

## 子どもの遊び場づくり事業へのプレーワーカー参画 の試み

山下, 智也

<https://doi.org/10.15017/26716>

---

出版情報 : 生活体験学習研究. 11, pp.45-53, 2011-01-20. 日本生活体験学習学会  
バージョン :  
権利関係 :

# 子どもの遊び場づくり事業へのプレーワーカー参画の試み

山下 智也\*

## Play-worker's Participation in the Children's Playground Project

Yamashita Tomonari\*

### 1. はじめに

「じゃあ、どこで遊べばいいと?！」

公園でボール遊びをしていたことを地域住民に厳しく叱られた小学3年生の男の子は、泣きじゃくりながら筆者にそう訴えた。周囲を見渡せば、子どもが自由に遊び過ごすことのできる空間は、確かにほとんど見当たらない。ボール遊びをしたくても、大声をあげてはしゃぎまわりたくても、子どもたちは禁止事項満載の遊び環境に置かれ、ひっそりと遊ばざるを得ない。このように、現代の子どもの遊び環境の乏しさはもはや社会問題であり、今を生きる子どもたちの遊び・生活を直撃しているのである。

### 2. 子どもの遊び環境の喪失

子どもの遊び環境の乏しさが問題視されるようになったのは、実は1970年代にまで遡る。藤本(1974)は、1970年代の子どもの遊びを実証的かつ網羅的に調査する中で、自由空間が大幅に減少し、子どもが遊び場にしていた道路が遊び空間としての機能を喪失するという現状に警鐘を鳴らした<sup>1)</sup>。その後、仙田(1992)は1970年代と1990年代の遊び空間量の比較を通して、子どもの遊び空間そのものが限界近くまで減少していることを指摘した<sup>2)</sup>。そもそも1950年代から1970年代にかけて自然スペースやアナーキースペース、道スペースの減少が著しかったのだが、1970年代から1990年代にかけては、唯一ある程度の空間を確保していたオープンスペースすら減少の一途を辿っていたのである。このように仙

田は、遊び環境の調査を通して、子どもが地域で遊ぶことのできる空間自体の喪失の問題を強く訴えた。そして現代、子どもたちの日常生活の中に、自由な遊び環境がないことが、当たり前姿になってしまっている。

さらに追い打ちをかけるのが、現代の「子どもの安全・安心」問題である。子どもを巻き込む事故の増加や不審者の存在等、子どもに迫る危険が着目され、「子どもの安全・安心を守る」ことが声高に叫ばれているのである。結果的に管理先行型の対応策ばかりが充実し、それに伴って、子どもの自由な遊び環境はますます削られていく。いわば、子どもと地域との乖離が大人の手によって推し進められているのである。

本来、子どもは、面としての豊かな「遊び空間」である地域社会の中で遊ぶことを通して、さまざまな人にふれ、多様な経験をして、人間社会のあり方、人間としての生き方、自然とのつき合い方を、身をもって学習していく(藤本, 1974)<sup>1)</sup>。また、日常的な生活内の相互的かつ多様な関わり合いの中で、子どもは自己を形成していくとともに(高橋, 2002)<sup>3)</sup>、仲間集団や隣人集団等の間での社会的相互作用を通して社会化されていく(住田, 1999)<sup>4)</sup>。しかしながら、子どもの遊び環境が失われていくということは、上述のような子どもの学び、自己形成、社会化の機会を著しく失うことに繋がりが得るのである。もちろん、上記に掲げた遊びの効用に限らず、子どもの発達において、遊びの経験が必要不可欠であることは

\*連絡・別刷り請求先 (Corresponding author)  
〒812-0053 福岡市東区箱崎2-15-8-102  
E-mail: tomonari\_sf@gf6.so-net.ne.jp

周知の事実であると言える。

では、現代において、子どもの遊び環境を豊かにするために、あるいは遊びの効用・経験の機会を取り戻すために、何ができるのだろうか。もちろん、上述の「子どもの安全・安心」問題は、避けては通れない課題であることも否めない。つまり、「子どもの安全・安心」問題を視野に入れながらも、子どもたちの豊かな遊び環境を改めて保障していく手立てを見出すことが、今求められているのである。

### 3. 本稿の位置づけ

上記のような問題意識を持ちながら、筆者は後述する遊び場実践に1年間かけて取り組んできた。本稿では、1年間の試行錯誤の実践を振り返り、その軌跡から見えてきた手応え・課題を整理して提示したい。それによって、日常的な生活の中で、子どもたちの豊かな遊び環境を保障していくための手掛かりを見出せればと思っている。

ちなみに本稿は、筆者らが記した「新・放課後等の遊び場づくりモデル事業『豊かな遊び創出プロジェクト』活動報告書」を参考に書き上げている<sup>5)</sup>。

### 4. 福岡市の推進する「子どもの遊び場づくり事業」

子どもを取り巻く厳しい遊び環境の現状を踏まえて、福岡市こども未来局こども育成課では、2003年度から「放課後の遊び場づくり事業（以下「従来事業」）」を実施してきた。当従来事業は、現場責任者1名と見守りサポーター3名という人員体制のもと、小学校の放課後（週2回程度）に校庭や体育館を開放し、安全・安心な環境の中で子どもの外遊びや集団遊びを促すという事業であった。子どもたちは放課後、ランドセルを置いたまま、学校で遊び過ごすことができるのである。また、月に1度、福岡市からプレーリーダーが派遣され、集団遊びを実施する。ただし、当従来事業は登録制で、親の許可があつてはじめて子どもが参加できるというものであった。

しかしながら、当従来事業は5年間行われてきたものの、福岡市内の146の小学校のうち、10校での実施に留まった。そこで、当従来事業の内容を改めて見直し、より効果的手法を実践的に検討しながら、新たな事業の制度設計を行うために、2008年度から2010年度にかけて、「新・放課後等の遊び場づくり

モデル事業（以下「モデル事業」）」の実施へと移行してきた。具体的な変更点としては、開催の曜日を増やすとともに、長期休業中の実施も行うこととなった。また、人員体制として、各現場に補助員1名を加えるとともに、NPOや大学の事業への参加も積極的に受け入れることとした。2010年12月時点では、23校においてモデル事業を実施している。

## 5. 「豊かな遊び創出プロジェクト」の取り組み

### (1) 当プロジェクト実施の目的

当モデル事業が目指す遊びは、子どもたちの主体的かつ創造的な「豊かな遊び」である。その遊びを創出し、活性化するためには、大人の関わり方を十分に検討する必要があるとともに、そのような人材を育成するプログラム・しくみが必要であることが浮かび上がってきた。

そこで、当モデル事業において、「豊かな遊び創出プロジェクト」を立ち上げた。当プロジェクトの目的は、子どもたちの主体的で創造的な「豊かな遊び」を促す大人の関わり方と、それを実践する人材の育成について、現場での取り組みを通して検討することである。検討時期は、2009年10月から2010年7月である。

### (2) 実施体制

当プロジェクトメンバーは、福岡市こども未来局こども育成課の職員に加え、福岡プレーパークの会のプレーワーカー3名である（筆者もそのうちの1名である）。

当プロジェクトでは、プロジェクトメンバーで月1回のプロジェクト会議を行うとともに、モデル校（2校）へのプレーワーカー・学生プレーワーカー（福岡プレーパークの会が育成した人材）の派遣を行ってきた。具体的には、草ヶ江小学校（週2回程度、計72回実施）と野多目小学校（週1回程度、計32回実施）の当モデル事業（通称：わいわい広場）への派遣である。プレーワーカーの派遣人数は、1回にあたり、プレーワーカー2名程度、学生プレーワーカー2名程度であった。

ちなみにプレーワーカーとは、地域や施設等の子どもたちのいる現場において「人間的な遊び」の余地と可能性を広げる仕事をする専門家である。遊び

を指導するのではなく、子どもたちの自発的な遊びを引き出す支援者的な存在である。

### (3) 実施内容

プレーワーカーを中心とした現場での実践をもとに、子どもの豊かな遊びを促し、引き出すための大人の関わり方について検討し、プレーワーカーをはじめとした保護者、現場責任者、補助員等の大人の関わり方についても検討した。

また、当プロジェクトに参画する学生プレーワーカーは、福岡プレーパークの会が主催するプレーワーカー育成講座の受講生17名（大学院生・大学生）である。プレーワーカー育成講座を受講した学生プレーワーカーが現場で継続的にフィールドワークを行うなかで、どのような学びが得られたのかという点にも着目することを通して、当モデル事業の人材育成にとっての有用なプログラムについても検討した。そのため、現場に参画した学生プレーワーカーは、実施内容や感想を記録し、必要に応じてプレーワーカーによるスーパーバイズを受けた。

さらに、当プロジェクトの成果を把握すべく、プロジェクトメンバー及び学生プレーワーカーによる記録によって定性的な成果を把握するとともに、草ヶ江・野多目両校の児童及び保護者に対し、アンケート調査を実施し、定量的な成果の把握も試みている。

## 6. プレーワーカー・学生プレーワーカーの関わり方

当プロジェクトにおいて、プレーワーカー・学生プレーワーカーが子どもたちとの関わりで留意した点について、整理しておきたい。それらは4点に整理される。

### (1) 関係づくり

まずは「関係づくり」である。

参画初期は、子どもとプレーワーカーらの距離を縮めるべく、コマや剣玉などの遊具やものづくりをきっかけにして、子どもたちとの繋がりを形成していった。また、1人で遊んでいるような子どもに対しても声かけをするなどして、子ども一人ひとりに寄り添うように心がけた。

関係づくりとは、プレーワーカーと子どもとの間に限ったことではない。プレーワーカーを介して、



Picture1. コマ回しを通したプレーワーカーと子どもの関係づくり



Picture2. プレーワーカーとの遊びを介した子ども同士の繋がり

子ども同士を繋げる（遊び仲間の仲介）ということもあれば、見守りサポーターとして来ている保護者と子どもたちを繋げるということもある。遊びをきっかけに、<子ども - 子ども>、<子ども - 大人>、そして<大人 - 大人>という多様な関係性を創造することが、プレーワーカーの役割の一つといえることができる。

### (2) 遊びの起爆剤

次に、「遊びの起爆剤」である。

プレーワーカーは子どもたちの遊びを遠くから見守るわけでもなく、遊びを積極的に指導するわけでもない。子どもたちとともに遊ぶ仲間である。ときには子どもたちの遊びに入っていった場を盛り上げたり、多種多様な遊びをやってみせたりすることで、子どもたちの遊び心を刺激し、子どもたちが真似をしたいと思いますような存在となることを目指す。そ



Picture3. プレーワーカーがつくる割り箸鉄砲に夢中の子もたち



Picture4. 学生プレーワーカーが参加した遊びが盛り上がる

の際、プレーワーカーは子どもに向き合い、何かを教えようとするようなスタンスではなく、自らが生き生きと遊び振る舞い、自分の個性を発揮することが求められる。遊びに夢中になっている魅力的な大人の存在に刺激され、子どもたちも自らの遊び心を開放していくのである。このように、プレーワーカーが遊びの場にいることで、子どもたちの遊び心はもちろんのこと、その場全体が盛り上がっていくような起爆剤となることが肝要である。

### (3) 主体性の尊重

次に、「主体性の尊重」である。

プレーワーカーは、遊びの環境は用意するが、そこで子どもたちがする遊びを強制することはない。あくまで子どもたちが遊びの主体であり、子どもたちの「やってみたい」という気持ちをもとに遊びが繰り広げられることが大切である。その意味では、まずは子どもたちが、様々なことをやってみたくな

る雰囲気・環境をつくりあげていく必要があると言えるだろう。

また、子どもが遊びの主体であり、それを尊重するという意味では、子どもたちが集団の遊びからエスケープすること、あるいは、一人で校庭の隅で遊んでいることも、当たり前のように保障することが大切である。

さらに、プレーワーカーが始めたり、プレーワーカーが加わっていたりする遊びの場面において、意識していることがある。それは、子どもたちだけで遊べるようになったら、プレーワーカーがその遊びから抜けるということである。まさに子どもたちが主体的に遊べるようになったのであれば、そこに必要以上にプレーワーカーが関わることはない。最終的には、子どもたちが自ら主体的かつ創造的な、豊かな遊びを創出できるようになることを目指しているからである。

### (4) 遊び場全体のコーディネート

最後に、「遊び場全体のコーディネート」である。

プレーワーカーは、目の前にいる子どもたちとの遊びだけに没頭するだけでは十分ではない。遊び場全体に目を配ることも、プレーワーカーが担うべき役割である。具体的には、子どもたちの遊びの拠点となるテーブルをどこに置くか、コマ板をどこに置くかなど、子どもの動線等を考慮した環境づくりを行うことなどである。また、リスクマネジメントの視点で遊び場全体に目を向けることも大切である。

また、子どもたちの「無謀・無法」への対応という役割もある。子どもたちはときに、自らに迫る危険に気付かない「無謀」な遊びをしようとするときがある。しかし、遊びの場面において、責任は自分自身にある。子どもたちに「自分の責任で遊ぶ」という価値観をもってもらおうよう、声かけや対応をしていく必要があると言えよう（無謀への対応）。また、自由な遊び場だからといって、何をしてもいいわけではない。自由とわがままの違いをはき違えないよう、子どもたちに伝えていくことも忘れてはならない。他の子どもを傷つけるなど、子どもが悪いことをした時にはしっかり叱り、けじめをつけることも意識している（無法への対応）。

このように、遊び場全体に気を配りながらも、個々

の子どもたちに視線を向けていくと、継続的に関わっているからこそ、子どもの変化・サインをキャッチすることがある。そのときは、子どもの悩みや不安を真摯に受け止め、ともに悩み、話をしていくという関わりをもつこともある。つまりプレーワーカーは、単なる遊びの専門家ではなく、遊びを通して子どもと密に関わる存在なのである。

## 7. プロジェクト実施後の子どもたちの変化

上述の4点を意識しながら、プレーワーカーらは子どもたちと日々を積み重ねてきた。その過程で見えてきた成果を、以下に整理して提示したい。

### (1) 主体的に遊べるようになった

プレーワーカー参画の当初は、プレーワーカーと遊んでもらおうと群がる子どもたちや、遊んでもらえないと文句を言う子どもたちも多く、「遊んでもらうことに慣れている」子どもたちの姿が多く見られた。

しかし、数か月を経過し、子どもたちが「遊んでもらう」姿勢から「自らが遊ぶ」姿勢へ変わってきたという手応えを感じている。常連の子どもたちが日々の主体的な遊びを経験する中で、遊びの本質(いかに自らが遊ぶか)を体得してきたのである。さらに、プレーワーカーによる環境構成と居心地のよい空気づくりによって、子どもたちが思い思いに過ごすことができるようになってきたことは、大きな収穫である。

【Episode.1】(以前はプレーワーカーが抜けると遊びが途絶えてしまっていたが)今日はプレーワーカーを中心に異年齢でサッカーを始めると、場が盛り上がってきた頃にプレーワーカーが抜けても、子どもたちはサッカーを楽しみ続けていた。

【Episode.2】わいわい広場に入りたての1年生が、学生プレーワーカーを独り占めしようと駄々をこねていると、常連の3年生が「そんなんじゃ(楽しく)遊べないよ」と当然のように諭していた。

【Episode.3】動き回って遊ぶだけでなく、のん



Picture5. 自分たちで思い思いに遊べるようになってくる



Picture6. 校庭の隅で発見したヤモリの家を制作中

びり本を読んだり、友達同士語らったり、秘密基地をつくったりして過ごす姿も見られ始めた。

### (2) 遊びの幅が広がった

当初は、少人数グループで遊んでいる子どもたちが多かった印象がある。特に、ドッチボールを3~4人で学年ごとに遊んでいるという、違和感のある光景も見られていた。また、遊び自体もあまり知らず、所在なげに過ごしている(どのように遊んでいいかわからない)子どもたちの様子も見受けられた。

その後のプレーワーカーの参画を通して、子どもたちはプレーワーカーが生み出す遊びの真似をして新たな遊びを覚えたり、自分で遊びを工夫したりするようになった。また、プレーワーカーを見て遊びを身につけた子どもたちが、次第に子ども同士で遊びを教えたり、盛り上げたりするようになった。さらに、プレーワーカーを介して遊び仲間が広がっていくことを通して、学年を越えたグループで遊ぶようになった。

それに伴って遊びの幅も広がっている（多人数だからこそ楽しめる遊びができるようになった）。

【Episode.4】プレーワーカーが竹笛を作ったり紙飛行機を作ったりしていると、興味をもった子どもたちが集まってくる。作り方を教えてもらいながら、自分のオリジナリティを加えた遊び道具が次々と誕生した。

【Episode.5】コマの回し方がわからず戸惑う3年生。そこで、最近コマが上達して自信をつけた1年生にプレーワーカーが声をかけると、1年生が3年生にコマの回し方を教え始めた。そして一緒にコマで遊ぶように。

【Episode.6】最初は学年ごとに散らばって遊んでいたのに、けいどろや色付け鬼など、遊びが盛り上がっていると、「入れて！」と遊びに加わってくる子どもが学年問わず増えてきた。



Picture7. 異年齢集団での砂場遊びが盛り上がる



Picture8. 子ども同士がコマを教え合う



Picture9. 名前のない遊びもたくさん生まれる

## 8. プロジェクト実施後の大人の変化

プロジェクトを通して、変化が見受けられたのは、子どもたちだけではない。

プレーワーカーが参画する場面では、現場責任者や補助員、見守りサポーターである保護者に、遊びへの参加を意識的に働きかけた。それというのも、当初保護者は、見守り・安全管理中心で、子どもたちが遊ぶ様子を遠巻きに見ているという現状だったからである。

プレーワーカー参画後は、まず、見守りサポーターが遊びながら見守る関わりに徐々に変容してきた。それによって、プレーワーカーの役割を担い得る大人が増え、遊びのバリエーションが増えてきた。また、保護者も楽しそうにしていることで、子どもたちも楽しい雰囲気包まれていく。このように、大人の変化によって、遊びの場の魅力が増してきたと言えるだろう。さらに、子どもへの理解が深まり、保護者が子どもの可能性に気付く場となっているようである。

【Episode.7】子どもたちが楽しく遊んでいる姿に誘われてか、「一緒に遊んでいいんですか？」と、見守りサポーターが遊びに加わる場面が増えてきた。

【Episode.8】見守りサポーターが、子どもが活き活きと遊ぶ姿を目の当たりにして、「家とは違うわが子の意外な様子を見て嬉しい」などの感想をもつようになった。

現場責任者や補助員などスタッフの意識の高まりも注目に値する。当初は現場責任者や補助員と、プ

プレーワーカーとの間で意思疎通の機会が少なく、実施内容等について確認漏れが発生することもあった。また、わいわい広場に登録している子どもとそうでない子どもが、一緒に遊ぶことをためらう姿が見られるなど、安全管理のための登録制も、大人が意識しすぎることで子どもの意識にまで線引きをしてしまうことにも繋がっていた。

しかし、スタッフも経験を重ね、プレーワーカーらとも日々顔を合わせて関係を深めてきたことで、チームとしてわいわい広場を運営するかたちへと進めることができるようになった。例えば草ヶ江小学校では、わいわい広場に登録している子どもとその他の子どもを必要以上に分けることなく、留守家庭子ども会の子どもや、一度帰宅した子どもも一緒になって遊ぶようになった。その結果、子ども同士の学年やグループを越えた関係が生まれ、遊びも盛り上がり、子どもたちが生き活きと過ごせるなど、大きな成果を得ている。

### 9. プロジェクトを通じた学生プレーワーカーの学び

プロジェクトに継続して参画した学生プレーワーカーにとっても、大きな経験だったことは言うまでもない。学生プレーワーカーが現場での実践の中から得た気づき・学びを、彼ら書き綴った記録を紐解くことで概観したい。

そもそも当初は、子どもの言動への対応に戸惑う学生プレーワーカーも多く、自分自身に求められていることが分からず不安を感じたり、制度設計や運営方法に関する疑問を解決できずにいたりした。

しかし、2ヶ月以上の継続的な現場での実践を通して、子どもたちとの関係も築かれていった。そのような子どもとの関係の構築に手応えを感じながら、それを次の実践のモチベーションに繋げていた様子が窺える。

#### <子どもとの関わりの魅力>

【学生の記録1】私が来ると、ぱーっと寄ってきてくれたり、「次はいつ来る？」と聞いてくれたりと、私と会うことを楽しみにしてくれる子がでてきた。私の存在の意味をもたせてもらっているような気がする。

【学生の記録2】今日は私の姿を見つけて、呼び掛けてもらえて、素直にうれしかった。毎週会える子どもたちとの関係づくりは楽しいものだと感じた。

また、実践の土台として、子どもたちとの関係ができあがったことで、学生プレーワーカー自身が思いきり遊び、自らのプレーワーカーとしての力を発揮できるようになった。それによって、学生プレーワーカーは子どもたちに意識的に働きかけ、豊かな遊びへと結びつけるきっかけを生み出すようになってきた。これはプレーワーカーとしての大きな一歩である。

#### <子どもへの意識的な働きかけ>

【学生の記録3】昨日行動が気になった子どもに、少しスキンシップを増やし、自分なりに温



Picture10. 学生プレーワーカーが子どもたちとコマ対決



Picture11. 学生プレーワーカーも子どもと一緒にのんびり遊んでいる

かな言葉をかけると、今日は安心したような顔  
 というか、昨日とは全く顔つき・目つきが変わっ  
 た。目に力があり、笑顔も見ることができた。  
 こちらの「大丈夫だよ」という気持ちが伝えら  
 れた気がする。

【学生の記録4】一人で遊んでいた子どもが、  
 みんなでサッカーをしている方を気にしていたので、「『入れて』って言いに行ってみる？」  
 と聞くと、最初は「いや、いい」と言っていた。  
 しかし、しばらくしてまた誘ってみると、「行っ  
 てみる」と言い、自分の力で「入れて」と言う  
 ことができていた。

【学生の記録5】一輪車や鉄棒を「できない」  
 「やったことない」という子に、「やってみたら？」  
 「できる！」と声をかけ、挑戦できるよう励ま  
 すと、「できた！」「やれた！」と感じてもらえ  
 たのか、積極的な姿勢が見え、表情が輝いたよ  
 うに見えた場面があった。

学生プレーワーカーは、日々の実践を繰り返す中  
 で、子どもたちの変化・成長を肌で感じ、実践の手  
 応えを得ることもできるようになってきた。

#### <実践の中での手応え>

【学生の記録6】以前、私にべったりだった子  
 どもたちも、声はかけてくれるものの、自分の  
 遊びに夢中になっており、しっかり遊べている



Picture12. のこぎりを使うときのちょっとしたサポートを行う

なと嬉しくなった。

【学生の記録7】ある男の子が、私の名前を呼  
 びながら駆け寄ってきてくれた。それからラン  
 ドセルを置いて、遊び道具の方にすぐさま向か  
 う。もう早く遊びたくてしょうがないという感  
 じである。その子がこの場へ遊びに来るのを本  
 当に楽しみにしているのが感じられて、私は嬉  
 しくなった。

【学生の記録8】始まったばかりの頃と違って、  
 顔つきがきりっとし、目に力が増したような子  
 どもがいた。話すときの声も大きく、言葉にも  
 エネルギーがある。以前のように甘えたり、べ  
 たーっとすることもなく、遊ぶのが忙しくてそ  
 れどころではないんだ、というような姿に見え  
 た。自分に自信を持てたような強さを感じた。

このように、学生プレーワーカーが継続的に子ど  
 もたちと関わり、自らが現場での役割を見出すこと  
 で、遊び場全体への目配りができるようになると  
 もに、子ども一人ひとりへの細やかな対応が可能に  
 なった。これは、学生プレーワーカーにとって大き  
 な学びであると言えよう。子どもたちの遊びが豊か  
 になるだけではなく、学生プレーワーカー自身もが  
 自らに自信を持ち、成長を遂げていく。まさに、遊  
 びを介して相互に成長し合える関係が構築されていっ  
 たのである。

このような学生の学びの背景には、わいわい広場  
 に参加する学生プレーワーカー同士の横の繋がりが



Picture13. 学生プレーワーカーがいるだけで楽しい場になる

あったことにも言及しておきたい。学生プレーワーカー同士が互いに励まし合い、刺激し合えるような緩やかなネットワークがあったことで、ときに意見交換を行ない、ときに現場で協力し合う関係を紡いできた。互いの遊び観・子ども観を磨き合ってきたという過程は、学生プレーワーカーたちの学びを下支えしてくれたと感じている。

## 10. まとめに代えて

### (1) 当プロジェクトの成果

当プロジェクトにおいては、子どもの豊かな遊びを促し、引き出すための大人の関わり方について、プレーワーカー・学生プレーワーカーの実践を行いながら、明らかにしてきた。以下に、改めてそのポイントを整理したい。

まず、遊び場に関わる大人が、次の4つのポイントに留意して関わることで、子どもの自由で自発的な「豊かな遊び」を引き出すことができる。

子ども同士や大人との関係づくりを行う。

遊びの起爆剤となる。

子どもの主体性を尊重する。

遊び場全体のコーディネートをする。

プレーワーカー・学生プレーワーカーが、これらの関わり方を、現場の状況に応じて使い分け、あるいは役割分担しながら、継続的に関わってきた。その成果として、子どもたちの遊びに対する主体性が芽生え、遊びの幅の広がりが見られるようになった。そのような子どもたちの豊かな遊びの創出と同時に、学生プレーワーカーにも多くの学びがあり、子どもと相互に成長し合える関係を構築していく様子が窺えた。

また、保護者に対して遊びへの参加を促すことで、保護者自身がプレーワーカー的役割を担いながら子どもの変化を感じるようになるなど、遊びの場自体の魅力が増すとともに、保護者の遊びの効用に対する理解も進んできたと言えよう。

### (2) 今後の課題

当プロジェクト・当事業が今後さらなる発展を遂げるためには、それぞれの現場に関わる大人が一堂に会し、意見を交換し合うことで、大人同士が互い

の役割を確認するとともに、現場全体・地域全体で子どもの遊びを支えるという機運を高めることが必要ではないだろうか。

また、本稿では学生プレーワーカーの活躍を記したが、学生プレーワーカーの育成・参画促進に力を注ぐことで、より効果的な事業の普及・発展を目指すことができると考える。それは、学生の力が子どもたちの日常の遊びを豊かにするというメリットだけではない。近い将来親になる学生たちにとっても、事業を通して子ども・遊びについて理解を深めておくことは大きなメリットである。さらには、学生だけではなく、地域の人々の参画も積極的に行っていく必要もあるだろう。

もちろん、当事業自体が抱える課題もある。例えば、登録制であることから誰でもいつでも気軽に参加できる遊び場ではないこと、あるいは遊びの場が校庭内に限定されてしまっていることなどである。それらは大人の都合によって設定されている枠組みでもあり、子ども主体の充実した遊び場づくりに向かっていくには大きな足枷となっているのも現状である。

しかし、当事業の遂行だけで、子どもの遊び環境の課題全てにこたえていこうという発想自体が間違いであろう。まずは当事業によって子どもたちの遊びの拠点としての校庭を魅力的にしていきながらも、それと同時並行的に、地域においても、子どもが主体的に遊び過ごせる拠点を拡充させていく必要があるのではないだろうか。そうすることで、子どもたちの日常生活全体が豊かな遊びに満ち溢れるとともに、冒頭に示した遊びの効用が子どもたちに自然と経験されるようになっていくはずである。

### <引用・参考文献>

- 1) 藤本浩之輔：『子どもの遊び空間』、NHK ブックス、1974
- 2) 仙田満：『子どもとあそび - 環境建築家の眼 - 』、岩波新書、1992
- 3) 高橋勝：『文化変容のなかの子ども - 経験・他者・関係性 - 』、東信堂、2002
- 4) 住田正樹：『子どもの仲間集団と地域社会』、九州大学出版会、1999
- 5) 豊かな遊び創出プロジェクトチーム：『新・放課後等の遊び場づくりモデル事業「豊かな遊び創出プロジェクト」活動報告書』、福岡市こども未来局こども育成課、2010