

## つながる輪回し

A2201318 東條 春奈

### 研究の背景

- 昔に比べ、子供が外で体を動かし遊ぶ事の減少に伴って起きた、子供の体力低下とネガティブ思考を持って成長してしまう子供の増加。高齢者も、50歳以降ロコモシンドロームが急増。
- 情報化社会に伴い、人間関係が希薄化し、国民の生活満足度が低下。  
そのような事をデザインという面で解決できないかと考えた。

### 研究の目的

上記の問題を解決する方法として次の3つを挙げた。

- 公園などのコミュニティーの場に人を集める事。(特に、時間に余裕があると思われる子供や高齢者を想定する。)
- 子供や高齢者に使用したいと思わせ、体の発達にいい影響を及ぼす事。
- コミュニケーションを生じさせる事。

以上の事に関連深い物として、昔のおもちゃ・遊具を取り上げ現代の子供達も興味を持てるよう、そのデザインを本研究の目的とする。最終的なデザイン対象としては、さまざまな運動の根底にあり、歩行機能に大切なバランス能力を鍛えられる輪回しを選定した。

### 研究のプロセス

昔と比べ公園に人が少なくなって来たという疑問から、調べてみると時間に余裕のあると思われる多くの子供や高齢者がメディアに多くの時間費やしている事を知った。その為、体を動かさなくなり、体力は低下し、ネガティブ思考に育ってしまう子供が増えた。また、高齢者は運動不足も原因の一つとなっているロコモシンドロームが急増している。よって、幼児と高齢者の為の体を鍛える遊具を製作することにした。

次に、子供の運動不足といったような問題点を解決する為に、まず心身の発達に大きな影響を及ぼす時期にある幼児に着目し、幼児にアンケートをとった。その結果から、よく遊ぶのはおとなしい遊びが多いのに対し、楽しいと感じているのは意外にも体を動かす遊びが多い事が分かった。

子供が体を動かす事が好きな事、運動不足気味な高齢者という事から、昔の遊びは体を動かす遊びが多く、高齢者も追懐から興味を持つ可能性が高いと考えられる昔の遊具を題材とし、それをリデザインする事にした。

その後、若松の大町中央公園、大町白虎公園などを主に調査し、人口密度は低いが、人がよく通過する事などからこれを導入する事で人の輪が広がる可能性は無きにも非ずであると感じた。

次に、「昔の子どもの暮らし辞典」(監修:本間昇 発行者:岩崎弘明 2006年3月15日発行 株式会社岩崎書店)より、昭和30~40年の子供たちの遊びを調べ、上記の3つの目的に合う遊具として、羽子板と下敷きテニスと輪回しに絞った。実際に幼児に試してもらった所、輪回しに興味を示した。輪回しは、バランス運動で幼児に対してさまざまな運動の根底にありさまざまな運動ができるようになる事、高齢者に対してもバランス運動は歩行機能の改善にとっても大切である事という、いい影響がある為、輪回しを進めていく事とした。

その後、最適な輪回しを作る事を意識した上でさまざまな実験を行い、最終モデルを製作した。

最後に幼児とお年寄りに興味を持ってもらえるかを確かめる為、桜ヶ丘育児園と特別養護老人ホームしょうぶ

苑喜多方市慶徳デイサービスセンターに協力していただき幼児と高齢者に使っていただき感想を聞いた。幼児と高齢者の方々は少々難しいような様子ではあったが、楽しいとほとんどの方がおっしゃっていた。

## 成果物(完成作品)

右側にある輪回しは、高齢者用で直径455(mm)。左側にある輪回しは、子供用で直径390(mm)。輪回しの側面に取手があり、輪回しの中にビー玉などの球状の物を入れる事が可能。回し棒の高さは805(mm)。



## 考察

実験で、遊んでいただいた遊びは輪をシンプルに回す遊びと、2人1組で転がしあう遊び(高齢者の方々のみ)と、ペットボトルをピンと見立てるボーリングの3つである。

幼児の方々は少々難しそうなお様子ではあったが果敢に挑戦していた。特に楽しそうであったのは、ボーリングでピンを倒すたびに拍手や歓声が上がっていた。自由に遊んでいいという、手や違う物で回し始めたりして、違う遊び方も広がりそうだと感じた。

高齢者の方々は、幼児の方々と比べ、幼いころよく遊んだからなのか上手な方が多かった。しかし、体が不自由な方は少々難しい様子であった。それでも、負けじと挑戦していた。ペアで転がす遊びでは、交流の無かった方同士であっても協力しあって楽しんでいた。ボーリングであっても、ピンを倒す度に拍手が起こり、ストライクの際にはとても盛り上がった。

以上の事から、「つながる輪回し」は交流を生じさせる物である事が分かった。また、「上手く回せなかったけど楽しかった。」という意見が多数あった事から、輪回し本来の何度も挑戦しできるようになる喜びを生かしている事が見て取れた。

「つながる輪回し」が商品化し、公園、体育館、学校、幼稚園、老人ホームなどに設置し一般化するようになる事が望ましい。なぜなら、そのように遊びやすくする事でより交流が広がり、そこで生じた他人とのつながりから生活満足度が上がるからだ。

また、今回私が製作したのは輪回しであるが、輪回し以外であっても昔の遊びで体を発達させる事のできる遊びは沢山ある。そのような他の遊びも子供と高齢者に使いやすく、興味を持ってもらえるようデザインし、商品化すると、遊びの視野が広がり、体を動かす人がより増加し、また、コミュニティーもより大きく広がる事が予想できる。

昔の遊びは単純であるが奥深く多様な可能性がある、すばらしいものであると思った。