

# 冒険遊び場と学校教育の関係性についての一考察

A Study on the Relationship between Adventure Playgrounds in School Education

## キーワード：

学校教育  
自然  
環境  
子どもの権利  
冒険遊び場

公益財団法人大林財団の研究助成（2019年度）の共同研究として都市公園の冒険遊び場についての研究を行っている。

本稿では、我が国で行われている冒険遊び場（プレイパーク）の運営者の精神についてインターネット媒体で公表されているテーマに基づき、テキストマイニング手法を用いて検討を試みた上で学校教育の関係性について考えてみたい。

## はじめに

公園は地域住民にとっての開かれた空間であり、子どもたちが遊具や、自然と関わるができる場所でもある。子どもたちにとって学校で学ぶことだけが学びではない。自然の中から何かを発見し、時に何かを作り出すことに没頭しながら、遊ぶ時間の中でも、人間性や、主体性、協調性などが育まれていく。

1980年代までは都市部でも空き地などで、野球をしたり、秘密基地を作ったりしている光景をよく目にしたが、現代社会において子どもの遊ぶ環境は、高度成長期よりモータリゼーション化、ニュータウン化が進むことで空き地がなくなり、子どもたちが自由な発想、主体的な遊びができる場所が喪失された。

第2次世界大戦後、高度成長期から、子どもたちの遊びの環境が問題視される中、ヨーロッパで生まれたのが冒険遊び場である。最初の冒険遊び場は、1943年に廃材遊び場として実現し、ジョン・ベルテルセンがリーダーとなったとしている。第2次大戦後の1945年にアレン・オブ・ハートウッド卿夫人が訪れ、価値があり将来性のあるものを感じ、ロンドンにいくつかの遊び場をつくった。アレン夫人は『都市の遊び場』のプレイパークについて述べる中で、冒険遊び場は国によって違った解釈があり、ある国である種の公園を意味するものが、他の国では全く違った公園を意味するとして、ここではプレイパークは、広い意味で、公共の公園の中に作られた遊び場をさしているとし、遊び場がどんなに良くデザインされていても、そこには活気をもたらすリーダーがいなければ、子どもたちは結局街路に戻るのだという。プレイパークの基本性格は、プレイリーダーがいて、自由に貸し出される多様な動かせる用具が備えられていることであるとしている。子どもたちの様子については、ボールや竹馬、粘土で遊んだり、道具は家を建てたり、劇場を作ったりと、いろいろなことに使われ、使用後は子どもたちの手で戻され、片付けられると述べている<sup>1)</sup>。

「児童の権利に関する条約（子どもの権利条約）」は、1989年の第44回国連総会において採択され、1990年

に発効し、日本は1994年に批准した。

31条「1. 締約国は、休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に適した遊び及びレクリエーションの活動を行い並びに文化的な生活及び芸術に自由に参加する権利を認める。

2. 締約国は、児童が文化的及び芸術的な生活に十分に参加する権利を尊重しかつ促進するものとし、文化的及び芸術的な活動並びにレクリエーション及び余暇の活動のための適当かつ平等な機会の提供を奨励する。<sup>2)</sup>」

現代の情報化社会の中で、子どもたちの遊びは急激に変化し、携帯電話やタブレットの出現により、家以外の外にいたとしても、遊びは家の中と変わらないといったことがある。ゲームやアプリでの子どもの遊びの環境をバーチャル空間からリアル空間に戻すことが求められるのではないかと。自然の中で遊ぶことや外での遊びの経験をするには、子どもたちが主体的に自身の責任で遊ぶという、冒険遊び場（プレイパーク「以下、冒険遊び場」）での遊びの重要性が求められるのではないだろうか。

また、学校教育から考えても、図画工作、美術の授業では安全性の問題で道具を使うことや、教員の知識や技能、学校としての予算的な問題から、素材や道具を使った造形遊びや、自由に発想し、ダイナミックに作るような機会は失われつつあるように感じる。そのようなことから見ても冒険遊び場の遊びと、学校教育での造形的な授業との連携が必要なのではないだろうか。

## 1 冒険遊び場 —プレイパークについて—

冒険遊び場とは1960年代の高度成長期の都市開発により、子どもたちが自由に遊べる環境がなくなる事が危惧され、公園や空き地、施設に作られた遊び場のことである。冒険遊び場には指導者や教育者、保護者などは介入せず、子どもを見守る役目のプレイリーダーがいるだけである。日本の冒険遊び場の入り口には「怪我とお弁当は自分もち」というようなフレーズ

が書かれている。

冒険遊び場は都市の住宅街の中でも近くに山や海などの自然がないという場所に多い。1970年代以降、子どもたちの遊びが公園に集約されたことで、決められた遊具を活用した遊びしかできなくなってしまった。

現在日本の公園の遊具は、鉄棒、ブランコ、ジャングルジム、アスレチックなど何十年も変わらない定番の形をさらに安全で、多様な子どもたちに対応できるようにになってきている。そして、障害の有無を問わない異年齢の子どもたちが一緒に遊びやすいよう、利用者の年齢層を広く設定したような遊具のデザインが行われている。また、公園の中でも自然と触れ合えるように土や、水、岩、常緑樹、落葉樹など、子どもたちが自然に親しめるよう工夫された公園もある。

## 2 現代の子どもの環境

現代は第4次産業革命といわれている。第1次産業革命は18世紀末以降の水力や蒸気機関車による工場の機械化であった。第2次産業革命は20世紀初頭の分業に基づく電力を用いた大量生産であった。第3次産業革命は1970年代初頭からの電子工学や情報技術を用いた一層のオートメーション化である。ソサイティ5.0では、これからの時代を示している<sup>3)</sup>。人類の歴史は、狩猟、農耕、工業、情報という時代を経て、新たな社会へと変化している。現在、インターネットによって今まで出会うことのなかった人々と出会う、知ることのなかった物事を知ることができる時代である。戦国時代のような生活をしている人々、狩猟をしていた時代のような生活をしている人々、世界には様々な人々、社会があって、そういう時代や文化を超えて、出会う、または知ってしまう時代だということでもある。コミュニケーション能力や、あらゆる情報から自分で判断し選べる力が必要となってくるだろう。そして、人生100歳時代、超高齢化社会、AI（人工知能）など、人類がこれまで体験したことのない時代が訪れようとしている。またそれは見通しが立たない時代ともいえる。様々な社会問題があり、2015年の国連サミットでは、持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals）という「誰一人取り残さない」持続可能で多様性と包摂性のある社会の実現のための、2030年までを期限とする17の目標がある<sup>4)</sup>。協調性や、主体性、あらゆる文化や人々を理解しようとする想像力を養うことが大切ではないだろうか。

時代は今までにない速さで変化していくであろう。現在の学生達が社会に出ていく頃には、また新たな時代が来るのだろうと予想される。そのような社会で、生きていくには、時代を把握し、主体性をもって学び

続けることが大切になるのではないだろうか。学ぶことは、生きる力だということである。

全国どこの学校でも一定の水準が保てるように文部科学省が定めている教育課程の基準として学習指導要領がある。学校で学んだことが、子供たちの「生きる力」となって、明日に、そしてその先の人生に繋がって欲しいという願いが込められ定められたものでもある。

現代社会の子どもの教育は従来型の全体主義より個別主義に変わりつつあるが根源はまだ全体主義が基調である。

小学校6年間、中学校3年間、高等学校3年間と通学制より2000年以降、広域通信制高校やフリースクール、中高一貫教育課程の影響や英語教育やプログラム教育の必須もあり、学びも多様化している。

また教員の現場では自己責任のリアル化、ブラック化する部活動とその肥大化、教職員の労働環境の悪化、指導死等挙げられる。子どもの環境でいえば7人に1人の貧困、増加する児童虐待、いじめ、少年非行の社会的な認識、発達障害などの子どもの抱える問題の複雑化、子どもの安心・安全と過保護と放任のはざまなどが挙げられる。教育現場は転換期と考えるべきなのだろうか。

## 3 冒険遊び場運営者の願い 「ひとこと」コメントからの分析

特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会 ホームページ公式ホームページ (<https://bouken-asobiba.org/>) にリンクされている団体「ひとこと」コメントより施設がどのような理念・精神で活動の輪を広げているのか SPSS テキストマイニング手法を用いて分析を試みた結果が以下の通りである<sup>5)</sup>。

なお①北海道及び東北地区②関東甲信越地区③中部地区④近畿地区⑤中国四国九州地区の5つに分類して比較したものと、全体319団体の考え方を示したものを分析の対象とした。地名以外の青色の名詞、緑色の形容詞を中心に関連する赤色の動詞も取り入れながら比較していく。









## 4 分析

⑥全体 319 団体の図 11 のスコアはプレーパークが大きく出現し、スコア、出現頻度ともに、遊び、遊び場、遊ぶなどの遊びに関することが多い。次に自然、公園、開催が出現している。

5つの地域の図示を見ることにする。

①北海道及び東北地区では、図 1、図 2 共に、遊び場、冒険遊び場、遊び場が大きく出現している。遊び場場所に関係した言葉は、校庭、公園とある。遊びに関係した言葉は、水遊び、ハンモック、自由とある。他の地区にない言葉として、汚れる、雪、涼しいとある。

②関東甲信越地区では、図 3、図 4 共に、遊び、遊び場、プレーパークが大きく出現している。遊び場所に関係した言葉は公園、広場、自然、森とある。遊びかたに関係した言葉は、遊具、ロープ、ハンモックとある。他の地区にない言葉として、子育て支援、出向く、美味しいなどとある。

その他、居場所、親子、大人、地域などとある。

③中部地区では、図 5、図 6 共に公園、都市公園など、公園に関する言葉が多い。遊び場所に関係した言葉は、冒険遊び場、公園、都市公園、児童館、芝生とある。遊びに関係した言葉は木工、木育、ダンボール工作とある。その他、見守る、寄り添う、広がる、生きるなどがある。

④近畿地区では、図 7 の、子どもたち、ひろば、里山が大きく出現している。遊び場所に関係した言葉は、同じく、ひろば、里山、公園である。遊びに関係した言葉はハンモック、自然、遊具、冒険、自由、手作り、クラフトなどとある。その他、ボランティア、体験、幅広い、懐かしい、囲む、見守るなどがある。

⑤中国・四国・九州・沖縄地区では、図 9 の遊び場、冒険遊び場、プレーパークが大きく出現している。遊び場所に関係した言葉は、里山、公園、児童館、広場、自然などとある。遊びに関係した言葉は木工、たき火などがある。その他、乳幼児、開催、集う、活動、常設、委託、居場所とある。

全体を通してみると、「ひとこと」のコメントは気軽に誰もが行きたいと思うようなわかりやすい言葉が多い。主体性や協調性、コミュニケーションなど、現在の教育の中で大切にされる言葉はでてきていない。

①関東甲信越地域では、子育て支援や居場所に重きを置いているようである。また、③中部地区、⑤中国・四国・九州・沖縄地区では木工、木育という言葉が出てきていることなどを見ると地域性を感じる。

5つの地域を比較検討した結果、主体者にかかるの「冒険」「遊び（及び遊びの種類）」「遊具」、主体者の保護者などに係る「子育て支援」、運営者（客体）に係る「児童館」「自治会」「見守り」「ボランティア」、全体に関わってくる「豊か」「居場所」「活動」などの

キーワードが目立っている。

地域ごとの特徴観点から考えると、北海道や東北地区と関東甲信越地区では、特段大きな違いはないように思われる。また近畿地区では、他の地域で特に中心的なキーワードである「プレイパーク」より「ひろば」の方が中心的な存在である。また「里山」に関しては、近畿地区、中国・四国・九州・沖縄地区で示されている。

全体的に運営者側のプレイパークへの思いが伝わってきたように思う。

冒険遊び場を運営する者は、学校教育に対して、現在の学校教育ではじっくりと時間をとって行うことができない活動を行っているのではないだろうか。地域の中で、子どもたちが都市公園や児童館、里山、広場に集まり、自然の中で自由に過ごし、たき火をしたり、ハンモックで遊んだり、木工や工作など、木材や身近な素材、はさみや鋸、絵の具などを使って造形活動を行ったりしながら、子どもたちに寄り添い、見守り、子どもたちの居場所や、地域に住む親子の子育て支援をしたいと考えていると思われる。

## おわりに

現代の冒険遊び場は、子どもたちに遊びの中から創造性や社会性を育むことを目的としながら、親子の支援をしているというふうにも捉えることができる。子どもたちが心身ともに健康的に成長できるような生活を送れるということに重点を置いているようである。都市公園は整備され、遊具のデザインが多様となり、自然体験もできるようになりつつあるが、文化、芸術の目線からは美的感覚や、より豊かな創造性を育むということ、遊びの中から育まれる教育的意義よりも、生活を支えるということを中心に考えられているように感じる。

冒険遊び場で行われている自由な遊びの中で、子どもたちが、主体性や協調性、3つの柱<sup>6)</sup>を同時にまたは相互に資質・能力を育みながら、発見したことを様々な視点から物事を考え、深く学んでいくことができたならば、冒険遊びは今後さらに未来を担う子どもたちにとって大切な遊びとなると考える。学校教育で育まれることと、冒険遊びの中で育まれる人間性やコミュニケーション能力などが、双方あることで、子どもたちの生きる力が育まれるのだろう。

学んだことを人生や社会に生かせるよう、予測困難になっても、自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、判断して行動する。それぞれに思い描く幸せを実現し、明るい未来を共に創るためには学校教育とその地域の環境とを切り離すことはできない。

## 註

- 1) アレン・オブ・ハートウッド卿夫人『都市の遊び場』  
2009 鹿児島出版社 p.9
- 2) ユニセフホームページ 「子どもの権利条約」全文  
(政府訳)  
[https://www.unicef.or.jp/about\\_unicef/about\\_rig\\_all.html](https://www.unicef.or.jp/about_unicef/about_rig_all.html) 最終閲覧日 2020年11月10日
- 3) 内閣府ホームページ 化学技術政策 Society 5.0  
<https://www8.cao.go.jp/cstp/society50/>  
最終閲覧日 2020年11月10日
- 4) 外務省ホームページ 持続可能な開発目標 (SDGs)  
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/oda/sdgs/about/index.html>  
最終閲覧日 2020年11月10日
- 5) テキストマイニングとは、言葉の出現回数だけでなく、一般的な文書でよく出る単語は、重要ではないため、重み付けを軽くし、一般的な文書ではあまり出現しないが、調査対象の文書だけによく出現する単語は重視する仕組みを取り入れている。スコアは、その単語の「重要度」を表す値である。スコアが高い単語をAIが複数選出、その値に応じた大きさを図示していく。図示にある単語の色は品詞の種類で異なっており、青色が名詞、赤色が動詞、緑色が形容詞、灰色が感動詞を表している。スコアとは単語の「重要度」を表す値である。本稿ではAIテキストマイニングを行った。  
株式会社ユーザーローカルホームページ  
<https://textmining.userlocal.jp/>  
最終閲覧日 2020年11月23日
- 6) 平成29年3月に告示された学習指導要領では子どもたちの育成すべき資質・能力の3つの柱がある。1は「何を知っているか、何ができるか(個別の知識・技能)」である。各教科等に関する個別の知識や技能などであり、身体的技能や芸術表現のための技能等も含むとあり、基礎的・基本的な知識・技能を着実に獲得しながら、既存の知識・技能と関連付けたり組み合わせたりしていくことにより、知識・技能の定着を図るとともに、社会の様々な場面で活用できる知識・技能として体系化しながら身に付けていくことが重要であるとしている。2は、「知っていること・できることをどう使うか(思考力・判断力・表現力等)」である。問題を発見し、その問題を定義し解決の方向性を決定し、解決方法を探して計画を立て、結果を予測しながら実行し、プロセスを振り返って次の問題発見・解決につなげていくこと(問題発見・解決)や、情報を他者と共有しながら、対話や議論を通じて互いの多様な考え方の共通点や相違点を理解し、相手の考えに共感したり多様な考えを統合したりして、協力しながら問題を解決していくこと

(協働的問題解決)のために必要な思考力・判断力・表現力等であるとしている。3は、「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか(学びに向かう力、人間性等)」である。1及び2の資質・能力を、どのような方向性で働かせていくかを決定付ける重要な要素であり、情意や態度等に関わるものが含まれるとしている。

文科省ホームページ 中央教育審議会 初等中等教育分科会「資料1教育課程企画特別部会 論点整理 2.新しい学習指導要領が目指す姿(2)育成すべき資質・能力について」

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1364316.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1364316.htm)  
最終閲覧日:2020年12月19日

## 参考文献・資料

- ・アレン・オブ・ハートウッド卿夫人『都市の遊び場』  
2009 鹿児島出版社
- ・坂本新太郎、「日本の都市公園」出版委員会『日本の都市公園』2005 インタラクション
- ・小学校学習指導要領(平成29年3月告示)2017 文部科学省
- ・中学校学習指導要領美術編(平成29年3月告示)2017 文部科学省
- ・特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会  
ホームページ公式ホームページ <https://bouken-asobiba.org/> 最終閲覧日:2020年11月20日)

本研究は、公益財団法人 大林財団(2019年度)、研究課題「都市公園としてのプレイパークの横断的調査研究-利用者と運営者の視点より」の研究成果の一部である。

研究代表者:早川 礎子(小田原短期大学)  
共同研究者:小関 慶太(八重洲学園大学)  
共同研究者:磯崎えり奈(常葉大学)