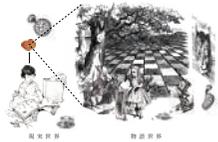


1. 物語没入体験の必要性



物語世界は想像的な空間で描かれる。読者の想像は言葉の力で、書き手や絵師が描くように。...

3. 物語没入体験の定義



物語没入体験を、読者が物語を読んで「目で言葉を通じて」画の中に入り込む世界を立ち上げることで定義する。...

5. レトリック



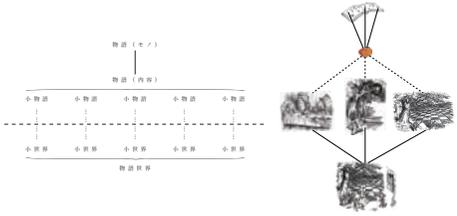
讀は本質的であるが物語がレトリックにあるのではないかと考えた。...

2. 社会背景



子どもたちは今や大人によって管理されるようになった。子どもたちの自由の領域であった児童書は奪われ、代わりに児童書が管理された。...

4. 物語没入体験の構造

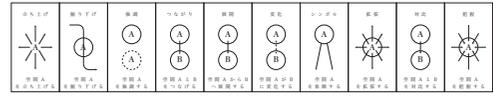


一般的な物語は「つものスペース（物語世界）」によって構成される。その物語世界はしばしば読者が目撃する世界であり、この物語世界には物語世界の内部と外部が存在する。...

6. 空間とレトリック

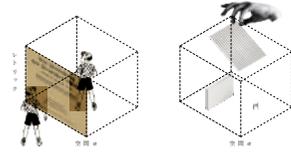
読者を導くことができる空間を思い出し、そこにレトリックが多く盛り込まれていたことは偶然ではなからず、上記のように、レトリックと空間的思考は密接な関係にある。

8. 空間的感覚要素



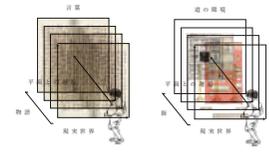
レトリックによって空間が自分の立ち上がったような感覚がしたり、立ち上がった空間が構築されたような感覚だった。...

9. 詩的空間操作



構造的分析より、2D空間のレトリックの構築的操作を提案する。これを詩的空間操作と呼ぶ。...

11. 遠くき遊び



遠くき遊びは子どもが遠くき遊びの経験と関係性を結ぶことで発生する。つまり遠くき遊びの経験は遠くき遊び、遠くき遊びによって遠くき遊びを結ぶことで発生する。...

13. 遠くき遊びの事例収集

事例に注目することにより顕在化する遠くき遊びだけでなく、潜在的なものも取り出すことが可能になるのではないかと考えた。...

15. 敷地選定



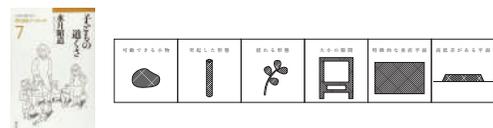
敷地は東京都千代田区千代田小学校校庭とする。この敷地は「子どもたちの遊び場確保に関する検討会」を開催し、千代田区内外の保護者、関係者などから子供の成長と遊び場、子どもたちが遊ぶべき遊び場を提案している。...

10. 物語と子ども



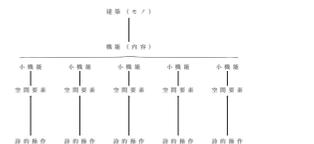
子どもは長い間、大人に押しつけて本物であり大人像であると教えられてきた。しかしながら、19世紀末になってイギリス、ロマン派の詩人たちが、子どもは大人とは異なる生物であり、大人が失ってしまった人間を人間らしめさせる部分を持つ存在であることを発見する。...

12. 遠くき遊びの文脈調査



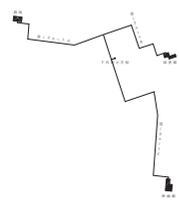
遠くき遊びは子どもが遠くき遊びの経験と関係性を結ぶことで発生する。つまり遠くき遊びの経験は遠くき遊び、遠くき遊びによって遠くき遊びを結ぶことで発生する。...

14. 設計手法

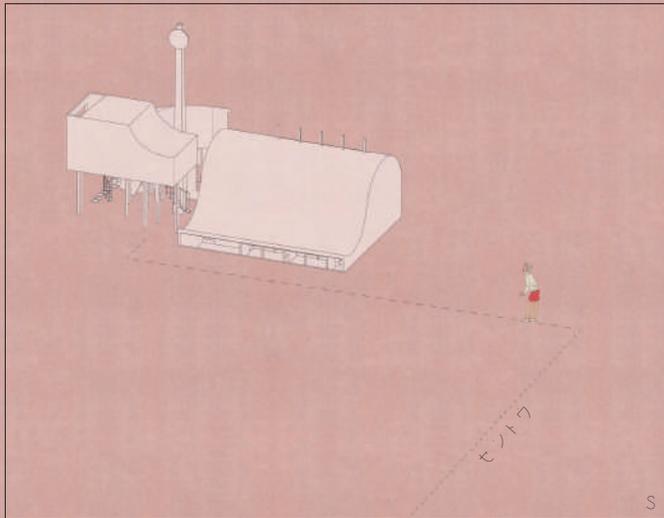


3つの構築を設定し、物語の構造によってそれぞれの構築を分解する。小規模に見られる空間的感覚要素に対しては小規模を立ち上げる空間的感覚要素を適用することで設計を行う。

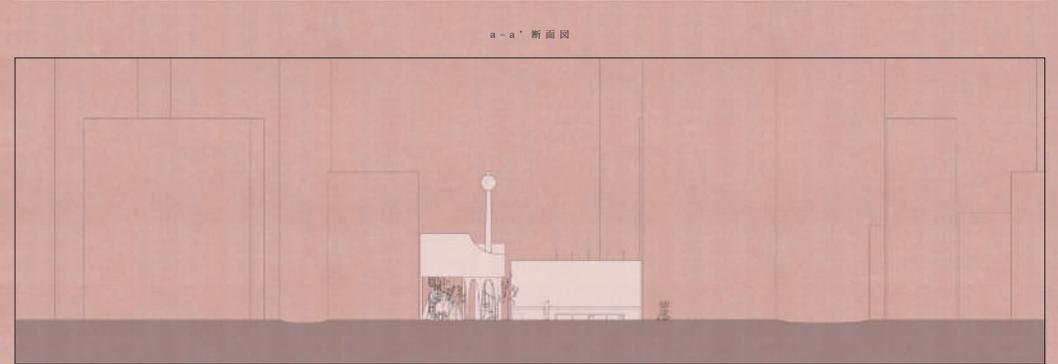
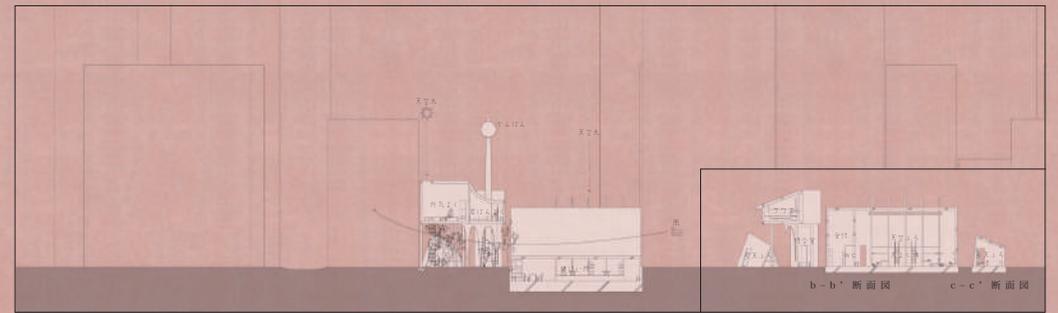
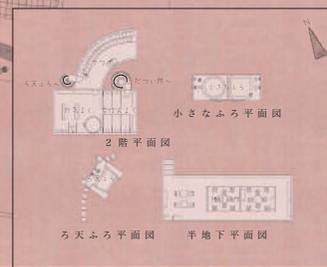
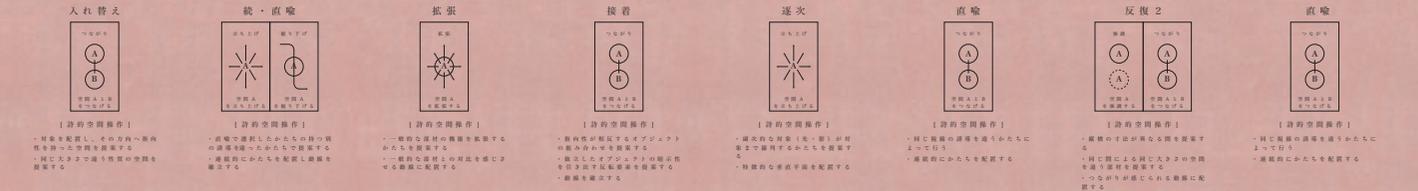
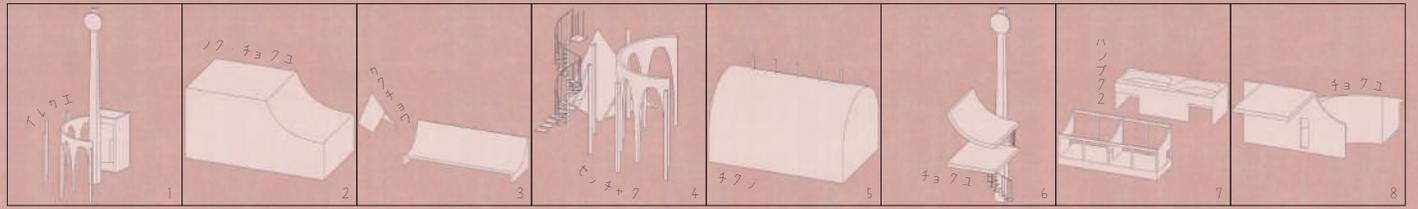
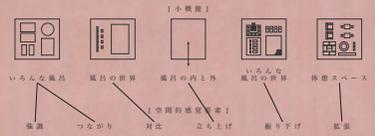
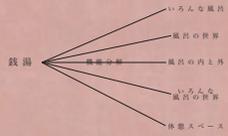
16. 設計提案



3つの対象構築に子どもたちのための開港場、映画館、映画館をそれぞれ提案する。子どもたちは遠くき遊びという行為によって文化の中で、構築を構築する。この構築は詩的空間的感覚要素を用いて小規模を空間として構築することで、子どもたちがそれを小規模として遠くき遊びに立ち上げる。...



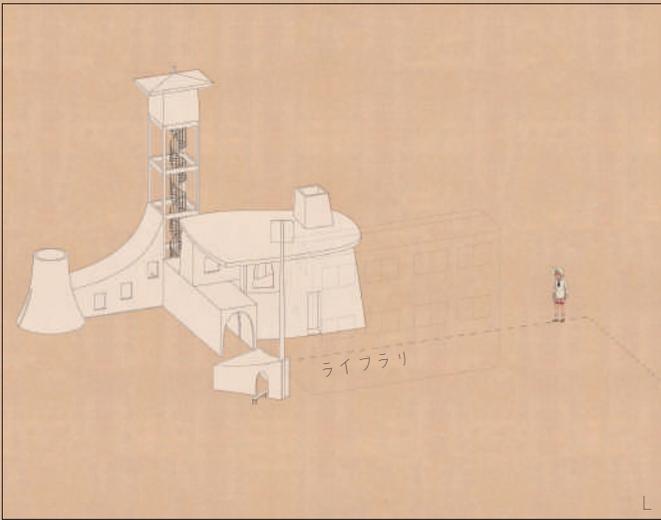
物語没入装置 No.1 銭湯



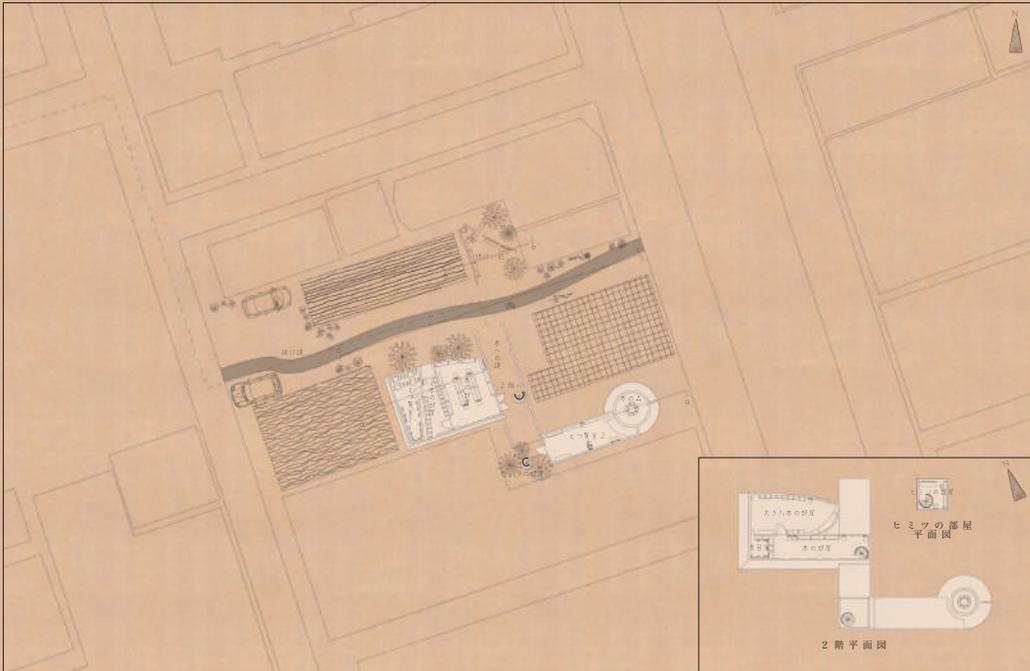
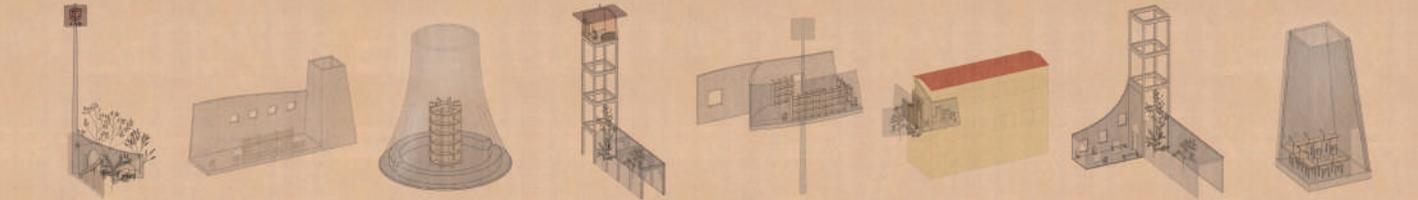
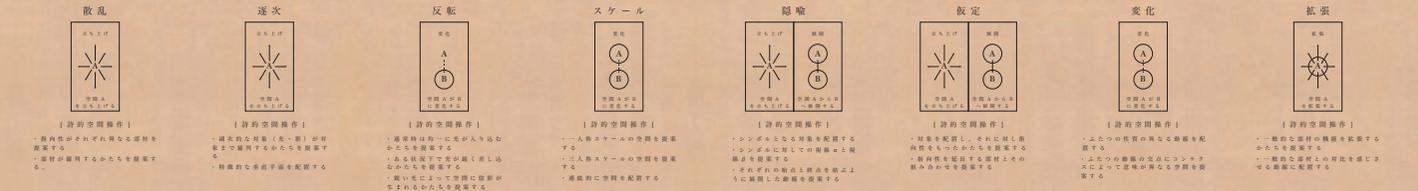
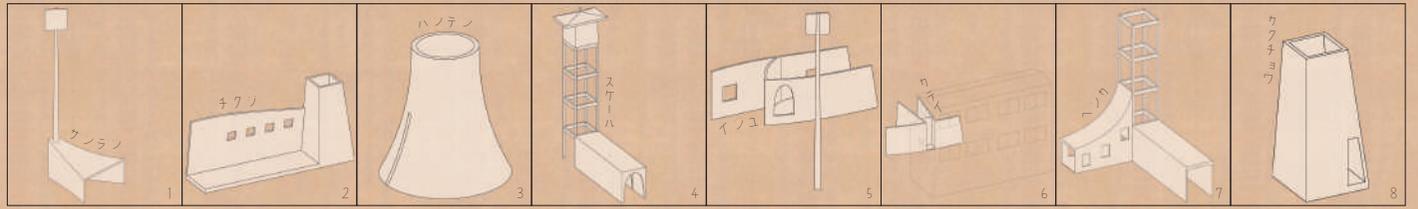
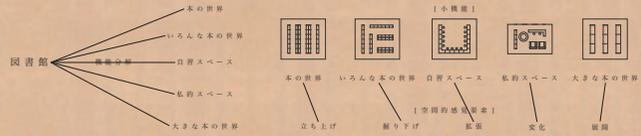
1階平面図



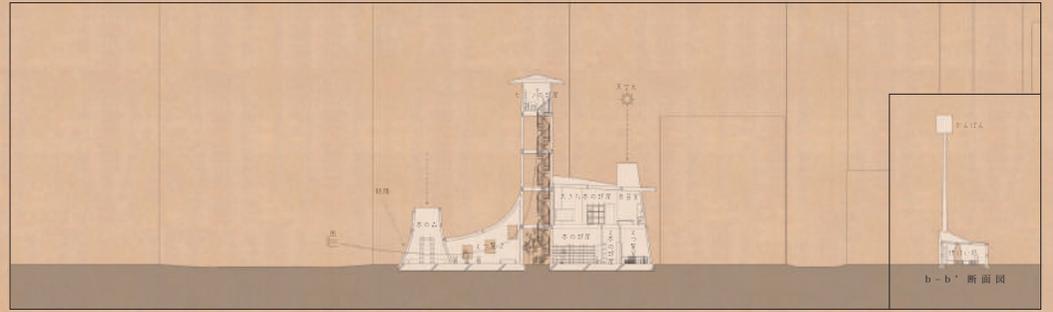
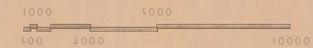
d-d' 立面図



物語没入装置 No.2 図書館



1階平面図



a-a' 断面図



c-c' 立面図

