

プレイワーカーの 育成に関する研究

主任研究者：武田信子
武蔵大学人文学部教授

平成22年度こども未来財団児童関連サービス調査研究等事業報告書

プレイワーカーの育成に関する研究

主任研究者 武田信子（武蔵大学教授）

2011年3月15日 発行

財団法人 こども未来財団

〒105-0003 東京都港区西新橋3-3-1 西新橋T Sビル8F 電話03-6402-482

編集 プレイワーク研究会

報告書執筆・編集

天野秀昭 幾島博子 嶋村仁志 下村 一 関戸博樹

武田信子 津田好子 西川 正 宮里和則

連絡先

〒176-8534 東京都練馬区豊玉上1-26-1武蔵大学人文学部 武田信子研究室

電話・FAX 03-5984-3778 playworkrg@gmail.com

禁無断転載

平成23年3月
財団法人 こども未来財団

はじめに

アジア随一の先進国として経済発展を遂げた日本は、都市開発を進め経済優先政策を続けた結果、物質的な豊かさは得たが、子どもたちの遊ぶ環境の貧困を招いてしまった。自然に遊び、自然に群れ、自然に成長していた子どもたちが、遊ぶ場にも時間にも仲間にも事欠くようになり、子どもたちの遊びを大人が保障しなければ自由に遊べないという「先進国タイプ」の「子どもが遊べない状況」を作り上げてしまったのである。

この状況を憂えている大人たちは、子どもが自然に遊べる環境づくりに尽力し、社会全体の中に遊び心のあふれる場を作ろうとしている。しかしながら、子どもたちにとって何より大切な遊びよりも、大人の都合が優先されがちで、子どもたちの遊びはなかなか守られないのが現状である。

そこで、本研究は、2007年8月から、継続的に子どもの遊びに関する勉強会・連続講座・シンポジウムなどを企画してきた自主団体「子どもの遊びと大人の役割研究会」のメンバーを中心とし、児童館・学童クラブ・冒険遊び場・放課後児童クラブなど学校教育外の子どもたちの日常生活の支援を行っている大人たちが、職種の違いを超え、協力して子どもや子どもの遊びに関わる大人の役割を、プレイワーク、という視点からとらえなおし、「子どもたちの遊びを保障する」大人としてのプレイワーカーの専門性について研究したものである。

日本ではまだ確立されていないプレイワーカーという職業の概念を紹介し、日本におけるプレイワーカーの育成をスタートするために、プレイワーカーの専門性をコンピテンシー研究の手法を用いて検討した。検討にあたっては、将来的に、現在、子どもや子どもの遊びに関わっている大人たちの研修に用いることができるよう、研修モデルの開発を視野に入れ、小冊子を作成した。

また、遊びが子どもたちにとって不可欠なものであること、遊び心が人生にとって不可欠であることが必ずしも受け入れられない社会に対して、「遊びは人にとってどのような活動であり、人にどのような影響を与えるのか」を示していくことが必要と考え、主に大学一年生を対象として一年間「『遊ぶ』を『学ぶ』」というテーマでリレー授業を行った。この授業の内容とそれを受講した学生たちの変化をまとめ、今後、遊びに関わる大人たちのテキストとなることを意図して授業記録の冊子も作成することにした。

さて、時折しも、今年、国連・子どもの権利委員会において、子どもの権利条約第31条の子どもの遊ぶ権利に関する一般見解声明の採択に向けて作業が開始されるという連絡がIPA子どもの遊ぶ権利のための国際協会日本支部に入ってきた。本研究の成果は今年度7月にウェールズで開催される国際協会の大会において発表されることになっている。この研究が、子どもの遊びを保障する世界を作っていくために少しでも役立つことを願っている。

2011年2月末日

プレイワーク研究会 代表 武田信子・嶋村仁志

はじめに	1
目的	3
第一章 問題、目的および方法	
第一節 調査研究の目的	5
第二節 本研究の方法	8
第二章 先行研究	
第一節 子どもの遊びに関わる大人の専門性についての議論	10
第二節 専門性&プレイワークについての歴史・定義	12
第三節 プレイワーカーの現状	13
第四節 私たちの考えるプレイワーカーについて	14
第三章 研究	
第一節 ヒアリング	16
第一項 ヒアリングの目的	16
第二項 ヒアリングの方法	16
第三項 ヒアリング記録	17
第四項 結果および分析:ヒアリングから抽出された専門性に関する要素	32
第二節 ワークショップ「プレイワーカーの職能を探る」	33
第一項 目的	33
第二項 方法	33
第三項 結果および分析	34
第三節 アンケート	45
第一項 目的	45
第二項 調査の実施概要と調査協力者の特性	45
第三項 アンケート調査結果	45
第四項 考察	48
第四節 文献研究	50
第一項 プレイワークの歴史	45
第二項 プレイワーカーの資質	54
第三項 子どもの自主性/自発性と「大人化」について	58
第四項 子どもの遊びを理解する	61
第五項 環境作りについて	66
第六項 プレイワーカーの成長について	70
第七項 文献研究のまとめ	75
第四章 分析	
第一節 分析のプロセス	77
(1)第1回	78
(2)第2回	80
第二節 コンピテンシー項目の作成	81
第五章 考察	
第一節 まとめ	94
第二節 今後の課題	94
資料	
【資料1】コンピテンシー項目の作成プロセス	97
【資料2】アンケート調査票	110
【資料3】参考文献	111
謝辞	112



第一章
問題、目的
および**方法**

第一節 調査研究の目的

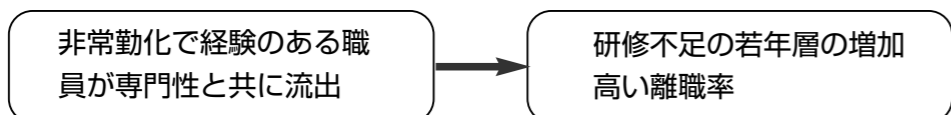
遊びを通じた児童の育成に関わる活動および施設は、児童館・学童保育・冒険遊び場・放課後児童クラブなど幅広い。子どもにとって、遊びという体験は本来、大人を必要としない側面もあるが、近年貧困化する遊び環境の補助として、上記の活動および施設への注目が集まっている。

また、厚生労働省も関与して昨年度から実施されている内閣府「明日の安心と成長のための緊急経済対策」に基づいて設けられた「子ども・子育て新システム検討会議」では、放課後児童クラブ事業の大規模な拡張も視野に入っている。

つまり、上記のような活動や施設での実践の質は、子どもの成育環境および子育て支援のための社会資源としての質に直結していると言える。

しかしながら、そうした活動や施設に携わる人々は、ボランティア、パート・アルバイト、非常勤職員、正職員など、知識・経験・技能・意欲といった点でもかなりばらつきがみられる。昨今においては、児童館職員の非常勤化や急速に増大する放課後児童クラブの派遣社員化も見られる。

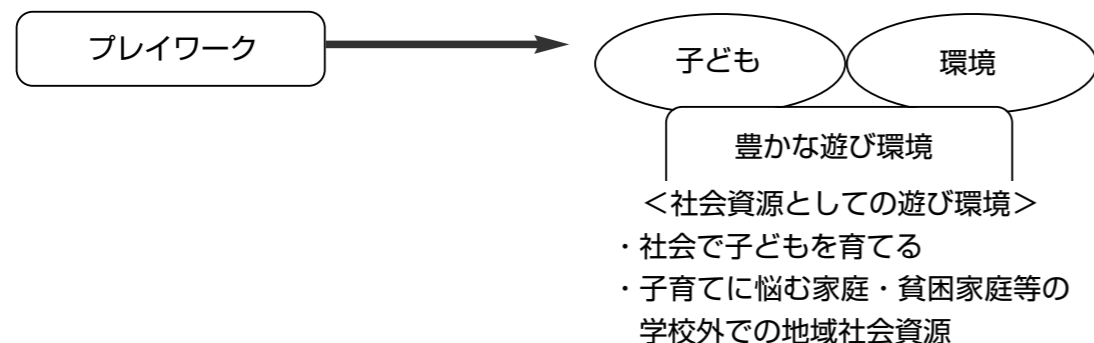
<ニーズ増加の一方で…>



海外では、1980年代からヨーロッパを中心に、こうした活動および施設に携わる人々は「プレイワーカー（専門分野としてのプレイワークを職業とする人）」として位置づけられ、活動現場の違いに関係なく体系づけられた「遊びの場を通して子どもに関わることの専門性」に学ぶ研修の機会がある。このプレイワークは、1980年ころから整理されてきた新しい専門分野ではあるが、研究調査も活発に行われ、イギリス政府による子ども政策の立案にも反映されている。

その中では、遊びという行為は「自らの意思で、自ら選び、自ら方向づける」という、子どもの生育の中でも重要な学びの機会としてとらえられ、豊かな遊び環境があることは、子育てをする保護者にとっても大きな支援となり、「社会で子どもを育てる」ための重要な社会資源と位置づけられている。近年、海外でも各分野の学術研究を通じて、遊び環境の質が子どもの成育に大きな影響を与えることが理解されている。

プレイワーカーは、遊びの場ができる限りあらゆる子どもにとっての豊かな育ちの場となるよう、専門性を伴って場の整備を行い、様々な家庭背景を持つ子どもとの関わりを持っている。その結果は、子どもの豊かな成長はもちろん、派生的には地域の子育て支援や子育てを取り巻く様々な問題の予防にも深くつながっていることが多い（ボブ・ヒューズ 2009）。



日本でも、上記のような遊びの場を通じた質の高い活動や施設を運営していくには、その実践者の養成が欠かせないが、専門性が明確に体系化されていない経緯もあり、子どもの成育における遊びの重要性に対する社会的認知が低いと、現在行われている養成は各自治体、団体、業種ごとにばらばらという現状がある。

それと同時に、誰もが子ども時代に何らかの遊び体験を持っていることもあり、「子どもが遊ぶことの大切さ」は概ね了解を得ている一方で、善意があればどのように関わってもよいという理解が生まれがちで、大人としての関わり方についてはほとんど検証されていないのが現状だ。そのため、子どもにとっての本来の遊びの意義から外れたプログラム提供や、昨今の管理責任追及の風潮から無数の禁止事項が作られている。また、実践の場では無自覚に実践者の価値観が持ち込まれてしまったり、研修自体の必要性が理解されていなかったりする場合もある。また、理論や法令とは一線を画す「実践を基盤とした資格や資質の基準」がないため、活動や施設の内容と質には格差も大きい。こうした事情から、養成をする側にも、養成をされる側にも混乱が見られ、職員の若年化や離職率の高さからくる実践の専門性の低さという悪循環を生んでいる。

今、緊急に必要とされているのは、上記のような事態を省察しながら、子どもの遊びの場を通じた社会資源として活動を展開できる専門性を持った実践者の育成である。そして、その育成に向けた研究とともに、子どもの成育環境という点から見た遊び環境の重要性に関わる専門性の社会的認知が向上していくためにも、現状では個別であった事業背景の異なる児童館、学童保育、冒険遊び場、放課後児童クラブ等を俯瞰できる体系の確立が欠かせない。

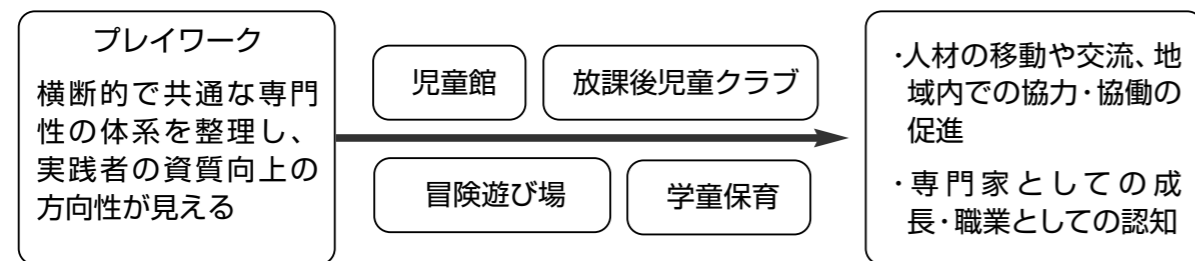
<専門性がないと>

- ・子どもを好き嫌いで判断したり、様々な背景を抱える子どもを受け止めることができなかつたりする
 - ・子どもに禁止ルールを作ることしかできない安全管理
 - ・スタッフ間または地域とのコミュニケーションができない
- など、様々な問題が出されている

プレイワーカーの専門性を考えるにあたって、本研究では、2004-2006年度の3年にわたって、本研究の主任研究者らによる（財）こども未来財団児童関連サービス調査研究で開発された子育て支援者のコンピテンシーモデルとそれに基づく研修資料（『育つ・つながる子育て支援』『子育て支援の基礎』）を参考にしている。この3年の研究成果はこども未来財団の全国各地での研修をはじめとし、各地の子育て支援団体や保育士の研修テキストとして実際に用いられ、冒険遊び場や児童館・学童クラブの研修においてもまた研修に活用されている。

しかしながら、これらのテキストは主たる対象がひろば型の乳幼児親子の支援者となっているため、そのままプレイワーカーの研修テキストとして扱うには不十分である。したがって、今後、しっかりと専門性を兼ね備えたプレイワークを日本に広げていくためには、新たな研究が必要であると考えられる。

そのためには、プレイワークの先進地であるイギリスのプレイワーカーのスタンダードや分担研究者の天野らが日本冒険遊び場づくり協会の事業として実施した「プレーリーダー20の役割」、学童保育指導者や児童厚生員向けのテキスト、IPA大会での各種研究発表の成果などが参照される必要があるだろう。



第二節 本研究の方法

本研究では、まず、研究メンバーも深い関わりを持っている国際NGOのInternational Play Association ~ Promoting Child's Right to Play ~ (子どもの遊ぶ権利のための国際協会・以下IPA)での国際ネットワークを基にして、プレイワークの研究調査が進んでいるイギリスおよび北欧を中心に文献や手法に関する先行研究調査を行う。IPAでは、今年度、オランダを拠点に置く財団 (Bernard van Leer Foundation) の助成金を受けて、子どもの遊ぶ権利に関する「世界専門家会議」を8カ国で実施する予定になっており、日本はその一カ国に入っているが、本研究の研究者のうち7名はこの「世界専門家会議」の協力メンバーでもあるため、分野を横断した専門家のネットワークから得られる情報を、本研究に活かすことができるだろう。

次に、日本各地で長年の実践を積んできた児童館の職員、冒険遊び場のプレーリーダー、学童保育職員と、関係する活動・施設の利用者 (子ども) などにアンケート、ヒアリングおよびワークショップを実施する。これらの調査により具体的な実践の諸相が収集されるだろう。併行して、主任研究者の大学で展開している「遊び」をテーマとした講座の受講大学生対象に、「『遊ぶ』を『学ぶ』」講座の効果を調査する。

これらの結果に基づいて、プレイワーカーとして持つべき資質を分析・整理し、コンピテンシーモデルを作成する。このコンピテンシーモデルは、子どもの遊ぶ場を通して関わる実践を始める際に必要な資質もさることながら、今までにはあまり扱われてこなかった「自己を成長させるための資質」についても扱うことになるだろう。このコンピテンシーモデルを活用することで、遊びの場を通して子どもに関わる職員が自分自身の実践について振り返り、よりよい実践へのイメージを獲得して、実践の質を向上させる手段とする。

さらに、将来的には、こうしたモデルが子どもの遊びの場に関わる実践者の研修で活用されることによって、実践者の具体的な行動の変化を通じた活動および施設での実践の向上が期待され、これは本研究の最大の成果となるだろう。

第二章 先行研究

第一節 子どもの遊びに関わる大人の専門性についての議論

第一章で述べたように、日本には、プレイワーカーという職域は確立しておらず、ましてや遊びに関わる大人に専門性があるとは考えられていない。したがって、この分野における専門性研究は本研究が初めてのものである。プレイワーカーの専門性をめぐる海外の議論は第二節に譲り、ここでは、日本の子どもの遊びに関わる大人の専門性に関する議論について、概観しておく。

子どもの遊びに関わる大人の職業は、日本では「保育士」「幼稚園教諭」「ベビーシッター」「学童保育士（学童保育指導員）（児童保育指導員）」「児童厚生員」「放課後子どもクラブ指導員」「冒険遊び場プレーリーダー」「キャンプリーター」「レクリエーションリーダー」などがある。現在、これらの仕事の任用プロセスにおいて、子どもの「遊び」についての考え方や力量は必ずしも問われていない。保育士、幼稚園教諭については、それぞれ厚生労働省、文部科学省が資格を付与しているが、それ以外の職業では、必ずしも専門の資格が必要とされるわけではなく、教員免許の援用や民間団体資格による認定の他、短期講習の受講による採用や、時にはほとんど資質が問われない場合もある。資格授与にあたっての学習内容も、子どもの発達や遊びに関する概論の履修、遊び方の講習会が多く、子どもの遊びに大人がどう関わるかが望まれるかという根本的なテーマについては、カリキュラムとして十分に扱われていないのが実情である。

まず、固有の資格が必要とされる保育士の場合を見てみよう。改定保育所保育指針は、第二章「子どもの発達」において「子どもと生活や遊びを共にする中で、一人一人の子どもの心身の状態を把握しながら、その発達の援助を行うことが必要である」「子どもは、遊びを通して仲間との関係をはぐくみ、その中で個の成長も促される」と遊びについて触れ、「保育の内容は、子どもの生活や遊びを通して相互に関連を持ちながら、総合的に展開されるものである（第三章保育の内容）」としている。

高山（2010）は「これまで遊びに大人が関わることについては様々な議論がある」とした上で「ヴィゴツキーの最近接領域や、足場かけ理論に見られるように、大人の遊びへの適切な関与と子どもの自発性は相反するものではなく、子どもの発達を促進するものとして考えられている。Spodek&Aarochoは、幼児教育における保育者の役割に関する議論はAかBかの二者択一的なものになりがちであるとし、幼児教育における遊びでは、子どもの主体的な遊びが子どもの発達に適していることが主張されるが、教師の影響を除いた全くの子ども主体の活動はほとんどないと指摘する。子どもは教師が意図的に作った環境と教師が選択した遊具に影響を受けており、『援助に基づく遊び』と『指導的遊び』が幼児教育における遊びの特徴と示している」とまとめている。そして、「遊びは子どもの自発的で自由な行為であるが、遊びの中での具体的な指導や援助を知識として保持しない保育士の場合、『意図を持たない漫然とした見守り』か『一方的な指導や指示』に偏る可能性がある」と指摘し、保育士が遊びの中で何を行っているか分析して

「子どもを知ろうとする・理解する」

「受け止める」

「待つ・見守る」

「遊びの状況を作り出す」

「準備・環境構成を行う」

「働きかける」

「受け止める」の6つの役割を抽出した。この研究結果は、今後、保育所保育指針のいうところの「保育士の『遊び』を通した総合的な展開」に寄与すると思われる。

一方、幼稚園教諭については、「幼稚園教育要領」に、幼稚園教育の基本は「幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として第二章に示すねらいが総合的に達成されるようにすること（第一章 総則）」となって

おり、「遊び」を学習であると規定して「指導」するように求めている。幼稚園が幼児教育の場として文部科学省の管轄におかれている中で、3歳以上児の遊びについて、保育園と幼稚園では異なったアプローチを用いていると言えよう。上記の保育士の役割の中には「指導」は入っておらず、このアプローチへの差異については、今後検討の必要があると思われる。

また、子どもの託児を業務とするベビーシッターは必ずしも遊びを通した関わりが求められるわけではないので、軽く触れるのみにとどめるが、社団法人全国ベビーシッター協会（ABA）のようにベビーシッター資格認定試験を実施し、認定ベビーシッターを認定しているところがあり、認定ベビーシッターは、ベビーシッターとして必要な職業倫理を備え、専門知識・技術を有し、さらにそれに基づく実務経験を有している者であり、かつ、協会が実施する認定試験に合格している者を指す。その専門知識・技術の中では「子どもの発達」や「遊び」について触れている。

一方、対象年齢が上がって、特定の資格を必要としない学童保育指導員の場合、全国学童保育連絡協議会の発行する「指導員の仕事」（1999 現在も重版）が、採用後の指導員のテキストとなっているが、それによると、学童保育の場は、児童福祉法において「単なる『遊び』を通してだけでなく『生活の場』を与えて健全な育成を図る場であると規定された」と解説されており、従前の「遊びを主とする健全育成活動を行う地域組織」から変化したことが記されている。ここでは遊びは「単なる」という修飾語を付されており、行事・文化的な活動とセットで記され、その固有の意義や関わりのある方などはほとんど記述されていない。そればかりか「行政の規制によって遊びやその他の活動・行事が制限されているところも少なくない実態もあります」と解説されている。そのような認識の中で、地域によっては常勤職員の退職に伴って、新規雇用が非常勤職員にとって代わられたり、業務委託が進んだりしており、ベテランの学童保育指導員の専門性が継承されない状況が進行している。また、放課後子どもクラブの活動が導入され、地域人材の活用が進む中で、専門性の議論はむしろ後退してしまった。そこで、学童保育指導員の専門性について「学童保育指導員専門性研究会」が2000年4月に設立され、2010年に「学童保育学会」を立ち上げられるなど、新たな動きが出ていることが注目される。

児童福祉法で「児童に健全な遊びを 提供して、その心身の健康を増進し、情操を豊かにすることを目的とする」と定められた児童館には、その設置基準において「遊びを指導する者」を置くことに定められている。この「遊びを指導する者」の現任資格として、財団法人児童健全育成推進財団が認定する「児童厚生1・2級指導員」などがある。この認定には、①健全育成論 ②児童館（児童クラブ）論 ③安全指導・安全管理 ④児童の発達理論 ⑤児童福祉援助技術総論 ⑥個別援助活動 ⑦集団援助活動 ⑧地域福祉活動の講義及び、①ゲーム・運動あそび ②表現活動 ③救急法の実技科目の履修が必要である。遊びについては、特に、健全育成論、個別援助活動、集団援助活動や実技の中で出てくることになるが、遊びについての固有の意義やそれに関わる大人の役割については、あまり明確に示されていない。

ちなみに、放課後子どもクラブのスタッフは、地域によって差異はあるが、職業というより有償ボランティアの位置づけに近い場合もあり、子どもたちの安全管理や遊び等の指導がその主たる業務となっているところが多いと思われる。地域人材の活用と専門性の両立がその地域毎にどのように工夫されるかについて、今後、議論が必要と考えられよう。

他方、民間団体では、NPO法人日本冒険遊び場づくり協会がプレーリーダーという呼称の職を設けており、2002年プレーリーダー宣言の中で、「プレーリーダーは、子どもが自由に遊び、いきいきできる環境を実現することを目的に行動する。」と宣言し、具体的には、

一、子どもが主役の遊び場をつくる

一、子どものありのままを受けとめる

一、子どもと人として対等な関係を築く

一、遊びから見える子どもの姿を発信し続ける

一、子どもの遊びを重視できる社会へと意識の転換を図る と記している。また同じく、2005年「冒

陰遊び場におけるプレーリーダーの役割」の中では、プレーリーダーの役割は「子どもがいきいきと遊ぶことのできる環境をつくること」であると定義づけ、さらに具体的に常設の冒険遊び場における常駐のプレーリーダーの20の役割を挙げている。

(<http://www.ipa-japan.org/asobiba/info/2009/playleaderyakuwari.pdf>,2005)

それらはく1. 自ら遊ぶ 2. 遊び心を誘い出す 3. 遊び場をデザインする 4. 気持ちを受け止める 5. 一緒に考える 6. 気持ちを翻訳する 7. 防波堤になる 8. 求めに応じて教える 9. 大人として向きあう 10. 危険を察知する 11. 緊急時に対応する 12. 人と人を繋ぐ 13. 地域資源を開拓する 14. 関係を紡ぐ 15. 地域に広める 16. 社会に伝える 17. 子どもの立場から交渉 18. 主観を振り返る 19. 客観を記録する 20. 次代を意識する>である。

しかしながら、実際のところ冒険遊び場のプレーリーダーにはまだ十分な雇用条件が保証されておらず、これらの役割が社会的に認知されるには至っていない。そのような雇用条件の下では、残念ながら専門性を身につけるまでに熟達するほど長期間にわたって職業として従事するのは困難な状況で、若手の育成が課題となっている。

なお「キャンプリーター」はそれぞれの民間団体がそれぞれの基準で名付けており、「学生ボランティア」「初めての人も大歓迎」というような団体も少なくない。「レクリエーションリーダー」「レクリエーション指導者」「レクリエーションコーディネーター」などは、レクリエーションとしての遊びの「指導」をする技術を身につける資格で、高齢者が活動の中心のところが多い。これらもまた、専門性研究は特になされていないのが現状である。

さて、本節の最初に述べたように、遊びに関わる大人の専門性の議論とそれに基づく研究は、発展途上である。近年、世界的に、企業分野を始めとする各分野では、コンピテンシーの概念で専門性の議論が盛んであるが、遊びの分野においては「高い成果を上げた」とみなされる人材の数は非常に限られており、まだ模索の段階であるため、本研究では、海外の資料や事例等をも援用し、プレイワーカーという職域に就く人材の専門性の要素を新たに開発研究していくことが求められていると考え、取り組んでいく。

第二節 専門性&プレイワークについての歴史・定義

ホイジンガやカイヨワなどに代表される「遊び」に対する研究や著作は数多い。それは海外に限らず、日本でも多くの文献を見つけることができる。

その一方で、プレイワークおよび子どもの遊びに関わる大人の専門性の研究についての歴史は長くはない。詳細については文献研究に譲るが、「子どもの遊びに関わる大人の役割」についての文献となると、その数は極端に少なくなる。子どもが遊ぶ場の整備に大人が関心を持ち始めたのは、産業の発達した社会の大都市部でも19世紀後半のことに過ぎない。日本でも1924年に東京の日比谷公園で子どもの遊びを指導する人が配置された例はある(大村2009)。しかしながら、社会一般としては、「子どもの遊びには、大人が関わるものではない」という理解が浸透しているのではないだろうか。もしくは、「教育」という観点から「遊びを通して〇〇を教える」というカリキュラムとしての位置づけでしか、大人の役割が捉えられることはなかったのではないだろうか。

子どもが遊ぶことに関わる大人についての専門性が研究対象として注目され始めたのは、1940年代以降のことになる。1970年代に入ると、1940年代に生まれたイギリスやヨーロッパ各地の冒険遊び場の実践が整理され始め、そこでのプレイワーカー(当時はプレイリーダー)の役割や優れた実践の在り方についての著作が増え始める。しかしながら、その時点では「プレーリーダーシップ」と呼ばれており、ソーシャルワークやユースワーク、レクリエーションとは違う、「何がしかの別の枠組み」があるという理解があったものの、全体像の確立や近接分野との関係については深められていない。

「プレイワーク」という言葉が使われるようになってきたのは、1982年ころからヒューズがイギリス

で主宰していた「プレイ・エデュケーション」の研究集会辺りからだろう。この研究集会はほぼ毎年開催され、プレイワークに関係する様々な問題が取り上げられている。主な年のタイトルを挙げる。

- 1983 「遊びとプレイワーク その発展と定義」
- 1984 「プレイワーク：その土台、方法論および目的」
- 1985 「優先課題：状況の中での課題」
- 1997 「プレイワークの成り立ち」
- 1999 「プレイワークの理論と、今の研究課題」

プレイワークが、研究分野としての成長がさらに見られるようになってきたのは、1990年代後半からこの15年と言ってもよいだろう。この頃になると、イギリスではヒューズ、ブラウンを中心として、「遊びの分類」「リスクと安全」「よい実践とは」「理論と実践」「遊び環境の質の問題」「省察的/臨床的実践」といったキーワードの文献が出されるようになってきている。当初はプレイワークの研究は心理学や社会学の側面からのものが多かったが、最近では哲学や脳科学、生物学などの分野からのアプローチも行われるようになってきた。そして、遊びの意義を中心とした実践の在り方についても、多くの研究がなされるようになってきている。

プレイワークの定義については、あまりにも明白であるためか、改めて記述されているものは見つからない。けれども、プレイワークがもたらす主な機能として、ラッセル(2006)は「大人がいない場において自由に遊ぶ機会の不足を補うもの」としている。「社会性を身につけさせたり、教育を施したりすることは、他の分野で可能だが、プレイワーカーが他の何よりも異なっているのは、遊びを支援することにある」としている。

イギリスでは、そうしたプレイワーカーの役割や倫理の土台となる「プレイワークの原則」(第4章に掲載)が2005年に作成されている。

第三節 プレイワーカーの現状

キルヴィントンおよびウッド(2010)によれば、「プレイワーカーは、長期休み期間中の遊びの会、冒険遊び場、移動型遊び場事業、放課後子どもクラブ、児童館などで主に働き、学校、刑務所、病院、森、公園、保育園、コミュニティセンター、ユースクラブ、児童公園、避難所、レジャーセンター、バス、道路、浜辺などで見かけることができる」とし、社会の様々な場所で活動しているとする。

その一方で、「プレイワーカー」とはどういう仕事なのかという認知は、社会全体に浸透しているわけではない。キルヴィントンおよびウッド(2010)によれば、社交イベントでプレイワーカーという自分の仕事を紹介すると、「本業は何をなさっているんですか?」という質問や「子どもと遊んでいるんですか? 楽そうな仕事ですねえ」という言葉が返されるという。そのため、多くの人がこうした問題を避けるべく、「子どもに関わる大人を指導しています」「子どもについて書く仕事をしています」と答えているのが見られるという。こうした現状について、日本でも西郷(1993)が、「いつも遊んでいられていいね」という、児童館職員に対する世間のイメージがあることを指摘している。

このようなギャップの背景について、キルヴィントンおよびウッド(2010)は、子どもの遊び環境の現状と仕事内容への理解不足があると指摘する。本研究の目指すプレイワーカーのコンピテンシーの整理は、実際に子どもの遊びに関わる仕事に従事している人が自らの仕事を振り返り、整理できるようにするための手段を作ろうとするものである。このような作業の積み重ねによって、プレイワーカーが子ども支援に関わる職業として位置付いていくことを期待したい。

第四節 私たちの考えるプレイワーカーについて

本研究では、プレイワーカーを「子どもの遊びに直接関わる職に就く者」とした。もちろん、現在、日本ではプレイワーカーとしての職業資格はなく、働く場所によって職名も異なる。「プレイワーカー (playworker)」とは、「プレイワーク (playwork) を行う者」という意味になるが、日本ではこの「プレイワーク」という専門分野への意識が浸透しているわけではないため、現実的には「私はプレイワークを実践しています」という意識を持って実践に取り組んでいる人はほとんどいないのが現状である。

「プレイワーク」での専門性を意識しながら実践を行うことができる可能性を持つ「プレイワーカー」として、第一節で「子どもの遊びに関わる大人の職業」として先述した「保育士」「幼稚園教諭」「ベビーシッター」「学童保育士 (学童保育指導員) (児童保育指導員)」「児童厚生員」「放課後子どもクラブ指導員」「冒険遊び場プレーリーダー」「キャンプリーター」「レクリエーションリーダー」などを挙げた。イギリスなどでは、それに加えて、刑務所の家族面会室や、長期入院の子どもがいる病院などでは、専門的に遊びを通して子どもと関わるプレイワーカーもいる。

その一方で、「プレイワーク・マインド」を持つことが役に立つ人もいるだろう。たとえば、教員などは職業の性格上、「プレイワーカー」になることはできないが、プレイワークが提示する子ども理解や遊び理解の考え方は学校でも大いに役立つだろう。また、ボランティア中心の「子ども会」や「遊び道路」として近所の道を開放するボランティアなど、子どもの遊びに関わりをどこかで持っている人たちについても、「専門職に就く人」ではないが、「プレイワーク・マインドを持つことができる人」の範囲に入るだろう。

本研究では、「プレイワーク・マインドを持つことができる人」と「子どもの遊びに直接関わる職に就く者」を区別して考えたい。それは、子どもの遊びに直接関わる職に就く人は日本でもすでに多く存在するが、そうした人たちが、職業として社会的な認知を得られることを目指すからである。

日本では現在、「プレイワーカー」であることを意識して働く専門職の人たちの存在は多くはない。しかしながら、プレイワークへの理解が浸透し、プレイワークを実践できるプレイワーカーが増えていくことを願い、本研究では「プレイワーカー」を「子どもの遊びに直接関わる職に就く者」と定義し、研究を進めていくこととする。

第三章 研究



第一節 ヒアリング

第一項 ヒアリングの目的

子どもの遊びとそれに関わる大人の役割について、深い洞察を持って社会的活動を行っている多様な人々のヒアリングを行い、その語りの中に現れる「子どもの遊びに直接かかわる大人の資質」に関するキーワードやキーセンテンスを抽出する。

第二項 ヒアリングの方法

対象の選定 子どもの遊びに関連する優れた実践を行っている実践家の中から、候補を20名ほど挙げ、活動分野、年齢、性別などが分散するように配慮して、ヒアリング対象を選定し、依頼した。

動物学者	今泉吉晴氏	
建築家	遠藤幹子氏	
元学童指導員	下浦忠治氏	
シンガーソングライター	新沢としひこ氏	
<もり>の子どもの村主宰	徳村彰氏・徳村杜紀子氏	*<もり>は木と水と土を組み合わせた特別な字を使う。「森」の3つある「木」のうち、上の1つは「木」、左下は「水」、右下は「土」。
アーティスト	藤浩志氏	
ボードゲーム店経営者	丸田康司氏	

実施時期 2010年8月～11月

時間 約1時間半

場所 ヒアリング対象の指定する場所

内容 事前に文書で下記の項目を提示して依頼し、原則としてこれらの項目に沿ってのヒアリングを行った。

- (1) ご自身の子ども時代の遊びについて
- (2) 遊びとは何か
- (3) 子どもにとって「遊び」とは何か
- (4) 遊んだ経験と現在の仕事や活動との関連
- (5) 子どもの遊びに対して、大人はどのように関わるとよいか
- (6) 子どもの遊びの近くにいる大人に求められるものは何か
- (7) 子どもの遊びに関われる力はどうやって身についていくか

その他 ヒアリングは許可を得て録音した。

第三項 ヒアリング記録

17頁～31頁に記載

ヒアリング①

今泉 吉晴 氏

動物学者 著作家 理学博士 都留文科大学名誉教授

日時：2010年10月20日 19:00から（約2時間）

ヒアリング協力者自宅（東京都文京区）

《プロフィール》1940年東京生まれ。日本の動物学者、著作家。理学博士（京都大学）。都留文科大学名誉教授。東京農工大学農学部獣医学科卒業後。博物館学芸員、国際基督教大学助手などを経て、都留文科大学文学部初等教育学科のちに社会学科教授。同大地域交流研究センター初代センター長。専門は動物生態学、環境教育論。都留フィールドミュージアム構想提唱者。1999年、『シートン動物誌』全12巻（紀伊国屋書店出版部）で第35回「日本翻訳出版文化賞」を受賞。

1 子ども時代の遊びについて

・土遊び、水遊び、探検遊び、実験遊びなど、遊びは夢を誘った。広くて全てを受け止めてくれるのは自然だった。美しさ、手に入れることのできないものへのあこがれ、生き物の関係への関心、物質の性質の原理や現象の原理への関心などが広がっていった。まだ自然の豊かに残る東京に住んでいたが、次第に遊んでいた自然が破壊されることに残念さを感じ、自然を訪ねる探検が始まる。それが地形への関心につながっていった。また、遊びから、自作の面白さを感じるようになった。習ったことはすぐに終わってしまつてつまらないが、自分で工夫して見つけていく面白さは、興味の広がりを生んだ。

・蟬取り、オタマジャクシの飼育、ザリガニ採りなどから、しだいに中学校での本格的なチョウの採集、小哺乳類の採集へと発展して、高山へ入り、本当の自然と触れ合うことになる。自然の景観との出会い、神秘的な動物との出会いがあり、自分の想像をはるかに超える自然に魅了された。誰も調べていない土地、変に威張る人のいない土地、そこは解放区だった。図鑑など見ないで、地域にあるものに自分で名前を付け、基準を作っていく。理科少年でいつも叱られていたが、問題を起こした時、母は警察にあやまりに来てくれた。そんな生活の中で、自分の人生の課題が、都市から自然の豊かな地にどうし

たら移り住むことができるか、という問題になった。

それは自然科学の研究ということにつながったが、自然科学の研究は進歩的な文明的な課題で、自分は矛盾に悩むことになった。日本に生態学はまだ入っていなかった。その中で、基本的に自分は身の回りの自然に意識的に目を向けるようになり、自分自身についても内なる自然に価値を置くようになった。

2 遊びとは何か。

・遊びの欲求が私を動かしてきた。自然な欲求で、ささやかなあそびしかしていない。ただ、子ども時代の自分は遊びをすべてに優先してきた。遊びを邪魔するのは学校で、それも時間的な制約として学校があった。学校の教科も、遊びに活用できるものはごく一部で、遊びのレベルはすぐに上がるから、程度が低すぎて関心がなえた。

・遊びとは、哺乳類に本来的に備わる生きる原動力であり、自明に自覚される欲求であって、内的な喜びと反省を伴う探索行動である。機能からみれば、遊びは学習と成長の機会になる。哺乳類は子ども時代を大人の保護のもとに生き、大人の生活型を最終的に身につけることがその期間の目的になっている。遊びが生得的な行動と学習とを関連付けて、大人の習性を身につけさせる。また、大きくは夢を育て、文化と結んで生きる目標を自覚させる。多くの哺乳類とヒトでは、遊びは終生持続され、狩りの行動が現代社会の様々な仕事に変形されて活かされている例に見る通り、実際的な活動の場面が遊びの形式で行われている。

3 子どもにとって「遊び」とは何か

・哺乳類の子どもの食事と排せつの他の活動のほとんどは遊びである。何でもいから子どもが楽しんでうれしくしていればいい。ただし、闘争や外敵の接近の回避など、厳密さを要求される実際行動は遊びに優先され、緊張とストレスをもたらず。遊びの自由と実際行動の緊張が子どもの内発的な成長を促している。子どものく

らしに干渉して、遊び活動を阻害することは、子どもの成長を妨げる。子どもは遊びの時間と環境を保証されなければならない。遊びの環境とは親に保護されて食事と安全を保証される暮らしであり、それは日ごとの生活サイクルの安定である。この生活サイクルを乱すことが最も大きな干渉になる。大人の干渉で内発的な日周活動のリズムを乱すことが、子どもの暮らしの諸活動が安定的に運ばなくなる大きな要因と考える。親に保護された静かな環境で、子どもが自ら生活サイクルを組み立てる自由を保証される必要がある。私は学校の授業がこの意味での子どもの自由を奪っている、と思う。

4 遊んだ経験と現在の仕事や活動との関連

- ・基本的に好きなことをしたいという考えが強く残った。わかった、という自分の実感を優先することが多く、当然のこととして、自然の中で動物と接することで動物を知ろうと考えた。そこで、自分の目で動物の暮らしを見るという自分の学問を追求する結果になった。動物のものの見方と自分の物の見方の接点を作ると動物と予定を組んで会うことができるようになる。それを子どもたちに伝える。
- ・動物学という専門分野を認めることはできず、社会運動や環境教育の活動をする事になり、専門の論文を書くことの意味に疑問を持った。専門家に向けて研究成果を伝えるのではなく、子どもの本を書くようになった。研究は学問体系に資するものである必要は必ずしもなく、自分自身の成長や他の人々の関心にこたえるものであってよい、と考えている。…ナチュラリストへの関心が生じ、アリストテレスにはじまる自然史が私の科学論になっている。
- ・今、人間は自然と出会っていない。本格的に遊べるようになっていない。学問として見る事専門家になることで、一緒に生きていこうという発想がなくなる。自然との対話ができなくなってしまう。

5 子どもの遊びに対して大人はどのように関わりたいか

- ・私が今、している研究やくらしの技は、子ども

と一緒にできるものばかり。つまり、私の研究は子どもの遊び。大人から遊びを学ぶのは矛盾している。子どもは小さな反応で遊ぶ。巢の中での回転遊びのように。それをたどるのに大人が手を出す必要はない。遊びは自発的な発展のプロセスを持っている。

- ・今、子どもたちの遊びは、遊びのようではなくなっている。遊びが個人ごとに発展していく道が閉ざされている。だから、そこに大人が必要になる。特徴を知っていて、意味を知っていること。深さや幅を持っていて、「面白いと思っている」ということ。全体を楽しんでいないとできない。そして、子どもには自分で手探りで遊んでもらう。夜の森は怖い、そこに仲間となる動物がいると怖くなくなる。子ども同士でやらせるといい。一度でも本物を見ると話したくなる。

6 子どもの遊びの近くにいる大人に求められるものは何か

- ・見守ること安心させること。大人も自分がしていることを子どもに帰ってシンプルに構成できること。

7 子どもの遊びに関わる力は、どうやって身につけていくか

- ・子ども時代にどれくらい遊んだかによる。自分自身が遊ぶのが大事。無限大の自然で豊かに遊ぶ。シンプルな楽しみ、それを取り戻す以外にない。何も準備することはない。歩いていて面白いとき、というのがたくさんある。大人は、子どもに関与や提案もできるが、近くにいたり、いなかったりするのがいい。子どもが遊ぶ時間は決まっていて、食べて遊び、満腹で寝る。ムササビの子は、あったかくして居心地が良くなければ遊ばない。不安になると緊張して立っている。手を丸めてあげると眠る。安心して遊べるようにすることが大事である。

(以上)

ヒアリング②

徳村彰氏、 徳村杜紀子氏

ひまわり文庫・<もり>の子どもの村主宰

日時：2010年8月8日 10:00から 約2時間
場所：<もり>の子どもの村（北海道紋別郡滝上町）

《プロフィール》

徳村彰 1928年、石川県金沢市生まれ。東京大学中退。1971年、妻・杜紀子とともに横浜の日吉で「ひまわり文庫」を始める。子どもの村がほしいという子どもたちの願いを実現するため、北海道滝上町に移住。1983年から、「モリの子ども村」を開く。1991年からこのモリに生きつづけている。
徳村杜紀子 1933年、広島県尾道市に、中井正一・道の次女として生まれ、京都で育つ。1961年、徳村彰と結婚。1963年、夫の病氣療養のため日吉に移住。1971年、夫とともに「ひまわり文庫」を始める。1983年、北海道滝上町に移住。「モリの子ども村」で、モリの暮らしとともに、藍染め、草木染め、織り、手作り遊びを続ける。

(注：本ヒアリング調査は徳村ご夫妻に同時にお話を伺った。抄録では、2人のお話をまとめて掲載する。)

1.ご自身の遊び体験について、聞かせてください。

- ・ガキ大将にはなれなくて、くっついて歩く方だった。
- ・大人は全く関与しない世界だった。子ども同士の遊びのことで、親からなにか言われることはなかった。大人がいたらさせてもらえないようなこともガキ大将が教えてくれた。
- ・学校から帰って来て誘い合い、一定人数揃ったら、こままわし、めんこ、ケンパ、とおりゃんせ、陣取りゲームなどをしていた。鴨川でメダルを取り、土管を牢屋にし、道路を遊び場にしていた。自然を遊びの中に取り入れる力があつた。なにもなくても遊んじゃう、大人に教えて貰ったのではなく、子ども同士でやっていた。遊びは自然と暮らしの中にあり、子どもの輪があり、安心して遊べた。今のように何時に家に帰らなければならないといった大人とのやりとりはなかった。
- ・遊びは「広がり」をもっている。私が遊んでいた場所は、実際には広くはなかったが、自分自身にとっては広い空間だった。自分自身で広いと感ずる心があり、更に広げていく無限の力があつた。子どもは広げていける能力をもっている。今は、

そのために実際に広い空間（場所）、それと子どもを見守るしっかりした大人の間関係と暮らしが必要になっている。

2. 横浜・日吉で文庫活動をされている頃の子どものは、どんなでしたか？

- ・ひまわり文庫をはじめたころ、横浜・日吉²では、宅地化が進み、進学塾が多くなって、だんだんに自由に遊べる時間と空間がなくなってきていた。最初は子どもの図書館を作る目的で始めたのだが、文庫での手作り遊びに子どもの反響が多くなってきて、100種類くらいの手作り遊びをやっていた。文庫を始める少し前には浅沼刺殺事件³があり、子どもからナイフをとりあげましょうという流れになった。村落共同体、先住民アイヌの考え方が崩れ去り、欧米化、文明化、機械合理化され、本来人間がもっているものが壊されてきた。そのことから子どもへのさなざまな影響があり、子どもの時間が細切れになり、子どもがスケジュール帳をもつようになった。「これから塾なので残念ですが文庫はやめます」という親がいたり、また一方では、スケジュールの合間を縫って文庫にくる子どももいた。競争社会を反映させる教育の中で、ストレスを発散させ、本来の自分を取り戻そうとする欲求をエネルギーに変えてゆく空間が、文庫だったのではないか。それが、「子どもの村がほしい」「本当のモリがいい」という希いにつながっていった。

3. 子ども達と関わる中で、大切にしてきたことは、どんなことでしょうか？子ども達をどう見守り、どこまで待ちますか？

- ・貫いて守ってきたことは、子どもの正面や子どもの真ん中に立たないこと。できるだけ子どもの輪の外側やはしっこにいることを大事にしてきた。
- ・子どもの世界ってあるんだな～と思う。子どもは子どもの世界の中にいるときのほうが生き生きしている。子どもの世界では、優等生でない、わんぱくな子どもが、面白い発想をしたり、ものすごい力を発揮する。
- ・子どもが安心していられる空間は、大人社会がそれなりにしっかりしていて、そこにいる大人同

下浦 忠治 氏

元品川区学童保育クラブ指導員

日時：2010年10月18日（月）19:00から約1時間30分
場所：インタビュー宅（東京都品川区）

《プロフィール》1950年奈良県吉野郡に生まれ。1974年から東京都品川区で指導員として学童保育に携わる。2003年7月から学童保育機能を統合した全児童対策事業・すまいるスクールの指導員として勤務。1996年より2008年まで全国学童保育連絡協議会副会長。現在は、都内の児童相談所非常勤職員をしながら日本社会事業大学専門職大学院で「学童保育とソーシャルワーク」の講師を勤める。

1. ご自身の子ども時代の遊びについて。どんな風に遊んでいましたか。

- ・物心ついた時から大阪で暮らしていた。小学校低学年のときは、藤子不二雄さんが描くのと同じ世界で遊んでいた。下水処理場の近くに土管があって、処理場のおじさんが「そこで遊んでも大丈夫」って言ってくれて、遊んでいた。
- ・小学3,4年生の頃は、鬼ごっこをしたり、淀川の土手の斜面で、戦闘ごっこをやった。斜面を転がり落ちるのが快感で、面白かった。転がり落ちたり登ったり、そういうのが遊びだった。この2つは本当に鮮明に覚えている。
- ・小学5,6年生になってからは、学校の校庭で、遅くまで残っていた2人の若い先生も一緒に遊んだ。先生たちも楽しんでいたと思う。遊びは、手打ち野球とサザエ（注：関東ではヒマワリ地面にヒマワリのような絵を書き、その内と外で攻撃側と守備側に分かれて、走る外遊び）。圧倒的に人気を博したのが水雷艦長という遊びで、学校内敷地を全部使い、すごい大人数でやっていた。ドッチボール、相撲などもやった。先生から、「帰れ」と言われるまで校庭で遊んでいた。
- ・空き地で草野球ができるところを見つけて、晴れている限りは空き地に日参して野球をしていた時期もあった。空き地には大人はいなかった。一緒に野球をしていたのは、同学年の子どもたち。小さい頃は、6年生位の子が缶けりとかで遊んでくれた記憶はあるが、それ以外は同学年の子ども同士で遊んでいた。

- ・士が信頼関係をもっている所で、子ども達はそういう大人社会を横目に見ている。
- ・子ども達の空間が今はない。それを今から再構築するのは大人同士の信頼関係がないと難しい。モリの子どもの村の若者は、マニアやジュニアとして（モリの子どもの村では、中学卒業以上の若者を「マニア」、中学生を「ジュニア」と呼んでいて私たちと彼らは信頼関係を結んでいる）、よく知りわかっている連中だから信頼して置いていける。
- ・若者達は、普段はてんでばらばらの仕事をやっ
- ・ていながら、モリに来ることが彼ら自身の生き甲斐になっている。
- ・社会環境が変われば、遊びも変わる。大人がしっかりと子どもをみていく必要はあるけれど、遊びのなかではお金ではかれないもの、平凡なこと、意味のないことも、日々の積み重ねのなかで何かおこっている。例えば、私は、近所のあぜ道を歩いて列をなす、へびをやっつけるなど、その時の感じを80年経った今でも鮮明に覚えている。同じように、「どうぞ君たちで体験してください」と言いたい。
- ・答えがあるわけではないが、人間の力が根本的にどこで生まれるのかが、モリとつきあって初めてわかってきた。人間の命は、自然の命のひとつに過ぎない。命からたくさんのかを学びとっていける。人間とモリの愛の関係、自然とふれあう関係をつくっていかねばならないと思う。
- ・いろいろな手作りなど、子どもが何かに興味を持つきっかけづくりは大人ができる。だからといって〇〇教室にはしたくない。作ることは、例えばアイヌの人たちの手作りのように、祈り、願い、愛を伝える手段であり言葉でもある。だから、できた物に点数はつけないし、「上手にやりなさい」とも言わない。
- ・大人が捨ててきたモリや自然、手作りすることなどを、子どもが、強烈に求めてきている。我々は、それを自然に感じながらやってきた。

4. 遊びとはなんですか？

- ・定義しない方がいいのではないか。モリに暮ら

- しているのは、モリが大好きだから。それを遊びといわれても、生活といわれてもどちらでも良いのと同じように。冬には一日8時間、150日間、雪を積んでは踏みをしてかまくらつくった。モリにいるためにつくっている。そういうように毎日が同じ事の繰り返しだが、必死にやっ
- ・ていて、嫌だと思ったことはない。モリが私に入
- ・ってき、私がモリに入っていく。一体感があり、溶け合っていく。モリはあったかみ、深み、よろこび、生きている実感、幸せを積んでいる。
- ・人間は自然の一つでしかない。モリと人間とは愛の関係。小さな子どもでも、大地に足をつけている。思いっきり遊べるところが欲しい。ゴチャゴチャした環境、いろんな人、いろんな音、虫、その中で遊ぶ経験は必要で、その経験を体はいつまでも覚えている。同じことの繰り返
- ・しに意味がある。子ども達は同じ遊びを積み重ねても飽きない。今の社会は、自然のモリではなく、効率の良い一斉林を作ろうとしているのではないか。子どもに対しても…。
- ・子どもが自分の場だと思うところに花が咲く。都会でもまったく自然が無くなっているわけではない。そこにも花を咲かすことができる。モリで何かを感じて、都会へもどっていく。
- ・モリの村には、来ない県がないくらい全国から、さらには海外から来る人もいる。しかし、その人達と私の間には距離は無く、近くに感じる。物理的な距離では測れない心のつながりがある。
- ・時代が変わっても、一番肝心なことはなにか、おさえておく必要がある。いつの時代も遊びは子どもから子どもへ伝えていくもの。大人が代わって伝えているうちは本物ではない。そんな時間と空間を大切にしたい。

(以上)

- 1 「モリ」は木と水と土を組み合わせた特別な字を使う。「森」の3つある「木」のうち、上の1つは「木」、左下は「水」、右下は「土」。
- 2 神奈川県横浜市港北区。戦前から戦後にかけて開発された住宅地。
- 3 1960年、東京都千代田区にある日比谷公会堂において、演説中の日本社会党委員長・浅沼稻次郎が、17歳の少年・山口二矢に暗殺された事件。

- ・近くの材木屋さんに結構隠れられるところがあって、そこでも遊んだ。そこのおじさんも「遊んでいいよ」と言ってくれた。隣の町工場のおじさんがキャッチャーをやってくれたりもした。

2. 子どもにとっての遊びとは何だと考えられますか？ ご自身が子どもの頃の遊びで楽しかったことなど思い出していただきながら、お考えをお聞かせください。

- ・改めて自分が子どものころ遊んでいて何が楽しかったのかを思い返したことからいえるのは、1つは遊びの楽しさは体感するものなんだということ。とにもかくにも遊びの楽しさは理屈じゃなく、情動の領域だ。体でこう…面白い！ ドキドキワクワク感で、体で面白い！面白くない！と体感する、ということ。「今日なにをする？」ってなったときに、「手打ち？ドッチボール？水雷？サザエ？」って思いついたなかから、「それをやりたい！」っていう思いが体から湧き上がったものが、遊び。誘い誘われしながら自分で決定し実行していくもの。だから、学校の授業で全員で「はい、やりましょう」とやったら、それは遊びでない。

3. 子どもの遊びに関わる仕事をしてこられて、大事にしてきたことはどんなことですか？

- ・こだわってやっていたのは雰囲気づくり。例えば野球の時にエラーしたら「なにやってんだバカ」という風ではなく、「ドンマイ、ドンマイ」というような雰囲気。もっと言語化すれば、うまいとかへたとかの力の差を気にしないで済む、へただっていいじゃんっていうような安心できる雰囲気づくりにこだわっていた。そのことをわかってくれる子どもといっしょに、そういう雰囲気を作っていた。
- ・また、学童クラブなどで、全員でひとつの遊びあるいは取り組みをしているところがあるが、その中には居づらい子がでてくると思う。ある遊びが7~8割の子にブームになったとしても、あとの1~2割の子に居心地が悪くないように、どう配慮できるのかを考えてきた。例えば何か全員で取り組みをとったとしても、一枚岩じゃなくて、それをするかしないかを子ども自身が選べるような選択肢を示してきた。いわば、

「ノー」が言える雰囲気と、「その子その子のその気」を引き出す働きかけは大事にしてきた。

・互いに触発されて、一人また一人と増えていくような遊びの広がりや、子ども同士紡いでいくことは意図して働きかけていたが、全体遊びと集団遊びは違うと思う。全体遊びというのは、有無をも言わず、「ノー」を言わず、みんなで決めたのだからと言って、7~8割の力で全体を引っ張る傾向がある。全員で「わー」というのがまとまりのある学童のようになってしまふのは危険性がある。なんとか大会とかがあったりすると、「のり」としてそういうこともあるというのは、わかるけれど…。

・いずれにしても、一人一人のなかに、毎日の目当てとなるような心から湧き出る「やりたい遊び」と、それを一緒に楽しめる仲間が常に存在する、そんな生活[環境]を大事にしたいと思ってきた。

4. 子どもの遊びの場にいる大人として、求められる力はどんなことでしょうか？

・人と関わる力。だから遊びだけではない。子どもの隣に座ってその子の声を聴き、話せる能力、つまりコミュニケーション力は絶対に必要。子どもの前からとか、上からとか、立ったままではなく、隣に座ってその子の声を聴くのが大事。後は、聴くだけじゃなくて見立て。話の中でその子が困っていることがわかったならば、では、何に困ってるのかとか、何をやりたくてやれないのかとか、楽しさを共感できているのかとか、人と人との関係性の見立てが出来る能力は必要だと思う。あと、子どものやりたい！という声に対し、どうすれば実現できるか心傾ける力、一緒に企てを楽しめる感性。

・子どもの変わり目を引き出していく、やってみようってというような気持ちをどういうタイミングで引き出すのかを判断する力が求められる。その判断する力は、子どもの声を聴いて、「じゃあ何をしようか」というところから生まれてくるだろう。この力は、先の見立ての中にも入るのだろうけれど、ある子が他の子とどこでコミュニケーションとれるだろうかというような、

子ども同士の接点を探るところにも必要になると思う。

それから私がこだわったのは、その子自身をわかってもらうための営み。その子に向き合うのであれば、その子がどんな子かわかろうとしなければ、コミュニケーションにならないのではないかなと思う。逆の言い方をすればコミュニケーションの中でわかってくるといえる。遊んだりすることからわかってくる。

・求められる力と言えば、遊びの探究心やハザードとリスクの洞察力も問われると思う。

(以上)

ヒアリング④

遠藤 幹子 氏

建築家

日時：2010年10月21日 10:00から (約2時間)

場所：office mikiko (東京都渋谷区)

《プロフィール》1971年東京生まれ。建築家。一級建築士。office mikiko 代表。京都造形芸術大学非常勤講師。桑沢デザイン研究所非常勤講師。東京学芸大学特任准教授。94年東京芸術大学美術学部建築科卒業。97年東京芸術大学修士課程美術研究科建築専攻修了。東京テクニカルカレッジ非常勤講師。インテンショナルリース勤務。98年guesthouseを共同設立後、オランダに渡る。2001年berlageinstitute修了。03年ロッテルダムを拠点としたフリーランス活動の後、スリランカを経て帰国、東京でoffice mikikoをスタート。

1 子ども時代の遊びについて

・横浜市青葉区の公団住宅に住んでいたのも、緑の芝生がずっと広がっていて、大きな公園みたいな感じで、小さな山や隠れ家になるような大きな木があり、朝から晩まで外で遊んでいた。小山を自転車で思いっきり滑り下りたり、ススキがいっぱい生えていた土手では、急な斜面で入ることを禁止されていたが、そこでトカゲを探したり、裏山では、「ターザンごっこ」や「原始人ごっこ」などをしていた。

2 遊びとは何か

・子どもの頃を考えると、親の見てないところで、ちょっと悪いことをするようなイメージを持っている。入ってはいけないと言われている倉庫に入って何かしたりとか、危ないから登ってはいけないと言われているところを登って飛び降りたりとか、絶対誰かが怪我をしそうな危ない土手でトカゲを捕まえに行ったり、何か精神的な高揚感を感じられるようなものの印象が強い。

・大人になった今は、スポーツとか、サーフィンに行ってみるとか、やはり普段の生活では絶対に体験できない感覚を感じるためにすることが遊びだと思う。日常的な中では感じない、五感の刺激をもらいに行くような感じなのかもしれない。

3 子どもにとって遊びとは何か

・自分の意思で自由にいろいろなことを発明できることではないかなと思う。子どもが、銀行ごっこ、おままごと、お店屋さんごっこなどをしていると、大抵何か足りないものが出てくる。例えば、お札やお釣りが足りないという場面に出くわす。すると、まったく関係ないボールをお金にしてしまうなどと、大人では考えられない面白い発想をしてくる。子どもは、遊びの中で、変な法則を自分たちでつくっていく。そういう自分たちで何かを工夫しながらつくっていく場面で自由な発想がたくさんわき起こり、未来を生み出す大きな力になると思う。お金ってこうだからこうしなければならぬなど、既成概念にとらわれない自由なアイディア、そういうのが子どもたちの中でどんどんわき起こってくような状態が、遊びなのかもしれない。

4 遊んだ経験と現在の仕事や活動との関連

・自分が子どもの頃にずっと遊んでいたような環境が現在は少ないのではないかなと思っていて、公共の中にそうしたものをもっと増やしたいと思いつている部分がある。特に帰国後に強く感じたのだが、オランダの公園ではデザインや使い心地がとても良かった反面、日本の渋谷区に子どもと一緒に戻ってきたときに、全体的に公園が何かグレーなイメージで、楽しさや自由な雰囲気がとても少ないように感じた。これをきっかけに現在の仕事に取り組んでいるが、つくるものはやはり、走り回った楽しさとか、高いところから飛び降りた面白さなど、やってはいけないことをできるようにと、そうしたものを用意したいと思っている。

5 子どもの遊びに対して大人はどのように関わるとよいか

・大人に必要なのは良い環境を用意するところまでで、子どもが遊び始めている世界では、大人の関わりはほぼ必要ないと思う。事前に危険を察知してその原因を取り除いたり、見ている本当に危なそうなきにだけ何か指導することは必要だと思うが、基本的には見守っているだけが良いと思う。

6 子どもの遊びの近くにいる大人に求められるものは何か

- ・子どもが自由に遊ぶための土台を用意するのは必要だと思う。自分の場合は大人がいなくても思い切り遊ぶことができる環境があった。例えば、車がほとんど来ない環境だったり、芝生がいっぱいあり、近所にたくさん友だちがいたり。だからこそ、自由に遊べた。こうした環境づくりは大人がもっと努力すべきだと思う。
- ・遊びのリーダーのような大人もいてもいいと思うが、子どもによっては誰かに先導されたり知り合いの内輪のような雰囲気が駄目な子どももいるので逆に自由に遊びづらくなることもあると思う、何もせずただ見守ってくれているような、できるだけ気配を感じさせないくらいの存在が良いのではと思う。

7 子どもの遊びに関われる力は、どうやって身につけていくか

- ・子どもの遊びの場には、さりげなく本物を置いておいて欲しいと感じている。例えば、本物の美しい積み木とか深い文化や歴史を感じるようなものとか、大量生産されたものではなく丁寧に手仕事されたものとか、水晶のように見ていると何か様々な事を想像できるような深い質感のものとか。五感に響く美しいものを子どものために用意することはとても大切なので、遊び場を用意する大人が色や素材、デザインや歴史などの文化的な教養をつけることはとても大切だと思う。

(以上)

ヒアリング⑤

新沢としひこ氏

シンガーソングライター

日時：2010年9月27日 10：30から（約2時間）
場所：スタジオ「しん・くう・かん」（東京都世田谷区）

《プロフィール》1963年生まれ。明治学院大学社会学部社会学部福祉学卒業。学生時代よりライブハウスで音楽活動を始める。東京・豊島区の保育園で保育者を経験後、1987年より月刊『音楽広場』（クレヨンハウス）に毎月歌を連載し、CDや楽譜集を発表。そのなかの代表作「世界中のこどもたちが」は小学校の音楽の教科書の全社が採用。現在はソロ・コンサートをはじめ、ケロポンズ・中川ひろたかななどとジョイントコンサート、工藤直子との詩と歌のコンサートや、保育士講習会講師、講演会と年間多くのステージをこなすかわら、CD制作のほか児童文学の執筆、雑誌にエッセイを発表したり、絵本を出版するなどマルチに才能を発揮している。

1 子ども時代の遊びについて

- ・1人で絵本を読んでいるとか、1人で絵を描いているとか、そういうタイプの子どもだった。幼稚園で1人でいると先生たちから心配された。でも僕は、僕の世界でアクティブに生きていた。だからそのことを理解してかかわってくれる大人は大好きで、たくさんおしゃべりしたかった。大人は友達同士で元気に遊んでいると「元気で生き生きしている子」と思い、そうじゃない子は「暗い子」とか、「本当は遊びたいはずなのに、寂しい子」とか思ってしまうけれど、その子はその子なりに心はもの凄く生き生きしていることがあることを理解して欲しい。
- ・友達に誘われて遊びに入るのは嬉しかった。その社会に入れることが嬉しかったので、友だちとの遊びはお勤めを果たす風だった。誘われるのが楽しかった訳だから、大人に「みんなと遊びなさいよ」といわれるのは論外。

2 子ども遊びに対して大人はどのように関わるとよいか

- ・保育士として働いていた保育園では、ブロックは先生にとっては自由時間に子どもが好きに遊ぶものだった。先生は遠目で見ていたけれども、1つのコーナーとして見ていて、安全だけ確保するっていうかかわり方。もしくは、出来あがったのを見て「ああ良いのが出来たね」とか言

ったりするだけ。ブロックの使い方を教えているだけで、先生がブロックと一緒に遊ぶってことはまずない。僕は子どもと一緒にずっと作っていて、子どもが出来ないようなちょっと見事なものとか作ったりした。そうすると子どもたちは、「わあ～凄い」とか「なんだよそれ」とか言う。ところが、そういうのを嫌がって、「そんなもの作るんじゃないよ」って怒る子どもがいた。その子はブロックの世界のリーダーで、それまでは、その子が何かを作ると、みんなが真似したりしていた。そのためか、ブロックをみんなが使う優先順位ができていて、彼が使わなかったブロックを他の子たちが使うみたいなことになっていた。「こんな力関係があったんだ。」ってことが、子どもたちの中に入り込んでやっと分かった。子どもの世界っていうのは、こんな風に出来ているんだ、なんて生き生きした世界なんだろうって思った。それで、刺激はしてもいいけど、邪魔はしちやいけなと思った。それから、「ちょっと僕は大人なんですけれども、ちょっとやらせてもらいますよ」って言って、子どもの世界にお邪魔させてもらうみたいな。それまで遠目にしていたのとは全然違って、子どもの視点になってその輪っかの中に入ると見えてくるものがあった。ブロックをやって良かったって凄く思った。きっと他の先生はこの世界を全然知らないだろうと思った。いっぱい遊べばいいってもんじゃないと思うけど、その視点を持った先生が凄く大事って思う。

3 子ども遊びの近くにいる大人に求められるものは何か

- ・子どもたちに自発的に何か楽しいことが起きるように、こうしたらなんか面白く発展するかなみたいなことを一生懸命提案していく。例えば砂場に行ったら、まず山を作ってみたりするけれど、そこにバケツで水を持ってきたら何か始まるかとか、大きなシャベルを持ってきたらどうかとか。子どもと大人ってちょっとだけ視点や視野が違うから、子どもが発見するものと、大人が発見するものって違ったりする。だから大人の特性を活かして、なにか良いヒントをあ

げられたらよい。

- ・失敗も多くて、全然子どもが僕の提案に食いつかないとか、気が付いたら僕が1人でやっていて誰も集まってくれなかったとか、随分あった。でもそんな時には、「じゃあこれは失敗したから、今度はこういうこと」って、プレイリーダーっていうのは、常に新鮮な気持ちで楽しむこと考えていく必要があると思う。それは自分が遊びを面白がる力っていうか、面白がれる心。子どもの遊ぶ心を引き出してあげるために、自分の面白がる心を、最大限自分で引き出すってことが凄く大事って思う。
- ・子どもの頃に自分は何を面白いて思ったかとか、どうして面白いと思ったかとか、夢中になった感覚とかを思い出すことが凄く大事だと思っている。

4 子ども遊びに関われる力は、どうすれば身につけていくか

- ・自分の内側への目だと思う。例えばテレビを見て感動して泣いちゃった時に、自分の心が凄く動いたみたいなことだと思う。それはまず自分の体が面白がって、後で頭が「なるほど」って思う感じ。それを僕の中では右脳君・左脳君と呼んでいて、右脳君が凄く大事。右脳君が自然児で、左脳君は理性的で常識的。右脳君がどんどん面白がった時に、左脳君が右脳君をいかに放し飼いにしてあげられるかが大事。面白さを引き出すのは、右脳と左脳のバランス。理屈で教えられるのは左脳君だから、右脳君を大事にしろと左脳君に言い聞かせたい。僕の分野でたとえと、実際に歌っているタレントさんは右脳で、左脳君は優秀なマネージャーじゃなくっちゃいけない。実は左脳にかかっている。
- ・幼きやいいってことじゃないの。それはある意味、もの凄く成熟したものだと思うけど、その子ども時代の自分をきちんと保障できる、ちゃんとした大人っていうのが大事。社会性がなければね、子どもらしくていいかっていうと全然違うから。それはある意味子どもらしさに対する冒涇とか思っちゃう。僕が言ってるのは、子ども時代にあったそのいきいきしたクリエイテ

ィビティーを大事にしなさいっていうこと。

5 遊びとは何か。

- ・人生の根本は遊びだと思っている。仕事っていうのは、実際は遊びの中にあったクリエイティビティーが発展したものと僕は思っている。新聞記者や学校の先生からは、「それは君の仕事がそうだからでしょう？」って言って、普通の仕事っていうのは遊びを混ぜられたら困るっていう感じだった。どう説明すればいいか困ったけれど、どんな仕事の中にもクリエイティビティーがあって、クリエイティビティーの原点は遊びなんだから、遊びは全部の仕事に必要と思っていた。だから人生で大事なものは、まずは遊び。面白がったり、心がワクワクしたりが遊びで、そういうものが発揮できない仕事ってのはつまらないと僕は思っている。だから僕のライフワークは遊び。
- ・そう思うと、日常の色々な事に創造性とか面白さが見えてくる。子どもの遊びに関わる大人には人生を楽しむというか、人生って楽しいねって思えるコツを見つける達人になっていってほしい。プレイパークのリーダーやっていると、人生は退屈じゃないって思えるよね。そういうことを子どもたちに教えてほしい。

(以上)

ヒアリング⑥

藤 浩志 氏

アーティスト

日時：2010年9月27日 10:00から (約2時間半)

場所：藤浩志企画制作室工房 (福岡県糸島市)

《プロフィール》藤浩志企画制作室代表、美術家。1960年 鹿児島生まれ。京都市立芸術大学大学院美術研究科修了後、パプアニューギニア国立芸術学校講師、都市計画コンサルタント勤務を経て藤浩志企画制作室を設立。「地域資源、適正技術、協力関係」を基盤としたジャンルに捉われない活動の企画・制作を試みる。現在福岡県糸島市在住。主な表現として「ヤセ犬の散歩」「お米のカエル物語」「Vinyl Plastics Connection」「Kaekko」など。「Kaekko」=「かえっこ」は、いらなくなったおもちゃをもちより、独自の子ども通貨「カエルポイント」を使用して、子ども達のような自主的な活動や地域のコミュニケーションを生み出すワークショップ。全国1000ヶ所以上で開催されてきた。

1 子ども時代の遊びについて

- ・一番最初の記憶は、祖母が機織りしているところで、機織りに使う木の棒を何本も部屋中に並べて遊んでいた記憶。
- ・いろんな「空間のすみっこ」で遊んだ。自宅の床下や出窓の下の子どものしか入れないような空間でままごと遊びのようなことを一人するのが好きだった。
- ・砂場で遊ぶのが大好きで、一人でひたすら砂いじりをしていた。とにかく何か細かいものをつくって遊ぶのが好きだった。王冠を潰して叩いて、カナキリで切って手裏剣みたいなものを作ってマトアテをやったり、輪ゴムとばして戻ってくるやつとか、紙切れや下敷きを切った破片を飛ばして戻ってくるやつとか相当得意。
- ・低学年の頃、喘息持ちで苦しんでいたが、たまたまもらった大きなプラモデルをやり始めたら、喘息もびたりと止まり、ずっと一晩中やっていたらしい。それ以降プラモデルは相当作った。紙飛行機とかも。
- ・年の離れた姉が3人いて姉の影響を強くうけた。長女がずっと仕切り屋で「イベント系」だった。今日は「今日は買い物ごっこ」「今日は読書の日」などと姉が決めたことをやっていた時期もある。

2 遊びとは何か。

- ・遊びとは基本的に「いじる」こと。「いじる」ことの延長に遊びがある。まず自分の身体＝手や髪の毛いじったりすること、そして次に、道具などの身の周りにあるものをいじっていくっていう感覚だと考えている。
- ・それが遊びなのかどうなのかは、その人の横にいる人が決める。例えば、息子がスープに浮いている葱に箸を通そうと一所懸命に突き刺している。それを僕は絶対止めないで、「おもしろえなあ」と見ていた。すると姉が「なんか変なことやってる！やめなさい！」って言って止めさせた。やっていることに対して抑圧をうけるか、加速するかの問題。遊びとは止めないとずっと過剰に加速してゆく状態のものなのではないか。

3 子どもにとって遊びとは何か

- ・子どもにとって遊びとは、自分にとって、心地がよく、刺激的で没頭している状態。集中してやり続ける延長に発見や感動がともなうようなこと。たとえば、泥だんごをつくろうと、泥をいじっていると泥ではなくなる瞬間が来る。予期せずに状態が変わる瞬間があって、何か感動というか、「すげえ！」と心が揺れることがある。それが遊び。そんな経験が、頭や身体を鍛えるように、心を鍛えることになる。
- ・遊びが何かというよりは、子どもの日常の中で、たくさんの子どもの行為を阻害する要因があって、その阻害されないで残った行為に子どもが没頭している状態を遊びと大人が呼んでいるのではないか。子ども自身には遊びという概念はないように思う。どこからどこまで遊びという感覚はない。それが遊びかどうか、分けきれないことが、子どもであるということではないか。

4 遊んだ経験と現在の仕事や活動との関連

- ・幸せになれるには、自分が何を「いじる」のが好きなのかをよく見つめることだと学生などには言っている。色を「いじる」のが好きなのに、色といえば絵を描かせなきゃと短絡的にとらえて、キャンバスに向かわせ、形を描かなければ

ならなくなるとすればそれは不幸。僕自身は昔から状態をいじるのが好きだったのではないかと。その意味ではそのまま今の活動に繋がっている。

5 子どもの遊びに対して大人はどのように関わるとよいか

- ・何かやっていく時に、面白いものが加速して増幅していくような方向と、逆に狭めていくような方向があり、そのどちらになるかは「横にいる人」がどんな人かで決まる。これは子どもの遊びの話だけではなく、大人との関係の中にもあてはまるのではないか。
- ・小学校の時の図工の教師が、土曜日に絵を描くサークルを主催してくれた。その教師は、僕らの行動に何も言わず、制御せずに、面白いねって感じでただ見守ってくれて、好きにさせてくれた。うまく描かそうとしていなかった。そういう大人が周りにいることが大事なのだと思う。
- ・「うまいね」という技術的評価は時として子どもに行動の拡張性を狭める。「すごいね」という感覚的評価は行動を加速させる。そこから広がる可能性や展開に対してオープンになんでも受け入れる姿勢で関わるべき。なんでも大人の固定概念で決めつけるような関わり方はよくない。

6 子どもの遊びの近くにいる大人に求められるものは何か

- ・何かにたどり着くためには何かをえんえんとする行為がある。何かを繰り返す要素の中に遊びの要素があるような気がする。その結果として、思わぬところにたどりつく。その繰り返される行為をどこまで許容できるか、どこまで阻害せずにいられるか、それが横にいる大人の価値観で決まってくる。そこに大人の葛藤がある。私の場合、子どものころ一人で遊んだことを、止めずに許してくれた母親がいた。
- ・横で一生懸命なにかをやっている大人がいることが大事なのではないか。大人が遊ぶこと。「かえっこ」にしても大人が楽しんでいる会場は楽しいし、面白い。でも、大人が子どもに「かえっこ」をやらせようとしている空間は楽しくなかったりする。
- ・「関わりしろ・のりしろ」のような接点をいっ

ばい作っていくこと。未完成な状態をいかに見せていけるか。そういう場では、自然と一緒に行動できる。

- ・してはいけないことは束縛。大人の価値観で決めること。
- ・いろいろな遊びのボキャブラリーを持っていること。

7 子どもの遊びに関わる力は、どうやって身につけていくか

- ・もう、遊ぶしかないです。
- ・その人のキャラクターがそのまま出てくるような場をつくること。
- ・大人の価値観がいかに子どもを束縛しているかを理解し、子どもはどうあるべきかなどの価値観から解放されること。
- ・自分が遊んでいる姿を客観視できて、周辺にどのような影響を与えているかを常に理解しようと知る姿勢が必要。子どもは横の人の行為を真似する。その影響を認識したうえでちゃんと子ども以上に楽しみながら遊べる態度を客観視する努力をすること。
- ・遊びの中での挫折や達成感は心を揺さぶり、心を鍛える。子どもの遊びに関わる力は挫折と達成感を繰り返す数多い経験の中から身につくのではないか。

(以上)

ヒアリング⑦

丸田康司 氏

ボードゲーム店経営（株）すごろくや代表取締役
元テレビゲーム制作者

場所：2010年10月26日 19：00から（約1時間30分）
場所：すごろくや店内（東京都杉並区）

《プロフィール》東京都内（高円寺）のボードゲーム店「すごろくや」代表取締役。1990年ゲーム開発者養成校ヒューマンクリエイティブスクール第一期入学。卒業後、セディック→エイブ→チュンソフトと15年間に渡ってテレビゲーム開発に従事。代表作は「MOTHER2」「風来のシレン2」「ホームランド」。2006年に独立。国内外のボードゲーム・カードゲーム普及のための店舗を開業し、現在に至る。http://sugorokuya.jp/

1 子ども時代の遊びについて

- ・ものづくりの好きな子どもだった。テレビゲームはすでに身近に存在するもの、という最初の世代。小2-3年の時にインベーダーゲームが流行した。ゲームは誰が作っているのかなど考えてもいなかったが、パソコンの存在を知ったことで作れるんだと気がついた。小4の時、兄と中古のパソコンを購入し、ほぼ独占して自分で使い方をマスターしていった。

2 遊びとは何か

- ・ゲームは本来は生活にはいらぬものかもしれない。でも作っている人はよかれと思って作っている。文化の発達とはそういう多様化を進めていくことで、必然的に無駄が増える。では、必要のないものかということそうでもなく、それがあると嬉しい、というもの。
- ・もともとゲームは紀元前の地中海周辺に始まる歴史のあるものだが、日本では文化的な衰退ですぐれたゲームが消失していった。仏教の布教のための簡素化されたゲーム（=絵すごろく）が残っていくなど、一部のものしか日本には残っていない。トランプの遊び方も今は幼稚なものしか普及していない。UNOは運だけ。マージャンはモチベーションが勝敗に特化しすぎ。ゲームというのは、本来、仕組みやルールを自分たちで作っていけるもので、民主主義の根源がそこにあると思う。仕組みを変えようぜ！という

ことで、ゲームが自分たちのものになっていく面白さがある。創意工夫次第で、誰でもそこにいる人が遊べるものになり、万人向けのベクトルを持っている。また、親がやっていたら子どももやる、といった家族のつながりを作る面もある。

- ・一方TVゲームでは、マニア層に依存した市場形成が進み、ゲームにはまってしまう人を前提に制作を続け、社会問題化するまでになった。近年は、工夫の余地が少なく、ご褒美を小出しにすることで逃れられない世界を作っていく傾向が強い。最初は無料にしておいて、課金し、解約しないようにして、と巧妙になっている。例えば、MMO型と呼ばれるネットワークゲームは、誰か他の人に期待されているのなら自分もその世界にいなくてはと思わせる“縛り”によって収益に繋げているモデル。韓国ではこれが広がって、死者が出るころまで行ってしまった。
- ・ゲーム全般を3つの要素から成ると考える。(1) おもちゃ性 動物的反射、感触など、経験に関わらずに判断されるもの。(2) ままごと性 経験的概念（砂の器でご飯を食べるなど。物語もこの分類）。人生ゲームは、ままと性の割合が極めて高いゲーム。自分の判断と呼べるものはほとんどなく、ルーレットの運で人生をなぞるままとの嬉しさにとどまる。(3) ゲーム性 こうすればこううまくできるかもしれないという、状況判断と予測判断に基づく創意工夫。
- ・イチゴリラという自分が制作したゲームは、一見神経衰弱のようなゲームだが、全てのカードの位置を覚えるのは無理なのであれば、狙いを定めて覚えてみたらうまくいくかもしれない、といった創意工夫を促している。

マニア化傾向にあるテレビゲーム市場の中で、マニアックなものの限界や意味のなさを感じて、ゲームを変化させたのが、任天堂のWii。誰でも考えそうなことと言われるが、それは後発の意見であり、プロダクトレベルで安直な技術性能競争から抜け出した画期的なことだったと思う。

- ・一方で、ドイツでは、半世紀ほど前からまるで進化から取り残されたガラパゴスのように、局所的に他の影響を受けずにボードゲームが発展

していった。年間200-300タイトルの新しいものが出ると言われる。

- ・ゲームを表現する媒体として見たとき、自動化機構を持つコンピュータの方がポテンシャルは圧倒的に上だが、ボードゲームにはコンピュータゲームでは得にくい独特の要素がある。

3 子どもにとって「遊び」とは何か

- ・心の豊かさを学ぶもの。子どもは子どもなりに遊びを通じて心の豊かさとは何かを探っていると思う。

4 遊んだ経験と現在の仕事や活動との関連

- ・テレビゲーム／ボードゲームにこだわらず、紙切り、虫取りなど、さまざまな遊びに影響を受け、小学校から校内での企画ものを得意とした。テレビゲームの制作を独学で学ぶが限界を感じ、工業高校卒業後に上京、世界初のゲーム開発専門学校を経て、15年間のテレビゲーム制作に従事。その間、ドイツを中心とした近代のボードゲーム文化に影響を受けており、制作したテレビゲームにもその影響が色濃く表れている。近年の日本のゲーム性表現力の低下を感じ、店舗を主体としたゲームの新しい発信場所を作る目的で店を開いた。

5 子どもの遊びに対して大人はどのように関わるとよいか

- ・たとえば、一人用のTVゲームには、だらだらとやらされるようなゲームもあるが、質の高い創意工夫ができる、考える価値があるものもある。遊んだ誰もが、きっと自分だけがこのうまいやり方に気付いたに違いない、と誇らしく思えるようなもの。とはいえ製作者側がそこまで解った上でそういう仕組みにしていることがほとんどなのだけれど。親はそういうゲームの仕組みや意義をわかった上で、子どもに与えてほしい。子どもが欲しがらるから盲目的に与えるのではなく、それがいいものか悪いものかをきちんと図って与えることが必要である。その判断を伴わなければ、ボードゲームだろうとテレビゲームだろうと関係なく、価値はマイナス方向に作用する可能性がある。

- ・もし、自分なら、ボードゲームばかりやっている子どもがいたら、外へも遊びに行くように言うだろう。他に体験すべきものがたくさんあると思う。又、そういう子にはボードゲームを自分で作るとか、他人に紹介するとかすることも勧める。本当に賢さを育てたいのなら、他者の理解を得るために自分の記憶を相手に合わせて咀嚼することに挑戦し、そこで初めて“記憶”が“理解”に変わるプロセスを体験することを薦める。
- ・日本人は、創意工夫、仕組みやルールの認識に異常な弱さを持っていると思う。自分には、創意工夫を生む前提になる仕組みに対する意識があり、なぜみんなそこに疑問を持たないのか？と思うことがままある。たとえば、勝ち組、負け組ということばが流行したが、あれは、仕組みや構造を変える発想がない前提で生まれた言葉で、努力や手間暇が報われない仕組みは変わらないのだから、運が良いか悪いかしかないよね、という意味。でも、ルールはそもそも誰かが作ったもの、であればルールを変えてもいいと思える、変えてみようという時、なぜそのルールになっているのかを初めて理解し、問題点がどこにあるのかを意識できるようになる。このルールよくできているねと思えるようになる。
- ・TVゲームよりもボードゲームの方がいい点は、ルールに手が届く、ルールを変えていい、というところにある。変えてみようよ、と言うと、なぜ？と聞かれるので、なぜかを理解して、説明できなければならない。それが物事の仕組みを理解する上での基本である。
- ・一般的な店舗がゲームを販売する際、生の声を聞くことはしない。店にとって、反応は売上から判断せざるをえず、実際に遊ぶときの反応は見えていない。自分の店でゲームを販売する時には、家族構成やこれまでにやってよかったゲームを聞いて、その家族で工夫して楽しめるものをお勧めする。親が、「うちの子どもは難しいゲームもできている」と言ったとしても、実際にそのゲームで遊んでいるかという、ルール通りに遊んでいるだけで、自分の創意工夫を発揮するだけの判断基準が持てず、親のいいなりに

なっていることが多いので、普段どんなふうに遊んでいるのかよく聞いていく。そして、できれば一緒にやった上でお求めいただく。

- ・今、日本では、子どもに全ての栄養が与えられてしまう。子どもたちは、与えられた仕組みに順応して育っている。そのため子どもたちは自分でリスク・マネジメントを学ぶ機会をどんどん奪われてしまっている。だから、フランクフルトの櫛が喉に刺さったときに「櫛の存在」にしか問題点を見出せないのではないか。これは親自身の意識に問題があるように思う。
- ・ドイツのボードゲームショーでは、親子でショーに参加して、家族単位で新作のボードゲーム遊ぶ。その際、まず母親が当たり前のように説明書きを読み始め、子どもたちが理解しているかどうか確かめながら説明して遊ぶ。新しいものを家族で子どもと一緒に理解しようとする姿勢が大切という理解を促すためにどうしたらいいかを常に考えている。
- ・自分のワークショップでは、子どもたちを集めて、ゲーム一つにつき一人ずつ呼び出して、そのゲームのルールの指南役を託す、という試みをした。指南役を託された子どもは、それを他の子どもに説明する。説明するためには、しっかり理解していなければならないが、うまく指南できたときに得られる充実感は計りしれない。
- ・自分たち大人は、社会性がある動物として、子どもを最優先としているだろうか？子どもと社会のために、役目を十分に終えた大人は消えていくことを自覚しなければ。子どものためにいいものを作るということは、新しい社会を形成していくということだと思う。これからは、どうやったら成長につながる健全な創意工夫を促せるか、仕組みや枠組みを作る創意工夫が、政治や経済など、ゲームに限らずに問われていく時代である。テレビゲーム業界はそういうことは考えていないし、一方でTVゲームへの批判は、いいものも悪いものもよく知らないまま批判しているところがあって、それも的外れだと思う。いいものを提供すれば評価される仕組みがもっとも必要。
- ・コンピュータプログラムの作成は、言語野を使

うのもので、国語に近いところがある。自分は、物作りの経験上プログラミングに対する想いがあるので、子どもたちにプログラミングを学ぶよう勧めたい。演算処理の手続きを踏まえた物作りを通じて、機能を生み出す体験をする意義は大きい。

- ・生活の中の一部としてゲームをやるのはいいけれど、ゲームを遊ぶことが生活の中心になってはいけない。
- ・学校へのICT導入については詳しく知らないが、小学生に、アウトライン構造で物事を捉える考え方をさせずに、エクセルやパワーポイントというツールの使い方を教えるのは順番が逆ではないかと思う。咀嚼・要約されたアウトライン構造を踏まえて物事を説明できるスキルを教えることの方が先。日本語はその語順の自由さからアウトライン構造に意識が向きにくい言語。要約したうえでこの文脈で言っていることはこれだ、といえることや、階層づけていくことができるようになってから、それを反映する手段としてツールを使えばいい。

(以上)