

博士學位論文審査要旨

2021年1月16日

論文題目： 遊具「砂場」の価値の再構築とソーシャル・イノベーションの創出に関する研究

学位申請者： 笠間 浩幸

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 客員教授 関根 千佳

副査： 総合政策科学研究科 教授 今里 滋

要 旨：

本研究は、日本における子どものための遊具「砂場」の今日の問題の解決のために、ソーシャル・イノベーションの手法をもってその「価値の再構築」を試みることを目的とする。問題の原因には、砂場の価値や可能性、具体的な活用法に関する誤解や無理解、そして砂場の物的環境問題等がある。本研究では、このような砂場問題の解決と砂場の活用による子どもの育ち・遊び・学びの可能性を開き、子どもの遊びの重要性について広く社会の理解を図ることを目指した。

本論文においては、序章では研究の背景、目的、方法を示し、第2章では砂場の歴史と社会的意義について歴史的観点から明らかにする。砂場の社会的定着や具体的貢献について、ドイツ、アメリカ、そして日本の順にその歴史的な意義を考察する。第3章では今日の日本における砂場の問題として、1つは、児童公園における砂場設置率の減少、2つには、保育・教育の現場における砂場遊びに関する誤解や理解不足、3つには、砂場の減少を無意識のうちに受け入れている今日の子ども観・遊び観の問題を考察した。第4章では、砂場問題への先行実践として、前章で確認した問題に対する試行的取り組みの結果を示した。同時に、砂場の問題の根本的な解決に向かうには、意識的な政策決定のプロセスや、科学的な砂場に関する研究の蓄積の必要性が明らかとなった。第5章では、先行実践からのイノベーション課題の設定を行い、砂場の必須条件となる「適切な砂」の基準と子どもにとっての砂遊びの発達の意味の解明に取り組み、問題解決を図るための具体的な課題の設定とそのための人的つながりを構築する観点とから、社会実験のプログラムを提示した。第6章では社会実験『福島モデル』の実践状況を論じ、仮説の検証を行った。第7章では、社会実験の検証結果からソーシャル・イノベーションの課題を明らかにし、今後の課題を明らかにした。第8章では、ソーシャル・イノベーションの創出及び普及と砂場の価値の再構築課題について、福島モデルの到達点とその普遍性及び発展の可能性について、同様のプログラムを再現した京都府及び鳥取県での事業展開の状況から考察を行った。結論として、砂場の価値の再構築という課題が、今後、ソーシャル・イノベーションのスパイラルアップとして実現されていく見通しを論じている。終章は本論文のまとめとなっている。

本論文は、遊具「砂場」の価値を学術的に検証しその成果を社会実装し普及させることに成功するとともに、子どもたちの成長と砂遊びの関係の実践的・理論的な究明を試みた労作である。子どもの成長過程における砂場遊びの意義や社会的教育的な制度に関する検討課題は残るが、それらは本研究の価値を貶めるものではない。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）の学位を授与するにふさわしいものであると認められる。

総合試験結果の要旨

2021年1月16日

論文題目： 遊具「砂場」の価値の再構築とソーシャル・イノベーションの創出に
関する研究

学位申請者： 笠間 浩幸

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 客員教授 関根 千佳

副 査： 総合政策科学研究科 教授 今里 滋

要 旨：

学位申請者に関する総合試験は、2021年1月16日午後2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、子どもの成長と砂場遊びとの関係について、子どもと遊びの本質的な関係について、福島モデルの普及の方法や可能性などについて質問があったが、学位申請者は研究結果から得られた専門的見地からの確に答えた。語学試験（英語）については、英語引用文献の適切な理解がされていることを通じて、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： 遊具「砂場」の価値の再構築とソーシャル・イノベーションの創出に関する研究

氏 名： 笠間 浩幸

要 旨：

本研究は、日本における子どものための遊具「砂場」の今日の問題を、ソーシャル・イノベーションの手法をもってどのように解決し、その「価値の再構築」を実現させることができるかを明らかにすることを目的とする。

砂場とは、子どもが砂で遊ぶことを前提として創られた、自然のままの砂地とは違う人工的な空間である。その起源は、およそ 200 年前のヨーロッパまで遡ることができ、やがてアメリカ、そして日本へと伝播したものであった。この時代というのは、ヨーロッパにおける所謂「子どもの発見」や教育における遊びの重要性についての理解が浸透していった時であり、砂場はいわば、新しい子ども観、遊び観を象徴するものとしての役割を果たした。また、その普及の過程においては、社会改良運動への貢献や児童公園設置運動（プレイグラウンド・ムーブメント）を引き起こし、大人も含めたレクリエーション活動への理解の浸透、さらには遊具の産業創出等、様々なイノベーションの端緒となった。また、何よりも子どもの自由で主体的な活動や学びを保障する環境としての役割を果たした。日本では、大正期から昭和にかけて、砂場は保育施設及び児童公園の両施設における必置遊具と定められ、誰もが知る屋外遊具としての存在価値を確立した。

ところが、今日の日本における砂場は、必ずしもその価値が十分に活かされているとは言い難い。あるいは、その存在自体が、危ぶまれるといった状況さえある。今日の街区公園（1993 年より児童公園より名称変更）における砂場の設置率は、5 割を切っている。また、残存する砂場の環境も必ずしも良好ではないものが多く、そのことから子どもの砂場離れが加速し、更なる減少が懸念される。また、砂場の設置が当然視されている多くの幼稚園・保育所等も、公園同様に整備環境の不備が見られるところが多く、さらに子どもの発育・発達を適切に引き出すための活用ができていなかったり、砂場本来の可能性を台無しにしてしまったりするような状況が少くない。その原因は、砂場の価値や可能性、具体的な活用法に関する誤解や無理解に起因するものであり、そもそも砂場が砂場にはなっていない（「土場」とでも呼ぶべき）というような、砂場環境の根本的問題等も見ることができる。

本研究では、このような砂場問題の解決を図ることを通して、砂場の活用による子どもの育ち・遊び・学びの可能性を開くとともに、子どもの遊びの重要性について広く社会の理解を図ることを目指すものである。

このような課題に臨むにあたり、本研究では次のような方法に基づき研究を進める。まず、筆者自身がこれまで取り組んできた 30 年以上にわたる砂場研究の全体を振り返り、問題解決に向う大きなプロセスとしてのイノベーションの積み重ねを研究の対象として据える。

次に、より目的意識的な砂場問題の解決を図る具体的な手段として、大きくハード的側面、ソフト的側面、人的側面の 3 つの観点からの取り組みを行い、その効果の検証を試みる。具体的には、まず、ハード的側面では、砂場の物理的環境の改善として、特に全ての砂場に共通する最も基本的な構成要素となる「砂」に焦点を当て、砂場に「適切な砂」とはどのようなものかの基準

を示すとともに、その適切性を検証する。

次にソフト的側面では、砂場の可能性を開く事業プログラムの開発とその効果といった点からの検証を行う。これは、「砂の遊びとアート」イベントや保育者向けの研修会等の事業を対象とする。イベントについては「アート」を導入したプログラムの意義を、その内容や運営スタイル、会場のデザイン、イベント終了後のフォロー活動等から考察する。また研修会については、特に砂場保育の実践的スキルの獲得と理論的理解といった 2 つの要素を両輪とした学びのプログラムを開発し、参加者の感想やその後の行動変容等をもとに効果の分析を試みる。

最後の人的側面では、人と人とのつながりに関する検証を行う。これは、ハード及びソフト的なアプローチを具体的に推進する人と人とのつながり方や組織・団体の運営、活動の展開等において、何が人をつなぎ、どのようなつながり方が問題の解決に寄与するのか、その考察を行うものである。

以上 3 つの側面からの実践仮説を確認したところで、その検証を行うが、本研究ではこれを、2011 年 3 月 11 日の東日本大震災及び東京電力福島第 1 原子力発電所の事故によって屋外活動に制限を設けられた福島県における砂場の取り戻し活動を対象として考察する。特に、この「取り戻し」は単なる過去の再現ではなく、「rebuild better」というまさに「価値の再構築」を目指したものであり、この社会実験を通して「福島モデル」とも呼べる多くの仮説の実効性を検証するとともに、この「福島モデル」の普遍性や発展の可能性についても確認するものである。一方、砂場の価値の再構築は、常にその改善（イノベーション）を試みていく必要があり、今後の課題についても本研究では明らかにする。

本研究論文は全 9 章からなる。まず、序章及び終章をのぞく本論は、大きく次のような流れをもつ構成となっている。

①ソーシャル・イノベーション前史：政策決定へのイノベーション・マインドの形成

2 章：砂場の歴史と社会的意義

②問題解決型（問題回避型）のイノベーション・アプローチ

3 章：今日の日本における砂場の問題

4 章：砂場問題への試行的先行実践

5 章：試行的先行実践からのイノベーション課題の設定

③課題解決型（目的指向型）のイノベーション・アプローチ

6 章：社会実験：「福島モデル」としての実践

7 章：社会実験の検証とソーシャル・イノベーションの普及に関する課題

8 章：ソーシャル・イノベーションの創出及び普及と砂場の価値の再構築課題

各章における概要は次の通りである。

まず、「2. 砂場の歴史と社会的意義」では、本研究テーマとなる「砂場の価値の再構築」という課題において、そもそも砂場の根源的な価値とはどのようなものであったのか、これを歴史的観点から明らかにする。前述のように、砂場が象徴する「子ども観」や「遊び観」は、どのように社会に定着したのか、また砂場は具体的にどのような貢献を果たしたのかについて、砂場の起源であるドイツからアメリカ、そして日本の順にその歴史的な意義を考察する。

「3. 今日の日本における砂場の問題」では、大きく 3 つの視点から今日の日本の砂場が抱えている問題をとらえる。第 1 は、児童公園における砂場設置率の減少であり、第 2 は、保育・教育の現場における砂場及び砂遊びに関する誤解や理解不足といった問題である。第 3 は、砂場の減少を無意識のうちに受け入れている、もしくは拍車をかけるような今日の子ども観・遊び観の問題を考察する。

「4. 砂場問題への試行的先行実践」では、前章において確認した問題に対して、まず筆者が真

っ先に取り組んだ活動を試行的先行実践と位置づけて考察する。これは、砂場が抱える問題に正面から立ち向かうといったアプローチではなく、砂場のもつ可能性を具体的に示すことによって砂場の問題の解消を図ろうとしたいいわば、問題迂回型ともいえる取り組みであったが、砂場の今日の存在意義を一定確かめることができた。一方、やはりそれだけでは砂場の問題の根本的な解決に向かうものではなく、そこではより意識的な政策決定のプロセスや、科学的な砂場に関する研究の蓄積の必要性が明かとなり、次章への課題として引き継がれる。

「5. 試行的先行実践からのイノベーション課題の設定」では、前章からの課題を受け、特に、砂場に「適切な砂」の基準化と子どもにとっての砂遊びの発達の意味の解明に取り組んだ。また、問題解決を図るための具体的な課題の設定とその解決のための人的つながりを構築する観点として「知的創造プロセス」の重要性から、「知」に基づく学びと経験プログラム構築への仮説を提示する。

「6. 社会実験：『福島モデル』としての実践」では、前章の仮説の提示を受け、その実証実験を福島県において試み、「7. 社会実験の検証とソーシャル・イノベーションの普及に関する課題」では、「福島モデル」を前々章「5」で掲げた仮説及び検証の観点から総括するとともに今後の課題を明らかにする。

「8. ソーシャル・イノベーションの創出及び普及と砂場の価値の再構築課題」では、「福島モデル」の到達点の普遍性と発展の可能性について、同様のプログラムを再現した京都府及び鳥取県での事業展開の状況から考察を行う。さらに砂場の価値の再構築という課題は、今後どのようなソーシャル・イノベーションのスパイラルアップとして実現されていくかについての見通しを述べ、これからの課題について考察する。以上が本研究論文の構成となる。

本研究を通して、ソーシャル・イノベーションが、遊具「砂場」について次の点を実現させることができることを確認した。

- 砂場は今日においても、子どもの求める遊具としての役割と機能を果たす
- 砂場のハードやソフトの改善が更なる遊び環境充実を可能にする余地をもつ
- 砂場は子どもの内なる発育・発達を無理なく引き出す遊びを提供できる
- 砂場は、子どもたちのみならず大人にも創造的喜びを与え、親子関係を深める
- 砂場は、人と人をつなぎ、まちや地域の文化創出に貢献することができる

本研究では、以上の点をもって、今日における砂場の価値の再構築を実現させたソーシャル・イノベーション・プロセスの実効性を確認するとともに、さらなるイノベーション展開のための課題と可能性を論じるものである。

(3,884 文字)