

子どもの発達を保障する遊び場 —プレイパークに着目して—

福山平成大学 中 嶋 裕 子

はじめに

遊びの保障が発達の保障につながることは、経験的にも研究としても蓄積があり、遊びの重要性については言を待たない。その子どもの遊びを地域全体で支えていこうとする試みが全国各地で始まっている。その一つの形がプレイパークである。

子どもの「遊び」と「学び」そして「発達」を保障するためにはどのような遊び場が必要なのか。プレイパークを取り上げ、その意義について言及したい。

1. プレイパークの概要

プレイパークとは、いわゆる公園のような既成のブランコ、シーソーといったあらかじめ備えられた遊具が用意されておらず、子供たちが、自分たちのアイディアとスタイルで楽しみ、発見や遊びを創造できる遊び場のことである。ハンモックやブランコ、ツリーハウスを作るための布やロープ、木工作を楽しむための廃材や道具、火起こしのための道具、穴掘り用のシャベルなどが用意され、自分たちで遊びをつくり出していく。泥のぶつけ合い、料理、ダム作り、昔の遊び（米ゴマ、竹細工）も楽しむことができる。日本では、1979年に設立された東京都世田谷区の羽根木プレイパークが第一号として知られている。

2. プレイパークで遊ぶ意義

プレイパークでの遊びが子どもの発達に関連している点を明確にし、プレイパークの存在の意義を浮かび上がらせたい。

1) 外遊びと精神的健康度の高まり

白石(1988)は、遊びの機能として①気晴らしとしての機能②過剰なエネルギーを発散し、衝動性を昇華する機能③くつろぎを得て、心身の回復をはかる機能④感情を吐露させる機能⑤自己表現の機能という5つをあげているが、外遊びにおいてこそ、これらがうまく機能すると結論付けられる調査結果がある。

大獄・伊藤・野田ら(2014)は、ある調査協力市の全小中学校の小学4年生から中学3年生5,185名に調査を実施し、遊びや余暇活動と子どもの精神的健康の関連について報告した。その結果、テレビの過度の視聴(15分以上から数時間)により攻撃性が高まること、「携帯」や「パソコン」「漫画・雑誌」を通じた遊びが一定時間を超える(2時間以上)と、抑うつが高くなること、そして、「外で遊ぶ」時間が長くなるほど抑うつが低下すること、特に外遊びが精神的健康に与える効果が大きいことが明らかになった。

2) 自発性を持った学びと展開

遊びには遊びを支える物質的な基盤が必要であり、これを「素材」というが優れた素材とされるのが砂、土、水、植物などの自然の素材である。細田(2014)は、砂、土、水、植物などの素材が優れているとされる理由に「量的に無限であること」、「身体よりも大きな広がりがあること」、そして「多様な関わりができ、応答性が高いこと」を挙げている。これらの素材はプレイパークに無限にあるため

取り合いにもならない。また、広がりがあるので、複数の子どもによる協同的な遊びも生じやすい。長山（1990）の子どもたちへの聞き取り調査によってもプレイパークへ来る理由は、自然性（植物、火、土や水、動物）を高く評価しているからであることが記されている。

遊びが豊かに展開されるための素材がそろったプレイパークで、子どもたちは想像・創造力を働かせながら他者と交わり、自発性を持った学びと経験を重ねていくのである。

3) 自律的に行動する能力を培う

既製品で形作られた遊び場は保護者からの怪我の苦情やメディアからの批判を恐れて100%の安全を求めるように設計されている。そのため、子どもたちの遊びは単純化され、距離、高さ、危険を測る集中能力や体の動きを学ぶ機会を奪ってしまっている。ヘレ・ネーベロング（2010）は大人のコントロールをできるだけ少なく、自分たち自身で自由に遊ぶ機会の提供が重要としている。

昨今は公園でも危険という概念に縛られ、木登り、ボール遊びなどを排除する傾向が強い。そのような現状に対して木村（2009）は「リスク」と「ハザード」と言う概念を用いて、子どもたちが自由に遊ぶことの重要性を指摘している。「危険」と言う概念には「リスク」と「ハザード」が含まれている。ハザードとは、子どもが認知できない危険であり、遊具が破損し子どもが負傷するといった事態を指す。一方、リスクとは「子どもが認知できる危険」であり、子どもがつり橋を渡るときに足を踏み外さないよう危険を予測し、注意をはらって渡ることが挙げられる。木村（2009）は、「ハザードは取り除くべき要素であるが特に遊び空間におけるリスク（risk）は子どもの発達において重要である」としている。子ども達はこの「リスク」を見極めながらチャレンジし、自分の壁を克服していく。

世田谷プレイパークで遊ぶ子どもの発言¹⁾にも「滑り台の上の弱いところに乗ってめちゃくちゃ揺らす。やべ、もう崩れる！落ちる！ほんとにギリギリのところが楽しい。危険と楽しさは隣り合わせ」、「つまないんだよね、安定しているのは」「プレーパークにあるジャングルジムとかね！そこらへんにあるジャングルジムとは全然違うの、ただの丸太で目が粗いやつ。木に手が届かないの。乗り移れないんだよ。」など心身感覚を開放してリスクを楽しむ子どもたちの声が聞かれている。

4) 子どもの動きの発達・体育的運動

子どもたちの体力・運動能力の低下が懸念されて久しい。辻井ほか（1999）²⁾が、日本とアメリカの子どもたちを対象に協調運動検査を実施したところ、日本の子どもたちは、環境に対して反応したり、コントロールするなど、複数の動きを調整するような課題に不器用さを示すということが明らかになった。この結果を踏まえ、日本の子どもたちはより多様性の高い、複雑な課題に日常的に接する必要があると述べている。

ここでもプレイパークでの遊びがつながっていく³⁾。プレイパークでは、基本的に既存のおもちゃは存在せず、木や枝、工具を使って遊びを発展させていく。プレイパークでの楽しみについて、参加児童は「いろいろなものを木で、皆でつくったりして、普通の公園にはないものをみんなで作ったり、発明できる」ことを挙げており、子どもらが智恵を寄せ合ってものを作り上げ、共有する過程がある。また、「火ぼうぼうに燃してて、髪の毛がパーッと焼けちゃったこと。眉まで焦げてね、最高に楽しい。」という発言に見られるように、想定外の状況にも対応しそこに面白さを見出す感覚が育てられている。長山（1990）の調査でも子どもたちがプレイパークの魅力としてあげている項目には、自然性と独自の手作り遊具の魅力、特にめまい感覚を体験できる手作り

遊具での遊びが挙げられていた。そこにある材料を用いて木材や木工道具を使い、新たな用途を持った遊具に仕上げていく。この工程こそが多様性の高い、複雑な課題に日常的に接する数少ない貴重な機会になっている。

5) 人間関係形成能力の養成

外遊びの減少と共に偶発的に異年齢との遊びにつながる機会も減っている。この点についてプレイパークのもっとも重要な一面として長山（1990）は、異年齢との交流が図られるという点をあげている。内村（2014）も子どもたちで考えた自由な遊びを異年齢で行うことで上級生及び下級生に「相手を思いやる気持ち」が生まれてきた」とプレイパークでの遊びの成果について報告している。また、プレイパークせたがやで遊ぶ中高生は「プレイパークと関わっていなかったら、年上の人、大人と関わってなかった。（中略）今の自分にとってはプレイパークというより、関わったリーダーの方が大切な存在だとも思っている」「ちっちゃい子が多いとはげしいことしないし」「人のつながりは耐えない。人間の幅が広がった」と発言している。

プレイパークでは幼児から大人まで異年齢が集まる場であり、遊びを介して自然なつながり、関係性が構築されていく。思春期を迎える中高生にとっては、プレーリーダーとの接点が大人とつながりとなり、自分の将来像を描く一つの機会ともなっていた。

3. 結論

以上、プレイパークを利用し、自然の素材を用いて遊びこむことを体験することで、①精神的健康度が高まること、素材から仲間と智恵を出し合いながら目的物を作成していく過程で②制約を設けない開放された環境の中で③感性や想像力をフル活動させる遊びが可能になり、自発性を持った学びと経験を重ねていくこと、④全身運動が基本になり、環境

及び他者との距離感・リスク感覚が育てられ、自律的に行動する能力が培われること、⑤異年齢との交流を通じて多様な社会グループにおける人間関係形成能力を養成していることが明らかになった。

おわりに

長山（1990）が羽根木プレイパークを訪れた子どもたち122名に来所の理由やパークの魅力などについて聞き取り調査をした結果、「プレイパークは何でもできる遊び場であるがそのことに気づいているのはわずかの利用者であり、大半の利用者は創造的遊びの可能性を知らない」、「家から少なくとも2km以内であれば来訪頻度が高まり、プレイパークのおもしろさがわかってくることが明らかになった」と述べている。結果を受けて、長山は「近隣公園レベルでプレイパーク数を増やす必要がある」としている。プレイパークが増えていくことを期待したいが、その前に大人が危険、不衛生として奪っている遊びと遊びの場を子どもに返していくことが必要だろう。子どもたちの可能性をいかに開花させていくのか、今後も継続的な課題として考えたい。

【注】

- ¹⁾ プレーパークせたがや（2015）パンフレット「子ども座談会 子どもにとって『楽しい！』って？」,3-4.
- ²⁾ 阿江（2014）,758
- ³⁾ 内村（2014）は、「プレイパークでの自由遊びを通じて体力や運動能力の向上につながってきた」としている。

【引用文献】

- 1) 阿江通良（2014）「子どもの動きの発達 体育的運動・遊びの体系的確立の提案」『体育の科学』64(11),758-764.

- 2) 細田直哉, 志賀口大輔 (2014) 「特集 対談
子どもの遊びと素材：保育環境と子どもの
可能性」『げ・ん・き』146,2-19.
- 3) 梶木典子 (2014) 「冒険遊び場づくり活動
団体の活動実態とその経年変化」『学術講演
梗概集』,215-216.
- 4) 木村勇樹, 中津秀之 (2009) 「子どもの成長
発達を誘発する遊び空間に関する研究」『学
術講演梗概集』,1-2.
- 5) Nebelong, Helle, 木下勇 (2010) 「子ども目
線の遊び場デザイン -- ヘレ・ネーベロング
さんのネイチャー・プレイグラウンドと「感
覚の庭」」『ビオシティ』45, 14-21.
- 6) 長山宗美 (1991) 「冒険遊び場の行動調査
から見た利用実態について」『造園雑誌』
54(5),347-352.
- 7) 長山宗美 (1990) 「冒険遊び場におけ
る利用者の意識について」『造園雑誌』
53(5),275 – 280.
- 8) 大嶽さと子, 伊藤大幸, 野田航, 中島俊思,
望月直人, 大西将史, 高柳伸哉, 辻井正次
(2014) 「遊び・余暇活動と子どもの精神的
健康との関連」『小児の精神と神経』54(3),
209-219.
- 9) 白石大介 (1988) 「「遊び」の今日的意義
児童問題発生の要因を探る」『聖和大学論集』
16, 49-69.
- 10) 内村文雄 (2014) 「プレーパーク千鳥園の
成り立ち」『生活体験学習研究』14,41-44.