

誰もが楽しむことができる遊びの検証

ー遊び「けいとでおえかき」の実施報告ー

Verification of PLAY that Everyone Can Enjoy – Event Report of “keito de oekaki”-

小宮加容子¹⁾ 細谷多聞¹⁾ 田中悠宇²⁾ 堀田ゆりあ²⁾

Kayoko KOMIYA¹⁾ Tamon HOSOYA¹⁾ Yuu TANAKA²⁾ Yuria HORITA²⁾

1) 札幌市立大学

2) 札幌市立大学デザイン学部

Abstract : In this paper, we hypothetically considered the six necessary conditions for PLAY that everyone can enjoy. These conditions were included in next four item. The way to play, condition of place, choice of equipment, interaction. These ideas were guided from the activity of “asobi lab! Oheso” and also from a survey of art activities for people with disabilities.

We held an event “keito de oekaki” at yubari city hokkaidou, in december 2021. And also confirmed these six necessary conditions. Although participants were wide range of ages, these six conditions were surely confirmed again.

Key Word : Universal Design, necessity condition for play, Yarn drawing

1. はじめに

札幌市立大学学生有志団体「あそび lab!オヘソ」では、2011年より札幌市内を中心に毎年4回ほど、遊びイベントを企画、実施してきた。この活動のテーマは「アタマ・ココロ・カラダをつなぐ遊び」である¹⁾。アタマ・ココロ・カラダをつなげることは、子どもたちの心身の健康な成長に大きく影響を与えると考えられる。さらに、この活動から得た知見は、子どもに限らず大人や障がいをもった方などへも広く応用することができるのではないかと期待している。そこで、2015年から2017年の間、アール・ブリュット展（障がい者アート展）において、「誰もが楽しむことができる遊び」を提案し、計4回の実践を繰り返しながら、子どもから高齢者、様々な障がい者を含む全ての「誰もが楽しむことができる遊び」に必要な6つの条件を提示した²⁾。本稿では、この6つの条件を満たした遊びを実施し、その効果を確認することを目的とする。

2. 「誰もが楽しむことができる遊び」に必要な6つの条件

A「テーマやルールを設定しない」

個々の自由な発想で遊びを発展させられるメリットは大きい。

B「単純な行為の繰り返しと、その蓄積をする」

単純な行為の繰り返しは誰でも取り組みやすく、繰り返した行為を蓄積することで大きな作品となる。

C「参加者が刺激し合う仕組みをつくる」

参加者同士が互いの行為やその結果を見ることで互いに刺激し合い、遊びの発展につながる。

D「自然体で臨むことのできる場や、道具、材料を用意する」

身体的な特性や、知識、理解力などの知的な特性を幅広く予測し、場づくりや、使いやすい道具、材料の選定が必要である。

E「様々な遊びの有りように対応する」

ひとつの遊び場に様々な遊び方を想定することで、参加者はそれぞれの楽しみ方ができるようになる。

F「「遊びで非日常的な世界観をつくり出す」

日常では体験することのない空間や景色、経験が展開されることで、参加者を遊びに集中させ、高揚感を高めることができ、遊びへの積極的な参加を促す。

3. 遊び「けいとでおえかき」の実施

2021年12月4日（土）、夕張市民講座にて、遊び「けいとでおえかき」を実施した（図1）。「けいとでおえかき」は参加者がネットに毛糸を絡める遊びである。約5,000×10,000mmの広さである実施会場内に、2,000×4,000mmサイズのネットを直列に2枚と、そこから2,000mmほど平行に離れた位置に1枚の、計3枚のネットを天井から吊るした。

3-1. デザイン要件

「誰もが楽しむことができる遊び」に必要な6つの条件のそれぞれに対し、デザイン要件を定めた。

A「テーマやルールを設定しない」

毛糸は好きな色、太さを選んでよい。毛糸を絡める場所、大きさ、絡め方も自由である。

B「単純な行為の繰り返しと、その蓄積をする」

遊びは“ネットに毛糸を絡める”という単純な行為の繰り返しとし、参加者が制作したものは終了時までそのまま残す。

C「参加者が刺激し合う仕組みをつくる」

ネットは径が0.5mmの透明テグスで編み込まれた存在感の薄いものを用いる。このネットに囲った空間では、お互いの行為が見える。また条件Bにより間接的な交流を促す。今回は、当日の参加者同士の交流だけでなく、間接的ではあるが札幌市立大学生と夕張市民の交流も図るため、遊びの実施日の2週間ほど前から大学施設内にネットを吊り下げ、学生たちにも自由に毛糸を絡めてもらい、そのネットを用いた。

さらに、今回はコロナ禍での実施であったため安全に配慮し、ネットの配置（場づくり）にも工夫をした。過去に実施したアール・ブリュット展での場づくりは閉じた空間ができるようにネットを配置していたが、今回はネットを直列に2枚並べ、長いネットの面を作り、さらにそこから2,000mmほど平行に離れた位置に1枚のネットの面を作った。その結果、参加者同士が横並びでも、向かい合っても制作ができることには変わりはないが、お互いの距離を保つことができ、安心して制作をすることができる。D「自然体で臨むことのできる場や、道具、材料を用意する」

子ども、大人にかかわらず、立って手を伸ばした位置まで毛糸を絡めることができるように、ネットは高さ2,000mmから床面まで吊り下げる。使用するネットは、参加者の指や、材料の毛糸

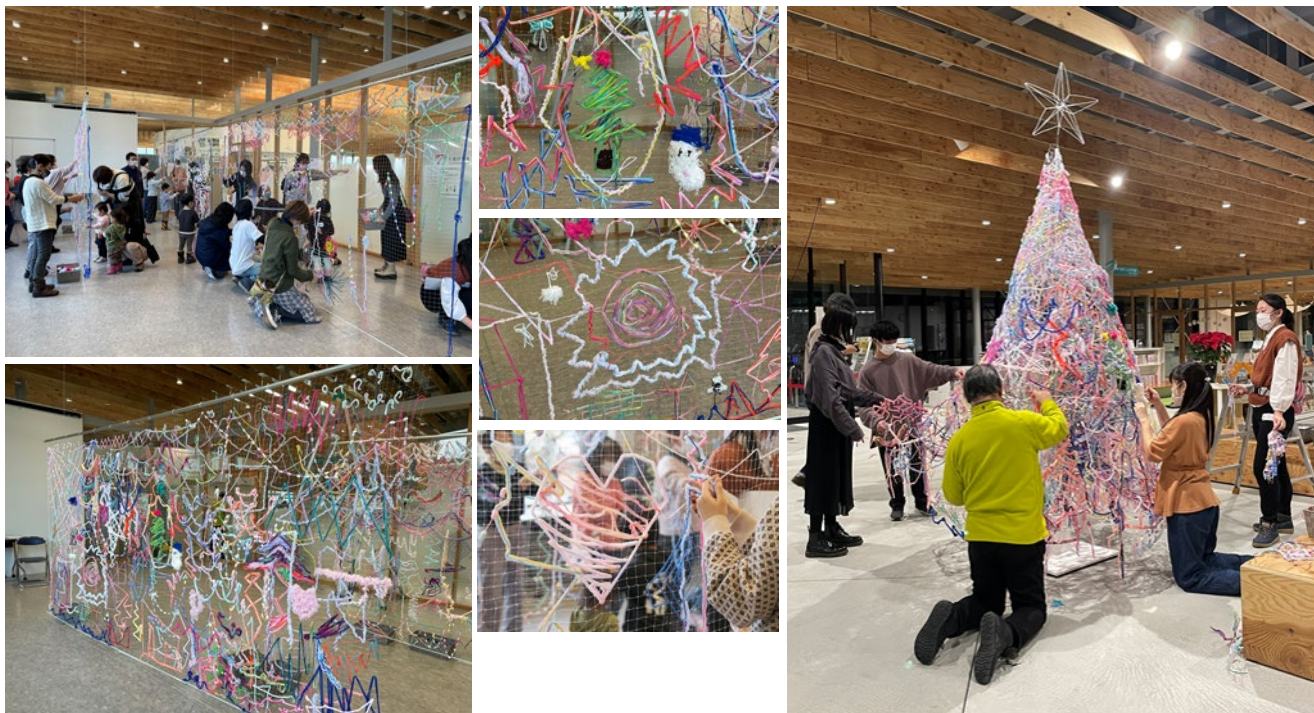


図1 当日の遊びの様子

を通しやすいように、30×30 mmの格子状のものをを用いる。また、毛糸は色、太さなど異なる種類を用意する。毛糸は1,000mm程度にカットした束にし、ネットに絡める作業をしやすくするとともに、毛糸を選ぶ機会を増やすことで遊びの発展を促す。

E 「様々な遊びの有りように対応する」

複数の参加者が共有できる空間を作るとともに、スタッフも参加者の状況に合わせて関わり方を変える。

F 「「遊びで非日常的な世界観をつくり出す」

透明ネットに毛糸を絡めるという行為は非日常的な行為である。そのうえ、その毛糸の作品が空中に浮いているように見えたり、ひとりひとりの作品（関わり）が蓄積されることで時間経過と共に場が変化していく様も非日常的な景色である。

3-2. 実施結果

当日はスタッフ7名でのぞみ、子どもから高齢者まで幅広い年齢層の約50人が体験した。毛糸を丁寧に絡める人もいれば、直感的に位置を決め絡めていく人もいた。また、幾何学的な模様を制作する人もいれば、アイスクリームやハートマークなど意図した形や、クリスマスが近いこともありクリスマスツリー、サンタクロースなどを制作する人もいた。さらに、隣の人の制作の様子を見ながら真似てみたり、向かいの人の作品に毛糸を絡めてみると、様々な遊びの様子が観察できた。

また、今回は、遊びが終了した後、毛糸で埋め尽くされたネットを用い、クリスマスツリーを制作した。クリスマスツリーは幅直径2,000mm、高さ2,500mm程度の大きなサイズである。事前に針金と木材でツリーのベースとなる軸や輪の部分を作成しておき、これにネットを巻いていった。可能な限り参加者それぞれの作品をいかすように、ネットの重なり具合を調整した。完成したクリスマスツリーは会場のある施設エントランスホールにクリスマスまで展示してもらった。

後日、参加者の遊びの様子や遊びに対する評価について、市民

講座の担当者にお話を伺った。遊びでは、どの参加者も積極的に関わっている様子がみられ、参加者同士の交流も多く、遊びを楽しんでくれたことがわかった。さらに、クリスマスツリーを制作し展示したことで、後日、ツリーの中にある自分の作品を探したり、ツリーを見ながら参加者同士が話をしたりする様子が見られたこともわかった。また、参加者が遊びの時に見ていた平面のネットが立体的かつ大きなサイズのクリスマスツリーとなったことで華やかな目立つ作品へと変化したため、より参加者へ達成感とクリスマスに向けワクワクする気持ち促せたのではないかと考える。

4. おわりに

本稿では「誰もが楽しむことができる遊び」に必要な6つの条件を満たした遊び「けいとでおかけき」を実施し、その効果を確認した。また、今回はコロナ禍での実施にあたり、安全に配慮した場づくりを行った。そして、毛糸を絡めたネットを用いたクリスマスツリーを制作することで、遊びの終了後も引き続き、参加者の楽しみをつなげることができた。今後も引き続き、6つの条件を満たした新しい遊びを提案し、実践していきたい。

謝辞

共に活動してくれた札幌市立大学「あそびlab!オヘソ」および「きほんのきのかい」のみなさんにこの場を借りて感謝の意を表します。

参考文献

- 1) 小宮加容子、細谷多聞：アタマ・ココロ・カラダをつなぐ遊びのデザイン、デザイン学研究特集号、28巻1号、P.24-29、2020.
- 2) 小宮加容子、細谷多聞：アール・ブリュット展における遊びの試みー誰もが楽しむことができる遊びに必要な6つの条件ー、デザイン学研究作品集27巻1号p.146-151、2022.