

工学院大学主催
第10回 高校生の建築フレッシュ・アイデア・コンペ

文の部門 優秀賞

「こども発→こども着
新たな遊び場「Voluntary Space」

東京都立蔵前工業高等学校 安藤柊也さん

こども発→こども着 新たな遊び場「Voluntary Space」

概要

今回、私は「人が集まる場所」として子供の遊び場を考えた。近年、様々な問題が重なり遊び場で遊ぶ事が減り、子供が集まらなくなっている。しかし子供は本質的に外で遊びたいという気持ちを持っているはずだ。そこで私は子供が来たくなる遊び場であり、かつ、多くのことを学べる遊び場を提案する。本文では、立地や遊び方、外部との関わりを中心に述べていく。

・子供の遊び場について

私は、小学生の時遊ぶことと言えばテレビゲームしかしていなかった。しかし、唯一外で遊ぶことがあった。それは戸山公園内にあるプレーパークでだった。なぜプレーパークだったのか、それは普通の公園ではまずない体験ができたからだ。例えば、手作りのブランコだ。木と木の間に張られたロープに吊る形なので公園にあるものより前後の揺れが大きくドキドキ感が増えおもしろかった。また滑り台は、夏にはウォータースライダーに変わるなど楽しさを提供してくれた。他にも、子供自ら考えた遊びや企画の実現もできた。プレーパークの管理者であるプレーリーダーの人たちはアイデアをくれたり材料を提供してくれたりするが決して主導しようとはしなかった。親たちも遠目で見ている程度だった。すなわち子供の楽しみや自主性が大切にされていた。だからこそ楽しみを無限に広げられ興味がそそられ続け何年間も遊びにいったのだと考える。

しかし、近年、子供が公園で遊ぶことが減り続け子供の公園離れが指摘されている。要因として子供自体が外で遊ぶことに興味を失いつつあるとされるが、それ以外に下記のようなことが挙げられるのではないか。

一つ目は、大規模な遊具を小規模のものに変更するなど安全性を重要視する動きが過度に加速していることだ。確かに指を挟む等の事故も起こっており、こうした動きがあるのは理解出来る。しかし、安全性を追求するあまり可動域を極端に狭めたブランコなど遊具として成り立たないものが存在している。しかし、遊具として機能しないものでは遊ぶ内容も一辺倒になり飽きがきて公園で遊ばなくなってしまう。

二つ目は、スマートフォンの普及やネット技術の発展によりわざわざ会わなくても遊べるようになったことだ。もっとも、位置情報ゲームアプリ等の登場で公園に来る人が子供を含め増えた事例があるのも事実だ。しかし、来るだけであって公園で遊ぶことはほぼない。さらにブランコなどがベンチ代わりに使われ遊びに来た子供が遊べなくなっていることもある。子供の遊びが阻害され結果として公園に来たがらなくなっている一面もあるのではないか。しかし、公園で遊べないからスマートフォンで遊ぶことも見られるのである。

最後に公園全体のあり方が近年変化してきたことが挙げられる。例として健康遊具の増加ということがある。無論、健康の促進というのは公園に与えられた役割でありこうした動きは当然である。しかし、利用者に偏りが見られる。健康遊具は高齢者向きのものが多くあり子供が使うことはあまりない。さらに深刻なのが子供用の遊具が撤去され健康遊具に変えられてしまっていることだ。子供の公園離れが進んでいるため、公園の使用率の高い高齢者をターゲットにするのは間違いではない。だが、遊具が減ればより子供が来なくなり公園離れに一層の拍車をかけてしまうだろう。

公園で遊ぶ機会が減れば、子供同士の付き合いが学校だけに絞られてしまう。ネット上での繋がりには存在しても相手の気持ちや感情を読み取ることは難しい。このままでは、子供同士の繋がりや協調性が弱くなってくる。小学生までにはある程度の自分の考えを表現したり、行動をしたりできるようになるべきであろう。そのためには、他の人たちと時間を共有し外で遊ぶことが大変重要だと考える。わたしが小さい頃はそのような場所として公園や遊び場が一役買っていたが、現状では上記の要因で遊べなくなってしまっている。さらに、子供が本質的に持っている体を動かして遊びたいという気持ちに蓋をしてしまっている。

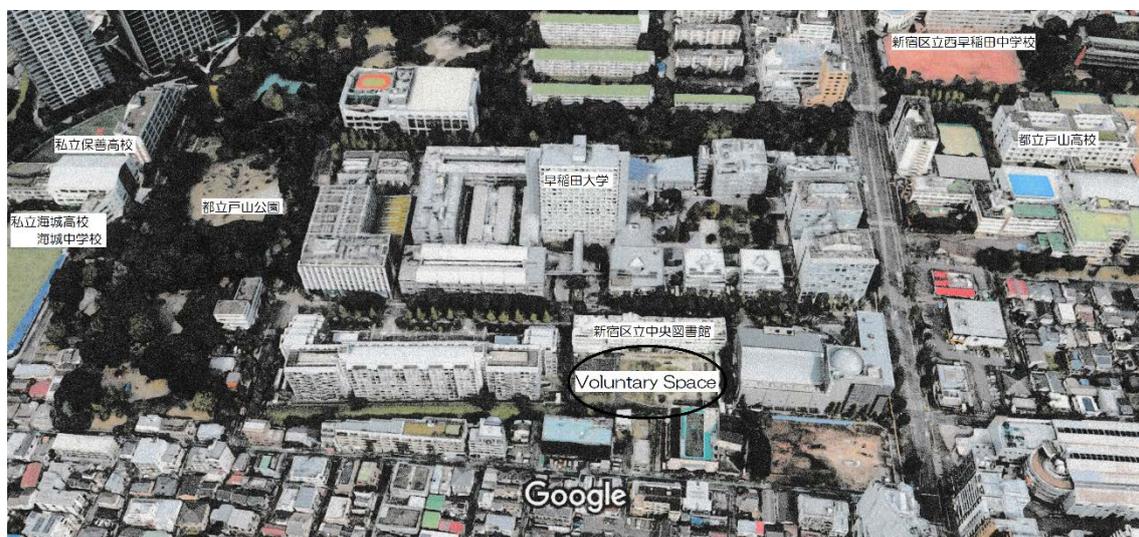
そこで、私は子供の気持ちを尊重した遊び場を提案したい。遊びたいという気持ちやなにか作りたいという気持ち、休みたいという気持ち等様々な子供の感情を満たせる場所を提供する。さらに上記の要因を踏まえ、この遊び場ののびのびと子供が遊べる場所、遊びたいと思う子供たちが集まれる場所にしたい。

・立地説明

今回、この遊び場の設置場所として旧戸山中学校の校庭と体育館の跡地を選んだ。その理由は3つある。

1つ目は、周りの都市環境だ。この中学校跡地の周辺には小学校が2校、中学校が3校、高等学校が4校、大学が2校と教育機関が多く存在している。すなわち、多くの年齢の人と触れ合えるチャンスがあるといえる。これは、子供の成長にとって重要である。基本的に子供は同級生を除けば、上級生や親、先生など狭い範囲の人としか触れ合う機会がない。しかし、遊び場と教育機関が連携すれば、普段関わることのできない多くの人々と出会える。新たな出会いは、小さい子供にとって大きな刺激となり今までとは違った考え

を思い浮かべることが出来るようになるだろう。さらに、遊び場を卒業した子が中学生になり手伝いに来ることも期待できる。



Google マップから引用

2つ目は、校舎の跡地に図書館が入っていることだ。今まで、子供がやりたいことを考えるといても、知識や経験が乏しいために行き詰まることも多くあった。しかし、ここで大人が助言をしてしまうと、子供の意見が減ってしまい子供の自主性を尊重する遊び場としては不完全な形になってしまうだろう。そこで、子供の考えの補助の役割として図書館が活用される。図書館には子供の考えの手助けとなる本が置いてある。実際、ここにはこども図書館というブースが存在しており、子供向けの本も多くある。子供が考えに不安があった時は、本で調べることで考えの答えを見つけられるはずだ。確かに、スマートフォンで調べれば十分という考えもあるだろう。すぐに答えを見つけられ、なおかつ写真など色付きで子どもには見やすいからだ。しかし、ネット上では一つの意見が示されるなどの偏りが見られることも多い。さらに大人向けに書かれた文が多く、子供が読むのに苦勞する可能性がある。その反面、図書館には多くの本があり情報を比較することが容易である。さらに子供向けだと字が大きかったり、フリガナが振ってあったりと読みやすくしてある。このような本の利点は、子供の考えを助けるものとしては重要である。そのため、図書館が近くにあると子供の意見の尊重がよりしやすくなると考える。

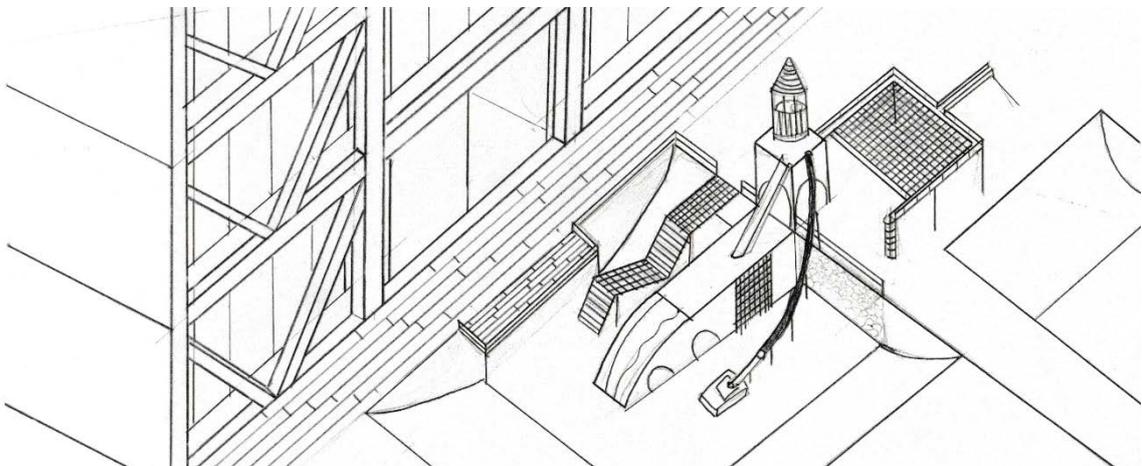
3つ目は、安全性だ。この安全とは、前述した、遊具に対する安全ではない。元々、この場所は中学校として設計されたため、周りにはネットが張られていたり、塀があったりする。さらに規模が限定されているので子供が遠くに行く心配が少ない。このような場所の安全性のことだ。もっとも、規模が限定されると子供の考えに制限がでるのではという意見もあるだろう。規模が限定されることで作れる遊具ややれることに制限があることも十分に考えられる。しかし、制限されたことによる逆転の発想もあるはずだ。制限されれば、この遊具になにか付け足せば面白くなるかもしれないという考えや余っている空間はどうしようかという考えが膨らむはずだ。この考えは制限のない中でやっていたら到底生まれることのない価値観であるだろう。このように場所の安全性は考えを膨らませるといい結果をもたらせると考える。

以上の3点より旧中学校の跡地の利用を考えた。

- ・ポスターによる遊び場の説明

名称

Voluntary Space



スローガン：「じぶんで」「楽しむ」「いっしょに」

〈遊び場の説明〉

中学校の校庭跡地を利用しています。校庭には高低差を付けたてあったり、土のエリアを造成してあったりします。さらに遊びの入口を提供するために校庭には大型遊具が設置してあります。大型遊具の下や図書館で日よけもできます。

この遊び場の中心は子供であり、大人は助っ人にすぎません。ですから遊び場にいる大人はアシスタントと呼ばれています。それは子供一人ひとりがリーダーでもあるということです。

〈アシスタントとは？〉

アシスタントとは公園でいえば管理者に位置する存在です。アシスタントの主な仕事は遊び場の安全管理と子供の自主的な活動の後押しです。後押しした後は、求められるまで遊びの内容には関与しないスタンスをとっています。

また怪我などが起きた場合、いち早く手当を行えるよう訓練を行っています。

〈遊び方〉

この遊び場には大きく分けて2つの遊び方が存在しています。

1つ目はフリープレイ。これは、単純に自分の遊びたいことや作りたいことをなんでもやっていい遊び方です。基本的に毎日がフリープレイの期間となっています。

2つ目はコントロールプレイ。この遊び方は、近くの大学の学生や高校の生徒、地域の人がこの遊び場で主催した遊びに参加するタイプです。期間は、隔週日曜日や長期休暇の土曜日が開催予定です。親子共同参加企画も行う予定があり家族で遊ぶ事もできます。

〈子どものルール〉

- 1 自分でやってみよう
- 2 自分で考えてみよう
- 3 自分で調べよう
- 4 みんなと協力しよう
- 5 新しいことを見つける気持ちを忘れないようにしよう

〈保護者の方へのお願い〉

この遊び場は子供の自主性を育むことを一番大切にしています。ですから、お子さんが考えたり、何かしようとしたりしているときはなるべく離れたところから静かに見守ってあげてください。どうしても、小さい子は近くに親がいると助けを求めてしまいます。それでは自主性や協調性を形成することが難しくなります。近くにいたい気持ちはわかりますが子供の成長のためと思ってぜひのびのびと遊ばせてあげてください。

・それぞれの遊び方について

Voluntary Space には概要で説明した通り、2つの遊び方が存在している。2つの遊び方がどのような狙いで存在しているのか説明する。

1つ目のフリープレイが最も重要視したことは、「主観的に取り組む自主性」と「協調性」である。フリープレイでは、大型遊具やその周りで遊んだり、小物や遊具を作ったりと子供自ら始められる遊びが中心である。逆に言えば遊びの終わりも子供で決めることができる。門限など自分の生活に合った遊びをすることができるのだ。また、小物や遊具を作るということからどうしたらうまく作れるかという考えが生まれる。ここで図書館を利用すればより考えを深めることもできるだろう。確かに、子供の自主性が増えるということは自由度も共に上昇しいざこざが起こる可能性も考えられる。例として挙げるとすれば遊具の制作だ。場所に限定があるということは制作できるものは限られる。すべての子供が求める遊具を作ることは難しいだろう。それが衝突の原因にもなり得る。しかし、結果として一つにまとめない限り作り出すことはできない。そこで話し合いという方法を使えば解決の糸口を見つけられるかもしれない。小学生や幼稚園児には議論はまだ早いという意見もあるだろう。しかし、そうと決めつけるのはいけないのではないだろうか。子供はどんな年齢であっても必ず感情や考えを持っているはずだ。ならば、自分の考えを表して議論をすることは重要だと考える。さらに、これは子供自身が遊ぶ遊具についての議論なのだからなおさら重要だ。議論を通じて自主性や協調性が養われる。子供の提案を子供が議論することはあまり体験できることではないだろう。

以上のことから自主性と協調性を養うことができるので、フリープレイは重要なはずだ。

2つ目のコントロールプレイが最も重要視したのは「自己決定能力」と「協力」だ。コントロールプレイは、フリープレイとは異なり大学生や高校生、地域の人々が主催した催しに子供が参加する形だ。その時だけは、遊びの管理者と遊び場の使用方法は上の年齢の人に委託されるわけだ。子供は事前のポスター等でしか内容を知ることができない。さらにコントロールプレイに参加するかは子供自

身に任されている。大学生や高校生が主催の場合の内容は、脱出ゲームや謎解きゲーム、ライブ RPG などが考えられ、地域の人々が主催の場合は、お手玉や太鼓などの伝統的なものが考えられる。特に前者の場合、協力することが必然的に求められてくるだろう。子供が協力しあうのは当然、成長するうえで重要になってくるものが、今日では一人で遊ぶことが多くなってきている。これでは協力し合う力が失われかねない。だが、このような催しを開催すれば協力をしなければならぬので最初は協力が難しくても時がたつにつれ徐々に協力していくことができるはずだ。一方、結果として遊ぶ内容を決めるわけだから今までと変わらず遊ぶ内容に制限ができてしまうのではないかという指摘もあるだろう。しかし、遊具によって遊びの発展が制限されてしまったのは根本的に違う。コントロールプレイは外部の人が主催したものである。外部の人と触れ合うことが子供にとって刺激であるように、まったく経験したことのない遊びも刺激になると考えられる。さらに企画を共同で作ると「主観的に取り組む自主性」や「協調性」も必要になってくる。これをフリープレイで養えば応用して使えるはずだ。だからこそコントロールプレイはフリープレイで使える力を育むことができるはずだ。

また、この2つの遊び方が存在していることは子供が長期的に遊び場にくることに繋がる。いままでの公園やプレーパークはこの遊び場でいえばフリープレイに振り分けられるだろう。しかし、フリープレイだけではマンネリに陥るおそれがある。サッカーをする場合、来る→サッカーで遊ぶ→帰るというので固まってしまう。遊具を作るのでも同様のことが起こる。結果として他の遊びをしたとしてもやはりマンネリ化してしまい飽きがきてしまう。そこに隔週でコントロールプレイを入れれば新たな風をいれることができるだろう。これにより、初めて参加した子供がまた別の子供を呼んで遊びに来る、あるいは地域の人々がまた別の人を誘って企画に参加するというように多くの人を巻き込んで遊びの輪、人の輪が広がっていくのである。

さらに、フリープレイで培った能力をコントロールプレイで発揮し、コントロールプレイの内容をフリープレイに取り入れるというサイクルを作ることにも出来る。確かにこのサイクルを続けれることもマンネリ化に繋がってしまうのではないかという考えもあるだろう。しかし、コントロールプレイは毎回内容が違うためフリープレイに与える影響も変わってくる。このようなことは結果として2つ

の遊びが重要視していることを相互に補うことができる。だからこそ、フリープレイとコントロールプレイの2つが1つの遊び場にあることは大切な意味を持つのである。

・課題点

この遊び場の最大の課題点は、地域の人々や教育機関と協力していけるかだ。この遊び場は子供の成長のため外部との繋がりが多。しかし、協力体制が築けなければ難しいだろう。

まず、Voluntary Space について子供だけではなく大人にも理解してもらうことが大切だ。その上で、協力してもらわなければ持続した繋がりができない。例えば、大学生や高校生に対しては授業に組み込んでもらったり、学生団体に来てもらったりする、地域の人々に対しては、子供が楽しく遊んでいるところを見てもらい子供の遊び場の大切さを理解してもらうなどの取り組みが必要になってくる。

こうした活動を通して理解を得て、協力してもらい体制を築くことがこの遊び場を維持していく上で重要な点である。

・まとめ

今回、私は子供の気持ちを尊重した遊び場を提案した。これは私がプレーパークで遊んだ時のドキドキやワクワクを今の子供たちにも感じてほしいという気持ち、そしてそこで得られる自主性や協調性を身につけて成長してほしいという気持ちがきっかけとなっている。立地や遊び方を絡め、外で遊びたいという子供の本質的な気持ちを開放させ、さらには自主的な行動や議論などを通して子供の成長にも繋がることで提案に即した形にできたと考えている。