

「オカタン★冬の冒険遊び場」実践研究

～子どもの夢中度分析から屋外の子ども好適空間のあり方を探る～

山下晋¹, 米窪洋介¹, 渡部努¹, 町田由徳¹, 小原倫子²

Susumu Yamashita¹, Yosuke Yonekubo¹, Tsutomu Watanabe¹, Yoshinori Machida¹, Tomoko Obara²

[要旨] 本研究では、「子どもがワクワク、ドキドキ遊ぶことができる空間」を「子ども好適空間」とし、我々が目指す“hygge”^[注1]を実践するために、壁登りや焚き火、制作など自由にできる「冒険遊び場」を設置した。この冒険遊び場でのワクワク、ドキドキ度(熱中度)と遊ぶ時間(熱中時間)には有意な相関関係があった。子どもが屋外で、ワクワク、ドキドキ(熱中して)遊べる環境とは、普段の生活ではできない遊びを経験できること、ダイナミックな活動ができること、自ら考え遊びを創るプロセスがあること、その遊びを見守り、支える「大人」という人的環境の存在である。

[キーワード]

子ども、冒険遊び場(プレイパーク)、運動遊び、熱中度、熱中時間

[Key words]

Child, adventure playground(play park), exercise play, enthusiastic level, enthusiastic time

[所属] 1 岡崎女子短期大学(Okazaki Women's Junior College)

2 岡崎女子大学(Okazaki Women's University)

1. 目的

岡崎女子短期大学(以下:本学)は平成29年度私立大学研究ブランディング事業に採択され、「子ども好適空間」研究拠点の整備を行うこととなった。我が研究グループは、幼稚園や保育所の園庭などの屋外で、子どもがワクワク、ドキドキ遊ぶ環境を「屋外の好適空間」と位置づけた。特に、屋外の好適空間の中でも、近年、子どもたちの遊び場として注目されている「冒険遊び場(=プレイパーク、以下:冒険遊び場)」の設置の目的、取り組み、展開方法などについて調査を行ってきた。

冒険遊び場は、デンマークは1943年に開設され、ヨーロッパ各地に広まった。日本では、1979年「羽根木プレーパーク(東京都世田谷区)」が初めて開催され、現在、全国に125団体が163か所で活動している¹⁾。冒険遊び場は、基本的に禁止事項がなく、子どもたちが廃材、土、水、木、火などを使って、自分がやりたい遊びを実現する場である。日本冒険遊び場づくり協会によると、冒険遊び場とは、①「遊び」は子どもの生活に不可欠なものであり、それ自身が目的である、②「自分の責任で自由に遊ぶ」を

モットーとする、③子どもが遊びをつくる遊び場である、④冒険遊び場は作り続ける活動が特徴である、としている²⁾。

我々が調査した冒険遊び場においても、日常生活ではあまり経験することができない、焚き火や木登り、水遊び、泥んこ遊び、ノコギリなどの工具を使った木工作や基地作りといった遊びを、子どもたちがワクワク、ドキドキ冒険家のように様々なことにチャレンジする姿を見ることができ、冒険遊び場が、「子どもの好適空間」であると実感することができた。

一方、文献調査を通して、冒険遊び場において、子どもがどのような遊び(内容)で、どれくらいワクワク、ドキドキ(熱中)していたか、そして、どのくらい遊んでいたか(時間)に関する報告は見られなかった。そこで、本研究は冒険遊び場を開催し、そこで遊ぶ子どもの様子や、保護者へのアンケート調査、また、実践に関わった本学教員や学生たちとの振り返りを通して、冒険遊び場の内容とそこで遊ぶ子ども熱中度と熱中時間の関係を明らかにし、今後の冒険遊び場の環境構成や、そこでの援助のあり方を検討する資料を得ることを目的とした。

II.方法

本学は学校法人 清光学園により運営され、キャンパス内には4年制の岡崎女子大学がある。岡崎女子大学では毎年12月に「子ども教育フォーラム」を開催しており、毎年テーマを設定して、講演会やシンポジウム、学生発表などを行っている。2018年度のテーマを「子どもにとって素敵なトコロ」としたことから、我々の研究成果の発表の場として、「オカタン★冬の冒険遊び場（以下：本遊び場）」を開催し、調査することとした。

なお、この研究は本学の研究倫理委員会の研究倫理審査を受け、承認を得ている（承認番号54）

(1) 「オカタン★冬の冒険遊び場」の実践

平成30年12月9日（日）10:00～15:00、本学の体育館前広場（屋外）に本遊び場を設け、幼児とその保護者を対象に実践をした（遊び場の内容については、III章：結果及び考察に示す）。

本学の附属幼稚園に案内募集チラシを配布した結果、48組（子ども72名、保護者65人）の申し込みがあった。なお、参加者には万が一の事故や怪我に備えたレクリエーション保険への加入と、記録写真の撮影に協力を依頼し、全員から承諾を得た。

(2) アンケート調査

参加者が来場時し、受付をする際、退場時に保護者を対象にしたアンケートにご協力いただくようを依頼し、調査を行った。調査項目は、子どもの年齢、性別、来場時間、退場時間、各遊びの熱中度（それくらいわくわく、ドキドキしていたか）、熱中時間（どれくらい熱中した時間が続いたか、遊ばなかった理由とした。（表1）。

得られた結果から、各項目の平均値、標準偏差を算出した。また、各遊びの熱中度と熱中時間の比較には、遊びを因子とする一元配置分散分析（TukeyのHSD法による多重比較）、熱中度と熱中時間について、2変数間の関係を調べるために、Pearsonの相関係数を求めた。なお、分析にはSPSS ver.18を用い、統計的有意水準を5%（ $P<0.05$ ）とした。

(3) ラウンドテーブル

岡崎女子大学「第6回子ども教育フォーラム」の事業の一環として、本遊び場について、また子どもの屋外での遊びにおける好適空間について、自由に意見を交換する「ラウンドテーブル」を開催した。ラウンドテーブルは同日の14:45～15:50、本学の小体育室で開催され、保育者と本遊び場の学生スタッフが参加した。

内容は、屋外の好適空間について、特色のある幼稚園の園庭や、全国各地の冒険遊び場の事例を動画やスライドなどで紹介し、子どもの屋外での遊びにおける好適空間について議論した。

III.結果及び考察

(1) 「オカタン★冬の冒険遊び場」の実践

本遊び場実践のために、各地のプレイパークを訪問し、文献から遊具について調査をした³⁾⁴⁾。また、教員と有志の学生で開催の前日までに、約1ヶ月をかけて材木や単管パイプなどを購入したり、電線ドラムや竹をいただいたりなどして、材料を集め、種々の遊具を作製し、準備を行った（図1、2）。前日までとは打って変わり、開催日は晴天であったものの、最高気温8度、最低気温1度と冷え込む天気となった。それでも、開催時間の午前10時から、随時、親子づれが来場・参加した。

参加者は受付を行い、学生スタッフから「やって

表1：アンケートの調査項目

○属性	…	子どもの年齢・性別（選択回答）
○滞在時間	…	来場時刻と退場時刻（記述回答、滞在時間を算出）
○子どもの様子	…	各コーナーについて ・熱中度（ワクワク、ドキドキ度、5段階で選択回答） 「1：全くしなかった」～「5：とてもしていた」 ・熱中時間（遊んだ時間、5段階で選択回答） 「1：とても短い」～「5：とても長い」 *熱中時間は計器を用いた客観的な測定ではなく、保護者の主観的な時間を選択 ・遊ばなかった理由（選択回答） 「興味がない」「時間がない」「怖い」「混んでいた」「その他」から選択
○感想	…	環境や学生の援助について（自由記述）

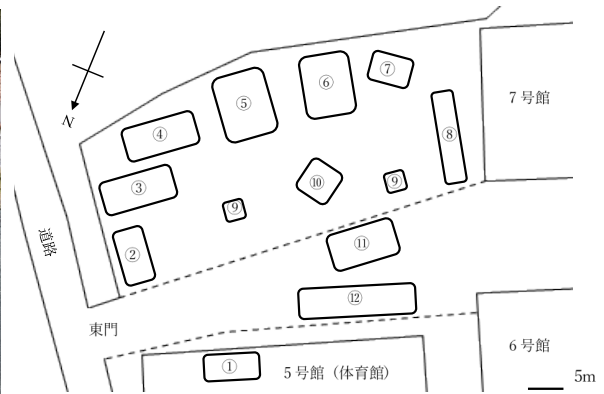


図1：オカタン★冬の冒険遊び場の鳥瞰写真（左）と平面図（右）

* 図中の番号は表2の番号と対応している

表2：「オカタン★冬の冒険遊び場」コーナー名と概要

No.	コーナー名	概要
①	受付	本遊び場のコンセプトを示したボードを設置した。参加者の受付、アンケートの依頼、遊び場のルールを説明した。
②	制作	作業台と工具箱を木材で製作し、廃材を各々のイメージを形にできるスペースを設けた。思い思いものを楽しんで制作したり、日頃使わないノコギリや金槌、釘などに苦戦していたりする親子の姿が見られた。
③	遊具（こま・剣玉・竹ぼっくり）	こま（ひねりごま、投げごま）とけん玉、竹ぼっくり（筆者らが製作）を準備した。投げごまで遊んだ経験が少ないようで、初めは回すことができなかったが、少しずつ回せるようになり、保護者や学生と夢中になり取り組む姿が見られた。
④	テント遊び	木材の支柱を軸に、布を被せたテント（5つ）を準備した。当日は風も強く、肌寒い気温であったため、テントの中で暖をとったり、外から見えない場所で友達と会話を楽しんだりする姿があった。
⑤	見晴らし台（滑り台）	4m四方で高さ2mを有する見晴らし台と滑り台、ブランコなどが複合的に取り入れられた遊び場を、単管パイプと木材で製作した。今回の遊び場のシンボルとなる遊びコーナーであり、滑り台を下から駆け上がったたり、後ろ向きに滑ったりするなど、日頃は禁止されがちな遊びを、学生スタッフと何度も挑戦する姿が見られた。
⑥	竹の遊び	竹材を正四面体に組み上げ、横に移動したり、中心に垂らしたロープにぶら下がったりすることができる遊び場を製作した。高いところまで登ったり、遊具の周りに竹を並べて歩き渡る遊びを楽しんだりしていた。
⑦	壁登り	壁登りのできる遊びとして、年齢や能力差に応じて楽しむことができるよう、板に穴を開けたり、木材やロープをつけたりして、難易度を変えた8種類の壁を製作した。登りきった先には、反対側に安全に飛び降りることができるよう、厚いマットを敷いた。教員や学生の予想に反して、3歳児でも軽々登る姿が見られた。
⑧	焚き火	コンクリートの板を敷いた部分に、レンガやブロックを積み上げて焚き火が行える場所を5つ設けた。保護者を中心に組み上げたかまどで火を起し、特に寒い日であったためか、焼きマシュマロや焼き芋を楽しんでいた。実際使用されたのは3つかまどであり、焚き火を共有する姿が見られた。
⑨	木のドラム	譲り受けた電線ドラムを研磨・塗装し、子どもが自由に組み合わせたり、転がしたりできる遊具を準備した。ドラムの上に乗って、足でドラムを転がしながらバランスをとったり、他の遊具と組み合わせ遊んだりする姿があった。
⑩	プール	3.6m四方の木枠の中にマットを敷き詰め、シートを広げた上に大量の布やボールなどを入れた遊び場を製作した。大きな布にくるまったり、ボールを投げ合ったりするなど、子どもと学生の関わりの中で遊びが多様に変化していた。
⑪	車輪のある遊具	乗ったり、荷物を運んだりすることができる木製の台車（90cm×60cm）、三輪車を準備した。連結して遊んだり、保護者が子どもを乗せて走りながら引っ張ったりなど、人気の遊具であった。
⑫	テーブルとベンチ	木製の机を製作し、休憩や食事が取れるようテーブルクロスをかけた机とベンチを置いた。しかし、遊びに夢中になっていたり、休憩中も焚き火で温まったりする保護者などが多く、今回はあまり活用される機会が少なかった。
⑬	計器を用いた遊び（シャボン玉）	子どもがピーカーに食器用洗剤と水を入れて、シャボン溶液を作り、ストローを加工してシャボン玉遊びをした。水の分量が適してなく、シャボン玉にならなかったり、吹く道具の作り方によってシャボン玉のできが違ったりすることを、子どもが自らの体験を通して学ぶ機会となった。
⑭	砂遊び	スコップやシャベル、食器などのおままごとセットなどを置いたスペースを設けた。砂を掘ったり、おままごとをしたり、土や砂に触れることで、遊びを展開させていた。

⑬計器を用いた遊び、⑭砂遊びは、図1中に記載していない。



図2：オカタン★冬の冒険遊び場で遊ぶ子どもの様子

上段（左）見晴らし台（滑り台）、（中）竹の遊び、（右）壁登り、下段（左）焚き火、（中）車輪のある遊び、（右）制作

表3：各コーナーでの熱中度の比較

コーナー	熱中度	有意差が認められたコーナー
見晴らし台	4.5±1.0	>大きな木のドラム、プール、テント遊び、こまや剣玉などの遊具
壁登り	3.8±1.3	>テント遊び、こまや剣玉などの遊具
車輪のある遊具	3.7±1.3	>テント遊び、こまや剣玉などの遊具
焚き火	3.7±1.1	>テント遊び、こまや剣玉などの遊具
制作	3.5±1.5	
竹の遊び	3.3±1.4	
プール	3.0±1.5	<見晴らし台（滑り台）
木のドラム	2.7±1.2	<見晴らし台（滑り台）
テント遊び	2.4±1.5	<見晴らし台（滑り台）、壁登り、焚き火、車輪のある遊具
こまや剣玉などの遊具	2.4±1.3	<見晴らし台（滑り台）、壁登り、焚き火、車輪のある遊具

値は平均値±標準偏差、有意水準 p<0.05

表4：各コーナーでの熱中時間と遊ばなかった理由

コーナー	熱中時間	有意差が認められたコーナー	遊ばなかった理由
車輪のある遊具	3.3±1.6	>竹の遊び、木のドラム、テント遊び、こまや剣玉などの遊具	興味が無い (1)、未記入 (1)
見晴らし台	3.2±1.4	>テント遊び	怖い (1)
壁登り	3.0±1.8	>テント遊び	時間がない (1)、怖い (1)
焚き火	3.0±1.2		時間がない (1)
制作	2.7±1.8		興味が無い (1)、時間がない (2)、混んでいた (1)
プール	2.3±1.7		興味が無い (2)、時間がない (1)、未記入 (2)
木のドラム	2.0±1.3	<車輪のある遊具	時間がない (1)、怖い (1)、遊び方が分からない (1)
竹の遊び	1.9±1.4	<車輪のある遊具	時間がない (1)、怖い (1)、未記入 (3)
テント遊び	1.7±1.2	<見晴らし台、壁登り、車輪のある遊具	興味が無い (2)、時間がない (1)
こまや剣玉などの遊具	1.6±1.4	<見晴らし台、車輪のある遊具	興味が無い (4)、時間がない (3)

値は平均値±標準偏差、有意水準 p<0.05

みたいことをやってください」と声をかけられ、元気に滑り台や、壁登りなどに挑戦をした。本遊び場の内容と、子どもが遊ぶ様子を表2にまとめた。

(2) アンケート調査

参加した38組のうち、回答を得ることができた

幼児26人（男児14人、女児12人）の年齢別の人数（割合）は、3歳児4人（15.4%）、4歳児8人（30.8%）、5歳児8人（30.8%）、6歳児6人（23.1%）であった。なお、計器を用いた遊び（シャボン玉）、砂遊びについては、回答数が少なかったため分析から除外した。

本遊び場の各コーナーにおける熱中度について、高い順にして表3に示した。見晴らし台、壁登り、車輪のある遊具、焚き火の順に熱中度が高く、見晴らし台は、大きな木のドラム、プール、テント遊び、こまや剣玉などの遊具と、また壁登り、車輪のある遊具、焚き火はそれぞれテント遊び、こまや剣玉などの遊具の間に有意な差が認められた。

次に、各コーナーにおける熱中時間について、長い順に、また、遊ばなかった理由とともに表4に示した。車輪のある遊具、見晴らし台、壁登りの順に熱中時間が長く、熱中度と熱中時間の間には有意な正の相関関係が認められた ($r=0.775, p<0.001$)。

熱中度が高く、熱中時間が長い遊びは、「見晴らし台」「壁登り」「車輪のある遊具」の順であった。「見晴らし台」「壁登り」の遊びは、前述(表2)のように、一般的な公園や幼稚園・保育所にある遊具に比べ、高い位置まで登ることができ、危険に対する認識や子どもに関わる大人側などの経験から、普段の子どもたちの生活の中では体験することが少ない遊び方である。言い換えると、日常には「やりたくてもできない遊び」があり、少なからず精神的・肉体的に“抑圧されている状況”におかれている。実際、この遊び場では、初めは怖くて泣きだしてしまった女兒が、しばらくして再度遊びだす場面も実際に見られたことから、子どもにとっては若干の怖さを伴うものの、その反面、やってみたくと“挑戦心を刺激するものが本遊び場にあったのではないかと考えられる。

今回の冒険遊び場は、子どもがやりたい遊びを大きな事故や怪我に繋がること以外は禁止することがないような関わりを持つようにしており、多少、危険性のあることについても学生スタッフが個別に関わるようにし、子どものやりたいことを実現できるようにしていた。これらの遊びの体験は、今の子どもたちの日常の遊びの中では体験することが少ないため、冒険遊び場だからこそ遊ぶことができ、それが熱中度の高さや熱中時間の長さに繋がったのではないかと考える。

また、「見晴らし台」「壁登り」では、傾斜度が高い坂を上ったり、高い位置から飛び降りたりすることができたり、「車輪のある遊具」は、遊び方が制約されることなく、車を力いっぱい引っ張ったり、引いて走ったりする姿が見られなど、日常の遊びに比べ、よりダイナミックな遊びをすることが経験できた。参加した保護者からは「普段はこんなことはさ

せたことがない」と感想が寄せられたことから、ダイナミックに体を動かすことができることも子どもたちの熱中度を高める要因となるだろう。

本遊び場では、自分で遊びを創ることもできその子どもたちの様子から、試行錯誤する経験も子どもたちのワクワク、ドキドキ(熱中)を引き出すことに繋がっていると感じられた。本遊び場では、遊びの素材は環境として用意しているものの、遊び方については一切決めておらず、子どもたちの自由な発想で遊ぶことができるようにしていた。

例えば、車輪のある遊具では、何を載せても良いし、どこを走ってもよく。制作では、何を作っても良いし、ただ釘を打つだけでもよかった。竹の遊びでは、竹をどこに置いて、どう繋げてもよく、大きな木のドラムには乗っても良いし、転がしてもよかった。このように冒険遊び場の中では、子ども自身の発想で自由に遊ぶことができる。

冒険遊び場に限らず、本来遊びには答えがない。自分の遊びがよりおもしろくなるために素材や用具をどう使うかを子どもたちは考える。自分のイメージしているように上手くいくこともあれば、上手くいかず、失敗することもある。その過程こそ、子どもたちの熱中度を高める要因の1つであろう。現在の子どもの身近にある玩具は、遊び方が決まっていることが多く、子ども自身の発想を必要とすることが少ない。冒険遊び場の遊びには、体だけでなく、知的な能力を存分に発揮できることが含まれていると考えられた。

これらのことから、子どもが屋外での熱中度が高まる遊び場すなわち“好適空間”とは、普段の生活や遊びにおいて“抑圧されている状況”からの解放感を味わうことができ、子どもたちが自身で考え、全力を発揮し、ダイナミックな活動ができる環境であると位置づけされる。

(3) ラウンドテーブル

ラウンドテーブルには、岡崎市や豊田市の保育者3名、本学教員7名、学生スタッフ17名が参加し、本遊び場や子どもの屋外での遊びについて、意見を交換した。特に、日ごろの保育現場との比較を通して、「冒険遊び場」の存在意義の理解を深める討議となった。

①「新たな子どもの発見」(教員・学生の学び)

学生からは、「子どもが想像を超えた“子ども自身の発想”で遊ぶ姿が見られた」や「子どもから“こうした方がいいんじゃない”という提案があったことに驚いた」と言う感想が寄せられた。

これが制限なく、自由にできるという「冒険遊び場」の最大の魅力によるものである。例えば、学生が見る子どもの姿は、ある程度ルールが決まった幼稚園や保育所での実習、体育の授業で行っている「順番が決まっているサーキット遊び」を楽しむ様子である。しかし、本遊び場では、特に行う順番が決まっていないので、子どもは自由に走り回り、好きなことに集中して、やりたい遊びが十分にできていた。そのため、今回は、普段できない滑り台を逆さから登る遊びや、1人ではなく、みんな滑る遊びができる楽しさを味わうことができたのであろう。

また、子どもが苦手なものや、できなかったことに何度も挑戦しており、短い時間ではあったが、できなかったことができるようになるなど、遊びを通した子どもの成長を感じ取っていた。このことについて、保育者からは、「そのような目を持っている学生は素敵である。できて“やった!”という気持ちを持つ一方で、できなくても“やりたかった”という気持ちを素敵だと捉え、認めることができることが子どもにとって大切な存在となる」と保育者の視点でコメントをいただいた。

子どもたちがチャレンジするとき、身のこなしが上手くないと怪我をする。しかし子どもが小さい時から転んだり、切ったり、落ちて痛い思いをする経験を、大人がいるところであることが大切で、その経験を通して、自分の身を自分で守れる、自分のしたいことが自分でできる子に育っていくことを、教科書ではなく、実際の子ども様子から学生は学ぶことができた。

②「人としての環境」の重要性

～日常保育での子ども様子との比較から～

学生からは「初めはスタッフ自身が楽しまない、子どもが楽しむことができないようであった」と感想が寄せられた。このことについて、保育者からは、「日ごろの保育の中では、子どもたちがやりたいものができるという場面がある一方で、いろんな子どもがいて“何でもいいよ”ということができない子どももいる」との現場の様子が伝えられた。今回、子どもたちはプールのコーナーで学生同士が遊んでいる姿を見て、自分たちで布を掛け合ったり、ポー

ルを投げたりして遊びを発展させていた。このことから、子どもは初めての環境では、遊びのきっかけを持ってないだけで、一度きっかけを得ると、発想を高めていくことができることを、学生は実践的に学ぶことができた。

保育者から、勤務しているこども園において、自由遊びでは砂場遊びなど好きなことをやっているが、時間によって、全てを片付けて一斉活動行う場合があり、子どもが「今やりたいこと」がいつでもできるわけではない。また、保育中は、園のルールがあるため「危ないからやめておこう」「ここから飛び降りない」「滑り台は斜面を登らない」と言うことがよくあると例示された。

一方、本遊び場は「どうぞやってみてね」というスタンスであり、事前のミーティング時にも、子どもに対し「やってみたいことをやってください」と声をかけるよう学生に伝えた。その結果、実習で見た子どもの姿を比べ、冒険遊びにきた子どもからは「○○○○をやってみたい」という言葉が多いように感じた。このように、「やってみたい」という気持ちは子どもの育ちに大切であり、子どもがやりたいものを探し見つけて、やりたいことを集中してできるとか、危ないと思っても子どもが自分で決めることができる、失敗しても試行錯誤できることが、本遊び場の良い点であると感じた。

また、保護者も子どもの自由な活動を許容する姿勢であった。その雰囲気が担保されていると、子どもの自発的な活動につながると思われた。その要因として、本遊び場では、大人(学生スタッフ、教員、保護者)の目がたくさんあり、安全が十分担保されていたことで、子どもたちは「今日はやっていいんだな」ということを感じることもできた。このような「普段とは違う気持ちでワクワク、ドキドキできる環境」が子どもにとっての「好適空間」である。また、それを支えている「大人の存在」つまり「人的環境」がとても重要であることが確認された。

③これからの冒険遊び

子どもたちは普段の生活の中で、全力を出すことが多くあるわけではない。本遊び場では、斜面を登る、またはロープ1本で壁を登るなど、全力を出す点あり、それが魅力的な遊びであったようだ。安全が担保された環境で、子どもが全力を出すことができる環境は“チャレンジ”や“新たな発想”につながるから、そのような好適空間や、このような考え

が保育の世界にもつながっていけばよいだろう。

今回は子どもたちにとって、大人から与えられる空間であったが、今後は子どもが工夫し、挑戦できるようなあり方を検討したい。また、工夫と挑戦が「仲間との共同作業」でできることで、達成感も増すと思われることから、そのような冒険遊び場を目指していきたい。

IV.まとめ

本研究では、「子どもがワクワク、ドキドキ遊ぶことができる空間」を「好適空間」とし、我々が目指す“hygge”を実践し、遊ぶ子供の様子、保護者へのアンケート調査、教員・学生との振り返りから、「冒険遊び場」のあり方について検討した。

その結果、本遊び場では、我々が予想していた以上に子どもが楽しんで遊んでいた。熱中度と熱中時間には有意な性の相関関係があり、その要因は、普段の生活で時間的、環境的に子どもたちが「やりたくてもできない遊び」を経験できること、また、ダイナミックな活動ができること、自ら考え遊びを創るプロセスがあること、その遊びを見守り、支える大人という人的環境の存在であることが示唆された。

一方で、「好適」の難しい面として、1人ひとりに対する刺激の量や質が違っていることを、我々提供者側が理解しておく必要があると感じた。例えば、今回人気があった制作コーナーにおいて、木工の経験がある人間は、どんな遊びができるか想像（創造）ができるから、行動に移せる意欲が出て、その段階で「好適 (hygge)」が始まり、工夫する段階で「好適 (hygge)」が広がり、完成したときに「好適 (hygge)」に爆発し、次の「好適 (hygge)」を求めよう。一方、ここでの遊び方に戸惑いを感じた保護者は、そのような活動経験が少なかったため、我々が予想し提供した「好適 (hygge)」を、「課題」と感じたかもしれない。このことから、提供した場所や道具、材料の受け止め方という最初の段階が、1人ひとり異なっていることを理解し、援助する必要があるだろう。

また、現代の生活において、大人も子どもも「抑圧されるストレス」を受けている。それから少しでも脱するための方策を見つけ出し、自分なりの幸福感を求めた結果、それが「好適 (hygge)」と感ずるのではないだろうか。今後の課題としては、自然素

材を使った遊具や大きな滑り台を作ったりすることによって、“楽しい空間作り”だけを求めるのではなく、子どもの本来持っている要求や能力を閉じ込めている家庭や保育施設など生育環境内に内在する抑圧ストレスを解放するという意図を持って取り組むことが、今後の“好適空間作りの幅”の広がりにつながるのではないかと思われる。

[引用参考文献]

- 1) 特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会 (2016) 「第7回 冒険遊び場づくり活動団体実態調査報告」 p.3
- 2) 特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会 (2004) 「はじめよう！パートナーシップで冒険遊び場づくり」 pp8-9
- 3) 青木沙織、荻原礼子編集 (2003) 「みんなで作ろう！夢の遊び場手づくり遊び場デザインカタログ」まちワーク研究会発行
- 4) 大村虔一・大村璋子 (2015) 「新しい遊び場」鹿島出版

[謝辞]

本遊び場の設営、実践に多大なご協力をいただいた岐阜大学の浅川正堂先生、名古屋女子大学 文学部児童教育学科の大曾基直先生とゼミ生に深く御礼申し上げます。

[注 1]

“hygge”とは世界屈指の幸福感と生活満足度の高い国、人を大切にする国であるデンマークの言葉で、「居心地が好い(よい)」、「快適」の意味。