

「楽しい遊び場」構想基本計画策定」

遊びと現状等について

遊び空間と開発能力について

1. 子どもの成育空間としての遊び空間

- ・人間の脳は8歳までに約90%が形成される。

(スキャモンの発育曲線より)

- ・それまでの様々な体験が人生に大きな影響を与える。

2. 遊び環境で開発される5つの能力

(1) **身体性** …… 体力、運動能力

(2) **社会性** …… **ケンカ・仲直りの大事さ** ⇒ 極めて大きな能力

(3) **感性** …… 感受性、情緒性

(4) **創造性** …… 遊びによる**偶然からの新たな発見、発明**

(5) **挑戦性** …… **意欲** ⇒ 挑戦性

遊びの条件と子どもたちの現状について

3. 遊びの条件

(1)自由である(2)楽しい(3)繰り返してできる(4)無償であること

4. 日本の子どもたちの現状

(1)体位の低下

40年間で**体重が12%の伸び**⇒**遊ばないことによる運動不足**⇒**男子の肥満傾向が顕著**⇒**各種運動能力の低下**(20年間で10%ダウン)⇒**成人病になる子どもの増加**

(2)精神の低下 【OECD経済協力開発機構調査による】

- ・「自分が孤独」と感じる子ども⇒ 他国の6倍を示す
- ・職業に対する意欲⇒ 積極性では最低値を示す

様々な要因があるが、「**子どもたちが群れて遊ぶ環境**」で**ない**ことが5つの能力を開発する機会を奪っている

遊び空間【場】について

5. 遊び空間【場】(6つの原空間)

(1)自然スペース

・自然豊かな空間(木登り、魚とり等)

(2)オープンスペース

・広い空間(鬼ごっこ、かけっこ等)

(3)道スペース ※

基幹的な空間として重要

※**道スペース**・・・かつての遊びの中心⇒林、空地、境内などをつないでいた。コミュニティの中心

「**道での遊びの禁止**」で一気に遊び空間が消滅⇒あそび集団の解体⇒子どもは、テレビやゲームへ【外遊び ⇒ 内(家)遊びへの変化】

(4)アジトスペース

・子どもの秘密基地

(5)アナーキスペース※

・廃材置場、工事現場等

(6)遊具スペース

・児童公園等

補完的な空間だが、**魅力的な場所**として思い出に残る場合も多い

※アナーキスペース ⇒アドベンチャー・プレイグラウンドはアナーキーな空間を提供する

それぞれの空間が、子どもたちにとって異なる遊び場としての機能を持っている。

遊び環境について

6. 遊び環境

(1)遊び空間【場】 (2)遊び時間 (3)遊び集団 (4)遊び方法

○変化の状況

- ・空間の変化だけでなく、遊びの時間も1960年代に普及したテレビの影響で分断化
- ・少子化は遊び集団を小規模化⇒多(異)年齢の遊び集団も極少化

○変化の原因

- ・2大生活ツール(自動車・テレビ)の影響が極めて大きい

現代日本の子どもは、遊び空間の劣化で複合的に悪化の循環に陥っており、遊び環境における5つの能力の開発に多大な影響を及ぼしている。

子どもを元気にする遊び場について

7. 子どもを元気にする場の目標 (日本学術学会 成育環境分科会より)

(1) 多くの大人によって育まれる場

- ・街区公園⇒遊びの安全率が高いが利用率は低い
- ・原因⇒犯罪にあう場所との認識(保護者)⇒子ども同士での遊びを禁止する傾向にあること
- ・プレイパーク(プレイリーダー・地域住民のいる公園)
⇒利用率は高い

(2) 群れてあそぶ場

- ・住宅地の細街路(道スペース)を通行制限するなど、遊びと共存する方向性も考えるべき
- ・プレイパークなどを増やし、群れてあそぶ場を拡大すべき

(3) 子どもの参加による場の形成

子どもの参加による主体的まちづくりへ関わり、関心を持つこと、子どもの視点に立って変えていくまちづくりを推進すべき

市内の遊び場等の現状について

種類		数量	備考
都市公園	総合	2	中央公園 錦城山公園
	地区	1	松籟公園
	街区	4 4	桔梗ヶ丘公園 他
	緑地	2	かたらいの広場 憩いの広場
	近隣	5	古九谷の杜 他
	広場	1	砂走公園 あいあい広場
	風致	1	鶴仙溪公園
	特殊	1	橋立自然公園
その他公園		8 2	宅地造成等で設置した公園、緑地
小計		1 3 9	
自主管理緑地		3	開発行為者にて管理している緑地 (小松ウォール、ソディック、ナイテック)
合計		1 4 2	