



プレイグラウンドA (Playground A)

## Jim & Jan Moran Family Center Village

Mailman Segal Institute for Early Childhood Studies  
Nova Southeastern University (NSU)

Text by Akiko Iwata, ASLA (EDSA) Photo by Len Kaufman Florida, USA

文=岩田明子 (EDSA)

写真=レン・カフマン 所在地=アメリカフロリダ州

ファミリーセンタービレッジという名前は、この計画地一帯のことを指し、学校自体は早期幼児教育研究所「メイルマンシーガイルインスティチュート」と呼ばれる総合的な保育所・幼稚園にあたる施設である。EDSAは1999年からマスター・プランに取り組んできた。クライアントの希望は、子育てのための家庭の延長としてこの施設を考え、教室の隣に居間空間を設置するなどの工夫で家庭と学校との密接な関係を強調すること、自然環境を重視して室内とアウトドアのつながりに焦点を当てることであった。施設のプログラムに必要な室内床面積が大きかったため、限られたアウトドア空間をどのように利用するかがデザイン面での大きなチャンレンジとなった。ファミリーセンタービレッジは以下のプログラムで構成されている。

建物A (Building A) ①ファミリーセンタープレスクール (Family Center Preschool) ②乳児・幼児のプログラム (Infant & Toddler Program) ③子育てをする親たちが子供たちと一緒に参加するプログラム (Parenting Place)

建物B (Building B) ①自閉症の子供たちのためのバードヒュインプレスクール (Baudhuin Preschool program for children with autism spectrum disorder) ②教育者のための教育とトレーニングのプログラム (Education & Training)

建物AとBがそれぞれ4つの遊び場をコの字型に囲み、子供たちが安心できる居心地のよい空間をつくっている。(p.107 参照)遊び場に面した教室には屋外空間 (Playdeck) がついており、日本でいう縁側の役目を果たしている。4つの空間はある一定の年齢層とプログラムの子供たちの遊び場に設定されているが、時間割りによって子供たちが退屈せずにすべての遊び場を楽しむことができるようになっている。どの遊具も安全ゾーン（通常、遊具から半径6フィートには何も配置してはならない）が設定されており、スプリングのついた遊具や登る要素のある遊具の場合、安全ゾーンを重ねることはできないので、空間が限られている今回のケースではクライアントの望むすべての遊具を設置することはなかなか困難であったが、安全ゾーンを確保するために遊具をレイアウトに押し込むのではなく、視覚的にも形状的にも意味のあるレイアウト、楽しげなコンセプトと実際に子供のための空間に要求されるものを統合するよう心がけた。舗装面には安全性と維持管理の容易さ



1 アートスタジオ（Art Studio at Playground A）2遊び場B。椰子の木が影を落としパターンの一つとなる（Car Wash at Playground B）3遊び場B。スピナーボウルの向こうにブラウンのゴムチップに彩られた乗り物のための道が見える（Spinner Bowl at Playground B）4ロールプレイのお店にも見立てるられるスタジオ（Play Studio at Playground B）



The five acre Jim & Jan Moran Family Center Village is home to Nova Southeastern University's Mailman Segal Institute for Early Childhood Studies. The institute showcases best practices in the fields of early childhood education, family support and parenting with programs for typically developing and special needs children. Conceived as an extension of the home, the village borrows holistic elements commonly associated with family life. Our design replicates a nurturing family environment incorporating central living areas adjacent to classrooms, which mirror more intimate family spaces. Natural light and elements focusing on the outdoors and nature are incorporated throughout the facility. With a focus on encouraging exploration, cooperative learning, creative expression, and imaginative play, the layout supports a close relationship between home and school.

Wendy Masi, Ph.D. Dean & Roni Leiderman, Ph.D. Associate Dean  
Nova Southeastern University, Mailman Segal Institute for Early Childhood Studies



を重視し、ゴムチップの衝撃吸収材を採用した。すべての遊び場は、コンクリートとゴムチップなどの異なる素材の境目も含めバリアフリーにデザインされており、砂場の縁にもゴムチップを使い、垂直ではなく安全な角度に作られた。このカラフルなゴムチップの図柄と色の選択で、段差が空間を仕切らない代わりに、心理的に動線や空間を仕切ることができるよう工夫すると同時にそれぞれの遊び場にテーマを与えることができた。

Playground Aはようちよち歩きの幼児の遊び場である。低めの細長い壁は遊び場と歩道の仕切りを兼ねるとともにベンチとしても機能する。柱の頭に載っているのは、惑星とその軌道をイメージしたディテールである。NSUのNova-新星から取った宇宙のイメージを使った遊び心の多いディテールはこのプロジェクトで頻繁に使われた。ゴムチップ表面に見られる青い太陽はNSUのロゴの変形である。太陽に重なって隣にある楕円形のアートスタジオには、透明のプラスティックのお絵描きウォール、カラオケステージ、アート活動のためのテーブルと椅子が設置された。この空間の床は通常のコンクリートのまま残され、子供たちがチョークで落書きをするスペースとなっている。

Playground Bはバードヒュインプレスクールの子供ための遊び場であるとともに、三輪車などの乗り物で遊ぶための道路がレイアウトされている。道路には行き先選択する能力の開発と交通規則を学ぶための標識を設置するため、2つの交差点が設けられた。スタジオと呼ばれる遊具はお店に、ボ



#### NSU マスター プランについて

NSUは1964年にNova Universityとして設立され、1994年にSoutheastern University of Health Sciencesと合併してNSUとなった。この大学のメインキャンパスは300エーカーあり、民間のNPOである学問の府として米国内のトップ10に位置づけられるばかりでなく、この地域一帯の経済のエンジン（Economic Engine）ともなる民間組織として大成功している。このような元気のある大学の存在はコミュニティにとって大きな利益であり、この地域の将来的な発展としてパブリック・プライベートのパートナーシップに活力を与えている。このマスター プランは生き物であり、常にこの地域の発展に合わせて変えていくのである。NSUの組織とカリキュラムは保育園からドクターコースまでカバーしており、特に大学院に力を入れ、さらに、現役の経営者のためのプロフェッショナルディベロップメントプログラムにおいて他の大学に先んじている。これはアカデミックな分野で、学問と実務的なビジネスを統合する新しいトレンドを生み出す試みであり、「クラスルームを越えて（Beyond the classroom）」というスローガンが掲げられている。大学のキャンパスがその地域に溶け込み、地域とよい関係を築くことは大学と地域双方の将来の発展性にとって重要である。



#### インターアクティブファウンテン

この噴水は建物AとBに挟まれて、このビレッジの中心に設置されている。ファミリーセンターで最も人気のある施設の一つである。いくつかの異なる種類のジェットがコンピュータでプログラムされたパターンを繰り返すようになっている。ジェットが埋め込まれている地面のカラーコンクリートが宇宙の惑星と軌道をイメージさせ、その背景にはこのビレッジのシンボルゲートとしてデザインされたギャラクシーゲートが見える。

**Interactive Fountain** - The fountain is located between building A and B, in the center of this village. It is the one of the most popular elements at the Family Center. Several different types of water jets are programmed by a computer system. The color concrete pattern on the ground implies planets and the orbit in cosmo. Symbolically the entrance to the fountain is called the galaxy gate.



左／ファミリーセンタービレッジのメインサインと外観(Family Center Village with main sign wall)  
右／オープニングパーティの様子。建物AとBに挟まれたそよ風の道はイベント会場としても使われる(Opening party Ⅲ Breeze way and plaza between building A&B function as event place)



① テーブル



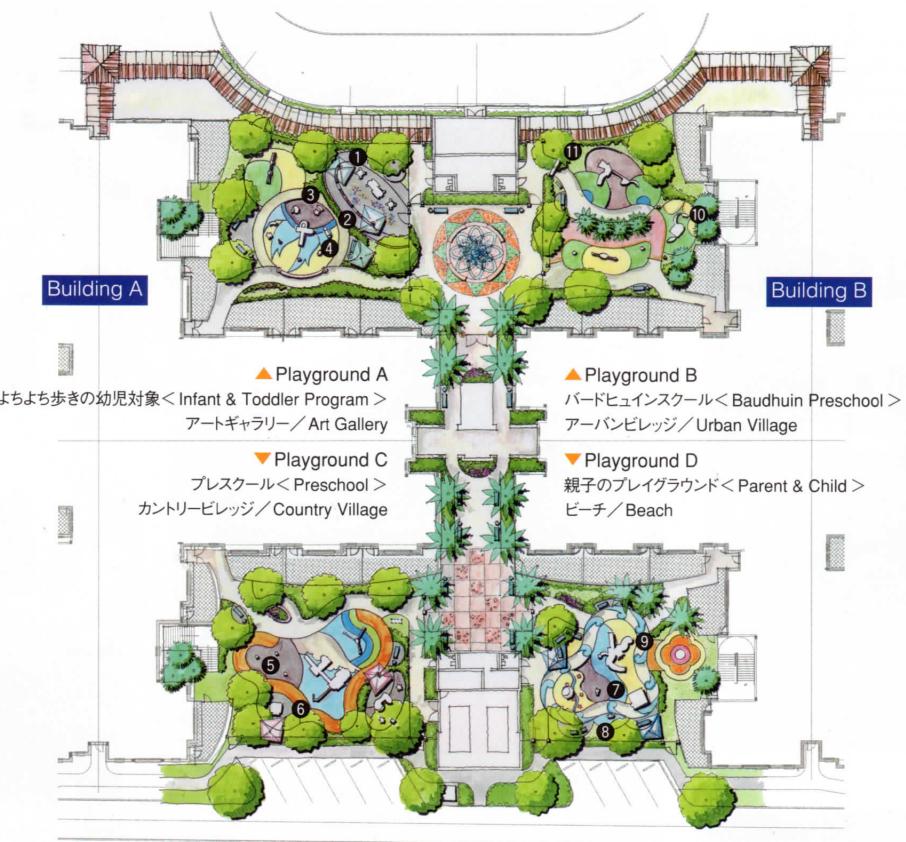
② ペイントィングウォール



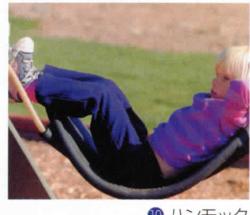
③ 砂遊び用テーブルとベンチ



④ ヤギのブリッジ



⑤ 虹のカーウォッシュ  
(ボタンを押すと霧が吹き出す)



⑥ ハンモック



⑦ フロー1



⑧ スピナー・ボウル



⑨ ワークショップハウス



⑩ ユーアンドミー



⑪ スティンガー

Illustrative Layout Plan (Rubber surface was used on playground for safety.  
All playgrounds are ADA accessible and flush with adjacent concrete walks. Rubber surface transition to sand or landscape by sloping below grade. Variety of colors on rubber surface and pattern physiologically define each space and circulation.)

上／人々が田園風景に点在するように配置された遊び場C (Playground C)  
下／遊び場C。家の一つに見立てられる砂遊び遊具 Sand Play Table (Playground C)



遊び場C。ゴムチップのパターンのダイナミックな流れが空間と動線を区別する。(Color pattern on the ground expresses rolling hills, rainbow, clouds and sky with houses scattered throughout Playground C)

上／遊び場D。地面に埋めこまれるユニークなタイプのトランポリン(Ground Level Trampoline at Playground D)

下／遊び場Aのアートスタジオにあるお絵描きウォール(Plexi-Glass Paint Wall at Playground A)



遊び場D。一つの遊具に集中して遊ぶ時間は限られる。遊具のバラエティに富んだ選択が大切である。(Playground D - It is important to provide a variety of spaces and equipment for interaction between age groups)

タンを押すと霧を噴射する虹のゲートは洗車場として見立てられ、生活を学ぶロールプレイに使用される。遊び場はバリアフリーのため、道路とそれ以外の空間の境目に段差がないが、地面のゴムチップにはっきりと異なる色で選び空間の区別をつけた。2階から見下ろすとこのプレイグラウンドは元気に跳んでいるカエルのように見える。子供たちが元気に育って次世代を担ってほしいという思いを込めた。

Playground Cはカントリービレッジのイメージをもとにデザインされた。ゴムチップのパターンは穏やかな牧場の丘陵、虹、雲、空などを表している。実際に家の形をした遊具のほかに、屋根がついているタイプの遊具を選び、それが丘陵に点在しているように設置した。このエリアには身体障害者のためのプランターもつくれられ、車イスの子供たちでも土いじりができるように配慮した。このプランターは障害のない子供たちにとって腰をかがめることなく利用できるという利点がある。

Playground Dはすべての子供たちとその両親が利用できるように計画され、フロリダという土地柄から、ビーチというイメージでデザインした。ナビゲーターと呼ばれる遊具は海に浮かぶヨットに見立てられた。ゴムチップの図柄は波、砂浜、太陽を表し、色の違いが遊ぶ空間と安全ゾーンの動線を視覚的に分けている。このエリアは日影のあるコミュニティ空間をつくり、親たちが子供を見守りながら会話をするなど、社交の場としても利用される。

デザインプロセスの過程ではバンダレスプレイグラウンドというNPOも参加し、園長、副園長、デザインチームとともに現場を視察して、子供の遊び場についての専門性から考慮すべき点、新しいアイディアについてワークショップを行った。話題はバリアフリー、植物などの自然の素材を使うこと、ウインドチャイムや野外楽器など、特に五感に関するものに集中した。デザイン要素と材料の選択には長期的な目標として維持管理と保証の内容がクラインアントにとっては重要になってくる。遊具は、維持管理の容易な材料と質の高い材料の使用的バランスに注意を払いながら、安全性、教育的目的を配慮し、子供たちにとっての本物の手触りのよさを重視した。そのため、質のよいプラスティックや品質基準に合った表面処理をされた木製の素材等が選ばれた。近年はセキュリティデザインへの注目が高まっているが、大切な子供たちを預かる施設ということから、施設のセキュリティ計画にかなりの考慮がされていることでもこのプロジェクトは興味深い。

この施設は、2003年の6月にオープンした。オープニングパーティで人々の笑顔と満足を見たとき、そのプロジェクトの第一部が完成したと思う。EDSAではアフターケアを大切にし、竣工後も定期的にそのプロジェクトのモニターに訪れる。その空間を利用する人々の一つひとつのドラマがそのデザインの意味を生み出していく。プロジェクトのコラボレーションは今も続いているのである。

# 子どもの空間と遊具の役割

文=住吉永匡（プレイスケーププランナー）

近年、「子ども」というキーワードが社会全体にとどても個々のプロジェクトにおいても、その重みを増してきている。少子化だからと後回しにされていた子どもの空間は、少子化だからこそ質の高い空間が要求されているのが今日の現状だ。前稿のプロジェクトのような幼稚教育施設ではなおのこと、周辺の公園や商業空間の遊び場よりも、より質の高い空間が求められるのは当然のことだ。そこで、フロリダのプロジェクトに関連して、子どもの空間と遊具の役割について要点を述べたい。

## 発達段階と遊びの欲求を知ることからはじめよう

子どもの空間を構成するうえで重要なことがいくつかある。まず、自然のことながら子どもという利用者の欲求を具体的に知ることだ。子どもの欲求は発達段階によって異なる。どの発達段階にある子どもはどのような欲求と能力を持っているかということを設計者の自叙伝的経験や思い出に頼るのではなく、客観的に把握しなければならない。子どもの欲求とは「遊ぶ」ことである。この遊びの欲求を発達心理学、行動心理学の観点からリサーチし、人間工学の手法でデザインされた遊具がデンマークのコンパンだ。コンパン遊具が幼稚園、保育園に採用されるケースが多い理由は、幼稚教育の現場の先生には明らかにその違いがわかるからだ。

今回のプロジェクトが幸運だったのはEDSAの岩田明子さんがこのプロジェクトを担当したことにある。後から知ったことだが日本で教育学を修め、某大手建設会社で社会経験を積んだ後、米国で建築学を学んだ才媛である。幸運だと言った理由は岩田さんが才媛だからではなく、子どもに関する学術的背景を持った設計者はごく稀だからだ。逆に教育の専門家は遊び場を具体的にどのように計画し、構成していいかわからない。遊具のデザインにおいても同様のことがいえる。遊具メーカーだからといって、子どもの発達と遊びについて理解しているとはかぎらない。設計者に求められているのは子どもに関するソフトとハードをつなげることだ。

## 計画の基本

ハードを計画する上で、教育学を修めていないくてはならないと言いたいのではない。最低限、発達段階と遊びの欲求について認識し、くれぐれも浅い解釈でことを進めないことだ。大きさではなく、その子どものクオリテ



遊び場Dのメインの遊具、Flow1 (Main playground equipment at Playground D - Flow 1)

ィーオブライフに影響することなのだから。そのためには、以下のアプローチをお勧めしたい。

①発達と遊びについて詳しい現場の人に意見を聞く。②育児書を読む。③1日、質の高い公園（と思われるところ）でどのような子どもが何をしているかということについて観察する。以上の3点である。そして遊具を選ぶ際はその遊具の開発にどのくらいの時間をかけているかをメーカーに聞くとよい。1~2週間でパースを描き上げて安全基準（日本では公園施設行協会の案）に適合できるほど簡単なものではない。さらに、確認を要することは公的設置基準に適合しているかどうかということだ。

米国では、遊具そのものに対する基準とともに、遊具を設置する地表面は落下の衝撃を吸収するための処理が要求される。加えて、遊具に限らないことだが、ADA法（障害者のアクセスする権利に関する法律）に適合していなければならない。

## 遊具はネタ・遊び場のデザインは料理だ

これらを踏まえてこのプロジェクトを見るとその質の高さがわかる。遊具は料理に例えれば食材であるといえる。その食材の良し悪しを見極め、どのように料理するかがアーキテクトの腕の見せ所だ。メニューを決める前に、この料理は誰のための何でなくてはならないかということが最も大事なところだ。客の満足が得られなければ料理としての完成度がいくら高くても意味がない。子どもは懐石料理を望んでいるわけではない。その意味で岩田さんはEDSAという良質のキッチンで存分に腕を振るわれたのではないかだろうか。

料理の中身を見てみよう。今回のプロジェクトでは建物でうまく空間を4つに分けている。子どもは異なる空間の持つテーマから常に新しいインスピレーションを得て遊びを楽しむことができる。このことは同時に室内から各遊び場が間に見ることができるという点で先生にとっても、子どもにも安心感を与えている。この空間のつくり方を見ても、子どものことを良く理解しているとうことがわかる。人間だれしもただ、だだっ広いだけの場所はかえって居心地が悪いものだ。二方向が閉じられ、どちらかが開放されている空間は特に幼児が好む、静かに集中したいごっこ遊びなどには最適だ。

4つのテーマをさらに際立たせているのがゴムチップの衝撃吸収材によるグラフィックだ。前述のとおり、米国では落下に備えて遊具の周りに衝撃を吸収する素材を施工しなければならない。ネタの持つ遊びのテーマと上手く連動させて地表面自体も遊具に仕立てた好事例である。

## 多様な空間が子どもの変化に応える

子どもはそう簡単な客ではない。ネタの価値を本能的に



アートスタジオに設置された車椅子の子供にも使用可能なロングテーブル (ADA accessible long table at Art Studio)

に見抜いてしまう感性の持ち主なのだ。感性を喪失した大人にはもはや思い出すこともできないほど物のディテール、テクスチャー、温度、色彩、コントラスト、あるいは光と影、形状、構造という、物の在りように心がすばやく反応を起こす。そういう客である。だからといって、個々の好みには合わせる必要はない。子どもの発達に伴う欲求は世界共通だからだ。しかも、その欲求は刻々と変化する。その変化に対応できる多様な空間を構成できるものが遊具のあるべき姿だ。

特に幼稚期は2~3人という小集団が形成されるため、小規模な空間が数多く、多様に展開されていることが望ましい。コンパンではそれを可能にするさまざまなモデルが用意されている。巨大な遊具をどかんと設置するのではなく、小さな遊具をテーマに合わせて点在させることで多様な空間が生まれる。この点においてもフロリダのプロジェクトは素材を生かすことに成功している。

こう書いていて気がついたが岩田さんのつくった料理はありきたりのお子様ランチではなく、あの運動会の日に家族で囲んだ愛情たっぷりのお重だ。平面プランを見るだけでも4つの重箱に入ったさまざまな料理のアレンジメントが楽しめる。

**Project Name** Nova Southeastern University, Jim & Jan Moran Family Center Village, Mailman Segal Institute for Early Childhood Studies (<http://www.nova.edu/msi>)

**Location** Fort Lauderdale, Florida USA

**Client** Nova Southeastern University

**Period of Construction** Master Plan Began 1999, Detail Design Began 2000, Construction Began September 2002 & Completed June 2003

**Landscape Architecture** EDSA

**Other consultants** Boundless Playgrounds (Playgrounds), Flynn Engineering (Civil), EDA (Lighting) Smallwood, Reynolds, Stewart Stewart (Architecture)

**General Contractor** Miller and Solomon G. C., Inc.

**Total Site Area** 5 acres

**Playground Area** 17,000sf

**Building Footprint Area** Building "A" 30,087sf / Building "B" 29,621sf / North Pavilion 900sf / South Pavilion 1,500sf

**Total Floor Area** 114,688sf

**Site construction Specification** Color Rubber Surface, Concrete Path, Color Concrete Paving, Concrete Pavers, Concrete Wall with Stucco Finish, Architectural Styrofoam, Aluminum Gate and Fence, Kompan Playground Equipment etc.

**Planting** We used a mixture of native Florida and "child safe plants" including: live oak, royal palms, bamboo, bird of paradise, gamma grass, jasmine and zoysia grass sod.

**名 称** ノバ・サウスイースタン・ユニバーシティ、ジム&ジョン・モラン・ファミリーセンタービレッジ、早期幼児教育研究所—メイルマン・シガル・インスティチュート

**所在 地** アメリカフロリダ州フォートローラードール

**発 注 者** ノバ・サウスイースタン・ユニバーシティ

**工 期** 設計／1999年マスターplan開始、2000年ディテールデザイン開始、施工期間／2002年9月～2003年6月

**設 計** ランドスケープ／EDSA

協力コンサルタント／バンダレスプレイグラウンド(ブレイグランド)、フリン・エンジニアリング(ビル)、EDA(ライティング)、スマールウッド、レイノルズ、シュチュワート、シュチュワート(アーキテクト)

**施 工** ミラー・アンド・ソロモンG. C., Inc

**規 模** 敷地面積／5エーカー、ブレイグラウンド面積／17,000sf、建設面積／建物A・30,087sf、建物B・29,621sf、北側パビリオン・900sf、南側パビリオン・1,500sf、延床面積／114,688sf

**仕 様** ゴムチップ衝撃吸収材、コンクリート舗装、カラーコンクリート舗装、コンクリートブリック舗装、コンクリートブロック塀スタコ仕上げ、スタイロフォームスタコ仕上げ、アルミニウムゲート&フェンス、コンパン(遊具)

**植 製** ライブオーク、ロイヤルパーム、バンブー、バード・オブ・パラダイス、ガマグラス、ジャスミン、ゾンシア芝生などフロリダ原生の植物と子供たちの安全性を考えて選定。毒性のある植物、口に入れる可能性のある実がなる植物はリストから除外