

～総論～

2 こどもが楽しい空間づくり



木下 勇
KINOSHITA Isami

千葉大学大学院園芸学専攻教授

様々な要因で、こどもが家の外でおもいきり楽しめる環境が減ってしまったと言われて久しい。ではいったい、こどもにとって楽しい空間とは何か、また遊び環境を創出する意義とは何なのだろうか。

都市の変化とこどもの遊び

都市の変化とこどもの遊び環境は逆比例の関係か。少なくともこれまでの都市の変化の過程はそうであった。

都市化は自然環境の減少のみならず、様々な面でこどもの遊び環境の豊かさを失う方向に進んできた。私は世田谷区の三軒茶屋周辺地区において、各世代の遊び場マップ調査に長年携わってきた。4世代にわたる大きな変化としては「通り」で遊ぶこどもの姿が極端に減ったことである。通りで群れて遊ぶ子の姿を見たのは1980年代の調査の時点であり、1980年代後半にその姿を見ることは少なくなった。

バブル経済もあり、都市開発でこどもを抱えた世帯は外へ追い出され、街で見かけるこどもの数は減少した。こどもの数の減少は遊び仲間の変化にもつながり、そこに行けば誰かが遊んでいるというよう

な、こどもの出会いの機会の減少ともなる。さらには塾や習い事でこどもたちは忙しい。都市化の進展はこどもたちからゆったり時間を過ごすという「ゆとり」を奪っていった。

こどもたちが群れて遊ぶ姿を見ることが少なくなったのは、この地域のみではない。かなり全国的な現象である。少子化は、社会がこどもを育むものとなっていない表れでもある。少子化対策を働く女性にのみ絞っていることには限界がある。こどもそのものに向けた施策が、次世代の人材育成、つまるところ持続可能性につながるのだ。

こどもが楽しい空間とは

フランスの思想家ロジェ・カイヨワが著書『遊びと人間』でいうように、こどもの遊びには眩暈、競争、模擬、偶然¹⁾といったこどもが夢中になる全ての要素

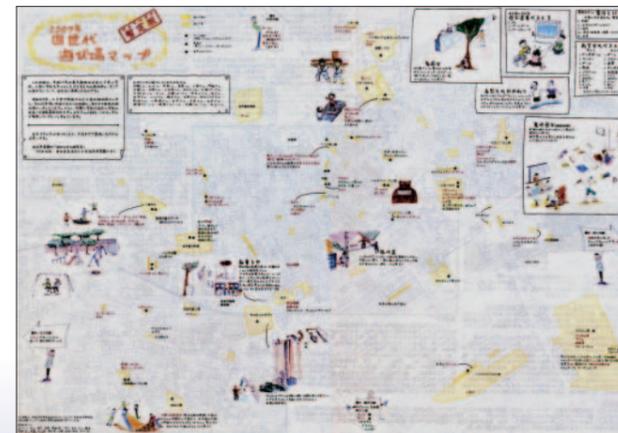
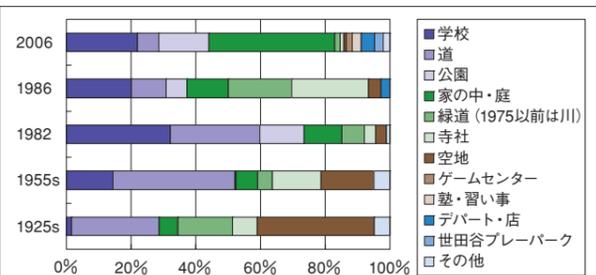


図1 4世代遊び場マップ



注：1925s＝1925年前後、1955s＝1955年前後に遊び盛だった各世代20人ずつへの聞き取り調査による。1982 T小2・4・6年生計237名へのアンケート調査、1986 同計203名へのアンケート調査、2006 T・M2小学校1～6年生計478名へのアンケート調査
世田谷区太子堂・三軒茶屋地区での道での遊びの減少(世代間比較) 木下勇作成 子どもの遊びと街研究会(木下勇代表)(1991)『街がほくらの学校だ』を元に新しい調査データを加えて作成

図2 各世代の遊び場の変化



写真1 岡山子どもの森公園内のプレーパーク



写真2、3 千葉市子どもたちの森プレーパーク

群れて遊ぶために

しかしながら最大の楽しい空間は、皆で笑い、面白がり、楽しい時間を過ごす空間であろう。楽しさは1人よりも2人の方が倍となり、さらに増えればその倍数的に増えていく。いろいろなこどもが、その個性の違いが認められ、発揮されて面白い、語り草となる体験を仲間と共有する。それは勉学、スポーツ、習い事等一元化された基準での競争的環境から得られるものとは異なるものだ。遊びの世界では、その時が最高に面白ければよいという基準で遊び方を考え出し、それを共有する連帯感がある。そんな群れて遊ぶ体験こそ、今のこどもたちに最も求められるものである。

しかし今や公園は群れて遊ぶと騒音だと言われ、道路は車に占拠され、さらには狭い家の中では集団で遊ぶこともできない。必然的にこどもたちの居場所は、政府が進めている「放課後子どもプラン」でも示されるように学校となる。今のこどもたちの大半が過ごす場所が、家の中に次いで学校なのである。しかし今の学校では冒険、探検、秘密基地づくりはできない。ではどのようにしたらよいのか²⁾。

① 学校を基地に遊び場を地域に広げる

学校で過ごす時間が長いなら、学校の環境を魅力的にするべきである。校舎もあつたかい家庭的雰囲気、さらに屋外はあまりに貧相であるので、校庭を地域の人と一緒に改造していくことも考えられる。

次に学校を基地として、学校から地域の中に遊び場を拡大していくことができないだろうか。放課後子どもプランにおいて学校に配置すべきとしている専門的プレーワーカーが、人数的にも人材的にもまだまだ足りない。プレーワーカーとは、プレーリーダーや児童厚生員等こどもの遊びが成立する環境を整え、遊びを活性化させる専門家であり、決して遊ばせ屋ではない。学校を拠点とした学童保育の活動などにおいて、遊びの専門家であるプレーワーカーをもっと採用するべきである。その遊びのプロの働

が含まれている。こどもは遊びによって、チャレンジや冒険といった物事に取り組む意欲と、行った結果からの自信や達成感を得る。うまくいかなかった場合には改良や工夫、そして仲間との連帯など多くの面での刺激を得て、成長していく。

こどもが楽しいというのはこどもの主体的な心が刺激され、夢中になって遊ぶ「心の状態」である。こどもが「楽しかった」と簡単に言う場合も、その言葉以上の様々な意味が実は行間に満ちあふれている。大人はそこに想像力を働かさなければ、こどもの心の状態を読み取れないし、何が楽しい要因になっているかを突き止められない。特にこどものための遊具をデザインしたり、空間をつくる専門家にはその能力が求められる。

こどもは発達特性が年齢によって異なるので、体力や関心の持ち方もそれぞれ異なる。このため全てのこどもに楽しい空間というのを一元的に決めることができるのか、という疑問も出てこよう。それはかなり難しい課題である。あくまでも仮説であるが、徹底的にシンプルに抽象化するか、自然の複雑多様性に任せるか、そのどちらかであろうと考える。例えば、前者ではイサム・ノグチの札幌大通り公園のすべり台やモエレ沼公園のような造形が挙げられよう。後者では冒険遊び場(プレーパーク)のように、常にこどもの手によって形状が変化していくような複雑な環境である。

もう一度カイヨワに戻ると、楽しい空間とは眩暈、競争、模擬、偶然といった全ての要素が備わっている場である。それはたしかに自然の環境がそうであり、都会の中で自然が失われている中では、どろんこになって遊ぶ冒険遊び場はたいへん貴重な場となっている。



写真4 習志野市立秋津小学校秋津コミュニティ(校庭改造前)



写真5 習志野市立秋津小学校秋津コミュニティ(校庭改造後)



写真6 オランダのボンエルフ

きかけで、初めて地域社会で、子どもたちが生き生きと遊ぶためのきっかけや持続的な活動が可能となる。プレーワーカーは、今や関係が薄れてしまった子どもと地域をつなぐ触媒として新たに必要となっている専門職能である。

② 住宅地内の道路を子どもが遊べる場に

さらに学校から地域に遊びの場を拡大するには、道路が安全な遊びの場となる必要がある。しかし通学路のスクールゾーンでさえ、通り抜けの車による子どもの死傷事故が絶えない。先進国では欧州を中心として、住宅地内は時速30km以下の制限を行い、さらには道路構造を変えて時速15km以下しかスピードが出ないようにしている。オランダでは1970年代に道路構造や交通法規を変えてスピードを抑制し、子どもが遊べる道路「ボンエルフ」づくりが進められた³⁾。それは世界において子どもにやさしい都市づくりの具体的な施策として普及している⁴⁾。イギリスでは社会政策として子どもを重視して、ホームゾーンという同様の施策が普及している。

日本でも「コミュニティ道路」や「くらしの道ゾーン」が施策として進められているが、今一つ普及していない。沿道住民の合意形成が困難というのがその理由とされている。しかし欧州での道路づくりの例を見ると、丁寧な沿道住民の参加のプロセスがあり、それがかつて道はコミュニケーションの場であったことを再認識させる機会となっている。また車依存の生活を地球問題とからめて考え直したり、子育てなど次世代育成の課題などを共有して、地域社会の関係を再構築するきっかけとなって普及している。実際、それによってつくられた道路では、子どもを預け合ったりという近隣関係が活性化しているのである。

③ 大声でさげふことができる公園やひろば

最近、公園で遊ぶ子どもの姿も少なくなった。それは少子化や忙しい子どもの状況もあるが、魅力的な楽しい公園が少ないことにもよる。危険そうな遊具は撤去され、更新の予算もない等という事情もある。また周辺住民からの苦情等もある。ボール遊

び等が禁止されるのもそんな苦情からである。さらに最近では子どもの遊ぶ声がうるさいという苦情も増えている上に、2007年には東京地裁で公園で遊ぶ子どもの声が騒音という司法判断がなされた(日経新聞07年11月19日号)。

救いは1970年代に世田谷区で始まった冒険遊び場活動の運動の輪が広がっている点である。2007年時点で不定期的活動も含めて233団体にもなる。都市公園を舞台にする時には当然、瑕疵責任の問題から手作り遊具の設置等は認められない。しかし世田谷区の羽根木プレーパークをはじめ岡山プレーパークのように、都市公園を使って手作り遊具を配置したり、木々の間にモンキーブリッジをかけたり、といったことが行政側の理解と協力で成り立っている。

国際的にも行き過ぎた管理を反省し、子どもの成長を重視した方向へ変わってきている。遊具の危険性に対してはハザードを無くし、リスクはマネジメントによって対応し、子ども自身も遊ぶことによってリスクマネジメント能力を身につけて行くというものである。行政側がその点に理解を示していくことも重要だ。中には千葉市子どもたちの森プレーパークのように都市公園として整備し、プレーリーダーの配置まで行政側が担保して、丁寧な住民参加のプロセスによって開設している例が生まれてきている。

④ 多様な人間関係が育まれる住宅デザイン

住宅のデザインは、これまでプライバシー重視で沿道に閉じた形態とする方向で進んできた。建築家も不動産屋もこれを居住者のニーズとして進めてきたのだ。しかしそれが「隣は何をする人ぞ」という近隣関係の衰退、さらには防犯にも脆弱なコミュニティ形成へとつながってきた。その解消には、かつての住宅が有し、都市部ではすっかり消えてしまった緑側の要素を現代風に変換して、今の住宅にどう取り組んで行くか、建築家の力量が問われている。

共同住宅もしかり。共同住宅において個々の住戸のプライバシーを確保しつつ、台所や食堂、図書室、洗濯室、ゲストルーム等の共用部分を設け、食事の用



写真7 ドイツの子ども・家族に優しい都市 ヴォーバン地区(フライブルグ市)



写真8 子どもたちが参加して大人も活気づく松戸市小金地区のまちづくり

意などの家事を共同で行う住まい方を提案するコレクティブハウジングなどは、コミュニケーションを重視して、皆の思いをつむいで形にしていく。そのプロセスの過程から複数世帯が一つの家族のような関係をつくり、共有空間がその関係をさらに強化する。そのように多様な人間関係が育まれる住環境を建築関係者ももっと知恵を絞って提案していくことが課題である。

ドイツのフライブルグには、フランス軍の駐留地跡につくられた新しい住宅地ヴォーバン(VAUBAN)がある。そこは車を持たない、環境にやさしい、子ども・家族にやさしい等をスローガンにNPOが中心になって賛同者を集めて開発、運営している住宅地である。住宅地内の道路は車の侵入が抑制され、住宅は環境共生型のコーポラティブハウス(自主的に集まった人たちが、自分たちですべての建築関連業者などを手配し協力して取り組んでいく共同住宅)となっており、沿道と住居の間には様々な遊びの仕掛けがある。子どもたちは道路を遊びながら学校や冒険遊び場に通う事ができる。ここでは1世帯に3人は子どもが居ると言うが、子どもを産み育てたくなる街である。

ムラを育てるには子どもが必要

「子どもを育てるにはムラ(コミュニティ)が必要」とはヒラリー・クリントンがアフリカの諺を引用して有名になったスローガンである。

『子どもの参画』の世界的オピニオンリーダーであるロジャー・ハートは、世界中の子ども参画の事例を視察した経験から「ムラを育てるには子どもが必要」と言った。子どもは社会の構成員として、市民として、大人のパートナーとして地域づくりに主体的に参画する能力があり、大人にはない力を発揮するからである。なるほど、これは私自身も経験から実感していることである。

地域づくりへの子どもの参画について、日本では

「住民参加でさえ十分でないのに子どもの参画など無理である」という声も時々聞かれる。しかし大人が参加していないのなら、子どもの時から地域に関わり、将来、今の大人よりは社会に参画する市民を育てるという長期的目標からも意義があることである。それだけでなく、子どもが動くことで地域の大人も動き出すということ、私自身が経験的にいくつかの地域で実感したことである。とかく地域のまちづくりは葛藤や衝突がつきものであり、運動が停滞することもある。しかし子どもたちが大人にインタビューしたりしていると、子どもの前で大人気ない、と大人が反省して動き出す。子どもの参画はそんな意味で、地域の大人世代から子どもに伝承していくコミュニケーションのプロセスでもある。それはまた持続可能な地域づくりでもある。

ユニセフの「子どもにやさしい都市」は、1996年の「国連人間居住会議(HABITATII)」を契機に始まった、子どもの権利条約と地球環境問題からの持続可能な発展のためのローカルアジェンダ21を背景としたプログラムである。世界で900弱の都市がエントリーしており、日本では川崎市のみが名乗りを挙げている。子どもにやさしい都市の柱の第一は子どもの参画である。日本の都市の開発は景気対策として将来に多大な借金を残して行われている。その長期的視点を欠いた建設界を健全に、しかも持続可能な形態にするためにも、子どもの参画を進めることが求められる。それはまた未来に有能な担い手を育成することにもなるのである。

<参考文献>

- 1) ロジェ・カイヨワ(1958) 多田道太郎・塚崎幹夫訳 『遊びと人間』講談社学術文庫(1990)
- 2) 日本学術会議子どもの成育環境分科会(心理学・教育学委員会・臨床医学委員会・環境学委員会・土木工学・建築学委員会合同)「我が国の子どもの成育環境の改善にむけて—成育空間の課題と提言—」平成20年(2008年)8月28日 (<http://www.scj.go.jp/ja/info/kohyo/index.html>)
- 3) 木下勇(1996)『遊びと街のエコロジー』丸善
- 4) <http://www.childfriendlycities.org/>

<写真提供>

写真2、3 菅博嗣 写真4、5 横重善