

# 博士学位論文審査要旨

2021年1月16日

論文題目： 子どもの遊びを保障する人的環境

学位申請者： 内山 悠

審査委員：

主査： 総合政策科学研究科 教授 新川 達郎

副査： 総合政策科学研究科 教授 今里 滋

副査： 広島修道大学人間環境学部 教授 西村 仁志

要 旨：

本論文は、子どもの遊び環境の貧困化を打開し、豊かな遊び環境を提供する方途を探ることを研究目的にしている。本研究においては、具体的に地域に根ざして活動する冒険遊び場運動の一つとして知られる「はびきのプレーパーク」における実践や、学位申請者が社会実験として当該地域において実践した活動を通じて、子どもの遊びを保障する条件を明らかにし、その中でも特に重要な人的資源の在り方について究明している。

本論文は、全9章から構成されており、第1章では、本研究の枠組みについて、その背景、目的、方法、構成を述べている。子どもの遊び環境を改善しようとする大人たちの活動について参与観察を行い、エスノグラフィーによる研究方法をとることにした。第2章では、問題状況の把握のために、先行研究の検討を行った。子どもの遊ぶ権利についての動向を整理し、なぜ子どもが遊べなくなったのか、その歴史的背景をたどる。そして子どもの遊びの保障のために、どのような場の設えが必要なのか、人が必要なのか、またその場を支える組織が必要なのかを検討する。第3章から第7章では、大阪府羽曳野市における実践について詳述している。第3章では、フィールドとなる大阪府羽曳野市についての概要と、実践の全体像について述べている。第4章では、はびきのプレーパークの活動の経緯、そして夏休み限定の児童館「夏休みこどもの家」について、その場の設えや運営組織の構成を分析した。第5章では、従来小学生が中心であったプレーパーク運動が見逃していた中学生までターゲットを広げるべく、中学生を対象とした活動を行いプレーパークの可能性を検討した。第6章では、非常時、危機的状況における遊びについて、新型コロナウイルス（COVID-19）の感染拡大下での遊び場づくりについて分析を行い、運営側やプレイリーダーによる感染症防止と安全確保の方法を明らかにした。第7章では、専門人材の育成について、筆者自身が育成される場と、大学生の研修、また、プレイワーカーの招聘によって共に現場をつくっていくなかでの実践から得られる知見を整理している。遊びを子どもたちとともに作るときの人材の要件を明らかにすることができた。第8章では、第7章までの知見を整理し、プレイリーダーと遊び場運営者の条件を明らかにし、そこで必要とされる知識や技術について結論を述べ、本研究を締めくくっている。

本論文は、エスノグラフィーに基づく定性的研究であり、理論的な精緻さや実験の精密さ、また体系的な分析について今後の課題とするところが残るが、子どもの遊び環境に求められる人的資源条件を、豊富な活動事例研究からくみ取った労作である。その成果は、子どもの遊びを保障するプレイリーダーや地域社会の運営者の変革モデルを提示し試行した点にあり、ソーシャル・イノベーションとしての価値が評価できる。よって、本論文は、博士（ソーシャル・イノベーション）（同志社大学）の学位論文として十分な価値を有するものと認められる。

## 総合試験結果の要旨

2021年1月16日

論文題目： 子どもの遊びを保障する人的環境

学位申請者： 内山 悠

審査委員：

主 査： 総合政策科学研究科 教授 新川 達郎

副 査： 総合政策科学研究科 教授 今里 滋

副 査： 広島修道大学人間環境学部 教授 西村 仁志

要 旨：

学位申請者に関する総合試験は、2021年1月16日午前10時から1時間にわたって、同志社大学志高館において実施された。審査委員からは、子どもと遊びの理論的思想的また歴史的な関係やそこにかかわる専門家の持つべき能力などについて質問があったが、学位申請者は的確に専門的見地から答えていた。語学試験（英語）については、英語引用文献の適切な理解や研究に関する国際機関での活動などを通じて、その運用能力を認めることができた。よって、総合試験の結果は合格であると認める。

# 博士學位論文要旨

論文題目： 子どもの遊びを保障する人的環境

氏名： 内山 悠

要旨：

本研究の目的は、子どもの遊び環境の貧困化を打開し、豊かな遊び環境を提供する方途を探ることである。

第1章では、本研究の枠組みについて、その背景、目的、方法、構成を述べた。

第2章では、問題状況の把握のために、先行研究の検討を行った。子どもの遊ぶ権利についての動向を整理し、子どもの権利条約第31条に遊ぶ権利が明記されるようになった背景と、GCNo. 17で「子どもの遊びは、子ども自身によって始められ、コントロールされ、組み立てられる全ての行動、活動、またはプロセスである。」と定義されたことを取り上げた。また、子どもにとって遊びは平時にも重要であるが、紛争や災害などの危機的状況にある子どもにとっても重要な意味を持つことを述べた。

子どもが遊べなくなった歴史的背景として、子ども社会の貧困化、都市化による空間の貧困化、少子化による仲間と時間の貧困化があることを述べた。また、遊びの貧困化に対して、冒険遊び場（プレーパーク）の活動があることを述べ、子どもの遊びに関わるプレイワーカーを専門職として位置づけようとしていることについて述べた。

実際に、子どもの遊び場を地域の中で自主的に設えて運営していく仕組みとして、どういった要素が必要なのか、状況に応じた遊びの保障のために、どのような場の設えが必要なのか、その場を運営できる能力を持った人的資源としてどのような人が必要なのか、またその場を支える組織が必要なのかを仮説として提示した。

まず、空間の設えとしては、「子どもの生活圏にあること」「いつでも遊べること」「だれでも遊べること」「自然素材豊かな野外環境であること」「つくりかえができる手づくりの要素があること」を軸に、活動の目的や対象に合わせた設定を行う必要があることを述べた。次に、人的環境として、これらの活動を支えるためにはネットワーク型の大人の組織が必要で、主体的に活動できる必要があることを述べた。運営主体としての大人の組織とともに、子どもの遊びを支える専門職としてのプレイワーカーの存在の必要性についても述べた。大人は大人であるがゆえに、子どもの遊びをコントロールし、手中に収めようとしてしまいがちである。子ども自身が遊ぶことのできる環境をつくるという視点を持ったプレイワーカーの存在は不可欠である。

第3章から第7章では、大阪府羽曳野市における実践について述べた。第3章では、フィールドとなる大阪府羽曳野市についての概要と、実践の全体像について述べた。

第4章では、はびきのプレーパークと夏休み限定の児童館「夏休みこどもの家」について、その場の設えを述べた。

まず、空間の設えとして、屋外と屋内では大きく異なること、また、活動に応じた適切な空間の広さや設えがあること、年齢層や遊びの種類に応じたすみ分けができることが望ましいことを述べた。

次に人的環境として、スタッフも参加者も、多様であることが遊び環境を豊かにすることにつながるが、一方でスタッフの当事者性が失われることは、スタッフと参加者を対等な関係ではなくサービスの提供者と受給者に分断してしまう恐れがあることを述べた。また、つくりかえの難

しい空間においては、人的環境が遊び環境を大きく左右することについても述べた。

第5章では、中学生を対象とした活動「MONDAY ROOM 北 遊魂」と「月曜・ポコ・ア・ポコの家」について述べた。

空間の設えについては、どちらも羽曳が丘第一集会所を利用したが、MONDAY ROOM 北 遊魂では1部屋のみを利用したのに対して、月曜・ポコ・ア・ポコの家については、3部屋利用した。

人的環境については、MONDAY ROOM 北 遊魂では中学生を対象としたが、あまり広がりが見られなかったことを受けて、月曜・ポコ・ア・ポコの家では、小学校高学年から対象として、継続性をもたせようと試みた。しかし、新たな参加者を増やすことが難しく、次の展開を模索している。

第6章では、新型コロナウイルス（COVID-19）の感染拡大下での遊び場づくりについて述べた。

外出自粛が求められるなか、子どもの心身への影響が心配されることから、筆者は公園での遊び場づくりの活動を行った。緊急事態宣言下においては、家族や、普段から関わりのある人同士以外の人の接触を避けるために、他の人がいるところへわざと遊びに誘うような行為を避け、手を洗ってもらうために、汚れる遊びの道具を出し、普段以上に病院搬送につながるような危険な道具を出さないようにした。

さらに、筆者にとってはプレイワーカーの役割を再度見直す機会となった。特に緊急事態宣言下においては、人と人を繋ぐというプレイワーカーとしての働きをむしろ控えなければならなかった。

第7章では、専門人材の育成について、筆者自身が育成される場と、大学生の研修、また、プレイワーカーの招聘によって共に現場をつくっていくなかでの実践について述べた。

筆者自身ははびきのプレーパークのなかで、実際に子どもとふれあいながら、スタッフに教わりながら、プレイワーカーとしての視点を身につけていった。また、当時利用していた公園が使えなくなったことを受けて、外の世界に目を向け、全国・世界の遊びに関わる人々と交流するようになった。

そして、スタッフの不足を補おうと募集した大学生との関わりのなかで、大学生ボランティアの研修にも挑戦した。これによって、大学生は子どもの遊びに対する視点を身につけるようになっていく。

最後に、プレイワーカーを招聘しての遊び場づくりにおいては、プレイワーカーとして常設の遊び場で従事してきたプレイワーカーから、遊びに対する柔軟な態度を学んだ。また、同じメンバーで活動を続けていると、考えが凝り固まってしまうことも改めて感じたのである。

これら一連の実践を経て、改めて振り返ると、どの実践もはびきのプレーパークを基本としており、はびきのプレーパークなしには成立しないものであった。はびきのプレーパークの活動から見えてきたさまざまな課題に対して、追加的に実践を重ねていったのである。継続的な活動で子どもや親との関わりを持ちながら、そのときどきの社会の変化に対応して必要だと思われる活動を生み出してきた。拡大と縮小を繰り返しながら、何らかの形で今後もこれらの活動が続いていくと思われる。

第8章では、本研究の結論について述べた。

子どもの遊び環境の貧困化に対応するには、小さいながらも、家庭・学校・地域それぞれで機会をつくっていく必要性があり、それぞれの場で豊かな遊びが実現できることが大切である。

このような環境をつくるために、大人の何らかの組織が必要である。いつでも、どこでも、子どもが遊べる環境でない以上、大人がその環境を用意する必要があるからである。その組織は、ピラミッド型の組織ではなく、ネットワーク型の組織で、市民が主体となって動くことが求められる。この主

体性を失えば、場はたちまち遊びの場ではなく、他の目的のために利用された場になってしまう危険性が高いからである。

大人が用意する環境として重視したいのが、日本冒険遊び場づくり協会の示す5項目、すなわち「子どもの生活圏にあること」「いつでも遊べること」「だれでも遊べること」「自然素材豊かな野外環境であること」「つくりかえができる手づくりの要素があること」に筆者の加えた「すみ分けができること」の計6項目である。

そして、その環境にプレイワーカーの役割をもつ人がいることが望ましい。「行けば誰かがいる」ことが遊び場にとって不可欠である。空間や道具の持つ役割も大きいですが、遊びにとって最も重要な要素は「人」である。

プレイワーカーは、子どもの遊び仲間でもあるが、それ以上に、子どもが遊ぶ環境を整える役割をもった人である。大人は大人であるがゆえに、子どもの遊びをコントロールし、手中に収めようとしてしまいがちである。子ども自身が遊ぶことのできる環境をつくるという視点を持ったプレイワーカーの存在は不可欠である。

プレイワーカーに必要なスキルとして、実践のなかで筆者が捉えたのは以下8項目である。①可塑性の高い素材を用意し、子どもが創造力を発揮できる環境を整えること、②自然素材をわざとらしくなく遊びのなかに取り入れること、③子どもの発想を面白い姿勢をもつこと、④子どもたちの遊びを見守りつつもときに刺激を与えて変化させていくこと、⑤子どもたちが遊び方を変化させて遊ぶことのできる環境をつくること、⑥そのための場の自由度や許容度を示すこと、⑦作業にしてしまうこともできるものを遊びとして楽しみながら行うことによって、遊び場全体の雰囲気遊び心あふれるものに変えること、⑧大人と子どもがともに遊びに参加することで、相互の創造力を刺激し合う関係性をつくることである。当然のことながら、これに応急処置や道具の扱い方についてのスキルなども必要である。

子どもの遊びにとって、プレイワーカーの存在は非常に大きいですが、プレイワーカーが働ける地盤をつくるのが運営者である。特に、地域社会に密着して、関係諸機関との関わりを持つのは、運営者である場合が多い。どのような日時、場所で誰を対象に何がしたいのか、必要な資金をどう調達し、何に使うのかを運営者が大まかに決めてから、プレイワーカーと相談して詳細を詰めていくことが多い。そのうえで、子どもにとってよりよい環境を探り、つくっていくのがプレイワーカーの役割である。

このような遊びの場づくりを継続していくことで、子どもの遊びを見守るためのスキルを持ちながら、子どもに学ぶ柔軟性を持ち「遊び」の重要性を認識する大人が増えることが、子どもの遊びを保障する人的環境の必要条件である。

(3,958 文字)