

【公園の進化を考える JLAU × プレーパークせたがや】

冒険遊び場 40 年の歴史に学ぶ遊び場のデザイン

造園 CPD 認定プログラム 2.5 単位 (認定番号: 17-0220)

JLAU と NPO 法人プレーパークせたがやが協同して、身近な公園、子どもの遊びを対象とした公園の活性化を考える合同セミナーを開催しました。2015 年から始めた本合同セミナーも今年で 3 年目となりました。今年は「冒険遊び場 40 年の歴史に学ぶ遊び場のデザイン」をテーマに、冒険遊び場の様々な遊具の紹介、「遊び場」としての豊かさの指標、遊具や施設の配置と子どもの動線、遊び場をつくるときに意識すべきことなど、天野秀昭氏の遊び場づくりの長年の経験と実績から、「遊び場のデザイン」についてお話しいただきました。

【実施概要】講師：天野秀昭 氏 (NPO 法人プレーパークせたがや 理事)

日時：2017 (平成 29) 年 8 月 25 日(金) 19:00~21:30

場所：国立オリンピック記念青少年総合センター センター棟

主催：(一社)ランドスケープアーキテクト連盟 (JLAU)、NPO 法人プレーパークせたがや

企画：JLAU:石井裕子、宇高道雄、鈴木良、高橋靖一郎、宮川忠之

プレーパークせたがや:天野秀昭、大垣内弘美、早川直美

参加者 26 名 (講師、スタッフ含む)

【講演要旨】

1. 冒険遊び場の様々なしつらえ

冒険遊び場の遊具の製作・設置時の工夫、使われ方についてお話いただきました。

◆持ち運べること、多機能であること 軽くていろいろな色・形をした椅子は、「座る」だけでなく、並べたり積んだりして遊具になることもあれば、小さなステージになることもあります。木製の枠とシートで作るプールには、夏には水、秋には落ち葉を溜めて様々な遊びに使われます。色を塗っただけのベニヤ板は地面に並べておにごっこのアレンジやいろいろな遊びにつかわれます。

このような遊具や施設の可動性・シンプルさは使いみちを多様にします。自分たちで動かして、使いみちを考えることができる物があると、子ども達は遊びのイメージをふくらませて、自分たちの遊び、自分たちの場所をつくりだします。持ち運びができることで、広場のいろいろな場所に、遊び場やステージをつくり、片付ければ広場にもどすことができ、広場は広場のままで行為に豊かさが生まれます。

◆多年齢が一緒に利用できること 羽根木公園プレーパークには、プレーワーカーが作ったバスケットゴールが設置されていて、小さな子どもだけでなく中学生や高校生も遊んでいます。バスケットゴールに限らず中高生の居場所ができると、幅広い年齢の子ども達が一緒に遊ぶ機会がつけられます。

◆手作り遊具のメリットと様々な工夫
冒険遊び場の遊具は手作りで、そこには長年の経験を活かして、安全とおもしろさのためにいろいろな工夫をしています。

・「ハイジブランコ」や「ターザンロープ」と呼ばれる遊具はロープの長さや幅によって動き方、可動領域が変わってきます。現地の状況とどのような動きの遊具にするかをよくイメージすることが必要です。また、座板は地上から一定以上の高さを確保してお



かないと落下したときにブランコの座板が頭部にぶつかったり、座板と地面の間に頭部を挟むなどの重大事

故の危険性があります。それぞれの可動領域内や、遊具間の動線にも注意が必要で、遊具の製作や設置に関しては、事故防止と安心のために冒険遊び場としての基準をつくっています。

遊具でも何でも、足がかりがあれば、1歳の子どもでも、落ちたら危険な高さまで登ります。冒険遊び場では、落ちて大丈夫なように1歳の子どもに合わせて遊具を低くするのではなく、それぞれの遊具で安全に遊ぶことができない子どもは遊べない構造にすることで対応しています。具体的には、ツリーハウスにははしごや階段をつけていませんし、大きなすべり台なども一段目の足がかりを高くするなどの工夫をしています。こうすることで、目を離れた際に、小さな子どもが高い所に登ってしまうといったことを防ぐことができ、子どもにとっては安全であり、保護者にとっては安心できる遊び場となります。一般的に「安全・安心」と一括りで使われることの多い言葉ですが、「安全」と「安心」は同じではありません。「冒険遊び場は安全ではないけれど安心だ」と言われることもあります。

このように、冒険遊び場では、遊具自体の動き、子どもの身体、運動能力、動き、遊具間の関係を観察しながら、楽しさと重大事故の防止の両立を考えて、遊具の形・寸法や配置について実践と検証・改良を続けています。

・ベゴマ用の「床（とこ）」にはかわいい絵が描かれています（上写真のスライド）。ちょっとしたことで、こうした絵があることで、子ども達が愛着をもつきっかけとなり、モノを大切にする気持ちが生まれることがあります。また、遊具に子ども達が自分で色を塗ったりするなど、使い手が遊具づくりや公園づくりに関わることも、公園やモノを大切にすることを育てます。

2. 遊び場の楽しさの指標

子ども達にとって楽しい遊び場はどういうものか？を独自の視点、指標からお話いただきました。

◆子どもが壊せるモノ、コト 子どもが楽しく遊べる指標の一つに「子どもが自分で壊していいものがどれだけあるか」ということがあります。赤ちゃんは紙があれば破いたり、くしゃくしゃにして遊びます。積み木も「つくる」と「壊す」が一体の遊びです。子どもは「壊す」ことからモノの性質を「知り」、「つくる」ことができるようになります。冒険遊び場では、つくったり、こわしたりできるモノがたくさんあります。子どもたちはつくったり、こわしたりして楽しそうに遊んでいます。

つくったり、こわしたりの楽しさはモノだけではありません。子ども達は、イメージもつくったり、こわしたり、変化させたりしながら遊びます。テレビの子ども向け番組から商品化される「魔法の杖」は、テレビの物語の中でその魔法の力がなくなってしまうと、子どもが買ってもらった「魔法の杖」からも魔法の力は無くなり、子どもにとって魅力のある「魔法の杖」ではなくなってしまいます。また、精巧につくられたおもちゃで、精巧なイメージどおりに遊ぶことは簡単ですが、おもちゃの精巧さが、子どもがいろいろイメージや物語を展開して遊ぶことを邪魔してしまいます。きれいでかわいい着せ替え人形は、口から炎を吐いて街を破壊する怪獣のおもちゃの代わりにはできず、怪獣のおもちゃは着せ替え遊びやママごとの対象とすることが難しいでしょう。昔は適当な石ころを拾って、水陸両用で空も飛べる乗り物にイメージして遊んでいました。棒切れでも「魔法の杖に」なりました。今の子ども達はよく出来たおもちゃに囲まれすぎて、イメージの展開がしにくい環境になっていると思います。また、ゲームは何でもできる世界ですが、あくまでもゲームの中のバーチャルな世界です。ですから、子ども達にとっては、自分たちでいろいろな空想を広げてゆける素材や環境があることも大切です。

子どもにとって壊せないものに「大人がつくったルール」もあります。大人が決めたルールを子どもは守られる立場です。ルールだらけの公園は子どもの遊びを限定してしまいます。また、そうしたルールだけではなく、子ども同士の関係に対しても大人がルールを守るように注意をすることも増えています。「順番を守りなさい」、「ちゃんと貸してっていいなさい」ということを、大人が先回りして子どもに注意することによって、子どもが自分から気がついて、自分たちで社会性を身につけていく機会を奪っているともいえます。実際には自分の子どもが遊んでいるときに、よその子どもが自分の子どものおもちゃを使うことや、自分の子どもが割り込まれることを気にする親は少なく、子どもの行為に対する親同士の目を意識して先回りして注意してしまうケースがほとんどのようです。子ども達が、子ども達の世界をつくりその中で自分から身につけていくことがあることを大人は理解することが必要です。

こうした「子どもにとって自分で壊していいモノ」という視点から考えると、公園施設の中で砂場はとて

も大切です。砂遊びをするなかで、イメージをふくらませて、つくっては壊す遊びを繰り返すことができます。他所の子と一緒につくったり、壊されたり、おもちゃのやりとりを経験しながら、子ども同士の関係を自分たちでつくることができます。

しかし、最近では砂場が減っています。砂場があるところでも、網がかぶせてあったり、柵に囲われていて、小さな子どもだけでは使いにくい状態です。猫の糞の問題への対策ですが、利用者が猫の糞に気づいたときに役所に苦情を伝えるのではなく、その場で片付けるなど、公園に関わる当事者意識を持つことで、子どものための砂場を無くさずに、維持することができると思います。

そして、大人も子どもも遊びや利用を通じて、他人と交わりながら、公園に関わることで、「みんなの公園」からみんなが「私の公園」と思える場所になっていくのだと思います。これからの公園づくりは、地域にとってどういう公園にしたいのか、どうやって公園を地域のものにしていくか、ということをつくる側も使う側もしっかり考えていくことが必要だと思います。

3. 遊具の配置と動線

冒険遊び場をつくっていくときの視点・手法についてお話いただきました。

◆地の利を活かす 冒険遊び場をつくる際には「地の利（土地の条件）」をいかに活かすかということを考えます。まずは、全体を見渡して拠点はどこにおくか、かまどをどこにおくかということを考えます。その後、ゾーニングや遊具の配置を考えていきます。

羽根木公園プレーパークは高低差があるので、斜面をどう使うかということを中心に遊びの空間を組み立てました。世田谷公園プレーパークは平坦な場所にあるので、遊具で起伏を作り出すことを考えました。大きなすべり台を2つ設置して、少し角度をずらして向かい合わせる配置としています。向かい合わせることで2つの遊具の遊びが連動し、向きを少しずらしてあることで、動線が分散して遊びの動きに変化が生まれ、遊びの多様性や、動線が集中することによる事故防止の効果が得られています。

遊具を設置するときには、もともとある樹木や別の遊具、遊具自体が動く範囲、子どもの遊び全体を考えていくことが必要です。

◆子どもの動きをよく見る 遊びのための空間づくりは、動く子どもを見て考えています。遊具や施設をおいたときに、子どもがどう動くのか、それをどう使うのか、または何かを作ることで出来なくなる動きは何か、ということを具体的にイメージします。遊具を設置するときには、もともとある樹木や別の遊具、遊具自体が動く範囲、子どもの遊び全体を考えていくことが必要です。

これらをイメージした上で遊具をつくりますが、冒険遊び場の遊具は手作りなので、実際に作ってみて、改善していけることが利点です。すべり台のよくすべる（楽しく感じる）角度、安全性が保たれる角度は何度なのかを知るために、実験的に、すべり台の角度を少しずつ変えて観察したこともあります。

遊び場づくりは、いろいろなことをイメージして、イメージ通りにいかなかった場合には、なぜイメージと違うのかを検証することが大切だと思います。一般的な公園では、やり直すことが難しいので、なおさらイメージすることが大切だと思いますし、出来上がった公園の使われ方を見て、次の公園づくりに活かしてほしいと思います。

(文責 宮川)

