# つながりを育む遊び環境デザインの探究

チーム名：岡大プレイフル・ベース

井筒なぎさ，門重修斗，肖詩迪，安延仁，張琬晴

本プロジェクトの目的は，子どもの個の感性が他者との共同創造へとつながる遊び環境の在り方を探究することである。 現代の子どもたちは，遊びの屋内化・個別化により，身体を通して他者と関わる機会が減少している。そこで，成果としての作品よりも試行錯誤のプロセスを重視し，子どもが自発的に動き出し，他者とのつながりが生まれる環境デザインに着目し，造形遊びや音を媒介としたワークショップを対面およびオンラインで展開し，個人の表現（I）が他者との関係性（We）へと展開する過程を観察・記録した。その結果，年齢や経験，背景の異なる他者同士であっても，環境によるアフォーダンスと「贈与」の文脈，そして非言語的表現を媒介とすることで，自然な形で協働が生まれる可能性が示唆された。

Keywords：遊び，環境デザイン，ウェルビーイング，協働，非言語的表現

## １．プロジェクトの背景と目的

### 1-1　プロジェクトの背景

近年，子どもを取り巻く遊び環境は大きく変化している。笹川スポーツ財団の調査によれば，平日に園外で全く外遊びをしない幼児は 46.6%にのぼり，遊びの屋内化・個別化が進行していることが示されている [1)]。このような状況の中で，子ども同士が身体を通して関わり合い，関係性を築く経験は得にくくなっている。また，成果や効率を重視する社会の中で，遊びは学習や習い事に比べて優先順位の低いものとして捉えられがちであり，子どもが自発的に遊びを生み出す余白も失われつつある。

しかし，OECD Learning Compass 2030 では，予測困難な時代におけるウェルビーイングの重要性が示されており，生徒には自身の幸福にとどまらず，友人や家族，地域社会，さらには地球全体のウェルビーイングへの配慮が求められている [2)]。遊びは本来，子どもが自発的に環境と関わりながら，自らの感覚や感情を通して世界と出会う営みであり，その過程において他者との関係性が自然に立ち上がっていく可能性を持つ。したがって，単に遊びの「量」を回復させることにとどまらず，現代の成育環境に適応した形で，遊びの「質」を問い直す必要がある。すなわち，個々の子どもの感性や表現（I）が，他者との関わりを通して共同的な経験や創造（We）へとつながっていく遊び環境の在り方に着目することが求められる。

### 1-2　研究の目的

以上の背景を踏まえ，本プロジェクトでは，個の感性が他者との共同創造へとつながる環境の在り方を探ることを目的とした。具体的には，完成された作品を最終的な成果として評価するのではなく，子どもが遊びに夢中になり，試したり考えたりしながら関わっていく過程そのものを重視する。大人が一方的に指導するのではなく，適切な「環境」を整えることで子どもの主体性を引き出し，個人の感性（I）が他者への共感や協働（We）へと広がっていくプロセスを実証的に検討することを目的とする。

## ２．理論的枠組みと実践の方法

### 2-1　プロセスとしての遊びとアフォーダンス

清水は，遊びを，遊び手が環境に対して自分なりの関わり方を見つけ出し，新しい価値を生み出していくプロセスそのものと定義している [3)]。すなわち，遊びとはあらかじめ用意された正解に到達することではなく，目の前の環境に対する「気づき」や「働きかけ」を通して展開していく営みである。この「気づき」から，どのような関わりや遊びへと展開するのかについて，本プロジェクトではギブソンの提唱する「アフォーダンス」に着目する。アフォーダンスとは，環境が動物（人間）に対して提供する「行為の可能性」や「意味」のことである [4)]。例えば，不安定な積み木は，『支える』『積み直す』ことをアフォードする。

「I」から「We」へのつながりが希薄化している現代において，遊びを通じた共同性を育むためには，子どもが自発的に動き出し，自然と他者へと開かれていくようなアフォーダンスを含んだ環境を，検討していくことが重要であると考えた。

## 2-2　遊びを支える環境デザインの視点

第１章で述べた課題意識および前節の理論的背景に基づき，本プロジェクトでは子どもの主体的な遊びを支えるための具体的な手立てを検討する。

平らは，ウェルビーイングな学びの場の設計を「環境の設計」と「実践の設計」の二側面から捉えている[5]。「実践の設計」とは，児童生徒の感じ方・考え方・行動を通じてウェルビーイングコンピテンシーの獲得や状態の向上を促す学習プロセスの設計である[6]。また，「環境」には，教室配置などの物理環境，学校生活のルールや人間関係といった社会環境，さらにはICT等を含む情報環境が含まれる[7]。

そこで本プロジェクトでは，この定義を踏まえ，子どもが自ら環境のアフォーダンスに気づき，関わりを広げていけるよう，以下の３つの視点から環境をデザインした。

**(1) 思わず体が動く空間と素材の工夫 (物理環境)**

子どもたちが自ら遊び方を見出し，夢中になれるような場所を用意した。本実践では，汚れを気にせず全身を使える広範な防炎シートの敷設や，定まった遊び方のない廃材や日用品の配置を行った。(図 1) これらは単なる道具ではなく，「転がってみたい」「叩いてみたい」という身体的欲求を自然に引き出すための工夫である。「汚してはいけない」「正しく使わなければならない」といった日常的な規律を取り払うことで，内発的な「やってみたい」というエネルギーが，そのまま自然な遊びへとつながるよう意図した。

**(2) 他者を意識する「贈り物」の仕掛け (社会環境)**

「みんなで仲良く」と言葉で指導するのではなく，遊びのルールそのものが，自然と他者を想う契機となるよう設計した。本実践では，「誰かのために音を届ける」という「贈り物 (贈与)」の形式を取り入れた。これにより，自分の好きな音を探す行為が，自然と「相手はどんな音が好きか」「どうすれば喜ぶか」という他者への想像へと接続される。協調を強制するのではなく，遊びを楽しむ過程で，いつのまにか他者とつながっている状態を目指した。

**(3) 時間と場所を超えてつながるオンラインの工夫 (情報環境)**

遊びを一過性で終わらせず，より多くの人とつながるためにICTを活用した。ワークショップで生まれた音や映像をウェブサイトに記録・公開することで，その場にいなかった人にも「音のプレゼント」を届けることが可能になる。これは，物理的な制約を超えて，遊びの楽しさを共有するための仕掛けである。自分たちの表現が遠くの誰かに届き，そこからまた反応が返ってくるというワクワク感を，デジタルの力を使って広げようと考えた。

図１　「ぬたくり」（左）と第１回「音のおとどけもの」（右）の会場

## ３．活動の実践

## 3-1　プロジェクトの構成

個の感性 (I) がいかにして関係性 (We) へと展開するかを検証するため，実践プロセスを 3 つのフェーズで構成した。以下では，美術教育講座STartLE プロジェクトへの参加を含む準備段階から対面ワークショップ，そしてオンライン展開へと至る一連の流れを以下に整理する。

図２「ぬたくり」「笑顔を作る工作ワークショップ」（左）と第１回「音のおとどけもの」（右）

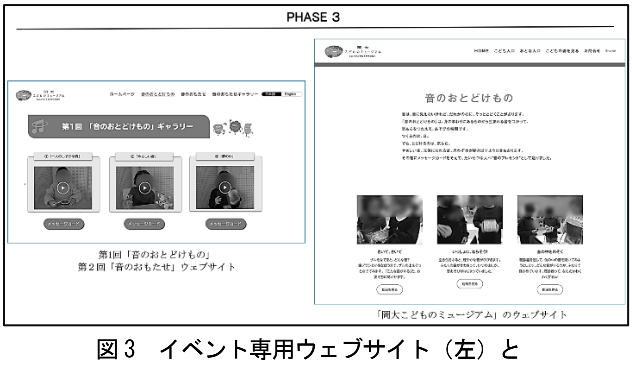


図３　イベント専用ウェブサイト（左）と「岡大こどものミュージアム」（右）

### 3-2　【Phase1】身体的解放と他者意識の芽生え（準備段階）

本格的な音のワークショップに向けた準備段階として，身体性や他者への意識に焦点を当てた 2 つの活動を行った。

2025 年 8 月の「ぬたくりワークショップ」では，防炎シートで覆われた非日常的な空間を用意し，子どもたちが全身を使って絵の具遊びを行った。ここでは「(1) 空間と素材の工夫」による環境デザインが機能し，失敗を恐れずに自己を解放する姿（I）が見られた。一人の大胆な行為が周囲へと伝播し，指示や合図がなくとも自然発生的な集団遊び（We）へと発展し,身体的解放が共鳴を生むことが示された。続く 9 月の「笑顔をつくる工作ワークショップ」では,「笑顔にしたい誰か」のために作品を作るというテーマが設定されており,「贈与の仕掛け」によって視点が自己から他者へ移行する様子を確認した。(図 2)

### 3-3　【Phase2】感性を共有する「音」のワークショップ（対面）

2025 年 12 月 7 日，第 1 回イベント「音のおとどけもの」を実施した。参加者は小学生 8 名，高校生 3 名の計 11 名であった。本実践では,「音」を言語能力や技術に依存しないインクルーシブな媒介として採用した。会場には，楽器ではなくペットボトルのキャップや空き缶，調理器具などの日用品を素材として配置し，子どもたちの自由な音の探索を促した。また，床にクッションマットを敷くことで，椅子に座ることを前提とした学校的な動きから解放し,リラックスして音に向き合える環境を整えた。活動の中核には,「大切な人に音を届ける」という贈与の文脈を据えた。子どもたちは，見つけた音に「心がほっとする音」などの意味を見出し,メッセージカードに表現した。カードを作成するテーブルでは，自然と子ども同士が会話を交わし，互いの音を紹介し合う姿（We）が見られた。このように，個人の主体的な関わりの経験が,贈る相手を想うことによって,他者との関係性へと接続されていった。(図 2)

### 3-4　【Phase3】オンラインによる共同創造の拡張

Phase3 では, 2025 年 12 月 10 日よりオンラインミュージアム「音のおもたせ」を開設した。Phase2 で収録された子どもたちの「音の贈り物」をウェブ上で公開し，それに対して視聴者が新たな音を重ねて投稿（レスポンス）できる仕組みを構築した。投稿フォームには，大学生や海外ルーツを持つ人々からの反応も見られた。対面の場では「その場限り」で消えてしまう音をデジタルデータとして可視化・保存することで，時間や場所を超えた他者が応答するという, 新たな共創のサイクルが生まれた。(図 3)

## ４．結果と考察

### 4-1　「個」の没入から「共創」への展開

本実践を通し，環境の仕掛けによって子どもの関心が「自分（I）」から「他者（We)」へと広がるプロセスが確認された。Phase1 の「ぬたくり」では，汚れを気にせず遊べる空間設定が個の身体的解放を引き出し，それが周囲への伝播を生んだ。Phase2 の「音のおとどけもの」では,「贈与」の文脈により，個人的な音の探索が「相手にどう届くか」という視点で再解釈された。そして Phase3 では，オンラインを活用することで，そのつながりが時空を超えた社会へと拡張された。 この過程は, 本プロジェクトが目指した「つながる遊び」の姿を示している。

### 4-2　非言語的媒介としての「音」の可能性

「音」を媒介とした意義は,評価から自由なフラットなコミュニケーションを可能にした点にある。言語や造形活動では，どうしても技術や知識の差が表現の壁となりやすい。しかし，空き缶や日用品から生まれる音には正解がなく，誰もが直感的に関与できる。例えば,ある小学生が表現した「ねこだい(こ)」や,「ちゃからん・しゃかこつ」といった表現に見られるように，子どもたちは素材との対話から独自のイメージやオノマトペを創出し，それを共有することで瞬時に関係性を結んでいた。(図 4) 音という媒介の原始的アフォーダンスが，正解や評価を気にする姿勢を和らげ,身体レベルでの共感を可能にした。

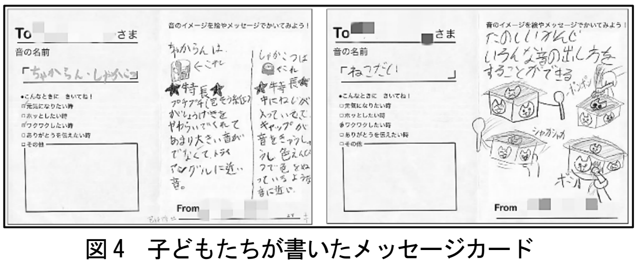


図 4　子どもたちが書いたメッセージカード

### 4-3　「贈与」の文脈が育む関係性

「プレゼントを作る」という遊びの仕組みは，子どもたちの他者への想像力を自然な形で引き出した。実際に，子どもたちが記述したメッセージカードからは，相手の「忙しさ」や「疲れ」といった状態を想像し，それを音で癒やそうとする利他性（We）の兆しが見て取れる（図 5①②)。また，音をきっか

けに未来のコミュニケーションまで想像を広げる事例（図5③）も見られた。このように，指導による強制ではなく，「誰かのために」という遊びの文脈を整えることで，子どもは自発的に他者を思いやる行動を示す可能性がある。実施後の保護者アンケートにおいても，「普段は一人で黙々と取り組むことが多いが，今回は優しい音を聴いてもらおうとしていた」といった変容を捉えた感想が寄せられ，環境デザインの有効性が示された。

① A（高校生）から、両親へ：「最近忙しくて、カフェなどに行ってリラックスできる時間ないけど、また行けたらいいね！」
② B（小学生）から、母親へ：「つかれているとき。リラックスしたいとき」に聞いて欲しい。
③ C（高校生）から、父親へ：「娘の成長を感じた時に聞いね！」「いっしょにビールで乾杯しようね！！！」

図5　事例：子どもたちが贈ったメッセージ

### 4-4　時空を超えた遊びの拡張

Phase3 のオンライン展開は，身体的な遊びを一過性の体験にとどめず，蓄積・共有される「文化」へとつなげる試みであった。音のワークショップで制作された音に加え，「音のおもたせ」に投稿された複数の音は一つにつなぎ合わされ，専用のウェブサイトに掲載された。これにより，その場にいなかった他者も音を受け取り，関与できるようになった。オンライン上では，他者の音に応答して音を重ねる関係性の連鎖が生じた（図6）また，「ぬたくり」や「音のおとどけもの」における遊びの過程を，「岡大こどものミュージアム」ウェブサイト（図3）に動画として公開することで，完成した成果物に加え，他者と関係を築く過程そのものが社会へと開かれた。自分の表現や姿が見知らぬ誰かに届く体験は，子どもたちにとって，遊びが自分たちだけの閉じた世界のものではなく，社会とつながる営みであるという実感をもたらしたと考えられる。

「軽やかで転がるような音が素敵だと感じ、日常の音を使ってリズミカルにセッションした」
「森の風や川のせせらぎをイメージし、より優しい音になることを願った」
「寂しい思いをしている人に、この音で部屋をにぎやかにしてほしい」
「"良い夢をみてほしい"という想いに共感し、水や海藻をイメージした音を重ねた」

図6　第2回「音のおもたせ」に寄せられた応答メッセージ

## 5．倫理的配慮

調査の実施にあたっては，調査対象となる子どもおよび保護者に研究の目的・方法を説明し，事前に肖像権の使用等の了承を得た上で，不利益が生じないよう配慮した。

## 6．結論と今後の展望

### 6-1　結論

本プロジェクトでは，希薄化する「つながる遊び」の再構築を目指し，環境デザインの視点から実践的検討を行った。その結果，子ども同士の関係性や協働は個人の資質によって決まるのではなく，環境が提示するアフォーダンスや遊びの文脈，さらにファシリテーターによる共感的な関わりによって促進されうることが示唆された。

### 6-2　今後の展望

今後の課題として，実践の対象や方法をさらに拡張する必要がある。本実践では主に小学生と一部の高校生を対象としたが，今後は幼児期や言語背景の異なる子どもなど，より多様な参加者を想定し，遊び環境の有効性を検討したい。あわせて，オンライン展開も，より幅広い人々が参加・利用できるウェブサイト構築や，国内外に向けた周知方法の工夫が求められる。活動の様子や子どもの表情を捉える記録方法を検討し，遊びを共有可能な文化として社会に開いていくことを今後の課題としたい。


### 謝辞

本プロジェクトの遂行にあたり，ご協力いただきました小学校の校長先生方ならびに学習塾の皆様，ワークショップに参加し素晴らしい感性を見せてくれた子どもたちと保護者の皆様，そしてご指導を賜りました早川倫子先生に，心より感謝申し上げます。


### 参考文献


1）公益財団法人 笹川スポーツ財団，2024，『2023年度 全国の幼児（3〜6歳）を対象とした運動実施状況に関する調査研究』，公益財団法人 笹川スポーツ財団，p. 22

2）OECD，2018，OECD Future of Education and Skills 2030，OECD，p.26

3) 清水武，2004，「遊びの構造と存在論的解釈」，『質的心理学研究』第3号，p.123

4）ギブソン（James Jerome Gibson），古崎敬・古崎愛子・辻敬一郎・村瀬旻（訳者），1986，『ギブソン生態学的視覚論―ヒトの知覚世界を探る―』サイエンス社，p.137

5）平真由子・渡邊淳司・横山実紀，2025，『ウェルビーイング・コンピテンシー――学びの現場にウェルビーイングを取り入れるための考え方と実践方法―』，東洋館出版社，p.76

6）同上，p.77

7）同上，p.76