

# 子どもの“遊びこむ”を支える園舎・園庭環境 —子どもの遊び空間と保育者の専門性—

山路千華<sup>1</sup>・今里淳平<sup>2</sup>

## 1. はじめに一遊びの原風景

ある時、『夕焼け小焼け』のメロディが流れる夕方の時報を聞きながら、友人が「夕焼け小焼け」の“小焼け”って、どういう意味だろう」とつぶやいた。その時、筆者は、子どもたちと一緒に歌い伴奏する保育の場面が瞬間的に浮かんできた。刻々と変わる夕焼け空の情景に、“小焼け”という言葉があることでグラデーションが生まれるように感じる。子どもたちと歌うのであれば、“小焼け”の部分はピアノリズムで伴奏したい。“小焼け”があれば“大焼け”もあるようにも感じるし、子どもたちが帰った後の空き地に残される夕焼けは、大焼けではなく小焼けのようにも思う。更に、残された小焼けのあとにぼっと日が落ちる感じも伝わる名文であると思う。国語辞典<sup>1)</sup>を引くと、「夕焼け」は、“太陽が沈む時、西の空が赤く染まったように見えること”とある。その用例の中に「夕焼け小焼け」があり、“夕焼けがだんだん薄れること”となっている。

---

<sup>1</sup>白鷗大学教育学部

<sup>2</sup>教育学部幼保実習サポート室

e-mail : yamaji@fc.hakuoh.ac.jp

『夕焼小焼』

作詞：中村雨紅、作曲：草川信

夕焼小焼で 日が暮れて 山のお寺の 鐘がなる  
お手々つないで 皆帰ろ 鳥と一緒に 帰りましょう

子供が帰った 後からは 円い大きな お月さま  
小鳥が夢を 見る頃は 空にはきらきら 金の星

出典：『小学校教諭・保育者を目指す こどものうた弾き語り曲集』<sup>2)</sup>

筆者の住む北関東では、2020年に入る頃まで、神社の境内や公園、空き地や広場などの所謂「そこらへん」と呼ばれる地域の遊び場で子どもたちが遊ぶ姿を見ることができていた。大きな枝垂桜の下で“だるまさんがころんだ”をしていた5人ほどの子どもたちが、夕方の時報のメロディを聞いて、「帰ろう」「腹減った」などと笑い合い、北関東方言特有の尻上がりなイントネーションで「じゃーねー」と解散する光景などは、まさに『夕焼け小焼け』の歌の世界である。山のお寺の鐘の音がスピーカーから流れるメロディに代わったところがかろうじて平成を感じさせる。夕焼け小焼けの中を急いで家路につく光景というのは、筆者にとっては、遊びの原風景でもある。少しもの悲しい遊び終わりの原風景という方が正しいだろうか。

「原風景」とは、“[様変わりした現実の風景に対して] 本来そうであったらう（あってほしい）とイメージする風景”<sup>3)</sup> だそうである。コロナ禍の今、「そこらへん」で遊ぶ子どもたちの姿が見られなくなった。筆者が子どもたちを眺めていた枝垂桜のある神社前の小さな広場もひっそりとしている。Withコロナと言われる現代に遊び盛りを生きる子どもたちの心には、どんな遊びの原風景が残るのであろうか。

## 2. 遊び場に必要要素

### 2-1. 文化の架橋ができる空間

地域のあそび場の喪失や、その価値の変容が言われて久しい。新型コロナウイルス感染症の流行以降は更に「集う」という行為そのものの機会が社会から奪われてしまっている。先述したように、子ども時代の遊びの経験、そこに関連付けられた経験や意識は、人の原風景となり得る。子どもたちは常に現代を生きている存在であり、遊びの質も変わってきてはいるものの、子どもの身一つと遊び場である「そこらへん」さえあればできる遊びというものは、意外と変わっていないように思う。第1章で記した子どもたちも“だるまさんがころんだ”をして遊んでいた。

伝承遊びは、まさに、近隣の子どもたちが年齢に関係なく、そこらへんに集い遊ばれ続けているものである。『日本伝承遊び事典』(2018)<sup>4)</sup>の中で、村中<sup>5)</sup>は、松葉相撲を例にとりながら、伝承遊びはエネルギーを費やす効率の悪い遊びであると述べている。確かに、伝承遊びでは自然の力を借りたり友達との関係調整能力を必要としたり、自分の心身のバランスを使ったりして遊ぶ遊びがほとんどである。既成の玩具を使って工夫する以前に、自分の使う玩具を手づくりし工夫しながら作り上げるところから始まるものも多い。そういう意味で、“企業が発案する玩具は時代を読むことが最優先されるがゆえに、時流を超えれば古きものとなっていきます。けれど、伝承遊びは古いものが「伝承」という文化の橋を渡るたびに新しくなる。”と述べている。

筆者も、幼稚園教諭として仕事をしていた際に、自身が子どもの頃に大好きだった「あぶくたつた」を子どもたちに教えたことがある。筆者や、同僚の保育者たちにとっては昔懐かしい遊びであるが、当然と言えば当然なのだが、この世に生を受けて3～6年の子どもたちにとっては、知らない新しい遊びである。「あぶくたつた」は、わらべうたの要素も含み、ごっこ遊びの要素も含み、かくれんぼの要素も鬼ごっこの要素も含んだストーリー性のある、且つ、ストーリーを自分たちで展開させる遊びで、とても

楽しい。『日本伝承遊び事典』の中でも、「あぶくたった」について“逃げる瞬間の「きゃあー！」が待ち遠しい”<sup>6)</sup>とある。年少児などは「きゃあー！」を言うことが目的なのではないかというくらい叫んでいた光景が思い浮かぶ。さて、それから数か月経った頃、保護者主催の行事でゲームをすることがあり、採用されたものが「あぶくたった」であった。その折、幹事の保護者の方が、一人っ子の息子（当時3歳児）が幼稚園から帰るなり「千華先生に教えてもらった！」と言ってパパとママに（強制的に）教えてくれた遊びだったというエピソードをうかがった。まさに、「あぶくたった」は文化の橋を渡り昔と今を架橋したのと同時に、園生活と家庭生活をも架橋したのである。

更に、同書で村中は、大人が子どもに伝承遊びを継承していく場合、“遊びの向こう側にある風景や匂い、隣り合う人の息づかいを身体感覚をもって内に留め、遊びの内容だけでなくその感覚をも、子どもたちに伝える場で再現していくこと”が望ましいとしている。それは、その遊びの風景を原体験として持つ、ということに他ならないのではないだろうか。ただ遊びのルールを伝えるのであれば、How toにしなければならないが、遊びが“文化の橋”を渡るのであれば、橋を渡っているその間中の世界全体を双方が体感していくことが必要となるだろう。そして、その橋を渡った先には新しい世界が拓き、新しい遊びの原風景が生まれていくだろう。村中の言葉を借りて言えば、“伝えていく遊びの変形を恐れない”で“生身の人間”同士の関わり合いの中で“変形する源には子どもたちの生きるエネルギーが横たわって”伝承されていくということになるだろう。

## 2-2. 居心地の発見ができる空間

筆者は、「保育内容指導法（環境）」の授業を担当しているが、その初回授業で、環境とは何かを考えてみることから始めている。拙著（2021）<sup>7)</sup>において詳述しているが、学生に「良い環境だね」とか、「環境が良くないね」などと言われた時に何を指すと思うかと問うと、緑の量などの自然

環境を示す言葉が多い中で、人間関係の良し悪しや、居心地といった心の状態に関連するものも多い。

子どもがそこに存在する時、その子どもなりに居心地を探っているという場面を多く見かける。複数人の子どもが遊んでいる遊びの輪の中に当たり前のように入っていける子どももいれば周辺をウロウロしている子どももいて、全く他者に関心のない子どももいる。更に、身を置いたところは居心地が良いところばかりではない。居心地が悪くても居続けている場合もある。子どもが自分の居場所を探す時、居心地が良いところも良くないところもひっくるめて、その時のその子どもの世界である。微妙に異なるその居心地をひとつひとつかみしめることが、環境との関わりで新しい文化との出会いに繋がるのではないだろうか。そのためには、居心地を探るためのたくさんの空間とたくさんの選択肢が必要である。

オープンから1年が経つという石川県小松市にある「そらのあそびばハレノチクモリ」<sup>8)</sup>は、木と人の文化を繋ぐことをコンセプトに石川県加賀市のシモアラホールディングス（株）が石川県産の木材を中心に使用して建設し、運営する地域の遊び場である。シモアラホールディングス（株）は製材業から創業した会社だそうだ。代表取締役の下荒隆晴氏は、一般住宅の事業に携わる際、人々（＝顧客）の持つ“木の家に対するイメージは、必ずしもプラスではない”<sup>9)</sup>と述べている。特に若い人は、木に触れ合う機会が少ない子ども時代を過ごした影響もあるのかも知れないと感じるそうだ。本物の木の手触りやにおいなどを丸ごと体感する経験により木と人の文化を架橋するという要素が含まれている。また、この遊び場は、雲の上の世界をイメージして「風のテラス」「雨つぶぽつぽつ」「ハレクモの塔」「きらぼし洞窟」「飛行くじら」「虹色カフェ」「ぼかぼか図書館」「くも工場」の8つのゾーンが設けられている<sup>10)</sup>。空間プロデュースを担当した安西好乃美氏によれば、“走り回る子と静かに遊ぶ子がぶつからないように。0～12歳くらいの子どもみんなが、年齢や性格を問わずスムーズに遊べる動線を考えて”<sup>11)</sup>設計されている。また、他の遊具が視界に入るよ

うに配置され、子どもたちは次の遊びに挑戦したくなるよう仕掛けられ、親の視点でいえば見守りが自然にできる仕掛けにもなっているようだ。地域の遊び場であるこの「ハレクモ(そらのあそびばハレノチクモリの愛称)」は、子どもたちのみの遊び場ではなく、親子で利用する場である。この空間を体感する全ての人が、それぞれに自分の居場所を見つけ、様々な感じる居心地を発見できる空間が保証されている遊び場であるといえる。安西氏は“子どもたちが好きな遊具や好みの遊び方を見つけた思い出の中に、木を五感で感じた記憶も残ればと考えました”<sup>12)</sup>とも述べている。この遊び場での記憶が、後に原風景として心に刻まれていく可能性を秘めた空間であるともいえるのではないだろうか。

近年は、文部科学省による「～未来につなごう～みんなの廃校プロジェクト」<sup>13)</sup>や、内閣府による「小さな拠点・地域運営組織に関する支援措置」<sup>14)</sup>の一環として、農林水産省や、総務省、国土交通省、文部科学省、厚生労働省などと連携して進める「空き家・廃校活用交流プロジェクト」の推進により、地域の「そこらへん」が形を変えて様々な文化を繋ぐ橋になっている場所も見られるようになった。筆者もコロナ禍になる前までは、新潟県十日町市で開催される大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ<sup>15)</sup>を訪れ、作品のひとつである田島征三の絵本と木の実の美術館<sup>16)</sup>で、ゼミ生や卒業生<sup>17)</sup>と、廃校になった小学校を舞台に展開される空間絵本の世界を堪能したものである。空間絵本「絵本と木の実の美術館」は、第4回大地の芸術祭・越後妻有アートトリエンナーレ(2009年)の参加作品である。2005年に村の過疎化が進んだ新潟県十日町市鉢集落にある「真田小学校」は、3人の児童を残して廃校となった。絵本作家の田島征三は、その小学校をそのまま利用し、2006年、「空家・廃校プロジェクト」の開始と共に空間絵本作りを始めたのである。旧真田小学校のある鉢集落の人々(全員、真田小学校の卒業生である)が集い協力を得ながら、流木・木の実・木の枝・和紙等を用いて、学校内を歩きながら物語を体感できる空間絵本が完成した。物語の主人公は廃校時に残された3人

の児童である。その物語が、「学校はカラッポにならない」<sup>18)</sup>である。絵本の中の登場人物の中に思い出を食べるトペラトトという名のおばけがいる。学校という場所は、かつて子どもたちの声があふれ、それぞれの子どもの居場所として様々な居心地を提供してきた場所ということができるだろう。その全ての世界を思い出として主食とする。一方、子どもたちの夢や希望をペチャンコにするのが楽しみなドラドラバンというおばけも存在する。廃校になるということは、思い出を食べるトペラトトも食料がなくなって困ると同時に、それらの思い出をつぶして生きているドラドラバンも困ってしまうのだ。その廃校という場所に、違う形でかつて子どもだった集落に住む大人を呼び戻すことで、地域の人々の居心地を復元したのが、この美術館の特徴と言える。大地の芸術祭を手掛けるアートディレクターの北川フラム（2015）は、人の暮らしが離れてしまった過疎地において空き家や廃校が多く放置され、そのはかなさを感じたという。しかし、放置された建造物という“マイナスに見えるものをプロたちが加わってプラスの資源に変える”ことで、“大地の芸術祭の華が生まれた”と語っている。そのように空き家・廃校が活用されることで、地域にとっての心のよりどころになり、地域再興の起点になるとも述べている<sup>19)</sup>。人の暮らしは常に今を生きることで多くの思い出を作り出し食べるトペラトトと、それを壊してしまうドラドラバンの共存する世界なのである。

### 2-3. 遊びこむことができる空間

絵本『おおきくなるっていうことは』（文：中川ひろたか、絵：村上康成）<sup>20)</sup>の中では、身体や他者を思いやる心が成長し、様々な遊びを通し、気持ちのコントロールができるようになり、今まででできなかったことができるようになる子どもの姿が描かれている。その中に“おおきくなるっていうことは まえより たかいところに のぼれるってこと”<sup>21)</sup> “おおきくなるっていうことは たかいところから とびおられるってこと”<sup>22)</sup> “それも そうだけど とびおりても だいじょうぶかどうか かんがえられるってこ

とも おおきくなるっていうこと”<sup>23)</sup> という見開きの3つの場面が描かれている。遊びは学びであるということのをこれほどの確に、生き生きと描いてある絵本があるだろうか。絵本の中で園長先生が言うように、大きくなるということは、つまり、“そういうこと”なのである。

高い所に登って「遊ぶ」、そこから飛び降りて「遊ぶ」、そのような姿は、大人から見ると、よく遊んでいるな、よく育っているな、ということを確認することができる。つまり、遊びを通して成長を確認することのできる場面である。上述の絵本の場面でいえば、3場面目の、飛び降りても大丈夫かどうか考え、その先に、やっぱりやめておこうとか、明日は飛んでみようだとか、はたまた、飛んでみて失敗して泣くとか、考えた先には子どもたちの葛藤と挑戦と実行という繰り返しがなされる。そうやって初めて「遊ぶ」は「遊びこむ」になるのである。「遊びこむ」は、秋田による造語<sup>24)</sup> であると言われている。久米 (2019)<sup>25)</sup> は、「遊びこむ」という言葉は、通常の言語使用からは逸脱した奇妙な言葉であり、幼児教育の世界で独特の使い方をされる「慣用語」であるとしている。また、翌年の久米 (2020)<sup>26)</sup> の研究では、保育者へのインタビュー調査によって、「遊びこむ」姿を保育者が捉えて使用する際には、子どもへの願いはもちろん、愛情をも含まれる言葉であるとも述べている。保育者が一人ひとりの子どもを前に「こうあってほしい」という理念型を「姿」と呼び、保育の現場では日々、「遊びこむ」姿に出会うための園生活が営まれていると杉浦 (2019)<sup>27)</sup> は述べている。久米の言う、保育者の願いの他に愛情が含まれるというのは、ただ「遊び」を許容している空間と、「遊びこむ」を支えている空間の大きな差異になり得ると感じる。上述したように、「遊ぶ」より「遊びこむ」方が、圧倒的に時間がかかるのだ。子どもが遊ぶ時、時に危険が伴ったり、残酷で衝撃的な遊びを行ったりしながら、遊びの世界を深め遊びこむことに繋がっていく。そんな時に、遊びこむ姿を待つことのできる遊び空間が必要となるだろう。室内遊具の輸入販売を行う株式会社アネビーの代表取締役社長の熊尾重治氏によれば、“大人と子どもとは、子ども



もの遊びについての評価が異なる”ことがあるという。例えば、大きな震災の後に、子どもが地震や津波を表現した遊びに没頭する事例等から、その評価の差異について述べている。大きな震災後に大人は、言葉で思考し社会的に理解し復旧、復興に向けて行動を起こすが、子どもは“全く未知の不安と恐怖の経験として、新しい挑戦的行動と反復行動で本能的に身体に記憶（身に付け）させようとし、そして今後いつ起こるかもしれない大きな未知の災害に備えようとして”いるという。更に、子どもの遊び場には子どもの世界での理解を保証する“子どもが「遊学」する”場所が必要であると述べている<sup>28)</sup>。

### 3. 園舎・園庭の在り方

#### 3-1. 園舎・園庭の在り方の変容

コロナ禍において、集団保育施設では、これまでの“当たり前”を見直す保育の取り組みが進められている。日本保育学会 第74回大会（2021）において、ある保育園の園長が、コロナ禍での運動会の中止にまつわる影響を「従来であれば、園庭で運動会の練習を行っている時期、日の当たる園庭はガランとしている。平らな広い園庭を眺めながら、これまでの“園庭の役割”を考え直してみた時、子どもの遊び場であるはずの園庭が本来的な機能を果たしていない事実には愕然とした」と語っていた。その園では、そこから、従来の「園庭は、運動会の練習ができる広くて平らな空間」という固定概念を外し、子どもの遊び場（まさに、園の庭）としての機能改善に向けて動き出したそうである<sup>29)</sup>。

今、日本の保育においても、遊びの価値の変容とともに、2章までに述べたように、遊び空間に対する価値観も変容している。そこで、本章では、改めて、子どもの遊び空間としての園舎・園庭のあり方を子どもの遊び空間と、集団保育施設における環境構成の現状分析を基に再考していく。

### 3-2. 園舎・園庭に求められるもの

木村(2018)<sup>30)</sup>は、園庭整備の現場で、何度も固定概念をこわされ、新たな価値観を創造させられるという。大人にそれだけの影響を与える子どもたちの姿を“自分の定めた目標になんとしても行こうとする眼の力”と表現している。何としても行こうとするために、何度も同じ遊びに取り組み工夫を重ね、遊びこんでいく子どもたちを支える、園庭や、園舎について考えてみると、先述した園長の言葉ではないが、運動会の練習を安全に行うことのできる平らな園庭というのは、子どもの遊びたい気持ちを刺激するトラップがないということである。もちろん、第1章で述べたように、地域の「そこらへん」には、大人の用意したトラップはないかもしれないが、地域社会や自然といった仕掛けの種がちょっと他のそこらへんに行けば手に入る。しかし、園の中で、となるとやはりそこには大人の工夫も必要である。そして、子どもにばかり目を向けがちだが、人的な環境である大人自身の「やってみたい！」という気持ちも大事であることや、そんな大人たちの縁を形にして縁庭をつくることの重要性についても、木村は指摘している。縁庭を目指し園庭プロジェクト「そらいろのにわ」を推進した保育園園長の小林じゅん子氏は、まるで運動場のような緑のない園庭には、遊びたくなるような環境も夢中になって遊べる環境もないという。子どもたちに「今日何するの？」という指示待ちの言葉が聞かれ、「子どもからこの言葉が出たら保育はおしまい」と思ったそうだ<sup>31)</sup>。

仙田(2016)<sup>32)</sup>は、子どもの遊び行為のイメージから6つの遊び空間「①自然スペース」「②オープンスペース」「③道スペース」「④アナーキースペース」「⑤アジトスペース」「⑥遊具スペース」が大切であるとしている<sup>33)</sup>。また、こどもが遊びたくなる空間として「遊環構造」と呼ぶ7つの原則を明らかにしている。遊環構造は、「①循環機能があること」「②その循環(道)が安全で変化に富んでいること」「③そのなかにシンボル性の高い空間、場があること」「④その循環に“めまい”を体験できる部分があること」「⑤近道(ショートカット)ができること」「⑥循環に広場が取

り付けられていること」「⑦全体がポーラス（多孔質）な空間で構成されていること」としている<sup>34)</sup>。

また、4章の園舎・園庭の分析について、園舎については、ホールや図書館等を含めてしまうと、各施設の設置基準等によって基準が異なることが考えられるため、保育室の分析としている。井上<sup>35)</sup>は、園の保育者の多くが園庭での活動と保育室での活動に対して、大きく異なる認識を持っていることを指摘している。園庭の多くは広い空間を確保していることから、走り回ることが可能である。元気に走り回る姿が見られる一方で、子どもの活動の深まりや繊細さ、物語性などに保育者の関心が向いていないという指摘である。屋外であっても、走り回るばかりではなく、室内遊びと同じように落ち着いた雰囲気ですぐ遊びこむことのできる空間も必要と述べている。また、保育室と園庭との間の、半屋外空間の重要性について提言している。テラスやデッキ、外廊下などの屋根がかかっている雨が避けられる場所などは、従来、室内に向かうためのアプローチとして捉えられていたが、その“外でもなく中でもない空間”の有効性を検討し、通過点ではなく積極的な活用をする環境と捉えることが重要としている。外だから走る、中だから集中する、という観念的な区別ではなく、いつどのような環境に在っても、子どもたち自身が考えて行動を選択し、遊びこむことのできる空間が必要といえるだろう。「ここはこのように使うべき」という観念があると、〇〇をして遊ぶ、ということではできても、遊びこむところまでに至らないということも考えられる。

## 4. 園舎・園庭の実際

### 4-1. 抽出園の属性

ここでは、園舎・園庭の実際として、本学の実習生の実習ノート(日誌)から、ランダムに20園を抽出し、前項で示した仙田による「6つの遊び空間」と「遊環境の7項目」について、園の中での該当要素の有無について分析した。抽出した20園の内訳は、栃木県内の園が16園、茨城県、

福島県内の園がそれぞれ2園ずつである。また、施設種の内訳は、保育所が4園、幼稚園が6園、認定こども園が10園である。

#### 4-2. 6つの遊び空間

6つの遊び空間が、20の保育室ではどの程度、確保されているかを整理した。その結果、「①自然スペース」が確保されている保育室は1室である。「②オープンスペース」、「③道スペース」、「④アナーキースペース」はいずれも確保されていない。「⑤アジトスペース」が確保されているのは2室、「⑥遊具スペース」が確保されている保育室は1室である。

また、6つの遊び空間が、20園の園庭ではどの程度、確保されているかを整理した結果、「①自然スペース」が確保されている園は9園である。「②オープンスペース」の確保されている園は18園である。「③道スペース」と「④アナーキースペース」が確保されている園はなかった。「⑤アジトスペース」の確保されている園は7園である。「⑥遊具スペース」が確保されている園は18園である。

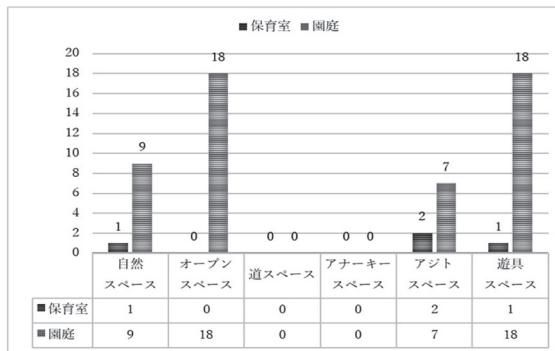


図1：園における「遊び空間」の現状

#### 4-3. 遊環構造の7項目

遊環構造の7項目が、20の保育室ではどの程度、確保されているかを整理した。その結果、「①循環機能」が確保されている保育室は11室である。

「②循環（道）が安全で変化に富んでいる」保育室は8室である。「③シンボル性の高い空間、場がある」保育室は6室である。「④循環に“めまい”を体験できる部分がある」保育室は、4室である。「⑤近道ができる」保育室は、2室である。「⑥循環に広場が取り付けられている」保育室は16室である。「⑦全体がポーラスな空間で構成されている」保育室は5室である。

遊環構造の7項目が、20の園ではどの程度、確保されているかを整理した。その結果、「①循環機能」が確保されている園は10園である。「②循環（道）が安全で変化に富んでいる」園は3園である。「③シンボル性の高い空間、場がある」園は8園である。「④循環に“めまい”を体験できる部分がある」園は、15園である。「⑤近道ができる」園は、1園である。「⑥循環に広場が取り付けられている」園は11園である。「⑦全体がポーラスな空間で構成されている」園は8園である。

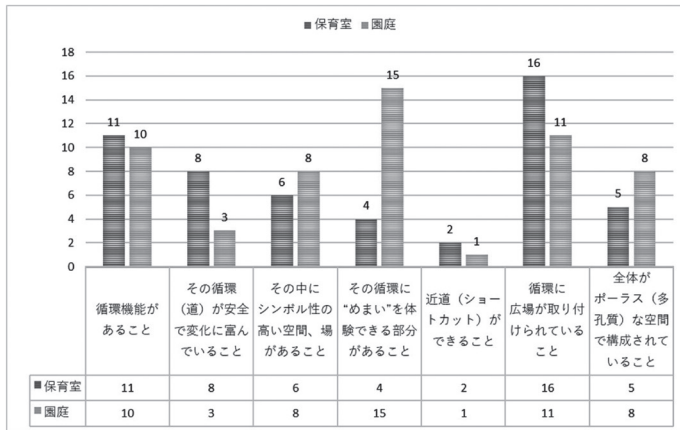


図2：園における「遊環構造」の現状

#### 4-4. 考察

6つの遊び空間については、自然スペースなどは室内に置くには難しいということも考えられるが、それにしても、屋外に比べ、圧倒的に遊び空

間が確保されていない印象がある。日本の保育施設はまだ室内での設定保育が多いということが関係しているのではないだろうか。設定保育では、個々の進度の違いなどに考慮はするものの、非常に秩序的な部分も多くなる。ある程度、無秩序な自由が保障されるような空間的なゆとりが必要であろう。そのためには、先述した中と外を繋ぐ半屋外空間の活用などが有効であろう。ちょっとした道スペースやアナーキスペースなどは、屋内施設にも屋外施設にもカウントできる空間となりそうである。そのような空間は戸外の風に吹かれる心地よさから、人的環境である保育者にもゆとりが生まれると、空間の価値観に変革がもたらされるであろう。

屋外における6つの遊び空間は、オープンスペースや遊具スペースが確保されているという結果には納得できる部分があるが、意外と、自然スペースが少ないという印象がぬぐえない。特に地方にある園ならば、地域と園を繋ぐスペースに自然スペースなどがあると良いのではないかと考える。先の“半屋外空間”が室内と屋外を繋ぐ役割をするように、地域と園とを繋ぐ空間に自然を感じられる場所があれば、世代間交流の拠点などにもなりうる可能性を感じられる。

遊環構造の7項目は、筆者には全体的に意外とカウントが多いと感じた結果となった。筆者の印象では、保育施設の園舎も園庭も四角く直角なイメージを持つ。丸みがないから動線に流動性が持てないのではないかと感じていたが、循環する要素や、ある種の不安定さの中でバランスを保とうと遊びこむ姿があることを知ることができた。近道ができる空間が少ないのは、渡り廊下やトンネルなど、通常の日線の行きにくい場所に直線的な動線を設けるなどすると楽しいのではないかと考えられる。

## 5. おわりに—“遊びこむ”を保證する空間

第1章で、遊びの原風景について書き記したが、子どものバイタリティはその子どもの世界観の広がりと共に発揮されるものである。それぞれの持つその世界観も、子どもが日々遊びながら、そして遊びこむ経験を積み

重ねながら子どもが考えて進化していく機会がなくては、その感性はしぼんでしまうだろう。また、感性というのは、インプットとアウトプットの双方向の経験があって蓄積されていくものであろう。そのように考えると、遊環構造を持つ遊び場というのは、それ全体が秘密基地のような役割を果たすこととなる。秘密基地は秘密なのだから、自分だけの空間でも良いし、好きな人との少人数の空間でも良い。その静謐な空間の中で考えを深めることも必要だし、広い空間で全身と五感を使って思い切り発散させることも必要である。そして、今、自分がどのように身を処すのかを自分で選ぶことのできる選択肢を保証することが遊び空間には大事なことであろう。リスクとハザードについて保育者は理解をして環境を整えることは大事だが、そのような遊び場の「死角」も大切にしていあげたいものである。

## 注釈及び引用・参考文献

- 1) 山田忠雄 倉持保男 上野善道 山田明雄 井島正博 笹原宏之編『新明解国語辞典 第8版』、三省堂、2020年、p.1594
- 2) 白鷗大学音楽研究室『小学校教諭・保育者を目指す こどものうた弾き語り曲集』、圭文社、pp.81-83
- 3) 山田忠雄 倉持保男 上野善道 山田明雄 井島正博 笹原宏之編『新明解国語辞典 第8版』、三省堂、2020年、p.487
- 4) 東京おもちゃ美術館編『日本伝承遊び事典』、黎明書房、2018年
- 5) 同上『日本伝承遊び事典』 pp.109-112、村中季衣「伝承遊びを生きる」
- 6) 同上『日本伝承遊び事典』 pp.28-29、「あぶくたった」
- 7) 白鷗大学 幼児教育・保育研究会編『これからの保育内容』、一藝社、2021年、p.36
- 8) そらのあそびばハレノチクモリ HP: harenochikumori.com
- 9) 発行人: 山下武秀『チルチンびと 別冊63』、風土社、2021年10月1日発行、p.133
- 10) 同上『チルチンびと 別冊63』、pp.136-137
- 11) 同上『チルチンびと 別冊63』、p.135
- 12) 同上『チルチンびと 別冊63』、p.131
- 13) ～未来につなごう～みんなの廃校プロジェクト  
URL: [https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyosei/1296809.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyosei/1296809.htm)
- 14) 内閣府HP 小さな拠点・地域運営組織に関する支援  
URL: [https://www.cao.go.jp/regional\\_management/effort/support/index.html](https://www.cao.go.jp/regional_management/effort/support/index.html)
- 15) 大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレURL: <https://www.echigo-tsumari.jp/>
- 16) 絵本と木の実の美術館 URL: <http://ehontokinomi-museum.jp/>
- 17) 山路千華 尾崎博美 小山詩織 齋藤稀子 山口萌子「五感を通して感じる「アート」か

- ら保育を考える―新潟県越後妻有地区における「大地の芸術祭の里」の実践を通して― 新渡戸文化短期大学こども教育研究所紀要 第9号、2014年
- 18) 田島征三『学校はカラッポにならない』、大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ2009、2009年
  - 19) 北川フラム『ひらく美術―地域と人間のつながりを取り戻す』ちくま新書、2015年
  - 20) 中川ひろたか 文／村上康成 絵『おおきくなるっていうことは』童心社、1999年
  - 21) 同上『おおきくなるっていうことは』 pp,9-10
  - 22) 同上『おおきくなるっていうことは』 pp,11-12
  - 23) 同上『おおきくなるっていうことは』 pp,13-14
  - 24) 秋田喜代美「遊びこむ力」全国国公立幼稚園長会『幼稚園じほう』5月号、2006年
  - 25) 久米裕紀子「幼児教育における慣用語の研究―「遊びこむ」「言葉がけ」を中心に―」教育学研究論集(14)、武庫川女子大学、2019年
  - 26) 久米裕紀子「「あそびこむ」姿を捉える保育者の視点―「遊びこむ」という慣用語を中心に―」教育学研究論集(15)、武庫川女子大学、2020年
  - 27) 杉浦英樹編 上越教育大学附属幼稚園著『遊びこむ子どもを支える幼稚園カリキュラム―未来の幼児教育・保育のために―』、学文社、2019年
  - 28) 編集発行：丸茂喬『ランドスケープデザイン第111号』マルモ出版、2016年、pp,8-11
  - 29) 日本保育学会 第74回大会「日本保育学会第74回発表論文集」自主シンポジウム J-F-4「子どもの主体的なあそび、学び、育ちを支える園庭・校庭・まちの環境について考える4～コロナ禍・AI時代のなかで、自然とのふれあいの機会の重要性・可能性を再考する～」2021年5月16日
  - 30) 木村歩美 井上寿 著『子どもが自ら育つ園庭整備―挑戦も安心も大切にする保育へ』ひとなる書房、2018年、p,7
  - 31) 同上『子どもが自ら育つ園庭整備―挑戦も安心も大切にする保育へ』寄稿「私たちの縁庭物語」小林じゅん子、pp,146-157
  - 32) 仙田満 藤塚光政『こどもの庭 仙田満+環境デザイン研究所の「園舎・園庭30」』世界文化社、2016年
  - 33) 同上『こどもの庭 仙田満+環境デザイン研究所の「園舎・園庭30」』 p,181
  - 34) 同上『こどもの庭 仙田満+環境デザイン研究所の「園舎・園庭30」』 p,184
  - 35) 木村歩美 井上寿 著『子どもが自ら育つ園庭整備―挑戦も安心も大切にする保育へ』ひとなる書房、2018年、pp,98-103