大阪公立大学 Osaka Metropolitan University 学術情報リポジトリ

仙田満によるこどものあそび空間デザイン論

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 大阪公立大学大学院 現代システム科学研究科 現代システム科学専攻人間科学分野 公開日: 2025-05-22 キーワード (Ja): キーワード (En): affordance, design of childcare environment, original experience of play, play environment, Yuukan structure 作成者: 吉田,直哉 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.24729/0002003020

人間科学：大阪公立大学紀要20（2024），3-20（2025年3月刊行）

〈論文〉

仙田満によるこどものあそび空間デザイン論

吉田直哉*

1．検討の対象と先行研究の状況

本稿は、建築家・仙田満（せんだ みつる）のライフワークである、こどものあそび空間論に関する言述を読解し、あそび空間のデザイン方略を支える彼の基本思想の特質を明らかにする。周知の通り、仙田は建築家であり、保育者でもなければ、保育研究者でもない。ジャン・ピアジェ、ジョン・デューイ、レフ・ヴィゴツキー、ダニイル・エリコニンなど、現在、あそびを論じる際に言及される心理学理論に、仙田がほとんど言及していない点が、彼のあそび論の固有性を確かなものにしている。

ここで、仙田の略歴を確認しておこう。1941 年、神奈川県横浜市出身。東京工業大学建築学科卒業後、1964 年菊竹清訓（きよのり）建築設計事務所へ入所。1968 年環境デザイン研究所を創設し代表に就任。琉球大学工学部建築学科教授（1984 ～ 1987 年）、名古屋工業大学社会開発工学科教授（1988 ～ 1992 年）、東京工業大学工学部建築学科教授（1992 ～ 2005 年）、日本建築学会会長（2001 ～ 2003 年）、放送大学教養学部教授（2007 ～ 2012 年）。この間、1982 年に、「こどものあそび環境の構造に関する研究」によって、東京工業大学より工学博士の学位を授与されている。2004 年より、こども環境学会会長を務めた。

仙田が建築家として関与した作品として知られているのは、野中保育園、ゆうゆうのもり幼稚園などの園舎の他、山梨県立科学館、浜松科学館、富山県立こどもみらい館、ミュージアムパーク茨城県自然博物館、多摩六都科学館、相模川ふれあい科学館などのミュージアム、海南市わんぱく公園、京都アクアリーナ、末吉リバーサイドテラスなどの公園、東京辰巳国際水泳場、兵庫県立但馬ドーム、MAZDA Zoom-Zoom スタジアム広島などの競技場、伊勢原市立図書館、国際教養大学図書館などのライブラリー、福井まちなか文化施設響のホール、東京工業大学すずかけホールなどの文化施設まで、多岐にわたる。一見して、こどもと大人が共に利用する公共的な施設を多く手がけていることが分かる。

仙田の思想は、複数の著作の中で反復的に語られており、著作の数多さに比して、登場する概念は限定されている。本稿では、著作に繰り返し登場する仙田における基

* 大阪公立大学大学院現代システム科学研究科　社会福祉学分野

本概念を抽出し、それを再配列することで、彼の根本思想を再構成したい。なお、仙田は遊びを「あそび」、子どもを「こども」と仮名表記しているため、本稿においても原則的にはそれに従う。

仙田に言及する先行研究においては、自分たちの問題関心に近い部分を仙田の中からピックアップしていて、それを自説の補強材料にしている状況が見られる。仙田の提示したあそび空間の六分類（後述）は、その明快さもあってかしばしば引用されているが、その背景にある仙田の思想に関する言及は乏しく、断片的な紹介あるいは引用に留まっている。現在までのところ、仙田のライトモチーフの解明に進む内在的な研究は存在していない。仙田の業績を保育環境思想として捉え、その全体構造の解明を目的とする思想的研究が試みられていない以上、これは当然のことである。

青木久子らは、仙田を六つのあそびの原空間の分類を提示し、遊環構造をなすあそび環境の七条件を挙げた人物だとしているが、そのことを積極的には評価していない（青木・松村 2013 : 243f.）。一方、境（2015）は、仙田のモチーフである「テラス」空間について主題的に取り上げているにもかかわらず、仙田のテラス論を含む保育環境論について言及していない。

木村歩美（あゆみ）（2008）は、仙田を、六つの遊び空間の分類を提案した人物だとしたうえで、これらの遊び空間分類のうち、複数を「効果的に配した園の設計」が求められるとしている。つまり、園内のあそび環境の設定と構造に関する示唆を与えた人物として仙田を評価している。一方、平山許江（もとえ）は、仙田のいうこどもの遊びの原空間の六スペースは、「幼児の生活や園環境」を捉える枠組みとしては必ずしも適切でないとする。その理由として平山は、幼児が保育者や教師の監督のもとであそぶという実態、園環境にはアナーキースペースやアジトスペースが原則的には存在していない点を挙げている（平山 2013 : 58）。確かに、後述するように、仙田は遊び空間のタイポロジーを、必ずしも幼児のあそび空間に即して提案しているわけではないし、あそび空間が、こども自身の発見と関与によって創発されるという点を仙田は重視しているから、それが成人によって設定された物的環境を論じる場合とは一定の距離があるという点については、平山の指摘は妥当であると言えよう。

例外的に、仙田の思想を、保育環境論の文脈に引き寄せて展開させているのは無藤隆である。無藤（2013）は、仙田を園環境デザイン論の開拓者であるとし、「回遊」性ある空間の重要性を指摘した人物として取り上げている。無藤によれば、仙田の代表的なアイデアは「回遊」、すなわちこどもが「ひと巡りする動き」を開発する空間デザインの重要性を取り上げたことである。こどもが様々な場所へ行ってみる、かつ「一周できる」空間デザインを施すことによって、園全体をこどもにとってアクセス（接近）可能な空間としていくことを可能にしたというのである（無藤 2015 : 26f.）。無藤が指摘する「回遊」は、後述する通り、仙田の「遊環構造」として、主題的に提起されるテーマである。しかしながら、無藤も、自身の保育環境論の核心をなす概念で

あるアフォーダンスと、仙田のあそび環境論の関連の検討までは行っていない。

２．あそび論を構成する主要概念の「関係」論的定位

仙田は、こどもがあそびを開発する「天才」を有しているという意見を否定する（仙田 1987：１）。具体的にいえば「こどもはあそびの天才だ。彼らはいつでもどこでもあそび場を発見することができる。遊具やあそび場を与えることは、彼らのあそびの発見や発明の能力の芽を摘んでしまうことになる。彼らに遊具やあそび場を与える必要はないのだ」というような見解である。ところが、仙田によれば、「こどものあそび天才論が、都市におけるこどものあそびやあそび場を失わせた元凶」なのである。こどもは「天才」なので、無配慮でよい、大人はこどものあそびに介入するべきでなく、放置するべきであり、「天才」性は、こどもの内面に保持されているがゆえに、外部から大人がアプローチしようとすることは、こどもの内面への（時に不適切な）介入となるから避けるべきだ、という発想こそが、こどものあそびの環境性を見失わせてきたと彼は見ている。こどものあそびは、こどもの内面から自然に湧出してくるものなのではない。仙田とて、こどものあそびの「天才」性を信じてはいるが、その「天才」は、それを発揮しうる環境があってこそ現れる。「こども達には、あそびの天才を発揮できる環境が必要である」（仙田 1987：2）。つまり、こどもと環境がカップリングしてこそ、そこにトポスとしてのあそびが生成するというのである。つまり、あそびは複数の構成要素が複合するシステムなのである。

まず、「あそび空間」とは、あそび場とあそび方法によって構成される（仙田 2009:3）。物理的空間としてあるのみではなく、そこにアクター（主体）の関与が加わったとき、両者のカップリングとしてあそび空間が生成するわけである。

次に、「あそび環境」とは、あそび場、あそび時間、あそび集団、あそび方法という四つの要素からなる総合的な環境である（仙田 2009：3）。場というのが、最も物理的空間と重なりが大きい。時間というのは、あそびそのものの持続と変容を捉える軸である。あそび集団というのは、アクターの複数性のことだが、アクターを複数として捉えることによって、コミュニケーションの過程をあそび環境に組み込もうとしている。あそびが持続するということ、変容するということは、あそびがコミュニケーションを介して伝承されていくということである。あそびの伝承というのは、あそび「方法」の継承に他ならない。あそびの継承は、物理的資源の継承なのではなく、方法の内在化によってなされるからである。

ここで、仙田におけるキー概念の一つである「環境」の定義を確認しておく（仙田 2021:21f.）。「環境とは、人間と関係するあらゆる存在である。それは外在する場、物、生物、形式等すべての事象を含むものである。しかし環境という漢字の意味を考えると「環」は円、「境」は境界である。つまり、環境とは境界が重要なのである。その

境界をデザインする、あるいは研究するということが環境デザインであり、環境デザイン学である」。環境を、アクターとしての人間との関わり合いの中で定義する関係論的立場である。環境とは「境界」としての出会いの場なのである。環境はアクターにとって奥行のあるものである必要はない。出会いうる可能性よりも、出会っているという交流、コミュニケーションの過程そのものに注目しようとするのである。つまり、環境とは「境界」と「関係」という二つから構成される領域である（仙田 2021：22）。境界において、人間は環境と関係する。つまり、環境とは、境界を体験することであり、環境とは境界体験である。体験として環境を再構成しようとするところに仙田の独創性があると言える。

「関係」には、空間的関係、時間的関係、社会的関係、方法的関係の四つの側面が見出されるという（仙田 2021：24）。既にみたように、環境が場、時間、集団、方法という四つの要素から定義されている以上、関係が同様の四つの視点から捉えなおされるのは当然のことである。

こどもにとって遊びは生活そのものであると仙田はいう（仙田 2021：54）。つまり、生活の場、時間、関係性、方法から、あそびは乖離してはならないということである。あそびは、こどもにとって必要に即するものであり、かつ身近なものである。あそびをこどもにとって身近にするということは、あそびとこどもとの「境界」設定を身近にするということでもある。

仙田は、あそびが生起する四つの基本条件を提示している（仙田 2021：55f.）。すなわち、①自由、②楽しさ、③無償、④反復である。自由であり、楽しく、繰り返され、無償であるあそびのなかで、こどもたちは「創造性」を涵養していく（仙田 2016：83f.）。こどもたちの創造性は、「名前のないあそび」の創発の中に明瞭に見て取ることができる。

この四つの基本条件は、大人のあそびにも合致する。遊環構造を論じる際に触れられることだが、仙田はあそびにおいて、大人とこどもを峻別していない。こどもにとって遊びやすい空間は、大人にとってもアトラクティブな空間でありうる。この四条件を満たす環境デザインを仙田は目指していくことになる。

仙田のあそび空間論の背景には、あそびを支える基本的条件が、戦後史の中で掘り崩されてきたという危機意識がある。仙田が強調しているのは、あそび場の面積の縮小と共に、あそび場相互の連結が失われ、そのことが、人間交流の多様性、あそびのシークエンスを失わせてきたということである。仙田は、あそびスペースの面積の変化を調査している（仙田 1992：164）。その結果として、全国平均では、男子の減少率が大きく、さらに、自然スペースの減少率が大きいとした。特に 1980 年代以降の動向として、「子どもたちはかつての原っぱのような、虫とりができ、木登りをし、缶ケリをやり、鬼ごっこもできるような総合的な空間を失っている。虫とりをする林、缶ケリをする小さな空き地……というように、あそびの機能に分解された小さな空間を

求めて歩き回らなければならなくなっている」（仙田 1992：173）。つまり、あそび空間量の減少に平行して、それぞれのあそび場が不連続に点在しているという状況が生じているというのである（仙田 2009：152）。その原因としては、道スペースが自動車の往来の激化によりあそび場として使用できなくなったこと、曖昧な空間が排除されたこと、あそびの単一機能化・画一化が進み、公園である場所以外では遊びが許容されなくなったことなどが考えられると述べている。

３．遊環構造の諸特性

仙田の環境デザインの核心的アイデアは「遊環構造」である。環境が遊環構造を有する場合の条件は七件あると仙田は指摘する（仙田 2016:21f.）。遊環構造論の初出は1982 年刊行の『こどものあそび環境』だと仙田は述べており、40 年以上の長きにわたって、仙田の環境デザインの基本原理となってきた。

① 循環機能がある、回遊性があるということ
② その循環が安全で変化に富んでいるということ
③ シンボル性の高い空間、場があること
④ その循環にめまいを体験できるということ
⑤ その循環が一様ではなく、近道がある、ショートカットできること
⑥ 循環に大きな広場が取り付いていること
⑦ 全体がポーラス（多孔的）な空間で構成されていること（穴が開いていてどこからでも入り込めどこからでも逃げられるという状態）

上掲の①に関して、空間をぐるっと周回することを仙田は「回遊」といい、回遊を反復することを「循環」という（仙田 2021：90）。回遊をくり返すこと、「循環」こそが空間の中での新たな発見や行動を触発する。「くり返す」ということが、持続と同時に、新規のアプローチを生む。

一周するということ、「回遊」することによって、人間には「フィニッシュアビリティー（完遂性）」が生じる。それは、「何かを成し遂げられた、何かを体験しつくしたという感覚」であり、「空間の物語を読みつくしたという満足感」である（仙田 2021：91）。回遊の達成が与える満足感は、また回遊してみたいという、新たな意欲を生み出す。つまり、空間を移動し、その移動が一定の完結を生む連鎖的体験を生じさせることによって、その空間に身を置いたことに対する充足感を生じさせる。それが、さらなる環境への関与を促す動機づけとなる。「おもしろそうだ」「行ってみた・体験してみた」「良かった・感動した・楽しかった」という空間への関わり方の三段階を循環的にくり返すことで、「もう一度行ってみよう、やってみよう」という意欲

が生じてくるという（仙田 2018：222）。回遊というのは、空間への関わり方の動機づけへの回帰でもある。

シンボル性というのは、あそびの中核を成す象徴のことであり、「塔的なもの、舞台的なもの、穴的なものに集約される」（仙田 2018：62）。何らかの中心性を感じさせるモニュメンタルなモノである。シンボル性の高い場所とは、「聖なる空間、祈りの空間」でもあると仙田はいう（仙田 2021：115）。世俗性からの離脱も、日常性からの脱出の一つの体験であると仙田は捉えている。保育空間のデザインに関して、仙田は「大きな空間の周りに小さな空間が取り付いている」状態を望ましいというが、中心の「大きな空間」がシンボル的場となり、それに取り付く「小さな空間」が回遊性を生むということであろう（仙田 2018：132）。仙田は、遊環構造を、極力保育空間においても再現しようと試みているのである。

回遊に変化を生じさせる仕掛けがショートカット、近道である。ショートカットは、通常の流れとは異なった動きをこどもたちに生み出させる働きをする（仙田 2018：63）。ショートカット、すなわち近道は、あそびの場への別様の関わり方を提供する。つまり、ショートカットすることにより、こどもは、あそびの空間を別様に体験することになる。

空間への変化をもたらすもう一つの工夫は、その場に「穴」を開けることである。「身体が入るくらいの穴があいていると子どもたちは必ずもぐり込む。小さな指が入るくらいの穴は指を入れて広げる」（仙田 1992：113）。つまり、「穴」の存在は、こどもへそこへの関わり、特にそこに「入りこむ」という動きを触発する。場にある遊具に穴が開いている状態は、アジト性のある空間として表現されている。つまり、「穴」というのは、こどもにとっての「逃げ場」でもあり（仙田 2021：108）、こどもにとって広い空間から撤退する場所を保障することが重要であると仙田はいう。仙田は、自らが設計した野中保育園（静岡県富士宮市）の例を挙げながら、「潜り込む」ことができる場の必要性を指摘する。「こどもはなぜか、すみっこ、はしっこが好きである。大勢で動き回っているかと思えば、一人でじっとしていたい時もある。体が入るだけの小さな空間は胎内の記憶か、こどもにとって心地よいものなのである」（仙田 2016：109）。孤独になれる空間は、集団で過ごせる空間の対極であるが、相反する性質を有する空間が、場の中に併存していることを仙田は重視している。

「穴」が開いているのは、その空間に設けられたモノだけではなく、仙田においては空間そのものでもある。「穴」が開いて、空間の外から見えやすい場を、仙田は「ポーラス」な空間という。ポーラス porous であるということは「建築環境としては開放的」であるということであり、親しみやすく、近づきやすいということを意味する（仙田 2018：64）。その場にあるモノに穴が開いているというより、空間が開放的であり、外部から内部が見えやすいこと、参入しやすく、離脱しやすいことを指している。つまり、ポーラスな空間には「自由に出入りできる」（仙田 1992：114）。つまり、参加・

離脱の決断は、こどもの自由に委ねられているのである。

さらに、「循環の中に「めまい」の体験要素が不可欠」だという点を仙田は強調する（仙田 1987：8）。例えば、揺れる体験、不安定な体験は、めまい体験の一種である（仙田 2018:212）。繰り返し揺れるというように、めまい体験は反復によって生起するし、持続する。めまい体験については、ロジェ・カイヨワのあそび体験論から示唆を受けたものであることを仙田が明言している。仙田はめまい体験を、「こどもがすべったり、高いところから飛び降りたりして、肉体的精神的に一時的パニック状態を楽しむもの」とする。パニックの経験というのは、日常性からの瞬間的な脱出経験と言えるだろう。

肉体的なパニックとはジェットコースターなどがもたらす「一時的な重加速度の体験」であるが、精神的なパニックというのは例えば「おばけ屋敷」で経験されるものである（仙田 1992：56）。暗い場所の非日常性を重視する仙田の立場は、アジトの意義を重視する見方と共通しているであろう。祈りの場、聖なる空間においても、非日常性の体験が生じる。それゆえ「教会や寺院、神社」などもめまい空間だと仙田は考える。

既に見たポーラスな空間ということと共通しているが、あそび空間に対する出入りのしやすさ、アクセシビリティを仙田は重視する。そのアクセシビリティは、あそび空間がそもそも「道」的な性格を有していることと重なり合っている。「公園も含めて子どものあそび場というのは原則として、道路に接していなければならないと私は考えている。道路を歩いている人が近道をして公園を抜けたり、公園であそんでいる子どもたちを見られるようでなければならない」（仙田 1992：71）。穴が開いているがゆえに、「見られる」場であるということは、演劇的場、公共的場としての公園の性格が重視されているということの表れであろう。

上で見てきたように、仙田は、あそび空間に多様な性格を求めている。そのことは、こどもの遊びへの要求から来ている。「高い所、低い所、狭い所、広い所、明るい所、暗い所、軟らかい所、硬い所、さまざまに相反するところが子どもは好きなのである」（仙田 1992：96）。つまり、こどもの求めに応じて、空間の特質の多様性を保障することは、そこでのこどもの過ごし方、あそび方の多様性を保障するのである。

以上検討してきた仙田のあそび空間論は、ジェームズ・ギブソンの提起するアフォーダンス論 affordance との親和性が高いと言えよう（仙田 2016：88f.）。アフォーダンス論においては、環境に接することで、何かをしたくなるという意欲が生じてくることが重要視される。環境との接点、境界が生じることと同時に、環境への関与の動機づけが生じる。個体としての人間の内面に、先行的に存在する意欲や主体性を想定しないのである。この点において、アフォーダンス論と親和性がある。空間にさまざまなアフォーダンスを潜在させることで、人間は「ちょっと行ってみたくなる」「体験してみよう」「行ってみたら面白かった」「感動した」「もう一度行ってみたい」というように、移り変わる体験を空間で味わい、それを意味的に連続させて記憶する。そ

れを仙田は「ストーリーづくり」といい、空間体験がストーリーとして生成されることを重視している（仙田 2016:89f.）。仙田において、アフォーダンスに応じることは、ストーリーを生み出すことなのである。アフォーダンスは、一連の活動を触発することにより、その意味を接続し、安定化させる。アフォーダンスへの応答は、新たなアフォーダンスを生起させ、環境と人間の間の関連を強めるのである。

４．あそび空間の類型論

仙田の提起した概念のうち、もっとも著名なものがあそび空間の類型論であろう。仙田は、1970 年頃より、奥野健男（たけお）らによる文学における原風景研究に影響され、こどものあそびに関する原風景の抽出を試みるようになった（仙田 2018：33）。「多くの人からあそび、あそび場の思い出を採集」し、あそびの当事者による記憶の再構成という形で六つのあそび空間の理念型を抽出した。あそび空間というのは、単に物理的・空間的場であるのではないし、あそび活動の類型なのでもない。仙田自身が「原風景」と呼んでいるように、過去に存在したあそび空間に、あそび体験の記憶が融合したトポスを、情景として再構築する試みである（仙田 2016：36f.）。

仙田はいう。「自分の子ども時代の思い出の窓からしか子どもをみることはできない。私にしても、永い間子どものあそびの研究をしていて、数多くの人々からあそびとあそび場の思い出を採集したが、つまるところ私自身の子ども時代の思い出がその中心になっている」（仙田 1992：18）。各個人の幼少期におけるあそび体験の記憶があそびの原型を成す以上、幼少期のあそび経験の質は、成人後のあそび経験の方向性に大きな影響を及ぼすことになるだろう。

仙田によるあそび空間の六類型は、次の通りである。

自然スペース
オープンスペース
道スペース
アナーキースペース
アジトスペース
遊具スペース

既に指摘したように、これらのあそび空間と、あそびが必ずしも一対一対応するわけではない点には注意が必要であろう（仙田 2009：17）。つまり、以上の六類型は、あそびの分類ではない。

さらに、これらの六類型は、無関連に羅列されているのではなく、自然スペース、オープンスペース、道スペースが中心的な空間であるとして、とりわけ重要視されている

（仙田 2016：37）。それに対して、アナーキースペース、アジトスペース、遊具スペースはいわば「従の空間」である。こどものためのあそび場を設計するに際しては、これらのスペース類型のうち、三つ程度を有していることを仙田は求める。

重要な三類型である自然、オープン、道スペースに共通しているのは「フィールド」性のある空間だという点である。それらは「フィールド系あそび空間」ともいえる（仙田 2009：86）。その一方、アジト、アナーキー、道具スペースは、空間的装置である。「装置系あそび空間」ともいえる。

①　自然スペース

先に見た、重要なあそび空間の三類型は、仙田が実施したあそびの「原風景」に関する調査に触発されて生まれてきたものである。特に、最重要視されているのは「自然スペース」であるが、これについて仙田は、「森と田んぼという日本の田園風景が、かつての子どもたちのあそびの原風景であった」としている（仙田 1992：14）。「森と田んぼ」に代表される自然スペースは、「大自然でなく、川ならば小川、山ならば裏山というように、こどもの身近になければならない」（仙田 2009：49）というように、こどもにとっての距離感が小さい位置にあることが求められる。「山や木よりも、川、川原、田んぼでのあそびが多い」というように、自然の構成要素として「水」の存在を、仙田が重要視していることが読み取れる（仙田 2009：75）。水辺には、多くの動植物が生息している。「自然というのは単に木や水があればよいというのではなく、そこに生物が生活していなければならないし、その生物との関係こそが自然あそびである」（仙田 1992:21）。自然あそびは、採集のあそびが基本となる。それは、「花を摘む、魚を捕る、カブト虫を捕る、クリを採る、というように、花や動物、果物を採集し食するあそび」といえる（仙田 1992：97）。仙田は、児童心理学者スタンレー・ホールに依拠しながら、生物採集は、人類史上の「狩猟採集の行動が刷りこまれている」あそびであるとし（仙田 2021：64）、採集あそびは人類の「かつての狩猟、農耕、漁業の形態と類似的に見ることができる」とする（仙田 2009：8）。

生命ある存在としての生命には誕生と死が付きまとう。その「変化」を感じるのが自然スペースである（仙田 2021：64f.）。自然スペースで、かつてのこどもたちは「生命の重さを学んだ」（仙田 1992：18）という。自然あそび、すなわち生物採集のあそびから、こどもたちは自然・生命の変化・生死を学ぶ。このことが「感性」を涵養するのである（仙田 2016：83f.）。

②　オープンスペース

オープンスペースは、文字通り、広漠とした場である。開放的な空間は、こどもたちに「走り回りたい」という意欲をかき立てる。「オープンスペースの魅力は、思い切って走り回れる点にある。広がりのあるスペースはそれだけで、子どもたちを駆け回ら

せてしまう」(仙田 1992：3)。空間の「広がり」というアフォーダンスが、こどもたちに「走りたい」という欲求を生じさせるのである。こどもたちは、「走る」存在であるという仙田の認識が、オープンスペースをあそび空間の諸類型の上位に置かせているのであろう。仙田によれば、「小さな子どもは走っているか止まっているかであって、歩いているということはほとんどない」(仙田 1992：94)。つまり、こどもが「走れる場」「止まって休息できる場」を保障することが、こどものあそび空間のデザインとして重要になってくる。

ただし、ただ広いだけの平面的な空間では、あそび場としては不十分である。オープンスペースの「まわりに小さなかくれ場所が散在する広っぱや原っぱが、子どもたちにはあそびやすい」。(仙田 1992：3)。つまり、空間の隈ないし襞が、ただ走り回るだけではない遊びの意味づけを触発すると考えられている。こどものあそびの原型を、仙田は「鬼ごっこ」に見ている。「鬼ごっこができる場所というのが、子どものあそび場の重要な型であると思う。それは、広場とそのまわりにかくれる場、逃げられる場、それらをぐるぐる走り回れる場である」(仙田 1992：26)。鬼ごっこが楽しめる空間こそが、オープンスペースであろう。

③　道スペース

仙田によれば、「道は、子どもたちの出会いの空間であり、いろいろなあそびの拠点を連係するネットワークのあそび空間である」(仙田 1992：19)。道は、あそびとあそび、こどもとこどもを連結させる空間であり、それ自体があそびスペースでありながら、他のあそびを複数連繋させることで、あそびの活性化を生じさせる装置でもある。道を、遊び空間として位置づけている点は、仙田のあそび論のきわだった特色といえよう。

道幅はそれほど広くなく、路地や隙間、坂があるというように「変化にとんで、しかも一街区をひとまわりするようなスペース」であることが望ましい（仙田 2009：54)。というのは、道幅が広くなりすぎると、オープンスペースに類似してしまうからである。駆け回るスペースとなってしまうと、あそびの連結、こども同士の出会いが生じにくくなってしまうということであろう。

道スペースは、電柱や道祖神などの「拠点」を持つこともある（仙田 2018：37)。拠点は、ある種のランドマークであり、こどもたちの集合拠点になったり、遊びの出発点、あるいは終着点になったりするのであろう。

道は、一つのコースを具現化しているがゆえに、そこから「外れる」ことが可能になる。道を行き来することは日常である。それゆえに、道から外れることは非日常性を生じさせる。「決められた道をちょっと踏みはずす。日常的な毎日の中で、ちょっと非日常的な体験をする」(仙田 1992:51)。「道草というのは、あそびそのものである」と断言する仙田にとって、あそびの本質には非日常性が据えられている。「非」日常

性は、日常性を前提としているからこそ味わうことが出来る。日常性という一方の項があるからこそ、その対立項としての「非」日常性が立ち現れるのであろう。

道スペースは、ある種の演劇的空間ともなっている。「道スペースでは、逆に大人たちに見ていてもらいたいと思うようなあそびの形態がある」（仙田 2021：66）。あそび空間は、それに接する道からよく見える。同様に、道におけるあそびも、道を行き来する人間からよく見える。つまり、道における遊びは他者から可視的である。あそび場においては、こどもはマジョリティであるが、道においてマジョリティは大人である。道を行き来する大人の視線を、こどもは意識せざるをえない。往来する大人を潜在的な観客に見立てて、こどもたちは演劇的に振る舞う。道は、こどもにとって、あそびのうまさを大人に見てもらい、承認してもらう空間でもあるというのである。

道スペースは、それ自体があそび空間でありながら、それとは別の複数のあそび空間を「架橋」するという道ならではの意味づけも持つ。「もともとあそび空間は分散しており、道がそれをつないでいた。その連携する道があそび空間として禁止されたために、それにつながっていた多様なあそび空間へのアクセスが失われ、急激にあそび空間が減少していった」（仙田 2015：102）。あそび空間相互のつながりこそが、あそびの発展的展開に寄与していたと仙田は考えている。

④　アナーキースペース

アナーキースペースの典型例としては、工事現場、廃材置場がある（仙田 1992：19）。自然スペースやアナーキースペースにおけるあそびは、「自然の素材や廃材を利用」して行われる（仙田 2009：58）。つまり、そこでは既製品の玩具や遊具は脇役に追いやられる。人工物を必要としない点で、アナーキースペースにおけるあそびは、自然スペースのあそびの延長線上に位置していると言える。

アナーキースペースにおいては、「空間が混乱して、ごちゃごちゃしていて、とりとめもない状態」が保たれている（仙田 1992：6）。そのことは、大人による「管理が行き届かない状態」、未整理の状態、無秩序の状態である。「子どもたちは工事現場のような空間が好きだ。冒険的な空間なのだ」（仙田 1992：6）。つまり、そこには潜在的な危険がいくつも潜むが、危険こそがこどもに「冒険」したい気持ちをかき立てる。「アナーキースペースでのあそびは、いわゆるチャンバラ、ウルトラマンごっこ、射ち合い、戦争ごっこ、コンバットごっこ等の追跡、格闘あそびが多い」（仙田 2009：14）。つまり、アナーキースペースは、こどもにとって戦いの場なのである。

多様なモノの無秩序な絡まり合いは、そこにこどもたちに様々なイメージを投影させやすくする。アナーキースペースは、「多くのイメージを膨らませることができる空間」なのである（仙田 2009：14）。無秩序ゆえに、その場にこどもなりのイメージを付与させることが容易になる。こどもなりの意味づけを触発する空間ともいえるだろう。

アナーキースペースは、不安定さをその特質とする。「崩れたり、壊れる場所であったり、火あそびができる場所でもある」（仙田 2009：55）。そこにおいては、不安定さに対応できるしなやかさをこどもは求められるのである。

⑤　アジトスペース

アジトスペースは、その名から連想される通り、閉鎖的空間である。閉鎖性は、「大人から見えない」ことを本質とする。アジトは、「親や先生、大人に隠れてつくる子どもたちの秘密基地」（仙田 1992：19）であり、そこは、こどもたちが、こどもたちだけの「共同性」を意識できる不可視領域である（仙田 1992：19）。狭小な空間で、こどもたちは濃密な相互関係を経験する。近接している状態は、「友情や思いやり」だけではなく、「裏切りや暴力」も時にはこどもたちに生じさせる（仙田 2009:14）。「悪」の要素を発揮できる空間であるがゆえに、保育者や教師をはじめ、大人はそのような空間を嫌悪したり、排除しようとする。ただ、それは大人の価値観をこどもに押しつけていることになるであろう。

⑥　遊具スペース

遊具スペースは、遊具を確固とした中心として有するので、そこで展開されるあそびは「集約的」なものとなる。遊具は、「象徴性」を有する（仙田 2009:16f.）。つまり、こどものあそびを象徴する可視的な具体性を有する。単に、あそびを触発する機能を有しているのではない。

遊具におけるあそびにおいては、①休息的あそび行動、②めまい的あそび行動、③挑戦的あそび行動の三つの系統が生じるという（仙田 2021：77）。休息的あそびと、めまい的あそび、挑戦的あそびは、あそびの生じさせる体験の質は大きく異なっているが、さまざまなあそび体験の対立性が、あそびの弁証法的な発展を促す。あそびの場としての遊具にも、構成要素に対立的な要素があると、あそびは発展しやすいと仙田はいう（仙田 2021：86）。

あそびの構成要素の異質性に関する仙田の指摘は、ロジェ・カイヨワの遊び論から触発されたものであろう。アゴン（競争）、ミミクリ（模倣）、アレア（偶然）、イリンクス（目眩）の周知のあそびの四つの「要素」である（仙田 2018：55）。仙田があそびの原型として重視する鬼ごっこが、アゴンのあそびであることは見やすい。ただ、仙田は、アゴンのもう一つの要素として、仲間と競い合いながら新しいあそび方を生み出そうとすること、すなわち「挑戦的遊び行動」が見られることに注意を促している（仙田 2021：79）。失敗を恐れず挑戦を繰り返し、成功した喜びに浸ることによって生まれる意欲から、こどもたちは「挑戦性」を獲得する（仙田 2016：83f.）。

それに対して、遊具あそびでは、カイヨワのいう「アレア」のあそびが観察されないことに仙田は注意を促している（仙田 2021:78）。アレア、すなわち偶然のあそびは、

大人のあそびとしては賭け事であるが、仙田によれば、カイヨワは、こどもは大人と異なり所持金を持っていないため、アレアの魅力が分からないとした。いわば、アレアをギャンブル（賭金）だけに矮小化したという。しかしながら、こどものあそびの中に、アレア的要素が全く含まれないわけではない。実際には、すごろくや石けりなどのような「偶然性のあそび」も従来見られた。しかしながら、これらに類似したアレアのあそびは遊具によっては生じにくい（仙田 2018：58）。遊具が、あそびの方向性をある程度想定していること、偶然性のあそびには、具体性のある象徴物が必ずしも必要ないことなどがその理由であるように思われる。

第二のあそび系統であるめまいについては、遊具に変化に富む迷路的要素、めまい的体験のできる部分があることもあそびを触発しやすいと仙田はいう（仙田 2021：87）。この点は、環境デザインとしての遊環構造の中にめまい体験を組み込もうとしていることと同様の発想であろう。

ただ、仙田は次のようにも述べて、めまい体験の限界を指摘している。「めまい的な体験は日常生活ではほとんど体験できない感覚であるため、こどもにとって魅力的なあそびである。しかしながら、この型の遊具は繰り返しの行為が多く、技術的段階までは連続的に発展していくが社会的段階までは発展しにくい」（仙田 2021：82）。めまいを共同化・社会化していくことが困難であることを仙田は指摘している。

それに対して、共同化・社会化しやすいあそびは、集団あそびの原点は鬼ごっこだと仙田は述べる（仙田 2021：89）。仙田はあそびにおける集団性を重視している。遊具にこどもたちが「集まる」ことが、あそびの始まる契機となる。

集団が、共通の目標を維持し、それを達成しようとすることは、個人レベルでは感受しえない興奮を生む。この集合心理は、それを経験した人間に強烈な印象を残す。例えば、祭などを「みんなでつくる」というような、集団性を味わうことによって生じる興奮が原風景化することもある。それゆえ、あそびの場においては、「みんなでつくる」ことを促すような刺激（アフォーダンス）があることが重視されることになる。あそび環境は「感激、熱中、一体感」というような感覚をこどもに生じさせる可能性を有することが必要なのは、そのためである（仙田 2018：40）。

遊具において生じやすいあそびの基本型は「鬼ごっこ」だと指摘する（仙田 2021：85）。「あるこどもが逃げ、別のこどもが追跡するという型」をとるため、行為の連続性が重要となる。それは、逃げる動作が止まってしまったり、追跡が不可能になったりすれば、その時点で「鬼ごっこ」は終焉するからである。逃げる動作、追跡が連続的であるということは、逃げる動作が循環することが可能でなければならない。仙田はいう。「遊具で、ゲームが発生しやすい遊具は、あそびの動線が循環している。遊具におけるゲームは、多くの場合、いわゆる「追いかけごっこ」が基本であるから、その動線が一つのクローズした系を持つのは当然である」（仙田 1987：8）。

遊具に対するこどもの関与の仕方は、一定のものではなく、段階を踏んで変容して

いく。遊具としてのすべり台を例に挙げながら、仙田は遊具あそびの三段階を指摘する。これは、遊具に対するこどもたちの遊びの関わり方の変化を表現したものである。すなわち、①機能的あそび段階、②技術的あそび段階、③社会的あそび段階である（仙田 2009：105）。①機能的段階では、遊具にそなわったあそびの機能をこどもたちが初歩的に体験することになる（すべり台の斜面をすべる）。②技術的段階では、こどもたちが遊具への関与の仕方をさまざま案出して工夫し、「高度な技術」をもって遊ぶことになる（すべり台の斜面を逆向きにのぼる）。③社会的段階では、遊具を媒介としてゲームを始めたりする（すべり台を「基地」に見立てる）。この段階では、すべり台という遊具で言えば「すべる」という本来的な機能は重要視されなくなる。そして、そこにこどもたちが独自のイメージを投影し、それを共有する仮想的なあそびの舞台となるのである。

仙田は、幼児の生育環境が開発する五つの能力を挙げている（仙田 2016：83f.）。すなわち、身体性、社会性、感性、創造性、挑戦性である。アメリカの作家ロバート・フルガムのエッセイになぞらえつつ仙田が語るように、これらの能力は、あそびの中で開発されるのである。開発される能力が多元的だということは、あそび空間の質も多元的である必要がある、というのが仙田のあそび空間の根本にある思想であろう。これらの多元的な能力の発現に寄与するあそび空間の質もまた、多元的であるべきだという信念が、彼の環境デザイン思想の基層に存するのである。

５．小括と展望

仙田は、単にあそび場の縮小を嘆いて、公費によるあそび場の建設を呼号しているのではない。仙田においては、あそぶためだけに作られた場は、逆説的にではあるが、あそびに向いていない。遊具あそびの展開の三段階からも読み取れるように、こどもはつねに新しいあそびの方法を開発することで、大人の予測を裏切っていく。そして、そのことは、こどもにとっては「創造性」の開発に他ならないのである。

あそび空間の原的要素を六つも提示していることからも分かるように、仙田にとっての望ましいあそび空間は、あそび空間としても、こどものみならず大人にとっての生活空間としても多義的である。それは、仙田にとってあそびが多義的な活動だからである。

多義的・多元的な行動を創発することがあそび環境デザインの目標として据えられるのであり、このことが、アフォーダンス論との好相性を生む。アフォーダンスは一様ではない。加えて、アフォーダンスは、行為者と環境との相互作用の結果として、変容していく。アフォーダンス論は、環境の力動性、変容性、相互作用性を強調する。これらは、仙田があそび空間に求める特性と重なっている。

「あそび空間には色々ある」（あそび環境の多様性）、「あそびにはいろいろある」（あ

そび体験の多様性)、「あそびによってこどもが獲得する力もいろいろある」(学びの多様性)ということだけではなく、「あそび空間は緩やかに連続していることによって多様なあそび体験が生起しやすくなり、緩やかに連続することを身体的に確かめる(回遊する)こともあそびである」というテーゼが仙田の思想の核心にあろう。他者との出会いの場としてのあそび環境を仙田は重視しているのであり、環境デザインを変容させることによって、出会いの質が変化していく、つまり出会いそのものが変わり、多様化していくという発想がある。仙田にとっては、人的環境のこどもにとっての意味は、物的環境という場に置かれた時に、初めてこどもにとって意味あるものとして生成してくるのである。

大人としての保育者に求められるのは、物的環境としてのモノを色々ととり揃えることなのではなく、あそびの場をシステムとして、動的に運営(マネージ)していくことである。その運営の対象には、当然のことながら、保育者自身の環境への参与の在り方も含まれてくるはずである。

附記

本稿は、2023 年度科研費若手研究の助成(21K13516)を受けた研究成果の一部である。仙田の略歴については、仙田が会長を務める環境デザイン研究所のサイトから引用した(http://www.ms-edi.co.jp/ 2024 年 9 月 29 日最終閲覧)。なお、本稿の一部は、日本教育学会第 83 回大会(2024 年 8 月 29 日、オンライン)において口頭発表されている。

参考文献

青木久子・松村和子 (2019)『トポスの経営論理』(幼児教育知の探究 12)、萌文書林
アプルトン (2005)『風景の経験:景観の美について』菅野弘久訳、法政大学出版局
小川博久 (2010)『遊び保育論』萌文書林
奥野健男 (1972)『文学における原風景:原っぱ・洞窟の幻想』集英社
カイヨワ (1990)『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社
笠間浩幸 (2001)『砂場と子ども』東洋館出版社
木村歩美 (2008)「運動場よりも園庭!:築山「なかよし山」とその役割」塩野谷斉・木村歩美編『子どもの育ちと環境:現場からの 10 の提言』ひとなる書房
境愛一郎 (2018)『保育環境における「境の場所」』ナカニシヤ出版
仙田満 (1987)『あそび環境のデザイン』鹿島出版会
仙田満 (1992)『子どもとあそび:環境建築家の眼』岩波書店
仙田満 (2001)『幼児のための環境デザイン:園舎・園庭を考える』世界文化社
仙田満 (2002)『環境デザインの展開:コンセプトとプロセス』鹿島出版会
仙田満 (2006)『環境デザイン講義』彰国社

仙田満 (2009)『こどものあそび環境』鹿島出版会
仙田満 (2015)「こどものあそびという視点からの戦後 70 年」『保育学研究』53 (3)
仙田満 (2016)『人が集まる建築：環境×デザイン×こどもの研究』講談社
仙田満 (2018)『こどもを育む環境蝕む環境』朝日新聞出版
仙田満 (2021)『遊環構造デザイン：円い空間が未来をひらく』左右社
平山許江 (2013)『領域研究の現在〈環境〉』(幼児教育知の探究 17)、萌文書林
フルガム (1996)『人生に必要な知恵はすべて幼稚園の砂場で学んだ』池央耿訳、河出書房新社
宮本雄太・杉本貴代 (2021)「遊び場に関する幼児・児童・保育者の認識」秋田喜代美・遠藤利彦編集『保育の実践科学』(発達保育実践政策学研究のフロントランナー 1)、中央法規出版
無藤隆 (2013)『幼児教育のデザイン：保育の生態学』東京大学出版会
モリス (1970)『人間動物園』矢島剛一訳、新潮社

Mitsuru Senda's Theory of Children's Play Space Design

Yoshida Naoya

Keywords: affordance, design of childcare environment, original experience of play, play environment, Yuukan structure

This paper is a review of architect Mitsuru Senda's theory of children's play spaces. It clarifies his basic ideas behind the design strategy of such spaces. For him, a play space consists of a playground and a play method. Play spaces are not only physical; rather, when an actor（subject）is involved, a play space is created as a coupling of the physical space with the actor. Senda argues that four basic conditions are needed for play to occur: （1）freedom, （2）enjoyment, （3）gratuitousness, and （4）repetition. Children cultivate creativity through play that is free, enjoyable, repetitive. Spaces that inspire play and which satisfy these four conditions have diverse characteristics. This diversity is demanded by playing children. Children prefer places with varying and conflicting characteristics, such as high, low, narrow, wide, light, dark, soft, hard, and so on. The diversity of the characteristics of space guarantees the diversity of how children will play in the space.