

【現状】

- ・子供たちが外で遊ぶ機会がなくなり、同世代との交流も減少している
- ・子供たちの遊び心が外ではなく室内になってきている
- ・外に出ることが減ったことと同時に自然にも触れることが少なくなった

【課題】

- ①外で遊ぶことの減少により運動能力、生活習慣病およびストレスに対する抵抗力の低下
- ②対面でのコミュニケーション能力の低下
- ③自然に触れないことで創造性、認知機能が培われづらくなる
- ④視力低下を防ぐことや喘息の緩和といった身体の健やかさに関わる恩恵を受けられない

【創り出したい空間】

- ・子供たちが身体を動かして遊べ、**身体能力向上を図る空間**・・・①
- ・同世代で落ち着いて**交流ができる空間**・・・・・・・・・・②
- ・緑、土といった自然に触れ**創造性を培わせる空間**・・・・・・・・③ ④

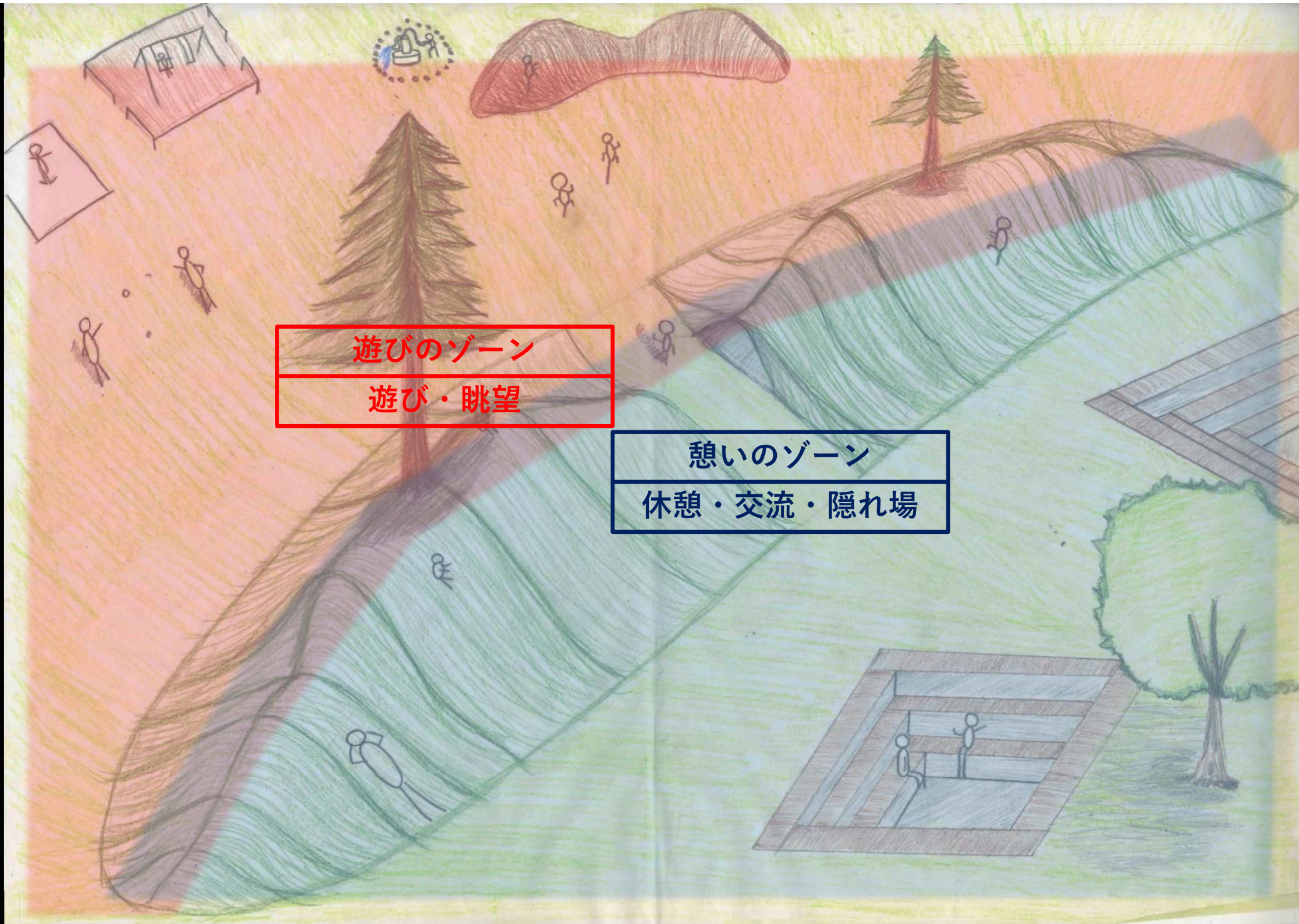


【タイトル】

Nature Athlete Park

～かつての心身を取り戻せ～



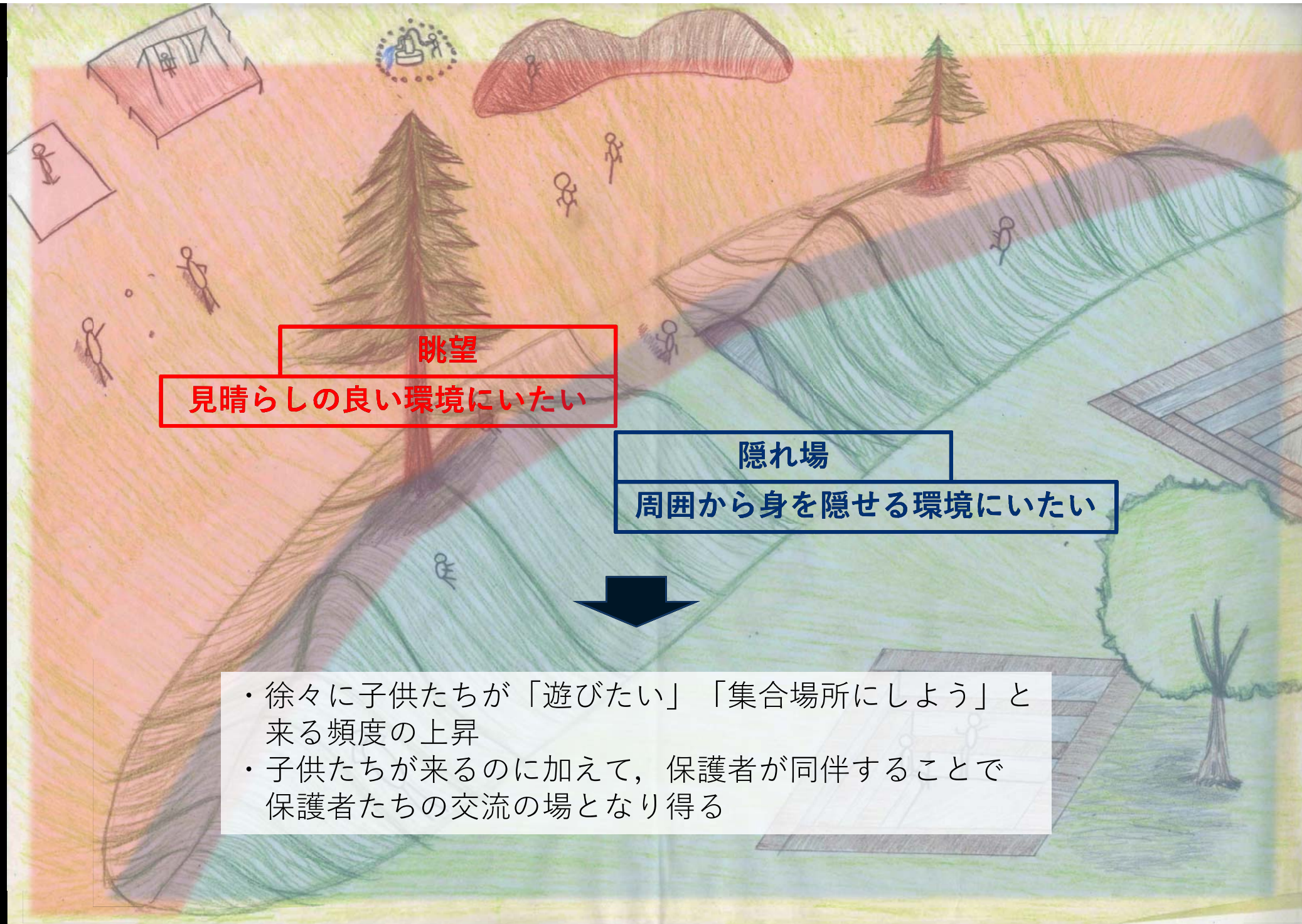


遊びのゾーン

遊び・眺望

憩いのゾーン

休憩・交流・隠れ場



眺望

見晴らしの良い環境にいたい

隠れ場

周囲から身を隠せる環境にいたい

- ・徐々に子供たちが「遊びたい」「集合場所にしよう」と来る頻度の上昇
- ・子供たちが来るのに加えて、保護者が同伴することで保護者たちの交流の場となり得る

手押しポンプ

特に汚れそうな土の築山の隣に水洗い場としての機能を果たす。普通の洗い場ではなく手押しポンプにすることで遊び心も誘発する。



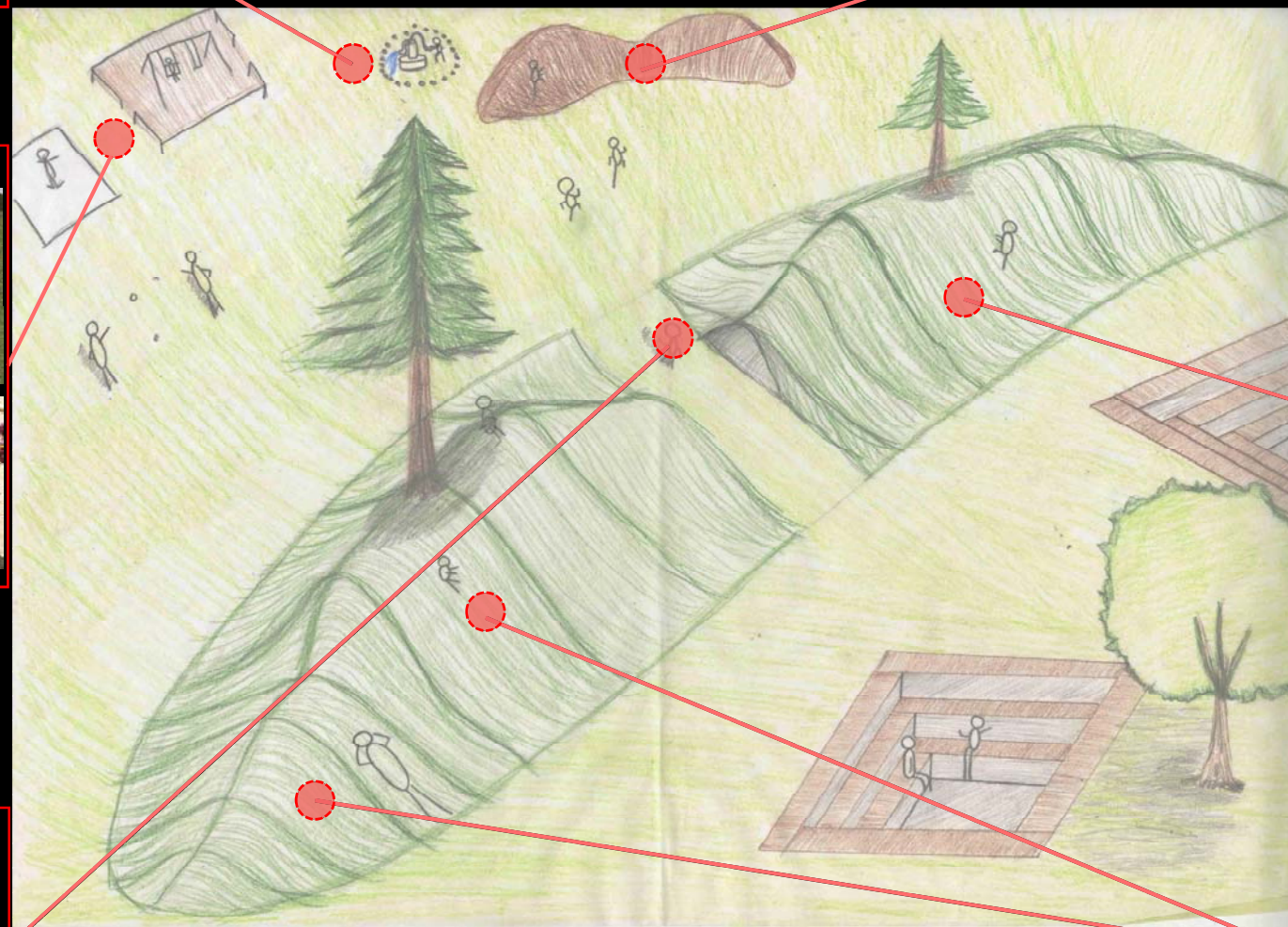
土の築山

掘り下げた空間から出た土を活用して作成
▶土を使うことによる創造性等を培う効果を発揮



インクルーシブ遊具

どんな子でも遊べる遊具を設置。ベッドジャンパー、オムニスピナー、ブランコ等を設置予定。



芝生の築山

築山があるだけでも子供たちは様々な遊び方で活用する印象
▶遊びの場となりつつもゾーニングの基準としての役割も果たす



洞窟のような砂場

真ん中は通路として空けているが、そこから築山の中にある洞窟のような砂場を設置している
※次頁にて詳細



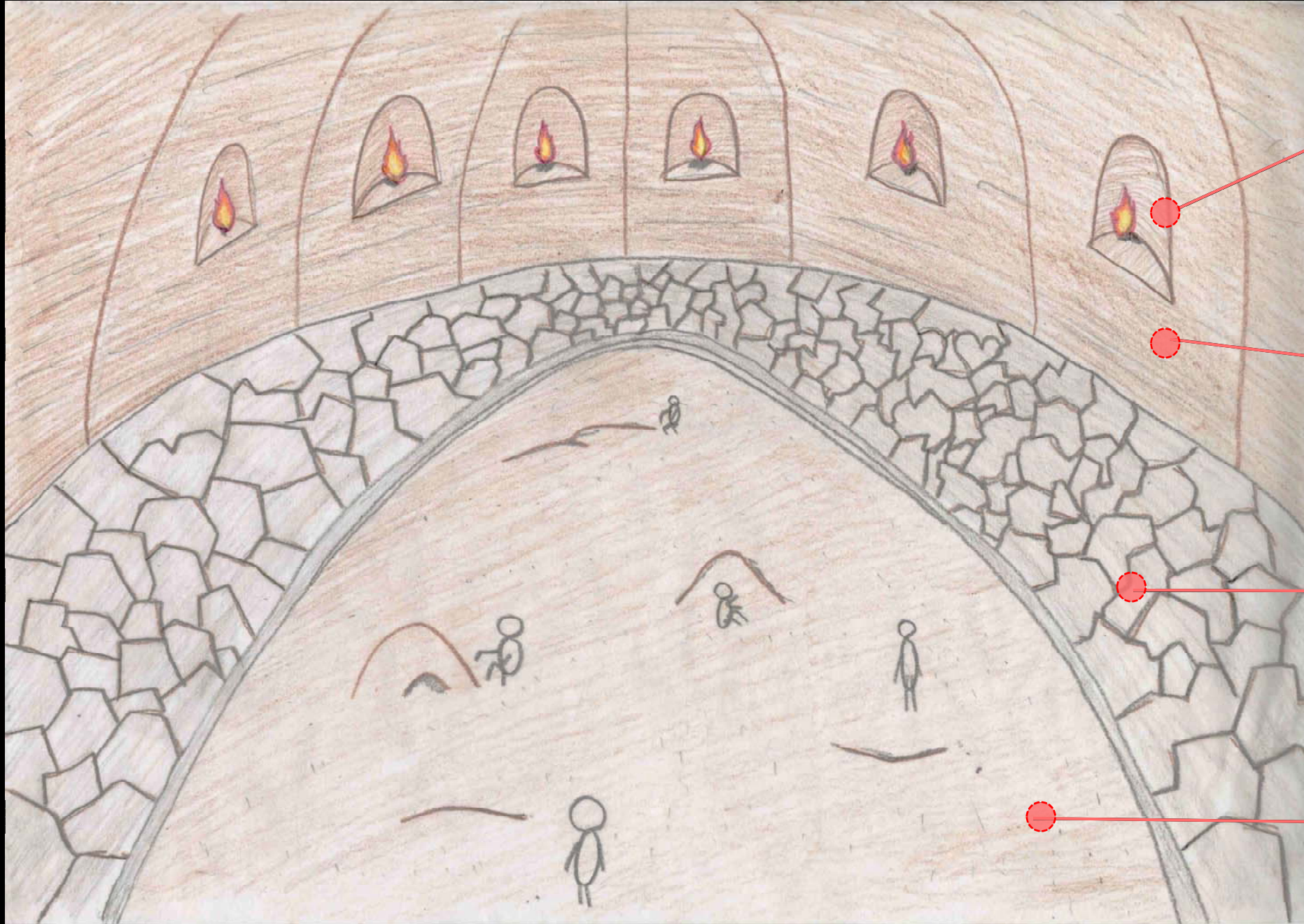
築山の勾配

高さ：1~2m未満
勾配：
1:5▶座る,寝る,転がる
1:2▶登る



遊びのゾーン

洞窟のような砂場



火を模した灯り

洞窟内の灯りは火もしくは火に模したライトを採用することで洞窟を感じる要素を付与している



上段の岩壁

上段は洞窟内の岩壁を模した壁にすることを採用
色に関しては黒やこげ茶色にすることで浮かないようにする



下段の石積み

壁の下段は石積みによる壁を採用。
石積みの中には1つだけハート形や地域に合わせた形の石をはめ込む面白さも採用



砂場

芝生の築山の中に砂場を作成
半室内となるので風や雨から砂を守ることも可能である



夜間の掘り下げた空間

座る部分を張り出させて
ライトを設置
▶夜間に窪地からぼんやり
と光が浮き出る光景



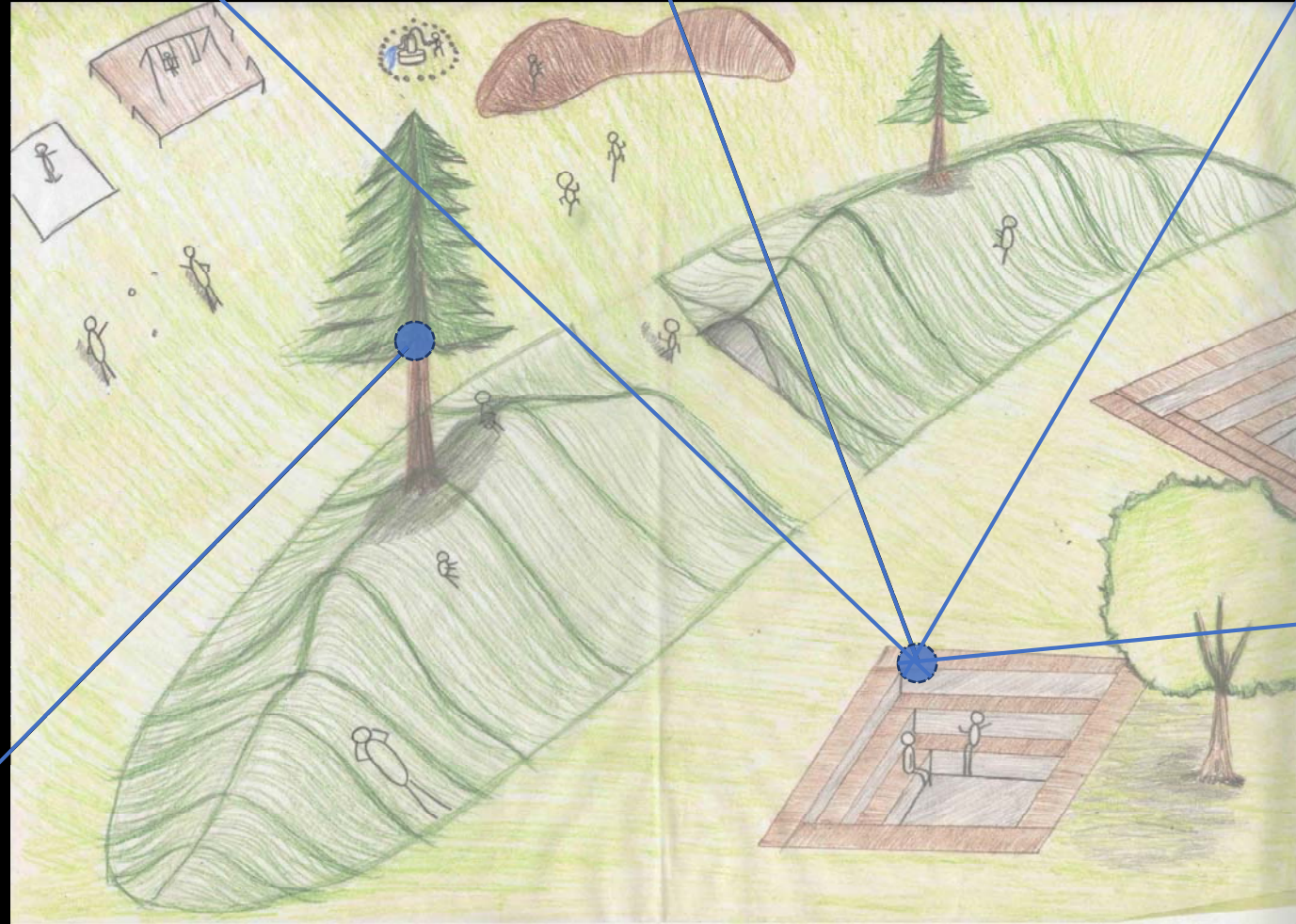
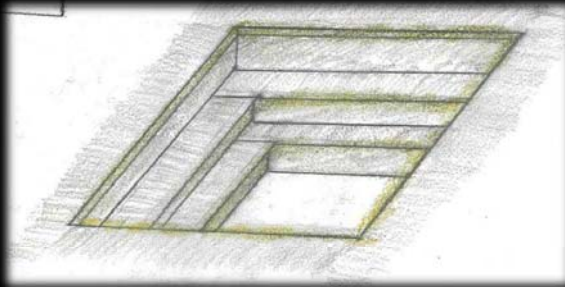
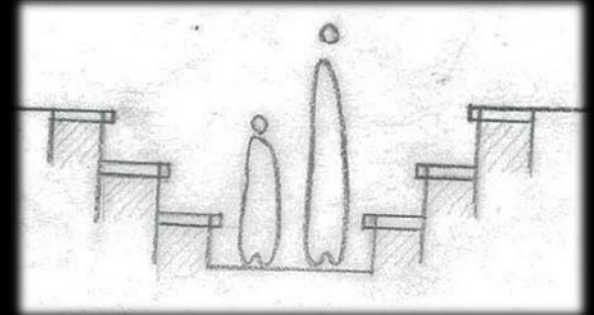
掘り下げた空間

- ・蛇籠ベンチ
- ・1段40cm
- ▶人が無意識に座る高さ
- ・3段掘り下げて約120cm



高さ

合計120cmの掘り下げ
▶小学2,3年生の平均身長
子供でも見え隠れができ安全面
にも配慮している



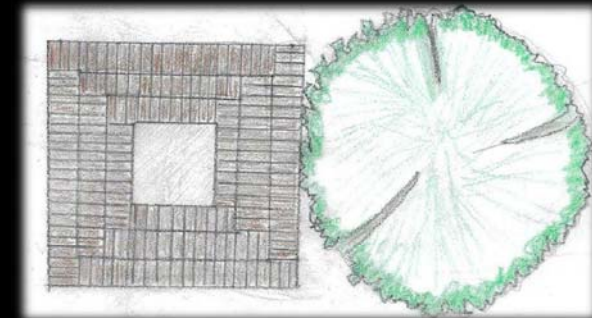
モミの木の植樹

築山の頂上にはモミの木
を配置することで木陰が
でき、休憩及び周囲を見
渡すこともできる
クリスマスにはイルミ
ネーションも恒例行事と
することができる



日陰

屋根はないため、南側に木を配置する
ことで木陰が掘り下げた空間にかかる
ように設計
隠れ場の機能も果たす



憩いのゾーン

夢アイデア

【現状】

- ・子供たちが外で遊ぶ機会が無くなり，同世代との交流も減少している
- ・子供たちの遊び心が外ではなく室内になってきている
- ・外に出ることが減ったことと同時に自然にも触れることが少なくなった

【課題】

- ①外で遊ぶことの減少により運動能力，生活習慣病およびストレスに対す津抵抗力の低下
- ②対面でのコミュニケーション能力の低下
- ③自然に触れないことで創造性，認知機能が培われづらくなる
- ④視力低下を防ぐことや喘息の緩和といった身体の健やかさに関わる恩恵を受けられない



【創り出したい空間】

- ・子供たちが身体を動かして遊べ，身体能力向上を図る空間・・・①
- ・同世代で落ち着いて交流ができる空間・・・・・・・・・・・・②
- ・緑，土といった自然に触れ創造性を培わせる空間・・・・・・・・③④

【タイトル】

Nature Athlete Park

～かつての心身を取り戻せ～

【デザイン詳細】

大きなデザイン案として「高低差」を意識した公園にしたいと考えている。高低差を創出することで子供たちの遊び心をくすぐらせることに加えて身体能力向上を図る空間にする。

ゾーニングに関してはおおまかに子供たちが活発に遊べる空間と憩いおよび交流の空間を区別するために設けた。築山を基準に後述する掘り下げた空間がある南側が憩いの場ゾーンとし休憩，交流，隠れ場の機能を果たす。北側が遊びのゾーンとし芝生広場や遊具があり，築山も遊ぶことができる機能と眺望の機能を果たす。両者に存在する眺望・隠れ場

の機能は人が本能的に空間に求めている要素であるため築山と掘り下げた空間では居心地の良い空間となっている。

具体的な部分で高低差の「高」の部分はまず公園内に築山を創る。この築山は単体で存在するのではなく、公園内を横断するように配置されている。横断させる理由は築山を利用してゾーニングをしようと考えたからです。また私の印象として築山は存在するだけで子供たちはそれぞれの遊び方を実施し始める印象がある。遊び場の対象となりつつもゾーニングの基準ともなる設計を行う。築山の勾配設定は1:5と1:3の2種類を採用した。1:5の勾配では座る・寝る・転がる行為、1:3の勾配では登る行為を誘発することができる。築山には真ん中にゾーンを繋ぐ道を設けている。これは掘り下げた空間にいる保護者達が子供たちを見守れるよう開けた視界を確保している。またその通路から築山の中に入ることもできるようになっている。中は洞窟をモチーフとした砂場を採用した。半室内に砂場が存在することで砂を風や雨から守り砂場を維持することが容易となっている。築山の頂上部分についてはモミの木を植樹することにより昼間は木陰ができ、遊び・眺望のゾーンと休憩・交流・隠れ場のゾーンが重なる部分となる。クリスマスにはモミの木に装飾を取り付けてクリスマスツリーも作成することができるため1年を通して使用用途が存在する木となります。北側には遊びのゾーンとし芝生広場や遊具があり、築山も遊ぶことができる。遊具を設置する際はインクルーシブ遊具を採用して誰もが遊べる空間を創出する。(例：ベッドジャンパー、オムニスピナー、サポート付きブランコ)ちなみに、子供たちの中で一番人気の遊具はブランコという結果も出ている。最後に築山に関してはゾーニングの役割を果たしている築山は芝生を想定している。この築山に加えて、憩いのゾーンにおける掘り下げた空間を作成した際に発生した砂を使用することにより土の築山を遊びのゾーンに設ける。芝生の築山ではなく土の築山ならではの効果として土を使うことにより創造性等を培われると言われている。

次に「低」の部分は地面から掘り下げた空間を創出させる。空間内の具体的な内容は方形の掘り下げが3段ある空間である。下の段になるにつれて距離感が近くなり今では忘れかけている密な空間を体感させることができる。また素材は築山以外にも自然を感じてもらうため方形で囲むような蛇籠ベンチを想定している。また蛇籠ベンチの座る部分を少し前に出っ張る設計「をし、その部分にライトを搭載する。これにより外が暗くなってきたら公園内に存在する窪みからぼんやりと光が浮き出ているような風景となる。昼夜を通して利用できる公園となる。ベンチの高さは40cmを想定。この高さは人が自然と腰を下ろしてしまう高さとして知られている。3段合わせて120cmでおおよそ小学1・2年生の平均身長であるため子供たちが利用しても安全な設計である。

これら築山と掘り下げた空間はそれぞれ人間が本能的に求めている「眺望」と「隠れ場」の空間を創出している。築山では見晴らしの良い環境にいたいという欲望を満たせ、掘り下げた空間では安全のために周囲から身を隠せる環境にいたいという欲望を満たせることができる。おそらくこの空間の仕掛けにより住民は本能的にもう一回この公園に来る

ために外に出る頻度が高くなると考える。子供たちが外に出てくる事と同時に保護者も訪れることが増加してくるだろう。そうすることで子供たち、保護者達の同世代の交流が生まれてくると思います。

今回私が出させていただいたのは一案であるので、これからも素敵な夢のあるまちづくりをよろしくお願いします。