

< 論文題目 > プレーリーダーの養成と研修に関する研究

- 英国におけるプレーワーカーの養成・研修制度を中心に -

指導教授 山中芳和

論文指導教員 熊谷愼之輔

岡山大学大学院 教育学研究科 学校教育専攻 15-007 須賀信介

1. 研究の目的

我が国の遊び環境は、三間（時間、空間、仲間）の喪失により悪い状況にある。子どもは放っておけば遊んでいるものというのは、もはや過ぎ去った過去である。近年の社会的・環境的变化のもとで、何らかの形で大人が子どもの遊びに積極的に支援していく仕組みが必要である。それに答えるのが冒険遊び場ではないかと考えられる。冒険遊び場とは、子ども自身が遊びを創造していく遊び場であり、子どもの自発的な精神の育成や、その運営形態が行政と連携した民営の形が多いために住民自治の精神が養われる。ヨーロッパでは地域コミュニティの拠点や社会問題予防策の意味も含めて各地に点在している。

このような我が国の状況に対して、1998年6月に出席した中央教育審議会答申「新しい時代を拓く心を育てるために 次世代を育てる心を失う危機」では「自由に冒険のできる遊び場をつくろう」という項目において、「自然と触れ合いながら自分の責任で自由に遊べる環境を各地域に用意することを大いに進めるべきである」と提言している。

我が国での冒険遊び場活動は、1998年11月に行われた第1回冒険遊び場全国集会では60団体しか集まらなかった。しかし、2001年6月の第2回全国研修会の参加団体は120にもものぼったことを考えれば、全国的にその活動や関心が高まってきているといえる。そうした状況に対して、大村璋子はこれまでの我が国での冒険遊び場活動について「今できている遊び場を守っていけばいい時期から、プレーリーダーのいる遊び場を求める声に応じて意識的に興味を持つ人を育成する時期にさしかかっている」と警鐘を鳴らしている¹⁾。つまり、冒険遊び場の数は増加しているが、これからの進展を期するには、内容や質の充実が求められている。そのためにはプレーリーダーの育成が不可欠であると言ってもよい。

その点、ヨーロッパでは冒険遊びにおけるプレーリーダーの養成が遊び場の成功の鍵となることが強く認識されており、大学での養成や再訓練のための教育機関が用意されている。特に冒険遊び場を世界的活動として推進させた英国では、プレーリーダーはプレーワーカーと呼ばれ、プレーワーク（子どもの遊びの分野）から職業化され、社会の中で一定の位置づけを得ている。また現在ではプレーワークに対して全国職業資格（National Vocational Qualification）を導入している。この制度は、資格における段階化を制度化したものである。このように英国は、遊びの分野においてその歴史や養成制度は先進的である。

それにも関わらず、英国青少年の学校外教育・活動に関する我が国の研究は、田中治彦

などによるユースサービスの研究が知られているものの、プレーリーダーの養成に関する先行研究の蓄積は少ない。

そこで、本研究では、英国におけるプレーワーカーの養成と研修の特質や、プレーワーカーに求められる専門性や力量を明らかにすることを目的とする。さらにそのことを通して、我が国でのプレーリーダーのあり方について考察していきたい。

2. 論文の構成

はじめに

第1章 我が国における冒険遊び場の展開

第1節 冒険遊び場の成立

第2節 我が国での冒険遊び場と「羽根木プレーパーク」

第3節 全国の冒険遊び場の現状

第2章 英国におけるプレーワークの成立過程

第1節 屋内のプレーワークのルーツ

第2節 屋外のプレーワークのルーツ

第3節 冒険遊び場の展開

第3章 英国におけるプレーワーカー養成・研修の形態と内容

第1節 英国における職業資格の導入とそのシステム

第2節 プレーワークにおける NVQ 設定

第4章 我が国におけるプレーリーダー養成に関する現状と課題

第1節 我が国におけるプレーリーダー養成の現状

第2節 我が国における冒険遊び場とプレーリーダーのあり方

おわりに

引用・参考文献

3. 論文の概要

< 第1章 >

本章では、冒険遊び場の発生からその展開を概観した。そして、日本での冒険遊び場のリーダー的存在である「羽根木プレーパーク」についてその設立から現在までの過程を捉えた。それを踏まえた上で、全国の活動団体での問題点について考察した。

冒険遊び場とは、子どもがやりたいことが何でもできる空間である。例えば、木登りやダム造り、焚き火でのパン作り、といった具合に様々な遊びを子どもが自由に考え作り出していく遊び場である。冒険遊び場には「自分の責任で自由に遊ぶ」というルールの外に規則はない。また、滑り台やブランコのような一般的な遊具もない。子どもの自主性や創造性を尊重することによって自ら考え行動する力を伸ばそう、という理念の遊び場だからである。

我が国では 1975 年に「子ども天国」を開設しこの理念を実現している。その後、この活動団体は常設である「桜丘冒険遊び場」を誕生させ、1979 年には民間と行政が連携して運営を行う「羽根木プレーパーク」に至っている。この過程から「冒険遊び場づくり活動」には、住民と行政とが連携して行う形態が最も適当であることが認識できた。しかし児玉真由美が 2001 年に行った、全国 100 団体を対象にしたアンケート調査からわかる全国の活動団体の実態は、実に 9 割の冒険遊び場が民間での運営であったⁱⁱ。そして、これら活動団体の大半が月に数回程度の活動頻度であり、10 万円以下の活動資金であった。確かにこれらの団体は冒険遊び場を運営する資金に優れていない。しかし、資金の問題以上に人材不足を問題点として挙げていた。これは、活動の運営メンバーも指しているが、特にプレーリーダーの不足を訴えていることが明らかになった。

< 第 2 章 >

プレーワーカーとは、英国において冒険遊び場、プレーセンター、一定期間の遊びのプロジェクトで働く人の総称である。英国では 1948 年に冒険遊び場が紹介される以前から、子どもの遊戯活動に関する職業が発達していた。その影響もあって、20 世紀中期の英国において、冒険遊び場づくりが積極的に進められた。そこで本章ではこのプレーワークのルーツを探りその特質について考察した。

1847 年に教会での布教活動に遊戯活動が用いられるようになったことが、屋内のプレーワークの始まりであった。後に学校行政が 1889 年に、学校を拠点とした遊戯活動、ハッピーエブニング(Happy Evening)を行うようになった。これは、当時の英国では産業革命により都市生活が急変していたことが原因であった。この都市生活の急変は、少年少女の反社会的行動を引き起こすようになった。そのために、遊戯活動を用いて子どもが楽しめる活動を行ったのである。この学校行政の活動に追従するように、民間での活動も開始された。それが、現在の英国に数多く存在するプレーセンターの原形であった。これらが、屋内でのプレーワークのルーツであった。

一方で屋外での活動は、1860 年代後半にはヒル(Hill,O.)が家屋とその庭を利用した遊び場から始まる。後に、ヒルは遊び場での監督者(supervisor)として、遊び場に雇われた。これが、屋外でのプレーワーカーの原初の姿であろう。1880 年代にはミーズ(Meath,E.メトロポリタン公園協会の首長：Metropolitan Public Gardens Association)は、監督(supervised)付きの公園や遊び場において、体育的スタイル(gymnasium-styled)の遊戯活動を展開していった。後に、英国遊び場協会(National Playing Fields Association)が進めるゲームを組み込んだ屋外活動が中心となってきた。これらが屋外でのプレーワークのルーツであった。こうした遊戯活動にも当初は従来のような指導者が必要であると思われていた。しかし、こうした遊戯組織を運営していく過程で、また遊戯活動に大人が関わるといふ歴史を重ねることを通して、子どもが遊戯活動に対して自発的(self-direct)、自由に選択でき(free-chosen)、子ども中心(child-centred)であることが重要であることが判明した。

そして遊戯活動に対して指導・監督から見守りや支援という形態を取るようになった。これが、英国でのプレーワークのルーツであり特質であった。この土壌のもと英国では冒険遊び場が成功したのであった。

< 第 3 章 >

英国では 1992 年には NVQ(National Vocational Qualification：全国職業資格)をプレーワーク分野に導入するなど、その制度は確立しつつある。そこで本章では、NVQ のシステムとともに英国で行われているプレーワーカー養成・研修の実態における特質を明らかにした。

NVQ とは、ある職種に就く上で十分な技能・能力を身に付けるように開発され、全国職業資格協議会(National Council For Vocational Qualification)の審査に合格した職業資格である。現在の英国では、この NVQ は国内職種の 8 割以上に適応されている。NVQ は遂行能力に基づき 5 段階のレベルに設定されている。この審査は原則として遂行能力(competence)を判定するものである。例えば職場での観察記録、職場での成果物の抜き取り調査、シュミレーションなどが評価判定の基準となる。ただし、時間等の制約がある場合、実技能力の正確な判定ができないために補足判定材料として、(1)口述、筆記および選択肢型のテスト(2)過去の成果物の提出が行われる場合がある。

ここで定義される遂行能力は、それぞれの単位(unit)に分割されている。学習者がこの単位を習得し、必要単位数を満たすことで、資格の習得となる。しかし、この単位もまたいくつもの要素(elements)から構成されている。要素も同様に成果基準(performance criteria)から編成されている。構成要素とは、ある技能・知識を指し、成果基準とは、その技能・知識において、具体的な課題を設定したものである。NVQ 制度の形態は、各レベルの資格認定を頂上とし単位・要素・成果基準の順番に階層構造となっている。資格認定には通常、単位を 4 から 25、平均で 10 から 15 の単位が必要である。つまり、単位とは小さな資格であり、これを取得し、必要単位を揃えることで NVQ の授与となるのである。これは、学習者自身が自己のペースで学習内容を選択しながら、資格の授与に至ることができるシステムである。この方式はモジュラー方式(modular system)と言い、英国の多くの職業種の資格取得に適応されている。

先に述べたように NVQ は、その能力に応じ 5 段階の設定を設けているが、現在のプレーワーク分野ではレベル 2 からレベル 4 の 3 段階が定められている。表 1 にその役割範囲と名称を示した。

表 1.NVQ レベルとその仕事範囲、名称との関係について

NVQ レベル	プレーワーカーの資格としてできること	名称
レベル 2	プレーワーカーとして働くことができる	冒険遊び場プレーワーカー (adventure playworker)
		プレーワーカー (playworker)
		休日プレースキームワーカー (holiday playscheme worker)
レベル 3	責任者として遊び場を運営することができる	上級プレーワーカー (senior playworker)
レベル 4	遊び活動を広め、新たに創りだすことができる	プレーワークマネージャー (playwork manager)
		プレーワークディプロップメントオフィサー (playwork development officer)

出所：IPA 日本支部冒険遊び場情報室内 プレーリーダー養成プログラムの開発研究会『ヨーロッパの「プレーリーダー」 - 養成と支える仕組み - 』2000年、21頁。

<http://www.playwork.org.uk/downloads/quals.pdf>,2004年11月20日アクセス。以上2つをもとに筆者作成

レベル 2 では、その名称が 3 つ存在する。一般には総称してプレーワーカーと呼ぶが、その労働に従事する場所やプロジェクトにより分類されている。冒険遊び場プレーワーカーは冒険遊び場、休日プレースキームワーカーは休日などの短期に行われるイベントに従事する人物を指している。レベル 2 の役割は、他のプレーワーカーと協同してプレーワークを行うものであり、現場を中心としたものである。レベル 3 では上級プレーワーカーと呼ばれ、遊び現場での責任者であり、単独で遊び場を運営することができる。また、上級プレーワーカーは遊び場の運営だけでなく自治体やその他の関連団体との対外的交渉の役割を担っている。レベル 4 ではプレーワークマネージャーやプレーワークディプロップメントオフィサーと呼ばれ、その主な役割は新たな遊び場の創設である。遊び場の創設は、どこにどのような目的で創るかを踏まえた上で、その方法やそれに携わる人物をまとめなければならないために、プレーワーク以外の広範な能力が要求される。

これら段階を上るためには、先に述べたように、各段階に応じた単位や、それに関連する構成要素を取得しなければならない。例えば単位「遊戯活動の機会における計画への貢献 (Contribute to the planning of a play opportunity)」における構成要素は

1. 遊戯機会の準備に対する情報収集(Collect information to prepare a play opportunity)、

2. 遊戯機会のデザインに対する同意と提案(Suggest and agree the design of a play opportunity)、
3. 遊戯機会に対するアレンジへの寄与(Contribute to arrangement for a play opportunity)

となっている。これらに対して、それぞれの実際的課題(成果基準)が設けられている。では以下に単位の一例を示しておこう。

NVQ レベル 2 において

- 児童発達を助長する遊戯機会の介助(Facilitate a play opportunity to enhance the development of children)
- 子どもの社会的・情緒的発達への支援(Support children's social and emotional development)
- 子どもの健康と福祉への寄与(Contribute to children's health and well being)
- 子どもの虐待への保護に対する支援(Support the protection of children from abuse)
- 子どもとその親との関係の維持・構築(Establish and maintain relationships with children and parents)
- 子どもの振る舞いへの統制への寄与(Contribute to the management of children's behaviour)
- 集団的遊戯活動に対する支援(Support the work of a team)

NVQ レベル 3 において

- 活動プログラムの準備・調整(Prepare a programme of activities)
- 児童発達を助長する遊戯機会の準備・調整(Prepare play opportunities to enhance the development of children)
- 児童発達を助長する遊戯機会の介助(Facilitate play opportunities to enhance the development of children)
- 子どもの虐待への保護に対する支援(Support the protection of children from abuse)
- 子どもの社会的・情緒的発達への促進(Promote children's social and emotional development)
- 子どもの遊戯環境外における子どもの安全への促進(Promote children's safety outside the play environment)
- 子どもとその親との関係の維持・構築(Establish and maintain relationships with children and parents)

日本での冒険遊び場づくり活動における第一人者である、大村氏は、自身の著書(1994 年)

において、英国におけるプレーワーカーの養成方法を4種類に分類し、紹介を行っているⁱⁱⁱ。

1. 地方自治体が運営
2. 民間団体が運営
3. 民間団体と大学が連携して運営
4. 地方自治体を中心となり、民間団体、大学が連携して運営する

しかし、これらの分類は現在確認できないほど、英国ではその養成機関は様変わりしている。1992年のNVQ導入や、1998年の英国政府の打ち出した国家的チャイルドケア戦略により、その養成機関も全国的に整備・統合がなされたからである。英国での養成方法を分類し直すと以下のようなになる。

スキルアクティブを中心とした全国プレーワーク養成センター
上記と連携しなかった民間団体や地方自治体での養成
高等教育機関での養成

は英国中の9つの地域に点在している（イーストミッドランド地区、イーストイングランド地区、ロンドン地区、ノースイースト地区、ノースウエスト地区、サウスイースト地区、サウスウエスト地区、ウエストミッドランド地区、ヨークシャーとハンバー地区）。各地区における大学と連携した公設民営の形態であり、プレーワークにNVQを導入した1992年とその翌年にかけて設立された養成機関である。以前まで行われていた各地域における地方行政や自治体の養成機関は、これらと連携を図りながらトレーニングコースを提供している。はと連携を行わなかった養成機関である。のように豊富なトレーニングコースはないが、既存のプログラムをトレーナーが学習者に合わせ柔軟にアレンジができる。は大学での養成であり、この入学にはNVQレベル3が必要条件とされるために、プレーワーカーの裾野を拡大する養成機関ではなく、豊富な経験と力量を持つより高度なプレーワーカーの養成機関であると言える。

NVQによる段階の設定により、プレーワーカーは自己の役割を区分することができるようになった。そして、そのトレーニングコースは、現場を中心とした力量の形成とともに反省的实践を用い、自己の行動を振り返りながらその行為を深めていくものであった。レベルが上がるにつれて、現場での経験を振り返りながら理論と実践を融合していくとともに、地域や社会との関わりを扱う力量が求められていた。これらが、現在の英国におけるプレーワーカーの養成の特質であった。また、英国ではNVQ制度を採ることにより、その養成制度が確立されたと言える。

< 第 4 章 >

ここでは、英国でプレーワーカーに求められる役割と、日本での冒険遊び場の歴史をもとにしたプレーリーダーの役割の比較を行い、その差異を考察した。

まず 2 章からは次のことが言える。プレーワークの発達とは、子どもの遊戯環境を豊かにしようとした過程と捉えることができる。プレーワークは屋内や屋外での様々な遊戯活動を展開しており、その中心には自発的、子ども中心と自由選択が据えられていた。こうした子どもの遊戯活動を可能にするために、プレーワーカーが存在している。つまり、プレーワーカーの役割とは様々な変化に富んだ環境を整えることであり、子どもが自由に活動できるように、社会からの圧力や支配から子どもを守ることであった。また、これらの役割を果たすためには、子どもと友人関係になることが必要であった。そして、3 章では、プレーワーカーの養成を考察する中で、遊戯活動の現場での力量とともに、プレーワーカーには遊び場を拠点とした地域全体への関わりという技能の獲得が目指されていた。これまでのことをまとめると、英国でのプレーワーカーに求められる役割は以下のように示すことができる。

子どもの安全を守り、設備に対する適切な維持・管理をすること
変化に富んだ環境を整えること(遊戯環境の醸成)
大人社会からの圧力と支配から子どもを守る環境を整備すること
子どもと友人関係になること
コミュニティにおける理解・支援を得ること
子どもの権利を代弁すること

一方、日本におけるプレーリーダー像は、1998 年に行われた「冒険遊び場全国研究集会」にて以下のように表されている。

ドクター、ジャッジとして
遊び環境デザイナーとして
相談相手
しゃべる立て看板
子どもの代弁者

まず英国と日本での役割の共通点を考察していこう。これは 3 点導き出せる。はじめに子どもの安全を守ることが挙げられる。しかしこの「安全」とは、子どもが怪我をしないことではなくて、骨折といった大きな怪我・事故を起こさないようにするためである。これまで述べてきたように、冒険遊び場において禁止事項はない。そのために遊びたいと刺激された子どもと、多種多様な遊戯活動が結びつき、事故やトラブルを起こす可能性がある。これに対してプレーリーダーは迅速に対応しなければならない。次の共通点には遊

遊環境のデザイン が挙げられる。このデザインの意味するところは、人的・物的の両面のデザインを指している。遊戯活動の本質は自発性にあり、それを刺激する人物、遊具、道具や材料を揃えることがデザインであり、遊戯環境に必要である。デザインされた遊具はその遊び方を縛るものではなく、子どもたちがこれに対して多かれ少なかれ刺激を受ける存在であればいい。端的に言えば、これを使って誰も遊ばなくてもいいのである。つまり、日常に変化を付けることが刺激であり、遊び場を活性化させる一つの方法である。最後に 子どもの代弁者 という役割がある。遊戯活動、特に冒険遊び場では、大人の目で見れば危ない、汚い、うるさいという要素が、逆に子どもにとっての面白さである。これは、現代社会が許容していないものである。そのために、大人はこれらを理由として子どもの遊戯活動を規制しようとする。しかし、プレーリーダーはこの規制を防ぎ、子どもの側からの要望やメッセージを、子どもに代わって発信する役割にある。それは遊び場において、子どもがプレーリーダーに対して心を開いた状態であり、生活状況などを把握した上で成立している。さらに英国では、近年特に重要視されているのが 子どもの権利を代弁すること である。ここでの子どもの権利とは、従来言われてきた権利の他に、子どもの能力を考慮した上で一市民として扱い、あらゆる社会的権利を有するものである。そのために、町や国の問題に対して、自己の要望を表明することができるプロジェクトも存在する。そしてこの役割がプレーワーカーに求められているのは、その存在が大人と子どもを遊戯活動だけでなく、遊戯空間を通して社会とつなげる存在だからである。

一方で両国の相違点としては、日本では、相談相手 と シャベる立て看板 という役割が必要とされている。シャベる立て看板 とは状況や子どもに応じ、払わなければならない注意をその都度判断して歩き回り、話しかけることである。また、動く遊具としての役割もある。これらは主に現場を中心としたものと言える。一方の英国では、子どもとの直接的関わりではなく、もしくはこれを踏まえた上で、施設の維持管理や、遊び場のある地域への働きかけという役割がプレーワーカーに要求されている。つまり、我が国では現場での役割が重要視されており、英国では現場における子どもとともに地域コミュニティへの関わりという役割が期待されている。この差異が生まれる理由として、以下のことが考えられる。まず両国とも、冒険遊び場を設営しようとしたときに、その地区の住民団の意思から始まることは同様である。しかし英国では専門家としてのプレーワーカーの認識があるために、創立過程において、住民はプレーワーカーのアドバイスを仰ぎ、住民同士で協議しながら遊戯空間を創っていく。一方、1章で見てきた「羽根木プレーパーク」の例から見ると、プレーパーク運営会とプレーリーダーとの間に明確な役割分担がなされ、プレーリーダーは主に現場での役割とされている。また日本の全国的な実態からもわかるように、冒険遊び場を創ろうとする場合、その専門家は存在していないために住民は手探りで行っていかねばならない。ここに両国に求められる役割像の違いが生じている。

現在、我が国でのプレーリーダーの養成は2種類存在する。

1. 冒険遊び場協会における「遊育プログラム」
2. 財団法人「プレイスクール協会」での養成、ただし、同協会と連携した龍谷大学の養成も含める

これまで見てきた英国のプレーワーカーの専門性や力量を踏まえ、我が国での養成プログラムと比較を行い、プレーリーダーのあり方を提言した。

まず「遊育プログラム」の内容を見ると、プレーリーダーの姿勢に触れた内容が多い。日本では冒険遊び場やこのような子どもとの接し方の蓄積がなかった。そのため、この場での子どもとの関わり方における姿勢はかなり多くのことを学ばなければならない。つまりここでの養成はプレーリーダーの感性を重要視しており、これが特徴といえる。またこの養成形態は、現場での経験が少ない人物の養成に焦点を当てていると言える。つまり、このプログラムはプレーリーダー初心者養成コースであるために、実践経験を豊富に持つ人材をさらに高度にする養成形態ではない。

続いて「プレイスクール協会」と連携した龍谷大学では、プレーリーダーではなくプレイワーカーの養成としている。それは、子どもの遊戯活動全般に関わる人材の育成を目的としているからである。龍谷大学では現場での経験のない人材の養成を行っていた。そのため、多くの実習が設定され、実習と概論を交互に履修する形態をとっている。これは実践を振り返りながら力量を深める、英国の養成の特徴を組み込んだ内容といえる。課題として龍谷大学では、「プレイスクール協会」と連携して、プレイワーカーの養成を行っているが、どの部分で連携しているかがわからないことである。

英国は冒険遊び場が数多く存在するために、実践の場が豊富にあることがわかる。そして、この実践での経験を活かしながら、自己の持つ力量を向上させる養成が英国での特徴であった。一方の我が国では、冒険遊び場の活動団体は増加しつつある傾向だが、常設の冒険遊び場を備えているのは数団体でしかない。つまり、実践の場が少ないことが現在の養成における問題点ではないだろうか。平成16年度より文部科学省が、小学校の校庭や教室を開放し、そこで様々な体験活動を行える「子どもの居場所づくり新プラン」を実施する。こういった事業を利用して冒険遊び場の数を増やすことが可能である。そしてこれと同時に、英国のように反省的实践を通しながらプレーリーダーの力量を深めていくことが今後の日本における「冒険遊び場づくり活動」の進むべき道であろう。

現在の日本におけるプレーリーダーは、先に述べたように主に現場での役割であった。しかし英国を見ると、プレーワーカーの段階が上がるに連れて、現場とともに地域や社会への関わりを扱う力量が必要とされた。これは、日本でも言えることではないだろうか。冒険遊び場が活発になるためには、様々なデザインが必要であった。そこでの人的デザインとは、大人であれ子どもであれ数多くの人々が訪れることも意味している。そしてまた、訪れた人物が、自己の生涯学習で習得した技能を表現する場としても利用できる。この表現する場は、遊び場の活性とともに、地域におけるコミュニティの拠点と成りうるのであ

る。このため、プレーリーダーは遊び場を通して子どもと大人、大人と大人をむすびつける役割を果たすべきである。

プレーリーダーの資格化に関して様々な意見がある。例えばプレーリーダーにとって、一番重要なことは、子どもに受け入れられることであり、これは、資格が持つ評価基準では判定できない要素である。そのため、プレーリーダーの資格化はすべきではないとしている。また、誰が、どのような基準で評価を行うかという問題も慎重に検討されなければならないことである。しかし英国のように全国的な資格制度を採ることでその養成制度が確立されたことを考えると、やはり、日本でその資格化を進めるべきではないだろうか。我が国での今後の課題として、遊び場自体を面白い場としていくことはもちろんだが、いかにしてこの場に子どもを呼び、引きつけるかが重要であろう。また、龍谷大学での養成は始まったばかりであり、まだその卒業生が出ていない。龍谷大学でのプレイワーカー養成課程を修了し、どんな職業に就けるかを見ていかなければならない。

i 大村璋子『子どもの声はずむまち 世界の遊び場ガイド』ぎょうせい、1994年、3頁。

ii 児玉真由美「地域住民による冒険遊び場活動の現状と課題」『社会教育』57巻、2002年、72～83頁。

iii 大村璋子『子どもの声はずむまち 世界の遊び場ガイド』ぎょうせい、1994年、117頁。