

1. はじめに

子供は大人が思いつかないような行動をする。お店の中でかくれんぼをしたり、ソファの上で飛び跳ねたり、水たまりをわざわざ歩いたり。こういった行動にはどんなものがあり、どんな場所で起きるのだろうか。そして子供がそのような行動をつい取ってしまうのは何故なのだろうか。それを知るために調査を実施した。

2. 調査概要

調査は、調査1：行動観察、調査2：アンケート調査である。

調査1では、実際に子供の行動を観察し、子供ならではの行動サンプルを収集した。

調査2では、日野市多摩平の幼稚園と台東区浅草の幼稚園に通う園児の保護者（それぞれ68名、39名）に、子供ならではの行動を、室内・屋外・商業施設などの3つの場所別に答えてもらった。

3. 調査1・2結果

調査1では、大人と違う子供の行動として、わざわざ石の上を歩く、大人は入れないような小さな穴や隙間に入るなどの事例が収集された。(図1参照)

調査2では、行動観察では得られなかった室内での行動、また保護者だからわかる子供の行動が得られ、行動が起きる場所もわかった。

図2はソファに関連する行動の例である。ソファではクッションやバネの感触がジャンプを誘発するというように、環境は行動をほのめかす特徴を持っているのだと考えられる。そのような環境と特徴のセット（アフォーダンス）をアンケート結果から収集していった。

図3に示すように、ジャンプ・飛び降りるは室内・屋外・商業施設全てで見られる。飛び降りるのように場所が異なっても同じような特徴があれば似たような行動を誘発されることもあれば、ジャンプのように違う特徴を持っていても同じ行動を誘発されることもあるようだ。

しかし、地域による比較では、挙げられた行動に大きな違いは見られなかった。子供へのアフォーダンスという面からは、環境に大きな違いはないのかもしれない。

それを確認するために、子供にとっての行動をアフォードする地域環境の特徴をまとめ、それぞれのアフォーダンスマップを作成した。

図4はなぜ大人と違う子供ならではの行動をとってしまうのか考察したものである。環境からの複数のアフォーダンスのうち少数を用いて判断する子どもに対し、大人は多方向から物事を判断できるから、子供のような行動をとらな

いのだと考えられる。

4. アフォーダンスを利用したデザイン提案

このような結果を基に以下のデザインを考えた。

- 1—子供が遊べて機能も充実した家具のデザイン
- 2—子供が遊べるカラフルな円を描いた道のデザイン
- 3—子供が乗りながら楽しめて、購入するものも乗せられるカートのデザイン

表1 場所ごとの子供の行動（抜粋）

|  |   |
|--|---|
| (室内)   | ころを上ったり下りたりジャンプしたりマンホールを踏む、マンホールの穴に指を入れるなど（商業施設）                        |
| ○ソファ   | ◇スーパー   |
| 立ち上がってジャンプ、頭からダイビング、逆立ちをするなど                       | カートの下の段に座る、カゴの中の商品を清算前に食べてしまう、カートに乗って遊ぶ、鮮魚コーナーの鏡に自分の顔を映す、手の届く商品を積み上げるなど |
| ○キッチン  | ◇エレベーター   |
| 扉を全て開ける、炊飯器やポットの水蒸気をさわる、ガステーブル、炊飯器、トースターのスイッチを触るなど | 全てのボタンを押す、手がどこまで届くかボタンの上に手を伸ばして確かめる、ジャンプするなど                            |
| (屋外)   | ◇エスカレーター  |
| ◇滑り台   | 一人で乗りたがる、一段飛ばしで上がり下りする、身を乗り出すなど   |
| 上から砂やボールを転がす、階段に登りながら後ろを振り向き片手を離す、うつ伏せて手を伸ばして滑るなど  |   |
| ◇ブランコ  |   |
| 乗っている人の前に行く、飛び降りる、乗らずにグルグル回して遊ぶなど                  |   |
| ◇道路  |   |
| 歩道の一段高くなっている                                       |   |



覗き窓に入る



石の上を歩く

図1 子供ならではの行動

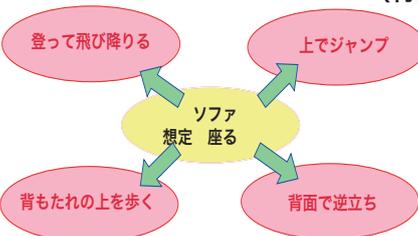


図2 本来の使い方と異なる子ども の行動例 (ソファ)

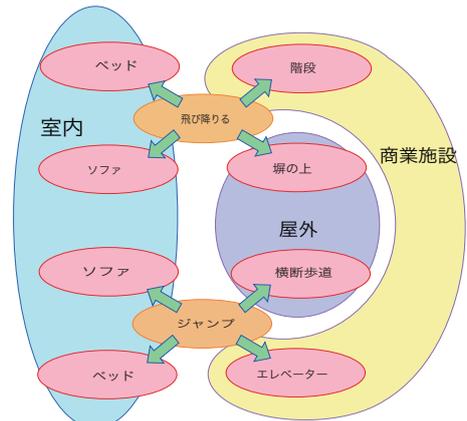


図3 子供にとってのアフォーダンス (特徴と行為のセット)

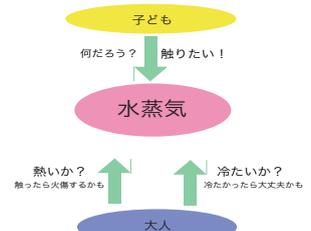


図4 大人と子供の 解釈の違い