

~遊び場を創る~

4 子どもの成育環境と遊環構造



仙田 満
SENDA Mitsuru | 放送大学教授/環境建築家

どんな場所でも子どもたちはあそぶことができると大人たちは楽観してきた。しかし、町づくりに関わる私たちこそ、子どもを元気にする空間の創造に責任をもたなければならない。私たちが意識すべき、子どもたちが群れてあそぶ場に必要空間の構造とは…。

今、我が国の子どもたちに多くの問題があることを私たちは知っている。しかしそれらは私たちの専門的領域とは関係のない、教育や家庭の問題と考えていないだろうか。世界的にみても、日本の子どもたちは孤独、孤立、そして低意欲の状態にある。それには日本の都市環境、生活環境が大きく影響している。私たち都市や建築に関係する者が次代を担う子どもの成育環境の問題に真剣に対応していかなければ、日本の将来はないと考える。ここでは都市・建築をつくる者の責任と方法について述べたいと思う。

子どもの成育空間としてのあそび空間

脳科学の進歩によって、人間の脳は8歳頃までに約90%が形成されることがわかっており、その頃までのさまざまな体験が、その後の人生に大きな影響を及ぼすといわれている。8歳以下の子どもたちの成育環境は、あそび環境といっても良いのだが、そ

れによって子どもたちは5つの能力を開発すると考えられる。

第1に身体性開発である。身体性とは体力、運動能力である。子どもたちは群れてあそぶことによって、体力、運動能力を発達させてきた。第2は社会性開発である。アメリカの作家ロバート・フルガムは『人生に必要な知恵はすべて幼稚園の砂場で学んだ』という本の中で、人間関係学は大学や大学院で学ぶことなく、幼稚園時代に砂場であそびながら学ぶという内容を述べ、多くの人の共感を得た。そしてケンカや仲直りの大事さも指摘している。仲直りできることは社会性という点で極めて大きな能力なのだ。第3は感性開発である。子どもたちは自然あそびを通して感受性、情緒性を開発する。それは自然あそびの基本が生物採集のあそびだからである。自然の中でのあそびを通して、自然の変化や生死と出会うことによって、子どもたちは感性を育

んでいく。第4に創造性開発である。動物学者デズモンド・モリスが著書『人間動物園』の中で述べているように、「あそびはボーナスとして創造性開発をもたらす」のである。それはあそびが自由であり、楽しいもので、繰り返され、無償のものだからである。あそびは往々にして偶然性をはらむ。その中に新たな発見、発明がもたらされるのである。そして第5に挑戦性開発である。あそびは意欲、すなわち挑戦性を開発する。道ばたに丸太が転がっていれば、子どもたちはそこにぴょんと飛び乗り、バランスをとってどこまでいけるか挑戦する。失敗しても何度も繰り返して、征服したときの喜びを忘れない。自由な意志で挑戦する。

このように、あそぶことを通して子どもたちは身体性、社会性、感性、創造性、挑戦性を獲得していくのであるが、それは同時にあそびから疎外された子ども、あそべない子どもはこれらの能力を開発するチャンスを失ってしまうことを意味している。

日本の子どもたちの劣化の現状

近年の子どもたちの体位を見てみると、特に男子で肥満の傾向が強い。40年間で身長、座高は3%の伸びであるが、体重のみが12%も伸びている。これがあそばないことによる運動不足に起因するものであることは明らかである。また、各種の運動能力もこの20年間で5~10%落ちている。これは性差に関係ない。運動不足により成人病になる子どもが増加している。

精神的な面でみてみると、2007年のOECD(経済協力開発機構)の調査によれば「自分は孤独である」と感じている15歳の子どもの比率は、多くの国が5%内外であるのに対し、日本のみが30%と高い値を示している。また職業に対する意欲も、積極性という点ではOECD調査各国の中で最低といえる。不

登校も増え続けている。精神疾患も増加傾向にあり、10年間で2倍という報告もある。また意欲という点では、神奈川県藤沢市教育委員会の報告によれば、この40年間で「大いに勉強したい」と答えた子どもの割合は40%も下落して25%になっている。

これらの子どもたちの劣化現象とも呼ぶべき状況は、家庭や学校でのしつけや、感情の問題もあるが、子どもたちの生活環境である都市、建築環境が、子どもたちが群れてあそぶ環境でないことによる影響も極めて高いと思われる。現代日本の子どもたちは、あそび環境そのものを奪われているといってもよい。すなわち、あそびによって身体性、社会性、感性、創造性、挑戦性を開発する機会を失っているのだ。

日本の子どもたちのあそび環境の変化

日本の子どもたちのあそび空間は1955年からの50年間で1/100というようなオーダーで縮小していると言われている。私は子どもの戸外のあそび空間の分類として、自然、オープン、道、アナーキー、アジト、遊具という6つを考えている。日本の子どもたちのあそびの中心は「道」だった。道が林、空地、境内などの多様なあそび場をつないでいた。また道はコミュニティの中心でもあった。その道でのあそびを禁止されたことによって、1960年代にあそび空間そのものを一気に失っていく。群れてあそぶ空間としての道があそび場でなくなったため、あそび集団は解体され、子どもたちはテレビ、テレビゲームに向かっていった。あそび環境とは空間、時間、集団、方法という4つの要素によって構成されていると考えられる。空間の変化だけでなく、あそび時間も1960年代に全国的に普及したテレビの影響で、分断化されてしまい、あそびはもはや予約しなければならぬものになってしまっている。また少子化はあそび集



写真1 横浜・ゆうゆうのもり幼稚園



写真2 横浜・ゆうゆうのもり幼稚園のアトリウムに張られたネット遊具



写真3 海南省万石公园



写真4 海南省万石公园の元气馆内部



写真5 愛知県児童総合センター



写真6 愛知県児童総合センターのアトリウム

団を縮小させている。さらに多年齢のあそび集団はほとんど見られない。

このような変化の原因は多様であるが、自動車とテレビという2つの生活ツールによるものが極めて大きいと考えられる。群れてあそぶ方法があそび集団の解体によって伝承されず、極めて少なくなっている。それによりあそびの醍醐味を体験する機会を失っている。すなわち現代日本の子どもたちはあそび空間、時間、集団、方法の全ての面で劣化し、複合的に悪化の循環に陥っているといえる。この悪化の循環を断ち切らねば、子どもたちがあそびを通して5つの能力の開発をすることはできないのではなからうか。

子どもを元気にするための国家戦略

日本の子どもたちの元気を取り戻すためには、8～10歳頃までのあそび環境の悪化の循環を断ち切る必要があると思われる。私も属する日本学術会議では「我が国の子どもを元気にする環境政策検討委員会」という課題別委員会を立ち上げ、学際的に取り組み、2007年に提言を社会に発信した。

そこではまず国と国民が、子どもを元気にする国づくり、あるいは子どもにやさしい国づくりという運動を始める必要性を訴えている。子どもの問題は将来の日本の根幹をなす問題にも関わらず、少子化という極めて部分的な問題のみに焦点が当てられている。その背景の部分、すなわち子どもたちが幸せな子ども時代を過ごし、あそびを通して5つの能力を育成することを捉えていないという問題意識からである。国民自身が子どものあそび場や声に冷淡なシーンは多くの場所で散見される。今やあそび場や幼稚園は迷惑施設のレッテルさえ貼られている。国も国民も子どもの問題にもっと目を向けるべきである。それはこの国の将来を考えることなのである。行政や学術機関において子どもの問題は分断

的な状態では解決できない。総合的な場が必要である。子どもの問題は単に厚生労働省や文部科学省の問題ではない。あそび場の問題は国土交通省、環境省、農林水産省、そして自治体の問題でもある。総合性が重要なのである。

また学問分野においても、総合的に議論されねばならない。そのような総合する場の必要性を訴えた。その提言に基づき、日本学術会議では現在5つの領域的委員会の下に学際的な子ども成育環境分科会を設置している。2008年7月には「成育空間の課題と提言」と題して社会に発信している。そこでは次のような3つの大きな目標が掲げられている。

①多くの大人によって育まれる場

現代の日本の住環境は核家族を主体としたものとなっている。子どもたちが家族と学校のみに関わり、地域とのつながりを失っている場合が多い。多くの大人と触れ合いながら成長していく場、そのような住環境形式がより推進されるべきである。またプレイヤーという大人が存在が重要であることが指摘される。今、一般に街区公園の利用率は極めて低い。一方、プレイヤーのいる公園の利用率は高い。保護者は、街区公園は子どもが犯罪にあう場所との認識で、子どもたち同士であそぶことを許していない。日本の全ての公園にプレイヤーという存在が必要なのだ。

②群れてあそぶ場

子どもたちが自由に群れてあそぶ場が重要である。そのカギは道である。住宅地の細街路は車の通行を制限し、子どもたちのあそびと共存する方向を考えるべきである。プレイヤーのいる公園を増やし、群れてあそべる場をもっと拡大すべきである。

③子どもの参加による場の形成

子どもたちが主体的に町づくりにかかわり、自分たちの町に関心をもつことを子どもの参加、参画によって推進すべきである。



写真7 新潟市民球場

このような子どもたちの視線をもつ町の形成を推進することに私たちは全力をあげねばならない。その中でも自然体験の場の重要性を特に強調したい。子どもたちの科学的な好奇心は自然環境の中でのあそびを通して育まれる。自然体験は自己肯定感をも向上させるともいわれている。身近な自然体験の場として、学校や幼稚園の庭がある。それらがより自然体験に近い経験ができる場として改造することが推進されねばならない。

子どもを元気にする遊環構造の空間

子どもたちが群れてあそぶ場には、それを可能とする空間の構造があると思われる。私が幼稚園児のための遊具の開発プロジェクトから見出した集団あそびゲームが発生しやすい遊具の構造と、子ども時代にあそんだ町や空間の思い出からその特徴の分析を通して、遊環構造としてまとめることができた。それらは次のような7つの条件をもつものである。

- ① 循環機能があること
- ② その循環(道)が安全で変化に富んでいること
- ③ その中にシンボル性の高い空間、場があること
- ④ その循環に“めまい”を体験できる部分があること
- ⑤ 近道(ショートカット)ができること
- ⑥ 循環に広場が取り付いていること
- ⑦ 全体がポーラス(多孔質)な空間で構成されていること

これらの条件を備えた、遊環構造を応用した建築、造園、都市空間を長年実践してきたが、次にその一部を紹介したい。

・ゆうゆうのもり幼保園

幼保一元化の幼児施設である。低年齢児は1階、高年齢児は2階という構成で、2階全体に一周するテラスが巡っている。そのテラスが外部の木製遊具と連続し、遊環構造を構成している。2階中央には巨大ネットが張られおり、ここでも内部的な遊環構造がつくられ、子どもたちの多様な活動を喚起する空間となっている。

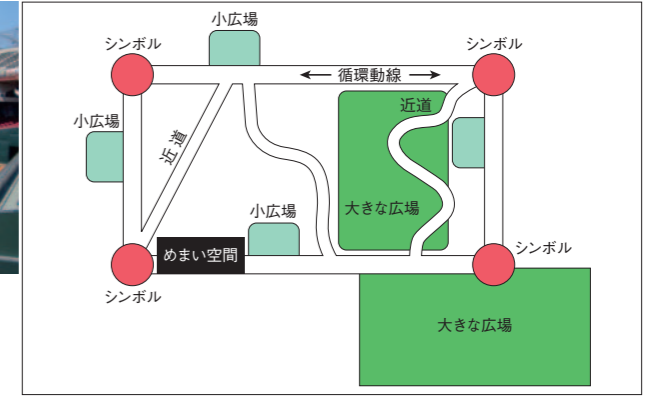


図1 遊環構造モデル図

・和歌山県海南市わんぱく公園

15haのかつてのみかん畑を子どもたちの公園として改造した例である。螺旋状のスロープをもつ元気館と呼ぶセンター施設はもちろん、高低差のある地形を利用した敷地全体が遊環構造によって構成されている。巨大な芝すべりはそのハイライトでもある。

・愛知県児童総合センター

面積8,000㎡の日本で最大級の子ども施設である。建築的な動線と、あそびの動線とがからみあいながら、全体として遊環構造が徹底的に応用されている。年間50万人という多くの利用者で賑わう児童センターとなっている。

・新潟市民球場

収容人数33,000人の新潟市民球場は子どもの施設ではないが、遊環構造のメイン動線として、8～12mのメインコンコースに27種の観覧席がランチしていて、楽しく多様性のある野球場として形成され、子どもをはじめ多くの人々の元気を育む都市施設となっている。今後このメインコンコースを中心に更に賑わいと楽しみの空間が増設される計画である。

子どもの視点に立って変えていく

子どもはあそびの天才だといわれてきた。どんな場所でも子どもたちはあそぶことができると大人たちは楽観してきた。しかし今、子どもたちはコップの中のアリようになっていて、そのあそびの天才ぶりを発揮することができない。そのようになってしまった都市環境を子どもの視点に立って変えていく町づくりが必要だ。遊環構造をもつ都市環境が子どもたちを空間的に元気にすることができると考えている。子どもたちが幸せな子ども時代を過ごすことのできる環境をつくるのが、私たちの役割であり、また私たちの未来につながる。私たち都市、環境に携わる者としては、その自覚をもち責任を果たさねばならない。