

地域での遊びとプレーパーク

～栗林プレーパークの3年間の記録から～

清 國 祐 二

はじめに

I プレーパークとは

II 栗林プレーパークの3年間

おわりに

はじめに

地域の中で子どもの居場所づくりが課題として取り上げられるようになって十数年が経過した。そもそもその居場所づくりは学校週5日制の実施が決まってから、社会教育や地域における子どもたちの「受け皿論」が発端となっているように見受けられる。その意味では制度の変更に対処する形での政策的色彩が強かったと見てよい。加えて、この十年來の青少年をめぐる悲惨な事件や事故あるいは問題行動の頻発により、地域から発せられる子どもの居場所づくりへの機運も高まってきた。

子どもの居場所といっても、共通認識がもたれているのは「子どもたちの集う場」のみであり、スローガンの域を超えるものではない。一般的なイメージとしては、「多忙で、ゆとりに欠ける」子どもの「癒しの場」として機能する居場所となっているようである。「癒し」のイメージも異なるため、厳密には論じられないが、筆者のイメージからするとかなり違和感を感じる。筆者の考える居場所とは、「仲間との関わりに熱中することで時間を忘れられる場所」であり、「緊張感のある人間関係の中で、達成することにより成長を実感できる場所」である。

それを具現する居場所のひとつとして、筆者はプレーパーク（冒険遊び場）を想起している。もっとも、プレーパークには定型はなく、そこに集う大人のお考え方や子どもの姿によって多様な表情を表す。プレーパークとは、一定の制約の中で過ごしている現代の子どもへの育ちに対するアンチテーゼであり、一種のムーブメントと認識した方がよいであろう。筆者はプレーパークが万能であると考えてはいないが、子どもたちが自ら育つ環境のひとつにはなるのではないかと考えている。

本稿は、筆者が設立に関わった栗林プレーパーク（高松市栗林地区、2003年3月設立）を題材とし、遊びと子どもの成長発達との関係を考察することを目的とする。今回は第一報となるため、活動紹介を中心に内容を構成する。

I プレーパークとは

1) プレーパークの経緯・歴史

プレーパークの起源を辿ると、1943年にデンマークの首都コペンハーゲンにて始まった「エンドラップ 廃材遊び場」に端を発する。子どもたちが生き生きと遊べる空間は遊具の整備された公園ではなく、乱雑

に積み上げられた廃材置き場であることに気づいた造園家であり、大学教授であったソーレンセンによって開始された。その活動に感銘を受けたイギリスのアレン卿夫人が1945年、ロンドンに「冒険遊び場 (Adventure Playground)」をつくり、瞬く間にヨーロッパに広がっていったといわれている。

日本では、アレン卿夫人の著書『都市の遊び場』と運命的な出会いをした大村慶一氏と璋子氏の夫妻がロンドンに現地視察に行き、帰国後の1975年に日本で初めて東京都世田谷区経堂に夏期限定ではあったものの「経堂冒険遊び場」を開園した。これを契機として数年間の活動で認知され、1979年には羽根木公園に常設のプレーパークが設置されることとなった。それについては、JYVA (日本青年奉仕協会) のボランティア365事業によるプレーリーダーの派遣、世田谷区との協働が大きな役割を果たしたといっている。

2) 栗林プレーパークの経緯

筆者が島根大学に勤務していた折に、奇しくもゼミ生がJYVAのボランティア365事業に応募、採用され、1年間羽根木プレーパークでプレーリーダーを体験してきたのである。その学生は復学した直後に筆者の研究室を訪れ、松江でもプレーパークを始めたいという意志を申し出た。「鉄は熱いうちに打て」という諺もあるように、せっかくの申し出をできるだけ早急に実現したい一心で社会教育関係者数人に相談を持ちかけたところ、大学にほど近い小学校の跡地が使わせてもらえることになった。その経緯については詳述する紙幅の余裕がないため、別の機会へと譲るが、兎にも角にも2001年8月に第1回目の開園を迎えた。プレーパークの立ち上げのノウハウを筆者はそこで獲得したのである。2002年に香川大学に異動となってからも今日まで松江の支援を続けているが、そこで得た人脈や関係は現在も大きな財産となっている。

栗林プレーパークは、子どもの居場所づくりを模索していた元栗林公民館主事と筆者の間で準備を進め、2003年3月に開園が実現した。松江でのプレーパークの話の主事にしてから数ヶ月で実現できた栗林プレーパークは、行政機関としての公民館では考えられないことであった。それというのも、公民館の利用者や近隣の理解を取り付けるために汗をかいた元公民館主事の尽力の賜だと今でも感謝しているところである。それから3年間、多くの方々の支援を得ながら現在を迎えている。

3) プレーパークの多様性

「プレーパーク (冒険遊び場)」の定義はあるにしても、その言葉の受け取り方は人それぞれである。筆者がプレーパークを始めてから5年が経過するが、国内さまざまなプレーパーク関係者との交流の中から見えてきたことは、開園に責任をもっているほとんどの人のイメージが自分自身の幼少期の経験に基づいていることである。現在、冒険遊び場協会に登録されているプレーパーク数はおよそ200であるが、その意味では200通りのプレーパークのイメージがあるといっている。そうはいっても、プレーパークに関する共通のキーワードがないわけではない。「自分の責任で、自由に遊ぶ」というモットーはかなり浸透しているといえる。完成品に価値を置くのではなく、素材を大切にすることによって、子どもの自由な発想を尊重し、子どもの潜在的にもつ遊ぶ力を引き出そうとすることも、プレーパークに共通していることである。運営面等については未だ流動的などころもあり、今後の大きな検討課題であるため、今回の報告は子どもの成長発達と遊びを中心に記述する。

II 栗林プレーパークの3年間

1) 砂場と遊びの人口密度

砂場の広さはどこも似たようなものである。公園や幼稚園の園庭などをイメージするとだいたいそれは

共有できる。ここ栗林公民館もご多分に漏れず、一般的な砂場の広さである。その狭い砂場ではあるものの、子どもにとっては大きな魅力をもつ場のようなのである。考えてみれば、大地を工作できるわけだし、小さな幼児であっても穴は掘れる、山も作れる、川だって流すことができる。普通の地面では到底できないことを可能にする場所なのである。



子どもの発達はいろいろな場所で見受けられる。砂場も例外ではなく、ある日筆者は面白い場面に遭遇した。それはプレー

パークの開園2回目の出来事であり、ふたりの高学年の子どもたちがこの砂場から小さな子どもたちを追い出して、独占してしまった。しかし、その独占状態は10分と続かなかった。なぜだろうか。

砂場での遊びはある程度の人口密度があってはじめて楽しい、逆にいえば独占しても面白くないのだ。穴を掘る子どもがいて、山をつくる子がいて、トンネルを掘る子がいて、水を流す子がいて、それがだんだんつながってくることによって、また集団で遊ぶことを受け入れることによって、楽しさや面白さが増すのである。

栗林プレーパークを開園してから3年が経過するが、その出来事以降、砂場を独占する子どもは筆者の見限り出てきていない。楽しく遊ぶための秘訣を子どもたちは体験的に学んだのだ。

2) 段ボールと創造性



栗林プレーパークでは、子どもの遊びを豊かにするために素材を準備する。加えて、それらを加工する工具や接着のためのひもやテープ類も準備する。遊びの設定を一切しないところによさがあると信じている。子どもの本来もっている遊びの力を引き出すことこそ、プレーパークの醍醐味だと考えている。

子どもの創造性を無条件に信奉する声もあるが、一定の大きさ以上の段ボールがあれば子どもはほぼ例外なく家を作り始める。子どもの生活経験の範囲から発想が始まる

と考えてよいだろう。

武道に「型破り」という言葉がある。武道には「型」があり、その習得がすべての基礎をなす。しかし、「型通り」であれば大成しない。いつかは型を破らなければならない。「型にはまって、型を破る。」筆者は子どもの創造性に「型」を認めている。家の後に何を発想するのか、ということが重要であり、それを生み出す契機となるのが定型の家なのである。

最近ではメディアの影響が子どもの遊びにも無視できないほど浸透してきている。トレーディングカー

ドやゲーム等については歓迎できないが、創造意欲をかき立てるメディアについては活用したいところである。子どもの創造力は生活経験と関連が深いことの指摘は上で行ったが、メディアと直接体験の関連づけについては考慮したいところである。

3) テーブルと子どもの身の丈

写真はテーブルをつくっている女の子たちである。テーブルは何とか立っているようであるが、これが役に立つとは到底思えない。テーブルの形はしているが、テーブルの機能は備えていない。この見方は大方の大人の意見であろう。

だからといって、この制作者（女の子）に向かって「このテーブルじゃ役に立たないよ。」という声掛けは禁物であろう。彼女は自分の力を十分認識して、現有の力でできるテーブルを作ったのである。まず、テーブルは4本の足が同じ長さでなければならない。それを切り揃えるために有効な手段は、細くて切り揃えやすい木を探すのである。太い木だと切断に時間がかかり、長さが違ったときの修正も困難である。



天板も同様である。足と天板をつなぐには釘が必要で、できるだけ小さな力で釘を打てるよう薄い天板を探してきたのである。これならば友達の力を少し借りれば、初めてのテーブルづくりであってもうまくいく。子どもに必要な体験は、役に立つかどうかは別として、曲がりなりにも完成品ができたという達成感であり、成功体験なのである。それが証拠に、大人から見てどのような作品であったとしても、誇らしげな顔をしてその作品を家へ持って帰ろうとするのである。大人の視点で物事を考えては、本当の子どもの活動支援にはつながらないのである。

筆者も含めて、私たち大人は等しく子ども時代を過ごしてきたはずであるが、子どもの時の記憶や気持ちはすっかり置き忘れてきたようだ。それが大人になるということであるといえそうであるが、プレパークとはその子ども時代の記憶を取り戻すにはとても有効な活動である。



4) お箸作りと安全管理

この写真は、そうめん流し用のお箸を子どもたちが自分の手で作っているところである。筆者の経験上、刃物の中でもいちばん危ないのがナイフやカッターだと考えている。ノコギリやノミなども危険ではあるが、用途の範囲内で使用する限り、他人に傷を負わせることはない。この視点は安全管理と表裏一体であり、実は重要なポイントである。

ナイフやカッターは堅いものを切れば切るほど、手に力が入れば入るほど、それを

削り終えた瞬間に速いスピードで前方に刃物が抜けてしまう。もっとも、刃物の正しい使い方は刃物を動かすのではなく、削るものを動かすことであることは、リンゴの皮むきを想像すれば容易に理解できる。大きな怪我をしないという観点から見ても合理的である。しかし、子どもにはなかなかその理屈は飲み込めず、自分の手を切ることは日常茶飯事である。

主催者が安全を管理するにあたって、配慮すべき事項がいくつかあるとするならば、ひとつには他の子どもを傷つけることのないようにすることである。我が子が怪我をしたときに、子ども自身の過失であれば、子どもも親も「仕方がない」と感じる。「よく我慢したね」とほめる場面も散見できる。それが、もし他の子どもが振り回していたナイフが我が子の怪我の原因となっていたら、いったい親はどのような反応を示すであろうか。怒りの矛先を、加害者の子ども、その親、そして主催者に向けることになるであろう。そのように考えると、子どもが他の子どもに怪我をさせることのないよう配慮することが管理運営者の仕事であり、結果的にそれらが自分たちを守ることにもつながるのである。

5) プレーリーダーの存在

栗林プレーパークの魅力のひとつに、香川大学の学生、ジュニアリーダーの高校生、ボランティアの中学生があげられる。子どもたちにとっては、お父さんやお母さんとは違った、エネルギッシュな若者との関わりは大きな魅力のようだ。

しかし、いくら大学生とはいえ、年齢に応じた豊かな経験があるとはいえそうもない。学生の姿を見ている限りにおいては、子どもと同じ次元で遊びを楽しんでいたりと、子どものエネルギーに戸惑いながら、何とか遊んでいるように筆者の目には映る。場合によっては、常連の子どもたちの方が遊び方をよく知っていることもある。カオスのような遊び場の現実にもっと注目する必要がある。



この写真は、子どもたちと大学生がパンの生地を作ろうとしているところである。大学生はもちろんパン

など作ったことはない。婦人会の方やプレーパークを手伝ってくれるボランティアの方に指導を受けながら作っていった。生地はしばらく寝かせて、発酵させた後にめいめいが竹の先に生地を巻き付けて次の写真のようにパンを焼いた。

6) まきまきパン

パンを焼く場面も見ると、炎のある場所で焼いている子ども、炭火の上で遠赤外線熱を活用しながらうまく焼いている子ども、加減がわからずなかなか焼けない子どもがいる。しかし、これだけの人口密度だとべ



ストポジションで焼けるとは限らない。これらの経験もすべては生きる力を身につけるためのトレーニングであると考え。子どもたちはこのような中でもしっかり学んでいる。

火が熱いことについては、子どもでも熟知していることであるが、火イコール炎であって、炎の見えないところであってものすごく熱いことは案外知らない。写真のように火のそばに集まってまきまきパンを焼いてはいるものの、熱さのために顔を向けていられなかったり、風向きが変わるととてつもなく熱いという体験をする。ちょっとの煙ではあるが、涙が出るほど目にしみることも体験する。写真の中の顔を伏せた子どもを見ることだけでも状況は伝わってくる。これらの体験も現代社会では経験できなくなった貴重なものである。

7) 井戸端会議

火は人を寄せ付ける力があるのか、自然と火の周りには人が集まってきて、誰がお願いしたのでもないのに、火の番をするものが現れる。とりわけ寒い日などは火の周りに自然と大人が集まってきて、井戸端ならぬたき火端会議が始まる。地域の情報交換はこうやって、水や火のあるところで行われてきたことが想像される。そういえば、筆者の生家は漁村にあり、寒い時期に漁師たちが火を囲んで漁のことを話している姿をよく目にしたものである。



火の上にある金網にはおにぎりやべっこう飴がのせられている。おにぎりは子どものお弁当の残りで、もったいないので焼きおにぎりにして食べようということである。主婦の感覚と女性のたくましさを垣間見ることができる。父親や男性もこの力を手に入れたいものである。

8) リヤカーと危険回避能力



このリヤカーについては栗林プレーパークでも賛否両論である。写真の通り、リヤカーの側面に板が張られていない。万一、動いているリヤカーの車輪に子どもの手が誤って入ったら、と考えるとゾッとする。確かに、客観的に見て危険であり、これを放置していることについては管理責任が問われかねない。しかし、まったく理由もなく放置しているわけでもない。これは筆者のポリシーとも関係してくるので、筆者の目が届かないところでは使用させていないことを断っておく。では、筆者のポリシー

とは何であるのか。筆者は管理者が安全確保に全勢力を傾けるより、遊んでいる子どもたち自身が危険を回避する能力を身につけた方がよいと考えている。そのためには、危険を自覚することが必要であり、危

険は目に見える方がいいと考えている。怖いことがわかっており、危ない場所が見えていて、だからお互いに注意しあったり、声を掛け合ったり、悪ふざけせず人に配慮できたりする。それが子どもの遊びの中に欲しいと考えている。

リヤカーについては、面白いエピソードがある。普通考えると、リヤカーには乗りたい子どもが多いと予想されるが、案外引っ張る方に人気があったりする。しかも、引っ張ろうとする子どもは、できれば自分ひとりで引っ張ろうとする。高学年の子どもであれば引っ張れるが、低学年の子どもにはまだ無理である。そうすると何人かで力を合わせて引っ張ることになる。子どもたちのそのような姿を見ていると、まるで自分の力を確認したかったり、周りの子どもたちに自分の力を誇示したいといわんばかりの様子である。いずれにしても子どもの成長への欲求はさまざまな場面で確認できるのである。

9) ベーゴマと父親

これは大人も子どもも一緒にベーゴマに興じている場面である。中央奥の父親とその左手にいる息子に注目してもらいたい。父親ははじめてベーゴマが回せるようになり、面白さが佳境に入ってきたところである。そばにいる息子はそっちのけで遊んでおり、子どもはすでに飽きてしまった。ほどなく子どもは別のコーナーに遊びに行っており、父親はまだそれから30分ほど大学生や高学年の子どもとベーゴマの真剣勝負を続けたのである。本当に楽しい遊びは大人にとっても楽しいはずである。そんな熱中できる遊びが子どもたちの生活の中にいくつもあることが大切となるのであろう。



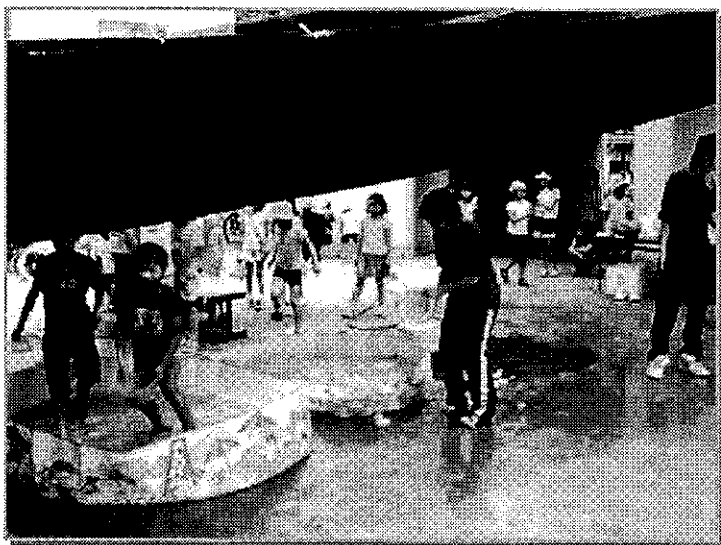
10) 水遊びと魔力

夏になると、いや夏になる前から、水掛け遊びは大人気である。大学生のお兄さん、お姉さんに容赦なく子どもたちの魔の手が迫ってくる。水の魔力は、一瞬にして日常から非日常へと私たちにワープさせるところにある。人は、コップの水一杯をかけられると激怒するが、バケツ一杯の水がかかって体中びっ

しよりになると、堰を切ったように水掛けの世界へとワープする。勇壮な祭りや御輿の際に水をかける場面をしばしば目にするのが、無縁ではなさそうだ。

いったんずぶ濡れになると、大学生も手を抜かない。「このやろお〜」と女子学生もめいっばい駆け回る。この場面では学生たちはほとんど子どもに同化している。

しかしこの水掛け遊びにもルールがあつてはじめて楽しいものになる。濡れるのが嫌な子どもや、かけちゃいけない場所にはちゃんと配慮する。そのルールを守れなけ

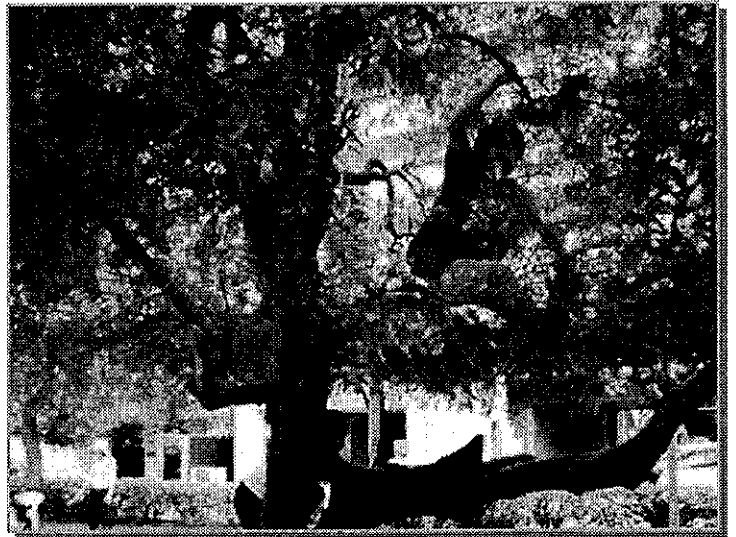


れば、遊び場の番人につまみ出されることになるのだ。遊び場がみんなのための公共の場であることは、誰かが教えなければならない。子どもにはまだその実感がわからないので、まずは大人がそれを伝え、そのうちに子どもたちが自分たちで規制できるようになった。3年間継続して、それが実感できるようになった。石の上にも3年である。

水ということでは、これにもエピソードがある。平成17年はかなり深刻な渇水であり、取水制限も行われたほどだ。その心配も1度の雨台風で水瓶が満杯となった。9月の開園時には水の問題は解消されていたのだ。子どもたちもそのことは知っており、それまで我慢していた水遊びが解禁となった。子どもの中には渇水などなかったかのように振る舞う子どももいれば、水を使っている子どもを見て、水の無駄遣いを戒めている子供もいた。

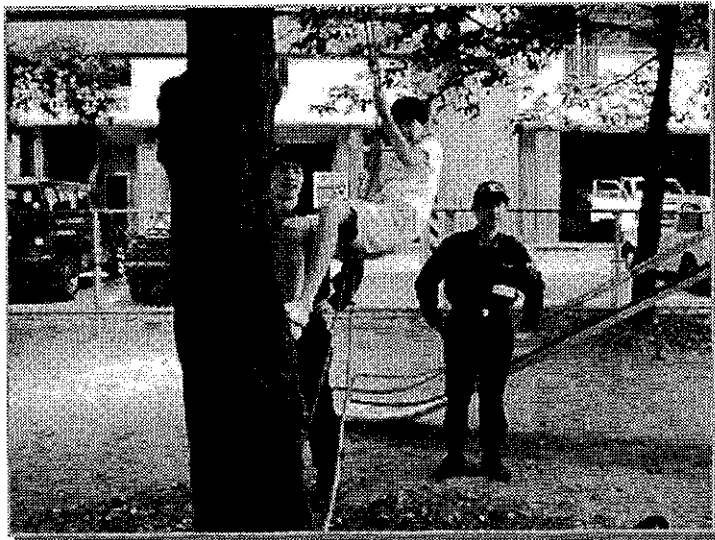
11) 木登り1

これは栗林小学校にほど近い藤塚小公園でプレーパークを実施したときの様子である。地元の公園愛護会による手入れの行き届いた公園であり、この木はその中央に鎮座する立派なオリーブの木だ。写真の通り、比較的低いところで太い木が分かれているので、木登りが初めての子どもでもとても登りやすくなっている。



高いところに登るのは遊びの醍醐味でもある。みんなが怖くて登れないような高いところであればなおさら楽しい。危険なことを奨励しているわけではないが、危ないことややってはいけないことをやるのは子どもには大きな魅力である。また人のできないことをやって、羨望のまなざしで見られる子どもも現れる。いろいろな子どもたちが活躍できる場があることは子どもたちが生活する上でとても重要となる。

「木がかわいそうだ」という意見も同時にあることが考えられる。その意見ももっともであるが、まずは木とのふれあいの中から子どもの情操を豊かにし、次の段階で自然との共生や環境への配慮へと発展させる方が自然であろう。



12) 木登り2

同じく藤塚小公園であるが、消防署の職員の指導を受け、木登りのためのロープワークを行った。木に登るためには、握力が十分伝わるだけのロープの太さが必要だという。子どもたちは1本のロープで登ることと、2本のロープで登ることのふたつを体験し、2本の方が登りやすいことを体験的に理解した。加えて、ロープに結び目を作っている方が2本のロープに隙間ができ登りやすさが増すことも実感した。本来

であれば、大きな木のある環境で日常的に遊ぶことができれば、この学びを活かした遊びへと発展するであろうに、そこまで周囲の理解を得ることはできなかった。

13) レスキュー隊とおやじパワー

同じく藤塚小公園で、高松市消防署のレスキュー隊員にロープワークと消防士の訓練の体験をさせてもらった。これはおやじの会のメンバーが知り合いの消防士に声をかけて実現したものである。おやじのネットワークと機動力はかなりのものであることがわかる。



このオレンジのユニフォームがレスキュー隊の制服であるが、これを着て整列したり、号令をかけた時、その場の雰囲気はピリッと締まる。それが子どもたちにも影響し、体験の順番を待つときに、心なしかしっかりと1列になっている姿が印象的であった。普段間近で見ることの少ない大人の働く姿に、子どもたちも何かを感じたに違いない。

14) 異年齢遊びと子どもの感性



これも栗林地区ではなく、高松港近くの榎場川公園でのプレーパークの様子である。高松まちづくりゼミナールの主催による学習講座の成果として、最終日に半日かけて実施した。近隣の地区（新塩屋、築地、四番丁の各地区）の方々が参加者の大半を占め、実施に向けた準備を行った。筆者はプレーパーク仕掛け人（請負人）という立場で支援を行った。

画像の左向こうに見えるのは小学校6年生の男の子と幼稚園年長の男の子である。高学年3人と園児、併せて4人の子どもが、

ボールを相手の陣地に入れあい遊んでいる。明らかな年齢差と体力差がある中での遊びであるが、これでも一応遊びは成立している。

遊びを成立させるために一定の人数が必要な場合、小さな子どもでも一緒に入れることがある。この幼児はラッキーであり、倍ほども身長のあるお兄さんと、手加減はされるが、一緒に遊べるのである。こうやって仲間に入れてもらうことで、小さな子どもたちは誇らしげに成長する。また、大きな子どもは小さな子どもを保護しながら優しさを身につけていく。

重要なことであるが、遊びにはルールが必要である。そのルールとは、力が同じ者に対してのみ成立するのではなく、異年齢や力の差のある関係でもそれなりに遊べるルールもある。大人の世界でも、ゴルフ、ボーリング、囲碁、将棋などあらかじめハンディを与えることで成立する遊び（スポーツやゲーム）があ

ることを考えると、容易に想像できるはずだ。差別といえはそうかもしれないが、ゲームを面白くするための約束事として、力の足りないものに下駄を履かせることにはあまり異存がないようである。もし、自尊心がそれを許さないのであれば、対等に扱ってもらえるように努力をして腕を磨くほかない。

おわりに

プレーパークを開園してちょうど3年が経過する。ここまで続けてこられたのは、場所の提供や準備等でご配慮下さった公民館の職員、寛大な心で見守って下さったご近所の方々、ここぞというところで大きな力を貸して下さった栗林おやじ塾の方々、寄付をいただいた栗林婦人会、その他物心両面から支援して下さった大勢のみなさんのお陰だろうと認識している。

プレーパークに関わってみて、この活動は子どもの育成を核とした地域づくりにほかならないことを実感している。地域づくりとは、私たち大人の関係づくりの場であり、交流の場、遊びの場、学習の場もある。ずいぶん昔の話になるが、松江のプレーパークで楽しんでいる大人の姿を見た子どもたちが羨ましそうに、「これって、大人のプレーパークじゃない！」って指摘したことを思い出す。プレーパークがまさに交流の場であり、今風にいうとワークショップの場になることを心より期待している。

さらに「最小限の労力で、最大限の成果を！」をモットーにこれからも継続しようと考えている。継続が可能となるように、敢えて大人が疲れるような準備や後片付けはしなくても済むように心がけている。教育とは10年、20年もっと先につながる営みであるし、すぐに結果がでるわけでもない。成果がすぐでないからといってやめてしまっては元も子もない。今後とも力の続く限り支援したいと考えている。