

## 自分という主体を立てる

「遊ぶ」とは、それをする本人が主体の行為だ。子どもの遊ぶ現場に携わるプレイワーカーは、それを保障する役割を持つ。しかし一方で、子どもは成長するに当たってのさまざまな面でのモデルを必要としている存在でもある。「自分に対する主体は自分なのだ」という自覚についても同様で、何よりそうした生き方をする大人とのふれあいを通じて得る実感が欠かせない。

遊ぶ時の主体者は子ども本人ではあるが、「遊ぶ」という主体的な行為を日常的に禁じられ奪われている子どもの場合は、その「遊ぶ」主体を取り戻すことさえ困難なことがある。この場合も含め、その子自身が主体であると感じられるような体験を、プレイワーカーが働きかけて持たせることが重要な役割となる。本人が選んで「遊ばない」のならプレイワーカーが余計な手出しをする必要はないが、どうしていいのかわからない状態の子どもに手をこまねくことがいいはずもない。その見極めができるかどうかは、プレイワーカー自身の主体がきちんと立っているかどうかが大きく関わってくる。

プレイワーカーは、誰より遊ぶ行為の実践者である。それは、自分に対しての主体者は自らであるという、子どもに対するモデルとなることを意味している。自らが主体者としてあるから、主体者としての相手を認知し尊重することもできるのである。

子どもという時期（時代）そのものに敬意を表することができるためには、プレイワーカーは、自分が子どもだった頃のことを振り返り、それをきちんと意識化する必要がある。目の前の子どもに、同情や同調、拒否や否定ではないまなざしを向けられるためには、ことに自分の中で未整理である問題の受け容れがどれだけ進んでいるかと深い関係がある。また、子ども時代のやわらかい創造性も、そうした訓練の中でよみがえってくるものだ。

自分が生きてきたことの意味の深さを考えると共に、ただ一つの人生しか生きられないことへの謙虚さを知る必要がある。自分が体験してきていない人生を、子どもが生きている。その事実を深く想像し、畏れを感じるのが大切だ。

自分という主体を常に意識していなければ、相手の主体も意識することはできない。遊びの保障は、プレイワーカーの主体の問題なのだを知ることが不可欠である。

### 《キーワード、キーセンテンス》

- ・自分の主体性を意識すること
- ・子ども時代のクリエイティビティ
- ・人生を楽しむことができる
- ・プレイワーカーとして関われる限界に自覚的
- ・自分の人生を越えた人間理解に真摯に向き合う、その想像力がある
- ・自分を信じる力

## 第五章 考察

## 第一節 まとめ

今回の研究では、4つの取り組みから、多くの知見を得ることができた。ヒアリングからは、遊びが人の人生や価値観に与える影響の大きさを様々な背景の方から聞くことができた。ヒアリング対象者は、必ずしも「子どもの遊びに直接関わっている人」ではないが、「遊ぶ」ということを大切なキーワードとして活動してきた人たちばかりだった。その立場からの語りには、仕事として子どもの遊びに関わる人たちの話の中ではふだん出ないような切り口の言葉や指摘が多く、それらは、「プレイワーカーの在り方」を整理するのに大きな助けになった。

また、プレイワークについての意識を持つ、子どもの遊びに直接関わる様々な業態（児童館・学童保育・冒険遊び場・放課後児童クラブ）の職員を横断的に招聘して実施したワークショップは、子どもの遊ぶ場で生まれる諸々の課題について話し合う貴重な機会となった。そのディスカッションの内容や作成されたレーダーチャートなどからは、様々な要素を含んだキーワードを得ることができ、研究グループにとっても、子どもの遊びに関わる大人の在り方をあらためて確認する機会になったのではないかと思う。

そして文献研究では、今までに国内では見られなかった海外のプレイワークに関する文献を集め、検討した。海外の文献のいくつかは、恐らく日本に紹介する初めての機会となったであろう。子ども支援学、保育、ソーシャルワークなどの分野を中心とした国内の文献の検討によって、海外でのプレイワークに関する論点とも通ずる要素を見ることができた。

子どもアンケートは、多くの小学校2年生から6年生までの子どもたちが、自著形式でこたえを寄せてくれた。これは、大人が「子どもの声を聴く」ための実践的な試みでもあった。アンケート結果からは、子どもがとらえる「遊び」、「大人」、「楽しいこと」、「嫌なこと」などの一端をうかがい知ることができた。

そして、本研究では、以上のような研究全体を総合したことで、コンピテンシーの柱となる要素を「大項目」として抽出することができた。その結果、研究のスタート時点で目標に掲げていたコンピテンシーのリスト化を実現できたことは、大きな成果といえるだろう。そして、本研究では、この抽出したリストを元に、報告書とは別に普及用の冊子「<「遊ぶ」を学ぶ>」を作成した。これによって、今後のプレイワーク研究がより多くの人に届き、さらなる段階へ進むための基礎ができたのではないかと考える。

## 第二節 今後の課題

本研究全体を通して、「子どもには遊びが大切」という点はもちろん、「子どもの自主性を尊重した関わりが大切」という点については、ヒアリング、実践者によるワークショップ、文献研究などで数多く語られていることが分かった。

その一方で、「遊びを大切にすると、実践的にどういうことなのか?」、「子どもの自主性を尊重するとは、実践的にどういうことなのか?」、ひいては、「どういう状況になると、大人は遊びや子どもの自主性が尊重できなくなる可能性があるのか?」という点での議論は、特にプレイワークの先進事例を多く持つイギリスと比べると、まだ十分とは言えないだろう。これは、もちろん、本国では未だプレイワークに関する本格的な専門性の研究が始まっていないということにも由来していると言える。

つまり、「何が大切か」「どういう実践を目指すべきか」という基本原則や到達点ばかりを提示する繰り返しから一歩進めて、その基本原則を実践的に細分化し、どうしたら実践がその基本原則に辿りつけるのかについての筋道を研究することが火急の課題ではないだろうかと思われる。これについては、「子どもを管理せず、支援する大人の関わり」について、子ども支援学の研究が始まっているが、プレイワ

ークもこうした動きに呼応していく必要がある。

また、「人のエンパワーメントに関わる分野」としてのプレイワークの実践の向上を進めるためには、尾崎や大場の言う「ゆらぎ」も含めた「プレイワーカーの成長のプロセス」についての研究を一層進展させる必要があると思われる。そして、そうした研究は、具体化されたトレーニングの内容に活かされていく必要があるだろう。

また、本研究では、特にイギリスにおいて、プレイワークという視点から「子ども」と「遊び」を理解するための「概念モデルの整理」や「自己評価・省察の意義や手法」などの研究がかなり進んでいることが判明した。

ただ、ここで誤解してはならないのは、日本において遊びの場を通して子どもと関わる人々が、プレイワークについて、まったく何も手にしていないわけではないということである。ポラニー(1966=1980)が「我々は語る事ができるより多くのことを知ることができる」と述べるように、日本でもプレイワークについての無数の暗黙知・実践知が積み重ねられているという実情がある。しかしそれを表現し、整理するための術が限られていたということの意味するのではないだろう。

その一方で、プレイワーカーがが気をつけなければならないことがある。子どもの遊びに直接関わる専門職の人々が自らの社会的認知を向上させるために、「私たちは遊びだけに関わっている訳ではありません」と言うことは、結果として「子どもが遊ぶことに仕事として関わる自分の価値」を低く見積もることに繋がる。そうした考え方は、遊び以外の「何か有意義なこと」に関する仕事を以って、専門職の価値を語ろうすることに帰結してしまう可能性がある。

ところが、本来のプレイワーカーは、ラッセル(2006)が提示するように、目の前の子どもが遊ぶ姿(遊びの好み・枠・サインなど)を通して様々な子どもを理解するからこそ、その場に応じた必要な遊び環境の支援を見立て、組み立てられることが初めて可能となるのである。つまり、プレイワーカーにとっては、「遊び」「遊ぶ」ということが何よりも最重要のキーワードであり、仕事としての出発点となる。そして、そこで獲得した、他では得られない知見を社会の中で共有していくことこそが、他でもないプレイワーカーの存在意義となる。

しかしながら、こうしたプレイワーカーの存在意義についての理解がない場合、子どもの遊びに関わる大人は、「子どもの創造性の発達」「チームで協力する気持ちの向上」など、大人側が子どもに伝えたい都合を達成するための、「遊びの要素を利用したプログラムづくり」に走ってしまう可能性がある。そして、そこでの「遊び」は、大人側の視点から見て「滞りなく進行できるか」「大人の設定した学びを子どもに提供できたか」ということが中心的な課題となってしまふ。日本国内の現状では、この段階にとどまっている実践も多いのではないかと推測できる。

こうしたことから、実践に優れたプレイワーカーの質についての全体像の把握と、養成のための仕組みの確立は欠かせない。そして、小川(2010)が指摘するように、「子どもの遊びに関わる大人は教授型では成立しない」のであれば、「教授型ではない子どもと大人の関係」を体現するプレイワーカーの教育・トレーニングは、「教授型ではない学びのプロセスと成果」を持ち合わせていなければならない。つまり、その結果として、汐見および武田(2006)が指摘する「『どのような知識を持つのか』ではなく、『どのような実践ができるのか』」をプレイワーカーが体得するということである。

このことは、今回の研究でのワークショップの実施によって得られた成果と課題とも直結するものである。プレイワークの教育とトレーニングに関する研究は、「研修で受けた講義やそこでの理論に立ちもどれば、すべての問題は解決する」というものではなく、時間の経過とともに積み重ねられ、進化していく仕組みを生み出していくためのものであることを忘れてはならない。

ところが、ここで指摘しておかなければならないプレイワーク教育・トレーニングの難しさは、「教授型ではない教育・トレーニング」の難しさだろう。これは、コルトハーヘン(2001=2010)が指摘していたように、人はそれまでの人生に受けてきた教育のプロセスに影響されるということから派生する難しさといえる。つまり、教える側も、教わる側も、教授型の教育プロセスに慣れてしまっているという



点である。

ただ、この点についても、イギリスではヒューズ（2001、2002=2009）やラッセル（2006）、ウィルソン（2009）などがトレーニングについての方向性を整理し始めており、今の実践を見るだけでなく、「その実践をする自分はどこから来たのか」という点についても見ていくことが重要だという指摘をしている。つまり、子ども時代の価値観や経験が今の実践の価値観に大きく影響を与えているということである。

その一方で、質の高い実践を行うプレイワーカーを確保することや養成することの難しさは、子どもの遊びに直接かかわる大人の「雇用条件の貧困さ」を抜きには語るができない。こうした労働問題についての詳述はここでは避けるが、長年の勤務による経験の蓄積や動機づけの維持が質の高さの維持につながることは明白である。こうした点からも、今後は、プレイワーカーに該当する人々の雇用条件や（研修も含めた）雇用環境についての調査と、質の高い実践との関連性などについても調べていく必要がある。

本研究は、「質の高い実践とは何か」を整理し、追求することにあつた。将来的には、この研究の成果が、結果的としてプレイワーカーのよりよい雇用環境を生み出し、より多くの質の高い実践者を輩出して、今や環境問題ともなりつつある子どもの遊び環境を改善する道筋をつくり、子どもの幸福に資するものとなることを願いたい。

本研究では、成果物として、この報告書を含めて三冊の冊子を作成した。そのうちの二冊は、本研究で抽出したコンピテンシーのリストである。このコンピテンシーのリストは、今後の継続的な研究によって、リストの精選と、一つひとつを表現する言葉のさらなるブラッシュアップを目指したい。もう一冊は、本研究の主任研究者である武田をはじめ、分担研究者の嶋村・西川も携わった武蔵大学での授業の報告書である。授業報告書は、実践者も関わった大学生との体験型授業の記録でもあり、生き生きとした授業風景を伝える工夫をした。この二冊を広く公開することで、研究者や実践者だけでなく、行政や一般の人びとがプレイワークに関心を持つきっかけとなり、さらには賛同し、支援する人や実践する人が増えていくようにしていきたい。

さて、2011年2月19日に本研究メンバーも参加したIPA（子どもの遊ぶ権利のための国際協会）日本支部主催の「IPA子どもの遊ぶ権利のための京都フォーラム」では、以下のように、遊びが子どもの権利として保障されるよう、子どもの遊びを進めようとしている人たちへの「呼びかけ文」を参加者全員一致で採択した。

- ◆子どもの遊びについて話し合う機会や場を身近なところで作っていきましょう。
- ◆子どもの遊びの理解者を増やし親や市民の意識を変えていきましょう。
- ◆子どもの遊びを普遍的で大切なものとして位置づけ具体的な取り組みを進めましょう。
- ◆子どもの意見を聴いて、子どもの参画を進めていきましょう。
- ◆子どもの遊びに関するランドデザインづくりを政府及び地方自治体に働きかけましょう。
- ◆子どもの遊ぶ権利を課題とした教育・研究活動を進めましょう。

この「呼びかけ文」の趣旨は、本研究の目的とも呼応する。よってプレイワーク研究は、その趣旨を推進するための一翼を担うものとして、これまでに挙げてきた課題を解消していくためにも、今後さらに研究を積み重ねていきたい。



資料

## 【資料1】 コンピテンシー項目の作成プロセス

本研究では、プレイワークに関わる大人の役割の要素を11の大項目として提示している。ここでは、それらの11項目をどのように導き出したのか、各調査等の結果と関連付けて若干の補足説明を加えながら、資料として添付する。

本文でも述べている通り、研究会では、①ヒアリング調査（協力者7名）、②ワークショップ、③子どもアンケート、④文献研究、⑤研究会メンバー（子どもの遊びに関わる専門職）によるワークショップ、の結果から、それぞれキーセンテンスを抽出、整理し、共通項をまとめて、11の大項目を立てた。

以下では、大項目ごとに記載されている《キーワード、キーセンテンス》を研究の中でどこから抽出したのか、とりわけヒアリング調査とワークショップ、および文献研究の結果から、主なものについて根拠となる部分を示しておく。あちこちから収集されカード化された《キーワード、キーセンテンス》のすべての根拠のローデータを網羅しての記載は省略する。

（注1：根拠となる部分を1つずつ「」で示す。なお、根拠は、抜粋であるため完全な文にならないものもある。そこで、より理解しやすいように適宜（ ）内に補足説明を加えた。

（注2：文献研究から抽出したキーワード・キーセンテンスは、仮名遣い等原本にしたがっている。なお、文献の中で、邦訳が出版されていないものについては、研究会メンバーの嶋村仁志訳による）

## 《大項目1》 子どもを心から迎える

### 「大丈夫」、「いいよ」と言える 大丈夫っていつくれるおじさん

「（子どもの頃）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」

「缶けりだとか（キャッチボールとか）ね、道路で遊んでたっていう感じで、住んでいたアパートの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。近くの材木屋さんに結構隠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。

「園生活の中心軸は、こどもたちの日常の復権に置かれるべきである。（中略）主眼はこどもたちの、こどもたちによる、こどもたちのための日常を保障する実践、それが保育者に課せられた使命であると思う。（中略）こどもの日常というと、まず描き出せるのは、気の休まる場であって、気を遣う人もいないくつろいだ暮らしの場である。身構えている必要はないだけに、ぐずぐずしたりでれでれとしたり、およそ自分が“外”では見せないような仕草や恰好が許される場であり、間柄である」

## 《大項目2》 子どもの存在を丸ごと尊重する

### 同じことをして遊ばない子にも居づらさを感じさせない

「いやでやめていった子がいた。雰囲気はコマ～とかケンダマ～とかっていう風になっていっちゃったら、それってものすっごく居づらいと思うのね。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」

## 子どもの隣に座って話を聴くことができる

「（大切なのは）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、何に困ってるのかとか、何をやりたくてやれないでいるのかとか、楽しさを共感できているのかとか、人と人との関係性が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関わる力…人と関わる力だから遊びだけじゃないよね。隣に座ってその子と話せる能力って絶対に必要、その子の声を聞くというか」

## 子どもの遊びに関して自分自身が深さや幅を持っていておもしろいと思っている

「今、子どもたちの遊びは、遊びのようで遊び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。（遊びの）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」

「私が最も重要だと考えていることは、リーダーがあまりかしく見えないようにすべきで、子供たちと同じ実験段階にとどまっているべきだということである。こうして主導権はおおいに子供ら自身にまかせられ、そうすることで彼らの幻想的な世界にしかつらめしい押しつけをしないようにできるのである」

## 《大項目3》 子どもの主体性を尊重する

### 子ども同士の遊びを見守る

「子どもには自分で手探りで遊んでもらう。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」

「一人ひとりの子供が遊びを自発的に発展させられるように計らう」

「見守ること安心させること」

「何でもいいから子どもが楽しんでうれしくしていればいい」

「大人は、子どもに関与や提案もできるが、近くにいたり、いなかたりするのがいい」

「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。子どもの暮らしに干渉して、遊び活動を阻害することは子どもの成長を妨げる」

「必要なのは遊びの環境を用意するところまでだと思っていて、子どもが遊び始めてる世界では、大人はあまり必要ない。危険を察知したり、危なくないか見て、必要な時だけはアドバイスすることが必要。基本的には見守っているだけでいいのではないかと考えている」

「待たれた経験は、子どもの自己勘定の根っことなる。やがてひとりで世界を歩いていく日のための、自分の中の確かな軸となる。支援者の待ちは、まさに、子どもをエンパワーする源であるといえよう」

### 遊びを教えたり、手を出したりしない

「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。巣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」

「プレイワーカーは、自分の関わりによって、子どもの遊びをコントロールし、大人化してしまう

可能性があります。プレイワーカーの役割は、子どもが豊かに遊べるようにすることにあります。つまり、それは子どもがやろうとしていることやその意図をさえぎったり、コントロールしたり、プログラムしたり、何らかの方法で大人が優位に立てるようにしたりすることではありません。そのため、どのような場合でも正当な理由がないかぎり、直接遊びに関わろうとしたり、子どものすることを企画したりすることは、最低限に抑える必要があります」

### 遊びは子どもから子どもに伝える

『「自然を遊びの中に取り入れる力」『なにもなくても遊んじゃう』 大人に教えて貰った、ではなく、子ども同士でやっている。また、一緒に遊んだ匂いを体で覚えている。(活動でやっている) 五右衛門風呂も、薪で炊くごはんも。『暮らしと遊びが連結していた』。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。戦前はそうした遊びがあった」

「時代が変わってくるも、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、子どもから子どもへ伝えていくもの。大人が代われない。大人が代わっているうちは本物ではない」

「教師が子どもの『遊び』にかかわろうとする場合、少なくとも教授というかわりでの「遊び」にかかわることはきわめて困難であることは明らかである。(中略) 一つは『遊び』の定義が参加者の心理状態を示すことばでなされているので、そこからは教授(指導)の具体的な方法は出てこないのである。教授(指導)が問題にされる場合には、技能や知識がとりあげられなければならない。心理状態を示すことばは、『遊び』活動の結果でしかなく、教授(指導)の具体的基準にはなりえない。なぜなら、『よろこび』『たのしみ』『緊張』は教える(指導する)ものではないからである」

### 遊びの主人公は子ども自身

「社会的環境が変われば、遊びも変わり、大人がしっかりとみていく必要があるも、お金ではかれないもの、平凡なこと、意味のないことも積み重ねのなかで何かおこっている。例えば、近所のあぜ道を歩いて列をなす、ヘビをやっつける、その時の感じを鮮明に覚えている。80年たってもある。『どうぞ君たちで体験してください』」

『「大人の考えるイメージ、願い、構想と、子どもの求めるものは違う』と気付いた。『子どもは大人の思うとおりの存在ではない』と気づき、『子どもが主人公』という考え方に。子どもから学ぶと、実感として、『子どもってすごいなあ』で、やってきた」

「貫いて守ってきたことは、「子どもの正面にたたないこと、子どもの真ん中にたたないこと。できるだけ輪の外側にいる、はしっこにいる」

「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」

「私が最も重要だと考えていることは、リーダーがあまりかしく見えないようにすべきで、子供たちと同じ実験段階にとどまっているべきだということである。こうして主導権はおおいに子供ら自身にまかされ、そうすることで彼らの幻想的な世界にしかつらめしい押しつけをしないようにできるのである」

### 隣人によって遊びが加速または減速されるものであるということに自覚的である

「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でもあてはまるのではないか」

「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」

「プレイワーカーは、子どもを喜ばせたり、必要とされたいと願う気持ちが、自分の中にあることに敏感であることが必要です。そして、頼りなくなる子どもの弱さにも敏感であることが必要です」

### 子どもの力を信じることができる

「便利な世の中で、「こどもたちのなかから忘れ去られている、置き去りにされているだけ」。「子どもはひろげていける能力をもっている」

「キャンプ後の会議ででたのは、大人からは、はりきってイベント考えて大人は疲れたから、子どもの数を減らしたい、一方子どもの声では、一番いやだったのは、バンガローに大人がついていたこと、大人の数を減らして欲しい、と対立した。就寝時間とくになく、騒いでいるのを放っておくと翌日になって寝る。しかし、それを大人は見守れない。子どもたちの持っている力を信頼できないんだね。思う方向を違う方向で子どもがすすんでいく」

「子どもらが自分の場だと思うところに花が咲く」

「子どもの世界ってあるんだな。自身も遊びの中では子どもの世界だったし、その時のほうが子どもは生き生きしている。わんぱくな子どもが、面白い発想したり、ものすごい力を発揮する。学校と関係のない空間、連携できれば互いに理解有ればよいが…」

「子どもが決めるのを待てる」

「子どもを主役にして、子どもと関われる力(が大切と思う)」

「冒険遊び場で成功しているリーダーは、子供独自のやり方で物を創造する積極性や、みんなと楽しむ能力を信頼している」

### 元気に友達同士で遊ぶことが好きな子、一人で空想の世界で遊ぶのが好きな子など、子どもたちはさまざまなタイプがいることを理解している

「幼稚園で一人でいると心配されたが、自分の世界でアクティブに生きていた」

「大人は友達同士で元気に遊んでいると、あの子は元気で生き生きしていて、そうじゃない子は暗い子どもとか、本当は遊びたいはずなのに、寂しい子どもとか思ってしまうけど、その子はその子なりに心はものすごく生き生きしているっていう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」

『「遊びのプロファイリング」は、プレイワーカーが子どもたちを見る視野を広げ、より全体をつかめるようにし、『どのように逸脱しているか』ではなく、『どのように遊んでいるか』という視点で目の前の子どもを理解することができるようにするために作られた。遊びのプロファイリングをするには、子どもが挑戦的な態度を取っている時(またはそうでない時)に子どもがどのように遊んでいるかを見ていく。これによって、『子どもがどのように遊ぶのか』『どのようなタイプの遊びに最も惹かれるのか』をプレイワーカーが把握できるようになる。つまり、挑戦的な態度を更生させようとするのではなく、どのようにその子どもの遊びを支援することができるかを話し合う関係がプレイワーカーの間に生まれるのである」

「合図は、つねに積極的なものとは限らない。時として、不安や攻撃性を伴って表現されることもあり、時として誤解を受けやすい。プレイワーカーはこの「遊びの合図」を観察することによって、



合図を出している子どもへの理解を深めることができる」

### 子どもがやりたいことをして遊んでよいと理解している

「例えばコマや剣玉の取り組みがあるとか、流行るとかで、（注：全体として）そういう取り組みになったとしても、一枚岩じゃなくて選択というかそういうのが子どもに選ばせられるような(笑)なんかそういうのは（注：子どもに関わるときに大切にしてきたこととして）あったかな」

「遊ぶことの本質—子どもが何をするのか、どのようにするのか、なぜするのか—は、子どもの問題です。たいていの場合、何をして遊びたいのか、なぜそれをして遊びたいのかを決めるのは子ども自身であることが一番です」

### 遊び場を常に自由であり民主的な場であろうと心がけている

「保育園をやっていたころも、いつも、（大人である私は子どもから）「怒られていた」。子どもが言い出して、ストライキをしたこともあった。そのときも、私が怒られた。大人が怒られながら、一緒になってやる」

「開園時間中の遊び場を運営すること。これは子供や親たちと良い友好的な関係を維持することやケンカとか事故などのトラブルを予想し予防することを含んでいる。そのためには、子供たち個人個人をよく知り、一貫した行動によって子供たちの好意と尊敬を得ることが必要である。全くなんでも許す態度で遊び場を運営することは不可能だからである」

なる』かが分けられることになる」

### 何がやりたくてやれないでいるのか、何に困っているのかを見立てる能力

「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でいるのかとか、楽しさを共感できているのかとか、人と人との関係性を見立てが出来る能力は必要だと思う」

「どのような助言をいかに伝えるか、いかなるサービスをどのように提供するかは、育ちつつある関わりの中で初めて答えを見出すことができるものである。判断も、深まりつつある関わりの中で初めてクライアントに伝え、議論することができる」

## 《大項目5》 子どもから自由のための責任を奪わない

### 子どもから「責任」を奪わない対応を心がけている

「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。子どもの暮らしに干渉して、遊び活動を阻害することは子どもの成長を妨げる」

「遊びの中で挫折や達成感心揺さぶり、心を鍛える。子どもの遊びに関われ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」

「今、日本では、子どもにすべ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」

「遊ぶということは、本質的に大人を必要としない体験です。そこでは、ふつう、子どもが試行錯誤をくりかえすことで、自分の得意や不得意について学んでいきます。また、子どもは、高い場所での恐怖を乗り越えたり、いじめに立ち向かったりしながら、自分の手腕や能力を磨いていくようになります。プレイヤーが介入する（または励ます）ことは、子どもが自分自身の判断を育てることを損ない、徐々に大人の判断に身を任せるようになってしまうことにもつながります」

### 子どもの心に傷を残さないという意識を持って子どもと関われる

「(事故なのか、故意に何かがあったのか判断できないケースに対して、緊急対応の次の行動として)まわりにいる子どもにどう対応するかが話題となった。ここでは、「事故を事件にしない」と、子ども同士の関係がぎくしゃくしないように、また憶測による犯人探しにならないように、配慮が必要であること、また同時に現場に居合わせた子どもが受けたショックへのケアが必要であるとの意見が出た。「事件後の対応のしかた」に子どもへの配慮と「自由のための責任」を大事にする姿勢がうかがえた」

「初めに社会との関係の話になった。「拾ってきた自転車といっても誰かの所有物であることに変わりはないということを知らせる必要がある」「『どこで見つけたの?』と聞き、子ども自身が気づくようにかかわっていきたい」「放置自転車でも人のもの。お巡りさんと打ち合わせをしておいて、子どもたちに社会のルールを教える機会にする」などの作戦も提案された。

「(放置自転車を拾い、改造しているケースでの大人の関わりとして) 共通していた思いは『大切にしたいのは子どもの気持ち』。その立場に立ち、論議が進んだ。『拾ってきた自転車を解体したことが子どもたちの傷にならないようにしたい』『盗んだと言われて傷つく可能性がある』『取りきれない自己責任は取らせないように配慮することが必要ではないか』という意見が出された。しかし子どもたちの気持ちに寄り添えば、「この遊びの楽しさは認められる」「分解は楽しい」「やりたいこ

## 《大項目4》 子どものすることに関心を持ち何故それをするかを考える

### 子どものことをわかっていられることができる

「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もわかってくる」

「おとなの命名する“こどもの時間”自体がすでに、おとな好みの色眼鏡によって、可愛げに、健気に、生産活動のひな形のような見える結果を出してはじめて、それがこどもの時間として評価されているのではないだろうか。(中略)“冗長さ”の意味深さは、むしろ周囲にいるおとなの、状況判断つまり読みの問題でもある」

### 子どもの遊びの特徴、意味を知っている

「今、子どもたちの遊びは、遊びのようで遊び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。(遊びの)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」

「こどもの遊びに付き合うことは、その日常の冗長さにつき合うことだと思われがちである。日頃子どもと接することを仕事とする保育者でも、遊びを丁寧に追って見ることに同じ繰り返しか発展の見込みがないかのように、迷わず見限っている。しかし、そのときこどもの遊びが冗長さなものに思えるか否かは、こちら側の関心の持ち方次第だった」

「『遊びの枠』は、たいていは心理的なもので、遊びに入っている者にとっては、その境界線がどこにあるのかを理解することが欠かせない。それゆえ、遊びの枠はルールや決まったやり方、話の筋などによって変化する。この枠があることで、どこまでが『遊び』で、どこからが『遊びでなく

とは何かを見極め、関わっていく」「改造してよい自転車を探す」などのプランも出された」

## 《大項目6》 子どもが自由に遊べる環境を創る

### 「本物」を示す

「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丁寧到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います」

「私たちは、子どもの好きな道端やたまり場を、今のように否定的に見るのを止めなければならない。こうした場所には、子どもが自由に遊ぶ機会を提供する以上の意味があると思われる。こうした場所は、子どもが自動車やエンジン、交通事情、商店、船舶などについて学び、バスの運転手や工場労働者、建築関係者、芸術家、電話工事技師、店員、警察官、看護師といった人たちの暮らしを知るための場所となる。

子どもは、一般的に信じられているように、学校を離れて、知らない世界に飛び立っていくのではない。もし、こうした機会から遠ざけられるのではなく、遊びという枠の中で触れることを奨励され、あちこちで活躍している大人が参加できるようなものになっていけば、子どもはこの世界に出ていく心の準備をすることができるだろう」

「山の登頂や月面への着陸は、遊びのファンタジーの大切な一部分にはなるかもしれないが、本当の冒険にはなり得ない。それは、このような偉業が、私たちの賞賛の対象とはなっても、子どもの想像の範囲を超えてしまっているからだ。こうした経験は、個人の体験とはなり得ない。つまり冒険というものは、個人が体験してこそ、子どもにとって意味のあるものとなるし、そうでなければならぬ。

「単純に言えば、人と出会い、友達ができ、その友達と一緒にのこをして、道路を自分ひとりで初めて渡り、初めてのおつかいに出かけ、付き添いなしでバスや汽車に乗り、今までになかった大きな責任を引き受け、新しい技術を学び、新しい考え方を集め、検討するということが、子どもにとっては冒険になり得るのだ」

### 子どもが安心して心地よく集中できる状態を保障する

「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」

### 子ども自身でつくり変えていかれる素材、環境を保障する

「『関わりしろ・のりしろ』のような接点をいっぱい作っていくこと。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」

「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つ

ている。自分が製作したゲームは、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。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。自分は、モノづくりの経験上プログラム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モノづくりを通じて、機能を生み出す体験をする意義は大きい」

「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」

### 遊びの時間、環境、安心を保証する

「遊びの環境とは、保護された食事と安全を保障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す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自由を保障される必要がある。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」

「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よ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」

### 遊びは体感するものだとして理解している

「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」

「遊ぶということは、恐れや怒り、不快感を生み出すだけでなく、「楽しい」という言葉では収まりきらない、激しく、心地よい感情を含んでいるものです」

## 《大項目7》 社会環境を調整する

### 近所の人に笑顔で普段から関係をつくっておく

「(公園の水で遊ぶ子どもに注意をした『おばさん』とのかかわりについて) 近隣との関係がどれくらいできているかによって、『おばさん』への対応は変わるのではないかということであり、そこから、普段から近隣との関係づくりに気を配ることを大切と考えていることが見て取れた。具体的な対応の仕方では、『おばさん』が声をかけてくれたことを尊重する点は共通で、それをきっかけに『仲良くなる』、『謝る』、『子どもと一緒に謝る』など、「おばさん」へ何らかの働きかけをすることも共通していた。さらに『おばさん』の意見を子どもたちに伝える点も共通していた。中には、地域社会で『(何かを)言ってくれる人とつながる』ことが大切で、このケースは子どもの遊びについておばさんや地域の人と話すきっかけになり、それは社会環境を整えることに繋がるという意見があった」

「(子どもが花壇の花をとって飾りつけたときに) 花壇の花が咲くのを楽しみにしていた人の気持ちを考えるなど、子ども自身にその行為を振り返る機会を提示することが必要である。一方で、公

園管理者など花壇を管理する人に子ども自身が謝りに行ったり、こうした子どもの行為に対して一定の許容をしてもらいことができるように、日ごろからコミュニティに対して働きかけておくことも大切]

### 子どもの遊びを阻害する要素を知り、排除することに気を配る

「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。どこからどこまでが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。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」

「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。してはいけないことは束縛。大人の価値観で決めること」

「もし、遊び空間が豊かで、場の雰囲気子どもにとってやさしく、そのことが子どもにも了解されていれば、遊びの中で、子どもは自分自身の態度を次々と変化させていくでしょう。そのようなときには、性急かつ厳格に『平等』などの価値観を持ち込もうとしてはいけません」

「私たちの出発点は、子どもが遊ぶことを何よりも中心に置くことです。そこでの安全の確保には、厳格で協力的な仕組みを持ち込むのではなく、その場で危険を評価し、付加的に、状況に応じた対処をするという形をとります。このような新しいアプローチを進めるためには、次のようなプレイワーカーの知識と経験を土台にすることが必要です。

- ・特定の場面で見られる子どもの行動について
- ・遊び環境とその環境が機能しているコミュニティについて
- ・異なる成長発達段階にある子どもの行動について
- ・遊具、環境、様々なタイプの活動に関連した事故歴や事故の経験について
- ・危険に直面した時の子どもの能力を理解するプレイワーカーの力量について

## 《大項目9》 子どもの遊びを触発する

### 子どもが興味を引きそうな動きを見せる場をおもしろくしようと常に挑戦している遊びを広げる

「横で一生懸命なにかをやっている大人がいることがだいじなのではないか。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」

「いろいろな遊びのポキャブラリーを持っていること」

「子どもの遊びに関われる力は、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。歩いていて面白いきときというのがたくさんある」

「大人も自分がしていることを子どもに還ってシンプルに構成できること。シンプルな楽しみ、それを取り戻す」

「(とくに、保育に預けられている) 多くの子どもにとって、遊ぶ体験は、多くのことを吸収し、表現するための機会となります。つまり、プレイワーカーの実践には、かなりの責任がともなうこととなります」

「プレイワークの役割は、子どもが遊び心をもって、単純に様々な事柄を探求できるようにすることにあります」

### 大人の視点でおもしろくなる提案ができる

「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。

「子どもの頃に自分は何を面白いつて思ったかとか、どうして面白いつて思ったかとか、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」



### 子どもの変わり目を引き出すことができる

「子どもの変わり目を引き出していく、やってみようって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、『見立て』の中にも入るのだけれど、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」

## 《大項目10》 自分の実践を振り返る

### 自分の判断に常に疑いをかけて検証する

#### 自分の価値観を崩し変えていける柔軟性と強さがある

「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」という感情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」

「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」

「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」

「保育現場は共に生きる場であるという前提を考えると、他者、この場合こどもたちだけでなく、同僚の存在あるいはあとを受け継ぐ者に対して、強烈な自己主張以外の何ものでもない営為ということになる。当人にとって共に生きるということが何を意味することなのか、答えに窮するだろう。いや、我関せずという対人態度を取り、省察すること自体が欠落しかねない。実践者の陥る陥穽は、こどもに向かう熱意さえあれば、すべてよしとするものの方である。小さな職場でもある保育現場は、保育者相互の支え合いを前提にする。自分流をどこかで他流と照合するだけの姿勢を、従来以上に求められる」

「反感は、あなたができると感じていることと、あなたが求められていることとの不一致が原因になっているのかもしれない。それが現実ならば、このプロセスを修正していくことが必要になるでしょう。その一方で、このような反感は、あなた自身が変化することを拒んでいることの表れかもしれない。そのときには、あなた自身がそのことに向き合う必要があります」

## 《大項目11》 自分という主体をたてる

### 子ども時代のクリエイティビティ

「(子どもに関わる大人は) 幼きや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を大事にしなさいってこと。」

「子どもは、現実には不可能だということを体験して理解するまで、空を飛ぶことも、紙になるこ

とも、透明人間になることも可能です。プレイワークの役割は、子どもが遊び心をもって、単純に様々な事柄を探求できるようにすることにあります。(中略) 私たちは、スタロック (Sturrock2000) が協調しているように、子どもは遊びの中で洗練されていき、大人は原始に回帰していくということをプレイワーカーとしてつねに思い返すことが必要ではないでしょうか」

### 人生を楽しむことができる

「どんな仕事の中にもクリエイティビティがあって、クリエイティビティ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。」

「こどもの傍らにあるおとなの在り方として、人間味がこどもに影響をもつ。まじめさとかユーモア感、あるいは強さや優しさとうような、保育者個々人の持ち味という話題の領域は、科学的な研究の問題ではないため、研究意義は薄いと見なされがちだ。しかし、実際の現場ではそのような持ち味がこどもをひきつけ、人間モデルとしての存在理由が大きく重いものとなる」

(以上)

## 【資料2】 アンケート調査票

### アンケート

このアンケートは、大人と子どもの関係をよくしていくために、小学生に答えてもらうものです。答えてもらったことは、みなさんの知っている先生や親には、見せません。まわりの人の答えは見ないで書いてください。どうかよろしくおねがいします。

プレイワーク研究会アンケート担当 ○○○○  
連絡先 090-△△△△-△△△△

- あなたは何年生ですか？ ○をつけてください。 1・2・3・4・5・6 年生
- あなたはどちらですか？ ○をつけてください。 男 ・ 女
- あなたがよく遊ぶ場所はどこですか？  
( )  
どうしてその場所でよく遊ぶのですか？  
( )
- あなたが遊んでいるとき、大人にはどうしてほしいですか？  
ぜんぶ読んでから、一番、そうだなと思うものに、○をつけてください。  
( ) いつもいっしょに遊んでほしい  
( ) ときどきいっしょに遊んでほしい  
( ) いっしょに遊ばなくていいから、いつも近くにいてほしい  
( ) 呼んだときには来てほしいけれど、いつもいなくてもいい  
( ) どちらかというといないほうがいい  
( ) その他 ( )
- あなたが遊んでいるとき、そこにいた大人にしてもらったり、言われたりしてうれしかったことがありますか？それはどんなことでしたか？
- あなたが遊んでいるとき、そこにいた大人にされたり、言われたりしていやだったことがありますか？それはどんなことでしたか？

ありがとうございました。

## 【資料3】 参考文献

- \* 安部芳絵 2010 『子ども支援学研究の視座』 学文社.
- \* 大場幸夫 2007 『こどもの傍らに在ることの意味 保育臨床論考』 萌文書林.
- \* 大村璋子編著 2009 『遊びの力 遊びの環境作り30年の歩みとこれから』 萌文社.
- \* 小笠原浩方 2006 『プレイワーク入門 遊びの専門家のためのハンドブック』 新曜社.
- \* 小川博久編著 2001 『「遊び」の探求 大人は子どもの遊びにどうかかわりうるか』 生活ジャーナル.
- \* 小川博久 2008 「プレイリーダーの役割論の構築に向けて」 聖徳大学生涯学習研究 (6) 11-17 2008-03.  
——— 2010 『遊び保育論』 萌文書林.
- \* 小木美代子・須之内玲子・立柳聡編著 2006 『児童館・学童保育の施設と職員 多機能、複合化する施設と職員の専門性』 21世紀の児童館学童保育Ⅶ 萌文社.
- \* 尾崎新編 1999 『「ゆらぐ」ことのできる力』 誠信書房.
- \* がんばれ東京の児童館実行委員会 1993 『がんばれ東京の児童館 児童館の昨日・今日・明日』 都制都政新報社.
- \* 協働→参加のまちづくり市民研究会編 2007 『私のだいじな場所 公共施設の市民運営を考える』 NPO法人市民活動情報センター・ハンズオン埼玉.
- \* 子育て支援者コンピテンシー研究会編著 2009 『育つ・つながる子育て支援 具体的な技術・態度を身につける32のリスト』 チャイルド本社.
- \* 財団法人児童健全育成推進財団 2010 『チーム力アップに役立つ20のヒント』 財団法人児童健全育成推進財団.
- \* 汐見和恵・武田信子 2006 『保育者に求められるコンピテンシー -地域子育て支援における支援者のコンピテンシー研究からの考察』 第59回日本保育学会 学会発表抄録：62.
- \* 住野好久・中山芳一著 2009 『学童保育実践力を高める 記録の書き方・生かし方、実践検討会の進め方』 かもがわ出版
- \* NPO法人日本冒険遊び場づくり協会 2005 『冒険遊び場におけるプレーリーダーの役割』 NPO法人日本冒険遊び場づくり協会.
- \* 宮里和則・北島尚志共著 1986 『ファンタジーを遊ぶ子どもたち 南大井大作戦ミスターXを探せ』 いかだ社.
- \* 高山静子 2010 『保育所における教育的機能に関わる実証的考察とその活用』 財団法人子ども未来財団
- \* Allen of Hurtwood 1968 “Planning for Play” Thames and Hudson (= 大村虔一・大村璋子訳1973 『都市の遊び場』 鹿島出版会).
- \* Bengtsson, A. 1972 “Adventure Playgrounds” Crosby Lockwood Staples Ltdn (= 大村虔一・璋子訳1974 『新しい遊び場』 鹿島出版会).
- \* Benjamin, J. 1973 “Grounds for Play” Bedford Square Press of The National Council of Social Service.
- \* Brown, F. 2003 “Playwork Theory and Practice” Open University Press.
- \* Hughes, B. 2001 “Evolutionary Playwork and Reflective analytic Practice” Routledge.
- \* Kilvington, J. and Wood, A. 2010 “Reflective Playwork : For all who work with children” Continuum.
- \* Korthagen, F. 2001 “Linking Practice and Theory” Lawrene Erlbaum Associates (= 武田信子監訳2010 『教師教育学』 学文社).
- \* Play Wales, A Rich Play Environment.
- \* Play Wales and Hughes, B. (2002), The First Claim... a framework for playwork assessment, Play Wales = 嶋村仁志訳 2009 『プレイワーク 子どもの遊びに関わる大人の自己評価』 学文社.
- \* Polanyi, M. (1966) The Tacit Dimension, Routledge & Kegan Paul Ltd (= 佐藤敬三訳1980『暗黙知の次元』 紀伊国屋書店).
- \* Wales Assembly Government 2006 “Play in Wales: The Assembly Government’s Play Policy Implementation Plan”.
- \* Russell, W. 2006 “Reframing Playwork; Reframing Challenging Behaviour” Nottingham City Council Play Service.
- \* Wilson, P. and Play Association of Tower Hamlets Team, 2008 “Passion, Recalcitrance, Sound Management and Confidence Applications of the Craft, Possible Future for Playwork Idea Paper 15 for the Project Organised by Play England” Play England.
- \* Wilson, P. 2009 “The Playwork Primer, Alliance for Childhood”.

### 【参考URL】

- \* <http://www.ipa-japan.org/asobiba/info/2009/playleaderyakuwari.pdf> (アクセス：2011年3月3日)
- \* <http://www.playwales.org.uk/page.asp?id=52> (アクセス日：2011年3月6日)

## 謝辞

子どもの遊びが大切なことはよく知られていますが、遊びに関する実践的研究は多くはありません。特に子どもの「遊ぶ」を支える大人の役割についての研究は、日本ではほとんどなされていません。この研究が（財）こども未来財団の協力によって実施できたことを心から嬉しく思います。

本研究の実施にあたっては、ヒアリング協力者、ワークショップ協力者、アンケート協力者など、多くの方々の協力を得ました。IPA 日本支部関係者、NPO 法人日本冒険遊び場づくり協会の皆さまには、関心を持って見守っていただきました。また、（財）こども未来財団の小宮紹江氏にはいつも励ましの言葉をいただき、支えていただけていました。多くの、子どもたちの「遊ぶ」を支える大人たちの想いが、この報告書を完成させました。ありがとうございました。

---

### プレイワーク研究会

2007年7月に発足した「子どもの遊びに関わる大人の役割研究会」（代表 嶋村仁志）のメンバーを中心として、「プレイワーク」をキーワードに様々な実証研究・調査に関心のある大学関係者、子どもの遊びの現場関係者等が集まった研究グループで、2010年7月に東京で立ち上げられた。本研究を皮切りに、今後、「プレイワーク」に関する様々な研究活動を行っていく予定。

連絡先 〒176-8534 東京都練馬区豊玉北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