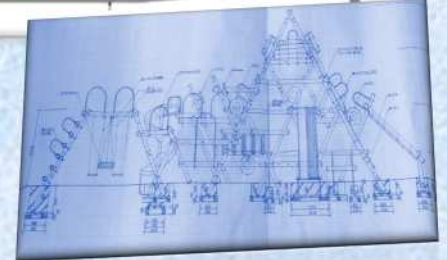


# 淵野辺公園・樹林広場を“想造”しよう

かぜ さとひで  
～風っ子砦リニューアル～

淵野辺公園の樹林広場は、樹木に囲まれ、公園を訪れる人たちの憩いの場であり、週末には多くの家族連れが遊びに来る特徴的な遊具がいくつもあります。その中にあり、30年以上親しまれている大型の木製遊具「風っ子砦」は、木材の老朽化が進み、早期の更新が必要です。

そこで「風っ子砦」のリニューアルの機会に合わせて、樹林広場の今とこれからの市民の皆さんとともに考えていく場としてワークショップを開催しました。



## 第2回ワークショップ (WS) を開催しました!

平成31年2月3日(日)、サーティーフォー相模原球場会議室において、第2回目の「淵野辺公園・樹林広場を想造しよう～風っ子砦リニューアル～」ワークショップを開催、参加者(18名)の皆さんと話し合いました。

## 第1回から第2回への展開!

### 第1回ワークショップのふりかえり

第1回ワークショップで意見交換した結果についてメンバー全員で情報共有しました。

そこで、樹林広場の将来像をイメージするキーワードとして…

### 「自然のある安全・安心な交流と憩いの場」

樹木のあり方、バリアフリーの考え方、エリアの分け方、遊具の設置数などについては考え方に違いもあり、将来的な整備に向けて市の課題となるようなご意見をいただくことができました。

### グループごとに意見交換

今回のグループワークでは、新しい遊具の方向性を絞り込むために次のことを話し合いました。

#### ①「遊具選定にあたり考慮すべき評価項目」

イメージだけではない客観的な指標として・・・

7つの評価項目とその内容についてご意見を伺いました。

前回のまとめとおさらい!

### 第1回

樹林広場の課題と今後のあり方

### 第2回

樹林広場の今後の方向性に基づく、更新遊具案の提示と意見交換

### 第1回のおさらい



### 7つの評価項目

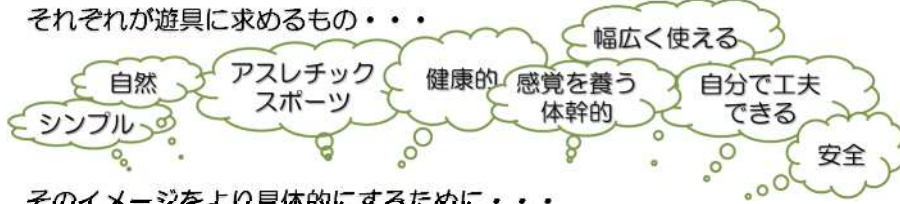
評価項目	評価項目を判断するための基準
1 利用者の多様性	幼児から大人まで、また、障がいの有無等によらず楽しめるか
2 遊びのバラエティ	多様な感覚を刺激する遊びができる仕掛けが複合しているか
3 遊びの自由度	子どもが自ら遊びを作り出す余地があるか
4 チャレンジ度	冒険心や達成感を満たすことができるか
5 シンボル性	広場の中心となるようなシンボリックな造形か、話題性がでるような遊びができるか
6 安心感	遊具の配置や遊び方に不安感がないか
7 耐久性	修繕の頻度や維持管理の手間・コストがどのくらいかかるか



## 第1回から第2回への展開！（つづき）

### ②「更新する遊具の方向性」

それぞれが遊具に求めるもの・・・



そのイメージをより具体的にするために・・・

9つのカテゴリーに分けた遊具の写真を見ながら、「自分のイメージに合うもの」と「あまり好まないもの」を選んでもらい、その理由をお聞きしました。

### 意見交換



### 9つの遊具カテゴリー

#### A 機能や見た目が単純なもの

##### A-1(自然系)



##### A-2(金属・フラ系)



##### A-3(その他)



#### B 機能や見た目が複合的なもの

##### B-1(自然系)



##### B-2(金属・フラ系)



##### B-3(その他)



#### C アスレチック系や健康遊具など

##### C-1(自然系)



##### C-2(金属・フラ系)



##### C-3(その他)



## ☆さらに…アンケート調査を実施しました！

第2回ワークショップの後、平成31年2月16日（土）、2月24日（日）に淵野辺公園の樹林広場と銀河アリーナにて、オープンハウス形式のアンケート調査を行い、303人の方にご協力いただきました。

アンケート調査では、『7つの評価項目』から重要と思うもの、『9つの遊具カテゴリー』から好ましいと思うものについて、ご意見を伺いながら、それぞれ2つまで選んでもらいました。

※オープンハウス形式

現地に写真などのパネルを設置して、利用者の方に直接アンケート調査を行う手法



**第3回（最終回）は、ワークショップとアンケートの結果を基に、新しい遊具の方向性を絞り込むための意見交換を行います。**



▷ 7つの評価項目に対するご意見（まとめ）

評価項目	意見要旨
全般	<p>評価項目をすべて満たせる遊具がよい。</p> <p>今は他の公園に行っている子どもたちが淵野辺公園に来たくなるように、鹿沼公園や麻溝公園にはない魅力をもった遊具ができるとよい。</p> <p>バリアフリーな遊具になれば高齢者も運動で使える。高齢者が多く訪れるようになると、子どもたちの見守りにも繋がる。</p> <p>将棋や楽器の演奏など、遊具で遊ぶ以外の目的で訪れる人も使える広場になるとよい。</p>
項目	<p>風っ子砦には利用者の多様性がないと思う。ワークショップでも多くの意見が出ていた「誰もが利用できる」「バリアフリー」という視点をもっと明確にして、重視すべきではないか。</p> <p>障がいのある人でも使えるといった利用者の多様性やバリアフリー度の高さを備えた遊具になれば、それをアピールすることで話題性が生まれ、シンボル性も出てくる。</p>
項目	<p>評価項目の中で、利用者である子どもたちの目線に立っているのは「遊びのバラエティ」と「遊びの自由度」の項目だと思う。「安心感」は親、「耐久性」は市の視点なので、利用者の視点を重視したい。</p>
項目	<p>評価項目の中で、利用者である子どもたちの目線に立っているのは「遊びのバラエティ」と「遊びの自由度」の項目だと思う。「安心感」は親、「耐久性」は市の視点なので、利用者の視点を重視したい。</p> <p>子どもの成長のためにも、何度も公園に訪れたいようになるように、遊び方を限定せず、子ども自らが考えて遊びを作り出せる遊具がよい。</p>
項目	<p>チャレンジできることは大事だと思うので、中央に配置する遊具は規模の大きい、チャレンジ度の高いものがよい。</p> <p>迷路など頭を使ったりする遊具はチャレンジ度が高く、大人も遊べる。市内の他の公園にはないのでシンボル性も高まる。</p> <p>チャレンジ度の高い遊具だと、風っ子砦のように小さい子どもでも登れるようになっている場合に危険だと思う。</p>
項目	<p>シンボル性を持たせることにこだわりすぎるとつまらないものになってしまうと思う。シンボル性は外観ではなく、話題性から生まれるものなので、できたものに後からついてくるのではないか。</p> <p>頭を使うなどのチャレンジ性があり、シンボリックな遊具がよい。</p> <p>樹林広場の広さをもっと活用できるようにしてほしい。</p>
項目	<p>子どもはどんな遊び方をするのか分からないので、大きな事故が起こらないようにしてほしい。</p> <p>年齢でエリアを分けて安全性を確保すると言っても、子どもには通用しないので心配だ。</p> <p>公園利用者には色々な人がいるので、防犯上の安全面も大事だ。</p>
項目	<p>耐久性や修繕のしやすさは重要だ。使用禁止期間が長くなって放置されることを避けられるし、市の財政的にも負担が少ない。</p> <p>あまり耐久性が高い素材だと、過信しすぎてメンテナンスを怠ってしまうのではないかと心配だ。手をかける必要がある素材の方が、しっかり点検ををすると思うので安全でよい。</p> <p>木材、プラスチックなど、素材ごとの耐久年数やメリット、デメリットが示されていると評価がしやすい。</p>

▷ 9つの遊具カテゴリーに対するご意見（まとめ）

カテゴリー	イメージ	意見要旨
全般		<p>子どもにとっては自分の判断で遊んでケガをすることも良い経験になるので、子ども達が自由に遊べるのがよい。</p> <p>遊び方が決まっている遊具は、「まず何をするかを頭で考えなければならない」ので、感じたままに思う存分、自由に体を動かすというのが難しい。子どもの対応力に任せて、自由に遊べるものの方がよい。</p> <p>メインとなる複合遊具の周囲に、小さな子どもから高齢者、障がい者も使えるようなCカテゴリーのような健康遊具を複数設置できると1つの遊具に人が集中することを避けられるのでよい。</p> <p>遊びの自由度を満たす単純なものと、バラエティを満たす複合的なものの両方があると良い。</p> <p>子どもにとって遊具に隠れる場所があるのはおもしろいが、親からすると死角から不審者が出てきたりする可能性もあるので心配だ。ネットを使ったり、ジャングルジムのように格子状に組んだりして内側がわかる構造にし、死角をなるべくなくしてほしい。</p> <p>メインの遊具は公園のイメージを左右するので、外から見える部分にはできるだけ木材などの自然素材を使ってほしい。</p> <p>できれば自然系の素材が良いが、自然系の素材だと遊具選定の際に対象となる遊具のバリエーションが限られそうなので、その他の素材でも構わない。</p> <p>遊具が壊れた時に修繕に時間がかかり、せっかく遊びに来たのに使用禁止になっているとガッカリするので、素早く修繕できる素材にしてほしい。目立つシンボリックな部分は自然系の素材、実際に遊ぶ部分はプラスチック系の素材にするなど、修繕が遅れても使用できるような工夫をするのもよい。</p> <p>風っ子砦のように「あの遊具で7遊ぶために淵野辺公園に行こう」という動機になるので、遠方から人が来るためにはシンボルとなる遊具が必要だろう。「さがみん」のオブジェなどを付けてシンボルにしてはどうか。</p> <p>風っ子砦がなくなるのであれば、イメージを継承する意味でも風を感じられるような遊具がシンボルになるとよい。</p>
A	A全般	<p>ポジティブ</p> <p>単純な遊具の方が頭を使って細かく動くのではなく、感じるままに大きく体を動かせるので体幹が鍛えられるし、バリアフリーになる。特に小さな子どもにとって、そういう遊具を体験するのは大切なことだ。</p> <p>広く見渡せるので、親も安心して見ていられる。</p> <p>築山（つきやま）など、いろいろな遊びができる遊具は子どもが飽きない。</p> <p>複合的な遊具に比べてメンテナンスが楽ではないか。</p> <p>今の樹林広場の雰囲気を残すのであれば自然系の遊具、木の伐採等で雰囲気を変えるのであればその他の素材が良い。</p>

▷ 9つの遊具カテゴリーに対するご意見（まとめ）\_つづき

カテゴリー	イメージ	意見要旨		
A	A全般	ネガティブ	一回遊んだら満足してしまうようなものは避けたい。 風っ子砦と比べるとシンプルすぎて目を引かないので、「遊具を目当てに公園に行こう」というモチベーションにはならないと思う。	
		A-1	ポジティブ	走る、登る、くぐる、滑るなどの子どもが好きそうないろいろな動きができるのが面白いし、遊びの中で体が鍛えられる。チャレンジ性やワクワク感があるのがよい。 単純なものの方が発展性があり、子ども達が自らルールを決めることもできるので、遊びの自由度やバラエティが増し、利用者の多様性も満たせる。 幼児や初心者など、幅広い年齢の人が遊べ、心身を育める。 シンプルなのでメンテナンスが楽で、比較的低コストで済むのではないか。 自然系のは素材を感じられるし、夏に熱くなって使えないといったことがなさそうなのでよい。
		ネガティブ	走るためだけの遊具をあえて作る必要があるのか疑問だ。 これまでの洲野辺公園のイメージには合うが、メンテナンスのことを考えると自然素材は長く使えないのでマイナスだ。長く使えるものの方がよい。 危険度が少なく、誰でも遊べるのは良いが、ハコのような形の遊具のように1つの遊びしかできないものは遊びのバラエティに欠けるし、大人が目やルールがないと危ない。	
	A-2	ネガティブ	遊び方が決まっていて、登る、滑るなどに機能が限定されるものは疲れるし、その通りに遊ばない子もいるので遊具を壊しそうだ。 大人が使いにくく、利用者の多様性を満たせない。 ブランコや滑り台の様な単調な遊びをする遊具と、シンプルで単純な遊び、自由な遊び方ができる遊具とは異なる。事例にはイメージとは異なるものも混じっている。 夏の暑い時など、金属、プラスチック系の遊具は熱くなって遊ぶことができないし、火傷などの危険性もある。冬には静電気も心配だ。	
	A-3	ポジティブ	コンクリートは冷たいイメージもあるが、この事例はシンプルで落ち葉のイメージとも合っている。 シンプルなのでメンテナンスが楽で、比較的低コストで維持管理できるのではないか。 ツリーの様な遊具事例はチャレンジ度が高く、おうちごっこなどのいろいろな遊びに使えて自由度が高い。	
		ネガティブ	これがメインの遊具で、他には遊具がほとんどないとしたら物足りない。	
	B	B全般	ポジティブ	遊びのバラエティが豊富なので、いろいろな遊びが体験でき、飽きずに何度も遊べそうなのがよい。 かわいい色や見た目にすれば大きな子どもは入って来なくなる。柵でエリアを分けなくてもそういった工夫をすれば、幼児と年齢の高い子どもとの棲み分けはできる。遊具の混雑も入口と出口（一方は登り、もう一方は滑り台など）を複数作るなどの工夫で解消できる。
			ネガティブ	1種類の遊具に複数の人たちが集まると混雑して遊びにくくなり、危険性も増すのが心配だ。 バリアフリーというイメージとも少し異なり、誰もが安全に遊べるとは言えないので、幼児も入ってしまった時に危険ではないか。
		B-1	ポジティブ	いろいろな遊びにチャレンジできるので子どもの興味を惹くのではないか。みんなで一緒に遊ぶ雰囲気も生まれる。 大きい遊具になるのでインパクトがあり、シンボル性が高い。遊具を目的に広場に来る人が出てくると思う。 雰囲気が今の風っ子砦に近いのが良い。 大きい遊具は広場のイメージを左右するが、木材などの自然素材の遊具は周りの自然と調和し、樹林広場の風景やイメージと馴染む。 デッキに丸太がある写真の遊具は、自分で考えて遊びを作り出したり、他の子ども達の真似をして遊ぶことで一緒に遊んでいると感じられるのがよい。
			ネガティブ	木材は魅力的な素材ではあるが、壊れた時に修繕に時間がかかり現在の砦のように使用禁止期間が長くなるのが心配だ。
B-2		ポジティブ	チャレンジ性がある公園のシンボルにもなる。 木材と比較して、プラスチックの方が修繕対応が早いのではないか。 仕掛けが豊富にあり、障がいのある人も含めて幅広い年齢の子どもが遊べそう。	
B-3		ネガティブ	誰もが利用できる遊具ではない。大人は利用しにくい。 コンクリートの大きな遊具は威圧感があり、冷たく、暗い雰囲気がある。自然に囲まれた樹林広場にもそぐわない。 雨上がりに濡れた落ち葉がコンクリートの遊具上にあると滑ったりして危険なので、遊ばせるのが不安だ。 急降下の滑り台の事例は、滑り台の所で混みそうだし危険度が高すぎる。	
C		C全般	ポジティブ	子どもと一緒に公園に来る大人や高齢者が健康づくりなどのために使えるものがあるのはよい。 メインの遊具が他にあり、その周辺にCカテゴリーの様な遊具があれば、メインの遊具に人が集中することが避けられるし、メインが混んでいる時のサブとしても使うことができるのでよい。広場の広いスペースも有効活用できる。
			ネガティブ	敷地がさほど広くないので、アスレチックコースの様に平面的に遊具を広げるのは難しいのではないか。風っ子展などのイベントを行う時のスペースがなくなってしまうのも心配だ アスレチック系は麻溝公園にもあるので、そちらで遊べばよいのではないか。
		C-1	ポジティブ	老若男女誰でも利用できるのがよい。 木などの自然の素材に触れ、様々な遊びを通じて身体機能を成長させることができると思う。

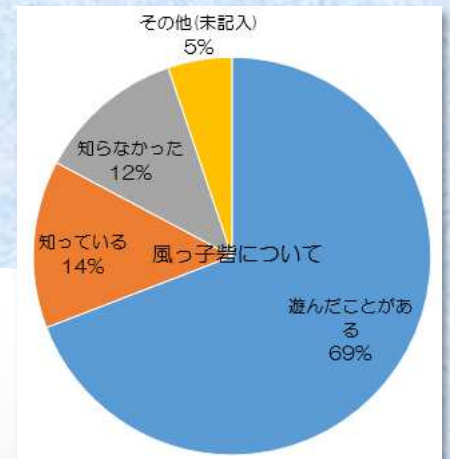
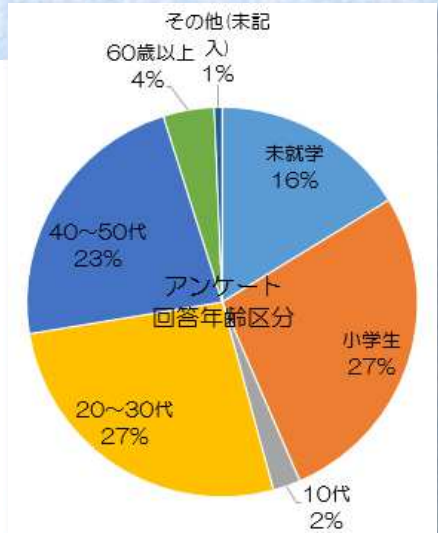
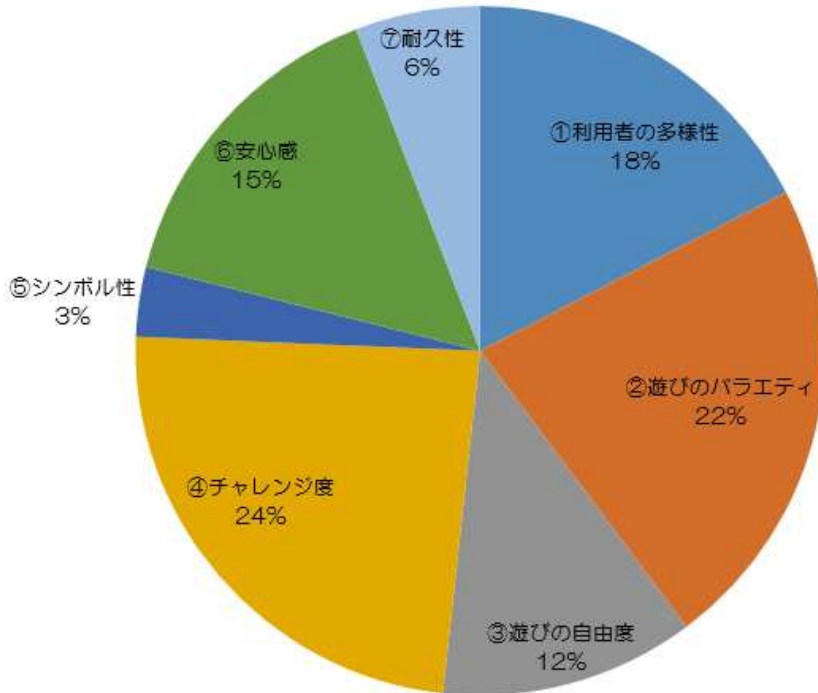


▷ 9つの遊具カテゴリーに対するご意見（まとめ）\_つづき

カテゴリー	イメージ	意見要旨
C	C-2	ポジティブ こういった健康遊具だと大人が使っても違和感がないので、子どもを見守りながらストレッチしたり、一緒に遊んだりできそうな点がよい。 広場全体を整備するのであれば、このようにチャレンジ性があり、身体機能の成長につながるものが複数あると良いが、風っ子砦だけのリニューアルということだと方向性が異なる。
	C-3	ネガティブ イメージ写真を見ても特に良いと思うものがない。
その他		アンケートを取る際は、広場全体をリニューアルすると誤解されないように、風っ子砦のみをリニューアルすることを明示した方がよい。

▷ オープンハウスでのアンケート結果

7つの評価項目に対するアンケート結果（重要と思うもの）



9つの遊具カテゴリーに対するアンケート結果（好ましいと思うもの）

