

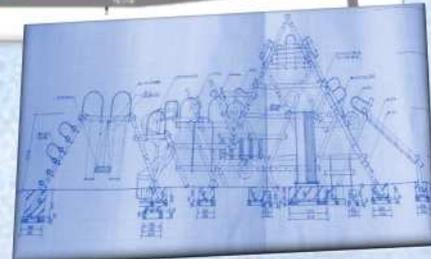
そうぞう

# 淵野辺公園・樹林広場を“想造”しよう

かぜ ことりで  
～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。



## ワークショップ最終回を開催しました！

平成31年3月17日（日）、サーティーフォー相模原球場会議室において、最終回となる「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（15名）の皆さんと話し合いました。

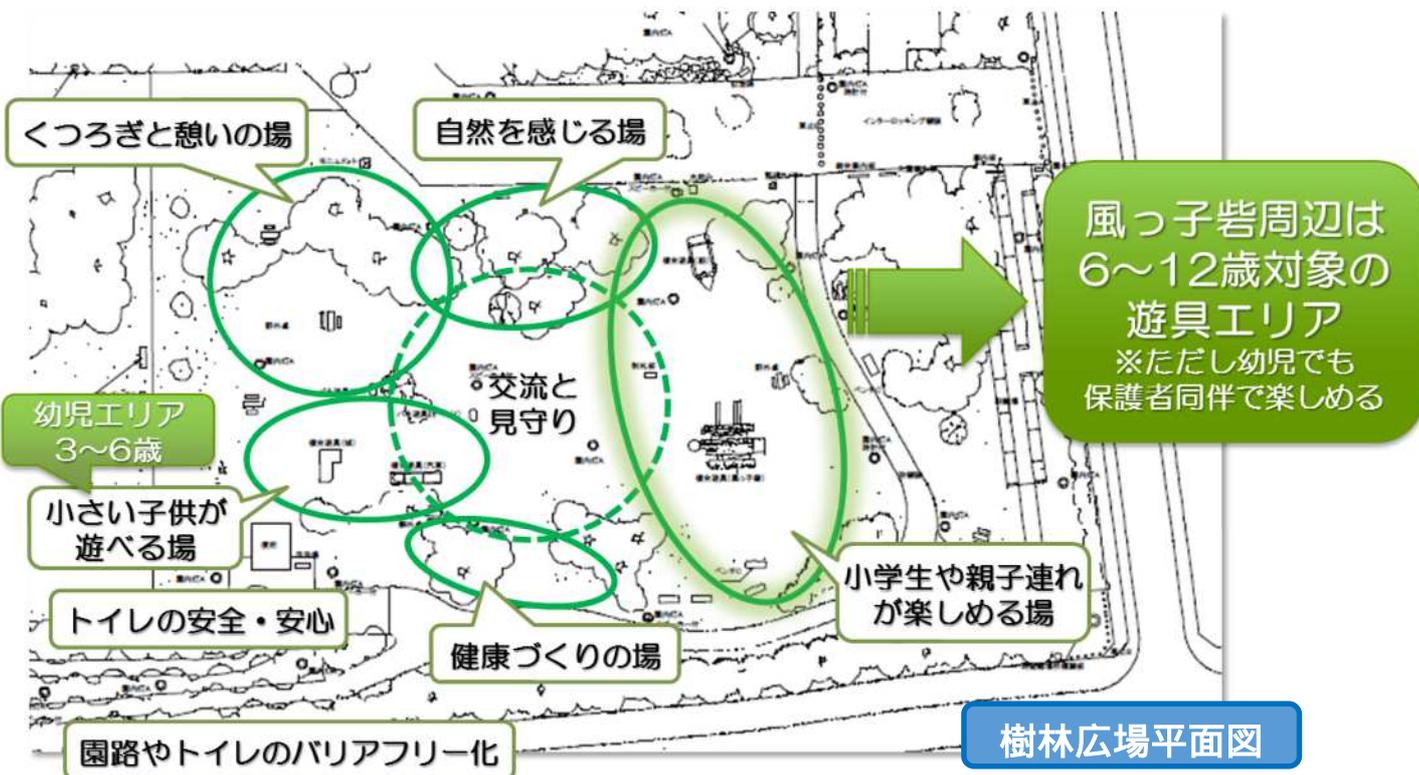
## ワークショップの成果

全3回のワークショップでは、風っ子砦の更新だけではなく将来的な樹林広場のあり方についても、ご意見をいただきました。その成果として、『①樹林広場の将来像』『②新しい遊具の方向性』『③遊具選定の評価項目』の3点がまとまりました。

### 『①樹林広場の将来像』

#### 自然のある安全・安心な交流と憩いの場

今ある樹林広場の自然な雰囲気を残すことに配慮しつつ、樹林広場全体のゾーニング（エリアの役割分担）を行いました。それにより今回更新となる風っ子砦周辺の遊具に対する年齢設定や、将来的に必要となる老朽化した他の遊具や施設の更新に向けてのエリアイメージなどを定義することができました。



## ワークショップの成果 (つづき)

### 『2 新しい遊具の方向性』

(素材) 木材の活用と自然の雰囲気に合わせて

(機能) 自由度の高さ or 遊びのアイテムの組み合わせ

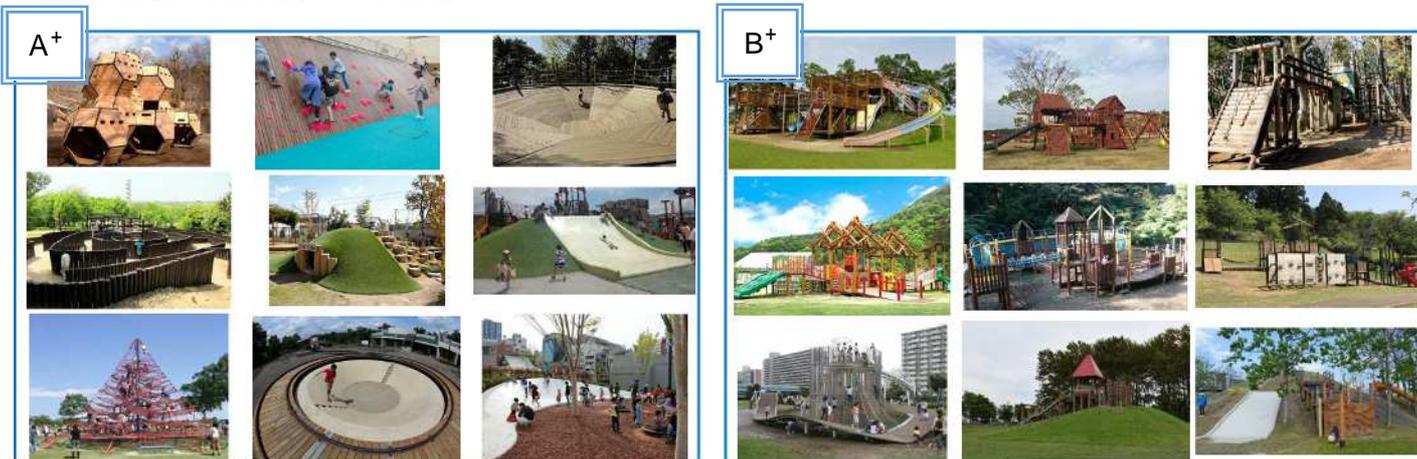
第2回ワークショップとオープンハウスアンケートの結果に基づき、風っ子岩に替わるあたらしい遊具の方向性として素材・機能別の2つの遊具カテゴリーに絞り込みました。(ワークショップとアンケート結果は「淵野辺公園ワークショップ 第2報」をご参照ください。)

第3回ワークショップでは今後の遊具設計に反映できるように、絞り込んだ遊具カテゴリーに対する「あったら良いと思う仕掛けや工夫」と「配慮してほしい事柄」をお聞きし、その際に前回までのワークショップでご意見のあった遊具の耐久性に関する情報や築山(つきやま)を使った遊具のイメージ写真を追加しました。

#### 【2つの遊具カテゴリー】

絞り込みカテゴリー	素材	機能
A <sup>+</sup>	構造の全て、もしくはほとんどに木材を使用 自然素材(木材、土など)とその他素材を併用	作りこみ過ぎず、遊びの自由度が高い遊具
B <sup>+</sup>	構造の全て、もしくはほとんどに木材を使用 構造の主体をプラ・金属としながら、目立つ部分に木材などの自然素材を使用	遊びのアイテムを組合せた複合遊具

#### 【カテゴリー別のイメージ写真】



#### 【遊具の耐久性に関する情報】

(引用) 「公園施設長寿命化計画策定指針(案)」

遊具例	材料	使用年数(見込み)	補修頻度
すべり台、ブランコ	金属	36年	塗装・2~3年、部品交換・適宜
複合遊具	プラ・金属	36年	塗装・2~3年、部品交換・適宜
複合遊具	木製	17年	塗装・2~3年、部品交換・適宜
築山(石の山)	コンクリート	48年	細かいヒビ補修・適宜(メーカー情報)

## ワークショップの成果（つづき）

### 『3遊具選定の評価項目』

#### 8つの評価項目

第2回ワークショップで提案した「遊具選定にあたり考慮すべき評価項目」について、出された意見を基に最終的に8つの評価項目を設定しました。

特に今回のワークショップの中でご意見が多かった「バリアフリーに対する意識」と「他にはない淵野辺公園の魅力」という点を盛り込みました。

【8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 だれもが容易に利用できるか
2	遊びのバラエティ	子どもの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	オリジナル性	周辺や他の公園にはない特徴や魅力を持ち、市域全体としての公園機能の向上につながっているか
7	安心感	遊具の配置や遊び方に不安感がないか
8	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

### 今後の遊具選定に向けての動き

現在の風っ子壘は、来年の春までに新しい遊具へと更新します。  
それに先立ち、ワークショップ等のご意見を反映させた遊具の具体的なイメージ図をお示し、オープンハウスアンケートにより市民の皆様からもご意見を伺った上で「遊具の最終案」を決定します。

第3回(最終回)

遊具の方向性  
広場の全体像  
+  
機能、工夫  
留意点

アンケート

ワークショップの結果を反映させた  
具体的な遊具提案  
(複数のイメージ図)  
※オープンハウス  
平成31年・春

遊具決定

平成31年  
夏・公表  
平成32年  
春・完成

公園利用者を対象に  
イメージ図に対する  
意見を伺う

▷ あったら良いと思う仕掛けや工夫（まとめ）

遊具カテゴリー	意見要旨
A+	登ったり、滑ったりして自由に遊んだり、休憩できる小山のような遊具がほしい。
	高さのあるジャングルジムやボルダリングなどの遊具は、次の動きを考えて頭を使いながら、登る、掴む、体を押し上げるなどの体全体を使った運動ができる。ジャングルジムを使った鬼ごっこなど、遊びを創造できるのもよい。
	ジャングルジムなどの遊具の下に小さな子どもが遊べるスペースがあると、下の子の面倒をみながらでも付き添える。遊具の外から大人が見守れる工夫があるとよい。
B+	遊具の頂上付近に小屋のような上から周囲を眺められるスペースやハンドルなどの操作できる仕掛けがあると、登りきったことへのご褒美にもなるのでよいのではないか。
	階段やすべり台など、遊具の組み合わせはできるだけ多い方がよい。
	遊びを通じてチャレンジができ、安全性、多様性、耐久性も兼ね備えているとよい。耐久性は木材だけではなく、一部に金属などを使うといった対策で高められるだろう。
	遊具の中まで車椅子で入って、遊具に触れることができるとよい。障がいのある子どもでも遊具を楽しめるので利用者の多様性が生まれる。
共通	足湯があると大人も長時間入っていられるのでよい。
	広場全体のテーマを設け、ストーリー性を持たせられるとよい。風っこ砦の歴史を大事にして風のイメージを引き継ぎ、風をテーマにしたストーリー展開や音が鳴る風車などの仕掛けの設置をしてはどうか。
	今の風っこ砦には多様な機能があり、幅広い年齢の子が遊べたのでできれば復元してほしい。
	ゆったりとした揺れを感じられるハンモックやネット、落下防止のために座る部分が籠ようになったブランコ、大人数がいっぺんに乗れる丸太のようなブランコなど、揺れる遊びができる仕掛けがあるとよい。ブランコは危険だからと数が減っているようだが、危険を学ぶことも大切だ。
	長さ、角度、幅などの異なるバラエティに富んだすべり台が複数ほしい。大人も一緒にできるものもあれば、補助しながら滑れるのでよい。
	登り棒やロープ、ネットやロープを使ったはしご、大きめの揺れるネットなど、全身を使い、バランスを取って遊べる仕掛けがほしい。
	滑る仕掛けやぶら下がる仕掛けが高いところと低いところの両方があると、様々な年齢、体格の子や運動が苦手な子が楽しむことができるのでよい。
	パズルの絵を合わせるような仕掛けがあるとよい。
	遊具の土台となる築山を囲う部分の一部、すべり台を降りた先、汽車の周辺などにせせらぎのような水場があるとよい。水場は長く綺麗に使え、滑りにくい素材を使ってほしい。
	音を聞く、触るなど五感を使う体験ができる仕掛けがあると、障がいのある人もない人も、幼児でも楽しめる遊具になると思う。
視覚に障がいのある子どもでも楽しめる触れるだけでも分かるような仕掛けがほしい。遊具の上まで登っても眺めは楽しめないが、頂上は足元の感触が違ったり、回したり振ると音が出るものがあったり、上から滑り降りられたりすると達成感につながる。	

▷ 配慮してほしい事柄（まとめ）

遊具カテゴリー	意見要旨
A+	小山の様な遊具が良いが、極端な高低差があるものは怖いので避けてほしい。
	迷路のような遊具は死角が多いに加え、小さな子どもや知的障害のある子どもにはただ壁があるだけと認識されて楽しめない可能性がある。遊びのわかりやすさにも配慮してほしい。
	作りが単純な利点を生かし、大人が使うにも十分なスペースがあるなど、大人も使えるような遊具にしてほしい。
	遊具から落下しても大きな怪我がないように高さを抑えるか、高さを出すなら落下防止のために柵などを設置してほしい。
共通	落下時の安全性を考えて、遊具の足元の地面はクッション性のある素材にしてほしい。ウッドチップや落ち葉などが考えられるが、車椅子でのアプローチに配慮したバリアフリーな素材にすることも重要だ。
	低学年と高学年や中学生が絡み合ってしまうような配慮が必要だ。ハンモックを付けるならすべり台の近くは避ける、築山などにトンネルを造る場合は穴から出てくる子と上から飛び降りる子が接触しないようにするなど、遊びの動線を考えてほしい。
	遊具の土台部分に築山を造るとしたら、死角ができないように配慮してほしい。あまり高さがあると全体が見渡せず、子どもが公園の外に出ても気が付かないので、事故などの安全面、不審者に対する防犯面で心配だ。
	遊具の土台部分を盛土して築山を造る場合には、公園をショートカットしたい時の動線や、風っこ展を開催する際の使い勝手などにも配慮して規模を考えてほしい。広さよりも高さを重視した方がよいのではないかと。
	遊具までの道のりをスロープにするなど、車いすでも遊具に近づけるようにしてほしい。たとえ遊具で遊べなくても、近づいて傍で見たたり、音を聞いたたりできることがバリアフリーになると思う。
	遊具には相模原の木材を使い、それをアピールしてほしい。
	木材を加工した際に出る木くずや廃材をウッドチップにして通路に使ったり、相原高校の樹木を伐採するならそれを遊具や椅子などに使ったりして有効活用できるとよい。無駄がなくなり環境負荷も少ない。
	基本は木材が良いが、プラスチックや金属に比べてメンテナンスの手間やコストがかかるので、壊れやすく交換が多い部分は金属などの交換がしやすい部材を使ってほしい。
	ブランコやハンモックを設置するスペースが足りない場合は、高い遊具の足場部分を活用できないか。壊れた際に長期間使用禁止にならないために、部品交換などの修理を簡単にする工夫も必要だ。
	公園周辺は通学路にもなっているので、周囲から見て暗い、怖いイメージにならないように配慮してほしい。
形がシンプルすぎるとワクワク感に欠けるので、見てワクワクするようなものの方がよい。色も周辺の緑に溶け込むというより、カラフルな方が明るい雰囲気になり、子供が遊んでいる様子もわかりやすい。	

▷ 配慮してほしい事柄（まとめ）\_つづき

遊具カテゴリー	意見要旨
共通	遊具にはあまり奇抜な色ではなく、樹林広場に馴染むような色を使ってほしい。 隠れることの楽しみは残しつつ、防犯を意識して死角をなくしてほしい。透明な板などを使って中に人がいるのがわかるようにする、大人は隠れられない小さな物陰をつくる、大人なら上から覗ける構造にするなどの工夫があるとよい。 混雑時に滞留しないように登り口や降り口を複数設け、いろいろな方向から出入りできるとよい。 遊具内で子どもがすれ違ったり、付き添いの大人も入るのに十分なゆとりのある構造にしてほしい。 木材などの熱の伝わりにくい素材を使ったり、金属部分が剥き出しにならないようにして、夏季に遊具が熱くならない工夫をしてほしい。日陰を作る配慮も必要だ。 実際に遊具で遊ぶ子供たちの意見を重視して整備を実施してほしい。

▷ その他（まとめ）

意見項目	意見要旨
評価項目	評価項目に『オリジナル性』が追加されたが『シンボル性』との違いが分かりにくい。遊具選択の際に『シンボル性』を重視していない意見が多かったにも関わらず、似通った項目を追加した意図が分からない。 オリジナル性のある遊具が公園のシンボルになると思うので、2つの項目は分けずに、意味が分かりやすい『オリジナル性』の方に統合するのがよい。
その他	風っこ岩だけでなく、他の遊具や壊れているベンチなども直して、樹林広場を全体的にリニューアルしてほしい。 小さな子を大人がサポートすることで遊具を使えるようになったり、使えなくても見たり、触れたりできることもバリアフリーと言えるという他の参加者の意見を聞き、バリアフリーの考え方もいろいろあることがわかった。 バリアフリーな遊具を作ることで、相模原市の良いイメージを発信できるとよい。 ワークショップの名称に「想造」という言葉を使っているが、どこにでもあるようなものではなく、創造的な遊具にしてほしい。

淵野辺公園WSアルバム

現地視察



歴史講習



意見交換



意見交換



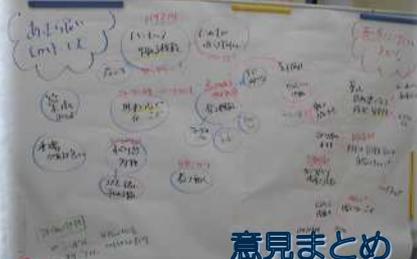
意見交換



意見交換



30年前の風っ子岩



意見まとめ

キッズスペース



ワークショップ及びアンケートにご協力いただいた皆様へ厚く御礼申し上げます