

都市と遊び場

大村慶一

一——遊び場とはどんなものか

人間の居住空間に、子どもの遊びのためだけの単一機能空間をつくらうという発想はどこなところから生まれてきたのだろうか。いわゆる子どもの遊び場と呼ばれる空間は、例えばそれがあまり有効に遊ばれない場ではあっても、次第に市民権を持ちだしているように見える。

しかし一世代前の日本では、ほんとに特殊な例をのぞけば、特別な遊び場と呼ばれる場などはなかったものである。代りに、子どもは遊びの天才とか、子どもは風の子という言葉があった。って、いってみれば大人の日常生活の場のいたる

ところが、子どもの才覚で遊び場になったものである。

私は大学を卒業するまで東北の仙台で育った。家は最近では市街地の中にすっかり包み込まれてしまったが、当時は市街地の端にあつて、遊びの場を見つけるのはとても簡単であつた。

チャンバラごっこをするためには近所の寺の墓地があつたし、まだ戦時中、はじめて野球をしたのは瓦屋のカマのまわりの乾燥場の空地であつた。粘土をとった跡が田の水を引くための池になっていて、フナやコエビやトンボのヤゴなどを採ることができた。

一——遊び場とはどんなものか

二——子どもの遊びの今日の課題

三——何故冒險遊び場という場が要するのか

四——都市の遊び場とブレイリーデー

戦後のヒモジイ時代には、田でセリをつんだりもしたし、空地进行りして菜園もつくつた。とうぜんこうしたことは当時は遊びだなどとは思つてもみなかつたけれど、ワクワクすることによく出会つたことを思うと、最初は親に課せられる仕事でも、本人の興味に基いてことが展開された場合には遊びに転化するものらしい。

そうした子ども時代の仕事のおもしろいでもたくさんある。動物蛋白質を手入れするのはむずかしい時代だったので、家の庭でニワトリとヤギを飼つた。その世話はずいぶん一生懸命やつたつもりでいるが、ときどき親に叱られた記憶があるから、とうぜん子どもの仕事であつたらう。

近所の空地からハコベなどの季節の緑の草を採ってきて米ヌカや貝ガラをつぶしたのとまぜてやる。舗装道路の雨水排水口の付近はたいいてい雨水にまじって流れてきた砂が溜っている。これをチリトリに採って運んできて、ときどきトリゴヤに入れてやる。ヤギは毎朝、草のある近所の空地に鉄の杭をさし、つないでおく。

製材所から端切板を買って、動物の小屋をつくるのも親父と私の仕事だったし、ガスのない時、台所の外に差掛をつくってカマドを据えるのも、手斧で薪をつくりながら火の番をするのも私たちの仕事だった。

ここで長々とこんな思い出を書くのは、昔の子どもは手伝いをよくしたものだなどということを書いていいたいからではなくて、今日からすれば子どもの生活や行動とはあまり関係のないこうした空間も、当時は子どもたちの生活圏の中に組み込まれていたことを言いたいのである。

私たちは子どもながらに、常日頃身のまわりの空間をいかして使うことを体験させられていた。それがあらゆるところをいろんな遊びの場にかえることができる子どもの能力につながっていたのではないかと思うのである。

今日の都市空間の中では、空間は比較的単純な機能と専属契約を結んでいて、管理上、それを他の目的に使うことは許されなことが

多い。他人の管理地は、例えそれが空地であっても、勝手に入り込んで遊んだり利用したりすることはできない。こうして、遊びの最初の楽しみである、他の用途のための空間を自分のための自発的な遊びの場に転用する喜びがなくなってしまう。

例えば、道路は電柱を一、二塁ベースにした三角野球場になったり、絶妙な出隅入隅のある辻は伍けりの場になった。道路にあるキズが、いつもビー玉遊びの中に組込まれたり、万年壱に面する道路は独りキヤッチボールのグラウンドになる。こんなように、今日ではほとんど自動車交通の専属契約を結んだかに見える道路は、工夫次第でいろんな遊びに活用できたのだ。時には、空間が新しいゲームを生み出すことだってある。緑陰道路と訳されるモールがベルメルという球技をつくりだしたようにである。

昨年、オタワで開かれた国際遊び場協会の「子どもを考慮した都市計画」という分科会で興味ある討論の場に出会った。アムステルダム都市計画家がデルフト市で行われた道路再利用計画の「ボーンヌフ」の映画を持って来た。街の人々の要求に基いて街路を駐車場や、庭や子どもの遊び場に変えた映画の後で、イギリス人から議論が持ち出された。そんなふうに都市計画家や造園家が用途に応じてデザインし

てしまった街路空間は従来の多様性を失ってしまう。街路から自動車をしめだした後は、むしろ従来のままでもいい。その方が、子どものいろんな活動を可能にするだろうから———ということで、街路は公園や遊び場のものではなくて、本来の街路であるべきだと主張したのである。

この議論は人間の生活空間の計画の際に、その機能に合わせて形態などを決定することになれすぎてしまっている私たちに、遊びは計画者の設定した利用をくつがえすところに喜びがあり、高密度で多様な市民の欲求を抱える都市では、機能と形態の関係にむしろ一定の距離を保ったデザインを導入する方が汎用性があることを再確認させてくれた。

すなわち都市の子どもの遊び場を計画するということは、単に遊び場と称される場を配置したり、その場に何か遊具を設計することではなくて、都市の住宅内部や、玄関まわり、道路や子どもの立寄るいろんな場に子どもの遊びの可能性につながる配慮を払うことである。そして、そこで展開される子どもの自発的な遊びを認める大人側の生活との調整をはかりつつっていくことである。

二——子どもの遊びの今日の課題

しかし、どうしてそんなに遊びに気をつかわなければならぬのだろう。自分たちの子どもの頃の体験からすれば、大人が子どもに「遊んで来い」と勧めるのは、大人のまわりにいる子どもがうるさいので外に追いつく時ぐらいのものであった。むしろ「遊んでばかりいていけません」ということで、勉強や手伝いを課せられても、うまく抜け出しては自分の自由な遊びの時を持ったものである。こうした記憶からすれば子どもは放っておいても、遊ぶなどいって遊ぶものであり、大人が子どもの遊びのことを心配するのは全くおかしい気がする。

事実、私たちの試みた地域での冒険遊び場づくりの時も多くの大人からそうした意見が出た。

それに答えるのは私にはとてもむずかしい。親として、何か、子どもの置かれている物理的社会的環境を見ていて、直感的にこれではいけないと思ったのがそのはじまりである。なぜいけないかといえば、その環境に子どもが主体的にかかわっていないからである。

この二、三十年の間に私たちはおどろくほどの生活の変化の中で生きてきた。私は子どもの頃、薪と井戸水の暮しをし、新聞で見るブロンディの漫画の中の暮しはとも手のとどかない夢であった。ダグウッドが夜中に特大のサンド

イッチをつくるために開ける電気冷蔵庫。母親の掃除の様子とはまるで違う電気掃除機を扱うブロンディ。そして自家用車。そんなものが自分の大人の時代にはみんな自分のものになるなんて思ってもみなかったことである。

そんな状況はもっと最近になってからもほぼ同じであった。昭和三十七年、私は大学院の学生で高蔵寺ニュータウンの計画にかかわっていた。これは新しい時代のニュータウンとして相場の自動車保有率を想定してかかる必要があるということ、各国の国民所得と自動車保有率に関するグラフを作ったことがある。その結果は当時の私には信じられないことであった。国民所得の延びのはげしい我が国は、近い将来イタリアやイギリスを抜いて世界有数の自動車国になり、住宅公団住宅に住める所得の人なら、二戸に一台ぐらい自動車があってもおかしくないというのである。

当時わが国の自動車保有台数約三五〇万台。道路には三六〇〇〇級の自動車がいるいる走っていた頃のことである。今では、日本の自動車保有台数は三千万台を越えているのだが……。

これは生活の変化の一例にすぎない。同じような急激な変化が短い時間に集中した。私たちはその変化に乗り遅れまいとして一生懸命努力してきた。それは今ふりかえって見れば大きな

変化だったのだが、終戦の苦しさからひきつづき夢中になってよりよい生活を求めて暮らしていた時には、ひとつひとつ家に電化製品が増えて行く楽しみが見えた程度のもので、変化の持つ意味の大きさは見えてこなかった。

私たちはその変化にうまく対応していけるように思えた。しかし、子ども、老人、身障者などのように適応力が弱い者にとってはそれは困難かもしれないことを忘れていた。特に子どもはそうした問題について自分らの発言をすることがないし、子どもらの立場を代弁する人も稀である。一方ではオーバーヒート気味の教育熱が、環境の変化による子どもの地域や家庭生活の変化を小さい問題に見せていた。時には状況を嘆く感傷的な問題提起があっても、現代っ子のたくましさを示す各種の進歩的研究がそれを覆ってしまった。

「子どもは、たいへん傷つきやすく、小さくて、行動範囲も限られている。それを考慮して、既存の、又はこれから作られる居住空間では、子どものことを第一に考えること」

これは国際遊び場協会が国際児童年に世界各国にアピールしている「子どもの遊ぶ権利」についてのマルチタ宣言と呼ばれるものの一節である。

都市は単なる生産の場ではなく住むための場

である。そして住むという行為の中で子どもを

育てることは大切な要素である。さらにその中

で子どもが自らを育てる機会としての遊びは、

子どもにとって、栄養・健康・保護・教育など

と同様、基本的な必要物なのだといわれる。

こうした認識が居住空間の計画では子どもに

プライオリティを置けというマルチ宣言の主張

になっているのである。

遊びが本能に基いた自発的な活動であり、そ

れを通して自分の潜在的能力を見出し発達させ

るものであるとすれば、日常生活の中に、子ど

もの能力に応じた自由な活動範囲の拡大を可能

にする計画上の配慮がある。マルチ宣言は次の

提案をしている。

「人と車の分離、公共交通機関の改善、より

よい交通処理などによって、子どもが地域社会

の中を安全に動きまわられる方法を講じること」

自由な活動範囲の拡大に関する配慮は水平方

向だけでなく、垂直方向の問題にもあてはま

る。高層住宅に住む子どもは低層住宅の子ども

に比べて圧倒的に屋外に出る機会が少くなる。

すなわち屋外の自由な遊び時間がへり、一日の

ほとんどを自由度の小さい室内で、親の管理の

基に過ごすことになる。こうした子ども時代の孤

独がもたらす精神面の影響や、幼児期の運動不

足による影響が欧米では大きな関心事となって

きた。

バルコニーやベドストリアンデッキに子ども

の遊びのための機能を盛り込もうとする試み

や、地上に共同の洗たく場を設けて、母子とも

ども地上で暮す時間をふやす試みなどが、あち

こちでくりかえされた。又、高層住宅の建設に

よって有利になると考えられていた足まわりの

空地の利用も、ビル風などの影響でなかなかむ

ずかしいこともわかってきた。

「あらゆる高層住宅建築をただちに禁止し、

既存の高層住宅が、子どもに及ぼす影響を緩和

する緊急手段を講じること」というのが、この

問題に対する国際遊び場協会の現在の結論であ

る。

次の時代を担う子どものために、生きること

の術を学ぶ遊びの機会をもっと豊富に準備する

必要があると考える人々にとって、子どもの遊

びの場をつくりだすことは、こうした大きな都

市形態の改良につながっているのである。この

百年、建築技術がつくりだした今日の都市環境

が、子どもの遊びを軸に見直されようとしてい

るのである。

三——何故冒険遊び場という場が要するのか

これまで述べてきたのは、都市の遊び場を考

えるとき、いわゆる遊び場と呼ばれるものだけ

を考えるだけでは問題の解決にはならないので

あり、都市空間で子どもがどう遊べるか、すな

わちどれだけ自由に自発的行為ができるかを考

えるようにすべきだということである。そして

遊び場を整備することは、広範囲な都市空間の

改良につながるものであることを示そうとして

きたのである。

ところで、私は昭和五十年の夏以来、東京の

世田谷区の住民として、住民による手づくりの

冒険遊び場づくりにたずさわってきた。いわゆ

る遊び場と名付けられた場の建設と運営に加わ

ってきたのである。これはいささか先に述べた

主張と異って見える。

しかし、私の気持としては、この場にこだわ

ることによって、附近の数百戸の人々を巻きこ

もうとしたのである。子どもたちが街を積極的

に遊びこなす前提として、地域の生活環境に積

極的に働きかける大人の生活が不可欠だと考え

たのである。そういう意味から言えば、私たち

の遊び場づくり運動は、管理され束縛された環

境に置かれた住民の自己解放運動であり、子ど

もという自分らの最も弱い仲間であり未来への

遺産でもある者を救うことを通しての自己救済

運動であった。

私は子どもの学校の先生からこんな話をきい

たことがある。子どもの夏の合宿の後でのことである。合宿先の豊富な自然の中に包まれても、子どもらは何かやりたいことを自分で見つけられない。おどろいたことに、地元の子どもも裏の山で遊んだりしていない。親がいそがしい時は、東京の子どもよりテレビにかじりついているかもしれないというのである。

子どもが裏山など自然の中に入って遊ばなくなったのは、農薬散布などのせいもあるが、大人がその空間に立入らなくなったことにもよるのではないかと先生はいう。昔のようにたき木をつくる必要もないし、山は単なる景観としてのものでしかなかった。大人がよく管理してない場所には心配で子どもをやれないが、反対に、子どもが入って行かないもののように。そして、そんな空間が遊びに使われないと、村の一本道は自動車の交通がはげしいし、田舎にはいっぱい空間はあっても意外に遊べる所は少ないようだと言った。

これは遊びと遊び場のことを考える良いヒントになった。すなわち、私のような昔の子どもから見れば、十分いろんなことができる楽しそうな場があっても、それは今日の子どもの原始的な遊び本能をくすぐりはしないらしいということである。そして今の子どもが遊ばないといわれるのは場がないためだけではないことであ

る。

外界の持つ遊びの可能性に関する刺激に対して敏感な感覚を持っているはずの子どもがそうでなくなってしまうというのは、その感覚が後天的なものであることを示しているもののように思われる。すなわち、大人や遊び仲間の行動を見ながらその感覚をみがいていくものらしい。子どもも社会を形成していた遊び仲間がなくなり、そんな場で身近に大人の仕事をする姿を見なくなると、子どもは草花や虫や魚が自分とどんなかわりを持つてのかがわからなくなってしまうのだろうか。

あるいは、過保護の傾向にある親が、自分はその場の安全をはっきり納得できない場所には子どもを出してやらないために、子どもはそこで遊べずいたり、いつかは遊べることもわからなくなってしまうのだろうか。

こうした状況は、都市の子どもの場合にはそのままあてはまる。都市の交通事故や犯罪者などの恐怖は、子どもが街へ遊びに出て行くことに親がブレーキをかける原因にもなるし、それは子ども社会崩壊の原因にもつながる。万一、子どもが安全に遊べる恰好の空地などがあっても、子どもが自分らの小屋でもつくろうものなら、管理者から大目玉をくらうことになる。

子どもは、自分のワクワクする遊びへの期待

とその成果についてのくりかえしの体験がないと、積極的に事に取組むことの面白さを知らずに育ってしまう怖れがある。

一方親の側も、核家族化とかマイホーム主義とかの社会変化の中で、地域社会とかかわりを持つ生活がわずらわしいものになってきている。自分に干渉されないよう、できるだけ他人に干渉しない都市生活のルールが守られている。

地域に結びつけていた冠婚葬祭の行事も下町をのぞけば今の都市生活にはあまり関係がない。商店街などを除けば、地域生活の積極的な参加を必要とする行事は少なくなってしまった。もっとも、最近では各種の市民参加による祭があちこちで試みられだしてはいるが……。

一方街の維持管理に関するいろんな仕事は住民の手をはなれて公共団体の役割が多くなった。家の前の道路掃除などは住民の手で行われていたものだが、そんな姿も少なくなってきた。その結果、そうした公共空間はみんなのものであるという理由で、地域の人々が積極的に利用するなどということは困難になっている。

私たちの子どもの遊び場づくりの試みは、ひとつの場を地域の人々が計画し、資金を集め、建設し、運営するという行為を通じて、街を住みこなす大人集団を形成することにひとつのね

らいがある。

資金を集めるための廃品回収やバザーによって、数百戸の人々が子どもの遊び場にかかわりを持つ。親たちの子どもの怪我の心配に対しては、子ども一人あたり年間二百円程度で保険にはいることや近所の医者にあいさつしておくことを相談する。こうした活動を地域の人々に理解してもらうためのガリ版刷りの「かわらばん」が発行される。

その他に、空地をさがして交渉することや、近所の心配に対して、夜は遊び場に電灯をつけたり、消防や警察におねがいをしたり、水道をひいたりなどの仕事が必要になる。活動をすすめていくと、公園課、児童課、環境部の健康都市推進課、社会教育課、保健所青少年対策委員会、児童館、学校などのかかわりができて、子どもにかかわる行政組織の複雑さにおどろいてしまう。

こんな体験から地域内の空地のひとつで子どもたちに自由に遊んで良いというためには、その背景づくりに相当量の仕事があることがわかるのである。そしてそうした仕事が解決しないの間は、例えば場所があっても子どもたちの本当の意味の遊び場にはならないことに気づくのである。

四——都市の遊び場とプレリーダー

さて私たちの遊び場の運営は、学生ボランティアによるプレリーダーを置くことによって始めて可能なことだった。

子どもの遊び場へのプレリーダーの導入は欧米ではここ二十年程の間に、学校に先生がいるのとかわらないものになってきた。ひとつの職業として確立しており、遊び場の実際的な運営は数人のプレリーダーにボランティアを加えて進められるのが普通である。

ストックホルム市では約一五〇の公園にプレパークと呼ばれる子どもの遊び場があつて六百人のプレリーダーが働いている。

ロンドンでは、GLCの公園課が約四十の公園でプレリーダー付のプレパークを運営している他に、民間を主体とした約九十カ所の冒険遊び場がプレリーダー付の活動をしている。

ところで冒険遊び場の運営がなかなか面白い。いわゆる土地の確保や塀や門の設置、プレihatと呼ばれる多目的活動室二室に台所、便所、リーダー事務室、倉庫などを含む建物の建設までは公共団体の役割である。プレリーダーの採用や遊び場の運営業務は地域住民側の役割で、委員会をつくってこれにあたる。遊び場

の運営費の約八十パーセントにあたる、リーダーの給料、光熱水道料、電話代は全額公共団体の補助金でまかなわれる。そして子どもたちの要求に基く活動費、例えば大きな塔をつくりたいとか、動物を飼うとかいったことにかかる費用は、地域でこれを捻出することになる。

この半官半民の協体制は、地域の自主的活動がしやすいと同時に、それによる公共団体への過度な責任追求をおさえる点で興味ある方法である。遊びなどという個人の自発的行為を受けとめる行政のあり方として参考にすべき点が多いと思う。

こうしたシステムの中で、プレリーダーに期待される役割は、子どもと直接かわる大人、子どもの要求を地域の大人に反映させる通訳、大人側の子どもの遊びの背景づくりのまとめ役兼建設労務者、集まって来るボランティアへの仕事の発注者など幅広いものである。

そのために、学校の先生とか保母さんとか、いわゆる子どもにかかわる職業につく訓練をしてきたというだけの人ではなかなかつとまらない仕事だといわれる。遊び心があつて、柔軟に事に対処できる行動力を持つ人が期待されていて、船乗りあがり、鉛管工などいろんな体験の持ち主からすぐれたリーダーが生まれているという。

私たちの遊び場ではいろんな大学の学生がボランティアとして参加し、毎日交代で午後二時から夕方まで遊び場につとめるというハードスケジュールをこなしてくれた。

集まった学生は、建築、造園デザイン、教育保育、児童学など多方面からで、なかにはその体験を卒業論文や卒業制作にまとめた者もある。昨年は卒業論文をまとめた人々を呼んで、地域の人々、後輩やOBを聴衆にした卒論発表会が開かれた。

また自分たちの体験を小さな本にして自費出版した卒業生もいるし、大学の近くの本屋の画廊を借りて展示会を開いた学生もいる。

こうした学生の自主的な活動が育つのも遊び場の持つ自由な雰囲気と関係がある。学生たちは、アルバイト料をもらうこともなくやってきて、そこで自分のやってみたい主体的活動をする事ができることになっている。そこで、普段は半人前にしか扱われていない自分が、一人の大人として認められて何かをする楽しさや、その責任の重さを体験する。廃材の運搬などたいへんな肉体労働もあるが、今まで体験したこ

とのない大きな小屋をつくってみたり、夏の夕べキャンプファイヤーを囲んでビールを飲む楽しみを味わったりできる。

こうしたプリーダーの導入に対して二つの心配な意見がある。ひとつは住民がリーダーがいると遊びを教えることを期待することである。欧米ではリーダーは先にたって子どもに遊びを教える存在ではなく、いつもは子どもの横で遊びにあまり介入しないことが大切だとされている。子どもに何か助けが必要な時、はじめて子どもの中に入って行くのである。遊び場で行われる遊びは同時にいろんなことが進行するのが本来の姿なのであり、「さあ皆さん、こっちを向いて!!」といったやり方は、子どもの遊びを殺しかねないことだということが理解してもらえないのである。

もうひとつは、その反対に、本来遊びというものには自発的なものだから、プリーダーを置いた遊びなどというものはナンセンスだという理想論で、学校の先生や文化活動者などに多い意見である。

しかし、今日の都市という管理空間で、子ども

もの意欲だけで昔のような自由な遊びを成立させることはとても困難なことである。専門家依存傾向の強い今日の社会に、新しくプリーダーの職業をつくれれば、親はまた安心して他人まかせになる怖れがあるとの指摘もわからないではない。しかし、いそがしい今日の社会で、期待されるようないろんな仕事を持ったいろんな年齢の人々がもっと子どもと日常生活の中にかかわるようにするには、子どもを中心とした地域の問題をいつも皆になげかける大人の存在が欠かせないように思う。

最後になるが、都市と子どもの遊び場の問題は、都市の中の市民の主体的な暮らし方にかかわるものであるというのが、この小論で私が言いたかったことである。そのためには、地域社会の環境の改造に本腰を入れる必要があると同時に、それに積極的な意見を述べ得る主体的で建設的な市民づくりが大切なことになると思うのである。

〈都市計画設計研究所〉