

岐阜県郡上八幡におけるまち遊びの履歴と特徴

1X22D058-1 永井翔真*

子どもの成育において遊びは重要な意義を持つが、地域に根差した遊びの機会は縮退しつつある。本研究では、まち遊びが現在まで存続する岐阜県郡上八幡を対象地とし、自然体験イベント参加者に対するアンケート調査により、親子の屋外遊び状況と郡上八幡の遊びの傾向を明らかにした。また、地域住民へのインタビュー調査により、幼少期に経験されたまち遊びの履歴を調査した。遊びに関係する主体や遊び場の空間的な特徴などを抽出し、これらを地図化して表現した。これらを通し、まち遊びが空間の特性や制度、大人と子どもとの関係性のもとで成立してきたことを示し、河川空間が滞留・移動の2要素を備えること、川遊び環境が3つのフェーズを伴い変遷したこと、集いの場の機能を担い続けていることを見出した。

Key Words : まち遊び, 非制度的な遊び場, 集い, 郡上八幡

1. 序論

(1) 研究の背景と目的

幼少期における子どもの遊びは、生活そのものであるとされる。仙田¹⁾は、繰り返される自由な遊びを通して子どもが創造性や社会性を育み、その背景として回遊性や循環性をもつ遊び環境の重要性を指摘し、遊びを主体と環境との相互作用の中で生成される行為として捉えている。しかし現代においては都市部・地方部を問わず、少子高齢化や安全志向、管理された遊び空間への依存などの要因により、地域に根差した屋外遊びの機会が失われつつある²⁾。

このような屋外遊びを通じて形成されてきたものとして、家族や教師とは異なる第三者的な異世代の大人との関係性がある。これを澤田³⁾は「ナナメの関係」と呼称し、地域空間における偶発的な出会いを通じて育まれる、子どもの社会的学習や環境理解を支える関係性であると述べている。しかし、公共空間の規制強化や地域社会の希薄化により、こうした関係性を支える空間も大きく変容している。

このような状況の中でも、今もなお地域に根差した「まち遊び」が存続する地域が存在する。その一例が岐阜県郡上八幡であり、川遊びをはじめとする屋外遊びが継承され、人々の交流が豊かに維持されてきた。一方で、これらの遊びも社会状況や空間構成の変化の影響を受け、その内容やあり方は時代とともに変容している。遊び場の縮小が進む今日、このような地域において幼少期のまち遊びがどのような空間と関係性のもとで経験されてきたのかを明らかにすることは、今後の子どもの遊びや遊び場のあ

り方を考える上で重要な価値を有する。

以上を踏まえ、本研究では、豊かな自然環境と人々との交流、現在にまで伝承される川遊びの文化など、多種の地域資源を有する岐阜県郡上市八幡町の中心市街地（以下、「郡上八幡」とする）を対象に、地域住民が幼少期に経験した屋外におけるまち遊びの詳細を把握し、まち遊びの実態と履歴やそれらに供された空間の特徴、遊びにおける他者との関わりを明らかにすることを目的とする。

(2) 既存研究の整理と本研究の位置づけ

本研究に関する既存研究には、子どもの遊びや遊び場、子どもと第三者的な大人との関係性に関する研究がある。寺田⁴⁾や佐藤ら⁵⁾は、公園に集中する遊び場機能を他の空間に分散させ、非制度的な遊び場の活用を図ることの必要性を指摘し、地域の潜在的な遊び場を活用するための文化的・社会的基盤を担保する環境の整備が必要であることを示唆している。また、田中ら⁶⁾や雨宮ら⁷⁾は、第三者的な立場の大人との交流が成立するセミパブリックな空間において、子どもの自由を阻害しない見守りのあり方を検討する必要性を指摘している。

これらの既存研究が遊び場の減少や喪失に主眼をおいてきたことを踏まえ、本研究ではまち遊びが現在も一定程度存続している地域において、地域住民の語りから遊びの履歴を詳細に明らかにすることに独自性がある。加えて、子どもの遊びを取り巻く環境の中の「ナナメの関係」たる大人の存在など、間接的に子どもの遊びに関わる主体について地域の屋外の遊び場と関連づけて整理する点に新規性がある。

*早稲田大学創造理工学部社会環境工学科 景観・デザイン 佐々木葉研究室 学部4年

(3) 研究の構成

本研究ではまず、自然体験イベント参加者へのアンケート調査により親子の屋外遊びの状況とまち遊びの傾向、郡上八幡において経験された地域活動を把握する(3章)。また、地域住民へのインタビュー調査を行い幼少期に経験したまち遊びに関する語りを得る(4章(1))。さらに、まち遊びの行為や場所と、空間的特性や他者との関わりといったまち遊びの特徴を抽出し場所ごとに整理した上で、それらを地図化して表現する(4章(2)~(5))。結びに、本研究の成果と考察を述べる(5章)。

2. 研究対象地の概要

(1) 郡上八幡の概要

岐阜県郡上八幡は長良川上流に江戸期より城下町として発展し、その中央を東西に吉田川が流れる。その北側を小駄良川が走り、まちなかには水路や沢が網の目のように流れる。三方を山に囲まれた盆地であることから寒暖差が激しく、年間を通して多雨である。八幡町の人口は2025年12月時点で11,750人で、1985年からの減少率は約70%であり、人口減少が著しく進行している⁹⁾。年少人口は約4割程度まで減少したのに対して高齢化率は2倍以上に急増し、少子高齢化が顕著に認められることから、2021年に旧八幡町域が過疎地域に指定された。

市街地には現在も井戸やカワドなどの水利用施設が残り、恵まれた水資源を生かしたまちづくりが1980年ごろから進められ、30を超えるポケットパークが整備された。また、城下町由来の地区割りや伝統的な町家が現存し、2012年には北町の一部が重要伝統的建造物群保存地区に選定された。

(2) 郡上八幡の特色

夏季に30夜以上にわたり開催される郡上おどりや、町内などで制作するみこしのコンクールと3つの神社ごとの神楽奉納祭とを合わせた春季の春まつりなど、老若男女を問わず地域住民が主体となって参画する伝統的祭祀が現在も存在する。

また、まち遊びに関して、古くから受け継がれる幼少期から川で泳ぐ文化が現在まで存続し、地域内外からの多くの子どもたちが水と戯れる姿がみられる。また、複数の寺社や神社が点在し、奥まった細い路地や連続した軒下空間が存在するなどの特色もみられ、このような公共と私的の境界に位置する多様な空間が子どもの遊び場として機能してきた¹⁰⁾。

3. イベント参加者へのアンケート調査にみるまち遊びの実態

(1) アンケート調査の概要

親子の過去・現在の屋外遊び状況と郡上八幡のまち遊びの傾向を把握することを目的とし、郡上八幡における子どもを対象とした遊びや学びの場の一例として、水の学校夏のオープンキャンパスにおける「あまごのつかみどり」への参加者を対象にオンライン形式のアンケート調査を実施した(表-1)。

(2) 調査結果の単純集計

回答者のうち26名が30~40代の子育て世代で、うち10名が郡上八幡で育った経験を有した。回答者自身の屋外遊び経験について、約75%が「毎日のように」遊んだと回答し、「外では遊ばなかった」との回答は見受けられなかった。遊び場に関しては「山や川などの自然のなか」が23名と最多で、加えて10名以上が道路や空地などで遊んだと回答し、非制度的な遊び空間における遊び経験が多くみられた。

郡上八幡において育った回答者についてはその全員が川泳ぎを経験しており、郡上おどりや春まつりなどの地域祭祀への参加も9割近くみられた。仲間や同伴者について、「同年代の友だち」との回答が8割と最多であった。年代の異なる友だちやナナメの関係に該当する大人と回答した者もみられた。

対して自身の子どもの現在の外遊びについては、「ときどき」との回答が半数以上と最多で、親の遊びの頻度と比べて減少した。遊び場に関しては、「公園や広場」との回答が20名と最多で、非制度的な遊び場における遊びが顕著に減少したことがわかる。

(3) 郡上八幡のまち遊びに着目した分析

出身地と屋外遊びの頻度の関係に関して、親については相関がみられなかったが、子については郡上八幡に住む子の方がより高頻度で遊ぶ傾向がみられた。屋外における遊びの頻度の地域差が経時的に増

表-1 アンケート調査の概要

項目	詳細
調査実施日	2025年7月27日
調査対象	あまごのつかみどりへの参加者
調査手法	Google forms
有効回答数	27件(回答率56%)
質問内容	・回答者の属性 ・プログラムへの参加のあり方 ・幼少期における遊びの経験 ・回答者の子の現在の遊び状況 ・子の遊びに対する親の認識

大していること、その中でも郡上八幡は他地域に比べてまち遊びが残存していることが示唆される。

4. インタビュー調査にみるまち遊びの履歴と特徴

(1) インタビュー調査の概要

地域住民が幼少期に経験した屋外における遊びについて、個人の具体的なエピソードや記憶を収集し、その遊びの特徴を把握することを目的として、半構造化インタビューを実施した(表-2)。郡上八幡の通りに面する住宅を3~4軒ごとに訪問し、調査趣旨に了承いただいた地域住民15名(表-3)に対し、対面による聞き取り調査を行った。質問項目は、屋外において1人で遊ぶことができるようになってから小学校卒業までの期間に経験した屋外における遊び行為と場所、仲間、子ども会活動などに関するものである。また、小学生の子を有する回答者3名については、現在の子どもの遊び状況についても尋ねた。

(2) まち遊び行為とそれらに供される空間の抽出

得られた語りから、215個の幼少期におけるまち遊び行為を抽出し、同系統ごとにグループ化することで、12のまち遊び行為分類を得た(表-4)。

また、これらのまち遊びが行われた場所について言及された地点と範囲を、その場について言及した者の人数に応じて重なり度を色の濃淡で表現し、地図化して示した(図-1)。河川空間においては橋梁の周辺で特に遊びが盛んであること、山林や寺社、路地空間など、まちなかの広い範囲で遊びがあったことなどが読み取れる。

経時的な変化をみるとまち遊びの範囲は縮小しており、特に山林や寺社・神社においてこの傾向を顕著に認めた(図-2)が、川遊びは存続がみられる。

(3) 遊び場ごとのまち遊びの整理

語りの中で回答者が行った遊び場に関する描写のテキストを対象に、生成コーディングにより遊びの特徴に関する分類コードを作成し(表-5)、コーディングを実施した。ここでは、ある一つの場所を対象とした発言が開始してから異なる場所に関する話題に遷移する直前までの語りの集合を1チャンクとして得られた語りを分割し、チャンク内においてラベルを付した。ただし、同一の場所に関する発言が他の話題を挟んで行われた場合、これらを統合して扱うこととした。

さらに、言及された遊び範囲を個人単位でマッピングし、その場に関して得られた言及を付記した媒

体を作成した。以下に、それぞれの遊び場ごとに得られた語りを整理する。アルファベットと数字のペアは、表-5のコードと対応する。

a) 校庭・公園における遊び

集合場所としての機能が言及され、多学年(B3)の集団遊びや遊具(A10)遊びが多くみられた。自宅近隣に公園や校庭がない(A7)場合にも遊んだ被験者もみられ、特に現在の子どものための主な遊び場であることが明らかとなった。

b) 川における遊び

小駄良川は浅く流れが緩やかである特性から、主に未就学児や小学校低学年の泳ぎの初学に用いられ

表-2 インタビュー調査の概要

項目	詳細
調査日時	2025年10月28日~31日, 12月9日~11日
調査対象	郡上八幡で幼少期を過ごした住民15名
所要時間	約25分~65分
質問内容	<ul style="list-style-type: none"> 被験者の基本的属性 幼少期に経験した遊び行為とその場所・仲間 そこで遊んだ理由や動機・きっかけ 子ども会などの課外地域活動について

表-3 インタビュー被験者の基本属性

被験者	性別	年代	居住地 ¹⁾	移住経験
A	男性	50代	向山	Uターン
B	男性	60代	北朝日町	Uターン
C	女性	20代	小野	なし
D	女性	50代	下桜町	なし
E	男性	60代	新栄町	Uターン
F	女性	80代	北朝日町(上愛宕町)	Uターン
G	男性	60代	職人町	Uターン
H	男性	40代	今町	Uターン
I	男性	80代	南朝日町	なし
J	女性	80代	上日の出町	なし
K	男性	60代	大坂町	Uターン
L	男性	70代	下尾崎町(新栄町)	Uターン
M	男性	30代	下桜町	Uターン
N	男性	40代	小野	Uターン
O	女性	30代	下尾崎町(下日の出町)	なし

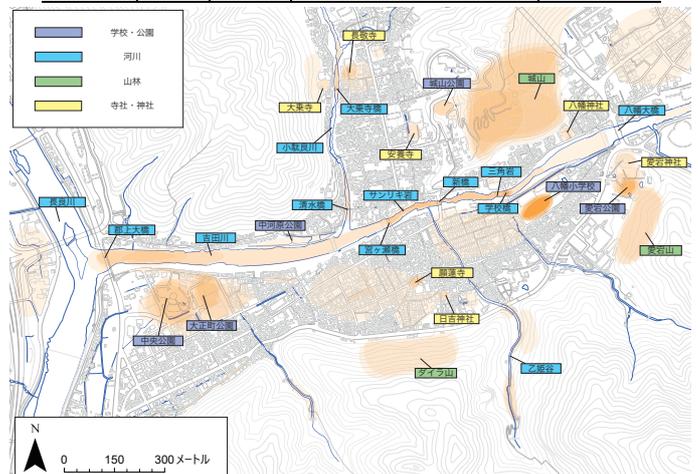


図-1 語りから抽出したまち遊びに供される空間

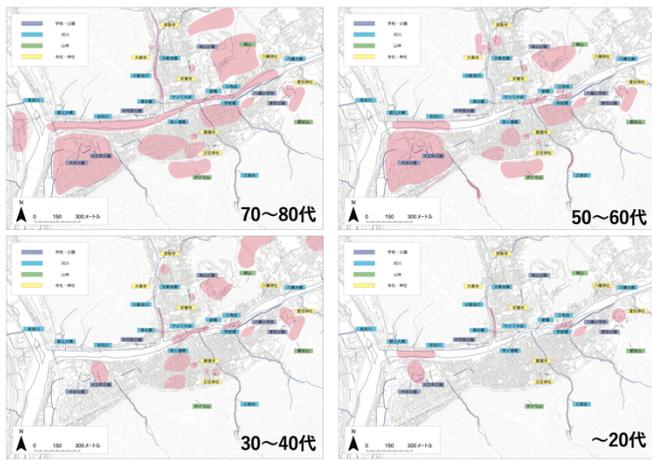


図-2 年代ごとの遊び空間分布の変化

表-4 まち遊び行為の分類

1. まちにいる動物、虫、魚を見つけて触れ合う (n=18) 例：釣りをする/サワガニを捕る	7. 遊び道具を持参して屋外で遊ぶ (n=46) 例：缶蹴りをする/ゴム跳びをする
2. まちの知らない場所を探検・探索する (n=4) 例：知らない路地に入る/山の中を探検する	8. 友達と球技系の遊びをする (n=21) 例：サッカーをする/野球の試合をする
3. まちにあるものを用いて居場所を作ったりアスレチックしたりする (n=15) 例：秘密基地を作る/木登りをする	9. まちにあるものを遊び道具とする (n=10) 例：水切りをする/草花で花冠を作る
4. 道を歩いているうちに友達と遊びに発展する (n=8) 例：道路でかけっこをする/道路沿いの草花を摘む	10. 天候の変化を楽しむ遊び、季節を感じる遊びをする (n=18) 例：竹スキーをする/雪合戦をする
5. 広い場所で遊具を使わずに集団で遊ぶ (n=25) 例：公園で鬼ごっこをする/だるまさんがころんだをする	11. 自然空間で遊び、技術を習得・高度化する (n=37) 例：川で泳ぎの練習をする/より高い岩から飛び込む
6. 遊びに供されることを目処として設置された遊具を用いて遊ぶ (n=8) 例：ブランコに乗る/鉄棒で遊ぶ	12. まちにあるものを拾得する (n=5) 例：川辺の石を拾って集める/山菜や果実を摘む

表-5 まち遊びの特徴に関するコード群

A 空間的特性	A1 広大さ / A2 狭小さ・狭隘 / A3 屈折 / A4 圍繞 / A5 地形・傾斜 / A6 近接・接続 / A7 遠方 / A8 自然物・植生 / A9 生物 / A10 人工物・設え / A11 障害物 / A12 季節性・一時性
B 他者との関わり	B1 孤立・独立 / B2 同級生 / B3 他学年 / B4 異世代の大人 / B5 家族・親戚 / B6 未知の他者 / B7 管理者的存在
C 文化・規制	C1 伝承・教え / C2 慣習・習わし / C3 技術・知識の習得 / C4 ルール・規則 / C5 マナー
D 経時的变化	D1 経時的变化

ている。対して市街地中央を流れる吉田川はほぼ全ての被験者により言及され、成長や技術の熟練 (C3)

に伴い高度化した遊びの場として広い範囲で遊びを認めた。飛び込みに関しては岩 (A8) から行うものが主であり、橋 (A10) からの飛び込みは約 30~40 年前に普及した遊び行為であることが窺える。また、新橋からの飛び込みに関しては、水位が低下し水面までの距離が大きいことから現在は稀有となっている。

遊びに関わる主体に関しては、上級生が下級生に泳ぎを教える (B3・C1) などの子ども同士の互助の存在に対する発言を得た。さらに、自身の親でない大人が監視員として参画していたことについても多く言及され、川遊びが管理者的存在を有したことがわかる (B4・B7)。紅白旗で遊泳可否を示す仕組み (C4) についても言及されたが、現在は消失している。加えて、ライフジャケットの着用など、新たに生じたマナーやルールに関する言及 (C4) や、洪水に伴い消失した岩の存在、砂利の除去、護岸や遊歩道の整備など、河川環境の変化に関する言及 (D1) もみられた。

c) 水路における遊び

生き物捕り (A9) が目立ち、水路掃除などの地域文化と融合した遊び (C2) もみられた。連続した線的な設えであることから、水路を辿りまちなかを移動する探索的行為も確認された。

d) 山林における遊び

傾斜を利用した遊び (A5) が多く言及され、その多くはスキーやそりなどの冬の積雪時に見られる季節性を伴った遊び (A12) であった。竹やつる、葉を用いて居場所を作るなど、遊び場に自生する植生を用いた遊び (A8) やアスレチックも挙げられたが、道路建設に伴い山の一部が消失したことも明らかとなった。野生動物の出現 (A11) に対する危機感から子を山で遊ばせることに躊躇する親もみられた。

e) 寺社・神社における遊び

寺社境内の広さ (A1) や本堂、釣鐘堂などの屋根を活用した球技や集団遊びが多くみられ、同じ町内で決まった寺社で遊ぶケースが多い。他に、塀や門で囲まれた場の圍繞感 (A4) が生起させる安心感、ナナメの関係たる住職 (B4・B7) との関わりについても言及された。神社に関しては、神楽や祭祀と関連したエピソードを複数得た。

f) 道路・路地における遊び

狭隘さや屈折性、見通しの悪さ (A3) を利用したかくれんぼなどの遊びや、路地に面した建物、軒下を用いた遊び、通ったことのない路地や隙間を探索する行為が挙げられた。自動車交通量の増加 (A11・D1) についての言及もみられ、道路で遊ぶ安全性の低下に対する課題意識を持つ親の姿もみられた。

g) 空地における遊び

公共駐車場や稲刈り後の田、自宅近くの空地など、

未知の他者の所有する空間における遊びがみられたが、宅地化や開発に伴い広大な田畑が消失するなど、遊び場の減少がうかがえる発言(D1)も得られた。また、子どもが他者の私有地において遊ぶことについて懸念する親の意見も見受けられた。

(4) 遊び場の特徴の把握

遊び場ごとに付したコードの数の多寡(表-6)から、それぞれの特徴を概観する。自宅または学校の近隣で遊ぶ場合が多いこと、制度的な遊び場における遊具に加え、橋やお堂などの遊びに供されるためではない人工的な設えや構造物(A10)が遊びに影響することがわかる。また、季節性を伴う遊び(A12)は遊び場を問わず広く行われていたことが窺える。

遊び仲間に関しては同級生(B2)が最も多く言及されたが、川遊びにおいてはB3, B4など年代の異なる多様な主体が参画していることが示唆される。管理者的存在(B7)に関しては川や道路などの非制度的な遊び場において主に言及され、まちなかにおける「場所の主」たる大人による子どもの遊びの見守りを認識する地域住民の姿が窺える。

教えや伝承、ルールやマナーなどの文化的要素(C1-C5)については、川遊びに顕著に見られる特性であり、水環境の豊かさを生かした地域ならではの慣習や文化としての川遊びが制度的に管理されつつあることが示唆される。過去から現在までの変化(D1)に関しても全ての遊び場分類において言及され、物理的な空間構成や子どもを取り巻く社会的状況が経時的に変化したことがわかる。

(5) 小括と遊び行為に基づいた考察

これまでの整理を踏まえ、郡上八幡のまち遊び空間を2種に分けて考える。まず、校庭や公園、寺社境内や空地などの遊び場は、塀や門、敷地境界などによって空間が囲われており、保障感や安心感を生起させることが窺える。このような「滞留型」の遊び場では同一空間の内部で遊びが展開され、他者との集いや交流、集団遊びが成立しやすいと考える。

これに対し、水路や路地などは線的に連続した空間や設えであり、「辿る」行為を誘発する。「移動型」の遊び場では、遊び行為が特定の地点から移動しながら体験され、探索による発見が遊びとして経験される。これらの空間や設えは、子どもがまちなかを横断的に移動し、好奇心から過去に訪れたことのない空間を訪れるきっかけを提供すると考える。

そして、河川空間はその境界が曖昧なものでありながら、滞留と集い・移動の双方を可能とする空間であり、前述した2種の遊び場を統合した遊び場として機能していると捉えることができる(図-3)。

(6) 川遊びに着目した経時的分析と考察

滞留・移動の二面性を有し、現在まで存続がみられる非制度的な遊び場として、河川空間に着目する。

a) 川遊び環境における変化

川遊びの主体、川遊びを支える制度などに着目して整理すると、3つのフェーズに分類できる(図-4)。年代同定に際しては回答者の年齢や語りから推定したものであり、記憶の曖昧さや不確実性を含む点に留意する必要がある。

まず、1970年ごろまでは子ども自身が自律的に川遊びを行い、下級生を見守る、旗当番を子どもたちが担うなどの「子どもによる自治」が存在していた。

ここから1990年ごろまでに、子どもによる自律的

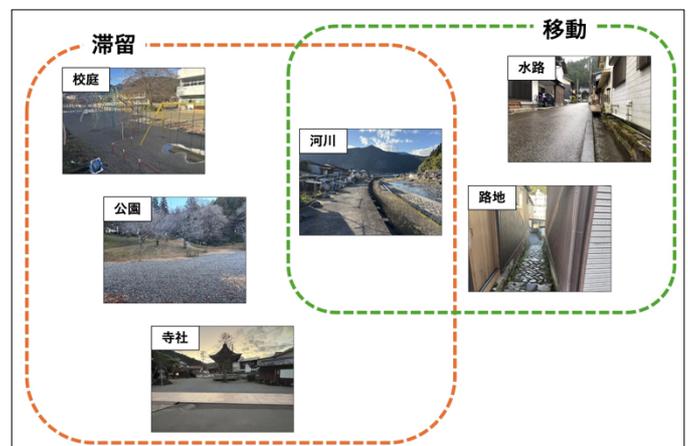


図-3 滞留型・移動型の遊び場の布置

表-6 遊び場とラベルカウントのマトリクス

		A 空間的特性												B 他者との関わり							C 文化・規制					D	合計
		A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	C1	C2	C3	C4	C5	D1	
制度的な遊び場	校庭	2	0	0	1	0	2	1	2	0	5	0	2	0	3	3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	24
	公園	2	0	0	0	0	6	4	1	6	4	0	4	0	2	1	0	2	1	1	0	0	0	0	0	5	40
非制度的な遊び場	川・水路	0	1	1	0	4	10	1	12	11	8	0	8	1	7	8	9	4	1	7	4	4	9	6	4	10	130
	山林	1	0	1	0	5	3	2	5	1	3	1	5	0	1	1	0	1	0	1	0	2	0	0	0	1	34
	寺社・神社	3	1	1	1	0	7	0	1	1	4	0	1	0	3	2	2	1	0	2	0	0	0	0	0	1	31
	道路・路地	0	5	3	0	3	3	1	1	0	1	4	4	0	3	3	3	0	1	1	1	2	0	1	0	3	43
	公共空地	2	0	0	0	0	4	0	0	1	0	0	4	0	3	1	1	0	2	3	0	1	0	0	0	2	24
合計		10	7	6	2	12	35	9	22	21	25	5	28	1	22	19	15	8	5	15	5	9	9	8	4	24	326

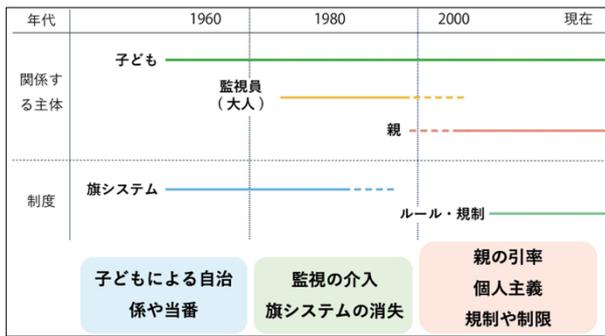


図-4 川遊びにおける主体と制度の変化フェーズ

な遊びに対する大人の関与や安全配慮が強まり、大人が子どもを見守る場面が増加したことが示唆される。旗による川泳ぎの可否判断については次第に機能を失い、やがて消失する。この期間は、安全に関する判断が地域で共有される仕組みから、各家庭の判断へと移行する過渡期として捉えることができる。

そして現在にかけて、子どもだけで川へ行く例は稀有で、親が同行・引率する形が主流となる。新たな制度やルールが付加されることで安全性は高められている。一方で、子ども自身が環境を読み取り判断する機会は相対的に減少していると捉えられる。

b) 「集いの場」たる空間の減少と存続

経時的な変化として駄菓子屋の減少に関する言及が多くみられ、遊びへ向かう前段階として子どもたちが自然に集う拠点が減少したことがわかる。

しかしながら、「(夏に)川に行けば誰がいるから」といった語りにもみられるように、郡上八幡の中心部を流れる河川空間が、現在においても夏季の子どもたちの集いの場として機能している可能性が示唆される。特定の約束や引率を伴わずとも、人が集まることが期待される場として川が認識される点は、まち遊び・集いの場が縮退する中で郡上八幡の川遊びが現在もなお一定程度継承されていることに資する要因の一つとして位置づけることができる。

5. 結論

まず、自然体験イベント参加者へのアンケート調査により、まち遊び頻度の地域差が経時的に増大する中で、郡上八幡は一定程度まち遊びが残存している傾向を見出した(3章)。また、地域住民へのインタビュー調査から、まち遊びの行為が12の分類に分けられること、まち遊びが縮退しつつある中で川遊びは残存していることを示した(4章(2))。コーディングや個人単位でのマッピングを通し、遊び場ごとにまち遊びの特徴を整理し、滞留型・移動型の2種の遊び空間を見出した(4章(3)~(5))。また、滞留と

移動の両方の性質がみられ現在も存続している川遊びに着目した経時的な分析により、a) 川遊びにおける環境が3つのフェーズを伴って変遷したこと、b) 集いの場たる空間が減少しつつも河川空間がその機能を維持していることを見出した(4章(6))。

本研究では、郡上八幡のまち遊びは縮小しながらも空間的特性や制度、子どもと多世代の地域住民との関係性のもとで存続してきたことを示した。しかし、遊びに「行く」場が少ないことに課題視する住民の姿も認められる。これは、暮らしの縁側にある非制度的な空間が潜在的に有する遊び場としての価値に対する認識の希薄化の表れではなかろうか。この点で、筆者が試みた地域住民が経験したまち遊びの地図化・視覚化は、住民に過去の遊びの履歴を提示しうる媒体となりうる点で意義があると考えられる。

加えて、神楽や地縁組織のコミュニティによって顔見知りが増えることに恩恵を受けた趣旨の発言も得られ、これらの社会的な多層構造を扱ったまち遊びのケーススタディは展開の余地があると考えられる。

<補註>

[1] 被験者の出身地が現在の居住地と異なる場合のみ、括弧内に出身地区を示した。

<参考文献>

- 1) 仙田満：遊環構造デザイン 円い空間が未来をひらく、左右社、2021。
- 2) 日本学術会議：我が国の子どもの成育環境の改善にむけて -成育時間の課題と提言-、2013。
- 3) 雨宮護、畑倫子、菊池城治、原田豊：保護者による子どもに対する行動規制の要因と子どもの遊びへの影響に関する実証的研究 -茨城県つくば市の一小学校を事例に-、都市計画論文集、Vol.45, No.3, pp.79-84, 2010。
- 4) 澤田英三：子どもにとって「ナナメの関係」はどのような役割を果たしているのか -生徒指導・進路指導において児童生徒の多面性を受容する存在として-、安田女子大学大学院紀要、Vol.24, pp.29-43, 2019。
- 5) 寺田光成：都市公園における子どもの「遊び場」整備の変遷、ランドスケープ研究、Vol.86, No.3, pp.206-209, 2022。
- 6) 佐藤丘、中村攻：子どもの遊びに供される地域空間に関する研究、造園学会誌、Vol.49, No.5, pp.245-250, 1986。
- 7) 田中康裕、鈴木毅：地域における異世代の顔見知りの人との接触についての一考察 -「中間的な関係」と「場所の主」の観点から-、日本建築学会計画系論文集、Vol.73, No.632, pp.2107-2115, 2008。
- 8) 雨宮護、齊藤知範、菊池城治、島田貴仁、原田豊：GPSを用いた子どもの屋外行動の時空間特性の把握と大人による見守り活動の評価、ランドスケープ研究、Vol.72, No.5, pp.747-752, 2009。
- 9) 郡上市：住民基本台帳人口および世帯、2025年12月1日現在。(2025-12-22最終閲覧)
- 10) 古川日出雄、佐々木葉：行為の主体に着目した生活景の記述 -岐阜県郡上八幡を対象として-、景観・デザイン研究講演集、No.7, pp.166-171, 2011。