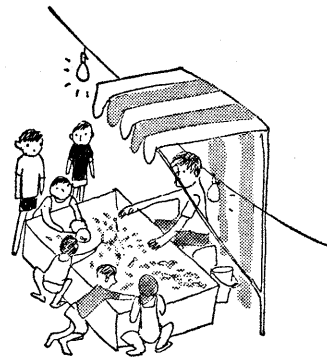


児童公園・遊園をめぐって

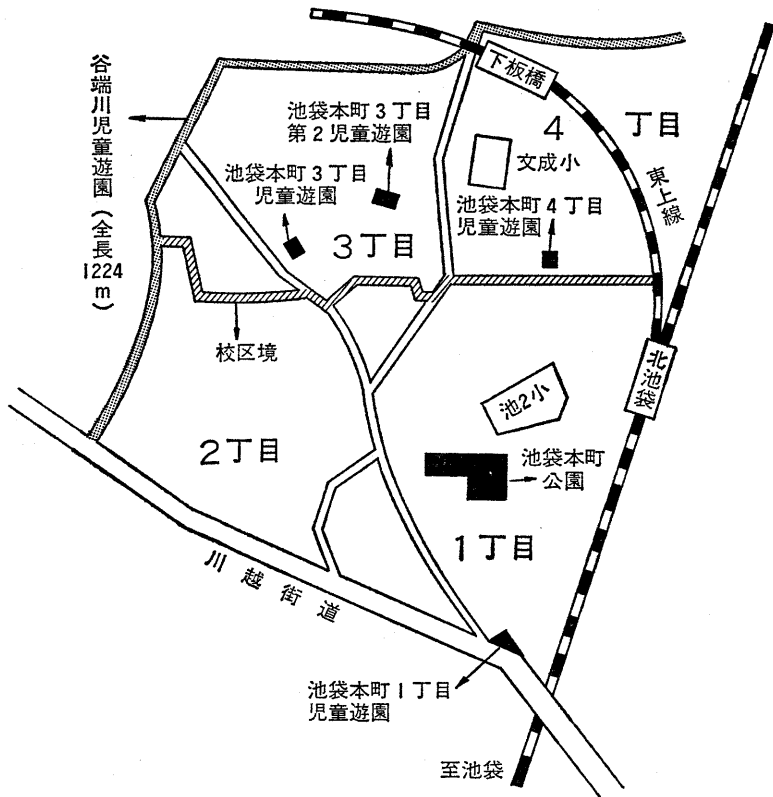
植田 敦子



昭和三十年頃から始まる高度経済成長は、人間をとり巻く環境を激変させた。現代の都市——それは機能重視に偏り、人間性を無視したものである。全てを秩序の中に組み込もうとした結果、曖昧な空間は次々と破棄され、当然、遊び空間も減少してしまった。ところで、子どもには遊びが必要であるという事は誰もが認めるところだが、肝腎の遊び空間に関心を持つ大人は少ないの

ではないだろうか。子どもの遊び場＝児童公園という考えが定着し、そのことを当り前に受け入れてしまっている。が、あのような、いかにも遊び場然としたものはたして子どもを魅了する存在であるかどうか、非常に疑問に思うところである。

私は、昭和五十八年の六月から十月にかけて、公園の利用実態の調査を行なった。その場合、アンケート法と

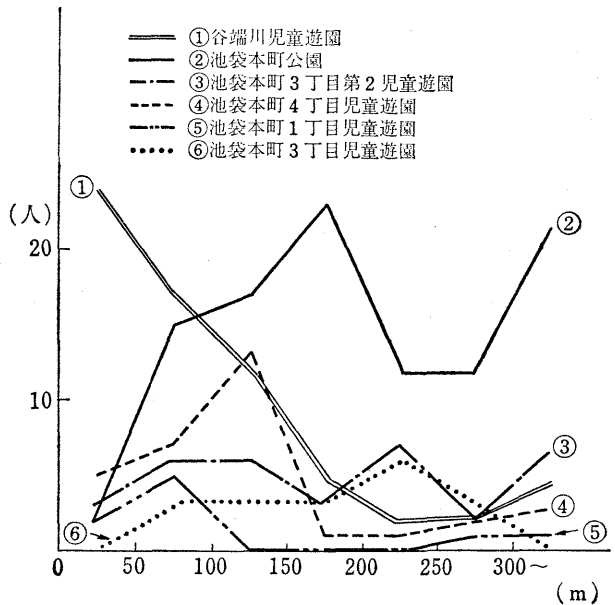


注：谷端川児童遊園、川越街道、線路は、他校区との境でもある。ただし下板橋、北池袋間の東上線線路は省く。

観察法をとった。一番目の方法として、東京都豊島区池袋本町一丁目から四丁目の地域（地図参照）にある二つの小学校（文成小学校、池袋第二小学校）の一年から六年まで、各一クラスの児童にアンケートを依頼し、頻繁に遊びに行く公園名を書いてもらった。尚、公園を遊び場として利用しない者（対象者の約28%）は書かなくてもいいことにした。豊島区は、武蔵野台地の末端に位置し、かつての近郊農村地域から、関東大震災、第二次世界大戦を経て、急速に市街化が進んだ地域である。現在では、ドーナツ化

現象により人口は減少しているというものの、副都心池袋をかかえ、依然人口高密度地域であり、一平方キロの中に二〇八四三人（五十八年五月一日現在）という数値は、東京都第二位である。そのような状況下、区の北部を占める池袋本町は、住宅が密集し、オープンスペースに恵まれていない。

アンケートの結果、子ども達が利用する公園は、地域の六つの公園のいずれかに集中し、文成小学校、池袋第二小学校共に、明確には地域内で遊ぶように指導していかないにもかかわらず、外の地域に及ぶものはほとんどないことがわかった。これは、校区境、線路、交通量の激しい道路が、公園利用を規制する大きな要因であるためと考えられる。校区境を越えて他校のテリトリーである公園に行くことは勇気がいるし、踏切、自動車の存在も足を運びにくくする。公園を設計する側は、こうした点を考慮し、適当な場所に設置してもらいたい。都市開発にあたっては、公園を中心に据え、住宅街と、車の通らない道路で結ぶことも一案だろう。



また、得られた資料から、六つの公園の利用者数を、自宅から公園までの距離毎にまとめてみたものが右のグラフである。②の池袋本町公園の利用者数が飛び抜けていることは、面積の広さ、及び公園内を、芝生、運動広場、砂場（中に遊具が存在）の三つのエリアに区切り、

遊び空間に多様性を持たせたことに帰因すると思われる。ここで、明らかに他の公園とは異なる形を示している谷端川児童遊園に注目してみよう。公園からの距離が大きくなる程、人数が減っていく傾向にある。(300m以上の人数は無視する)この公園は、当地域の西・北部をぐるりと流れている谷端川を暗きよ化し、遊び場として整えたもので、前掲の地図でもわかるように、細長く道路状に続いている。こうした形態上の特色から考えれば、他の公園とは異なる傾向を示したことも理解できるのではないだろうか。つまり、この公園は、家のすぐそばの車の通らない道路として利用されているのである。藤本浩之輔は、『子どもの遊び空間』(NHKブックス、一九七〇)の中で、道路というものは、本来家と地続きの生活空間としての機能を持つものである。また、公園と違ってわざわざそこまで遊びに行くという性質の場所ではない、と述べている。したがって遠くから遊びに来る子どもは少なく、0-50mの距離に人数の集中がみられたこともうなずける。このように、公園らしからぬ道路状

の空間が、近くの子ども達によって利用されているという事実は、私達に、遊び空間としての道路の価値を、改めて問いかけてるように思う。交通事情の悪化により、道路での遊びは失われつつあるが、かつては「石けり」や「グリコ・バイナップル・チョコレート」などに興ずる子ども姿がたくさん見られたものだ。家のすぐそばにある、ということ、最もみじかな遊び空間であったに違いない。

さらに、もう少し詳しく谷端川児童遊園の利用状況を把握するために、二番目の方法として、公園に赴き、遊び行動の観察を行なった。(児童対象)この公園の特殊性を表わしていると思われる点を、二つばかり述べてみよう。

まず第一に、「とばしめん」「古道具を用いた遊び」が見られたことである。「とばしめん」は、コンクリートの縁の上にメンコを載せ、ゴム草履ではたいてどこまで飛ばすことができるか、を競う賭的な遊びである。メン

コを飛ばすための広いスペースが前面に開けていること、しかも台の上が平担で材質が硬いことなど、遊びが展開する条件を満たしていたと言えよう。が、それだけではない。私が当地域の遊び空間全般を眺めた限りでは、メンコは、公の開かれた場よりもガレージとか路地などの私的な場で行なわれているようであった。賭の持つ性質―閉鎖性、背日性、子どもにも無意識的にそのような場所を選択させているのかもしれない。谷端川児童遊園は、公園として開かれた場には違いないのだが、地域の周辺に位置することで中央から疎外された場と言えること、さらに、両側に家が連なっていることで、断面は型となり、路地と似た機能を持っていることなどが、賭的遊びを促していると考えられる。

後者の捨てられた古道具を用いた遊びは、大変興味深いものであった。マットの上でのプロレスごっこ、枕ぶつけ。そのうち、グループの一人がマットをひきずっていった、近くに設置されている土管の上に載せ、マットに仰むけに寝たまま、土管の曲面をすべり降りするという

遊びを始めた。数回繰り返すと、今度はマットを下に敷いておき、それにめがけて土管の上から飛び降りる。また、子ども達にとって薄暗い土管の中は、恰好の住み家であり、安息の時を過ごす。他の五つの公園は、少なくとも遊び場として整えられており、ゴミを集めることはあっても、決して捨てる場所ではなかった。当公園に古道具が捨てられていたことから、地域住民が、谷端川児童遊園を公園として意識していない、公園というイメージからはおよそかけ離れたものとして映っているのではないかと考えてしまう。が、子ども達が、捨てられた物を使って遊びを工夫している様子を見ると、その公園らしからぬアナキーな面が、かえって受け入れられているようであり、混沌としたものの中から何かを生みだしていく過程こそ遊びなのだと思感せざるを得なかった。

もう一つは、同じ公園の中でもある箇所はよく利用されていたが、ある箇所はそれ程でもないなど、場所による利用状況の違いが見られたことである。これは、公園

の内容（遊具、アナーキー性等）が場所によって異なるためであるが、道路状の公園ということから考えると、公園の両側の状況も大いに影響していると思われる。例えば、向かいに国鉄アパートがある箇所では、アパートに住む子どもが公園を利用する。アパートの敷地内で遊んだ後、公園に来て遊具で遊び、再びアパート内へ戻って行くなど、アパートと公園を交互に利用している姿が認められた。この子ども達にとって、遊び場は、アパート内に限定されず公園にまで広がっているのである。また、公園とこれに突き当たる道路の交差領域には付近の子ども達が集まり、T字型に二つを結合させて遊び空間をとらえていた。

児童公園が、どのように子ども達に利用されているかを見るために、地域の六つの公園を調査したのだが、谷端川児童遊園はその特殊性ゆえに、子どもにとって非常に大切な遊び空間を示唆してくれた。道路空間、路地などの凹型空間、アナーキーな空間がそれであるが、これらは公園においてはもちろん、現代の都市には存在し難

い空間である。都市を美しく衛生的に整え、開発していくことは、一方で、子ども達の遊びを締め出しているのではないだろうか。その代償に、遊具をそろえた児童公園をつくったとしても、子どもは満足しないだろう。公園を含めて、都市にどれだけ子ども達を許容しうる空間があるか、その時々で選択できる多様な空間が残されているかが、遊びを決定づけることになる。

