

# The Good Play Space Guide: “I can play too”

## 日本語版 / Japanese

日本語翻訳：みーんなの公園プロジェクト

Translated by the Universal Design Project for  
Playgrounds, Japan (Minnano Koen Project)





# 目次

このガイドについて	4	5. 能力の特性に基づくデザインアイデア	49
アクセシブルな遊び場のプランニング	5	5.1 視覚、聴覚、他の感覚障害のある子どもの インクルージョン	49
1. 遊びの有益性	6	5.2 さまざまな知的能力、認知能力の子ども のインクルージョン	51
1.1 遊びの分類	6	5.3 さまざまな身体的能力の子どものインク ルージョン	52
1.2 遊びと能力	8	6. アクセシブルな経路	57
1.3 他の子どもとの遊び	9	6.1 通路	57
1.4 なぜ遊び場が必要か	9	6.2 スロープ	58
2. 質の高い遊び場とは	10	7. 地面と囲い	60
2.1 遊び場の要素	11	7.1 ルースな地表面	60
2.2 アクセスとインクルージョン	11	7.2 合成素材の地表面	61
2.3 安全性	13	7.3 フェンスや柵	62
3. 遊び場のプランニングと改築	16	8. 親や付添者のインクルージョン	64
3.1 プランニングの重要性	16	8.1 近隣の歩道	64
3.2 多様な遊び場の提供	17	8.2 公共交通機関との接続	65
3.3 遊び場のビジョンの確立	18	8.3 駐車場	65
3.4 アクセシビリティ、インクルージョン、 参加の度合いの決定	19	8.4 バスによる来訪	65
3.5 デザイン段階	20	8.5 便益施設	66
3.6 既存の遊び場のアクセシビリティの改善	22	添付資料 1. 法律、政策、基準	68
3.7 住民やステークホルダーとの協議	24	連邦法と州法	68
3.8 遊び場の運営	26	ビクトリア州の政策について	70
デザインの課題と解決法	28	オーストラリア基準	71
4. 遊び行動と遊び場：参加の機会を最大限に広 げる効果的デザイン	29	添付資料 2. 協議会	73
4.1 特定のスキルの習得とチャレンジ	30	添付資料 3. 謝辞	74
4.2 身体的アクティビティと運動	31	ウェブサイト情報	76
4.3 全ての子どもを身体的アクティビティと 運動を支援するには	34	参考文献	77
4.4 感覚的遊び	40		
4.5 遊びの小道具としての物理的環境	41		
4.6 参加、社会的遊び、交流を生むデザイン	46		

# このガイドについて

The Good Play Space Guide は、全ての人のための遊びとその有益性に関する指針です。

現在、障害のある多くの子どもや大人が、さまざまな理由から公共の遊び場を利用できないでいます。

そこでこのガイドでは、遊び場が一部の子どものアクセスを阻んでいる原因を明らかにし、全ての子どもが遊びに参加しやすくなる改善方法を示すことを目的としました。

これは遊び場の設置者にとって、アクセシブルな遊び場のプランニング、デザイン、運営を通して、親と子どものニーズを満たす助けとなります。

なおこのガイドは、主に公共の遊び場の設置者、ひいては地方自治体向けに書かれていますが、監督者のいる遊び場、学校、保育園などの幼児施設の設置者に役立つ情報も含まれています。

このガイドの主旨は次の通りです。

- 全ての子どもにとっての遊びの有益性を概説し、質の高い遊び場の一般的特性について述べる
- 公共の遊び場における、障害のある人々のアクセス、インクルージョン、遊びへの参加について考察する
- どうすれば遊び場がアクセシブルになるか、また達成可能な改善点は何かを明示する
- アクセシブルな公共の遊び場の開発方針を提示する





# アクセシブルな遊びの プランニング



# 1. 遊びの有益性

遊びは全ての子どもに必要です。全ての子どもが遊ぶ権利を持っています。子どもは遊ぶことでただ時間を潰しているのではなく、自分たちの世界を解釈する学習をしているのです。

遊びは生きるためのスキルの獲得を促すものです。このため、質の高い屋外の遊び場を提供することは、地域社会にとって極めて重要です。

子どもは遊びを通し、大人になって必要となる次のような特性を発達させます。

- 問題解決力
- 自立心
- 自己認識力
- 創造性
- 立ち直る力
- 空間認識能力
- 適応性と変化への対応力

遊びは自己表現と社会的交流の手段です。遊びはよく、活動的で自発的、自由、自然発生的、目的的、任意で楽しく、探索的、本質的な動機に基づくものであると表現されます。

遊びは子どもにとって、活動的になり、他者と関わり、自らの力を伸ばし、適応し、スキルを学ぶための重要な動機づけとなります。

遊びは多くの身体的、社会的、認知的、情緒的利益をもたらしますが、これらは他の全ての子

どもと同様、障害のある子どもにとっても大変重要なものです。



子どもは生まれつき好奇心が旺盛

遊びは成長と学習における重要な要素であり、子どもがそれぞれの潜在能力を発揮する機会を提供するものです。

## 1.1 遊びの分類

このガイドでは、遊びを発達分野に則して解説していきます。このアプローチを用いることで、遊びが子どもの発達にさまざまな形で貢献していることが明確になります。

アクセシビリティに関して認識しておくべきことは、障害のある子どもが、同年代の他の子どもと比べて発達的に大きく異なる場合があるという点です。また障害のある子どもは、分野によって能力の発達に差がある場合があります。発達分野に基づく遊びの分類の典型的アプローチは次の通りです。

- **身体的または活動的遊び**：登る、バランスを取る、ぶら下がる、走る、揺れる、揺動するなど、全ての種類の身体的運動や動作

# 1. 遊びの有益性

- **認知的遊び**：想像力を働かせる、物を順に並べたり分類したり操作したりして何かを作る、感覚的な体験、問題解決



- **社会的遊び**：他の子どもや集団と関わる体験。これには想像的なゲームやごっこ遊び、ルール、創造的または身体的なアクティビティを伴うことが多い

ここでは発達のアプローチを用いますが、遊びには次のような分類基準もあることを知っておくと役立ちます。

- 使用される素材や遊具（例：水遊び、砂遊び）
- 遊びの社会的側面（例：一人遊び、連合遊び、協同遊び）
- 遊び場の環境設定（例：屋内、屋外）
- 遊びの抽象的側面（例：想像的遊び、ごっこ遊び<sup>1)</sup>）

遊び場の担当機関は、遊びに多様な側面があることを理解しておくべきです。遊びは身体的なものとは限らず、遊び場は子どもが想像力や他のさまざまなスキルを駆使して自らの「遊び体験」を築けるほぼ唯一の場といえます。

この点を踏まえておくことは、障害のある子どもの参加を促すのに大変重要です。雲梯からぶら下がって揺れることができない子どもも、想像力を使ったゲームやごっこ遊び、創造的な要素を伴う遊びには参加できる場合があるためです。

遊びのタイプ別のデザイン方法について、詳しくは4.「遊び行動と遊び場：参加の機会を最大限に広げる効果的デザイン」を参照してください。



子どもが自分で扱える要素を提供することで遊びの機会が増える



# 1. 遊びの有益性

## 1.2 遊びと能力

遊び行動は、話したり、走ったり、バットを握れたりする子どもだけのものではありません。しかしながら、自立して遊べる子どもの方が有利であることは明かです。

障害のある子どもは、日々の生活で孤立や孤独、排除といったつらい体験をしている場合があります<sup>ii</sup>。こうした体験を引き起こしているのは往々にして、不適切なデザイン的环境、違いを増長する態度、そして特定の障害であり、またその障害が学習や自力での参加を妨げているためです。

障害のある子どもは他にも、次のような場面で困難性を抱えている場合があります<sup>ii</sup>。

- 他の子どもとコミュニケーションを取る
- 長時間にわたって遊びに参加する
- 自発的に行動する
- 全ての感覚を活用して学ぶ
- 相当な運動量を伴うアクティビティをする
- ゲームに加わるためのスキルを習得する
- 大人の仲介なしに他の子どもと遊ぶ
- 自然と、自然がもたらすさまざまな感覚刺激にアクセスする



通常は、子ども自身が発達を請け負う主人公となり、探索や発見、試行や挑戦の手段として、物理的または社会的環境を利用しています。しかし身体的、知的、感覚的障害のある子どもにとっては、学習の機会が制限されていることがあります。重要なのはタイミングです。子どもが発達するための決定的な機会は幼少期にあるのです。従って、発達を促す機会をできるだけ早い時期に提供することが最も大切です。



# 1. 遊びの有益性

## 1.3 他の子どもとの遊び

他の子どもと遊ぶ（または遊びの場で他の子どもと一緒に過ごす）ことは、全ての子どもにとって大きな有益性をもたらすことができます。例えば次のようなものです。

- まねる行動
- 社会的な帰属意識
- 笑ったり戯れたりする楽しさ
- 遊びに必要なスキルの習得

新たなスキルの習得やさらなるアクティビティを促すこうした有益性は、障害のある子どもにとってとりわけ重要です。

障害のある子どもと他の子どもと一緒に遊ぶことを通して、遊びの参加者全員が、人間の幅広い能力全体への理解を深めることができます。こうした経験から、子どもたちの中には違いを受け入れ尊重する態度がしっかりと築かれます。



特に、大人が前向きな解釈を与えた場合は効果的です<sup>iii</sup>。

障害のある子どもにとって、大人の立ち会いなしに自立して遊ぶことは、めったにない上に重要な機会です。

アクセシブルでインクルーシブな環境にすることで遊び場はより安全になり、子どもが他の子どもをアシストしやすくなり、大人が常に立ち会う必要性を減らすことができます。

## 1.4 なぜ遊び場が必要か

地方自治体が遊び場を提供するのは、遊びやレクリエーションの有益性がコミュニティに高く評価されているためです。

近年、議会や他の組織において、ますます多くの都市環境で、子どもの自由な遊びへのアクセスが急速に縮小していることが指摘されています。

加えて多くのコミュニティで、子どもの肥満や他の健康問題また社会的問題への懸念が広がっています。遊びは人間の発達における成長と学習に不可欠なものです。遊び場を提供することは、子どもがそれぞれの潜在能力を存分に発揮するための支援となります。

多くの子どもにとっての主な外遊びの場は、デザインされた環境です。そのため地方自治体には、全ての子どものニーズを反映させた支援的な遊び場を確実に提供する、より大きな責任が求められているのです。



## 2. 質の高い遊び場とは

優れた公共の遊び場は、次の三つの必須要素を備えています。

- 遊びの価値
- アクセシビリティ/インクルージョン
- 安全性

この三つの要素を併せて考慮すれば、遊び場が成功する可能性が高まります。また子どもは素材、構造物、環境を利用することで、周りから多くの価値を得ています。

上質な遊び場には、次のものがあります。

- インクルージョンと参加を支援するアクセシブルな環境
- さまざまな年齢や発達段階にある子どもが興味を持つ、いろいろなタイプのアクティビティ
- 活発に体を動かす遊びとともに、認知的また想像的遊びの機会
- 人々が出会い、一緒に遊べる機会
- 子どもたちが興味を抱く、感覚的特性
- 快適な物理的環境（日よけ、避難所、冬の日だまり）

- 適度な安全性に加え、リスクとチャレンジの場
- 構造物と自然の要素とのコンビネーション（例：草木や砂、丸太に囲まれた小さな隠れ家）、アクティビティを増大させる空間的特性（例：部分的な囲い、高い場所特有の感覚）
- 対照的な二つのバランス：速いと遅い、光と影、ルーズな（ばらばらの）素材と固められた物、賑やかな場所と静かな場所、滑らかな手触りときめの粗い手触り、囲われた場所と開放的な場所、上がる行為と下りる行為
- 容易かつ快適に利用できる便益設備



## 2. 質の高い遊び場とは

### 2.1 遊び場の要素

どの環境も、独創性と創造性、そして発見の可能性が高まれば、それに比例して変化の量や種類が豊富な場になります<sup>iv</sup>。

子どもはさまざまな方法で物理的環境と関わりながら、喜びと満足を得ています。彼らの遊びを促すものとしては、砂場のショベル遊具、登攀遊具、球技用コート、隠れ家、ブランコなど、目的を持ってつくられた遊びのアクティビティがあります。また面白いスペースや地面が何かのゲームを提案したり、転がる、隠れる、走るなどのアクティビティを促したりする場合もあるでしょう。さらには植物や砂、ルースな素材によって引き起こされる、組み立てる、集める、創造的または想像的な遊びもあります。

遊び場にある遊び要素の選択肢が多ければ多いほど、子どもたちは自分が楽しめるものをより見つけやすくなります。



多くの遊びが、次の要素を持っています。

- **物理的要素**：子どもが体を動かす行為、それを行う場所、それに用いる遊具や物
- **象徴的要素**：実際は子どもの頭の中で展開されている遊び
- **社会的要素**：（一人で遊んでいる場合以外で）子どもと一緒に遊ぶ人

通常、遊び場の設置者である自治体が関与するのは、物理的環境についてのみです<sup>1</sup>。しかしこのガイドは、物理的な遊び場ならびにそこで起こる遊びと、障害のある子どもが遊びに参加できる方法の二つをリンクさせるという重要な側面を持っています。

### 2.2 アクセスとインクルージョン

インクルーシブなコミュニティとは、全ての人々が等しく尊重され、参加の機会を平等に持っている場所です<sup>v</sup>。インクルージョンの文化とはすなわち、全ての人々が歓迎される環境です。

インクルーシブな環境では、全ての子どもが自らのスキル、興味・関心、能力を発達させる機会を与えられ、それぞれの潜在能力を最大限に発揮できるよう支援されています。

ユニバーサルデザインとは、どんな年齢や能力の人にもアクセスと利用が可能な環境、サービス、製品を指します。ユニバーサルデザインは全ての人々の生活の質を向上させます。型にはまったデザインが「平均的」な人に供されるのに対して、ユニバーサルデザインは人々の能力が幅広く多様であることを認識しているのです。

<sup>1</sup> 監督者やプレイリーダーがいる遊び場を除く

## 2. 質の高い遊び場とは



### アクセス、インクルージョン、参加、平等、尊厳

遊び場の利用者がそれぞれの言葉を定義すると、次のような項目が挙がるでしょう。

#### アクセス

- 通りや車から遊び場まで、物理的にたどり着ける
- 主なアクティビティや遊び場全体に、継ぎ目なくアクセスできる
- 自分の行きたい場所への道が見つけやすいように、コントラストの高いエレメントや目印がある
- 高さに変化する場所は、通行可能な勾配に抑えてある
- 何かの下に入り込む場所では、頭上に十分なスペースがある

#### インクルージョン

- 「他の人たちも私を歓迎している」と思える看板やディテールに迎えられる
- 他の人ができることが自分にできないとしても、みんなにインクルードされ得る
- テーブルや水飲み場、ブランコや動く遊具に、私のための場所がある

#### 参加

- 他のみんなと並んで、平等にアクティビティに参加でき、自分の能力を思う存分発揮できる。  
例えばこんなこと・・・
  - 動く遊具やみんなが興味を持つ場所に行ける
  - カウンターやテーブルなどの下に車いすで膝を入れられるスペースがある
  - 仕掛けを使える
  - 自分のできることや行ける場所を選べる

#### 平等

- 他のみんなと同じ入り口を使える
- 他のみんなが座っている場所で、友達と並んで座れる
- デザインのせいでのけ者にされることがない
- みんなと同じように、私も近所の子ども同士と一緒に遊べる

#### 尊厳

- みんなの注目を浴びたり、私に何かをさせるために周りの人が大騒ぎする羽目になったりして、私が居心地の悪い思いをすることがない
- こっそりトイレに行ったり、ズボンを履き替えたりできる
- 恥ずかしい思いをさせられることがない



## 2. 質の高い遊び場とは

### 2.3 安全性

#### 遊び場の安全性とリスク

安全と感じるか、逆にリスクや危険があると感じるかは、大変主観的なものです。人はハザードに対して実にさまざまな反応をします。子どもにとってのハザードの多くは身体的なものです。親としては子どもを危険にさらし得る社会的なリスクや望ましくない行動も気掛かりです。また一部の子どもには、何か新しい物に触れたり、見知らぬ人と関わったりすることが大きなチャレンジとなる場合もあります。

遊び場は、一部の利用者にリスクをもたらす身体的チャレンジをいくつも内在しています。しかしチャレンジは遊びにおける重要な要素であるため、リスクを冒す機会を排除してしまうことは極めて不適切です。

リスクとチャレンジは、子どもが自分の能力を試し、新しいスキルを学び、冒険心を抱くために必要なものです。大人の監督下でない遊びでリスクを冒す体験は、子どもが自信と立ち直る力を築く助けとなります。この二つは精神健康上の重要な防御因子であり、心の免疫力向上につながります<sup>vi</sup>。



何にでも登る子どもがいる

#### 段階的なチャレンジ

遊び場はリスクとチャレンジを備え、新しいことに遭遇できる場であるべきです。これにより、子どもは冒険を楽しみ、適応性や立ち直る力といった新しいスキルを習得することができます。

危険は、子どもの発達年齢や能力によって異なるため、エリアや遊具の一部が特定の年齢や能力の子どもを対象としてデザインされることもあります。ただしこれらは一般的に、幅広い利用者を引き付ける施設や環境と組み合わせて配置されます。

遊び場の年齢集団の主な分類は、人間工学と典型的なスキルの差に基づいて遊具デザインで使用される基準と合わせるべきです。すると以下ようになります。

- 3歳未満
- 3～7歳（遊び場を訪れる子どもの状況によって、3～5歳と5～7歳に分けてもよい）
- 8～12歳
- 13歳以上

どの年齢集団でも、能力には幅があります。まずは子どもが安全だと感じられるレベルで十分に試せるよう、身体的チャレンジは段階的に設けるべきです。これにより、アクセシビリティを確保しようとして、意図しないチャレンジがデザインされてしまう事態を防ぎます。

## 2. 質の高い遊び場とは



### 「前向きな」チャレンジ

子どもには、何に挑戦するかを慎重に選べ、さらなる挑戦への動機づけとなる段階的なチャレンジにアクセスできることが必要です。

遊び場にあるチャレンジのいくつかは、次のような新しいスキルの習得に大きく貢献します。

- さまざまなタイプの運動や動作
- 特定の認知能力、体力、持久力、スキル、体の大きさを必要とするアクティビティの実践
- より高い場所での対処法
- 慣れないテクスチャーに触ったり、入り組んだスペースを探索したりする経験

年齢や能力が多様な子どもたちは、物理的環境の中でそれぞれにふさわしい度合いのチャレンジを選ぶ必要があり、手に負えない過度な危険にさらされるべきではありません。

危険とは、子どもの身体的または知覚的能力を上回っており、それまでの学習や経験によって乗り切ることができないリスクを指します<sup>vii</sup>。

「隠れた」危険とは、子どもが前もってハザードに気付くことができないため、彼らにけがのリスクを負わせるものです。

認知的、身体的、知覚的スキルの差は、子どものけがを回避する能力に影響します。また幼い子どもは、持ち前の好奇心と冒険心に導かれて登ったり走ったり探検したりする中で、身を危険にさらしてしまうことがよくあります。

障害のある子どもも、同様のハザードに対して無防備な場合があります。しかし一方で、自らのリスクやチャレンジに向き合っただけで学ぶ機会から過剰に保護されてしまっている場合も少なくありません。

### 受け入れられないリスク

遊び場には、遊びや子どもの発達または学習に寄与しない、別のタイプのハザードや危険があります。ささくれだった木材、鋭利な突起、押し潰しや挟み込みが起こる箇所、危険な地表面、つまり危険箇所などがそれに当たります。また不具合を内在するデザインがハザードとなることもあります。例えば、子どもが通り道として駆け抜ける可能性がある場所に、ブランコが不適切に設置されているケースです。

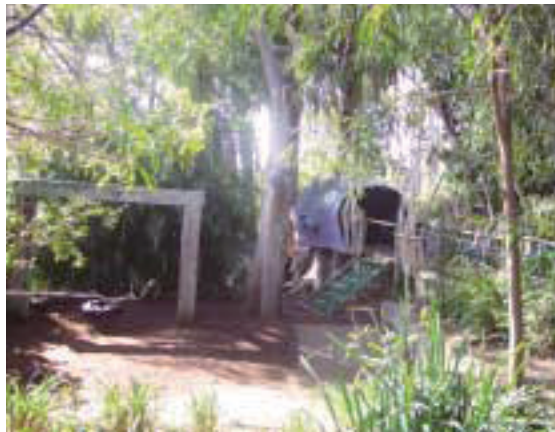
幸いこうしたハザードのほとんどはよく知られており、容易に避けられます。現行の「遊びに関するオーストラリア基準」を順守することで、子どもがこの種の危険にさらされる可能性は下がります。添付資料1. に、現在の遊び場の安全基準のリストがあるので参照してください。

## 2. 質の高い遊び場とは



移動補助具を使用する子ども、筋肉のコントロールに困難を抱える子ども、知的障害のある子どもは、ハザードに気付いたりそれを避けたりすることができず、遊び場でより高いリスクを負う場合があります。

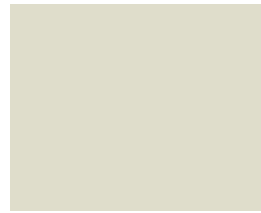
「アクセスとモビリティに関するオーストラリア基準 /the Australian Standards for Access and Mobility」は遊び場には適用されず、また遊び場を考慮して作成されているわけではありませんが、遊具や遊び場のアクセシビリティを考える際に役立つ情報が載っています。



木陰



日よけ



なお、屋外の遊び場では紫外線にさらされるリスクがあるため、日陰が豊富にあることも望まれます。

### ハザードへの意図しないアクセス

遊び場を開発するプランナーと設置者は、一部の子どもへのチャレンジの提供や、全ての年齢や能力の子どものニーズへの対応を目指すに当たって、認識しておくべきことがあります。それは、高い場所や開口部にたどり着けることが、子どもによってはハザードとなり得るという点です。

よちよち歩きの子どもや移動補助具を使用する子どもが、スロープを使って頂上のデッキまでたどり着けるようになったことで、彼らが広い開口部から落ちてしまうかもしれません。こうした意図しない利用者にとってのリスクを見積もる必要があります。また自転車に乗る子どもが高い滑り台の上に行けるようになるなど、不適切な利用によるリスクもあります。

これらの課題は早期から取り組むことで克服しやすくなります。ただし、遊び場でチャレンジを提供しないことの言い訳にこれらが使われてはなりません。デザインの課題と解決法について、詳しくは6.2「スロープ」を参照してください。



# 3. 遊び場のプランニングと改築

## 3. 1 プランニングの重要性

遊び場の詳細なデザインに取り掛かる前に、まず自治体にある遊び場のネットワークを調べ、それらが子どもや親に一連の多様な機会を提供しているかどうかを見極めることが大切です。

各遊び場における遊びの質とアクセシビリティを把握することで、新規開発と現在利用可能な資源の優先度をより適切に判断することができます。

こうした戦略的アプローチを用いたプランニングにより、重複した、または間違った場所への過度な投資を避けながら、敷地の利点を最大限に生かした利用法で、住民のニーズを満たすことが可能になります。

またこのアプローチは、既存の遊び場をより幅広い人にとってアクセスしやすくするための検討にも役立ちます。さらにもし、新規プロジェクトの初期段階からアクセス課題が考慮されていれば、先々でコストの修正をする必要がなく、資金と時間の節約につながります。

遊び場を検討する際は、遊び場のネットワーク上でそこがどう貢献するのか、撤去や改築、移転が必要な施設があるとすればどれかなど、安全性や既存施設のコンディションも考慮しなければなりません。

### プランニングのステップ

より楽しく、アクセシブルで安全な遊び場のプランニングには、いくつかのステップがあります。例えば次のものです。

- 自治体内の既存の遊び場を、分布状態、妥当性、特性、アクセシビリティの度合いなどを含めて査定する
- 今後の整備のための枠組みづくりをする（例：必要なものと、対処や購入が可能なものとのバランスを見出す）
- コストだけでなく、遊び場の価値と今後の維持費も踏まえた予算案を作成する
- 地域住民とステークホルダーを巻き込む
- 個々の遊び場の機能と目的の明確なビジョンを特定する
- 明確な諸基準に基づいて敷地を選定する
- 遊び場をデザインし建設する
- 遊び場を管理する — モニタリングとメンテナンスの実施
- 遊び場を宣伝し、そこでどのような機会が提供されているかについて情報を流す



# 3. 遊び場のプランニングと改築

## 3.2 多様な遊び場の提供

各遊び場ごとに全てのサービスや施設を提供するのは非現実的です。各地から異なる目的を持って訪れるさまざまなタイプの利用者に資するデザインとするため、遊び場の大きさ、遊びの価値、アクセシビリティの度合いには多様性が必要です。また遊び場によって、背景にあるいきさつや、開発に当たって利用可能な資源のレベルも異なります。

一般的に、プランニングの性質、開発規模、住民参加の規模は、その遊び場が誰に向けたデザインで、どの圏内からの利用者が見込まれるかに則したものであるべきです。



地域にある小さな遊び場

広域公園の遊び場や、そこに行くこと自体が目的となるような遊び場では、地域の遊び場より広域の人に資することが多く、より遠くからの来訪者があります。たいていの場合、そこには駐車場があり、幅広い能力や年齢の子どものためのより特別な遊具や機能が備えられています。またこうした遊び場では、多くの人が長時間滞在したくなるため、障害のある子どもや大人のニーズも満たしたピクニックエリアやトイレ、着替えの場所が必要となることも多いです。

## 広域公園か地域の遊び場か

広域公園の大きな遊び場は、家族そろっての外出先やたまに出かける特別な行き先として重要です。しかし子どもが家からアクセスできる地域や近隣の遊び場は、より頻繁に訪れる場所となるため、子どもの生活には一段と重要かもしれません。またこれらの遊び場は、多くの子どもが自立して遊ぶことを学べる場でもあります。

地域レベルで遊び場の質とアクセシビリティを高めることは、多くの子ども、とりわけ障害のある子どもの人生に大きな違いをもたらします。

ある場所を、遊び場として開発するのが適切かどうかを判断する要素はいくつもあります。例えば公園のロケーション、広さとその他の特性、場所のタイプ、どの圏内の人に資するかなどです。



# 3. 遊び場のプランニングと改築

一方、広域公園の遊び場の敷地を選ぶ基準は、地域や近隣の遊び場とは異なります。一般的に、広域公園の遊び場は次の条件を備えるべきです。

- 目立つ場所である
- 容易に利用できる
- 遊び場が資する人口分布の中央に位置する
- 他の似た施設との関係性を踏まえ、戦略的に配置されている
- 公共交通機関でのアクセスが可能である
- 共有路が通じている

さらに優れた遊び場では、次のようなものも提供されています。

- 遊び場の周りやアクティビティにつながる継ぎ目のないルートを選択肢
- 親や付添者による子どもの遊びのサポートが可能
- アクセシブルな便益設備
- 明確で整然としたアクティビティの関係性



## 3.3 遊び場のビジョンの確立

重要なのは、周囲の公園や他の施設とのネットワークにおけるその遊び場の役割を明確にすることです。そのためには、自治体全体での遊び場の戦略的プランを活用することが最も効果的です。

さらに、遊び場が計画されている地域コミュニティの関心事や懸念材料をまとめること、また新しい遊び場のビジョンと目的を立案することも大切です。

このビジョンは、遊び場完成後の維持管理の指針となり、意思決定と今後の開発の判断材料としても利用できます。



Caloundra市が見事に実現したアクセシブルな遊び場のビジョン

## 3. 遊び場のプランニングと改築

### 3.4 アクセシビリティ、インクルージョン、参加の度合いの決定

物理的環境におけるアクセシビリティの度合いはさまざまです。ある人にとって「アクセシブル」な場が、他の人にとってはそうでない場合もあります。例えば次のようなことが起こります。

- ある人たちをアクセスしやすくするためのデザインが、他の人にとって混乱の元やハザードにすらなる
- ある人たちは極めて具体的なニーズを持っているが、特に地域の小さな遊び場において、これが適えられないことがある
- アクセスの問題の解決法の中には、技術的かつ物理的には「アクセシブル」であっても、遊びを促すものではなく、不便、隔離につながる、尊厳を傷つけるものがある

アクセシブルな遊び場づくりの重要な目的は、障害のある子どもの遊びへの参加と社会的インクルージョンにつながる場を提供することです。

デザインの改良はいつでも多くの人にとって意義深い違いをもたらすことができます。

まず自治体の遊び場を全体で捉え、コミュニティに多様な機会の「パッケージ」を提供するのに各遊び場がどう寄与しているかを調べた上で、その遊び場をどの程度アクセシブルにするかを判断するのが最適です。また、そのロケーションにそのタイプの遊び場がふさわしいかどうかを見極めることも重要です。

全ての人にアクセスを提供できる決まった方法はなく、遊び場をアクセシブルにする規則集もありません。最善の結果が生まれるのは、意思決定者が能力の違いについてハイレベルの認識を持ち、幅広い情報にアクセスでき、その情報を自治体の遊びに関するプランで戦略的に活用できる場合です。

#### 何を目指すか

新しい遊び場を計画する、また既存の遊び場を改築する場合、次のものの提供を目指すといでしょう。

- アクティビティの選択肢へのアクセス
- 全ての子どもが社会的に他者と関われる機会
- 選択肢を最大限に広げるため、アクセシブルな遊びの幅があること、そしてその幅が一つの公園内にも複数の公園の間でもあること。この選択肢には、以下のものを含むべき
  - 多様なタイプの動きが見込まれるもの
  - 遊びのアクティビティにおいて（年齢で判然と分けるよりも）、大きさやチャレンジの度合いが異なるもの
  - 創造的で感覚的な遊び
  - 社会的交流や想像的遊び / ごっこ遊びを促すもの
  - 芸術的で自然な要素
  - 環境を巧みに利用する機会

## 3. 遊び場のプランニングと改築



### アクセスに関する助言

都市環境におけるアクセシビリティの問題に対し最適な解決法をアドバイスする、アクセス監査役と呼ばれる人たちの事業が拡大しています。しかし Access and Mobility Standards を厳守しようとする、遊び場の基準と矛盾したり、しばしば大変高額で遊びの価値には無用な、あるいは価値を打ち消してしまうような解決法を求められたりすることがあります。

子どもの遊びに関する専門分野に理解があるアクセスアドバイザーであれば、優れた遊び場のデザイン開発における人的財産となり得るでしょう。こうした人が携われる場合、その専門知識を最も役立てられるのは、彼らの提案を計画やデザインに反映できる、プランニングの初期段階とされています。彼らの助言は、遊び場や一般的な設備へのアクセス、さらには遊び場全体の動線のアクセシビリティの検討において役立つでしょう。また、遊び場で人気を呼ぶ特定のスポットの具体的なデザインの問題解決にも役立つかもしれません。

### 3. 5デザイン段階

#### コンセプト

ほとんどの遊び場のデザインは、精密な敷地図（できれば等高線や標高点が記載されたもの）に重ねられた、アクティビティとスペースの関係性を示すスケッチや図面の作成から始まります。

これはさまざまな段階を経てより詳細になり、改良と洗練が重ねられます。

詳細さの度合いは、プロジェクトの規模、複雑性、予算、その遊び場がどのように建設されるかによって異なります。

遊具メーカーが遊具のコンセプトプランを提供することもあり、この場合はより詳細な製図なしでの建設が可能です。しかし通常は、完全に文書化された造園設計図が求められます。

#### デザイン段階におけるアクセシブルな機能の分析

遊び場のコンセプトが決まったら、デザイナーまたは業者にデザインのアクセシブルな機能について相談することが重要です。

全部の遊び場を全ての子どもにとって完全にアクセシブルにすることは非現実的ですが、遊び場をデザインする際、次の機能は吟味しなければなりません。

- 全体的な安全性と遊びの価値
- 公園に入る、遊び場に行く、特定のアクティビティにたどり着くためのアクセシブルな経路



### 3. 遊び場のプランニングと改築

- 感覚障害や知的障害のある子どもが遊び場を利用できる方法
- 車いすで正面からアクセスできるアクティビティ
- 社会的交流を促し、障害のある子どもが他の子どもと並んで遊ぶ機会を持てるアクティビティ
- 地面にあるアクセシブルな遊び要素と高い場所にある要素とのつながり
- 手、足あるいは頭を使って操作できる要素
- ルースな素材、自然の要素、音の遊び体験にアクセスできる方法

遊び場をどうデザインするかは、利用者をどれほど歓迎しているかを伝える一つのメッセージとなります。

#### デザインと建設

デザインのディテールは、建設工事に携わる人々へ明確に伝えられる必要があります。そこに別の解釈ができる余地があってはなりません。とりわけ次の三つに影響するディテールは、最も重要です。

- 遊びの価値と遊び場の質
- 遊びの機会へのアクセシビリティ
- 安全性

特殊なデザインのディテールは、全て明確に説明する必要があります。

アクセスとインクルージョンは、コンセプトの最初の段階から考慮しておくべきです。これにより、後でアクセシビリティが高価な「付け足し」になる事態を防げます。

遊び場の建設に当たる人々がアクセシビリティの問題をよく理解していなかったり、ユニバーサルデザインのエレメントを正確に解釈していなかったりすることによって問題が生じるかもしれません。

遊び場の建設中にデザイナーと建設業者との対話を促すことで、こうした誤解は防げます。ほんの些細なディテールが遊び場のアクセシビリティに大きな違いを生むこともあります。そこで、次のことをするとよいでしょう。

- 建設業者には、建設段階を通してデザインチームと連絡を取り合うよう促す
- デザイナーには、建設業者に対して必要な指示を与えることができ、彼らに図面を「ウォークスルー」させて重要なディテールの確認を促せるようにする
- 高くつくことになるミスを全て洗い出すため、建設途中に行う契約の履行確認作業や定期的な監査の場にデザイナーを招く

遊び場の設置者は、遊び場のデザイン、建設、遊具等の導入において、オーストラリア基準を順守する必要があります。遊び場が一般開放される前に、政府側の権限者にこの趣旨の公式文書を提出しなければなりません。

# 3. 遊び場のプランニングと改築

## 3.6 既存の遊び場のアクセシビリティの改善

近年、ビクトリア州全域でさまざまな子どもにとってアクセシブルである「all ability」の大型の遊び場の建設が進んでいます。

しかしほとんどの自治体やコミュニティにとっては、既存の遊び場をどうするかも同様に重要な問題です。そういった遊び場の多くは、インクルージョンとアクセスに対する理解の広がりや、地域社会からの要望が高まる以前に建設されたものです。

一部の子どもにとってアクセシブルでない多くの既存の遊び場に対して、自治体が考慮し得る選択肢は数多くあります。それには次のものが含まれます。

- 他の遊び場のアクセシビリティや価値を向上させる前に、大型のアクセシブルな遊び場を一つ建設する
- 全ての遊び場において、重要課題に取り組む（例：ほとんどの場所に行けるようアクセシブルな経路を設ける、自然の要素をさらに増やす、新しい遊具エリアを追加する）
- 障害のある子どもが多く住む場所を特定し、改善すべき主要な生活圏を割り出す
- 地域の全遊び場から、（例：再開発または老朽化による改修が必要な場所など）一連の主要な遊び場を特定する
- 学校に対し、遊び場の改良とその利用について、また自治体の遊び場の戦略プランづくりへの参加について交渉する

障害のある子どもの親たちは遊び場に行こうとして、特に次のような問題に直面してきました。

- 歓迎されている感じや帰属意識が得られず、社会的なアクティビティにインクルードされない
- 親や付添者をインクルードするようデザインされていない施設・設備
- 不適切な地表面
- 道案内の分かりにくさや「目印」の不足
- アクセシブルなトイレ、着替えの場所、ベンチ、駐車場、囲い、水飲み場など、アクセシブルなサポートのある施設・設備の不足
- 遊具のデザインのせいで遊びに参加できない

障害のある子どもの親にとっての優先事項は次の通りです。

- 公園へ通じる、また遊び場の中やその周辺に設けられたアクセシブルな経路
- 幅広い年齢、能力、感性の子どもたちが利用でき、年齢に応じて楽しくデザインされた特色ある遊び
- アクセシブルな便益施設と支援設備



人々を歓迎するデザインが施された遊び場

# 3. 遊び場のプランニングと改築

## 改築時の機会

既存の遊び場が改築されるのは主に、既存資産の全てあるいは一部が老朽化した、危険になった、遊びの価値や快適さが損なわれた際です。

遊び場のアクセシビリティを改善する場合、プランナーや設置者には次のような機会があります。

- 全ての子どもにとっての遊びの価値を高める。とりわけ、一般的に遊び場であまり提供されていない自然の要素とルーズな素材を、アクセシブルな方法で提供することを考慮する
- 遊び場に通じる、また遊び場のあちこちへ行けるアクセシブルな経路を設けるとともに、どの子どもも遊びたがる特別なアクティビティの全てにアクセスを提供する
- 社会的な機会を増やし、より幅広い子どもたちが一緒に遊べるようにする。例えば、並んで座れるよう複数のシートやスペースがある遊具に選択肢を持たせる
- 改築がふさわしく、費用効率が高い構造物を選んで改築する
- 子どもにより遊びの価値をもたらし、安全で、住民に好評のアイテムや特色ある遊びは、たとえアクセシブルにすることができなくても残す

こうした選択肢を検討する際、そこが他の遊び場との関係上、どのような役割を担っているか、誰に貢献しているか、利用者の滞在時間はどの程度か、より広域での遊び場の分布はどうかを考慮することが重要です。

幅広いニーズを満たすには、次のものや特徴を有する遊び場が、大きな利点と経費の節減をもたらすかもしれません。

- アクセシブルな既存のトイレ
- 舗装された園路
- 日よけ、水飲み場 / 水道設備、バーベキュー / ピクニック設備
- 住民や他の利用者とトラブルになる可能性が極めて低い
- 費用をあまりかけずに高い場所の遊びにたどり着けるようにできる坂
- プランづくりを長引かせたりデザインに妥協を強いたりする、歴史的遺産や自然保護遺産、またプランニングの配慮事項がない
- 日陰、快適性、感覚刺激に満ちた探検をもたらす在来の植物

## 3. 遊び場のプランニングと改築



### 「合理的調整」の概念

遊び場の改築でアクセシビリティの向上を検討する際、改築の費用効率を、その遊び場の価値と、地域の障害のある子どもが利用できる代替施設は何かという見地から査定する必要があります。これはよく「合理的調整」と呼ばれます。

改築は一般的に、次の場合にのみする価値があります。

- 新たにつくり直すより利点がある
- 一度に複数の目的を達成できる（例：社会的インクルージョン、参加、安全、遊びの価値の向上）
- 改築される遊び場やアイテムにおける遊びの価値が既にかなり高い
- 改築されたエリアが長期的価値を提供できる
- 評価が高い既存の遊びや機能を損なうことがない

### 3.7 住民やステークホルダーとの協議

家族や他のステークホルダーがプランニングに参加し、自分たちのニーズが満たされるよう協力することで、遊び場づくりプロジェクトはより成功に近づきます。中でも、子どもたちの参加は価値があります。

また障害のある人はかなり具体的な要求を持っているため、プランニング過程での参加が極めて重要です。

どの程度の協議が必要かは、プロジェクトの重要性、敷地の諸条件、自治体側が必要とする情報の種類によって異なります。協議の過程で最も有効なのは、継続的な対話と相互に学び合う姿勢を持った双方向型のプロセスです。

コミュニティでの協議が効果的に行われると、次のような利点があります。

- コミュニティに、自分たちの遊び場というオーナーシップが築かれる
- 自治体が、潜在的な利用者のニーズとそれに応えるデザイン方法への理解を深められる
- 遊び場に影響を与える地域の背景や文化に対する理解が進む
- 他のプロジェクトにも生かせる人間関係が築ける

協議の過程にはたいてい、地域コミュニティの巻き込みが含まれます。いろいろな手段（調査や公開ミーティングなど）を用いたり、団体に問い合せたりして、参加したい利害関係者の募集を公表します。

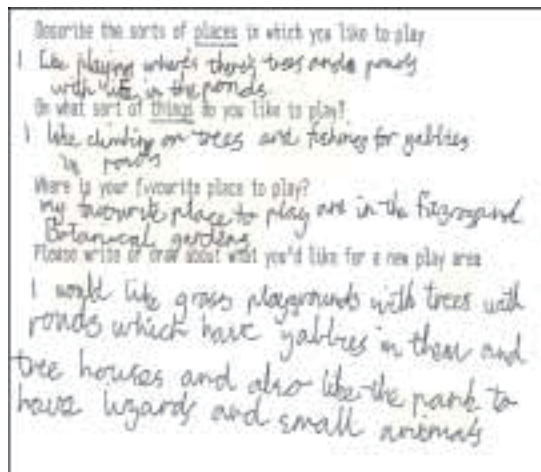
さらに、次の人からの情報提供を求めることもできるでしょう。

- 障害者支援グループや関連団体（例：Association for Children with a Disability）
- アクセスマーカー（障害者の社会参加やアクセス向上を支援する専門家：訳者注）
- Access for All Abilities（AAA）のプログラム提供者



### 3. 遊び場のプランニングと改築

- MetroAccess と RulalAccess（ビクトリア州の都市や地方で、障害者の社会参加やアクセス向上を支援する公的機関：訳者注）の職員
- 自治体が提供するサービス（例：児童サービス、障害者用駐車場計画、デイケアや在宅ケアサービス、障害者のレクリエーションプログラム）
- 地域の学校（特別支援学校を含む）
- 早期介入サービス（障害を持っている可能性のある子どもへの早期支援サービス：訳者注）



子どもが興味を持っていることから重要な洞察が得られることも

#### 子どもの参加

遊び場のプランニングやデザインに、可能な限り子どもを引き入れることが重要です。

遊び場の主要な利用者として、子どもは豊富な経験と意見を持っています。また遊んでいる子どもを観察することも、彼らが何をするのが好きかを見つけ出すよい方法です。

他の形で子どもを引き入れることも有益です。自分の考えを、話す、字を書く、または絵を描くことで伝えられる子どももいれば、粘土や小麦粉粘土、物をカラージュさせるなど三次元のさまざまな素材を組み立てて表現したい子どももいるでしょう。

子どもには、ただ欲しいものを尋ねるよりも、次のような問いかけをする方が有効な場合があります。

- 何をして遊ぶのが好きか
- どんなスペースが好きか
- 興味が湧く遊び場の特色やアクティビティは何か
- 兄弟姉妹は何をするのが好きか、また家族で何をするのが好きか

#### 協議のコツ

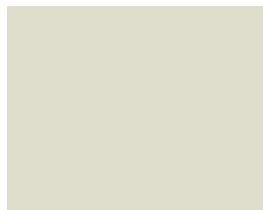
どの遊び場でも、デザインまたは改築をする前に、地域コミュニティから既存の遊び場の利用パターンと、具体的なニーズや関心事を調べるとよいでしょう。その際、望ましいのは、次のような自由回答形式の質問です。

- 現在、あなたや家族は、公園をどのように利用していますか
- あなたや家族は、どんな種類のアクティビティを楽しんでいますか
- あなたが公園の特性に合うと思うテーマは何がありますか
- あなた、または家族の誰かに、遊び場のデザインに影響し得る、アクセスに関する特定の要望はありませんか

アンケートは、コンセプトプランへの反応を探る場合にも役立ちます。

加えて人々に、プロジェクトについての詳しい情報を知りたいか、公開ミーティングに参加したいかを尋ねることも可能です。

## 3. 遊び場のプランニングと改築



障害のある人も参加する公開会議を運営する際は、視覚と聴覚の両方による資料提供が必要で、聴覚障害のある人のために Auslan（オーストラリア手話）での通訳を要する場合があります。さらに、複雑なコミュニケーションニーズを持つ人に配慮し、会議の進行には十分な時間を取ることも重要です。

### 3.8 遊び場の運営

遊び場が建設された後は、利用者のニーズを確実に満たし続けるために、宣伝、モニタリング、維持管理を行う必要があります。また小規模な改修工事のための予算を取り分けておくのもよいでしょう。

#### モニタリング

どの遊び場でも、完成後は主なステークホルダーや遊び場の利用者との率直な対話を続けることが大切です。

遊び場のモニタリングには、そこがどのように使われているかの観察や、利用者に好きな点・嫌いな点について話を聞くことなどが含まれます。これは、改修が必要そうなアイテムや、不足していて今後追加が可能なアクティビティの種類を特定するのにも役立てられます。

遊び場の観察者として最適なのは、公園で働く人や利用者です。自治体には、遊び場のモニタリングや査定に、維持管理に当たるスタッフを加えることを勧めます。

#### 宣伝と利用の促進

潜在的な利用者に向けた宣伝は、遊び場の運営において重要な役割を果たします。

簡単に入手できるアクセシブルな情報があると、利用者がそこに行く手段、持っていく物、どの程度の援助が必要かといった選択肢を知る助けになります。「車いすでアクセス可能」、「囲いあり」、「幼児向け」など特定のニーズに合う遊び場を探す家族にとって、こうした情報は大変貴重です。

また障害のある人の多くは、いつも外出の際に相当な労力を強いられています。有意義で楽しい外出にするために、アクセス、公共交通手段、アクセシブルな施設・設備の情報が極めて重要です。

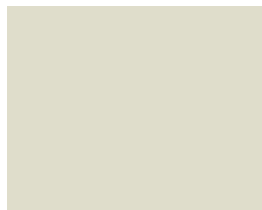
遊び場の宣伝資料には、次の項目を含むべきです。

- 遊び場と主な特色についての簡単な説明
- 住所と位置を記した地図
- 分類 / タイプ（例：広域公園の遊び場か地域の遊び場か）
- 公共交通機関や共有路からの距離
- 駐車施設
- 遊び場が囲われているかどうか
- トイレや休憩所などの便益施設の種類とアクセシビリティ
- どの年齢集団向けか
- 湖、遊歩道、ボール遊び場、カフェなどの近隣施設

特別な遊び場の場合、もし可能であれば、(ウェブサイト上で：訳者注)「バーチャルツアー」を提供することもできます。以下にその例があります。

[www.boundlessplaygrounds.org](http://www.boundlessplaygrounds.org)

### 3. 遊び場のプランニングと改築

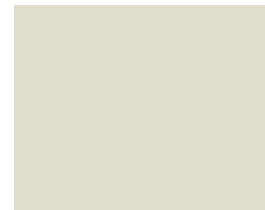


#### 継続的な維持管理

どの遊び場にも、継続的な運営と維持管理が必要です。

維持管理の業務には、定期的な点検と清掃、ゴミの除去と補修、落書きの消去、ルーズな地表面の地ならしと補充、芝刈りと花壇や植栽の管理などがあります。

遊び場の利用度が高いほど、通常の維持管理費も高くなります。広域公園の遊び場では、一年の中で利用が増える時期に、点検が毎日必要になる場合もあります。日常の観察による点検の他に、業務上の定期点検や、年に一度の精密点検を実施しなければなりません。



#### リスクの管理

リスクの概念はしばしば、危険やマイナス要因の観点で解釈されがちです。しかし組織がリスク管理を効果的に行えば、全体的なコストを抑えた上で、本来の目的を達成しやすくなるものです。

遊び場のリスク管理には、方針、手順、実践によるシステムチックな運営が求められます。遊び場の全責任者には、関連するオーストラリア基準に沿った運営が求められます。



# デザインの課題と解決法





## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

最も効果的な遊び場は、子どもたちを引き付け刺激する場所であると同時に、彼らがアクセスし動き回れる場所です。

(年齢や能力にかかわらず) 子どもが訪れる度に違った方法で遊べる環境設定がされた遊び場は、極めて高い価値があります。これは小さくてシンプルな遊び場でも、大きくて複雑な遊び場でも可能です。例えば、植栽、砂、岩、丸太、地形上の特性は、多くのアクティビティに自在に適応させることができます。



先に述べたように、遊びはいろいろな形を取ります。プランナーや設置者が認識しておくべきなのは、遊具を使った身体的アクティビティが、子どもが好きな環境利用手段の一つにすぎないということです。これは全ての子どもの参加を促すために大変重要な視点です。雲梯にぶら下がって揺れることができない子どもも、想像的な遊びやごっこ遊び、創造的な遊びにインクルードされることは可能だからです。

子どもは遊び場にある典型的なアイテムやスペースをさまざまな目的で利用します。プランナーや設置者は、遊び場の使われ方を理解することで、一部の子どもが遊びに完全参加しようとして直面する困難性に対処しやすくなります。

これから以下に示した五つの主要なテーマに沿って解説していきます。

- 特定のスキルの習得とチャレンジ
- 特定のタイプの身体的アクティビティと運動を楽しむ
- 屋外ならではの感覚的特性の体験
- 遊びの小道具としての環境の利用
- 交流を目的とした社会的遊びの促進

各テーマで、プランナーや設置者にとって課題となる、遊びの価値や学びの可能性の最大化、あらゆる年齢や能力の子どもの参加の拡大、けがのリスクの最小化に取り組みます。

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### 4.1 特定のスキルの習得と チャレンジ

物理的環境は、子どもに多くのチャレンジを提供します。チャレンジの達成はそれ自体が目的となり得ます。また他に、どこかへ行くためや、何かで遊ぶために克服しなければならないチャレンジもあります。

子どもの達成感や自立心は、次のようなことからたらされます。

- 何かをうまく操作する（原因と結果を伴う）
- 複雑な砂の城や構造物を作り上げる
- 頂上に到達する
- 最後までやり遂げる
- バランスをうまく取る
- 迷路で道を見つける
- サーキットを一周する
- より早く、より高く、また違った方法で行う

全ての子どもはチャレンジを通して学んだり、成長に連れスキルを上達させたりすることで満足感を得ます。これは、人生のための学びに欠かせない部分です。

一部の子どもは、特定の身体的チャレンジをいつも成し遂げられるわけではありません。そこで遊び場は、子どもが自分に合ったスキルを習得できるよう、代わりとなる機会を提供する必要があります。例えば、音がするパネルで音楽を作り出したり、自転車用通路で小さな信号機を作動させるボタンを正確に押したり、適切な握り部や背もたれがあるスプリング遊具に一人で乗ったりすることを学ぶ機会です。

遊び環境が豊かで柔軟であればあるほど、また遊び場の利用法が多ければ多いほど、どの子どもも自分が習得できる何かを見つけやすくなります。



原因と結果を伴う遊びが達成感をもたらす

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

異なるタイプのチャレンジには、次のものが含まれます。

### きわどい高さへの挑戦

子どもは、遊具に手でぶら下がってみたいと思うかもしれませんが（例：雲梯、トラックライド、オーバーヘッドリング）。しかしこれらのアイテムは、経験が浅く小さな子どもには届かない高さに設置されていることがよくあります。この場合、子どもは度々大人に、不適切と思われる高さまで自分を持ち上げてほしいと頼みます。また一人である場合は、自分で飛び上がってバーをつかみ損ね、落下することもあります。一方で、十分大きな子どもには、そのアイテムを効果的に使えるだけの高さが必要です。もしそのアイテムが（概して安価なものですが）異なる高さで二つあれば、子どもたちは適切な高さでこうしたアクティビティを練習することができるでしょう。

### たどって登るルートへの挑戦

何かの頂上にたどり着く行為は、挑戦心をかき立てるものです。中でも、高い場所にある隠れ家や滑り台で遊ぶといった、登る目的がある場合はなおさらです。

登り方の選択肢を提供することで、子どもが自分に合ったアクセスの手段を選べるようになります。

- エキサイティングなものへのルートが、大変難易度の高いアクセスポイントに限られることがないようにする（故意にそうデザインする場合を除く）。注意：梯子の横木や柔軟性のある素材を伝って登るのが困難な子どもは多い

- 多くの子どもと、子どもを手助けして頂上まで登る大人には、階段などの安定した予測可能な踏み板が必要。しかし階段は、より挑戦的なものを求める一部の子どもにとって面白みを欠く場合があるため、上り下りの手段に幅を持たせることが重要
- スロープは全ての人を頂上に到達しやすくできるが、これには利点と同様、難点もある。  
6. 2「スロープ」を参照

### その他の挑戦

多くの子どもにとって、型に詰めた砂をきれいに抜いたり、棒切れで小さな家をうまく作り上げたりすることも挑戦です。子どもは遊びのいろいろな局面で挑戦を見つけ、それは時とともに変化もします。ルースな素材、創造的な遊びの選択肢、多彩なスペースや素材を利用できる環境であれば、子どもは自分なりの挑戦を次々と見つけていくでしょう。

## 4.2 身体的アクティビティと動き

さまざまなタイプの運動をすることは、子どもにとって楽しいのはもちろん、身体的、感覚的、認知的、感情的発達に不可欠であるとされます。

理学療法の多くが運動と多様な動きの体験を取り入れているのは、子どもの発達と達成感を促進するためです。また身体的アクティビティは健康保持のために必要で、中でも循環器系の疾病予防に大変役立ちます。

粗大運動のスキルの発達（例：走る、跳ぶ、登る、ぶら下がる）は、運動感覚の発達に重要であると同時に、子どもの社会的参加の助けとしても必要です。

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

運動は多くのタイプの遊びで重要です。子どもが運動を楽しむのは、動くことで得られる特有の身体的満足のためでもあります。運動は次の目的でも利用されます。

- 他の子どもと一緒に楽しむ（例：何人かで回転遊具に乗ったり、一緒にブランコで揺れたりする）
- 自分自身や他の子どもに挑戦する（ブランコをより高くこいだり、より速く回転したり）
- 一緒にゆっくりと揺れることで、親密な会話をサポートする
- 自分の体がどう動くのかを知ったり、違う動きを試したりする



優れた遊び場は、いろいろな動きの機会を提供し、十分に融通が利かなければなりません。そうすることで子どもは、自分の気分や興味、能力、必要なサポートの度合いに応じて、いろいろな方法で運動に取り組むことができます。

遊具やスペースの使い方が多様であればあるほど、さまざまな年齢や能力の子どもたちにもたらされる価値が高まります。





## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン



### 発達に影響を与える運動

身体と脳の発達のために、子どもには特定のタイプの運動が必要です。運動感覚は、複数の成長段階にわたる連続的な進歩により発達していきます。進歩が途切れ途切れ、あるいは不完全であれば、結果として学習の困難性、社会的スキルの不十分さ、協調的運動の未熟さにつながる可能性があります。

運動が影響を与える発達のタイプには、次のものがあります。

#### 前庭覚の発達

前庭覚の発達は、バランスや協調運動に関わる内耳の発達と結び付いています。このタイプの発達を促すには、回転する、揺れ動く、ブランコに乗る、転がる、弾む、バランスを取るなどの機会が必要です。

#### 固有受容覚の発達

固有受容覚の発達は、体が空間のどこにあるかを認識する力、すなわち四肢の感覚や視空間認知力、決まった空間における体の動かし方といった能力と関連しています。このタイプの発達を促すには、以下の体験が必要です。

- 深い圧刺激を受けたり、何かを圧迫したりする
- 何かに潜り込む
- 狭い隙間に体を押し入れる
- 頂上に居たり見渡したりする
- 頭を下にしてぶら下がる
- バランスを取る

#### 粗大運動の発達

粗大運動の発達は一連の大きな筋肉の使用を含み、体力や協調的運動を向上させます。具体的には、歩く、走る、跳ぶ、スキップをするなどで、蹴る、ステップを踏む、滑る、車輪付きのものをこぐ、ぶら下がる、登るなどの動きが含まれます。

#### 微細運動の発達

微細運動の発達には、より高度な調整力を必要とする動作のための指や手の使用が含まれます。具体的には、ボタンを押す、ハンドルを回す、引っ掻く、こする、つかむ、突く、撫でるなどの動きです。

#### 目と手の協応

目と手の協応には、投げたりキャッチしたりする、目標物に向かって手を伸ばす、ハンドルや握り部を正確に握るなどの動作や、梯子を登るなどの協調的運動が含まれます。

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### 4.3 全ての子どもの身体的アクティビティと運動を支援するには

特定の障害を持つ子どもの多くが、遊び体験の機会を逃しています。これにより、彼らの全般的なスキルの発達に影響が出る可能性があります。

全ての子どもが運動を経験できるようにするためには、標準的な遊具に、サイズやサポートのメカニズムの観点による具体的な適応策が必要となるかもしれません。

地域やコミュニティごとに、それぞれ遊びの選択肢があることが重要です。そうすることで、誰もがどこかで自分に合った遊びを見つけやすくなります。

プランナーや設置者は基本原則として、最も多くの人が利用できるアイテムを選択するべきです。たくさんのアイテムを備えられない小規模な遊び場ではなおさらです。

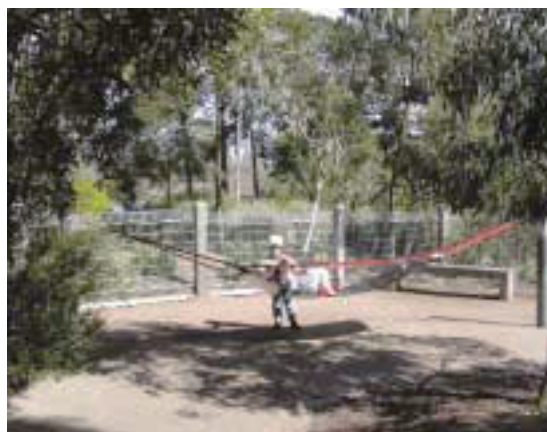
遊び場をデザインまたは改築する際に大切なのは、幅広い身体的アクティビティの支援と促進です。

そこで、全ての子どもの身体的アクティビティへのアクセスを向上させる機会について、以下のカテゴリー別に解説します：「スプリング遊具と回転遊具」、「ブランコ」、「車いす用ブランコ」、「滑り台」、「トンネルと圧迫刺激」、「粗大運動のスキルを伸ばすアクティビティ」、「微細運動のスキルを伸ばすアクティビティ」。

### スプリング遊具と回転遊具

子どもも大人も利用できる、揺れ動く遊具や回転遊具を設置するとよいでしょう。他に次のようなデザインの機会があります。

- 背もたれ、フットレスト、適切な握り部を設け、多くの人にとってより使いやすいアイテムにする
- 背もたれ付きで隣に並んで座れる二人用のスプリング遊具を設け、より多くの人ができるようにする
- シートの幅が多様なスプリング遊具を設け、いろいろな体格の人に対応する
- 長い / 奥行きがあるシートにし、大人が子どもを抱えて座れるようにする
- 回転遊具を設置し、大勢で一緒に、またいろいろな方法で遊べるようにする

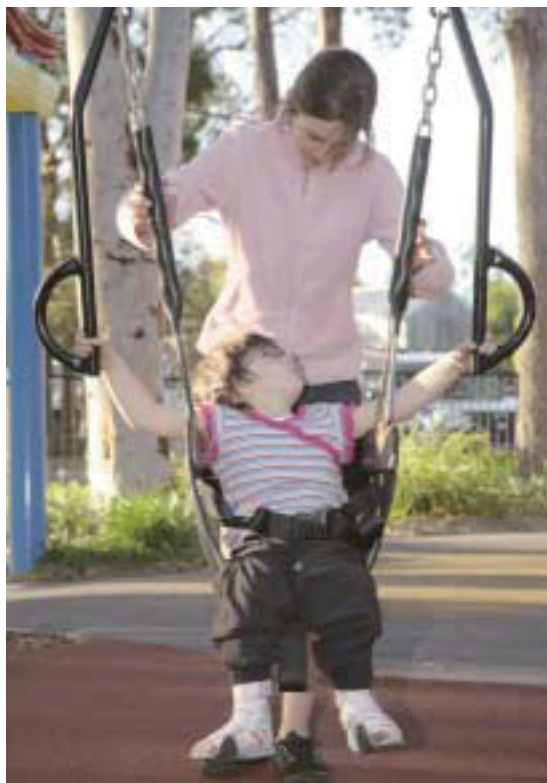


## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### ブランコ

ブランコは、公共の遊び場でとても人気があるアクティビティです。車いすでアクセスでき、乗り移りやすいようしっかりと安定していて、シートデザインや支持具に選択肢があると、ブランコは多くの子どもにとってアクセシブルになります。遊び場にブランコを設ける際は、次のような多様なシートを検討する必要があります。

- 小型で囲われた幼児用シート
- 平らで硬いシート
- 幅が広く、柔軟性があり、大人が乗れる大きさのシート
- 背もたれ付きのシート。大きな子どもや大人が乗った時、足が地面に引っ掛からないよう十分な高さがあり、かつ/または車いすから容易に移乗できる低さのもの



### 車いす用ブランコ

車いす用ブランコは、障害のある子どもにブランコの感覚を体験する貴重な機会をもたらします。しかし業界では、これらが他の子どもとの分離を促し、厳密にはインクルーシブではないのではないかという議論もあります。

車いす用ブランコは大型で重量があるため、不適切な使用に伴うリスクを最小限に抑える目的から、フェンスで囲われ、スロープには鍵が掛かっているのが一般的です。また高価でもあります。車いす用ブランコの導入を検討する際、また導入を決定した際は、次のことを考慮します。

- (シートに座った子どもが) ブランコの動きをアシストするためのハンドル付きシート
- 費用効率と、他の選択肢と比べた車いす用ブランコのメリットを注意深く検討する





## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン



- 車いす用ブランコは、遊び場の中の楽しいルート上で、他の子どものブランコの近くに設置する
- 利用者の目に日光が差し込むことがないように、日よけを設けたり向きを工夫したりする
- ブランコの案内板には全て、ブランコは誰でも使えるが、利用には注意が必要であることを明示する。案内板には正しい使用方法も表示する
- フェンスで囲う場合は、見通しを妨げない素材を用いる。また周囲の人をブランコの動きや衝突のリスクから守りながらも、フェンスの高さを低く抑えることを検討する<sup>Ⅷ</sup>



### 滑り台

滑り台を滑ることは、子どもにとって爽快な体験で、バランスを取るスキルや自信を得るのに役立つものです。

いろいろな滑り方ができ、高さやチャレンジの度合いが異なる滑り台の提供を検討します。

滑り棒、チューブ式滑り台、らせん滑り台、二連の滑り台、カーブした滑り台、波型滑り台はいずれも、多様なチャレンジと感覚体験をもたらします。滑り台には、構造物に取り付けられたものや、盛り土の上に作られたもの、一体成型で作られたものなどがあります。滑り台は他のアクティビティと結び付くことで、社会的な遊びの一部となることもあります。

子どもがスピードに乗って滑り降りてくる出口には、注意が必要です。滑り台は、砂場などの子どもが留まって遊ぶアクティビティエリアに滑り降りることがないようにし、出口の前を経路が横切るような配置も避けるべきです。滑り台のエンド部には長さを持たせ、子どもが十分に減速して着地できるようにします。

チューブ式滑り台は、子どもが外に飛び出す心配がない一方で、閉ざされた空間を怖がる子どももいます。また子どもがチューブの外側を登り、危険な場合があります。滑り台を導入する際は、次のことを考慮します。

- 土手状の斜面を利用したコンクリートの滑り台は、子どもがローラースケートや自転車で遊ぶことがないように、注意深くデザインする必要がある
- 幅の広い滑り台や二連の滑り台は、側面を比較的高くする。これにより、付添者（または兄弟姉妹）が子どものサポートと安全のためや後を追うために、一緒に滑りやすくなる
- 深い滑り台にし、小さな子どもの姿勢を保持する



## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

- 滑り台の頂上には、適切な握り部または手すり、アクセシブルな移乗用デッキ（床面から約450mmの高さ）を設ける。これにより、移動補助具を使用する子どもや子どもに同行する付添者が、滑り台に乗り移りやすくなる



上ったり下りたりする手段の選択肢



二連の滑り台は子どもの付き添いや補助に役立つ上、より社会的な遊びも可能にする

### トンネルと圧迫刺激

狭い抜け道やトンネル、柔らかいローラーの間に体を押し入れて通り抜ける体験は、固有受容覚の発達や感覚入力を促し、自分の体の位置や動きの意識化につながります。

遊び場にトンネルを設ける際は、車いすのまま通れる直径の選択を考慮します。加えて、光や色、外をのぞける場所など異なる感覚的遊び体験も重要です。また植栽を利用したトンネルは、格別な空間を提供します。

近接して並んだクッション入りの支柱の間や植物の密集した場所に、体を押し入れて通り抜ける体験は、一部の子どもにとって特にメリットがあり、全ての子どもにとっても楽しい遊びが加わります。



圧迫刺激は固有受容覚の発達を促す



## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### 粗大運動のスキルを伸ばすアクティビティ

粗大運動のスキルを伸ばすものには、梯子や階段を上ったり、でこぼこの地面を歩いたり、岩壁をよじ登ったり、つるつるした斜面を滑り下りたりすることが含まれます。

大きさ、チャレンジ、アイテムへのつかまり方や座り方などに選択肢を持たせると適応性が広がり、より幅広い子どもが利用できます。粗大運動のスキルを伸ばすアイテムを導入する際は、次のことを考慮します。

- 球技や kick-to-kick（オーストラリアンフットボール用のボールをお互いに蹴ったりキャッチしたりする遊び：訳者注）ができる付属スペースを検討する。これらのアクティビティは、社会的な協調性やスキルの上達を促す
- 舗装された、通路のネットワークとボール遊び場を提供する。ここでは車いすなどの利用者が有利になり得る



子どもは遊具を使った遊びだけでなく様々な方法で遊ぶ

- ボール遊びができる芝生エリアを隣接させる。子どもはここに寝転んだり、離れた所から他の子どもを眺めたりできる

- 遊具の周りや上へのアクセシブルルートを設ける
- アクティビティの妨げにならない場所に車いすを置いておけるようにする（例：ブランコエリアや構造物への登り口の隣）。これにより、移動に制限のある子どもが補助具を離れて、身体的アクティビティに参加することができる
- 段階的なチャレンジの場を提供する。平均台の場合は、低くて幅が広く平坦なもの、高くて幅が狭く、曲がっていたり、より歩きにくい表面だったりするもの。また階段は、幅があり蹴上げの低いものと、踏み面がより狭く、蹴上げの高いものを設ける



このガタガタと揺れる橋は小さな子どもにチャレンジを提供し、粗大運動のスキルの発達を促す

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### 微細運動のスキルを伸ばすアクティビティ

子どもは皆、アクティブな遊びと同様に、小さな物を巧みに操るチャレンジが好きです。特に、筋肉のコントロールに困難を抱える子どもにとって、多くの人には当たり前の小さな動きを練習し、成し遂げることで得られる喜びは格別なものです。微細運動のスキルを伸ばすアイテムを導入する際は、次のことを考慮します。

- (手の代わりに) 腕、握りこぶし、足などを使って回したり打ったりできる、動くアイテム



叩くと音が鳴るアイテムは、達成感と楽しみをもたらすことができる

- 上半身の体力かつ / または手の操作性を高める遊び体験。例えば、砂や水の入ったバケツをロープで引き上げる、台車などに乗った状態でロープを引いて移動する、レバーを引いて作動させるなど
- 手首の伸展を促し、肩の力や安定性を増すため、垂直あるいは傾斜した面を使うアクティビティ

- 相互作用的で、動かすことのできるアイテムやプレイパネル。その際、車いすに乗る子どもが下部に膝を入れて正面から手が届くようにし、操作の際に相当な体力やあまりに繊細な運動スキルが要求されないものとする。例えば、調節可能な支柱に付けられた車のハンドル、音が鳴る遊具、レバー、滑車などの仕掛け、引き上げるもの



このプレイパネルは、車いすに乗る子どもが正対して遊べるとよりアクセシブルになる

- 高さが異なる複数の遊具、また可能であれば、高さを調節できるサポートの付いたもの
- 車いすから降りて、あるいは体を支持された状態で座り、砂や水、小さなアイテムに手や足を伸ばして、触ったり操作したりする機会



## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### 4.4 感覚的遊び

遊び場が有する感覚的な特性は、一部の子どもを夢中にさせるものです。他の子どもも、楽しむためや、位置や方向を確認するため、また自分たちの世界について学ぶために、特定の感覚を頼りにしています。

遊び場は子どもに、手触り、音、色、模様、光、匂い、空間、動きの経験を積む機会を提供できます。こうした感覚的特性は、特定の子どもにとって非常に重要です。

感覚的遊びは、他の身体的遊び要素を利用できない子どもも楽しめるものとして、遊び場に取り入れられます。そうした場にゆとりのスペースを設けると、付添者が手伝ったり、複数の子

どもと一緒に遊べたりでき、とりわけ満足度の高いアクティビティとなり得ます。

さまざまな感覚的遊びのアイテムは、身体的チャレンジに代わる面白さと魅力をもたらします。それには次のようなアイテムが含まれます。

- 音や音楽のアクティビティ
- 触ると動いたり反応したりする小さな遊び要素。算盤玉や植栽、相互作用的な彫刻など
- 子どもがたどって探検したり、指でなぞったりできる模様
- いろいろな姿形、香り、音のする植物

また感覚的特性は、物に独特で記憶に残る個性をもたらすこともあります。例えば、木の葉や透き通った物から差す光、特定の草木や素材の持つ香り、季節の移り変わりを知らせる植栽、芸術作品を通して語られる物語などです。

感覚的特性は、努力に報いるご褒美やさらなる探検に誘うきっかけとして利用することもできます。例えば、子どもが頂上に到着した時に鳴る特別な音や、自分がルートに沿って進んでいると分かり励みになる、魅力的なテクスチャーなどです。

これらの特性は、子どもが空間での位置や方向を知る助けになる他、安全性を高めたり危険を知らせたりする役目を果たすことも可能です。感覚的アイテムのこうした利用法の例として、通り道にテクスチャーを加える、コントラストの高い色で地面を塗る、特定の場所に強い香りまたは音の手掛かりを置く、周囲とのコントラストが際立つ色で握り部を塗るなどがあります。



床のボタンを踏むと音がする



## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

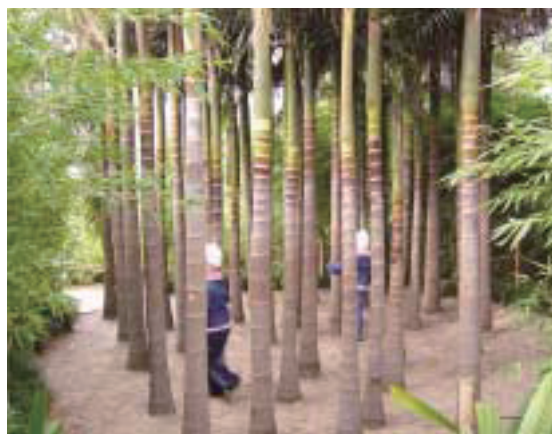
ただし、感覚が敏感な一部の子どものためには、ある音やノイズ、テクスチャーが大変不快なものになり得ることへの留意が必要です。例えば音楽的な遊び要素は、苦手な子どもが避けられる場所に置くよう配慮するべきです。



各筒にはそれぞれ在来植物の乾燥した種や葉が入っている。下のゴム球を押すと中の植物が巻き上げられ、筒に開いた小さな穴から香りがする。パネルは、鼻の高さに合わせて上下に動かせる

### 4.5 遊びの小道具としての物理的環境

子どもはしばしば、物理的環境や遊具、素材を、自分たちのアクティビティの小道具として利用します。実際に遊びが生じるのは本人の心の中であり、物理的環境は子どもにとって目的ではなく、目的のための手段にすぎません。



こうした遊びは、ある時は極めて身体的または社会的です。子どもたちが集団で走ったり、車輪付きのものをこいだり、追いかけてっこをしたりする場合があります。またある時は、想像力やファンタジーに基づいた孤独な遊びの場合もあります。さらには暗黙の、または明示されたルールが存在し、それが参加する人によって変化する場合もあるでしょう。こうした遊びには、その環境が備えている特性が大きく影響します。

子どもが遊び場のどの高さにある物理的要素も活用でき、他の子どもと一緒に遊べるようにするためには、彼らがゲームの進行に沿って物理的に動き回れ、少なくともいくつかの小道具（遊びの要素や遊びに使えそうな物は何でも）を利用できる必要があります。

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

一部の子どもは他の子どもに比べて、移動、遊具の使用、また行きたい場所に通じる道を見つけることが困難な場合があります。それには次のような理由があります。

- 見ることの困難性
- アイテムに手が届かなかったり、自分の居たいスペースに入れなかったりする
- 登る、ぶら下がる、介助なしで座る、バランスを取るなどの身体的スキルが十分でない
- ルーズな素材が使えない、またはそれらが手の届く場所にない

異なるアイテムを使った遊びを促す空間的アレンジに、葉っぱや砂、水などのルーズな物を重ね合わせた複合的な遊び場は、最大限の遊びの可能性をもたらします。これは大きなプロジェクトと同様、小さな遊び場でも実現できます。

続いて、できるだけ多くの人に利用される遊び場にするため、プランナーや設置者の助けとなるアイデアを紹介します。



カバのHoratioとHenrietta。Knox市の依頼でPeter CorlettとAludean (Lu Skacej and Dean Colls)が共同制作



創造的な環境が様々な遊びを誘発する



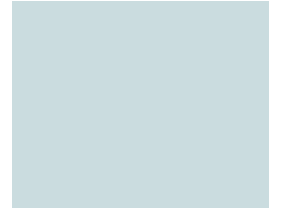
最も単純なものこそ全ての子どもが使える遊具である場合も

### 自然の要素

高木、低木、草、樹皮、土、砂、水、岩などの自然の要素は、子どもの認知性や創造性の発達に影響する貴重な体験を提供します。

また自然のエリアは、素晴らしい快適性、美観、可変性、予測不可能性を備えています。子どもたちはそれらを通して、生態環境と自然のシステムについての理解を深めます。

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン



身体に障害のある子どもにとって、自然界へのアクセスはしばしば困難です。それは地形が物理的にアクセス不可能であったり、木の葉や花など多くの要素が手の届かない所にあたりするためです。

幼い子どもたちは自然について学ぶために、自然環境に身を置き、体験することが必要です。絶えず移り変わる自然環境では、テクスチャー、音、光、匂い、色、温度が複雑な変化を見せます。そこで子どもには、常に新しい方法で自然環境と対話を重ねるアプローチが求められます。そうした自然との対話の中には、湿っていた地面が乾くのを感じたり、風に揺れる枝と動かない枝の違いに気付いたり、鳥の鳴き声に反応したりすることが含まれます。遊び場に行く度に、新しいことを発見する可能性があるのです。



自然の遊び場は、遊びに利用できる「ルースなかけら」も提供してくれます。葉っぱや小枝、ユーカリの木の実などは、遊ぶ人の能力や好みによって多様な使い方ができます。こうした遊びでは型にはまった遊び方が強いられないため、他とは違う満足感が得られます。有意義な遊びを促すルースな自然の要素は、子どもの身体的、想像的、感覚的、社会的な能力や力量がさまざまであっても、適応が可能です。

自然環境の設定にも、複雑性、可塑性、操作可能性に度合いがあり、これらを通して子どもは、ごっこ遊びや因果性のある行動、構造遊びといった発達の重要な多くの遊び行動を体験することができます<sup>ix</sup>。

他にも次のような方法で、遊び場に自然を組み込むことができます。

- 木に登ったり、密集した植物の間を縫うように進んだり、低木の茂みの隠れ家に入り込んだりする遊びを誘う、さまざまなタイプの植物を揃える
- 鳥や在来の動物、昆虫が棲みやすいよう、特定の植物を植える
- センサリーエリアを特設するより、遊び場の中に多様な植物を配置することで、誰もがアクセスできるようにする



- レイズド花壇だけでなく、草木の間を曲がりくねって進む小道を設ける



## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン



曲がりくねった小道は、「あの先に何かあるかも」という興味を引き起こす



冒険の旅

### 水

楽しくて扱いやすい水は、重要な感覚的エレメントの一つです。その形、色、温度はさまざまに変化し、他の要素と併せて使うことで遊びの機会はさらに広がります（泥遊び、木の葉を浮かべる、岩でダムをつくる）。

水が魅力的なのは、リスクとチャレンジがもたらされるためです。砂場で、また他の多様な素材と組み合わせて使うと、水は建築的な遊びの媒体になり得ます。



遊び場に水を組み込む最も安全な手段は、水を貯えることなく噴霧させるか流す方法です。

他に次のような方法があります。池、浅く歩いて渡れる水溜り、流れる水路、水上に架かる橋、舗装面から噴き出す水、手押しポンプ、堰き止められる水路、蛇口、浅瀬の中の彫刻、水の流れる壁、砂場に設けられた蛇口やホースといった簡易な装置などです。

- モクマオウ（外見がマツに似た、オーストラリアの被子植物：訳者注）の実や葉、ユーカリの実、落葉樹など、興味を引く「ルースなかけら」をもたらず植物を選択する
- 草地、カシなどの樹皮や落ち葉の敷き詰められた場所など、柔らかな自然の地面を取り混ぜて設ける
- いろいろな香りのする植物を植える（ただし多すぎると匂いが強烈で混乱を招く）



## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

子どもはたいてい水遊びが好きなので、全ての人が確実に水にアクセスできるようにすることが重要です。水遊びをできるだけ多くの子どもにとってアクセシブルにするよう、次のことを考えます。

- フレキシブルなホースが付いた蛇口を備え、どの子どもも手が届くようにする
- 蛇口、水飲み場、手押しポンプはレバー式にする。これにより、操作に微細な運動スキルが要求されない
- 音が位置を知る手掛かりや道標となりそうな場所に、噴水など水を用いた仕掛けを配置する
- 車いす使用者がアクセスできる、水が流れる壁などの仕掛けや水飲み場を設ける。(例：アクセシブルな通路沿いで、膝が入る空間と十分な操作スペースを備え、利用者が濡れることのないデザイン)
- 砂などのルースな素材と水を組み合わせる

遊びは、水面でも（例：舟を浮かべる、川に同時に枝を落として競争する）、水中でも起こります。ただしこうした遊びを実現させるには、費用、管理、監視、節水、維持などの要素が影響します。遊び場のデザインに水を組み込む際は、次の項目を検討することが重要です。

- 継続的な清掃と、水の有効な再利用の必要性
- 敷地内に一時的に水を溜められる場所があること
- タイマーなどによる水の無駄遣いの管理
- 排水と表面流出への対応



水がもたらす遊びの機会は無限

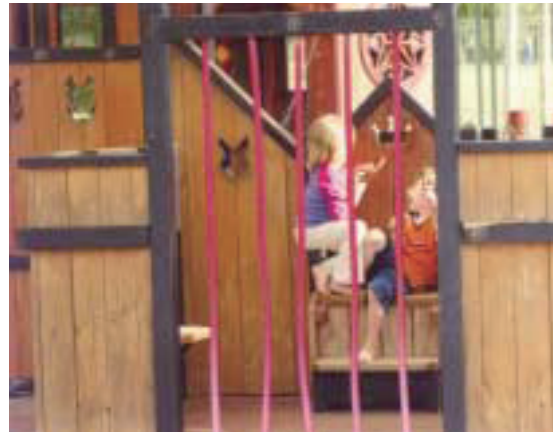
## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### 4.6 参加、社会的遊び、交流を 生むデザイン

社会的交流は、遊び場の全ての子どもと大人にとって最も大切な要素です。従って、子どもたちが社会的スペースへ物理的にアクセスでき、自分がそこでの活動に参加していると実感できることが最重要です。

社会的交流が全ての子どもにとって重要なのは、次の理由からです。

- 他の子どもと同様に、何かに属して物事を行う機会を提供する
- 社会的排除を最小化する
- 子どもがスキルや行動の仕方を学んだり、他の子どもの振る舞いをまねたりできるロールモデルを提供する
- 聴覚に障害がある、または複雑なコミュニケーションニーズを抱える子どもに、他者とコミュニケーションを図る経験を促す
- 身体的アクティビティが困難な子どもも参加意識を持てるようにする
- 協力を促し、社会的スキルの実践の場を提供する
- 多様なニーズや興味に対する認識を広める
- 他者との関わりの中で自己意識を高める



全ての子どものための遊び場で社会的交流を向上させる機会について、以下のカテゴリー別に解説します：「協力的遊び」、「座る場所」、「社会的遊びのための複合スペース」。

#### 協力的遊び

ルースな素材の組み合わせ（砂と水など）、動くアイテム、綿密に配置された遊び要素は、遊びの中で子どもが協力する機会を生む助けとなります。協力的遊びを促す遊び場をデザインする際は、次のものを検討します。

- 上の階と下の階をつなぐ滑車とバケツ。これにより、地面にいる子どもと上にいる子どもがお互いを頼りにして遊べる



デッキの上にいる子どもが容器を下ろし、下の誰かに砂を入れてもらう

## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

- 全ての子どもがアクセスできる、滑車とベルトコンベアの仕掛け
- 積み木、マルチ材、木箱、葉っぱ、小枝などの建築的な素材
- 二人以上ならさらに別の遊び方ができるアイテム



社会的交流は全ての子どもにとって最も重要な要素

### 座る場所

遊び場での座る場所は、社会的交流、見守り、休憩のために大変重要です。

座る場所は正式な休憩所だけでなく、出っ張った岩の縁沿い、高い場所、人々が交流するエリアにも設けられます。遊び場に座る場所をデザインする際は、次のことを考慮します。

- 園路から段差なしでのアクセスを保証する
- グループで座れる場所を提供する。また車いす使用者がはみ出すことなく他の人と並んで座れるよう、車いすのためのくぼみ/スペースを確保する

- 夏は日陰になり、冬は日当たりがよく、眺めが魅力的な場所にする
- プレイテーブル、ピクニックテーブル、バーベキュー施設に座る場所を設ける。そこは車いすでアクセス可能とし、隣で付添者が手助けするためのスペースも確保する
- 列車やボート、隠れ家などの遊び要素に、二人掛け用のシートを設ける。運転席は、車いすに乗る子どもも使えるものとする
- 車いすでアクセス可能なアイテムは、必ずアクセシブルルートとつなげる
- 背もたれと肘掛のあるベンチを設置する



この単純なベンチには車いすやベビーカーのためのスペースが確保されているため、人々が一緒に日陰で休むことができる



## 4. 遊び行動と遊び場： 参加の機会を最大限に広げる 効果的デザイン

### 社会的遊びのための複合スペース

立体のエレメントを複雑に配置することで、追いかけてっこをしたり、みんなで走り回ったり、車輪付きのものをこぎ回ったり、隠れたりするゲーム、また想像力を使ったゲームが促進されます。遊び場をデザインする際は、参加を支援するよう次のことを考えます。

- 子どもによってたどり着けないスペースがある場合は、他の子どもと連携しながら、隣接するアイテムを使って遊べるようにする
- 継ぎ目のない通路、伝声管、のぞき穴、窓などで、コミュニケーションのつながりや物理的な結び付きを活用する
- 社会的エリアに、彫刻、丸太、切り株、壁など自由な遊びの可能性を持ったアイテムを配置する
- 社会的要素の間をアクセシブルルートで結び、それらを渡り歩いたり、他のゲームに発展させたりできるようにする

- うまく動き回れるよう、十分な広さのスペースを設ける
- 構造物の上の階に登る手段として、梯子や他の登攀遊具に加えて / 替えて、幅広の踏み段、平らな踏み板、階段などの容易に登れるルートの選択肢を提供する
- 可能であれば、複数の出入り口を設ける



同じ場所にたどり着くためのいろいろな手段



## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア



遊び場を利用する子どもも大人も全て、その体力と能力は一人一人異なります。物理的アクセスに選択肢があり、社会的交流を促し、感覚刺激が考慮された遊び場であれば、全ての利用者が自分の力を高めることができます。

この章では、子どもの遊び場へのアクセシビリティに影響する主な障害のタイプを取り上げます。またアクセシビリティを最大限に高めながら、全ての子どもにとって刺激的で挑戦心が湧く、基本的なデザインの解決法も提示します。

### 5.1 視覚、聴覚、他の感覚障害のある子どものインクルージョン

視覚、聴覚、触覚の障害は、その重症度によって、また複数の感覚障害があるかによって、子どもの遊びへのアクセスにいろいろな影響を及ぼします。

その程度を問わず視覚に障害のある子どもには、遊び場で自分の位置を知ったり、興味のあるアクティビティを見つけて利用したり、他の人とコミュニケーションを取ったりするために、別の手掛かりが必要です。また彼らは、いくつかのハザードに対してより無防備な場合があります。

聾または難聴の子どもは、コミュニケーションや社会的活動への取り組みが難しい場合があります。またバランスを取ることが困難な子どももいます。

ある子どもは触覚に対して大変敏感であったり、感覚的情報を統合することが難しかったりします。また他に、光、温度、他の環境条件に対して特別に敏感な子どももいます。

こうした子どもの中には、複雑なコミュニケーションニーズを持つ子どもや、話すことのできない子どももいます。彼らは、オーストラリア手話、点字、他のコミュニケーション方法などの手段に頼っている場合があります。これらの事情が、他の子どもと遊んだり、自分の行きたい道を見つけたりする力に影響を及ぼす可能性があります。

遊び場が有する感覚的特性は、道案内や楽しさを提供するのに大変重要です。ただし混乱の元となり得るさまざまな音、色、形、匂いが、子どもを圧倒したり負担となったりしないよう注意します。

視覚、聴覚、他の感覚障害のある子どものインクルージョンには、次のアイデアが役立つ可能性があります。

- 子どもが遊び場で位置や方向を認識しやすいよう、通路には異なる素材を一貫性を持って使い分ける仕組みを取り入れる。また通路におけるテクスチャーの使い分けや色の付いた模様は、意味や楽しみをもたらすものとして、敷地全体にわたり一貫させることを考慮する
- 縁に立ち上がり部を設け、模様やテクスチャーを付けた通路を、(カーブさせる代わりに) 直角に交差させることで、白杖を使う子どもが方向を理解し正しい位置をとることに役立つ
- 遊び場の入り口に、白杖を置いておける分かりやすい場所を設ける
- 階段や高さの変わる場所といった構造物の要所は、目立つ色にする
- 握り部は輝度対比を大きくする(例：背景と比べて対照的に見える場合は、明るい黄色にするなど)

## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア

- 光沢があり反射率の高い表面材は、視覚に障害のある人を混乱させる可能性があるため、地面への使用を避ける



手すりを取り付けられているのは良いが、取付け面との明るさのコントラストが無いのが問題

- 聾または難聴の子どもでバランスを取る力が十分に発達していない場合、高い場所へのアクセスは、梯子や階段よりスロープの方がよい場合がある
- 柵や部分的な囲いは、動きの基準点となったり、視覚や聴覚に障害のある子どもの助けとなったりする
- 丈の高い草や植栽のエリアを曲がりくねって進む狭い通路は、子どもを探検に誘ったり、運動を導くルートとなったりする

- 他に目標物がない芝生エリアでは、芝の一部を刈り込んで「通路」をつくり、子どもが目的の道を見つけやすくする

- 触知式の標識を入りに配置することで、子どもが自分の遊びたい場所を見つける助けとする

- 車の騒音から離れた静かな敷地の方が、難聴の子どもがコミュニケーションを取りやすい場合がある

- 音、テクスチャー、光、独特の空間的特性 / 反響 / 音響効果、また音や動きの相互作用があるアクティビティは、楽しさや努力への報酬をもたらすものとして利用できる。これらは、スロープの頂上や最終目的地となる場所に置くか、子どもたちを引き付けて関わりを増やすために社会的スペースの中心に置いてよい

- 香りのする植物を限られた種類で用い、場所を識別しやすくしたり、道案内の支援としたりする



進む道を見つけやすくする植栽の工夫

## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア

### 5.2 さまざまな知的能力、認知能力の子どもへのインクルージョン

子どもの認知力、判断力、社会的能力には大きな幅があり、それらは遊びの楽しみ方に少なからず関係があります。

知的障害または認知障害のいくつかは、子どもが遊び場での困難な状況や潜在的なハザードに気付く力に影響を及ぼします。例えば一部の子どもは、離れた場所の何かに興味を持ってそちらに駆け出す際、水路や車などのハザードに対して注意が向きにくくなります。

また主として幼児向けに提供されているアクティビティを、年齢の高い子どもが楽しむ場合があります。このためより大きなシートや遊具が必要です。



いろいろなサイズに対応できるシート。アイテムを二つ以上置くことで、隣に並んで遊ぶ機会を提供

さらに、社会的な状況を「読み取る」ことが困難な子どもは、集団遊びが苦手な場合があります。あるいは自分で想像的な遊びを生み出すことが難しい子どももいます。

知的障害または認知障害のある子どもへのインクルージョンには、次のアイデアが役立つ可能性があります。

- いくつかの遊び場、特にハザードに近い場所をフェンスで囲うことを検討する
- 落下に対する十分な安全対策を取る。とりわけ、高いデッキ上の開口部からの落下に対処する。例えば、握り部を追加する、開口部の手前で向きを変えさせる配置とする、ハードルや柵を設け、子どもがデッキから出る前に乗り越えなければならないようにするなど
- ブランコや滑り台の出口など、動きのあるハザードエリアにうっかり走り込むリスクをなくす



スロープの向きを工夫することで、ブランコの利用領域を子どもが走って横切るのを防ぐ

- 身体的なチャレンジの幅が広い、多種多様なアクティビティを提供する。これにより、全ての子どもが自分にとって快適な高さや運動を見つめることができる
- 年齢の高い子どもや大人が使えるよう、遊具に大人サイズのシートを設ける

## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア



- 高いデッキには、難易度の高い登攀遊具だけでなく、階段からも到達できるよう考慮する。これにより、幅広い子どもが高所でのアクティビティにアクセスでき、大人が子どもを手伝ったり救出したりするのも容易になる
- バランス遊具や、飛び石状のステップ遊具に選択肢を持たせる
- 隣に並んで使えるアイテムやアクティビティを設ける（例：二連の滑り台、二人乗りのスプリング遊具、操縦席に設けた二つのハンドル）
- フラストレーションが溜まった子どもが尊厳を保って小休止できる「隠れ家」を設ける

### 5.3 さまざまな身体的能力の子どもへのインクルージョン

子どもや大人の身体的能力には、腕、足、体幹全体の動きから極めて小さな動きまで、大きな幅があります。これは遊び場のアクセスや利用にさまざまな影響を及ぼします。

遊び場をデザインする際に考慮すべき身体的能力には、次のタイプがあります。

- 歩行可能だがバランスが取りにくく、手すりなどの物理的補助が必要なことがある
- 歩行器や杖などの移動補助具を使用しての歩行が可能
- 車いすで移動。座位の保持や頭部の支持にサポートが必要な場合を含む
- 腕や手の使用に制限がある

自由に動く能力の制限はしばしば、自立、アクセス、参加に影響を及ぼします。また子どもの遊べる場所を限定し、動き回ったり集団で遊んだりする時のスピードも制限されます。

杖や歩行器、車いすなどの移動補助具を使う子どもが遊び場をうまく利用するに当たってハードルとなる条件は、最小限に抑えます。なお彼らをアシストする人のためのデザインも必要です。また車いすを使用する子どもは、時々車いすから降りて他の場所に座ったり寝転んだりしたくなることもあり、その際、移乗をアシストする人が必要な場合があります。



## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア

筋力の弱さや筋肉のコントロールの制限は、子どもの持久力やバランス能力、協調運動に影響を及ぼします。また身体的障害のある子どもの中には、感覚障害や知的障害を併せ持つ子どももいます。

次の項目で、身体的障害のある子どもが遊びやすくなるアイデアを提示します。



### 車いすを使用する子どものインクルージョン

車いすを使用する子どもにとって、一般的な遊具を利用することはしばしば大変困難です。彼らの遊びと発達の機会を広げるために、次のアイデアが役立つ可能性があります。

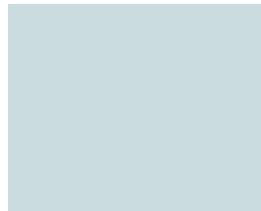
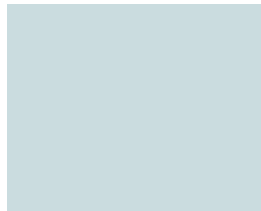
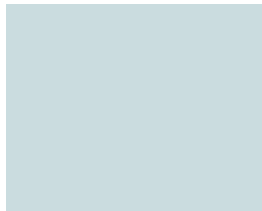
- 歩道、通り、駐車場から、公園の中や遊び場まで、また社会的エリア（例：休憩所やバーベキューコーナー）の中や、遊び場の中、アクティビティの選択肢へと続く、継ぎ目のない通路を設ける

- 主要なエリアは、衝撃吸収性を備え、車いすなどで走行可能な地表面とし、遊具やその下、特に社会的アクティビティにアクセスできるようにする
- アイテムは車いすから手が届くようにする。例えば、棚、お店ごっこ用のカウンター、操縦席のハンドル、水飲み場、音のするアイテム、その他の遊具



- デッキの下には十分な頭上スペースを確保し、子どもと付添者がそこにある地面のアクティビティにアクセスできるようにする
- 車いすを操作したり転回したりするのに十分な広さのスペースを設ける。特に隠れ家の中や周り、社会的スペース
- 滑り台の上に移乗デッキを設け、車いすからアクティビティに乗り移りやすくする
- 遊び場の主要なアクティビティで、身体的に相当な困難を要しないものへのアクセスを可能にする。例えば、地面に設置された操作できる遊具や、感覚的遊び
- ピクニックテーブル、ベンチ、相互作用のある遊びのアイテムに、他の人が同席できるスペースを設ける

## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア



- ブランコや登攀遊具といったアクティビティの脇に、車いすや移動補助具を（アクティビティの妨げにならないように）置いておける適切なスペースを設ける
- 車いすを降りて寝転んだり他の何かに座ったりし、姿勢を保持しながら、砂や水、小さなアイテムなど手や足で扱える物に届くようにする
- 車輪付きのもので通って遊ぶと楽しく面白い地表面にする
- 次のような、多様なタイプのブランコを設ける
  - 車いすで乗れる
  - 乗り移りやすいよう、低く安定した座面
  - 背もたれがある
  - 手でこぐことができる
- 腰掛けた人に合わせて高さが調節できる、操縦席のハンドルや伝声管を設ける



車輪付きのもので通ると楽しい多様な地表面



バギーなどで通り抜けると感覚刺激が得られる場所

- 子どもが周りを見下ろすことができるよう、高いエリアへ通じるスロープを設ける
- 土や砂、花、野生生物といった自然の要素にアクセスできるようにする
- 車いすの使用者が潜り込んで通り抜けられる、トンネルや柔らかい突出物で囲まれたポイントを設ける
- 音楽的な遊び要素など相互作用をもたらすアイテムを設ける。その際、車いすで正面から操作できる高さとする

## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア

### 腕や手の機能に制限がある、病虚弱または筋肉のコントロールに制限がある子どものインクルージョン

筋肉のコントロールに制限がある子どもにとって、小さな動きを練習して成し遂げることがチャレンジや達成感をもたらす場合があります。これには、段を上るまたは下りる、物をつかむ、手や足で何かを動かす、さまざまな方法で使える物で相互作用を楽しむなどが含まれます。

病虚弱または筋肉のコントロールに制限のある子どもは、他の人に突き倒されることに対してより無防備です。彼らが特定のアクティビティをする際は、多くのサポートを要したり、時間がかかったりすることがあります。また遊びの中で、時々リラックスして落ち着ける場所が必要な場合もあります。大変活気があり賑わっている遊び場は、こうした子どもにとっては威圧的かもしれません。

遊び場の特別な場所に行き着くために必要な労力の度合いも、考慮する価値があります。運動は全ての子どもにとって大切ですが、あまりに遠い場所にあるアクティビティは、一部の子どもが到達できない可能性があります。

スロープやアクセスルート、一部の遊具に手すりや握り部が設置されていると、バランスを取る力や筋肉のコントロールに制限がある子どもにとってより安全です。子どもがバランスを保ったり落下を防いだりする助けとして、手の支えは大変重要です。また遊び場の要所に手すりを設置することは、歩行を練習中の子どもや歩行が不安定な子どもへの支援となります。これらは、移動に困難を抱える子どもに遊びへのアクセスをサポートするとともに、自信をもたらし、大きな違いを生みます。

背もたれや適切な握り部付きのシートなどの適応策を講じることで、病虚弱の子どもや筋肉のコントロールが十分でない子どもが、一人で座ったりしがみついたりする、また安全に乗り降りをするのが可能になります。

腕や手の機能に制限がある子ども、病虚弱または筋肉のコントロールが十分でない子どもにさらなる機会を提供するために、次のアイデアが役立つ可能性があります。

- 操作しやすい創造的な遊び要素や、体力と微細運動のスキルをそれほど要しない遊び要素を設ける



手でハンドルを握ることが困難でも、大きな穴が開いたハンドルなら腕で動かすことが可能

- 回転盤、回るアイテム、操縦席のハンドルなどに、握るためのスポークやノブを付ける。これらは手の機能に制限のある子どもにとって、スポーク等のない回転盤よりも回しやすく、アシストになる
- プレイパネルや楽器で、打ったり叩いたりするとしばらく動き続けるもの、またはおかしな音をするなどの反応があるものを設ける



## 5. 能力の特性に基づく デザインアイデア

- ゴング、ベル、大きなピアノの鍵盤などの音楽的要素を設ける

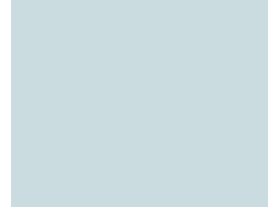
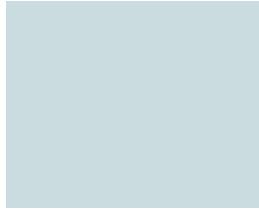


- レバー式の水飲み場や揚水ポンプを設置する（一般的な蛇口や小さなボタンでは、操作しにくい場合がある）
- 構造物の上の階に上るための選択肢として、容易に上れるルートを設定する。例えば、スロープ、幅広の踏み段、平らな踏み板、階段
- ブランコ、スプリング遊具/シーソー、揺れ動くまたは回転するアイテム、砂場の縁などに、背もたれを付ける

- レバー、滑車、その他の仕掛けを設置する
- 流れ落ちる水に手で触れて遊べる場所を設ける



## 6. アクセシブルな経路



遊び場の中に連続したアクセシブルな経路を設けることは、遊び場の利用可能性を高めるのに最も重要なデザイン要素の一つです。

これにより、車いすを使用する子どもや大人、ベビーカーを押す親、祖父母、そして継ぎ目がなく予測しやすい地表面を必要とする全ての人々が、遊び場に入って遊べるようになります。

車いすを使用する子どもはしばしば、車いすに必要な、あるいは操作に必要なスペースがないためにアクティビティにアクセスできないことがあります。彼らの座った姿勢や手の届く範囲もまた、自然の要素を含む他のアイテムへのアクセスを制限します。

車いすや歩行器はますます多様になってきています。遊び場をよりアクセシブルにするプランを立てる際は、これらの寸法と、転回に必要なスペースに関する最新の情報を得ることが重要です<sup>2</sup>。

### 6.1 通路

通路によるメリットを最大限に引き出すため、遊び場の主要なエリアには全ての子どもがアクセスできるようにする必要があります。例えば次のような場所です。

- 遊びの構造物やその下、特に社会的アクティビティ（例：お店屋さんごっこ、運転ごっこ、隠れ家）
- 誰もが遊びたいと思う、遊び場の中核となるポイント
- 他の子どもたちを見下ろすことができる、遊びの構造物の上の階

アクセシブルな通路をデザインする際、身体的障害のある子どもの通行を阻む可能性がある段差やバリアを取り除くことも大切です。

通路にはいろいろな素材が使われます。例えば、コンクリート、アスファルト、しっかりと転圧された砂利、枕木、敷板、石、敷煉瓦、その他のさまざまな素材です。これらは丁寧に形成され、固められ、適切な施工と保守が行われなければなりません。

通路に関する検討項目には他に、通りから遊び場へのアクセスを可能にする縁石の横断箇所の処理、遊び場へ至る通路沿いで座ったり休憩したりできる場所の設置があります。



<sup>2</sup> Norris, B と Wilson, J. の Consumer Safety Unit Childata / 安全なデザインのための子どもの寸法と能力データのハンドブック (Department of Trade and Industry, Institute for Occupational Ergonomics, Department of Manufacturing, Engineering and Operations Management, University of Nottingham, Nottingham) 参照。 Access and Mobility Standards の 1 章も併せて参照。

## 6. アクセシブルな経路

アクセシブルな経路について、詳しくは、オーストラリア基準：Access and Mobility AS 1428.1を参照してください。

### 6.2 スロープ

遊び場のスロープは、車いすなどの移動補助具の使用者や歩行が不安定な人に、スロープ以外では行けないエリアへのアクセスを可能にします。

スロープがあることで、全ての子どもが高い場所にたどり着き、遊び場を見渡せるようになります。これは一部の子どものために、めったにない体験です。またスロープで、滑り台やツリーハウスなどの遊具も利用できるようになります。

遊び場におけるスロープには、必要とされるリスクとチャレンジに応じて、さまざまな勾配があり得ます。建築規定やアクセス基準では、車いす使用者が独力で通行可能な勾配を1:14（7%：訳者注）としています。しかし車いす使用者にとっての遊びの価値の点からは、1:8（12%：訳者注）を含めた他の勾配でもふさわしい場合があります。全ての遊びのニーズを満たす決まった勾配というのはありません。このため、この課題についてはプランニングの過程での熟考が必要です。

スロープは大きなコストが掛かるアイテムで、遊び場によっては設置できないことも少なくありません。スロープを導入する際は、子どもにとっての価値を最大化するよう、慎重なデザインと配置が求められます。スロープの頂上には、そこへ上ってきた労力に報いるだけの十分なアクティビティが提供されているべきです。

スロープの途中の水平面は、登攀遊具や他の遊びへの接続ポイント、休憩場所、見晴らし台、擦れ違うための待避所としても利用できます。

スロープはアクセシブルな経路であると同時に、遊びのアイテムにもなります。このためスロープの両側には、立ち上がり部（高さ 100 mm）と手すり、ガードレールが必要です。詳しくは、Standard AS1428.1(オーストラリア基準：Access and Mobility)を参照してください。





## 6. アクセシブルな経路



土地の勾配をスロープの設計に生かす



スロープの下には面白いスペースが設けられる



床に「No bikes(自転車禁止)」の表示

### スロープの問題点

スロープは、時に意図しない効果を生む場合があるため、慎重に取り扱う必要があります。

例えばスロープが、動線や視界を事実上遮ってしまうことがあります。これらはたいてい、歩行者がスロープの下をくぐり抜けるか、スロープを踏み越えられる便利なポイントを設けることで解決できます。

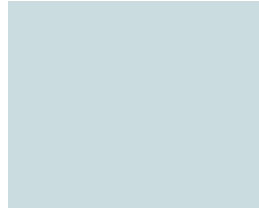
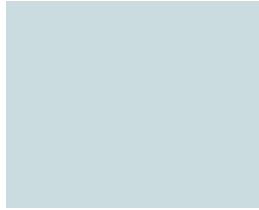
またリスクを最小化するため、次のことに留意します。

- 利用者が、このスロープがどこに通じているのか、自分がどの程度の高さにいるのかを知る手掛かりを提供する
- 車いす使用者や幼児が開口部からうっかり転落するのを防ぐため、スロープでアクセスする高いデッキの開口部（例：ネット遊具、滑り台、ポールへの接続口）は全て、（車いすのまま侵入することがないよう）狭まった位置にデザインしたり、床に縁や踏み台を設けたりする
- 大人が子どもを連れ戻しに行けるよう、十分なスペースを設ける
- 注意を促す看板で、遊び要素への自転車の乗り入れを禁止し、この遊具が多様な年齢や能力の子どもに適したものであることを説明する

詳しくは、2. 3「安全性」を参照してください。



## 7. 地面と囲い



遊び場には異なる特性のさまざまな地表面が使われ、その全てがアクセシビリティと多様な遊び体験の創出に関与しています。

地表面は、遊び場の費用のかなりの割合を占めることもあり、最大の効果を挙げるために慎重にデザインする必要があります。

地表面材にはそれぞれ長所と短所があります。地表面に求める条件は、その遊び場の利用者のニーズ、提供する遊び体験の多様性、そして素材の入手可能性や維持管理も含めたコストを基に検討します。

落下高さが 500 mm 以上ある全ての遊びアイテムの下と周囲の地面は、衝撃吸収性を備えている必要があります、その上で利用者が遊び体験にアクセスできるものとしします。

遊び場の地表面を選定する際には、幅広い課題を考慮しなければなりません。一種類の地面で全ての要件を満たすことは困難なため、たいてい複数のタイプの地表面が必要になります。地表面は、次の二つの主要な機能を果たさなければなりません。

- 遊具の下と周囲の利用領域において、落下の衝撃を吸収する
- 利用者が遊び場とアクティビティにアクセスできるように、アクセシブルな経路を提供する

### 7.1 ルースな地表面

以前から遊具下には転落時のクッションとして、マルチ材や砂などのルースな素材が用いられてきました。

ルースな地表面材とそれを囲む仕切りは、入手が容易で安価である点がメリットです。ルースな地表面は見栄えもよく、柔らかくで自然な感じを演出します。またそれを使って遊ぶこともできます。

一方で、ルースな地表面には次のようなデメリットもあります。

- 頻繁に表面をかいてならし、表面材を補充する必要があり、定期的な維持管理を怠ると効果が失われる
- 動物の排泄物やガラス、注射器などが紛れることがある
- 表面材が風で飛ばされたり、雨で流されたりする
- 比較的平坦な場所でなければならない。場合によっては、表面材を囲う仕切りが必要となる
- 一部の子どもや大人が遊び場に近づきにくくなる

## 7. 地面と囲い



### 7.2 合成素材の地表面

合成素材の地表面は、遊具の下や周囲で予測通りに着地したり踏み切ったりしやすく、利用度の高いエリアに導入してもおおむね長持ちします。

この種の地面は、色や模様、テクスチャーを付けられる上、斜面にも使用できます。またそれぞれで、遊び場での位置や方向を認識しやすくさせることも可能です。利用領域内にアクセシブルな経路を設ける際、最も効果的な素材として

れの特性を理解しておく必要があります。合成素材の地表面は、マルチ材などの素材と組み合わせて使用するのが最適な場合があります。

一方で、合成素材の地表面には次のようなデメリットもあります。

- 一般的に、初期費用が高い
- 修繕に手間が掛かる
- 気温の高い日には強い匂いがしたり、炎天下にさらされた地表面材で火傷をする可能性があったりする



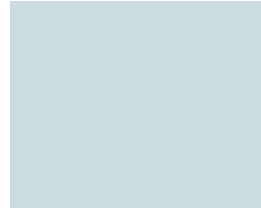
アクセスを促すようないろいろな地表面材を使うことができる

頻繁に使用されるのは、衝撃吸収性がある合成素材の地表面です。

市場にはさまざまな種類の合成素材が出回っており、遊び場の設置者やデザイナーは、それぞ

- 子どもの遊び場を一様に人工的なものにし、土、雑草、自然などの意外性をはらんだ世界を封印してしまう
- 砂/泥、水などに覆われると劣化しやすい

## 7. 地面と囲い



### 7.3 フェンスや柵

#### 遊び場を囲うのはなぜか

囲われていない遊び場には行けない家族やグループが大勢います。その理由として、子どもが遊び場を飛び出してしまふ、名前を呼ばれても聞こえないまたは理解できない、気が散りやすい、アクティビティに夢中になり大人から離れてしまったことに気付かないなどがあります。こうしたグループや、双子や三つ子を抱える家族にとって、ゲート付きの高いフェンスは貴重です。

遊び場が、池や川、交通量の多い道路、急な崖などのハザードのそばにある場合、囲いがあることで子どもの心配が減り、多くの大人がより安心して過ごせるようになります。

囲いには、ボールの飛び出しを防いだり、リードを外して犬の散歩ができるエリアなどの隣接



する公園スペースから遊び場を分離したりする役割もあります。また囲いがあると、動物が遊び場の砂場やマルチ材を汚すことも防げます。

#### 囲いのデメリット

公園の他の場所から遊び場を囲うことによる主なデメリットは、アクティビティが起こる場所が限定され、事実上、包囲された「ケージ」の中での遊びとなる点です。

また、子どもが操作できないように付けられたゲートのロックは、車いす使用者からほとんど手が届きません。そのためこのタイプのフェンスで囲われた遊び場は、一部の利用者にとってアクセシブルではなくなります。さらに、公共の公園にあるこうしたゲートやロックはよく壊れるため、ロック部分の交換費用が徐々にかさむ可能性があります。

また囲いがあるからといって子どもの見守りがおろそかになる場合もあります。

#### フェンスや柵のデザイン

遊び場の囲いを検討する際は、まず目的を明確にし、その目的に適ったデザインにすることが重要です。

どの自治体も、囲われた遊び場を数か所ずつ提供することを目指すべきです。これにより、より確かな安全性を必要とする子どもの親や付添者にとっての選択肢が生まれます。

ちなみに、特に幼児向けの遊び場では、生垣などの自然な柵（または他の植栽や造形物）に、フェンスと同じ囲いの役割を持たせることも可能です。こうした選択肢は、プランニングの過程で検討されるべきです。

## 7. 地面と囲い

遊び場の囲いをデザインする際は、次のことを考えます。

- 維持管理作業時のアクセス用に、幅の広いゲートを設ける
- 車いす使用者がアクセス可能なゲートとするため、ロックに代わる手段を提供する
- 子どもを閉じ込めるのではなく、視覚的に明確な境として、一本の横木を渡した柵を用いる
- 登るための足掛かりとなり得る水平の部材や、挟み込みの恐れがある隙間、鋭利な部材の使用を避ける
- 夜間に、また視覚に障害のある人にとって見えにくい材料、ケーブルやワイヤーによる囲いは避ける
- フェンスを隠し、より魅力的にするため、植栽や土塁を活用する。ただし植栽があることで、外から遊び場が見えなくなってしまう

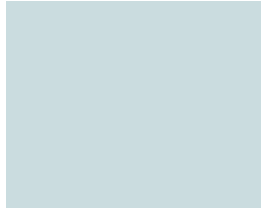


- フェンスを遊び心のあるデザインにするよう考慮する
- ハザードのある特定の方向に子どもが素早く走り出してしまう事態を防ぐため、部分的な囲いの設置を検討する
- 囲いの出入り口付近に座る場所を設け、大人が見守りやすくする





## 8. 親や付添者のインクルージョン

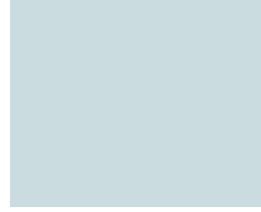


ほとんどの子ども、特に幼児は、親や付添者と一緒に遊び場へやってきます。

行き先を選び、子どもの遊びや個別のニーズをアシストし、休憩させ、彼らの安全を保証するのはたいてい援助者としての大人です。

また大人自身も、さまざまな形で遊び場に関わることが好きです。例えば、遊び場での熱心なファシリテーターとして、遊びのサポーターとして、また安全で快適な場所からの見守り役としてなどです。

そして時には大人も、リラックスして他の人と交流したいものです<sup>x</sup>。遊び場が不便でお粗末なデザインでは、付添者や大人に不要な負担を押し付けることとなります。



### 8.1 近隣の歩道

住宅地において、徒歩や自転車、ベビーカー、車いすなどで地域の公園や遊び場に行けることは多くの点で価値があります。お金が掛からず、運動になり、道すがら隣人や友達に会えるかもしれません。またたいていの場合、車に乗ったり降りたりするよりも手軽に行くことができます。

近隣の歩道の改築に当たるプランナーや設置者は、あらゆる年齢や能力の子どもが遊び場にアクセスしやすくなるよう、次のアイデアを検討するべきです。

- 歩道は、少なくとも二人が並んで通行できるよう十分な幅を設ける。路面は、固く締まっていて水はけがよく、滑りにくい、またつまずきや踏み外しの危険がなく予測しやすい地表面とする。なお、段や高さの変化がないことが望ましい。枝が上から垂れ下がってきたり、木の実を落としたりする樹木は歩道から離して植える
- 歩道には、排水のための半月状の溝、グレーチング、溝蓋を設けない。これにより、通行者がつまずいたり、杖の先や小型の車輪、ヒールが引っ掛かったりすることがなくなる
- 勾配と切り下げ箇所が適切な歩道を設計する。勾配が急な場所では、手すりか保護柵と縁石等の立ち上がり部を設ける
- 公園の入り口では、門柱や車止めの間に、車いすや双子用ベビーカーが通過できる十分な幅を設ける
- 公園の入り口にあるシケインや柵は、車いすや自転車が通れるものとする
- 歩道が道路と交差する場所では、切り下げ箇所を設ける
- 歩道沿いに、段差なしでアクセスできるベンチを設置する

## 8. 親や付添者のインクルージョン

### 8.2 公共交通機関との接続

遊び場の候補地が複数ある場合は、公共交通機関でアクセスしやすい場所を選択します。バス、電車、路面電車の停留所から遊び場までのルートは、安全でフルアクセシブルでなければなりません。さらに案内標識を充実させることで、遊び場を見つけやすくなります。

遊び場につながる横断歩道は、音響装置付き信号機とします。車いすの高さで作動する赤外線感知ボタンがあるとなおよいでしょう。

### 8.3 駐車場

車いすや移動補助具を使用する人は、大きめの自動車を運転していることがあります。また自動車には、乗降を助けるスロープや、クレーン式の車いす収納装置が付いている場合もあります。

こうした自動車や装置が必要とするスペースの広さはさまざまです。また乗り降りや積み下ろしは時に困難で、危険な場合すらあります。遊び場での車いす使用者の安全と便宜を図るために、次のことを考慮します。

- 施設の近くに使いやすい駐車場を設ける
- 広域公園とその遊び場の近くには、所定のアクセシブルな駐車スペースを十分に備える
- 後方または片側に積み下ろしのスペースを確保した状態で自動車を停められるよう、大型のアクセシブルな駐車スペースを設ける

- 利用者が車道にはみ出すことなく、自動車の片側か後方で、車いすや大型のベビーカーを操作できるスペースを確保する
- 駐車スペースの前方に、遊び場へ通じるアクセシブルな経路を直結させる
- 駐車場と歩道が縁石で区切られている場合は、歩道にアクセスしやすいよう、切り下げ箇所を多く設ける



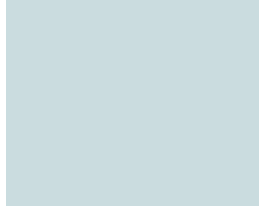
### 8.4 バスによる来訪

子どもと大人が団体がバスに乗って遊び場を訪れることがあります。

この場合はたいてい、運転手や他の付添者が人々の降車を手伝った後で、バスを駐車することになります。団体での来訪が見込まれる遊び場では、次のことを考慮します。

- バスが利用できる広い乗降車ゾーンを設ける
- 乗降者ゾーンから通路に直接アクセスできるようにする
- 入り口付近に団体が集合して座れる場所を設ける

## 8. 親や付添者のインクルージョン



### 親や付添者に対する支援

遊び場で親や付添者を支援するために、次のような方法があります。

- 集団向けのアクティビティが近くにあり、座る場所もある
- 遊びアイテムの周りや隣に、付添者が子どもの車いすを操作できるスペースがある
- 案内板が明確で紛らわしくない
- 隣に座って子どもをアシストできる
- 全ての子どもが楽しめる、人気の遊びがある
- 大人が子どもの後を追ったり、連れ戻したりできるよう、スペースが広めにとつてある。高いデッキやスロープも同様
- 背もたれ、握り部、寄り掛かれるものがあり、二人で利用できるスペースもある
- 複雑な構造のスペースでは、便利で早い代替ルートがあり、急いで子どもの所に行くことができる。梯子より階段の方が容易
- ベンチや日よけ、風雨をしのげる場所が豊富にある
- 親や付添者が他の人と交流できる社会的な機会がある

### 8.5 便益施設

遊び場の便益施設の特性は、遊び場のタイプや、そこが公園でどういう位置付けにあるかによって異なります。

広域公園など大規模公園のレベルでは、トイレ、着替え用設備、駐車場、ピクニック設備が必要となるでしょう。一方、全ての遊び場で考慮されるべき便益施設には、次のものがあります。

- 豊富な日よけや風雨がしのげる場所
- 口を近づけて飲む水飲みだけでなく、カップに水をくめるアクセシブルな給水栓
- レバーで操作できる水飲み場





## 8. 親や付添者のインクルージョン



水飲み場は、車いす利用者が濡れることなく水を飲める必要がある。またカップや水筒に水をくむことができ、操作しやすいレバー付きにするべき

- 快適に座れる場所
- 誰もが一緒に座れるよう、車いすでの利用にも適した正方形、円形、六角形のテーブル
- 高齢者や障害のある人のための背もたれ付きベンチ
- 車いす使用者が家族や付添者と並んで座れるよう、ベンチの脇に確保されたスペース
- 遊び場からアクセシブルな経路でつながり、駐車場や他の施設に近接して設けられた、ピクニックエリアや座席が並んだエリア

### アクセシブルなトイレと着替え用設備

トイレは、人々の公園での滞在時間を左右する大きな要素となります。公園に来るのに時間と労力がかかる、障害のある子どもにとってはなおさらです。遊び場のトイレをデザインまたは改築する際は、次のことを考慮します。

- アクセシブルな通路、車いすでの利用、分かりやすい案内表示、着替え用の設備
- 触知案内板と点字による表示
- 大人も使える大型の着替え用ベンチ。一人親や付添者が男女を問わず、年齢の高い子どもを着替えさせられるよう、少なくとも一箇所は男女両用の個室

アクセシブルな衛生施設の建築について、詳しくはオーストラリア基準 AS 1428.1 を参照してください<sup>xi</sup>。



# 添付資料 1. 法律、政策、基準

## 連邦法と州法

オーストラリアの障害者の権利の保護と促進に関わる主な法律と政策には、次のものが含まれます。

- 国際連合条約
- オーストラリア障害者差別禁止法 1992 (DDA)
- ビクトリア州機会均等法 1995

人権及び機会均等委員会は、以下のような関連するいくつかの国際連合条約に基づく促進、監視、施策づくりの責務を担っています。

- 子どもの権利条約
- 子どもの権利宣言
- 障害者の権利宣言
- 精神障害者の権利宣言

## 国際連合子どもの権利条約

The UN Convention on the Rights of the Child

1991 年、オーストラリアは連邦政府として、**国際連合子どもの権利条約**に署名しました。

同条約の 12 条では、子どもは自分に関係があることについて、自分の意見を表す権利を持つことが明言されています。人口の 4 分の 1 近くを占める子どもには<sup>xii</sup>、公共の資金で提供される地域サービスに、自分たちのニーズや願いが考慮されるよう求める権利があるのです。

23 条は、「・・・障害を有する児童が、その尊厳を確保し、自立を促進し及び社会への積極的な参加を容易にする条件の下で十分かつ相応な生活を享受すべきである」と述べています。

31 条 1 項は、政府に、子どもの遊ぶ権利、文化的で芸術的な生活に十分参加する権利を認めるよう義務付けています。

31 条 2 項では、政府が、子どもの文化的で芸術的な活動、さらにレクリエーションと余暇の活動のための適当かつ平等な機会の提供を尊重し促進するよう義務付けています。

この条約は、連邦政府及び州政府の、子どもに関する人権と機会均等政策の拠り所となっています。

# 添付資料1. 法律、政策、基準



## 障害者差別禁止法 1992 (DDA)

Disability Discrimination Act 1992

オーストラリア障害者差別禁止法 1992 (DDA) は、障害を理由とした直接的及び間接的な差別を禁じており、スポーツ、建物へのアクセス、住居、教育、雇用、そして物品、サービス、設備の提供を含む広い範囲で、障害に基づく差別を違法としています。また DDA は、障害を持つ人と関わりのある人（配偶者、身内、友人、付添者や同僚）も、その関係を理由とした差別から保護しています。

この法律の目的は、以下の通りです。

- (a) 次に挙げる分野において、障害を理由とした差別を、実践可能な限り排除する
  - (i) 仕事、住居、教育、建物へのアクセス、クラブ、スポーツ
  - (ii) 物品、設備、サービス、土地の提供
  - (iii) 既存の法律
  - (iv) 連邦の法令とプログラムの実施
- (b) 障害のある人が、地域の人々と同様に法の下に平等であることを、実践可能な限り保証する
- (c) 障害のある人が、地域の人々と同様に基本的人権を有するという原則の認識と受け入れを、コミュニティ内で促進する

人権及び機会均等委員会 (HREOC) は、この法律の遂行を司っています。



## ビクトリア州機会均等法 1995

Victoria Equal Opportunity Act 1995

この法律は、住居、クラブ、教育、雇用、物品及びサービス、土地の売却及び譲渡、スポーツに関連して、能力障害または機能障害を持つ、あるいは持っていると思われる人に対する差別は違法であると明言しています。機会均等委員会は、差別に関する苦情の申し立てを受け、問題解決を支援します。

# 添付資料1. 法律、政策、基準

## ビクトリア州の政策について

ビクトリア州政府は、ビクトリア州障害者プラン 2002-2012 を策定し、障害者サービス法 1991 と知的障害者サービス法 1986 の規定を支援しています。

プランでは、ビクトリア州が 2012 年までに、より強固でインクルーシブなコミュニティになることを明言しています。すなわち、多様性を喜んで受け入れ、誰もがコミュニティでの暮らしに参加する等しい機会を有し、他の全てのビクトリア州市民と同様の社会への責任を持つ地域社会です<sup>xiii</sup>。

州の障害者プランが目指すのは、個人のライフスタイルを追求する人々の支援と、インクルーシブなコミュニティの構築です。このプランは、コミュニティでの生活の実体と帰属意識が、個人が望むライフスタイルの追及を可能にすると認識しています。

現行のプランの理念と従来のものとの違いは、障害のある人々が、サービスの受給者から参加者として捉えられるようになった点です。さらに、障害者本人による意思決定がより重視されるようになっていきます。

コミュニティ側の課題は、不自由の押し付けから脱して、多様性を受容し、インクルーシブになることです。コミュニティは、人を阻害する環境設定づくりをやめ、障害のある人をインクルードする方法を理解する必要があります。

州の障害者プランが掲げる原則は、同プランのビジョンと他の全ての要素を支える価値基準となっています。すなわち、次の原則です。

**平等の原則**は、障害のある人が、尊重される権利と、地域の社会的、経済的、文化的、政治的そして精神的な生活に参加する等しい機会を持つ権利を有する市民であることを認めています。

また障害のある人は、市民としてビクトリアの社会に対し同等の責任があり、それを果たすよう支援されなければなりません。

**尊厳と自己決定（自己選択）の原則**とは、障害のある人の持つ知識、能力、経験を尊び重んじること、生活における意思決定に際してその人を支援すること、そしてそれぞれが自分の望む人生を送れるようにすることです。

**多様性の原則**とは、一人一人の違いを認識し重んじることです。インクルーシブな社会は、住民の多様性と、地域の社会的、経済的、文化的、政治的そして精神的な生活に対する個人々の貢献によって、より強固なものになります。

**差別禁止の原則**が意味するのは、全ての人が、差別されることなく自分の人生を送る権利を有するということです。従って社会は、あらゆる形の差別を正さなければなりません。それには、直接差別と間接差別、不公平で時代遅れの基準、法律、政策、慣例が含まれます。

これはまた、人々の違いを認識し重んじることでもあります。こうした違いを受け入れないこと自体が差別的で



# 添付資料1. 法律、政策、基準

## オーストラリア基準

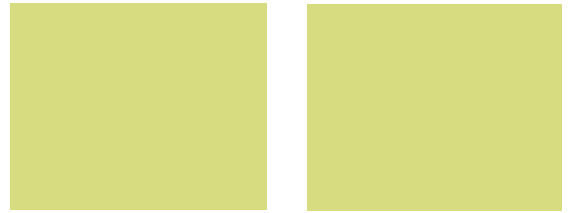
### 遊び場

オーストラリアの遊び場は一般的に、遊び場と遊具に関するオーストラリア基準に則っています。この基準は法律ではありませんが、自治体や他の政府当局がこれを採択した場合は規則となり、ビクトリア州の各所で自治体のリスク管理業務における拠り所になります。

関連するオーストラリア基準は次の通りです。

AS 4685	2004	遊具 基準は、安全上の必要条件と検査法について、次の六つの部分からなる。 1：総則 2：ブランコ 3：滑り台 4：ターザンロープ等 5：回転遊具 6：スプリング遊具
AS/NZS 4422	1996	遊び場の地面 仕様、必要条件、検査法、1999年5月5日付けの修正事項を含む
AS/NZS 4486	1997	<b>遊び場と遊具</b> 第1部：開発、据え付け、点検、維持管理、運営
AS 2555	1982	<b>監督下の冒険遊び場</b>
AS/NZS 4360	2004	<b>リスク管理</b>

# 添付資料1. 法律、政策、基準



## アクセス

アクセスとモビリティについて言及した、一連のオーストラリア基準があります。

アクセスとモビリティに関するオーストラリア基準は重要な指針を提供しているため、遊び場のプランニングでアクセシブルなデザインをする際、大いに参考にすべきです。

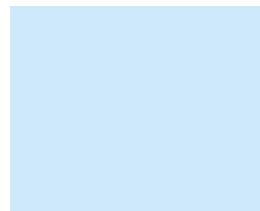
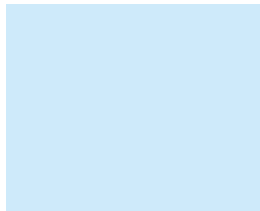
関連するアクセス基準は、次の通りです。

- AS 1428 (Set) –2003：アクセスとモビリティのためのデザイン

これには、次のものが含まれます。

- AS 1428.1-2001：アクセスとモビリティのためのデザイン –アクセスの総則– 新規建築工事
- AS 1428.2-1992：アクセスとモビリティのためのデザイン –強化及び追加された必要条件– 建築物と施設
- AS 1428.3-1992：アクセスとモビリティのためのデザイン –身体障害を持つ子どもと若者のための必要条件
- AS/NZS 1428.4：2002：アクセスとモビリティのためのデザイン –触知式の標識

## 添付資料 2. 協議会



この The Good Play Space Guide は、広範囲にわたる研究と協議の過程を経て作成されました。協議会の参加者は、以下を代表する団体や個人です。

- 障害のある子ども
- 親と付添者
- 地方自治体
- 遊具の納入業者、デザイナー、製造会社
- 教育部門
- その他の政府のステークホルダー
- コミュニティグループと非政府組織

これらの参加者からは、遊び場を全ての子どもにとってよりアクセシブルに改良することを望む強い要望が出されました。協議会を通して特に重要性が高いとされたテーマは、「アクセシブルな支援設備」、「場所間や異なる地表面間での継ぎ目のない接続」、「遊び場でできることの充実」、「人々を歓迎する環境づくり」です。

また協議会で明らかになった、アクセシブルな遊び場を定義する重大な要素は、「子どもが遊び場に行けて、自由に動き回れる」、「他の人と一緒に遊べる」、「自分ができる楽しくて刺激的なことが見つかる」、「自分のニーズに合った便益施設や設備のサポートが受けられる」です。

## 添付資料 3. 謝辞



この The Good Play Space Guide は、ビクトリア州コミュニティ省による全ての人のためのアクセス向上プログラム (AAA : Access for All Abilities) の資金提供を受け、Playgrounds and Recreation Association of Victoria (PRAV) が中心となり開発されました。

PRAV は、運営委員会とレファレンス・グループ (下記参照) による支援と助力に、そして意見や情報の提供、電話インタビューへの参加などガイドの開発にご協力いただいたさまざまな団体と個人の皆様に感謝を申し上げます。

さらに、このガイドの原案づくりに向けた調査と準備を担当してくださったコンサルタント、@Leisure の Sally Jeavons 氏の助言、支援、助力に感謝致します。なお、この文書の編集と出版のための改善に当たったのは、Agile Communications の David Crofts と、メルボルン市の Cathy Kiss です。

最後に、熱意を持ち細やかにプロジェクトをサポートしてくださったビクトリア州コミュニティ省の Samantha Leeke 氏に、厚くお礼を申し上げます。

### 運営委員会

#### プロジェクトの運営委員

Jenny Vizec	ビクトリア州コミュニティ省
Barbara Champion	PRAV 常任理事
Phillip Carlton	ビクトリア州コミュニティ省
Sue McGill	ビクトリア州コミュニティ省
Ben Bainbridge	ビクトリア州コミュニティ省
Samantha Leeke	ビクトリア州コミュニティ省
Cathy Kiss	プロジェクトマネージャー、PRAV 会長、メルボルン市



## 添付資料 3. 謝辞



### レファレンス・グループ

プロジェクトのレファレンス・グループ構成員

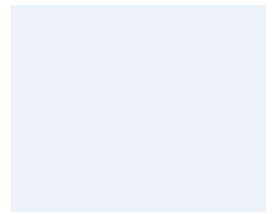
Judith Geraghty	VICNORD
Mick Bergin	障害児の父
Sue Campbell	Warragul 特別支援学校
Peter McLennan	Forpark Australia, SafePlay Systems
David Fox	Allplay Equipment Pty Ltd
Ian Latchford	Allplay Equipment Pty Ltd
Felix Hemingway	Whitehorse 市 /PRAV
Sue Elliott	RMIT 大学 /PRAV
Dale Sheppard	Access Solutions National Pty Ltd/PRAV
Robin Low	SCOPE Victoria
Megan Kerr	VicHealth
Kathleen O'Hara	人的サービス省（児童局）
Angela Healy	人的サービス省（障害者サービス）
Melissa Bryan	オーストラリア作業療法士協会ビクトリア支部
Mary Jeavons	Mary Jeavons 景観設計事務所

PRAV より、以下の方々に感謝を申し上げます。

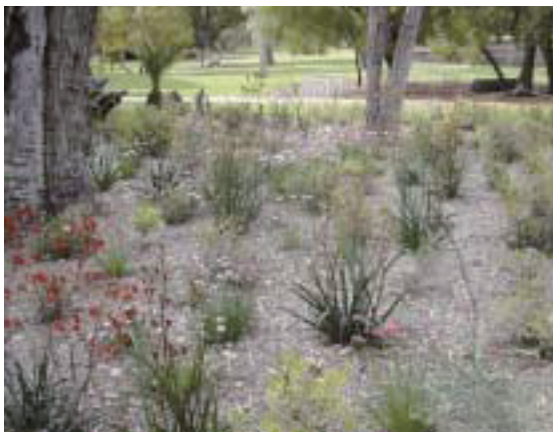
- The Play Works, Queensland の Don Wark 氏：このプロジェクトのために専門的アドバイスとご支援をくださいました
- Caloundra 市：Queensland 州 Landsborough にある Pioneer Park の写真の掲載を快諾してくださいました
- The Play Works, Queensland の Leanne Winters 氏：ガイド内の一部写真に関してご支援をくださいました

この文書に掲載した、遊び場やそこで遊ぶ子どもたちの写真のほとんどは PRAV のメンバーから提供されており、オーストラリア各地や海外で楽しまれている優れた遊び場の数々をご紹介します。

# ウェブサイト情報



Playgrounds and Recreation Association of Victoria	<a href="http://www.prav.asn.au">www.prav.asn.au</a>
Access for All Abilities Program	<a href="http://www.sport.vic.gov.au">www.sport.vic.gov.au</a>
Community Facility Funding Program	<a href="http://www.sport.vic.gov.au">www.sport.vic.gov.au</a>
IPA International Play Association	<a href="http://www.ipaworld.org">www.ipaworld.org</a>
RuralAccess and MetroAccess	<a href="http://www.dhs.vic.gov.au">www.dhs.vic.gov.au</a>
The Children's Play Council UK	<a href="http://www.ncb.org.uk/cpc">www.ncb.org.uk/cpc</a>
Free Play Network UK	<a href="http://www.freeplaynetwork.org.uk">www.freeplaynetwork.org.uk</a>
Planet Earth Playscapes	<a href="http://www.planetearthplayscapes.com">www.planetearthplayscapes.com</a>
Learning Through Landscapes	<a href="http://www.ltl.org.uk">www.ltl.org.uk</a>
National Centre on Accessibility	<a href="http://www.ncaonline.org/playgrounds">www.ncaonline.org/playgrounds</a>
Network of Community Activities	<a href="http://www.netoosh.org.au">www.netoosh.org.au</a>
Boundless Playgrounds	<a href="http://www.boundlessplaygrounds.org">www.boundlessplaygrounds.org</a>
PLAYLINK, Places for Play	<a href="http://www.playlink.org.uk">www.playlink.org.uk</a>



# 参考文献

- <sup>i</sup> Personal communication with Sue Elliott PRAV.
- <sup>ii</sup> Pippa Murray, Hello! Are You Listening? Disabled Experience of Access to Inclusive Leisure, YPS (2002).
- <sup>iii</sup> Carter Good (Ed), Dictionary of Education, McGraw-Hill, NY, p 331 as cited in Darrell Wills, Including Children Who Challenge Us Most: An A-Z list of Inclusionary Issues, Professional Edition, Patchwork Publications (1993).
- <sup>iv</sup> Simon Nicholson. The Planning And Design Of The Recreation Environments. University of Davis (1970).
- <sup>v</sup> According to the UK Centre for Studies on Inclusive Education (CSIE)
- <sup>vi</sup> Colin Hooker, Planning for Play: Guidance on the Development and of a Local Play Strategy, Children's Play Council and Big Lottery Fund UK (May 2006).
- <sup>vii</sup> Hart Roger A., Exploring the Environment Ekistics, 272, 387-390 (1978).
- <sup>viii</sup> Burke, J. 'Liberty on the Swing\$, University of Ballarat, Kidsafe Conference, Sydney, 2006.
- <sup>ix</sup> Kirkby, M. 1989, 'Nature as refuge in children's environments', Children's Environments Quarterly, Vol 6 No 1, Spring pp 7-12.
- <sup>x</sup> Office of the Deputy Prime Minister UK. Developing Accessible Play Space. A Good Practice Guide 2003.
- <sup>xi</sup> AS 1428.1-2001 Design for access and mobility- General requirements for access – New building work.
- <sup>xii</sup> 22.5% of people are aged 0-17 years in Australia, Source: 3222.0 2006 Australian Population Projections, Bureau of Statistics.
- <sup>xiii</sup> Report on the Implementation of the Victorian State Disability Plan 2002-2012, Victorian Government Department of Human Services (March 2006).







この日本語版は、プレイ・オーストラリアの承諾の下に、みーんなの公園プロジェクトによって作成されたものです。翻訳の内容に関する一切の責任は、みーんなの公園プロジェクトにあります。

The Universal Design Project for Playgrounds, Japan (Minnano Koen Project) is thankful to Play Australia for use of all text and images in the production of this translated Japanese version and is responsible for all Japanese translation.

※以下の出版に関する情報は、この日本語版の基になる英語原本の情報です。

※The information below is the publication data of the original English version.

---

Published by                      Community Sport and Recreation  
Sport and Recreation Victoria  
Department for Victorian Communities  
Level 14, 1 Spring Street  
Melbourne Victoria 3000  
March 2007

Also published on                [www.sport.vic.gov.au](http://www.sport.vic.gov.au)

© Copyright State of Victoria 2007

This publication is copyright. No part may be reproduced by any process except in accordance with the provisions of the Copyright Act 1968.

ISBN: 1-39781921331-00-8

Sport and Recreation Victoria  
Department for Victorian Communities  
Level 14, 1 Spring Street  
Melbourne VIC 3000

[www.sport.vic.gov.au](http://www.sport.vic.gov.au)

