地域を選定する。若葉台地区はどの道路も歩車分離されており安全性も確保されているため、公園と指定されている場所以外でも子どものあそび場が多く存在する。

第 4 章 観察調査



図 1 利用状況データシート

22 か所のあそび場を対象に利用状況の観察、および空間分析を行った。15 時から 17 時の時間帯で、あそび場 1 か所につき 30 分ほど滞在し、その時間の利

MJ23083 高田 陸斗

指導教員 岡野 道子

用者の活動場所・人数・活動内容等をデータシートに記録した。図 1 にデータシートの 1 例を示す。
あそび場の敷地面積は公園と指定されている場合はその範囲とした。指定されていない場合は調査中に子どもが活動を行っていた範囲と道路等との境界線によって範囲を指定した。データシートでは公園敷地と名付けている。

第 5 章 アンケート調査

本調査では、児童の視点からあそび場の利用、満足度等を把握することを目的としている。
若葉台小学校に通う児童を対象に google フォームによるアンケートを 12 月 4 日から 12 月 22 日の期間で実施した。回答は 517 人の児童から得ることが出来た。回答率は 82.6% だった。
アンケート内容を表 1 に示す。

表 1 アンケート内容

①	学年、性別、住んでいる場所
②	週に遊ぶ頻度
③	よく遊ぶ場所
④	遊ぶ場所への満足度
⑤	遊ぶ場所への要望

※⑤のみ自由記述

②については半数以上が「1~2 回」と答えた。⑤に「1~2 回と答えたが本当は外に出て遊ぶことはない」という意見が寄せられていたため、中には週に一度も遊ばない児童が一定数いることになる。
③については「i プラザ前広場」、「若葉台公園円形広場」と答える児童が 4 割と最も多かった。
④については「すごくたのしい」、「たのしい」と答えた児童が合計で 80% 以上と対象地区のあそび場の満足度は高いという結果だった。
⑤については 125 件の回答があった。最も多かったのは「遊具が欲しい」という回答で 75 件だった。

よく遊ぶ場所と週に遊ぶ頻度

図 2 にあそび場ごとの「利用人数」と「その利用者が週に遊ぶ頻度の平均」による散布図を示す。頻度の平均が最も低かったのは「えのき公園」であった。

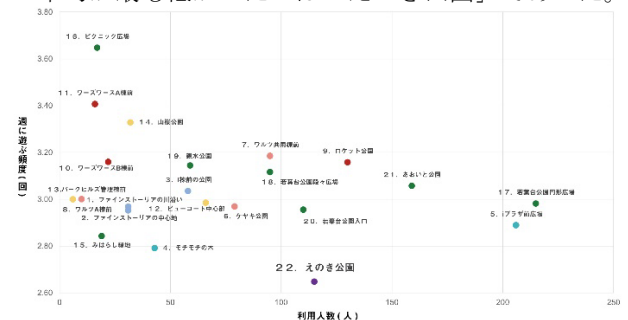


図 2 あそび場ごとの利用人数と遊ぶ頻度の散布図

第 6 章 分析

6-2 あそび場の空間構成による分類

分類対象は 4 章で取り上げた 22 か所のあそび場である。あそび場の利用人数を「遊び量」と表し、文献

(1)の手法を援用し調査中にあそび場を通行した人数を対象地区内における「賑わい」の指標とする。分類は始めに集合住宅団地内かどうかで分け、その後住棟配置または周辺の建物環境により分類する。表2に類型化の定義を示す。

表2 類型化の定義

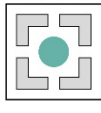
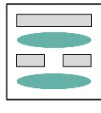
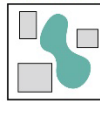
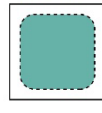
	団地内		団地外	
	住居囲い型	住居並列型	建物隣接型	原っぱ型
類型の定義	 ・敷地を囲うように住棟が並び、あそび場が2面以上接する。	 ・向きが同じで、住棟が平行に並び、あそび場が1つ以上の建物と接する。	 ・敷地に建物がなく広々としている。	 ・敷地に建物がなく広々としている。
凡例	 建物  あそび場  敷地			

図3に遊び量と賑わいの散布図を示す。なお遊び量と賑わいの相関係数は0.55であり相関関係があるといえる。類型ごとにみると「住居囲い型」は遊び量、賑わいがともに少ないことが分かる。「住居並列型」は「住居囲い型」と比べて賑わいの差はないが遊び量が多い。満足度についても「住居囲い型」の方が低いと分かった。住宅地に囲まれてることで、遊びの中で発生する音が反響し近隣住民からの苦情につながっている。これによって遊び量が減少したのではないかと考察できる。「建物隣接型」について賑わいは非常に高いがそれに対して遊び量は少ない傾向にある。5章のアンケート調査でも「近くを歩いていた人から注意を受けた」などと述べられており、知らない誰かに見られる空間ともいえる。「原っぱ型」は賑わいも遊び量も同程度に高い傾向にあったが満足度は最も低かった。アンケート調査のあそび場に対する要望であった「遊具が欲しい」、「ボール遊びが出来る場所が欲しい」などの回答は、この「原っぱ型」でよく遊んでいる子どもたちからであった。よく遊んでいるからこそあそび場に対する改善点について意見を持っているのだといえる。

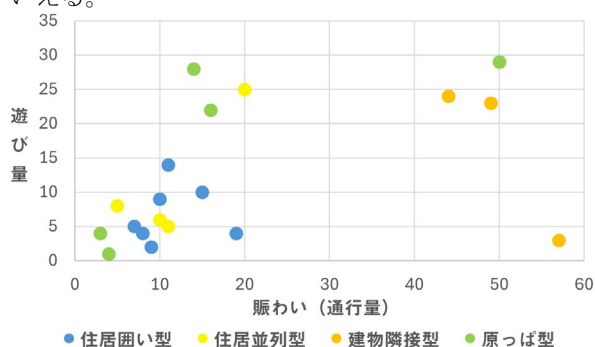


図3 遊び量と賑わいの散布図

6-3 遊び環境の空間的要素

4章の観察調査の結果から遊びを生み出すまたは阻害する空間的要素を類型化する。これをもとにあそび場を評価していく。評価方法は各あそび場のもつ空間的要素を類型化し、5章のアンケート結果で得たよく遊ぶ場所の回答数を用いて空間的要素ごとに回答数の合計を算出する。この値は空間的要素に該当するあそび場の数が多いほど優位になってしまうため、算出した値を該当するあそび場の数で除し、その結果の偏差（よく遊ぶ場所の回答数の平均との差）が正の値かどうかを、空間的要素があそびを生

み出す基準（点数）とする。

図4に結果を示す。「座れる」はどのあそび場ももつ空間的要素であると分かった。点数で比較した結果、「遊具」「シンボル」、「傾斜、起伏」、「回遊性」、「眺望」、「馴染みある場所（通学路沿い）」、「広大な敷地」が基準を満たしていた。これらはあそびを生み出す空間的要素として欠かせないものだと考えられる。また遊びを阻害する要素は全て基準を満たさない結果となった。



図4 遊び環境の空間的要素

第7章 設計提案

本章では既存のあそび場を対象に外遊びを促すための改修案を提案する。対象地区は4章で示した「えのき公園」とする。分析結果から対象地は「よく遊ぶ場所として認知されているものの利用者が外あそびをする回数は少ない」ことが分かっている。6-3で示したあそびを生み出す空間的要素を活用した設計を行う。



図5 対象敷地

終章 おわりに

少子化が進む日本において子どもたちの居場所である「あそび場」を見直す必要があるのではないだろうか。本研究が子どもの外あそびを促す一つのモデルとなり、あそび場研究の一助になることを期待する。

参考文献

- (1) 嘉名光市・藤本和男・赤崎弘平/公園の境界部分における呉市公園屋台の賑わい効果に関する研究/日本都市計画学会 都市計画論文詩集 No.44-3/2009年10月
- (2) 山田あすか・前畑薫/計画集合住宅地の住棟配置と子どもの遊び場様態に関する研究/日本建築学会計画系論文報告集第79巻 第698号 855-864/2014年4月