共生のひろば　2号, 56－58, 2007年3月

遊び場のコミュニティデザイン

延原　早織・早稲田千賀子・関灘　文子・木村　祐衣
（湊川短期大学・ガキっこクラブ）

はじめに

公園におけるプレーリーダーの設置は西宮市芦原町や神戸市藤原台など兵庫県でも数多くみられるようになってきており、兵庫県も開設推進のための運営費助成やリーダー養成などの支援体制を整えつつある。プレーパークとは「公園の一部を子どもに開放し、禁止事項を出来る限り取り払って、自由な雰囲気の中で思いっきり好きなことをやれるようにした遊び場」であり、「自分の責任で自由に遊ぶ」ということをスローガンにしている。プレーリーダーはそこで子ども達とともに遊びを展開していくスタッフのことを指す。有馬富士公園のあそびの王国においても、保護者からこのようなプレーリーダー設置の要望が多く、プレーリーダーをいかに発掘し、組織化していくかが課題となっている。一方、プレーパーク活動はリーダーや世話人の持続的な運営が求められるが、多くのプレーパークではリーダー不足などのコミュニティ形成に課題を抱えている。本研究では、プレーパークの運営について特に「ひと」に着目し、それに関わるコアスタッフの人間関係と、その後の活動におけるイベント参加者のホスト化といった遊び場におけるテーマ型コミュニティの形成方法について考察することを目的とした。

研究方法

本研究では、コアスタッフのコミュニティ形成とイベント参加者のホスト化といった２つの仕組みを検討する。まずコアスタッフのコミュニティ形成について、図１に示す６主体が公園の指導者としてどのような理想像を描いているのかを普段の会議における発言から把握し、お互いのスタンスの明確化と共通して持つべき技術の整理を行った。イベント参加者のホスト化については、プレーパークに参加した方々と参加したことがない方々を対象にアンケート調査を実施、関わり方による評価の違いを把握した。また、プレーパークの内容についても、フェスティバルなどに参加して実施する単発型イベントと、お泊まり会などの深い交流を目的とした交流型イベントの２種類で比較検討を行った。

調査結果１：コアスタッフのコミュニティ形成

図１にさまざまな主体が抱く公園指導者像を示す。図１より、プレーリーダーが抱く指導者像としては、「自分の責任で自由

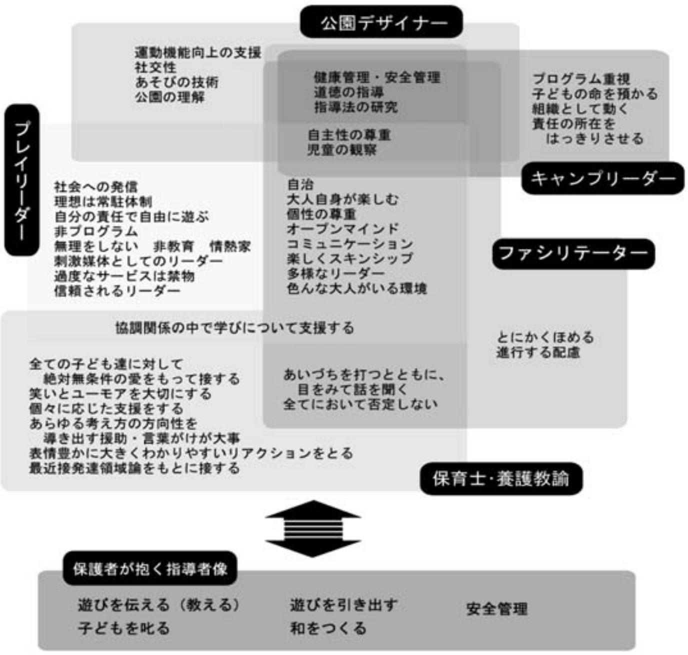

図１　さまざまな主体が抱く公園指導

に遊ぶ」ことがまず挙げられる。また「大人が楽しむ」「刺激媒体としてのリーダー」「非教育」といった「自分から遊ぶ」ことが重要とされる。教える・教えられるといった関係ではなく、リーダーは単に刺激媒体で子どもがその行為を見て、遊びに加わるかどうかを判断する。子どもに遊びを強制しないことが特徴である。

ファシリテーターが抱く指導者像としては、「全体を見る」「子どもの心を聴く」といった子どもを見守ることや、「せかさない」「待つ」といった自主性をひきだすことが重要とされる。また、「肯定する」「自信を持たせる」といった子どもを褒めることや、「間違いを賞賛する」「違う意見もＯＫ」といった認め合うことなど、肯定的な指導方法を活用することが重要と考えていることが伺える。これは、個性の尊重と大きく関係していると考えられ、お互いが認め合うことで個性が成長していくと考えられる。一方、「アイコンタクト」「自分から声をかける」といったオープンマインドを意識するといったことも重要とされていることがわかった。これは個の確立した環境においては、それをつなぐコミュニケーションが必要ということの現れとみることができる。

また、各リーダーだけの理想だけでは自己満足で終わるので、保護者のニーズも把握していくことが求められる。保護者が抱く指導者像としては、いろいろな遊びを駆使するとともに、子ども達から自発的な遊びを引き出すことが求められているといえる。また「子どもを叱る」必要性について指摘があったことが特徴として挙げられ、子どもの度を超えた行為に対しては厳しい姿勢で対処するという自覚が求められているといえる。

このように各主体がいだく指導者イメージを図化し、共有できる部分と相手を理解する部分とを確認できるようにすることが、リーダー間の人間関係を良好に保つのに有効であると考える。例えば、保育士や養護教諭は個々の子どもに応じた支援をとるが、キャンプリーダーは組織として子ども達にも同一の役割を求める。あるいはプレーリーダーは事前にプログラムをつくることを否定するが、キャンプリーダーはプログラムを基本としている。このようなスタンスの違いは決して悪い事ではなく、お互いが差を認め合って共存していくことが大事であり、公園は学校ではないので、様々な人たちが関わっていけるチーム作りをしていくことが、公園という場所のポテンシャルを生かした遊びや学びにつながると考える。

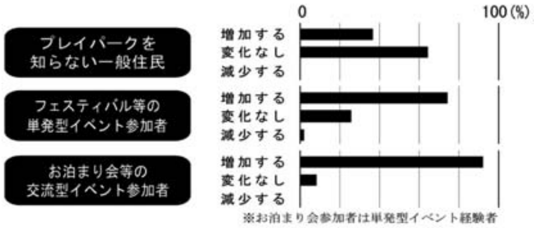

図２　イベント参加者の訪問予定回数

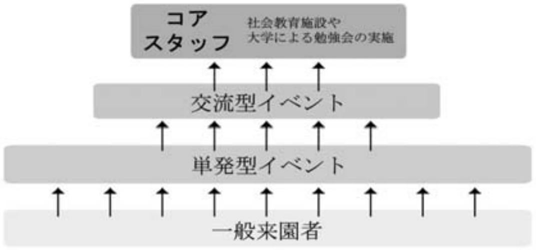

図３　ゲストのホスト化

調査結果２：イベント参加者のホスト化

図２にイベント参加者の訪問予定回数を示す。図２よりイベント参加者の訪問予定回数を捉えると、プレーパークを知らない一般市民が再来園する割合（36%）よりも単発型イベント（74%）や、さらに交流型イベント（91%）を体験した参加者の方が、来園回数が増加する割合が高くなることが分かった。これらのことから単発型イベントと交流型イベントを組み合わせ、来園頻度を高め、運営スタッフとのコミュニケーションの機会を増やすことで、ホストへの参画を促すことが期待出来ると思われる。（図３）

おわりに

本研究では、プレーパークのコミュニティ形成の手法について、ガキっこクラブの取り組みから考察をすすめた。まずコアスタッフの人間関係を良好に保つべく、それぞれのスタンスを

図化することで、共有できる部分と相手を理解する部分とを確認できるようにすることが有効であると考える。また、新たなスタッフを得る一手法として、単発型イベントと交流型イベントを組み合わせ、段階的に深い理解をすすめていけるようなプログラムのデザインが有効であることが伺えた。今後は、保護者との関係をどう築いていくか、あそびの王国の環境をどうしていくか、など多々あるが、一つ一つ順を追って解決していきたい。