

平成 30 年度 子ども・子育て支援推進調査研究事業報告書

児童館等における「遊びのプログラム」の
効果の検証・分析に関する調査研究

主任研究員 岩田 紳也

早稲田大学 国際情報通信研究センター 客員主任研究員

平成 31 年 3 月
学校法人 早稲田大学

はじめに

厚生労働省において平成 30 年 10 月に「児童館ガイドラインの改正」が策定・公表された。それを検討した社会保障審議会児童部会「遊びのプログラム等に関する専門委員会」は平成 27 年 6 月に設置されたが、その「設置要綱」の項目 3 に「遊びのプログラム」の分析評価も主な検討事項の一つとして挙げられている。これは、今後児童館が実施するさまざまなイベントや行事、日常活動等のいわゆる「遊びのプログラム」に関して、新たなプログラムの開発と共に、それらの評価の必要性について言及されたものである。児童館の中心的事業である「遊びのプログラム」を改善し、より優れたものにしてゆくことは、子どもたちの健全な成長に資するだけではなく、児童館の運営面でも必要なことであり、今後はその評価方針や方法が問われてゆくことになる。

本研究は、児童館で実施されている「遊びのプログラム」について、今後どのように評価してゆくかを検討するために必要となる基礎データや関連資料等を、全国各地の児童館の現状調査や現地ヒアリング調査等を通じて収集し、その整理を行うことを目的とした調査研究である。

本研究を実施するにあたっては、現状認識という側面から、児童・子ども研究の分野のメンバーを中心に、それ以外のさまざまな分野からも専門家の招聘を行った。その一つが情報通信分野である。これは近年の子どもを取り巻く状況の中で最も大きく変化した部分である。インターネットに代表される情報技術の発達・普及によって、人々が膨大な量の情報に直接アクセス可能となった現在、子どもたちは家から出ることなく、手元の情報機器を駆使してゲームや SNS、ホームページ等のコンテンツを楽しむことが可能となり、それに伴って多くの知識だけではなく、そうしたコンテンツが持つ多様な価値観や思想を取得・共有するようになってきている。こうした子どもを取り巻く環境の情報化は、子どもが日常生活の中で行うさまざまな意思決定や行動にも大きな影響を与えることが懸念されている。また、社会活動を如何に評価するかという側面から、プログラム評価の専門家にも参加を要請した。現代社会では、多くの社会活動、特に税金が投入される公的活動についてはその評価について議論されることが多くなっている。我が国の児童館の大半が公設である点を踏まえ、「遊びのプログラム」の評価に関しても今後はこうした観点が必要となると考えた。今回の研究メンバーの約半数が、この調査研究への参画をきっかけとして、あらためて児童館活動について深く知る事となったと感想を述べている。そしてこれまでも児童館に関与してきた方々からも、従来とは異なる新たな視点や知見を得ることができ、また児童館で日々活動されている職員の方々の現状の客観的な検証・分析や、今まで見落とされていたような優れた点の掘り起こしにつながるとの意見を頂くことができた。

学際的なメンバー構成によってこの調査研究を始めるにあたっては、勉強会を重ねることで、「児童館の理念・目的とは何か」、「遊びのプログラムとは何か」という、本研究が目的とする調査の根本的な命題をメンバー間で共有する作業から進めた。この取り組みは児

児童館について専門外のメンバーが、本研究課題を理解・咀嚼するために必要なプロセスとして推進したが、結果として調査対象である「児童館等における遊びのプログラムとは何か」について定義付ける機会となり、本報告書を通して児童館活動の評価を捉え直すために求められる要件を明らかにすることができた点で有意義であった。

また、調査・研究の過程で、上記の勉強会で提起された幅広い視点からの仮説や可能性についての討議を行い、文献調査、児童館関係者等の専門家へのヒアリング調査、児童館視察、児童館スタッフや利用者とのインタビュー等を通じて、児童館における「遊びのプログラム」の効果の検証・分析についての要件を洗い出すことができた。研究チームによって明らかにされた「要件」が、実際の児童館現場において適切なものであるのかを検証するために、児童館の現場職員の方々や行政担当者を対象に「フォーカスグループ・ミーティング」を行い調査結果の再確認と意見交換を実施した。これらの検証結果、研究チームが導き出した要件は児童館職員の方たちの指針となり、彼らの活動の適否を振り返り、その内容をより良いものへと導いてゆく可能性が高いことが確認された。

本報告書の目的は、今後、「児童館等における『遊びのプログラム』の効果の検証・分析方法の確立」に資するための基礎調査である。本調査・研究報告書が次のステップである「評価基準作り」に寄与することを期待する。

最後に、本研究に協力してくださった全国の児童館の方々にこの場を借りてお礼を述べさせていただきます。

平成31年3月31日

早稲田大学 国際情報通信研究センター
客員主任研究員 岩田 紳也

目次

はじめに

序章	調査研究の目的と方法	1
1	調査研究の目的	1
2	調査研究の方法	1
3	調査研究における倫理面への配慮	3
4	調査研究の体制	4
5	成果の公表方法	5
第1章	「遊びのプログラム」の考え方	9
1	「遊びのプログラム」と児童館におけるプログラムの評価研究	9
2	児童館における遊びの考え方	14
3	先行視察等の結果	33
第2章	近接領域における評価に関する先行研究・事例の検討	47
1	子どもの放課後に対する主な取り組みとその評価に関する先行研究の現状	47
2	プログラム評価	52
第3章	調査結果	77
1	児童館訪問調査	77
(1)	児童館訪問調査の内容と方法	77
(2)	児童館訪問調査の結果	79
①	宮城県石巻市子どもセンター「らいつ」	79
②	新潟県立こども自然王国	96
③	長野県松本市 寿台児童館	105
④	愛知県児童総合センター	116
⑤	京都市 明德児童館	127
⑥	神戸市 六甲道児童館	137
⑦	愛媛県久万高原町 NIKO NIKO館	153
⑧	福岡市立中央児童会館「あいくる」	163
(3)	児童館訪問調査結果の考察	179
2	利用者アンケート調査	180

(1) 利用者アンケート調査の内容と方法	180
(2) 利用者アンケート調査の結果	181
① 児童向けアンケートの結果	181
② 保護者向けアンケートの結果	184
(3) 利用者アンケート調査結果の考察	192
3 元利用者へのヒアリング調査	193
(1) 元利用者へのヒアリング調査結果	193
① 今井 八彩	193
② 中村 興史	197
(2) 元利用者へのヒアリング調査結果の考察	202
4 児童館関係有識者へのヒアリング調査	204
① 植木 信一	204
② 大竹 智	206
③ 柳澤 邦夫	207
第4章 提言	215
1 提言にあたって	215
(1) 「児童館ガイドライン」との関わり	215
(2) 児童館活動の評価と実践記録について	215
(3) 「プログラム評価」について	217
(4) 「情報ネットワーク社会と子ども、児童館」について	217
2 提言	222
(1) 「遊びのプログラム」検証の視点	222
(2) 支援者のゆらぎと実践記録	223
(3) 振り返りの軸としての児童館ガイドライン	223
(4) 気づきと支援者の自立・成長	224
(5) 協働的省察的实践の場としての「鏡のホール」	225
(6) 実践記録とその共有のための枠組み	225
調査研究を終えて	228
参考文献	230
資料編	235
資料1 児童館ガイドライン	237
資料2 先行視察のまとめ	251

① 練馬区平和台児童館	251
② 港区麻布子ども中高生プラザ	254
資料3 児童館長・職員等へのヒアリング項目	260
資料4 利用者アンケート調査票	263
資料5 利用者アンケートの自由記述	268
執筆分担	282
謝辞	283

序章 調査研究の目的と方法

1. 調査研究の目的

社会保障審議会児童部会「遊びのプログラム等に関する専門委員会」では、昭和60年に国が設置した「こどもの城」（平成27年3月末に完全閉館）が果たしてきた遊びのプログラムを開発・普及する機能・役割を引き継ぎ、遊びのプログラムの全国的な普及・啓発や新たなプログラムの開発、遊びのプログラム等の分析及び評価等について検討している。その専門委員会において、遊びのプログラムのPDCAのプロセスには、子どもの権利の観点から子どもたちが主体的に関わることや地域の協力を得て実施することなどが重要であると指摘されている。

遊びのプログラムの実施については、平成28年度の「遊びのプログラムの開発・普及に係る調査研究」（国の委託事業）により、全国16か所の児童館で、例えば、環境問題を考えるものや貧困家庭の子どもに対する食事の提供、学習支援等の課題に結びつけた取組、災害のあった地域での子どもの意見をまちづくりに生かす取組、子どもと高齢者や外国人の交流促進など、今日の社会ニーズに対応したモデル的なプログラムが実施されたが、それらの効果の検証・分析方法については、今後もさらに検討・研究が必要であることが指摘されている。また、児童館や放課後児童クラブでは、子どもや地域の状況等を踏まえて、日常的に遊びのプログラムを実施しているが、そのプログラムが参加者等にもたらす効果の客観的な検証・分析方法は確立していない状況にある。

このため、本調査研究は、今後の遊びのプログラムの開発・普及に資するため、児童館・放課後児童クラブ等において実施される遊びのプログラムの効果の検証・分析について研究し、その方法等について具体的に提言することを目的とした。

2. 調査研究の方法

本調査研究の目的に基づいて、以下の研究を行った。

(1) 類似事業等の調査

- 児童館等に汎用可能な遊びのプログラムの効果の検証・分析の視点等について考察するため、児童館等に近接する領域での類似する事業に関して整理した。
- 児童館における遊びのプログラムの効果の検証・分析に役立てるために「プログラム評価」について学び、その要点を整理した。

(2) 関係者へのヒアリング等

- ①児童館訪問調査 全国8か所の児童館を訪問し、視察調査と施設長等へのヒアリングを実施した。

【訪問調査協力児童館】

- ・宮城県石巻市子どもセンター「らいつ」
- ・新潟県立こども自然王国

- ・長野県松本市 寿台児童館
- ・愛知県児童総合センター
- ・京都市 明德児童館
- ・神戸市 六甲道児童館
- ・愛媛県久万高原町 NIKO NIKO館
- ・福岡市立中央児童会館「あいくる」

②利用者アンケート調査 上記児童館の協力を得て、利用者（乳幼児・保護者、小学生、中・高校生、他）を対象にアンケート調査を実施した。

種別	配布数	回収数	回収率
児童向け	400	248	62.0%
保護者向け	400	215	53.8%

③元利用者へのヒアリング調査 都内児童館の元利用者2名（高校生と大学院生）にヒアリング調査を実施した。

【ヒアリング調査対象者】（敬称略）

今井 八彩 高校3年（東京都 18）

中村 興史 埼玉大学大学院 教育学研究科 修士課程

【期日・場所】

平成30年（2018年）10月16日 日本薬学会ビル 会議室

【目的】

元利用者にかつての児童館利用の経験や現在振り返って感じるその意味等を語ってもらい、児童館等における遊びのプログラムの捉え方やその効果の検証・分析方法を検討するための素材とする。

【方法】

グループヒアリング

④有識者へのヒアリング調査 児童館関係の有識者3名（専門委員会委員、元専門官、研究会主任研究員経験者等）にヒアリング調査を実施した。

【ヒアリング調査対象者】（敬称略）

植木 信一 新潟県立大学 人間生活学部 子ども学科 教授

大竹 智 立正大学 社会福祉学部 子ども教育福祉学科 教授

柳澤 邦夫 栃木県 上三川町立上三川小学校 校長

【期日・場所】

平成30年（2018年）10月16日 日本薬学会ビル 会議室

【目的】

児童館等における遊びのプログラムの捉え方とその効果の検証・分析方法について助言を得る

【方法】

グループヒアリング

(3) プレ検証（フォーカスグループミーティングによる提言の検証）

本研究会の提言内容（案）について、都内児童館長、児童厚生員、行政担当者によるフォーカスグループミーティングを実施した。

【プレ検証委員】

井出野 彰 世田谷区立等々力児童館 館長
小川 雅之 品川区東大井児童センター 館長
粕川 秀人 町田市児童青少年課 青少年係長
榊原 澄子 墨田区子育て政策課 健全育成アドバイザー
宮村 真紀 三鷹市子ども家庭支援センター のびのびひろば相談員

【期日・場所】

平成31年（2019年）1月22日（火）13:30～16:30

早稲田大学 理工学術院 西早稲田キャンパス 55号館N棟 1階 第2会議室

(4) ヒアリング調査対象児童館関係者への確認

訪問調査でインタビューに応じてくれた児童館長等に本研究会の提言内容を説明し、それぞれの見解を述べてもらった。地域や設置条件などが異なる多様な児童館現場での、提言内容の妥当性と有効性の確認を行った。

【期日・場所】

平成31年（2019年）3月6日（水）14:00～17:00

日本薬学会 長井記念館 貸会議室

3. 調査研究における倫理面への配慮

- 本研究は早稲田大学学術研究倫理憲章に基づいて実施した。
- 研究における倫理面への配慮として、ヒアリング調査及び研究員による報告は、事前に、調査及び報告の趣旨とヒアリング及び報告の内容について調査対象者への説明を行い、同意を得て実施した。ヒアリング結果の報告資料は、提供者の同意を得て掲載することとした。
- アンケート調査は、調査結果を調査者が当初設定した目的以外に使用されないよう配慮した。
- 報告書作成に際しては、利用者データや事例等について研究倫理上必要な手続きを経ていくこと及び記述においてプライバシーが侵害されないようにすることに留意した。

4. 調査研究の体制

(1) 本調査研究の実施体制

(敬称略)

氏名	所属	WG
主任研究員		
岩田 紳也	早稲田大学 国際情報通信研究センター 客員主任研究員	○
研究員		
坂井 滋和	早稲田大学 国際情報通信研究センター 所長	
安部 芳絵	工学院大学 教育推進機構 教職課程科 准教授	◎
安田 節之	法政大学 キャリアデザイン学部 准教授	
井垣 利朗	八王子市立中野児童館 館長	○
鈴木 一光	一般財団法人 児童健全育成推進財団 理事長	○
研究協力者		
菅沼 睦	早稲田大学 国際情報通信研究センター 客員主任研究員	
野中 賢治	一般財団法人 児童健全育成推進財団 企画調査室長	○
野澤 秀之	一般財団法人 児童健全育成推進財団 企画調査室次長	○
アシスタント		
中村 興史	埼玉大学大学院 教育学研究科 修士課程在籍	○

(◎は作業部会座長、○は作業部会委員)

(2) 研究会・ワーキング委員会の開催概要

① 研究会 (本会議)

回	日時	場所
第1回	2018 (平成 30) 年 8 月 21 日 (火)	日本薬学会 長井記念館 貸会議室
第2回	2018 (平成 30) 年 12 月 25 日 (火)	早稲田大学 55 号館 N 棟 会議室
第3回	2019 (平成 31) 年 3 月 4 日 (月)	TKP ガーデンシティ渋谷 会議室

②ワーキング委員会

回	日時	場所
第1回	2018（平成30）年7月2日（月）	児童健全育成推進財団 会議室
第2回	2018（平成30）年7月12日（木）	練馬区平和台児童館
第3回	2018（平成30）年7月20日（金）	児童健全育成推進財団 会議室
第4回	2018（平成30）年7月31日（火）	港区麻布子ども中高生プラザ
第5回	2018（平成30）年9月7日（金）	児童健全育成推進財団 会議室
第6回	2018（平成30）年10月2日（火）	児童健全育成推進財団 会議室
第7回	2018（平成30）年10月11日（木）	児童健全育成推進財団 会議室
第8回	2018（平成30）年11月27日（火）	児童健全育成推進財団 会議室
第9回	2018（平成30）年12月13日（木）	児童健全育成推進財団 会議室
第10回	2018（平成30）年12月18日（火）	児童健全育成推進財団 会議室
第11回	2019（平成31）年1月15日（火）	児童健全育成推進財団 会議室
第12回	2019（平成31）年1月28日（月）	児童健全育成推進財団 会議室
第13回	2019（平成31）年2月14日（木）	児童健全育成推進財団 会議室
第14回	2019（平成31）年3月1日（金）	児童健全育成推進財団 会議室
第15回	2019（平成31）年3月7日（木）	児童健全育成推進財団 会議室

5. 成果の公表方法

本調査研究の成果は、早稲田大学のウェブサイトにおいて公開する。また、研究成果の普及のために、本研究をともに実施し、全国の児童館にネットワークを持つ児童健全育成推進財団のウェブサイトでも公開する。

第1章

「遊びのプログラム」の考え方

1. 「遊びのプログラム」と児童館におけるプログラムの評価研究
2. 児童館における遊びの考え方
3. 先行視察等の結果

第1章 「遊びのプログラム」の考え方

研究課題としてその効果の検証・分析方法を調査研究することとされた「遊びのプログラム」は新たな用語であり、専門委員会では明確な定義が示されておらず研究の初期段階で研究会としての定義の必要性が確認された。そのため本章では、「遊びのプログラム」を含めていくつかの用語及びそれに関連する先行研究の内容について整理する。

1. 「遊びのプログラム」と児童館におけるプログラムの評価研究

●児童館等の役割について

この「児童館等における『遊びのプログラム』の効果に関する検証・分析の調査研究」を行うにあたり、そもそも「検証・分析の拠り所」について考察する基盤として、「児童館の理念・目的」は何か改めて明らかにしておきたい。

我が国において児童館とは、1948年に施行された児童福祉法第40条により規定された児童厚生施設の一つを指す。この第40条には「児童厚生施設は、児童遊園、児童館等児童に健全な遊びを与えて、その健康を増進し、又は情操をゆたかにすることを目的とする施設とする。」と述べられている。

さらに我が国は、国連の定めた「児童の権利に関する条約(子どもの権利条約)」を1994年に批准しており、そこにはさまざまな政情や経済環境で暮らしている世界中の国々の子どもたちについて、子どもを一人の人間としてその人権を認め、生存、発達、保護、社会への参加という包括的な権利を実現・確保するために必要となる具体的な事項を規定している。条約を批准した各国政府には、条約の各条項が規定する子どもたちの権利を実現させ、必要な国内法の整備などを具体的に進めることが求められている。国連の意図する子どもの基本的な人権とは、開発途上国や政情が不安な紛争地帯での子どもたちが置かれている過酷な状況という、人間として最低限の生存の権利までも含んだ平和な日本からは想像もできないような場面まで想定したものだが、条約にうたわれている権利の大切さは、我が国においても常に意識し、日常的に実践し続けるべきものである。

子どもの権利条約には、子どもたちの1) 生きる権利、2) 育つ権利、3) 守られる権利、4) 参加する権利、が明記されている。さらにその中には、一般原則として「生命、生存及び発達に対する権利」、「子どもの最善の利益」、「子どもの意見の尊重」、「差別の禁止」も含まれている。

児童福祉法や子どもの権利条約以外にも、平成23年3月には「児童館ガイドライン」が作られた。「児童館ガイドライン」はその後、時代に合わせた地域の子ども・子育て支援に資する児童福祉施設として更なる機能拡充を目指し、内容を追加し充実させた改正「児童館ガイドライン」として更新されたものが平成30年10月に策定された。このガイドラインは内容、項目の拡充はもとより、児童館職員が業務で参考にしやすいよう、具体的な内容を平易な文章表現でわかりやすい記述となった。新たに加えられた項目としては「子ど

も理解」、「子どもの安全対策・衛生管理」、「大型児童館の機能・役割」等がある。特に注目に値するのは、第1章の総則にある。総則には児童館の1) 理念、2) 目的、3) 施設特性、4) 社会的責任、の4点が新たに明記された。特に「理念」や「目的」が明文化されたことにより、現場の職員が判断を迫られる場面に遭遇したとき、自ら判断する基盤としての「児童館のあるべき姿」が指針として示されたことである。

児童館とは異なる業態の例ではあるが、「理念」や「目的」を明確にすることの大切さを物語る小売流通業界のエピソードをここに示したい。東日本大震災で東北地方を中心に広範囲な被害を受けた時、ある小売流通企業でも傘下のスーパーやコンビニ店の多くが被災した。個々の店舗では本部や近隣店との連絡手段、電気、水道も全て絶たれてしまい、孤立状態に陥った。現場の店長たちは本部に対応策を仰ぐこともままならない状況の中、次々に押し寄せる顧客に独自に対応する事態となった。例えば仙台のコンビニの店長は停電でレジが動かなく現金でのやりとりができない中、お客さんに「後日お支払いください」とノートを渡し、商品名と金額、連絡先を書いてもらっただけで商品を手渡した。後日ノートを見ると実に700名を超える名前が書かれていたという。

別のスーパーでは対応できる従業員が集まり、被災した店内から無事な商品を運び出し、店舗の前に並べた机に商品を陳列、精算はそろばんを使い、全て人力で対応したという。他の店舗でも本部との連絡が復旧するまで、それぞれが独自のやり方で顧客対応を行っていた。別々の場所にいた従業員たちが置かれている状況を見て、それぞれ「最適」と判断した方法で顧客対応を行ったのである。

この企業では日頃から「お客様に感謝される」という理念を徹底していたため、マニュアルでは想定していなかった予想外の事態が生じた際、現場の各人にとってその「理念」が拠り所となり、同時多発的に同質の行動につながったのである。

仮に全ての行動手順がマニュアルで規定できていると思っても、現実には必ずマニュアルではカバーされていない事態が発生する。そのような事態に陥っても、「理念」が深く理解され共有されてさえいれば、各人の力で「何をすべきか」を正しく判断する拠り所となるのである。東日本大震災時のこの小売流通企業の事例は、「理念」を共有することの大切さを私たちに示している。

●遊びと遊びのプログラムについて

次に本研究が対象とすべき「遊びのプログラム」とは何かについても整理しておきたい。そのためにはまず「遊び」について少し触れておかななくてはならない。本研究チームには児童館の部外者も含まれているため、当初この「遊び」という言葉を、一般社会においての理解、例えば「遊んで暮らす」「遊び呆ける」的な「遊び」に対するネガティブな解釈と、児童館における「遊び」の解釈と考え方についての論議を重ね、「遊び」の重要性を確認した。

動物の生態等の番組では、例えば野生動物のライオンの子が兄弟同士じゃれあって、遊

んでいるような映像をしばしば目にする。人間においても、子どもの頃は「遊び」が生活そのものであり、「遊び」が子どもの成長や発達に重要な役割を果たしている。ガイドラインでの「3 施設特性」の中に「(2) 児童館における遊び」という条項が新設され、「子どもの日常生活には家庭・学校・地域という生活の場がある。子どもはそれぞれの場で人や物と関わりながら、遊びや学習、休息や団らん、文化的・社会的な体験活動などを行う。特に、遊びは、生活の中の大きな部分を占め、遊び自体の中に子どもを発達させる重要な要素が含まれている。」と記されている。また、ガイドラインの「(3) 児童館の特性」の条項を読むと、「遊び」と「子どもの健全育成」の不可分性がよく理解できる。また、第2章は「子ども理解」においても子どもの発達段階ごとの発達の特徴や遊びについて示され、3章以降にも「遊び」について数多くの記述がある。児童館活動における「遊び」の概念は、一般社会でしばしば見られるようなネガティブな捉え方ではなく、「遊び」が持っている「成長や発達にとって重要な役割」という本質的な価値を意図している。

そして本題となる「遊びのプログラム」について述べたい。

平成27年、青山通り沿いにあった大型児童館「こどもの城」（国立総合児童センター）が30年間に渡る活動の後、国立の児童健全施設としての役目を終えた。当時の「こどもの城」の案内を見ると、「次代をになう子どもたちに〈あそび〉を中心とした様々な体験を提供することによって、心身ともにすこやかに成長することを願って運営しています」とうたわれている。その活動内容は8つのコンテンツに分けられ、「運動遊び」、「造形遊び」、「音楽遊び」、「映像・科学遊び」、「児童文化・ゲーム遊び」、「交流・仲間づくり」、「親子遊び・子育て支援」、「ボランティア育成」、と実に子どもが関わる活動のほぼ全てが「遊び」として定義された活動であった。そしてそれら8つの活動の場で、「遊びこそ文化の原点、成長に欠かせない栄養」と捉え、数々の「遊びプログラム」を実践していた。

「遊びのプログラム」は、こどもの城において新たに創り出されたもの、あるいは既存のプログラムを新しい視点から改良したもの等、30年間の運営実績の成果としてそのプログラム数は実に3,500を超える量を誇っていた。当時でもいくつかのプログラムは各地の児童館へ広がったり、民間の施設のモデルプログラムとして継承されるなど施設を超えて活用されていた。「こどもの城」がその役目を終わり閉館が決まった後、膨大に蓄積された資産、「遊びプログラム」の散逸を防ぎ広く全国の児童館に継承すべく、「遊びプログラム」を調査・整理した報告書、「児童館等における遊びのプログラムマニュアル」としてまとめられた。この報告書を機に、こどもの城の“子どもたちに〈あそび〉を中心としたさまざまな体験を提供する「遊びプログラム」”が「遊びのプログラム」と名前が変わり今に引き継がれているのである。

その「児童館等における遊びのプログラムマニュアル」には、目標を掲げて企画を起こす活動として「企画プログラム」と、児童館における基本的な日常活動としての「日常

プログラム」の仕分けがなされている。この「企画プログラム」は、児童館ガイドラインで示されている8つの「児童館の活動内容」に沿うものであり、同時にこどもの城の8つのコンテンツに呼応する、いわば「可視化できる」活動となる。一方「日常プログラム」は、主に児童館の施設機能や受付等における子どもと職員のさりげないやりとり等のような、子どもたちの居場所としての日常活動や運営という、「可視化できない」類の活動である。

一般的なプログラムの評価を行う場合、「インプット（投入資源）」→「アクティビティ（活動）」→「アウトプット（結果）」→「アウトカム（成果）」→「インパクト（影響）」というプロセスがロジックモデルと言われている。児童館における「企画プログラム」をこのロジックモデルに当てはめると、可視化できるその結果が参加人数、満足度等がその短期的な「アウトプット（結果）」として評価することができる。そして「日常プログラム」をそのモデルに当てはめると、効果が出るのはより長期的なスパンとなり、効果が「アウトカム（成果）」として確認できることがあるとしても、それは数年後、あるいは数十年後にならないと表出しない類のものである。残念ながらそのためにかかる膨大な手間とコストから、統計的な証明を行うことは現実的ではない。

今回の「児童館等における『遊びのプログラム』の効果の検証・分析に関する調査研究」では、従来は「遊びのプログラム」としての評価の対象とは捉えられていなかった「日常プログラム」に光を当てることとした。

さらに児童館関係者へのヒアリングや施設の視察を行う中で、この「遊びのプログラム」という言葉がどれほど児童館の現場で使われ、どのような意味で受け取られているのかも明らかにすることとした。

この度策定された児童館ガイドラインは、児童館の職員たちの指針として日々の活動を支えてゆくと期待される。研究チームでは論議を重ね、ガイドラインが児童館で職員が日常的に活動する指針であるならば、同時に「児童館等における『遊びのプログラム』の効果の検証・分析」の評価基準も、この児童館ガイドラインがその拠り所となるべきであるとの結論に至った。詳細については報告書に後述されるが、プログラムの評価を行うにあたり、過去の「遊びのプログラム」についての研究や報告書はさまざまな「活動」（例：児童館ガイドラインの第4章に示されている8活動）に焦点を当てていた傾向にあるが、実際に児童館で行われている活動は、その8つに止まらない日常な活動を含めた多彩な活動が有機的につながっている姿である。児童館ガイドラインでは、それらを含めた子ども一人ひとりへの理解や安定した日常の生活への支援が含まれているので、児童館の実態に即した「遊びのプログラム」の効果の検証・分析の評価指針となり得ると考えた。そしてその評価を行うツールとして、児童館の現場では長年に渡って記録されてきている「実践記録」の活用が有効であるとの結論に至った。「実践記録」の活用については他の章で詳しく述べることとする。

いずれにしても本研究の題名「児童館等における『遊びのプログラム』の効果の検証・分析に関する調査研究」に使われている「遊びのプログラム」の意味は、児童館で行われている全ての活動を指して「遊びのプログラム」と呼ぶものである。具体的には平成30年の報告書「児童館等における遊びのプログラムマニュアル」で述べられている「企画プログラム」と「日常プログラム」双方を含む児童館ガイドラインに沿った活動全部を包含する概念とした。

(岩田紳也)

2. 児童館における遊びの考え方

平成20年度児童関連サービス調査研究『これからの児童館のあり方についての調査研究』（平成21年3月 主任研究者：鈴木一光）に鈴木委員が加筆修正したものを、本研究会における「遊び」に対する認識を示すものとして確認した。

発達における遊びと大人の関わり

1. 発達と遊びについて

(1) 発達

発達とは、受精から死に至るまでの個体の一生の「質的・量的な変化の過程」と定義される。発達という日本語も、「発して達するまで」を意味する。発達の研究者は長らく青年期までの発達段階を問題にしてきたが、近年の生涯発達の心理学では、バルテス等により、老人になると記憶力や知能は衰退の一途をたどると考えられてきた従来の知見に対して、必ずしも有能さは衰えず、生涯を通じて発達し続ける人間像が提示されるようになった。しかし、この生涯にわたるといふ発達の意味は、やまだの見方のように「生涯発達し続けなければならない」という有能さの獲得と進歩だけに目を向ける発達課題と捉えずに、衰退や喪失にも積極的な価値を求める両行的モデルと捉えていきたい。

人生（ライフ）の周期（サイクル）は、1日のサイクルにおける時間の推移の感じ方と同じように一様には流れない。1日も曙、朝、昼、黄昏、夜と変化するが、昼と夜のゆるやかな時の流れもあれば、明け方と夕方のような明暗・寒暖を分ける早い流れの時もある。人生の始まりと終わり、生いから老いに至る過程には獲得と喪失の契機が満ちており、危機も個人差も大きくなる。

これを無事に乗り越えるためには、個人には学ばなければならないたくさんの課題がある。生涯の発達課題は、我々を社会において健全に成長させるものである。ハヴィガーストは発達課題を、「人間には年齢に呼応した人生周期があつて一定年齢区分ごとに克服すべき課題が生ずるものであり、この課題をなんとか達成すると個人は幸福になり、その後の課題の達成も成功する」と説明している。

これらのことを人類は太古の昔より経験的に熟知していたようである。年齢・身分・状態・場所などの変化や移行に伴って、これまでの位置からの「分離期」、中間の境界上にある「過渡期」、新しい位置への「統合期」を表す一連の儀式が世界中の諸民族に見られることを、ファン・ヘネップは「通過儀礼」として提唱・定義した。この実証の背景には、古今東西あらゆる民衆の生活の中で永年育まれ伝承・定着されてきた、素朴なライフサイクル（人生循環）というべき、誕生から死に至る変化の様相が人生の周期区分として絵画、文献に残されている（下記参照）。

- ①学生期、家住期、林住期、遊行期 〈古代インド、バラモン教〉
- ②青春、朱夏、白秋、玄冬 〈中国紀元前1世紀、春秋戦国時代—陰陽五行説〉
- ③吾十有五而志乎学、三十而立、四十而不惑、五十而知天命、六十而耳順、七十而從心所欲不踰 〈孔子『論語』〉
- ④子ども、若者、成人、老人 〈古代ローマ1世紀初頭、マクロ・コスモス図式〉
- ⑤誕生から死まで人生7段階 〈4世紀ミラノの司教アンブローズ〉
- ⑥乳児→若者(1-12歳)、成人期(13-24歳)、人生の全盛期(25-36歳)、平穩な中年(37-48歳)、老年(49-60歳)、衰退(61-72歳)、もうろく(73-84歳)と12年毎に7つの時期にまとめている。 〈ジョージ期・ヴィクトリア期の卓上人生ゲーム〉
- ⑦人生の発達段階を年齢により7幕1場 (Life stage) と表現している。
〈W.シェイクスピア『お気に召すまま』〉
- ⑧乳児から青年期までを5段階に区切り、それぞれの段階に5編をあてている。
〈J.J.ルソー『エミール』〉
- ⑨年老(い)たる人の、一事すぐれたる才^{さえ}のありて、「この人の後には、誰にか問はん」などいはるゝは、老の方人にて、生けるもいたづらならず。さはあれど、それもすたれたる所なきは、一生この事にて暮(れ)にけりと、つたなく見ゆ。
〈鎌倉時代末、吉田兼好『徒然草』〉
- ⑩人界の部分は虹の橋のような中に描かれ、乳児・幼児・児童・成人男女の衣冠姿が六態、急に老人となる十段階。 〈室町時代末～江戸時代初期、大圓寺十界図〉
- ⑪母(幼児期)、児童期(三猿)、思春期、青年前期、青年後期、成人期(恋愛)、成人期(結婚)、成人期(出産)、再び子育てという8段階の循環図で構成される猿に仮託された人生サイクル。 〈日光東照宮・神麩舎〉
- ⑫幼児期から年長に至るまで、望ましい水路づけされるように周囲の者が心がける必要がある。子どもの意思や好みをくじくアプローチではなく、社会が望ましいと定めた方向へ導くという方法をとる。最終的には自己指南が可能な人間に育てることが、子どもを導く原理である。 〈貝原益軒『和俗童子訓』〉
- ⑬25の若盛りより油断なく、35の男盛りにかせぎ、50の分別さかりに家を納め、総領に万事わたし、60の前半より楽隠居して... 〈井原西鶴『世間胸算用』〉
- ⑭出生から生殖能力をもつに至る女子13歳、男子15歳(共に数え年)までの心理学的側面の逐年的変化と課題を細かく説明。 〈大原幽学『微味幽玄考』〉
- ⑮三つ心、六つ躰、九つ言葉、文十二、理十五で未決まる。
〈江戸時代の寺子屋における師匠心得〉

これらの宗教的・世俗的教訓、宗教的疑似科学概念図、哲学、文学、絵画、育児書、に現れる区分には人生の途上で次々に現れる問題に対処しつつ、人間の生涯にわたる営みに意味づけしたい個人、そして自己と深く相互作用を持つ人の発達を見守り促したい人々(親・教師・友人)、その両方の人たちにとって、人間の一生の変遷は大き

な関心ごとであったに違いない。

〈④⑤⑥⑩は小嶋秀夫『子育ての伝統を訪ねて』より〉

(2) 近年の一般的な発達段階

医学者 R.E. スキャモンの「身体各部の発達」研究では、55～60 歳を終末期とした（1942 年）。A.R. ジェンセンの「環境閾値説」、A.L. ゲゼルの「成熟優位説」、J.B. ワトソン「環境要因説」、W. シュテルンの「輻輳説」等があり、D.J. レヴィンソンは、中年期の男性 40 人を面接し生活史を聞いて調査し発達図式にまとめた（1978 年）。

身体的成長を基にした生物学的視点の代表であるスキャモンの段階区分とハヴィガーストの視点にレヴィンソンを加味した一般的な発達区分は下記のようなものである。だが、発達区分は時代的背景（医学、経済的状況、社会的環境、人々の成長と文化）や各民族の経験的な学校教育制度などの影響を常に受けることが示唆される。

乳児期	～歩行し始める。言語を使用し始める。	0～1、2 歳
幼児期	～運動、会話が一応自由にできるようになる。	1、2～6 歳
児童期	～第二次性徴が現れ始める。	6～12 歳
青年期	～生理的成熟と心理的諸機能の一応の完成をみる。	12～22 歳
成人期	～家庭生活、職業生活の一応の安定を達成する。	20～30 代
中年期	～社会の中核を担うと共に、次世代の教育をし、一線を退く準備をする。	40～50 代
老年期	～自分の生涯を振り返る～死の受容。	60 歳～

現代の先進国では 60 歳から死の受容期に入るといわれても、社会的に受け入れられにくくなっているであろう。

(3) 遊び

子どもの遊びは、子どもの生活そのものであり、遊びの中に子どもを成長・発達させる重要な栄養素が隠れていると、古来諸民族は経験的に実感していたと考えられる。にもかかわらず、人類は遊びという人間活動を正面から扱った学問的研究を長らく持たなかった。哲学、民俗学、生物学、精神医学、子どもの心理や教育との関係で遊びを論じた専門家も、その固有領域との関連で遊びに言及したにすぎなかった。遊びを人間生活の重要な事実として探求する歴史は新しい。

一つに、食糧確保を基盤に生存維持が最大命題の人類は古来、村落共同体を形成し、そこで成員が連帯し続けることが課題であったに違いない。その人々の暮らしの安寧秩序を図るために、過酷・単調・退屈な労働に明け暮れる日々の営みと、共同体を守護してくれる神をもてなし神仏と共に狂乱・蕩尽・解放を謳歌する祭日の繰り返しで、起伏のある時間を作って共同体を維持し生きてきた。柳田國男は『明治大正史 世相篇』で、これを「晴れ<ハレ>」（非日常）と「曇<ケ>」（日常）で分節化した。ちなみに、日常生活<ケ>のエネルギーが枯渇するのが「ケガレ（曇枯れ、気枯れ）」である。ハレの日には日常の分別や常識を逸脱して、老若男女の別なく巻き込み、踊り狂い悦楽と危険に陶醉し身をゆ

だねた。大人と子どもを隔てる日常の常識は消滅し、大人も子どもも享楽に身をゆだねる共行動者であった。ここでは、「遊び」の意味を問う必要もなく大人も遊んだのである。子どもじみた大人と、小さい大人との騷擾であり、遊びは人生の当為であった。

近代に入り「産業化社会」は生産重視に大きく傾き、キリスト教の道德観を底流に、大人たちは禁欲的労働者に、子どもたちは勤勉な学校生徒へと導かれていった。労働や勉学のご褒美としての娯楽や、能率を上げるための余暇は与えられたが、「仕事」や「まじめ」を阻害する「遊び」は考えるに値しないこととされた。先進社会では、経済成長に資する効率だけが関心事になった。そして、今もその残滓は残っている。

その遊びを論じる嚆矢とされるものは、フランス革命（1789～1794年）にゆれる時代にあった、F.シラーの「人間は言葉の完全な意味で人間であるときにのみ遊ぶのであり、遊ぶときにのみ全き人間である」（1793年）という言葉である。フランス革命は、キリスト教会専横（聖職者は第一身分、貴族が第二身分、庶民は第三身分）、に対する反感にも端を発しており、その反発で強く理性万能を主張する時代であった。その空気の中でシラーは果敢にも理性や感性の追及だけでは真の人間性を育てず、自由な自己活動こそ人間を真に人間らしくすると説いた。

それにも触発されたとされるホイジンガは、歴史的名著『ホモ・ルーデンス』（1938年）を著し、豊富な資料を縦横に駆使して遊びの文化的創造力を明らかにした。ホイジンガは、遊戯が一応これと対立するまじめ（本気）さと単純に対立するものではなく、（没頭、熱狂するなど）かえって、完全に両立し得るものであることを指摘し、「文化が遊びを創り出したのではなく、遊びが文化を作り出した」という名言を導きだした。もしも、人間の文化がこのように遊戯から生まれ、遊戯に支えられ、遊戯の要素をとどめているとすれば、文化が遊戯の性格を失うことは、その根源から離れることである。根源を失ったものが退廃に陥るほかないとすれば、遊戯の精神を忘れた文化は崩壊の淵にのぞむものである。遊びがまじめをおおうとき、人間は存在の基盤を失うだろうし、まじめが遊びの余地をゆるさないとき、人間は精神と理想を見失った「もの」になるだろうから、と論じて近代的遊び研究の扉を開いた。

そのホイジンガを継承したカイヨワは、『遊びと人間』（1958年）を出版した。カイヨワは、古今東西の遊び資料を収集し理論的に、競争、偶然、模擬、眩暈という四つに分類し、幾何学的に整理した。また、彼は模擬、眩暈の支配する社会から、競争、偶然の支配する社会を進歩と考えた。

わが国でも、12世紀（平安時代末）に成立した『梁塵秘抄』における「遊びをせんとや生れけむ、戯れせんとや生まれけん、遊ぶ子どもの声聞けば、我が身さへこそ動がるれ」に、日本人の古来からの遊びに対する価値観の原形が留められているといわれている。また、明治43年発行の「尋常小学修身書 卷一」の第1ページはイラストを用いて「ヨク マナビ ヨク アソベ」を説き起こしにしている。

それでも遊びは、仕事や勉強といった「まじめ」という生活に役立つものの対局にある

ものとして無駄と捉えられることが多い。発達における「遊び」の研究も、その成果は教育効果に資するためという要素が大きい。それは国民が高い教養をもつことで個人と社会の幸福につながると考えられるからであろう。

しかし、学校の教室で行われる勉強は、与えられた条件を基に正解を導いたり、評価の定まっている事象を記憶することには適しているが、この能力が知的有能さ一般の指標とはいえない、という指摘が発達を生涯にわたって考えるべきものとする生涯発達心理学の立場から、ロバート・J.ハヴィガースト、エリク・H.エリクソン、ユージー・ブロンフェンブレンナー、パウル・B.バルテスらによって主張され始めた。確かに仕事を含む通常の生活では、持っている知識・技術・経験則・対人関係・社会的条件を総動員して一番もっともらしい答えを導かなければならない。生涯を通じた発達という視点から考えると、せいぜい20代前半までしか通わない学校で獲得したもので、人生80年以上を有効に送れるとすることには無理がある。好きで打ちこんでいる仕事や使命感をもって日常繰り返し続けた作業において、生涯にわたって有能さを失わない人々を、私たちはいつの時代でも見ているからである。

(4) 子どもの発見

ヨーロッパでは長い間、子どもは小さな大人として扱われてきた。フィリップ・アリエスは、著作『<子供>の誕生』において今に残る絵画や墓碑彫像、記録や日誌などの検証から中世ヨーロッパには子ども時代という概念はなく、子どもと大人の線を一線を当然視する現代の子ども観に疑義を呈している。7～8歳になれば徒弟修業に出され、大人と同等に飲酒も性愛も自由であったそうで、ルイ13世の御用医師エロアールの日誌から、幼児期からの性教育とも卑猥な遊びの対象ともされていたともみえる社会全体の子どもに対する育児観には驚かされる。7～8歳になると言語コミュニケーションが可能なので、大人と分けしたという。それ以下は動物並みの扱いで、大人がフリスビー代わりに投げ遊んで落下死亡させたり、寝室で窒息により死亡した、という事例が多々報告されており、乳幼児死亡率が高く5歳までは人間としての頭数に入らなかったことなど、子ども全般、学校生活、家庭教育などにわたり詳細に論述している。

(5) 近世ヨーロッパの子育て

エリザベート・バタンテールは、『母性という神話』を著わし自然主義もしくは生物学的決定論に反対した。その論拠として彼女は17～18世紀のフランスにおいて広く見られた、誕生後すぐに乳児を乳母に預たり里子に出す文化的習慣を詳述した。

「1780年。パリ警察庁長官ルノワールは、しぶしぶ、次のような事実を認めている。毎年パリで生まれる2万1千人の子どものうち、母親の手で育てられるものはただか千人にすぎない。他の千人は—特権階級であるが—住み込みの乳母に育てられる。その他の子どもはすべて、母親の乳房を離れ、多かれ少なかれ遠くはなれた、雇われ乳母のもとに里子に出されるのである。多くの子は自分の母親の眼差しに一度も浴することなく死ぬことであろう。何年か後に家族のもとに帰った子どもたちは、みたこと

もない女に出会うだろう。それが彼らを生んだ女なのだ。そうした再会が歎びにみたされていたという証拠はどこにもないし、母親が、今日では自然だと思われている、愛に飢えた子どもの欲求をすぐにみたしたという保証もまったくない」との記述から始まる。

そこでは授乳が大きなポイントになっており、女性たちは出産をしても自分の乳で、あるいは自分の手で子どもを育てることを自明のこととは考えていなかった。多くの母親は、里子に出された子どもの状況に対して無関心で、預けられた先でそのまま子どもが死んでしまうことも少なくなかった。しかもこの習慣は、子育てよりも食べるための労働を優先させなければならない貧しい階級のみに見られたのではなく、生活に不安のないブルジョワジーや上流階級にもあまねく認められたものである。

むしろ、フランスのブルボン朝（ルイ王朝）の権勢が絶大となるにつけて、王（親）が自らの手で子育てをしない慣習を、上流（高級）文化と憧れて、貴族階級やブルジョワジーに浸透していき、庶民にも広まった。それがさらにドイツ、イギリス、イタリアなどの周辺国に影響を与えたと考えられる。モーリス・ルブランの『怪盗アルセーヌ・ルパン』のシリーズでは、ルパンが乳母を何よりも慕って大切にしている記述が印象に残る。また、マルセル・ブルーストの『失われた時を求めて』には、母親に寝かしつけてもらえる幸運を心待ちにしている子ども時代の主人公の独白がある。そして、この文化は伝統のように現代フランスにもかなり継承されている。

バタンテールはこうした現象が生じた理由を、当時の社会が母性愛に対して高い価値を与えていなかったため、女性たち自身も自分の欲求や都合を犠牲にして「良い母親」として行動する義務や必要性を感じなかったからだと説明する。

そして、18世紀末から台頭する、女性には子どもに対する本能的な愛情、すなわち「母性愛」が備わっているものだという考え方を、真実に反して流布され続けたものとしている。

この当時のヨーロッパの他者に子どもの育成を託す子育てに対し、親がわが子を育てるべきではないかと、一石を投じたのがルソーである。ルソーが『エミール』の中で、子どもの人格、自由の尊重を主張し、子どもにおける心身の発達に応じて、各時期に適応した教育を行うべきことを明らかにしたことは、大きな啓発になり、その後、徐々に子ども特有の「子ども時代」の必要性和重要性が認められてきた。そこでは①どこが子どもは大人と違うのか、②どのような過程を経て大人になっていくのか、ということに発達心理学が大いに貢献した。

(6) 日本の通過儀礼と現代の科学

日本には、「お七夜」、「お宮参り」、「お食い初め（箸揃え）」、「一升（一生）餅（誕生餅）」や、中国から伝来し平安時代を経て明治時代に盛んになった「七（髪置）五（袴着）三（帯解）」や「十三参り（虚空蔵菩薩参り〈半元服〉）」、「元服（13～15歳〈成人式〉）」というような、乳児期、幼児期、児童期、成人期にわたる通過儀礼も生活文化習慣として存置され、人生を課題で分節するという学問体系にむしろ貢献してきたともいえる。そのため欧米から発展してき

た発達理論にも抵抗感はなかったと思える。

発達を規定するものは「遺伝か環境か」の論争や、乳児は無力だと思われていた時期を経て、親子関係や遊び体験が人間の発達に作用すると、レフ・S.ヴィゴツキー、ジャン・ピアジェ、エリザベス・B.ハーロック、エリクソン、ロジェ・カイヨワ、グレゴリー・ベイトソン、ジャック・アンリオ、ニューソン/ニューソン、ミハイ・チクセントミハイ、マイケル・J. エリス、ロバート・エムディ、高橋たまき、佐々木正美、小川博久、西村清和などの高名な心理学者・精神医学者・人類学者・社会学者たちが主張してきた。

それらの近代理論も受け入れて、児童館は「...児童に健全な遊びを与えて、その健康を増進し情操を豊かにする...」と児童福祉法に謳ったが、大人に与えられて「遊び」と言えるのか、与えられ指導される遊びが子どもの発達に効果をもたらすのか、という疑問が常に投げかけられてきている。

2. 遊びの指導という矛盾

遊びは本来、その人が楽しむことを目的にした自発的な活動である。そのため、遊びが子どもの成長・発達に有効だから、大人が遊びを教育的に指導しようという立場をとる人々は、指導すること自体が遊びの自発性の本質と矛盾し、結果として子どもは何も学ばない、という批判を受けてきた。

しかしながら近年、高度経済成長により様変わりした日本社会の生活文化の変化を背景に、遊びを伝承してきた地域の子ども生活グループ（ギャングエイジ）が崩壊し、小学校高学年の子どもたちが低学年の子どもや幼児たちに遊びを伝えるという伝承は途絶えてしまった。そこで、子どもたちが遊びを知らないのであれば教えなくてはならない、という文化伝承の視点から教育的配慮を再検討する必要が出てきた。

現状の子どもの生活全般を概観すれば、大人（児童厚生員）の何らかの関与なしに子どもたちに豊かな遊び文化を享受させることは不可能に近い状況だということは異論がないだろう。

ヴィゴツキーは「発達の最近接領域」という理論を考え出した。それは、子どもが他人の助けを借りて今日なし得ることは、明日には一人でできるようになるというものである。つまり、子どもが一人で解答する問題によって決定されるのは、「現下の発達水準」であり、他人との協同の中で問題を解く場合に到達する水準は「明日の発達水準」である。この間の発達を子どもの「発達の最近接領域」として、これを決定するのが大人の教授の効果であると主張したのである。これは教育についての理論であるが、発達という視点で考えれば、知らない遊びを他人の助力で成し遂げれば、明日には子どもだけで遊べるようになれるという理論につながるであろう。

そうであれば、自発的という遊びの本質を保ちながら、子どもの遊びに大人がどのように関わるかが重要なことになる。そして児童館でそれを実現するために、まず、①遊びの何に子どもが体験すべき価値があるのか、②それは勉強を含む他の活動では補えないも

のなのか、を明らかにすることが優先して検討されるべきだと考えた。

それにより、遊びに内在する社会的な価値の保全と、自らの動機に発するという遊びの本質を妨げない、大人による遊びの伝承役割のあり方が明確になるであろう。

3. 遊びの何が子どもの成長・発達に役立つのか

(1)ハーロックは、その著書『児童の発達心理学』(1971年)の中で、ミリチャンプの指摘「遊びは、子どもが一人の人間に発達するように促す」を引用した後、遊びは子どもの発達に多くの役割を果たしており、その多くは他の方法では得られないものである、として以下にその効用を挙げている。

①身体的価値—活発な遊びは、子どもの筋肉を正しく発達させ身体の各部を鍛える。

それは余剰エネルギーの発散につながる。子どもは訓練の重要性がわからず、気乗りのしない訓練効果は情緒的緊張によって消される。

②治療的価値—遊びは子どもの鬱積したエネルギーを社会的容認下で除くカタルシスとなる。

活発な遊びは活動欲求を満たし、本や映画、テレビなどに登場する人物と同一視したり、自分の恐れや怒りや不安、喜びを表して満足し、それらの情緒を共有し取り除く。ふり遊び、ごっこ遊びも緊張のはげ口として役立つ。漫画やテレビのマスメディアも子どもの攻撃性のはげ口となる。

③教育的価値—玩具は形態や色や手触りを知る。運動遊びは競技の仕方を身に付ける。

読書や映画は、楽しみと知識を広げ、映画やテレビの映像は生き生きとした想像を広げ、対象に対する興味・関心を持続させる。

④社会的価値—子ども同士の遊びから、初対面の人との関係作りや人間関係がもたらす

問題への対面の仕方と解決の仕方を覚える。しかし、大人は子どもの攻撃面やわがままなどを許容しやすいが、仲間はルール違反や失敗を容赦しない。協調は子ども同士の関係で学ぶものである。

⑤道徳的価値—遊びの一員として受け入れられるためには、公平で、正直で、誠実で、

自己を抑制し、そして、良い奴で、勝っておごらず負けても悪びれない奴でいることを学ぶ。

(2)佐々木正美氏は、その著書『子どもへのまなざし』の中で次のように主張している。

「子どもたちは、仲間と一緒に遊べるようになると、まずルールをつくる。必ず規則を守れる子どもだけが、原則として遊びに参加する資格がある。(略)そして、次に役割を分担し合う。どんな遊びにも全く同じ役割というものではなくて、みんなにそれぞれの役割があるのです。

さらに、それぞれが何かの役割をするときには、自分はこの役割をやるぞということで、仲間の承認を得なければなりません。仲間の承認を得て初めてその役割を演じることになるわけです。(略)

そして、みんながその役割に伴う責任を果たしあう。そうすることが遊びなのです。そして、自分の行動が、みんなから期待されている行動になっているかどうかということも、子どもたちは自分で自分をチェックしながら、その範囲で自分が思い切りやりたいことを、やりたいようにふるまうのです。

子どもは仲間と一緒に遊ぶということは、自分がやりたいことはなにか、しかし、どこまで抑制しなければいけないのか、我慢しなければいけないのかということも、ちゃんとわきまえることであるということも知っているのです。子どもたちは遊びの中で、そういう機能や能力を身につけていくのです。しかも、そういう力を習得していく過程が、遊びの喜びでもあるのです」

佐々木氏はさらに、ヴィゴツキー（児童心理学）、エリクソン（ライフサイクル）、ロバート・エムディ（ソーシャル・レファレンシング）を引用して、人間が発達段階をまっとうするために乗り越えねばならない危機的な問題（発達課題）の解決には、遊び活動を通じて親や仲間を信頼し、参照・模倣し、主張し、譲るという体験の繰り返しのみが大きく貢献するという論を展開している。

(3)小川博久氏は、その著書『「遊び」の探求』の第1章でつぎのように述べて、遊びにおける伝承の大切さを説いている

「...（略）、しかし、子どもの「遊び」に対し、早急に教育的効用をひきだそうとすることが、結果として、教えるための「遊び」内容を考え、「遊び」技術を語ることになってきた。こうした態度は「遊び」が子ども自主的活動であること、そしてだからこそ、子どもたちの自己形成力につながるのだという基本的な「遊び」把握を欠落させてしまうのである。

（略）筆者は子どもの「遊び」は子ども集団による自主的活動を意味するものだという前提で「遊び」を研究してきた。（略）いいかえれば、教授論的な視野で「遊び」をとらえるのではなく、むしろ、遊びの世代間伝承による無意図的な自己形成の機会として「遊び」を捉えることであった。そして、そうした世代間伝承の過程にひそんでいる様々な学習上の「しかけ」を明らかにする研究を行ってきた。（略）遊びそれ自体よりもむしろその「伝承」に着目してきたといえる。

（略）子どもは「遊び」に内在する諸々の知識、「遊び」に対する動機をどこかで自主的に学んでいなければならないわけである。筆者は、この学習過程を伝承の過程と考えた。そしてこの伝承過程を学習概念として捉えなおし、近代学校での教授過程から区別した。

（略）遊びは旧世代から新世代へと特に学校で教えられたものでもないのに、いつの間にか伝わっていく。こうして受け継がれていく遊びを「伝承」遊びと呼ぶならば、研究すべきは「伝承遊び」と呼ばれている個々の遊びではなく、「伝承」のメカニズムであると考え、この概念の検討を始めた。（略）

筆者はブルーナーが霊長類における世代間の文化伝達の学習メカニズムとして取

り上げた観察学習の概念を使って「伝承」の働きを説明しようとした。霊長類における文化の「伝承」は長期にわたる共同生活過程の中での観察学習によって成立すると考えられる。霊長類は言語をもたない。それゆえ年長の動物がモデルになって(略)年少者(未熟者)がこれに関心を寄せることで、見てまねるという観察学習が試行錯誤をともなって成立する。このことを人間の遊びの「伝承」という現象にあてはめると、異年齢構成の遊び集団の構造において、遊びの「伝承」が成立すると考えられる」小川氏はまた、『「遊び」の探求』最終章で伝承の大切さを説く。

「(略)「伝承遊び」を成立させた生活集団は現代社会に自然発生的には成立しにくい集団の形態である。その生活集団は、子どもによる共同体といってもよいのであり、それは前近代的な組織というべきものであった。(略)遊び集団の重層性に基づく遊びの伝承性の成立は、徒弟制における教育の成立と深い関係がある。以下その共同性を列挙すると、①成熟者(親方、兄弟子)未熟者が同じ生活空間で生活を共有する。新弟子は親方の家に住み込んで生活を共にする。②成熟者(親方、兄弟子)で生産能力のある者は仕事に参加するが、未熟者は参加が許されない。ただし、仕事場の環境整備や仕事のための準備作業(清掃、片づけや成熟者の身の回りの世話)をすることによって、成熟者の仕事ぶりを観察することが可能になる(みそっかすの役割に相当する)。③成熟者が偶然的に、未熟者に教授することもある(機会教授の成立)。

①の意味は、親方を頂点として新弟子に至るまで、身近に学習すべきモデルが到達点に位置すべきモデルが、同一生活空間に存在しているということであり、②③が用意されるということは、(略)集団生活の規範から学習していく。そして土台として仕事遂行上の規範や知識・技術を学習していく(略)そこでは、生活集団の一員としての集団規範をも学ぶのである。そしてこの集団規範は、それより大きな社会の諸規範とも共通点があるので、この規範の習得は一仕事人としてだけではなく、社会人としての人間形成の過程ともいえる」

と「伝承遊び」の意味するものと、現代での継承の不可能性に言及している。

4. 人間の生涯発達段階と遊び

(1) 人間の生涯の実感

現代人の多くが、年をとることを恐れているように見える。それは、認知症に代表されるように高齢者は衰えて非生産的なだけの存在だと思われてきたからではないだろうか。

高齢になると、体力の衰えや病気の心配、物忘れや記憶力の減退等知的能力の衰え、現役からの引退と収入の減少などが避けられず、そこだけを煮詰めていくと張りのある生活は営めそうもないということになり、老人になってまで長生きしたくないと思うのも一理あるかと思える。このような高齢者に対するイメージと、私たちの社会に浸透している生産第一主義が結び付くと、役立たずの年寄りや社会のよけい者という意識を中高年自身ももつことになる。

しかし、現代の社会を見回してみれば、中高年期から衰えるばかりというのは一面的なステレオタイプの見方であることに気がつく。自由を楽しんでいる高齢者は身近に沢山いるし、若い時からの仕事をさらに継続・発展させ続けている人もいるし、退職後始めた新しい分野に頭角を現し充実した生活を送る人もいる。

(2) 発達段階 (developmental stage) に応じた発達課題 (developmental task)

ハヴィガーストは発達課題について「人間が健全で幸福な発達を遂げるために、各発達段階で達成しておくことが望ましい課題を発達課題という。次の発達課題に問題なくスムーズに移行するために、各発達段階で習得しておくべき課題がある」と説く。

一般的に生涯にわたって有能さを保つためには3つの要件があるとされる。

①何らかのエキスパートであること。つまり好きなことを長年積み重ねて、それに基づく豊かで構造化された知識を持つこと。

②健康であること。中高年以上になって能力が低下するのは死の直前であることが多い。

③社会的サポートがあること。家族、友人など周囲の人間関係に恵まれること。

とされている。

以上を概観すると、何かに打ち込む習慣から形成される自己達成感・自己効力感・自尊感情、心身の健康を維持・増進する活動、円満な人間関係を構築する能力などが大切な課題として浮かび上がる。それはまた、児童館の健全育成活動の具体的な指標として重要な要素になるし、それらは乳児期からの遊びによってもっともよく身に付くものだと一様に心理学者は説く。

(3) 子どもの発達課題 (developmental task)

エリクソンは「心理社会的」検討から発達段階を8つに分け、これをライフサイクル（人生周期）と呼んだ。各発達段階には各々発達させるべき自我の発達課題があるとした。そして、人はこの課題を人間関係を通して克服しながら自らの性格を発達させていくとした。児童館の職員（児童館長・児童厚生員・放課後児童クラブ指導員）は、例えば、現代では最良のバランスの良さという定評のエリクソンの発達課題などを学び、児童館での子どもたちのあり方にフィードバックさせながら、遊びを通して子どもたちの課題達成をしっかりとケアしていく専門職である。以下、エリクソンによる。

I 乳児期（信頼対不信）＝母親的人物⇒宇宙的秩序⇒得る、お返しに与える。

長い間、人間の新生児は大変無力な存在と信じられてきたが、乳児研究が進むにつれて、有能な乳児の姿が明らかにされてきた。人の顔を好んで見つめ、話しかけに手足を動かして応え、声を発し、微笑し、泣いて欲求を訴えるなど、かなりの知覚能力を備え、能動的に周囲に反応している。一方、母親も無意識的にせよ、乳児からの信号を敏感に感じ、世話をしたり、やり取りを楽しむ。このような母子の相互作用を通して母子間の愛着（アタッチメント）がしっかり形成されることが、乳児期には重要である。ボウルビィはイタリア孤児院での研究から「愛着理論」としてこれを報告した。母親の適切な応答性は、乳児の信頼感・安心感を生むが、乳児が放置されるなら

不信感・不安感へとつながっていく。

Ⅱ 早期児童期（自律性対恥・疑惑）＝親的な人物（複数）⇒法と秩序→保持する、手放す。

一般的には幼児期と呼称する。幼児期を二分化する立場では、幼児前期というのが通例である。幼児前期には運動能力が目覚ましく発達する。言語も急速に進歩し、幼児期の終りに話し言葉は一応の完成をみて、文字に興味を示すようになる。

また、幼児前期は自立の時期である。母親は2歳頃から排泄・食事・清潔など一連のしつけを開始する。それまで、ひたすら要求を満たしてくれていた好ましい母親が、自分の行動を禁止したり、やりたくないことを強要する好ましくない母親としての側面をみせるようになる。これによって何でもしてもらって味わえていた自己万能感が崩れ去る。幼児はこの母親に対するアンヴィバレントな感情を乗り越え、現実の自分の能力に根ざした自信に裏打ちされた自立的存在にならねばならない。自分の身の回りのことが自分で処理できるようになることは、幼児前期の重要な発達課題である。

Ⅲ 遊戯期（積極性対罪悪感）＝基本的家族⇒理想的な標準型→思い通り、まねをする

エリクソンは幼児後期を、その遊び経験の重要さの課題から遊戯期と呼ぶ。

両親にとっては、子どもが自分一人で何でもやりたがったり、我を通そうとして扱いに苦慮する時期である。第一反抗期といわれるこの現象は、子どもが自己を明確に意識し主張する、自我の発達上重要な意味をもつ。親の力で子どもを押さえつけるのではなく、全体に暖かい見守りの姿勢と最小限だが厳しいしつけで臨みたい。

母子分離ができた幼児後期には、保育所や幼稚園などで集団保育を受けるが、家族以外の人々と接し共に過ごすことは、この年齢の子どもの発達には望ましい経験である。社会性や自主性や基本的な生活習慣の形成といった面が強調されがちであるが、同年齢の友だちと力一杯遊ぶことで得られる生き生きとした経験が、自己存在感や充実感をしっかりと育み、児童期以降の物事に取り組む姿勢へと発展していく礎を築く。

Ⅳ 学齢期（生産性対劣等感）＝近隣・学校⇒技術的要素→ものを一緒につくる

6～12歳ぐらいの小学生の時期を一般には児童期という。

小学校入学は、それまで主として家庭内で生活してきた子どもにとって、画期的な出来事である。知識の基礎的学習、課題を遂行する態度、教師と同年代の仲間からなる学級集団、さらに学校生活の文化に適応する技術も求められる。その背景には、児童期になると思考の客観化が進み、物事を自己中心の見方や立場から離れて、多側面から考えることが可能になるような発達（脱中心化）があるからである。

友人関係は、年齢が上がるにつれて重みを増していく。価値判断も親や教師よりも友だちの影響を強く受け、仲間集団内での個人の位置は自己認知に深く関わる。小学校中・高学年では同性の仲間と徒党を組んで活動的な遊びを展開し多くを学ぶが、近年ギャングエイジと呼ばれるこの集団の形成が不全であることが憂慮される。

なお、現在第二次性徴の発現が年々早まる傾向があり、児童期の終りに身体発達と

精神発達がアンバランスな状態になる子どももいる。

Ⅴ 青年期（同一性対同一性拡散）＝仲間集団とモデル⇒観念的な展望→自分である。

青年期は身体の急激な成長と性的成熟によって「子どもではない自分」に目を向けることから始まる。性衝動を受容し適切に対処するという困難性にも直面する。自分自身に注目することは、自己と周囲とを隔たったものとしてとらえることであり、他者と切り離された自己を意識したとき、青年は深い孤独感を味わい、自分を理解しない周囲に対し、不満や苛立ちを感じる。

エリクソンは、青年期を自我同一性の確立へ向けての試行錯誤の時期ととらえた。つまり子どもは、乳児期より、親や人々のもつ思考、態度、行動様式などを無意識の同一化により身につけてきている。自分自身に鋭い目を向けた青年は「それは本当の自分か」という疑問の声に応えるために、今まで身につけたバラバラな特性を再検討し、統合し、本当の自分らしい自分に再構成していかなければならない。その過程で「本当の自分が無い」という虚無の状態（同一性拡散）に陥ることもある。

最終的に自己を確立した青年は、客観的に自己を把握できるので、自己嫌悪や過度な劣等感に振り回されることなく情緒的にも安定してくる。乳児期から堆積としての青年期の目標である、自立と周囲の人々との調和を果たしながら、現実のさまざまな制約の中で主体的に自己の生き方を選択し、責任をもって行動することが可能になる。

5. なぜ人間は遊ぶのか

(1) そもそも、なぜ子どもは遊ぶのか

かつて遊びは、「子どもだから遊ぶのだ」とか、「子どもは遊ぶのが好きだから遊ぶのだ」とか、「動物の子どもも遊ぶし、それは成長した時の狩りの練習になる」と説明されてきた。しかし、多くの人々はこれらの説では満足してこなかった。なぜなら、子ども以上に大人も多いに遊ぶからである。

そこで、そもそも人間はなぜ遊ぶのか、という問いに立て直して、これに答えなければ遊びの重要性を説得することはできにくいと考えられる。つまり、①遊びの至近要因（遊びが引き起こされる直接の理由）は何か、②遊びの究極要因（遊びはどんな機能があるから進展してきたのか）は何か、というような疑問に実証をもって論理的に解明できなければ、遊びを無駄や不要と考える人々に対して説得力をもてないのである。

では、人間はなぜ遊ぶのだろうか。子どもも当然人間であるから、この問いは両者を巻き込みながら、K.グロースが『動物の遊び』（1898年）、『人間の遊び』（1901年）を公刊してから今日に至るまで、多くの研究者がその成果を公表してきたが、1970年代頃までの200名を超える研究者による遊び理論や見解について、マイケル・エリスは古典理論、近代理論、現代理論に分けて13種類にまとめた。

①・I説 生存に必要以上の剰余エネルギーが引き起こすとする説

II説 身体の反応剥奪期の後に増大した反応傾向が引き起こす剰余エネルギー説

- ② 遊びをする生得的能力の遺伝とする本能説
- ③ 成人期の生活の準備として種の本能的反応とする準備説
- ④ 種の発展の歴史をその成長期間中に反復とする反復説
- ⑤ 元気を回復するために労働とは別の反応とする気晴らし説
- ⑥ 労働において報酬を受けた経験が遊びにもちいられるとする般化説
- ⑦ 労働によって満たせない心的欲求を満たすとする代償説
- ⑧ 乱れた情動を社会的に無害な方法で表出する欲求が引き起こすとする浄化説
- ⑨- I説 不快な経験を遊びの形で繰り返して軽減するという精神分析説
II説 不快な経験を他者支配を通じて役割転嫁し不快を浄化するという精神分析説
- ⑩ 子どもの知的能力の成長に応じて惹き起されるという発達説
- ⑪ 遊びは楽しさを生み出すことを学習したからという学習説
- ⑫ 覚醒追求としての遊び説
- ⑬ 能力・効力説

等々であり、学者の人数と同じ数の理論が存在する、といっても過言ではない現代の遊び理論で注目されているものに、メタ・コミュニケーション理論がある。

提唱者グレゴリー・ベイトソンは動物園でサルの「けんか遊び」を観察して、遊びとは「これは遊びだ」というサインの交換のもとになされる行為と定義した。故に、遊びの基本的な要素は、遊び手が何をしているのかではなく、サインを受け取り合っているか、その結果、遊びの枠組みを共有しているかなのだという。この理論によって子どもを観察すると、人間は乳児であっても、表情、手の動き、音声などの非言語的手段を使って、サルよりもはるかに意味ある表現を伝え合えることが分かってきた。今後はメタ・コミュニケーションを成立させるものは何か、それはどのように発達と関わっていくのか、という原因の解明がまたれる。

(2) 現代の通説は「覚醒・追及説」と「能力・効力説」

現代の遊び理論は、

①人間は心身の最適な状態を目指す動物であり、興味や刺激の水準を覚醒させておこうという欲求が存在するという覚醒・追及説(D.O.ヘップ〈1966〉、D.E.パーライン〈1968〉)と、

②環境の中で効果的でありたいという欲求で惹き出された遊びは、能力の証明と効力感を生み出すという能力・効力説(R. W. ホワイト〈1959〉)の合体として論じられている。

つまり、乳幼児もずっと寝かされて天井だけ見ていたのでは変化がなくて退屈するが、回転モビールがオルゴール曲に合わせて回ることにより、目と耳が興味を惹かれ面白がる気持ちが湧き出てくる。それは目を一点に注視する能力に加えて、動くものを目で追う能力も発達させる。眼球運動に伴って手を伸ばしそれをつかもうとする行動体力も伸ばすことになる。

ガラガラを振れば音も動きも自分がコントロールできることに気付き、いっぺんに退屈

さから解放される。と同時に、目と耳と腕の動きが脳内で統括され刺激になって脳が発達する。それを振って面白がっていたら母親が来てあやしてくれた。母親の関心を惹きたくてまた振った。いつの間にか振り方が上手になって得意な気持ちになる。それを繰り返し能力が高まっていくことにより自己信頼感や自己達成感につながっていく。乳児を例に象徴的な事例を少々大げさに記述したが、このような気持ちと身体の変化を呼び起こすのが、遊びのメカニズムなのである。

(3) 遊びにおもちゃは必要か

ニューソン夫妻は、子どもも大人もおもちゃがあるから遊ぶのではなく、おもちゃは単に私たちの遊びを続けさせるための一つの小道具にすぎない。あえて言えば、おもちゃは必要のないものと主張する。

子どもは積み木を自動車に見立て、棒を刀に見たてる。風呂敷はスーパーマンのマントになり、木の葉はお皿になって泥団子を乗せる。この見立ては子どもの想像力を発達させる。すなわち想像によって欲しいものがすべて手に入れば、子どもは空想の世界を縦横無尽に飛び回れるのである。しかし、人間の想像力は限りがなく、複雑に発展していくものである。そこで、何か物として実際に触れられるものがあれば、それは想像世界をより組み立てやすくする拠り所となるのである。

言語が目に見えぬ概念を表し、複雑で抽象的な思考を可能にすることと似ている。であるから、より想像世界を感じさせるリアリティのあるおもちゃを喜ぶようになるが、リアリティのあるおもちゃやゲームは多様性がなく、そればかりに囲まれて度が過ぎると、見たての能力は衰え空想世界で遊べなくなる。ゲームがないと遊べないという子どもたちの出現である。

空想世界で遊べないということは、抽象的なことを理解する能力が衰えることを意味する。それは目に見えないものは信じられなくなる、ということである。竜宮城や鬼が島、シンデレラや人魚姫を想像してドキドキする体験が、例え話を理解する能力に発展するのであり、学校の算数の応用問題はたとえ話である。国語は架空の物語から作者が世に伝えたいことを読み解くものであり、何よりも友達の心は目に見えない。その心を想像する力がなければ、長い間友人関係を継続することはできない。

つまり抽象的理解能力は、想像力と創造力を同時に生み出し、目に見えない事象を理解する能力を高めるのである。愛、安全、正義、平等、約束、秩序、楽しみそして友情とかである。この世の中で大切なものはすべて目に見えない。それを信じられるように子どもは育てなければならない。これが哲学的思考であり形而上学である。

メアリアン・ウルフは自著『プルーストとイカ』において、音声を記号として認知し、文字を理解し読書をするのが、脳を劇的に変えると実証した。それは、単に文字を読むことを言うのではない。なぜなら、口承文化の世界では、識字障害は障害にならなかった。だから携帯メールは読むが本を読まない世代を否定する必要はない。その要諦は、かえって、モバイル機器などデジタルテクノロジーと「分析と推論ができ、自分の考え方で文字

を読む」ことが、接合された場合には、全く新しい表現や創造性が生まれる可能性を示唆している。

ニューソン夫妻は『おもちゃと遊具の心理学』の中で下記のように主張する。

「もしかすると、赤ん坊の最良のおもちゃは自分自身の母親かもしれない。赤ん坊が母親の目をじっと見つめ、母親の指で遊び、母親の声に注意深くなり、母親の口をまさぐるのを眺めてみなさい。よく見慣れているが、変化している、ある点では融通がきくが他の点では融通のきかない、時には自分を驚かせるようなこともしたりする。赤ん坊の要求にこたえて、勇気を与え、そして力強く励ましてくれることもあり、やさしいときも、時には厳しいときもある。生き生きしているときも、また精彩を欠くこともある。赤ん坊をびよんびよん飛び上らせたり、揺すったり、なだめたりと、いろいろなことをあとからあとからしてくれる機械。非常に複雑な音声装置を持ち、赤ん坊はそれを何とかコントロールできて魅力的なものだとわかるが、うんざりさせられるほどではない。この機械こそ、万能のおもちゃである。…」

この論理からいえば、初めて母親と父親になった時の最初の役割は、赤ちゃんのおもちゃになることと言えるであろう。最初に「もの」としてのおもちゃに出会うまでの「橋渡し」として重要な役回りである。これが順調に遊べるようになる筋道であり、一人遊びがこなせると、一緒に遊ぶ友人に強く関心が向くようになる。母親・父親の助けがなくても、おもちゃを通して友人と遊ぶ楽しさに気づくようになるにつれて、親は徐々に身を引いていける。自立への早道は、乳幼児期に子どもの要求を十分に満たすところにあるようである。

(4) 世に言う「遊び」の意味とは

「ハンドルには遊びが必要だ」とか「若い時に遊んでないと年を取って思いやりが出てこない」とかよく聞く。西村氏はその著書の中で、ボイテンデイクの「ふたつの梁のあいだには、遊びがある」という場合、それは「これらふたつの梁のあいだに、あるかぎられた範囲内での運動の自由が存在する。すなわち、それは、その内部でふたつの梁が相互にゆきつもどりつ揺れ動くことの可能な、一つの空間である」ことを意味すると引用し、「そのように浮き沈みする波にも、車輪のなめらかな旋回を受け止める軸受けにも、手足の自在なふるまいをみちびく間接にも、ひとしく遊びが存在する。「遊びがある」とは、それ故、一方で、そこで遊びが生じる余地と、他方で、この余地の内部であてどなくゆれ動く、往還のはんぷくの振り、すなわち、現象ないしは行動がとる遊びという様態とが存在することである。いま、われわれは、そのような遊びの隙、余地を「遊隙」と呼び、また、その内部に生じる遊びの振り、運動態様を「遊動」と呼ぼう」と記述する。遊隙とは、計算された誤謬を許さない安定した秩序の一義性に比べて、未決定で自在な余裕であり、遊動とは、その内部に生じる、算定不能な多義性である。つまり、遊びとは、不必要に見えて、不確定な事象に対処できる臨機応変な融通性のある動きを創り出す余裕といえる。

(5) 遊びの核を成す楽しさとは何か（遊ばないとどうなるのか）

チクセントミハイは「遊び」と「仕事」「まじめ」を対極に置くことに疑義を唱えた。仕事の中にも楽しさがあり、まじめな活動にも人を熱中させる喜びがある。人間がその活動に没入して、完全に浸り、精力的に集中している精神的な状態を「フロー」という。1975年の被験者インタビューにおいて、幾人かが彼らが熱中している体験を、ずっと彼らを運んでいる流れという隠喩を使って描写したために名付けられた。

チクセントミハイは、フロー体験が発生する構成要素を8つ挙げている。

- ① 明確な目的（予想と法則が認識できる）
- ② 専念と集中、注意力の限定された分野への高度な集中（活動に従事する人が、それに深く集中し探求する機会を持つ）
- ③ 自己に対する意識の感覚の低下、活動と意識の融合。
- ④ 時間感覚のゆがみ。時間への我々の主体的な経験の変更。
- ⑤ 直接的で即座な反応（活動の過程における成功と失敗が明確で、行動が必要に応じて調整される）
- ⑥ 能力の水準と難易度とのバランス（活動が易しすぎず、難しすぎない）
- ⑦ 状況や活動を自分で制御している感覚。
- ⑧ 活動に本質的に価値がある。だから活動が苦にならない。

フローを経験するために、これらの要素がすべて必要というわけではない。ただ、フローに入るためには、電話や第三者の妨害があると、フロー経験からさめることになる。自分の能力より、難易度が高いと不安になり、難易度が低いと退屈になる。むしろ、自分が状況や活動を完全に制御しうるときにおきる感覚で遊びの本質だとする。

さらに、チクセントミハイは日常生活に挿入される空想や雑談や鼻歌やペン回しを、単純な軽いマイクロフロー活動と呼ぶ、これを禁止した実験により、被験者に統合失調症の初期症状が見られたことを報告している。人間は遊びをしないとどうなるのか、遊びが生活の当為であるというホイジンガの主張の正当性が実証されたといえよう。

6. 遊びへの大人の関わり方

小川博久氏は、自著『「遊び」の探求』の終章で、「…保育者の役割を確定するにあたって、遊びそのものの本質からみて次の原則を明らかにしておく必要がある」と要点を列挙している。なお著者は、保育者を児童厚生員と読み替えて差し障りなしという。

- ①保育者の役割は、原則として幼児の自発性や自己達成感を阻害しないこと。
保育者は幼児の遊びのリーダーであって、教授者ではないことを認識する。
- ②保育者の行動は、幼児の観察学習の対象として、観て真似たいという気持ちを起こさせるモデルの役割をもつ必要がある。これは教授者としてのリーダーシップではない。言葉で教えるというより幼児自らの注視行動を通して選び取り、実践させるべきである。

③しかし、幼児が課題解決のために、保育者に援助を求めたりした時は、解決の手がかりを保育者自身がもち、それを幼児に提供する準備が必要である。

④忘れてならないのは、保育者は一時的なプレイリーダーにしかなりえないということである。保育者の援助なしですまされる方向をめざして援助はなされるべきである。重要なのは、保育者が幼児たちの遊び世界から、いつ、どう抜けるかである。

小川氏は、子どもの自己形成力の養成が遊びの教育的価値という視点から、幼児たちの遊びが持続し、発展するために、保育者は集团的雰囲気を活活化したり、観察学習の対象になったり、課題解決のための手立てを提供したり、対話の相手になったりすることで、幼児の遊びは変わるだろうが、幼児集団が常にそうした役割を保育者に期待するとしたら、遊びの教育的価値は消滅すると主張する。

児童厚生員もまた、小川氏の「遊びの指導者は、主役で入って脇役で抜ける」、「野球のキャッチャーみたいなもので、一緒にプレイするがダイヤの外に身を置いて全体を見ている」などの指摘を深く理解し、子どもと関わる大人としての能力を身につけることが求められている。

[参考]

<著名な研究者による遊びの定義>

Ⅰ ホイジンガ 『ホモ・ルーデンス』(1963年)

- ①自由な活動⇒他人に強制されず自ら求める活動。自発的、能動的、発散的。
- ②非日常的活動⇒日常生活・普段と違うことを行為者が意識。願望(夢)。
- ③完結性(時間的)と限定性(空間的)⇒限られた時間と場所が別世界になる。
- ④固有の規則⇒自分たちで創造し決めたルールのため拘束力が強く作用。
- ⑤没利害⇒楽しむことそれ自体が目的。経済的利益を含まない。

Ⅱ ロジェ・カイヨワ 『遊びと人間』(1970年)

- ①自由な活動⇒自ら求め、他に強制されない自発的、能動的、発散的活動。
- ②分離された活動⇒あらかじめ決められた厳密な時間と空間の範囲内に限定。
- ③不確定の活動⇒先の成り行きが分からず、結果が得られたりしない。
- ④非生産的な活動⇒いかなる種類の新要素(富・芸術作品)も創り出さない。
- ⑤規則のある活動⇒約束事に従う。この約束は通常法規を停止し新法を確立。
- ⑥虚構の活動⇒日常生活・普段と違う非現実だという意識を行為者に伴う。

Ⅲ 高橋たまき 『遊びの発達学(基礎編)』(1996年)

- ①自由で自発的な活動。
- ②おもしろさ・楽しさを追求する活動。
- ③その活動自体が目的である活動。
- ④遊び手の積極的なかわりの活動(熱中し、没頭する活動)。
- ⑤他の日常性から分離され、隔絶された活動(変換)。
- ⑥他の非遊び的な活動に対して、一定の系統的な関係を有する活動。

(鈴木一光)

3. 先行視察等の結果

研究会の発足にあたって、児童館での子どもたちの過ごし方やプログラムの実施状況等について委員間で共通認識を持ち、「遊びのプログラム」とそれを支える児童館の日常活動、及び児童館活動の評価のあり方等について整理するために、2か所の児童館の視察と各館長へのヒアリング、並びに児童館長である井垣委員による研究会内での報告とその検討を行った。その中から児童館の日常活動のあり方を示すものとして、井垣委員による報告を確認した。視察2館の要旨は資料として末尾に添付する。

八王子市立中野児童館の日常プログラムの展開

八王子市の児童館の概要について

八王子市は、東京都の西に位置する面積186.38平方キロメートルの人口562,460人（平成30年12月末日時点）の中核市であり、21大学を抱えた学園都市である。昨年度、市制100周年を迎えた。

公立小学校70校、公立中学校38校、10施設の児童館が設置されている。放課後児童クラブは85か所（126クラブ）あり、そのうち6か所は児童館に併設されている。児童館は公設公営で、放課後児童クラブの運営は指定管理者である。

児童館の全てが小型児童館であり、既存の施設を利用して平成18年度から中高生対応を推進してきた。児童館のない地域の子どもたちの放課後の健全育成も児童館がコーディネートをしていく役割を担っており、中野児童館は3つの中学校、5つの小学校に出張事業として職員が出向いて児童館の遊びのプログラムを提供している。

1 なぜ、日常プログラムが重要なのか

(1) 児童館の必要性をもっと理解してほしい

子どもの育ち、健全育成、子どもの最善の利益のためにと考え、保護者、地域の住民、行政、関係機関の関係者と話すときに心がけている点がある。

それは、①共通した論理と言葉で話す②信頼を得て相互理解を深める③児童厚生員の質の向上を目指す④子どもの健全育成になくはない児童館の存在意義を示すという4点である。

これらの点を明確に伝えるために日常プログラムの言語の共通化と日常の重要性の可視化が必要である。

(2) 児童館の施設特性は日常プログラムそのもの

「改正児童館ガイドライン」で施設特性がうたわれている。この特性や遊びの内容は、児童と職員との関わり等の日常プログラムのそのものを表している。地域や社会に児童館の機能や役割の重要性を示すには「改正児童館ガイドライン」に即して、体験（企画）プ

ログラムではなく、日常プログラムの事例を提示していくことが必要である。

(3) 児童厚生員のスキルは特別なスキル

居場所である児童館では、子どものありのままの姿があり、家庭のことや子ども自身のこと等、子どもから多様な発言や発信がある。そのなかから「何かしながら」、「こちらが気づき」、「拾い」、「発見をする」相談として対応できる良質なアンテナを持つ職員が必要である。職員は、さまざまな年齢の子どもが各部屋で入り混じり遊ぶ状況でも、子どものSOSをキャッチすることができる。日常の子どもの姿から「兆し」、「違和感」、「やる気」に気づく職員のキャッチ力は、日常の中で積み重ねた研ぎ澄まされたスキルと言える。

(4) 小型児童館での中高生対応の対応検証から日常の大切さを実感

平成18年度から八王子市は、小型児童館を大改修せずに、工夫とスタジオ等の中高生専用部屋の設置のみで中高生年齢の居場所作りと健全育成を行ってきた。

児童館職員のマンパワーに力点を置き、中高生のやりたい気持ちを尊重するとともに、地域とつながり、子ども支援ネットワークを構築して、居場所作りと体験（企画）プログラムを実施してきた。

居場所作りについては、児童館のルール、部屋の活用方法、オリジナル部屋作り、中高生専用部屋、専用道具、占用時間等について中高生から意見を聞きながら検討し、決定した。

体験（企画）プログラムについては、遊びの重要性、地域とのつながり、異年齢交流、ボランティア体験をプログラムのポイントとして「中高生企画事業体験」を実施してきた。

各児童館では、宿泊キャンプ、バンド講座、料理教室、スポーツ講座、ダンス講座、中高生委員会活動、中高生意見発表会、赤ちゃんふれあい事業、児童館祭り等の体験（企画）プログラムを実施してきた。

児童館全体事業「中高生企画事業体験」として、①ボードゲーム体験広場②みんなEnjoyわくわくステージ③児童館対抗卓球大会④中高生が教える科学実験⑤児童館こどもシティの5つの体験（企画）プログラムに取り組み、地域で子どもを育てる環境作りの象徴事業となっている。

「主体的な遊びと居場所作り（日常プログラム）」「各児童館の体験（企画）プログラム」「全体の事業」の3つが相互につながりあい、プロセスを重要視し、居場所における子どもとの関わりを丁寧に積み上げてきた。

多様な体験（企画）プログラムを実施し、中高生の利用促進を11年間推進してきたが、職員の振り返りとしていくつか気付く点があった。

「体験（企画）プログラムに職員の意識を集中することの危険性を感じた」、「体験（企画）プログラムに対して、あまりにも秀逸な計画や相当量の事務があり、プログラムに対

して正確でない評価があった」、「小学生時代からの子どもとの関係性を構築していない対象者に企画だけを提示しても効果はなかった」、「職員は体験（企画）プログラムの実施をすることに安易に流されがちだった」、「職員は、子どもとの小学生時代からの信頼関係作りや地域との連携よりも、体験（企画）プログラムをすることを優先していた」等である。

あらためて11年目に検証をした結果、日常プログラムの重要性を実感し、日常プログラムを充実させることが体験（企画）プログラムの充実、中高生利用推進につながると考えた。（「小学生からのゴールデンルート」と表明している。全国児童館児童クラブえひめ大会チーム東京として提示した。）

2 日常プログラムが重要と考える理由とそのための取り組み

(1) 学校でもなく家庭でもなく、地域で育っていく

児童館を利用する子どもの中には、不登校、要保護児童等配慮の必要な子どもがいる。利用拡大をした中高生と配慮の必要な子どもたちへの対応のために職員の中で「八王子市子ども支援研究会」を設置し、子どもの発達等の研究と研修会を開催し、児童ソーシャルスキルの向上に努めている。

また、児童館の相談事業を確立し、日常の記録の積み上げをしている。毎年、利用者の許可を得て、日常プログラムと言える職員の子どもの関わりの個別の事例と研究分析結果を報告書にして地域にも発信をしている。

(2) 子どものありのままの様子は、児童館や地域の中で見ることができる

地域住民、関係機関に児童館の運営について理解していただき、地域での子育て環境作りの情報交換を行う「児童館地域連絡会」を開催している。

児童館での子どものありのままの様子を地域の方にも紹介し、地域における子どもの様子情報交換を行うことで、子どもを見守る地域の環境作りが進んでいる。

(3) 虐待の早期発見と生きづらい配慮の必要な子どもへの見守りの重要性を提示する

配慮の必要な子どもの支援を児童館だけではできないため、要保護対策地域協議会のネットワークで見守りを行う。八王子市は児童館もこのメンバーであり、児童館で過ごす子どものありのままの様子は支援に重要な情報である。そのため、子どもとの相談記録の積み上げと関係機関との連携の充実を図っている。

また、子どもを地域で見守るために各学校評議員、学校運営協議会委員、放課後子供教室アドバイザー、青少年対策地区委員会理事に就任する等、児童館が地域福祉活動の要となっている。

3 日常プログラムとは日常の子どもとの関わりの積み上げ

児童館では、日々、多様な対応があるが、その積み重ねが子どもの健全育成と生活支援

につながっている。

例えば、以下の全ての日常の対応が子どもの最善の利益のためにつながっていると考え、職員が共通の意識と対応を心がけて丁寧に記録し、積み上げている。

子どもの遊びの提供と支援、子どもが安心してつるげる場所作り、子ども同士の交流の場作り、子どもや親や関係機関からの相談、家庭への支援や子どもへの支援のための関係者や家庭や地域との連携、各種関係機関会議出席、情報提供、防犯防災対策、施設の衛生管理、苦情と要望対応、事故対応、子どものニーズ把握、安全対策や点検、施設管理や清掃、アレルギー・感染症・熱中症・害虫・害獣の対応、地域連絡会の対応、ボランティアの育成と連携と管理、地域の福祉活動としての子どもを育てる地域組織支援と組織作りの協力、子どもの意見を尊重する取り組み、おむつ引き渡し対応、地域の備品貸し出し対応、等

4 日常プログラムの充実推進のための相談記録、日常の記録について

0～18歳の子どもの切れ目ない支援ができる児童館では、特に配慮が必要とされる子どもについて、日頃の活動の様子の記録が貴重となる。少ない職員体制、子どもとの遊び、施設管理の中で記録する事務時間を創出していくことに困難だと考えがちである。日々の子どもの状況の記録や職員間の共有化のために事務時間を捻出するとともに、事務の効率化が必要である。

そこで、事務量の軽減化、情報の共有化、記録の有効利用できる仕組みを考え、相談に関するいくつかの記録表を作成し活用してきた。

八王子市児童館は、施設によって相談数にばらつきはあるが、職員の記録への意識は非常に高く「八王子市子ども支援研究会」を中心に相談記録の積み上げと分析を行っている。中堅職員は、子ども家庭支援センター（相談センター）、不登校児のみが在籍できる公立の小中学校の立ち上げ準備プロジェクトに携わってきた。

さらに、児童館の行ってきた支援実績を活かして不登校児のプレイルームや広場の設置、新しい相談業務を構築してきた。

それは、不登校の子どもや配慮の必要な子どもの居場所であり、個別に対応してきた児童館の日常の記録が事例として提示でき、職員のスキルと児童館の役割を明確に提示することができたからである。

八王子市の児童館職員は、児童館から子ども家庭支援センターに異動し、相談業務にも携わってきた経験者が現在は児童館で勤務しており、児童ソーシャルワークのスキルが高い児童館の職員が多いと言える。

八王子市児童館の相談記録は、児童館の日常プログラムを提示する重要な素材であると考え、相談記録の重要性や児童ソーシャルワークのスキルアップのために、養護施設、児童相談所等への現場実習に行く研修も適宜行っている。

(1) 児童館の相談の考え方

八王子市児童館は、児童福祉的な課題を担う児童館として、配慮の必要な子どもたちへの支援を強化している。その中でも相談事業を重要強化ポイントとして、4つの段階と9の相談の区分けをしている。

第1段階は、職員からの声掛けである。職員が「おはよう」と声をかけたあとの子どもの反応や会話が始まったかどうかという段階である。遊びを通じての子どもたちへの働きかけである。

第2段階は、日常の活動の中で、職員から子どもへの声掛けから、子どもの心の声を引き出した段階である。

第3段階は、子どもとの関係性が構築され、日常の活動として子どもと一緒に活動しながら、子どもから日常生活に対する内容の報告や相談をする段階である。

第4段階は、相談を目的として来館をしてきた子どもの相談である。この相談は、遊びながら会話を引き出すものではなく、個室で時間をかけて相談を受ける段階である。

この段階の他に関係機関との情報交換や連携、支援会議での子どもへの支援方針の会議等も記録の対象としている。

9つの区分は、①職員からの声掛け②職員の声掛けから展開した相談的内容③相談者からの現状報告等④相談者からの相談的内容⑤個別相談⑥問い合わせ的内容⑦関係機関との相談連携（対象者が見えるもの）⑧関係機関との相談（連携事務的な連絡や調整等）⑨関係機関との相談連携（確認・問い合わせ的内容）である。

この区分の他に相談内容項目についても統一の項目を設けており、相談の分析ができるように児童館の相談事業を構築している。

(2) 日常の子どもの様子の記録

相談記録とは別に、年齢区分における子どもの遊びの様子や象徴的な出来事等を時系列で記録している。その記録が子どもの個別援助や集団援助がどのように展開され、効果がどうであったかを分析することができる。

乳幼児の様子・小学生の様子・中高生の様子の3種類を記録している。

(3) 相談記録表

毎日の子ども相談記録には大きく二つある。一つは、個人が気づいたことを一時的に定着させ記録するメモである。もう一つは、職員間で共有するためのノートである。

そして、この二つを整理して正式な記録として入力する共有の相談記録表がある、八王子市児童館ではこの相談記録表は統一の記録表である。4つの段階と9つの区分の中で6つの区分について記録をすることになっている。中野児童館では、ノートや統一の相談記録表は、紙でファイリングをしているので、複数の職員が同時に記載できないので、データベースを作り、職員が同時にデータベースに入力できるように事務の効率化を図っている。

また、氏名でフィルタリングをかけると、時系列でその子どもの全ての記録が瞬時に確認できるようにしている。

(4) 相談記録を個別の事例報告として作成

相談がその場面で終結することは少ないので、児童館の利用年齢である18歳まで、継続的に子どもの変化や支援を記録として積み上げている。その場合は、相談記録表ではなく事例として継続的な経過を記録している。年間に一つは事例報告を作成している。

例えば、不登校であった中学生が「ミュージカル女優になりたい」と言って、児童館に相談したことから、児童館で支援し舞台に立つまでの支援をまとめた事例がある。

また、小学生の時から児童館を利用し、進学にあたって常にも児童館に相談をしていた高校生年齢の子どもが、高校を中退してアルバイトをしていたが、「高校を卒業したい」と児童館で高卒認定へのチャレンジを応援した事例がある。

不登校の事例の他、児童虐待の発見をしたケースがいくつかある。

土曜日ごとに、「メロンパンが好き」と言ってメロンパンをおいしそうに食べていた子どもが、夏休みからは、毎日メロンパンを食べていた。初めは、「メロンパンが甘くて好きなんだ」と言っていたが、毎日の子どもの関わりの中で職員が疑問に思う。「どうして毎日メロンパンなの」と聞くと「毎日1日に100円しかもらえない。100円で食べられるものの中で一番おいしいのがメロンパンで、一生懸命カロリーを調べたら、メロンパンのカロリーが高い」と言う。その後、子どもから引き出していくと、家庭では食事も作ってもらってないということで、児童相談所につながることになった事例がある。

相談記録だけでは、職員の関わり方や児童館と関係機関の連携等が見えにくい点もある。また、今後の児童館のソーシャルワークスキルの蓄積のためにも個別の相談記録として事例報告を作成している。

(5) 関係者会議個人記録表

児童館における子どもの相談は、子どものありのままの姿や子どもから発した言葉や行動が中心であり、家庭や学校等で見せる子どもの様子や発言とは異なる場合がある。細かい言動でも子どもの気持ちを知ることとなり、子どもの重要な記録として関係者が集まる支援会議では貴重な子どもの情報となる。相談記録の価値が高く、支援の必要な子どもの支援にあり方の検討について有効な情報である。

日常の子どもの様子の記録や相談記録表を支援の必要な子どものためだけに作成し直した関係者会議用の個人記録表がある。個人記録表は家族関係の記録や児童館に来館した日や日数、児童館での遊びの様子等を記載したものである。

(6) 相談記録集計表

中野児童館では、年間1,000件以上の相談記録がある。そのうち、中高生の相談件数が

他の児童館より多い傾向にある。また、友人関係や学校についての子どもの相談件数が多い傾向にある。このような分析も相談記録集計表を用いて毎月整理し、振り返りと分析、今後の子どもとの関わりに活かしている。

また、各児童館の相談対象者、年齢区分、相談内容項目等、毎月集計表から分析を行い、今度の八王子市児童館の相談事業の改善に努めている。

(7) 来館者入力表

名前で記録すると、いつ来館していたか、年間何日利用していたか、一瞬で検索できる来館者入力表がある。毎日職員が、子どもの顔を見ながら、正確な名前を来館者入力表に入力することにより子どもの名前を覚えることができる。また、緊急な場合等、ファイリングされた冊子のページをめくる時間が軽減され、瞬時に子どもの住所や緊急連絡先を確認できる。

名前を入力すれば来館者数が年齢区分別に自動的に反映され、1日の業務日誌に連動するようになっている。来館者入力表をデータベース化することで複数ある記録表に連動できるようにしており、同じ内容や数字を何枚もの書類や数種類に記録表にそれぞれ書く必要がないようにしている。

(8) 業務日誌

1日の業務内容、職員の労務関係を記録する業務日誌がある。体験（企画）プログラムの実施内容や参加者数、来館者数、相談記録件数、連携機関と内容、事故の有無等のほか、日常の子どもの簡単な記録ができるようにしている。

しかし、子どもの変化や子どもとの関わり等記録していくには、「日常の子どもの様子の記録」、「相談記録表」、「個別の事例報告」、「体験（企画）プログラムにおける子どもの記録」等の記録が別途必要である。

(9) 体験（企画）プログラムにおける子どもの記録

体験（企画）プログラムであるが、実行委員会等本番に向かうプロセスにおいて、子どもたちの心の動きや発言内容も記録にとっている。

例えば、モンスターハウスというお化け屋敷で、部屋に生首をまねてマネキンを理髪店からもらってきて置いた。すると、幼児の親子にリハーサルとして中に入ってもらったところ、親から「なぜ、生首のようなマネキンを置いたのか。倫理上よくない」と苦情があった。職員は、「職員の責任もあるが、子どもたちが決めて置いたので、子どもたちに聞く」と伝えた。子どもに「マネキンをなぜ使ったのか。幼児の親子から質問があったがどうするか」と相談すると、意見が合わない。「片づけたほうがいい」、「片づけたくない」と意見が分かれた。何度も子ども実行委員長を中心に話し合い、「幼児の時間だけネットをかぶせよう」と決めた。職員が、「幼児が入るよ」というと子どもは必死になってネットをかぶせ

る場面があり、子どもの個々の葛藤や集団の団結の様子も記録に残している。

「子どもに聞いて決める」と親に伝えたときに反発もあったが、マネキンの設置を子どもが安易に決めたのではなく、話し合いの会話の記録が残っていたので、その記録内容を親に伝えたところ、「子どもが生首のマネキンをどうするか決めてもらえばいい」と言う対応になった。話し合いの会話の記録が、親に対する納得の材料にもなった。

(10) 児童館地域連絡会資料

年に数回、地域の関係団体に集まっていただき児童館の実績報告と意見交換をする会議がある。

その中で、「個人の来館状況」、「学校別来館状況」、「来館時と出張児童館の利用者数」、「利用者アンケート」の実績報告を行っている。

そのためには、児童館の日常における記録が基本資料となっている。児童館での子どものありのままの様子を写真や記録からお伝えをしている。その情報開示から児童館の役割と機能を地域の関係団体が理解を深めている。

例えば、「利用者アンケート」は毎年、保護者と子どもに児童館の評価としてアンケートをとり、その結果を報告している。質問項目の一つに「児童館の職員は優しいですか」という項目がある。平成28年度は、「大変優しい」が60%だったが、平成29年度は43%に減ってしまい、職員は子どもの評価なので反省している。

「児童館で知り合えた新しい友達はできましたか」、「児童館にいて友達がふえましたか」「児童館のルールは守れましたか」、「児童館で自分の言いたいことは言えますか」、「児童館にいるとき、自分の心はゆったりしていますか」、「児童館で友達とけんかをよくしますか」という質問項目は、子どもたちが聞いてみようと思った項目なので、毎年の評価の変化を見ながら児童館運営の改善に活かしている。

5 日常プログラムと考えられる取り組みの工夫について(事例)

(1) 子どもの日常の遊びから体験プログラムへ

子どもと一緒に遊びながら、体験（企画）プログラムを作り、全児童館でチャレンジする活動を行っている。中でも全国児童館遊び王「つもったワー!」という体験（企画）プログラムは、ペットボトルキャップを使った遊びで、ペットボトルキャップを時間内に積み上げるというチャレンジ企画である。子どもがペットボトルキャップで遊ぶ中で、多くの子どもと交流しチャレンジするプログラムとして考え、子ども自身がペットボトルを集め始めた。

そして、児童館に持ち込んだペットボトルキャップがゴミ箱に捨てられずに、リサイクルされ、児童館の中で遊び道具と変化した。

さらに地域に落ちているキャップを子どもが拾って児童館に持ってくるので、その姿を見た地域の住民が、「地域からゴミがなくなった。子どもが自主的に拾っている」と喜んで

いるという声があった。

また、ペットボトルキャップを使って遊び企画をする中で、ペットボトルキャップがワクチンになり、人の助けになると、子どもがペットボトルキャップの寄付をし始めた。日常の遊びが学びへとつながった。

(2) 窓口業務とロビーワークの重要性を徹底

窓口は子どもとの大切なファーストコンタクトの場所でもあるので、窓口業務とロビーワークと事務所の担当を交代で行っている。

事務所では、来館者把握、来館者名入力を行う。また、防犯対策、個人情報管理、遊具の貸し出し予約、おむつ配布受付、電話対応を行う。

来館した場合、子どもは名前カードに記名しポストに投函する。その際に、必ず子ども全員と顔を合わせ、声を掛け、名前を覚え、必ず子どものフルネームを呼ぶことを窓口の業務として徹底している。

ロビーではさまざまな年齢の子どもが自然と交流をはかり、ロビーが心地いい場所であるように雰囲気作りに努める。ロビーの雰囲気によって、個々の子どものつながりや交流、集団同士の結びつきが増える。ロビーワークの重要性も職員間で研修を行い、誰でもが過ごしやすいロビー作りを工夫している。

(3) 遊具の対象年齢表示と職員と一緒に使用する形式

遊具を子どもに提供する前に職員で何度も研修をし、どの発達年齢に合っているか職員で検討し、子どもに分かるように遊具の写真表示と色分けしている。

職員と一緒にできないルールや難解な遊具は、職員と一緒に遊ぶように表示している。遊具が安全に適切に使用できるように、また、遊びが広がるように子どもの中で一定の遊びができるようになるまで、職員と一緒に遊ぶ。

子どもの遊びが広がるようにするためでもあるが、職員の中には子どもの好き嫌い、子どもの年齢、遊びの得意不得意等で職員が子どもや遊びを選ぶので、それを回避するためでもある。

また、力のある子ども、声の大きい子ども、年齢の高い子どもが部屋や遊具を占有してしまうことがあり、予約を使って部屋の使用の交代や遊びのすみ分けができるようにし、表示の工夫もしている。

また、子どもの要望や意見を子どもと職員で話し合っって遊びのルールや貸し出しのルール、部屋の使い方等も表示している。

(4) 子どもたちの意見から発生した遊具貸出し制度とペナルティ制度

「皆が使う遊具がすぐに壊れてしまって、楽しめないから、児童館のルールや遊具の返却が出来なかった子どもには注意を与えて、自分で考えるようにしたい」と子どもたちが

遊具貸し出しにおける制度を作った。「もう少し前向きな文言にしたら」と職員は話したが、「自分たちの児童館は自分たちで守らないといけない」とあえて、子どもの意見でペナルティ制度となった。

職員は一つ一つのペナルティに対して一方的に言うのではなく、その都度、子どもとじっくり話している。時間と職員の心の余裕と根気強さが必要である。

子どもも他に利用する子どものためにも「ペナルティでいい」と自分で決める制度なので、職員は子どもに考えさせる貴重な機会として職員間で状況を共有しながら、子どもとじっくり関わる機会としている。

(5) けがの治療チェック表

子どもの安全衛生のためにけがの対応をした場合は記録する。同じ子どもが何度も治療に来ていることもデータの蓄積によってわかる。すぐにおなかが痛くなる。おでこの擦り傷が多く、転んだ時に手が出ない子どもであることがわかることもある。

けがの治療の際には子どもとさまざまな話をするができる。また、子どもは普段よりも非常に素直に会話に応じている。

けがをしていることやけがの治療の際に交わした会話や身体の状態等蓄積された情報は貴重な記録となる。けがの記録の積み上げが虐待通告につながった例もある。

(6) 中野児童館のモットー表示

①笑顔の対応②冷静に③清潔に④整理整頓から⑤声をかけ合ってという5つのモットーを掲示している。子どもと接するとき、「職員の対応がばらばらである」と子どもに怒られたことがきっかけである。それ以降、職員の共通認識でもあり、子どもとの取り決め事項である。

例えば、遊び道具を乱暴に使用して壊してしまった子どもに、うっかり大きな声で声を掛けてしまうと、他の子どもが近づいてきて耳元で「②番ですよ」という。「冷静にして、お願い。子どもの接し方の②番ですよ」と教えてくれる。職員は、はっと子どもに気づかされる。

このモットーは、固い職員集団の構築と児童館の雰囲気作りの基盤となっている。

(7) 子どもの意見の尊重、人権の尊重

子どもの意見を尊重した児童館運営のためであり、子どもの意見表明機会の提供の充実のために、小学生委員会、中高生委員会を設けている。誰でもが参加でき、発言することができるようにしている。

欲しいマンガや遊具、必要な環境整備等の意見を述べ、職員と話し合い実現する。

「職員の出勤予定一覧表」や「児童館の部屋の使用のルール表示」等も子どもの要望で実現したものである。

委員会の時だけではなく、要望や意見を言うことができるように意見ボックスやなんでもボードの設置等の工夫もしている。

また、中学生や高校生年齢の子どもはその日の気分でボランティアとして活動することができる仕組みがある。名札マジックとして、その日の気分を名札の色で意思表示できる名札を用意しており、子どもがその名札を付けたければボランティアができる。乳幼児と触れ合い活動を手伝いたい時は赤色の名札を付けて児童館で活動している。

(8) 環境整備、飾り、作画、折り紙等の作成物

児童館にいれば季節を味わうことができるように、季節ごとに子どもと一緒に飾りつけをしている。また、部屋を明るくしたいという子どもの要望から子どもと職員と一緒に定期的に壁の色塗りをしている。

環境整備も子どもの意見を取り入れ、ロビー等がカフェのようになるように飲食可能にし、ゴミ箱の設置をする等工夫をしている。

6 児童館の地域の期待と声

地域の住民や子どもたちは、児童館を以下のように呼ぶことがある。これは、児童館の居場所としての機能を象徴していると職員の励みにしている。

中野児童館の理想像に地域の声を取り入れている。

- ・ **子どものシェルター**（子どもが親から、学校から逃げて来られる場所。子どもの人権を守ってくれる場所。地域の人や親が来ても子どもに会うかどうか聞いてから引き合わせる配慮をしている。子どもの最後の砦。）
- ・ **子どものための市役所**（地域の大人が子どもについての問題なら気軽に相談できる。おむつ提供、手当サービスの情報、子どもの遊び場情報、子どもの防犯や安全ハザードをしている。地域での子どもの居場所支援、放課後子供教室やPTA活動のアドバイスをしてくれる。町内会の祭りの出展、地域パトロールをしてくれる。子ども家庭支援センターは日常的に関わっているが相談や情報提供しにくい児童館はしやすい。）
- ・ **子ども市役所・子ども万屋・子ども百貨店**（子ども自身が地域コミュニティとつながれる。子ども自身が行政とつながれる。子ども自身のさまざまな身近な相談場所。カラスが死んでいたどうすればいい。野良猫が生まれた家で飼いたいけどどうすればいい等気軽に子どもが聞くことができる）
- ・ 「児童館に行けば、聴けば、相談すればなんとかなるよ」
- ・ 「困ったときは児童館」
- ・ 「あつてよかった」から「なきやダメ」と言われる児童館へ

(井垣 利朗)

第2章

近接領域における評価に関する 先行研究・事例の検討

1. 子どもの放課後に対する主な取り組みとその評価に関する先行研究の現状
2. プログラム評価

第2章 近接領域における評価に関する先行研究・事例の検討

1. 子どもの放課後に対する主な取り組みとその評価に関する先行研究の現状

児童館等に汎用可能な遊びのプログラムの効果の検証・分析の視点等について考察するため、平成30(2018)年7月27日に発出された、厚生労働省社会保障審議会児童部会放課後児童対策に関する専門委員会中間まとめ「総合的な放課後対策に向けて」の「参考資料3 子どもの放課後に対する主な取り組み」より、児童館に近接する領域での類似する事業に関して整理した。

なお、海外事例については本研究会では収集できなかった。

類似事業の中では放課後児童クラブが自己評価をおこなうこととされ第三者評価についての研究が進められているが、その内容は把握できなかった。その他の分野については明確に文書化され体系化されたものは見出せなかった。

〈子どもの放課後施設一覧〉

※厚生労働省 社会保障審議会 児童部会 放課後児童対策に関する専門委員会 中間まとめ
「総合的な放課後対策に向けて」(参考資料3 子どもの放課後に対する主な取り組み)
を一部改変

	児童館	児童遊園
事業の目的・内容	児童に健全な遊びを与えて、その健康を増進し、又は情操をゆたかにすることを目的とする児童厚生施設。遊びを通じての集団的・個別的指導、健康の増進、放課後児童の育成・指導、母親クラブ等の地域組織活動の育成助長、年長者児童の育成・指導、子育て家庭への相談等を行う。	児童に健全な遊びを与えて、その健康を増進し、又は情操をゆたかにすることを目的とする屋外型児童厚生施設。地域における児童に対し、健全な遊びを通して、集団的・個別的指導を行い、事故の防止に資するとともに、母親クラブ等の地域組織活動を育成助長する拠点としての機能を有する。
設置(実施)場所		
設置(実施)状況等	4,541 か所(H29.10 現在)	2,380 か所(H29.10 現在)
設置・運営(実施)主体	都道府県、指定都市、市町村、社会福祉法人等	市町村等
設備と職員等	設備：集会室、遊戯室、図書室及び便所の設置 職員：児童の遊びを指導する者(児童厚生員)の配置	設備：遊具、広場、便所等の設置 職員：児童の遊びを指導する者(児童厚生員)の配置(他の児童厚生施設の児童厚生員と兼ね、又は巡回の者であっても差し支えない)

	放課後児童クラブ	子どもの生活・学習支援事業(居場所づくり)	子どもの学習支援事業
事業の目的・内容	共働き家庭など留守家庭の小学校に就学している児童に対して、学校の余裕教室や児童館、公民館などで、放課後等に適切な遊び及び生活の場を与えて、その健全な育成を図る。	ひとり親家庭の子どもが抱える特有の課題に対応し、貧困の連鎖を防止する観点から、放課後児童クラブ等の終了後に、ひとり親家庭の子どもに対し、児童館・公民館や民家等において、悩み相談を行いつつ、基本的な生活習慣の習得支援・学習支援、食事の提供等を行うことにより、ひとり親家庭の子どもの生活向上を図る。	「貧困の連鎖」を防止するため、生活保護受給世帯の子どもを含む生活困窮世帯子どもを対象に、単に勉強を教えるだけではなく、居場所づくり、日常生活の支援、親への養育支援などを通じて、子どもの将来の自立に向けたきめ細かくて包括的な支援を行う学習支援事業を実施。
設置(実施)場所	学校の余裕教室、学校敷地内の専用施設、児童館等	児童館、公民館、民家や母子生活支援施設等の中から地域の実情に応じて選定	公共施設、公民館、NPO施設、社会福祉施設等
設置(実施)状況等	24,573 か所／登録児童数 1,171,162 人(H29.5 現在)	112 自治体／利用延べ人数 69,753 人(H28 年度実績)	1,277 か所／利用者数(実人数) 23,605 人(H28 年度実績)
設置・運営(実施)主体	市町村、社会福祉法人等	都道府県、指定都市、中核市、市町村	福祉事務所設置自治体 ※自治体直営または委託
設備と職員等	設備：遊び及び生活の場、静養するための区画 職員：放課後児童支援員 2 人以上(ただし、その 1 人を除き、補助員をもってこれに代えることができる)	設備：良好な衛生環境、安全やプライバシー等を確保 職員：地域の学生や教員 OB のボランティア等を支援員として配置	地域の実情に応じ設定

	放課後等 デイサービス事業	日中一時支援	ファミリー・サポート・ センター
事業の 目的・内容	授業の終了後又は学校の 休業日に、児童発達支援 センター等の施設に通わ せ、生活能力向上のため に必要な訓練、社会との 交流の促進その他必要な 支援を行う。	障害者等(障害児を含む) の家族の就労支援及び一 時的な休息を目的とし て、実施主体である市町 村が地域のニーズに応じ て、障害者等に日中にお ける活動の場を提供し、 見守り、社会に適応する ための日常的な訓練等 を行う。	乳幼児や小学生等の児童 を有する子育て中の労働 者や主婦等を会員として、 児童の預かりの援助を受 けたい者と当該援助活動 を行いたい者との相互援 助活動に関する連絡、調 整を行うことにより、地 域における育児の相互 援助活動を推進すると ともに、病児・病後児 の預かり、早朝・夜間 等の緊急時の預かりや、 ひとり親家庭等の支援 など多様なニーズへの 対応を図ること。
設置(実施) 場所	放課後等デイサービス事 業所	障害福祉サービス事業 所、障害者支援施設、学 校の空き教室等	《預かり場所》 会員の自宅、児童館、地 域子育て支援拠点等
設置(実施) 状況等	11,621 か所(H30.1 実績) ／月間利用者数 174,840 人(H30.2 実績)	1,522 市町村 (H28 年度実績) ※日中一次支援事業の実 施箇所数であり、利用者 に障害児が含まれている かは不明。	《実施市区町村数》 (H28 年度実施) 基本事業 833 市区町村、 病児・緊急対応強化事業 145 市区町村 《会員数》(H28 年度末現 在) 依頼会員 55 万人、提供会 員 13 万人、両方会員 4 万 人
設置・運営 (実施)主体	民間法人等	市町村等	市町村、社会福祉協議会等
設備と 職員等	設備：指導訓練教室には 訓練に必要な機械器具等 を備えること、その他指 定放課後等デイサービスの 提供に必要な設備及び 備品等を備えること 職員：児童指導員、保育 士又は障害福祉サービス 経験者、児童発達支援管 理責任者、機能訓練担当 職員、管理者等	地域の実情に応じ設定	提供会員(地域住民。資格 要件等なし。センターの定 める講習は要受講)

	放課後子供教室	公民館	図書館
事業の 目的・内容	放課後や週末等において、全ての子供たちの安全・安心な活動場所を確保し、地域と学校が連携・協働して学習や様々な体験・交流活動の機会を定期的・継続的に提供する。	市町村その他一定区域内の住民のために実際生活に即する教育、学術及び文化に関する各種の事業を行うことで、住民の教養向上、健康の増進、情操の純化を図り、生活文化の振興、社会福祉の増進に寄与することを目的とした施設。子どもや親子を対象とした事業が行われていたり、「放課後子供教室」の実施場所ともなっている。	図書、記録その他必要な資料を収集し、整理し、保存して、一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資することを目的とする施設。子ども専用の部屋を設けたり、児童や青少年向けのサービス(児童・青少年用図書の整備・提供、読み聞かせ等の実施)が行われていたりしている。
設置(実施) 場所	学校の余裕教室、公民館等		
設置(実施) 状況等	17,615 教室 (H29.10 現在)	14,171 館(H27.10 現在) ※住民たちがお金を出し合ってつくる「自治公民館」約 70,000 館。(H14 年度調査)／ 公民館・公民館類似施設の利用状況(青少年団体延べ利用者数) 13,548,905 人(H26 年度実績)	3,331 館(H27.10 現在) ※私立図書館 23 館／ 図書の貸出業務等の実施状況(帯出者数うち児童) 19,844,842 人(H26 年度実績)
設置・運営 (実施)主体	都道府県、指定都市、中核市、市町村	市町村	都道府県または市町村
設備と 職員等	地域学校協働活動推進員等の地域住民	設備：地域の実情に応じて、必要な施設及び設備を備える。 職員：館長、公民館主事など	設備：図書館資料の開架・閲覧、保存、視聴覚資料の視聴、情報の検索・レファレンスサービス、集会・展示、事務管理等に必要な施設・設備(市町村立) 職員：館長、司書など

	博物館	総合型地域スポーツクラブ	プレイパーク
事業の目的・内容	歴史、芸術、民族、産業、自然科学等に関する資料を収集し、保管し、展示して教育的配慮の下に一般公衆の利用に供し、その教養、調査研究、レクリエーション等に資するために必要な事業を行い、あわせてこれらの資料に関する調査研究をすることを目的とする機関。児童・生徒に対し入館料の優遇制度を設けたり、対象となる事業が行われたりしている。	「多種目」「多世代」「多志向」というスポーツクラブとして、地域住民によって、自主的・主体的に運営されているもの。公共スポーツ施設や放課後・休日の学校体育施設開放などを活用して、身近な場所でスポーツをすることのできる機会を提供している。市から放課後児童クラブの管理運営業務を受託し、遊びの空間に、スポーツ指導者がコーディネーショントレーニングを取り入れた運動遊びのプログラムを提供しているクラブがある。	屋外で、自然の素材や道具等を使い、穴掘りや水遊び、基地づくりなど、やりたいことが自由にできるよう環境を整えている遊び場。多世代の人が集う地域の居場所ともなっている。冒険遊び場とも呼ばれる。
設置(実施)場所		学校施設・クラブ施設等	都市公園、公共用地、私有地等(自治体の事業として使用、開催時の許可を得るなどして実施)
設置(実施)状況等	5,690 館(H27.10 現在) ／博物館・博物館類似施設における事業実施状況(参加者数うち児童生徒数) 3,154,302 人 (H26 年度実績)	3,580 クラブ(H29.7 現在) ※うち、放課後児童クラブや放課後子供教室への指導者の派遣など連携・協働した取組を実施しているクラブの割合は 13.7% [回答:1,891 クラブ](平成 29 年度総合型地域スポーツクラブに関する活動状況調査)	約 400 団体が活動。 ※常設のプレイパークは少なく、定期的に開催しているところが多い。
設置・運営(実施)主体	地方公共団体、一般社団法人、一般財団法人、宗教法人、その他法人等		NPO 法人等
設備と職員等	設備：博物館資料を適切に保管、青少年向けの音声解説、その他利用者の円滑な利用、利用者が快適に観覧できるように必要な施設及び設備 職員：館長、学芸員等専門的職員	設備：クラブハウス、学校体育施設、公共スポーツ施設、民間スポーツ施設等 職員：クラブマネージャー、スポーツ指導者、事務局員等	設備：事務所、倉庫、手作り遊具等 職員：プレイリーダー。専従で配置されている場合もあれば、地域住民が担っている場合もある。

2. プログラム評価

この講義録は、児童館等における「遊びのプログラム」の効果の検証・分析に関する調査研究拡大ワーキング委員会（平成30年10月16日）において行われた講義及び質疑のうち講義部分を収録したものである。評価にかかわる研究の一つとして参考にしたので、ここに掲載する。（文中PPTの表題を「 」、スライド番号を【 】で示してある。）

なお、当日使用したスライドは基本的にそのまま掲載してあるが、スライド【56】～【58】は当日机上配布のみのものであるので削除した。また、当日は講義補助資料として「臨床心理学・第13巻第3号・2013年5月」に掲載された「プログラム評価研究 一臨床心理サービスのアカウントビリティ向上に役立つ視点」（安田）も配布されたが割愛してある。

○司会

この時間の講師は、研究会の一員でもありますけども、プログラム評価のご専門でいらっしゃいます法政大学キャリアデザイン学部准教授の安田節之先生です。

この研究会では、児童館のさまざまなプログラムを評価するにはどうしたらいいのかということを考えておりますけども、安田先生にはそのプログラムとは何を指すのか、そして、プログラム評価とはどのようなものなのかについてご講義いただければと思っております。それでは、安田先生、よろしく願いいたします。

.....

「プログラム評価の基礎

—児童館の調査研究にプログラム評価アプローチをどう活用するか—

法政大学キャリアデザイン学部、安田と申します。

本日は1時間ということで、14時から15時までプログラム評価の概要についてお話しして、残りの1時間で質疑応答にしたいと思います。大抵半日くらいでやるワークショップのものを短く1時間でやりますが始めさせていただきたいと思っております。

「プログラム評価とは何か」【2～29】という点ですが、昨今いわゆる社会的責任つまりアカウントビリティとかエビデンスとかという言葉がキーワードになっています。ですので、税金も含めさまざまな資金をもとにした取り組みは評価しないといけない風潮になっています。そのときに評価をするのですが、以前は、あまり根拠を明示しなくていいというような状況だったんですけど、昨今ではデータをもとに評価してくださいとなっています。

実際、プログラムに関して何らかのデータで結果を残したいのですが、プログラム評価でそれは可能かという質問がよくあります。あとは、プログラム評価は方法論の話で、保

健・医療・福祉やビジネスの領域でもこの方法論を応用することができるので、たとえば、新しい研修プログラムを導入したんだけど効果がわからないのでよい方法はあるか、よい評価ツールはないか、予算に評価の資金はとってあるけど、何をどう評価すればいいかわからないというような、質問を良く受けます。例えば、3年間のプロジェクトがあります、私はプログラム評価の研究者としてそれに携わりました。ただそのプロジェクトはすでに2年半たっています。で残り半年となります。そこで残りのあと半年で、評価しなければならないのですが、どうですかみたいな話で。基本的に何かちょっとその場だけで呼ばれて、それでこんなアンケートつくったんですけどこれでいいですとなる。そのような状況になると、これでいいのではないのでしょうか、と言わざるを得ない。そういう状況に置かれることが多い。そのため、評価研究をやっていく上では、最初の草案の段階というか、プロジェクトを企画する段階で評価を組み込むというのがやっぱり一つのポイントなのかなと思っています。

スライド【3】について評価というと、そんなのは満足度の評価のようなものでしょう、とビジネス領域の方から言われたりとかします。その満足度に関してのデータはいろんなところでとってますと。だけど、それ以外のデータはとっていないのですが、それで評価したのかと言えるのかというようなことを聞かれます。

またスライド【4】に関し、理解と誤解についてなんですけれども、誤解として、比較的短時間にできるというのがあります。できない場合のほうがむしろ多いです。例えば事前事後の評価だったりとかすると、事前のベースラインのデータがないと評価が成り立ちません。先ほどの例ですと、3年のプロジェクトの残り半年で、2年半前のベースラインつまり比較の基準となるようなベースラインがないと評価ができないということです。

プログラム評価は統計手法のように決まった方法、作法があるというふうに言われるんですけど、そうではありません。プログラム評価はいわば総合芸術のようなものと形容される先生もおられます。統計手法のように例えばt検定だとか、そういうようなものでももちろんないと。ですので、方法論に関しては、プログラム評価に関しては、いわゆる何でもありな部分はあるんですけれども、何個かの基準が必要になります。それらについては後で話したいと思います。

プログラム評価をどこで学べるのかというのは、基本、例えば心理学部、教育学部、福祉、いろんな、あとは発達科学部みたいなところも結構諸外国であったりして、そこで必ず一つは評価の授業があったりとかするわけです。日本の現状で見ると、評価の授業自体もなかなか設置しづらいところもあります。実際ないところの方が多いです。またプログラム評価や評価研究という領域は、本来学問として成り立つのかみたいな議論も結構あったりします。

ですので、そのような背景で成り立っているのがプログラム評価研究の領域です。地道な作業があって、とくに裏方の作業となるのですが、かなりの技術力と創造性が求められます。後は実際に評価を求めている人たちへの答えを出すのに即効性が求められもします。

例えば、昔であれば問題なかったのですが、このところだんだん私も瞬発力がなくなってきちゃったりとかしたんで。昔だったら、「えいや」って1週間でまとめるような気力とか体力もあったんですけど、最近はまだ本当に対応できないことも多いです。即効性を求められる場合は、基本、一人で動くときが多いので、僕のような基本一人で作業を行い研究者の場合は、そこら辺難しいかなと思ったりしています。

次にプログラム評価とは何か【5~7】、についてですが、基本、説明するときにはやっぱり基本に戻り、プログラム評価とはプログラムを評価することと説明します。ここ10年ぐらいプログラム評価に関する話をさせていただいているんですけども、以前はプログラムというと、コンピュータのプログラムじゃないかみたいな話が多かった。最近では、いろんなところにプログラムという概念なり、実践なりというものが入っているので、あまりその前提を確認する必要がなくなってきています。人が中心となって行う実践的な活動がプログラムとなります。主にスライド【5】にあるような健康やwell-being、QOLみたいなものの向上を目的とするのがプログラムということになります。実際に特定の社会的・教育的目標を達成するために、人が中心となって介入のアクションを行うために作られたものがプログラムとなります。例えば、心理教育的介入であったり、社会プログラムみたいなものがプログラムの例となります。

このプログラムという概念ですが、児童館の場合、なかなかプログラム概念として捉えることが難しかったりします。以下のもの【7】がプログラムとみなせることとなります。活動団体、プロジェクトだったりとか、方針、政策みたいなものですね、ポリシーも含まれます。これって基本的には明確な目的と目標というものをベースにして作られているものなので、それはプログラムとももちろんみなせませす。明確な目的、目標というのがあるって、ちゃんとそれにヒト・モノ・カネ・情報・ネットワークみたいなものについてプログラムが実施されている場合に関しては、そもそもプログラムの定義に固執しなくてもいいということになります。ですので、そのときはプログラム概念についてはOKなので、評価をどうしようか、データをどういうふうにとっていこうかみたいな話を中心となると。

で、プログラムって、次のスライド、スライド【8】なんですけれども、最初にプログラム評価を始めたときというのは臨床心理の専門家とご一緒することが多かったです。臨床心理の専門家は、どちらかというとクライアントを助けるということを重視しているので、カウンセラーがいてクライアントがいて、1対1でのカウンセリングが中心となります。それで、クライアントがよくなってくれるってことは、重要であると。

一方で、カウンセリングを一つのプログラムというふうに捉えたりすると、その1対1のヒト、サービス提供の、つまり支援者と利用者という1対1の関係じゃなくて、もっと上位概念としてのプログラム概念が重要になってくると。つまりプログラムには、ヒトのほかにもモノ、カネ、情報が投入されています。ステークホルダーと言われるマネジメントの立場の人たちというのは、それをそろばんはじきながら、そのプログラムで大丈夫なのかというようなことを考えていくことになると。実際、現場の支援者、特に臨床心理の

場合、そんなことは特に考えず、とにかく本当にクライアントに治ってほしい。自己研さんとかもすごいされていて、週末に研修行ったりとかして、自分のスキルはどれだけクライアントに役立つのかということを実際に真剣に考えてらっしゃる方がすごく多い印象です。

一方で、いわゆるステークホルダーの目からすると、やっぱりそれだけではなくて、もっといわゆるマクロな視点から見たいかなきゃいけないという部分があります。心理学の方法論というのは、基本的に個への効果を見るためのものなので、それを中心に発展してきていると。ですので、統計手法とかも含めて、量的・質的もそうなんですけれども、個人のプロセスを明らかにする方法論っていっぱいあるんですけども、それを一つ二つ次元を上げて、メゾマクロの領域ですよね、そういうところで、どういうふうに効果を明らかにしようみたいな話ってなかなかできてないんですね。

次のスライド【9】、なんですけど、実践者あるいは昨今実践研究というのが本当に重視されてきて盛んになっています。それぞれのフィールドでかかわっている実践や活動はそれぞれプログラム化されていますよ。方針、目的であったり、財政的な裏づけ、ステークホルダー、成果が出ることへの期待ですね。さらにエビデンスに基づいた実践というのは、結構盛んに重要だと言われて、それは心理でも昔から言われてましたし、もちろん教育、社会、福祉もそうですし、経済のところでもまた別の流れで、エビデンスが重視されるようになりました。

さまざまな実践的な介入【10】ですけれども、先ほど待ち時間に校長先生からいろいろと「プログラムって何か」みたいな話を伺いました。本当に全てのはプログラムとみなせますよと、対人援助であろうと教育であろうと人材育成、組織開発、コミュニティ活性化みたいなものをプログラムとみなせます。他方で一つ重要な定義、つまりプログラムと呼べるか呼べないかの基準としてゴールの存在があります。ゴールがあればどんな取り組みもプログラムとみなせます。逆に場当たりのもの、とりあえずやってみたらこんなことになっちゃったみたいなものは、残念ながらプログラム評価の観点からするとプログラムとみなせない。ですので、プログラムがプログラムと呼ばれるためには必ずゴールが必要となります。

そのゴールなんですけれども、スライド【11】①～③ですね。何らかの問題があればその問題を解決することであったりとか、そもそもその問題を発生させないために予防することであったりとか、成長や発達の促進や健康だったりメンタルヘルスだったりとか、そういうものを促進するプロモーションがゴールにあたります。予防と促進は表裏一体で、プリベンションとプロモーションとなります。教育や研修といったものがゴールとなります。

プログラムが存在する領域もありますが、この3つに集約されるというふうに教科書的には言われています。

ただ、そのプログラムなんですけれども、評価することが難しいです【12～15】。存

在が確認しにくいというところがあります。これは本に書いてあることそのままなので、あんまりおもしろくないかもしれないんですけども、サービスを商品である物と比較してみるという話です。これはやっぱりカバーしといたほうがいいのかと思うのでそうします。形がないのがまずあります。提供場面の共有というのは、支援者がいて利用者がいますよと。もし利用者だけがいて支援者がいてもプログラムは成り立たないし、利用者もいても誰も利用しなかったら、それも成り立たない。つまりこれが同時性が必要であるという話です。支援とか教育の方法は、一つとして同じものがないという意味で異質性があります。そして、サービスもプログラムも利用されなければなりませんよという意味で消滅ですね。ですので、そういったことを踏まえても、プログラムの見える化が必要となると。

今日お話しするプログラム評価についてですが、すべては時間内には無理なので、特にプログラムの見える化、可視化について共有させていただければと思っています。まずモノとサービスの連続・非連続性です。これに関してはですね、もの作りの場面は、品質管理みたいなのができやすいと。というのも車をつくるのであったとしても、ラインがあってどこでどういうふうに作業をしてという作業工程がしっかりしている、つまり標準化の論理が働いている。それが「もの」の代表となります。例えばファストフード店に関して、基本的に生産工程が標準化されているので、どこの店で食べても同じということになります。次に理髪店、美容室になると、ちょっと変わってくる部分があるかもしれません。つまり、人がかなり関与する部分があるので、技術者のスキルとか経験とかそういったものに影響されることとなります。そしてスライド【14】の右端のところに行くような対人支援とか対人サービス、いわゆるプログラム評価が対象としているのは「もの」とは正反対のところにあるとなります。当然、それを標準化し評価しようとしても難しくなります。なぜならそもそものプログラムであったりサービスであったり支援だったりというものが違うんで、それを標準化する場合、難しい部分が出てきますよと。

そうすると、スライド【15】で、評価のひな形となるのがサービスか医学かとなるわけです。この辺りからはかなり込み入った話になるので簡潔にいきたいのですが、基本的に医学モデルというのは、右側にある、原因と結果がしっかりしているものになります。どれだけ薬を投与しどれだけ効き目があったかというdose-responseです。このモデルでいくんだとしたら、基本的に児童館はプログラムがあります、いついつ誰々がどのくらいの期間、プログラムをやれば、児童にこれだけの効果が見えますよ、そういった原因、結果がしっかりと判明していれば、この医学モデルに沿っていけばいいわけです。経済などの領域などがそうなのですが、エビデンスは、ちょっとここには書いてないんですけど、いわゆる原因、結果がしっかりと成立してることの裏返しとなります。

翻って、児童館も含めて、ヒューマンサービス領域のプログラムに関しては、そういった原因、結果のモデルが適用しにくいんじゃないかというふうに個人的にも思ったりします。特に支援の質改善とかというような話になってくると、基本的にいわゆる医学モデル

だとか原因、結果モデルだったりすると、こういったプログラムをやるとこうやって効果が出ますよというようなことがあって、なぜそれがきいたのかとか、どういうふういきいたのかということには答えることができない。ロジックで答えることができない。なぜなら原因を投入しました、結果が出てきました。そのプロセスに関してはブラックボックスだからというような話です。

一方で、サービスモデルに関して、これはもの作りのモデルだったりとかするんですけども、原因、結果のところは重視することはするのですが、それよりもっとプロセスを重視している部分があります。もしかしてこういうようなプロセス重視のほうは実はサービスの改善に重要なんじゃないかと。この児童館の研究が始まるちょっと前ぐらいから考えていたことがあって、それはどういうことかという、基本的に医学モデルがリサーチであるのに対して、サービスモデルというのはどちらかというところとエンジニアリングであると。これまでプログラム評価は心理学も含めたリサーチに軸足をおいてきたのですが、サービスの質改善といった議論になると、むしろ品質管理といった工学分野で議論されているプロセス重視の思考が必要なのではないかと思っています。これはベストプラクティス・アプローチに基づくプログラム評価研究というテーマで科研費のプロジェクトで現在、研究中です。

スライド【16～19】のところなんですけれども、評価することが難しいということですね。効果が見えにくいという点で。多くのプログラムが人から人へ何らかの価値を提供していく、それが効果、メリットとなってあらわれるというのが基本的な考え方です。プログラムを提供する側は、スライドにあるように、いわゆるニュートラルな顔をして支援をします。受益者、クライアントは、スライドのような、しかめっ面というかネガティブな顔をしています。プログラムを提供した結果、にこにこ顔、ポジティブになってます。それを効果というふうに定義してます。

これクライアントが1人であればそれはすごくわかりやすいと思うんですけども、提供者が大勢して、受益者が何人もいたりとかすると、効果も当然それぞれ異なってきます。これは児童館だけではなくて、教育に関してもそうです。つまり提供者、例えば教える側が何かを伝えてどういうふうに響くかというのは、個人個人違う、それをちゃんと評価するってどういうことなのというのが議論されるわけです。この辺りになると非常に不明確な点が当然でてきて、いわゆる教育評価における評価不要論というか、効果もわからないそんなものは評価してもしょうがないんじゃないかという考え方です。ご意見ごもっともで、何なら評価いらんないんじゃないかと。例えば、児童館の利用者である児童生徒が、児童館の効果を実感してくるのというのは大人になってからという部分が結構あったりして、これは練馬の児童館のヒアリングの際に分かったでもあるのですが、児童館で遊んでいるときというのは、それは楽しいって言いますよと。そこを、じゃ評価して何の価値があるのかと。むしろ、児童館がその後の人生であったり進路であったりですね。そういったものにどう役に立ったのかということを見分けて初めて、プログラムの効果があったと言

えるのではないかということになるのです。

これはちょっと脱線しちゃうかもしれないんですけど、あるプログラムだったんですけど助言させていただくことがあったんですけど、プログラム自体が効果があるかどうかというのは、事前事後で結構見たりとかする。ただ、効果が後に出てくるという場合には別のアプローチがいかなきゃいけないと。そうすると、より実質的に、インタビューなどでのアプローチが可能になるかと。サクセスケース・メソッドという話につながっていくのですが、このメソッドは、基本的に、いわゆる事前事後のプログラム評価に懐疑的な研究者が言っていることなんですけれども、結婚生活の質を例に挙げています。結婚生活の質についてなのですが、その評価について、今の評価体系というのは結婚の生活の質について、それを結婚式といういわゆる短期プログラムの事前事後の変化によって議論しようとしているようなものであるとしています。

だから、児童館に関しても、児童館に通っている間は、その効果というのはなかなか現れにくいし、表わしにくいものがある。効果は児童館を出て、その後、成長していく過程の中で、そこでの経験とか、そういったものからが児童生徒のその後の人生や生活にどれだけ役に立ったか、それが児童館の価値とか意義みたいなものにつながってくることになる。もしそのような議論になると、児童館のプログラム評価というのは非常に難しくなります。

スライド【20～23】ですけれども、評価方法、評価基準、ステークホルダーもさまざまという点です。例えば受益者がいて、そのメリットがいっぱいあったりします。それが、受益者がいっぱいいて、その全てを足したものというのがメリットの総和、プログラムの価値かといえば、イエスの場合もありますし、そうじゃない場合もあるということです。例えば、障害や福祉に関するプログラムに関しては、別にそのメリットが最大化されなかったとしても基本的に守らなければいけないプログラムだったりとかするわけです。個々のメリットが多いからといって、即継続するかしないかということ議論するような性格のものではないという意味なので、スライド【21】にあるように、YES&NOということになります。

プログラムの価値に関しても実際データというのが、一般的に好ましいというふうに行われている部分があります。一方で、政治的な判断とか、結構乱暴な話ですが、なかには適者生存・自然淘汰みたいなものもあるんじゃないかみたいな議論もプログラムの価値に関する議論にはあります。つまり、社会的に生き残ったプログラムが良い、つまり価値あるプログラムであると判断するということです。つまりこれは適者生存に関する判断基準です。さらに誰が判断するかというのは、もちろんプログラム実施者や研究者ということもありますし、マーケットであったりとか、そういうようなものも出てきます。プログラムの価値を個々のメリットの総和としての価値とすることができない点についての補足説明でした。

ちょっと早口ですが、「プログラムを評価することの難しさ」その4に行きます【24～

29】。評価に対するイメージや理解が多種多様というところです。スライド【25、26】は団塊世代の方の大量退職に関する問題についての研究プロジェクトに参加していた時期にとったデータです。なかでも、地域包括支援センターという支援主体に対して評価のイメージを聞いたものです。結果ですが、評価については、データをもとに行われるべきというのが約50%（47.4%）でした。評価は自分自身の支援の質の向上に役立つとか、データによって客観視できるみたいなことが約9割以上の人たち、とてもそう思う・そう思うと答えていました。

一方で、評価を行いたい、評価の仕方がわからないという回答もありました。評価のスキルは、簡単にさっと覚えられるようなものでは実はなくて、結構長いトレーニングが必要だったりします。この時間や資源をいつ、どこで確保するのかという点については、課題が多いかと思います。

あとは、スライド【26】一番下のところを見ていただきたいのですが、これはいわゆる評価疲れと言われるものです。ふだんの業務で忙しくて評価まで手が回らないというのが8割以上という、これまさにそうだというふうに思います。実際、評価が業務の中に入ってる場合はいいんですけども、そうじゃない場合がほとんどだと思います。なので、評価という仕事がエクストラの仕事となっているのが現状だと思います。でするので、評価活動を優先する理由もないし、インセンティブも全くないと。だったら別に評価なんかやらないで、いわゆる支援の対象者である、児童に向き合ってることのみが重要なんじゃないかというふうな考え方になります。

まとめると、評価活動は、科学的なデータをもとに判断できる、支援の質向上に評価は役立ちますし、自分自身の支援を客観化することができるという利点があります。その一方で、何をどう評価していいかわからないし、評価まで手が回らないという状況もあるということです。

スライド【28】は十何年前のデータなんですけれども、このようなことを言われました。評価に対するイメージについて、評価なんて何の役にも立たない、利用者は人間であることを忘れていませんか。支援の名のもとに金もうけを考える人が多過ぎると。このときのアンケートでは、別にビジネスのことなど全く書いていなかったにもかかわらずです。ただ単に評価のイメージをお聞きしますというふうに聞いたんですけども、そういうふうに捉えられたというようなことですね。

あともう一つ、自由回答のデータ【29】です。介護をビジネスとして捉えている場合、質の向上より利益重視のところが多いため評価というものが必要なのかもしれませんが、ただ、やっぱりイメージとして、評価をベースに給与査定などが行われるというようなものと勘違いされている。勘違いというか、そういうふうに捉えられている。しかし、介護を根本の福祉と考えているところは、評価ということは必要ないほど利用者を大切に日々努力していますというようなことですね。もっともだというふうに思います。

次に、評価の目的【30～39】のところに行ってみようと思いますけれども、ちょっと時間

の関係もあるのでその1とその2【33、34】だけを見てください。

まず一つ目。説明責任のため、以前の風潮としてはサービス提供者が全力を尽くして利用者を支援することこそが最も重要で、数字などに結果は表われないというのが以前の風潮でした。ちなみに、説明責任の重要性が指摘されるより前の時代は、情報公開を徹底しましょうというような風潮があった。そう考えると、過去のように情報をただ公開するだけじゃなくて、その情報に対して説明責任を果たしましょうという時代になってきました。もしかして、情報公開、アカウントビリティつまり説明責任、そしてその後には、エビデンスというキーワードの重要度がさらに高くなる可能性もあるかと思います。もちろん、すでにエビデンスに基づく医療というように、特定領域では、すでに長い期間にわたって、エビデンスが重視されてきたという経緯ももちろんあります。

現在の状況としては、実践プログラムや提供したサービスの効果をしかるべき方法で評価することが重要です、これがアカウントビリティの視点です。ステークホルダー、納税者の視点などの視点が含まれています。

評価目的のその2【34】にいけます。実践の質向上のためです。経験や勘に頼ってプログラムをただ行うのではなく、評価という視点を持って、その実践を振り返ることが重要だということです。これには多分みんな合意していると思います。だとすると、その実践を可視化する必要が出てきます。その可視化手法の一つとして、メゾ・マクロな実践活動を、プログラムという観点から客観視することが必要になるということです。

しっかりしたマネジメント及びその可視化ができて初めて有意義な評価活動になるということです。プログラムのマネジメントがあって、評価活動が後からついてくると。本末転倒という英語は、**Putting the cart before the horse**とあるのですが、このようにならないようなことが必要ですと。つまり、プログラムという活動がしっかりあって、それを評価活動がフォローしているという状況です。本末転倒にならないように、つまり馬車の部分の評価活動が、馬の部分のプログラム活動を先導しないようにするというのが、この図【35】の主旨です。プログラムのマネジメントがしっかりできてはじめて、評価活動が有意義なものになるということです。

プログラム評価の背景【40～51】については話し出すと長いので、ざっと言うと、1970年代にアメリカの実験心理学者や社会心理学が実験ベースの実証的な心理学研究を行っていました。このころは、基本、実験室に閉じこもっての作業が多かった状況です。一方で、1970年代の公共政策や公共プログラムがうまく機能していなかったときに、J.F. ケネディのような政治家が音頭をとって、大胆な改革、社会改革を行おうとしました。いわゆる、何でもありな社会政策や公共プログラムではなく、アカウントビリティやデータといったものを重視した改革に着手しました。ただ実際、そのような改革を行おうとしても、どうやってアカウントビリティを果たしていいのか、どのような手法でデータをとったり、実験をしたりすればいいのか、分からない部分も多かったとのこと。そこで白羽の矢が立ったのが、先ほどの実験心理学者や社会心理学者でした。心理学領域において、

実験デザインがD.T.キャンベルといった研究者の貢献により整備され始めた時期でありました。ただ一方で、心理学者が実験室に閉じこもりがちで、自分たちの研究がどのように社会に役立っているかを実感できていなかった状況もありました。ここで社会政策側のニーズと心理学者のニーズが合致したわけです。つまり、社会政策側にはしっかりとした方法論を用いたプログラム評価を行いたいというニーズ、心理学者側には実験審をベースにした研究方法論は整備したが、それをうまく社会貢献に活用できていないというニーズの合致です。そこで、主に実験心理学を中心とした実証的なプログラム評価研究が行われるようになったのです。スライド【41】にプログラム評価の定義などを示しましたが、これらの定義をした人や書籍を出版した人のなかに心理学者が数多くいました。

時間の関係で、具体的な定義はスライド【41～45】をご覧ください。評価者の役割は重要だと思うので、ここでみてみたいと思います。

評価活動の目的の主なものは、アカウントビリティやプログラムの改善・質向上です。アカウントビリティに関しては、評価者は査定役や聞き取り役としての役割が求められます。改善・質向上に関しては、評価者というよりは、むしろコンサルタント役みたいな役割が求められています。私自身が主に評価活動に関わる際は、プログラムをどのように改善するかということがミッションとなることが多いです。そのため、コンサルタント役、つまりプログラムのマネジメントや評価に関するコンサルテーションというスタンスで関わることがほとんどです。コンサルテーションの場合、単なる紋切り型の評価活動ではなくなるため、プログラム評価の理論や方法論の知識が非常に大切になってきます。評価のコンサルテーションといっても、実際にしっかりとしたデータを取り評価につなげるといことになる場合はむしろ稀です。コンサルテーションで主に求められるのは、少なくとも私の場合ではですが、プログラムを現場の実践者やステークホルダーといった方々と見える化することです。可視化、見える化については、後のスライド【52】にあります。

有意義な評価【50】にするために、時間の関係で飛ばします。

評価と調査・実験【51】に関してはすごく重要なので、みておきます。評価研究と調査研究との違いを考える上で、考える基準が、探求の焦点、結果の一般性、重要性の基準です。探求の焦点に関しては、調査・実験の場合は介入によって参加者が得たものは何かみたいな考察することを重視します。

一方で、評価の場合はより実践的で、介入あるいはプログラムを続けていくべきなのか、あるいは中止すべきなのかという意思決定が伴います。調査の考察と評価の意志決定、ここが違います。

考察も重要なのですが、プログラム評価の場合、評価結果がその後の意志決定につながらなければ、意味がないというスタンスになります。实用重視評価を提唱した、M.パットンという評価研究者がいるのですが、彼の主張は、役に立たない評価というのは時間の無駄だし、リソースの無駄だからやめましょうと。つまり、評価結果をどういうふうにするのかということを、評価を行う前に事前に明らかにすべきであるとしました。具体的に

は、評価を求めているのはステークホルダーであるので、そのステークホルダーが重視するもの、つまり価値を中心に評価しよう。そうすれば、評価結果が、それが肯定的な結果であれ否定的な結果であれ、何らかの意思決定に役立つだろうというのが趣旨です。これは実は、先ほど飛ばした、有意義な評価にするために【50】、というスライドのところが重なります。

結果の一般性に関しては、調査に関しては高くなります。統計的分析にしても何にしても基本的にサンプルをとって母集団を予測しているという話です。つまり、ある児童館でやっているプログラムをサンプルとして仮に統計分析をしたとします。その結果、良い結果が出たとします。調査の場合、一般的には、そのプログラムがすべての児童館で普遍的に当てはまるのか、良い結果を出せるのか、ということに着目します。なので、結果の一般性の基準は、高くなります。

翻って、評価の場合は、極論ですが、ある児童館でうまくいっているプログラムがあれば、それが別の児童館でうまくいっている必要は必ずしもなくなります。つまり、一般性の基準は低くてもOKなのです。もちろん、国や自治体などの大規模な政策評価の場合には、単一の実践活動のみに焦点を当てるわけにはいかないので、評価結果がよりマクロに、全体として当てはまるのか、という議論も必要になってきます。その場合には、結果の一般性の基準は高い必要が出てきます。

重要性の基準【52～60】に関しては、真実か価値かです。調査の場合、それを行う重要性はとことん突き詰めると、因果関係が成立するかどうかとなります。もし因果関係がしっかりと証明できれば、それを真実として受けとめることも可能です。一方で、評価の場合、真実を軽視するわけではないのですが、どちらかという、価値が重視されます。つまり、当該プログラムが良かったのか悪かったのか、有意義だったのかという価値、教育プログラムや公共・社会サービスの場合、それが公平・公正に提供されたのか否か、という価値基準が重視されます。つまり、有意義か（significance）、公平（fair）、公正（just）の観点です。

残り15分になってしまいました。プログラムの可視化【52～】についてざっとお話しできればと思います。可視化にはいろいろな方法があるのですが、私が重視しているのは、配布した論文のなかにある5段階のステップです。

第1のステップに、問題分析があります。プログラムによって解決したい問題というのは何かを明らかにするための分析です。プログラムは重層的に複雑に実践の文脈に関連してくるので、何を解決したいのかをはっきりと認識し、チームで共有することは重要となります。問題分析は個人での作業ではなく、チームで議論しあいながら行っています。問題分析の方法の詳細は、論文に書いてあります。

次にステークホルダー分析【70～73】があります。プログラムは、問題解決のためのいわゆる意図的なしかけです。自然発生的に出てきません。したがって、さまざまなステークホルダーが存在します。先ほどの実用重視の評価にもありましたが、しっかりとステ

ークホルダーが何を求めているのかを、プログラム評価を行う前に分析しましょう、という作業です。具体的には配布論文にあります。端的に、ステークホルダーの興味・関心という軸、ステークホルダーの権限という軸の2つの軸を引き、両軸における高低をもとに、ステークホルダーをマッピングするという作業です。そのマッピングをもとに、どのようなステークホルダーとの予めの調整が必要か、説明責任を果たすべきはどのステークホルダーか、ということをはっきりさせるわけです。

プログラムの構造化・ゴールの明確化については、スライド【62】と配布論文をご覧ください。

次のロジックモデルの作成【74～79】が、プログラム評価を行う上での肝になるかと思えます。ただこの児童館のプロジェクトで、ロジックモデルを作成して、という作業は、個人的には70点くらいかなと思っています。というのも、ロジックモデルを作成するという作業は、大変メジャーな活動で、いまは様々な非営利な活動においてロジックモデルが策定されているというのは、評価を行う上でのいわば必要条件となっているからです。つまり、ロジックモデルは決して珍しいものではなく、組織やプログラムにとって、あって当たり前となってきているのが現状です。70点としたのも、そこからどう発展させていけるか、というのが残りの30点の部分です。個人的にはですが、ベストプラクティスに基づくプログラム評価研究を個人の科研費で始めたのですが、初年度ということもあり、未だ有効な手法が開発できていません。

最後、駆け足になってしましますが、代表的な評価形式【83】についてみていきます。プログラム評価というのはいわゆる総論的なものになるのですが、各論的なものに、プロセス評価とアウトカム評価があります。プロセス評価は、プログラムが本当にうまくいっているのかについて、中間評価としてデータで表わすためのものです。アウトカム評価は、その名が示している通り、プログラムの効果があったのかを示すものです。プロセス評価とアウトカム評価と非常に似た分類に、形成的評価と総括的評価があります。形成的評価はformative evaluationで、総括的評価がsummative evaluationです。プロセス評価と形成的評価が類似していて、アウトカム評価と総括的評価が類似しています。形成的評価と総括的評価の例えでよく用いられるのが、料理人がスープの味見をするというのが形成的評価で、客ができ上がったスープを味わうというのが総括的評価です。

1時間あっという間でしたが、私からは以上です。

「児童館の調査研究にプログラム評価アプローチをどう活用するか」
(2018年10月16日 於:児童健全育成財団)

1

プログラム評価の基礎

法政大学キャリアデザイン学部
安田節之

2

プログラム評価 とは何か

よく受けるご質問(主に実践者)

3

- ・実施したプログラムについて、何らかの「データ」で結果を残したいが、プログラム評価でそれが可能か？
- ・新しい研修プログラムを導入したが、「効果」が今ひとつはっきりしない。よい方法はあるか？
- ・プログラムを実施しているが、よい「評価ツール」がない。何かよい指標や尺度はないか？
- ・「予算に評価の資金」を取ってあるが、何をどう評価すればよいか分からない。
- ・「満足度」に関するデータはあるが、果たしてそれだけで評価を行ったと言えるのか？

プログラム評価に関する一般的な「理解」と「誤解」

4

- ・プログラム評価は比較的、短時間に出来る。
→出来ない場合の方がむしろ多い(例:事前・事後の評価)
- ・プログラム評価は「統計手法」のように決まった方法(“作法”)がある。
- ・プログラム評価の方法論は「どこで学べるのか」。

プログラム評価は、地道な作業であり主に裏方の作業が中心となるが、技術力、創造性、即効性などが求められる。

5

プログラム評価とは？

= “プログラム” を “評価” すること

↓

「人が中心となって行う実践的介入のこと」

健康(health)、福利(well-being)、生活の質(QOL)の改善・向上が目的

※ 「Pro」・・・事前に示された
「gram」・・・書きもの

6

プログラムとは

特定の社会的・教育的目標を達成するために、人が中心となって介入やアクションを行うために作られたもの

- 心理教育的介入 (例: 人材育成プログラム)
- 社会プログラム (例: 社会福祉サービス)

7

プログラムとは(続)

一般に、以下のものもプログラムと見なせる:

- ・ 活動 (activity)
- ・ プロジェクト (project) ★明確な目的★
- ・ 機能 (function) ★明確な目標★
- ・ 方針・政策 (policy)

例: 政策レベル→施策・事業レベル→事務事業レベル

8

利用者

サービス提供

プログラム

ヒト (支援者) モノ カネ 情報

アカウントビリティ

ステークホルダー

幅広い視野で、支援活動(プログラム)を捉えることが重要。

9

プログラム概念の重要性

実践者や研究者がそれぞれのフィールドで関わっている実践や活動のほとんどすべては、プログラム化されている。



- 活動目的と設計
- 実行を支える財政的な裏づけ
- ステークホルダー(利害関係者)
- 成果が出ることへの期待
- エビデンスに基づいた実践

10

様々な実践的介入

- 対人援助
- 人材育成
- 組織開発
- コミュニティ活性化など

プログラムとみなせる

★ 「プログラム」と呼べるか、呼べないかの基準は何か？
→ 「ゴール」の存在

※ ゴールがあれば、どんな取り組みもプログラムとみなせる。

11

プログラムが存在する領域

- 教育
- 医療
- 保健
- 福祉
- 心理
- ビジネス
- スポーツ
- 地域コミュニティ
- 行政や社会保障領域など

多くが何らかの：

- ① 問題解決
- ② 予防・促進
- ③ 教育・研修

を目的としたもの

12

「プログラム」を「評価」することの難しさ【その1】

“プログラム”の存在が確認しにくい

13

プログラムの類似概念である「サービス」で考えてみると (参考: Gronross, 1990)

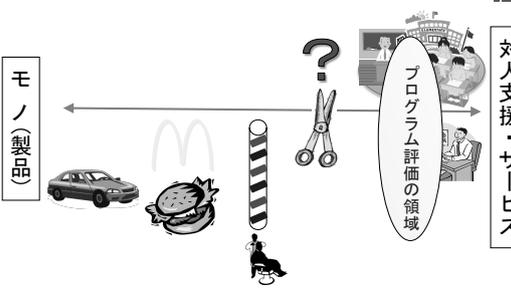
「サービス」 ※ 商品であるモノとの比較

- 形がない(無形性)
- 提供場面を共有(同時性)
- 同じサービスがない(異質性)
- 利用されなければ無くなる(消滅性)

⇒ “見える化”(可視化)が大切になる。

14

モノとサービス(プログラム)の連続・非連続性



モノ(製品)

対人支援・サービス

プログラム評価の領域

15

サービスモデル？ 医学モデル？



対人・コミュニティ援助

薬の投与と効き目の関係性 (dose response)

評価が参考にすべきモデルはどちらか…

16

「プログラム」を「評価」することの難しさ【その2】

効果が見えにくく、得られる効果も人それぞれ違う。

17

効果が見えにくい理由

多くのプログラムが「人」から「人」へ、何らかの「価値」を提供し、それが「効果」(≒メリット)となって現れる

提供者 (例: 支援者) → 価値 → 受益者 (例: クライアント) → 効果 → 受益者

プログラムがもたらす価値

18

提供者 → 受益者 (メリット) → 受益者 (メリット) → 受益者 (メリット)

それぞれ異なる

19

提供者 → プログラムが提供される → 受益者 (メリット)

其々のメリットを誰がどう評価するか?

20

「プログラム」を「評価」することの難しさ【その3】

評価方法、評価基準、ステークホルダーも様々...

21

メリット + メリット + メリット + ... = プログラムの価値?

受益者

受益者であるクライアントへの“メリット”の総和がプログラムの価値(≒社会的意義)と言えるか?

→ YES & NO

22

誰が判断するか?

- ・社会全般
- ・市場(マーケット)
- ・国や自治体
- ・利用者
- ・プログラム実施者 など

どのように判断するか?

- ・データ(エビデンス)
- ・社会状況等
- ・政治的判断
- ・社会的意義
- ・“適者生存・自然淘汰” など

プログラムの価値

判断基準は何か?

- ・効果の程度・持続性
- ・ニーズの有無
- ・費用対効果
- ・利用率 など

23

プログラムの価値の評価

「メリット」と「ワース(社会的意義)」を体系的に評価

具体的には (Scriven, 2004):

「価値」

- ① プロセス
- ② アウトカム
- ③ コスト
- ④ 比較優位性
- ⑤ 一般化可能性

24

「プログラム」を「評価」することの難しさ【その4】

「評価」に対するイメージや理解が多種多様

25

評価のイメージ

例えば地域包括支援センターでの評価の役割に関する調査結果では

質問項目	“ややそう思う” “そう思う”合計
★ 社会福祉サービス全般の質の向上は、科学的なデータをもとに行われるべきである	47.4%
★ 評価は自分自身の支援の質の向上に役立つ	95.9%
★ データによって自分自身の支援を客観視できる	90.6%

26

評価のイメージ(続)

質問項目	“ややそう思う” “そう思う”合計
★ センターでの利用者への支援やサービスの質の評価を行いたいが、評価の仕方がわからない	53.2%
★ 「評価」が大切といっても、業務の何をどう評価してよいかわからない	51.4%
★ 普段のセンターでの業務で忙しく、自分の支援内容の評価(自己評価も含む)まで手が回らない	83.6%

27

つまり、現場における評価は・・・

- ・実践の質向上 → 科学的なデータ
- ・評価 → 支援の質の向上に役立つ
- ・評価 → 自身の支援を客観視できる

↓
しかし

業務の何をどう評価してよいかわからない
普段の業務で忙しく評価まで手が回らない

28

別のアンケートの自由回答では・・・

現場での評価のイメージ(介護デイサービスの場合):

評価なんて何の役にも立たない。利用者は人間である事を忘れていませんか。支援の名のもとに金儲けを考える人々が多すぎる。

29

「評価」のイメージ(続) (介護デイサービスの場合)

介護をビジネスとだけ利用するところは、質の向上より利益重視のところが多いため、評価というものが**必要な**のかもしれません。しかし、昔から介護を**根本の福祉と**考えているところでは、「評価」という**ことが必要ない程、利用者を大切に**して日々努力しています。

30

プログラム評価とは？

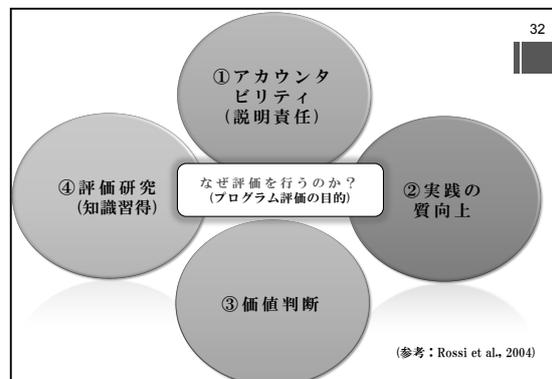
31

評価 ⇒ Evaluation

└───┬───> Value (価値)

つまり・・・
評価には、「価値(観)」が関係してくる。

だから・・・
当該プログラムの“良し悪し”や“公平性”などを評価
⇒ 単なる調査・実験とは違う



評価目的(その1) 33

「説明責任(accountability)」のため

サービス提供者が全力を尽くして、利用者を支援することこそが最も重要で、数字などには結果は表れない

以前の風潮

実施したプログラムや提供したサービスの効果をしかるべき方法で評価することが必要

※ステークホルダー(含:納税者)の存在が重要視される時代

現在の状況

評価目的(その2) 34

「実践(プログラム)の質向上(改善)」のため

プログラムという視点から実践を客観化 → 改善点が明らかに

35

しっかりとした「マネジメント」(及びその可視化)が出来てはじめて有意義な「評価活動」となる。

プログラムのマネジメント

評価活動

“Putting the cart before the horse” (本末転倒)にならないように注意が必要

評価目的(その3) 36

「価値判断」のため

仮説検証 心理測定 統計調査 エスノグラフィー 会話分析 心理実験 質的調査

真実 ↔ リアリティ

価値

37

利用者のメリットとプログラムの価値(≒社会的意義)を体系化し評価

持続可能性

効率性

有効性

妥当性

持続的な運用が可能か?

効率よく運営されていたか?

利用者に効果が現れたか?

適切な介入であったか?

価値統合の視点 (国際協力銀行,2006)

38

持続可能性

インパクト

効率性

有効性

レリバンス

OECD/ DAC (Development Assistance Committee) criteria for evaluating development assistance (国際開発領域のプログラムの評価規準)

評価目的(その4) 39

「評価研究」のため

プログラム実践

プログラム評価研究

プログラム評価

測定・評価の専門家

アウトリーチ・曖昧さの許容マネジメント

エビデンス提示への支援

専門性の“フル活用”

プログラム実践の教育 (比較的多い)

知識・経験のトランスファー

プログラム評価の教育 (非常に少ない)

評価教育

参考:安田(2010)

40

多様な評価の定義と評価者の役割

41

プログラム評価とは(定義1)
 Rossi, Lipsey, & Freeman (2004) [7th ed.]

社会調査の方法を活用し、介入効果を
 システマティック(体系的)に研究

↓

社会状況を改善するための情報源とする

方法論を重視した“社会科学モデル”



42

プログラム評価とは(定義2)
 Patton (2008) [4th ed.]

プログラムの活動、性質、アウトカムの
 情報を体系的に収集

⇒ 何らかの判断を下し、
 ⇒ 介入効果の改善を行い、
 ⇒ 意思決定を行う

Utilization-Focused Evaluation
 Patton

評価結果の利用者と利用目的に準じた評価を！
 → 実用重視型評価(Utilization-focused evaluation)

43

(プログラム)評価とは(定義3)
 Chen (1995)

以下の2つの目的のために、エビデンスを収集

- ① プログラム介入、実施環境、アウトカムについての規範的なプログラム構造と実際の構造の適合性を査定する。
- ② プログラム効果、効果の背景にある因果関係のメカニズム、効果の一般可能性の程度を証明する。

「方法論」偏重ではなく、プログラム「理論」の評価を！
 → 理論主導評価(Theory-driven Evaluation)



44

(プログラム)評価とは(定義4)
 Scriven (1991)

明確化および正当化された基準により、
 物事(プログラム)の価値を判断すること

45

プログラム評価とは(その他)

「特定の目的を持って設計・実施される様々なレベルの介入活動およびその機能についての体系的査定であり、その結果が当該介入活動や機能に価値を付与するとともに、後の意思決定に有用な情報を収集・提示することを目的として行われる包括的な探求活動」(安田・渡辺, 2008)

46

代表的な評価形式

働きや機能の評価:
 「対象となる集団や個人に、意図されたとおりにプログラムやサービスが届いているかの判断のための評価」(例: Scriven, 1994)
 → プロセス評価

結果や効果の評価:
 「プログラムが対象とする人々にもたらす最終結果の評価」
 → アウトカム評価

47

具体的な評価アプローチ

- 社会科学アプローチ(例: social science research)
- 理論主導アプローチ(例: theory-driven evaluation)
- 実用重視アプローチ(utilization-focused evaluation)
- エンパワメント評価(empowerment evaluation)
- 発展的評価(developmental evaluation)
- ゴール・フリー評価(goal-free evaluation)
- CIPPモデル(context, input, process, product)
- 4レベルに基づいた研修評価(training and development)
- サクセスケース・メソッド(success case method)

48

評価者の基本姿勢

理論家 ← 実践現場では理論は通用するのか → 評価者

実践家 ← 実践を理論的に説明するとどうなるのか → 評価者

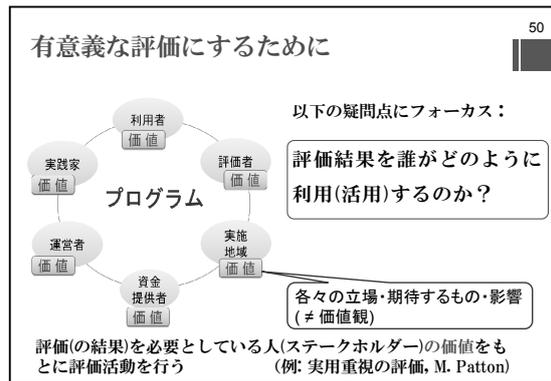
(参考: Weiss, 1995)

49

評価者の役割

評価目的	評価者の役割
アカウンタビリティ	査定役・聞きとり役。綿密性・完全性、独立性、力強さなどの資質
改善・質向上	コンサルタント役。問題点把握する洞察力、協働性など
価値判断	“裁判官”役。豊富な知識と経験。権威的な立場からの中立性・独立性
評価研究	研究者役。時に自身の仮説などが必要

(参考: Patton, 1997)



51

「評価」と「調査・実験」の違い (参考: Popham, 1992)

	調査・実験	評価
探求の焦点	介入によって参加者が得たものは何か？ [考察]	介入を継続すべきか、中止すべきか？ [決定]
結果の一般性	その介入は他の対象や文脈でも有効か？ [高]	介入の当該対象・文脈での効果はどうか？ [低]
重要性の基準	介入と効果の間の因果関係は適切か？ [真実]	その介入は“良いか悪いか”、“公平であるか” [価値]

52

可視化手法①：問題分析

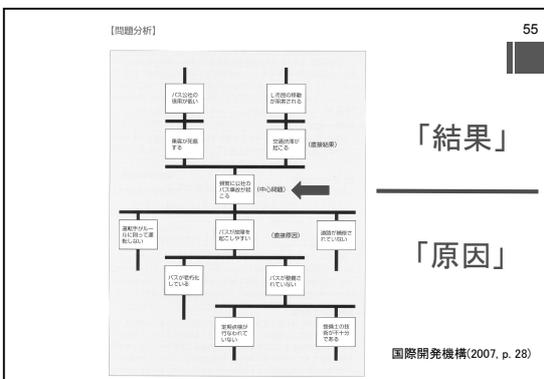
53

問題分析

- プログラムによって解決したい「問題」を明確化するための分析。
- 学生相談活動が対象とする問題は、あらゆる要因が複雑に絡み合っている。
- 場当たりのプログラムとならないように、しっかりと介入対象となる問題を見極める必要がある。

→問題に関する情報整理をする。
 →中心問題を定義し、それを引き起こしている原因(直接・間接)および結果(直接・結果)を明示する。

- 54
- ### 問題分析の枠組み
- ① 中心問題: 中心となる「1つの問題」を取り上げる。
 - ② 直接原因: 中心問題の直接的な引き金となる原因を考える。
 - ③ 間接原因: 中心問題に直接的ではないが影響を及ぼす原因を考える。(直接原因を媒介して影響を及ぼす原因)
 - ④ 直接結果: 中心問題によって直接的に引き起こされる結果を予想する。
 - ⑤ 間接結果: 間接的にもたらされる結果を予想する。



56

問題分析の例①

問題分析の例 ② 57

問題分析の例 ③ 58

まずは「中心問題」を検討

59

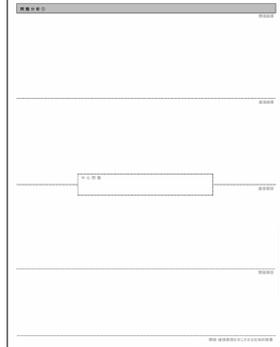
- 中心問題が基軸となるためしっかりと考える必要があるが、その際に下記の2つの視点(表裏一体であるが...)を踏まえると良い:

視点1. 「学生相談活動」が足りていないため生じている問題は何か。

視点2. 「学生相談活動」によって解決できそうな問題は何か。

- ★ コツは、「否定的な内容」を考える。
- ★ 解決策はこの段階では考えない。
- ★ 上記の「学生相談活動」は単なる例であるので、それを「相談活動における連携」や「大学組織への周知」などとするのも良いか。

60



→ このワークシートの内容を参考に問題分析を行う。

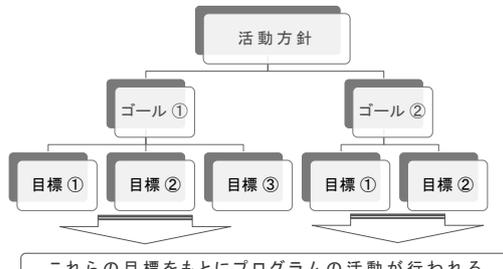
参考:
「プログラム開発と評価のための
キャパシティビルディング」
(p. 116の「ステップ1」)

可視化手法②： プログラムゴール の設定

61

プログラムゴールの設定

62



これらの目標をもとにプログラムの活動が行われる

事例を用いて少し説明 63

人生リバイバルプログラム

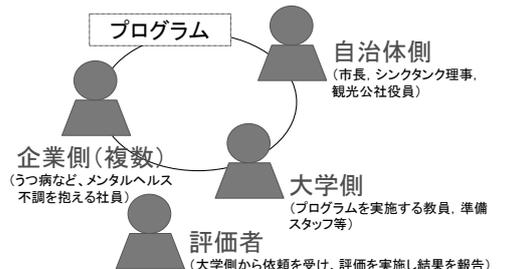
- 働き方の変化により、企業にメンタルヘルス不調者が多い。
- 特に人生の転機に立つ中高年者にそのような症状を持つ方が多い。
合計17名が参加



参考文献: つながりが人を救う「人生リバイバルプログラム」実施報告書
牧野寛・安田節之・人生リバイバルプログラム実施委員会(2012)

中高年者のメンタルヘルス向上を目的とした 心理教育プログラム(人生リバイバルプログラム)

64



プログラム

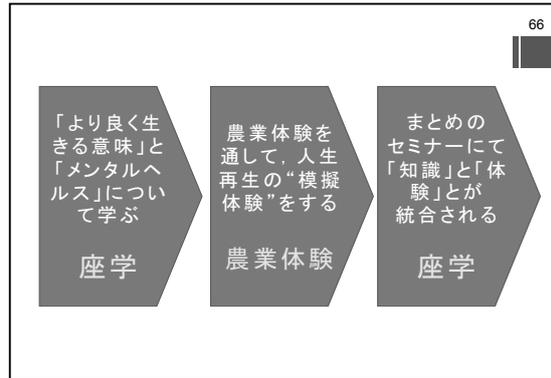
自治体側
(市長, シンクタンク理事,
観光公社役員)

企業側(複数)
(うつ病など、メンタルヘルス
不調を抱える社員)

大学側
(プログラムを実施する教員, 準備
スタッフ等)

評価者
(大学側から依頼を受け、評価を実施し結果を報告)

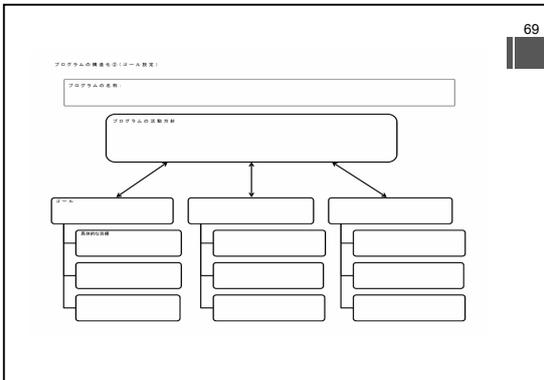
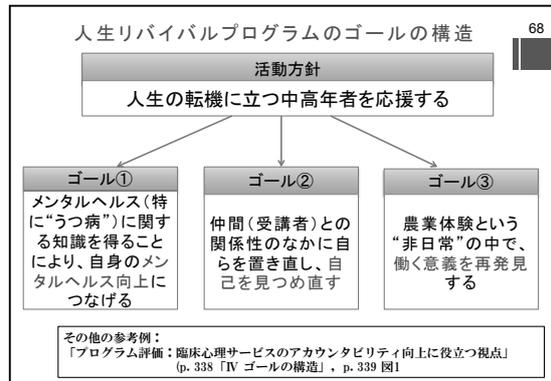
第1講	私たちの存在と社会／中高年者の生き方	65
第2講	中高年者のメンタルヘルス (1)	
第3講	若々しく生きるために／中高年者の心と体	
第4講	中高年者のメンタルヘルス (2)	
第5講	人生転換の心構え (1)	
第6講	人生再設計の進め方／再出発の経験と心構え (2)	
第7講	市の紹介・市での生活	
	農業体験	
第8講	人生を真剣に楽しく過ごす生き方 (1)	
第9講	人生を真剣に楽しく過ごす生き方 (2)	
第10講	人生再設計／再出発の経験と心構え (2)	
第11講	人生転換の心構え (2)	
第12講	まとめ上げセミナー	



67

活動方針やゴールを可視化する意義

1. プログラムの方向性を見失わない
2. 評価の際に参考となる“基準”ができる
3. “内部”や“外部”へのアピールになる



70

可視化手法③： ステークホルダー 分析

71

誰が判断するか？

- ・社会全般
- ・市場(マーケット)
- ・国や自治体
- ・利用者
- ・プログラム実施者 など

どのように判断するか？

- ・データ(エビデンス)
- ・社会状況等
- ・政治的判断
- ・社会的意義
- ・“適者生存・自然淘汰” など

プログラムの価値

判断基準は何か？

- ・効果の程度・持続性
- ・ニーズの有無
- ・費用対効果
- ・利用率 など

スライド再掲

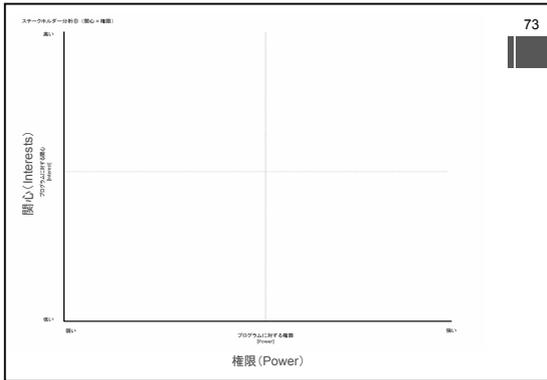
72

ステークホルダーとは、下記のような人々のこと

- ・プログラムの運営全般に関する決定権を持つ人々のこと。例えば、制度設計に携わる人、資金提供者、諮問機関・委員など。
- ・プログラム実施の直接的な関係者のこと。例えば、プログラム開発に携わる人、プログラムのマネジャーやサービスを提供するスタッフなど。
- ・プログラム(に参加すること)によって、意図する利益(効果)を得られる人々、あるいはその家族やコミュニティ。
- ・プログラムが実施されることによって不利益をこうむってしまう人々。例えば、資金提供の機会が失われてしまう人々など。

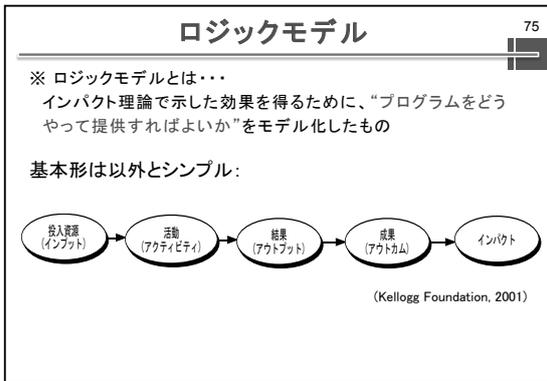
→ これらの多様なステークホルダーの関心や意見に対して適切な説明責任を果たすための第一歩として、ステークホルダー分析を行う。

(Greene, 2005, as cited in Bryson et al., 2011, p. 2)



74

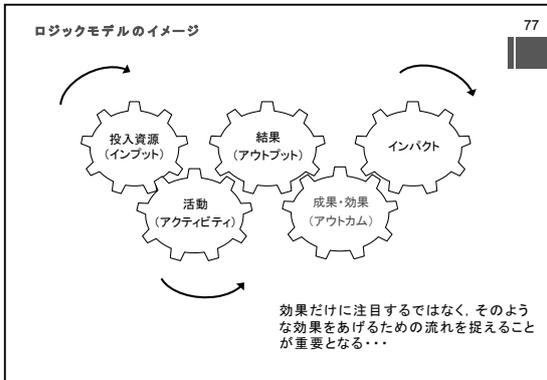
可視化手法④： ロジックモデルの 作成



76

ロジックモデルの各要因の内容

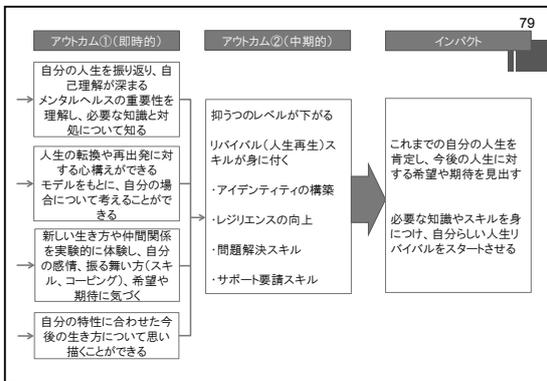
★ 投入資源 (input)	★ アクティビティ (activity)	★ 結果 (output)	★ 成果・効果 (outcome)	★ インパクト (impact)
介入活動の運営者やサービスの提供者、実施に要する設備(実施場所)や諸費用(人件費・教材費・施設利用費)、関連情報の収集、他団体・組織との連絡調整・連携など、介入活動に直接的・間接的に投入される資源(ヒト・モノ・カネ・情報・時間・ネットワーク等)。	予防や成長・発達促進を目的とした心理教育的介入、人材育成・組織開発のための教育研修、住民参加による地域での取り組みなど。その他、教育・啓発的な資料、ポスター、パンフレットなどの生産物、社会経済的に機能する構造や連携体制の組織構造的基盤など。	アクティビティによって直接的にもたらされた結果(産出物)、介入実施後の仕事量のデータ(例：数値・記録)。例えば、参加者の数や参加率、参加者の特徴や属性、満足度や効率性など。	介入活動の効果・成果であり、主に活動実施後における参加者の知識(Knowledge)/態度(Attitude)/スキル(Skill)/興味関心(Interest) [KASI]や行動レベルの変化・変容。	介入活動の実施に参加者レベルを超え、副次的・派生的に組織や制度あるいは地域コミュニティに及ぼされた影響



78

人生リバイバルプログラムのロジックモデル

インプット	アクティビティ	アウトプット	アウトカム①(即時的)
プログラム実施に必要な資源 ● 実施委員会 ● 受講生 ● 講師 ● 実施場所 ・大学 ・農業体験・宿泊施設 ● 企業-自治体-大学とのネットワーク(連絡調整) ● 運営費用 ● 告知・広報	中高年者の生き方とメンタルヘルスに関する研修 人生転換・再出発に向けた心構えに関する研修 農業体験・実習 全プログラムの振り返り・まとめの研修	計画通りに研修が実施され、受講生に学びが起こる(知識・態度・興味の側面) 計画通りに研修が実施され、受講生に学びが起こる(知識・態度・興味の側面) 農業体験で仲間と共に“非日常”を経験する 講義での学びと農業体験の経験が統合される	自分の人生を振り返り、自己理解が深まるメンタルヘルスの重要性を理解し、必要な知識と対処について知る 人生の転換や再出発に対する心構えができるモデルをもとに、自分の場合について考えることができる 新しい生き方や仲間関係を体験的に体験し、自分の感情、振る舞い方(スキル、コーピング)、希望や期待に気づく 自分の特性に合わせた今後の生き方について思い描くことができる



80

可視化手法⑤： 評価クエスチョン・ データ収集の検討

