

## シンポジウム I

# 子どもの創造性あふれる空間デザイン

## — 子どもの遊び場空間の未来を展望する —

司会・企画者：吉永紀子（同志社女子大学現代社会学部 現代こども学科准教授）



子どもは生来のクリエイターである。その独特な発想を発揮し、試行錯誤をくり返しながらか子どもが夢中になって遊ぶ空間とはどのような場だろうか。この問いを探究するには、子どもの創造性や遊びに対する私たちの見方・考え方自体を問い直してみる必要がある。そこで本シンポジウムでは、同志社女子大学現代社会学部現代こども学科のインターンシップ科目で遊び場空間の企画開発に取り組んだ過程を、3名の受講学生と、彼女らの学びをサポートしてきた企業サイドの指導者の視点から見つめ、これからの遊び場空間と、そこで大事にした「創造性」に対する見方を検討しようとした。

白石は、実地実習を通して見出したキーワードをもとに遊び場の創造を試みたことを発表した。調査で知った子どもの遊びの様子や遊具の特徴から、“子どもが楽しむであろう”遊びをデザインに組み込もうとしたが、大人の目線で切り取ったアイデアを詰め込む形となり、結果、子どもの姿が見えづらくなってしまったという。この経験を通して、眼前の子どもの現状とそうさせている社会状況を分析し、それらを総合して社会的課題として浮かび上がらせ、見出された社会的課題を軸にして、子どもから見た遊び場という〈子ども視点〉を獲得できたことが企画開発の転機になったと語った。

高木は、空間デザインの観点から、企画のコンセプトを具体化⇔抽象化する往還過程で直面した壁について報告した。実地調査や経験に根差したアイデアを網羅しようとした結果、子どもが何かを新たに生み出す余地を遊び場が奪いかねないというジレンマを経験した。木(Tree)をシンボルとする具体案にシンプルに削ぎ落していく過程で、遊具素材としての「木」が持つ本質を掘り起こし、そこに企画の焦点を絞り込むことで「ここにしかない」付加価値を生み出し得たと指摘した。

柳澤は、子どもの「創造性」に対する自分たちの見方

が企画開発を通して変容した経緯を述べた。いわば「まっさら（無）」の状態から子ども自身の手で具体的な“モノ”を作り出すことを「創造性」と見なしていたが、遊具や環境に埋め込まれた遊びの契機となる仕掛けを足場にして、子どもの「やってみよう」という関心が芽生え、遊ぶなかでのさまざまな出来事やコミュニケーションといった、まさに“体験”を生み出すことに「創造性」の本質を見出してきたと語った。

篠崎は、専門家として追求してきた「子どもの遊び場」が備えるべき要件（「親子がよってたかって遊べる空間」&「世代間交流が生まれるワークショップ」）について、「こども学」を学ぶ学生ならではの新鮮なフィルタで彼女たちが切り取ったものの中には、遊び場が生み出す“体験”の価値の大きさを再認識させる契機があったことを報告した。

以上の話題提供に対するフロアーとの質疑やコメントを通して、2つの問題提起がなされたを受け止めたい。一つには、子どもが試行錯誤を楽しみ、とことん遊び浸りができるかどうかは、子ども自身が問いや不満、物足りなさを実感できるプロセスを体験できるか否かにかかっているということだろう。そうしたプロセスの体験を意図して、もしくは偶発的に生み出せる環境が子どもの創造性を引き出していく力を宿している。だからこそ、二つ目として、子どもが何をおもしろがり、どこに魅力を感じて遊びを生み出しているかを探究している、子どもの遊びに携わる多様な組織・機関—子どもが遊び、育つ現場×大学×企業×……—が異種間コラボレーションを通して、子どもの遊び場づくりをめぐる“創発的なネットワーク”を構築していくことではないだろうか。子どもを取り巻く環境が時代とともに変化するなかで、私たちが遊びの本質を見失わずに子どもの遊びに向けられた「まなざし」を相対化しながら探究していく希望を参加者で分かち合えたと考えている。

## 話題提供者

白石真奈美（同志社女子大学現代社会学部現代こども学科4年次生）

高木優月（同志社女子大学現代社会学部現代こども学科4年次生）

柳澤 唯（同志社女子大学現代社会学部現代こども学科4年次生）

篠崎洋暢（㈱バンダイナムコアミューズメント人類遊び研究所主任研究員）

## コメンテーター

笠間浩幸（同志社女子大学現代社会学部現代こども学科教授）

