

先人たちが築いてきた「遊び」の文化を「身体」を使って次世代（未来）へ継承する

誰もが、子どもの頃、家族や友達と共に、必ず一度は、体験したことがある「遊び」。

私たちは、人の心の奥にある「遊び」の原風景を「身体」を使い、動かすことで再現します。

子どもから大人までもが、運動・スポーツの経験や実践、障がいの有無などに関わらず参画できる「新しいまちづくり」をここに提案します。

概要

子どもから大人までの全ての人々が、同じ空間で、「共に遊べる場所」になり得る可能性を秘めている場所として、福岡県宗像市が挙げられます。宗像市には、空き団地や廃墟となった土地を活用した「まちづくり」が、自治体を中心として活発的に展開されています。その一例として、今から約50年前に完成し、最盛期には約20,000人が暮らした九州最大級の集合住宅地が挙げられます。2020年からは、老朽化が進み、人が住めなくなった一部閉鎖棟を解体し、次の50年を暮らす場をつくる団地再生プロジェクト「さとづくり48」が始動しています。また、日の里団地の近隣には、文化施設とスポーツ施設を完備する宗像ユリックスが位置しています。宗像市は、子どもから大人までもが、運動・スポーツの経験や実践、障がいの有無などに関わらず、皆が忘れかけてた「遊び」の原風景を「身体」を使って再現するための空間を有しています。

そこで私たちは、スポーツ庁による第3期スポーツ基本計画にも示される「スポーツの価値を高めるための新たな3つの視点」に着目しました。スポーツの本質である「遊び」「楽しみ」を尊重したまちづくりについて「7つの視点」から提言します。

①「身体」を動かしたくなるまちづくりの実現に向けて

「スポーツ」の本質は遊び (ホイシング, 1938)

人間とは「ホモ・ルーデンス=遊ぶ人」

「スポーツ」のイメージを
変えることで、地域振興としての
スポーツの活用が広がるのでは・・・

「私たちが立てた「問い」」

子どもから大人までもが、
「身体」を使って、
遊びたくなる場所とは？

③「マインドスポーツ」

Tony Buzanによると

“記憶能力”や“判断能力”などの
脳の身体能力を使うスポーツ

効果



楽しむ過程で、
集中力・判断力・
観察力・決断力が
養われると報告。

「脳」の身体能力を使う
マインドスポーツを
「全身」を使うことで、
自然と汗をかける
遊びになるのではないかと？



《私たち、大学生のまちづくりに対する切実な願い》

地域の10年後の未来を描く上で・・・

“子どもから大人までもが参画できる
共同遊び空間を創り出したい”

④対象地の選定

「共同遊び空間」を創り出すための対象地を以下の通りに選定

ステップ 1

インターネットと文献調査



複数の選択肢から一つに絞る

- 日本国内の低未利用地は？
- 人が集まりそうな場所とは？
- スポーツの本質とは？

ステップ 2

宗像市文化スポーツ課(2名)
に対してインタビューを実施

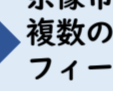


《質問項目》

- 10年後のスポーツ・健康まちづくりビジョン
- どのエリアにおいて、スポーツ・健康まちづくりデザインを進めていきたいか？

ステップ 3

宗像市内における
複数の場所を
フィールドワーク



ステップ 4

収集したデータをもとに、「人が集まる場所」と「遊ぶ」内容について検討

「共同遊び空間」を提案

⑤宗像ユリックスの芝生広場を対象とした共同遊び空間の創出



子どもも大人も多世代の人々が、
家族や友達、恋人と一緒に、
九州で一番「身体」を使って遊べる場所。



第3期スポーツ基本計画(スポーツ庁)にも、
示される「スポーツをつくる/はくぐり」視点を採用



施設利用者が施設内を移動する際に、たまたま立ち寄った芝生広場に「オセロ」「将棋」「チェス」「囲碁」で「遊べる」空間があったら・・・



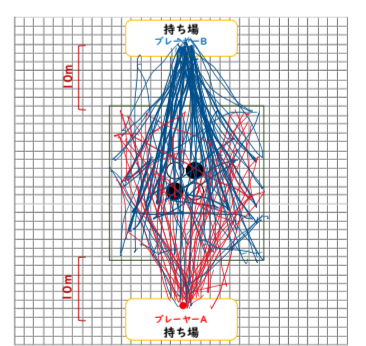
オセロを試験的に実施

※観察法を用いて人の行動・移動パターンを特定

楽しむ過程で、
2人のオセロ実施者から、
「7つの行為」が抽出

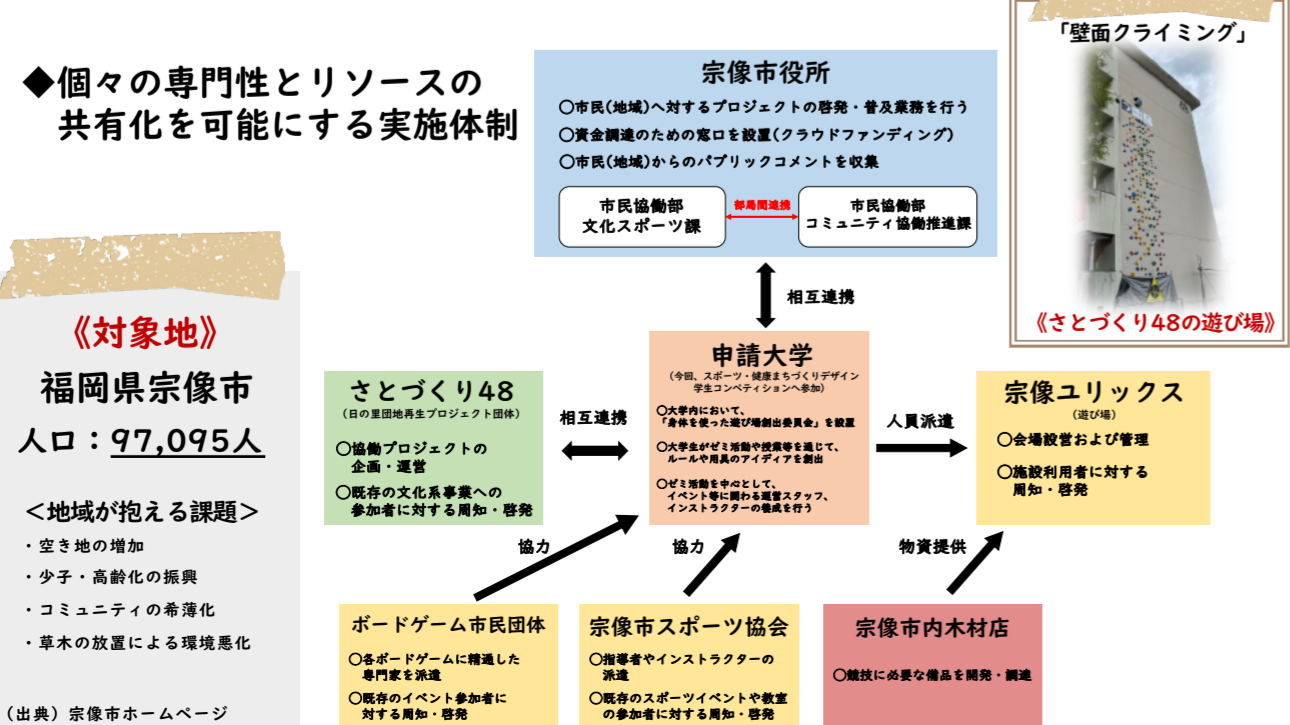


楽しむ過程で、
2人の移動範囲は徐々に拡大



⑥共同遊び空間を創るための実施体制

◆個々の専門性とリソースの共有化を可能にする実施体制



⑦10年後の未来に向けた3つのフェーズと期待される効果

- ◆取り組みの成果を高めるために、3つのフェーズを設定したビジョンを計画
- ◆一過性の取り組みにはせず、中長期的な3つの効果の成果目標を策定

フェーズ 1

▶本コンペティションでの提案

「遊び場」の試験的導入

- ・遊びに必要なルールや用具等の開発
- ・対象者別のプログラム開発
- ・住民への啓発と普及

申請大学を筆頭に自治体やスポーツ施設、日の里団地との連携によるまちづくり体制を構築

フェーズ 2

▶5年度(2028年)

「住民主体」の運営基盤の拡充

- ・専門指導者の養成
- ・ボランティア育成
- ・地域のシンボルとなるイベントを開催

運営基盤の拡充を進めると共に、事業の持続性を確保するために、身体を使った「マインドスポーツ」が人や地域社会に与える効果を検証

フェーズ 3

▶10年度(2033年)

「共同遊び空間」が、生活圏の一部に

- ・宗像市内の指導者を他自治体へ派遣
- ・地域間(姉妹都市)交流イベントを開催
- ・生涯学習の教材としての定着化(学校教育機関のみならず、医療・福祉機関にて)

宗像市において実践する取り組みを模範可能なものにするために、「遊び場創出」ガイドラインを作成



参加者(個人)

世代間交流の活性化
生きがいや生活満足度の向上
健康寿命の延伸
スポーツに対する意識変革



関係団体

組織間交流の活性化
遊び場の創出に関する専門知識やスキルの獲得
自治体のPR
事業計画力の形成



地域全体

地域間交流の活性化
地域の魅力発信
観光収入・再発率の増加
新規スポーツエリアの開発