



『あそび』が子供を教育する

—— 仙田研究室～建築学科 ——



仙田 満 教授

わたしたちは建築学と言にいうが、実は建築学のカバーする分野は大変広い。このタイトルにしても、これを見て「なぜ建築学科とあそびが結びつくのか」と思った人もいるだろう。東工大の建築学科には、建物の構造だけでなくそれを取りまく様々な空間を研究している研究室がある。そのうちの一つであるここ仙田研究室では建築史のほか、人間の行動と空間の関係といったテーマが研究されている。廊下や広場のように、人が歩きまわる空間の形や、子供の教育と空間の関連性など、そのテーマは実に多様である。今回はその中でもユニークな「子供のあそび環境の研究」を取りあげてみた。



大人は子供のために何ができるのか

仙田研究室で行われている「子供のあそび環境の研究」というテーマは、日本では他に類を見ない珍しいものである。仙田先生はなぜこの研究をするようになったのだろうか。

「ぼくは建物それ自体だけではなくて、造園とか都市計画だとか、そういう建築に関連する広い領域のデザインをやりたいかったです」

と仙田先生は言う。先生は今から25年ほど前、はじめて遊具の設計を依頼された。遊具とは公園にあるブランコやすべり台、ジャングルジムに代表される装置を指す。写真1は、そのころの仙田先生が設計した遊具である。まもなくこれらの遊具は評判になり、先生は児童学会というところで講演することになった。だが、そこで先生はこんな質問をうけたのである。

「仙田さん、遊具というものは子供の自由な遊びをかえって規制してしまうのではないですか？」

それまでただ面白ければよいと考えて遊具を設計していた仙田先生は、この問いかけに対して反論することができなかったという。そこで先生は

次の疑問を解決するために調査・研究していこうと決めたのである。

「そもそもなぜ遊具が必要なのか。子供のあそびは、今どんなふうになっているのか。そして大人は子供のために、どのような空間を与えるべきなのだろうか」



写真1 「道の巨大道具」



あそびの「環境」をとらえる

子供たちはどんな所で、どんな仲間と、どれくらい
の時間、どんなあそびをするのか。そして公
園だけでなく、道端や空き地なども含め子供たち
が遊べる場所は都市の中にどれくらいあるのか。
仙田先生はこれらを総合して「あそび環境」と呼ん
でいる。あそび環境を調査することによって先生
は現在の子供たちが置かれている、あそびに関し
ての状況を把握しようとしたのである。

では実際に都市の中にあるそのようなあそび場
は、果たして子供たちにとって十分なのか。足り
ないとすれば、どのようなあそび場がどれくらい
必要なのだろうか。こうした疑問を明らかにする
ため、仙田先生は「あそび空間」という概念を導入
した。あそび空間とはあそび場の特徴を、どんな
あそびが適しているかという観点から分類したも
のである。先生は、子供たちが遊ぶ場所は表1に
あるような6種類のあそび空間にまとめられると
考えた。

たとえば「自然スペース」とは森や川のように生
き物がいて、それらを採取するあそびが適してい
る空間である。「オープンスペース」は広場や校庭
などのひらけた空間で、野球をしたり鬼ごっこを
したりと子供たちが走り回れる場所のことである。
またガラクタ置き場や工事現場のように、ごみご
みしていて子供たちの想像力をかき立てる空間は
「アナーキースペース」と呼ばれる。もちろん、ひ
とつの場所が自然スペースとオープンスペースの
両方の特徴をもつといったこともあり得る。あそ
び空間の導入によって、様々なあそび場をまとめ
て論じることができるようになった。

現在、子供のあそび空間の量はどんどん減少し
つつけている。子供にとって特に重要な自然スパー

あそび空間	あそび場の状態	具体的なあそび場
自然 スペース	木、水、土を素材と して生物がいる状態	山、川、田畑、森、 雑木林等
オープン スペース	広がりのある状態	グラウンド、広場、 原っぱ等
道スペース	人が通る道がある状態	道路、路地等
アナーキー スペース	混乱し、未整理な 状態	焼け跡、工事現場 等
アジト スペース	秘密の隠れ家の状 態	山小屋、洞窟、馬 小屋等
遊具スペース	遊具がある状態	児童公園等

表1 あそび空間の分類

スは、今多くが開発され住宅地になってしまった
し、アナーキースペースは危険であるという理由
で子供が入れないことが多い。かつて子供たちが
よく遊んでいた車の通らない道も、今やめっきり
少なくなっている。また、次のような事実もある。
昔は子供たちが家にいても面白いことはなかった
ため、同じ境遇の子供たちが自然と外で遊ぶよう
になっていた。ところが今、子供たちは自分だけ
の部屋を持っている。テレビを見ていればわざわざ
外へ遊びに行く必要もない。すると縦のつなが
りを持つ子供社会が崩壊してしまい、外で遊ぶこ
との楽しさが小さい子供に伝わっていかなくなる。
そのために、ますます子供たちは外で遊ばなくな
る。このような子供社会の崩壊と、あそび空間の
減少によって、あそび環境は悪化し続けているの
である。あそび環境を改善するためには、地域の
人々のつながりを重視するとともに、都市計画に
おいても街の中にどんなあそび空間がどれくらい
必要なかを考えるべきだ、と仙田先生は言っ
ている。



ワクワクさせる遊具の条件

仙田先生は、遊具や公園の設計を手がけている
が、もちろん遊具さえあれば子供のあそび環境が
豊かになると考えているわけではない。

「遊具があそびに占める割合は、せいぜいあそび
全体の4分の1ぐらいだろうね」

と仙田先生は言う。遊具の役割は自然の代わりに

子供たちを遊ばせることなく、むしろあそび
の一部分を都市の中の狭くなった空間にうまくま
とめることなのである。遊具を設計することは、
あそび環境を改善するために建築家としてできる
ことの1つだという。それでは次に仙田先生が設
計した遊具の一部を紹介していこう。

1) 子供に挑戦する遊具 —— 「道の巨大遊具」

写真1を見てほしい。この「道の巨大遊具」は仙台市の中央児童館にある。これは仙田先生が設計した遊具の中でも初期の作品で当時テレビなどでも紹介されかなり有名になった。「巨大遊具」というのは仙田先生の造語だが、その概念はこうである。それまでの遊具というのは単一の機能しか持っていなかった。たとえば、ブランコなら基本的にはブランコとしてしか遊べなかった。そういった単一機能の遊具ではなく、一つの遊具の中にいろいろな機能を備えている遊具、それが巨大遊具なのだ。この「道の巨大遊具」ではコイル状の通路がちょうど木の幹のように続いている。途中には様々な遊具が取り付けられており、子供たちがそれを征服していくという仕組みになっているのである。

仙田先生はあそびには3つの段階があると考えている。例えば子供が初めてすべり台で遊ぶ場合を考えてみよう。最初に「機能的あそび段階」と呼ばれる、単に滑るというすべり台の基本的な機能を体験するあそびの段階がある。それに慣れてくると今度はより速く、よりスリリングに滑ろうとする「技術的あそび段階」がある。さらに進むとそこで仲間とゲームをしたりごっこ遊びをしたりという「社会的あそび段階」になるのである。

社会的あそび段階では、遊具はゲームやごっこあそびの舞台としての役割をはたす。先生は人間関係を学ぶという点からみて、あそびの最終目標は社会的あそび段階だと考えている。だが一般的

- 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その中にシンボルとなる場があること
- ④その循環にスリルを体験できる部分があること
- ⑤循環を近道できること
- ⑥循環に小さな広場などがついていること
- ⑦全体が穴だらけで、どこからでも出入りできること

表2 遊環構造の条件

にこの「道の巨大遊具」のような、征服するための遊具は、子供がひとたび征服すると飽きられてしまうことが多く、社会的あそび段階に達することは難しい。しかし「道の巨大遊具」は征服するためという意図で作られたにもかかわらず、社会的なあそびも多く行われていた。先生はこの理由を「道の巨大遊具」が大きな循環のある構造をもつためと考えた。そこで新たに「遊環構造^{ゆうかん}」という概念が生まれてきたのである。

2) 遊環構造をもつ遊具 —— 「風のとりで」

仙田先生は、社会的な遊びが多く行なわれる遊具は、子供がその中をぐるりと循環できるような構造をもっているということを発見した。仙田先生の調査によれば、あそび場で行われるゲームの多くは「競争」「追いかけっこ」に類するものである。だから一本道で行き止まりになっている遊具よりも、循環した遊具の方がより面白く遊べるわけだ。先生は人気のある遊具に共通したこのような特徴



写真2 「風のとりで」

をいくつかの条件にまとめた(表2)。そしてこれらの条件を満たす遊具の構造を「遊環構造」と名付けたのである。

写真2の「風のとりで」は先生が遊環構造の条件を初めて巨大遊具に適用した作品である。この遊具では社会的なあそびがかなり多く行われた。仙田先生の理論の正しさは、子供たちによって証明されたのである。

3) 自然スペースをとりもどす ——

「こどもの国じゃぶじゃぶ池」

先生はすでに成人している人たちに、子供の頃よく遊んだ、思い出深いあそび場はどんなものであったのか調査した。その結果、多くの人が自然スペースに分類される場所を最も強く印象に残っているあそび場として挙げた。そのため仙田先生は6種類のあそび空間の中でも特に自然スペースが大事だと考えている。

この「じゃぶじゃぶ池」は長津田の「こどもの国」

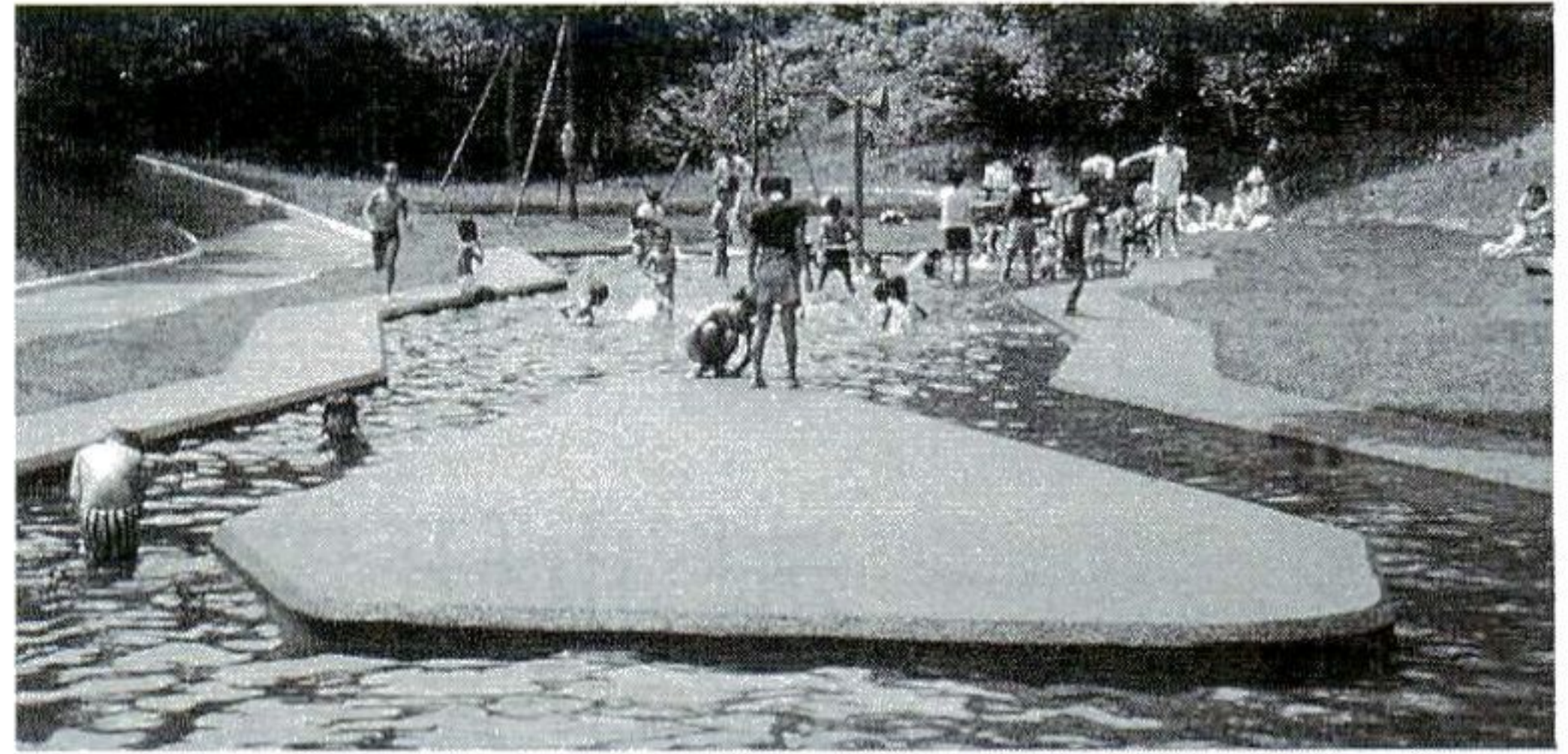


写真3 「こどもの国じゃぶじゃぶ池」

内にある湧水池で、自然スペースを取り戻そうという意図でつくられた。自然スペースにおいて子供たちが学ぶいちばん重要なことは生命の尊さ、不思議さであると仙田先生は考えている。そこで子供たちが生き物をつかまえたり観察したりできるようにしたのである。「こどもの国」はある程度加工された形ではあるが、それでも子供たちは日頃体験できなくなっている自然スペースにじかに触れることができるようになっている。



あそび環境についての意識を

子供にとって遊ぶということはどういう意味を持つのだろうか。「人生にとって必要な知恵は高校や大学ではなく幼稚園の砂場にある」と言った学者がいる。子供はあそびを通して人間関係を学ぶと同時に感性や創造性も磨いていくと仙田先生は考えている。

最近の子供のあそびといえばテレビゲームを思いうかべる人も多いだろう。それまでにも子供が外で遊ぶ機会は減ってきていたが、テレビゲームの登場でいっそう減ってしまっている。「最近調査にいった山形でも、自然が豊富にあるのにみんなテレビゲームに夢中だったな」と仙田先生はさびしそうに言う。先生は、子供の外で遊ぶ機会が減ることによって、子供たちの創造性や感性といったものが萎縮してしまうのではないかと心配している。先生は建築学科の学生たちにも「子供のころよく遊んでおかなかった人はたいした建築家にはなれないよ」と言っているそうである。先生によると子供が遊ぶかどうかは結局のところ親の教育によるものであるという。しかし、今の若い親自身が、すでに外で遊ぶことをあまり知らない世代である。幼稚園の保育さん自身、あまり遊んだことがないので子供をうまく遊ばせることができない

いのだそうだ。

最近の子供たちに「いま何をしたいか」と聞くと「眠りたい」「疲れた」という答えが多く返ってくる。子供のあそび環境はいま危機に瀕している。仙田先生は、これからも遊具の設計は行っていくが、大人にもっと子供のあそびに対する意識をもってもらわなくてはあそび環境は良くならないと言った。子供たちが自由に遊べるように地域全体で考えていかなくてはならないのである。このような状況の中で、今後とも仙田先生の研究はますます重要になっていくことだろう。



仙田先生の遊具を見ていると、今の子供たちがうらやましく、なぜ子供の頃もっと外で遊んでおかなかったのかと後悔させられます。今回は他の研究については紹介できませんでしたが、先生はこの研究以外にも様々な研究をされています。今回の取材は楽しく、そして何か懐かしいものでした。仙田先生、ありがとうございました。

(新山 祐介)