

冒険遊び場におけるプレーリーダーの役割

特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会

■プレーリーダーの存在意義

冒険遊び場におけるプレーリーダーの役割をひとことで表すと「子どもがいきいきと遊ぶことのできる環境をつくること」といえます。これは現場に従事するプレーリーダーに課される最大の役割であり、プレーリーダーはその実現のために配置されるものです。

子どもは大人がいなくても、自らが遊ぶ力を持っているものです。しかしながら、近年の子どもを取り巻く空間的、時間的、そして人的環境のもとでは、子どもは本来の力を発揮しづらくなっています。プレーリーダーは、子どもがいきいきと遊ぶことが難しくなってしまった環境を、有機的なものへと変えていく存在です。

■プレーリーダーの資質

子どもにとって遊びは、生きることそのものです。そして、遊びは「情動*」の世界だといえます。情動とは、「一時的で急激な感情。人間でいえば、喜び、悲しみ、怒り、恐怖、不安というような激しい感情の動きのことである。その語源に、『揺り動かす』とか『かき回す』という意味であるように、力動的(ダイナミック)なものなのである」(日本大百科全書より)とされています。つまり、子どもにとっての遊びとは、気持ちが非常に揺れ動き、それゆえ生涯忘れえぬ実感を伴う体験の場となり、生きる力の根源を形成する世界なのだといえるのです。

このように、子どもの遊びが情動の世界であるからこそ、それを支える冒険遊び場のプレーリーダーのような大人にとって最も必要な資質は「情動の安定性」であり、自分に対する本質的な信頼(=自己受容)が重要となってきます。プレーリーダーには、遊び場にやってくる多様な子どもを受け入れることが求められます。したがって、プレーリーダー自身の情動が揺らいでしまつては、子どもを受け入れることは難しい状況になってしまいます。

それ以外にもプレーリーダーに求められる重要な資質として、好奇心が強いこと、臨機応変に対応できること、精神的にタフであること、ポジティブに考えられること、人間関係に適切な距離をはかれること等があげられます。特に近年では、精神的に内向した子ども(大人も)、つまり問題を表面化させず抱え込むような子どもが増えてきているため、今まで以上にこれらの資質を備えたプレーリーダーであることが求められています。子ども、大人、双方の情動が守られるためにも、プレーリーダーを雇用する団体側はこのような観点への認識を深め、プレーリーダーを採用していくことが必要となってくると考えられます。特に、常設の冒険遊び場に配置されるプレーリーダーには、日常的に子どもに最も寄り添う存在として不可欠な資質になるといえます。

■プレーリーダーの役割

冒険遊び場におけるプレーリーダーの役割は様々です。下記の表は、主に常設の冒険遊び場における常駐のプレーリーダーの役割を想定しています。したがって、全国各地の冒険遊び場の現状に照らし合わせると、プレーリーダーの配置状況も異なりますので、その役割に対する視点も異なってくるといえます。ある遊び場では、非常に重要な役割として認識される項目でも、他の遊び場ではそれほど重用視されない場合があるかもしれません。これらの各項目は、それぞれの冒険遊び場の状況に照らし合わせて、受けとめて欲しいものです。

プレーリーダーは、これらの役割と前述の「資質」とが複層的に絡み合い、各人の魅力を伴ったうえで個性的な存在となります。また、現場におけるプレーリーダーとしての経験の積み重ねにより、表に列挙された役割が総体としてバランス良く発揮されるようになるのです。

なお、この表は、プレーリーダーが自己検証する際や、各団体が必要とするプレーリーダー像を整理・検討する際には、非常に参考となるものです。

【プレーリーダーの役割】

(2005年版)

役 割	趣 旨	キーワード
1. 自ら遊ぶ	子どもが遊ぶということの意味を体感できるよう、まずプレーリーダー自らが本気になって遊ぶ。	自主・自由
2. 遊び心を誘い出す	表情、しぐさ、声掛け、行動など、自らの動きすべてにより、「やってみよう!」「おもしろそう!」など、子どもの遊び心をさまざまな角度から刺激する。	言動・誘発
3. 遊び場をデザインする	道具・素材の準備、遊具の構成・配置を工夫し、遊び「場」の可能性を最大限に引き出す。	空間・創造
4. 気持ちを受け止める	子どものすることには、必ず意味がある。言葉だけではなく、むしろ表情、息遣い、しぐさ、行動などから子どもの気持ちを受け止める。	観察・感受
5. 一緒に考える	失敗も含めた子どもの試行錯誤を大切に、プロセスを共有する。	尊重・共有
6. 気持ちを翻訳する	子どもだけでは言葉にできず伝えきれない気持ちを、親や教師などその子に関わる大人に伝える。	共感・代弁
7. 防波堤になる	子どもに対する強い管理、命令、恫喝などの状況に対し、いざという時は子どもを守る。	守護
8. 求めに応じて教える	何かに挑戦しようとする子どもが求めてきたとき、適切な知識や知恵を伝授する。	教授・伝授
9. 大人として向きあう	差別、いじめ、暴力、自傷など、いのちを傷つける言動に関しては、先に生まれてきたひとりの人として子どもと向きあう。	いのち・尊厳
10. 危険を察知する	遊具、遊び場、動線に潜むハザードと必要なリスクを読み取り、的確に対処する。	危険・予防
11. 緊急時に対応する	ケガ、事故、苦情などのトラブル、あるいは事件への早期対応およびアフターフォローを的確に行う。	対処・迅速
12. 人と人を繋ぐ	遊び場に来る子どもと子ども、子どもと大人、大人と大人など同世代・異世代間の出会いのきっかけをつくる。	勧誘・交流
13. 地域資源を開拓する	さまざまな人材や関係諸機関などの地域資源を発掘し、それぞれの立場から遊び場に主体的に参画できるように工夫する。	開拓・参画
14. 関係を紡ぐ	地域はもちろん、学校、行政、関係諸機関も含め、顔の見える関係を重層的につなぎ合わせていく。	協力・連携
15. 地域に広める	地域での子どもの遊びに対する理解を進めるために、遊び場やそこでの子どもの様子を発信する。	情報・宣伝
16. 社会に伝える	社会をよく知り、社会のなかで子どもがどのような状況に置かれているかを敏感にキャッチし、子どもの視点から社会に対してメッセージを送る。	子ども観・啓発
17. 子どもの立場から交渉する	地域、行政、関係諸機関等との交渉を通じて、子どもの力となる実利を引き出す。	子どもの利益
18. 主観を振り返る	遊びの世界に足場を置き子どもの前に立つ自分の子ども観・遊び観を振り返り、検証する。	内省
19. 客観を記録する	子どもがしたこと、話したこと、子ども同士の関係をできる限り客観的に記録整理し、そのうえで、どう思ったか、感じたかも記録する。	記録・伝達
20. 次代を意識する	子どもがいきいきと遊ぶことのできる環境を整えるための精神と知恵を先達から受け継ぎ、後輩に関しては、先に行くものとしての自覚にたち、次世代のプレーリーダーが育つ環境づくりに努める。	体現・継承

*情動の発達：ブリッジス K.M.B.Bridges (1897—?)

新生児の情動は興奮だけであるが、そこから快と不快の2方向が分化し、さらに快から得意、大人に対する愛情や喜びが分化する。また不快からは怒り、嫌悪、恐怖、嫉妬が分化する。そして、2歳ごろまでには人間としての基本的な情動が出そろふ。なお、幼児期になると、羨望、失望、不安、羞恥、希望などの情動も発現し、5歳ごろまでには大人にみられる情動のほとんどが出そろってくる。
(日本大百科全書より)