

子どもたちのための都市

—子どもがのびのびあそべる町—

仙田 満*

子どものあそび環境は日本の戦後高度成長に伴い大きく変化した。昭和30年(1955年)から昭和50年(1975年)にかけて、子どもたちのあそび空間量は1/10～1/20に減少した。その後現在までの約20年間では空間量の減少率は小さくなったが、テレビゲームや少子化等さまざまな問題によって依然として悪化している。一方、公園の建設等によってあそび空間量が拡大の兆しがあるところもあり、自治体があそび環境のマスタープランの立案する等の動きもある。本論文では都市における子どものあそび環境の変化とその要因を分析した上で、大人、自然、車、地域という関係から子どもの生活しやすい、あそびやすい都市の条件を考察する。特に道をあそび空間として再構築する手法を提案する。

The City for Children

—Approaches to Increasing Free Space for Children to Play—

Mitsuru SENDA*

Children's play environment has deteriorated drastically since the Postwar Major Economic Growth. Play space was reduced to the one tenth to one twentieth in twenty years since 1955. Deterioration continued persistently in the next twenty years. This paper reviews these changes, identifies major factors affecting them, and proposes conditions of the city for children that is more livable and free to play, relating grown-ups, nature, automobiles, and communities. Approaches to reconstruction of streets for play will be discussed in some depth.

はじめに

子どもたちにとって本当に豊かな都市はあの戦争直後の日本の都市だったのかもしれない。現在50代の人々にインタビューしてみると、「親からは勉強しろと一言もいわれず、学校が終わると毎日毎日野山や広場であそんでいた。本当に楽しい子ども時代だった」と異口同音に答える。それに対して現代の子どもたちにインタビューすると「眠りたい」という言葉まで聞かれる。現代社会はさまざまな社会的、都市的变化を経て、子どもに対し、きわめて貧しい環境しか与えていない。これをどう変えていかなければ

ならないのか。子どもたちのための都市をどう作り直すべきか、今の子どもたちの状況の分析をふまえて考えていきたい。

1. 子どものあそび環境の変化

子どものあそび環境は、あそび空間、あそび時間、あそび方法、あそび集団という四つのエレメントによって構成されている。それらは相互に影響し合いながら変化している。

1-1 子どもにあそび空間の変化

筆者らは、昭和49年から50年にかけて子どものあそび環境の実態調査を全国39ヶ所で行った¹⁾。小学校区を一単位として、子どもたちに直接インタビューして、あそんでいる場所、時間、友だち、方法を聞き、具体的にどのようにあそんでいるかを詳しく調べるという方法で調査をした。さらに同地区に住

* 東京工業大学工学部建築学科教授
Professor, Faculty of Engineering,
Tokyo Institute of Technology
原稿受理 1996年8月22日

む大人にもインタビューし、昭和30年頃のお遊び環境がどうであったか、その地域が20～30年間にいかに変化したかを具体的にとらえる試みをした。地区的に言えば沖縄から北海道まで、大都市から小都市、田園地域まで多くの都市で調査を展開した。

その結果、昭和30年頃から昭和50年頃の約20年間に子どもたちのお遊び空間量は全国平均で約1/10に、大都市では約1/20に減少していることが明らかになった²⁾。そこでは子どものお遊び空間が六つのカテゴリーに分類されている。自然スペース、オープンスペース、道スペース、アナーキースペース、アジトスペース、遊具スペースである。自然スペースとは自然お遊びが展開するスペースで生物がいる。オープンスペースとは広がりのある空間でさまざまな集団お遊びの場となる。道スペースは子どもたちがたむろしし会う場である。アナーキースペースとは整理整頓されていない廃材置き場のような空間である。アジトスペースは子どもたちの秘密基地のスペースである。遊具スペースは割合人工的なお遊びの装置空間である。各スペースの境界はあいまいなものであるが、自然、オープン、道を主お遊び空間、アナーキー、アジト、遊具スペースを従お遊び空間と位置づけている。

昭和49年頃の全国調査でもこの六つのお遊び空間のカテゴリーごとにお遊びや空間量を計測するという調査を行った。このお遊び環境の調査は、その後昭和56年と平成2年に横浜で行った³⁾。

結果はFig.1の如くである。だいたい昭和50年頃に比べ、平成2年では全体としてお遊び空間量は約1/2に減っている。量的には1/2であるが、昭和30年頃から昭和50年までの1/10～1/20に及ぶドラスティックな変化からみれば、その減少率は小さくなっている。しかしある意味で限界まで減少しているということもいえる。さらにまとまりのあるお遊び空間が小さくなってしまっているということが顕著になっている。すなわち、かつて自然のスペースは林があり小さな池があって、泳ぐ、魚をとる、木のぼりをする、戦争ごっこをするという総合的なお遊び空間だった。広っぱ、原っぱにしてもタンポポを摘み、草相撲をし、野球をし、駆けまわり、缶けりもできた。集団お遊びや自然お遊びができたわけである。道お遊びでも自転車乗りやわっぱまわしだけでなく、ろうせきで絵を描いたり、石けり、ゴロベース、けいどろをした場所であった。そういう総合的なお遊びのスペースが失われて、魚を釣る所、

野球をする所、鬼ごっこをする所というようにお遊び場が分化され、分解されている。

東京では五つの小学校区調査を行った。昭和50年(1975年)当時は町田のような郊外都市の子どもたちと都心の京橋や御殿山の子どもたちとはお遊びの空間量は2～3倍異なっていたが、今回平成5年(1993年)の調査ではほとんど各小学校とも同じであった(Fig.2)。きわめて地域差がなくなり、都市化が進行したのだと思われる。

山形の山村の調査では、双葉小学校区で約1/4、山辺小学校区で2/5と減少を続けている。そこに少子化とテレビゲームの影響か、山村の子どもたち

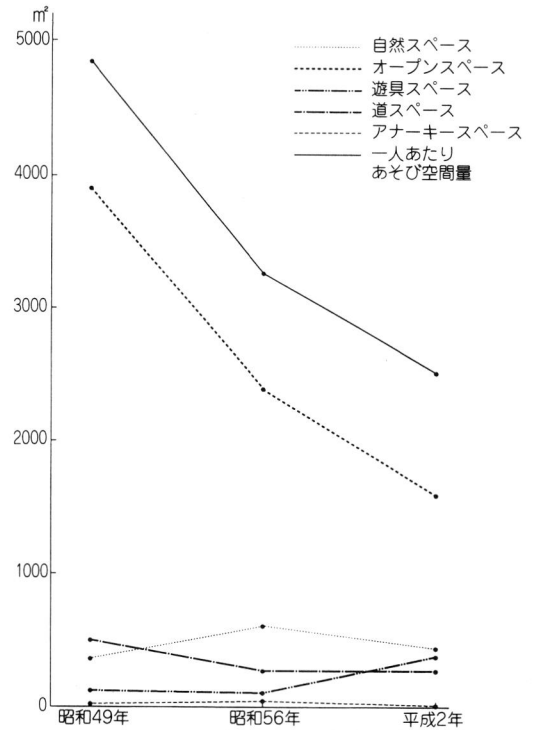


Fig.1 横浜市におけるお遊び空間量

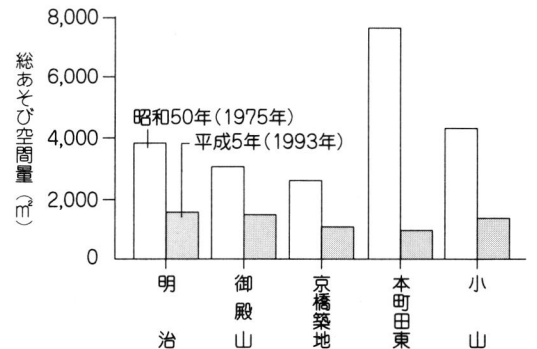


Fig.2 東京都の空間量の変化

の自然の中でのあそびもほとんどみられなくなっている。もともと自然あそびはいつでもどこに行けば、なにが採れるかという生物採集が基本であり、またさまざまな危険もあるあそび場であったから、そこでのあそび方が伝承されなくなるとあそべなくなってしまったのであろう。山形の子もたちがいちばん好きなあそびも、いちばんしたいあそびもテレビゲームであった。子どもたちのあそびにはますます自閉的な傾向がみられた。

子どもたちのあそび時間も小学校高学年になると予定がいっぱいという具合で、いつでもどんな時でもあそべるという状態になっていない。時間も大人のように切り刻まれ、分断化されている。

1-2 あそび環境の変化の要因

子どもたちの環境の変化の要因は実にさまざまである。しかし日本の最近での20年間での変化を眺めてみて、それに大きく影響を与えたであろう要因をいくつか挙げるができる。

1) 自動車の増加

近年集合住宅地の計画は、全戸に対し100%の駐車場の確保が求められている。昭和50年頃はまだまだ30%ぐらいだった。すなわち3戸に1戸の割合で駐車場をつけていればよかったが各戸すべてに駐車場が必要になり、さらに現代では1戸に2~3台という保有の形式が日常的となってしまった。そのため家のまわりの子どもたちの自由なあそび空間はつぶされ、駐車場になってしまっているところが多い。たとえば、多摩ニュータウンの最も新しい集合住宅地、エミネンス長池では、子どもたちのプレイスポットはほとんどない。住棟まわりはすべて駐車場でしかも機械式になっている。安心してあそべる場所が少なく、舗装化され、子どもたちの生活環境としてますますハードなものになろうとしている。

2) 塾の過熱化

子どもたちの学校の放課後の時間は昔も今もそれほど大きく変わっていないわけではない。平均3~4時間である。ただ塾やお稽古ごととスポーツクラブの時間がこの15年間で圧倒的に多くなっているのである。子どもたちはそれぞれの子で動いており集団あそびが少なくなり、短い時間で効率的にあそばなければならなくなっている。友だちとの時間が減少したため友だちと一緒にあそべない状態である。時間が分断化されたことによりテレビゲーム等の個別的なあそびへと向かってしまっている。

3) テレビゲーム

最近20年間の最も大きなあそび環境の変化は、テレビゲームである。昭和57年売り出されたテレビゲームは瞬間に子どもたちに圧倒的な支持を受けることになった。個人であそべておもしろさが凝縮されているということで、30年代のテレビ以上に子どもたちのあそび文化に影響を与えた。テレビが受け身のあそびだったものに対し参加型のゲーム性が強く組み込まれており、困難を克服する、つくりあげる等さまざまなストーリー性までも体験することができる。ただ問題はきわめて個人的であるということと身体全体を使った体験ではないということである。しかしあそび時間と空間を分断化された子どもたちにとってテレビゲームが唯一救いになっていることは事実である。さらに個別化、自閉化に向かわせているといってもよいだろう。

4) 少子化

近年の20年間のあそび環境の変化で前の20年間と比較して著しいもう一つの傾向は、少子化である。子どもの数が少ない。1.51ショックと騒がれたのはついこの間のことのようにであるが、1996年現在の統計では特殊合計出生率は、1.43であるといわれている。東京都だけでみれば1.08である。この少子化の影響は地方の方が大きいのではないかと思える。児童人口密度が小さくなりすぎ、子どものあそび集団が成立しえなくなっている。田舎の子どもたちでも少子化のためあそびの伝承がとぎれたために、身近なところに自然があっても自然あそびができないという状況に陥っている。

5) あそべない親

今の小学生の親の世代は徐々にではあるが、あそびを疎外された昭和30年代後半以降の生まれになりつつある。自然あそびを全くしたことがない親、裸

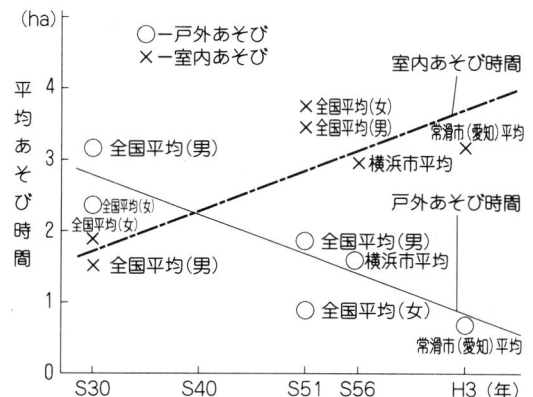


Fig.3 戶外・室内あそび時間の変化

足で遊び回り、走り回った経験を持たない親が幼稚園ではすでに普通にみられる。親だけでなく幼稚園の保母さんも小学校の先生さえ、子ども時代はほとんどあそびなかった大人である可能性が大きい。あそびを疎外されてきた大人によって育てられた子どもがさらにあそびから疎外されるという構図ができあがりつつある。

あそびの中で子どもたちはさまざまなことを学ぶ。小さなけがをたくさんして大きなけがを避けることができる。自立的な生活活動能力をあそびを通して学ぶ。しかしあそびから疎外されて育った大人たちは子どものあそびの重要性を自ら認識していない。そして安全性について過敏ともいえる反応を示す。事故をおそれ何があっても学校や行政の責任にしようとする。それでいて子どものために、というような考えは希薄である。自分たちの生活をエンジョイするため子どもは1人しか作らない。親は子どもたちのために自分たちの生活を変えようという考え方をしない。そういう新しい親が増えつつある。

1-3 児童公園利用の変化

筆者は横浜市において、昭和45年に児童公園の利用実態調査を行った⁴⁾。その後平成3年に同じ公園の利用実態を調査した⁵⁾。南区の戸建て住宅地の三春台公園と、港北区にある集合住宅地の勝田第二公園である (Table 1)。横浜市の二つの公園の利用実態調査からあそびの変化を述べたい。

昭和8年に発表された大屋霊城氏の都市の児童遊場の研究他狩野力、吉田定輔氏等の戦前の調査(第I期)⁶⁾、福富久夫、竹内保克、近藤公夫氏等の昭和20年代の調査(第II期)⁷⁾と筆者が行った昭和46年、51年の調査(第III期)⁸⁾等一連の公園利用の実態調査を総合的に検討してみると、おおむね次の

ような結論をえられる。

(1)第I期から第II期にかけて誘致距離は小さくなる傾向がみられる。概略300mから200m。安全に公園まで到達する距離が短くなっていることを示している。

(2)全利用者に対する児童の利用の割合はあまり変

Table 1 児童公園の利用の変化

調査年	三春台公園		勝田第二公園	
	昭和46年	平成3年	昭和46年	平成3年
公園面積	1,783㎡	1,766㎡	943㎡	897㎡
近隣小学校在校生数	1,159人	478人	661人	507人
利用者総数(1日あたり)	休日(平均)260人 平日(平均)330人	休日 176人 平日 173人	休日(平均)140人 平日(平均)200人	休日 67人 平日 54人
利用形態	平日型	平日・休日であまり差がみられない	平日型	平日・休日であまり差がみられない
利用年齢	0～12歳の公園 13～18歳の利用なし	幼児と母親の同伴が非常に多い	0～9歳の公園 (10歳以上の児童がいない)	0～6歳の公園
平均滞在時間	休日 53分 平日 39分	休日 37分 平日 45分	休日 45分 平日 22分	休日 28分 平日 29分
80%誘致圏	272m	289m	179m	181m

注) 公園面積が昭和46年と平成3年とで異なるが、その原因は不明。

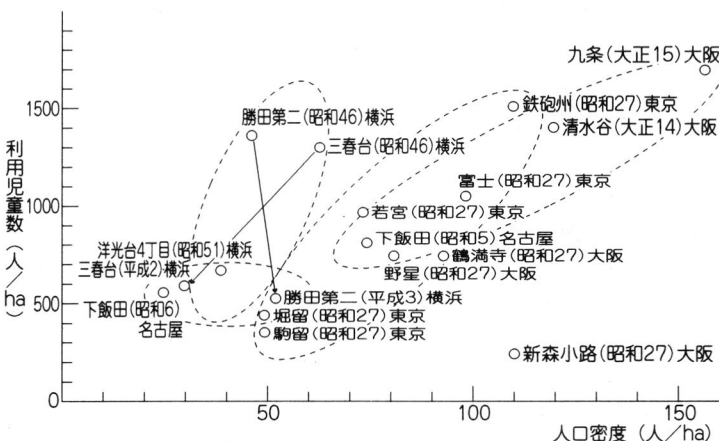


Fig.4 利用児童数と人口密度

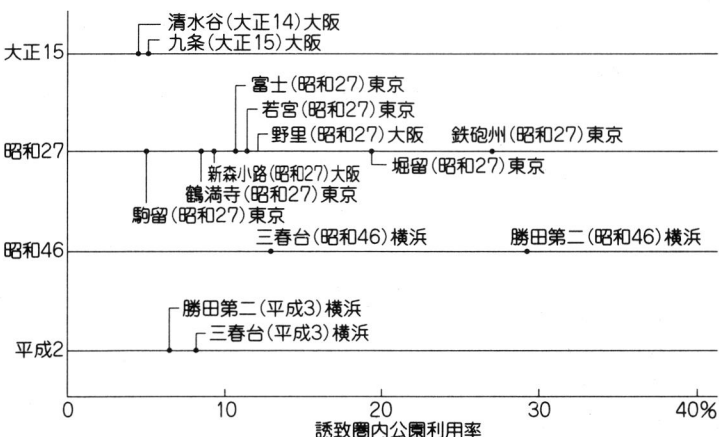


Fig.5 誘致圏内公園利用率

化がなく、概略60～70%である。

(3)単位面積当たりの利用児童数は、周辺児童人口密度との関係を見ると(前頁Fig.4)、

①各時代ごとに単位面積当たりの利用児童数は、周辺児童人口密度と比例している。

②時代を経るにしたがい、少ない周辺人口密度でもたくさん子どもたちが利用する傾向になっている。

(4)公園の80%誘致圏内利用率をみてみるとⅠ期からⅢ期になるにしたがい高い利用率を示している。すなわちこれは公園しか遊び場がなくなっていることを示している(前頁Fig.5)。

(5)公園の利用形態は第Ⅰ期、第Ⅱ期では休日の方が利用者が多いが、第Ⅲ期にはいと休日よりも平日の方が利用者の多い公園がみられるようになっている。

(6)1人当たり公園利用面積は45㎡前後で時代にはあまり左右されていない。

今回の調査を第Ⅳ期として前回の結果と比較してみると次のようなことがいえる。

(1)第Ⅳ期になるにしたがい誘致圏はわずかに減る傾向にある(200m)。

(2)第Ⅳ期の利用児童数は児童人口密度と比例する方向でない。

(3)第Ⅳ期の単位面積当たり利用児童数は、周辺児童人口密度と比例する方向でない。

(4)前回と変化なし。

(5)休日の方が平日のよりも利用人数は多くなっている。

(6)前回と変化なし。

(7)利用時間が第Ⅲ期に比べ第Ⅳ期は約35%短くなっている。

以上(2)、(3)、(5)、(7)の変化は従来の公園利用の傾向とは異なる方向がでてきたことを示している。

二つの公園の内、三春台公園は旧市街地である。三春台公園の学校区は太田小学校で、昭和45年から平成3年までの16年間に在校生の数は、1/2以下に減少した。勝田第二公園は5階建ての集合住宅の中にあり、その学校区は勝田小学校であるが、在校生の数はこの16年間で154人減少して507人となっている。両方の公園とも16年前に比べ利用者数は半分に減少している。両地区とも児童数が減少し、したがって利用者が減ったと思われるが、子どもたちが外あそびをしなくなっていることも十分に考えられる。両方の公園とも平日の滞在時間は少なくなっており、全体として公園の利用時間が少なくなっている

るのがわかる。

この調査でも子どもたちのあそびは外あそびから内あそびへの強い傾向があることがみてとれる。しかしなお、子どもたちにとってますます児童公園が唯一の遊び場になりつつあることも確かである。

もともと昭和30年頃、児童公園は休日の方が利用が高かったが、昭和45年頃都市部では休日は家族で出かけるという形態をとったため休日の児童公園の利用が低くなった。ところが今回調査してみると平日の利用人数の減少率が高く、休日のそれを超えたため昭和45年頃では平日の方が利用が高かったものが、今回休日の利用が高い形態に戻ってきた。

子どもたちの公園滞在時間は少なくなっている。本来この二つの公園は9歳までの子ども、すなわち幼児公園的な利用であった。それにもかかわらず滞在時間すなわち公園の利用時間が少なくなっていることは注目すべきであると思われる。親たちが子どもたちをゆっくり育てられない時代になってしまったのだろうか。

利用密度という点でも少なくなっており、さらに時間のファクターまで入れて考えると公園の利用率は大きく減少している。かつて家にいるよりも外の方が楽しいことがたくさんあった。しかし今子どもたちにとって家の中にいる方が快適で楽しいという感じになっているのだろうか。

1-4 あそび空間の増大した地域

平成6年(1994年)に行った沖縄の調査及び平成7年(1995年)に行った北海道の調査においてあそび空間が、20年前に比べ10%も増大している。これは調査した小学校区内で大規模なオープンスペースの造成が行われたり、親水型の公園ができて海との関係が改善されたことのため、子どもたちにとってあそびやすくなったためと思われる。このような形であそび場の建設や造成が子どもたちのあそびの体験を増やしていく事例が今回みられた意味は大きい。子どもたちにとって安全で、しかし利用しやすい空間の造成が子どもたちのあそび体験を増やす存在となることが示された。今後この傾向が全国に拡大する方向を望みたいものである。

2. 子どもがあそびやすい都市の条件

現在、子どもに関するさまざまな事件が発生している。いじめによる死亡、自殺、親殺し、不登校、子どもの成人病等々である。それらは子どもたちのさまざまな問題の氷山の一角でしかない。その下部には

大きな変化、ひずみがあると思わねばならない。子どもたちは孤独で、自由がなく、追い立てられている。

現在50歳の人々の子ども時代、太平洋戦争が終わり、都市は破壊されていたが、子どもたちは自由でのんびりとして、毎日あそびほうけることができた。創造性も、社会性も、感性も十分に身につけることができたと思う。現在日本は、世界第二の経済力を誇るまでに成長したが、子どもたちの自由で楽しい姿を町に見ることはできない。

都市も町も大人のためにつくられ、大人は自由時間の拡大によってさまざまな楽しみを謳歌しているのに、子どもたちは全く抑圧されている。子どものあそび環境は、単に物理的な空間だけの問題だけでなく、教育の問題、親子関係、社会的な変化等、さまざまな問題によって今日の状況になっている。すでに述べたように農村部にはまだまだ自然は残っているのに、その自然を使ってあそぶことができなくなっているのだ。

まちづくりにおいても子どもの視点が失われていたことは確かである。子どもにとって住みやすい町、子どもを育てやすい町というのはどういうものであろうか。筆者は仮説的に、次の四つの関係からみてみたい。第一は大人と子どもの関係である。第二は自然と子どもの関係。第三は車と子どもの関係。第四は地域と子どもの関係である。

2-1 大人と子どもの関係からみた町

「子どもは遊びの天才だ。どこでもいつでもあそびを発見し、発明していく」という言葉を言い訳にして、大人は子どもたちのあそびの時間も空間も奪ってしまったように思える。今子どもたちはコップの中に落ちた蟻のように発明の能力を発揮しようにも発揮できない状態である。

1) 子どもたちのあそびの歓声が聞こえる町

保育園も幼稚園も小学校も児童公園も、今や迷惑施設になっている。だからそういう施設は、自分の家のそばにあってほしくないと思っている。あっても声が聞こえないように「建物の中であそばせてほしい」等という声も住民の中からあがる。誰もが自分が子どもだったことを大人になると忘れてしまう。子どもたちのあそびの歓声は町の活気のパロメーターだ。子どもたちが元気にあそぶことのできる町は、生き生きとした町なのだ。大人中心の考え方を改め、子どもたちのあそびの声が聞こえてくるような町をつくる必要がある。

2) 大人が子どもたちを見守る町

子どもたちはその家族のための存在だけでなく地域の宝物である。そして地球の宝物なのだ。だから地域で育てるといふ気持ちが必要ではない。安全でいつも大人から見てもらえていて、大人と子どもの関係が良好なときは、子どもたちは自由にあそび場を見つけることができる。大人があれをしてはだめ、これをしてはだめと子ども達を拘束ばかりしていたり、あるいは全く何もいわない、見て見ぬふりをするというような子どもと大人とのよい関係がない町にはどんなにあそび場があっても使われない。

3) 大人が子どもたちとあそぶ町

子どもたちも大人とあそびたがっている。テレビゲームも個室も持っているドイツの子どもたちは、日本の子どもたちに比べ外であそんでいる。もちろん広いオープンスペース、林、森も身近にある。しかしそれだけでなく、大人が子どもたちと一緒にスポーツをしたり、あそんだりしている。そうすることができれば子どもたちは自分の室に閉じこもり、テレビゲームに夢中になりはしない。

4) プレイリーダーがいる町

かつて地域には子どもたちと一緒にあそぶガキ大将みたいなおじさんがいたものだ。今、子どものあそびにそのような大人が必要だと考える。ただ空間だけがあったのでは、今の子どもたちはあそべなくなっている。今の子どもたちの親も子ども時代に十分なあそび体験を持っていない。公園だけでなく、幼稚園も保育園も学校も児童館も公民館も、もっと子どもと一緒に遊べる大人がいる遊び場になってほしいと思う。

ヨーロッパの公園でもプレイリーダーと呼ばれる人が多くいる。世田谷の羽根木プレイパークはプレイリーダーのいる公園として長い実績を持っている。また、富山県子どもみらい館や愛知県児童総合センターは、あそび場のプレイリーダーやボランティアを育てることを大きな目的としている児童施設として評価できる。プレイリーダーのいる広場や施設が増え、またプレイリーダーになろうとする大人がもっと増えることを望みたい。

2-2 自然と子どもの関係からみた町

子どものあそび空間として昔から変わらないものは、六つあると1-1で述べた。その中でも自然スペースは重要である。しかし今田舎の子どもたちも自然あそびができなくなっている。自然あそびは伝承あそびだからだ。いどこに行っても、どういうふうにしたらカブトムシが採れるのかを知らなければ

自然あそびはできない。そういう意味で、自然が多い町は大人が子どもたちとあそぶ町でもなければならぬ。

1) 川と緑のある町

子どもたちにとって自然のスペースとはあそびの原点である。緑の多い町、土がある町、小川のある町、そういう自然が豊かな町は、子どもたちがさまざまなあそびを発見できる町なのである。

子どもたちのあそびの種類は、400種類程度あるといわれているが^{*1}、近年それが徐々に減っているように思える。自然あそびは他のあそび場や遊具では代償できない。自然あそびの基本はカブトムシを捕まえる、魚を釣る、花を摘むなどの生物採集だが、生物がいなければ自然あそびは成立しない。自然あそびは子どもたちに感性的な豊かさをボーナスとしてもたやすうに思える。自然の美しさ、命のはかなさ、命に対する愛、そこからうまれる感動…そういう意味において自然が子どもたちの身近にあるべきだ。小さな森や、美しい川が町の中にあってほしい。多様な生物が息息する環境をピオトープというが、経験的に約25haほどのまとまった自然があってほしいし、緑のコリドーと呼ぶ幅約12m以上の緑地帯でつながれることが望ましい^{*2}。

2) 動物のいる町

児童文学におけるあそび空間は、どのようなものであろうかという研究を最近行った。ファンタジーあるいはメルヘンという領域から子どものあそび環境をみてみると、大きな二つの特徴があるのに気づいた。

第一は自然である。多くのファンタジー文学のテーマは動物と人間との関係を取り上げている。自然の豊かさは、とりわけ子どもたちにとっても重要である。子どもたちにとって、自然あそびは他のあそびに代償することができない。水、土、木、生物、動物……それらはあそびの宝庫である。子どもたちの住環境の中に、もっともっと動物や植物とふれあい、交歓できる環境が望まれる。

第二は歴史的古さである。一本の古い榎の木は子どもたちの想像力を増幅させる。社、お墓、地域や人間の営みのさまざまな歴史、古さの中に子どもた

ちは触発されるのだ。だから新しい町は子どもたちに満足を与えない。

2-3 車と子どもの関係からみた町

大正13、14年に日本で最初に子どものあそび環境の調査をした大屋霊城氏は、子どもはほとんど道であそんでいると報告していた⁹⁾。子どもの頃のあそびの原風景を調査したのだが、多くの人にとって道はあそび場であった。しかし昭和30年頃、すなわち自動車交通が盛んになって道でのあそびは禁止され、あそび場ではいけない場所になった。当時の子どものあそび場は道あそびスペースを幹にさまざまなあそび空間がとりついていた。しかし道があそび場として禁止されたことによって遊び場の連携は失われていった。それが子どものあそびの空間の広がりを急激に狭めたと考えられる。

1) 車が子どもたちを支配しない町

子どもたちがあそびやすい町は、車に支配されていない町である。逆にすべて車に支配され、道路と駐車場にオープンスペースを奪われてきた町は子どもたちにとって最悪である。車が一家に1台の時代から、2、3台になり、ますます地上のオープンスペースは駐車場だらけになってしまっている。集合住宅の場合には地下や立体駐車場という形にすべきである。戸建て住宅地の場合には道そのものを、子どものあそびと共存できるようなバンプやボラードを取り付けて減速させる必要がある。

2) 歩車共存型の街路から遊車共存型の街路へ

歩車分離の思想から歩車共存型の街路が構想され、実現されてきたのは1970年代のことである。オランダのボンネルフをはじめ日本各地でもコミュニティ道路という形で具体化された。住宅街路にボラードをもうけ、車を減速させ、進入を制限し歩行者との共存をはかったのである。

車が時間当たり30台以下、時速15km以下ならば子どもの遊びと共存できるといわれている¹⁰⁾。トロント等でもストリートホッケーというゲームがあるように、道そのものが子どもたちの遊び場となっているところは多い。日本においてもかつて、道は子ども達の遊び場として重要な場所であった。道あそびはオープンスペースの遊びとは少し異なり、大人や通りがかりの人々をも巻き込むあそび場であった。筆者の調査¹¹⁾によれば、町で子どもたちは<道そのもの>か、<道がふくらんでいるところ>か、<道の脇の広場>であそんでいる。すなわち道があそびに最も重要な動線なのである。歩車共存から一歩進

* 1 あそびの分類で採集した1万例より400種のあそびにまとめ、さらに同種のを大きくまとめると157種類となった(参考文献 1) P.83)。

* 2 ピオトープと呼ばれる生物生存緑地は、少なくとも12mの幅の緑地によって連担される必要があるといわれている。

めて子どものあそびと車が共存する形が望ましい。

しかしすべての街路を遊車共存型にすることは難しい。細街路等住宅地の街路はバンプ等をつけ減速させることによって最小限の車の進入を認め、子どもたちと共存していくことは可能である。時間的に子どもの遊び場として開放している「あそび道」制度を行っているところもある。このような制度も有効であろう。遊車共存型の道路はルールが必要である。子ども達が道路でゲームをやっているときは、たとえば緑色の道路標識コーンをおいておき、ここでは子どもがあそんでいますよと、運転者にもわかるようにするのもよい。

また、見通しのよい街路でなければならない。狭い道で見通しのきかない街路は遊車共存型にするのはなかなか難しい。減速のためのバンプが十分に設置されている必要がある。街路に駐車するのは禁止すべきで、駐車できる位置を明確にして、小駐車場を設けるべきであろう。遊車共存型の街路の計画は今後、さまざまな検討を行う必要がある。

3) 駐車場の地下化した町

住宅都市整備公団の集合住宅地では、従来あった中庭をつぶして駐車場化しているところも少なくない。そもそも公営、民営を問わず日本の集合住宅地で駐車場が地下化しているところは少ない。駐車場は必ず地下化すべきである。分譲マンションの場合駐車場は1台につき500~700万円ほどのコストの上昇をうみ、バブル崩壊後の低価格競争の激しいマンション市場ではとても考えられないと開発業者は訴えるが、この駐車場にこそ大きな公的な補助をすべきである。地上面を子どもたちのため、あるいはお年寄りのため、ひいては住民の福祉のために開放でき、また雨の日や夏の暑い日等車を利用する人々にとっても屋根がありすぐにエレベーターで上部にいくシステムは便利はずだ。そういう点からいっても駐車場の地下化をもっと押し進める必要がある。

4) 街路空間をより豊かに

街路空間を拡大する必要がある。日本の都市は近世の町割りに大きく制限されてきたが、車と人間との関係の中で、新たな幹線道路の建設によって生活道路への流入を少なくし、生活道路においてもしっかりと子どもや歩行者のための両側歩道をとる必要がある。街路幅が狭い場合には一車線にすることも必要と思われる。

街路空間というのは都市における余裕の空間である。住居地域の立体化、オープンスペースの造成と

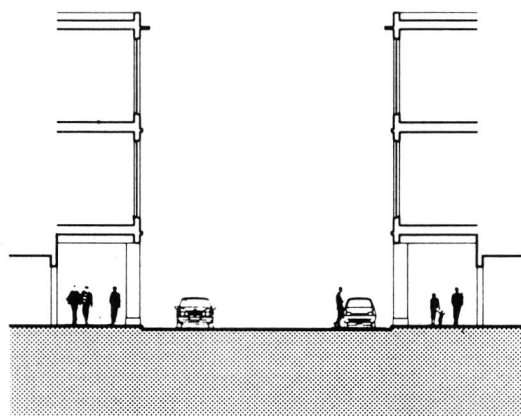


Fig.6 騎楼空間

ともに街路空間をより豊かなものにするのが、子どもたちのための都市空間形成の原則である。

5) ストリート・ウォッチャーがいる町

広場や公園にプレイリーダーを必要とすると同じように、道を遊び場にするとき、ストリートウォッチャーが必要だ。かつて下町の路地で、おじいさんが縁台をだして腰掛けて町ゆく人を眺めたりしている風景がそこかしこにあった。道あそびが車とうまく共存するためには、あるいは一時的に車を排除するにしてもそれを見守る人が必要だ。子どもたちや車を運転する人々に注意する人が必要なのだ。

韓国の集合住宅は数多くの垂直動線（エレベーター・階段）ごとに多くの管理人がいて、それはほとんど年老いた人たちののだが、その垂直動線につながる住戸の子どもたちの面倒をみている。これはとてもよい高層住居の子どもたちのためのケアシステムになっていると思われた。もちろん子どもたちのためではなく防犯上の意味から多くの管理人が設置されているはずなのだが、それがとてもうまく子どもたちのためのケアシステムとして機能している。このような形のもが地域の道路、住宅地の街路にも応用されるとよいと考える。そして子どもたちのあそびを見守り、あるときはあそびの範囲を限定するプレイリーダーとなってくれたらよいと思う。

6) 騎楼的空間のある町

台湾には中国大陸南部の町並みの影響と思われる騎楼と呼ぶ建物の形式がある。道路に沿った建物の1階部分をセットバックして幅3.6m、高さ3.6mのアーケードをつくっている。この部分は私有地であって2階部分は居室になっているのだが、1階部分は屋根付き歩道になっている。すべての建物がそうになっていて、私有地でありながら、歩行者や子ども

たちにとって安全な歩行空間が形成されている。役所は一銭もださずに公共的都市空間を建設することができるのである。日本の都市ではぜひ参考とすべき制度である。

台湾では建築基準法的に取り扱っているが、この騎楼のような制度を取り入れた所有者には容積率の増加をボーナスとしてあげるようなインセンティブシステムをつくれれば、絶対に日本の都市でも普及するはずである。歩道のある街路の少ない日本の都市においては最も参考にしたい制度である。台湾では日本統治時代に制度化されたといわれている。日本の都市こそ子どもたちのためにこのような制度が必要である。

2-4 地域と子どもたちの関係からみた町

子どもたちは地域の共通の宝物なのだ。家族や学校で育てるのでなく地域が育ててほしい。

かつて子どもたちは町のそこらじゅうであそぶことができた。しかし、昭和30年代から日本の子どもたちは児童公園でしかあそべなくなった。道は危険、空き地はどんどん建物が建っていった。筆者は地域面積の10%を、子どもたちが自由に遊べるスペースであるべきだと考えている。

1) 空き地が自由に使える町

公園や児童公園が町の中にたくさんあるということは大切なことであるが、そのような公有地だけでなく、私有地でも未利用地としてある空き地が、子どもたちに自由に使用できてほしい。かつて、横浜で市民の森や、ちびっ子広場等民有地を市が借り受けて、広場整備するということがあった。しかし昔は空き地はそんなことをしなくとも自由に子どもたちが使えたのだ。バブル経済がはじけ、都市や町のさまざまなところに空き地を見つけることは多くなったが、ほとんど鉄条網や塀で囲まれて、子どもたちにも使われないようにしている。事故が起きたときの所有地の責任を問われるのが怖くて、そうしている場合が多いのだ。この問題はぜひ行政が間に入り、住民と所有者の話し合いの中で、解決してもらいたいものである。

2) 道草ができる町

子どもたちにとって、学校の行き帰りほど楽しくあそびのきっかけになる時間はない。しかし、多くの場合、通学路が決められている。学校では「道草をするな」という。しかし道草というのは先生がどういおうと楽しいものである。子どもたちが10分の帰り道を30分あるいは1時間ぐらいかけて帰って

もよいではないか。またそのような道草ができる楽しい町にしたいものである。博物館でも、公民館でも、子どもたちが立ち寄ることができ、あそべる施設や外構のしつらえがほしいものである。そうすれば町は子どもたちにとって、もっともっと楽しいものになるはずである。

3) 子どもたちの施設がたくさんある町

児童公園、児童遊園、あそび道、児童館、ちびっ子広場等子どもたちが遠慮なく十分あそべる空間がたくさん用意されているほどよい。今子どもたちの自由になるスペースは少ない。公共的かつ子どもたちが専用に使えスペースができるだけ多くあった方がよい。

4) 鬼ごっこができる町

集団ゲームあそびをみとみると鬼ごっこというあそびがもっとも基本的なあそびであると思われる。鬼ごっこは鬼事と呼ばれ平安時代からそのあそびの原型がみられる。「けいどろ」や「どろじゅん」と呼ばれる泥棒巡査というあそびも鬼ごっこの一種である。外国でも同じようなあそびはいくらでも見出すことができる。ある子どもが逃げ、ある子どもが追いかける。戦争ごっこもスポーツもやはりその変形といえる。二つのチームに別れ、それぞれ得点を入れるサッカーや野球もその原型を鬼ごっこにみることができる。子どもの頃あそんだ思い出の調査の中で印象的な話は、町全体を舞台として鬼ごっこをしたという話だった。最近筆者が学生から聞いた話の中の、百貨店全体を使って鬼ごっこをしてものごくおもしろかったという子ども時代の話はたいへん興味深い。

鬼ごっこしやすい町も鬼ごっこしやすい百貨店も、きっとおもしろい町であり、おもしろい百貨店に違いない。子どもたちにとって、その町があそびやす

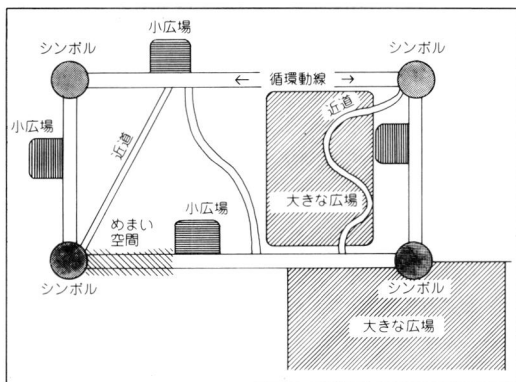


Fig.7 遊環構造のモデル図

いかどうかは、その街角で子どもたちが鬼ごっこや缶けりをしているかをみればわかる。広場がある。自由に隠れる場もある。駆け回れる広がりがある。道も安全である。潜り込める植木や、遊具もある。道路も一周できる。土手もある。そういう集団ゲームあそびができる空間の構造を筆者は遊環構造と名付けている。行き止まりの道でなく、一回りできる安全な道があるということである (Fig.7)。

いくつかの近道は、あそびの経路を楽しくする。さらにめまい体験ができる場があることも大切だ。暗いところ、たとえばトンネルとか、坂とか土手とか、高いところからぶら下がったり、飛び回ったりすることができる場所は、子どもたちのあそびのきっかけの場である。そのような回遊性を持った空間を持つ町は子どもたちにとって生活しやすい。

3. 子どものための都市の構造

子どものあそび環境には、あそびのみならず、あそび時間、あそび方法、あそび集団という四つの要素がある。したがってあそび場があっても子どもたちはあそばないし、また伝承がないところにも自然あそびはない。だから物理的な問題のみでは解決しない。家庭、家族、教育、地域社会等……さまざまな問題が絡み合っているのだとはいえ、子どもたちにとって望ましい都市の構造というハードの問題をここで提示したい。

3-1 子どものための住居形態

大都市で現在20階や30階建てという超高層の住居がつくられ、売られている。またよく売れる。町のシンボリックな景観にもなる。一方住む人は、高い所から見下ろして気持ちが良いのであろうか。しかし子どもにとってはどうであろう。東京大学の織田正昭氏¹²⁾や日本女子大学の定行まり子氏¹³⁾の報告にもあるように、上層階の子どもたちは生活自立能力が落ちるといわれている。いつも母と子が密着しているという状態、過保護状態になりやすいのである。

ヨーロッパでもかつて1960~1970年代に高層の住居がつくられたが、さまざまな子どもたちの成長の問題が取り上げられ、現在ではつくられていない。ところが現在日本ではただ単に売れるからといって高層の住居がつくられている。子どもたちにとって生活しやすい町という視点が全く欠け、ただ商業的にしか住居を考えていないところに日本の住宅建設の問題点があると思う。

よくつくられた集合住居の形式は子どものあそび

環境として悪くないと考える。オープンスペースをしっかりつくり、家のまわりに安全な空間を確保することができる。そして子どもの人口密度も高い。そういうところから3~5階建ての住居形態は、子どもたちにとってよい環境として形成しやすいと考えている。ヨーロッパでは中層のアパートが中庭や前庭の豊かなオープンスペースをつくりながら都市空間を作っている。

従来高層住居の問題点を克服する試みは、さまざまに行われた。中間層に子どものあそび場をつくる方法も提案された。屋上庭園も提案された。しかしこのような限定的なあそび場は子どもたちのあそび場にはならない。子どもたちのあそび場は地上面にしかないといってよいだろう。だから地上面になるべく近い階数に子どもたちの生活する住居の積層を限定すべきである。

佃島の超高層のアパートで子どものあそび場がないという苦情が寄せられているという。公団は、このような超高層の住まいは子どものいない家族が住むと思っていたという。しかし子どものいない家庭というものをターゲットにした住宅計画などそもそもおかしい。

集合住宅は日本のように狭い国土に高密度に住まわねばならない国においては、今後も主要なテーマであると思う。筆者はなるべく低層集合住宅が望ましいと考えている。もし高層にするならば、韓国のソウルのアパートのようにプレイラーの役割まで果たす管理人を多くする等、さまざまな子どもに対するケアができる体制を考えていく必要があると思う。

3-2 子どものための都市形態

どんどん住環境が変化していく。この40年間ほどの都市環境の変化を住まいという点でみていくと、大都市近郊が最もその変化の幅が大きいのではないだろうか。古いコミュニティがあったのだが、大規模な住宅開発、道路建設等によってそれは全くなりつつある。かえって20~30年の若い町の方が、今では子どもたちにとって住みやすい町になっているかもしれない。

変化が少ない町はそれなりに伝統やコミュニティが継続的につながっている。かつて古い下町のあそび環境と、ニュータウンのそれと比較調査したことがあるが、古い下町の方があそび場の面積そのものはずっと少ないのに、子どもたちはきわめて活発にあそんでいた。それはその小さなあそび場に歴史が

あり、そのあそび場のあそびの方法も伝承されているからである。

筆者らはこの6、7年、子どものあそび環境の国際比較の研究を行い、ソウル・台湾・ミュンヘン・トロント・ロスアンゼルス・ジャカルタ・名古屋・横浜等の都市における子どものあそび環境を調査している。日本の都市とソウルや台湾のような東アジアの都市はあそび空間もあそび時間も短い。逆にミュンヘンやトロント等では公園、道路、オープンスペースに恵まれている。しかし共通していることは、高層住居が多く整然とした町よりも、古く低い住まいがごちゃごちゃした町の方が子どもたちにとってあそびの満足度が高かった。

これは高層よりも低層、新しい町よりも古い町、整然とした町よりも迷路的な町の方が、子どもたちのあそびやすい、生活しやすい町であることを示しているのではないと思われる。もちろん子どものあそび空間が多ければ多いほど満足度は高いのだが、その質において、低層、歴史、迷路性というような傾向がみられるのは興味深い。子どものための都市にはそのような視点を入れた計画をする必要があるのだろう。

3-3 子どものための都市構成

1～3歳ぐらいの子どもたちにとってのあそびの広がりには家の周りである。家の庭だったり、玄関先の道であったりする。そしてそのあそびはまだまだ一人あそびやものあそびが中心である。4～6歳頃になると、近所の同年齢の子どもたちと砂場であそんだり、おまごごとをしり集団あそびに変わっていくが、家から60mぐらい離れたところまでがそのテリトリーとなる場合が多い。小学生になると250m～1kmぐらいまで、自転車も使いながら、幅広い行動範囲を有するようになる。1～3歳ぐらいというのは親がついてあそびに行くという形態になるため、最近ではよく言われる砂場デビューということが問題になる。

このように子どもにとって町でのあそびにも発展段階がある。日本の場合には街区公園として250mの誘致圏の基準があるが、かつて横浜市がちびっ子広場として民有地を借り上げて公園化したような、もっときめ細かい子どものあそび場造成が望まれる。あそびの発展段階に沿った都市計画的な公園やあそび場が形成されていかなければならない。

現代の都市では特に幼児に対するあそび場はきわめて不足している。小さな子どもたちにとっては、

家の前の道は大切である。道があそび場として禁止されたために、子どもたちは多くのあそび場も失ってしまった。したがって駐車場の地下化や、騎楼的空間の建設等によって車と子どもの共存システムを再構築すべきだと考えたい。

3-4 子どものための都市計画・都市デザイン の眼

子どものための都市づくりにはそれをいつも考えている固定的な視線が必要である。行政の中でも子どもの問題を扱っているセクションは、教育や福祉ではあるが都市計画や建築行政ではない。住民にとっても子どもの問題は自分の子どもが小さいときはみんな関心を持つが、子どもが成長すると全く無関心になってしまう。子どものための都市づくりはそういう点で行政的にもまた市民的にも一過性的であるのだ。それでは決して子どもたちのためによい町にはなっていない。

いつも子どもの視点が町になければならない。保育園や幼稚園小学校の先生こそが、園や学校の敷地の中だけで考えるのではなく、町全体を考える必要があると思われる。

筆者らは、昭和59年、60年と財総合研究開発機構の助成研究「子どものあそび環境マスタープランの策定計画」を行った。これは各小学校区単位で子どものあそび環境を調査し、空間的にもまた時間的にもそれぞれ自己チェックし、望ましいあそび環境を子どもたちと住民行政が協力してつくっていくという方法を整理したものである。藤沢市をケーススタディとして行い、その調査、計画をマニュアル化した。その後厚生省の子どものあそび環境策定事業として事業化に影響を与えたと思われる。各地で子どものあそび環境の調査が行われ、問題点の抽出とその方策が論じられている。これが単に一時的なものとならないよう、子どものための町づくりの固定的視点が定着することを望むものである。

4. まとめ

またあそび環境の変化をこの25年ほど継続的に研究してきて、近頃少し明るい兆しが見えてきたと実感している。確かに子どもたちのいじめ、不登校、自殺や親殺し等さまざまな問題は噴き出してはいるが、子どもの問題をどうかなくてはという気運が、社会的にもでてきたのではないと思う。その一つが各地での子どものあそび環境のマスタープラン作成の動きである。子どもたちはあそびを通じて創造

性、社会性、感性、運動能力を開発する。それらの開発を目的として彼らはあそんでいるわけではないが、ボーナスとして与えられるのだ。

アメリカの作家ロバート・フルガムは「人生にとって必要な知恵は幼稚園の砂場にあった」といって大ベストセラーを生んだ。戦後のすばらしいあそび空間の中で、創造性、社会性、感性も運動能力も開発した人々が、今の日本の豊かさをもたらした。今の子どもたちは楽しかった、おもしろかったという子ども時代を過ごしているだろうか。現代の子どもたちは、あそびを通して創造性、社会性、感性を育む機会を奪われているのである。しかし公園をはじめ子どもたちのスペースを積極的につくることによって、子どもたちのあそびの空間が回復していることが最近の調査によってわかった。

駐車場の地下化、騎楼的空間の建設、遊車共存のシステムをはからねばならないと考える。都市空間的にあそびと車の共存をもっともっと考える必要がある。子どもたちのあそび空間を身近なところでもっと多様性をもたせ、またネットワーク化していかねばならない。その鍵は道を再びあそび空間化できるかにかかっているように思える。

参考文献

- 1) 「都市化によるあそび空間の変化の研究」『都市計画』126号、pp.87~92、昭和58年
- 2) 仙田満『子どものあそび環境』筑摩書房、1984年
- 3) 「都市化によるこどものあそび環境の変化に関する研究」日本都市計画学会学術研究論文集、No.26、pp.61~66、平成3年
- 4) 「小公園の利用実態調査と時代的意味」『公園緑地』第43巻1号、pp.58~65、日本公園緑地協会、昭和57年
- 5) 「こどものあそびと児童公園の時代的意味」『公園緑地』第53巻1号、pp.12~18、日本公園緑地協会、平成4年
- 6) 大屋霊城「都市の児童遊場の研究」園芸学会誌第4巻1号、昭和8年／狩野力「或る郊外小公と其の来遊児童に関する研究」同誌第2巻1号、昭和6年／吉田定輔「公園利用調査に就いて」同誌第1巻3号、昭和9年
- 7) 福富久夫「児童公園の研究」造園雑誌17巻3号、昭和29年1月／竹内保克「児童公園に関する研究(1)」同誌22巻2号（昭和29年調査）、昭和33年9月／近藤公夫「京都市児童公園の利用実態について」同誌23巻3号、昭和39年3月
- 8) 『都市公園利用実態調査』昭和42年（建設省都市局公園緑地課）昭和47年（建設省(財)日本都市センター）昭和52年（建設省(財)公園緑地管理財団）／仙田満『公園緑地実態調査』横浜市委託調査、昭和46年、昭和51年
- 9) 大屋霊城、前掲書6)
- 10) 小場瀬令之「生活道路」まちづくり研究、1983年3月
- 11) 「こどものあそび環境の構造の研究—あそび場の構造—」日本建築学会論文報告集、第303号、pp.103~109、日本建築学会、昭和56年
- 12) 織田正昭「高層高密度住居と子どもの発達」『保健の科学』No.35-4、1993年
- 13) 定行まり子「幼児の生活環境としての高層住宅」『住宅』1991-3、1991年
- 14) 藤本浩之輔『子どものあそび空間』NHKブックス、1974年
- 15) 仙田満『子どもとあそび』岩波書店、1992年