

駄菓子屋を媒介としたコミュニティプレイスに関する研究

職業大・能力開発院 ○若竹 雅宏
日大生産工 広田 直行

1. はじめに

本研究は、コミュニティの衰退に対する解決策の一つとして駄菓子に着目したものである。

駄菓子を提供しているいわゆる駄菓子屋は、子どもだけではなく年代を超えて利用できることから、近年、地域住民の居場所、地域活動の拠点などの、いわゆるコミュニティプレイスとしての役割を持つ事例がみられる。本研究では、この様な駄菓子屋を対象とした実態調査を通して、駄菓子屋のコミュニティプレイスとしての役割を分析考察し、コミュニティプレイスの形成に必要な要件を提案することを目的としている。本報告では、駄菓子屋での利用者行動に対する調査結果について報告する。

2. 研究の方法

2.1 調査の方法

本研究では、インターネット調査、訪問実態調査及びヒアリング調査を行っている。このうち本報告では、インターネット調査と訪問実態調査の一部について報告する。

インターネット調査は、駄菓子屋の実態把握と訪問実態調査のための調査対象事例の選定を主な目的として実施した（2024年5月）。

訪問実態調査では、駄菓子屋の実態把握のために、利用者の属性とその行動の把握及び滞在時間を把握するために開店時間からの一日断面調査を実施し、ヒアリング調査は、訪問実態調査時に管理運営者に対して、駄菓子屋の設置目的や日常での来客の傾向、そこでの行動及び来店者数などについて、非構造化形式にて実施した。なお、訪問実態調査とヒアリング調査は、2024年9月9日から12日において実施した。

2.2 居場所づくりとしての駄菓子屋

本研究では、まずコミュニティや居場所を目的とした駄菓子屋の実態を把握するために、検索ワードを「駄菓子、子ども、居場所、コミュニティ、出張」の5つの語句としてランダムに任意で組み合わせて検索した。その結果、該当する駄菓子屋として23事例を抽出した。次に、それら23の駄菓子屋に対して、インターネットを中心に情報収集を行なった結果、23の駄

菓子屋の設置や運営の目的は、大きく

- ①子どもの居場所づくり
- ②地域の居場所や他世代間の交流の促進
- ③地域と子どもの居場所、子育て支援

の3つに分けられることが分かった。

そこで、次に駄菓子屋の実態を把握するために、それら23事例の中から3事例を抽出して、予備調査を実施した（2024年5月～6月）。予備調査の事例は、①「子どもの居場所づくり」から2事例（福岡市1事例、東京都足立区1事例）、③の「子どもの居場所、子育て支援」から、1事例（熊本市）である。

2.3 訪問実態調査対象事例の選定

予備調査の結果、駄菓子屋は、子どもを中心とした集いの場になっていること、世代を超えた交流は互いに学びの機会となり得ること、運営者から利用者への声掛けが、コミュニティプレイスの形成に重要な役割があることが示唆された。これら予備調査結果に加えて、調査が可能なこと、地域性を考慮に入れ、一定の地域内に複数みられる駄菓子屋を本調査の候補として抽出することとした。その結果、以上の条件に該当する駄菓子屋として、近畿圏（4事例）と名古屋市（2事例）のエリアにおいて運営している6事例を本調査の対象とすることとした。

3. 訪問実態調査事例の概要

訪問実態調査の対象とした6事例の概要を表1に示す。

3.1 開設年月

開設年月は、2017年10月から2023年12月となっている。コロナ禍以前に開設していた事例が事例C,Dの2事例、それ以降の開設が4事例である。事例Aは、コロナ禍での4回目の緊急事態宣言下（2021年9月30日まで）の後半にあたる2021年8月に設置されている^{注1}。その他の事例B,E,Fの3事例は、いずれも緊急事態宣言が解除された2021年10月以降の開設である。

3.2 営業日と営業時間

営業日は、水曜日と日曜日を定休日としその他の週5日間営業しているのが事例A,Cの2事例、週一回のみの営業としているのが事例D,Eの2事例、不定休営業としているのが事例B,Fの2事例となっている。

営業時間は、10時開始が1事例、11時開始が3事例、15時開始が2事例となっている。終了時間は、17時及び18時がいずれも3事例ずつとなっている。

営業日と営業時間は、地域や運営側の実情に合わせた設定になっている。

3.3 その他事例別にみる特徴

(事例A)

マンション1F部分の店舗部分に入居している。駄菓子販売スペースの奥は、カウンター席と子どもたちがゲームや宿題をすることができるフリースペースが設置されている。これらスペースには、靴を脱いで上がる設えとなっている。駄菓子屋の営業は18時までであるが、それ以降の時間は居酒屋として営業している。グッドデザイン賞を受賞している。

(事例B)

雑居ビルの1Fに入居している。フリースペースが、出入口脇と空間の奥の2か所に設置されているところに特徴がある。事務・管理スペースが広い。

(事例C)

アーケード型商店街に面している複合商業施設の1Fに入居している。

駄菓子屋の運営は、地元のコミュニティ事業を展開している企業が担っている。駄菓子屋の奥には、健康器具が設置されている健康スペースがある。この健康スペースには、駄菓子屋とは別の出入り口がある。駄菓子屋と健康スペースの他には、親子でくつろげるスペースとレンタルスペースが設置されている。

(事例D)

お寺の本堂部分を住職の協力のもと、駄菓子の提供だけでなく、子どもたちが宿題をしたり遊んだりできる場所として週1回開催されている。駄菓子の販売はその都度、事業に参加されている保護者の方々により陳列され運営が行われている。

その他、境内が子どもたちの遊び場になっている。

(事例E)

住宅街の民家を借りて事業を行っている。民家のため玄関で靴を脱いで室内に上がる。駄菓子販売スペースとママ友などの保護者が休憩できる空間が設えられている。

この事例の運営メンバーは全員がボランティアである。商品の陳列や会計は子どもたちで行っている。

(事例F)

ニュータウン内の商店街の一角に入居している。占有スペースは1,2Fとなっている。

1Fは、駄菓子販売スペース、ソファ・テーブルのあるイートインスペース、キャッシャー及びキッチンがある。2Fは、靴を脱いだ上で自由に利用できるフリースペースとなっている。座布団や座卓の他に、漫画などが並んでいる本棚が設えられている。

4. 事例別にみる利用者の行動特性

4.1 事例Aの利用者属性と行動の実態

事例Aにおける調査日の利用者数とその属性を表2に、利用者の行動を図1に示す。

表2より、事例Aの利用者属性は、高校生と高齢者を除く年代で見られる。男女別では、小学校低学年及び中学年は女性のみ、高学年は男性のみの利用となっている。

次に利用者行動についてみる。図1より、駄菓子を購入し、更に店内で購入した駄菓子を食べる行動が多数みられた。そのため、利用者同士の会話も多くみられている。店内では、友人同士の会話を中心に一部でゲームをしたりする子どもが確認された。

また、成人の利用では、お弁当の購入を目的に来店する利用者がみられた。その場でお弁当を食べる、スタッフと会話するなどコミュニケーションをとる行動の一旦が確認された。

表 1 訪問実態調査対象事例の概要

		事例A	事例B	事例C	事例D	事例E	事例F
開設年月		2021.8	2023.7	2018.4	2017.10	2022.2	2023.12
所在地		奈良県	兵庫県	兵庫県	滋賀県	愛知県	愛知県
立地特性		駅前・市街地	駅前・市街地	商店街 (アーケード型)	郊外低密度 住宅地	住宅街	ニュータウン内 商店街
建築物		マンション併設店舗	雑居ビル	店舗	お寺	民家	店舗
入居階数		1F	1F	1F	1F	1F	1F及び2F
営業日		水曜・日曜以外	不定休	水曜・日曜以外	水曜のみ	月曜のみ	不定休
営業時間		11時～18時	10時～17時	11時～17時	15時～17時	15時～18時	11時～18時
主 な 空 間	利用者	駄菓子販売スペース	○	○	○	都度設置	○
		フリースペース	○	○(2カ所)	○	○	○
		その他	飲食用カウンター	—	健康スペース	縁側	—
	管理運営	CASHIER	○	○	○	都度設置	○
		キッチン	○	○	—	○	○
		その他	—	事務スペース	—	—	—
履き替え		○	—	—	○	○	○(2F)
床仕上げ		板張り	ビニル床シート	硬質ビニル床シート	畳	畳	ビニル床シート+ ジョイントマット(2F)
屋外空間		—	—	—	・前庭(境内) ・すぐ近くに公園有	—	屋外コモンスペース (テーブル・ベンチ)
備考		・タ方からは居酒屋・グッドデザイン賞	・定期的にワークショップを開催	・コミュニティハウスの一部として運営	・お寺の本堂を利用 ・お寺の住職との共同運営	・続き間型の間取り	・子ども110番の家

表2 事例Aの利用者数とその属性

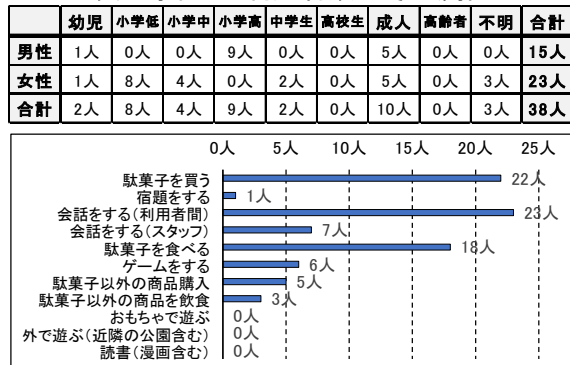


図1 事例Aの利用者の行動

4.2 事例Bの利用者属性と行動の実態

事例Bにおける調査日の利用者数とその属性を表3に、利用者の行動を図2に示す。

表3より、事例Bの利用者属性は、子ども世代は幼児から小学校中学年まで見られ、半数以上は、成人及び高齢者の利用である。成人と高齢者の利用が多い理由として、駄菓子屋の運営者と地域の「老人会」とのつながりがあること、コーヒーなどの飲料の提供があることが挙げられる。男女別では、小学生の利用は年代によって偏った利用となっている。成人及び高齢者は、女性の利用が多い。特に、成人の女性は幼児連れが多数確認された。

次に利用者行動についてみる。図2より、駄菓子を購入する及び会話をする（利用者間）が多いことが分かる。親子連れと高齢者同士など、世代を超えて会話する様子もみられ、多世代の交流の場になっていることが確認された。

表3 事例Bの利用者数とその属性

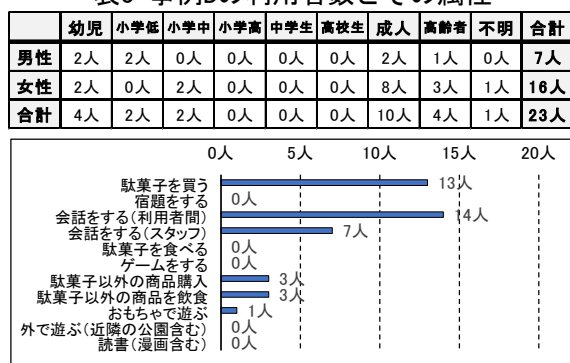


図2 事例Bの利用者の行動

4.3 事例Cの利用者属性と行動の実態

事例Cにおける調査日の利用者数とその属性を表4に、利用者の行動を図3に示す。

表4より、事例Cの利用者属性は、中高生を除く世代で利用がみられる。特に、成人と高齢者の利用は合わせると22人と利用者総数の半数

を占めている。事例Cでは、健康スペースが駄菓子屋の奥に併設されていることから、その利用を目的とする成人・高齢者の利用がある。また、会社員の利用が確認された。商業地に立地していることが影響しているものと考えられる。一方、子どもの利用では、小学校中学年と高学年の利用が多くみられた。親子連れの利用も多数確認された。男女別では、女性の利用が多いが、小学校高学年では男女の利用が確認された。

次に利用者行動についてみる。図3より、駄菓子の購入と利用者間での会話が多いことが分かる。しかし、駄菓子を食べる行動は確認されず、お店の外に出て食べていた。これは店内が余剰空間の無い状況になっていることが一因として挙げられる。一方で、飲料を購入した利用者の一部は、店内で飲む行動がみられた。

利用者とスタッフとの会話がが多く、交流の場となっている様子が確認された。

表4 事例Cの利用者数とその属性

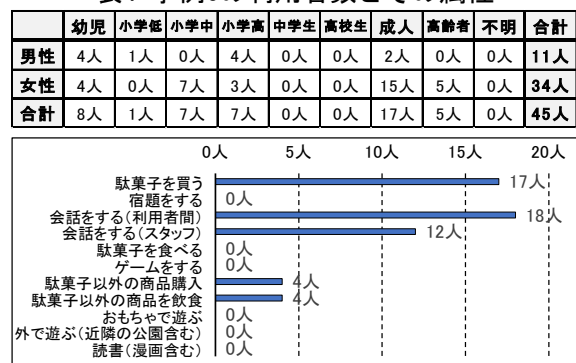


図3 事例Cの利用者の行動

4.4 事例Dの利用者属性と行動の実態

事例Dにおける調査日の利用者数とその属性を表5に、利用者の行動を図4に示す。

表5より、事例Dの利用者属性は、高校生を除くいずれの世代で確認されている。特に、幼児から中学生までの利用者数とその割合が高く、子どもたちの集まる場所になっている。男女別では、小学校低学年では女性が多く、中学年及び高学年になると男性の利用が多い。

次に利用者行動についてみる。図4より、駄菓子を買う、会話をする（利用者間）及び駄菓子を食べるの行動が多いことが分かる。駄菓子屋を開設しているお寺の本堂内で利用者それぞれが思うように時間を過ごしている様子が確認され、このことに起因しているものと考えられる。また、広い境内を利用した屋外での遊び、その延長上で近隣の公園に行った後に、再度戻ってきてお寺で遊ぶ、駄菓子屋を購入するといった行動が確認された。

表5 事例Dの利用者数とその属性

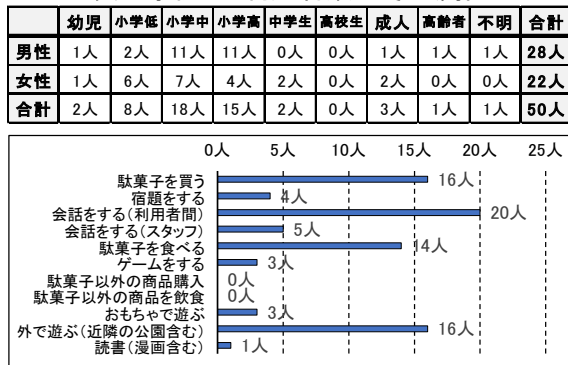


図4 事例Dの利用者の行動

4.5 事例Eの利用者属性と行動の実態

事例Eにおける調査日の利用者数とその属性を表6に、利用者の行動を図5に示す。

表6より、事例Eの利用者属性は、中高生を除く世代で確認された。特に、幼児の利用が多いことが分かる。このためそれら幼児の親である成人女性の利用も多い。小学生の利用では中学年が最も多く、いずれも女性の利用であった。総じて女性の利用が多い傾向がある。

次に利用者行動についてみる。図5より、この事例でも駄菓子を買う、会話をする（スタッフ）が多く、さらに駄菓子を食べるも多数確認されている。なお、高齢者（男性）の利用が1名みられた。この高齢者は小学生と将棋を打って遊ぶなど、多世代の交流が確認された。

表6 事例Eの利用者数とその属性

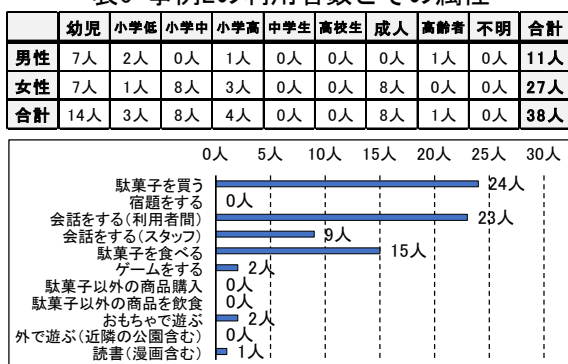


図5 事例Eの利用者の行動

4.6 事例Fの利用者属性と行動の実態

事例Fにおける調査日の利用者数とその属性を表7に、利用者の行動を図6に示す。

表7より、事例Fの利用者属性は、高校生を除くいずれの世代に確認されている。特に、中学生の利用が6名と事例の中で最も多い。小学生時代に利用していた学生が継続して利用しているとのことである。小学生の利用も低学年から高学年までいずれの世代も多く、小学生の集

まる場所になっている。男女別では、小学生低学年では男性、中学年では女性が多く、高学年ではほぼ同数となっている。中学生はいずれも男性の利用である。その他、高齢者の利用が2名ほどみられ、管理者によるとほぼ毎日来店されているとのことである。

次に利用者行動についてみる。図6より、この事例でも駄菓子を買う及び会話をする（利用者間）の行動が多いことが分かる。他の事例との相違点として、駄菓子を買わずに、ゲームのみをしにきている小学生が確認された。また、店外の屋外に飲食可能な椅子・テーブルが設置されていることから、特に幼児連れ親子が駄菓子を購入後にそこで食べる様子がみられた。

表7 事例Fの利用者数とその属性

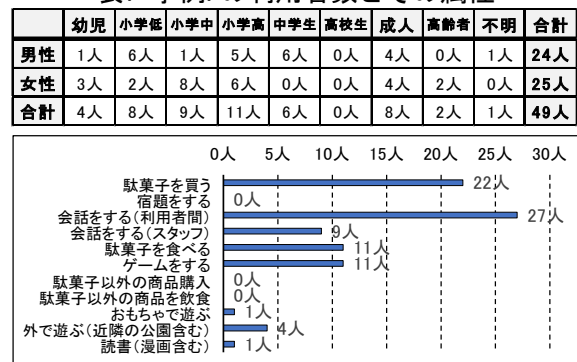


図6 事例Fの利用者の行動

5. まとめ

本報告では、駄菓子を紹介したコミュニティプレイスの実態として、インターネット調査を中心とした状況把握、予備調査を経ての近畿圏及び愛知県名古屋市の6事例の訪問実態調査の結果の一部について報告した。本報告では、単純集計報告のみとなっている。今後は、利用者属性別の行動との関係についての分析を進めるほか、滞在時間、管理者および利用者に対して実施したヒアリング結果などについての分析を進め、駄菓子屋がコミュニティプレイスとして果たす役割と、その形成に必要な要件について明らかにしていきたいと考えている。

謝辞

本報告の調査は、当時福岡女子大学国際文理学部環境科学科建築設計学研究室4年生諸氏の協力を得た。ここに記して謝意を表します。

注

1) 事例1のある奈良県は緊急事態宣言の発出はない。

参考文献

1) 加藤理「子どもの文化・社会に果たしていた駄菓子屋の役割について」日本子ども社会研究, 1996年第2巻, pp.103-116, 1996.6