

## 児童健全育成賞 奨励賞

# 体験とあそびを保障する為の環境構成 — 児童館の現場からみる体験の場に必要要素 —

兵庫県神戸市

神戸市立六甲道児童館 館長 金坂尚人

## 1. 体験格差の拡大

私が六甲道児童館に着任した19年前。放課後児童クラブの登録児童の保護者から相談を受けた。「こどもにいろんな経験をさせてあげたいけれど、どうしていいか分からない。ひとり親なので、なによりも自分自身に余裕がない。」との内容だった。

公益社団法人チャンス・フォー・チルドレンの今井悠介氏は2024年に著書「体験格差」の中で、アンケート調査を踏まえ、「こどもの成長に大きな影響を与え得る多種多様な『体験』を、『したいと思えば自由にできる(させてもらえる)こどもたち』と、『したいと思ってもできない(させてもらえない)こどもたち』がいる。そこには明らかに大きな『格差』がある。」ことを示した。<sup>\*1</sup>

神戸市には、全国の自治体の中で2番目に多い市内120館の小型児童館があり、地域の子育て支援の拠点としての役割を担っている。これは公立の学童保育の実施場所として設置してきたことも要因となっており、小学校終了後、家の代わりとしてこどもたちは「ただいま」と児童館に帰ってくる。また、こどもの出しているSOSは様々な問題行動として現れ、学校を含むこどもの所属施設職員は「今日こんなことがありました。家庭でも指導してください」を繰り返す。こどもに関わる専門家である職員が対応できないことを家庭に求めても難しいし、こどもの注目行動に対し、もう少し関わってあ

げてくださいと伝えたところで、保護者は十分に理解しているが経済的・時間的な余裕が取れないから困っている。それらが繰り返された結果、保護者自身は追い詰められ、小学校以外の場に所属することを避ける。そのような家庭のこどもたちは、登録の必要がなくいつでも自由にあそびに行ける場をもとめ、児童館の一般来館として利用しているケースが多い。放課後児童クラブおよび児童館の利用者にはその施設特性上、体験の格差の当事者である家庭の児童が多く利用していると考えられる。

技術の進歩により、こどもたちを取り巻く環境は情報であふれ、スマホを使って動画サイトやSNSで知らないことを簡単に検索でき、疑似的・間接的な体験を行うことは容易になった。こどもたちは、自分で検索するうちに知識に偏りができ、「知っているつもり」になっていることも多い。しかし体験で重視されるべきは、実社会で実際に「モノ」に触れ、「ヒト」と関わり合う「直接体験」である。

多くの保護者は、自分のこどもに豊かな体験や経験をしてほしいと願っているが、様々な理由で諦めざるを得ない現状がある。体験の格差は狭まるどころか、広がっているように感じる。私は「家庭だけでこどもたちの体験を抱えるのではなく地域全体で保障すべき」と考え、だれもが選択できる「はじめて体験への入り口づくり」を公的な場である児童館が担うことを意識して様々な事業を実施してきた。

本稿では、体験の格差が起こっている現状の課題を踏まえ、様々な子どもたちの体験を保障するために、社会全体で支える体験の場にはどのような要素が必要かを今までの児童館活動の取り組みから考察したい。

## 2. 体験の購入

今の子どもたちの生活には、「お金で購入する体験の場」は多く存在する。野球やサッカー、スイミングなどのスポーツから、ピアノ、絵画教室など文化的な活動まで多種多様な体験の場がある。また、休日に家族旅行やキャンプ等自然体験に出かけることもあるだろう。すべての子どもの興味を保護者がカバーできるわけがなく、保護者自身が何も知識がないことや、苦手な場合もある。その場合に体験の購入は、子どもの豊かな体験を担保する方法として効果的であろう。一方で、指導者が教えてくれることや、保護者が普段いかない場所や体験に連れていく等、子どもにとっては「受け身体験」とも言えるこれらの体験は、保護者からすると「生活にゆとりがあれば参加できる体験」という反面を持っている。

かつて児童館に毎日のようにあそびに来ていた小学校2年生は、設置してあるピアノを弾くことが目的だった。職員から手ほどきをうけ、ピアノが大好きになった女の子は、音楽会の時に担当がキーボードになったことを喜んで報告しに来てくれた。子どもたちは成長と共に家庭の経済状況を理解し、素直にやりたいことが言えなくなる。女兒は家の状況を理解し、経済的な負担はかけず自分の好きなことができる場所として児童館を選んだのだ。

物価の高騰は止まることがなく、保護者は就労せざるを得ない。ひとり親家庭の増加や、ダブルケア（子どもの育児と親の介護の両立）など様々な理由で、放課後児童クラブへ登録する児童は年々増加傾向にある。単身赴任世帯や、事業経営者等、子どもの休日と保護者の休日によずれがあることなどが事由となり、送り迎えや一緒にどこかに行く機会などをとることが難し

いケースもある。ある家庭からは、共働きだが両親二人分の大学院までの奨学金の返済に追われ、普段の生活費がかなり厳しく経済的余裕がないことを相談された。各家庭の経済状況や生活の苦しさは、子どもの一見した様子や保護者の勤務先等の情報が記入された書類だけで判断することはできない。「受け身体験」の実現には多かれ少なかれ、親の理解と協力が必要となり、家庭に様々なゆとり（経済的・人的・体力的・精神的）がないことが大きな壁になる。

## 3. 「体験を担う場」の変化

「受け身体験」は、学校活動の一環として小学校や中学校が行ってきたことで、経済的な格差などに関わらずほとんどの子どもたちが様々な体験をできるように機会を作ってきた。しかし、子どもを取り巻く社会の変化の中、学校に求められる役割が多様化し、学校及び教職員の業務が増加しており、さまざまな体験活動を学校行事内で担うことがむずかしくなっていくであろう。阪神間における学校行事の変化を見ても、運動会における練習時間の減少や、水泳の授業の減少、スキー合宿の廃止、自然体験の中止や日程削減、活動内容の簡素化もみられる。また全国的に中学校の部活動の地域移行が検討される中、補填する環境が十分に考慮されないまま進むと、誰もがスポーツや文化的な活動に触れる機会の喪失となることが懸念される。今後、学校の方向性により体験の入り口が減っていくことは否めない。これは今まで子どもたちのことをすべて学校に任せすぎてきた結果であり、学校で担っていた体験を地域社会全体でどのようにカバーするかを考える必要がある。

児童福祉の役割は子ども本人の努力ではどうすることもできない個人の発達や家庭状況などの凸凹を把握し、子どもを取り巻きさまざまな生きづらさをフォローすることである。私たちの児童館も常に学校と連携しながら子どもたち、家庭の必要に合わせた支援を行っている。

児童福祉法41条には「児童館は、児童に基づき児童厚生施設であつて、児童に健全な遊び

を与えて、その健康を増進し、情操を豊かにすることを目的とするものであること。」とある。そもそも児童館はこどもの屋内のあそび場としての意義だけではなく豊かな健全育成の理念のもとに、様々な体験活動、あそびを通じて地域生活を保障し、成長を支え、児童文化を育てる場として設置された。

地域において子どもたちの体験を長期的に支える場所として、児童館などの福祉施設等、公的なインフラの維持とさらなる活用が必要となる。

#### 4. 保護者のゆとりを生み出す「場」の必要性

子どもにとっての「受け身体験」を保障するためには、保護者の様々な「ゆとり」を確保することが必要であり、社会全体で体験活動の重要性を理解し、こどもの移動可能範囲内に体験施設を設置することが大切である。神戸市は市内120か所の児童館があることで、各地域内に自由に利用可能な施設があり小学生以上になると子ども自身であそびに来ることができる。子どもが普段利用できる「居場所」があることで、保護者の送り迎えや・移動に関わる負担の軽減となり、保護者の自由な時間や休息の時間を確保する事につながる。

また、体験の場が公的な施設であることで、無償及び安価で事業を行うことが可能となり、経済的な余裕に関わらず参加できる様々な場となる。その際、通常の申込制で不特定多数を対象にした事業だけではなく、六甲道児童館で実施している、父親（男性保護者）を対象とした「子どもと一緒に作るお手紙弁当(パパ弁当)」事業や、家族対象の「おかしの家づくり」・「セルフタイマーで撮る家族写真」等のように、必要に応じて一人親家庭を意識した事業や、父親等男性保護者対象事業など特定のターゲットアプローチを行い、対象を明確にすることで、当事者が参加しやすい状況をつくることができる。

児童館は、特定の登録者ではなく様々な人が

利用できる施設特性により、子どもや保護者の「やってみよう」というリクエストと、「だれかにつたえたい」という地域内の専門性を持った人をつなげやすい環境があるといえる。身近な地域を活用した自然体験は、保護者の中にも植物や生き物に対する安全管理知識に対する不安が大きく、専門性がある人や団体と一緒に体験したいとのニーズが大きい。児童館でもザリガニ釣り・廃線ハイキング・昆虫採集イベント等を実施しているが、保護者がこどものイベントに付き添いで参加するだけでなく、子どもと共に初めての体験と時間を楽しむことでリフレッシュの機会となっている。また地元企業の社会貢献活動の一環として、こどもの体験活動に協力したい旨を受けて、都市部のビル屋上で星見会を開催している。地域の様々な団体が協力し、それぞれの強みやノウハウを出し合うことで体験活動に幅が生まれる。

#### 5. 保護者のゆとりを生み出す「人」の必要性

場所と共に必要なのは、対象の子ども（家庭）に寄り添い、福祉課題を把握できるスタッフの存在である。児童館には専門性を持った児童厚生員がいることで福祉的な課題と必要な支援をつなげることができる。福祉の場としての児童厚生員の役割はソーシャルワーカーであり、子どもたちの様子や、遊んでいる時の会話の中から小さな辛さに気づき、保護者と信頼関係を築いた上で課題を見出し、それに応じたサポートや環境を提供することが必要になる。

児童館の対象は0歳から18歳までの児童で、児童福祉施設の中で唯一、子ども自身が自分の判断で利用できる施設であり、登録制ではないため、子どもは継続してずっと来館することができる。また保護者にとって、学校は進級・卒業などで相談することが難しくなるが、児童館は子どもが成長していても、子育てについて継続して相談できる場となることができる。実際に保護者から子どもが成長し中学生・高校生になったのちに、不登校や非行・いじめなど相

談があるケースは多い。家庭の状況を理解し、こどもの好きなことや苦手なこと、特性などを理解しており、福祉的な視点で長期的に関わってくれる存在は、保護者の精神的な負担の軽減になり、心のゆとりにつながる。

## 6. 自発的な直接体験「あそび」

ここまで、「受け身の体験」について考えてきたが、現在のこどもたちは、与えられる経験である「受け身」に慣れすぎており、自分で面白さを見出し、好奇心をもってチャレンジする心が育っていない。その結果、選択や行動を誰かに委ね、自由に活動してもいい場所で「なにしたらいい?」「おもしろくない」と、大人の側から離れることができない児童が毎年増加している。

こどもたちの自らやりたい気持ちを育むのは「あそび体験」である。「あそび」は意欲に満ちた自発的で能動的な活動と定義される。つまり、勉強や仕事であっても自ら楽しんで行えば、やらされている状態から、自発的に楽しんでいる「あそび」に変化するといえる。こどものころに、今の環境や状況、時には想定外のことを「あそび」に変えて、何事も楽しみ面白がることのできる力を獲得しておくことは、成長し生きていくうえで必要なことであろう。

世界中すべてのこどもの人権を保障することを目的とした条約、子どもの権利条約（児童の権利に関する条約）の31条には、子どもが年齢に適した遊びを行うことができる権利が保障されている。しかし日本の法律に同様のあそびを保障する権利は規定されていない。これは体験と同様に、日本はこどもの「あそび」の機会をいまだに保障できていないということであり、各行政区の「あそびの保障」という意識に差が生まれ、あそびを担う場所の設置数の少なさの一因になっていると考えられる。

「あそびを保障」するため、六甲道児童館は「いつでもできる」を大切にしている。館内には、独楽や剣玉等技術を自分で高めていく玩具（スキルトイ）が置いてあり、いつでもチャレンジ

することができる。また工作用に廃材や道具は自由に使えるようにしてある。物を置いておくだけでは使用してよいか分からないため、初めて来館した人にも自由に使っていていいことが理解しやすいように掲示しておくことや、工作道具を使う場所、独楽板を設置する等、あそびをコーナーに分け安全に配慮した「場の構造化」も必要であろう。こどもたちの「やってみよう」というワクワク感を高め、自発的な心の動きを作り出しいつでもスタートできる環境があそびには必要である。

## 7. あそびのきっかけ作りと心の準備期間の必要性

あそび場での児童厚生員の役割はプレイヤーである。プレイヤーの仕事は、「こどもが自由に遊べる場をデザインする」ことであり、こどものワクワクするあそびのきっかけを作り出し、安全が担保された安心してチャレンジできる場を構築すること、そしてあそびに来るこどもや保護者など多くの人を巻き込む事業の計画を行い、あそびの発展に必要な刺激を与えることなどが役割である。

プレイヤーの最初の仕事は「きっかけ（あそびの入口）づくり」であり、こどもたちの興味関心を踏まえて、こどもたちがわくわくする、様々な成長につながるあそびや体験の入り口を準備することが必要であろう。また施設内にこども自身がやりたいことを伝えることができる環境（意見箱やこども会議）を整備し、やりたいことの実現にむけて相談し同じ目的に向けて一緒に悩み、考えることができる存在としてサポートすることが大切である。

私自身、児童館でこどもたちと関わる中で様々なあそびのきっかけを作ってきたが、数えきれない失敗を繰り返してきた。19年間で最も多かった失敗は、こどもの自主性に任せていますといいながら、実際は場や物を準備しただけの放置状態になっていた、つまり状況に応じたフォローができず、あそびが展開・発展しなかった事例である。既にたくさんの体験をして、

チャレンジすることの価値を結果ではなく過程（今を楽しむこと）に見出している子は、場や物だけであそびを広げていくことができる。一方、最初の一步をなかなか踏み出せない子の「やってみたい」という思いを引き出すためには、様々な不安を解消しないと、自発的にチャレンジすることはできない。

アメリカの心理学者アブラハム・マズローが提唱した「欲求5段階説」の中で、基礎となる「生理的欲求」「安全欲求」「所属と愛の欲求」これらを保障することで、こどもたちははじめて「承認欲求」「自己実現の欲求」といった成長欲求の段階に進むことができる。綱渡りを例に挙げると、落ちたら怪我をすることが分かっていたら、不安でチャレンジすることはできない。基礎欲求は上手くいかなかったときに受け止める柔らかなセイフティネットであり、いざという時は受け止めるよと安心を大人が担うことで、こどもは初めて一步を踏み出すことができる。

現在のこどもたちは、失敗を恐れスタートしないことや、自分ができていることに落ち着きを求めそれ以外に興味を向けないことも多い。児童館で毎月工作を実施していた時、気づけば毎回参加していたこどもたちは同じメンバーで、工作に苦手意識があるこどもは参加していなかった。

今年の夏休みに、私が見せたピカピカに光った泥団子がきっかけとなり、たくさんのこどもたちが、小学校のグラウンドで毎日のように泥団子づくりにチャレンジしていた。しかし、暑いから外にでたくない、室内あそびがしたいこどもたちは、泥団子づくりにどのような工程があつて、どれくらい時間がかかるか等、実際に見る機会をもっておらず、興味を持つこともなかった。

小学校がお盆期間中に完全閉校になった約10日間、泥団子づくりを行っていたこどもたちから、泥団子を見学館内で磨きたいとのリクエストがあつた。そこで、児童館の一角に泥団子コーナーを作り、初めての人も含めいつでもできるようにした。その結果、今まで興味がな

く外に出ることもなかったこどもたちが他のあそびをしながらも間接的に泥だんごをつくる様子を見ることができた。参加しているこどもたちは自分の不安を取り除くため、安心を求め、現状を認めてもらおうとする。じゃがいもみたい（こんなんしかできない）という言葉には⇒「ひかるじゃがいもになったらすごくない？」かたまらない（できない）との言葉には⇒「さっきよりギュッギュウまくなってるよ」などその場に関わる大人が認める言葉を伝えることで、こどもたちは結果でなく過程を楽しめるようになる。初めての体験にチャレンジする時には、多くのこどもたちが知らないことに対する不安を感じる。日常的な居場所の中でこどもは間接的に他のこどもたちが遊んでいる様子を見聞きし、そのなかでルールや内容を理解し少しずつ自分の「不安」を取り除いていく。

「いつでもできる」環境をつくり、観察する時間を意図的に含んだ事業期間を設定することで、あそびに入る「心の準備期間」をつくることができ、いままで興味を示さなかったこどもたちに対して、自分もやってみたい。自分もできるかもしれないというあそびの入り口を保障することができた。

## 8. あそびをより面白く発展させるための配慮と環境構成

こどもたちの自発的な「あそび」。それを保障するには、「場所」だけではなくプレイワーカーとしての役割を担う「人的配置」、そしてあそびをより面白く発展させるための「配慮」と「環境構成」が必要となる。児童館はもともとあそびを通じた健全育成をすすめる施設であるため、いままでも地域の公的な居場所としてこどもたちの体験を担ってきた。先にあそびのスタート部分「場」「人」「入り口の作り方」について重要な点を挙げたが、あそびを展開し、より発展させるためにはそれに加え「こどもが主役であること」「スタッフの配慮と工夫」が必要となる。今まで児童館で日々こどもたちと関わりながら、失敗と調整を繰り返し、こども

たちにとってより良い環境はどのようなものかを作り上げてきた。児童館で培ってきた経験からここに子どもたちにとって必要なあそびの発展のために必要な要素・環境構成を確認したい。

### 【自己選択・自己判断環境】

行く・行かない、参加する・参加しない等子ども自身で判断し選択できる環境。子ども自身がここにいてもいいという安心感があり、その場にいるが「何もしない」という選択も認められる環境。

### 【仲間環境】

憧れる存在や一緒に遊ぶ仲間がいる環境

同世代・異年齢と一緒に遊ぶ中で思いの食い違いやぶつかり合いなどが生まれ、コミュニケーション能力が育まれる。またこうなりたいというロールモデルがいる環境。

### 【工夫の余地がある環境】

「あそび」は工夫する余地が必要だと感じている。大人が過度に教えて環境を準備し過ぎると、子ども自身が自分で考え工夫する余地がなくなり、面白みもなくなる。意図的に子どもたちが工夫する余地を残しておくことがあそびの「おもしろさ」につながる。六甲道児童館では申請シートに子ども自身が記入することで、工作コーナーに出していない材料や道具を使用することができる。今自分が何が作りたいか、何が必要かを工作の本やYouTubeなどで検索し、職員に申請する中で、人に自分の思いを伝えるコミュニケーション能力や、そして今ある材料で工夫する力が養われる。

### 【あそびの発展を促す定期的な刺激がある環境】

あそびが安定し大人の介入が必要ない時は、過度に大人は入るべきではないが、子どもがあそびを繰り返す中でうまくいかず、自分や仲間同士の中で「工夫の余地」がなくなった時、あそびとしての面白さが半減し、終息方向に動くタイミングがある。側にいる大人があそびの状

況を把握し、必要に応じて子どもたちが行き詰っている点に対するヒントを伝えることや、新しい道具の提供を行う等、定期的に新しい刺激やあそびが広がるきっかけの追加を行う必要がある。その連続によって子どもたちのあそびは発展していく。

ひかる泥団子づくりでは、途中の刺激として子どもたちと泥団子を磨く為の布を買いに行った。その際子どもたちが複数の材質の布を選んでおり、次の団子づくりの時には、どの布の材質が良いかを実際にやってみる工夫の余地が生まれた。

### 【子どもたちにとって身近な目標を意識できる環境】

子どもたちが今夢中になっていること、積み重ねてきた努力や工夫を発揮する機会として、大会や検定などを設定し、日常のあそびからイベントへの流れをつくる。少し先の目標をつくることでモチベーションを高めていく。

ひかる泥団子を実施した際には、夏休みの最後に「どろだんご選手権」を開催する目標設定を行った。ここでも結果よりも、チャレンジした意義を子どもたち自身が感じることができるよう「褒める」のではなく「認める」大人の声掛けが重要になってくる。

## 9. こどもの成長にとって 体験とあそびが重要な理由

ここまであそびに大人が関わることで、興味関心が広がり発展を促すことをまとめてきたが、一方で大人がこどもの体験やあそびに価値や意味を見出すことができない場合、子どもたちの興味を止めて遮ってしまう。

大人（保護者）は、評価や結果が具体的で目に見えるもの（成績やスポーツの勝敗等）には必要を感じることができ体験の入り口は作りやすいが、その他の目に見える形で評価できない活動や「あそび」に関しては、必要性を感じることができないとあそびを遮ぎってしまう。汚れるからダメと言われれば土を触ることもできないし、危ないからダメと言われれば木の枝を

拾うこともできないだろう。

児童厚生員は、児童館内でのこどものあそびを保障するだけでなく、家庭においても日常的にこどもの興味関心が広がりあそびが保障されるように、保護者に向けてあそびの方法や、こどもの成長にどのように効果があるかを説明し、あそびの意義を理解してもらえるように伝えていく必要がある。

こどもたちが興味をもって今求めているあそびが、成長にとってどのような効果があり、最低限の安全を守りつつ見守る大人の姿勢を保護者にむけて伝えていく必要性がある。

文部科学省では、令和2年度青少年の体験活動に関する調査研究報告（21世紀出生児縦断調査を活用した体験活動の効果等分析結果について）のなかで、平成13年に生まれた2万人以上の子供を0歳から18歳まで追跡調査したデータを用いて、子供の頃の体験活動がその後の成長に及ぼす影響を分析し、その関連性を明らかにした。この調査では、「小学生の頃に体験活動や読書、お手伝いを多くしていた時に自尊感情、外向性、精神的な回復力が育っている傾向がみられたこと、異年齢で遊んだ経験や自然など様々な場所で遊んだ経験が重要であること、多様な経験をすることが必要と認められ、体験活動やあそびがこどもの成長にとって大切な要素であること」を改めて示した。<sup>\*2</sup>

こどもたちは学習の場である学校で認知能力を得ていく一方で、放課後や休日などを利用した様々なあそびや体験活動の中で点数化できない心の成長である非認知能力（自己肯定感・自己認識・主体性・諦めない心・共感性・心の回復力・コミュニケーション能力等）を獲得し、必ずしも自分の思い通りにはならないこと、また自由には様々な責任がついて回ることを学ぶ。これらは休み時間や放課後や休日、人と人が関わる中で学ぶ要素であり、机上の勉強だけで獲得できることではない。

一方で、こどもたちのあそびに対してまわりの大人が過度に目的を設定し過ぎる問題もある。あそびの主人公は自発的に求めているこど

も本人であり、事前に大人がこどもの「あそび」に対して目的を設定し、強制的に誘導するものではない。大人の役割はこども自身が夢になってあそびを楽しみながらやり切ることができる環境を保障することである。

六甲道児童館で2009年から取り組んでいる、木の実やどんぐりを使ったお買い物ごっこプログラム「どんぐりマーケット」。この事業ではお金の代わりに実際の木の実やどんぐりを使っており、公園や山などに木の実を探しに行き、拾う過程で自然に興味を持ってもらうことを目的としてスタートした。こどもたちはあそび（お買い物ごっこ）の中でいつの間にか木の実の名前を覚え、売買、消費、労働などを学んでいる。

大人のねらいが表に透けて見えた時、あそびの主体は大人に移動し、こども自身の自発的なものから受動的なものに変化し、楽しい活動は「やらされている」活動になってしまう。どんぐりマーケットでは木の実の名前を覚えたのはあそびこんだ結果であり、当所の目的ではない。こどもが大人の目的を知ってしまうと、意識が楽しんで遊ぶことから「褒められること」に向いてしまい、過程を楽しめなくなってしまう。大人の意図やねらいをこどもたちが意識することなく、夢中であそびこむことができる環境を作り、いつのまにか学びにつながっているシステムを構築することは児童厚生員の腕の見せ所であろう。

## 10. まとめ

2023年12月に閣議決定された「こども大綱」では、遊びや体験活動は、こども・若者の健やかな成長の原点であるとし、自然体験、職業体験、文化芸術体験など多様な体験・外遊びを含む様々な遊びができるよう、青少年教育施設の充実を含め、地域や育成環境によって体験活動の機会に格差が生じないように配慮したあそびや体験の機会や場の創出の重要性が述べられている。

児童館職員である児童厚生員は、ソーシャル

ワーカーとしてあそびや普段の関わりを通じて、地域の子どもたちや家庭が置かれた状況を把握している事も多い。これはそれぞれの家庭や児童の状況に応じ、体験活動やあそびとつなぐコーディネーターとしての役割を担うことができ、実際のあそびの場ではプレイリーダーとしての役割をもって子どもたちの興味や関心を広げることができる。また体験格差の補填を考えた際には、子どもだけにアプローチするのではなく、必ず、保護者も一緒にカバーする必要がある。その点から考えると子どもだけが対象の施設ではなく、親子共に集い事業に参加できる場所が必要であり、保護者の相談場所としての機能を持つ児童館は大きな意義を持つ。

現在日本における多くの子どもに関わる場は、年齢や対象によって分断されている場合が多い。特定の機能に特化した活動の支援メニューでは一部の年齢層の支援しか果たすことができず、継続したソーシャルワークの視点を持ちづらくなる。今後、全国に約 4300 館ある児童館が地域におけるユニバーサルな体験・あそびを進める場として再認識されることを期待するとともに、対象年齢が 0 歳から 18 歳である児童館がそれぞれの役割の施設を結ぶ役割を担い、地域全体で子どもたちの体験やあそびを保障する環境の実現に期待する。

## 参考資料

※1 『体験格差』(今井 悠介): 講談社現代新書 2024

※2 令和2年度青少年の体験活動に関する調査研究  
報告～21世紀出生児縦断調査を活用した体験活動の  
効果等分析結果について～

■ 1998年以降、児童館で子どもに直接関わる  
職員の法律上の名称は「児童のあそびを指導  
する者」とされているが、本稿では全て「児  
童厚生員」という呼称を用いている。