

子どもの外遊び空間に関する研究
—遊び場づくりワークショップを通して—

1 研究の背景

◆「子ども時代は、遊びの時代」であり、大人として育っていくには豊かな遊びの経験がなくてはならない。



◆現在、子どもの遊び環境は様々な要因(社会的要因、文化的要因、都市的要因)により大きく変化しており、遊び環境の貧困化が指摘されている。

◆子どもを地域の担い手として育てるためにも子どもが地域社会において様々な意見を表明したり、計画・事業に参加することが大切

2 既往研究

市街地におけるこどものあそび空間発生量の予測に関する研究 —こどものあそび環境実態調査データの重回帰分析より—

三輪律江(近藤光司建築設計事務所), 仙田満(東京工業大学大学院), 矢田努(愛知産業大学)

- ・あそび空間が小学校・公園といった公共的空間・・・とりわけ計画された遊び場に閉じ込められがちであるという今日の都市的課題を明確にする・・・
- ・総合的なあそび空間・・・をどのように回復ないし代替できるかが問われなければならない

「子どもたちの体験活動による住民参加のまちづくり促進に関する考察」

倉原 宗孝, 後藤 由紀, 日影 敏也 (北海道工業大学)

子ども達を目線をまちづくり文脈に融合していくことの意義

- ① 子ども達は未来の「まちづくり人」であるということ。
- ② 子ども達の発見・発想を現実のまちづくりに活かす可能性。
- ③ そうした子ども達に触発されつつ、大人たちの思考、行動、発言が地域社会の拘束から解き放たれていくこと。
- ④ 子ども達を巡るネットワークの有用性。

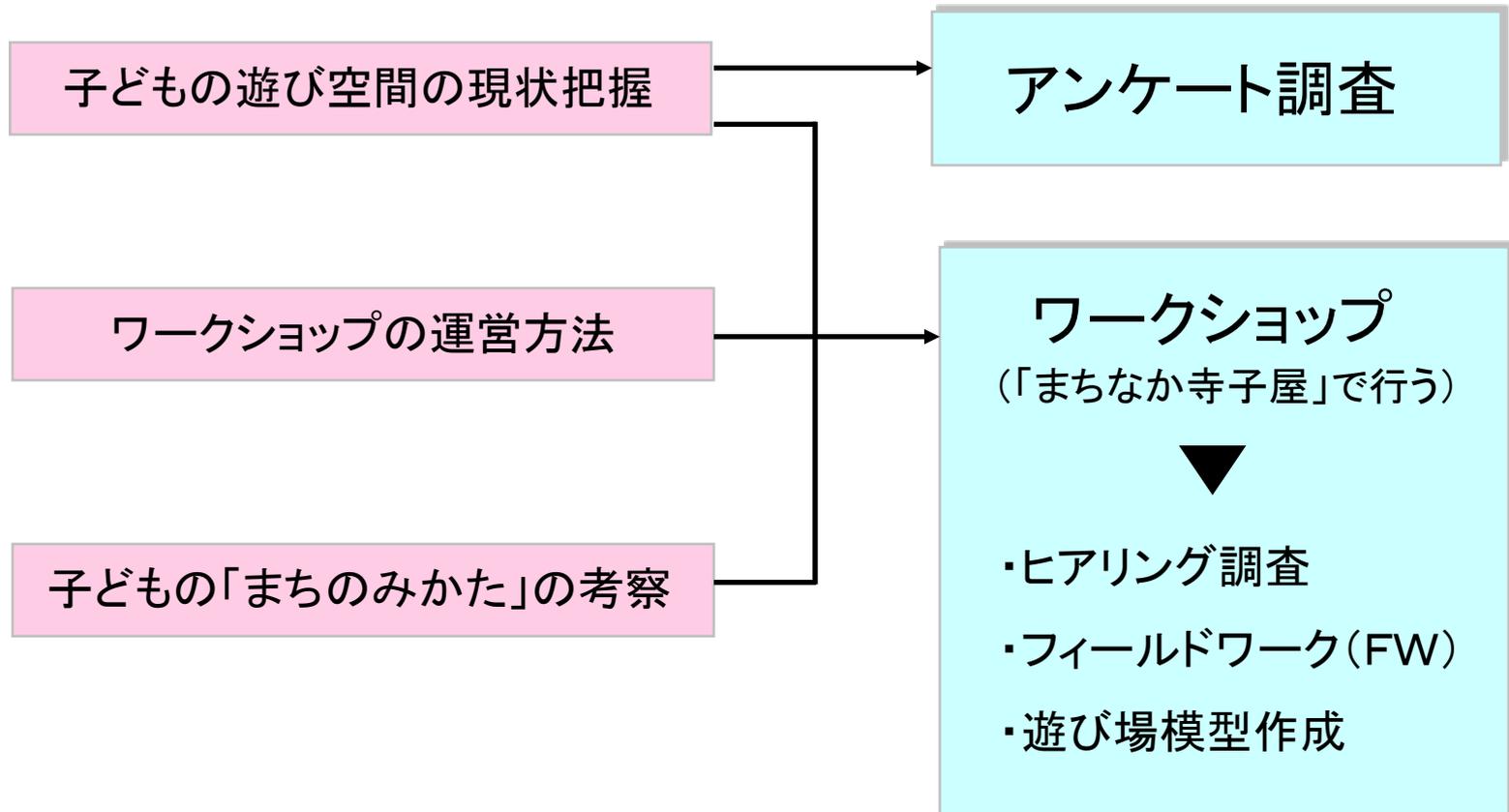
3 研究の目的

子どもが人として成長していくために欠かせない「遊び」に着目し、子どもの普段の「遊び空間」についての現状を把握すること

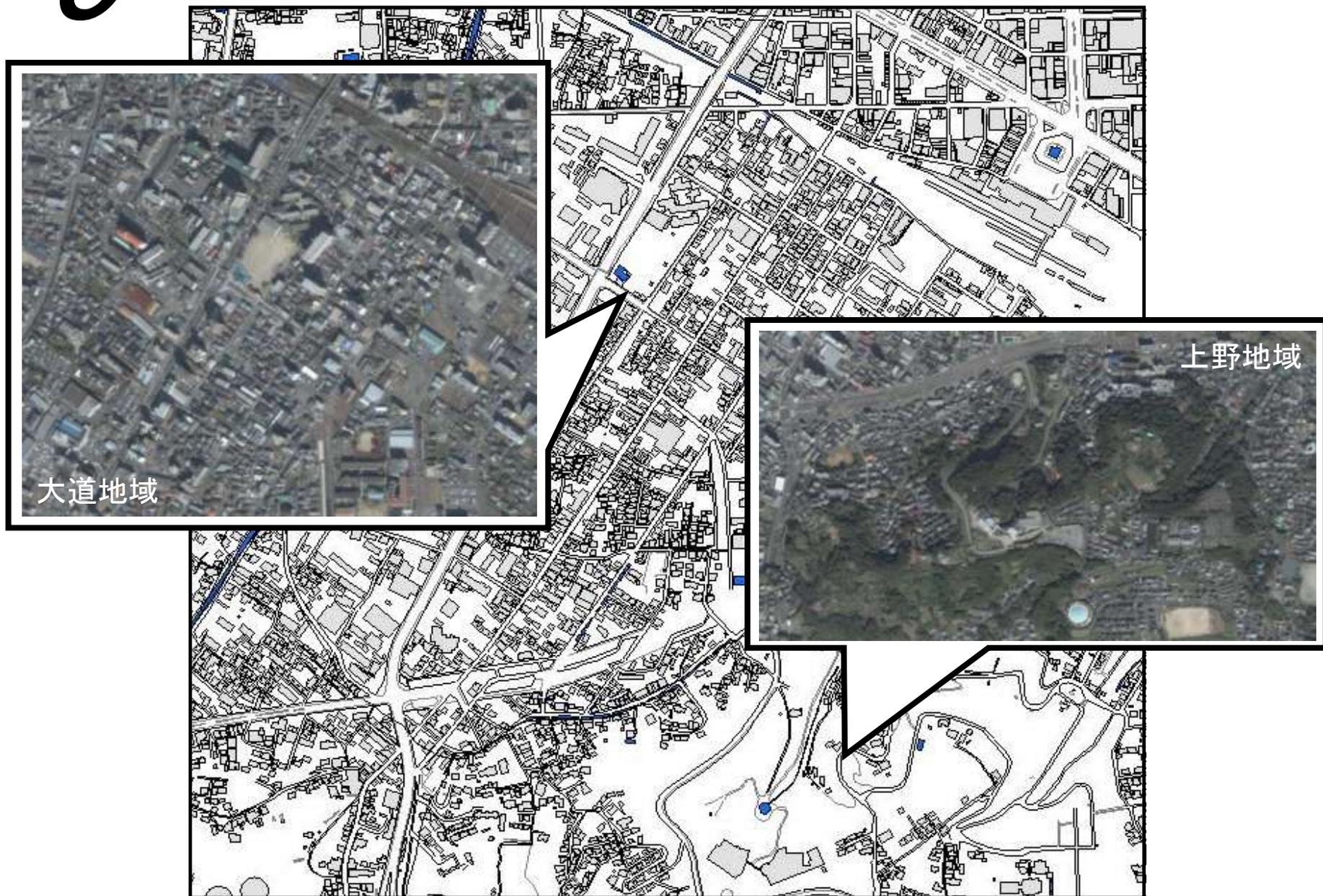
子ども主体のワークショップにおいて、子どもが自由な発想で自分達の考えを表現するための運営方法について考察すること

ワークショップを通して、子どもが地域をどのように見ているのか（子どものまちのみかた）を探り、今後の遊び場整備にどのようなことが考えられるかを考察すること

4 研究の方法



5 調査対象地域



◆目的：子どもの遊び空間の現状把握

◆調査対象：大分市立大道小学校の4～6年生の児童234名

◆調査時期：2007年1月

◆調査内容：平日の放課後の遊び場所について
回答は選択肢と自由記述

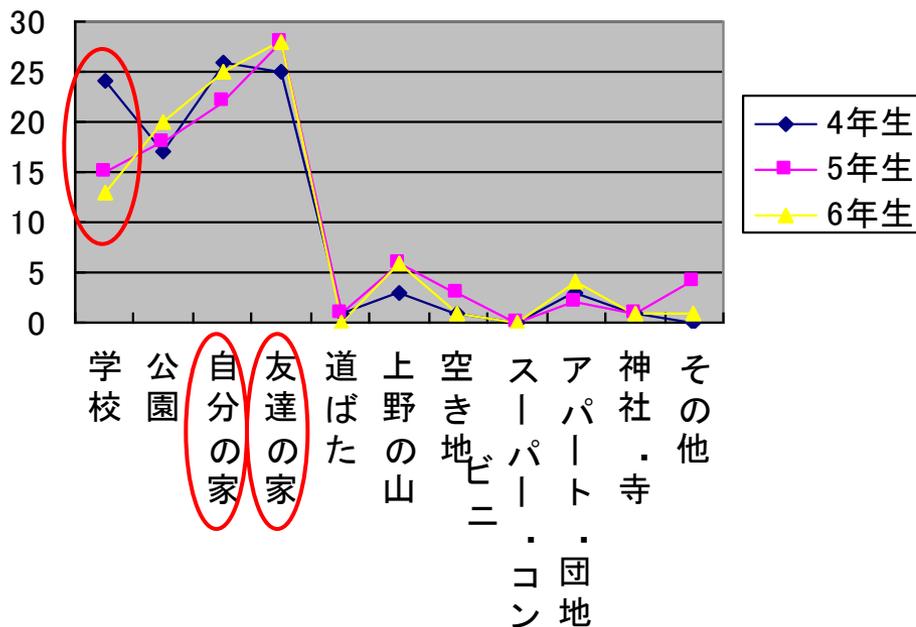
◆質問項目：
① 普段、放課後に遊ぶことがある場所
② 質問①の場所の中でもよく遊ぶまたは最も好きな場所
③ 質問②で答えた場所で思い出すもの、様子
④ 欲しい遊び場

6 質問①—普段遊ぶことがある場所

アンケート調査

	学校	公園	自分の家	友達の家	道ばた	上野の山	空き地	スーパー・コンビニ	アパート・団地	神社・寺	その他	合計
4年生	64	46	70	68	3	9	2	0	7	2	0	271
5年生	24	29	36	45	2	9	5	0	4	1	7	162
6年生	38	58	71	81	1	18	3	0	12	2	3	287
合計	126	133	177	194	6	36	10	0	23	5	10	720

学年別割合



◆5, 6年生は「友達の家」で遊ぶことが最も多い。

◆4年生は内遊びが多いが、比較的「自分の家」でよく遊んでいる。

◆4年生が「学校」で最もよく遊んでいる。

◆大道地域でよく見られる場所ではあまり遊んでいない。

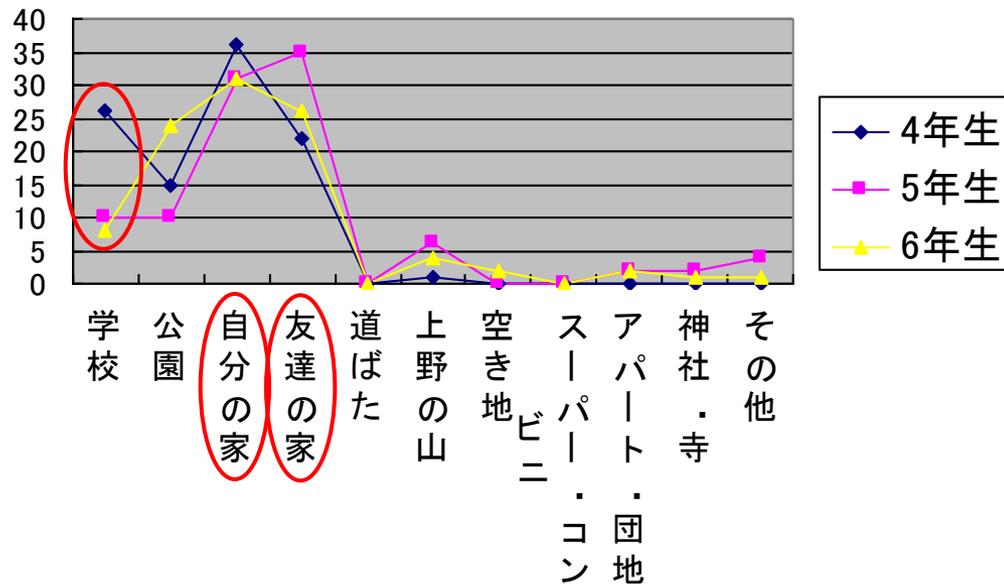
6 質問②—特に遊ぶ・好きな場所

アンケート調査

(有効回答数232)

	学校	公園	自分の家	友達の家	道ばた	上野の山	空き地	スーパー・コンビニ	アパート・団地	神社・寺	その他	合計
4年生	23	13	32	20	0	2	0	0	0	0	0	90
5年生	5	5	16	18	0	3	0	0	1	1	2	51
6年生	7	22	28	24	0	4	2	0	2	1	1	91
合計	35	40	76	62	0	9	2	0	3	2	3	232

学年別割合



◆4, 6年生は「自分の家」で遊ぶことが最も多い、好きである。

◆5年生は室内遊びが圧倒的に多い。

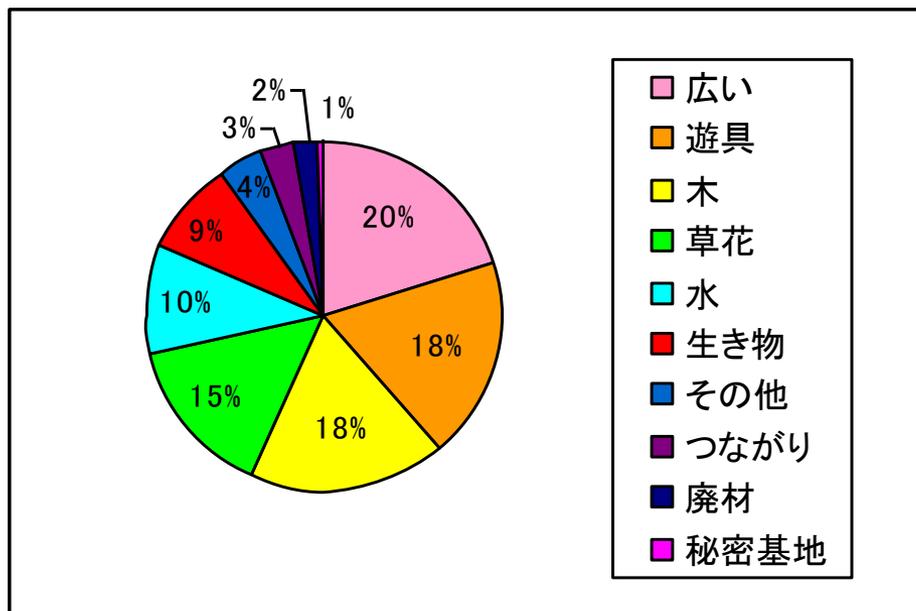
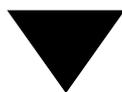
◆4年生は外遊びでは「学校」を最も利用している。

6 質問③—遊び場所の記憶（外遊び空間）

六つの遊びの原空間(仙田氏による)

- ・子ども時代の遊びの経験から思い出される空間
- ・さまざまなあそび環境調査

オープンスペース	広い
自然スペース	木、草花、水、生き物
道スペース	他の場所へつながっている
遊具スペース	遊具
アジトスペース	秘密基地、誰も知らないところ
アナーキースペース	廃材など

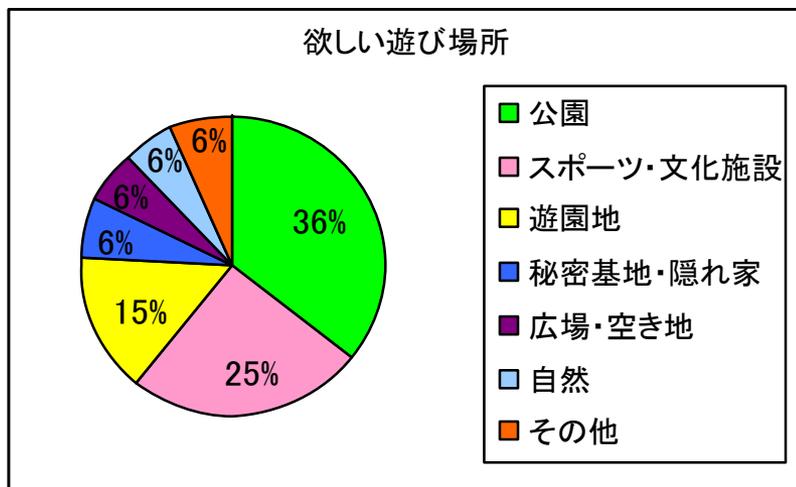


遊びながら体感する「広さ」「遊具」が上位に

複雑な空間で遊ぶ子どもが少ない。

6 質問④—欲しい遊び場所

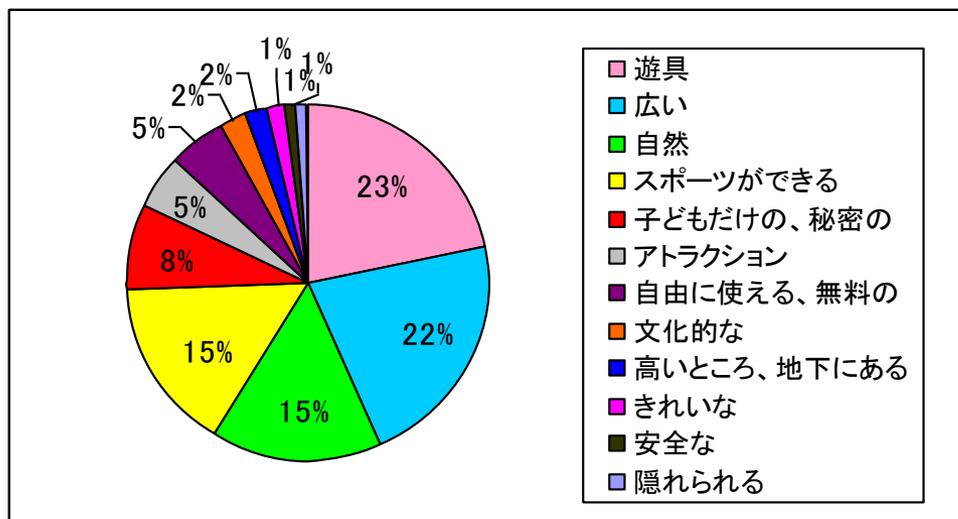
欲しい遊び場所



各学年の回答率

学年	回答率
4年生	96%
5年生	63%
6年生	62%

遊び場所のキーワード



遊ぶための環境や設備が整えられた場所を望む回答が多い。

時間や場所の制約が要因か、子どもが好きなように遊ぶ機会が十分でないと思われる。

7 遊び場づくりワークショップ

ワークショップ

◆目的:子どもが自由な発想で自分達の考えを表現するための運営方法について考察する。

◆日程:1月～3月にかけての土曜日の午前中、計6回

◆運営方法:教育福祉科学部と協働で「まちなか寺子屋」にて行った。

◆スタッフ:教育福祉科学部と都市計画研究室の学生

◆参加者:大道小学校の児童10名(男子2名、女子8名)

◆ワークショップの内容:
①ヒアリング調査
②フィールドワーク(まちあるき)
③フィールドワーク(やまあるき)
④遊び場模型作成(2回)
⑤発表会

調査の概要

調査時期	1月13日土曜日 午前10時～12時
参加者	9名
調査方法	学生スタッフが担当の子どもに普段の遊びについて尋ねていく。調査票と地図にその回答を記入する。
質問項目	① 普段、どこで遊んでいるか。(場所を地図へ記入) ② どんな遊びをしているか ③ 友達などはどこでどのような遊びをしているか ④ どんな遊び場が欲しいか

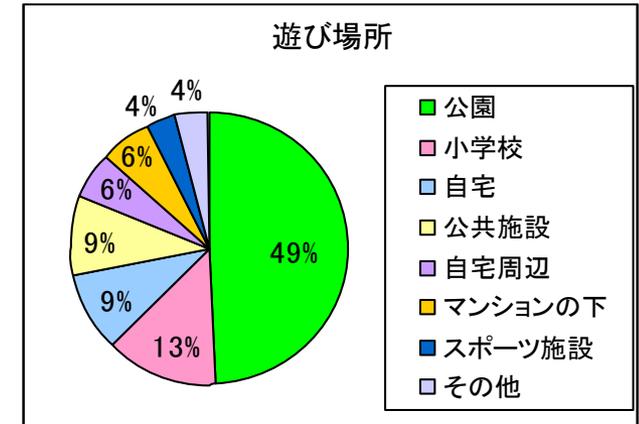
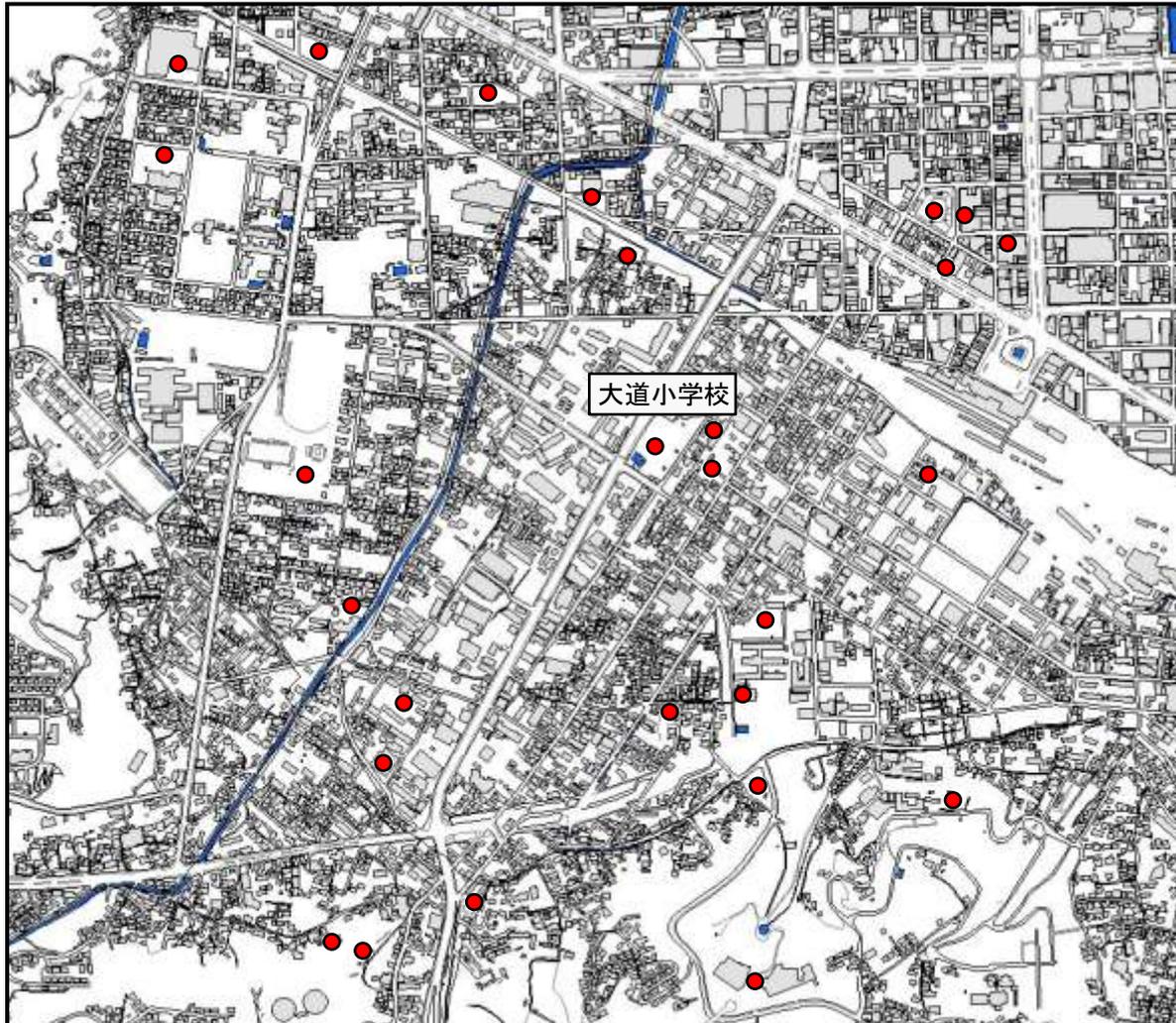


変わりゆく駅南地区についての説明



ヒアリング調査の様子

遊び場所のプロット図



学校から離れた場所で遊んでおり、比較的外遊びを多くしている。

遊び場所と遊び行為

		遊び場所						
		小学校	公園	マンションの下	空き地	道ばた	公共・スポーツ施設	商業施設
遊び行為	球技・ボール遊び	13	13	1	0	0	2	0
	集団遊び	10	15	1	2	0	1	0
	遊具遊び	6	8	1	0	0	1	0
	道具を用いた遊び	3	2	1	0	2	2	0
	自然遊び	1	1	0	0	0	0	0
	静かな遊び	2	1	1	0	1	2	2
	乗物遊び	0	0	1	1	0	0	0
	その他の遊び	0	1	0	0	2	0	0

(数字は回答数)



遊び行為	遊びの内容
遊び行為	ドッジボール、サッカー、野球、バレー、キャッチボール遊び、スーパードッジ、テニス、卓球
集団遊び	おにごっこ、こおりおに、リレー、ひまわり、ふえおに、けいどろ、障害物競走、かくれんぼ
遊具遊び	ジャングルジム、ジャンピングボード、シーソー、ブランコ、遊具おに、遊具、
道具を用いた遊び	縄跳び、長縄、弓矢、フリスビー、カーリング、ダーツ
自然遊び	木登り、せみとり
静かな遊び	ゲーム、読書
乗物遊び	自転車、一輪車
その他の遊び	犬の散歩、散歩、犬のしつけ

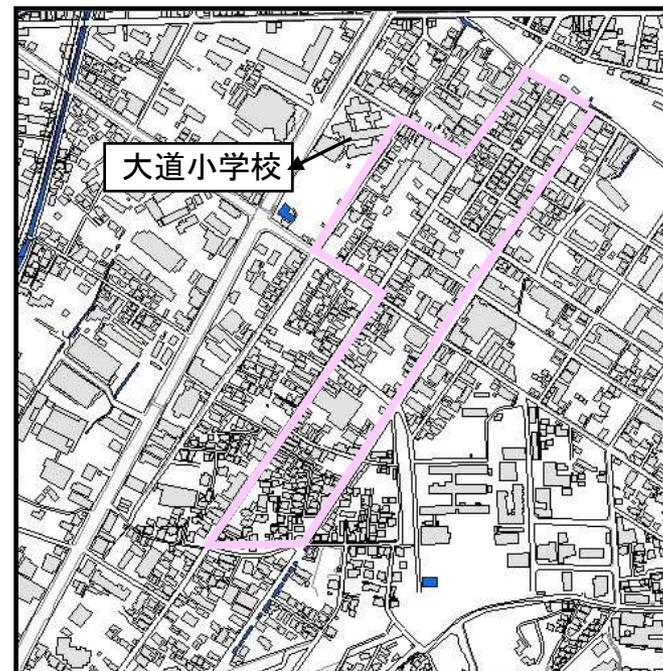
欲しい遊び場所

空間的	広い(8)	自然	自然が多い(1)
	公園(1)		木(植木)が多い(2)
	広場(1)	質的	車がない(2)
	高い場所にある(1)		幼児も遊べる(1)
	ボール遊びができる(1)		大人も楽しめる(1)
	運動できる(1)		虫が少ない(1)
もの	遊具(7)	設備	屋根がある(1)
	ゆうれい屋敷(1)		トイレ(1)
	アトラクション(1)		休憩所(1)

(数字は回答数)

まちあるきの概要

目的	子どもの視点を考察すること
実施日	1月27日土曜日
時間	10:00~12:00
範囲	大道商店街周辺
内容	子どもはデジタルカメラで気になるものを撮影
スタッフの役割	発話記録と写真の撮影地点を記録



まちあるきエリア

写真の分類

自然的なもの				人工的なもの										
草花・木の实	木・林・森	生き物	池・水路	建物	乗り物・駐車場	道路・通り	空き地	広場・公園	遊具	工事現場・廃材置場	土木構造物	サイン・オブジェ	街並み	その他
41	10	1	6	66	12	17	6	2	21	16	2	8	0	5

7 フィールドワークーやまあるき

やまあるきの概要

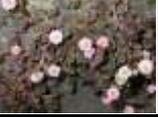
実施日	1月27日土曜日
時間	10:00~12:00
範囲	上野の山
内容	子どもはデジタルカメラで気になるものを撮影
スタッフの役割	発話記録と子どもの動線を記録



写真の分類

自然的なもの				人工的なもの										
草花・木の 実	木・林・森	生き物	池・水路	建物	乗り物・駐 車場	道路・通り	空き地	広場・公 園	遊具	工事現場・ 廃材置場	土木構造 物	サイン・オ ブジェ	街並み	その他
14	39	2	1	9	2	8	0	11	11	5	11	29	13	3

7 子どものまちのみかた(フィールドワークの結果から)

交通					空き地		
人が通る道をもっと広く	道ががたがたで危ない、つまづく	車が多い	何もない横断歩道を撮りたい	線路は危ない	ここに公園があったらいいな	空き地が多い	ごみが多い
							
建物							
おばけやしきにしたら楽しそう	これすごい	かわいい	友達の家だ、撮ろう	すごい形の家	学校が好きだから撮ろう	大きいマンションに住む人が多い	この幼稚園に通ってたから撮りたい
							
自然							
何の花だろう	これきれい	この花かわいい	かわいい	ピンク色がきれいでない	この蜂の巣は貴重だね	これすごい	おじさんがいつも水をやってる
							
廃材・ごみ置き場		水路			その他		
すごい	色がすごい	ごみ収集の場所が気になる	この水はきれいだけど、下が汚いから汚れて見える	どぶが汚い	すごいお家ほどろぼうが入りたくなるよ	この公衆電話を一番使ってる	
							



	写真のカテゴリー							合計
	交通	空き地	建物	自然	廃材・ごみ置き場	水路	その他	
直感	1	3	4	6	2	1	0	17
経験	3	0	4	1	1	1	2	12
推測	0	0	0	1	0	0	0	1

作業の概要

	日程	参加者数(子ども)
第4回ワークショップ	2月17日(土)	7名
第5回ワークショップ	2月24日(土)	8名

作業の手順

▼フィールドワークで撮った写真を振り返りながらどんな遊び場をつくるか話し合う



▼話し合いがある程度まとまったら必要な材料を選んで作業を行う。学生スタッフもサポートする。



8 総括

子どもの遊び空間についての現状

- 半数以上の子どもが外遊びよりも内遊びをよくしている・好んでいることが明らかとなった。
- 外遊び空間としてはオープンスペースがほとんどで複雑な空間で遊ぶ子どもが少ない。
- 遊ぶための道具や設備が整えられた遊び場の要望が多い。

子どもの遊び場の整備において考えられること

- 地形の変化に富んだ空間を持つ上野の山で子どもが安全に遊べる機会を設ける。
- 色彩や形に配慮した遊び場作りにより子どもの視覚的な楽しみを増やす。
- 現在、子どもの身近にある空間(空地や道端など)で安全に遊べるような工夫。
- 子どもに遊びを教える人の存在(プレイリーダーや地域の住民)。

9 今後の研究とワークショップ

ワークショップの運営方法(プログラム)

- 専門家や地域に詳しい人物などにまちの情報などを提供してもらい、その上で子どもに考えさせていく学習的な方法
- 校区を超えた子どもたちの交流により様々な地域の顔を知る情報交換
- 子どもが参加しやすい日程、事前のPRの工夫
- 子どもの発話記録の効率的な方法の検討

今後の研究

- アンケート調査では地域別や子どもの属性などにより子どもを取り巻く環境によって遊び場所がどのように変化するのか。
- 行動観察調査によるよりきめ細かい地域の遊び場の把握とそこから浮かび上がる問題点・課題の言及による地域の遊び場指針の提案。