県立都市公園におけるインクルーシブな遊び場の整備・運営に関する研究

兵庫県立大学大学院緑環境景観マネジメント研究科　嶽山 洋志

１　研究の背景・目的

県立都市公園では、障がいのある子どもや外国籍の子どもなど、多様なバックグラウンドを持つ子どもたちが楽しめるアクセシブルでインクルーシブ（包括的）な遊び場づくりが課題となっている。そのような社会的課題に対し、兵庫県公園緑地課では令和５年度より本格的にインクルーシブな遊び場づくりに取り組みはじめ、9 月末日には明石公園にインクルーシブ遊具を設置したところである。具体的には車椅子のまま上まで上がれる複合遊具や、肢体不自由な子を寝かせて遊べる振動遊具、自閉症の子どもが隠れることが可能なドーム型遊具などを整備した。ただ、身体的な障がいのある子どもたちに対する環境づくりは充実しているが、発達障がいのある子どもたちなど、多様な特性に対応しうる環境となっているかと問われると、必ずしもそうとはいえない。例えば、東京都建設局の「だれもが遊べる児童遊具広場」整備のガイドラインで想定されている対象者は 12 の特性に整理されていて、より多様な特性に対応しうる環境の議論が必要であるといえる。また、対応のあり方についても遊具中心の施設整備が大半で、自然環境のあり方についてはほとんど言及されていない。

さらに令和 4 年度に川尻らが行った、自閉症スペクトラム障がいのある子どもとその親が公園で出会うトラブルや困難について、児童発達支援センターの職員らを対象に行ったアンケート結果をみてみると、対人面でのトラブルや障がい理解に関する課題が確認でき、障がい理解のある公園コミュニティをいかに創出していくかも課題であるといえる。

以上のような２つの課題に対し、我々はその解決方策としてプレーパークに着目した。プレーパークは手づくりの遊び場で、手づくりであるがゆえに、環境を子どもたちの思いや特性に合わせて変化させることができる。具体的に、淡路島にあるプレーパークではブランコをしたいと言う車椅子の子どものために、車椅子にロープを結び、それを樹木の枝にひっかけて体験できるようにしたり、小さい子どもには足場の間隔が狭いはしごをつくり、大きい子どもには間隔が広いはしごを作って提供していたりしている。他にも、相模原のプレーパークでは不登校の子どもたちの居場所となっている例もあり、このような対応が可能な理由は、プレーリーダーと呼ばれる大人が運営に関わっていることが大きい。

以上のような背景から、本研究では都市公園におけるインクルーシブな遊び場づくりの実現に向けて、１）全国の自治体を対象にアンケートを実施、インクルーシブな遊び場づくりの実態を把握するとともに、２）いくつかの県立公園にて公園の実情に合わせたプレーパークやその評価活動を実施する。上記をモデルケースとして、３）遊び場の実施体制や場の整備、多様な主体の連携促進方策、プレーリーダーなどの専門職の人材育成や配置などの方策を定めたモデルプログラムを策定することを目的とする。これにより、今後、他の県立公園において市民団体等多様な主体と連携しプレーパークの実施の横展開を図ることとする。

２　調査方法

令和５年度は、全国のインクルーシブな都市公園の実態を、アンケートを通じて把握するとともに、明石公園と赤穂海浜公園を対象に、社会実験としてのインクルーシブ・プレーパークを実践、明石公園では自閉症スペクトラム障がいのある子どもたち（ASD 児とする）を対象としたプレーパークに、赤穂海浜公園では不登校の子どもたち（正確には不登校であった子どもたち）と作るプレーパークに取り組んだ。

まずアンケートは、全国の都道府県および市町村の公園に関わる 1,618 部局に送付、852 件から回答があり、そのうち有効回答数は 827 件であった（有効回答率：51,1%）。調査期間は 2024 年 3 月 1 日から 31 日とし、内容は「インクルーシブな公園づくりに取り組んでいる内容」「さまざまな特性のある子どもたちへの対応状況」「障がいのある子どもやその家族が抱える困難について（その中でも特に ASD 児に対する対応について）」「プレーパークの取り組み実態について」の 4 項目とした。解析では、単純集計に加えて、既往研究「川尻優・嶽山洋志（2022）自閉症スペクトラム障がいのある子どもとその親が公園で出会うトラブルや困難について」の結果と比較しながら考察を進めた。

次にプレーパークの開催日は表-1 に示すとおりで、全部で 9 回実施した。内容は朽ち木の中の虫探し、ロープ遊具、クラフト、昆虫採集、落ち葉のプール（明石のみ）、焚火（赤穂のみ）、化石の発掘体験（赤穂のみ）などである。調査は、前者の明石公園では、11 月 2 日に福祉型児童発達支援センター「A 園」の親子遠足に合わせて実施、保護者に対して ASD 児が好む遊び場に関するアンケートを実施した。内容は「子どもたちと相性の良い遊び場や遊び素材」についてで、23 組から回答を得た。同様に 2 月 10 日の明石公園でも、参加した一般来園者 22 名を対象に同様の調査を実施、11 月 2 日の結果と比較することで、ASD 児の遊びや遊び場に関する特性を把握した。一方の赤穂海浜公園では、10 月 14 日に社会人スタッフが実践の中で気づいたことの聞き取りを行い、インクルーシブな遊び場としてのプレーパークの妥当性評価を行った。

表－１　プレーパークの開催日

	実施日	実施内容
明石公園	6月24日、7月17日、9月30日、11月2日、12月17日、2月10日	朽ち木の中の虫探し、ロープ遊具、クラフト、昆虫採集、落ち葉のプール（明石のみ）、焚火（赤穂のみ）、化石の発掘体験（赤穂のみ）など
赤穂海浜公園	10月14日、12月2日、1月13日	

明石公園

赤穂海浜公園

次に令和６年度は、プレーパークでの不登校児の利用実態や運営方法の特徴を把握するため、下記のプレーパーク運営者への訪問ヒアリングを行った。ヒアリング先の選定に当たっては、検索エンジン「Google」にて、「不登校」「プレーパーク、冒険遊び場、プレイパーク」のキーワードで検索し、表示された WEB サイト上位 100 件の中から、不登校児が来園していた記述が見られるプレーパーク 7 件を抽出し、対象とした。内容は、1)プレーパークの環境とそこでの不登校児の利用について、2)不登校児を受け入れる仕組みについて、3)プレーリーダーの役割と今後の展望の 3 項目とした。

さらに前述の結果をもとに、不登校児のためのプレーパークを実践した。対象地は赤穂海浜公園の県民の森で、不登校経験のある学生に遊びのアイデアを提案してもらい（11/27）、前述の結果を合わせて内容を構築、プレーパークは 2 回開催した（11/30、12/7）。なお、広報に当たっては、近隣の不登校児受け入れ施設や児童発達支援センターへチラシを配布するとともに、近隣小学校や児童館、一般来園者にも呼びかけを行った。

表-1 ヒアリング対象のプレーパークと訪問日

プレーパークの名称	場所	日時
銀河の森プレーパーク	神奈川県相模原市	6月10日
駒沢はらっぱプレーパーク	東京都世田谷区	6月15日
せりがや冒険遊び場	東京都町田市	6月15日
てんぱくプレーパーク	愛知県名古屋市	7月5日
石神井プレーパーク	東京都練馬区	8月21日
池袋本町プレーパーク	東京都豊島区	8月22日
川崎市子ども夢パーク	神奈川県川崎市	10月7日

３　結果および考察１

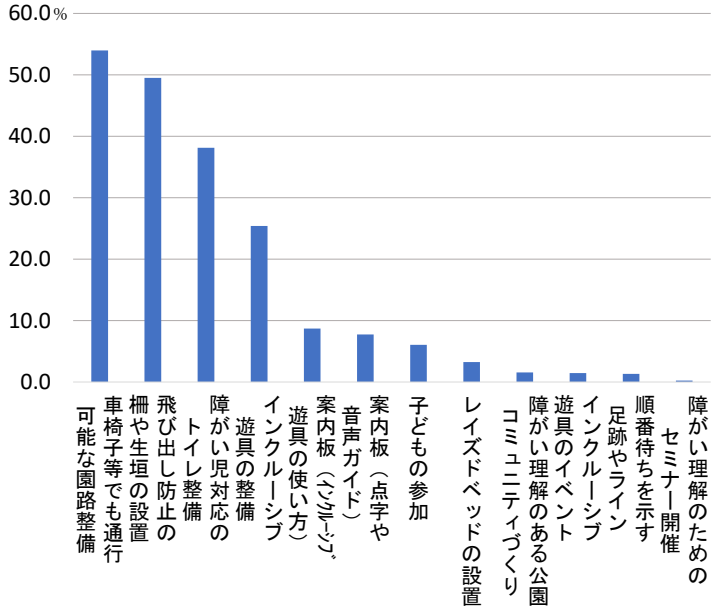
３－１．自治体アンケートからみたインクルーシブな遊び場の整備実態

図-1 にインクルーシブな遊び場の整備実態を、図-2 にさまざまな特性のある子どもたちへの対応の度合いを示す。図-1 より、まずインクルーシブ遊具の整備実態をみてみると、2024 年 3 月の時点で 25.4%と、およそ 1/4 の自治体で整備されていることがわかった。ただ、24 の自治体からは「整備予定」または「検討中」との回答もあり、今後導入がさらに進んでいくものと思われる。

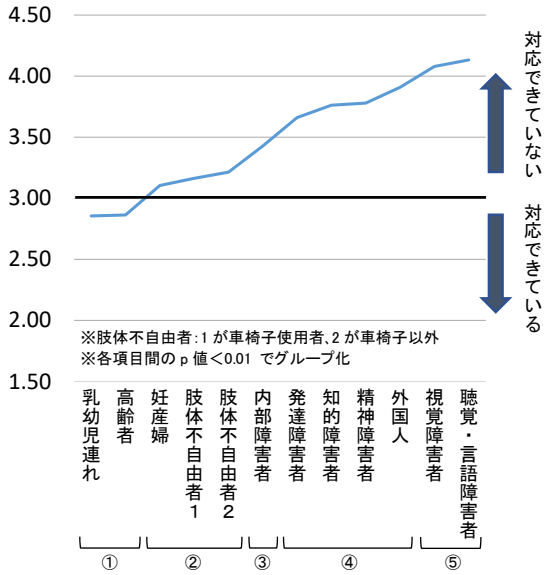
次に、全 12 項目に目を向けると、最も整備がなされていたのは「園路整備（54.0%）」で、次いで「飛び出し防止の柵や生垣の設置（49.5%）」「障がい児対応のトイレ整備（38.1%）」となった。しかし、それ以降の項目は 10%を切っており、ハード整備・ソフト支援ともに、より多様な支援施策が期待される。

図-2 より、さまざまな特性のある子どもたちへの対応の度合いをみてみると、平均である 3 点より、どちらかというと対応できているとされる対象は「乳幼児連れ（2.86）」と「高

齢者（2.86）」であり、他の対象者には、どちらかというと対応できていないと感じられていることが分かった。また各項目間において差の検定を行い、有意な差が認められない項目ごとにグループ化したところ、④発達や精神的な障がいのある子どもたちや、⑤視覚や聴覚など、肢体以外の身体的な障がいのある子どもたちに対する対応が遅れていることもうかがえた。なお、④外国人への対応がさほどできていないことも明らかとなった。



図－１　インクルーシブな遊び場の整備実態（n=827）



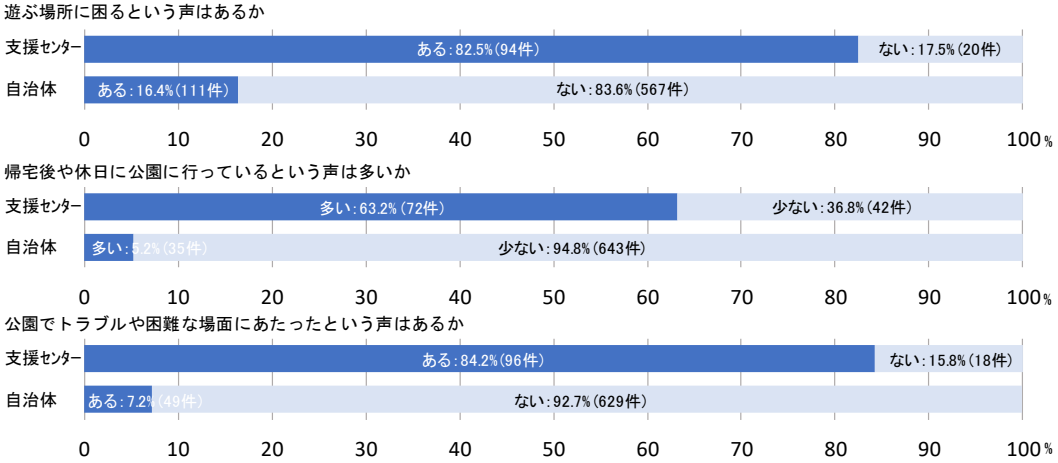
図－２　さまざまな特性のある子どもたちへの対応の度合い（n=820）

３－２．障がいのある子どもやその家族が抱える困難について（特に ASD 児に着目して）

図-3 は障がいのある子どもやその家族が抱える困難について各主体がどの程度理解しているかを示した図である。この図で上段は、児童発達支援センターと児童発達支援事業の職員を対象に、保護者とのやり取りの中で「遊ぶ場所に困るという声はあるか」「帰宅後や休日に公園に行っているという声は多いか」「公園でトラブルや困難な場面にあたったという声はあるか」の 3 項目について 2022 年に問うたもので、有効回答数は 114 件であった。

図-3 より、遊ぶ場所に困る場面（82.5%）、公園に行く機会（63.2%）、トラブルや困難に出会う場面（84.2%）の割合を捉えると、いずれも「ある」/「多い」の割合が高くなっていた。特に公園でトラブルや困難な場面に出会う割合は 8 割以上に上ることが明らかとなった。

一方、今年度の調査で実施した自治体の理解度をみてみると（表-2 の下段）、それぞれ 15.9%、4.8%、6.5%と極端に低いことがわかった。現場と距離があることから「わからない」という回答も含まれていたが（また本調査は ASD に限らず、すべての特性を対象に困りごとを尋ねたが）、公園を統括する行政担当部局に当事者が抱える困りごとがあまり届いていないことから、児童発達支援センターの職員を招いた研修会を開催するなど、何らかの情報を得る仕組みが必要とも考えられる。



図－３　障がいのある子どもやその家族が抱える困難に対する理解

表-2 に障がいのある子どもやその家族が抱える公園でのトラブルや困難の内容を示す。この表も 2022 年に実施した川尻らの ASD 児を対象にしたアンケート結果に、自治体の回答の中で ASD 児に関連する項目を加筆した表であるが、本表より公園でのトラブルや困難をとらえると、大きく「Ⅰ安全面でのトラブルや困難」「Ⅱ対人面でのトラブルや困難」「Ⅲ障がい理解に関するトラブルや困難」「Ⅳ帰宅時におきるトラブルや困難」「Ⅴその他」にわけることができた。記述数では、Ⅱの①内の「順番が守れない／待てない（47 件）」や「他児の玩具を取る（34 件）」といったルールに関することや、「他児とのやり取り／交流が苦手（25 件）」といった交流に関するもの、Ⅳの①内の「遊びを終われず帰れない（29 件）」といった遊びから帰宅への切り替えの難しさに関するものが突出して多かった。そのような場面への対応として、例えば「順番が守れない/待てない」ASD 児に対しては、地面に輪を並べる、もしくは描くことで順番待ちが視覚的に理解できるガーデンリングの設置など、国外事例を参考にハードの対策をとることが 1 つは有効といえる。一方、対人面や障がい理解に関する多くのトラブルや困難に対しては、やはり障がい理解のあるコミュニティの協力や創出が不可欠である。ASD 児もまじえて地域で育っていくような公園コミュニティをいかに創出していくかが今後重要になるだろう。最後に、少数ながら各項目においてそれぞれ保護者の方々が代替的にとられる行動や、その時に抱かれる感情についても記述が確認できたが、「人がいない時間/公園を探す」「公園には連れて行けない」「初めての場所は不安で車から出られない」など、トラブルや困難によって、ASD 児とその親の足が公園から遠のいている様子もうかがえた。

一方、※が付いている項目は自治体アンケートでも自由記述でみられた項目であるが、70 項目のうち 27 項目と、多様なトラブルや困難さを把握するまでに至っていないことが明らかとなった。ただ「障がい者に付随する十分な荷物を置くスペースや見守りができる休憩施設が少ない」など、休憩施設やトイレ、遊具といった施設に対して改善を希望する声は、少数であるが行政に届けられている実態もうかがえた。

表－２　障がいのある子どもやその家族が抱える公園でのトラブルや困難の内容

Ⅰ 安全面でのトラブル・困難		Ⅱ 対人面でのトラブル・困難		Ⅲ 障がい理解に関するトラブル・困難	
① ”走る”行動に関する特性		**① 順番が守れない/守りすぎる**		**周囲の視線が気になる場面**	
園外へ出て行く/飛び出す※	10	順番が守れない/待てない※	47	大声を出す、跳ねる等、変わった行動をとった時※	10
走り回る/突然走りだす	9	次の順番の人に交代できない	7	周囲の視線が気になる※	6
親が追いつけない/疲れる	7	順番を待てず他児を押す※	4	他の親から心無い言葉をかけられた/	
親が見失う※	5	順番を守りすぎる	1	態度を変えられたことがあった時※	5
他児に衝突する※	2	**② 遊具・玩具を介した他児とのやり取りの困難さ**		障がい特性の説明が難しい時	1
② ”走る”以外の行動に関する特性		他児の玩具を取る※	34	↓	
特性上、危険に気付けない※	5	他児とのやり取り/交流が苦手※	25	**◆保護者の方々の対応や抱く感情**	
危険な遊び方をする	3	遊具・玩具を共有/貸借できない※	10	**代替的な対応**	
高い所に登る	3	ルールが守れない※	6	人がいない時間に公園に行く※	1
落ちている物を口にする	2	滑り台を逆走する/玩具を転がす	3	人がいないトンネルで走らせる	1
高い所から落ちる	1	他児の作った物を壊す	2	**抱く感情**	
川に落ちる	1	**③ 他者との距離感**		公園で遊ぶのを我慢する	1
立入禁止に侵入する	1	他人との距離が分からず近すぎる※	11	公園に連れて行きたくない※	1
③ 危険を感じる公園環境		他児が苦手で空くまで遊べない※	5	親同士の関わりを避けたい※	1
柵があいまい/柵がない※	3	他人に話しかけすぎる	5	**Ⅳ 帰宅時におきるトラブル・困難**	
公園が広い	2	他人について行く/追いかける	3	**① 遊びを終わらせる難しさ**	
公園が混雑している	2	他人に抱きつく/体を触る	2	遊びを終われず、帰れない※	29
公園利用児の体格差/力の加減の違い※	2	**③その他の対人トラブル**		帰ろうとすると泣く/暴れる/癇癪/パニックを起こす	10
危険がある（詳細不明）	1	思いを伝えられず手が出てしまう※	13	**② 終わりがつかない公園環境**	
↓		他人の鞄/物/食べ物等に勝手に触る・取る	3	遊具は片づけられないため帰れない	1
◆保護者の方々の対応や抱く感情		大人とのトラブル（詳細不明）	2	**Ⅴ その他のトラブル・困難**	
代替的な対応		**④ 対人面に関わる公園環境**		**① 公園の施設の不足**	
人がいない時間/公園を探す	2	遊具が難しすぎる/遊び方がわからない※	1	トイレがない、砂場がない	3
広い公園を探す	2	↓		障がいを理由に遊具利用を断られた	1
親がずっと一緒にいる	2	**◆保護者の方々の対応や抱く感情**		**② 子どものこだわり**	
広い場所で走らせる	1	**代替的な対応**		公園通い（2）水遊び（2）衣服（1）	
親がおんぶ/だっこをする	1	人がいない公園を探す※	2	自販機（1）虫さされ（1）	
弟妹とは別々に連れて行く	1	その場を離れる	1	↓	
抱く感情		広い公園を探す	1	**◆保護者の方々の対応や抱く感情**	
親だけの対応では安全の確保は難しい※	2	**抱く感情**		**抱く感情**	
公園には連れて行けない	1	親が負い目辛さを感じる/謝る※	5	遊びが広がらない	1
		公園に連れて行きたくない ※	1	初めての場所は不安で車から出られない	1

注）数字は件数を示し、※は自治体職員も同様の回答を示したことを示す

◆自治体職員が聞いたトラブル・困難

・休憩施設：安全で清潔な休憩施設の不足、障がい者に付随する十分な荷物を置くスペースや見守りができる休憩施設が少ない
・トイレ：ニオイに敏感だったり、薄暗いところが苦手なのでトイレは明るく綺麗に保ってほしい。
・遊具：大きい遊具が怖い、障がい児が遊べる遊具が少ない、心を落ち着かせるスペースがない
・プール：プールを利用する時、スイミングキャップを被ることができず、プールの利用を断られた
・他児とのやり取り：自分の子が周囲に迷惑をかけないか心配、公園利用児の遊び方が激しい
・その他：障がいを持っていることを知らず、警察に通報された

３－３．ASD 児やその保護者に対して有効と考えられる施策とそれに対する自治体の意向

表-3 に ASD 児やその保護者に対して有効と考えられる施策とそれに対する自治体の意向を示す。表-4 より「遊び場の周囲への柵や生垣の設置（38.3%）」や「水や砂など、感覚遊びの提供（33.2%）」は、3 割以上の自治体で取り組まれており、また困難とする回答も半数以下であることから、比較的取り組みやすい施策であると考えられる。また「遊び方を示したイラストの設置（49.3%）」と「インクルーシブ遊具を複数ヶ所に設置（49.0%）」も、現在はあまり取り組まれていないが、それぞれ半数近くの自治体が“これから取り組みたい”とし

ていることから、設置等が進むものと考えられる。

一方、木登りに関する項目と人材に関する項目はともに 8 割以上が取り組み困難とされた。前者は法的に難しい面があるが、後者は障がい理解のある公園コミュニティ創出の観点からも重要な取り組みと考えられ、管理者と協議するなど対応を期待したい。

表－３　ASD 児やその保護者に対して有効と考えられる施策とそれに対する自治体の意向

	遊び場の周囲への柵や生垣の設置	木登りが可能な樹木の設置	落下防止用ネット等の設置	順番待ちを示す足跡やｻｲﾝの設置	遊び方を示したイラストの設置	全体を見渡せる場所等、慣れる場の設置	インクルーシブ遊具を複数ヶ所に設置	ASD理解のため看板設置やイベントの実施	水や砂など、感覚遊びの提供	行き先に困らない動線の提供	障がい理解のあるﾎﾞﾗﾝﾃｨｱ団体の立ち上げ	専門職業人の配置
すでに取り組んでいる	38.3	2.5	0.1	1.6	10.8	16.3	6.9	0.6	33.2	2.2	1.3	0.6
まだだが、これからしたい	20.6	15.3	16.9	39.2	49.3	33.3	49.0	31.6	31.6	38.7	10.2	7.6
取り組みは困難	41.3	82.3	83.1	59.3	40.1	50.5	44.2	67.9	35.4	59.2	88.6	91.9

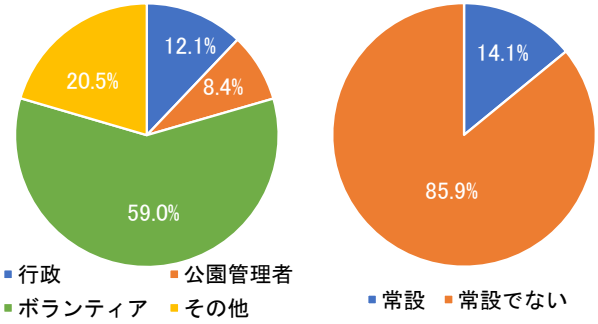
※単位は%

３－４．プレーパークについて

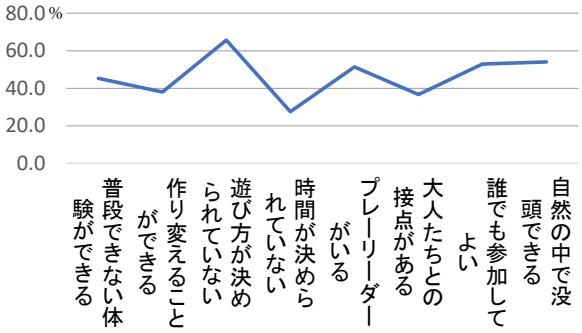
図-4 にプレーパークの運営実態を、図-5 にプレーパークの魅力に対する自治体の意識を示す。障がい理解のあるコミュニティ創出の 1 つのあり方として、最後にプレーパークの展開可能性について考察する。

まず今回のアンケートを通じて、78 の自治体（9.4%）ですでにプレーパークが行われていることが明らかとなった。表-3 で「障害理解のあるボランティア団体の立ち上げ」について、すでに取り組んでいるとする自治体が 1.3%しかなかったことから、プレーパークが障がい理解のあるボランティアとして認識されていないことがうかがえる。また運営では、ボランティアによるもの、そして常設でないイベント型のプレーパークが多いこともわかり、さらには公園管理者が業務の 1 つとして行っている地域も 8.4%あることから、取り組みとしてはさほどハードルの高い事業ではない。

図-5 より自治体職員の意識を捉えると、「火を使ったり木登りしたりと普段できない体験ができる（45.3%）」「手づくりで遊具が作られていて、子どもたちの思いや成長に応じて作り変えられる（38.1%）」「時間が決められておらず、飽きるまで遊びきることができる（27.6%）」といった管理に関わる特徴に対しては、相対的に評価が低かったものの、それでも 1/4～1/3 の自治体は評価をしていることから、比較的受け入れられやすい取り組みであるといえるだろう。



図－４　プレーパークの運営実態



図－５　プレーパークの特徴に対する自治体の意識

４　結果および考察２

４－１．インクルーシブ・プレーパークの実施と検証（赤穂海浜公園）

プレーパークがインクルーシブな遊び場として妥当か評価を得るべく、10 月 14 日に不登校経験のある高校生および福祉系の大学生と、各学校の教員を中心にプレーパークを実践、参加した高校教員や大学教員、まちづくりコンサルタント、合わせて 5 名からコメントを得ることとした。取り組み内容は前述のとおりで、朽ち木の中の虫探し、ロープ遊具、昆虫採集、焚火などである。

１）子どもたちの特性に合わせて遊び場が変化すること

福祉系の大学で教鞭をとる教員から「普通の公園の遊具では、遊具が子ども選別していて、子どもたちが遊具に合わせて遊んでいるけれども、ここでは逆で、プレーリーダーの助けにより、遊具の方が子供に合わせていますね」とのコメントを得た。写真–1 はロープ渡りをしている様子だが、大学生が子どもたちの体の大きさに応じてロープを上下させている様子がわかる。プレーパークは手づくりの遊び場なので、子どもたちの特性、興味、身体的成長に合わせて環境を変えることができ、インクルーシブな遊び場として有用な点であるといえるだろう。

写真－１　子どもたちの体の大きさに応じてロープを上下させている

２）厳密にスケジュールや役割が決められていないこと

事前説明にて、高校教員から「当日に手順を急に変えたら混乱する生徒がいるかも知れません」との指摘を受けたが、実際プレーパークが行われると「相当臨機応変に活躍していたと思いました。特に焼き芋を焼いていた彼女は、子どもたちに焼き芋を配りながら声をかけたり、後半は他のプロブラムに参加したりするなど、随分のびのびと過ごしていました」と、コメントに変化がみられた。また「話かけることが苦手な生徒も、徐々に地域の方へ、自分から話題を振る姿が見られました」ともコメントされた。さらに、運営に協力しているまちづくりコンサルタントの方から「今日のプログラムは厳密にスケジュールや役割が決められていたわけでありませんでした。その意味で生徒さんたちは自分に課せられたノルマに縛られることなく自分のペースで参加できたのでは？と思いました。そしてそれはインクルーシブではとても大切なことだと思いました」とのコメントも得た。以上のように、厳密

にスケジュールや役割が決められていなかったことで、他者や活動に関わるタイミングを自分で決めることができ、そのことが主体的な行動につながったものと考えられる。

写真－２　プレーパークでは色んなところで思い思いの遊びが行われる

３）異年齢の子どもたちや、色んな立場の大人たちが参加しているので、多様な人間関係がうまれる（子どもの世界も広がる）

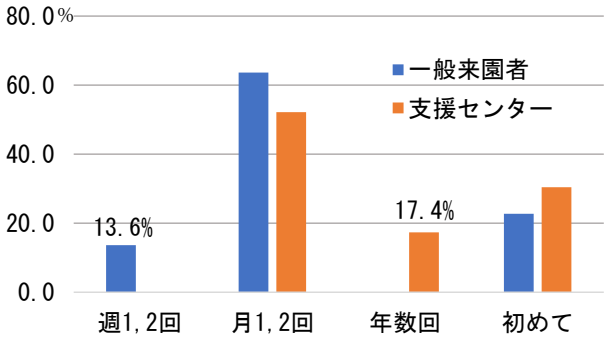
高校教員から「校内ではまだ少し教員に頼ることがある生徒も、小さなお子さんと一緒に遊ぶことで、いつもとは逆に援助する立場になって考えるようになっていたと思います」「教育系の進路を希望する生徒にとって、大学生の皆さんとお話する機会が得られたことは、モチベーションを高めたり、自分の将来像をよく考えたりすることにつながったと思います」とのコメントを得た。また、まちづくりコンサルタントの方からは「ロープ渡りや朽木のほじくりなどでは、自分の子どもだけではなく、近くにいる他所の子どもさんにも注意してあげるなど、親御さん全体で子どもの安全を見守っている様子が見受けられました。これは、安全が保障された一般の遊具広場では中々出会えない光景だと思いました」とのコメントがあった。このようにプレーパークには、異年齢の子どもたちや、色んな立場の大人たちが参加しているので、多様な人間関係がうまれることがわかる。またインクルーシブに関連する施策として、支援される側の取り組みを考えがちであるが、支援する側に特性を持った子どもたちを位置づけ、何らかの役割を持った方が関わりやすいのではないか、そういう場としてプレーパークは役割も多様に存在するので、適しているのではないかと推察される。

写真－３　多様な“支援する－支援される”の関係

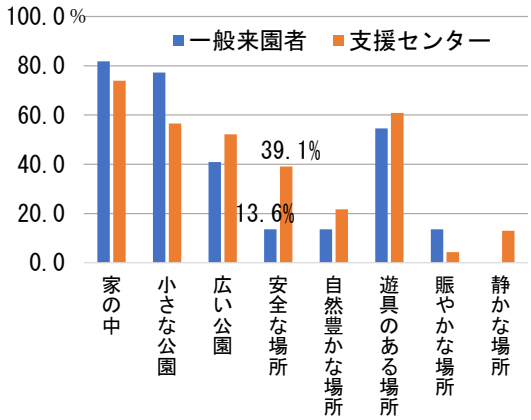
４－２．インクルーシブ・プレーパークの実施と検証（明石公園）

図-6 に一般来園者と支援センターに通う家族（ASD 児の家族）の来訪頻度を、図-7 に普段の遊び場を示す。まず図-6 より来訪頻度をみてみると、一般来園者は「週 1、2 回」が 13.6%、支援センターに通う家族は「年数回」が 17.4%と、来訪頻度は一般来園者の方々が多い。

また、図-7 より普段の遊び場をみてみると、共通して「家の中」「小さな公園」「遊具のある場所」が半数以上と、多く訪れていることがわかった。一方「安全な場所」は、支援センターに通う家族の方が 39.1%、一般来園者が 13.6%と、支援センターの方が多かった。これは表-2 のとおり、ASD 児の特性と大いに関係があるということがうかがえる。



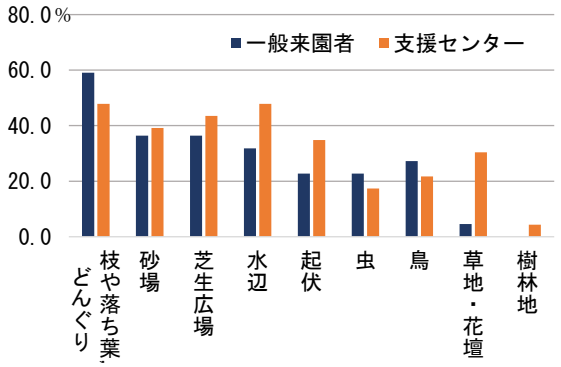
図－６　来訪頻度

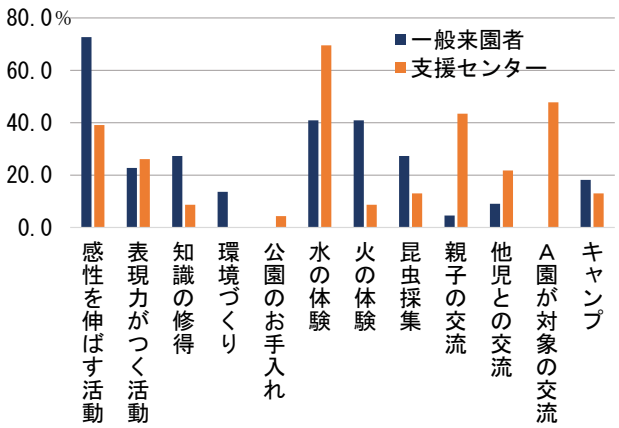


図－７　普段の遊び場（複数回答）

図-8 に子どもが好きな場所や素材を、図-9 にプレーパークに期待する事業を示す。

図-8 より、10%以上の差がある項目をみてみると、「水辺（一般来園者：31.8%、支援センター：47.8%）」「起伏（22.7%、34.8%）」「草地・花壇（4.5%、30.4%）」の 3 項目について、ASD 児の方が高かった。また図-9 よりプレーパークに期待する事業をみてみても「水の体験（40.9%、69.6%）」は ASD 児の方が高かった。これは、水の感触や水光の美しさ、何かを投げ込んだ時の音など多様な感覚刺激が得られることが要因と考えられる。一方、「火の体験





図－８　子どもが好きな場所や素材（複数回答）　図－９　プレーパークに期待する事業（複数回答）

（40.9%、8.7%）」や「昆虫採集（27.3%、13.0%）」は、ASD 児は低く、安全上の課題や虫をつぶしてしまうといった課題があろうかと考えられる。その他、起伏のある地形は重心を楽しむ機会となること、草地や花壇は花びらを数えたり葉を触ったり、可能であればちぎったり、あるいは土を触ったりといった多様な体験が得られることが要因として考えられる。また図-8 より親子の交流、他児との交流、A園が対象の交流など、支援センターに通う家族の方がより交流を望んでいることも明らかとなった。

５　結果および考察３

プレーパークにおける不登校児の利用実態や運営方法の特徴（表-4 参照）

５－１．不登校児が好む空間の特性

ヒアリングの結果、不登校児が好む空間として以下の 3 つが挙げられた。まず全てのプレ

表-4 プレーパークにおける不登校児の利用実態や運営方法の特徴

不登校児が好む空間の特徴

◆遊びの中から自分の武器となるものを見つけることが出来る場所（スキルを育む場所）

- ・森の中で木登りをしていた子どもが造園職に就職した(駒沢)
- ・プレーパークにある楽器で音楽を練習した子どもがバンド活動を始めた(駒沢:①)
- ・音楽スタジオでバンドを組む子どもがおり、ライブもできる(川崎)
- ・紙からはみだし、壁や材木などに色を塗るうちにアーティストになった(川崎:②)

◆外界からの視線がなく、人目を気にせず過ごせる場所

- ・(森、草木の茂み)は秘密基地だったり、子どもだけの世界になっている(銀河の森)
- ・森、茂みのエリアは子どもが落ち着いて過ごせる場所。なにかあったときの一時的な休息所になる(駒沢:③)
- ・塀に囲まれているため日中活動していても人目に触れず過ごしやすいかも(駒沢:④)
- ・公園の中でも森のなかの入り組んだ目立たない場所にあるから、不登校児が過ごしやすい(せりがや)
- ・トンネルなど、一人きりになれる場所は必ず必要(川崎)
- ・山の方は自分たちも気づかないうちに秘密基地がつくられ、こどもが主体的に自分の居場所をつくっている(てんぱく)

◆自分の親以外の大人との交流の場・交流と役割が生まれる焚火や焼き場

- ・不登校児は人との交流を求めてやってくるケースが多く、火の準備をしていると来ることがある(駒沢)
- ・ウッドデッキが乳幼児の保護者の集まる場所になっており、不登校児と彼女らが自然と話友達の関係になっている(駒沢:⑤)
- ・屋根とテーブルがあり、保護者さんやリーダー、子どもが集まる交流の場がある(せりがや)
- ・一緒に調理の準備をしているときに、ぽろっと事情を話してくれることがある(てんぱく)
- ・常にリーダーがいて、交流を求めてやってくる子は多い(せりがや)
- ・(不登校児は)焚火の周りにいることが多かった(石神井:⑥)
- ・火を使い食事を一緒に取ることで、子どもと経験、時間を共有できる(川崎)
- ・薪を運んだり、バケツを用意したりなど、子どもにも役割が与えられ一緒に作業をできることが嬉しいのかもしれない。(石神井)

不登校児を受け入れる仕組み

◆専門機関と連携、フリースクールやフリースペースの併設

- ・自分たちでは責任を負えないような場合は、専門機関に繋げることもあった(銀河の森)
- ・地域の児童施設へパンフレットの配下をし、逆に他の児童施設の情報をプレーパーク内の掲示板に掲載している(せりがや)
- ・児童発達支援センターとプレーパークの間で児童の往来がある(せりがや)
- ・不登校の居場所『小さなおうち』を開設した(石神井)
- ・不登校親の会、学習支援、こども食堂も運営し、児童と保護者に紹介している(池袋本町)
- ・フリースペースえんが敷地内にあり、病気やけがなどの緊急時の子どもの休息場となる(川崎)

◆受入日を決めて発信している・児童への直接的な声掛け

- ・通りがかった児童への声掛けをすることもある(てんぱく)
- ・火曜日は「晴れた日には学校を休んで」で悩みのある子ども、親が参加し交流できる場を設けている(てんぱく)

◆当事者参加（立ち上げ段階で当事者の意見を聞く）

- ・設立時にこどもワークショップを複数回開催した(川崎)

プレーリーダーの特性

◆不登校児に対してななめの関係となる大人を引き込むこと

- ・子どもに寄り添うこと、強制しないこと(駒沢)
- ・子どもの孤独、孤立を無くすこと(せりがや)
- ・「こうしなきゃいけない」を感じさせない、押し付けない(駒沢)
- ・子どもに対してななめの関係で接すること(せりがや)
- ・何もせず、見守る。子どもには暇そうに見せて、いつでも話しかけられるよき相談役でいる(てんぱく)
- ・子どもの困りごとに気づけるような「おせっかいさん」になる(池袋本町)
- ・子どもに「大人じゃない」と思われたら大成功(石神井)
- ・上から目線ではない関係を築くことが大事(川崎)
- ・大人のよかれは子どもにとっては迷惑く(川崎)

①

②

③

④

⑤

⑥

ーパークで確認できたのが、1）外界からの視線を遮り、人目を気にせず過ごせる場所の存在であった。具体的に本事例が確認できたのは「ササ藪の中（駒沢）」や「山の方は自分たちも気づかないうちに秘密基地がつくられていた（てんぱく）」などで、「子どもにとっての一時的な休息場所（川崎）」として利用されるケースもあった。

次に多かったのが、2）自分の親以外の大人との交流の場で、5 か所で確認できた。特に交流が生まれやすいのは焚火や焼き場で、「一緒に火を囲んだり、ご飯を食べたりすると普段は話せないことが話せる（てんぱく）」「火の準備は薪運びや器具の準備、火の番などの役割が大人から与えられ交流が発生する（池袋本町）」との説明があった。プレーパークでは火を扱うことが多いが、不登校児の交流の場として機能していることがうかがえた。その他、大人も子どもも集まるウッドデッキは、別の子の親と交流が促進されるとの指摘も確認できた（駒沢）。

最後に、3）遊びの中から自分の武器となるものを見つけることができる場所（スキルを育む場所）が存在することが分かった。本事例が確認できたのは駒沢で、具体的に「森の中で木登りをしていた子どもが造園職に就職した」「プレーパークにある楽器で音楽を練習した子どもがバンド活動を始めた」「壁や材木などに色を塗るうちにアーティストになった」との説明があった。プレーパークは遊びをきっかけに多様なスキルが育まれる場所であるといえ、子どもが自発的にそれらのスキルを強みとして高めていけることが確認できた。

５－２．不登校児を受け入れる仕組み

ヒアリングの結果から、不登校児を受け入れる仕組みとして以下の 2 つが挙げられた。まず 1 つめが、1）専門機関との連携やフリースクール、フリースペースの併設で、この点は 4 か所で確認できた。プレーパークの運営団体は他の教育機関や、子どもへの専門機関とのつながりを持つことが多く、プレーパークと他の居場所との間で児童の往来が見られることがわかった。こうしたつながりを持つプレーパークは、「支援の隙間に落ち込んでしまう子どもを救う役割がある（池袋本町）」と語られており、複雑な事情を抱える子どもたちに対し、プレーリーダーが一人ひとりから事情を聞き出して、それぞれに適した専門機関へとつなげる役割を果たしている。また、こうした団体同士の連携は、逆に児童がプレーパークという居場所を見つけるきっかけにもなっている。

さらに、運営者自身が過去に不登校支援活動を行っていたり、関連団体に所属していたりするケースもあり、その経験やノウハウを活かしてフリースクールやフリースペースなどをプレーパークとともに運営する事例も確認された。フリースクールやフリースペースをプレーパークと同時に運営することには、いくつかのメリットがある。例えば、「フリースペースがあることで、けがや病気などの緊急時の子どもの休息場となる（川崎）」や「児童が『今日はフリースペース』『今日はプレーパーク』と体調や気分によって自分の居場所を選択できる（石神井）」といったように、室内環境が提供されることでの空間的な利点が挙げられる。また、「子どもに勉強を教えられる人材、心理面でのカウンセリングやケアを行

える人材を配置することができる（川崎）」といった点も、不登校児をより強力に支えることができる。このように、プレーパークは単に子どもの遊び場としてだけでなく、不登校児を含む多様な背景を持つ子どもたちの新たな居場所や支援の場として機能しており、その意義は非常に大きいと言える（図-10 参照）。

さらにてんぱくプレーパークでは、2）毎週火曜日に「晴れた日には学校をやすんで」という活動を実施しており、大人と子どもが一緒に昼食を作って食べたり、火を起こして焚火を囲んで話をしたり、自由に遊ぶ場を提供している。活動名は不登校の子どもたちが来やすい名称で、「通りがかった子どもに『遊んでいく？』と声をかける（てんぱく）」といったリーダーの声掛けも重要とのこと。このような取り組みにより、すべての子どもが気軽に立ち寄れる居場所となっている。また、設立時にこどもワークショップ（川崎）を開催するなど、当事者が参加することも重要で、空間整備やソフト支援にその意向が反映される。

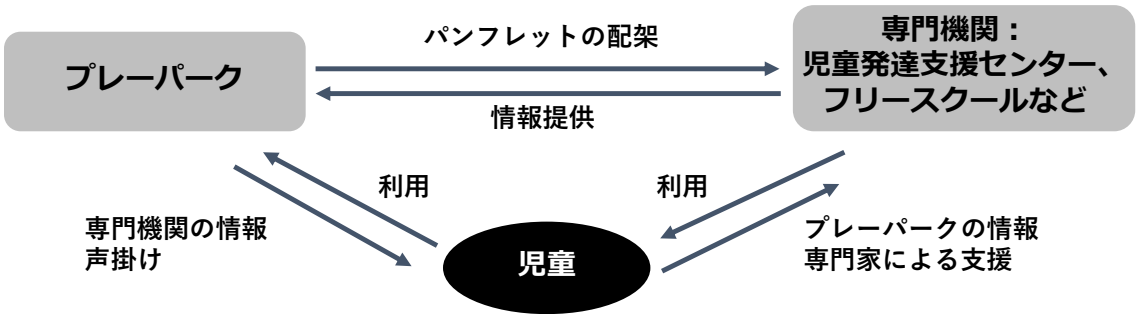


図-10 プレーパークと専門機関との関係

５－３．プレーリーダーの特性

プレーリーダーの子どもへの関わり方には共通する特徴があり、それは子どもに対して「ななめの関係」を築くことにある。この「ななめの関係」とは、子どもにとって親や教師のように縦の関係で上下の力関係があるものでもなく、子ども同士のように対等な横の関係でもない特別な存在を指す。具体的には、近所のおじさんやおばさんなどの地域の大人、高校生、大学生といった身近な存在がこれに該当する（図-11 参照）。

「リーダーは子どもに『大人じゃない』と思わせたら大成功（石神井）」や「上から目線ではない関係を築くことが大事（川崎）」といったプレーリーダーの発言が示すように、このような関係性は子どもの自由な活動や発言を促し、不登校児を含む多様な子どもたちが過ごしやすい空間を形成している。

さらに、「子どもに寄り添うこと、強制しないこと（駒沢）」や「『こうしなきゃいけない』を感じさせない、押し付けない（駒沢）」といった意識が、プレーパークを子どもにとって自然体で受け入れられる場所にしている。このような環境は、学校に行けない子どもや発達障害を持つ子どもなど、ルールに縛られることが苦手な子どもにとって、ありのままの自分を受け入れられる場を提供し、その自己肯定感を支える重要な要素となっている。

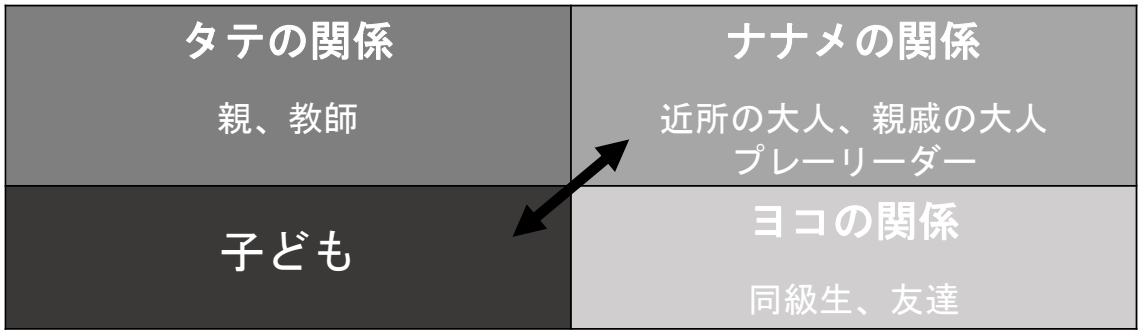


図-11 子どもにとってナナメの関係とは

６　結果および考察４

インクルーシブ・プレーパークの実施と検証（赤穂海浜公園）

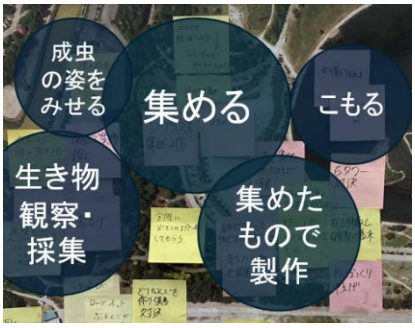
調査結果に基づき、スキルを育む遊びの場として、廃材や画材を用いる「クラフト」コーナーと、交流の場として「焚火エリア」を設置した。なお対象地は周辺が樹林地であり、人目を遮られる場所として好立地であった。

また、専門家との連携が不登校児を支える仕組みとして重要であることから、不登校に関する専門家である大学教員と連携し、実践に向けたアドバイスや知見を得ることとした。さらに当事者参画の重要性から、今回は不登校経験のある高校生と協働で実施、参加した生徒は 11 名で、彼らの経験や視点を活かすため、ワークショップを通じて遊びのアイデアを抽出、プレーパークの企画段階から積極的に関与してもらった。

６－１．ワークショップの成果

プレーパークでの活動を充実させるため、ワークショップを実施し、県民の森でできる 52 個の遊びのアイデアを抽出した。その中から特徴的な遊びとして以下が挙げられた。1)「集める」遊び：どんぐりや松ぼっくり、貝殻、シーグラスを集める遊び。2)「集めたもので製作」：集めた材料を使ってものを作る遊び。3)「生き物の観察・採集」・「成長した姿を見せる」遊び：昆虫や動物の観察や採集に関する遊び（幼虫が見つかった場合に成虫の姿を見せたい）。4)「こもる」遊び：1 人の時間を楽しむ遊び（写真-4 参照）。

以上のワークショップを受けて、昆虫の観察や採集が出来るエリア（「朽ち木の中の虫探し」「カブトムシの幼虫探し」エリア）を設けることとした。その他、プレーパークの昨年度の経験からロープ遊具と落ち葉のプールを加え、全部で写真-5 に示す 6 エリアとした。



写真－４　ワークショップの様子と得られたアイデア

写真－５　プレーパークで行われた遊び

６－２．プレーパークの実践

－不登校経験のある生徒たちはどのような行動や言葉がけを行うのか－

当日、高校生リーダーはそれぞれの遊び場で子どもたちに対して積極的に声をかけ、遊びへの導入を促していた。例えば、ロープ遊具に興味を示す子どもに対しては「ロープに登ってみる？」と誘い、クラフトコーナーを見ている子どもには「一緒につくってみる？」と声をかける場面が見られた。また、自らが遊びに積極的に参加することで、子どもたちに遊び方を示す場面も観察された。例えば、落ち葉プールに自分が埋もれながら「おいでよ」と呼びかけることで、子どもが遊びに参加しやすい環境を作っていた。さらに、子どもから「これはなんの虫？」と質問された際には「(資料を見せながら)クワガタ。大きくなったらこうなるよ」「ハサミムシ、毒はないよ」と回答するなど、分かりやすく伝える工夫が見られた。このように子どもたちの興味を誘う言葉がけや振る舞い、また生き物については理解が深まる言葉がけが多くなされていた。

６－３．１回目のプレーパーク実施後に高校生から出た意見

第１回目の実践後に高校生から「全体の構成がわかりにくかった」「何をやっているかが

伝わりにくかった」といった意見が出た。この意見を受け、それぞれの遊び場に看板を設置し、人が集まりにくかった落ち葉プールでは家庭用プールの中に落ち葉を入れる工夫を行った。結果、第２回目の実践では落ち葉のプールでの遊びが確認できた（写真-6 参照）。

高校生がワークショップで提案した「生き物の成長した姿を見せる」ことや、「遊びのわかりやすさ」を向上させるための看板の設置などの工夫は、子どもたちが活動内容を理解しやすくし、不安を軽減する効果をもたらしたと推測される。このことから、不登校経験のある高校生が当事者の視点を活かして遊びのアイデアを提供し、運営に主体的に関与することで、プレーパークの質を向上させることが出来るといえるのではないか。

写真－６　高校生から指摘された遊び場の工夫

各エリアの遊びの内容がわかる看板を設置した（左）　落ち葉だけでは何をして良い場所なのかがわからないので、家庭用プールの中に投入して、落ち葉のプールであることをわかりやすくした（右）

７　総合考察

最後にこれまでの調査結果をふまえ、県立公園でのインクルーシブ・プレーパークの展開について方向性を示したい。

まず空間のあり方について、これまでインクルーシブ遊具などのハード整備を進めているが、自然環境の中にも ASD 児や不登校児が好む遊び場があることが明らかとなった。具体的には以下の点が挙げられる。

－－－

また今回、プレーパークの考え方や活動内容がインクルーシブな遊び場づくりと親和性が高いと考えられることから、明石公園や赤穂海浜公園で実際にプレーパークを実践、その中で多様な特性を持つ子どもたちに対しプレーリーダーがどのように振る舞うべきかを明らかにした。具体的には以下の点が確認できた。

－－－

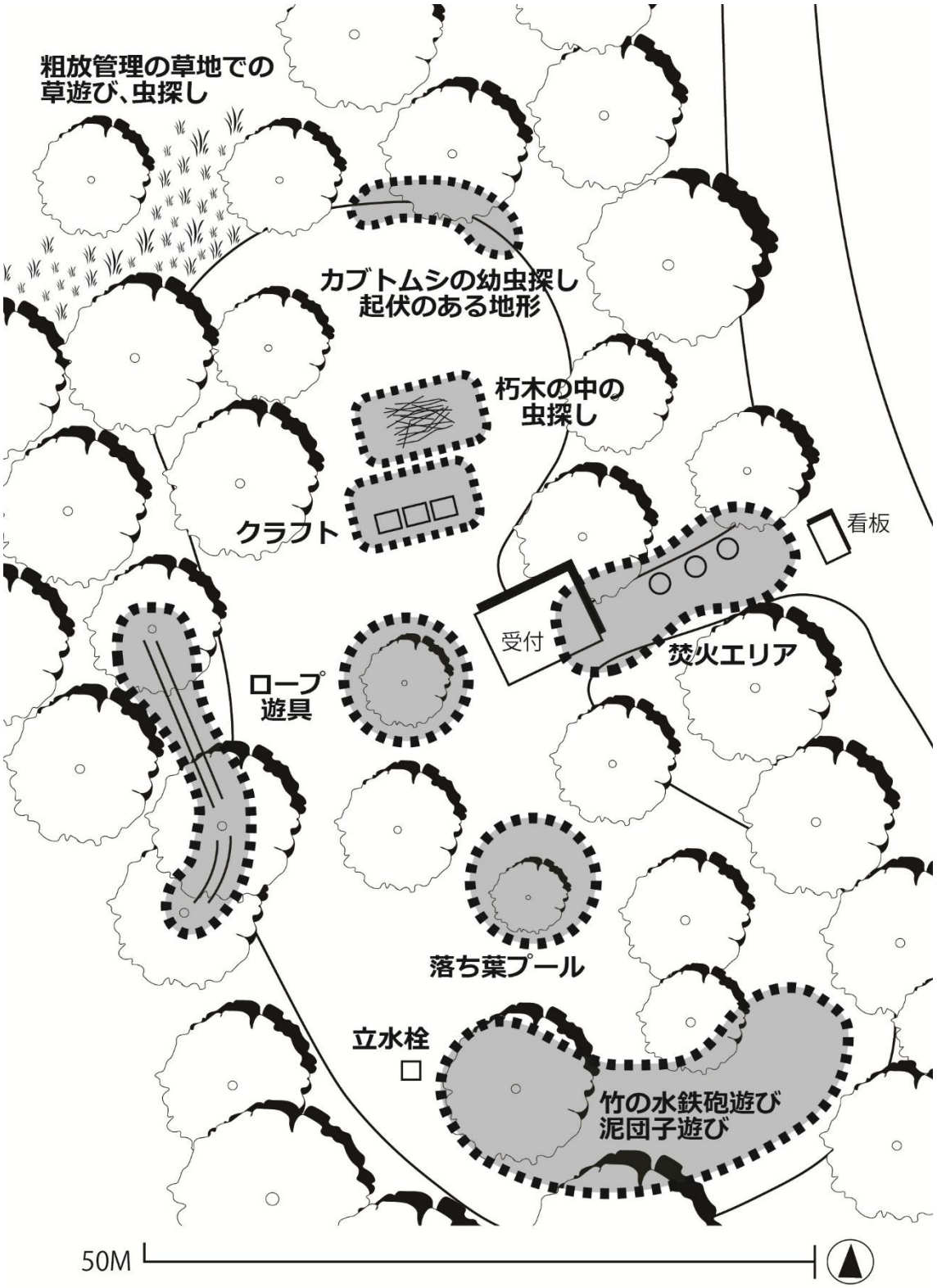


図-12 モデル・インクルーシブ・プレーパーク