

フィールドワーク： 子どもの外遊びと公園の現在



こども教育宝仙大学
基礎ゼミ3(2011)

はじめに

私たち高津ゼミでは、一年間を通して「子どもの外遊びと公園の現在」というテーマで学習と調査を続けてきました。ゼミが始まってまもない昨年の4月と5月、公園の状況や子どもたちの現状を知るために、大学周辺のいくつかの公園でフィールドワークを行いました。

実際に公園に行くことで、置いてある遊具がどの公園も似ていることや、広いスペースがあってもボールを使ってはいけないことが多いことなどに気がつきました。また、子どもたちの遊んでいる様子を見ても、遊具で遊ぶ子もいれば、遊具をまったく使わない子、公園にきてゲーム機であそぶ子がいるなど、さまざまなことも分かりました。実際に見ることで、よりリアルな公園の現状や子どもたちの遊び方を知ることができました。

フィールドワークのあと、一人一人が疑問や知りたいことを出し合い、三つのグループに分かれ調査を進めることにしました。一つ目のグループは、「子どもの外遊びの減少と公園の役割」について調べました。二つ目のグループは、大学周辺を中心にした公園のフィールドワークをもとに、その結果を整理し、「遊具の変化」や「利用者が求める公園」、「遊具のあり方や安全性」、「公園のルール」について深めました。三つ目のグループは、みんなが楽しく遊べる公園をめざして大学の近くにある小さな2つの公園の「改造計画」を考えました。「今の公園はどうなっているのか?」「どのような公園にするべきなのか?」「子どもたち、そして、みんなが遊びたくなる公園とは、どんな公園か?」このようなことをグループごとに話し合ったり、調べたりしながら、フィールドワークの成果を深めていったのです。

学園祭では、各グループで調べた結果を模造紙にまとめ、ブースに展示し、学生や先生方、保護者の方、来訪して下さった方など、たくさんの人に見てもらいました。

学園祭が終わったあとも、ゼミの時間にパワーポイントを用いてグループごとに発表しました。この経験は、人に見せるための工夫や、わかりやすい説明、発表のしかたを考えるきっかけになりました。公園を調べることによって、今まで知らなかったことを知ったり、気にしてなかったこと考えさせられたりしました。公園で遊ぶ子が増え、近くに住む多くの人が公園を訪れるようになり、ここを1つの拠点に地域の絆が築かれるようになるというなあと思います。

そして、最後に、私たちが一年間を通して調べた結果をまとめたのが、「子どもの外遊びや公園の現在」というタイトルをもつ、このフィールド・ノートです。是非、読んでください。

2012年1月

菅井みなみ

目次

はじめに

第Ⅰ章 外遊びの減少と公園の役割——「少子高齢化社会」の子どもたち

第1節 「少子高齢化社会」と子どもの生活・遊び	3
1. 社会問題としての「少子高齢化」	
2. 変化する子どもの生活と遊び	
第2節 テレビゲーム・携帯ゲームと子どもたち	6
1. なぜ、ゲームに夢中になるか	
2. テレビゲーム・携帯ゲームの功罪	
3. ゲームとの正しい付き合い方	
第3節 外遊びの減少と公園の役割	10
1. 減少する子どもの外遊び	
2. 増大する公園の役割	

第Ⅱ章 公園フィールドワーク——宝仙寺近辺を中心に——

第1節 宝仙寺近辺の公園	12
1. フィールドワーク体験	
2. 城山公園	
3. 谷戸運動公園	
4. さんかく（本町通り）公園	
第2節 公園の遊具と安全性	16
1. 遊具の変化——種類の減少と画一化傾向——	
2. 利用者が求める公園と遊具	
3. 公園の遊具と安全性	
第3節 公園のルールを考える	22
1. さまざまな禁止事項	
2. 施設・遊具の安全性とルール	
3. 私たちが求める公園のルール	

第Ⅲ章 新しい公園像を求めて——私たちの公園改造計画——

第1節 みんなが楽しく遊べる公園をめざして	26
第2節 さんかく（本町通り）公園改造計画	27
第3節 塔の山公園改造計画	28
第4節 公園の未来を探る	29

参考文献・資料	30
---------	----

あとがき	32
------	----

第Ⅰ章 外遊びの減少と公園の役割

——「少子高齢化社会」の子どもたち——

第1節 「少子高齢化社会」と子どもの生活・遊び

1. 1. 1 社会問題としての少子高齢化

高齢化社会とは、総人口のうち高齢者の割合が大きくなってきた社会のことで、一般的に国連の報告書に従い、65歳以上の人口が7パーセントを超えた社会をいう。日本では1970年をそのはじめとする。現在の日本は、一定の面積に生存している人口を養っていく能力が減退している。

1971年から1974年、出生数200万人を超え第二次ベビーブームが到来した。そのベビーブームのときに生まれた子どもたちの世代を、団塊ジュニアというが、今の少子化の直接の原因はこの団塊ジュニアの世代にあると考えられる。

すなわち、2005年時点で、団塊ジュニアの世代である25歳～29歳の未婚率は男性71.4%、女性59.0%であり、未婚者は半数を超えている。2010年時点の25歳～29歳の未婚率は男性71.1%、女性59.9%で、やはり未婚者が過半数を占めている。結婚しても子どもを作らない家庭もあるため、少子化はより加速しているといえるだろう。一人当たりの収入が減ったため、子どもを養育するだけの経済力を得る見込みのない家庭も増大している。経済的な実力の減退、団塊ジュニアのフリーターの増加、男性の収入と女性が希望する収入の落差などによって、団塊ジュニアが結婚できにくくなっている。

さらに、世代だけではなく、景気の良し悪しも結婚に関係する。男性の収入が増えると未婚率が減少し、収入が減ると未婚率が増加するということである。だとすれば、家庭の収入が増えれば、子どもの養育費を心配する必要がなくなるので、少子化は回避できるのではないだろうか。

ただ、そう思ったとしても、少子化と高齢化が重なっている現在の日本は、年金・医療・福祉等の面で危機的状況に陥っているため、一人当たりの収入を上げるのは大変厳しい。その危機的状況から脱却するには、やはり団塊ジュニア世代の力が必要だと感じる。

さきほど少子高齢化社会は家庭の収入が減り、結婚することが難しく、子育ても大変な社会だと言ったが、生きづらさについては、他にも原因はある。それは、他者とのコミュニケーション不足である。2012年の今と1970年代では、さまざまなモノが変わった。機械などもそうだが、一番変わったのは他者との付き合い方である。かつては近所で子どもの面倒を見てもらったり、物のおすそ分けなどしたりと、さまざまな方法で他者とコミュニケーションをとっていた。お店では他者と会話しながら物を買う「対面商売」が主流だった。携帯もないので、他者とのコミュニケーションは会って会話进行することだった。遊びもテレビゲームではなく、カルタなど直接相手の目を見て会話しながら出来る遊びだった。家でも家族全員が揃って、みんなで同じご飯を食べ、家族みんなでコミュニケーションをとっていた。そのころと比べると、やはり他者とのコミュニケーションは不足している。今、近所付き合いはほとんど無いといっても過言ではない。隣の家に誰が住んでいるのか分からない。いつ物騒な出来事が起きてもおかしくない。他者を信じる事が出来にくい。それが今という時代なのだ。

たしかに、時代が変わって生活は快適になった。しかし、時代が変わっても、変わってはいけないものは沢山ある。その一つが他者とのコミュニケーションであると私は考える（以上「団塊の世代ジュニアの結婚格差と少子化問題」<http://www.geocities.jp/yamamrhr/>など参照）。

（小林未歩）

1. 1. 2. 変化する子どもの生活と遊び

遊びは子どもたちが身体的・精神的・社会的に発達していくうえで重要な役割を担っている。しかし、子どもの遊びとその環境は、都市化や少子化、高齢化をはじめとする社会の急速な変化とともに大きく変わった。「中央教育審議会答申」（2002）は、社会の変化とともに「時間」「空間」「仲間」が減少し、スポーツや外遊びが減少する一方で、家中でのテレビゲームなどによる一人遊びや塾・稽古ごとの占める時間の割合が増加したと指摘している。では、子どもの遊びはどのように変化したのだろうか。

まず、昭和30年代ころに比べ、現代は空き地や原っぱなどの広い空間がなくなってきている。また、かつては川や道路も子どもたちの遊び場だったようだが、都市化が進むにつれて川は汚染され、道路は車で危険になり、空き地や原っぱなどの広く自由な空間はマンション建設などで埋められたってしまった。子どもたちの遊びを制限してしまったのは、大人と言っても過言ではない。そして、何よりテレビの普及が子どもたちの遊びを大きく変えた。アニメなどは続編があり、次回を楽しみにさせてしまう。テレビは視聴時間を増やすことになった。

子どもたちの外遊びが減少し、そして、同年代での集団をすることによって大きい子から小さい子へと面白い遊びを伝えていく習性がなくなっている。このことは、遊びの方法

が貧困になっていくことにつながる。時間や空間を失うことは、遊びの方法や集団にも影響していくことになった。

以上のような遊びの「三間」（時間・空間・仲間）、すなわち遊び環境の変化は、生活や地域社会の全体的な変化と深くかかわっている。このことに関連して、安恒万記（2009）は、「三間」の減少が遊びの変化のみにとどまらず、子育て環境を更に悪化させ、子どもの生活の場である家庭・地域において諸問題を引き起こすことに注目している。安垣の指摘に従えば、スポーツや外遊びの減少に適切に対処し、それを乗り越えるためには、希薄化する社会関係や人間関係、とりわけ家庭や地域社会のあり方を視野に入れ、ハードとソフトの両面から対応策を検討する必要がある。

たしかに、私たち（1992年生まれ）が小学生のとき、高学年になるにつれて塾に通い始める子が増え、遊び時間も削られていった。時間だけでなく、広く大きな自由空間も縮小していき、友だちとの交流も希薄になった。遊びの時間や自由空間の縮小は、自然環境や都市化にともなう物理的な環境の変化だけでなく、家族構成員の減少や高齢化、生活の多忙化に原因があり、家族や地域の人々の関係の希薄化とも連動している。

自由空間の減少については、公園もまた、それに一役買っている。私たちのゼミナールのフィールドワークで明らかになったことだが、多くの公園で「ボールを使った遊び」が禁止ないし制限されていて、公園はもはや子どもたちにとって自由な空間ではなくなってきている。さらに、遊具による被害も相次いでおり、そのことが管理者だけでなく、使用者に複雑な問題を投げかけている。一例として、『神奈川新聞』（2007年11月14日）の記事を引いておこう。

今年四月から九月にかけて児童がけがを負う遊具事故が多発したことを受け、再発防止策を検討していた横浜市は十三日、「遊具点検マニュアル（案）」を作成した、と発表した。これまで不明確だった不具合発生後の報告・連絡体制や、使用禁止措置の流れを明文化したほか、図や写真で分かりやすく表示しているという。点検や管理体制を明確にし、安全・安心に遊具施設を利用できるようにするのが狙い。市職員が巡回方式で行う点検業務の留意点や実施方法、異常の判定、その場合の措置方法などを全市統一的に定めた。試験運用を経て、二〇〇八年度から本格的に運用を始める。遊具施設の点検について、これまでは〇二年に作成された「市公園施設点検マニュアル」の中で規定していたが、【1】不具合があった場合の報告・連絡体制【2】使用禁止措置の方法【3】点検の際のチェックシート-の三点について、統一的な見解や形式がなかったという。ブランコの金具など部材の耐用年数の目安も記載。実際に使用禁止措置を取った遊具の写真や、遊具ごとの点検ポイントなども掲載している。都市公園に設置されている遊具施設が対象だが、市が管理する保育園や学校の遊具などについても、マニュアルを準用していくという。また、九月までに使用禁止措置が取ら

れた都市公園の千九百四十四基の遊具のうち、すでに九百四十九基を撤去。残りについても、修繕や撤去を進めている。

たしかに、多発する遊具事故に対して再発防止策を講じることは必要不可欠である。子どもだけで外で遊ばせるのも、また、危険であるに違いない。しかし、そのことによって子どもの冒険心がそがれるとすれば、それもまた問題ではないだろうか。（糸 清香）

第2節 テレビゲーム・携帯ゲームと子どもたち

1. 2. 1. なぜ、ゲームに夢中になるか——その実態——

インターネットを調べていて、「YAHOO! JAPAN ゲーム Q&A ゲームでなにが楽しいんですか」 (<http://games.yahoo.co.jp/qa/detail?qid>) に出会った。回答欄には、次のような興味ある見解が掲載されていた（回答者：a2i3hand さん回答日時：2011/11/12 08:19:57）。

「トランプのように色々な遊びをする事ができるから」だと思います、ゲームをやっている人達は要するに遊びたいのだと思いますよ、子供の頃は鬼ごっことかかくれんぼやっていて面白いと感じていた事もありましたからそれと同じ事だと思います、また遊びという点ではスポーツとも似たような物なんじゃないでしょうか、僕は運動神経鈍いので皆が面白いといっているスポーツも全然面白くなかったですしテレビで見ても面白さが全くわかりません、要するにゲームをする人は面白いからやっているのですね、面白くなかったら誰でもすぐに止めます、トランプやスポーツで皆と遊んで面白かった事がありますよね、つまりそれがそのまま答えになります。

この意見にはかなりの説得力がある。しかし、今の時代の子どもは鬼ごっこなどあまりしない。なぜなら、親と一緒にでないと外にでられないのが現実だから。だから、共働きの親を持つ子どもは、保育園や幼稚園では鬼ごっこをしたとしても、プライベートな時間にはしない。ましてや夜は外に行けないし、親も仕事や家事で忙しいので、子どもが一人でやれることは限られる。そこでテレビやゲームとなるのである。

ゲームはたしかに面白いし、大人でもゲームに熱中する人はいる。ゲームソフトは世代に合わせて作られ、発売されており、全員が同じゲームをしているわけではないのだが、子どもたちの手の届くところに面白いものがあれば、それをするのは当たり前だろう。そして、小さいころからゲームをする習慣がついてしまい、小学生・中学生になってもゲームをする習慣が抜けなくなるのである。

仙田（1992）は、自然環境の減少や情報技術の発達とともにテレビやテレビゲームなどの内遊びが増大し、外遊びは減少した、と論じている。

たしかに、中野区幼児研究センター（2008）が行なった子どもの遊びと生活の調査（2007年に実施。サンプルは0歳児から小学1年生までの乳幼児・児童3,340名。）では、戸外遊びの平均時間は、① 遊ばない32.4パーセント、② 1時間未満16.6パーセント、③ 1～2時間未満28.4パーセント、④ 2～3時間未満15.6パーセント、⑤ 3時間以上4.0%、⑥ 無回答2.9パーセントであった。外で遊ばない子どもの比率が高い。これに対し、室内遊びの平均時間は、① 1時間未満5.9パーセント、② 1～2時間未満10.8パーセント、③ 2～3時間未満35.0パーセント、④ 3時間以上32.9パーセントで、外遊びの時間に比べて、室内遊びの時間のほうが圧倒的に多い。時間数では室内遊びが外遊びを圧倒する。

しかし、平日のテレビゲームの遊び時間については、① 1時間未満7.1パーセント、② 1時間位1.8パーセント、③ 2時間平日0.3パーセント、④ 3時間平日0.0パーセント、⑤ 4時間0.0パーセント、⑥ 5時間以上0.0パーセント、⑦ しない・させない86.8パーセントという結果になっている。テレビゲームの遊びは、かなりよくコントロールされていて、やっていない子、やらせてもらえない子が圧倒的多数を占めている。中野区の調査で見る限り、テレビゲームは小学1年以下の子どもたちにとってメジャーな遊びではない。

ただし、年齢が上がるにつれてテレビゲームをする子どもの数が多くなり、0歳児でゲームをするケースもが存在する。

一方、同じ調査によれば、室内での遊び時間の多い子どもは、外遊びにも積極的に参加している。このことは、テレビゲームや携帯型ゲーム機などの遊びが、必ずしも外遊びの阻害要因にはなっていないことをうかがわせる。
(佐々木麗美)

1. 2. 2. テレビゲーム・携帯ゲームの功罪

今日、テレビゲームが子どもに与える影響について、心理学、社会学、生理学など幅広い観点から論議がなされている。こうしたなかで、文部科学省は「青少年を取り巻く有害環境対策に関する調査研究協力者会議」の議論を受け、「『子どもとテレビゲーム』に関するNP0等についての調査研究—米国を中心に—（報告書概要）」（2004年）を公表した。そのなかで、委員の一人・坂元章（お茶の水女子大学文教育学部教授）は、「子どもとテレビゲーム」に関する問題性について詳しく論じている。以下に、その要点を紹介することにしたい。

（1）悪い影響

テレビゲームが子どもに悪影響を及ぼすという論議は、5年程度のサイクルで繰り返し盛んに行われてきた。悪影響論の最初のピークは1988（昭和63）年の前後と見られている。1983（昭和58）年にファミコンが発売され、日本の家庭にテレビゲームが普及するに伴っ

て悪影響が懸念されることもなかった。しかし、その後、ファミコンが爆発的に普及するに伴って悪影響論が徐々に見られるようになり、1988（昭和 63）年の「ドラクエ事件」のときに、子どもたちのテレビゲームに対する熱狂がピークに達し、悪影響論が最初のピークを迎えた。

平成に入ってから、1992（平成 4）年にイギリスの 14 歳の少年が、テレビゲーム遊びの最中に、てんかん発作を起して死亡したという事件に端を発し、日本でも、その事件が大きく報道され、そうした中で、テレビゲームは、てんかんに悪影響を与えるというだけでなく、さまざまな身体的側面、さらには心理的側面にも悪影響を与えるのではないかと騒がれていた。

また、少年犯罪の頻発をきっかけとして、1997（平成 9）年 5 月、神戸において、14 歳の少年が 6 年生の児童を残忍な手口で殺害した「小学生連続殺傷事件」が発生し、また、1998（平成 10）年 1 月～3 月には、学校の中で、ナイフで教師や友人を刺し殺す事件が多発した。これらの事件がセンセーションを巻き起こし、少年犯罪の原因についての議論が盛んになった。そして、その原因の 1 つとしてテレビゲーム遊びの存在が指摘された。

最近では、2002（平成 14）年 7 月、テレビゲーム遊びが、人間の脳において高度な情報処理を司る前頭前野の発達を阻害するとする「ゲーム脳」の議論が物期議をかもした。それをきっかけとして、テレビゲーム遊びがキレやすい子どもを生み出すといった、テレビゲーム悪影響論が注目を浴びているようになった。

このように、テレビゲーム悪影響論はしばしば繰り返され、司法、行政、そしてテレビゲーム業界などを含め、少なからぬ社会的影響力を及ぼしている。

（2）良い影響

テレビゲームには、教育における有用性も期待されている。教科学習については、とくに動機づけが低い学業不振児において、教育を目的としたテレビゲームは強い効果を発揮することが指摘されており、実際に、学業不振児に関する研究は、教育テレビゲームの使用によって、算数や数学、語彙、読みなどの学習内容についてテストの得点が上昇する、ないしは、学習に対する動機づけが高まることが示されている。また、先述したように、テレビゲームには、知覚的能力を訓練する機能があり、地図の読みや車椅子の運転などの実際的な技能も伸ばしうることも示されてきている。

また、心理臨床にも有用であることが証明されており、テレビゲームは近年、社会的不適応とくに不登校の子どもへの適応を促すために利用されている。不登校で児童相談所や教育相談所などを訪れる子どもは、強い対人不安や恐怖を感じており、相談員が子どもにカウンセリングを施そうとしても、両者が直接に対面した状況では、子どもに心を開かせたり、十分な話をさせたりすることが難しい場合がある。そうしたとき、子どもとテレビゲームをしたり、あるいは、それを話題にしたりすることによって、カウンセリングがうまく進むことがある。これは、テレビゲームの話をすることで子どもの緊張を緩和するのである。

以上のようにまとめてみると、テレビゲームをすることを一概に悪いとは言えないだろう。テレビゲームをして歴史を覚えたりする子どももいる。また、テレビゲームを通して不登校の子どもと心を開くことができ、緊張が緩和するのなら、テレビゲームを駄目と考えるのではなく、いいほうに考えていくのも大切ではないだろうか。しかし、テレビゲームをしすぎるのもよくない。家族などで時間などを決めたりして、テレビゲームをするべきだろう。

(笹部 真央)

1. 2. 3. ゲームとの正しい付き合い方

(1) 心に与える影響を教える

テレビゲームの使用時間が延びると、心にさまざまな負の影響があることが調査から明らかになっている。特に大きな影響を受ける小学生は、「少しのことでイライラする」「わがままを言い、決まりを守らない」「ひどく怒ったり、乱暴したりする」ことが心配される。心に与える影響を具体的に知らせ、子ども自身に使い方を考えさせるようにしようにしたい。

(2) ルール作りを呼びかける

家庭でのメディアに関するルールづくりが、心に良い影響を与えていることが明らかになっている。一方的にルールをつくるのではなく、家庭で話し合っ、使用時間や使用場所について、子どもが納得して取り組むことのできるルールづくりが求められる。学校としては、家庭でルールをつくることの利点を挙げ、具体的な提案を家庭に伝えることが求められる。ルールには次のようなものが考えられる。

- ・ 1日の使用時間を例えば30分以内に制限する。
- ・ 自宅以外で使用する場合は、その家の方の許可を得てから使用する。
- ・ 宿題や分担した家庭の仕事をしてから使用する。
- ・ 家族の共有スペースで使用する。

(3) 日常生活のリズムを考える

テレビゲームの使用時間だけが、心に大きな影響を与えているわけではない。テレビやパソコン、携帯電話などのメディアとの総接触時間を考慮する必要がある。

また、メディアとの接触時間と日常生活のリズムについて考えさせることも必要だ。テレビゲームの使用時間が子どもの心に与える負の影響は、特に小学生に対して大きいことが分かった。

(笹部 真央)

第3節 外遊びの減少と公園の役割

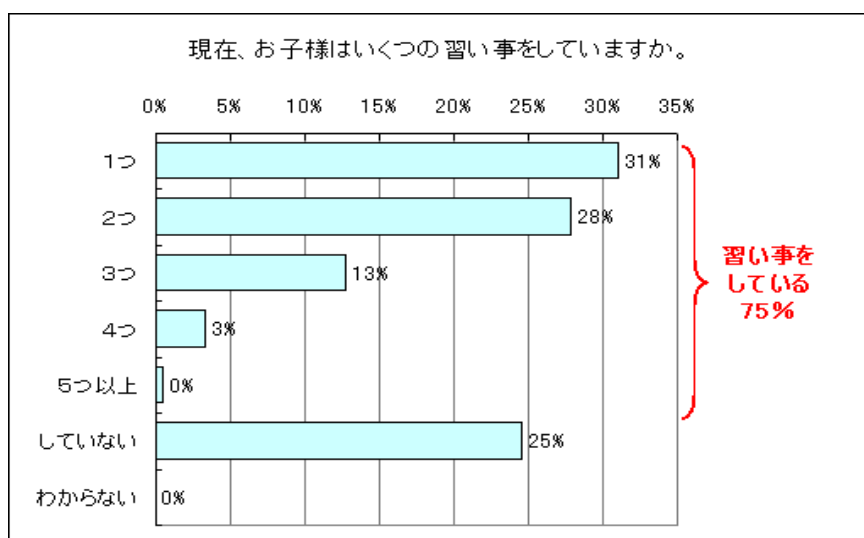
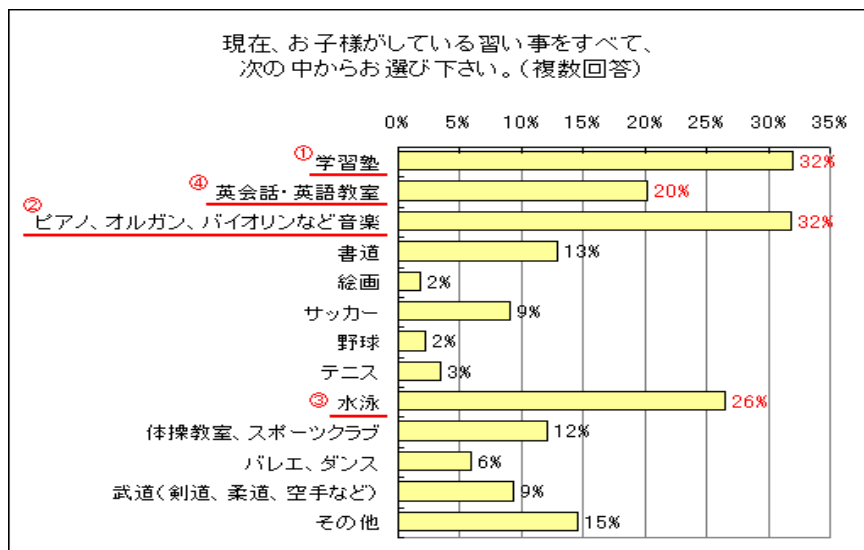
1. 3. 1 減少する子どもの外遊び

現代の子どもたちは実際の体験を失いつつある。田中の調査（1998）によれば、今の子どもは「日の出や日の入り」を見たことが無かったり、戸外で火を燃やしたことが無かったり、など、実際の体験をしたことがない子どもが、10年前に比べて倍増している。

地域によって差はあるが、自然との接触が極端に少ない。そして、代わりに増えて来たのがテレビやゲームなどのメディアとの接触である。そして、現代の子どもは忙しい。下記の2つの表に示すように、小学生でも半数以上が学習塾に通っており、それに加えてピアノ、そろばん、プールなどのおけいこごとのために毎週決まった時間を取られている。そのことによって、自由な時間が少なくなってしまった。そして、室内遊びが主流になってしまった（『読売新聞』2006年11月27日 ネットリサーチ（goo リサーチと読売新聞社による共同企画調査＜第24弾＞）（<http://research.goo.ne.jp/database/data/000384/>による））。

その背景の一つに、子どもにとって「屋外」が遊びにくい空間になったことと、逆に「室内」が快適な空間になったことがある。まず、かつて遊び場のメインであった「道」が自動車の普及とともに遊べない空間となってしまった。さらに、山や川などの自然が汚染や開発によって徐々に失われ、これに加えて、誘拐や痴漢が出没するなどの社会不安の増大が子どもの外遊びの減少を加速した。

このようなマイナス要因に加えて、室内がより快適かつ安全になったことが、子どもの外遊びを減少させたのである。



1. 3. 2. 増大する公園の役割

最近の子どもたちは、外で遊ぶなくなっているし、遊びにくくなっている。そこで重要になってくるのが公園の役割である。昔は自然との接触の機会が少なくなく、公園というより空地に近いものも多くあった。しかし、今日では子どもたちが自由に遊ぶ場所が少なくなり、公園に求められるものも変わってきている。公園に対するニーズも多様化しており、そのことは、自然が豊かで自然と触れ合えるような公園、誘拐などが危惧される場所でのセキュリティの付いた公園、などへの期待が高まっている。

例えば、西尾市伊藤町の伊藤1号公園は、町内会、学校、幼稚園の代表者たちと有識者、ボランティアの有志が1999年から2010年の長期にわたって要求運動を展開し、住民参加をベースにして造られたものだが、公園の建設に当たり、住民たちは次のような4つのコンセプトを重視している。すなわち、①自然環境の豊かさ（植物などの緑や、動物、鳥、昆虫などの生息環境）、②楽しさ（アクティビティーの豊富さ 遊具や運動施設の充実、ソフトとしてのプログラム）、③やすらぎの空間（騒音、空気の新鮮さ、木陰、水場環境など）、④安心、安全（適切な施設管理、遊具の安全性、安心してすごすことのできる公園の構造、バリアフリー、ユニバーサルデザインへの配慮）という4つの要素である（以上、「西尾の公園を考える会」<http://www7.atpages.jp/nishiopark/index.html>）。

住民の要求運動と行政の支援によって実現した西尾市伊藤町伊藤1号公園とその後の展開は、これからの公園のあり方のモデルになるだろう。この公園から、空地や山、川などの自然とともにあった子どもたちの経験が、再びよみがえることを期待したい。

今の子どもたちにとって、公園は大切な居場所であり、「身」の置き所である。けれども、大都市の公園は、こうした役割を十分に果たしていない。たとえば、「中野区子ども白書」（1996）は次のように述べている。

中野区には公園が145か所（1994年12月1日現在）ある。数が多いが、平均面積が約1962㎡と規模は小さい。（中略）公園を週2回以上利用しているのは、小学生で60%なのに対して、中学生では約20%に減ってしまう。逆に利用が0回という中学生は60%に達する。（中略）中学生で公園を利用しているのは男子生徒がほとんどで、女子生徒は10%程度だ。公園は、利用する子どもとしない子どもが、はっきり分かれる施設だといえる。

現在、中野区において公園を利用する子どもたちのほとんどは、小学生である。それでも5割強で、週2回程度の利用にとどまっている。公園をすべての子どもたちにとって魅力ある居場所、「身」の置き所にするのが、私たち、みんなの課題なのではないだろうか。（黒沢雄大）

第Ⅱ章 公園フィールドワーク

——宝仙寺近辺を中心に——

第1節 宝仙寺近辺の公園

2. 1. 1 フィールドワーク体験

ゼミナールのみんなで、2011年4月27日(水)と5月25日(水)の2度にわたって、こども教育宝仙大学と宝仙寺近辺の公園をフィールドワークした。大型連休を挟んだ、若葉の香り包まれた心地よい季節で、両日とも晴天だった。

参加者は指導教員を含めて総勢19名。うち男子が7名で、女子12名。こども教育宝仙大学の基礎ゼミ3(高津ゼミ)の面々である。

調査した公園は、①宮前公園*、②かえで公園*、③塔の山公園*、④本町通り公園(さんかく公園)*、⑤城山公園、⑥紅葉山公園、⑦仲間公園、⑧みづき公園、⑨ひまわり公園、⑩谷戸運動公園の10公園であった(*印は1回目のフィールドワークで訪れた公園)。

それらのうち、①と⑤は中野区では中規模の公園、⑩は運動公園ではあるがそれほど大きくなく、それ以外はすべて街区公園(児童公園)といわれる小さな公園である。

調査項目は、場所、立地、テーマ(特徴)、遊具と遊びの要素、付属施設、広さ、配置図、使用ルール(制限事項や使用上のルール)、利用のされ方(通路、休憩、待ち合わせ、たまり場、散歩など)、主な利用者(幼児とその保護者、小学生、中学生、高校生、成人、お年寄り、



図2-1 谷戸運動公園フィールドワーク



図2-2 紅葉山公園での集合写真

その他)、利用頻度（よく利用、まあまあ利用、ほとんど利用せず）など。公園を巡回しながら、みんなで手分けしてそれらの項目を埋めていった。

1 回目のフィールドワークを終えたあと、翌週からのゼミで次のような話し合いをした。
魅力的な公園はどれか？ 公園ランキングは？ 話し合いのあと多数決をとったところ、1 位＝さんかく公園、2 位＝宮前公園、3 位＝塔の山、4 位＝かえで公園という結果になった。さんかく公園が魅力的な理由として挙げられたのが、日が当たっている。見通しが良い。遊具が木製である、ということだった。ここから、いい公園とは？ 私たちの求める子どものための公園！ というテーマが浮かび上がってきたのである。もう 1 つ、1 回目のフィールドワークで気づいたことに、遊んでいる子が少ない？ というのがある。これもまた、私たちの今後の検討課題になった。

2 回目のフィールドワークで訪れたのは、第 1 回目の公園より規模の大きな、近隣公園とか運動公園に区分される都市公園であった。以上 2 回のフィールドワークを終えて、調査結果について話し合いをし、次のような意見を交わした。

- ・ 今の子どもたちの遊びは、私たちの子ども時代の遊びとは違う！
- ・ 公園の種類（類型）、設計の趣旨はどうなっているのだろうか？
- ・ 調査したそれぞれの公園は——個性的か？ 画一的か？
- ・ 狭い ・ 遊具が少ない ・ 子どもが少ない ・ 安全性に欠けるところがある！
- ・ 今の公園は楽しくない ・ 私たちの子どものころと遊具に違いがある！
- ・ 遊具のない公園は子どもが少ない？ ・ ボール遊びに適した公園は少ない！
- ・ 公園で D S（小型ゲーム機、テレビゲーム）をしている！

そこから、以下のような検討課題を考えた。

- ・ 公園の活性化（安全性、機能性）！ ・ 昔の遊びと今の遊びとの違い？
- ・ 外で遊ばない理由？ ・ 子どもにとって、そして親にとって、公園とは？
- ・ 公園の安全性とは何か（遊具、立地など）？

さらに、公園には次のような役割があることも明らかになった。

- ・ 憩い・遊び・冒険の場（たとえば、紅葉山公園の「グリーンアドベンチャー」）
- ・ 地域住民が情報を交流する場（「町内会掲示板」、案内板「区民のひろば」）
- ・ 市民参加のまちづくりのアクセスポイント（「仲町公園運営委員会」）
- ・ 地域のお祭りや防災の拠点
- ・ 中野区の自治体としての基本姿勢を表明する場（紅葉山公園の「平和の礎」、各公園の「憲法擁護・非核都市の宣言」の碑など）

ゼミナールでは、以上の検討課題や情報をもとにグループを編成し、詳しい調査を開始した。

（柴山 恵）

2. 1. 2 城山公園

- ・所在地 中野一丁目 44 番
- ・面積 3,298.60 平方メートル
- ・施設 砂場、木製複合遊具、スプリング遊具、すべり台、水飲場（車椅子対応あり）、トイレ（車椅子対応）

・特徴

遊具、広場とスペースが2つに分かれている。

広い面積があるため遊具も豊富。防犯カメラが設置してあり、防犯に 関してもちゃんと行き届いている。

複合遊具には事故防止のために、注意書きがされてある。

フィールドワーク中に、小学生の男女2人が遊んでいたの、「この公園ではよく遊ぶのか。」と聞いたところ、「ちいさいころからずっと遊んでいる。」という答えが返ってきた。

それはその子たちにとって、毎日来ても「飽きない公園」ということなのだろう。スペースが広く、複合遊具もなかなか凝った形をしており、そうしたことが子どもたちの魅力になっているのではないのだろうか。

他にも、親子で利用していたり、中学生くらいの男子2人がアメフトのキャッチングをしていたりと、今回調査した公園の中では利用率が1番高かった。



図2-3 城山公園の標識



図2-4 城山公園の遊具

2. 1. 2. 谷戸運動公園

- ・所在地 中野一丁目 31 番
- ・面積 3,438.55 平方メートル
- ・施設 バasketボールゴール、水飲場（車椅子対応）、トイレ（車椅子対応）



図2-5 谷戸運動公園

・特徴

遊具は特にない。バスケットゴールが奥の方に設置されており、主に運動をメインにした公園のようだ。

ただし、運動公園といっても、野球場やサッカー場、テニスコートが何面もあるのではなく、ただ広いグラウンドが一面あるだけだ。トラックやコートの線すらないため、他種目、多目的の利用を目的にして作られたもののようだ。

ただし、団体で使用する場合は中野区東部地域センターに申し込みをし、許可を得ることが必要。

公園の周りは高いフェンスで囲っており、ボール遊びをしても道路に飛んでいくことがないようにしている。

2. 1. 3. さんかく（本町通り）公園

- ・所在地 中央二丁目 46 番
- ・面積 539 平方メートル
- ・施設 木製遊具、砂場、ブランコ、鉄棒、トイレ

・特徴

少し小さめの公園。公園の形が三角の形をしているため、「さんかく公園」という愛称がつく。

遊具は主に木製で、温かみを感じる。

近くに幼稚園や保育園があり、お昼時や退園時によく子どもたちが遊んでいる。人気も高いようだ。

住宅街の中にあるため、人の目が行き届きやすく、近隣の住民もこの公園に愛着をもっている。

ただ、周りが道路で囲まれているため、車や自転車が通ることが多く、飛び出しによる事故が起こりはしないか、少し危険を感じる。 （柴山 恵）



図 2－6 さんかく公園の標識



図 2－7 さんかく公園

第2節 公園の遊具と安全性

2. 2. 1 遊具の変化——種類の減少と画一化傾向——

4月に行ったフィールドワークで公園の調査を行った結果、あることに気が付いた。それは、どの公園にも同じような遊具しかないということだ。最近多く見られるのは、以下の図のような遊具である。



図2-8 砂場（城山公園）



図2-9 ブランコ（中部福祉センター）

主に目立つのは砂場、ブランコ、アスレチックの3つで、他には鉄棒があるところもあった。残った敷地は広場として使われている公園がほとんどであった。しかし、私たちが子どもを思い浮かべると、もっとたくさんの遊具があったという意見が多数あった。以下は、最近はあまり見なくなったが、私たちが子どもに遊んだ記憶のある遊具である。



図2-10 アスレチック（城山公園）

シーソーは子どもに、しょっちゅう遊んだ記憶があり、公園に設置されてた遊具としては結構上位にランクされ、人気のあった遊具である。

しかし、最近は近所の公園でも見かけないし、フィールドワークで行った全ての公園に

図2-12と13の遊具の名称は不明だが、どちらもよく子どもに遊んだものだ。

図2-12は前後にゆらゆらゆられて遊ぶもので、図2-13は球体の中に入るなり捕まるなりして、ぐるぐるまわって遊ぶ遊具である（すべて google による画像検索結果）。

そして、私が1番気になるのが図2-11のシーソーである。

シーソーはなかった。



図 2-11 シーソー



図 2-12 スプリング付き木馬

上記のほかにも、数が減った遊具はたくさんある。なぜ、こんなにも遊具の種類が減ってしまったのか。その答えとして、事故や不人気、設置するスペースなど、さまざまな理由があるだろう。私は、最近の子どもの外遊びの減少には、こうした遊具の減少も関係しているのではないかと考えている。

たとえば、ブランコ、滑り台、アスレチックなどは、幼稚園や小学校にも設置されているところが多い。子どもたちは、小学校などでさんざん遊んだ遊具を目的に、わざわざ公園に行こうとは思はないだろう。近所の公園の遊具が学校にあるものと同じものばかりでは、飽きてしまう。さまざまな遊具が公園にあれば、「小学校にはない、あの遊具で遊びたい！」などといった考えに繋がり、公園の利用率が上がることになるかもしれない。



図 2-13 回転式ジャングルジム

1つの地域にいくつかの公園があり、遊具の種類が重複しなければ、今日は〇〇公園、明日は〇〇公園と、1つの公園に限らず、いろんな公園に行くことが増えるのではないだろうか。

最近では安全を重視するせいか、どの公園にも同じような遊具ばかり設置されていて、ワクワク感やユーモアにかける。たとえば、上に記した球体の遊具を見れば、「どうやって遊ぶのだろう！」などと、ちょっとした冒険心がわいてくる。こうした探求心や遊び心は、滑り台などのありきたりな遊具からは感じられないと思われるのである。

外遊びは子どもにとって、自然の中でのびのびと過ごすということであり、大変必要なことだと思う。だから、外遊びの機会を増やすためにも、もっと昔あったようなさまざまな遊具を多く設置することが大切であると考えます。

(柴山 恵)

2. 2・2 利用者が求める公園と遊具

東京都練馬区の田柄は、都心に程近い静な住宅地域で、私はここから毎日通学している。私の家から歩いて1分ぐらいのところに、規模の小さな「官舎公園」と「中央公園」があり、自転車で5分ぐらいで行けるとところに、規模の大きな練馬区立「光が丘公園」がある。そこで3つの公園を観察し、それらの公園を利用している人にどういう使い方をしているか、どんな公園があったらいいと思うか、どんな遊具があれば嬉しいか、尋ねてみた。

＜調査日＞ 2011年12月中旬

＜調査した公園と面積＞

- ・官舎公園・中央公園：この2つの面積は規模が小さすぎるために分からないが、バスケットコート1面ぐらいの大きさ。
- ・光ヶ丘公園：607,823.73平方メートル。

＜尋ねた人と人数＞

調査の対象となった官舎公園・中央公園・光ヶ丘公園の公園の近くに住んでいる27歳～30代半ばから後半にかけての主婦の方々、20人前後。

＜質問内容＞

- ① どの公園をよく利用するのか
- ② どんな遊具があったら嬉しいか

＜各公園の特徴＞

＊ 官舎公園

シーソーがある。ジャングルジムがある。球技系ができる。
ただし、狭いため、伸び伸びとはできず、満足できない。

＊ 中央公園

鉄棒がある。砂場がある。ブランコがある。うんていがある。
官舎公園・光ヶ丘公園のように走り回れるスペースがあんまり無い。

＊ 光ヶ丘公園

規模がとても大きい。多くの人が毎日利用している。ドッグランがある。子ども用アスレチックがある。ほとんどの遊具が木製で出来ている。図書館・水泳施設・鳥観察施設などさまざまな施設がそろっている。緑がとても多く安らぎがある。

光が丘公園は、たくさんの人が日ごろから時間を問わず利用している。他の2つの小規模の公園とは人気度、利用者数が圧倒的に違う。なぜ光が丘公園に人気があるのか。施設から検討してみよう（以下、図は「光が丘」<http://www.agora-zoen.co.jp/hikarigaoka/>による）。

光が丘公園には、①スポーツ広場、②水景施設、③運動場、④鳥観察施設、⑤アスレチック場などがある。スポーツ広場は、写真のように、球技以外にも沢山のスポーツが楽しめる。春になると桜がきれいな為お花見する人が多い。



図 2-14 スポーツ広場

水景施設は、平成 4 年に日本宝くじ協会から寄贈されたもので、噴水、ウォータトンネル、流れが配置されており、夏には幼児の水遊び場として利用されている。

運動場は、ウォーキングやジョギングをする人がとても多い場所で、中央にある芝生はサッカーの練習に使われ、風がなければバトミントンなどする親子がとても多い。

鳥観察施設は、土曜日・日曜日だけしか利用できないが、沢山の種類の鳥や見たことの無い鳥が観察できる。

アスレチック場には、さまざまな木製の遊具がある。図 2-16 は滑り台で、少しでも言葉や物の名前を覚えることが出来るように、絵のパネルのようにになっている。他の遊具も、ほとんど木製で作られており、園児から児童まで楽しめるようになっている。そのうち、ターザンロープは、幼児にはいくぶん不向きだが、児童には一番人気の遊具である。図 2-17 は木製の滑り台で、滑り台の下は砂場になっているので、怪我をすることなく安全に遊ぶことができ、温かさを感じさせる遊具である



図 2-15 運動場



図 2-16 滑り台を主体にした遊具



図 2-17 木製の滑り台と砂場

このように見てみると、広大な面積と多様な施設、そして温か味があり、安全で安心で

き、幼児から小中学生まで、いろいろな年齢の子どもたちが遊ぶ事の出来る遊具が整っているところに、光ヶ丘公園の魅力があるように思う。

それに比べ、私の家の近くにある小規模の官舎公園・中央公園には木製で作られている遊具はなく、ほとんどの遊具は鉄でできていて、危ないものばかりのような気がする。しかも、遊具と遊具の幅が狭く、数人程度しか遊べないため、少人数の幼稚園児しか遊べないのである。

2つの公園の間に幼稚園バスが通っているため、お昼過ぎから夕方にかけて利用する人が多い。聞いたところ、同じような色ばかりで遊び場の少ない官舎公園や中央公園よりも、規模が大きく、沢山のアスレチック遊具があり、安心・安全に遊ぶことのできる光ヶ丘公園を利用したいという意見が圧倒的に多かった。

けれども、自宅から光ヶ丘公園まではかなり遠く、一日がとても忙しいため、子どもと連れだって行く時間がないという声が沢山あった。だから、「土曜日や日曜日は子どもために家族で公園に遊びに行く」といった意見や、「もっと多く、出来るだけ光ヶ丘公園を利用しに行きたい」という声があった。

また、官舎公園や中央公園の利用者の多くは、「光ヶ丘公園のように木製で作られた遊具がよく、地味な色や塗装がはげている部分があるので、色鮮やかな色にしてほしい」という希望や、「官舎公園や中央公園も光ヶ丘公園のように沢山の色や木製遊具、緑を増やしていけば、もっと利用したい」という意見をもっていた。こうした希望や意見は、周りに住んでいる人たちに共通のものである。

私からみても、光ヶ丘公園はとても魅力的である。中学校、高校でテニスをやっていたこともあり、今でも友だちと壁打ちをしたり、ランニングコースを走ったりと利用させてもらっている。そんなわけで、光ヶ丘公園の人気は圧倒的に高い。しかし、これから先、官舎公園や中央公園でも利用者がもっと増えるように改善するべきだと思った。

(清水 美季)

2. 2. 3. 公園の遊具と安全性

公園に行くと、壊れた遊具をみかけることがある。遊具の安全性はどうなっているのだろうか。国土交通省が「都市公園における遊具の安全確保に関する指針（改訂版）」（2008年）を刊行しているので、そこに示された指針を整理してみよう。（www.mlit.go.jp/common/000022126.pdf 参照）。

（1）遊具における事故と安全確保の基本的な考え

公園の遊具の安全確保にあたっては、事故のないように留意するだけでなく、子どもが冒険や挑戦のできる施設としての機能を損なわないようにすることが大切である。遊びの価値を尊重して、リスクを適切に管理するとともに、安全管理に努めることを基本にすることが大切である。

子どもと保護者は、遊びには一定の自己責任がともなうことを認識すべきであり、保護者はとくに、自己判断が十分でない年齢の子どもの安全な利用に十分配慮することが求められる。

行政や公園管理者と保護者・地域住民は、互いに連携し、子どもの遊びを見守り、事故の発生などに適切に対応することが望まれる。

(2) 遊びの価値の尊重

- ・ 遊具から完全にリスクを除去することは、事故の回避能力を育むといった点から問題があり、遊具が子供にとって魅力的かつ有益であるためには、子どもの発育発達段階に応じてリスクに挑戦できる機能を備えることも重要である。
- ・ 安全性を重視した遊具であっても、それが子どもにとって面白みの無い構造や機能であれば、利用されなくなるか、危険な方法で利用される恐れがある。
- ・ 遊具は、遊びを通して、より多様な直接体験を得られるものであることが望ましい。遊具の計画にあたっては、周辺の遊び場の状況、子どもの実態、気象条件などの地域や土地の特性に応じた地域の実状が尊重されるべきであり、最低限の安全を確保したうえで、利用状況や子ども及び地域の実状を踏まえて、柔軟に対応することが大切になる。
- ・ 公園管理者が事故対策に過敏になるあまり、過度に安全性を重視した遊具の計画・設計や利用指導などを行うと、子どもが自由に遊ぶことのできる空間や冒険・挑戦が可能な遊具が減少し、発育発達を阻害するなど、子どもの不利益につながる恐れがあるので、こうしたことを十分に配慮する必要がある。

以上のことから、遊具の安全確保については、どのような遊具が適切かといった問題設定ではなく、むしろ、公園管理者や保護者、地域住民が子どもの遊びを見守るという観点が重要であるように思われる。

(櫻井彩乃)

第3節 公園のルールを考える

2. 3. 1 さまざまな禁止事項

そもそも公園というのは古くからあるものではなく、昔の子どもは何もない原っぱや河原、空き地、神社などに集まって遊んでいた。昔は今と違って団地や集合住宅ではなく、どこにでも子ども達が遊ぶスペースはあった。しかし、近代化にともない子どもたちが遊ぶ場所は次第に減っていった。そんなことがあって、誰でも利用ができる公園というものが誕生した。だが、ただ自由に公園を開放しても安全に利用はできない。そのような理由もあり、今の公園にはさまざまなルールや禁止事項がある。

宝仙寺の周りにある公園を調査したところ、いろいろなルールや禁止事項があった。ほとんどの公園にあったのが、禁止事項というより、人としては当たり前のマナーなどだった。「用具や施設を大切に」、「木や花を大切に」、「ごみは持ち帰る」、「早朝夜間は静かに」、「ペットは入れない」。このようなルールは、ほんとうは当たり前のことで、公園を綺麗にし続けることにつながるし、公園が住宅街などにあれば、早朝静かにするのは周りの人のことを考えたら当たり前のことである。

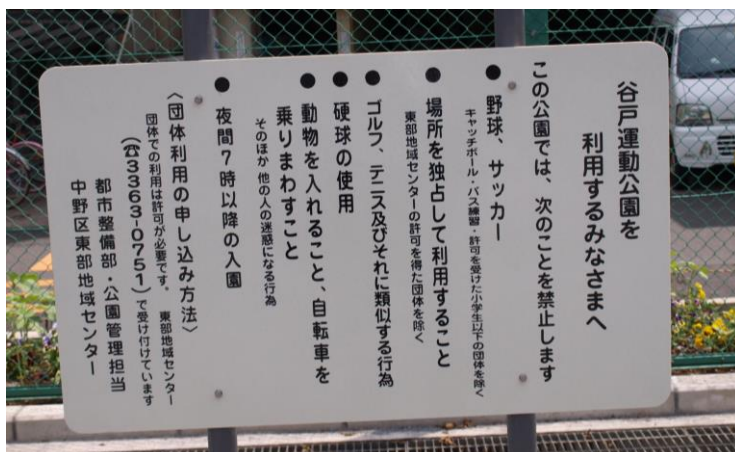


図2-18 谷戸運動公園の利用案内

次に禁止事項についてみると、多かったのは、「ゴルフ、野球、サッカー、など危険な遊びは禁止」ということ。こうした掲示は、そのような遊びができるくらいの広さがある公園に設置されていた。

谷戸運動公園では、「許可の受けた小学生以下の団体は除く」という表記があった。

これは小学生以下の子どもならさほど危険はないし、迷惑にはならないからだろう。ほかの公園でも、例えば公園の利用者に年齢制限があったとして、その制限が小学生以下なら、危険な遊びの禁止などとは書かれないうだろう。小さな子どもなら危険な遊びなどもすることはないし、サッカーなども硬いボールを使ってすることもないだろう。中学生や高校生など年長者がサッカーや野球をしていたら、やっていること自体は本人たちにはさほど危険という風には感じないと思うが、小さい子やお年寄りにとっては、それだけで十分に危険と感じられる。そのような理由から、危険な遊びと表記をしているのだろう。

次に多かったのは、大きな音が出る花火や火遊びなどの禁止だ。この禁止事項には近隣の人に迷惑がかかるという理由も含まれると思うが、大きな理由はやはり、火事になる危

険性があるからだろう。人の命にかかわることでもあり、禁止にしている公園が多いのだろう。しかし、すべての公園が禁止とは限らない。公園によっては許可制のところがあり、普通にOKのところもある。公園によってさまざまであった。他にあった禁止事項に、バイクや自転車の乗り入れ禁止というのがあった。

次にフィールドワークをした中野区の公園と自分の住んでいる地域との比較をしてみた。

写真は自分の住んでいる八王子市の別所にある長池公園の利用規定である。この公園は「里山文化の継承と創造」を基本方針とした自然保全型の大規模施設として開設され、多くの市民に親しまれているが、規制の内容は、図2-19の城山公園の掲示が示すように、宝仙寺の周辺にあった中小規模の公園のものとはほとんど変わらない。



図2-19 八王子市長池公園のルール・マナーの掲示

こうした禁止・注意事項は、私の住む地域にある街区公園（児童公園）にも掲示されている。けれども、よく考えてみると、私が小さかったころには、このような内容の掲示板は設置されていなかった。

このこととかかわって注目したいのは、私の家の近くにある別の街区公園（児童公園）は、遊具のスペースと広場がきちんと区別されていて、そこでは球技の禁止などはないことだ。

この例は、工夫の仕方によっては、禁止する項目を少なくすることができることを示している。

最後に、私たちが中野区都市基盤部公園維持・管理担当に提出した公園の管理規則に関する質問への回答（2011年10月11日、Eメール）を示しておこう。

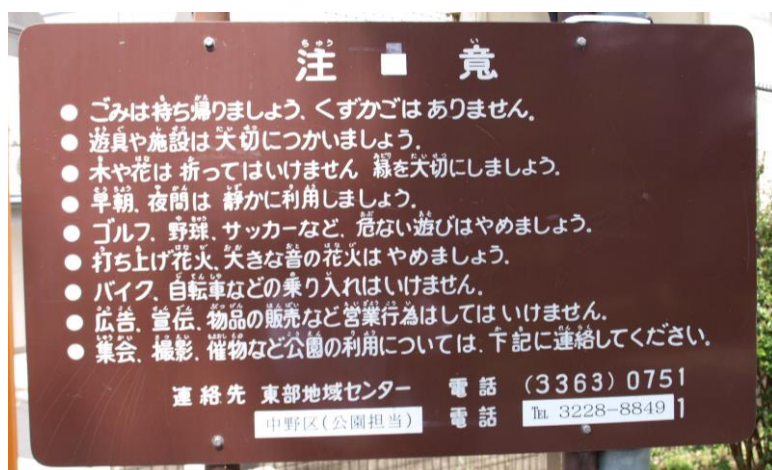


図2-20 中野区城山公園の注意事項の掲示

回答によれば、基本的にサッカーや野球等は禁止と表示してあるが、これは試合などが禁止となっているだけで、子どもたちが一般常識の範囲内で行うパス練習や、キャッチボ

ールを禁止しているものではないとのこと。また、広い公園でも球技などが禁止になっている理由として、中野区では民家に隣接している公園が多く、多少のスペースでは民家にボールがぶつかるなどの事故が起きる可能性があることをあげている。そのため中野区では、谷戸運動公園のように、フェンスなどを設けて球技を禁止にしない公園もあるとのことであった。

(佐藤 広崇)

2. 3. 2. 施設・遊具の安全性とルール

(1) 危険な遊具の撤去

私たちは公園のルールと安全管理について調べることにし、アンケートを作って親に配ろうと考えていた。しかし、もう集まる時間もなく、発表が近づいてきたので、自分の担当したところをパソコンで調べて報告することにした。

まず利用者の求める遊具を調べてみると、バスケットゴールが1番人気だった。バスケットボールは集団で遊べて楽しめるメリットもあるが、しかしデメリットもある。とくに、深夜、早朝にドリブルの音がうるさくて公園近隣に住んでいる人には迷惑だ。他に、遊具ではないが、ベンチやトイレをつけてほしい人が多い。

私の弟（小学校6年生）にもほしい遊具を聞いたところ、ジャングルジムみたいな網目のある、ぐるぐる回る遊具があればいいようだ。近所の公園を弟と一緒に回ったところ、最近の公園では同じような遊具が多いと思った。そして、弟がほしいと言っていた遊具も、私が小学生のときはあったのだが、もうなくなっていた。危険な遊具は撤去されている所が多い。



図2-21 破損した公園の遊具(google)

量が発生させる機材を利用しないことや、火や刃物などの危険物の持込を規制し、利用者や周囲の人に危害を与えることのないようにすることが重要になる。フィールドワークの結果、自治体では公園を管理するうえで必要なルールを決めていることが分かった。

(渋谷綾香)

(2) 公園に必要なルール

まず、遊具の使用について、安全性を確保することが大切だ。遊具に落書きをしたり壊したりしては清掃や修理に時間がかかり、その間、遊具で遊びたい人の迷惑になる。壊された遊具を修理するのも税金であるので大事に使おうと思う。

次に、公園全体や周囲の環境をコントロールするルールが必要である。たとえば、公園利用者や一般通行人、周囲の家などへ迷惑にならないように騒音の大きい、大音

2. 3. 3. 私たちが求める公園のルール

どの公園にも存在するルール。なぜルールが必要なのか。それは、公園が多くの人を利用する、公共の場であるからだ。他人に迷惑をかけないように、みんなが気持ちよく利用するためには欠かせないものなのである。

戸田市公園緑地課が定めた「公園のルールとマナー」には、「ゴミのポイ捨て禁止」、「サッカー・野球・ソフトボール・ゴルフ等練習は原則禁止」、「イヌの放し飼いの禁止、フンは、飼い主が後始末すること」、「遊具での危険な遊びはやめましょう。また、幼児だけの遊びはさせないで、保護者が同伴しましょう。」、「火気の使用は原則禁止します。」、「公園内でハトやネコへの餌付けはしないでください。」といった指示がある（「戸田市情報ポータルサイト」(<http://www.city.toda.saitama.jp/8/7702.html>)）。

こうしたルールは、だれもが公園を快適に楽しく利用するために必要なものだ。しかし、そのルール、制限により、公園を存分に利用できないケースもある。もっとも大きな例が、「野球、サッカーの禁止」といった指示事項を提示し、遊びを制限するというものだ。これは、公園利用者を事故から守るため、または周辺の住宅に飛び込む危険性があるためにつくられたルールである。

では、このルールによって行き場を制限された子どもは、一体どうすればいいのだろうか。たしかに、このルールをすべてなくしてしまうわけにはいかない。結論をいうと、すべての公園を一括し、画一的にルールを適用するのではなく、個々の公園の特性と条件を考慮し、弾力的に運用すればよいのである。区内の公園を使い分ければいいのだ。

この公園は思う存分球技ができる、この公園は小さい子やお年寄りが安心して利用できる、といったように、それぞれ利用者のニーズにあった公園の利用の仕方を考え、ルールづくりをしていくことで、より多くの人々が満足して公園を利用できると思うのである。

(佐伯 利治)

第Ⅲ章 新しい公園像を求めて

—私たちの公園改造計画—

第1節 みんなが楽しく遊べる公園をめざして

大学周辺の公園フィールドワーク（2011年4月と5月に実施）を終えて、今の子どもたちは、私たちが子どもだった頃とはすっかり変わっていると感じました。

たとえば、私が幼稚園に通っていたときには、ゲームはせず、公園で遊んだり、家の近くで乗り物遊びなどをしていました。しかし、今の子どもたちは、家でゲームをしたり、テレビを見ていたりして、外で遊ぶことが非常に少ないような気がします。外に出かけても、友達の家に行くことが多く、公園でも携帯ゲームをしている子どもをよく見かけます。

しかも、今は遊ぶどころではなく、習い事や塾に通っていて、遊びたくても遊べない子どもが増えています。そんな中で、どうしたら子どもたちが外で元気に遊ぶことができるか、考える必要があるように思いました。

中野区は「参加の区政」をかかげ、住区協議会を中心とした住民参加の町づくりを進めているようです。地域住民のワークショップ方式による公園づくりがめざされ、子どもの利用する施設についても、プランの段階から子どもが参加できるような仕組みを作ろうとしています（中野区地域センター一部女性・青少年課編（1996）『中野区子ども白書 子ども再発見』、参照）。

こうした流れを受け、私たちも“公園改造計画”と題して、今ある公園をより楽しく、より魅力的なものにするにはどうすれば良いかを考えてみました。どれも同じような公園が多く見られる昨今、個性のある公園、遊んでもらえる公園をつくろうと、大学の近くにあるさんかく（本町通り）公園と塔の山公園を対象にし、長所や短所を検討しながら、子どもはもちろん、幅広い年代に利用される公園改造案を考えることにしました。

（下村保貴、小林拓郎）

第2節 さんかく(本町通り)公園改造計画

フィールドワークで大学周辺にある公園の特徴を知り、「子どもたちが楽しく遊べる公園づくり」をテーマに調査と研究を行いました。文化祭に向けて、新しい公園像を創作するためのグループをつくり、みんなでアイデアを出し合い、まとめました。

下の画像は学園祭で実際に展示した本町通り公園（通称さんかく公園）の現状の写真(図3-1)と、リニューアル後の図案(図3-2)です。



図3-1 さんかく公園

あえて変える必要があるのかと思いましたが、今以上に子どもに人気のある公園にするために案を出し合いました。

公園にある遊具や柵やベンチなどほとんどのものが茶色で、落ち着いているが地味な印象の公園だったので、思い切ってカラフルに、お菓子をモチーフにしたかわいらしい公園へと改造しました。



図3-2 リニューアル後のさんかく公園の図案

本町通り公園（通称、さんかく公園）は三角形の形をしており、住宅に囲まれています。近隣に幼稚園や保育園が多いことや、壁が無く、日当たりの良いことなどから、親子の憩いの場になっています。

見通しが良く、学校や幼稚園の近くにあるため利用しやすいという長所があり、私たち自身も好きな公園で、

もともと遊具が少なかったため、砂場をピンクと白を縁取りしたキャンディ型に変え、空いている部分におままごて用のお菓子の家を増やし、ソフトクリームの形をしたすべり台や、キャンディの形をした砂場など、見た目だけでもワクワクするような遊具をたくさん考えました。お菓子の家では愛らしい外観を見るだけでなく、中でおままごともで

きます。この様にすることで、子どもたちの協調性を養う役目を果たしています。また、すべり台をソフトクリームの形にし、クッキーをブランコの椅子にすることで、子どもたちの五感を刺激する遊具に仕上げました。少しやりすぎた感があり、あまり現実味のない改造案になってしまいましたが、敷地内で効果的に動き回れて楽しく遊べますし、個性のある公園という点では、良いアイデアが出せたと思います。利用対象は幼稚園児から小学校低学年くらいの子どもです。

(近野俊雅、小林拓郎)

第3節 「塔の山公園」改造計画

塔の山公園は、場所的に分かりづらく、さんかく（本町通り）公園とは対照的に利用率が低い公園です。公園自体がマンションなどに囲まれていて、人通りも少なく、遊べる遊具も少ないので、子どもたちもいません。どのように作り変えるか大きな課題でした。

すべり台はトルネード式で降りた時に下が固いタイルで怪我しやすく危険でした。また、トイレも落書きや汚れがひどく、近づきたくないというのが印象です。

考えた結果、塔の山公園を「多世代、多目的に利用できる公園」をコンセプトにして改造し、ゲートボールやバスケットゴールの整備など、高齢者から青少年、さらに子どもまで時間帯や目的別にあわせて利用できるようにしました。



図3-3 塔の山公園

塔の山公園創造図

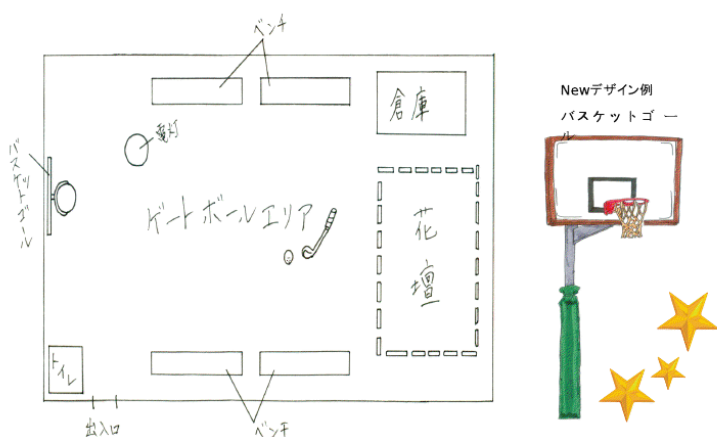


図3-4 リニューアル後の塔の山公園

遊具も少なく、殺風景な公園でしたが、そのスペースを活かしてゲートボールスペースをつくりました。端にはバスケットゴールがあります。また、たくさんの人に休んでもらえるように、ベンチを多く置きました。公園の隅には花壇をつくり、季節の花を植えて鑑賞できるようにします。

この公園のターゲットはお年寄りだけではなく、小学校高学年から中学生高校生も含まれています。

昼間はゲートボール広場として使えますが、夕方は放課後の学生のためのバスケットコートとしても使えます。中心のスペースは時間帯や利用者によって、多目的に利用できるように考えました。

(小林拓郎、堺 杏菜)

第4節 公園の未来を探る

本町通り公園と塔の山公園は、対照的な改造案になったと思います。改造計画を進めるなかで、遊んでもらえる公園の条件を2つ考えました。

1つは、遊具の色・形・感触・素材などに個性があり、目にも楽しい遊具があることです。どの公園も同じような遊具が多いなか、個性的でインパクトのある遊具があると、見た目に興味を持ってもらい、遊んでもらうことにつながると思いました。

もう1つは、年齢や用途に合わせた使い方でできる公園であることです。例えば、バスケットゴールがある公園には、「バスケットをやりに行こう」という目的を持ったひとが利用しに来てくれます。植物や生き物などの存在も、来てもらうきっかけにはなりますが、特にスポーツのコートは、どんなひとにも気軽に利用してもらえそうです。また、子どもが元気よく遊べるような公園ももちろん必要ですが、お年寄りのための休憩用の公園などがあっても良いと思います。利用してもらうことが優先であれば、目で楽しめる遊具の無い、シンプルな公園も、魅力的なものになると思います。

現代の子どもの遊びの実態や、子どもにとっての公園について考えてきたのに、最後にはお年寄りのことも出てきて、少し観点がずれてしまったのではと感じられる方がいるかもしれません。しかし、いろんなひとに利用してもらうことは、子どもに利用してもらうことにもつながると思いました。利用してもらう魅力的な公園にするための工夫として、インパクトのある遊具や、用途にあった公園を挙げましたが、それを行政が一方的に作るのではなく、利用者や住民と意見を交換し合い、ニーズにあった公園をみんなで作っていくことが必要であると考えました。

(小林拓郎)

【参考文献・資料】

- ・ 阿部潔・成実宏至編（2006）『空間管理社会 監視と自由のパラドックス』新曜社.
- ・ 池本美香編（2009）『子どもの放課後を考える 諸外国との比較でみる学童保育問題』勁草書房.
- ・ 加賀谷真由美（2001）「まち全体を遊び場として復活——市民がつくる遊び場マスタープラン——」『子どもとつくる遊び場とまち』萌文社：153-241.
- ・ かこさとし（1983）『子どもと遊び』大月書店.
- ・ 川村協平（2009）「いまの子どもは本当に遊ばなくなったのか」亀井伸孝（編）『遊びの人類学ことはじめ』昭和堂：165-199.
- ・ 北村安樹子（2010）「子どもの外遊び空間と地域の住環境」『Life Design Report』Winter 2010 年.1 月号：16-27.
- ・ 北村安樹子（2008）「「空間」からみた子ども政策」『Life Design Report』2008 年 9-10 月号：39-41.
- ・ 北村安樹子（2009）「地域の公園環境と子どもの外遊び—小学生以下の子どもの外遊び空間の実態—」『Life Design Report』Autumn2009 年 10 月号：44-51.
- ・ 木下勇ほか編（2010）『こどもがまちをつくる～「遊びの都市—ミニ・ミュンヘン」からのひろがり』萌文社.
- ・ ギル・ヴァレンティン／久保健太訳（2009）『子どもの遊び・自立と公共空間 「安全・安心」のまちづくりを見直す イギリスからのレポート』明石書店.
- ・ 国土交通省（2008）「都市公園における遊具の安全確保に関する指針（改訂版）」
(www.mlit.go.jp/common/000022126.pdf) .
- ・ 嶋崎博嗣（2010）「子どもと遊び環境」前林清和／嶋崎博嗣・編『子どもと環境（子ども学講座 3）』一芸社：27-42.
- ・ 仙石満（1992）『子どもとあそび—環境建築家の眼』岩波書店.
- ・ 田中治彦（1998）「子どもの遊びの復権—「体験」乏しい子どもたち」岡山県教育委員会『わたしたちの P T A』1998 年 3 月号.
- ・ 中央教育審議会（2002）「子どもの体力向上のための総合的な方策について（答申）」
(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/021001.htm) .
- ・ 中野区都市整備部都市計画分野編（2009）『中野区みどりの基本計画』中野区.
- ・ 中野区幼児研究センター編（2008）『中野区の子どもの生活や遊びの状況と意識に関する調査』中野区.
- ・ 中野区地域センター部女性・青少年課編（1996）『中野区子ども白書（子ども再発見 二十一世紀を生きる人たち）』中野区.
- ・ 中野区建設部公園緑地課編（1995）『みどりと公園』中野区.
- ・ 中野区建設部公園緑地課編（1989）『「個性ある公園をめざして」＝中野区公園整備基本計画＝計画書』財団法人東京都公園協会.

- ・ 中野区編（1987）『中野区児童・幼児の公園利用と意向に関する調査』中野区.
- ・ 中野区（1983）「ともに考える区政 地域の公園」（『中野区報』1983.1.25号, 1983年2月5日号, 1983年2月25日号, 1983年3月5日号, 1983年3月15日号, 所収）.
- ・ 中野区（1978）「ともに考える区政 公園」（『中野区報』1978年10月25日号, 1978年11月5日号, 1978年11月15日号, 1978年12月5日号, 1978年12月15日号, 1978年12月25日号, 所収）.
- ・ 日 本 学 術 会 議心理学・教育学委員会・臨床医学委員会・環境学委員会・土木工学・建築学委員会合同子ども の 成 育 環 境 分 科 会（2008）「我が国の子どもの成育環境の改善にむけて－成育空間の課題と提言－」（www.scj.go.jp/ja/info/kohyo/pdf/）.
- ・ 古庄純一（2009）『日本の子どもの自尊感情はなぜ低いのか 児童精神科医の現場報告』光文社.
- ・ 村越晃（2010）「子どもと遊び」村越晃／今井田道子／小菅知三編『子どもと文化（子ども学講座2）』一芸社：123-138.
- ・ 安恒万記（2010）「都市公園再整備におけるワークショップに関する考察」『筑紫女子学園大学・筑紫女子学園大学短期大学部紀要』5：163-173.
- ・ 安恒万記（2009）「都市における子どもの遊び環境について」『筑紫女学園大学・筑紫女学園大学短期大学部紀要』4:167-177.
- ・ 山田昌弘（2007）『少子社会日本——もうひとつの格差のゆくえ』岩波書店.

あとがき

(1)

こども教育宝仙大学は、幼児教育・保育の専門的人材を養成する高等教育機関として、2009年に開学した。前身は宝仙学園短期大学である。4年制の新カリキュラムは、保育・教育の実習とともに、少人数教育を重視し、4年間にわたる必修制のゼミナールを中軸に位置づけ、1年次に基礎ゼミ、2年次に総合ゼミ、3、4年次に専門ゼミを配置している。こうした制度設計のもと、学生たちは、友人や教員と親密に交流し、知的関心や問題意識を深め、総合的・専門的な学識を豊かにしながら、教養人・専門家として育つことを期待される。

新入生を対象とする基礎ゼミは、「学問への誘い」（春学期）と「学問に触れる」（秋学期）で構成され、「大学での学びの基礎を身につける場」であるとともに、「大学生としての自立」を支える場としての役割を担っており、学生は同一の教員の指導のもとで、通年にわたって指定されたゼミに参加し、「新しい友だちと出会い、新しい知識、新しい課題への挑戦を通して、考える力、方法、判断力を身につける」のである（「こども教育宝仙大学こども教育学部幼児教育学科の設立の趣旨等を記載した書類」2008年、参照）。

(2)

2011年度の「基礎ゼミ3」（担当教員：高津勝。以下、高津ゼミと略す）は、「現代子ども研究：外遊びと公園の現在」をメイン・イシュー（基調テーマ）にして実施された。本報告は、そこに参加した^{ゼミナリステン}学生たちが執筆した秋学期の期末レポートの集約である。この報告には、指導教員ならびに^{ゼミナリステン}学生たちの通年にわたるゼミナール活動の成果・課題・限界が記録されている。

2011年度の基礎ゼミを開始するにあたり、高津ゼミは9つのキーワードを運営の指針にした。①イシュー・オリエンテッド（issue oriented）、②ワークショップ（workshop）、③グループワーク（group work）、④フィールドワーク（field-work）、⑤読解力・文章作成力強化、⑥成果の公表・公開、⑦社会調査リテラシーの尊重、⑧リメディアル教育、⑨コミュニティ・生活の場・居場所としてのゼミナールである。

こうしたキーワードとメイン・イシューを念頭におきながら、2011年4月27日（水）と5月25日（水）の2度にわたり、大学・宝仙寺周辺の公園でフィールドワークを行った。

2回のフィールドワークを終えたあと、調査結果を整理する作業と並行して、各人の問題関心や希望する研究テーマを確かめ、6月9日には、それらをもとに「高津ゼミ調査報告書レジュメ（案）」（第1次）を作成した。タイトルは「宝仙寺周辺の「遊び場」調査——子どもの外遊びと街区公園——」。以後、このレジュメにもとづいて3つのグループを編成し、ゼミナール活動を展開していくことになる。レジュメの構成は以下のものであった。

- I 変化する子どもの遊び
- II さまざまな「公園」——過去と現在——
- III 「街区公園」の未来——安全で楽しめる「遊び場」を求めて——

上掲の「レジュメ（案）」（第1次）に示されるように、この時点では、「公園」「遊び場」「街区公園」などの概念が錯綜しており、いかなる公園を、どのような観点から考察し、報告書に仕上げるか、明確な構想を持ち合わせていなかった。ともあれ、私たちは、上掲の3本の柱をサブ・イシュー、ないしサブ・テーマとみなし、各人の担当箇所と役割分担を定めながら、グループ活動を機軸にしてゼミを展開していったのである。

7月6日、情報処理準備室員（助手）の石原氏の協力を得て、高津ゼミ専用のメーリングリスト（kozu2011@hosen.ac.jp）を開設した。これによって電子媒体によるゼミ内での情報交換の条件が整い、以後、ゼミ情報の提供や課題の提出は基本的にこのメールを介してなされることになる。しかし、その後の経過を振り返るとき、必ずしも全員が有効に活用したとはいえない。

8月9日、「レジュメ第2次案+コメント」を^{ゼミナリスデン}学生たちに提案した。タイトルを「「児童公園」の現状と未来——宝仙寺周辺フィールドワーク——」と改題し、章と節を再構成した。以後、3つのグループとそこに所属するメンバーは、この構成にしたがって調査・研究を行なうことになった。同時に配布された「コメント」には、^{ゼミナリスデン}学生たちの夏休み中の調査・研究活動の便を考え、「調査・執筆を進めるうえでの各班・各人への提案」を掲載。加えて、これまでのゼミで各人が検索した諸資料・文献を集約し、ビブリオグラフィーにして提供した。以下に「レジュメ第2次案」の概要（ただし、節は省略）を示しておこう。

はじめに

第I章 子どもの姿がみえない——外遊びの減少——

第II章 公園フィールドワーク——宝仙寺近辺の公園群——

第III章 児童公園の未来を探る——新しい公園像を求めて——

おわりに——子育て・世代間交流・地域再建の起点としての「遊び場」づくり——

資料

- (1) ビブリオグラフィー
- (2) アンケート調査結果
- (3) 公園調査カルテ

上掲の「レジュメ第2次案」で特筆すべきは、そこには明記されていないが、第II章第4節に「公園の管理・運営——住民参加の意義と可能性——」、第III章第3節に「児童公園の差異化・総合的利用は可能か——「金太郎飴」からの脱却——」、同第4節に「町全体を「遊び場」に」を配置し、このゼミナールの調査・研究上の立場を鮮明にしたことで

ある。住民参加による主体的な町づくりを構想し、その起点として街区公園を位置づけようとしたのである。しかし、こうした構想は指導教員が「上から」提起したものであり、^{ゼミナリステン}学生たちの意向を十分に反映したものではなかった。それゆえ、完全に教師の一人芝居に終わることになる。このころ、^{ゼミナリステン}学生たちには住民参加による公園づくりを介して地域を活性化・再生しようといった問題関心はなく、彼ら・彼女らの興味はもっぱら、遊具・施設の種類とその安全性、公園の使用ルールにあった。しかも、「夏休みにわざわざゼミ活動をする必要ない」との見解が多数を占め、春学期が終った時点でゼミナール活動は休止する。

気を取り直して9月初旬の秋学期からゼミを再開。10月末の学園祭（宝仙祭）を機に、これまでの調査・研究活動の結果を展示の形式で発表した。同時に、^{ゼミナリステン}学生たちは「高津屋」という屋号の模擬店も開設し、親交を深めた。

11月9日には、「子どもの遊びと公園——宝仙寺周辺フィールドワーク——」というタイトルの報告書のレジュメ案（第3次案）を^{ゼミナリステン}学生たちに提案した。このレジュメは、「都市化・少子化と子どもの生活・遊び」（第1章）、「公園フィールドワーク：宝仙寺周辺の公園群」（第2章）、「公園改造計画：新しい公園像を求めて」（第3章）からなり、これを土台に、本報告の作成作業を開始した。この時点が、高津ゼミの高揚期であったといえるだろう。

12月7日（水）と14日（水）に中間報告会を開催。^{ゼミナリステン}学生たちには今後、中間報告の内容を充実させ、各人の分担箇所を期末レポートとして文章化し、電子情報にして年末までに提出するよう求めた。期限内に提出した者は3名。新しい年を迎え、電子媒体で送信されてきた各人のレポートを点検し、再提出を求めるとともに、「レジュメ」（第3次案）に即して集成する作業に着手。その結果を2012年1月25日の最終ゼミ（PC演習室で開催）で全員に披露し、各グループ・各人の執筆箇所を検討した。その後、推敲を重ね、表紙と奥付を加えて本報告を刊行するに至ったのである。

（3）

本報告の刊行、ならびにゼミナール指導上の難点に関連して、思い当たることがいくつかある。1つは、未完に終わった企画である。①中野区公園担当部署へのインタビュー、②公園利用者を対象にした独自のアンケート調査、③近隣住民を対象にした（公園の所在する地域の歴史や現状、公園の使用や管理などに関する）聴き取り調査を予定した。しかし、残念ながらそれらを実現させることができなかった。この点については、訪問先やインフォーマントとの調整の問題というより、夏休みや休日など、正規の時間割以外にゼミ活動を行うことを潔しとしない、^{ゼミナリステン}学生たちの「学びのハビトゥス」によるところが大きい。もちろん、教員の指導力も問われねばならないだろう。

2つには、長期にわたる公園研究に^{ゼミナリステン}学生たちが辟易してしまい、興味関心を持続させることが困難だったことである。この欠を補うため、文献や新聞記事の講読や討論を介した読解力・文章作成力の向上に留意し、大学図書館やインターネットを利用した文献・情報

検索体験、アルバイトの実態調査と「働くルール」の学習、東北大震災・原発事故を考える特別企画（映画上映）、教育やこども虐待を考える討論会、児童館見学など、さまざまな企画を取り入れた。しかし、ゼミの運営で最も力点がおかれたのは、本報告書が示すように、フィールドワークとそのまとめであった。教師からすれば、問題意識が次第に鮮明になり、これからが佳境というときに、幾人かの^{ゼミナリステン}学生たちから「もう公園に興味はない」、「このテーマには飽き飽きしている」という苦情が寄せられた。たしかに、^{ゼミナリステン}学生たち^{ゼミナリステン}にしてみれば、たまたま学籍順に機械的に割り振られてこのゼミに所属したまでであって、自主的に選択して参加したわけではない。そんなわけで、少なからぬ^{ゼミナリステン}学生たちに不幸な体験をさせてしまった。こうした事情もあり、ゼミの集団的な凝集力を高めることはできなかった。

3つ目の難点は、フィールドワークを経験したにもかかわらず、^{ゼミナリステン}学生たちが^{ゼミナリステン}期末レポート^{ゼミナリステン}で利用した諸資料・文献のほぼすべてが、インターネットから得たものであったことである。たしかに、ネット検索による情報収集は便利である。しかし、ともすると安直に流れ、資料批判を疎んじることになりかねない。自らの体験と手足を介して情報を収集し、それを批判的に駆使することをいとわない学びの所作、すなわち身体技法を、^{ゼミナリステン}学生たち^{ゼミナリステン}には是非とも身に付けてもらいたいと思っている。

（４）

では、2011年度の高津ゼミは失敗だったのか。この問いに対しては、期末レポートの末尾に記されていた次のような感想を紹介し、読書の判断にゆだねることにしよう。

「公園をテーマにゼミを進めてきましたが、最終的にみんなのやる気や意欲が落ちてしまい、1月のゼミの内容を変えるまでになってしまいました。今まで公園についてこんなに深く考えたことは無かったので、良い機会だったとは思いますが、自分も途中からあまりやる気が出なくなってしまいました。（中略）しかし、結構たくさんのことを考えたし、3班は最後までたのしく話し合いできたと思います。ですが、手抜きの部分も多かったことは反省です」（K君）。

「習い事や塾などに通っていて、遊びたくても遊べない子どもたちが増えています。そういう子どもたちのために、どうしたらいいのか考えるべきだと思いました。そのほかにも、発表を聞いて考えさせられたことが一杯ありました。この発表を行ったおかげで、今まで話す機会のなかった人たちとコミュニケーションをするきっかけになったし、グループで話し合いをしていろんな人の意見を聞き、取り入れることができました。それぞれ違う意見を聞いたうえで、こうしたほうがいいのか、改善策を練ったりすることもできたので、よかったと思います。これからも、こういうグループでの話し合いは必要なことだと感じました」（S君）。

^{ゼミナリステン}学生たちのレポートを、上から目線で批評し、不足を嘆くことはたやすい。しかし、「ゆとり教育」の世代である彼ら・彼女らの多くは、個性という名のもとに放任され、丁寧な指導を受けてこなかったのではないだろうか。手間のかかる仕事ではあるが、速断は避け、

余裕をもって丁寧に^{ゼミナリステン}学生たちと接しながら対話を重ね、問題関心の共有を試みるよりほか、相互理解に至る道筋は見えてこないように思われる。^{ゼミナリステン}学生たちは、このフィールド・ノート^{ゼミナリステン}の執筆にむけ、精一杯頑張ったのである。(高津 勝)

執筆者一覧(アイウエオ順)

糸 清香	第Ⅰ章第1節第2項
黒沢雄大	第Ⅰ章第3節
高津 勝	あとがき
小林拓郎	第Ⅲ章第1節、第2節、第3節
小林未歩	第Ⅰ章第1節第1項
古明地紗由美	表紙デザイン
近野俊雅	第Ⅲ章第2節
佐伯利治	第Ⅱ章第3節第3項
堺 杏菜	第Ⅲ章第3節、レイアウト
櫻井采乃	第Ⅱ章第2節第3項
佐々木麗美	第Ⅰ章第2節第1項
笹部真央	第Ⅰ章第2節第2項、第3項
佐藤広崇	第Ⅱ章第3節第1項
柴山 恵	第Ⅱ章第1節、第2節第1項
渋谷綾香	第Ⅱ章第2節第3項
清水美季	第Ⅱ章第2節第2項
下村保貴	第Ⅲ章第1節
菅井みなみ	はじめに

フィールドワーク：子どもの外遊びと公園の現在

2012年2月15日

編集・発行 こども教育宝仙大学・基礎ゼミ3

(責任者：高津 勝)

〒164-8631 東京都中野区中央 2-33-26

TEL 03-3365-0267

[URL: http://www.hosen.ac.jp/kodomo/](http://www.hosen.ac.jp/kodomo/)
