

子どもと共に創する遊び環境デザイン・ワークショップのプロセス

群馬県みどり市大間々町の私設公園づくり「わがままパーク」プロジェクトを通して

Co-Designing Play Environments with Children

A Workshop Process through the “Wagamama Park” Private Park Project in Ōmama, Midori City, Gunma Prefecture

○太田 裕通（武蔵野大学）*

*Hiroto Ota, Musashino University,
1-1-20, Shimmachi, Nishitokyo Shi, Tokyo, Japan 202-8585, h-ota@musashino-u.ac.jp

キーワード：社会プロセス、子ども、遊び環境、ワークショップ、共創

1. はじめに

市民による自律的な協働を基盤として育まれる共有資源（コモンズ）の実践¹⁾は、近代的な所有概念を乗り越える新たな社会的枠組みとして、その重要性が近年ますます認識されつつある。こうした実践は、資源の共同管理にとどまらず、地域環境そのものを自己組織的にデザインする方法論へと拡張しており²⁾、建築・都市デザイン領域においても注目すべき動向を形成している。

本研究は、群馬県みどり市大間々町において、地域住民が遊休不動産を私設公園として再生する「わがままパーク」プロジェクト（以下本プロジェクトと呼ぶ）を対象とするものである。本プロジェクトでは、地域の子どもたちを中心に、住民と大学研究室が協働しながら遊び環境を共創するデザイン・ワークショップが展開された。本論の目的は、このプロセスを詳細に記述・分析することを通して、あらかじめ計画的に想定された枠組みを超えて、対話的コミュニケーションを介して新たな意味が生成されるデザイン過程の特徴を明らかにすることである。ここでいう「対話的」とは、単なる意見交換にとどまらず、参加者間の相互作用を通じて思考や価値観が変容し、環境の意味づけが共に構成されていく動的な過程を指す³⁾。

2. プロジェクト概要

2.1. 背景及び経緯

群馬県みどり市大間々町地区は、2022年4月に「過疎地域」に指定された。この地域では、同年より遊休不動産や人的資源を活用し、地域の価値向上を目指す「リノベーションまちづくり」の取り組みが開始された。さらに2024年度には、官民連携による都市デザイン指針として「大間々官民共創デザイン」が策定され⁴⁾、地域再生に向けた新たな枠組みが整えられた。こうした流れの中で立ち上がった本研究対象の本プロジェクトは、20年以上空き家となっていた遊休不動産を、自治的な運営による私設公園として再生する試みである。2024年6月に実施された「リノベーションスクール@みどり」において、地域課題として「子どもの遊び場」や「気軽に集える場所」の不足が抽出され、

本プロジェクトが派生的に企画された。以降、同年7月より敷地整備が開始され、12月からは筆者ら大学研究室（武蔵野大学太田研究室）が協力体制を構築し、2025年4月以降は子どもを主体としたワークショップ形式によるパークデザインを企画・運営している。本プロジェクトは、地域住民・行政・大学がそれぞれの立場から関わりを持ちながら、遊休資産を共有資源（コモンズ）として再生するプロセスであり、参加者の協働を通じて新たな社会的価値と場の意味を生成していくことを目的としている。

2.2. 敷地条件

本研究の対象は、群馬県みどり市大間々町大間々に位置する遊休不動産である（図1）。対象地は、上毛電気鉄道および東武鉄道の赤城駅から約200mの距離にあり、大間々の中心軸である銅街道の裏手に位置する。敷地面積は約450m²で、空き家2棟、駐車場、庭を含む複合的な構成を有している。敷地内には、かつて小料理屋として利用されていた平屋建ての空き家（図2）と、駐車場および庭を挟んで建つ母屋（図3）が存在する。これらの建物群は、長期間にわたり利用されていなかったものの、地域の中心市街地に近接しているという立地特性を有しており、地域資源としての再活用可能性が高い。



Fig.1 Site map



Fig.2 Bldg. Exterior



Fig.3 Main House

パークは、敷地内の平屋建物、駐車場、および庭を一体的に再整備し、私設公園として活用する計画である。その平面構成は図4に示すとおりである。一方、同一敷地内に存在する母屋については、本計画とは切り離して扱われており、将来的にはゲストハウス等への転用が検討されている。

このように、本プロジェクトは敷地全体を单一用途ではなく、多層的な地域利用の可能性を内包する複合的再開発として位置づけられる。

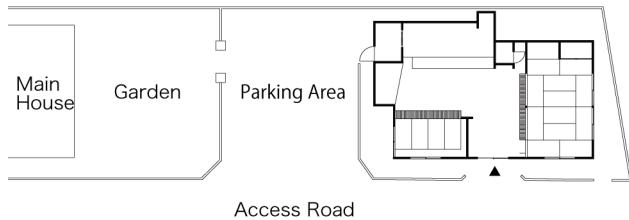


Fig.4 Plan of the Target Area (Scale 1:400)

2.3. 実施体制及びワークショップ設計

本ワークショップの実施体制は以下のとおりである。地域住民、地域おこし協力隊、市職員から構成される運営メンバー8名を中心に、公募により参加した地元の子ども11名 (K1~K11)、大学研究室メンバー14名 (教員F、学生S1~S13)、当日サポートのボランティアによって構成された。必要に応じて保護者も参加した。

ワークショップの主役は子どもであり、彼らの「やりたいこと」を対話的にデザインへ翻訳することを目的とした。そのため、アイデアの記名制および子どもと学生のバディ制度を導入し、発言のしやすい心理的環境と、提案が成果に反映されるプロセスの可視化を重視した。ワークショップは2025年4月から8月にかけて全4回実施した(表1)。

- ① 大間々のまち探検による遊び要素の発見
- ② 理想の公園を構想する「マイパークづくり」
- ③ 子どもの提案をもとに3案へ集約・検討
- ④ 1案への統合

という流れで進行した。

最終成果は8月の地域祭において発表し、7月にはスピノフ企画として、子どもが大学を訪れ模型製作を行った。

Table 1 Schedule of the Workshops

Date	Contents
Apr. 26	WS 1: Town Exploration and Discovery of Play Spaces
May 10	WS 2: Creating "My Park" (Individual Park Design)
Jun. 7	WS 3: Review and Discussion of Play Spot Proposals
Jul. 5	WS 4: Integration of Park Design Proposals
Jul. 26	Spin-off Workshop: Model Making at the University
Aug. 2	Final Presentation: Community Exhibition of Outcomes

また、各回における子どもおよび大学生の参加状況を表2に示す。各ワークショップは毎回13時から15時に実施し、構成は45分間のワーク、休憩を挟んだ後に再度45分間のワークと成果発表であった。この一定の時間枠と構成を設定することで、子どもたちの集中力と創造的発想の両立を図りつつ、参加者間の対話的な関係性の形成を促した。

Table 2 Participants of Each Workshop

Session / Date	Participants (attended)
WS 1/Apr. 26	K1, K3-K10, F, S1, S4-S6, S7, S8, S10, S11, S12
WS 2/May 10	K1-K11, F, S1-S3, S5-S8, S12, S13
WS 3/Jun. 7	K4-K11, F, S1, S4-S8, S10, S13
WS 4/Jul. 5	K1-K3, K5, K8-K11, F, S1, S2, S4-S6, S8
Spin-off/Jul. 26	K3, K6-K9, F, S1-S8, S10
Final/Aug. 2	K3-K11, F, S1-S8, S10, S13

3. ワークショップのデザインプロセス

3.1. WS1：大間々のまち探検による遊び要素の発見

3.1.1. 実施の流れ

第1回ワークショップでは、既存の遊具や施設の設計から出発するのではなく、子どもたちが日常的に接する都市環境の中から「遊びの要素」を発見することを目的とした。すなわち、あらかじめ定められた遊びの形式に依存せず、環境に内在する潜在的な遊びの契機を見出す探索的手法を採用した。具体的には、赤城駅の北側から大間々駅までの区間を対象とし、マップを4つのエリアに区分した上で、子どもと大学生が1対1のペディを組み、それぞれのエリアを歩いて観察を行った(図5)。参加者は「面白い」「遊べそう」と感じたものを自由に撮影し、大学生は子どもの振る舞いや発話、無意識的な身体の動きを丁寧に観察し、スケッチによって記録した。これらのスケッチは、後の分析および振り返りにおいて重要な資料として活用された。



Fig.5 Urban exploration with children in Omama town

探索後の後半セッションでは、収集した写真や記録を大型マップ上にプロットし、子どもたち自身の言葉でそれぞれの「遊び要素」に名称を与える、全体で共有・発表を行った。この過程を通じて、参加者は日常環境の中に潜む多様な遊びの可能性を再認識するとともに、環境の創造的解釈を促進する契機を得た。



Fig.6 Mapping and presentation of discovered play elements

3.1.2. 実施結果

ワークショップの成果を図7に示す。子どもたちは街中を探索しながら、自身の身体経験を通して「遊び要素」を発見・命名した。全員が2つ以上の要素を見出し、多くは「どう遊ぶか」という行為の提案を伴っていた。発見は、歩く・登る・跳ぶなどの身体行為を通して生まれ、一度見つけた要素の周辺で類似形状を連続的に指摘する様子も見られた。抽出された33の遊び要素は、主に以下の3タイプ

Buddy pairs		K5+S1					K10+S10				
Play Element Name	(1)Curb Bench	(2)Half-Block Balancing Path	(3)Manhole Athletics	(4)Crunchy Road	(5)Slanted Floor	(6)Exciting Zone	(7)Don't Fall Challenge	(8)Thrilling Jump Platform	(9)Find-It Puzzle	(10) Can You Make It Through?	
Sketch											
Photo											
Description	A stone curb that looks comfortable to sit on like a low bench. It might feel pleasantly cool and shady when positioned beside a building.	Concrete blocks are lined up mysteriously—perfect for jumping across. Maybe there's magma below!	Similar to the previous one, but this time it's a manhole cover. The children interact with it as if it were part of a playful obstacle course.	Children tend to prefer walking on unpaved paths, such as sandy alleys, rather than smooth, paved sidewalks.	Just like those who enjoy walking along stone curbs, children seem drawn to slightly sloped or uneven surfaces rather than flat ground.	A game of moving through sunlight and shadow. Players hold their breath to avoid "being HP" in the sun—a double thrill of tension and play.	Crossing along a curb like a tightrope, testing balance and focus.	Jumping from a flowerbed to the road—soft leaves would make a perfect landing.	Cracked tiles at the entrance look like a puzzle; finding hidden patterns in the pavement.	Squeezing between fences and mirrors—turning narrow gaps into adventure.	
Buddy pairs		K3+S11			K4+S5			K1+S6			
Play Element Name	(11)Hanami (Flower Viewing)	(12)Dodgeball Court	(13) Forest of Books	(14) Ladder to the Sky	(15) Tiny Door	(16) Mountain Pole	(17) Rice House	(18) Umezawa Park	(19) Monkey Bars Climb	(20) Stepping Stones	
Sketch											
Photo											
Description	At the entrance of a closed public bath, a large Chinese wisteria tree was in full bloom—enough to enjoy a perfect flower-viewing moment.	In the wide parking lot, faint white lines remained, marking a space where children could easily imagine playing dodgeball.	One child who loved reading said, "It would be fun if the whole house were a bookshelf," while looking at an empty building.	A tall ladder reaching endlessly upward—its first step high, yet irresistibly inviting.	A small door that even kids can barely enter: the act of ducking through feels excitingly unusual.	A pole that springs back when pushed—simple but fun to play with.	A tiny house once home to a sparrow; ordinary things become charming when small.	A unusually shaped house-like space with an old poster—once lively, now quiet and mysterious.	Two poles to climb like a ladder or clouds—inviting upward play.	Stones of many shapes, perfect for hopping across.	
Buddy pairs		K1+S6						K8, K9 + S4, S8			
Play Element Name	(21) Relax Bar	(22) Mikan Plaza	(23) Half Block	(24) Red Brick Chair	(25) Bee Garden Plaza	(26) Manhole Playground	(27) Glass Mirror Ball	(28) Climbing Wall	(29) Double Chair	(30) Narrow Gap Hideout	
Sketch											
Photo											
Description	A resting space in front of an old house, with benches for taking a break.	A vacant lot with a citrus tree—ideal for climbing or playing games.	A vacant lot with scattered concrete blocks—perfect for hopscotch or jumping games.	A low brick wall where you can sit or climb up—simple yet inviting.	Rows of beehives in someone's yard. The owner made them himself—they could even work as playful seats!	Jumping on manhole covers makes different sounds depending on where you land.	Children stuck glass pieces on a handmade jungle gym, calling it the "Glass Mirror Ball."	Using the school fence as a foothold, children climbed and leapt from higher spots, enjoying the thrill of jumping down.	At a convenience store parking lot, a guardrail served as a seat for twins. They named it "Double Chair," enjoying the thrill of jumping down.	Between two apartment walls, a tight space became a hideout—kids crawled in, made it their secret base, and played freely.	
Buddy pairs		K8,K9 + S4,S8			K6,K7 + S12						
Play Element Name	(31) Balancing Beam	(32) Flower Bathhouse	(33) Secret Path								
Sketch											
Photo											
Description	In front of the "Wagamama Park," kids walked along a row of concrete blocks like a balance beam, testing their stability again and again.	Wisteria bloomed at the old bathhouse entrance where children played—they called it "Flower Bathhouse."	A narrow passage formed between fences as people walked through, turning a hidden gap into a "Secret Path."								

Fig.7 Discovered "Play Elements" during the city exploration workshop

に整理できる。A. 身体スケールに適合する要素（子どもの身体寸法や動きに合い、登る・渡るなどの行為を誘発するもの、例：縁石ベンチ（1）、ハーフブロック渡り（2）、斜め床（5）、ドキドキエリア（6）、登る壁（28）、平均台（31）など）。B. 余白や境界を活用する要素（隙間や段差を発見的に読み替え、通る・隠れるといった行為を促すもの、例：入れるスキマ（30）、秘密の隠れ道（33）、サクサクロード（4）、通り抜けられるか！（10）、はにわ広場（25）など）。

C. 象徴的・意味的な要素（形やモチーフに物語的意味を見出すもの、例：天空のハシゴ（14）、木の森（13）、ガラスミラーボール（27）、お花見錢湯（32）、ごはんのおうち（17）など）。これらの発見は、子どもたちが既存環境を身体的・想像的に再構成するプロセスであり、都市空間に潜む遊びの可能性を顕在化させた。

3.2. WS2：理想の公園を構想する「マイパークづくり」

3.2.1. 実施の流れ

第2回ワークショップでは、前回の街探検で得られた「遊び要素」の発見を踏まえ、子どもたち自身が理想とする公園像を構想することを目的とした。冒頭では、第1回の記録をもとに振り返りを行い、子どもたちは自らの発言や発見が記録として可視化されていることを確認した。前半では、「わがままパークでやってみたいこと」をテーマに、子どもたちが個々のアイデアをポストイットに自由記述した（図8左）。これにより、遊びの行為や空間への欲求を言語的に表出する過程を促した。後半では、A3サイズの台紙を1人1枚配布し、カラー紙粘土、割り箸、厚紙、不織布、1/50スケールのフィギュア（プライザー）など多様な素材を用いて、「自分のやりたいことが実現できる理想のパーク」を1人1案制作する形式とした。制作過程では、学生がバディとして補助に入り、アイデアの具体化やスケール感の調整を支援した（図8右）。最後に、各自が自身の作品について発表を行い、他者の意見を共有することで相互理解を深めた。



Fig.8 Children designing their own "My Park"

3.2.2. 実施の結果

前半のポストイットは計116件で、内容は〈身体的な遊び〉〈創造的な遊び〉〈共同的な遊び〉〈静的な遊び〉の4類型に整理できた（表3）。これらは第1回WSでの「街の遊び要素」の発見を基盤とし、子どもたちが体験した環境イメージを、自らの理想として再構成したものである。〈身体的な遊び〉最も多く、ドッジボール・サッカー・鬼ごっこ・アスレチックなど、身体を使った挑戦的な遊びが中心だった（例：No.6, 9, 73, 109）。第1回WSで観察された「登る」「跳ぶ」「渡る」といった行為（図6(3)(28)など）と対応し、子どもたちの身体スケールに根ざした空間認識がうかがえる。〈創造的な遊び〉木工作、プラモデル、粘土など「つくる」活動が多く（No.64, 75, 80），自らの痕跡を残す表現的欲求が見られた。マイクラフトのような彼ら世代に流通する遊びの影響も見られた。〈共同的な遊び〉ペイブレード大会やBBQ、屋台など、他者との交流を前提とした活動が多かった（No.65, 81, 90, 96）。遊びが社会的関係を育む場として意識されている点が特徴である。〈静的な遊び〉ハンモックやごろ寝、音楽鑑賞などの穏やかな遊びも見られた（No.32, 35, 95, 97）。これは「リラックス棒」や「お花見錢湯」（図6(21)(32)）などの発見と重なり、滞在性や居心地への関心を示している。総じて、第1回での探索を通じて培われた身体感覚などが、それぞれのやりたいこととして言語化されたといえる。

Table3 Ideas of What to do(Post-it Notes)

Buddy pairs	No.	Ideas of What to Do (Post-it Notes)	note
K4	1	Drawing	
	2	Water gun play	
S2	3	Tag (chasing game)	
	4	Tennis	I want to play in an athletic or obstacle-course style.
	5	Volleyball	
	6	Dodgeball	
	7	Minecraft	
	8	Plastic model building	K2' s top pick
	9	Soccer	
K2	10	UNO card game	
S13	11	Tag (chasing game)	
	12	Programming	
	13	Japanese chess (Shogi)	K2' s top pick
	14	Banana-tag (variant of tag)	
	15	Nintendo Switch	
	16	Volleyball	
	17	Balance game	
	18	Soccer	
	19	Climbing pole	
	20	Target throwing	
	21	Dodgeball	
K8,K9	22	Model making	K9' s top pick
	23	Hide-and-seek	
S8	24	Vaulting box	
	25	Catch ball	
	26	Tag (chasing game)	
	27	Treasure hunt	
	28	Jungle gym	
	29	Balance beam	
	30	Jumping over tires	
	31	Rolling ball game	
	32	Hammock	I want to play outside
	33	Swing	
	34	Candy shop and juice stand	
	35	Lounging	I want to lie on the carpet and relax indoors
	36	Drawing	
K11	37	Origami	
	38	Doodling	
S7	39	The Game of Life (board game)	
	40	Tomica toy cars	
	41	Minecraft	
	42	Slide	
	43	Jungle gym	
	44	Balance beam	
	45	Jumping over tires	
	46	Rolling ball game	
	47	Tire jumping	
	48	Skateboarding	I want a space where we can play games
	49	Card games	
K1	50	Jungle gym	
S6	51	Mini 4WD cars	K9' s top pick
	52	Bottleman (toy shooter)	
	53	Monkey bars	
	54	Hide-and-seek	
	55	Tablet games (Nintendo Switch)	A board game floor sounds fun.
	56	The Game of Life (Sugoroku board game)	
	57	Drawing screen	want everyone to see K10' s drawing talent!
K10	58	Shadow tag	I want to feel excited
S3	59	Octopus slide	
	60	Tag (Chase game)	
	61	Music game	I want to play using my phone
	62	Find various ways to play together	
	63	Programming	
	64	Build many things with wood	
	65	Hold a Beyblade tournament	
	66	Target shooting	
	67	Zipline	
	68	Exploration play	
	69	Slide	
	70	Pretend car play	
	71	Tightrope walking	
	72	Tree climbing	
	73	Obstacle course (SASUKE)	
	74	Drawing	
	75	Build Gundam plastic models together	
	76	Sword-fighting play (Chanbara)	
	77	Making clothes	
	78	Log bowling (wood bowling)	
	79	Draw illustrations together and make keychains	
S1	80	Make toys with clay	Fig.6(1)Curb Bench
	81	Hold a festival with stalls	
	82	Water-gun survival game	
	83	Throw balls at targets to win prizes	
	84	It' d be fun if there were many little shops	Fig.6(4)Crunchy Road
	85	An e-sports tournament everyone can enjoy	Fig.6(12)Dodgeball
	86	Shooting target play	Court
	87	Compete in crossings and win prizes	Fig.6(3)Manhole
	88	Table-making	Athletics
	89	Archery	
	90	Eat together what we cook at a cooking contest	
	91	Tournaments make everyone excited	Fig.6(4)Crunchy Road
	92	Grow and take home plants	
	93	Pet run	
	94	Dodgeball tournaments and stalls would be fun	Fig.6(12)Dodgeball
	95	Hammock	
	96	BBQ	Court
	97	I want to listen to loud music	
	98	Water play	Pool, ball pit, and water guns
	99	Minecraft	Real-life Minecraft
	100	Tag (Chase game)	Grid-style tag game
	101	Hide-and-seek	
	102	Trampoline	
	103	Coloring zone	
K6, K7	104	Watching TV	
S12	105	Board games	
	106	Ghibli-themed play	
	107	Smartphone, Switch, and tablet play	
	108	Rolling slide	
	109	Athletic play	A slide that leads to a Minecraft house
	110	Sand play	
	111	Tag (Chasing Game)	
	112	Escape Game	
K3	113	50-meter Dash	
S6	114	Hide-and-Seek	
	115	Tire Jumping	
	116	Dodgeball	K3' s top pick



Fig.9 Children's "My Park" Models

子どもたちによるマイパーク模型（図9）は、ポストイットに記された遊びのイメージを具体的な空間構成として具現化したものであり、第1回WSでの「街の遊び要素」の観察が多層的に反映されていた。まず全体として、〈身体的な遊び〉を軸に構成されたものが多く、ジップライン（K2+S13）、バランスタワー（K9+S8）、トランポリン（K6, K7+S12）など、登る・渡る・跳ぶといった身体的行為が中心に据えられている。これらは前回の探索で発見された埠や段差、排水溝などの“身体スケールに即した遊び場”の記憶を反映している。一方で、〈創造的な遊び〉としての傾向も顕著である。ボトルマン（K1+S6）やゾンビ・ドラゴンなどのキャラクター的造形（K4+S2）は、遊具を単なる機能としてではなく、物語的存在として位置づけている。これらはポストイットで多く見られた「つくる・飾る」といった欲求と呼応し、自己表現と空間構成が融合した事例といえる。特にK4+S2の模型では、物語世界の構築と同時に「隠れる」「戦う」といった行為が組み込まれ、創造性と身体性の往還が見られた。また、〈共同的な遊び〉の要素としては、屋台や食事の場を設けたK5+S1やK11+S7の作品に典型的である。前者では人造キャラクター「じんぞうくん」を中心に社会的関係が演出され、後者では食べる・売るといった日常的行為を通じた交流の場が形成されている。これらはポストイットに記された「BBQ」「屋台」「お祭り」などと対応し、遊びが社会的実践として再構成されていることを示す。さらに、〈静的な遊び〉を主題とする作品も散見される。たとえばK10+S3の「四季ゾーン」では、春夏秋冬を分節したエリア構成と「てがみの木」による感情共有の仕組みが組み込まれ、時間的変化や内省的体験への関心がうかがえる。このように、動的・静的・創造的・社会的な遊びの多様な層が、個々の作品において相互に重なり合っている。彼らにとっての「遊び」は、身体的実践としての空間体験であるとともに、意味づけと関係づくりを通じて自己と他者、環境とを結び直す生成的プロセスであるといえる。

3.3. WS3：子どもの提案をもとに3案へ集約・検討

3.3.1. 実施の流れ

第3回ワークショップでは、これまでの2回の成果を基盤とし、子どもたちの多様な提案を3つの統合的デザイン案へと再構成することを目的とした。WS1の「遊びの発見」とWS2の「マイパークづくり」で得られた子どもの提案をもとに、学生が3つの代表的パーク案を作成した。各案は、遊びの特性や空間スケールに基づき、「身体的挑戦」「創造的交流」「滞在的くつろぎ」という異なるテーマで構成された。学生はそれぞれの案について、A1サイズのプレゼンテーションボードと1/50スケール模型を用いて可視化し、全体発表の後（図10左）、3つのブースに分かれて子どもたちとの意見交換を行った。子どもたちはブースを回遊し、模型や図面を見ながら「もっとこうしたい」「こうなっていたら楽しい」といった意見をポストイットに記入した（図10右）。これにより、子どもの創造的想像力を即時的に可視化するとともに、学生側は提案の受容性や改善点を直接把握することができた。本ワークショップは、子どもの意見を一方向的に評価するのではなく、双方の判断を行的に更新する「対話的デザイン検討」のプロセスとして機能した。



Fig.10 Scene from Workshop 3

Plan A: "MyCraft Park!"	Plan B "House of Clouds and Earth Town"	Plan C: "Ömama Jungle"
 <p>1/50 Model</p> <p>An idea where 30 cm boxes are freely rearranged to create spaces that realize children's "wants."</p> <p>Step Cube K1,K5,K6, K7,K8,K9, K11</p> <p>Stacking Wood Style K1,K2,K3, K4,K6,K7, K8,K9,K10 K11</p> <p>Bench Style K2,K5,K6, K7,K11</p> <p>Desk Style K1,K2,K5, K6,K7,K8, K9,K11</p> <p>Game Style K2,K5,K8, K9</p> <p>Connection with the Children's Ideas</p>	 <p>1/50 Model</p> <p>K1,K6,K7 Puka Puka Island A playful space of panels to walk, A sky playground near the ceiling where kids can climb, hang, and play like a floating jungle gym.</p> <p>K5,K11 Fluffy Cloud Zone K8,K9</p> <p>K6,K7 Bumpy Mountain K5,K3,K11 Uneven floors for jumping, crouching, and little adventures.</p> <p>Connection with the Children's Ideas</p>	 <p>1/50 Model</p> <p>Everyone's Jungle Role-Play Counter Monkey Bars Secret Base Wall Table Net Climb</p> <p>A park like a giant jungle where kids climb, swing, and explore. Physical and imaginative play zones connect in a lively, three-dimensional landscape.</p> <p>K6,K7 Relax Zone K5 Wall Bench K5,K11 Sand Play Zone Shaded Tree Zone K5 K5,K11 Swinging Hammock Zone Tunnel Zone K1,K3 Role-Play Zone Challenge Zone K1,K6,K7 K8,K9 K5,K10,K11 Large Street Drawing Zone</p> <p>Connection with the Children's Ideas</p>
<p>Children's Feedback on Plan A</p> <p>K4</p> <ul style="list-style-type: none"> Have a water-gun fight. Place small square cushions at the reception area for sitting. Place a small figure sitting on a bench. Put a soap bubble machine at the entrance. Create stairs and slopes. Include blocks and materials for building. Place various long and colorful blocks. Add a carpet or mat like a bed in the secret base area. Play games like throwing balls, Bottleman battles, or Beyblade battles. Place a small house (miniature). Install lights at the entrance. Make a reception area with DIY or patch-making space. <p>K5</p> <ul style="list-style-type: none"> Success if you hit all nine targets with a ball. Knock down bottles in the house as a mission. Turn the counter into a shop to buy sweets with special coins. Complete outdoor missions to earn coins. Build blocks to make athletic courses — first place earns 5 yen, second 3 yen, third 1 yen. Hold indoor quizzes and reward the fastest correct answer. Create a three-question block quiz game. Have a big outdoor water-gun battle. <p>K6</p> <p>K7</p> <ul style="list-style-type: none"> Add a "command block." Pretend to fall into magma like in Minecraft. <p>K9</p> <ul style="list-style-type: none"> Add an athletic area. Build a balance beam. Hold events occasionally indoors. <p>K11</p> <ul style="list-style-type: none"> Create mascot goods for "MyCraft Park." Add boards for drawing graffiti. Place bicycle racks so kids can ride to the park. 	<p>Children's Feedback on Plan B</p> <p>K4</p> <ul style="list-style-type: none"> Want steep holes Jump across tires at different heights Draw pictures on the roof Want sudden holes in the net area Jump across tires at different heights Draw pictures on the roof <p>K5</p> <ul style="list-style-type: none"> Build stairs that feel like going up to the sky Place mats on the floor Want to play trampoline <p>K6</p> <p>K7</p> <ul style="list-style-type: none"> Want a secret base Hammock game Make a candy shop indoors Play tag on fluffy clouds Bug hunting Hide and seek under the table <p>K9</p> <ul style="list-style-type: none"> Athletic equipment Place mats under the nets <p>K10</p> <ul style="list-style-type: none"> Connect multiple nets to play Prepare extra nets just in case Make cozy spaces under the nets Want to do treasure hunts Tilt the nets like a slide <p>K11</p> <ul style="list-style-type: none"> Play tag on bumpy hills Jump with tires Draw or study on tables Pretend to run a shop at a counter Sunbathe on "puka puka" (floating) clouds 	<p>Children's Feedback on Plan C</p> <p>K4</p> <ul style="list-style-type: none"> Have curtains under the counter to make a small space. Hang stars or decorations inside the counter. Turn the inside into a mini role-play shop. <p>K5</p> <ul style="list-style-type: none"> Add a cloud tunnel and swing. Make the tunnel feel smaller so kids sense their body scale. Add a memory wall for returning visitors ("Welcome back!" sign). Add a small staircase for direction. Create a slide from the jungle gym to the ground. Add a race challenge between start and goal, with a finish button to press. <p>K6</p> <p>K7</p> <ul style="list-style-type: none"> Add a hammock for reading. Create a space for camping and bonfires. Make an overnight play area. Add a picnic or sandbox space beside the jungle gym. Put a trampoline on the wall. Create a secret base game. Add a hidden closet for games. Build a shop for pretend play. Set up an indoor dodgeball space. Place a snack shop inside the secret base. Make an indoor area for shop play. Add a wall space for climbing or drawing. <p>K8</p> <p>K9</p> <ul style="list-style-type: none"> Place trampolines or mats under high clouds for jumping between start and goal. Make the secret base entrance confusing, with hidden or fake doors. Add climbing poles near the jungle gym for different heights (two-person use). Build a shop for pretend play. Set up an indoor dodgeball space. Place a snack shop inside the secret base. Make an indoor area for shop play. Add a wall space for climbing or drawing. <p>K11</p> <ul style="list-style-type: none"> Add athletic equipment to play on. Create a pretend shop counter.

Fig.11 Three Proposals and Children's Feedback

3.3.2. 実施の結果

第3回 WS では、子どもたちの多様な提案をもとに、3つのデザイン案を統合的に検討した。A案「マイクラフトパーク」は、30cm角のボックスを自由に組み替える構成で、手を使って空間を構築するプロセスが特徴である。子どもたちは、アスレチックや平均台、ターゲットゲームなど身体的な遊びの提案が多く (K9, K11)、一方でショップづくりやマスクット制作といった創作的意見 (K5, K11) も見られた。これらは WS1・WS2 での「登る・渡る」「つくる・見せる」といった行為の発展形であり、〈手〉による空間生成の延長として捉えられる。B案「雲と土のまち」は、天井近くの「空のあそび場」を舞台に、登る・渡る・寝転ぶといった立体的な身体感覚を中心に構成された。子どもたちは「雲を登る階段」「ふわふわ雲で追いかけっこ」など空中レベルでの遊びを志向し (K6, K7, K9)、また読書やキャンプなど静的な活動も提案した。これは WS1 の「段差あそび」や WS2 での滞在型の表現に通じ、子どもたちの身体スケールに基づく空間認識が深化していることを示す。C案

「おおまじャングル」は、都市的ジャングルジムのように複数の行為を重層的に展開する構成である。「網を滑り台にしたい」「トンネルを増やしたい」といった挑戦的な提案 (K8, K9) と、「お店屋さんごっこ」「ハンモックで休みたい」といった社会的・滞在的な遊び (K6, K7) が並存した。ここでは、身体的挑戦と社会的交流が一体化していると言える。また、図 11 のフィードバックからは、子ども一人ひとりの空間的個性が明確に表れた。K9 は身体的挑戦を好み、登る・跳ぶといった運動的行為に基づいた空間提案を多く示した。K10 は装飾や絵など視覚的表現に強い関心を示し、空間を創作のキャンバスとして捉えていた。K5 は他者の意見を取り込みながら新たな遊びの仕組みを発明するなど、構想力に優れた提案を行った。これらは、匿名化された集団的ワークショップとは異なり、記名制によって各個人の思考と判断のプロセスが可視化された成果である。すなわち、子どもたちは〈声〉としての意見を、〈手〉を通した構築的行為へと展開し、対話的デザインが個々の内的動機を媒介しながら具体化される過程を示している。

3.4. WS4: 1案への統合

3.4.1. 実施の流れ

第4回ワークショップでは、第3回で得られた子どもたちからのフィードバックをもとに、3案を統合した最終パーク案について検討を行った。学生たちA0サイズのプレゼンテーションパネルと1/20スケール模型を作成し、まず各自の提案がどのように反映されているかを説明した(図12左)。その後、約10箇所の遊びスポットについて、名称・遊び方・改良案を子どもたちに考えてもらい、対話的に意見を記入、共有した(図12右)。また、自分自身がその空間でどのように遊ぶかを具体的に想像できるよう、1/20スケールのアバターを各自が制作し、模型上に配置した。本WSは、過去3回のプロセスで蓄積された〈声〉と〈手〉の成果を結びつけ、共同的な最終イメージの形成を目的とした実践である。



Fig.12 Scene from Workshop 4

3.4.2. 実施の結果

図13に示す最終案「わがままパーク」は、これまでの三案における〈身体的挑戦〉〈創造的交流〉〈滞在的くつろぎ〉

の要素を統合した構成となった。全体は〈座敷ゾーン1〉〈座敷ゾーン2〉〈外ゾーン〉の三領域で構成され、屋内外を横断する多様な遊び体験が連続的に展開するよう計画された。各スポットの検討を通じて、子どもたちの関心や傾向がより明確に表れた。Spot1ではK5がブロックで車や家をつくる遊びを発想し、K8は「秘密の地下の部屋」を追加する案を出した。Spot2ではK5が発泡スチロールのブロックで隠れ家を構築する提案を行い、K9は棚の裏に小さな隠し壁を設けるなど、隠れる行為を重視した。Spot3ではK8が押すと上がり離すと下がる床を考案し、K9はネットで空間をつなぐ身体的な遊び方を提案した。Spot4ではK10が学校の黒板のように自由に描ける「らくがきアートボード」を構想し、創造的な表現活動の場を示した。Spot5ではK11が「本棚の中で読む」空間を提案し、静的な滞在と学びを結びつけた。Spot6ではK3が吊り輪を備えた「電車型カウンター」を提案し、都市的イメージとの接続を図った。Spot7ではK10が「おみせごっこ」などの社会的ロールプレイを提案し、関係的な交流を促す空間へと発展した。Spot8ではK11が「ペットと雲のぼり」を構想し、人と動物が共に過ごす包摂的な環境を志向した。Spot9ではK1・K3が高低差を利用した「天空おにごっこ」や「空中アスレチック」を提案し、ダイナミックな身体運動の場として発展した。Spot10ではK1・K3が飛び石を使った「日本列島すごろく」や「火星の楽園」を構想し、自然地形を遊びに転換する創造的発想を示した。これらの提案は、第3回WSでの〈声〉による発想をもとに、〈手〉を介した空間的構築として具現化された成果である。子どもたちは個々の想像や経験を媒介に、自ら空間を再編し、身体的・社会的・創造的次元が交錯する「遊びのコモンズ」を形成した。この過程を通して、デザインの主体が子ども自身へと移行し、対話的デザ

Wagamama Park – Filled with Everyone's Ideas + Children's Feedback

1/20 Model

Spot	Proposed Feature	Children's Feedback
Spot 10	Stepping Stones in the Courtyard Garden	K1 Archipelago Sugoroku: Play a sugoroku game by jumping across the garden stones — and also play tag around them.
Spot 9	Ōmama Jungle	K3 Garden of Mars: Play games by hopping across numbered stones, like a playful journey through a Martian landscape.
Spot 8	Fluffy Cloud Hammock	K1 Sky Tag: Play tag while climbing, crossing, and jumping between athletic structures at different heights.
Spot 7	Sunken Steps	K3 Sky Athletic: Climb up the poles or hang from the bars like a jungle gym in the sky.
Spot 6	Wagamama Train	K11 Climbing Clouds with Pets: I want to make it a place where kids can bring their pets, spend time together, and play freely in a comfortable and friendly space.
Spot 5	Book Tunnel	K10 This is the best spot!: A place where you can pretend to be a shopkeeper or customer, sit on the steps, and enjoy different ways of playing. Add picture books here, or attach curtains to make it feel like a small shop.
Spot 4	Drawing Board	K3 Train Counter: Make the exterior look like a train. Add hanging rings underneath the counter like those in trains. Install a door here that can open and close.
K5	Doki Doki Block House	K11 Picture Book Stairs: I want to make it a place where you can sit on or inside the bookshelves and read picture books.
K8	Secret Underground Room	K10 Graffiti Art Blackboard: Turn the blackboard—like the ones found in schools—into a space for graffiti art where kids can freely draw, paint, and play with chalk.
K5	Bookshelf House	K8 By not alone: can only be passed through by two people working together.
K8	Hidden Base	K9 Secret Room: Keep the shelves as they are, but add a small hidden wall behind them.
K8	Athletic Net	K8 Hidden Place: Press to lift, release to lower — a secret spot only small kids can crawl into.
K9	Jungle Net	K9 Jungle Net: A jungle net connects different areas with stairs, slides, and safety mats below.

Fig.13 Wagamama Park – Filled with Everyone's Ideas + Children's Feedback

インの成熟が確認された。

4. 考 察

本研究のワークショップ群では、子どもの発想を中心にはじめながら、学生とのバディ制およびアイデアの記名制を導入した。この方法は、匿名的な参加型手法と異なり、発言や行為の主体を追跡可能にし、発想の変化や関係性の形成を丁寧に観察することを可能にした。以下では、各回のワークショップ記録をもとに、記名制とバディ制がプロセスに及ぼした影響を分析し、①個の継続性と関係性、②翻訳的支援としてのバディ制、③対話的生成への移行、の三つの観点から整理して考察する。

4.1. 記名制による個の継続と関係性の可視化

記名制の導入により、各子どもの関心や発想の変化を一貫して追うことが可能になった。K9は身体的な挑戦を好み、K10は色彩や装飾など表現的な要素に関心を示し、K5は他者の提案を統合しながら遊び方を構想する傾向を示した。これらの特徴は、ワークショップの進行に伴い深化し、最終的には相互の影響を受けながら多様なアイデア群として結実した。匿名化された集合的意見では捉えにくい、個々の発想の継続的展開を観察できた点は、本プロセスの特徴であると考えられる。

4.2. バディ制による翻訳と支援の機能

子どもと学生の1対1の関係（バディ制）は、単なる作業補助ではなく、発想を空間的イメージへと橋渡しする媒介として機能した。学生は子どもの言葉や動作を丁寧に読み取り、模型やスケッチなどを用いて形にしていく過程で、意味の解釈と再構成を行った。このやりとりは、言語的に十分に説明されない子どもの意図を、具体的な空間イメージとして可視化する翻訳行為であったといえる。また、学生自身もこの過程を通じて他者の思考を扱う訓練を得ており、デザイン教育的にも有意義な場となっていた。バディ制は、参加と設計を媒介する「翻訳的実践」として機能し、発想の連続性と空間化を支えた。

4.3. 対話的生成としての統合過程

最終回となる第4回WSでは、過去の提案が統合される過程で、子どもたちは他者の意見を参考しながら自身の提案を調整・拡張する姿勢を示した。このような相互作用の積み重ねにより、最終案「わがままパーク」は単なる集合的総和ではなく、複数の意図や関係が緩やかに接続された空間として形成された。ここでの生成過程は、あらかじめ決められた設計方針に従うものではなく、対話のなかで判断や構成が変化していく動的なプロセスとして特徴づけられる。結果として、子どもと学生がともに思考し、形を介して学び合う場が成立したと考えられる。

5. まとめ

本研究は、群馬県みどり市大間々町を対象とした、子ども主体の空き家活用プロジェクト「わがままパーク」のワークショップ実践を通じて、共創的デザインの形成過程を記述・分析したものである。全4回のワークショップでは、

①街の遊び要素の発見、②理想の公園づくり、③提案の集約と検討、④最終案の統合という段階を経て、子どもの発想が身体的体験から空間的提案へと展開する過程を明らかにした。とくに、記名制とバディ制の導入により、各回の成果物を子どもと学生の関係性に紐づけて記録することが可能となり、個々の発想の変化や相互影響を連続的に追跡できた。この仕組みによって、従来の匿名的な参加枠組みでは捉えにくい、個と関係の生成過程を質的に把握することができた。最終的なパーク案は、複数の主体による提案の重なりとして形成され、対話を介した意思決定のプロセスが確認された。本研究は、子どもの創造的行為を社会的判断へと接続する〈対話による共創デザイン〉の実践的枠組みを提示し、協働的な環境形成に関する方法論的知見を示した。

謝 辞

本研究は、日本学術振興会・科学研究費助成事業・若手研究「内から育む自己組織性ある建築・環境デザインの介入実践方法に関する研究」による助成を受けたものである。ここに記して謝意を表する。

文 献

- (1) Elinor Ostrom : Governing the Commons: the Evolution of Institutions for Collective Action, Cambridge University Press, 1990 2.
- (2) 岡部明子：第三の都市生態学（第二部：論考(1)、<特集> 未来のスラム）」、建築雑誌 1612 号, pp.18-21, 2011 3.
- (3) D・ボーム：ダイアローグ - 対立から共生へ、議論から対話へ - , 英治出版, 2009
- (4) みどり市 HP 「大間々官民共創デザイン」
<https://www.city.midori.gunma.jp/shisei/1001659/1001843/1004340.html> (最終閲覧 2025.10.31)