

子どもの果

～小児病院に癒しの遊び場を～

マテリアルの特性・効果

自然由来のマテリアルの特性・効果について

木材

- ・リラックス効果がある
- ・免疫力向上効果がある
- ・調湿効果がある
- ・衝撃を緩和する
- ・二酸化炭素を吸収する

い草

- ・リラックス効果が得られる
- ・免疫力向上効果がある
- ・調湿効果がある
- ・断熱性・保温性に優れている

土

- ・調湿効果がある
- ・断熱性に優れている
- ・耐火性に優れている
- ・脱臭効果がある

紙

- ・光刺激を和らげる
- ・寒さを遮る
- ・手触りがあたたかい
- ・色や模様が豊富

石材

- ・模様の種類が豊富
- ・独特の色合いがある
- ・熱を逃しにくい
- ・高級感・重厚感がある
- ・磨くと光沢が出る

フェルト

- ・通気性に優れている
- ・吸水性・吸油性が良い
- ・断熱性に優れている
- ・色や模様が豊富

自然素材と人工素材のメリットとデメリット

	自然素材	人工素材
メリット	・血圧低下やリラックス効果がある ・免疫力向上効果がある ・調湿効果がある ・断熱性・保温性に優れている ・手触りがあたたかい ・模様や色などが同じものはない	・水に強く手入れがしやすい ・防カビ効果がある ・色や模様が豊富
デメリット	・手入れが大変	・調湿効果・通気性がない ・化学物質により健康被害を及ぼす危険がある ・ツルツルとした肌触りのものが多い

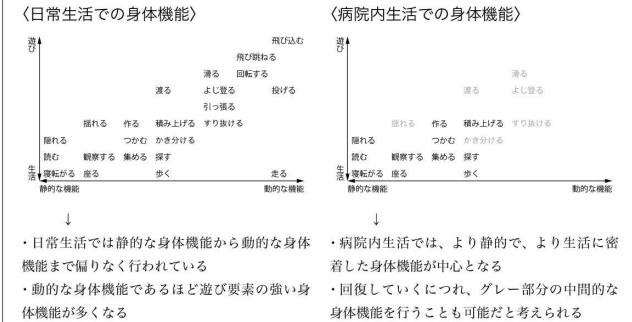
現在の病院は本当に癒される空間と言えるのか？

昨今、患者に緊張感を与えてしまう白く無機質な病院空間が見直され、ヒーリングアートを取り入れる病院が増えてきました。しかし現状では、絵を飾る程度で壁や床には手を加えていないものがほとんどです。それで本当に癒される空間と言えるのでしょうか。

私は、「見る・触れる・香る・聴く」ことを通して人の感覚に働きかけるマテリアルを見直すことが必要だと考えました。病院空間においては滑動性や清潔感などの理由から「ツルツル」のものが使われます。しかし、子どもはたくさんのものに触れることで感性を育むことから、小児病院には様々なマテリアルに触れることのできる場が必要であると考え、『子どもの果』と名づけた場を提案します。

身体機能

日常生活と病院内生活の身体機能の違いについて



それぞれの身体機能に効果的な性能について

身体機能	座る	歩く	階段昇降
手で触れるところの性能	弾力性・支持性	防滑性・支持性	防滑性・支持性
足で触れるところの性能	支持性	歩行性・支持性	防滑性・支持性・歩行性
渡る	よじ登る	滑る	すり抜ける
防滑性・支持性	防滑性・支持性	防滑性・弾力性	平滑性・清涼感
防滑性・支持性・歩行性	防滑性・支持性・弾力性	平滑性・弾力性	支持性・歩行性
かき分ける	引っ張る	隠れる	作る
柔軟性・ぬくもり	柔軟性・弾力性	柔軟性・ぬくもり / 清涼感	平滑性
弾力性・ぬくもり	支持性	弾力性	平滑性・支持性

表面加工

表面加工による性能について

もふもふ

- ・柔軟性がある
- ・ぬくもりがある
- ・防滑性が高い



もちもち

- ・弾力性が高い
- ・柔軟性がある



さらさら

- ・歩行性が高い
- ・清涼感がある



ツルツル

- ・歩行性が高い
- ・清涼感がある
- ・平滑性が高い



ツルツル

- ・支持性が高い
- ・平滑性が高い
- ・清涼感がある



チクチク

- ・刺激がある
- ・防滑性が高い



ザラザラ

- ・歩行性が高い
- ・支持性が高い
- ・防滑性が高い
- ・刺激がある



もどもど

- ・歩行性が高い
- ・防滑性が高い
- ・柔軟性がある
- ・刺激がある



表面加工が与える効果について

〈日常生活での感覚〉

ふさふさ さらさら チクチク
ふわふわ ツルツル もどもど
もふもふ ツルツル けけけ
もちもち ざらざら べたべた
ぶにぶに ザラザラ ころころ

安心感

中間

不快感

痛みや熱があるときには、「ふわふわ」「もふもふ」としたマテリアルが頼りなく感じられる

「ツルツル」「ザラザラ」としたマテリアルには、支持性があり大きな安心感を与えてくれる

〈病院内生活での感覚〉

ふさふさ さらさら チクチク
ふわふわ ツルツル もどもど
もふもふ ツルツル けけけ
もちもち ざらざら べたべた
ぶにぶに ザラザラ ころころ

不快感

安心感

不快感

マテリアルは、

病院においては滑動性や清潔感などの理由から、ツルツルのマテリアルが多く使われる。しかし癒し効果を得るためには、人工素材だけでなく自然素材を積極的に取り入れることが望ましいと考えた。

表面加工は、

子どもの病状や身体機能の段階によりエリアを分けることを考えた。そしてそれぞれに適したマテリアルを分類し、果を進んでいくにつれて様々なマテリアルに触れることのできる空間とすることで、不快感を軽減する。

身体機能は、

最初のエリアでは「座る」「歩く」などの生活に密着した身体機能によるリハビリ、回復へ向かい果を進んでいくにつれて「揺れる」「滑る」などの動的で遊び要素の強い身体機能を取り入れることで癒し効果をもたらすことを考えた。

子どもの 巣

病室と治療室をつなぐ場であり、
入院中、病気のことを忘れて
遊びに夢中になれる日常の場となる

「癒し」とは

入院中の縛られた生活の中、
病気のことを忘れて
夢中になって楽しむことで、
笑顔や会話が増える
子どもの変化のこと

「遊び」とは

子どもが自分の意思で、
自発的にする行為のこと
遊び場は禁止事項を作らず、
子どもの意思と権利を
尊重した空間とする

「巣」とは、

子どもにとって
安心できる場所であり、
様々な素材から作られる
そして、いつかはそこを
巣立ち離れていく...

場所

小児病院内の、病室と治療室や検査室とを結ぶ動線付近の
空きスペース



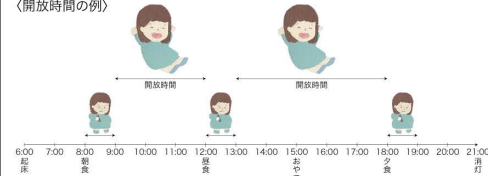
対象

6歳(小1)～10歳(小4)程度の入院中の子ども



時間

1日に2回(朝食後～昼食前、昼食後～夕食前)開放する
〈開放時間の例〉



人的環境設定

チャイルドライフスペシャリスト(CLS)、
看護師、院内保育師、などの大人がいる



退院後も見据えた心身ケア

病児にとって最も過酷なことは、「自分は他の子どもとは違うのだということを知ってしまうこと」である。
病院内でも、病状など様々な異なるため、まずは病院内の様々な子どもと一緒に遊び、お互いの違いを知る。しかし病児側がそれを学ぶだけでは退院後、小学校などで特別扱いをされてしまうことがある。そこで、近所の子どもたちと一緒に遊ぶことのできる場を設けることで、病児を特別扱いするのではなく一緒に楽しむことのできる遊び方を考えながら遊ぶ環境を作る。

子どもたちに伝えるツール

入院することになった子どもたちに、病院には『子どもの巣』という場所があって、こんなことができるんだと伝えるためのツールとして、絵本を作る。絵本は、まだまだあまり動けずベッドの上から出られない子どもでも楽しむことができるものであり、お見舞いに来た家族との会話のきっかけにもなる。絵本には、入院することになったとんちゃん、子どもの巣で過ごすことにより癒され、笑顔が増えていき、無事に退院の日を迎えるまでのストーリーを描く。



海中の 巣

目的 : まず病室を出ること

歩かされるではなく歩きたいと思うような
能動的なりハビリを促すこと

動ける時間 : 1～2時間程度

動ける程度 : 座位の保持、手先を動かす等

装具 : 車椅子、点滴、心電図等

機能 : 歩く、座る、階段昇降、作る、
車椅子で通り抜ける



地中の 巣

目的 : 遊ぶことを通しての癒し

また自発的に動くことを促すことで
体力の低下を防ぐ

動ける時間 : 3～5時間程度

動ける程度 : 歩行、走る

装具 : 心電図等長いチューブがついていないもの

機能 : 座る、渡る、よじ登る、滑る、隠れる、
くぐり抜ける、すり抜ける、作る



地上の 巣

目的 : 健常な子どもたちと一緒に遊ぶことで

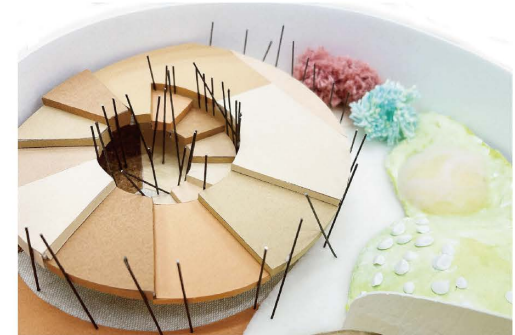
お互いに遊び方や接し方を学ぶ場とする
退院後を見据えた環境づくりをする

動ける時間 : 3～8時間程度

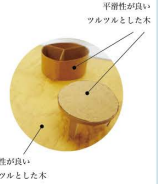
動ける程度 : 歩行、走る、飛び跳ねる等

装具 : 心電図等長いチューブがついていないもの

機能 : 座る、登る、すり抜ける、くぐり抜ける
滑る、かき分ける



さまざまな材料を常備し、子どもたちが自由に遊びとり好きなものを作る。まだ大きく動くことが難しい子どもでもあるので、机の上の手の届く範囲で作る。



滑り性が高い フルフルとした木

検査室などから病室へ来た人の受付と、海中の巣で遊ぶ子どもたちを見守るためのものの2つのカウンターを設ける。



歩行性が高い フルフルとした木

最初は足元が不安定な子どももいるので、防滑性の高いザラザラとしたマテリアルを使用することで滑って転倒する危険を防ぐ。

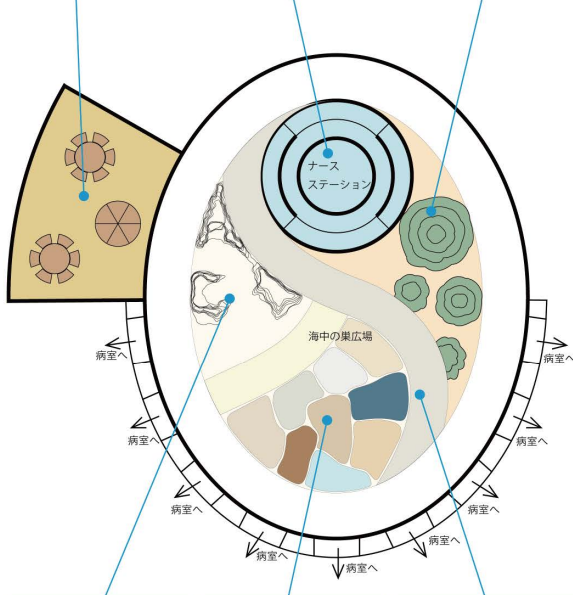


歩行性が高い フルフルとした木

穴
機能：作る

海底神殿
機能：ナースステーション

珊瑚礁
機能：階段昇降



岩場
機能：座る、隠れる

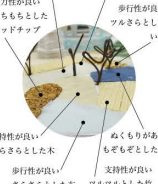
座ったときに周りの視線を遮る形とした。一日中ベッドの上にいるのではなく、ここへ来ることで気分を変えるきっかけとなる。



支持性・弾力性が高い もちもちとした フレタフォーム

水面の影
機能：歩く

床にさまざまなマテリアルを使用することで、「あれはどんな肌触りなのか」と自発的に歩いて行きたくなるようにした。



歩行性が高い フルフルとした木

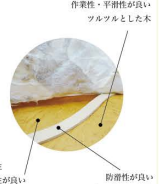
道
機能：車椅子で通る

まだ自分で歩くことが難しい子どもが、車椅子に乗って通り抜ける。車輪がガタガタと揺れることでマテリアルの違いを楽しむ。



歩行性が高い フルフルとした木

子どもたちが自由に材料を選びとり、好きなものを作ることができると、地中の巣で遊ぶ子どもたちを見守るためのものの2つのカウンターを設ける。



作業性・滑り性が高い フルフルとした木

山から山へと足を伸ばして渡っていく。両足をついたり片足で渡ったり手をついたりときさまざまな動きをすることができる。



歩行性・支持性が高い フルフルとした木

毎日、ご飯の時間になる度にベッドに戻るのではなく、ときどき気分を変えて外食に出かける気分でごへ行ってご飯を食べる。



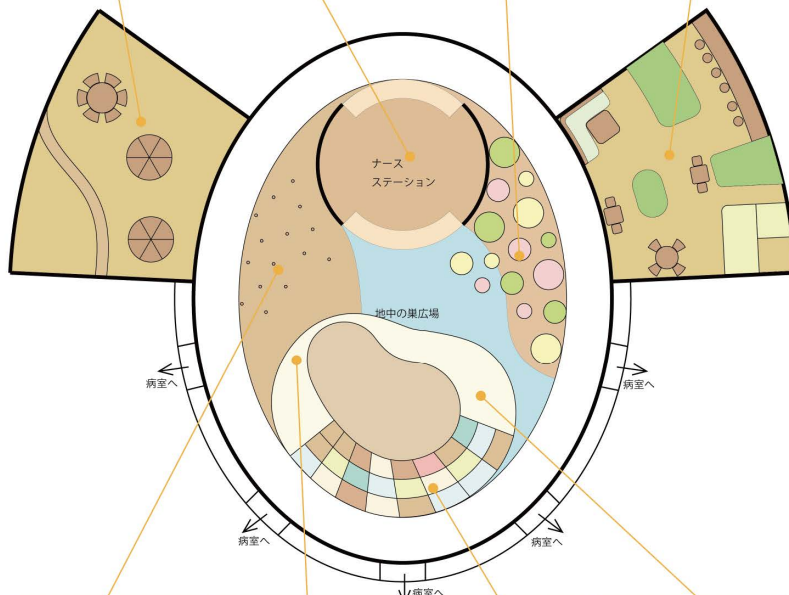
歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

穴
機能：作る

木
機能：ナースステーション

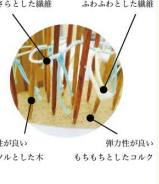
果実の山
機能：渡る

穴
機能：食べる



林
機能：すり抜ける

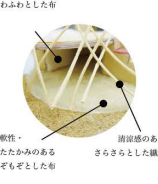
体を細くして横向きに通る。たくさんが、車椅子に乗り込んで通り抜ける。車輪がガタガタと揺れるためマテリアルの違いを感じる。それを取って集めたり並べたりもできる。



歩行性が高い フルフルとした木

洞穴
機能：くぐり抜ける

身をかがめてくぐり抜けることで、顔がマテリアルに近くなるためマテリアルの香りも感じることができる。



歩行性が高い フルフルとした木

山
機能：よじ登る

山から山へと足を伸ばして渡っていく。両足をついたり片足で渡ったり手をついたりときさまざまな動きをすることができる。



歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

山
機能：滑る

山から山へと足を伸ばして渡っていく。両足をついたり片足で渡ったり手をついたりときさまざまな動きをすることができる。



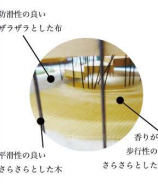
歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

久しぶりに会うことができた子どもたちが、ここで座って学校の出来事などを話し、少しずつテンションを合わせていく。



弾力性・歩行性が高い フルフルとした木

身をかがめてくぐり抜けると広いスペースが広がっていく。ここではマテリアルに顔が近くなるため香りも感じることができる。



歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

元気な子どもが駆け上がりたらないよう階段を広くした。登る一歩一歩引き返すと動きを区切るのではなく流れの中でことで遊ぶような動線とした。

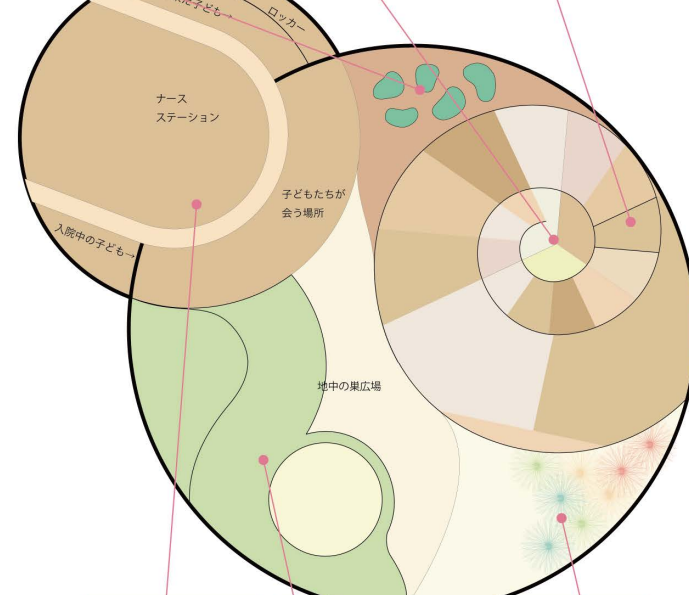


歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

畑
機能：座る、話す

大木の根
機能：くぐる

大木
機能：よじ登る



木
機能：受付、ナースステーション

外から来た子どもたちには、この場所のことなどを説明し、また気持ちを落ち着かせる時間が必要となる。そのため、入院中の子ども動線よりも受付から入り口までのストロークを長く確保する。



歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

山
機能：登る、滑る

よじ登るところは突起を多くすることで登るスピードを落とす。また滑った先はふわふわの繊維のため全身でマテリアルを感じる。



歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

花畑
機能：かき分ける

ふわふわとした繊維をかき分けて進んでいくことで、手や足だけで顔でも肌触りを感じる。好奇心が湧く。



歩行性・弾力性が高い フルフルとした木

