

やなぎだ植物公園における子どもが遊べる場づくり

指導教員 金沢大学 講師 豊島祐樹
金沢工業大学 准教授 片桐由希子
石川工業高等専門学校 教授 村田一也

参加学生 金沢大学
3年 中村光沙
4年 鱸居美穂子 佐々木心音

石川工業高等専門学校
5年 池田茉結 鋤柄満帆子

活動にご協力いただきました、ワークショップにご参加くださった皆さま、一般社団法人プレーワーカーズの皆さま、能登町ふるさと振興課の皆さま、合同会社能登みらい創造ネットワークの皆さまに感謝申し上げます。

やなぎだ植物公園における子どもが遊べる場づくり

指導教員

金沢大学 講師 豊島祐樹
 金沢工業大学 准教授 片桐由希子
 石川工業高等専門学校 教授 村田一也

参加学生

金沢大学 中村光沙 鱈居美穂子 佐々木心音
 石川工業高等専門学校 池田茉結 鋤柄満帆子

活動の背景・目的

令和6年能登半島地震・能登半島豪雨により、奥能登2市2町では、子どもが安心して遊べる場所が減少している。今年度には、固定の遊具の更新が行われた。

本活動では、子どもがやなぎだ植物公園に遊び場としてどのような欲求を抱いているのかを明らかにし、更新された遊具を有効活用するための周辺環境のあり方を提案することを目的とする。

4/28 現地調査

6/1 プレーワーカーズの遊び場づくりに参加



7/1 石川高専・金沢大学 合同ミーティング

7/20 8/23 プレーワーカーズの遊び場づくりに参加



8月～9月
 WS開催を決定
 開催に向け具体計画・計画策定
 石川高専・金沢大学 合同ミーティング

10/1 金大にて、小学生の子どもを対象に、WSのデモンストレーションを行う



10/4 やなぎだ植物公園にて「ゆめのあそび場WS」開催



10/4 以降 調査結果の分析
 分析結果の共有および今後の方向性について合同ミーティング

1/13 公園指定管理者の代表・竹内氏と分析結果を共有・提案ミーティング

WSの概要

子どもたちの理想の遊びを知るため、WSを開催した。

<参加者>
 小学校1年生～4年生の子供9名

<内容>

1. 導入・概要説明 (10分)
2. レゴ・シリアスプレイ① (5分)
 ...夢の遊び場づくり
3. 共有① (15分)
 ...4WIHで作品を説明
4. フィールドワーク (FW) (20分)
 ...園内を探索
5. レゴ・シリアスプレイ② (10分)
 ...園内での夢の遊び場づくり
6. 共有② (20分)
 ...深掘り質問

分析の一例 (Eさん)

LSP①



抽出された要素



瞬間移動の道具

お花

高いブランコ

水登り

秘密基地

LSP②



LSP①とLSP②を比較し得られたEさんがもつ

インサイトの考察・まとめ
 ・遊びは「騒ぐ・競う」ものではなく、回復・切り替え・落ち着きのための行為
 ・他者との関係は「完全に一人」でも「誰とでも一緒」でもなく、自分で選べるのが重要
 ・自然は背景ではなく、共に過ごす存在・学ぶ相手
 ・高さ・狭さ・見づらなさによって、安心できる距離感をつくっている
 ・作り込みすぎないことで環境や生き物とのバランスを保とうとしている
 これらから、Eさんの遊びの本質は、「人や社会から少し距離を取りながら、自然と身体を通して自分を整えるための遊びである」と考えられる。このインサイト考察は、すべての子どもが「にぎやかで多機能な遊具」を求めているわけではないことを示しており、静かに過ごせる余白のある遊びの重要性を示唆している。

LSP① (1度目のLSP) におけるインサイトの抽出とその考察

Eさん	2回目	事実	詳細	インサイト (考察)
遊びの概要	いつ	学校が終わったと朝起きたら	これが瞬間移動の道具だから朝ちよっこここで遊んで学校行く	遊びは単なる娯楽ではなく、 気持ちを整えるための装置 として機能している
	どこで	自然の中のツリーハウスのような空間 高いブランコ	みづからない山だから、いろんな生き物が生息しているかもしれないから、いろんなところで見る	人目につきにくく自然に置かれた場所 隠れながらも周囲を把握できる位置を確保したいという欲求 安心できる距離感を確保できる空間
	だれと	友達とかお母さん	友達とかだけ色んな人が参加してもいい生き物とか	自分が安心できる関係性を別設定している
	なにを	組み立てたロープ 友達とゲームとかお山で遊ぶ 山の中で生き物と遊ぶため	(空間) めっちゃ気持ちよく寝るために作った線でも上り下りする (家と地面を行き来) (お食は) ほいほいものがあつたら買えるように	身体を使って上下に移動する行為 空間そのものを使いながら、自分の感覚を確かめる
どんな	秘密基地みたいな感じ、みづからない	(お花をつけたのは) もっと虫とかが来るからって (お食は) ほいほいものがあつたら買えるように	安心して自分だけの時間を持てることを強く求めている 高い場所から景色を見られるようにするなど、 完全に閉じた空間ではなく、「隠れつつも外とつながっている」状態を意図している点が特徴的	
その他の考察まとめ			一人だけ入れるところ、一人だけで遊べる場所 (自分の家と違う)	Eさんは、自然に置かれた「見づらな高い場所」で、関係性を遊びながら、心身を休めたい切り替えたい遊びを求めている。

LSP② (2度目のLSP) におけるインサイトの抽出とその考察

2回目	事実	詳細 (変化させた理由含む)	インサイト (考察)
いつ	朝方へんに来て遊ぶ	朝は気持ちいいし暑もあってあんまり遊ばないから	「アクションを上げる」よりも、「心身を整える」の切り替えを求めている
どこで	森	コンクリートとかキャンピング場とか人間が住む、そこだけを考えていると思って森にしました	場所は人間中心ではなく、生き物と共存する環境であることが重要だと考えている
だれと	変わってない、一緒	生き物と一緒に勉強する	干渉されず、自分のペースを保てる関係性
なにを	(変化が見られた)	木に登って遊んだりこ (鏡のようなもの) でくらくらしてジャンプする感じで遊ばす	遊びの対象は遊具だけでなく、 自然や生き物そのもの である、観察や関わりも遊びの重要な要素になっている
どんな	(変化が見られた)	木にそんないろんなものを作ったから生き物たちもそんなんにあんまり生息しなくなるから遊びを少くする感じにした	自然とのバランスや静けさを保つことを重視する
実感しなかった点		景色を見られるように高くするところ 狭い空間にしたのは周りにあんまり見られたいから	高さ・狭さ・見づらなさによって、安心できる距離感をつけている
インサイトの考察まとめ			Eさんは、自然や生き物への影響を考えながら、静かに人目につかない場所で、落ちついて身体と心を整える遊びを求めている。

全体の成果

抽出した子どもたちの遊びに対する欲求や価値観を、空間要素および地盤面の特性と対応づけて分析した結果、子どもの遊びは個々の心理的欲求と公園内の環境条件が結びつくことで成立しており、これらを踏まえた空間の構成や整備が、公園を子どもが安心して利用できる遊び場として発展させる上で重要であることを明らかにした。

連携団体からの評価

連携団体である合同会社能登みらい創造ネットワークの代表・竹内氏から「柳田植物公園は場当たり的になりやすく長期ビジョンが不足しているため、学術的な定点観測と提言を計画に反映できるのは心強い」との評価をいただいた。

1. 活動の要約

本活動では、やなぎだ植物公園における子どもが遊べる場づくりを目的として、現地調査および子どもへのヒアリング調査を実施し、遊びに対する子どもたちの要求を整理した。レゴ・シリアスプレイ（以下LSPとする。）を用いたワークショップにより遊びに関する潜在的なニーズや価値観を可視化し、金沢大学では行動心理の視点、石川高専では周辺の空間環境特性の視点から分析を行った。これらの調査・分析結果は、今後の遊び場整備や公園全体のあり方を検討する基礎資料として活用でき、やなぎだ植物公園の将来的な発展に貢献するものである。

2. 活動の背景・目的

令和6年能登半島地震、能登半島豪雨により、奥能登2市2町では、子どもが安心して遊べる場所が減少している。今年度には、固定の遊具の更新が行われた。

本活動では、子どもがやなぎだ植物公園に遊び場としてどのような欲求を抱いているのかを明らかにし、更新された遊具を有効活用するための周辺環境のあり方を提案することを目的とする。

3. 活動の内容

○現地調査 4/28、7/20、8/23

公園全体像を視察・把握しディスカッションを交えフィールドワークの対象となる場所を検討した。

○遊び場づくりの体験 6/1、7/20、8/23

能登地域で遊び場づくりをしている一般社団法人プレーワーカーズの活動に参加した。

○OWSのデモンストレーション 10/1

金沢大学にて小学生の子供を対象に、LSPを用いた練習会を実施し、その手法や進め方についてデモンストレーションを行った。

○「ゆめのあそび場WS」の開催 10/4

やなぎだ植物公園にてLSPと公園内を探索するワークショップを行った。

参加者 小学校1年生～4年生の子供9名

内容

1. 導入・概要説明（10分）
2. LSP①（5分）夢の遊び場づくり
3. 共有①（15分）4W1Hで説明
4. フィールドワーク（FW）（20分）
5. LSP②（10分）振り返りレゴ
6. 共有②（20分）深掘り質問



図1 LSPの様子



図2 FWの様子

○打ち合わせ

本活動を進めるにあたって、金沢大学と石川高専合同で月1回、各研究室の学生と教員で週1回、学生間で週1回の打ち合わせを行った。

4. 活動の成果

○「ゆめのあそび場WS」の分析

このワークショップの結果に基づき、インサイト（心理的欲求）分析と考察、環境特性からの分析

を行った。

・インサイト（心理的欲求）分析と考察

<方法> 作品制作と対話を通じて得られた発言を整理・分析し、参加者9人それぞれについて「遊びに対して何を重視し、何を求めているのか」を考察した。

<分析> その結果、遊びに求める要素は一律ではなく、安心感、分かりやすさ、他者との関係性、自然との関わり方など、重視する観点が個々に異なることが明らかとなった。例えば一つの事例では、1回目には空中という非日常的な場所で友達と過ごす遊びが表現されていたが、2回目にはルールや勝敗が明確なゲーム型の遊びへと変化していた。この変化から、対象者が一貫して「分かりやすく、安心して友達と共有できる遊び」を求めており、その欲求が異なる形で具現化されていることが読み取れた。

<成果> 今後の展開としては本ワークショップで得られた子供たち一人ひとりのインサイトを基に、対象者の欲求を満たす遊びや空間を具体化し、プロトタイプとして検証していく。個別の欲求を踏まえた複数の遊びの在り方を試行することで、子供たちの多様な価値観を受け止める公園づくりへと発展させていくことを目指す。

・環境特性からの分析

<方法> 制作された作品から要素を抽出し、「芝を中心とした地盤」「草とコンクリートが混在する地盤」「草と土を中心とした自然的な地盤」の三種類に要素を分類し、比較を行った。

<分析> その結果、遊びの内容が地盤面の性質と強く関係していることが明らかとなった。芝を中心とした地盤では身体を大きく動かす遊び、草と土を中心とした地盤では自然や生物、景色と関わる遊びの要素が多く見られ、草とコンクリートが混在する地盤は両者の特徴を併せ持つ中間的な性質を有することが分かった。

<成果> これらの分析を通して、公園に対し以下の提案を行った。

- ① 地盤面の性質に応じて、求められている遊びの要素を整理し、具体的に示すこと。
- ② 子どもの遊び場を人工的・自然的に分断して整備するのではなく、芝から草と土の地盤へと段階的に性質が移り変わる構成とすること。

○全体の成果

抽出した子どもたちの遊びに対する欲求や価値観を、空間要素および地盤面の特性と対応づけて分析した結果、子どもの遊びは個々の心理的欲求と公園内の環境条件が結びつくことで成立しており、これらを踏まえた空間の構成や整備が、公園を子どもが安心して利用できる遊び場として発展させる上で重要であることを明らかにした。

5. 活動に対する地域からの評価・今後の活動計画

連携団体である合同会社能登みらい創造ネットワークの代表・竹内氏から「柳田植物公園は場当たりのりになりやすく長期ビジョンが不足しているため、学術的な定点観測と提言を計画に反映できるのは心強い」との評価をいただいた。

今後も合同会社能登みらい創造ネットワークと協働し、研究室として継続的にやなぎだ植物公園に関わり続けていきたい。あわせて、子どもの遊び場に関する具体的な整備を進め、現在対象としているエリアにとどまらず、公園内の他のエリアにも子どもの遊び場を広げることを検討したい。また、移築された奥能登の民家「合鹿庵」については移築の経緯や建物形式を明らかにし、活用方法を検討していきたい。