

# 子どもの遊びを保障する人的環境

同志社大学大学院総合政策科学研究科  
総合政策科学専攻 博士課程（後期課程）

2013 年度 1012 番 内山 悠

## 目次

1	研究の枠組み .....	1
1.1	研究の背景 .....	1
1.2	研究の目的 .....	3
1.3	研究の方法 .....	3
1.4	本論文の構成 .....	5
2	問題の把握 .....	6
2.1	遊ぶ権利 .....	6
2.1.1	子どもとは何か .....	6
2.1.2	遊びとは何か .....	7
2.1.3	IPA 子どもの遊ぶ権利宣言（マルタ宣言） .....	10
2.1.4	子どもの権利条約第 31 条 .....	11
2.1.5	GCN <sup>①</sup> 17 .....	13
2.1.6	危機的状況における子どもの遊び .....	16
2.2	子どもの遊びと社会の移り変わり .....	16
2.2.1	子ども社会 .....	16
2.2.2	都市化のなかで .....	19
2.2.3	少子化のなかで .....	20
2.2.4	冒険遊び場・プレーパーク .....	22
2.2.5	子どもの遊びに関わる大人 .....	25
2.2.6	プレイワーカーの専門性 .....	27
2.3	問題解決の方向性 .....	28
3	実践全体の概要 .....	32
3.1	実践フィールド・大阪府羽曳野市 .....	32
3.2	実践全体の概要と関係 .....	33
4	遊び場を設える .....	37
4.1	はびきのプレーパークの活動 .....	37

4.1.1	創設期.....	38
4.1.2	場所の移転・定期開催の始まり .....	40
4.1.3	場所の再移転 .....	41
4.1.4	ぷちパークと夕方パークの統合の試み .....	43
4.1.5	夕方パークの終了.....	44
4.1.6	大学生の参加 .....	45
<b>4.2</b>	<b>夏休みこどもの家.....</b>	<b>47</b>
4.2.1	2014 年 初開催 .....	47
4.2.2	2015 年 組織を大幅に改編.....	48
4.2.3	2016 年 会場確保に苦戦する .....	49
4.2.4	2017 年 丹比小学校区に集中する .....	50
4.2.5	冬のこどもの家 .....	51
4.2.6	2018 年以降 .....	51
<b>4.3</b>	<b>活動の考察 .....</b>	<b>52</b>
4.3.1	空間の設え .....	52
4.3.2	人的環境 .....	54
<b>5</b>	<b>中学生を対象とした活動 .....</b>	<b>57</b>
<b>5.1</b>	<b>MONDAY ROOM 北 遊魂 .....</b>	<b>57</b>
5.1.1	中学生の場づくりに思い至るまで .....	57
5.1.2	準備段階 .....	58
5.1.3.	MONDAY ROOM 北 遊魂の概要 .....	60
5.1.4	フェーズⅠ 模索期 .....	63
5.1.5	フェーズⅡ 拡大期 .....	64
5.1.6	フェーズⅢ 交流期 .....	67
5.1.7	フェーズⅣ 再認識期 .....	69
5.1.8	フェーズⅤ 転換期 .....	74
5.1.9	フェーズⅥ 終焉期 .....	75
<b>5.2</b>	<b>月曜・ポコ・ア・ポコの家 .....</b>	<b>76</b>
5.2.1	開催に至るまで .....	76

5.2.2	活動の様子 .....	77
<b>5.3</b>	<b>活動の考察 .....</b>	<b>79</b>
5.3.1	空間の設え .....	79
5.3.2	人的環境 .....	81
<b>6</b>	<b>コロナ禍の遊び場づくり「あそぼーよ」 .....</b>	<b>85</b>
<b>6.1</b>	<b>開催に至るまで .....</b>	<b>85</b>
6.1.1	全国一斉休校の衝撃 .....	85
6.1.2	方法の模索 .....	85
6.1.3	子どもの声を聴く .....	86
6.1.4	チラシをつくる .....	87
6.1.5	物品購入と公園の下見 .....	87
<b>6.2</b>	<b>3月上旬 .....</b>	<b>88</b>
6.2.1	看板キャリーに色を塗る .....	88
6.2.2	近くの小学生が遊びにくる .....	89
6.2.3	遊び方を模索する .....	89
6.2.4	峰塚公園に道具を運ぶ .....	90
6.2.5	シャボン玉で人を集める .....	91
6.2.6	密になる .....	92
6.2.7	北公園での野球チームとの棲み分け .....	92
6.2.8	コマをつくる .....	93
6.2.9	はびきのプレーパークの会議 .....	94
<b>6.3</b>	<b>3月下旬 .....</b>	<b>95</b>
6.3.1	シャボン玉を媒介して関係をつくる .....	95
6.3.2	ビー玉を看板に転がす .....	96
6.3.3	アルミ玉をつくる .....	97
6.3.4	竹馬の練習をする .....	98
6.3.3	託児を買って出る .....	99
6.3.5	大人もアルミ玉に挑戦する .....	100
6.3.4	春休みのプレーパーク .....	101



6.4	4月	105
6.4.1	緊急事態宣言下での遊び場づくりの工夫	105
6.4.2	親子のストレスが見え始める	106
6.4.3	砂場で遊ぶ	107
6.5	5月	108
6.5.1	学校再開への動き	108
6.5.2	こいのぼりをつくる	108
6.5.3	絵を描く道具を揃える	109
6.5.4	峰塚公園での活動を終了する	110
6.6	6月	111
6.7	7月	111
6.8	活動の考察	112
6.8.1	空間の設え	112
6.8.2	人的環境	113
7	プレイワーカーのスキルをいかに育むか	114
7.1	はびきのプレーパークへの筆者の参画	114
7.1.1	プレーリーダーとして育成される	114
7.1.2	大学での学びを現場に持ち込む	116
7.1.3	スポーツ公園再開発の動き	117
7.1.4	世界を広げにでかけていく	120
7.1.5	大学生を研修する	123
7.1.6	大学生のペースに翻弄される	124
7.2	あそびのたね	127
7.2.1	2018年度	127
7.2.2	2019年度	141
7.3	活動の考察	147
8	子どもの遊びを保障する人的環境	150
8.1	知見の整理	150
8.1.1	研究の枠組みの設定と先行研究の検討	150

8.1.2 実践の考察 .....	151
8.2 子どもの遊び環境を豊かにするために .....	166
8.2.1 本研究の結論 .....	166
8.2.2 積み残された課題と今後の展望 .....	168
付録 .....	1
1 はびきのプレーパークの活動 .....	1
2 はびきのプレーパークへの筆者の参画 .....	10
3 MONDAY ROOM 北 遊魂 .....	24
4 夏休みこどもの家 .....	46
5 月曜・ポコ・ア・ポコの家 .....	54
6 あそびのたね .....	58
7 コロナ禍の遊び場づくり「あそぼーよ」 .....	91
参考文献.....	1
日本語文献 .....	1
外国語文献 .....	2
参考 URL .....	3

# 1 研究の枠組み

## 1.1 研究の背景

子ども時代は、人生を生き抜く糧を育むときである。しかし、現代において、それができている子どもはどのくらいいるだろうか。塾や習い事などで忙しい子どもたち、遊ぶ場所がなくて結局は自宅にいるしかない子どもたち、虐待を受けて育つ子どもたち、いじめに悩む子どもたち、居場所がない子どもたちなど、挙げればきりが無いほど、子どもを取り巻く環境は悪化し、さらに多様化している。

筆者は、子どもが好きで、子どもの頃から、弟や、自分より小さな近所の子どもたちと遊ぶ日々を過ごしてきた。「面倒見のいいお姉ちゃんね。」「お母さん助かるわね。」という大人からの言葉を誇りに思い、また、そういう大人たちの井戸端会議に参加しているような子どもであった。

小学校高学年の頃から、筆者は「羽曳が丘プレイパーク<sup>1</sup>」に遊びに行っていた。そこでも、筆者は、小さな子どもが遊ぶのを見守り、手伝いながら、ときどき自分も遊んだり、子どもを連れて来ている母親やスタッフと井戸端会議をしたりするという過ごし方をしてきた。思い返せば不思議なことだが、初めて羽曳が丘プレイパークに遊びに行ったときの記憶がない。それほど、筆者にとっては、日常の延長にある場だったといえよう。

中学2年生で部活に入るまでは、毎年のように遊びに行っていた。その後、中高生の間は遊び場から離れていたが、大学進学の際、「子どものバックグラウンドを支える人になりたい」という思いから、同志社女子大学現代社会学部現代こども学科を受験することにした。

大学の入学が決まったときに、はびきのプレーパーク代表のT.S<sup>2</sup>に「また遊びに来ない？」と声をかけられ、2007年の2月から、再び遊びに行くようになった。4.1.2 場所の移転・定期開催の始まりの項で述べるが、羽曳が丘プレイパークは、はびきのプレーパークと名を改め、場所も、三木ゴルフ場跡地から、同じ場所が宅地開発を経て一部が残された南河内健康ふれあいの郷スポーツ公園へと変わっていた。始めのうちは、小学生のときと変わ

---

<sup>1</sup> 本文中、プレイパーク/プレーパーク、プレイリーダー/プレーリーダーが混在するが、固有名詞や引用を除き、慣例に則って、プレーパーク/プレーリーダーを使用することとする。プレイワーカーについては、プレーワーカーとする場合もあるが、本文中での引用はないため、プレイワーカーを使用している。また、冒険遊び場とプレーパークは、日本では同じものとして特に区別しないことが多いが、ヨーロッパでは公園の一角を自由な遊び場として整備しているところを「プレーパーク」、公園以外でその目的のためだけに設置された場所を「冒険遊び場 (adventure playground)」としている。

<sup>2</sup> 仮のイニシャルである。以下、大阪府羽曳野市における実践のなかで登場する人物名は全て仮のイニシャルで表記する。

らず、子どもが遊ぶのを見守り、手伝うという関わり方をしていたが、大学で子どもの発達や、子どもの置かれている社会環境について学ぶうちに、発達の気になる子どもや、子どもたちの普段の遊び方に目がいくようになった。

そんな折、活動していたスポーツ公園が、再度の宅地開発のために使用できなくなることが明らかとなった。スポーツ公園を管理していた NPO 法人が、羽曳野市や大阪府、開発業者との交渉窓口になるとのことだったので、その NPO 法人とはびきのプレーパークとの意見交換を重ね、子どもたちの遊び環境が乏しいことを訴えた。南河内の自然環境の専門家や、子どもの遊び環境の専門家を現地に招き、公園を残すための知恵を借りたりもした。しかし、結果的に宅地開発は止められず、2010 年 3 月に、公園は閉園となった。

この出来事があってから、筆者は、子どもの遊びの重要性を、広く社会に訴えていく必要性を感じるようになった。子どもの遊び環境は、ただ、子どもや親と関わっているだけでは守れないことに気づいたのである。

しかし、具体的に何をすれば、子どもの遊び環境が守られるのかわからず、筆者は「地域社会に生起する具体的な公共問題を解決する実践能力を兼ね備えた行動型研究者の養成」を目的に設置された、同志社大学大学院総合政策科学研究科総合政策科学専攻ソーシャル・イノベーション研究コース（以下、SI コースとする。なお、2012 年のコース再編に伴い、現在はソーシャル・イノベーションコースとなっている。URL1）へ進学する。

大学院に入学してからも、問題の所在を探し求める日々を過ごした。そんな折、はびきのプレーパークに来ていた 1 人の中学生に目を留め、地域社会を動かしていくためには、中学生が地域社会に参画することが重要と考えるようになった。そして、中学生の場づくり「MONDAY ROOM 北 遊魂」を実施した（5.1 で詳述）。地域社会への波及効果としては非常に乏しいものであったが、参加した中学生は、この場があったことで自分らしくいられるようになり、関わった大人たちには、中学生の可能性を感じさせることができた。

しかし、一定役割を終えたところで、中学生の場づくりは終了し、再度、子どもの遊び環境に目を向けることにした。地域社会を動かすには、1 人 1 人と密に関わることはもちろん大切だが、もう少し大きなスキームで動く必要があると痛感したからである。

さらに、社会も移り変わり、子どもの貧困の社会問題化、子ども・子育て支援新制度の策定など、新たな局面を迎えている。はびきのプレーパークもスタッフの減少に伴い、活動日数が減少するなど、継続の危機にさらされている。

本研究は、はびきのプレーパークにおける実践、そして、そこから派生する一連の問題

や、その問題へどう対応し対処したかをふりかえることを通して、子どもの遊びを保障する人的環境を捉え直そうとするものである。

## 1.2 研究の目的

本研究の目的は、子どもの遊びを保障する人的環境の必要条件を明らかにすることである。本研究は、子どもの遊び環境の貧困化を打開し、豊かな遊び環境を提供する方途を探ろうとするものである。そのためにこれまでさまざまな対策が取られているが、本研究においては、子どもの遊びに直接かかわることが多い人的環境に着目して、検討を行うこととする。

本論文で具体的には、地域に根ざして活動する、はびきのプレーパークにおける実践や、そのスタッフが中心的に関わる一連の実践を通して、ならびに筆者が社会実験として実践した活動を通じて、子どもの遊びを保障する条件を明らかにし、その中でも特に重要な概念となる人的資源の在り方について探索することにした。

筆者は、子どもたちがいつでもどこでも自由に遊ぶことのできる社会をつくりたいと考えている。しかし、現在さまざまな制約により、その実現は非常に困難である。そのため、少しでも子どもが遊べる環境を増やそうと、家庭、学校、地域社会、企業等でさまざまな試みがなされている。その一つとして、冒険遊び場（プレーパーク）がある。筆者は大阪府羽曳野市において、その冒険遊び場づくり活動やそこから派生した活動に参画しながら、そこに関わる大人の組織づくり、人づくりにも関わってきた。

そこで、本研究においては、子どもにとって遊びがなぜ重要であるのか、また子どもの遊び環境が貧困化した要因は何なのかを改めて整理した上で、市民の立場から子どもの遊びの保障を実現する方法を、はびきのプレーパークにおける活動や、そのスタッフが中心的に関わる一連の実践を通して検証する。子どもの遊び環境を豊かにする大人や関係者が持つべき個々の知識や技術その能力と、遊びの場においてチームとしてまたネットワークとしてそれらが働く諸相を明らかにする。これを明らかにすることによって、子どもの遊び環境の貧困化を抑制し、豊かにする可能性を開いていくことができる。

このように、子どもの遊びを保障する人的環境を、市民の立場からどのように実現できるかを、実践を通して明らかにしていきたい。

## 1.3 研究の方法

本研究においては、はびきのプレーパークの実践を対象として、そこにおける、子ども

の遊び環境の貧困化の様相と、遊び環境を改善しようとする大人たちの活動や人的資源をエスノグラフィーとして記録し、子どもの遊び環境を豊かにしていく要素を析出する方法をとることにした。

本研究は、ソーシャル・イノベーションの手法に基づき、実践的な社会問題解決を目指すなかですすめられていくものである。ソーシャル・イノベーションとは、「社会において発生する諸問題を見出し、自らの関心と思いにもとづいた解決策として独創的な事業手法を開発し、その具体的展開を通じて人と社会との関係へ働きかけ、新しい社会的価値を創造していくこと」（西村 2014：8）である。そのため、現場に深く関わる筆者自身が具体的な問題に対してさまざまな解決策を考え、実践し、その有効性について検証していくことを通して、研究を進めることとする。いわば、アクション・リサーチの手法により、プレーパークの実践が抱えるさまざまな問題に対して、解決手法を探求していくことになる。アクション・リサーチとは、「組織あるいはコミュニティの当事者（実践者）自身によって提起された問題を扱い、その問題に対して、研究者が当事者とともに協働で問題解決の方法を具体的に検討し、解決策を実施し、その検証をおこない、実践活動内容の修正をおこなうという調査研究活動のこと」（草郷 2007：254-5）である。

本研究にあたっては、まず第1に、子どもにとって遊びがなぜ、どのように重要であるのかを改めて整理する必要がある。そのうえで第2に、子どもの遊びを実際に保障すべき地域社会に目を向け、どうすれば、それが実現できるか、先行事例を踏まえて検討を行う。第3には、地域に根ざした冒険遊び場が、地域の大人たちの協力によって、より良いかたちで実現できるのかを、はびきのプレーパークにおける活動や、そのスタッフが中心的に関わる一連の実践を通して検証する。

実践とその課題を分析するために、はびきのプレーパークにおける子どもの遊び環境の貧困化の様相と、遊び環境を改善しようとする大人たちの活動を記録したエスノグラフィーを利用する。遊びの環境を豊かにするためには、プレーパークが開かれていることも重要であるが、子どもの遊びに関わる実践活動が豊かでなければ、形骸化してしまう恐れがある。子どもたちにとって「遊びは重要だ」というときの、遊びの量と質を具体的に明らかにし、それを支えることができる人的資源の構成条件を探求するのである。

本研究のフィールドである大阪府羽曳野市は、子どもの遊びの保障に熱心な地域とはいがたい。しかし、そのような地域だからこそ、子どもの遊びを広め、人々を動かしていくことに意義がある。そしてこれらの探求は、はびきのプレーパークという個別の事例に

特有の性格を持ちながらも、この実践の検討からは、他の地域においても応用可能な「遊び環境を豊かにする」のための汎用性のある人的資源モデルが提示できると考える。

#### 1.4 本論文の構成

本論文は、全 9 章で構成されている。

第 1 章では、本研究の枠組みについて、その背景、目的、方法、構成を述べた。本研究の目的は、子どもの遊びを保障する人的環境の必要条件を明らかにすることである。本研究においては、アクション・リサーチの手法を用いて、はびきのプレーパークの実践を対象として、そこにおける、子どもの遊び環境の貧困化の様相と、遊び環境を改善しようとする大人たちの活動や人的資源をエスノグラフィーとして記録し、子どもの遊び環境を豊かにしていく要素を析出する方法をとることにした。

第 2 章では、問題状況の把握のために、先行研究の検討を行った。子どもの遊ぶ権利についての動向を整理し、なぜ子どもが遊べなくなったのか、その歴史的背景をたどるとともに、現在までに行われているさまざまな対策を取り上げた。なかでも、子どもの遊びに関わる大人を専門職として位置づけようとする動きがあることについて触れた。最後に子どもの遊び場を地域の中で自主的に設えて運営していく仕組みとして、どういった要素が必要なのか、状況に応じた遊びの保障のために、どのような場の設えが必要なのか、人が必要なのか、またその場を支える組織が必要なのかを仮説として提示する。

第 3 章から第 7 章では、大阪府羽曳野市における実践について述べた。第 3 章では、フィールドとなる大阪府羽曳野市についての概要と、実践の全体像について述べた。第 4 章では、はびきのプレーパークと夏休み限定の児童館「夏休みこどもの家」について、その場の設えを述べた。第 5 章では、中学生を対象とした活動について述べた。第 6 章では、非常時、危機的状況における遊びについて、新型コロナウイルス（COVID-19）の感染拡大下での遊び場づくりについて述べた。第 7 章では、専門人材の育成について、筆者自身が育成される場と、大学生の研修、また、プレイワーカーの招聘によって共に現場をつくっていくなかでの実践について述べた。

第 8 章では、第 7 章までの知見を整理し、結論を述べ、本研究を締めくくる。

## 2 問題の把握

### 2.1 遊ぶ権利

#### 2.1.1 子どもとは何か

「子ども」という言葉は、現在広く一般的に使われる言葉であるが、本論文で対象とする子どもについて、まず整理する。

フランスの歴史学者、フィリップ・アリエスの著作『〈子供〉の誕生』によると、かつて、子どもは小さな大人であった（Aries 1960）。中世ヨーロッパにおいて、子どもや教育という概念はなかったというのである。近世になってから、子どもは、子どもとして発見され、守り育て、教育すべき存在であると認識されるようになったのである。

子どもの同義語として、児童、少年という言葉がある。児童を定義している法律は、児童福祉法の 18 歳未満、学校教育法の 6 歳～12 歳、母子及び寡婦福祉法の 20 歳未満、道路交通法の 6 歳以上、13 歳未満などがある。少年を定義しているのは、少年法の 20 歳に満たない者などである。

また、大人の対義語として、未成年という言葉がある。各国の法律で、成年が定義されている。日本においては、民法第 4 条で満 20 歳に満たない者を未成年としている。

本論文においては、2.1.4 で述べる「子どもの権利条約」の条文に則り、18 歳以下を「子ども」として捉えることとする。一般的に「子ども」というと、小学生以下の人を指すことが多いが、中学生や高校生に相当する年齢の人も子どもと捉えることで、ケアされる存在としての側面の大きい乳児から、権利の主体としての側面が大きくなっていく大人に近い存在までを包括的に捉えるためである。

また、表記についても「子供」「子ども」「こども」と、それぞれに意図を持って記される。

漢字表記の「子供」は、一般的に使用されていたが、「供」に供え物という意味があることから、親の従属物としての意味合いが感じられ、近年では「子ども」と供のみ平仮名表記することが一般的となった。また、「平仮名の方が優しい印象を与える」などの理由から、特に固有名詞において「こども」と全て平仮名で表記することも多い。2013 年 6 月に「供」の字に従属物としての意味はないという主張から、「子供」と漢字表記する通達が文部科学省により出されたが、あえて「子ども」と表記することで、子どもを個人として捉えるという立場を明確にする意味で、本論文においては、固有名詞以外は、「子ども」と表記する。

このように、子どもという存在として見出されたことにより、ケアされ、教育される、



大人が管理する存在になっていったのである。

### 2.1.2 遊びとは何か

「遊びとは何か」というのは、非常に哲学的な問いである。

しかし、誰しも遊んだことはあるだろう。「子どもの頃、どのような遊びをしましたか？」と尋ねると、多くの人が初めは戸惑いながら、しかし、次第に目を輝かせて、秘密基地をつくったことや、友達とごっこ遊びをしたこと、大人数で缶蹴りをしたことなどを語り始める。

オランダの歴史家ヨハン・ホイジンガ (Johan Huizinga 1872～1945) は、その著書『ホモ・ルーデンス』(原題: *Homo Ludens*) のなかで、「遊びは文化よりも古い。」(Huizinga 1938=1973:15) と述べているように、人類は誕生してからずっと、遊びのなかから文化をつくりあげてきた。

また、ホイジンガが、「遊びとは、あるはつきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的な行為もしくは活動である。それは、自発的に受け入れた規則に従っている。その規則はいったん受け入れられた以上は絶対的拘束力をもっている。遊びの目的は行為そのもののなかにある。」(Huizinga 1938=1973:73. 傍点原著者。) と述べているように、遊びとは、何か他の目的のための手段ではなく、遊びそのものが目的となるものである。

ホイジンガが“*Homo Ludens*”を世に出したのは1938年であるが、以後80年以上経つにも関わらず、未だに彼の「遊び」の定義は、遊び論を語る上で欠かせないものとなっている。哲学者の中島義道も、「遊びに関しては、ホイジンガーやカイヨワ以来、さまざまな議論がなされているが、としてもこの二人の教祖の理論を軸に多様な仕方で修正を加えた理論を提起しているだけのように思われる。」と述べているように(中島 2009:8)、次に述べるカイヨワと並んで、ホイジンガの遊び論は学問的基盤となっている。

フランスの作家であり批評家でもあるロジェ・カイヨワ (Roger Caillois 1913～1978) は、「眩暈遊び (Ilinx イリンクス)」の発見者として有名である。眩暈遊びとは、「急速な回転や落下運動によって、自分の内部に器官の混乱と惑乱の状態を生じさせて遊ぶ」(Caillois 1967=1990:44. 傍点原著者) ことである。

カイヨワは、遊びを①自由な活動②隔離された活動③未確定の活動④非生産的活動⑤規則のある活動⑥虚構の活動と定義しており、ホイジンガのそれとあまり変わらず、「未確定の活動」という項目が加えられたのみである。この、未確定の活動は、「ゲーム展開が決定

されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない。創意の必要があるのだから、ある種の自由がかならず遊戯者の側に残されていなくてはならない。」(Caillois 1967=1990:40) と説明されている。

しかし、遊びの性質についての言及は、ホイジンガが競争と模擬しか提示しなかったのに対して、カイヨワは眩暈と偶然を示し、大きな功績を残している。カイヨワは①競争 (Agon アゴン) ②偶然 (Alea アレア) ③模擬 (Mimicry ミミクリ) ④眩暈 (Ilinx イリックス) の 4 つに遊びを分類した (Caillois 1967=1990:44)。

子どもの遊びについて、国際的に最も新しく、網羅的な定義がなされている、子どもの権利条約第 31 条に関するジェネラル・コメント (詳細については、2.1.4 で述べる。) では、遊びを以下のように定義している。

*Play: Children's play is any behaviour, activity or process initiated, controlled and structured by children themselves; it takes place whenever and wherever opportunities arise. Caregivers may contribute to the creation of environments in which play takes place, but play itself is non-compulsory, driven by intrinsic motivation and undertaken for its own sake, rather than as a means to an end. Play involves the exercise of autonomy, physical, mental or emotional activity, and has the potential to take infinite forms, either in groups or alone. These forms will change and be adapted throughout the course of childhood. The key characteristics of play are fun, uncertainty, challenge, flexibility and non-productivity. Together, these factors contribute to the enjoyment it produces and the consequent incentive to continue to play. While play is often considered non-essential, the Committee reaffirms that it is a fundamental and vital dimension of the pleasure of childhood, as well as an essential component of physical, social, cognitive, emotional and spiritual development*

*(Committee on the Rights of the Child 2013:3) .*

「遊び」子どもの遊びは、子ども自身によって始められ、コントロールされ、組み立てられる全ての行動、活動、またはプロセスである。それは、機会があれば、いつでもどこでも行われる。養育者は、遊びの環境をつくることができる。しかし、遊び

そのものは、強制的なものではなく、内発的動機づけによるものであり、また、目的のための手段ではなく、それ自体が目的となるものである。遊びは、自主性の行使、身体的、精神的、情緒的な活動を伴う。そして、グループにしる、個人にしる、無限の形態をもつ可能性がある。この形態は、子ども時代を通して変化し、修正されていく。遊びの主な特徴は、楽しさ、不確実さ、挑戦、柔軟性、生産性がないことである。これらの要素は同時に、遊びが生み出す楽しみや、その結果として生じる、遊び続けたいという欲求をもたらす。遊びは、しばしば非本質的なものであると考えられているが、委員会は、遊びが子ども時代の喜びの基本的、根源的に重要なものであること、そして、身体的、社会的、認知的、情緒的、精神的な発達に不可欠な要素であることを再確認する。(筆者訳)

ここでも、遊びは、遊びそのものが目的となることが強調されている。とはいえ、遊びが子どもにもたらす効果についても、言及しておく必要があるだろう。

上記引用文でも指摘されているように、遊びは、身体的、社会的、認知的、情緒的、および精神的な発達に不可欠な要素である。

例えば、身体的発達については、子どもの体力低下、怪我の増加が叫ばれるようになって久しい。スポーツ庁の体力調査 (URL2) の結果を見ると、その低下は著しい。「転んで骨折をした」、「顔を怪我した」という正しい受け身を体得していない子どもが増えている。これが外遊びの機会の減少と深く関係しているといわれている (中村 2004:66-75)。また、一方で、スポーツ障害という現象も起こっている。これは、身体が未熟な子どもの頃から特定のスポーツをすることで、バランスの取れた発達ができていないことからくるものである (中村 2004:29)。さらには、従来高齢者のものと思われていたロコモティブシンドローム (運動器症候群)<sup>3</sup> (URL3) が子どもにも現れており、「しゃがめない小学生」 (URL4) として話題になった。遊びのなかでも、特に外遊びにおいては、全身をバランスよく動かすことができるため、全身の筋肉をバランスよく発達させることが可能である。

また、社会的発達についても、遊びが有用であることは論を俟たない。乳児期から、子どもは親を始めとする他者の真似をしながらさまざまな行為・習慣・社会的規範を獲得していく。遊びを通して、他人の行為を模倣したり、相互に関係性を築いたりしていくのである。その延長にあるのが、ごっこ遊びである。母親になりきったり、店員になりきった

---

<sup>3</sup> 「運動器の障害」により「要介護になる」リスクの高い状態になること。

りするといった遊びのなかでそれぞれの役割を演じることによって、社会的発達が促されていくのである。

このように、遊び以外の、何か特定の能力を発達させる目的で行われる訓練や教育によって発達を促すことも可能ではあるが、バランスよく子どもの発達に寄与するものとして、遊びは有効である。

ここまで、子どもの遊びの概念とその重要性について述べてきた。次章では、子どもの遊びを権利として捉えるにあたって、歴史的な経緯を概観したい。

### 2.1.3 IPA 子どもの遊ぶ権利宣言（マルタ宣言）

IPA（子どもの遊ぶ権利のための国際協会）（URL5）は 1961 年に設立された、国際 NGO 団体である。正式名称は、International Play Association: Promoting the Child's Right to Play といい、子どもの遊ぶ権利を基本的な人権として擁護し、促進することを目的としている。

19 の支部があり、世界約 50 の国と地域で活動を展開している。ECOSOC（国連社会経済理事会）の登録団体であり、UNICEF（国連児童基金）の諮問団体である。

3 年に一度、世界大会を開催しており、1990 年は東京での開催であった。

設立当初は、子どもの遊び環境の貧困化・劣悪化を危惧した人々による遊び場づくりの活動が中心であり、名称も International Playground Association（和名：国際遊び場協会）であった。しかし、遊びを権利として捉え、その擁護・促進を目的とするようになり、2005 年に現在の名称「International Play Association: Promoting the Child's Right to Play」となった<sup>4</sup>。

日本支部（URL6）は 1979 年（国際児童年）に、『都市の遊び場』（Allen 1968=2009）の翻訳者の大村璋子を代表に設立された。2020 年現在の会員数は約 60 名で、IPA 全体の中でも特に会員数の多い支部となっている。

IPA は、子どもの権利条約制定に先駆けて、IPA 子どもの遊ぶ権利宣言（URL7。以下、マルタ宣言<sup>5</sup>とする。）を 1979 年（国際児童年）に発表した。その前文には、子どもの遊

---

<sup>4</sup> IPA *A Brief History of IPA* “PlayRights Magazine Special 50<sup>th</sup> Anniversary Edition” 2011:6-50 によると、名称変更の議論は 1974 年ごろから持ち上がり、国連との関係において重要な位置を占めていた。名称の案として「International Association for the Child's Right to Play」と「International Play Association: Promoting the Child's Right to Play」があったが、「Play」を強調するため、また、略称の IPA をそのまま使用するために後者となった。

<sup>5</sup> この宣言は 1977 年にマルタ島で起草されたことから、通称マルタ宣言という。

びが、次のように謳われている。

*WHAT IS PLAY?*

*CHILDREN are the foundation of the world's future.*

*CHILDREN have played at all times throughout history and in all cultures.*

*PLAY, along with the basic needs of nutrition, health, shelter and education, is vital to develop the potential of all children.*

*PLAY is communication and expression, combining thought and action; it gives satisfaction and a feeling of achievement.*

*PLAY is instinctive, voluntary, and spontaneous.*

*PLAY is a means of learning to live, not a mere passing of time.*

子どもにとって、遊びとは何か？

子どもたちは、明日の社会の担い手です。子どもたちは、どんな文化に生まれた子どもでも、いつの時代に生まれた子どもでも、いつも遊んできました。遊びは、栄養や健康や住まいや教育などが子どもの生活に欠かせないものであるのと同じように、子どもが生まれながらに持っている能力を伸ばすのに欠かせないものです。遊びでは、友達との間でそれぞれの考えや、やりたいことを出し合い、自分を表現します。遊ぶことで満ち足りた気分と何かをやったという達成感が味わえます。遊びは、本能的なものであり、強いられてするものではなく、ひとりで湧き出てくるものです。遊びは、子どもの体や心や感情や社会性を発達させます。遊びは、子どもが生きていくために必要なさまざまな能力を身につけるために不可欠なものであって、時間を浪費することではありません。(IPA 日本支部訳)

このように、マルタ宣言は、遊びを「子どもが生きていくために必要なさまざまな能力を身につけるために不可欠なもの」として、遊びの大切さを訴えており、当時、子どもの遊びを権利として謳った画期的な宣言であったといえる。

#### 2.1.4 子どもの権利条約第 31 条

子どもの権利条約は、正式名を「児童の権利に関する条約」(URL8)といい、1989 年

に第 44 回国連総会において採択され、1990 年に発効した条約である。2020 年現在、196 の国と地域が締約国となっているが、アメリカ合衆国は条約に署名はしたものの、批准はしていない。日本は 1994 年に 158 番目の批准国となった（URL9）。

条約の内容としては、子どもを一人の人格として認め、生きる権利、育つ権利、守られる権利、参加する権利を保障している。現在、最も網羅的に子どもの権利を扱った条約である。

子どもの権利条約第 31 条には、子どもの遊ぶ権利が謳われている。

*1. States Parties recognize the right of the child to rest and leisure, to engage in play and recreational activities appropriate to the age of the child and to participate freely in cultural life and the arts.*

*2. States Parties shall respect and promote the right of the child to participate fully in cultural and artistic life and shall encourage the provision of appropriate and equal opportunities for cultural, artistic, recreational and leisure activity.*

1. 締約国は、休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に適した遊び及びレクリエーションの活動を行い並びに文化的な生活及び芸術に参加する権利を認める。

2. 締約国は、児童が文化的及び芸術的な活動並びにレクリエーション及び余暇の活動のための適当かつ平等な機会の提供を奨励する。

（日本国政府訳「児童の権利に関する条約」第 31 条）

国連・子どもの権利委員会<sup>6</sup>が、子どもの権利条約第 43 条に基づいて審議機関として設置されている。国連・子どもの権利委員会は、締約国に対して、条約履行の状況を調査し、報告することを求めているが、第 31 条に関する報告がほとんどないことから、第 31 条は「忘れられた条文」と言われてきた。さらに、第 2 項に遊びという文言が明記されていないことから、締約国に遊ぶ機会の提供を求めるものではないという解釈も可能である。

このように、子どもの遊ぶ権利は、緊急の課題の後回しにされる、政策的優先度の低い状態に置かれてきた。

---

<sup>6</sup> 国連・子どもの権利委員会というのは通称である。

### 2.1.5 GCNo.17

2.1.3 でも述べたように、第 31 条に関する報告が少ないことから、第 31 条は「忘れられた条文」と言われてきた。これに対して、IPA は以下の 8 団体とともに、2009 年 5 月 6 日付けで子どもの権利条約に関する討論の日を設け、第 31 条に関するジェネラル・コメントを採決するよう要請する書簡を国連に送付した。8 団体とはすなわち、Right to Play International (遊ぶ権利の国際委員会)、World Leisure Association (世界レジャー協会)、International Pediatrics Association (国際小児科学会)、International Council on Children's Play (子どもの遊びの国際委員会)、Organisation Mondiale Pour l'Éducation Préscolaire (OMEP 世界幼児教育・保育機構)、International Toy Library Association (国際おもちゃの図書館協会)、European Child Friendly Cities Network (ヨーロッパ子どもにやさしいまちづくりネットワーク)、Childwatch International (国際子どもを見つける委員会) である。

この書簡は、38 パラグラフからなる長文であり、「子どもの遊びの重要性を述べるとともに、それがコミュニティの文化的な再生の重要な手がかりであること」(高橋<sup>7</sup>2014:33) が述べられている。

子どもの権利条約では、子どもの遊びを基本的人権として捉えている。しかし、現実には子どもの遊びが保障されているとはいいがたい<sup>8</sup>。IPA では、子どもの遊びの阻害要因をまとめるため、IPA 子どもの遊ぶ権利のための専門家会議(以下、世界専門家会議)をバーナード・ヴァン・リア財団の協力のもと、2010 年にヨハネスブルグ、ナイロビ、バイルート、ソフィア、ムンバイ、バンコク、東京、およびメキシコ・シティーの世界 8 都市で開催した。

東京では 5 月にこどもの城<sup>9</sup>(URL10)で開催し、日本における子どもの遊びの阻害要因を 4 コマ・マンガで表現した。東京ラウンドでは特に、「大人たちが大人の立場から活動の効率と効果を追い続けるのと同じ体系に組み込まれた、子どもたちの『体系化された生活』が深刻な遊びの侵害の要因として指摘された。また、「地雷や飢えなどのように生命に直接かかわる危険といったものではない」が、「ゆっくりと、持続的に子どもから遊び

---

<sup>7</sup> 高橋は、IPA 日本支部の第 3 代代表である。

<sup>8</sup> 日本政府の報告に対する国連子どもの権利委員会の総括所見(2010)では、「日本の子どもの権利は悪化を辿っている」と指摘されている。

<sup>9</sup> こどもの城は、東京都渋谷区にあった子どものための総合施設である。1985 年に開館し、施設の老朽化、子どもをめぐる社会状況の変化を理由に 2015 年に閉館した。その後、東京都が建物を買い上げ、都民の城として整備される計画となっている。

を奪って、(中略) 諸関係の発達に影響を及ぼす。」(IPA 日本支部・海外情報室翻訳・編集 2011:20) と警鐘を鳴らしている。

この世界専門家会議の報告書では、子どもの遊びの阻害要因を次の 14 項目に分類した。

- 1 遊びの重要性についての、大人の認識の欠如
- 2 危険な環境
- 3 親の不安
- 4 国や地方政府の遊び政策が不十分か、または存在しない
- 5 遊ぶための場所や施設の不十分さ
- 6 訴訟への懸念
- 7 学業成績への過剰なプレッシャー
- 8 学校における子どもの遊びに対する認識や設備の欠如
- 9 型にはまった、プログラム化された自由時間
- 10 子どもの遊びのハイテク化と商業化
- 11 施設で暮らしている子どもたち
- 12 排除、差別、隔離、排斥
- 13 貧困と生存競争
- 14 児童の労働と搾取

それぞれの社会の状況によって、阻害要因も異なっているが、子どもの遊びを保障するために超えるべき壁が明確に示されている。

この世界専門家会議が、2.1.3 で述べた国連への書簡とともに、次に述べる GCNo.17 の発効に大きく寄与した。

国連・子どもの権利委員会は、子どもの権利条約の締約国政府に対して、各条文についての取り組みを報告するよう求めている。条文のなかでも特に重要な項目については、ジェネラル・コメントという条文の解釈や報告すべき事柄について解説する文書を出し、締約国の報告を支援している。

ジェネラル・コメントは、一般的意見や一般的見解と訳されるが、その意味が伝わりにくいため、本論文においては、カタカナ表記で、「ジェネラル・コメント」と記述する。

2013 年 4 月 17 日に、「子どもの権利条約第 31 条に関するジェネラル・コメント」(以



下、GCNo.17 とする。) が発行された。

これまでに、第 29 条第 1 項の教育の目的や、第 23 条の障害のある子どもの権利についてのジェネラル・コメントなどが発行されており、GCNo.17 は、子どもの権利条約のなかでは 17 番目となっている。

GCNo.17 は、以下のような構成になっている。

1. 前文
2. 目標
3. 子どもの生活にとっての第 31 条の重要性
4. 第 31 条の法的解釈
5. 条約全体の文脈のなかでの第 31 条
6. 第 31 条の理解のための広義的解釈
7. 第 31 条の権利を享受するために特別な支援を必要とする子どもたち
8. 締約国の責務
9. 普及

第 8 章の締約国の責務では、全ての子どもが差別なく第 31 条の権利を実際に享受できるよう保障する義務を課している。例えば、親や支援者に向けた第 31 条の権利についてのガイダンスとサポートを求めたり、第 31 条の侵害について、子どもたちが異議申立てできる体制をとることを求めたりしている。

このように、GCNo.17 では、子どもの遊ぶ権利を網羅的に解説しており、今後、子どもの遊ぶ権利の保障に向けての方向性を明確に示している。

IPA 会長であるテレサ・ケーシー (Theresa Casey) は、2013 年 9 月発行の IPA 機関紙「PLAYRIGHTS」において、GCNo.17 を活かすための提案を述べている (Theresa Casey 2013:13-15,37-38)。ここでは、各国支部から、政府に GCNo.17 を援用するように求めることや、論文等で GCNo.17 を引用すること、企業への 31 条や GCNo.17 の啓発活動等が挙げられている。

また、IPA は第 31 条をより多くの人に知ってもらうための動画「This is me」を 7 カ国語で、ポスターを 3 カ国語で作成し、ウェブ上で公開している。

日本支部では、2013 年 10 月に「子どもの遊ぶ環境は今」と題した公開セミナーを実施

し、「GCNo.17 を翻訳し、小学校 3 年生にわかるように説明する」ことに挑戦した。主に市民活動に関わる参加者が、グループになり絵や文字で表現することにより、GCNo.17 を咀嚼して自分ごととして捉えることを目指したものである。これにより、参加者が発信者となって、それぞれの活動の現場で GCNo.17 を伝える役割を担うようになっている。

### 2.1.6 危機的状況における子どもの遊び

子どもにとって遊ぶことは平時にも大切なものであるが、災害や紛争といった危機的状況にある子どもにとっても重要なものである。

2014 年にトルコのイスタンブールで開催された IPA の世界大会では、特別ワークショップとして、「Access to Play in Crisis (危機的状況における子どもの遊びへのアクセス)」が開催された。これが発端となり、危機的状況における子どもの遊びについてのプロジェクトが本格的に始まった。このプロジェクトは、紛争や自然災害、貧困など、危機的状況にある子どもにも遊ぶ権利を保障しようとするものである。プロジェクトは日本の東日本大震災の被災地、ネパールの震災被災地、トルコ、レバノンの紛争被災地、インドとタイの貧困状態にある地域で行われた。これらの結果がツールキット (URL11) として、他の危機的状況にある子どもの遊びにも応用可能なようにまとめられている。

さらに、2020 年の新型コロナウイルスの世界的パンデミックにおいても、子どもの遊びが保障されるべきであるとして、2020 年 4 月に「IPA Play in Crisis: support for parents and carers (IPA 危機的状況における遊び 子どものくらしに関わる人のためのガイド・原文 URL12、日本語訳 URL13)」が発表された。このなかでは、遊びの重要性とともに、危機的状況を子ども自身が理解し、乗り越えていくために遊びが大切であることが述べられている。

## 2.2 子どもの遊びと社会の移り変わり

### 2.2.1 子ども社会

子ども社会というのは、あまり聞き慣れない言葉だが、かつて、子どもは大人に介入されない、子どもだけの社会をもっていた。現代ではそのようなものはほとんど見られないが、子どもの遊びと地域社会との関係を論じる上で、不可避なものである。

筆者が地域の高齢者に幼少期の話を聞いた際、典型的に語られるのは、中学生くらいのガキ大将を筆頭にした異年齢集団が形成され、山や川、空き地などに出かけては探検し、

秘密基地などをつくって煮炊きもしていたというものである。ガキ大将の命令は絶対で、「背けば仲間はずれにされてしまう」ため、少々悪いことでも、皆従っていたという。そのかわり、ガキ大将から「ここは危ないから行ってはいけない」という危険を回避する知恵や、「ここの柿は渋くない」などのちょっとした知恵も得ていたという。

このような、子ども集団について、田中治彦『学校外教育論』を中心に、もう少し時代を遡って経過をたどっていきたい。

文献上、子ども集団については、近世における子ども組と呼ばれるものに遡ることができる（田中 1988 : 29）。その発生地や時期は分かっていないが、近世の子ども組は、子ども組から若者組を経てムラの一人前と認められるという構造を持つ、年齢集団の第 1 段階として、7～15 歳ぐらいの子どもたちが参加していたものである。地域によってさまざまだが、多くが男女別の組織を持っており、ムラの行事運営の一端を担っていた。年長者が前の世代から伝えられてきたことをそのまま次の世代に伝えていくという形式が取られており、子ども組の担う部分については、大人が関与しないことになっていた。地域によっては、子ども組の構成員だけで寝泊まりをする行事もあったといわれている。

しかし、明治期になると、学制が敷かれ、子どもたちは学校や家庭で大人の管理下に置かれるべきものとされていく。そのなかで、子ども組は衰退、消滅していった。

そのようななかで、子どもたちが自主的に、夜に適当な家へ集まって勉強会を始めたところがあった。この勉強会は若者組やそこから派生した青年会が学習会を開いていたのに倣って始まったもので、寺で僧侶が世話をして、学習や娯楽のために集まるものも出てきた。これが子ども会の始まりである（宮本 1969 : 122-3）。

大正時代に入ると、教会の日曜学校で少年会や子ども会といった子ども集団がつくられるようになり、お伽話や聖書物語などの読み聞かせが始まった。この活動が寺や神社にも広まり、空き地などに子どもたちを集めての紙芝居も始まった。また、このころ日本に入ってきたボーイスカウトやガールスカウトの影響を受け、清掃活動や火の用心番のような社会奉仕的な活動も増えてきた（宮本 1988 : 122-32）。そして、セツルメント運動からも貧民街の子どもたちを集めて本の読み聞かせなどの子ども会活動が始まった。このようにして、大人が企画したものに子どもが集まるという現在の子ども会に見られるような体制がうまれたのである。

昭和に入ると、当時の文部省から「児童生徒に対する校外生活指導に関する件」という訓令が出され、学校または地域を単位として少年団を組織し、学校教育との緊密な連携の

下に指導するよう要請があった。これは兵士の予備軍として青少年の団体訓練を行いたいという思惑の下に出されたものだが、学校教員とは別に指導者を育成しようとし、その育成が追いつかなかったため活動自体は大変貧弱なものであったとされている。このことから分かるように、社会はどんどん戦争の色に染まっていき、戦争のためにほとんどの子ども組・子ども会活動は衰退や消滅を余儀なくされた（田中 1988 : 39-40）。

1945 年 8 月 15 日に日本は終戦を迎え、人々は未来への期待や不安を胸に抱きつつ、その日食べるのにも精一杯の状況であった。混乱した社会の中、子どもたちは放ったらかしの状態で、食べるために非行に走る子どもも出てきた。

そこで、1946 年の夏に行政が小学校教員、学生、青年団員、神職者たちを組織して、東京に「緑蔭子供会」を結成した。ここでは紙芝居や歌、踊りなどを子どもたちに見せていたようである。この緑蔭子供会を基に翌年「児童愛護班」が結成され、児童の保護と非行防止を目的に戦災都市を中心として広がった（中野 1947 : 24-27）。

戦前にあった子ども組や子ども会の活動が復興したり、新たに子ども会が作られ始めたりのをきっかけとして 1948 年に戦前からあった母親クラブが地域の子どものための健全育成を目的に再結成された。さらに、1951 年には児童福祉法の改正により福祉事務所が子ども会の指導や育成に当たることになり、このころから PTA 活動の一環として子ども会の指導が始まった（田中 1998 : 42-45）。

1959 年に政府が出した「青少年白書」によると、このころの子ども会活動は次の 4 つに分類できる。1 つめは「学校・PTA 主導型」で、学校または PTA が校外補導組織として校区内の児童生徒全員を地区または地域班に組織しているものである。2 つめは「町内会・自治会主導型」で、地域団体や民間の有志がある一定区域においてその地域の子どもの組織として結成させているものである。3 つめは「行政主導型」で、市町村の教育委員会、児童愛護班などがその管下区域に組織しているものである。4 つめは「自主的任意集団型」で、子どもの有志が自由に同好組織を作り、これに大人の有志が指導・助言を与えているものである。本節冒頭で述べた、ガキ大将を中心とする異年齢集団は、この 4 つめに分類できるであろう。時代の流れとともに、1～3 のような大人が主導する形が多くなり、4 つめのような子どもが自主的・自然発生的に組織をつくる形は少なくなっていく。

現在では、少子化に伴い、子ども会自体の存続が危ぶまれたり、消滅したりする地域も多くなってきている。高度経済成長期以降、都市化や少子化などの理由により、ガキ大将を中心とする異年齢集団はほとんど存在していない。

このように、子どもたちはかつて、大人の知らない子どもだけの社会を持っていた。現代では、極端な場合、携帯電話を持たされてスケジュールを管理され、常時どこで何をしているのか、大人に分かるということが当たり前に行われている。

### 2.2.2 都市化のなかで

1950年代ごろまで、子どもはどこでも隙間を見つけては遊んでいた。まちのなかにも、空き地や空き家、路地、原っぱなど、誰の所有物なのか、よくわからないあいまいな場所がたくさんあった。そして、子どもとゆるやかに関わる大人が地域のなかにいた。自営業者などの職住近接型の働き方をしている人からの目があった。建築家の仙田満は、『こどものあそび環境』のなかで、子どもの遊び場を以下の8つに分類している。すなわち、自然スペース、建築空間、道スペース、オープンスペース、アナーキースペース、アジトスペース、遊具スペース、非日常的空間である（仙田 2009：36）。

しかし、高度経済成長に伴う急激な都市化とともに、子どもが遊べる隙間空間が少なくなってきた。道は、自動車のためのものとなり、多くの道が、子どもが遊べる空間ではなくなった。また、土地の管理者の責任が問われるようになり、空き地や原っぱには柵やフェンスが設けられるようになった。子どもが遊べる場所がなくなってきたために、児童の健全育成を目的として、児童公園が設置され、利用されるようになった（仙田 2009：154-169, 325-328）。

このようにして、子どもの遊び空間は、隙間空間から、学校や児童公園、児童館などの限定された空間へと変化していった。

さらに、1993年の都市公園法改正<sup>10</sup>により、児童公園という定義がなくなった。少子化の影響もあり、児童公園は、広く市民のためのものとなり、子どもだけのものではなくなったのである。

また、不審者への不安などから、1人で外に出てはいけないと言われるようになり、子どもたちは自宅か友だちの家で遊ぶことが多くなっていく。

木下勇は「三世代遊び場マップ」という同じ地区の3世代に聞き取り調査を行い、遊び場を地図に落としこむという手法を使い、子どもの遊びや遊び環境を描きだそうとしている（子どもの遊びと街研究会編 1999）が、近年、同様の調査をする研究者たちから「子ど

---

<sup>10</sup> 都市公園法改正により、「もっぱら児童の利用に供することを目的とする都市公園（以下「児童公園」という。）」が「主として街区内に居住する者の利用に供することを目的とする都市公園」に改められた。

もに聞き取り調査ができなくなった」「まちを歩いていて、子どもに出会わなくなった」という声が聞かれる。かつては、まちのなかで遊んでいる子どもにその場で聞き取りをしていたものが、現在では、学校等に調査の依頼を出して、保護者の承諾を得た子どもに、時間と場所を指定して聞き取りをするという手法が取られている。

### 2.2.3 少子化のなかで

2005 年、日本の総人口が戦後初めて減少に転じたと話題になった。少子高齢化が叫ばれて久しいが、今一度、少子化の流れを整理し、子どもの遊びとの関係を紐解いていきたい。

少子化が語られる際に、指標として一般的に使用されるのが、合計特殊出生率である。これは、「1 人の女性が一生の間に産む子どもの数」を算出したものである。第二次世界大戦後すぐの 1947 年から 1949 の 3 年間は、第一次ベビーブームと呼ばれ、合計特殊出生率も 4.0 を超えていた。1950 年から急減しているが、1955 年から安定し、1974 年までは丙午の 1966 年を除いて、2.0 を上回っていた。人口を維持するためには、合計特殊出生率が 2.07 という水準で推移する必要がある<sup>11</sup>が、1975 年から、2.0 を下回っている。しかし、この間に 1971 年から 1974 年の第 2 次ベビーブームがあったために、2.0 を下回ったことは大きく問題とはならなかった。

少子化が問題とされるようになったのは、1989 年の合計特殊出生率が、丙午の 1.58 を下回り 1.57 となった、1990 年の「1.57 ショック」以降のことである。丙午とは、干支の 1 つで、この年に産まれた女性は男を食い殺すという迷信があるために、産み控えが起こる年である。この 1.57 ショックのころから、少子化によって社会保障制度が成り立たなくなるなどの問題点が指摘されるようになった。しかし、当時、日本の少子化は一時的なもので、第二次ベビーブーム世代（つまり、団塊ジュニア世代）が結婚し、出産すれば、合計特殊出生率も回復するものとみられていた。さらに、1990 年頃までの少子化は、結婚しない人が増加したことによる少子化で、結婚した人は、平均 2.2 人産んでいた<sup>12</sup>ため、きょうだい<sup>13</sup>数としてはさほど変わらなかったのである。

政府は、1994 年にエンゼルプランを、1999 年に新エンゼルプランを、さらに、2004 年

---

<sup>11</sup> これを人口置換水準という。

<sup>12</sup> これを完結出生児数という。完結出生児数は、結婚持続期間 15 年～19 年の初婚どうしの夫婦を対象にした調査であるため、離死別者の実績が入っていないという欠点をもっており、正確にきょうだい数を示したものではない。

<sup>13</sup> 本論文においては、男女の別なく、兄弟姉妹を指すものとして「きょうだい」と平仮名表記を用いることとする。

は子ども・子育て応援プランを打ち出し、少子化対策に乗り出したが、決定打が打てないまま、未婚化と晩婚化がすすみ、合計特殊出生率の大幅な回復はもはや望めなくなった。きょうだい数も減少を続け、完結出生児数は、2010年に1.96となったのである。

少子化のなかでも、きょうだい数の減少に焦点を当てると、子ども1人にかかわる家族の数が減ることになる。かつて、きょうだいの多かった頃は、家庭のなかでも、きょうだいで小さな子どもの社会が築かれていたのである。

また、受胎調整技術の普及によって、かつては「授かりもの」だった子どもを「つくる」時代になり、子どもを「つくる」ことに何らかの意味や価値を見出すようになってきた。裏を返せば、何らかの価値を見出すことができなければ、あるいは、子どもよりも価値のあるものがあれば、子どもを「つくらない」選択がされるようになった。子どもを「つくる」ということは、親が子どもに何かしらの「期待」を寄せているということになったのである。

せっかく産むなら、「少なく産んで良く育てる」方が良いと多くの親が考え、「できるだけのことをしてやりたい」と、子どもに対する投資熱が高まった。なるべく無駄なことは避け、より高い教育を子どもに受けさせようとするようになったのである（柏木 2001）。

結果的に、子どもたちは、塾や習い事に忙しくなり、スケジュール帳を持ち歩く子どもや、携帯電話・スマートフォンを持つ子どもが増えてきた。このことが子どもの遊びに与えた影響は非常に大きい。

まず、子ども同士のスケジュールが合わなくなった。友だちと遊べる時間が非常に限られるようになったのである。ただでさえ、子どもが少なくなり、友だちをつくるのが難しくなっている上に、その友だちと遊ぶことが難しくなっているのである。筆者がスタッフをしているはびきのプレーパークでも、「今何時？」と聞く子どもが増えており、極端な場合は「じゃあ、あと3分遊べるわ。」という子どもがいるほどである。1980年代までのように、公園に行けば誰かがいるという状況ではなくなった。学校で友だちと「お約束」してからでないと遊べないのである。

都市部でも、少子化の影響は大きいですが、中山間地域において、その影響はさらに大きくなっている。小中学校の統廃合により、スクールバスで学校に通う子どもや、長距離を歩いて通う子どもが増えている。特に幼少期においては、家が近いことが友だちになるきっかけである場合が多いが、通学範囲が広いと、学校から家に帰って、近くの友だちと遊ぶということが難しくなってしまう。結果的に、1人で、またはきょうだいと遊ぶことが多

くなる。また、不審者への不安から、子どもを 1 人で外に出さない親も増えているため、中山間地域の子どもは、豊かな自然や、遊べる空間があるにも関わらず、外で遊ぶ機会が少なくなっているのである。このことは、前述の体力調査の結果を見ても明らかである。

このような事態に、皮肉にも 2011 年 3 月の東日本大震災と福島第一原子力発電所の事故によって、気づいた大人たちがいる。その 1 人、福島県白河市で、震災直後から「たんぽぽサロン (URL14)」という親子の居場所づくりの活動をしている、保育士の永野美代子は、筆者に次のように語っている。

横浜の全国集会 (2010 年 10 月に実施された第 5 回冒険遊び場づくり全国研究集会) のときに、「白河にはプレーパークなんか要りません。だって、白河はこんなに豊かな自然があって、うちの子たちもここで遊んで育ってきたんです。」って言ったの。それが、もしかしたらそうでもないのかもしれないなと思い始めたときに、あの震災と原発事故があって。こんなに豊かな自然があるのに、子どもたちはここで遊んでなかったんだって愕然としたの<sup>14</sup>。

2.2.4 で述べる、冒険遊び場づくりの活動も、東日本大震災の後、東北地方で爆発的に活動が増えている。大人たちが「子どもが遊べていない」ことに危機感を覚えて初めて、遊び場づくりの活動が始まるのである。

このように、少子化によって、子どもの放課後の過ごし方は親をはじめとする大人によって管理されるようになったのである。

#### 2.2.4 冒険遊び場・プレーパーク

冒険遊び場とは、「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーにしている遊び場である。活動の頻度や主体、場所はさまざまであるが、日本全国に 400 以上の活動団体がある (URL15)。常設型と言われる、週に 3 日以上、その場所を冒険遊び場として開いているところから、月に 1 度、公園などの場所を借りて開いているところ、行政の施策として実施しているところや、地域住民の持ち出しで実施しているところなど、さまざまな活動形態がある。常設型の遊び場は少なく、そのほとんどが首都圏に集中している。それだけ、首都圏には子どもが遊べる隙間が少なく、親を始めとする大人たちの危機感も高いということであろう。

---

<sup>14</sup> 2013 年 10 月 19 日 IPA 日本支部公開セミナー後の懇親会にて。括弧内筆者注



場所によって異なるが、木登り、ロープを使った遊びや木工作、火遊び、水遊びなどができることが多い。普段は、大人から禁止されたり、規制されたりすることの多い遊びができる。

特殊な事情がない限り、参加費は無料で、出入り自由のところほとんどである。これは、子どもの自由な意思で参加できることを大切にしているからである。

このような遊び場は、1943年にデンマークのコペンハーゲン市郊外につくられたエンドラップ廃材遊び場が発祥といわれている。廃材置き場で子どもたちが遊んでいたことに示唆を得て、造園家のソーレンセン教授が提案したものである（URL16）。

この廃材遊び場を見たイギリスの造園家アレン卿夫人が、ロンドンで冒険遊び場をつくり、『都市の遊び場』を執筆することで、世界中にその存在を広めた。

日本では、1973年に大村虔一・璋子夫妻が『都市の遊び場』を翻訳したことで知られるようになった。さらに、夫妻が中心となって1975年に東京都世田谷区で「経堂こども天国」を開き、これがもととなって、1979年に羽根木プレーパークが日本初の常設の冒険遊び場として誕生したのである（羽根木プレーパークの会編1987）。

冒険遊び場のモットーである「自分の責任で自由に遊ぶ」が掲げられたのも、ここが始まりである。開園当初の看板には以下のように書いてある。

#### 「自分の責任で自由に遊ぶ」

プレーパークは公園での自由な遊びをめざして区と地域の人たちと学生ボランティアとの協力で運営されています。

ここの遊具は区の公園課で作ったものではありません。子どもの欲求に応じてボランティアを中心とする人たちの手で作られていますので安全点検にはみんなの協力が必要です。気がついた事はプレイリーダーに知らせて下さい。

子どもが公園で自由に遊ぶためには「事故は自分の責任」という考えが根本です。そうしないと禁止事項ばかりが多くなり楽しい遊びができません。

このプレーパークのモットーは「自分の責任で自由に遊ぶ」ことです。

みんなの協力で楽しい遊び場をつくりましょう！

羽根木プレーパーク

その後も細かい文言は変わりながらも、「自分の責任で自由に遊ぶ」というモットーは全

国の遊び場に広がっている。

1990年代後半になって、全国的に冒険遊び場づくり活動が広まり、1998年に第1回冒険遊び場全国研究集会が文部省委嘱事業として、IPA日本支部の主催で実施された。

IPA日本支部内にあった冒険遊び場情報室が2003年に独立するかたちで設立された、特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会では、冒険遊び場づくり活動の目指す姿を次のように示している。

私たちがめざす冒険遊び場づくり

○子どもの生活圏にあること

○いつでも遊べること

○だれでも遊べること

○自然素材豊かな野外環境であること

○つくりかえができる手づくりの要素があること

これらの5つのことを大切にしています。

そして、冒険遊び場の<sup>原文ママ</sup>運営ために、

○住民によって運営すること

○住民と行政のパートナーシップを築くこと

○専門職のプレーリーダーがいること

これら3つの方法を提案しています。

このようにして子どもの自由な遊びを支えることで、

「遊び」があふれる暮らし豊かなまちをつくっていくことをめざしています。

(URL17)

このように、冒険遊び場は、住民の運営によってつくりられ、プレーリーダーという専門職によってその質が保たれている。また、冒険遊び場は、既存の公園のように、遊具を設置し、公園として整備すれば完成するものではなく、常につくり続け、変わり続ける遊び場でもある。

### 2.2.5 子どもの遊びに関わる大人

これまで述べてきたように、子どもはかつて子どもだけの社会を持ち、子ども自らが遊びの主体者であった。しかし、社会の変化のなかで、子どもだけで遊ぶことは難しくなり、さまざまな場面で大人が関わるが増えてきた。ここでは、子どもの遊びに関わる専門職としての、プレイワーカーという存在について述べておきたい。

プレイワーカーの代表格は、2.2.4 で述べた冒険遊び場の多くに常駐するプレーリーダーである。彼らは冒険遊び場において、子どもの遊びを見守り、さまざまな場面で支え、さらに、大人たちに子どもの遊びについて伝えていく役割を持った人である。遊びの環境をデザインし、リスクとハザードを見分けながら調整し、人と人の関係を調整していく。リスクとハザードは、日本語ではどちらも「危険」と訳されるが、リスクは事故の回避能力を育む危険性あるいは子どもが判断可能な危険性、ハザードは事故につながる危険性あるいは子どもが判断不可能な危険性を指す（国土交通省 2015）。

プレーリーダーは具体的には、「遊び道具や素材を準備する人であり、遊びの仕掛け人であり、『遊び場』をつくる人であり、応急処置係であり、子どもの立場から物事を考えられる大人であり、そこから見えてきたことを世の大人に伝える大人であり、そして遊び仲間でもある」（天野 2011：16）。

プレーリーダーは、子どもにとっては、友だちのような横の関係でもなく、親や先生のような縦の関係ではない、ナナメの関係にある大人でもある。横や縦の関係は、直接利害関係になりやすいため、ときに息苦しい間柄になってしまいがちだが、そうではないナナメの関係の人には、本音が話せたり、ありのままの自分を表現できたりする。

常設型の冒険遊び場では、ほとんどの場合、有給のプレーリーダーが常駐しているが、不定期開催の遊び場では、プレーリーダーを雇っているところもあれば、無給、または交通費のみ支給されているプレーリーダーがいるところもあり、プレーリーダーを置かずに地域住民の運営者だけで運営しているところもある。プレーリーダーの年齢層は、20代、30代の若者がほとんどだが、40代、50代、場所によっては高齢者のプレーリーダーも存在する。若い人が多いのは、ナナメの関係をつくりやすいということももちろんあるが、無給か薄給の場合が多いからである。そのため、アルバイトをしながらプレーリーダーをしているという人も少なくない。また、男性プレーリーダーが、結婚と同時に退職する「寿退職問題」も珍しくない。子どもの遊び環境の保障のために、子どもの遊びの支え手の生活も同時に守っていく必要があり、専門職として位置づけていく必要がある。

日本冒険遊び場づくり協会が、常設の冒険遊び場におけるプレーリーダーの役割を 20 項目にまとめている（表 1）。これらの役割はプレーリーダー1人で全てをこなすというわけではなく、現場に入っている人々とチームとして持つておくべきものと捉えるべきで、それぞれが補い合うべきものである。

表1 プレーリーダーの役割(2005年版)(日本冒険遊び場づくり協会作成)

役割		趣旨	キーワード
1	自ら遊ぶ	子どもが遊ぶということの意味を体感できるよう、まずプレーリーダー自らが本気になって遊ぶ。	自主・自由
2	遊び心を誘い出す	表情、しぐさ、声掛け、行動など、自らの動きすべてにより、「やってみたい!」「おもしろそう!」など、子どもの遊び心をさまざまな角度から刺激する。	言動・誘発
3	遊び場をデザインする	道具・素材の準備、遊具の構成・配置を工夫し、遊び「場」の可能性を最大限に引き出す。	空間・創造
4	気持ちを受け止める	子どものすることには、必ず意味がある。言葉だけではなく、むしろ表情、息遣い、しぐさ、行動などから子どもの気持ちを受け止める。	観察・感受
5	一緒に考える	失敗も含めた子どもの試行錯誤を大切に、プロセスを共有する。	尊重・共有
6	気持ちを翻訳する	子どもだけでは言葉にできず伝えきれない気持ちを、親や教師などその子に関わる大人に伝える。	共感・代弁
7	防波堤になる	子どもに対する強い管理、命令、恫喝などの状況に対し、いざという時は子どもを守る。	守護
8	求めに応じて教える	なにかに挑戦しようとする子どもが求めてきたとき、適切な知識や知恵を伝授する。	教授・伝授
9	大人として向き合う	差別、いじめ、暴力、自傷など、いのちを傷つける言動に関しては、先に生まれてきたひとりの人として子どもと向き合う。	いのち・尊厳
10	危険を察知する	遊具、遊び場、動線に潜むハザードと必要なリスクを読み取り、的確に対処する。	危険・予防
11	緊急時に対応する	ケガ、事故、苦情などのトラブル、あるいは事件への早期対応およびアフターフォローを的確に行う。	対処・迅速
12	人と人を繋ぐ	遊び場に来る子どもと子ども、子どもと大人、大人と大人など同世代・異世代間の出会いのきっかけをつくる。	勧誘・交流
13	地域資源を開拓する	さまざまな人材や関係諸機関などの地域資源を発掘し、それぞれの立場から遊び場に主体的に参画できるように工夫する。	開拓・参画
14	関係を紡ぐ	地域はもちろん、学校、行政、関係諸機関も含め、顔の見える関係を重層的につなぎ合わせていく。	協力・連携
15	地域に広める	地域での子どもの遊びに対する理解を進めるために、遊び場やそこでの子どもの様子を発信する。	情報・宣伝
16	社会に伝える	社会をよく知り、社会のなかで子どもがどのような状況に置かれているかを敏感にキャッチし、子どもの視点から社会に対してメッセージを送る。	子ども観・啓発
17	子どもの立場から交渉する	地域、行政、関係諸機関等との交渉を通じて、子どもの力となる実利を引き出す。	子どもの利益
18	主観を振り返る	遊びの世界に足場を置き子どもの前に立つ自分の子ども観・遊び観を振り返り、検証する。	内省
19	客観を記録する	子どもがしたこと、話したこと、子ども同士の関係をできる限り客観的に記録整理し、そのうえで、どう思ったか、感じたかも記録する。	記録・伝達
20	次代を意識する	子どもがいきいきと遊ぶことのできる環境を整えるための精神と知恵を先達から受け継ぎ、後輩に関しては、先に行くものとしての自覚にたち、次世代のプレーリーダーが育つ環境づくりに努める。	体現・継承

若干の補足を加えるならば、プレーリーダー自身を中心に外の世界へ、また次世代へと

広がるように整理されているため、番号が若いものほどプレーリーダーの役割として認識されやすいものと考えられる。12番～15番はコーディネーターとも呼べそうな役割であり、6番、7番、16番、17番などはアドボケイト（代弁者）的役割ともいえる。

1番、18番にプレーリーダー自身の主観やあり方が強調されるのは、他の専門職とは一線を画す特徴といえよう。

また、近年、商業施設の遊び場に配置されている係員をプレーリーダーと称するところも出てきたため、冒険遊び場のプレーリーダーをプレイワーカーという専門職として位置づけようと、「冒険遊び場プレイワーカー資格認定制度研究会（略称：しかけん）」が2014年1月から5月にかけて3回開催された。冒険遊び場のみならず、機会を捉えて子どもの遊び環境を豊かにしていく必要があるからである。しかし、抽象的な議論にとどまり、具体的な施策には至らなかった（URL18）。

児童厚生施設（児童館・児童遊園）の職員としての「児童の遊びを指導する者」（かつての児童厚生員）も、プレイワーカーと捉えることができる。児童の遊びを指導する者は、児童福祉施設の職員を養成する学校を卒業した者、保育士、社会福祉士の資格を有する者などがその職につくことができる。近年では、児童館の出前事業として、近くの公園等で冒険遊び場を開いているところもある。

また、入院している子どもの遊びを支援する Hospital Play Specialist（以下、HPS とする。URL19）の活動も、近年活発になってきた。HPS は、イギリス発祥の資格で、病気や障害のために入院している子どもの遊びを支援している。余暇活動としての遊びも含まれるが、その大きな特徴は、治療やリハビリの過程を子ども自身が遊びを通して理解できるように支援していることである。病気や障害などのために、制約の多い生活を余儀なくされている子どもたちにとって、HPS との遊びの時間は貴重な時間となっている。

このように、職業として、子どもの遊びに関わる大人が増え、またその必要性が叫ばれるようになってきたのである。

## 2.2.6 プレイワーカーの専門性

前項でみたように、プレイワーカーと呼ばれる人の役割は多岐にわたる。では、その専門性とはいったいどこにあるのだろうか。

まず、イギリスのプレイワーカーたちがことさらに強調してきたのは、プレイワーカーの子どもの遊びに関わりをもつ態度についてである。

大人が子どもの遊びに介入する際には、「プレイワーカーは、自分の関わりによって子どもの遊びをコントロールし、大人化<sup>15</sup>してしまう可能性がある」（Play Wales & Hughes 2001=2009：48）という自覚を持つべきであり、「プレイリーダーが子どもに手を貸すのは、子どもが自分自身で学び、社会そのものを知っていこうとする時だけだ。」（Benjamin 1974=2011：211）としている。

筆者がプレイワーカーの役割を説明すると、「それってファシリテーターと似ているね。」とよく言われる。ファシリテーターとは、ワークショップなどの場で、参加者の思いや意見を引き出し、対話を促進する役割をもった人のことである。ファシリテーターは縁の下の方持ちだとよく言われるが、たしかにその役割は重なる部分が多い。ワークショップにおいては、ファシリテーターがタイムスケジュールやプログラムを組んで事前に準備することがほとんどだが、プレイワーカーがプログラムを準備することはほとんどない。イベント等を行うこともあるが、それは、遊びそのものとは別に目的を持った活動である。プレイワーカーは基本的には場のデザインをするのみで、あとは参加者次第で臨機応変に対応することが求められる。

日本のプレイワーク研究の第一人者である小笠原浩方は、プレイワーカーを「地域や施設において“人間的な遊び”の余地と可能性を広げる仕事をする専門家」（小笠原 2006：90）と定義づけている。ここから見えてくることは、ただ単に子どもと関わる人というだけではなく、環境や社会への働きかけをする人としてのプレイワーカーの存在である。

## 2.3 問題解決の方向性

ここまで、大きく全国の状況として、子どもの遊びを取り巻く環境の変化をみてきたが、ここからは実際に地域のなかで市民の立場から子どもの遊びの保障を実現するためにはどうすればよいのかを探っていきたい。

子どもの遊び場を地域の中で自主的に設えて運営していく仕組みとして、こういった要素が必要なのか、状況に応じた遊びの保障のために、どのような場の設えが必要なのか、その場を運営できる能力を持った人的資源としてどのような人が必要なのか、またその場を支える組織が必要なのか、問題解決の方向性を提示する。

まず第1に、子どもの遊びを保障できる場の設えの条件を提示することにしたい。その

---

<sup>15</sup> 大人化とは、「大人が、『教えたい』『指導したい』という気持ちや、単純に自分が優位に立ちたいという気持ちに駆られたり、プレイワーカー自身がうまく物事を運べなかったりすることで、子どもが遊ぶこと本来の目的と意義を汚すこと」（Else and Sturrock 1988）である。

足がかりとして、前述の日本冒険遊び場づくり協会が提示している以下 5 項目を基準とする。すなわち「子どもの生活圏にあること」「いつでも遊べること」「だれでも遊べること」「自然素材豊かな野外環境であること」「つくりかえができる手づくりの要素があること」である。しかし、この 5 項目を常に網羅できるとは限らない。例えば、「自然素材豊かな野外環境」を求めたために、山の中を活動場所とすると、「子どもの生活圏」ではなくなり、「いつでも」「だれでも」遊べる環境ではなくなってしまうといったことがおこるのである。この 5 項目のうち何を重視するかはそれぞれの地域や遊び環境を保障しようとする大人の意向によって決まるのが現状である。本来的には、子どもはいつでもどこでも自然発生的に遊ぶものである。遊ぶ環境をわざわざ大人が設定しなければならない状況をいずれ変えていく必要がある。

5 項目のうち、特に、常設の遊び場の設置ができない状況では 2 つめの「いつでも遊べること」は難しい。公園として普段から場所があっても、不審者への不安や近隣からの苦情などのために実際にはなかなか遊べないところも少なくないからである。それゆえに、「子どもの生活圏」に遊び場を設けることは案外簡単ではない。

そのため、「いつでも遊べる」ためには、プレーリーダー/プレイワーカーのような、子どもの遊びを見守りつつ、地域の大人との橋渡しをする人の存在が不可欠であると考え。しかし、実際にはこの「人」を常駐させることが非常に困難である。この「人」に必要な役割や専門性は何であるのかが曖昧であること、その「人」に必要な資金が多くの場合潤沢でないことがその大きな理由である。本研究においては、資金面の困難さの前に立ちほだかる、役割や専門性といった質の面に特に焦点を当てておきたい。

3 つめの「だれでも遊べる」ことは、わかりやすいようで実はとても難しい項目である。筆者も遊び場のチラシなどに「だれでもどうぞ」とよく書くが、「だれでも」に自分が含まれるかどうかはそれを見る人次第なのである。

例えば、年齢の幅をどこまでもたせられるかは場の設えに依存する。野外の遊び場に乳児を連れ出す親はあまり多くない。「歩けるようになったら行くところだと思っていた」という声を筆者も聞く。特にここ数年で屋内の遊び場が各地にできてからは、きれいな床でないと子どもはハイハイして遊べないと思っている親が多いようで、子どもを地面に下ろすことをすすめると、遠慮されることがある。逆に小さい子どもが遊んでいる場所では、小学校高学年や中学生の子どもは思いっきり体を動かして遊べないため、あまり寄り付かないことが多い。広い空間があって、ある程度年齢のすみ分けができればいいのだが、狭

い場所ではどうしても年齢が偏りがちである。

また、障害のある子どもが遊べる場所も限られる。例えば、公園の入口に自転車が侵入できないように車止めがつけてあるところがあるが、そのために車椅子で入ることすらできない公園も多い。遊具の多くも、身体障害のある子どもにも使える設計にはなっていないのが現状である。とはいえ、身体障害にもさまざまな種類があるため、全ての人が遊べる設えというのは無理がある。その地域に住む子どもの障害に合わせて導入していくというのが現実的だと思われる。知的障害や精神障害のある子どもも近くの公園で遊べないことが多い。加減がわからず他の子どもに怪我をさせてしまったり、遊びのルールが理解できずに仲間に入れてもらえなかったりするからである。障害のある子どもの場合、親や介助者がついていることが多いが、「迷惑をかけないように」と、あまり一緒に遊ばせられないという声もある。

近年は外国にルーツをもつ子どもも増えてきた。学校では、言葉や文化の違いが障壁となることが多いようだが、遊びの場ではその違いが価値になる。特に年少の子どもだと、お互いに語彙が少ないため、言葉は遊びの中心にはない。そのため、言葉の壁というのはさほど問題にならないようである。むしろ、自分が知らない新しい遊びを持ち込んでくれる存在として歓迎される向きもある。

このように、「だれでも遊べる」ことは、その場に集った人々がどれだけの多様性を想像し、保障しようとするかにかかっている。

4 つめの「自然素材豊かな野外環境」は、理想的には森や林のように木がたくさんあって、起伏があり、せせらぎや池のような水辺があるような空間を想像するが、実際にそのような環境はあまり多く残されていない。そのような環境を子どもの生活圏に残す重要性は大きいと考えるが、本論文においては主題としない。一般的な街区公園でも、多少木や草花が植わっていて、季節を感じられるような設えがあるところが多い。ほとんど自然など感じられないようなコンクリートの地面の場所でさえ、割れ目から雑草が生えていたりするものである。「豊か」ではないかもしれないが、野外環境であれば、流れる雲を追ったり、風を感じたり、自然を見る目さえあれば見つけられるものである。

5 つめの「つくりかえができる」ことは、常設であれば、遊具や空間そのものが変えられるが、常設でない場合は限定的にならざるを得ない。現状復旧ができないほどのつくりかえは困難だからである。しかし、遊びの素材として、既製品ではなく手づくりのものを使うことでつくりかえができる要素は増える。また、遊びは変幻自在なものであるため、



遊びそのものはつくりかえられる要素が多い。

以上 5 項目を基本に、その地域や場所、機会に合わせた工夫ができるものとする。

第 2 の仮説は、第 1 の仮説の「場の設え」のためには、大人のかかわりやその組織化が必要となる点にかかわる。そうした大人やその組織のあり方について、その条件を第 2 の仮説とする。子どもの遊びを保障できるような環境をつくるために、大人の何らかの組織が必要であろう。いつでも、どこでも、子どもが遊べる環境でない以上、大人がその環境を用意する必要があるからである。その組織は、ピラミッド型の組織ではなく、ネットワーク型の組織で、市民が主体となって動くことが求められる。この主体性を失えば、場はたちまち遊びの場ではなく、他の目的のために利用された場になってしまう危険が高いからである。

運営主体としての大人の組織とともに、子どもの遊びを支える専門職としてのプレイワーカーの存在も必要である。大人は大人であるがゆえに、子どもの遊びをコントロールし、手中に収めようとしてしまいがちである。子ども自身が遊ぶことのできる環境をつくるという視点を持ったプレイワーカーの存在は不可欠であろう。

### 3 実践全体の概要

### 3.1 実践フィールド・大阪府羽曳野市

大阪府羽曳野市は、大阪府の南東部に位置する古い歴史の残る地域である。国内でも最大規模を誇る古市古墳群があり、難波宮と飛鳥を結ぶ竹之内街道が通っている。大阪市内へ 30 分程度で行けることから、ベッドタウンとしてのニーズもある。市の東半部は羽曳野丘陵上にあり、面積は 26.44 平方キロメートル、人口約 11 万 1 千人の住宅・工業都市である（URL20。図 1）。

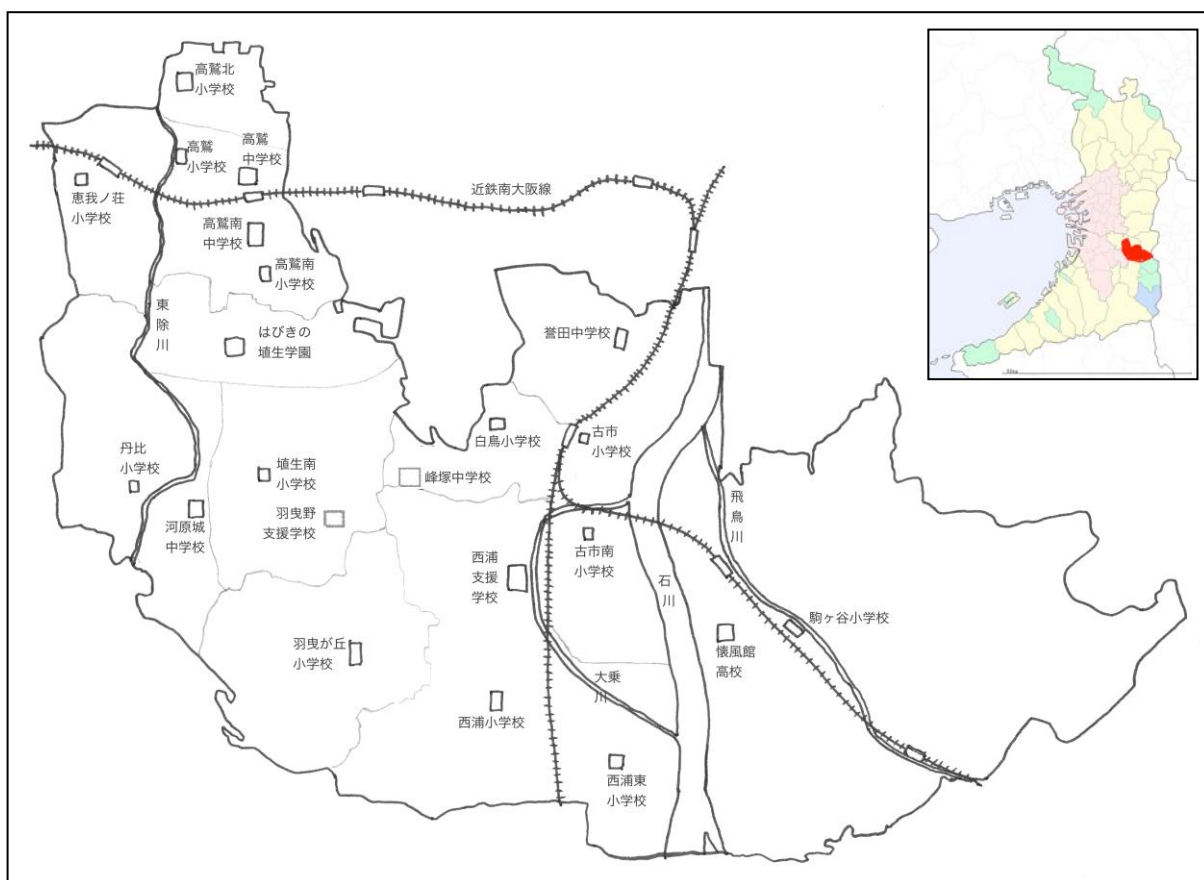


図1 羽曳野市の位置と市全体図（筆者作成）

子育て環境について見てみると、市内には、峰塚中学校、誉田中学校、河原城中学校、の3つの中学校と13の小学校、1つの義務教育学校（小中一貫校）があり、12の公立幼稚園、1つの私立幼稚園がある。公立認定こども園が1園、私立認定こども園が3園、公立保育所が5園、私立保育所が7園ある。少子化に伴い、今後公立幼稚園と公立保育所を統合して認定こども園としていく計画があるため、この数は今後大幅に減っていくものと予想される（URL21）。

都市公園は 2012 年 4 月 1 日現在 27 カ所にあり、面積は 41.57ha、人口 1 人あたりの

面積は 3.56 m<sup>2</sup>である。これは、都市公園法施行令で定められている市民 1 人あたり 10 m<sup>2</sup>を大きく下回っている (URL22)。

はびきのこども夢プラン (令和 2 年～令和 6 年) によると、幼稚園・保育所・認定こども園の状況として、「1 号認定の幼稚園・認定こども園の状況は、主に幼稚園で大きく定員割れを起こしています。一方で、2 号認定・3 号認定の保育所・認定こども園の状況は、約半数の園で定員を上回る状況」(URL20) であるとしている。これは、幼稚園よりも、保育所に預けて働きたいという親のニーズの現れであろう。

また、子どもの遊び場に対する満足度は、就学前児童の保護者の 61.5%、小学生児童の保護者の 65.7%が満足していないと回答し、特に雨の日に遊べる場所がないという回答が多い (URL20)。

はびきのプレーパークが主に活動している羽曳が丘小学校区は、1962 年に大和団地株式会社 (現大和ハウス工業株式会社) によって「羽曳野ネオポリス」として開発された新興住宅地である<sup>16</sup> (URL23)。筆者が小学生だった頃に教諭が「それ以前は野ウサギの駆け巡る野原だった」と話していたのをよく覚えている。現在、小学校区内に 24 時間営業のコンビニエンスストアはなく、田畑もない。土地利用のほとんどが一戸建ての住宅である。羽曳が丘小学校の創立は 1969 年、西浦小学校から分かれる形であった (URL24)。

羽曳野市内では、羽曳が丘小学校だけが特殊な地域と見られている。他の小学校区には、代々その土地で暮らしている旧住民とベッドタウンとして羽曳野市内に家を構える新住民が入り混じっているが、羽曳が丘小学校区だけは、ある程度均質化された人々が一戸建てに住んでいるからである。

### 3.2 実践全体の概要と関係

本章から第 7 章では、筆者の実践について述べる。実践全体の団体名と活動期間は表 2 に、活動した場所については図 2 に示した通りである。はびきのプレーパークは筆者が小学生の頃から活動をしているため、スタッフとして運営に参画するようになった 2007 年 2 月以降が筆者の実践となるが、前史としてののはびきのプレーパークの活動内容についても 4.1 で述べ、筆者の参画については 7.1 で述べることとする。他の団体については立ち上げから筆者も参画している。

---

<sup>16</sup>羽曳野ネオポリスは住宅ローンの先駆けである「住宅サービスプラン(住友銀行と開発)」付きで発売された最初の大規模団地である。

表2 実践全体の概要（筆者作成）

	はびきのプレーパーク				あそびのたね 特別委員会	夏休みこども 博物館 実行委員会	夏休みこどもの家実行委員会	筆者個人
年月								
1998年3月	春の プレー パーク							
1998年7月		夏の プレー パーク						
1998年11月			秋の プレー パーク					
2002年3月								
2002年7月								
2002年11月								
	活動休止・場所の移転							
2005年3月								
2005年7月								
2006年4月				ぶち パーク				
2007年2月			筆者の参画					
2008年9月								
2009年8月				夕方 パーク				
2010年3月								
	活動休止・場所の移転							
2010年6月								
2010年8月								
2011年3月								
2012年4月								MONDAY ROOM 北 遊魂
2012年8月						夏休み こども 博物館		
2013年7月								
2013年8月								
2014年8月							夏休み こどもの 家	
2015年4月 ～2016年3月				水曜日のプレーパーク				
2016年4月								
2016年11月								
2016年3月								
2018年2月							冬のこどもの家	月曜 ポコ・ ア・ポ コの家
2018年10月					あそび の たね			
2020年3月								あそぼーよ
～2020年 7月現在								

### （1）はびきのプレーパーク（1998年～）

はびきのプレーパークは、大阪府羽曳野市で活動する冒険遊び場づくり団体である（4.1で詳述）。1998年3月から活動を始め、現在に至るまで、紆余曲折を経ながら活動が続いている。現在は、羽曳が丘北公園と羽曳が丘西中公園で活動している。

### （2）あそびのたね（2018年～）

あそびのたねは、はびきのプレーパークの枠を超えて、遊び場づくりの活動を広めようとする試みである（7.2で詳述）。大きな特徴は、これまで活動してきた羽曳が丘小学校区の外で活動を始めたことと、外部からプレイワーカーを招聘したことである。特に、プレイワーカーの招聘によって、はびきのプレーパークのスタッフが遊びの持つ意味を問い直

し、プレイワーカーの専門性について改めて捉え直すきっかけとなった。

### (3) 夏休み子ども博物館（2012年・2013年）

夏休み子ども博物館は、羽曳野市と隣の藤井寺市で主に活動している歴史ガイドの NPO 法人とはびきのプレーパークの協働で開催したイベントである。2012 年は古市古墳群をテーマに、古墳をめぐるガイドウォークや、勾玉づくりなどを実施した。2013 年は、竹内街道の敷設 1400 年という節目の年であったことから、竹内街道をテーマに、竹内街道から見える古墳に重点をおいて、ガイドウォークやわらじづくりなどを実施した。

このイベントは、峰塚公園管理棟「時とみどりの交流館」を拠点に、夏休みの子どもの居場所づくりも目的としており、連日 50 人ほどの小学生を中心とした子どもが集まった。

この夏休み子ども博物館は、2014 年からの夏休みこどもの家の活動を始める元となり、また 2012 年は MONDAY ROOM 北 遊魂に参加した中学生がスタッフとして参画する場となった。

### (4) 夏休みこどもの家（2014 年～）

夏休みこどもの家は、前述の夏休み子ども博物館の、子どもの居場所づくり機能を継続したいはびきのプレーパークのメンバーを中心に、毎年スタッフが実行委員会形式で集まっている。この実行委員に加えて、保育士と元保育士、そして大学生に声をかけて当日スタッフとして入ってもらっている。会場については 4.2 で詳述するが、羽曳が丘小学校区と丹比小学校区で開催している。

また 2018 年のみ、冬のこどもの家を丹比小学校児童館で開催した。

### (5) 月曜・ポコ・ア・ポコの家（2016 年～）

月曜・ポコ・ア・ポコの家は、2016 年秋から、羽曳野市子どもの居場所づくり事業補助金が出されるようになったことを受けて始めた、平日夜の居場所づくり活動である（5.2 で詳述）。月 2～4 回のペースで羽曳が丘第一集会所を会場に活動している。

### (6) 筆者個人での活動「MONDAY ROOM 北 遊魂」「あそぼーよ」

筆者個人での活動についても記したい。

2012 年 4 月～2013 年 7 月に中学生の場づくり「MONDAY ROOM 北 遊魂」を羽曳が丘第一集会所で開催した。これは、はびきのプレーパークに来ていた中学生との関わりを深め、彼らが活躍できる機会を増やそうとした試みであった（5.1 で詳述）。

また、2020 年 3 月～7 月に「あそぼーよ」という新型コロナウイルス（COVID-19）影響下での遊び場づくりを羽曳が丘西中公園、羽曳が丘北公園、峰塚公園で試みた（第 6 章

で詳述)。

これらは、筆者個人の活動でありながら、はびきのプレーパークスタッフとの関わりなしには実現しなかった活動である。

次章からは、それぞれの実践を「遊び場を設える」「中学生を対象とした活動」「コロナ禍の遊び場づくり『あそぼーよ』」「プレイワーカーのスキルをいかに育むか」に整理して記述・考察していく。

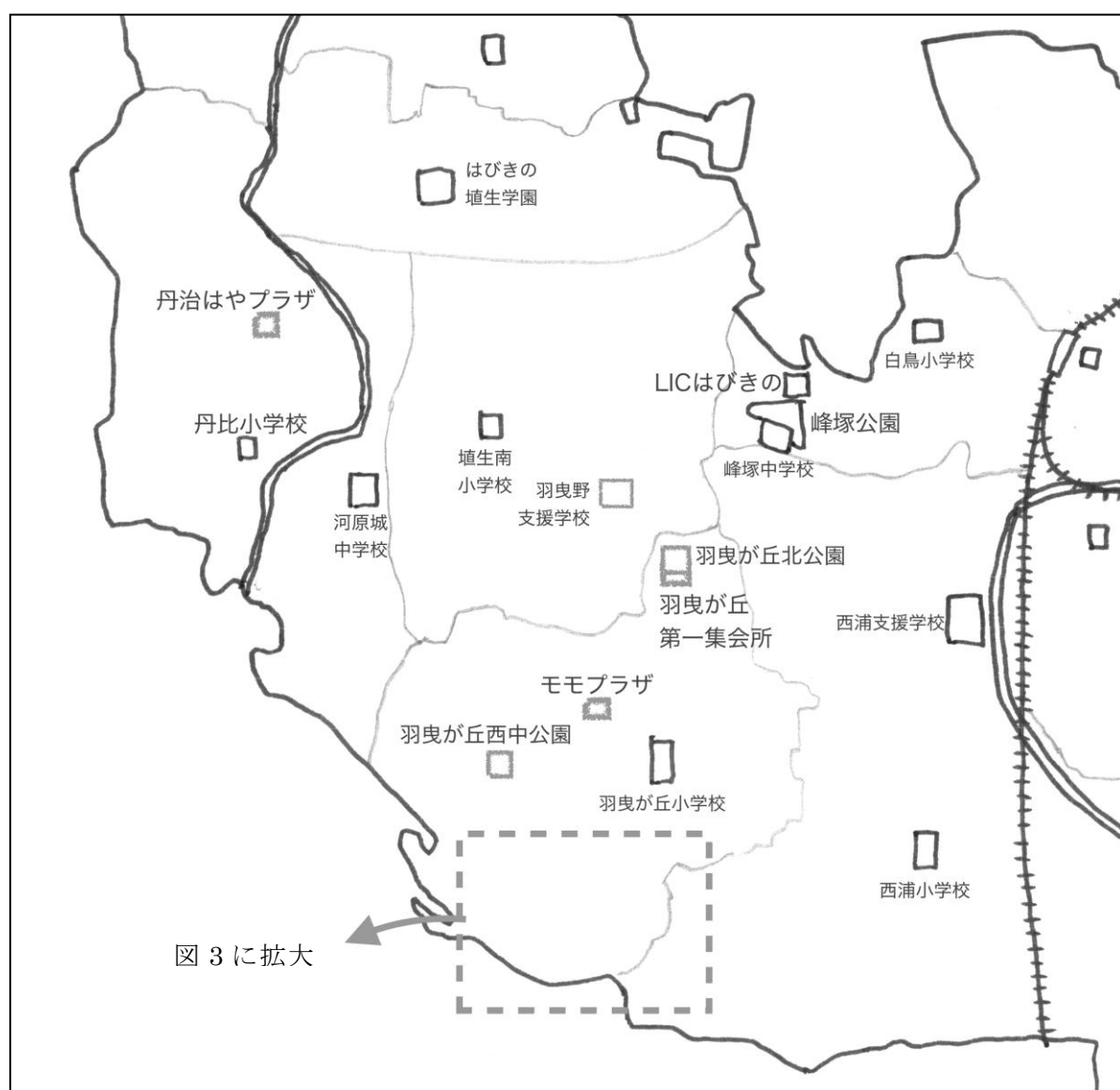


図 2 実践全体地図（筆者作成）



## 4 遊び場を設える

本章では、はびきのプレーパークと夏休みこどもの家の実践から、遊び場の設えについて整理したい。

### 4.1 はびきのプレーパークの活動

はびきのプレーパークは、1998 年から大阪府羽曳野市で活動している団体である。本章では、その発足から現在に至るまでの変遷を追うことにしたい。活動拠点は図 3 はびきのプレーパークの活動拠点到、年表は表 3 はびきのプレーパークの歩みにそれぞれまとめている。なお、詳細なエスノグラフィーは付録 1 として末尾に添付している。

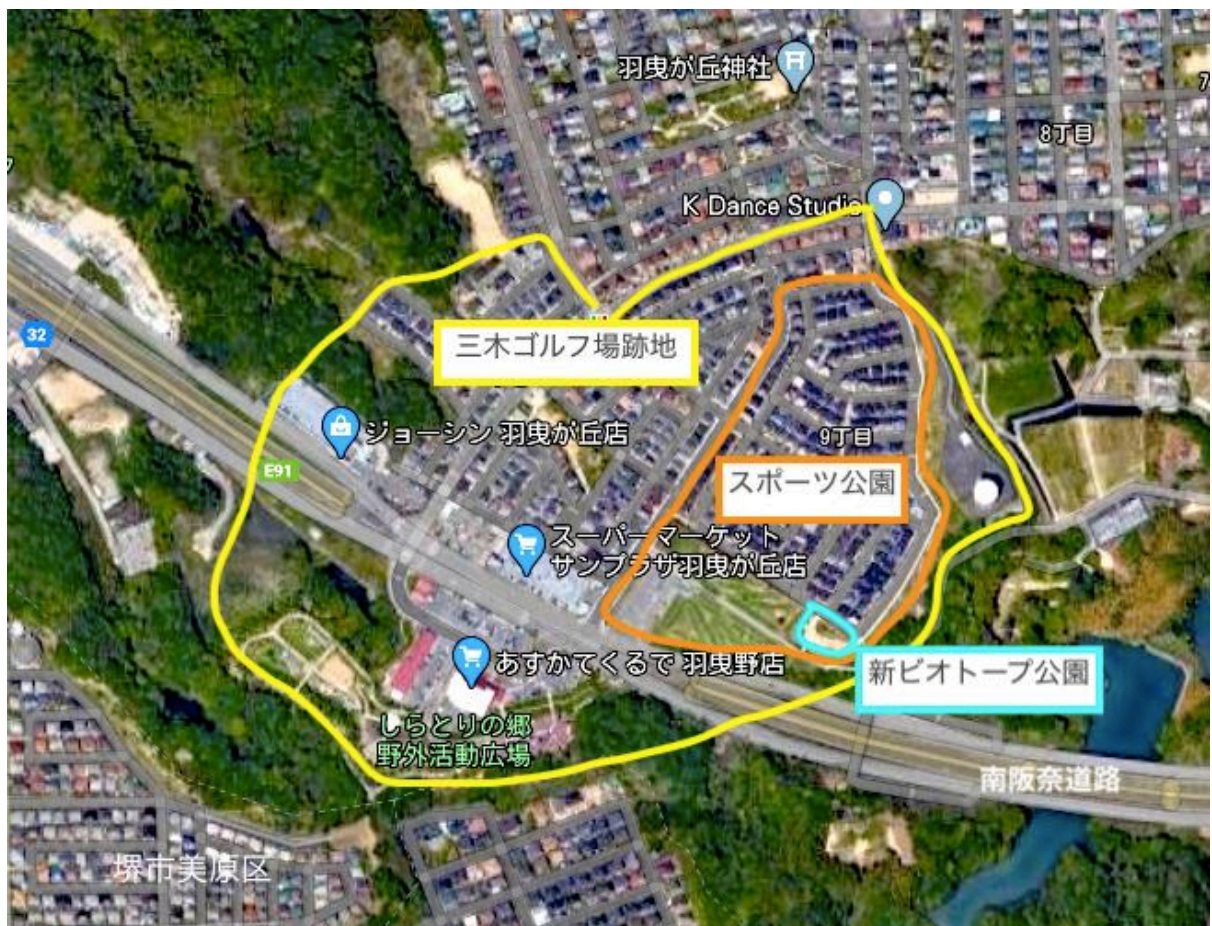


図 3 はびきのプレーパークの活動拠点（Google マップを利用して、筆者作成）

筆者は、1999 年頃から 2001 年にかけて、小中学生として活動に参加していた。そして、2007 年の大学入学時からスタッフとして参加している。

なお、ここでの記述は、はびきのプレーパークの活動内容や様子、参加者・近隣住民の言葉、怪我などの事故を記録した、団体と筆者個人のノートや、スタッフ会議の記録、代表の T.S へのインタビュー<sup>17</sup>、2010 年に新旧のスタッフに実施したアンケート調査<sup>18</sup>をもとに構成している。

表3 はびきのプレーパークの歩み(会議録から筆者作成)

年	名称	頻度	場所
1998年3月 ～2002年11月	春のプレーパーク 夏のプレーパーク 秋のプレーパーク	春休みと夏休み、 秋の休日に2～12日間 (98年のみ、1日)	三木ゴルフ場跡地 (98年夏のプレーパーク のみ、羽曳が丘小学校)
活動休止・場所の移転			
2005年3月	春休みのプレーパーク	春休みの数日間	羽曳が丘北公園
2005年7月 ～2010年3月	春休みのプレーパーク 夏休みのプレーパーク	春休みと夏休みの数日間	スポーツ公園
2006年4月 ～2010年3月	ふちパーク	毎週金曜日午前中 (2009年から火曜日に)	スポーツ公園
2008年9月 ～2010年3月	夕方パーク	毎週水曜日夕方	スポーツ公園
活動休止・場所の移転			
2010年6月 ～2015年3月	ふちパーク	毎週火曜日午前中	羽曳が丘西中公園
2010年6月 ～2015年3月	夕方パーク	毎週水曜日夕方	羽曳が丘西中公園
2010年8月 ～現在	春休みのプレーパーク 夏休みのプレーパーク	春休みと夏休みの数日間	羽曳が丘北公園
2015年4月 ～2016年3月	水曜日のプレーパーク	毎週水曜日10時～17時	羽曳が丘西中公園
2016年4月 ～現在	ふちパーク	毎週火曜日午前中	羽曳が丘西中公園
2016年4月 ～2017年3月	夕方パーク	月に2回程度、水曜日夕方	羽曳が丘西中公園

#### 4.1.1 創設期

はびきのプレーパークは、1998 年 3 月、幼児・小学生の子どもを持つ母親 20 人ほどが集まり、「羽曳が丘プレイパーク」として活動を始めた。子育てサークル等を通して知り合

<sup>17</sup> はびきのプレーパーク代表へのインタビュー。2009 年 12 月 24 日、筆者自宅で、同志社女子大学現代社会学部現代こども学科「子育てネットワーク論」(担当：中山まき子教授)の課題として実施。

<sup>18</sup> 羽曳野市子育て支援者講座「つながろう人と人～子育ての輪を～『安心して子育てできる地域とは…』」(2010 年 2 月 18 日開催)のパネルディスカッションに向けて、スタッフ間での意識共有のために実施。プレーパークでの悩みや苦勞、プレーパークでの喜びや楽しみ、プレーパークにおける今後の課題や取り組んでみたいことについて、自由に記述する方式。初期のスタッフからスタッフになって間もない人まで、17 人が回答している。



った母親たちが、子どもたちの外遊びの場をつくろうと、勉強会や話し合いをしながら活動を始めたのである。

場所は大阪府羽曳野市にあるベッドタウン、羽曳が丘小学校区に隣接する三木ゴルフ場跡地である。開けた芝生があり、林や池、地面の起伏も多い場所であった。

第1回～第3回は、それぞれ1日のイベントとしての開催であった。冒険遊び場ではよくイベントに使われる「まきまきパンづくり」などが行われた。なお、第3回は後にNPO法人羽曳が丘E&L(URL25)となる「南河内健康ふれあいの郷を考える会」と合同開催であった。

第4回からは、2日～12日間の連続開催となる。春休みと夏休み、そして、秋の休日に開催し、春は火遊びやダンボール、夏は水遊び、秋は木の実を使った遊びを中心に展開した。

遊びの素材は、どんぐりやまつぼっくり、近くの竹林から切ってきた竹や、廃材、焦げた鍋や家で要らなくなったもの、農家からの藁の寄附、小学校を卒業すると使わなくなる水彩絵具を6年生から集めるなど、自然素材や不用品が中心であった。活動資金のないなかで、そういった「お金のかからないもの」を集めるノウハウが身についていった。また、開催の際にはいつも「カンパ箱」を置き、それで保険代などを賄っていた。

当時は、市役所へ行くにも何をするにも「3人以上で一緒に動く」ことにしていた。同じ話を聞いても人によって捉え方が異なるため、3人以上で動くことになった。会議の進め方も、多数決ではなく、全員が自分の意見を出して話し合うことで、合意形成を図るという方法であった。そのため、1人でも反対する人がいれば、全員が納得できるところを見つけるまで話し合いをしており、物事をすぐに決定できる状況にはなかった。これは、プレーパークのモットーである「自分の責任で自由に遊ぶ」ことを、スタッフも実践した結果である。そのために、助成金の申請を逃すこともあった。

活動が認知されてきたものの、2002年11月の開催を最後に、三木ゴルフ場跡地が宅地開発のため使用できなくなる。これにより、活動場所を失い、一旦活動を休止することになった。

この当時、参加していた男子（当時5歳）は、「ぼくは6年生になったら、お兄ちゃんたちみたいに自分で基地が作れると思っていたのに、できなくなった。」と、語っており、場への愛着と喪失感が伺える。また、高学年への憧れの気持ちも表れており、異年齢の子ども集団が形成され、機能していたこともわかる。

創設期に利用していた三木ゴルフ場跡地では、1 週間程度の開催期間中はそのまま遊び道具等を置いておくことができたため、藁の家をつくったり、木の上に秘密基地をつくったりできた。空間的に豊かな場所であったからこそ、豊かな遊び場を実現することができたのである。

#### 4.1.2 場所の移転・定期開催の始まり

その後、2005 年 3 月に「はびきのプレーパーク」と名称を改め、羽曳が丘北公園（街区公園）で春のプレーパークを開催する。このとき、創設期のスタッフは、子どもが大きくなったこともあり、仕事に就く人も多く、新旧入り混じったスタッフで活動を再開することとなった。

名称を変更したのは、隣の西浦小学校区に住む母親がスタッフに入ったことがきっかけであった。羽曳が丘小学校区は、1960 年代に宅地造成された新興住宅地であるため、古くから続く地域の多い羽曳野市内では、あまり格差のない、特殊な地域と見られている。その上、羽曳が丘小学校区の大部分が含まれている羽曳が丘町会連合会のなかでは、造成当時に一からまちづくりを行ってきたこともあり、「羽曳が丘」として団結したいという意志が強く、他の地域に対する閉鎖性が強い。そのため、「羽曳が丘プレイパーク」という小学校区にこだわった名称ではなく、「広くみんな」を対象にするため、「はびきのプレーパーク」に名称を変更した。変更を検討した際に、「プレーパーク」以外の名称も候補に挙がったが、「プレーパーク」の名称がステークホルダーに認知され始めていたことから、そのままとなった。なお、羽曳が丘プレイパークのときには「プレイパーク」と「プレーパーク」の両方が使われており、表記については曖昧なものであった。

2005 年 7 月から、南河内ふれあいの郷スポーツ公園ビオトープ周辺（以下、スポーツ公園とする。近隣公園）に活動場所を移した。スポーツ公園は、三木ゴルフ場跡地の一部が残された公園で、NPO 法人羽曳が丘 E&L が管理していた。

日常的に遊びの場をつくりたいとの思いから、2006 年から、毎週 1 回の「ぷちパーク」を開催する<sup>19</sup>。ぷちパークは、乳幼児親子の遊び場として、砂遊びや絵の具遊びなどを中心に、母親の情報交換の場ともなった。

このころから、会議の頻度が年 8 回程度と固定化してくる。それまでは必要に応じて集まっていたのが、春と夏の連続開催や、地域の祭での出店などに向けて会議をするように

---

<sup>19</sup>当初は、金曜日の午前中に開催していた。2009 年にスタッフの都合により、火曜日に変更した。

なり、ある程度、見通しをもって活動できるようになってきたこと、簡単な話し合いは、週1回のぷちパークの際にできるようになってきたからである。また、スタッフではない、参加者の母親とも運営の話をするすることで、徐々にスタッフを増やしていった。

さらに、2008年には、小学生を主な対象として、「夕方パーク」を週1回開催することとなる<sup>20</sup>。ここでは、砂遊び、ハンモック、木工などを中心に、基地づくりやボール遊びなども展開された。

夕方パーク開催は、スタッフの多様化が大きな要因であった。スポーツ公園での活動の中で、参加している子どもの母親だけでなく、子どもの手が離れた主婦や大学生、退職した男性も活動に加わるようになったため、母親の忙しい時間帯である夕方に活動できるようになったのである。また、継続した活動が評価され、2008年度から、羽曳が丘青少年健全育成連絡協議会（以下、育成協とする。）からの助成金を得ることができ、比較的安定した収入源となった。

スポーツ公園は、管理していたのが住民のつくったNPO法人だったため、比較的遊んだ跡を残しておきやすかった。プレーパークからの要望で砂場ならぬ土場を設置したり、その横におもちゃ箱を置いておき、開催中でなくてもいつでも使えるようにしたりできていた。しかし、誰もいないときに事故があってはいけないので、ロープの遊具を外したり、土場の穴を埋めて平らにしたりすることは必要であった。

活動を広く知らせようと、2010年2月から活動予定を知らせるブログ（URL<sup>26</sup>）を開設している。当初は、近隣に住む親子をターゲットにしていたが、ブログを開設することで、卒業論文で冒険遊び場を取り上げたいという大学生の見学が増えた。関西（特に大阪府）の冒険遊び場で週1回以上の活動をしている団体は少なく、さらにインターネット上でこまめに情報更新がなされているところが少ないことが、その主な理由と考えられる。

このように、スポーツ公園では、ぷちパーク、夕方パークという週に一度の定期開催と、春休みと夏休みの開催を行っていた。特に週に一度のぷちパークと夕方パークでは、継続して参加する人がいて「常連」となり、関係を深めることができた。この定期開催によって、スタッフも徐々に増えていったのである。

#### 4.1.3 場所の再移転

活動は順調に軌道に乗っていたが、スポーツ公園も宅地開発されることになり、2010

---

<sup>20</sup> 小学校の下校時刻の早い水曜日の夕方に開催した。

年 6 月に、現在活動している羽曳が丘西中公園（通称：りす公園。街区公園）と羽曳が丘北公園に、活動場所を移すこととなる。これにより、ぷちパークと夕方パークは西中公園で、春休みと夏休みのプレーパークは北公園での開催となった。

拠点の移動にあたって、スタッフ会議では、小学校区内のさまざまな公園を移転先として検討した。公園そのものは、北公園が広い上に起伏があり、魅力的だという話になった。しかし、子どもが多く住む地域からは離れており、放課後の短い時間で子どもが移動するのには向かないだろうということになった。そのため、北公園は長期休みに利用することにした。ぷちパークと夕方パークの移転先の検討では、子どものアクセスの良さを重視した。また、プレーパークの外で、子どもたちが実際に直面している遊びづらさを検討すると、近隣への理解が得られず、ボール遊びができないという課題が明らかとなった。子どもが多く住む地域に近い公園のなかで、西中公園は、向かいに幼稚園があることもあり<sup>21</sup>、近隣が子どもの遊びや子どもの声に寛容であるという話になった。そのため、子どもにとってアクセスしやすく、近隣との関係が作りやすいと思われる西中公園に移転することとなった。

また、遊びの内容もドッジボールやビーズ遊びなど、これまでと違い、プレーパークでなくても家庭や学校、普通の公園でもできそうな遊びや、既製品を使った遊びが増えてきた。

ぷちパークも夕方パークも、ともに週に 1 度、2 時間という短い開催時間であった。特に夕方パークにおいては、この短い時間にいかに最大限子どもを楽しませられるかというスタンスになってしまった。参加していた子どもたちはそれぞれに楽しんでいたが、子ども自身が日常的に遊べる環境をつくるという視点に立つと、「プレーパークに行けば 100% 満足できる」という消費的な遊びを用意してしまっていたのである。

春休みと夏休みのプレーパークでは北公園を利用した。春休みは概ね 10 時～14 時の 4 時間の開催で、夏休みは暑さ対策のため、概ね 10 時～12 時の午前のみで開催であった。それぞれ、春休みはダンボール、夏休みはウォータースライダーをメインに、さまざまな遊びを用意していた。これができたのは、北公園の広さがあってのことである。遊び道具の配置に工夫しながら、それぞれの遊びがゆるやかに交わる場をつくることができた。

人的環境に目を向けると、2008 年のリーマン・ショック以降、働く母親が増えたことも

---

<sup>21</sup>羽曳野市立羽曳が丘幼稚園。当初は西中公園の向かいにあったが、耐震強度不足のため、2013 年に羽曳が丘小学校の敷地内へ移転した。

あり、スタッフの世代交代が難しくなっている。羽曳が丘小学校区では、他の地域より専業主婦が多かったのが、正規・非正規に関わらず、働く母親が増えている。人手不足を補う意味でも、2012 年頃から、近隣の大学の学生を募集し、夕方パーク、春休みと夏休みのプレーパークに入ってもらうようになった。

また、住宅地のなかでの活動となったことから、近隣住民への理解を求めなければならない場面が増えてきており、子どもの代弁者としての大人の役割がさらに重要となっている。三木ゴルフ場跡地での活動では、良くも悪くも遊び場の中だけを気にしていればよかったのだが、住宅地や道路など、外から様子が見えるようになったことで、遊び場の外にいる人へのアプローチが必要となった。これが結果的には、活動当初は遊び場の中でのスキルを高めていたスタッフが、徐々に外へのアプローチのスキルを磨いていくことになったのである。

#### 4.1.4 ふちパークと夕方パークの統合の試み

2015 年 4 月から、ふちパークと夕方パークを同じ水曜日にして、水曜日のプレーパークとした。これは、子どもの遊びの時間感覚をゆるやかにしようとする試みである。時間の変更にあたって、スタッフの間では、子どもの遊び環境を考える上で、大人は遊ぶ空間が少ないということに注目しがちであるが、子どもたちの様子を見てみると、空間よりも時間の方が切実な課題なのではないかという話になった。当然、遊びの空間を考え、それを確保していく必要はあるが、子どもたちの抱える「忙しさ」にもっと目を向けるべきではないかという話になったのである。夕方パークに来る小学生のなかには、習い事の合間に来る子も多く、分単位の隙間で遊んでいる。それほど、子どもの時間感覚が厳密になってきているということである。そのため、朝 10 時から、夕方 5 時まで切れ目なく遊べるようにした。

典型的な参加状況は、次のようなものである。午前中は未就園児の親子連れが遊びに来て、その子たちが帰り始める昼ごろに幼稚園児の親子連れがやってくる。幼稚園児が弁当を食べ始めると、給食を食べて帰ってきた小学校低学年の子どもたちがやってくる。ひとしきり遊んだ幼稚園児が帰る 16 時頃に、午後の授業が終わった高学年の子どもたちや、隣の西浦小学校区の私設学童保育「ぼちぼち (URL27)」の子どもたちがやってくる。人数の多い時間や少ない時間はあるものの、誰もいないということはめったになく、切れ目のない遊び場となった。

スタッフの間では、この時間の変更によって子どもの様子が落ち着いていると感じる人が多かった。しかし、ぷちパークに来ていた親子の中には、水曜日に移動することで他の行事や習い事と重なり参加できなくなったという人も多く、この試みは 1 年間で終わり、翌 2016 年からは、ぷちパークを火曜日午前に、夕方パークを水曜日午後に開催する従来の日程に戻している。子どもを取り巻く時間的余裕のなさを改めて感じさせられたのである。

このように、子どもたちの放課後は年々忙しさを増している。個々が細分化されたスケジュールの中で暮らしている以上、遊び場の開催時間と、子どもが自由に使える時間が合わなければ遊びに来られないことになってしまう。遊び場の開催時間を拡大することで、少しでも時間感覚を緩めようとした試みであったが、小学生が比較的自由に使いやすい曜日と、乳幼児向けのプログラムが各所で開催される曜日が重なっていることが分かったのである。年齢層によって、自由に使える時間が重なりにくいいため、遊び場のすみ分けができていてもいえるが、乳幼児と小学生が同じ場所で遊ぶ機会も減っているようである。これによって、より年少の子どもが年長の子どもの行動を真似たり、年長の子どもの年少の子どもの面倒を見たりといった異年齢の交流がしにくくなっている。

#### 4.1.5 夕方パークの終了

前述の通り、2008 年のリーマン・ショック以来スタッフの世代交代が進まず、新規スタッフが定着しない状況が続いてきた。このままでは、小学生の親が 2017 年には 1 人に、2019 年にはいなくなることが明らかであった。小学生の親がスタッフのなかにいることで、怪我の際などの連絡が親のネットワークで可能になっていた部分が大きく、また、同じ親同士、共に場をつくっていく仲間として親を巻き込むことができたのが、徐々に難しくなっていた。

また、従来からのスタッフもそれぞれ仕事を持ちながらの参加となり、毎週の夕方パークに参加することが難しくなる人も出てきた。そこで、2016 年は月に 2、3 回の開催から徐々に回数を減らした。

2016 年度は、筆者が小学生の下校より早く公園にしているようにして、準備から子どもと一緒に行うようにした。そうすることで、子どもを共に場をつくっていく仲間になろうと試みたのである。筆者以外のスタッフも、親を見かけると積極的に話しかけ、コミュニケーションを取るようにしていた。しかし、なかなか安定して参加する親はおらず、スタッフ

が増えることはなかった。そのため、2017 年 3 月で夕方パークを終了した。

これまで、ぷちパークから続けて夕方パークまで、子どもが大きくなっても関わり続ける人がスタッフとなっていたが、子どもを早くから預けて働く親が増えたことから、ぷちパークに参加する子どもの年齢層が、0 歳～3 歳となっていた。3 歳になって、ようやく子ども同士で遊べるようになってきたところで、ぷちパークを「卒業」してしまうので、親との関係が深まる前に毎週会う機会がなくなってしまう。また、3 歳までは、以前から安定して毎週参加するという人は多くない。ぷちパークですらそのような状況であるため、夕方パークの小学生の見守りに来る親はほとんどいなくなっていた。しかし、2016 年の春になるまで、スタッフは現場に親がこなくなっている状況に気づき対策を講じることができていなかったのである。

その後、2017 年度からは、火曜日午前中のぷちパーク、春休みと夏休みのプレーパークを続ける形となっている。

このように、社会環境の変化から親の生活環境が変わったことで、新しいスタッフが入らなくなった。多様化する家族環境に対応していくためには、社会の潮流を見極める目が必要である。はびきのプレーパークでは、家庭環境の変化に気づき、対応するのが遅れたため、円滑な世代交代の機を逸したのである。

#### **4.1.6 大学生の参加**

##### **4.1.6.1 大学生ボランティアの必要性和現状**

プレーパーク運動においては、スタッフの不足という問題が常態化しており、ボランティアによる支援が必須となっている。とりわけ子どもと比較的年齢層の近い大学生などの若者によるボランティアは歓迎される傾向にある。この点を具体例から検討してみたい。

現在、はびきのプレーパークでは、スタッフの不足を補う意味でも、大学生の存在が不可欠となっている。2012 年頃から、近隣の S 大学の大学生がプレーリーダーとして参加するようになった。それ以前にも、子どもの頃に遊んでいた人が高校生や大学生になって手伝いに来るということはあったが、「プレーパーク育ち」ではない大学生が口コミで徐々に増えて、2016 年 3 月にその学年が卒業するまでプレーパークを手伝っていた。

##### **4.1.6.2 大学生と子どもたちの親和性**

大学生たちは子どもたちに人気で、常に誰かが大学生のそばについている状況であった。

例えば、鬼ごっこやドッジボールといった身体を使う遊びを大学生と共にすることは特に人気であった。

子どもたちには大学生は身近な年長の仲間であると同時に、しかし遊びのリーダーとして頼りがいがあるスタッフでもあるということができる。

はびきのプレーパークで大学生に依頼している役割は、①雰囲気づくり②準備と片づけ③危険のチェック④怪我の対応の4点である。特に①雰囲気づくりについては、子どもと近い年齢の大学生を頼みにしているところである。

#### **4.1.6.3 大学生ボランティアの課題**

しかしながら、大学生のボランティアにも問題があった。それは遊びに関してである。プレーパークでは、上述のような誰もが経験したことのある遊びの他にも、木工や火遊び、ロープ遊びなど、多様な遊びが用意されている。しかしながら、経験の浅い人では実施できないような遊びも多くある。子どもの頃からプレーパークに参加していた人は、遊びのなかでいろいろな道具の扱いを自然に会得していることが多い。しかし、プレーパーク育ちではない大学生ボランティアは使ったことのない道具の扱いを会得することから始めなければならない。

例えば、はびきのプレーパークでは、子どもたちと遊んでいる大学生をスタッフが見て危険な使い方であったことから、高齢者スタッフが親切に手取り足取り、木工道具の使い方などを大学生に教えている。こういった経験から、大学生は自分自身が経験していないために道具の使い方がわからない、ということによりやく気づくことができた。

このように、大学生ボランティアには、道具の扱い等の技術的な指導が必要である。

#### **4.1.6.4 大学生の研修**

大学生への教育として道具の使い方を教えると、大学生はすぐに会得して使えるようになり、自分が教えてもらったように、子どもにも教えるようになった。その一方で、子どもの遊びを止めるのが早くなる場面も見受けられた。

プレーパークでは、危険をどのように考えているのか、自由とのバランスをどう考えたらいいいのか、重要な問題となる。プレーパークでの危険と自由の問題を、大学生も一緒に話し合いたいという希望が出てきたことから、そうした場を持つ必要性が指摘されるようになった。



そこで、2014 年 3 月の春休みのプレーパークのあとに、大学生向けの研修の機会を持つことにした。このときから、大学生の研修を定期的に行うようになったのである。なお、研修内容については、人材の育成という観点から後述する。

このように、大学生ボランティアに冒険遊び場で大切にしている危険についての考え方を伝え、子どもの遊び観を共有していく必要があったのである。

## 4.2 夏休みこどもの家

夏休みこどもの家は、夏休み期間中、子どもだけで過ごしている小学生の居場所づくりを目的として、はびきのプレーパークのメンバーを中心に、毎年スタッフが実行委員会形式で集まっている。この実行委員に加えて、保育士と元保育士、そして大学生に声をかけて当日スタッフとして入ってもらっている。なお、詳細なエスノグラフィーは付録 4 として記述している。

### 4.2.1 2014 年 初開催

初回の 2014 年は、羽曳が丘小学校の児童を主な対象に、夏休みの 7 日間限定の児童館として開催された。羽曳が丘小学校区の町会連合会が所有する羽曳が丘第一集会所を利用した。この夏休み限定の児童館は、親に代わって孫の世話をしている高齢者とはびきのプレーパークスタッフの協働で始まった。この高齢者は、子どもたちの学力低下を心配し、夏休みに子どもたちの学習サポートをしたいと集まったメンバーである。

筆者は実行委員会には入らずに、企画段階から T.S と U.T の相談に乗っていたが、プログラムをきちんと組んで計画的に進めたい高齢者と、居場所として子どもたちのペースに合わせた形で運営したい T.S と U.T の 2 人との間には行き違いが多かった。

開催期間中は、常時 50 人ほどの子どもが来館し、地域の高齢者を中心としたボランティアがのべ 150 人ほど集まった。ボランティア過多となってしまう、子どもの居場所にはなりにくかったため、翌年からは高齢者メンバーとは切り離して活動することとなった。また、参加した子どものなかには、お弁当を持って毎日参加する子がいて、後半の日程では疲れからか体調不良を訴える子どもが出始めた。そのため、学童保育などのように子どもを預かる場所ではないことを何度も親に説明しなければならなかった。

このように、2014 年度は実行委員会内部での意見のすり合わせが上手くできなかった。また、参加者の親にも場の趣旨が正確に理解されず、情報共有に問題があった。

#### 4.2.2 2015 年 組織を大幅に改編

2015 年は、新たに実行委員会を組み直し、はびきのプレーパークの有志メンバーと、元保育士 2 人の体制で実施することになった。会場は、羽曳が丘小学校区のコミュニティセンター「モモプラザ」と、丹比たんび小学校区のコミュニティセンター「丹治たじはやプラザ」で開催した。市の公共施設であるコミュニティセンターを利用したのは、小学校区の枠に囚われたくなかったからである。丹治はやプラザでは、当日スタッフに元保育士のメンバー 1～2 人と大学生にも入ってもらうことにした。丹比小学校区は初めての開催であったため、事前に丹比小学校の校長と教頭に面談を申し込み、活動趣旨を説明した。校長と教頭の反応は良く、夏休みは子どもだけで過ごしている家庭が多いため、こういったものがあれば参加する子どもは多いだろうとのことだった。

実際に場を開いてみると、連日 30 人ほどの子どもが参加し、幼児の弟妹を連れてくる小学生もいた。また、羽曳野市の広報にも掲載したため、それを見た乳幼児の親子連れも毎日数組参加していた。丹比小学校の子どもは、普段子どもだけで過ごす時間が長いせい、羽曳が丘小学校の子どもよりも、子ども同士がお互いをよく知っている。また、人数としては 2 人と少なかったが、モモプラザと丹治はやプラザ両方に参加する子どもがいるなど、小学校区の枠を超えて参加する子どもがいた。

丹治はやプラザでは、チラシをしっかりと読んできた子が多く、「大会」の時刻に合わせて来る人が多かった。スタッフとしては大会をするつもりはあまりなく、置いている遊び道具の紹介のつもりでいたが、あまりにも毎日大会のことを聞かれるので、スタッフも、これは大会をやってあげないといけないのかと折れて、大会をしたい子どもと一緒に大会の運営を行った。また、丹治はやプラザでは、基本的に和室を 2 間続きで利用したが、乳幼児がいると小学生が床に置いた物を乳児が口に運ぼうとしたりするなど、目が離せなかった。

モモプラザでは大会を気にしていたのは 1 人で、筆者が企画を促すと他の子どもに声をかけて大会を始め、優勝者には景品まで出していた。この違いは、普段からの筆者たちスタッフとの関わりによるものが大きいと思われる。モモプラザに来ていた子どもたちは、プレーパークにも参加している子どもが多く、自分（たち）で遊びをつくることに慣れている。プレーパークのスタッフの子どもの自由を尊重するスタンスに慣れているのである。しかし、丹治はやプラザに来ていた子どもたちは、子どもだけで過ごすことには慣

れているが、大人がいる場では、大人のつくったルールに従うことに慣れているようである。丹比小学校区でも、さまざまな機会に大人が用意した企画があるようだが、大人が綿密にプログラムを組んでいることが大半のようである。

また、モモプラザは、開放的なロビーがあり、普段から子どもがよく宿題をしたり遊んだりしているが、丹治はやプラザは話をするのも控えめにするような、ぴりりとした空気があった。そして、モモプラザより建物が新しく綺麗で、汚してはいけないプレッシャーがあった。

このように、組織を大幅に改編することによって、スタッフ間の意思疎通がスムーズになった。また、2つの小学校区で開催することによって、校区によって子どもの普段の過ごし方の違いが見えたのである。丹比小学校区でも、子ども自身が遊びをつくりだすことができるような環境を整えていくことになった。

#### 4.2.3 2016 年 会場確保に苦戦する

2016 年度は羽曳が丘第一集会所と丹治はやプラザでの開催であった。モモプラザでは会場が狭すぎたため、第一集会所に戻したのである。しかし、チラシを配布せず掲示のみにしたためか、参加する子どもの人数は1日あたり10人程度ととても少なかった。

丹治はやプラザの方では、会場を連日同じ部屋では確保できず、日によっては午前と午後で1階と2階を行き来する形となった。このとき、スタッフは市役所に何度か足を運び、同じ部屋を連日確保することができないか交渉を試みた。しかし、窓口を変えてみても「市の事業ではないので。」の一点張りで同じ部屋を確保することはできなかった。

開催期間中は、参加する子どもが固定化してきて、スタッフの子どもとの関わりが深まってきた。朝9時30分からの開催にも関わらず、丹治はやプラザが開く9時に毎朝来る2年生の S.J と、前年モモプラザと丹治はやプラザの両方に参加していた2年生の T.J のように毎回楽しみにしている子どももいて、準備から手伝ってもらった。T.J はモモプラザでの大会が楽しかったようで、この年も大会がしたいと言い出した。筆者が T.J の意見を引き出していくと、他の子どもも巻き込みながら五目並べ大会やオセロ大会などを開催していた。翌年以降も T.J が中心になって、大会運営が続いていくこととなった。

8月10日の午後は、丹治はやプラザの2階を利用した。他の日に利用したのは、2間続きの和室であったため、一体で使えたが、2階は独立した2部屋の利用であった。音が漏れてしまうため、ドアを開け放すこともできず、他の部屋の様子が全くわからなかった。

そのため、部屋を行き来して伝令のように互いの様子を伝える役割の大人が1人は必要であった。大人が全ての事象を管理する必要はないが、ある程度全体に目を行き届かせるためには、適切な規模感で状況の把握ができることも必要だということが分かった。

また、子どもたちとの関わりが深まるにつれて、夏休みは昼食を取っていないという子どもが一定数いることがわかってきたのもこの年である。T.S と筆者は、自身の昼食のおにぎりを少し多めに持参して、食べたいという子には手渡した。しかし、頑なに受け取ろうとしない子もいた。

このように、継続して子どもたちと関わることにより、関係が深まってきた。関係が深まるにつれて、子どもが夏休みの普段の過ごし方などを話してくれるようになり、休みの日は昼食を取っていないことを打ち明けてくれたのである。

#### 4.2.4 2017 年 丹比小学校区に集中する

2017 年は、羽曳が丘小学校区での開催はやめ、丹比小学校区の開催に絞ることとした。丹比小学校区の子どもたちの方が、夏休みの子どもの居場所のニーズが高いことがわかったからである。しかし、この年も丹治はやプラザの部屋を連日確保することができなかったため、丹比小学校の中にある児童館でも開催することにした。この児童館という建物は、丹比小学校の校舎から少し離れた場所にある。以前は学童保育で使用していたが、学童保育が校舎内の空き教室を利用するようになり、普段はあまり使われていなかった。当初、スタッフの間では、学校施設での開催を躊躇していた。その理由は、不登校など学校へ行きにくい子どもには参加しにくいこと、丹比小学校児童以外の参加が難しくなるからである。しかし、丹治はやプラザが借りられない以上、他に利用できそうな施設はなかった。その上、児童館を見せてもらおうと、ちょうどよい広さであり、期間中は専有でき、児童館の隣にグラウンドがあり、利用してもよいとのことだったので、丹比小学校児童館を利用することにした。

開催期間中に、徐々に子どもの参加人数が増えていった。はじめは児童館の広さがちょうどよかったのが、だんだんと狭く感じるようになり、子ども同士の関係が煮詰まってくることがあった。その際には運動場へ連れ出して発散させるという方法をとったが、連日熱中症の心配があったため、細心の注意を払いながらの外遊びであった。

また、前年の開催中に、夏休み期間中は昼食を食べない子どもが散見されたので、食をテーマとした日を設けてもいいのではないかとということになった。そこで、丹治はやプラ

ザを利用する 2 日間に、栄養士のグループの協力を得て調理・実食の体験プログラムをすることにした。この企画を練っているときには後述する月曜・ポコ・ア・ポコの家を既に実施していたため、スタッフの間では、子どもに調理を体験させることを簡単に考えていた。しかし、実際に栄養士との打ち合わせが始まると、使用する調理器具や食器の殺菌・消毒から、食材の栄養バランスに至るまで、徹底した管理が行われることになった。そのため、体験した子どもたちには、炭酸飲料に多くの砂糖が使われていることなど、食の選択についての知識を得る機会となったのだが、スタッフとしては事前準備が負担になり、この年限りのプログラムとなった。

子どもが休みの日には昼食を取っていないことが分かったことから企画した食プログラムであるが、再び大人側の協働に躓いてしまった。しかし、食べることは生きることと直接つながっている。大人の組織づくりのあり方に課題を残したものの、食へのアプローチは重要であり、さまざまな機会をとらえて実施していく必要がある。

#### 4.2.5 冬のこどもの家

この年は、夏だけではなく冬にも開催できないかと考え、2018 年 1 月と 2 月の土曜日に「冬のこどもの家」を実施した。夏休みこどもの家に来ていた子どもたちを中心に参加してくれ、炊き出し体験などを行った。子どもはこれが楽しかったようで、その後の夏休みにも「また冬のこどもの家やる？」と聞いてくる。しかし、この時期はスタッフがそれぞれ別のイベントを抱えており、開催が負担となったため、この年限りのプログラムとなった。

冬のこどもの家はこの年限りとなってしまったが、このように機会をとらえて子どもの遊び場をつくっていくことは重要である。いつでも、どこでも子どもが遊べる社会が理想的ではあるが、それが現実的でない以上、大人が機会をつくっていくほかないのである。

#### 4.2.6 2018 年以降

2018 年からは、丹治はやプラザの利用を諦め、丹比小学校児童館で「昨日の続きができる」ことを大切にして開催した。子どもとの関係を深めるために、毎日名簿をつくるようにした。朝一番に来た子どもに名簿の枠を作ってもらい、来た人から順に学年と氏名を記入してもらった簡単なものである。2018 年度 2019 年度ともに 5 日間の開催で、全日参加した子どもが 11 人、他に毎日 4 人～22 人の子どもが参加した。2018 年度は全員が丹比小学

校の児童であったが、2019年度は他校区からの参加もあり、また幼児と中学生の参加もあった。しかし、丹治はやプラザで開催していたときには乳幼児連れの親子の姿もあったのだが、丹比小学校児童館では親の参加はほとんどなく、低学年の親が、子どもが場に慣れるまで一緒に遊んでいる程度だった。

初開催のときから、当日ボランティアとして参加している元保育士の N.P と O.Q は、毎年折り紙講座を開いてくれている。初めのうちは丹比小学校の子どもたちにとっては参加しやすいプログラムだったが、自由な遊びの場として定着してくるにつれ、この講座と子どもの興味が合いにくくなってしまった。

年間1週間だけの取り組みでも、継続していると子どもが定着してくることがわかった。毎年参加している S.J と T.J のような子もいて、参加している子どもたちにとって、夏休み定番のイベントとなっているようである。毎日朝一番に来て誰かスタッフを独り占めしていた S.J が、2019年には友だちの U.J を連れて時々顔を見せる程度になり、高学年になって子どもだけで遊びたい時期になってきたのだなと成長を感じる姿も見られた。

このように、毎年のように関わりを持っていると、子どもの成長に触れることができる。子どもの発達段階に合わせて、密接に関わったり、あえて関わらないようにしたり、関わり方を変化させていくことも必要である。また、企画から関わるメインスタッフと、当日ボランティアとの意思疎通のあり方も重要な課題として浮かび上がってきたのである。

### 4.3 活動の考察

ここまで、遊び場の設えについて、はびきのプレーパークと夏休みこどもの家の2つの活動から述べてきた。本節では、これらの活動について考察していきたい。

#### 4.3.1 空間の設え

まず、空間の設えであるが、はびきのプレーパークは屋外、夏休みこどもの家は屋内という大きな違いがあった。明らかに異なるのは自然環境の豊かさで、屋外であるだけで、風が通ったり、日が照ったり陰ったりといった変化があるが、屋内ではその変化を感じにくい。

また、屋外では、動的遊びと静的遊びや年齢層に応じた遊びのすみ分けが比較的しやすいが、屋内では部屋を分ける以外の方法があまりない。羽曳が丘西中公園での夕方パークと夏休みこどもの家では、このすみ分けに苦慮した。ある程度すみ分けができると、子ど

も同士のトラブルが少なく済んだり、事故や怪我につながったりするリスクも下がる。空間に一体感がありすぎると、喧嘩の際に互いが冷静になるために離れるといったことが難しく、大人が介入せざるを得ない場面も多くあった。

一方で、部屋がたくさんあったり、広すぎたりすると、大人の目は届きにくくなる。ゆるやかに分かれている場合はよいのだが、特に屋内で部屋がきちんと仕切られていると、子ども同士が他の子どもの様子を見ることができなくなり、遊びの広がりが妨げられる。加えて大人同士のコミュニケーションも妨げられ、連携が難しくなる。夏休みこどもの家で 2016 年に丹治はやプラザの 2 階を利用したときなどは、他の部屋の様子が全くわからなかったため、部屋を行き来して伝令のように互いの様子を伝える役割の大人が 1 人は必要であった。大人が全ての事象を管理する必要はないが、ある程度全体に目を行き届かせるためには、適切な規模感で状況の把握ができることも必要だということが分かった。

さらに、はびきのプレーパークの活動では、三木ゴルフ場跡地、スポーツ公園、羽曳が丘西中公園と北公園という 2 度の拠点移動を余儀なくされた。これにより、空間がだんだんと狭くなっていったことに加えて、近隣住民との距離が近くなっていった。三木ゴルフ場跡地では、住宅地のすぐ隣という立地でありながらも、林などによって、入り込まなければ活動の様子が見えなかったのが、車が通る道のすぐ近くでの開催となっていき、「外からの目」を気にして活動するようになったのである。

創設期に利用していた三木ゴルフ場跡地では、1 週間程度の開催期間中はそのまま遊び道具等を置いておくことができたため、藁の家をつくったり、木の上に秘密基地をつくったりできた。次に利用していたスポーツ公園は、管理していたのが住民のつくった NPO 法人だったため、比較的遊んだ跡を残しておきやすかった。プレーパークからの要望で砂場ならぬ土場を設置したり、その横におもちゃ箱を置いておき、開催中でなくてもいつでも使えるようにしたりできていた。しかし、誰もいないときに事故があってははいけないうので、ロープの遊具を外したり、土場の穴を埋めて平らにしたりすることは必要であった。

更に移転して利用したのは羽曳が丘西中公園と北公園である。西中公園は決して広いとはいえない公園で、さらにぷちパークも夕方パークも、ともに週に 1 度、2 時間という短い開催時間であった。特に夕方パークにおいては、この短い時間にいかに最大限子どもを楽しませられるかというスタンスになってしまった。参加していた子どもたちはそれぞれに楽しんでいたが、子どもが日常的に遊べる環境をつくるという視点に立つと、「プレーパークだからできる」特別な遊びを用意してしまっていたのである。

北公園は、春休みと夏休みのプレーパークで利用した。春休みは概ね 10 時～14 時の 4 時間の開催で、夏休みは暑さ対策のため、10 時～12 時の午前だけの開催であった。それぞれ、春休みはダンボール、夏休みはウォータースライダーをメインに、さまざまな遊びを用意していた。これができたのは、北公園の広さがあってのことである。遊び道具の配置に工夫しながら、それぞれの遊びがゆるやかに交わる場をつくることができた。

#### 4.3.2 人的環境

続いて人的環境であるが、はびきのプレーパークでは常に参加している子どもの母親がスタッフのなかにいたのに対して、夏休みこどもの家では母親はスタッフとして運営者側には含まれていなかった。また、はびきのプレーパークでは中高生の参加があったが、夏休みこどもの家では中高生の参加はあまり見られず、参加者の年齢層が限定的だった。

はびきのプレーパークでは、初期は子育て中の母親を中心に活動していたが、だんだんとスタッフの多様性が生まれてきた。これは良い面でもあるが、一方でスタッフの当事者性が薄れてきたともいえる。2020 年現在、小学生の母親がスタッフのなかにいない状態になっているのは、まさに子育てをしている当事者として参加する人がいないということでもあり、今後の活動の継続が危ぶまれる。また、当事者性が薄れると、参加者が「お客さん」になりやすい。現在、「参加者と一緒に準備と片づけをする」ことを心がけているが、当事者性と多様性の両立には、もう少し抜本的な見直しが必要である。

前項で述べたように、三木ゴルフ場跡地での活動は、良くも悪くも遊び場の中だけを気にしていればよかったのだが、住宅地や道路など、外から様子が見えるようになったことで、遊び場の外にいる人へのアプローチが必要となった。これが結果的には、活動当初は遊び場の中でのスキルを高めていたスタッフが、徐々に外へのアプローチのスキルを磨いていくことになったのである。このことが、はびきのプレーパークのスタッフを、ただの運営者ではなく、プレイワーカー的な役割をもった人へと変えていったのであろう。

はびきのプレーパークでは、スタッフの不足を補う意味でも、大学生の存在が不可欠となっている。子どもたちには大学生は身近な年長の仲間であると同時に、しかし遊びのリーダーとして頼りがいがあるスタッフでもあるということができる。

はびきのプレーパークで大学生に依頼している役割は、①雰囲気づくり②準備と片づけ③危険のチェック④怪我の対応の 4 点である。特に①雰囲気づくりについては、子どもと近い年齢の大学生を頼みにしているところである。



しかし、大学生は、これまでの成長のなかで扱ったことのない道具が扱えないという課題や、冒険遊び場で大切にしている危険の考え方、遊び観の共有ができていないという課題も見えてきた。道具の扱いを教え、危険の考え方と遊び観を共有する必要性から、大学生ボランティアの研修を始めることになったのである。

また、子どもに目を向けてみると、年々、参加する子どもが低年齢化している。高学年の子どもは時間がなくて参加できないのか、場に魅力を感じないのか、その詳細は不明だが、場全体として参加者の多様性が失われることは遊びの幅を狭めることにつながりかねない。特に中高生の参加者がいなくなったことは顕著に見て取れる。小学校高学年の層が厚くないと、中高生はまず参加しない。場に居づらいのである。また、大学生スタッフがいることによって、中高生の話し相手になり、居場所ができるという面もある。偶然中高生が参加してくれたときに、年齢が近い大学生がいないと応対に戸惑ってしまうことがある。世間話をするものの、中高生が求めているのは大学生であるとわかっているのに、心の中で大学生を求めてしまうのである。

子どもたちの放課後は年々忙しさを増している。個々が細分化されたスケジュールの中で暮らしている以上、遊び場の開催時間と、子どもが自由に使える時間が合わなければ遊びに来られないことになってしまう。遊び場の開催時間を拡大することで、少しでも時間感覚を緩めようとした試みであったが、小学生が比較的自由に使いやすい曜日と、乳幼児向けのプログラムが各所で開催される曜日が重なっていることが分かったのである。年齢層によって、自由に使える時間が重なりにくいいため、遊び場のすみ分けができていてもいえるが、乳幼児と小学生が同じ場所で遊ぶ機会も減っているようである。これによって、より年少の子どもが年長の子どもの行動を真似たり、年長の子どもの年少の子どもの面倒を見たりといった異年齢の交流がしにくくなっている。

夏休みこどもの家では、1年目の2014年はスタッフの人数が多すぎて、全てに目が行き届きすぎてしまう状態であったが、2年目の2015年から大人を大幅に絞り込むことで、子ども同士、そして子どもとスタッフの関係を築くことに注力するようになった。子どもとの関係が深まったことにより、丹比小学校区では、昼休みに昼食をとっていない子どもの存在が明らかとなり、食プログラムの実施につながったのである。また、折り紙講座などのコンテンツを予め準備してくてくれる大人の存在はありがたいのだが、子どものタイミングに合わせて持ち込むことが難しかった。スタッフとしても、「せっかく用意してくてくれたのだから」という思いと、今日の前にいる子どもの興味との齟齬で揺れることが度々

あった。企画から関わるメインスタッフと、当日ボランティアとの意思疎通のあり方も重要な課題である。

子どもに目を向けてみると、羽曳が丘小学校区では、広報の仕方によって、参加人数に大きな開きがあった。2014 年と 2015 年は小学校で全員にチラシを配布したことにより、会場のキャパシティを超える人数が集まった。これをふまえて 2016 年は掲示のみにしたところ、10 人以下の日が多かったのである。また、参加者のほとんどが小学生で、幼児の参加は少なかった。幼児には必ず親が同伴しており、小学生でも低学年の子には行き帰りは親がついてくるが多かった。

丹比小学校区では、連日 30 人ほどの子どもが参加し、幼児の弟妹を連れてくる小学生もいた。また、羽曳野市の広報にも掲載したため、それを見た乳幼児の親子連れも毎日数組参加していた。丹比小学校の子どもは、普段子どもだけで過ごす時間が長いせい、羽曳が丘小学校の子どもよりも、子ども同士がお互いをよく知っている。また、人数としては 2 人と少なかったが、モモプラザと丹治はやプラザ両方に参加する子どもがいるなど、小学校区の枠を超えて参加する子どもがいた。2017 年から会場を丹比小学校児童館に移したところ、参加者が小学生に限定された。小学校の施設であるため、乳幼児は参加できないと受け取られたようである。

このように、広報の仕方と会場によって、参加者が変動する事態が起きたのである。

## 5 中学生を対象とした活動

本章では、MONDAY ROOM 北 遊魂と、月曜・ポコ・ア・ポコの家という2つの中学生を主な対象とした活動から、その空間の設えと人的資源について整理したい。なお、詳細なエスノグラフィーは巻末に、MONDAY ROOM 北 遊魂は付録3、月曜・ポコ・ア・ポコの家は付録5として添付している。

中学生を対象とした実践研究の仮説として、①「場づくり」②「関係づくり」③「遊びが場と関係をつくる」の3点を設定する。①場づくりは、中学生を対象とした場をどのように設定するかということである。その空間的設え、時間、内容、スタッフ、対象をどう設定して場を開けばいいのかを模索した。次に②関係づくりは、中学生同士、中学生とスタッフ、スタッフ同士の関係をどうつくっていくのかということである。③遊びが場と関係をつくるというのは、遊びを中心に場を開くことで、場が成立し、人と人との関係がつくられるのではないかとということである。

### 5.1 MONDAY ROOM 北 遊魂

#### 5.1.1 中学生の場づくりに思い至るまで

2012年4月30日から2013年7月22日まで、筆者個人の活動として、中学生の場「MONDAY ROOM 北 遊魂（略称：遊魂）」の活動を行った。

筆者ははびきのプレーパークで、学校や家庭とは違った幅広い人間関係を構築していく子どもたちの姿を見てきた。はびきのプレーパークで出会った子どもたちが成長し、中学生になっていく姿を見ていると、「小学生以下の子どもだけを対象にしていたのではいけないのではないか」そして「子どもはいつか大人になればいけないのだから、その過程を一貫して見守り支える必要があるのではないか」と思うに至った。そして、「中学生は小学生よりもさらに地域社会との関わりが薄れているのではないか」と考えた。

また中学生は、権利の主体としての側面が大きくなっていく。これは小学生以下の子どもが守られる対象として見られるのと大きく異なる点である。その権利の主体としての中学生が地域社会の中で活躍できるようにすれば、中学生にとっても、地域社会にとっても、より良い関係が築けるのではないだろうかと考えたのである。

しかし、はびきのプレーパークでは、スタッフの大半が主婦であり、中学生の自由時間と夕食の準備時間が重なるため、中学生を中心とした遊び場を開催することが難しい。

そのようなことを考えるなか、はびきのプレーパークによく遊びに来ている中学生、R.A

が目に留まった。R.A は小学生の時からびきのプレーパークに遊びに来ており、以前から筆者とは知り合いだった。彼は小学生や幼児にとっても人気があり、いつも誰かが R.A の後を追っているような人だ。その彼が、夕方に羽曳が丘北公園で一人ボールを壁に向かって蹴っている姿をバスから見かけた。それも一度や二度ではなかった。時々、小学生と一緒に遊んでいることもあった。偶然、自転車で通りがかった時にも見かけたため、筆者は「R.A くん、いつもここにいるけど、何で？」と声をかけた。「ヒマやから。」と R.A はつれない態度をとる。

北公園は、多くの中学生が登下校の際に通る場所にある。そのため、下校時にそこでおしゃべりを楽しんでから帰る人も多い。しかし、それをつかの間、皆それぞれ家路につく。その後、R.A は 1 人残されるのである。筆者の知る限り、R.A は、いじめにあっていたり、不登校であったり、障害を持っていたりといった、いわゆる「特別な支援が必要な中学生」ではない。しかし、彼と一緒に過ごす人もなく、毎日のようにボールを蹴っているという状況はおかしいのではないだろうか。中学生はもっと力を発揮する機会を持っているべきで、疲弊した地域社会には、その中学生の力が必要なのではないかと考えるようになった。そこで、中学生の場づくりに思い至ったのである。

### 5.1.2 準備段階

まず、実践活動として中学生の場づくりを始めるにあたって、筆者は「地域と子どもの結び目 りん」を立ち上げた。「つなぎ目」ではなく「結び目」を用いたのには、結び目は必要に応じて解くことができ、また結び方も何千種類と存在するため、その時々状況に応じて適したものを選ぶ手作業であるという意味がある。そして、「りん」には「隣（寄り添う、身近にある）」・「Link（つながる、たいまつ）」・「Ring（輪、環、ベルが鳴る）」という意味を込めた。つまり、「ただいま」と言って来られるような身近な場所で、さまざまな人がそれぞれ結ばれ、思いのたいまつを燃やせる場をつくっていく、というイメージである。地域と子どもの結び目 りんは、地域と子どもを結ぶことをミッションとし、その結び目となる場をつくる活動を行っていくこととした。そして、この実践活動のために、専用のメールアドレスを取得し、ブログを開設した。

次に場所を選定した。中学生と地域社会との溝を埋めたいと考えての活動であるため、中学生を地域社会から隔離して場をつくっても意味がないと考えた。そこで、公共的な空間を利用しながらも、冷たい目で見られがちな中学生を一時的に守るため、四方八方から

見える場所ではなく、少し隠れた場所を考えた。

羽曳が丘小学校区には、羽曳が丘町会連合会が運営する3つの集会所と羽曳野市の羽曳が丘コミュニティセンター（通称：モモプラザ）がある。このうち、羽曳が丘小学校区に居住する大半の中学生の通学路が通っている羽曳が丘町会連合会第一集会所（以下、第一集会所とする。）に場所を設定すると中学生が利用しやすいのではないかと考えた。

筆者は、小学生の頃にガールスカウトの活動の一環で利用して以来、選挙の投票と葬儀に参列した時以外に利用したことはなく、どの程度利用されているのか把握していなかった。そこで、予約状況の書かれたホワイトボードを確認するために、第一集会所に足を運んだ。行ってみると、2階はカラオケや、太極拳、ヨガ教室など、頻繁に利用されているが、1階は葬儀が入るとそちらが優先されることもあり<sup>22</sup>、ほとんど利用がないことがわかった。また、2階の和室は65歳以上の高齢者の利用が無料なので、高齢者の利用が多いと思われた。中学生が集まってくるということに対して否定的な印象を持つ人がいることも予想されたため、集会所の管理人に活動の概要を説明し、利用しても良いか尋ねると「学生さんが来てくれたのは初めて。ぜひ使ってちょうだい。」と快く承諾してくれた。1階は西から順に、調理室、和室、大広間と並んでいる。調理室と和室は南側に廊下と階段があり、北側に寄っているため、少し暗い場所にある。大広間は南北に窓があり、南の窓は大きく、そこから出入りもでき、外から通りがかりに見ることもできるため、この大広間を利用することにした。

次に時間の設定を行った。頻度は、毎日開けるほどスタッフが確保できる見込みがないことや、月に1度の実施では非日常化してしまうことを鑑み、日常性を担保できるところで週に1度の実施と考えた。実施する曜日については、峰塚中学校では月曜日は5時限目までの14時20分で授業が終了し、部活動もなく一斉下校となることが多いことを考慮し、すぐに決めることができた。そのため、月曜日の放課後にあたる15時から、部活動が終わって帰宅する時間（最終下校時刻は18時）を考慮して19時まで開放することにした。

中学生の興味・関心は多様化している。そのため、内容は特に決めず、長机とパイプ椅子とホワイトボードが置いてある部屋に、文房具とお茶とお菓子だけを持ち込み実施することにした。これは、活動のプログラムが組まれていると自分の興味のないものには参加しないと想定されること、そして、中学生の自発性を尊重したい取り組みであるためである。というのも、筆者のこれまでの活動の中で、自発的に動くことのできない子どもが増

---

<sup>22</sup> 葬儀の際は、2階も音を出す利用はできない。

えているという実感があつたため、自発的に動かなければつまらない場になってしまうというリスクをあえて残し、そのリスクを超えた時の小さな達成感を積み重ねることが、中学生の自信に繋がると想定したからである。

これには、構想段階から疑問が寄せられた。「それで中学生は来るかなあ？何かやっぱりコンテンツがないと来ないんじゃない？」とはびきのプレーパークの T.S と U.T からアドバイスがあった。しかし、筆者は何もコンテンツを用意しないということに、最後までこだわった。

広報については、チラシを作成した他、ブログ、Twitter、Facebook といった Web 媒体を用いた。チラシは手書き風のフォントを使用して作成した。第 1 回目の実施日と設定した 4 月 30 日のために 30 枚印刷し、知り合いの中学生や中学生の子どもを持つ親、はびきのプレーパークのスタッフなどに配布した。その後も 2012 年 5 月から 7 月、夏休み期間中、9 月から 12 月、2013 年 1 月～3 月、4 月～7 月の 6 種類をその都度作成し、配布した。また、場を開けている間も窓の外に貼り、別途作成したパンフレットと共に持ち帰れるように複数部配置した。市の広報誌に投稿したり、マスメディアに対してプレスリリースを送ったりすることはしなかった。これは、場にたくさんの人が集まることよりも、まずは顔の見える範囲で場を広げていくことで、中学生や筆者の手に負える範囲に場を収め、居場所として安心できることを優先したためである。

ブログにはチラシと同じ内容の他に、企画に至るまでの思いや、日々の雑感、場の様子などを掲載し、場に足を運べない人にも活動の様子を知ってもらう工夫をした。また、ブログの記事を Twitter や Facebook で紹介した。

このように、場で何をするかは中学生の自主性や主体性に委ねられているが、まずは、筆者が時間と場所を設定し、少なくともその時間は筆者が常に場において、いつ場を訪れてもいつ帰っても良いというコンセプトを持つことで、中学生が安心して過ごせる居場所としての質を担保できるようにしたのである。

中学生の遊びのための居場所づくりの仮説として、①いつもある安定した場、②出入り自由な場、③自主性を発揮して場や関係を作ることができる場の 3 点を設定したのである。

### 5.1.3. MONDAY ROOM 北 遊魂の概要

活動の概要は次の表 4・5 に示す通りである。最左列のフェーズは、筆者が便宜的につけたものである。そのため、それぞれのフェーズは明確に分けられるものではなく、緩や

かな区分となっている。

表4 MONDAY ROOM 北 遊魂の概要①（筆者作成）

フェーズ	月日	時間	場所	参加者(筆者を除く)		
				中学生	大人	小学生以下
Ⅰ 模 索 期	4月30日	11時～16時	第一集会所	1人 R.A	4人	0人
	5月7日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	5月14日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	2人	0人
	5月21日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	5月28日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	6月4日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
Ⅱ 拡 大 期	6月11日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、T.C	1人	0人
	6月18日	15時～19時	北公園	3人 R.A、T.C、U.D	0人	0人
	6月25日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	7月2日	15時～19時	MOMOプラザ	1人 R.A	1人	0人
	7月9日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、V.E	0人	0人
	7月16日	13時～19時	第一集会所	3人 R.A、S.B、T.C	2人	0人
Ⅲ 交 流 期	7月23日	13時～19時	第一集会所	6人 R.A、S.B、T.C、U.D、W.F、X.G	3人	4人
	7月30日	13時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	8月6日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	0人	0人
	夏休みこども博物館(8月6日～9日@峰塚公園管理棟「時とみどりの交流館」)					
	8月13日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	8月20日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	8月27日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	夏休みのプレーパーク2012(8月27日～29日@羽曳が丘北公園)					
	9月3日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	9月10日	15時～19時	第一集会所	4人 R.A、V.E、Y.H、Z.I	0人	0人
Ⅳ 再 認 識 期	9月17日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	9月24日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	1人	4人
	10月1日	13時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	2人	5人
	10月8日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	10月15日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	10月22日	15時～19時	北公園	0人	0人	0人
	10月29日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	0人	0人
	ふれあいフェスティバル(11月3日@羽曳が丘小学校)					
	11月5日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	11月12日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、U.D	0人	0人

表5 MONDAY ROOM 北 遊魂の概要②（筆者作成）

フェーズ	月日	時間	場所	参加者(筆者を除く)		
				中学生・高校生	大人	小学生以下
V 転換期	11月19日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	11月26日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	0人	0人
	12月3日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	12月10日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	1人	0人
	12月17日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	12月24日	13時～19時	第一集会所	3人 R.A、S.B、U.D	0人	0人
	1月14日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	1月21日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	1月28日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月4日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月11日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月18日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月25日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	3月4日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	3月11日	15時～19時	第一集会所	0人	1人	0人
	3月18日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	3月25日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
VI 終焉期	4月1日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	4月8日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	4月15日	15時～19時	第一集会所	0人	1人	0人
	4月22日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	5月13日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	5月20日	15時～19時	第一集会所	4人 C.O、D.P、E.Q、F.R	0人	0人
	5月27日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	6月3日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	6月10日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	6月17日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	6月24日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	7月1日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	7月8日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	7月15日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	7月22日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人

活動は4月30日から7月22日までの全62回実施し、参加した中学生は9人で、このうち2012年度の中学3年生男子が6人であった。また、活動を始める前から筆者と知り合いであった中学生が4人、この場で初めて出会った中学生が5人であった。大人は8人で、小学生以下の子どもは9人であった。このうち大人4人と子ども4人がはびきのプレ



ーパークのスタッフとその子どもであった。その他の大人 3 人は峰塚中学校区外に住む筆者の知り合いで、筆者がこの場で初めて出会った大人は、10 月 1 日にやってきた小学生の母親だけであった。なお、ここでの「参加」は、場に足を踏み入れた人とし、窓から顔を覗かせただけの人や、筆者が外に出て声を掛けた人などは含まないものとする。

#### 5.1.4 フェーズⅠ 模索期

最初の段階であるフェーズⅠは「模索期」であった。ほとんど何もない場所でどのように過ごすのかを中学生たち自身が考え、模索していく期間であった。

この段階で、中学生は自分の身体を使って、また第一集会所にある机や椅子、ホワイトボードを用いて、できることを探し始めた。例えば、鬼ごっこやプロレスごっこ、テレビ番組をまねた漢字のクイズなどである。筆者はあまり想定していなかったのだが、ホワイトボードは遊びの幅を広げる重要なツールであった。

なお、この模索期にやってきた中学生は、以前からはびきのプレーパークを通して筆者と関わりのあった R.A と S.B の 2 人だけであった。彼ら 2 人のペースを大切にしようと考え、マスメディアに対してプレスリリースを送ることや、市の広報誌に投稿するなどの大々的な広報活動は行わなかった。あくまでも、彼ら自身、また筆者自身の手には負える範囲から広げていこうとしたためである。筆者自身も場のあり方を模索していたため、はびきのプレーパークのスタッフなどの関わりのある大人たちに場のあり方を相談しながらの運営であった。

##### (1) 場の命名とコンセプトの共有

初めて場を開けた 4 月 30 日に、R.A と場に名前をつけなおし、コンセプトの摺り合わせを行った。その様子を記述したい。

R.A が、ホワイトボードを Welcome ボードにしようと落書きをしていて、題名につまった。「中学生のたまり場」という筆者がチラシに書いた名前に違和感を覚えたようなので、変えてもいいことを伝えると、ホワイトボードに候補を挙げながら考え始めた。筆者と議論するうちに、月曜日に開いていること、小学校区の北の端にあること、遊び魂を発揮できることの 3 つから、「MONDAY ROOM 北 遊魂-マンデールーム キタ ユウコン-」（略称：遊魂）の名前がついた。そして、R.A が表記方法を考えた。

このように、ホワイトボードがあったことにより、R.A はウェルカムボードを書こうと

いう意欲を持ち、表記方法を考えることが出来た。さらに、場に名前をつける過程で、R.Aと筆者との場のコンセプトを摺り合わせることも可能となったのである。ホワイトボードが対話のツールとして利用でき、その対話によって、場づくりが始まったのである。

## (2) オリジナルキャラクター誕生

中学生が自分でも友だちに広報活動ができるよう、チラシを複数枚渡す工夫をした。その工夫が筆者の念頭にあったからこそ実現したこととして、6月4日のオリジナルキャラクター誕生の経緯を記しておきたい。

その日は、R.Aがこれまで考えたというキャラクターを複数ホワイトボードに描いていた。筆者が遊魂オリジナルキャラクターをつくってチラシに載せるのはどうかと提案すると、さっそく考え始めた。こうして誕生したのが「ポテ太郎」である。

このように、少しずつではあるが、場が彼らのものとなっていった。場を自分たちのものとするために必要な、象徴としてのキャラクターの誕生であった。

### 5.1.5 フェーズⅡ 拡大期

次にR.AとS.Bは、仲間を増やそうと奔走し始めた。これがフェーズⅡ「拡大期」である。R.AとS.Bが普及者となり、同じクラスの友だちや、仲の良い人、自分の彼女を連れてきた。R.Aはとにかく参加者数を増やそうとして声をかけたようだが、S.Bはただ参加者数が増えればいいということではないようだった。自分と気の合う人を探し、自分の居場所を守りながら遊魂を広めようとしているようであった。

また、筆者はこの段階で、はびきのプレーパークのスタッフを中心とした大人たちに、「中学生の場」ではあるが、「中学生と地域の人との交流の場」にもしたいことを伝えていくように心がけた。これは、大人との交流により場が変化すると考えてのことであった。

#### (1) 仲間の拡大—6月11日

6月11日に初めて筆者と知り合いではないT.Cが訪れた。T.CはR.Aと同じクラスに在籍している。R.Aがクラスの友だちに声をかけ、遊魂を広報していることを、筆者が初めて知ったのはこの時である。T.Cは歯医者に行くと言って、すぐに帰宅したがその後も時折場を訪れるようになった。

その後の展開は、次のフェーズである交流期に繋がるものであった。

T.C が帰った後、R.A は前週考えた「ポテ太郎」のプロフィールを、いつも机の上に置いているノートに書いた。そして、他のキャラクターも別のページに描いた。その後、仕事帰りに時々寄っていくはびきのプレーパークの T.S が訪ねてきた。

R.A が T.S にポテ太郎のプロフィールを見せていると、T.S から、夏休みに峰塚中学校の隣の峰塚公園内にある管理棟で「夏休みこども博物館」というイベントを実施する予定で、そのなかで塗り絵のコーナーの下絵を描かないかという打診があった。R.A が承諾し、遊魂にイベントの一部ではあるが、企画を任された。このことも 1 つ、R.A が自信をつけるきっかけになったと思われる。

このように、よく知る大人との丁寧な関わりの中で、中学生は自信をつけていったのである。このような大人との関わりがある一方で、やはり中学生同士の仲間意識も彼ら・彼女らの内では重要なようである。

## (2) 仲間の拡大と限界

6 月 18 日は集会所が使えず、北接する北公園での開催だった。

R.A と T.C が訪れ、初めてやってきた U.D も入り、鬼ごっこやケイドロをして遊んだ。公園の時計を見ると 18 時 45 分だったため、筆者が声をかける。お茶のコップを片付けて自転車に乗せている間にいつも筆者と一緒に帰る R.A も含め、中学生 3 人だけで先に帰宅していった。

この時、R.A は筆者との関係より T.C や U.D との関係を重視したものと考えられる。R.A は特に意識していないと思われるが、筆者は 3 人の関係を大切にしようと配慮し、追いかけて少し間を置いてから帰路についた。

また、最後まで R.A と S.B 以外の中学生がいたのはこの日と、11 月 12 日の二度だけであった。このことは中学生（特に高校受験を控えた中学 3 年生）が友だちと共有できる時間の少なさを示している。

模索期の R.A と S.B の 2 人の状態から、拡大期に入り、T.C と U.D が加わった。しかし、このまま順調に人数が増え続けるということではなく、6 月 25 日にやってきたのは R.A だけであった。R.A によると、T.C は歯医者で来られず、U.D は「今日絶対行く」と帰り際に話していたそうだが最後まで現れなかった。このように、参加者が増える一方ということではなく、場は拡大と縮小を繰り返して変化していった。

このような状況のなか、場の変化を意識的に起こそうと、筆者も試行錯誤を重ねた。例

えば、机や椅子の配置を少し移動させたり、持ち込む文房具を変えたりした。試みの1つとして、プログラムを持ち込むということにも取り組んだ。変化しながら均衡する場の実現を目指したのである。

### (3) 新しい活動展開

7月16日は、海の日で学校が休みであったため、筆者と同じゼミに所属する飯塚宜子<sup>23</sup>を招いてのワークショップを13時から15時に実施し、その後、いつもの遊魂を実施するという流れにした。

ワークショップは、モンゴル遊牧民の女の子オユンティユちゃんのくらしをなぞりながら、自分のくらしを考えるとというもので、プロジェクターで映像を壁に映しながら展開された。R.AとS.B、それに、時折遊魂の様子を見に来るはびきのプレーパークのスタッフのY.Xが参加した。S.Bは上半身裸の状態で自分の身体に映像が映るように立って「モンゴルはオレのへそのところ。」と言いながらふざけていた。R.AとS.Bは、そのプロジェクターに目をつけた。PCとプロジェクターがあればDVDを見られることに気づいたのである。筆者は、プロジェクターは持っていないことを伝えると、今度はCDを聞けるかどうかを尋ねた。聞けると言う、次週CDを持ち寄ってカラオケ大会をしようという話になった。

そして、再びワークショップに戻っていったが、彼らが次週の計画を立てたのはこのときが初めてであった。S.Bはワークショップの途中で飽きてしまい、外へ出て行ったが、R.AはY.Xと最後まで参加し、その後の遊魂でも何度かオユンティユちゃんやワークショップ中に振る舞われた塩入りミルクティーについて話すなど、とても印象に残ったようである。

このように、プログラムを持ち込むことによって、思いがけず新たな遊びの展開が生まれた。これまでその場限りの展開が続いていたが、中学生が次週の計画を立て、場のつながりを持とうとしたのである。

---

<sup>23</sup> 飯塚は「生物文化多様性」を維持する先住民などの人間社会に学ぶ新しい環境教育手法を研究しており、2011年度・2012年度はモンゴル遊牧民の女の子オユンティユちゃんのくらしをなぞるワークショップをさまざまな場で実施していた。その後、「マナラボ」という、子どもや市民を中心に、地域研究者や文化人類学者、俳優、ファシリテーターらが集い、〈頭〉だけではなく〈身体〉を使い、「共に構成し理解を深める学びの場」としてのワークショップやプロジェクト実践を行うプラットフォームをつくらしている。

### 5.1.6 フェーズⅢ 交流期

参加者が増えてくると、中学生と、はびきのプレーパークのスタッフを中心とした大人たちとの関わりが遊魂の外に出来はじめた。このフェーズⅢ「交流期」は中学生たちの夏休みにあたり、はびきのプレーパークが企画運営に協力した「夏休みこども博物館」や、はびきのプレーパーク主催の「夏休みのプレーパーク」に中学生がスタッフとして参加した。この2つのイベントについての詳細は本項末尾に記述する。

一方で遊魂の中では中学生が R.A 一人だけという日が多く、その分じっくりと関わる事ができた。中学生が、そこにやってくるはびきのプレーパークのスタッフと話し、その内容が外での活動に繋がっていく様子が見られた。

また、筆者はこの段階で、大人を積極的に場に呼ぶようにした。そうすることで、中学生と大人との交流をより活発にしようと考えたからである。大人との交流によって、中学生が刺激を受け、場の次の展開が生まれると考えたのである。

#### (1) 夏休み企画の始まりその1

夏休みこども博物館の看板づくりのために、はびきのプレーパークのスタッフとその子どもが場を訪れたため、特に参加者の多かった7月23日について記述したい。

筆者が13時に到着すると、R.AとS.B、S.Bの彼女のW.Fが、既に机と椅子をセッティングし、くつろいでいた。12時から来ていたそうだが、W.Fは用事ですぐに帰宅した。

R.AとS.Bで持参したCDをかけて、前回計画したカラオケ大会を実施した。

その後、やってきた小学生2人と一緒に夏休みこども博物館の看板の色塗りをした。S.Bが中心となって色を指定し、ほとんど小学生と筆者が塗っていくという構図であった。小学生2人の母親であるV.Uが訪ねてきたところで、ほとんど文字の色塗りは終わっていた。

そこにT.Cが訪れ、看板の文字を仕上げにかかった。文字が仕上がったところで中学生は抜け、部屋の反対側でニンテンドーDS（以下DSとする。）をしながら中学生みんなで輪を囲んだ。

そこにX.Wとその子どもであるX.Gと小学生女兒、幼稚園男児の3人きょうだいが訪れた。X.Wも別の看板の色塗り作業に訪れたのである。3人きょうだいは最初から色塗りなど出来ず、走り回って遊び始めた。そこにU.Dも訪れ、中学生たちも混ざり、一番年下の幼児の行動をみんなでまねたり、ホワイトボードに絵を描いたりして、一緒に遊んだ。

V.U親子が帰る頃に、中学生たちが隣の和室のテレビを持って来ようとした。筆者は止

めようとしたが、彼らの熱意に負け、承諾した。このように、彼らは場を自分たちのものとしながらも、さらにこの場でできることを模索し続けていた。

そうしてテレビゲームをしていると、T.S が訪れた。X.W と看板について打ち合わせをし、X.W 一家がこの後の構想を T.S に伝えて帰宅した。

しばらくしてから、和室にテレビがないことに気づいた管理人が部屋を覗いた。筆者が謝ると、「なくなったかと思ってビックリしただけやから」と、使用を承諾してくれた。

このように、場に多くの人が集まることによって、遊びの展開が広がった。多くの人が集まることによって、1 人の発想が次の発想を呼び、変化を起こしていったのである。

## (2) 夏休み企画の始まりその 2

8 月 20 日に卓球をしていると T.S が訪れて、アイスクリームの差し入れをしてくれた。

T.S も加わって卓球をしていると、以前プレーパークでも卓球をしていたことがあったという話になった。そして、夏休みのプレーパークでも、卓球ならスタッフの人数に関係なく出せるのではないかという話になり、夏休みのプレーパークでも卓球を出すことになった。その後、卓球は普段のプレーパークでも時々出す遊びとなった。このように、遊魂の中での活動が外の活動に活かされるということも出てきた。遊魂の内と外との交流が生み出した効果であった。

ここで、遊魂の外との交流として重要であった 2 つのイベント、夏休みこども博物館と夏休みのプレーパークについて触れておきたい。

## (3) 夏休みこども博物館—古市古墳群をまるごと遊ぼう— (8 月 6 日～9 日)

夏休みこども博物館は、NPO 法人フィールドミュージアムトーク史遊会(略称:史遊会。URL28) が主催し、峰塚中学校のすぐそばにある峰塚公園管理棟「時とみどりの交流館」(URL29) で開催したイベントである。古墳時代の暮らしを小中学生の子どもたちに知ってもらいたいとの企画意図で開催された。内容としては、勾玉づくりや古墳探検ツアー、貫頭衣や弓矢づくりなどの他、専門家による古市古墳群の遺物の解説などがあった。

はびきのプレーパークが協力団体に入り、筆者と R.A はスタッフとして参加した。R.A は色塗りコーナーの塗り絵の下絵を描き、4 日間毎日準備から片付けまでずっとその場において、子どもたちと遊んだり、スタッフと話をしたりしていた。

また、S.B も隣接する峰塚公園で毎日ダンスをしており、時々様子を覗きに來ていた。

後日聞いた話だが、主催の史遊会のメンバーたちは R.A のことを中学生だとは思っていなかったそうである。R.A が、スタッフたちから「信頼できるスタッフの 1 人」としてその場にいたことが表れている。

このように、R.A はスタッフとしての自覚をもち、担当した色塗りコーナーの運営を任されるまでになっていた。色塗りコーナーは特に遊びの場としての要素が強かったため、R.A のように小さな子どもと接することの好きな中学生には向いていたと思われる。

#### (4) 夏休みのプレーパーク 2012 (8 月 27 日～29 日)

夏休みのプレーパークは、毎年はびきのプレーパークが第一集会所に北接する北公園で開催している。内容としては、ウォータースライダーや木工、ロープのブランコ、かき氷などの他、ドッジボールや鬼ごっこをする子どもたちの姿が見られた。また、遊魂との交流により、卓球のセットが出された。

筆者と R.A は 3 日間毎日スタッフとして参加、S.B は 29 日のみスタッフとして参加した。R.A には小学生男子が、S.B には小学生女子が常に周りを取り巻いていた。

また、2012 年は大学生ボランティアへの人件費が少し出たため、近隣大学の学生が毎日数名ずつ参加していた。この中で、R.A や S.B が大学生のスタッフと進路についての話などをする姿が見られた。

このように、中学生たちは、小学生以下の子どもたちより年長のお兄さんとして、遊びの先導者の役割を担っていた。また、大学生ボランティアに対しては進路の話や高校の話を開いたりするなど、年長者と年少者両方の立場で関わりを持っていた。

#### 5.1.7 フェーズⅣ 再認識期

夏休みが終わり、再びこの場がどういうものなのかを中学生たち自身が考えるようになったのが、フェーズⅣ「再認識期」である。この期間は 2 学期が始まり日常性を取り戻したところで、これまでの 4 ヶ月間をふりかえり、再度この場を捉え直す段階となった。

この段階で、S.B は一度も場に訪れなかった。やってくる中学生の層が R.A を中心としたメンバーへと変化した。

筆者はこの段階で、なるべく場に干渉せず、場に集まる人同士の交流を大切にするようにした。この交流をさらに促すために、ブログで自主企画が生まれようとしていることを伝え、大人がそれを促すように働きかけた。

また、この再認識期に常連の R.A に、遊魂に来るようになってからの変化を聞こうとインタビューを行った。場所はいつもの第一集会所 1 階大広間で、いつもと違って、カーテンを閉めてインタビューした。なるべくインフォーマルな形にしようと、その他の条件は変えず、普段の口調で会話をした。

再認識期で R.A と共にコアメンバーとなっていく Y.H が初めて訪れた 9 月 10 日の様子を記したい。

#### (1) 場の意味の確認 その 1

9 月 10 日に中学生が 4 人揃って訪れた。R.A と V.E、そして筆者が初めて見る Y.H と Z.I である。V.E と Z.I は用事があると言って、10 分ほどですぐに帰宅した。R.A と Y.H の 2 人でゲームを延々と続けた。2 時間経ったところで、Y.H のプレイステーションポータブル（以下、PSP とする）の充電が切れてしまった。

Y.H が手持ち無沙汰になりブラブラと集会所を歩き始めた。それを見た R.A が集会所の入り口からスリッパを 2 つ持って来て、1 つを Y.H に渡した。そして、部屋の隅に落ちていたピンポン球を拾い、スリッパ卓球を始めた。勢い余った Y.H の球が壁に当たり、凹んでしまった。R.A の提案により、ピンポン球をお湯に浸けてみたが、元には戻らず、Y.H は筆者に謝った。そうこうしているうちに 18 時を回っており、Y.H は帰宅した。

この日、Y.H は遊魂を「何か特定のことをする場所」ではないことを感じ、また、R.A もそれを再認識したようである。このように、新しく参加したメンバーによって、場のあり方が再確認されていったのである。

#### (2) 場と部外者の介入

そして、9 月 24 日と 10 月 1 日には小さな「事件」が起きた。小学生女兒数人が訪ねてきたのである。

9 月 24 日に、筆者が第一集会所へ向かう途中で、偶然下校中の小学生女兒 4 人に会った。彼女らははびきのプレーパークの常連で、筆者の鞆に入っていたお菓子を見つけた。

筆者が遊魂の概要を説明すると、「私らも行っていいい？」と言うので、中学生の場であることを念押しした上で承諾した。

小学生たちは一度帰宅してから訪れ、宿題を始めた。そこに R.A と Y.H が訪れ、小学生が初対面の Y.H の名前を聞き、呼び捨てにする許可を得た。



その後、比較的静かに小学生は宿題を、中学生は DS と PSP をしていた。

小学生の宿題が終わると、外も中も使って一緒にボール鬼ごっこを始めた。これはボールを持った人が鬼で、ボールに当たった人が次の鬼になるというものである。大声で叫びながらだったので、筆者が途中で注意した。これで一度は静かになったものの、しばらくすると再び大声を出しながら走り回るようになった。走り疲れて休憩している間に、小学生がノートに絵を描き始めた。

17 時 30 分に小学生と Y.H が帰宅し、遊魂にいつもの静かな時間が戻ってきた。

R.A が再び DS を始めたところで、Y.X が訪れた。11 月 3 日に、小学校で行われるふれあいフェスティバルに「かまぼこ落とし」という遊びのコーナーを出店するという話がまとまった。かまぼこ落としは、学童保育でよく行われている遊びのようで、頭や肩などにかまぼこ板を乗せて運び、目標地点に正確に落とすという遊びである。

10 月 1 日は小学校も中学校も運動会・体育大会の代休だったため、13 時から始めた。筆者が第一集会所に着くと、既に小学生が 5 人おり、前週の小学生 4 人組に 1 人増えた形であった。小学生はみんなでお弁当を作ってきたそうで、その 5 人の中で 2 チームに分かれてコソコソと内緒話をし合いながら食べていた。14 時 15 分に中学生 2 人がやってきて、外も中も使いながらボール鬼ごっこを始める。外では砂の投げ合いになっていたそうで、転んだりすりむいたりしていた。

その後、小学生が筆者に 2 階を探検してきてもいいか尋ねるので、他の利用者がいるので止めるよう伝えた。しかし、「静かにするし。」と言って上がっていったようである。

集会所の管理人に後日聞いたところによると、管理人に 2 階は使わないように釘を刺されたとのことであった。その後も、集会所の出入口の鍵を閉めて遊んでいたのも、注意した。

小学生のやんちゃさに相手をしてもらえない中学生 2 人は途中から DS と PSP を始めた。小学生はのぞき込んだり、横に座ったりしながら、一緒に遊ぶように誘っていた。

16 時 30 分に小学生 2 人の母親と弟が迎えにきた。母親と筆者が世間話をしている間、小学生は弟を抱いたりして甲斐甲斐しく世話をしていた。そうして小学生たちは帰っていった。

この時、小学生が来たことで、場に「ゆらぎ」が生じた。中学生が主体の場ではなく、小学生の勢いに押される中学生の場であった。しかし、このことが、より中学生の場としての意味を持たせた。小学生がやってきたことで、中学生たちが自分たちの持つべき「侵

されてはならない領域」の存在を感じ、バリアを張った。これは、見えるものではなかったが、大声で叫ぶように話していた小学生が中学生 2 人の DS と PSP をそっとのぞき込み、大声でわめきたてるのではなく、そっと話しかけるほど、確かに存在していた。中学生がバリアを張って、場を閉ざしたことで、小学生は遠慮してそっと関わりを持とうとした。中学生の拒絶により、その後小学生たちが場を訪れることはなかった。

### (3) 自主企画の検討

小学生が帰ってから、かまぼこ落としを R.A と Y.H で思いだしながら試しにやってみた。Y.H が帰ってから、R.A がかまぼこ落としのルールをプレーパークのスタッフに伝えるための説明書きを少しふざけながらつくった。そこに T.S が訪れたので、実演しながら遊び方を教えた。この説明書きでは分からないと言われたので、書き直した。

R.A が書き直したかまぼこ落としの説明書きを、10 月 4 日のプレーパークの会議で筆者がスタッフに配布した。

会議では、今年は小学校の耐震工事と小学校の中に幼稚園を建設する工事をしているため、例年通りのスペースを確保することが難しいことが分かった。ふれあいフェスティバル実行委員会（10 月 21 日）で広く場所を取れたら、かまぼこ落としをしてもいいとの了解を得た。また、夏休みのプレーパークのふりかえりとして、中学生に小学生や幼児がついていって遊ぶ姿が見られて良かったという声があった。

このように、広く場所が取ればという条件付きではあるが、ふれあいフェスティバルではびきのプレーパークのブースを一角使えることになった。

10 月 29 日に行われたはびきのプレーパークの会議では、ふれあいフェスティバルの実行委員会で、はびきのプレーパークが 2 ブース分確保できたため、かまぼこ落としのコーナーを出すことが承認された。また、かまぼこ落としは参加費を取らない遊びのコーナーなので、出店料も 1 ブース分でいいということになった。

このように、かまぼこ落としのコーナーは、ふれあいフェスティバル実行委員会とはびきのプレーパークの寛大な措置により、実現することとなったのである。

### (4) 場の意味の確認 その 2

10 月 15 日は、それまで皆勤で参加していた R.A が風邪を引いたため、不参加であった。

そのことを Y.H が窓から顔だけを覗かせて伝えて、そのまま帰っていった。Y.H にとっ

て遊魂は、R.A がいて初めていられる場だったようである。これは、場において特定の人がいることの重要性を筆者に改めて感じさせた。

10月29日は、前の2週が連続で誰も来ない状態だったため、17時を過ぎた頃から筆者はもう誰も来ないだろうと思っていた。すると、R.A と Y.H が18時になって訪ねてきた。

2人は教室で何人かと残って話していたそうである。帰り道がとても暗かったため、その分第一集会所がとても明るく見え、安心したことを語った。

筆者がハロウィンの飾り付けをしていたので、R.A と Y.H も飾りを作った。これをふれあいフェスティバルの飾り付けにも使った。

このように、日没が早まったことにより、明るい場であることが中学生の安心感に繋がることが確認できた。日々環境が変化することで、人間の受け止め方によって相対的に場の空間的意味も変わったのである。

#### (5) ふれあいフェスティバル (11月3日)

遊魂で始めから企画したふれあいフェスティバルのかまぼこ落としコーナーについて記したい。

ふれあいフェスティバルは育成協が主催するイベントで、毎年11月3日の文化の日に羽曳が丘小学校の校庭と体育館で行われる。育成協の加入団体の他、個人で出す店もある。フリーマーケットや食品販売の他、校庭の中央ではミニ運動会なども開催される。

はびきのプレーパークも2009年から2013年は毎年出店しており、2012年は風船割りのコーナー、チョコフォンデュの販売、子どものフリーマーケットの店を出した。

遊魂からは、中学生がかまぼこ落としのコーナーを出店する予定であった。R.A は幼児や小学生に「一緒に遊ぼう」と誘われて、それに応じていた。筆者と T.S が時々声をかけて出店を促したが、なかなか出店しなかった。昼すぎに V.E がやってきたので R.A と一緒に出店するように声をかけたが、R.A が小学生とどこかへ行ってしまうて見つからず、そのまま終了してしまった。

企画が実施できなかった原因として、最初から一緒に出店する人を確定できていなかったことが挙げられる。R.A が筆者の力を借りながらも自分で出店するということは、彼にとって少し負担が大きかったようである。協力しながら出店する仲間が1人か2人いれば状況は違ったものと思われる。しかし、実現はしなかったものの、遊魂から外に出て行き、自分で何かをなそうとする意志は感じられた。

このように、ふれあいフェスティバルでの出展は実現しないまま終了した。R.A の企画を実行に移すためには、もう少し後押しが必要であった。

#### 5.1.8 フェーズⅤ 転換期

ふれあいフェスティバルが終わってからは、再び遊魂のなかでの時間が続いた。しかし、イベントを企画するということに対して味をしめたようで、たまたま月曜日だった 12 月 24 日のクリスマス・イブには、R.A がクリスマスパーティーを企画した。

##### (1) クリスマスパーティー

クリスマスパーティーをしたいと R.A からの申し出があり、筆者とともに何をするのか考えた。R.A には、子ども会のクリスマス会のイメージがあるようで、お菓子を食べて、ゲームをすることが提案された。筆者がお菓子を用意し、R.A はゲームを考えてくることになった。

また、クリスマスパーティーをすると友だちにも声をかけたようで、当日は、R.A の他に、久しぶりに S.B と U.D も集まった。U.D が人生ゲームを持ってきてくれて、3 人で盛り上がって楽しんでいた。

##### (2) 書き初め・カルタづくり

年が明けて 1 月 14 日は、筆者が書き初めの道具を持ち込んだ。R.A と 2 人で話しながら、最初は書き初めらしい言葉を書いていたが、だんだんと外れていき、「冷やし中華はじめました」「おでんあります」など、筆文字で書いていそうな貼り紙を考え始め、最後には絵を描いて楽しんだ。

すると、R.A が、カルタをつくろうと言い出し、カルタづくりが始まった。絵札と字札をかいていたが、この日だけでは終わらず、次の 21 日と 28 日も続けてカルタづくりをした。しかし、カルタができたところで、2 人でかるた取りは面白くない。「誰か来ないかなぁ」と R.A がつぶやいたが、中学 3 年生は受験前で皆忙しいようだった。

##### (3) ピンポン玉をばらまく

2 月になると、R.A にも受験のストレスが大きくかかっているようだった。何かと機会を見つけては、筆者にあたってくるようになっていた。筆者も何か発散するようなものが

あればいいと思い、新聞紙を持ち込んだ。とにかく破いていくのである。

そんなことをしていると、物置に管理人が置いていたピンポン玉の入ったかごを R.A が見つけた。R.A はそれを見つけてニヤリと笑い、床一面にピンポン玉をぶちまけた。すると、部屋全体にピンポン玉が散らばった。筆者も一緒になって、ピンポン玉を元のかごに戻すと、R.A はまたニヤリと笑ってそれをぶちまける。1 ヶ月間何度もこれを繰り返した。

#### (4) 打ち上げ

3 月 25 日でこの年度の遊魂は終了とした。R.A も高校が決まり、すっかり落ち着いた。「せっかくだから、3 月 25 日は打ち上げがしたい」との R.A の意向により、3 月 25 日はお菓子を持ち込んでパーティーをすることにした。

しかし、もう他の中学生たちはすっかり春休みを満喫しているようで、R.A 以外誰も来なかった。筆者は R.A に遊魂の精勤賞を渡し、「来てくれてありがとう」と伝えた。

このように、R.A の中学生生活が終わりを迎えた。彼は遊魂という場をつくり、遊びを生み出し、また、イベントを企画するという経験をした。そのなかで、彼が少しずつ自信をつけ、地域の大人や子どもと関わっていく姿が見られた。

### 5.1.9 フェーズⅥ 終焉期

4 月になって学年が変わり、R.A は高校生になった。高校生になっても、R.A は時折訪れては筆者に近況を聞かせてくれた。クラブに入って楽しい高校生活が始まっているようで、筆者は安心した。一方、筆者としては、遊魂を中学生の場として広報をしないと誰も来ないという問題に当たっていた。

#### (1) 隣の校区の中学生が来る

5 月 20 日に筆者が集会所に行くと、中学生男子が 4 人、集会所の前でたむろしていた。筆者が入っていいと声をかけると、中学生たちは喜んで入ってきた。この日は暑かったので、冷房が使える室内は快適だったのである。話を聞いていると、隣の校区の中学生であることがわかった。よく北公園で遊んでいて、この日は暑かったので日陰を求めて来たのだということだった。

このうちの 1 人が「今日は塾抜けてきた」と言いながら、ホワイトボードを使って 2 人の中学生がクラス替えで同じクラスになる確率を考え始めた。他の 3 人は考えようとし

なかった。

しばらくすると、別の1人の携帯電話が鳴り、別の友だちのところに行くと言って全員連れ立って帰っていった。チラシは渡したが、彼らはこれ以降一度も遊魂に来なかった。

## (2) 遊魂の終了

2013年7月22日、遊魂の活動を終了することにした。R.Aが高校生になったことで、場の主体者がいなくなってしまう、中学生がほとんど来なくなっていたからである。

これを機に、筆者はまた別の方法を模索していくことになった。場のあり方に人的環境が大きく影響することを痛感したのである。

## 5.2 月曜・ポコ・ア・ポコの家

### 5.2.1 開催に至るまで

月曜・ポコ・ア・ポコの家は、羽曳野市子どもの居場所づくり事業補助金制度が2016年11月に始まったのを機に「月曜・夜ごはんの会」としてスタートした。この制度は、子どもの学習支援事業に対して助成するもので、これまでに無料塾や子ども食堂等がこの補助金を受けている。学習支援がメインとはいえ、当時全国的に広がりを見せていた子ども食堂の動きもあり、補助金の助成項目にも食材費が含まれていた。

補助金制度が始まると聞いて、夏休みこどもの家と同じスタッフでこの活動を始めることにした。子どもの居場所づくり活動に、市民活動支援に積極的ではないと評価されてきた羽曳野市が補助金を出すことは、以前では考えられなかったことである。国や府から下りてきたものとはいえ、この補助金制度を利用し、実績をつくっていかなければならないと筆者らは考え、この活動を始めることにしたのである。この補助金制度を継続させて、市民が子どもの居場所づくりに参加しやすい環境をつくっておく必要性をスタッフで確認した<sup>24</sup>。当初、夏休みこどもの家では出会った丹比小学校の子どもたちを対象に事業を展開することも考えたが、準備の面から、使い慣れた羽曳が丘第一集会所を利用することにした。スタッフが無理なく活動できることを考えたのである。また、プレーパークで関わりのあったS大学のサークル「ポコ・ア・ポコ」にも協力を依頼し、毎回5人程度参加して

---

<sup>24</sup> 2016年度に羽曳野市子どもの居場所づくり事業補助金を受けたのは、夏休みこどもの家実行委員会を含めて4団体であった。その後、補助金に頼らなくても活動できるようになり、受託をやめた団体があったり、新たに受託するようになった団体があったりするなどしており、2019年度は5団体が受託している。

もらうことにした。

子ども食堂は、「貧困家庭の子どもに無料や安価で食事を提供する活動」として世間に知られるようになっていたが、貧困家庭に限らず、子どもだけで食事を取っている共働き家庭の子どもや、家庭での親子関係に悩む子どもなど、さまざまな子ども、そして親子が利用している。羽曳が丘小学校区では、貧困家庭の子どもというのは参加者として想定しづらかった。そのため、共働き家庭の子どもやひとり親家庭の子ども、他の活動で出会った、少し気になる丁寧な関わりを必要とする子どもを参加者として想定した。想定した子どもたちに来てもらうためには、たくさんの子どもを集めてみんなでわいわい楽しく食事を取るというよりは、落ち着いた雰囲気でごさす場にしたいと考えた。そこで、小学4年生～中学3年生を対象にした。低学年を対象にすると、夏休み子どもの家での経験から、とにかく人数が増えてしまうことが容易に想像できた。高学年～中学生を対象とすることで、来てほしい子どもに絞って参加してもらえないのではないかと考えたのである。とはいえ、「あそこに参加しているのは、かわいそうな子どもだ」といったスティグマがうまれてはいけない。そこで、チラシは羽曳が丘小学校の4年生～6年生の児童と、羽曳が丘小学校の児童が進学する峰塚中学校の生徒全員に学校で配布してもらった。その上で、呼びたいと思っている子どもには個別に声をかけて、参加を呼びかけた。

また、想定した子どもたちは、食に困っている子どもではない。しかし、「遊びにおいで」「勉強しにおいで」と呼びかけて来るとも思えず、「遊び・食事・勉強」の三本柱で呼びかけ、どれかに引っかかって来てくれればいいという想定で始めた。その方が、子どもだけではなく、親の理解も得やすいだろうと考えたのである。

以上のように、この活動の仮説として、①子ども食堂を本来の目的に資するものとするための工夫、②子どもたちにとって魅力的な場とするための工夫、③親にも魅力的な場とするための工夫、④差別のない場とするための工夫、⑤参加しやすい工夫、⑥社会的に了解が得られやすい場とするための工夫を設定したのである。

### 5.2.2 活動の様子

実際に活動を始めてみると、呼びたかった子どもの他にも、チラシを見て来る子どもが数人いた。また、呼んだ子どもの友人も参加するなど、ここでの新しいコミュニティがうまれた。別の小学校に通っている同学年のG.MとH.Nは、ここで出会い、毎週のように一緒に遊ぶなかで「ウチら親友やから。」と言うほどに仲良くなった。

食事づくりは主に元保育士の S.Z の担当である。元保育士とあって、薄味の野菜を中心とした献立となった。近隣の農家からもらった野菜を使い、食材費を節約した。参加している子どもたちもよく調理を手伝ってくれた。家でもよく手伝うという 5 年生の I.M は、大学生よりよっぽど手慣れていた。

食事の準備ができると、皆で揃って「いただきます」を言う。この係を決めるのに、毎度ひと悶着ある。学年を超えて気の合う人と一緒に話しながら食べている。

食事の前後は、勉強をしたり、遊んだりして、思い思いの時間を過ごす。宿題をするように言われて来ても、遊びに気を取られてほとんど進まないこともしばしばだった。遊びは、オセロやジェンガ、トランプなどの誰でも使ったことのあるようなおもちゃを置いている。しかし、それよりも鬼ごっこやだるまさんがころんだなどの身体を使う遊びの方が多かった。途中から卓球の道具を置くようにすると、大広間の机を卓球台にしてよく遊んでいた。

参加している子どもたちにとって居場所として定着していたため、2017 年もこの活動を継続することにした。2017 年 4 月 6 日に実施した 2016 年度のふりかえりと 2017 年度の方針を決める会議で、大学生も含めたメンバーでコンペを行い、2017 年度の方針を決定した。2016 年度は、食事以外はそれぞれがしたいときにしたいことをしていたため、勉強している子どもの横で大騒ぎして遊ぶ子どもがいるなどの問題が起きていた。2017 年度からは、静かに過ごせる環境をつくるために、対象の最低学年を 4 年生から 5 年生に引き上げた。そして、勉強する部屋と遊ぶ部屋を分けること、先に勉強してから遊ぶように声掛けすること、暗くなったら外では遊ばないことなど、いくつかのルールを定めた。また、大学生がもっと企画を練るところから参加したいということだったので、活動の名称を「月曜・ポコ・ア・ポコの家」に変更した。この変更によって、スタッフは食事作りと大学生の支援に回るようになった。

2018 年度からは、さらに毎回大学生のリーダーを決め、子どもを帰した後には大学生とスタッフでふりかえりを行い、ふりかえりノートを作成をするようになった。そうすることで、毎週入れ替わる大学生が、次週に引き継ぎできるようにしたのである。

2019 年度になると、始めの年にターゲットとしていた「呼びたい子たち」がほとんどなくなった。それぞれ別に居場所を見つけたのである。これは喜ばしいことであったが、同時に参加者の減少を意味していた。2016 年度から来ていた子どもはその多くが中学生になり、新しく参加する子どもはほとんどいなかった。また、夕方パークの活動をやめたた



めに、毎週付き合いのある子どもがいなくなり、スタッフが気になる子を拾い出すことができなくなっていたのである。

2020 年 1 月からは、対象の最低学年を再び小学 4 年生に引き下げたが、新しく参加する子どもはいなかった。ずっと姉に付いて参加していた 4 年生の J.O が、友だちを誘えるようになったと喜んでいたようだが、実際に友だちが来ることはなかった。そのまま 2020 年 3 月から、新型コロナウイルス（COVID-19）の影響により、活動を休止しているが、2020 年 2 月 3 日の会議では、月に 1 回程度、遊びの場を北公園で開催できないかという話になり、1 年間の日程も決めていた。やはり、低学年の子どもも含めた遊びの場で、気になる子どもを見つけ、拾い上げることが必要だと考えるようになったのである。

このように、場は成熟していったが、限界があった。その限界に接したとき、新たな活動への模索が始まったのである。

### 5.3 活動の考察

ここまで、場の設えについて、MONDAY ROOM 北 遊魂と、月曜・ポコ・ア・ポコの家の 2 つの活動から述べてきた。本節では、これらの活動について考察していきたい。

#### 5.3.1 空間の設え

遊魂では、毎週月曜日の放課後に、第一集会所 1 階大広間を中学生が集まることのできる場として開放した。そこでは、プログラムを用意せず、中学生の主体性に任せることとした。このことによって、中学生が自発的に動かなければつまらない場になってしまうというリスクをあえて残し、そのリスクを超えた時の小さな達成感を積み重ねることが中学生の自信につながることを想定したからである。しかし、場に入るきっかけとして、何らかのコンテンツが必要であった。R.A のように筆者と以前からの知り合いであれば一から関係をつくる必要はないが、初めて筆者と出会う中学生にとって、媒介するコンテンツなく関係をつくっていくということは困難であった。

5.1.2 で述べたように、外からも見えながら、ある程度隠れてもいる第一集会所 1 階大広間を利用した。この場所が、外からよく見えるため、入ってこなかった中学生もいた。外から見ると、あまりにも白く殺風景な部屋であるため、入りにくさを感じた中学生は少なくないと思われる。また、高齢者の利用が多い上に、防音設備が整っているわけではないため、大きな声を出したり走り回ったりすることが憚られるという点で、大人数の中学

生が利用するには不向きであった。この 2 点において、場所の設定に問題があった。

しかし、この点を克服するには、中学生、あるいはその周辺も含む子ども専用の施設が必要となるだろう。そうすると、地域社会と中学生との交流は絶たれてしまう。あくまで高齢者も含めた地域社会の人が使う施設であるということの重要性を鑑みると、峰塚中学校区の公共的な施設としては第一集会所が適切であったと考えられる。

時間については、中学の授業のある日は 15 時から 19 時まで、休みの日は 13 時から 19 時まで開放した。授業のある日は、たいてい 15 時 30 分までに誰かが訪れたことから、この時間は適切であったと考えられる。閉める時刻を 19 時にしたことについては、検討が必要だと思われる。最後までいるのはたいてい R.A 一人で、他の中学生はほとんど 18 時には帰っていたからである。中学生の帰宅時間として、訪れた人の中では 18 時頃に帰宅するということになっているようである。これは、各家庭のルールということなのか、塾などの都合かということまでの検証は出来ていないが、18 時以降に中学生が集まっている状態は、中学生自身としても少し後ろめたさが残るようである。特に日没が早まるとその傾向が強く、隣の北公園で集まっている中学生も、夏場は 19 時近くまでいることはあっても、冬場は 18 時には帰路についていた。この後ろめたさを押してまで 19 時までいることは、R.A にとって少し負担があったかもしれない。

次に、月曜・ポコ・ア・ポコの家についてであるが、こちらも第一集会所を会場として利用した。遊魂でも利用した大広間に加えて、隣の和室と調理室も含めた 1 階全体を利用した形である。食事の提供のため、調理室は欠かせなかった。ここで調理をしながらスタッフと大学生が話したり、子どもと話したり、大学生と子どもと一緒に調理をスタッフに教えてもらいながら手伝ったりする場となった。共に手を動かしながら話すことで、場に一体感が生まれた。食事の際は「今日のりんごは P.J ちゃんがむいてくれた長野のりんごです。」といったように、調理に加わっていない人にも紹介した。

和室は 2016 年度のみ、食事の場としても利用したが、2017 年以降は、勉強か静かに遊ぶ部屋となった。ここには和室用の低い長机と、一般的な会議室にある椅子を使う長机の両方があり、目的や好みに応じて使い分けた。2016 年度の食事の際には、低いテーブルを使って皆でちゃぶ台を囲むようにした。また、中学生がおしゃべりを楽しむには、低いテーブルの方が好まれる。椅子に座ると少しかしこまった体勢になるようで、低いテーブルを使って勉強しながら、家にいるようにくつろいでいた。しかし、小学生には低いテーブルでの勉強は集中できないため向かない。廊下や隣の部屋が気になってじっとしていられ

ないのである。高い机と椅子に座ると、それだけで少し集中力が上がった。

大広間は、遊びの部屋である。2017 年度以降は食事の際にも使用しているが、そのほかの時間帯には、同じ机が卓球台になっていることが多い。また、3 部屋のなかで一番広いため、鬼ごっこやキャッチボールなどの動的な遊びの場ともなっている。

動的な遊びの場として、想定外に子どもたちがよく使っているのが 3 部屋をつなぐ廊下である。鬼ごっこはもちろん、キャッチボールやだるまさんがころんだなど、さまざまな遊びに使っている。

これら 3 部屋と廊下を使い分けながら利用していると、徐々に部屋を使いこなせるようになってきた。子どもに聞かれてはいけないスタッフ同士の打ち合わせのときには調理室のドアを締め切って話し、子どもが手伝える余裕のあるときにはドアを全開にして勉強をしながら調理をするということもある。子どもたちも、和室を締め切ってこっそり内緒話をしたり、大学生に悩みを打ち明けたりしているかと思えば、全てのドアを全開にして 1 階全体で鬼ごっこをしていることもある。部屋が分かれているということのをうまく利用できるようになってきたのである。これは 1 階全体を借り切っているからできることであって、仮に 1 階にもう 1 部屋あって、そこを別の団体が利用していると、このような臨機応変な使い方は難しいであろう。また、夜間であるために 2 階も含めて他の団体がほとんど利用していないからこそ、鬼ごっこなどのうるさい遊びも許容できた部分が大きい。

また、時間設定については、16 時～20 時を基本とした。中学生の下校時刻後から、大阪府青少年健全育成条例が設定する 20 時を終了時間とした。活動を始めた当初は食事の始まる 18 時 30 分より早く来て、勉強をしたり遊んだりする子が多かったが、2019 年度からはほとんどの子が食事の時間の 18 時 30 分ごろに来て、食事の後に勉強をしたり遊んだりしている。習い事等の後に来る子どもの割合が高くなったことがその主な要因と思われる。

### 5.3.2 人的環境

遊魂では、フェーズⅠ「模索期」でやってきたのは、以前から筆者と知り合いの R.A と S.B だけであった。ほとんど何もない場所でどのように過ごすのかを彼ら自身が考え、模索していく期間であった。この段階で彼らは自分の身体を使って、また第一集会所にある机や椅子、ホワイトボードを使って、できることを探し始めた。この模索期で R.A と S.B が 2 人でできることの限界を感じたからこそ、次のフェーズⅡで、彼らは仲間を増やそう

と奔走することができたと考えられる。R.A へのインタビューによると、彼は大勢の中学生が集まっているものと思って訪れたそうであるが、筆者は、彼ら 2 人のペースを大切にしようと考え、大々的な広報活動は行わなかった。あくまでも、彼ら自身、また筆者自身の手に負える範囲から広げていこうとしたためである。その代わり、中学生が自分でも友だちに広報活動を行うことができるよう、チラシを複数枚渡す工夫をした。このように彼らのペースを大切にした運営によって、小さな壁を越えていき、彼らは確実に自信をつけていった。

フェーズⅡ「拡大期」では、R.A と S.B が普及者となり、同じクラスの友だちや、仲の良い人、自分の彼女を連れてきた。R.A はできるだけ参加者数を増やそうとして声をかけたようだが、S.B はただ参加者数が増えればいいということではないようだった。ここでは、中学生たち自身が試行錯誤しながら、参加者数を増やすことで、遊魂を安定した状態に持っていこうとした。インタビューで、R.A は、クラスで話したことの無い人に、遊魂に誘うために声をかけたこともあったということがわかった。この段階で、遊魂の内部がある程度安定したことによって、次の交流期で外部との交流が円滑に進んだ。中学生が参加者数を増やそうと取り組んでいるところで、筆者も場の変化を意識的に起こそうと、試行錯誤を重ねた。その試みの 1 つとして、プログラムを持ち込むということにも取り組んだ。これによって、彼らは PC で CD が聞けることに目をつけ、カラオケ大会を計画し、翌週実行した。新たに遊ぶ道具を見つけ、計画を立てて実行することが出来たのである。

フェーズⅢ「交流期」は、はびきのプレーパークのスタッフを中心とした大人たちとの関わりが、遊魂の外に出来はじめた時期である。この「交流期」は中学生の夏休みにあたり、はびきのプレーパークが企画運営に協力した「夏休みこども博物館」や、はびきのプレーパーク主催の「夏休みのプレーパーク」に中学生がスタッフとして参加した。なかでも、夏休みこども博物館で、初めて関わるスタッフの大人たちの中で R.A がスタッフから「信頼できるスタッフの 1 人」として認識され、その場に存在することができたのは、遊魂で少しずつ自信をつけたことが大きく影響しているものと思われる。一方、遊魂の中では中学生が R.A 一人だけという日が多く、その分じっくりと関わることができた。訪ねてくるはびきのプレーパークのスタッフと話し、その内容が外での活動に繋がっていく様子が見られた。

フェーズⅣ「再認識期」は、夏休みが終わり、場がある程度落ち着いた状態で、再びこの場がどういうものなのかを中学生たち自身が考えるようになった時期である。これまで

の4ヶ月間をふりかえり、再度この場を捉え直す時期となった。彼らが汲み取った遊魂は、例えば、「何か特定のことをする場」ではないことや「明るく安心できる場」であることだった。予期せず小学生が訪れたことで、中学生が自分の「侵されてはならない領域」を自ら感じ、守る場面もあった。この段階で初めて訪れた Y.H にとっては、R.A がいて初めていられる場であった。このことが、場の要素として、人の占める重要性を筆者に改めて実感させたのである。場に訪れる人だけでなく、場に寄り添い、場に訪れる人を見守る人もまた、場を構成する要素である。その後、日没時刻が早まってきたことにより、学校から第一集会所までの暗い道のりを経てやってきた中学生たちが明るい場であることが安心感に繋がったことを語った。また、この段階で、S.B は一度も訪れず、参加する中学生の層が R.A を中心とした状態に変化した。そして、「ふれあいフェスティバル」では、遊魂の外で初めて企画を実施する機会に恵まれたが、実現には至らなかった。R.A にとって、筆者の力を借りながらも自分で出店するということは荷が重く、仲間がもう1人か2人いれば状況は違ったものと考えられる。しかし、実現はしなかったものの、遊魂から外に出て行き、自分で何かをなそうとする意志は感じられた。さらに、R.A へのインタビューでは「もっといろんな人と関わってみたい。」と発言するなど、R.A が人との関わりに自信を持てるようになっていくことが伺える。

フェーズV「転換期」では、遊魂の中で R.A がさまざまにイベントやコンテンツを開発していった。そのコンテンツの一つであるクリスマスパーティーに惹かれて、S.B と Y.H も久しぶりに集まったのである。当初筆者が頑なに用意しなかったプログラムがあることによって、中学生が魅力を感じる場が実現した。

フェーズVI「終焉期」では、年度が変わり、中心となっていた R.A が高校生となったことで「中学生の場」としての存在意義がゆらぎ、そのまま活動を終了することとなった。

対象は、R.A が9月から12月のチラシに「中学生限定」と書いたように、中学生を中心としていた。そのなかで、はびきのプレーパークのスタッフを中心とする大人たちとの関わりや、小学生の乱入とも取れる介入があったことが場を次のフェーズへと動かした。このうち、筆者の働きかけによって起きた「ゆらぎ」は、場を外に向けさせ、筆者も予期しなかった小学生の介入は場を守る働きをした。これらの「ゆらぎ」は、土台として中学生を据えたからこそ起きたものであった。始めから「多様な人が集まる場」としてしまうと、中学生自身が落ち着いて場を捉えることが出来なかったと思われる。中学生が中心となりながら、そこに「ゆらぎ」を与える存在として、大人や小学生以下の子どもが関わる

ことに大きな意味があったのである。

このように、遊魂では、空間の設えの可塑性の低さから、人的環境が場にもたらす影響が非常に大きかったのである。

次に、月曜・ポコ・ア・ポコの家であるが、こちらは遊魂とは異なり、固定のコンテンツもスタッフも非常に充実していた。コンテンツとして、ボードゲームなどの遊び道具、勉強のドリルや本、そして食事があった。これらのコンテンツを支えるために、調理を中心に行うスタッフが2〜3人、遊びと勉強を中心にみる大学生が5人程度常時いることによって、子どもの興味に合わせてきめ細やかな対応ができた。

ここでは、毎年大学生とスタッフの役割分担を確認し、調整しながらの運営ができていた。これは2017年4月に、大学生と対等に話し合いができたことに大きく起因する。大学生各自がしたいことと、スタッフそれぞれの目指すものを示し、結節点を探ったのである。その後も、年度ごとに振り返りと次年度の計画を立てる会議を継続して持っている。

主な対象を中学生としたことは遊魂と同じであるが、遊魂の反省をふまえ、小学校高学年も対象に加えた。中学生になってから、新たな人のつながりを持つことはなかなか難しい。小学生のうちから顔見知りになり、関係を築いておく必要がある。また、食事の場でもあることから、きょうだいで参加したいというニーズがあることは予め想定された。そのため、小学校低学年の弟妹も参加できるようチラシに一言書き添えた。

実際に開いてみると、参加者のほとんどが小学生で、2016年度は低学年の弟妹の参加も多かった。年を経るに従って、この弟妹も高学年になっていくのだが、勉強に集中したい中学生にとっては、低学年が多く騒がしかった。そのため、2017年度から対象学年を4年生から5年生に引き上げた。1つ学年が上がったこともあり、2017年度からは中学生にとって過ごしやすいことを考えた場になっていった。

しかし、2019年度に中学3年生が受験勉強に集中するために月曜・ポコ・ア・ポコの家に来なくなると、急に参加人数が減ってしまった。おしゃべりをしながら楽しく勉強するよりも、一人で家や自習室等で勉強する方が集中できるのは確かだった。2019年度に来ていたのはほとんど中学生だったため、数年で参加者がいなくなる可能性が高い。また、夕方パークの活動をやめたために、毎週付き合いのある子どもがいなくなり、スタッフが気になる子を拾い出すことができなくなっていたのである。低学年の子どもを含めた遊びの場で気になる子を見つけ、拾い上げる必要があると考え始めたのである。

場の成熟の限界に接したとき、新たな活動への模索が始まったのである。

## 6 コロナ禍の遊び場づくり「あそぼーよ」

本章では、コロナ禍における遊び場づくり「あそぼーよ」の活動について述べる。なお、詳細なエスノグラフィーは付録 7 として巻末に添付している。

### 6.1 開催に至るまで

#### 6.1.1 全国一斉休校の衝撃

2020 年 2 月 27 日（木）の夕方に、安倍首相が全国一斉休校という異例の要請を行った。新型コロナウイルス（COVID-19）感染拡大防止のためとはいえ、急な発表に、子どもや保護者、学校教職員は混乱した。筆者もテレビで会見を見ていたが、あまりにも唐突で事態が飲み込めなかった。この要請を受けて、羽曳野市では 2 月 28 日に幼稚園から高校までが、3 月 3 日（火）から春休みまで休校となることが決まった。保育所についてはそのまま保育が継続されることとなった。

安倍首相の会見が行われるまで、筆者は感染拡大防止のために、自宅から出なくてもいい人はなるべく自宅にいたべきだと考えていた。筆者自身も、予定していたさまざまなイベントを中止にするなどして、出かける予定を減らしていたところだった。しかし、会見を見てから、これでは子どもたちが危ないと思い、遊び場を開くことを検討し始めた。子どものいる家庭で、家族全員が家の中にずっといるという状況は、極めて不自然である。家庭内暴力や虐待のリスクは高まることが予想された。さらに、学校が長期間休みになるということは、夏休みこどもの家で出会った、休み期間は昼食を取っていない子どもにとっては給食がなくなり、昼食を取らない生活になるということであった。それを想像すると、感染拡大防止よりも、感染リスクがあったとしても子どもが遊べる、外に出られる環境をつくることの方が大切だと考えたのである。子どもの声を拾い、必要があれば支援につなげる役割を、誰かが担わなければならないからである。

詳細は記述しないが、コロナ禍において弁当を届ける緊急支援を行った団体があり、あそぼーよを始め、これまでの活動を通して出会った子どもの家庭にも、この弁当が届けられた。

#### 6.1.2 方法の模索

新型コロナウイルスに関しては、本論文執筆中にも状況が日々変化している。特に 2020 年 2 月から 3 月は、目まぐるしく状況が変化する日々であった。いつ何がどうなるか、分

からないことばかりのなか手探りで進むには、はびきのプレーパークなど、団体として合意形成を図りながら進めるよりは、筆者個人でリスクを取る方が速く確実に実行に移せると考え、一人で遊び場を開く方法を模索し始めた。

以前から、全国の冒険遊び場づくりをしている仲間たちとの情報交換のなかで、スーツケース1つでプレイワーカーがいれば遊び場はできるだろうと考えた。筆者は自動車の運転免許を持っていないため、スーツケースで運べる程度の量が自ずと荷物の限界になる。自宅にあった折りたたみ式の看板を改造して、そこに遊び道具を入れて公園に運んで遊び場を開けば、「何かやっている」と分かりそうだと考えた。こうして、思いついたことをどんどん Facebook に投稿して、つながりのある人たちにアドバイスを求めた。

はびきのプレーパークのスタッフにも、遊び場を開こうと考えていること、遊び道具を借りたい旨を相談した。看板の改造は、元はびきのプレーパークスタッフで、自宅で木工教室も開いている Y.X に3月1日に依頼した。サイズ感や、使い方のイメージを伝えると、Y.X は二つ返事で快諾してくれた。

次は場所の選定と時間の設定である。はびきのプレーパークで利用している羽曳が丘西中公園と羽曳が丘北公園は、筆者にとって使い慣れた公園であるため、まず候補にした。そして、あそびのたねで使っていた峰塚公園は、ぜひ使いたいと考えた。峰塚公園は市の中央部にある広い公園で、広く羽曳野市に住んでいる子どもを対象にできるからである。子どもたちの動きがどうなるのかは全く読めなかったため、ひとまずこの3つの公園で、午後の時間帯に開いてみることにした。

### 6.1.3 子どもの声を聴く

学校は、3月2日（月）が最後の登校日となっていた。午前中で下校することになっていたので、この下校時に子どもの声を聞かなければ、もう誰も家から出てこないかもしれないと考え、中学生がたくさん通る羽曳が丘北公園でアンケート調査を実施することにした。

下校中の子どもたちは、学校に置いていた全ての荷物を一日で持ち帰らなければならなかったため、見たことのない大荷物だった。中学生は自転車通学の子の自転車にみんなの荷物を乗せて運んでいたり、小学生はそここのベンチで休憩しながら帰宅したりしていた。筆者は友だちに会えないことが一番の心配ごとかと思っていたが、聞き取りからは、子どもたちにはスマートフォンやゲームの通信機能を使って「会える」のでそれは大丈夫だと



思うとの意見が多かった。さすがデジタルネイティブである。サンプル数が非常に少ないため一概には言えないが、小学校高学年～中学生は遊びやゲームの時間が増えると楽観的であったのに対して、小学校低学年では出かけられないことや新型コロナウイルスへの不安の声が多かった。

この日の夜、Y.X が、筆者の自宅に看板を届けてくれた。

この社会実験の仮説として、①子どもたちには外遊びのニーズがありそうなこと、②感染症対策をしつつ実施できる遊びを考え提供できる方法を模索することの2点がある。特に②については、ウイルスそのものの性質もよく分かっていないなかで、どのような対策が効果的でどこまでが許容されるものなのか、手探りでの実験となった。

#### 6.1.4 チラシをつくる

遊び場を開くにあたって、筆者は簡単にチラシをつくっておきたいと考えた。このチラシは広報媒体という意味合いもあるが、何か子どもに困りごとがあったときに相談できる連絡先として紙媒体を渡しておくといいと考えてのものである。

このチラシは筆者個人の Instagram と Facebook にも掲載したが、紙媒体としては現場で看板キャリーに透明のポケットを貼り付けて持ち帰れるようにしたのみで、掲示板等に貼り出すことはしなかった。人が集まりすぎることを防ぐためである。

現場では、開催日や活動の趣旨を聞かれた際にこのチラシを手渡した。このチラシを見て、毎週のようにやってくる子どもがいたり、落とし物の問い合わせがあったりした。

また、筆者自身は深く考えずにつけた「あそぼーよ」という活動名は、看板キャリーに書いていたこともあって、小学生が寄ってくる宣伝の役割も担った。

このように、広く広報をしないまま活動を始めたが、公園に偶然遊びに来た人との関わりによって場が成り立っていった。また、「あそぼーよ」という呼びかけの入ったネーミングにより、思いがけず参加者に広がりを見せたのである。

#### 6.1.5 物品購入と公園の下見

必要そうな物品の購入と峰塚公園の管理棟には声をかけておきたいと思い、3月4日(水)は少し出かけてみることにした。どこの公園も子どもが大勢いて、春休みが始まったかのような雰囲気であった。峰塚公園管理棟には、あそびのたねで関わったなじみの職員はおらず、筆者が初めて会う職員が対応してくれた。簡単につくったチラシを渡し、挨拶した。

職員は「室内は全部使えなくなりましたが、外は好きにしてください。」と明るく返答してくれた。これは筆者にとって非常に心強かった。

物品購入のため、スーパーへ行ってみると、どこことなく閑散としている。入り口近くのイートインスペースは、高齢者が1人座っているだけであった。スーパーの中に入っている100円ショップに行くと、小学生の女の子が母親と家で過ごすためのおもちゃを一つ選んでいた。筆者はゴミ袋や養生テープなどの消耗品を購入し、帰宅した。

このように、活動を始めるにあたって、さまざまな準備と手回しをした。平時であれば公園の使用許可願を提出し、市役所から使用許可が下りるという手続きを踏むべきところを、現場にいる公園管理者への声掛けのみで済ませた。さまざまなイベントが中止になっていくなかで、許可願を出せば、市役所としては不許可通知を出すほかない。正攻法ではなく、現場主体での動き方を模索したのである。

## 6.2 3月上旬

### 6.2.1 看板キャリーに色を塗る

3月3日(火)は朝10時から、ぷちパークを開催中の羽曳が丘西中公園に出来たての看板キャリーを持って出かけた。ぷちパークは、普段は常連の親子が10組ほど参加していて、そこに参加している親のLINEグループなどもある。普段は子育て支援センター等にチラシを貼るなどの広報をしているが、3月に入ってから広報を控えた状態が続けている。

この日のぷちパークは常連の未就園児親子だけではなく、幼稚園に通っているぷちパークを「卒業」した子どもやその姉妹の小学生もいてにぎやかだった。感染を不安視して2月から参加していないという人もいるなかで、新型コロナウイルスなどどこ吹く風であった。絵の具を出して遊んでいる子どもたちのところに、筆者は看板キャリーを持っていき、色を塗ってもいいと声をかけた。すると、それまで紙に色を塗っていた子どもたちが全員、看板キャリーに塗り始めた。みるみるうちに、看板キャリーの色が変わっていく。あまりにも密集して狭かったため、T.Sがベニヤ板を出してきた。T.Sが声をかけると、多くの子がベニヤ板に移動した。「カレンダーの裏紙じゃなくて木に塗るってやっぱり魅力的やねえ。」と、T.Sは笑った。

### 6.2.2 近くの小学生が遊びにくる

ぷちパークの参加者は 12 時ごろになると片付けて帰宅するのがいつもの流れである。筆者は昼食を持って、夕方までそのまま遊ぶつもりでいたが、ぷちパークの流れに従い、絵の具が乾いていない看板キャリーとベニヤ板以外の道具を片付けることにした。片付けて帰るという流れを作らないと、なかなか家に帰りたがらない子どももいるからである。片付け終わった頃に、公園の近くに住んでいる小学生の A.J が公園にやってきた。弟とぷちパークに来ていた V.J とは友だちで、昼食をとってから遊ぶと母親と一緒に決め、V.J は帰っていった。筆者が聞くと、A.J はもう昼食を済ませてきたらしい。

ぷちパークに来ていた子どもが帰ってから、筆者は A.J を倉庫に案内した。入っているものを簡単に説明し、好きなもの使っていていいと言うと、A.J は絵の具がしたいと言った。ずっと家から絵の具をしているのを見ていたのである。A.J と一緒に絵の具の道具を出して、A.J が看板キャリーの色を変えているのを見ながら、筆者は昼食を取った。

午後からは T.S に代わって W.V が様子を見に来てくれた。筆者が昼食を食べ終わった頃に、V.J が戻ってきた。V.J は午前中に汚れ防止のためにゴミ袋で作った服を着ていた。それをわざわざ持ってきていて、A.J も一緒に着ると言う。2 人で仲良く看板キャリーをほとんど水色一色に塗り替えた。さらに 2 人はベニヤ板も塗り替えた。ベニヤ板に漢字を書いて遊んでいると、V.J が背中に友と書いてほしいと頼む。書いてから、V.J ははたと気づく。背中に書いたのでは、自分では見えないのである。頑張って身体をねじって見ようとするが見えない。筆者がスマートフォンで写真を撮って見せると納得して喜んでいた。

このように、子ども自身が道具を組み合わせる別の遊びを生み出すことがよくあった。このときは、V.J は汚れ防止のゴミ袋の服と、絵の具での落書きを組み合わせ、ゴミ袋の服を自分流にアレンジしたのである。

### 6.2.3 遊び方を模索する

3 月 10 日（火）の西中公園では午後も初めからシャボン玉を出していた。ぷちパークの親子が概ね帰宅したあとに、A.J が 1 年生の弟の A.K と一緒に出てきた。A.K は普段は学童保育に通っているそうで、この日は学童を休んだそうだ。学童保育も、徐々に自宅で過ごせる場合は自宅で過ごす、協力保育の体制に変わっていた。A.J と A.K と一緒にしばらくシャボン玉を量産して遊ぶ。A.K はシャボン玉の枠を変えて、どれが使いやすいか、また枠によってシャボン玉の大きさや形が変わるのかなど、いろいろ試していた。A.J もそ

れを面白がって見ながら、自分もシャボン玉をつくっていた。

ひとしきりシャボン玉をしてから、A.J が倉庫を見に行く。それに A.K もついていって、2 人で玉転がしの道具を出してきた。これは、後述するあそびのたねでは定番となった遊びで、竹の樋に玉を転がすというものである。滑り台のはしごから、徐々に高さを下げていってフライパンにピンポン玉を落とす作戦である。ピンポン玉は軽くて、竹の節に当たるとはねてこぼれてしまうことが多い。ほとんど真っ直ぐで単純な装置でも、最後まで流すのは難しそうだった。

筆者は 17 時に終了するつもりでいたので、16 時半くらいから片付ける声掛けをしていた。2 人はきちんと倉庫まで道具を運んで片付けてくれた。しかし、倉庫にいくと、絵の具が目についたようである。A.K が、絵の具をしたいと言い始めた。筆者一人の都合で何でも決められる活動である。特に終了時刻の決まりはないため、A.J と A.K は倉庫の前でカレンダーに絵を描いて楽しんでいた。カレンダーが色で埋まった頃に、雨が降り始めた。倉庫の前は集会所の非常階段があるため、少しの雨はしのげる。しかし、まだまだ寒い季節である。風邪を引かせてはいけないと思い、帰宅を促した。2 人の家は目と鼻の先、2 人は走って帰っていった。筆者は雨に濡れながらさっと絵の具の道具を洗って片付け、帰宅した。

このように、A.J と A.K の 2 人はシャボン玉や玉転がしの道具を試しながら遊びを模索していた。また、筆者一人の都合で決められる活動であることから、子どもの要望に合わせて柔軟に終了時刻等を変化させることができたのである。

#### 6.2.4 峰塚公園に道具を運ぶ

木曜日は峰塚公園での開催である。峰塚公園は筆者の自宅から少し離れていて、看板キャリーを曳いて徒歩で行くには少し遠い。当初、バスに乗って看板キャリーを運ぶつもりでいたが、はびきのプレーパークの T.S が車での送迎を提案してくれ、厚意に甘えることにした。この行き帰りの車中が情報交換と作戦を練る時間になった。

筆者は、シャボン玉と砂場の道具、それに縄跳びとけん玉とお絵かきの道具、小さなボールを持って行くことにした。あそびのたねでの経験から、シャボン玉は呼び水になると見込んでいたのである。これらの道具を、火曜日の西中公園での開催の際に自宅に持ち帰っていた。看板キャリーに全ては入り切らず、シャボン玉と砂場の道具はプレーパークでいつも使っているソフトバケツに入れて運んだ。

3月5日（木）は公園に行ってみると、既にたくさんの人で溢れていた。目測だが、普段の休日の2倍～3倍という人数であった。特に中学生の姿が目立つ。ステージ広場には、ダンスの練習をしているグループ、管理棟付近にはスケートボードのグループ、他にも鬼ごっこをしているグループや Tik Tok の撮影をしているグループなど、さまざまである。あそびのたねで利用していたエリアを今回も利用することにした（図4）。



図4 峰塚公園の遊具エリア

他に公園に来ていた人のなかで目立ったのは、祖父母と孫の組み合わせである。急な休校・休園で親も仕事を休めず、祖父母に子どもを預けるケースが多かったようである。

#### 6.2.5 シャボン玉で人を集める

シャボン玉をしていると、筆者の予想通り、子どもが寄ってきた。小学4年生～6年生のグループだという。始めは筆者のつくったシャボン玉を壊し、筆者が枠を渡すと、自分たちでつくったり壊したりしている。こうなればしめたもので、筆者が砂場で穴を掘ればそれに続いて掘り始める。まだ寒いというのに、小学生たちは薄着である。寒くないのか

筆者が聞くと、4年生の D.J が「めっちゃ寒い！」と返事をする。筆者は得意のゴミ袋の服を作って、D.J に渡すと、D.J は「えー」とわざわざ嫌そうな顔をして言いながらもそれを着る。友だちが寄ってきて、D.J を指差し笑う。そのとき、B.J が「おれも着たい」と筆者に言う。寒さには勝てないらしい。2人着ていると、もう怖いものなしである。上着を持ってきていた C.J 以外、全員がゴミ袋を着て遊んだ。

このように、子どもは何でも遊びの道具にしてしまう。ただの防寒対策のつमりのゴミ袋も、着てしまえばユニフォームのように、仲間の証になっていた。

#### 6.2.6 密になる

3月12日（木）は、はびきのプレーパークの常連親子連れが数組来ていた。あそびのたねにも来ていた C.A・C.B・C.C の3人きょうだい、C.A と同じ4年生の E.J、その弟で幼稚園児の双子の E.K と E.L、そして筆者の高校の同級生の娘で4月から幼稚園に通う F.J である。常連は慣れたもので、こちらが仕掛けなくても勝手に遊ぶ。砂場をさながら工事現場のように変えていった。この日は T.S に車で玉転がしの道具と砂場の道具を追加で運んでもらったので、砂場の変貌ぶりは凄まじかった。たまたま遊びに来ていた親子もどんどん混じり合い、一緒になって遊んでいた。

すると、そこに先週も来ていた D.J たちのグループがやってきた。砂場に人が多いので、D.J が筆者に「なあ、あれ密じゃない？」と耳打ちしに来た。テレビなどで、「密集・密閉・密接の3つの密（＝三密）を避けるように。」と日々報道されているのを、彼もよく聞いているようである。この頃はまだ、羽曳野市での感染確認は発表されておらず、筆者は屋外での感染防止対策はさほど気にしていなかった。

#### 6.2.7 北公園での野球チームとの棲み分け

月曜日は羽曳が丘北公園で開催した。北公園は、羽曳が丘小学校区内では唯一野球ができる広さの公園である。

3月9日に筆者が公園に着いたときも、野球のグループが練習していた。筆者は野球の邪魔にならないように、砂場の近くでひっそりと遊ぶことにした。水を汲んでシャボン玉の用意をしていると、前の週にアンケートに答えてくれた6年生のグループが公園に集まってきた。彼らは集会所の周りを使って鬼ごっこや缶けりをしていた。

しばらくすると、自転車で野球少年たちが公園に来た。同じグループかと思ったが、先

に来ていたグループと関わりを持とうとしないので、別のグループなのだと理解した。後から話を聞いてみて分かったことだが、先に来ていたのは隣の西浦小学校区のグループ、後から来たのが羽曳が丘小学校区のグループだった。北公園は羽曳が丘小学校区にあるが、西浦小学校区にも隣接している。学校の校庭などが使えなくなったので、どこのスポーツチームも自主練習の場所を探しているようだ。羽曳が丘小学校のグループは4年生～6年生といったふうで年齢幅が狭かったが、西浦小学校区のグループは低学年から高校生まで幅広かった。

公園で遊んでいた2歳くらいの男の子とその祖父と一緒に筆者が砂場で遊んでいると、野球のグループ同士で何やら揉めている。2チームが練習するほど広くはないので、大方陣地争いのようなものだろうと思い、砂場から様子を見守ることにした。解決したのか、喧嘩別れになったのかよくわからなかったが、争いは収まった。

しばらくすると、以前夕方パークによく来ていたO.Jがたまたま友だちと公園に遊びに来た。背がすらりと伸びて、筆者が知っているO.Jとは別人のようだった。学年を尋ねると5年生だと言う。O.Jが1年生の頃から知っているのも、成長に驚く。O.Jは友だちのQ.Jと2人で、しばらく鉄棒で遊んでいた。

筆者がシャボン玉をしていると、O.JとQ.Jがやってきて、シャボン玉をつくっていく。すると、それが西浦小学校区の野球グループの方に飛んでいって、低学年の子たちがシャボン玉を壊して遊び始めた。こうして、野球のグループも、しばらくシャボン玉に加わった。高校生が小学生の指導をしているようで、高校生の少しイライラした様子が見て取れた。筆者は高校生に近づいていって、「シャボン玉で邪魔したなあ。ごめんな。」と謝った。

このように、別々のグループでも、シャボン玉一つで同じ遊びをする仲間になる。北公園という公園そのものの広さは変わらないが、あそぼーよの空間は時と場合に応じて柔軟に変化していった。

#### 6.2.8 コマをつくる

わいわいとシャボン玉をしていると、O.JとQ.Jの友だちR.Jがやってきた。R.Jとはほとんど同じタイミングで元はびきのプレーパークスタッフのY.Xが何やら紙箱を持って来てくれた。Y.Xを見つけるとすぐに、O.Jが「Y.X さーん！」と走っていく。その姿は、筆者のよく知るO.Jそのものだった。Y.Xが箱を開けると、そこにはペットボトルのキャップがたくさん入っていた。Y.Xは箱の中に入っていた小さな箱を開け、コマにしたペット

ボトルキャップを回してみせる。「おお！」という顔で、O.J たち 3 人も回し始めた。回せるようになったら、次は作ってみる番である。千枚通しでキャップの中心に穴を開けて、爪楊枝を通せば出来上がる単純なものである。しかし、実際に作ってみると、穴が少し中心からずれただけで、もう回らない。R.J が何度か挑戦して、やっと成功したときに顔を上げて、筆者の顔を見た。筆者はよかったね、と表情で返す。

ペットボトルのコマが一段落した頃に、峰塚公園に来ていた D.J たちが現れた。この日は D.J の姉で 5 年生の D.K も一緒である。「あれ？なんでおるん？」と D.J は不思議そうに聞く。「北公園でも遊び場やってるねん。」と答えると、「ふーん。」と聞いたような聞いていないような返事をする。D.J たちはシャボン玉をつくっては壊し、その後、ふらっと去っていった。

このように、目新しい道具が持ち込まれると、子どもたちは一斉にそこに集まってくる。しばらくは全員がそこに熱中しているが、その時間は長くない。しばらくすると、ほとんど全員が離れていくのである。この変わり身の早さは眼を見張るものであった。

## 6.2.9 はびきのプレーパークの会議

3 月 12 日（木）の夜は以前から設定していたはびきのプレーパークの会議であった。春休みのプレーパークを開催するかどうか大きな議題であったが、筆者はあそぼーよの状況も報告した。

春休みのプレーパークは、3 月 25 日（水）から 27 日（金）の 3 日間の予定で以前から日程を組んでいた。種々イベントが中止になっていくなかで、プレーパークができるのかどうか、意見を交わした。新規感染者が毎日発表されるなか、この日の時点で 2 週間後にどうなっているのかは全くわからなかった。しかし、ウイルスの収束は見込めないだろうという話になり、広く告知はせずに、大学生にボランティアの依頼もせず、自分たちだけでできる内容にするという意見で一致した。

また、あそぼーよについて、T.S から、筆者に対してプレイワーカーとしての人件費を払ってもいいのではないかという話が出た。あそぼーよには、スタッフも概ね顔を出してくれていて、様子を見てくれていたこともあり、「自分ができないところをやってもらっている。」と筆者に対して何らかのお金を出すということで一致した。春休みのプレーパークで大学生に支払う予定だった交通費分を「あそぼーよ活動費」として支給されることとなった。さらに、T.S からは、はびきのプレーパークとして、今後スタッフが交代で入るよ



うにするのはどうかとの意見が出されたが、今後の状況が見通せないため、状況に応じて動きやすいように、筆者 1 人の体制で他の人は無理のない範囲で顔を出してくれると嬉しいと伝えた。また、はびきのプレーパークの団体名でボランティア行事保険に加入し、あそぼーよでの事故を補償することになり、加えて、消耗品等の購入に際してもはびきのプレーパークから出してもらうことになった。

このように、はびきのプレーパークから経済的な援助が得られることになった。この援助によって、ある程度、活動の継続を見通すことができるようになったのである。筆者が個人で緊急的に必要を感じて始めた活動が、はびきのプレーパークという団体の金銭的、人的援助によって軌道に乗るようになった。

### 6.3 3 月下旬

#### 6.3.1 シャボン玉を媒介して関係をつくる

3 月 16 日（月）も、北公園では野球のグループが練習をしていた。筆者はざっと遊び道具を配置してから、公園のゴミ拾いに着手した。お菓子の空袋があちこちに落ちていたからである。公園の利用者が増えているのだからゴミも増えるだろうとは思いますが、それにしても多い。公園をぐるっと 1 周して戻ると、月曜・ポコ・ア・ポコの家に来ていた P.J が友だちの X.J と一緒に遊びに来た。P.J と X.J は、シャボン玉を見つけると、すぐにつくり始める。枠を変えてどれが一番つくりやすいか試していた。

そこに 2 歳の Y.J を連れた母親が通りかかる。母親が Y.J にシャボン玉を見るように、指差し話しかける。Y.J は自分もやる気満々で、置いてあった枠を手に取り、P.J たちの真似を始める。ただ枠を振ればシャボン玉ができと思っている Y.J は、液もつけずに枠を振ってみる。母親が Y.J の手を持って液をつけてあげる。そうすると、ただ振ってみるだけで小さいシャボン玉ができた。Y.J は嬉しそうにしている。しかし、次は自分で液をつけて振ってみてもシャボン玉はできなかった。「あれ？」と不思議そうな顔をして、Y.J は再挑戦する。次もできない。X.J が、「そおっと上げないと、膜が張らへんからできへんで。」とアドバイスする。できたりできなかったりを繰り返しながら、Y.J はシャボン玉を楽しんでいた。

シャボン玉を作り続けていると、自然と液がどんどん泡立ってくる。Y.J はその泡が面白くなってきて、わざと泡だて始めた。すると、P.J と X.J はその泡を手で掬って吹き始めた。Y.J がその真似をしようとしたところで、母親が止めに入った。全身びしょ濡れに

なるのは時間の問題である。簡単に手を洗って、砂場に移動した。筆者は母親に「来週は1週間毎日いるので、よかったらどうぞ。」とチラシを渡した。

P.J と X.J は、手についた泡を使って指で輪を作り、シャボン玉を作ろうとしている。膜は張るのだが、なかなかシャボン玉にはならない。そうこうしていると、だんだん陽が傾いてきて、寒くなってきた。手が濡れている二人は余計に寒いだろう。「寒くない？」と筆者が聞くと、「寒い！」と X.J が答えた。「手洗って乾かした方がマシかもよ。」と筆者が言うと、P.J は真っ先に手を洗った。ハンカチなど、わざわざ持ってきていないと思い、筆者はいつもウエストポーチに結んでいる手ぬぐいを貸した。渡ししながら、筆者は P.J に「きれいじゃないから、家に帰ったらもう一回石鹸で手洗いや。」と言った。普段ならそんなことは言わない。貸してそれで終わりである。それを聞いていた X.J は、「これって洗剤やんな？除菌できるやん！」と嬉しそうに洗剤まみれの手をこする。

その後、X.J も手を洗い、P.J と同じように筆者の手ぬぐいで手を拭いた。しかし、気温はどんどん下がっていく。どうすれば温まるか、X.J と P.J と筆者の3人で手をこすり合わせたり、太ももの間に入れてみたりする。P.J が自分の首に手をやる。X.J が真似して「これやと首が寒くなる！」と言って手を太ももに戻した。手だけを温めようとするのではなく、全身を温めた方がいいのではないかと思い、筆者はその場でジャンプした。二人も真似して3人でジャンプしているところへ、T.S が「何なに？」と言いながらやってきた。「寒いから跳んでるねん！」と P.J が言うと、T.S は P.J と気付く、「わぁ、久しぶり！お兄ちゃん元気にしてる？」と声をかける。P.J は「元気やで。」と答えた。

このように、寒さや暑さへの対応も遊びに変えてしまうのが子どものおもしろいところである。子どもにとっては生活の大部分が遊びなのである。

### 6.3.2 ビー玉を看板に転がす

3月17日（火）は、T.S が用事でぷちパークに少し遅れるとのことだった。筆者が公園に行くと倉庫を開けると、前週3月12日の峰塚公園でのあそぼ一よに運んでもらった道具が、T.S の車に乗ったままで倉庫に入っていない状態だった。早くから来ていた F.J がビー玉を転がしたいと筆者に言ったので、筆者は竹の樋の代わりになるものが何かないか、倉庫を見渡した。そのとき、春休みと夏休みのプレーパークの際だけ出している「はびきのプレーパーク」の看板が目についた。Y.X が以前作ったもので、看板本体に文字や動物の形の板が貼られていて凸凹している。これをベンチに立てかければ、ビー玉を転がすく

らいのことには使えるのではないかと考えたのである。さっそく F.J と一緒に運んで、ベンチに立てかけてみる。すると、ビー玉が文字の間を通過して、下まで転がっていった。「幼児なら、これでいけるな。」と筆者は思った。小学生にもなれば、装置そのものを動かさないとすぐに飽きてしまうが、幼児は同じ装置でもしばらく楽しめる。何度も何度も滑り台を登っては滑りを繰り返すのと同じで、繰り返すことそのものが楽しい年齢である。3 歳の F.J がビー玉を独占していたが、すぐに他の子どもがやってきて、自分もやりたいとせがみ始める。F.J はもちろん自分がしたいので、すぐには譲らない。母親に、「I.J ちゃんにも貸してあげたら？」と言われて、しぶしぶ 4 歳の I.J にビー玉を 1 つ渡してあげる。I.J は喜んでこれを転がす。すると、転がってきた玉を 2 歳の J.J が手に入る。I.J は J.J を言いくるめてビー玉を取り、また転がす。J.J は何が起こったのかわかっていないようで、しばらく呆然としていた。F.J が J.J にビー玉を渡すと、J.J も真似して転がし始める。転がすのに慣れてきた頃、F.J は次の展開を考え始めた。「は」や「プ」など、穴がくり抜かれているところにビー玉をはめ込み始めた。「の」くらい大きい穴だとはまるのだが、「プ」のように小さな穴では慎重にはめないと転がり落ちてしまう。すると、それを見た I.J は、上からビー玉を転がして「レ」に引っ掛けるといった遊びを始める。そのまま、子どもが入れ替わり立ち替わりしながら、片付けの時間まで誰かしらそこで遊んでいた。筆者はそこまで長時間にわたって遊べるとは思っていなかったのも、子どもの遊びをつくる力を再認識させられた。後から来た T.S も「これでこんなに遊べるんやねえ。」と感心していた。

このように、看板とビー玉だけで子どもたちは次々に遊びを生み出していた。遊びを通して子ども同士が関わり、また子ども同士の関わりを通して遊びが変化していったのである。

### 6.3.3 アルミ玉をつくる

昼食を取って、午後から筆者はやってみたいことがあった。アルミホイルを丸めて玉をつくり、それを金槌でまんべんなく叩いていくと、ツルツルしたボールができるというものである。以前インターネットで見て、それを一度やってみたいと思っていたのである。玉転がしをピンポン玉で行うと、軽すぎて竹の節にあたっただけではねてしまうので、別の物がないかと考えていたときにこれを思い出した。前週の会議の後に、W.V から何か購入するものがあれば一緒に買って置くと言われたので、筆者はアルミホイルを頼んでいたのだが、すぐに買っておいしてくれた。

筆者がアルミ玉をベンチで叩いていると、近所に住んでいる 3 年生の K.J と 1 年生の K.K のきょうだい、そして 3 年生の L.J と 2 年生の L.K のきょうだいが自転車で公園まで入ってきた。K.K が何をしているのかと筆者の手元を覗き込む。筆者はアルミホイルを叩いてツルツルの玉を作るのだと言った。子どもたちの間ではずいぶん知られているようで、4 人ともやりたいと言うので、筆者は倉庫から金槌を 4 本取ってきた。その間にそれぞれアルミホイルを切っている。K.K は筆者にアルミホイルの長さを聞いてくる。筆者もわからないので、「好きな長さにしてみたら？」と言う。

筆者が作っていたアルミ玉が概ね出来上がったところで、Y.X が覗きに來てくれた。Y.X は初めて見たようで、感心している。Y.X も作ってみようと作業を始めた。Y.X は、さすが工作は手慣れたもので、すぐにコツを掴んでツルツルの玉ができた。それを見るやいなや、K.K が「やって！」と自分の玉を Y.X に渡す。K.K の玉は 1箇所を叩きすぎて、平べったくなりつつあった。Y.X はそれを受け取ると、しばらくして見事に球に仕上げた。K.J は少し平べたくなってしまったところで「メダルにする！」と開き直っていた。筆者はこれを面白いと捉え、「メダルもいいけどさ、1円玉ってアルミで出来てるやん？1円玉作られへんかな？」とニヤッと笑いながら提案すると、K.J ではなく L.K が乗り気になる。1円玉よりは少し大きいコイン型のものが複数できた。K.K は Y.X に頼んだものを見守るのをやめて、自分はメダルをつくり始めた。筆者は倉庫にマーカーを取りに行き、ベンチに置いた。すると、コイン型のものは「100」や「500」といった数字が書かれるとお金に、大きなものは黄色で塗ると金色のメダルになった。

筆者はどのくらいの時間でアルミ玉がつくれるのか、測るのを忘れていたことを思い出した。そこで 2 つ目に着手する。1 つ目よりも慣れているため、早くできてしまったが、20 分であった。午前中の看板に転がしてみる。ピンポン玉よりは跳ね返りにくく、適度な重さもある。これは使えそう。はびきのプレーパークスタッフのグループ LINE に、写真と共に、慣れれば 20 分ほどでできると送った。

このように、子どもたちと一緒に作ると、創造力の相互作用が生まれた。筆者と子どもたちは、アルミ玉の完成イメージが共有できていたが、「失敗」から新たな遊びを生み出し、さらに発展させることができたのである。

#### 6.3.4 竹馬の練習をする

アルミ玉づくりをしながらも、子どもはときどき別の遊びを始める。倉庫から竹馬を出

してきて練習したり、けん玉で技を披露したりする。L.J が竹馬に乗っているのを見て、後から公園に来た A.J も挑戦していた。A.J は何度も何度も竹馬から落ちながら、一生懸命練習していた。筆者はアルミ玉をつくりながら、ときどき声をかける。A.J は 1 歩歩けるようになり、それが 2 歩、3 歩と伸びていく。A.J が少し乗れるようになると、今度は K.K が自分もやってみたいと言い出した。K.K は姉の K.J に「最初持ってて。」と手伝いを頼む。K.J の支えを借りて、K.K は歩き始める。K.K が頼りきりなので、K.J は重そうにしている。こうなると竹が回ってしまい、足がどんどん内股になる。「落ちるー！」と K.K が叫んで、竹馬から降りた。もう一度持つように、K.K は K.J に頼むが、K.J はそこまで親切ではない。L.J が代わると言って、L.J の支えで K.K は竹馬に乗っていたが、そこそこで飽きてしまった。そうこうしているうちに、A.J はかなり上達して、歩数を数えるのをやめていた。「もう乗れてるやん。すごいすごい。」と筆者は声をかけた。

このように、初めての遊びでも、子どもは果敢に挑戦していく。しかし、挑戦して上手くいかなかったときに、早々に諦めたり飽きたりする子もいれば、粘り強く取り組む子もいる。

### 6.3.3 託児を買って出る

3 月 19 日（木）の峰塚公園には、子どもがたくさん来ていた。しかし、3 月上旬に比べると、中学生が減り、あまり見なかった小学校低学年の子どもが増えている。はびきのプレーパークのスタッフや、公園に来ていた大人に話を聞いていると、中学生はカラオケボックスやゲームセンター、フードコートなどに集まっているという。小学校低学年は、家に閉じこもっているのが限界になってきたのかなと推測した。

F.J が、母親と一緒に自転車で遊びに来た。この日は朝の雨が止んで、午後から晴れて陽が差していたのだが、母親が「今日はこんなに晴れると思わなかった。洗濯物も家の中に干してるし、帽子忘れてきたし。」と筆者に言った。この母親は筆者と高校の同級生である。F.J がシャボン玉で遊んでいる間に、「ちょっと帽子取りに帰ろうかな。」と母親が筆者に耳打ちする。F.J は 3 月 3 日のぷちパークから、筆者と何度か会っていて、母親がいなくても筆者がいればさほど心配もないだろうと思い、託児を引き受けた。母親は心配して F.J には言わずにこっそり帰った。F.J はしばらくしてから、母親がいなことに気がつき、不安そうな顔をしている。筆者は「ママはお家に帽子取りに帰ってん。F.J ちゃん、ママが戻ってくるまで、うちー（筆者のこと）と一緒に待ってられるよね？」と聞いた。

F.J は事情がわかって安心したようで、こっくり頷き、またシャボン玉に戻っていった。シャボン玉をしていた、自分より大きな子とも F.J は対等に関わって、母親がいない不安など微塵も見せなかった。F.J の母親が戻ってくると、「あれ、ママいてなかったんや。」と言わんばかりの余裕の表情を見せていた。

シャボン玉や砂場の道具も出していたが、この日はお絵かきの道具も出していた。小さなテーブルに裏の白いカレンダーを貼って、マーカーで絵が描けるようにしていたのだが、そこに F.J が座って母親と一緒に絵を描いていた。

そこに、D.J たちがやってきた。話を聞いていると、彼らはいろいろな公園を渡り歩いているようである。お絵かきのコーナーで、ぐちゃぐちゃと落書きをして去っていった。

このように、F.J は常に母親がそばにいるという環境から、少しの時間であるが、母親がいない環境を経験した。このとき、顔見知りの筆者を安全基地として始めは利用しながら、そこから自立して他の子どもと遊んでいた。子どもはこうして安全基地を少しずつ広げながら、自分の世界を広げていくのである。また、D.J たちのグループは、付かず離れずの関係であった。彼らはほとんど大人を必要としていないが、時折関わりを求めているようであった。

### 6.3.5 大人もアルミ玉に挑戦する

この日は W.V が来てくれた。筆者からのアルミ玉の LINE を見て、「そんなに簡単に作れるものなのか？」と疑問に思い、自分でもやってみたいと思ったという。「きれいにピカピカ光るところまでは時間かかりそうですけど、ある程度でよければすぐですよ。」と筆者は言いながら、アルミホイルと金槌を渡した。V.U も顔を出してくれ、公園の人の多さに驚いていた。2 人とも、「運動しないと。」と言って、公園までは自転車であって、公園の中をぐるっと 1 周散歩していた。運動不足が気になってウォーキングを始める人が増えているようで、公園全体の大人の人数が増えているように感じた。

W.V は、アルミ玉づくりに挑戦していたが、なかなかうまくいかない。アルミホイルの端がどうしてもペロンとめくれてしまうのである。筆者もそれは経験していたので、もう 1 枚上からかぶせるといいとアドバイスした。W.V はそれを何度か繰り返していたが、一向にうまくまとまらないのであった。

このように、外出自粛が呼びかけられるなかで、大人も身体を動かし、気晴らしを求めている。W.V も仕事が休みになり、自由に使える時間ができていたが、かといって出かけ

られる先は限られていた。アルミ玉づくりは楽しい遊びのつもりで始めたが、根気のいる遊びでもある。上手く作ろうとすればなおのこと、忍耐力の試される遊びであった。

### **6.3.4 春休みのプレーパーク**

#### **6.3.4.1 春休みのプレーパークの計画**

はびきのプレーパークでは、2019 年 11 月 28 日の会議の時点で、春休みのプレーパークを 2020 年 3 月 25 日（水）～27 日（金）と予定していた。この時点の予定では小中学校は 3 月 24 日（火）が終業式で、その次の週は大学生の新学期が始まってしまうため、この日程以外はほとんど自動的に排除されたのである。

2 月 20 日の会議では、新型コロナウイルスの影響が出始めており、春休みのプレーパークの開催の是非も議題に上がったが、見通しが立たないことから保留とした。前述の通り、3 月 12 日（木）の会議で規模を縮小して開催することに決まった。

筆者は、春休みのプレーパークにつながるように、あそぼ一よの日程を考え、3 月 23 日（月）と 24 日（火）にも北公園で開催することにした。実際には毎日出したものは片付けなければならないのだが、今日の遊びの続きを明日もできるという、時間の連続性をもたせたかったのである。そのため、本項では 3 月 23 日（月）と 3 月 24 日（火）も含めて春休みのプレーパークとして記述するが、はびきのプレーパーク主催の春休みのプレーパークは 3 月 25 日（水）～27 日（金）（27 日は雨天のため中止し、会議に変更）であった。

春休みのプレーパークでは、シャボン玉と砂場の道具、そしてボール遊びと玉転がし、木工を出す予定にしていた。道具はいつも前日の夕方か当日の朝にスタッフで分担して運び込んでいたが、あそぼ一よをするならと、23 日に道具を運んでもらった。開催期間中は、集会所の部屋を借りて道具を保管している。

#### **6.3.4.2 初対面の子ども同士が関わる**

遊び場を開くことで、初対面の子ども同士が出会い、関わり始めることがよくある。平時はそれが遊び場の「良いところ」として見られるが、感染拡大が心配されるなかでは不要な接触を増やすことにもつながる。あそぼ一よを通して初めて出会った 2 グループの交流について述べる。

3 月 23 日（月）は、筆者が玉転がしの装置づくりを楽しんだ。ときどき子どもも入って

考えていたが、ほとんど筆者一人で装置をつくり転がした。その横で、高学年の子どもたちを中心にアルミ玉づくりに励んでいた。西中公園でメダルやコインをつくっていた K.J と K.K のきょうだい、それに隣の校区の D.J たちのグループがふらっと現れてそこに加わっていた。

3 月 24 日（火）は、K.J と K.K が楽しみにしていたようで、筆者よりも先に公園に着いていた。そこへ、D.J たちがまたふらりと現れた。この日は D.J の身長ほどもある大きな枝を持っている。何かと思って見ると、藤棚の藤が一部朽ちたものだった。K.J は危ないと D.J に怒る。しかし、D.J は知らん顔である。D.J と連れ立ってきた Z.J が看板キャリーを探して、カレンダーを見つけた。丸めると、すぐに剣の出来上がりである。Z.J はその剣で D.J に戦いを挑む。しかし、カレンダーの剣では勝ち目がない。ガムテープで補強して再戦を図っているのだから、筆者は広いところするように声をかけた。2 人とも、本当に楽しそうにチャンバラごっこをしている。筆者は解放されているのだなと感じた。

砂場では、ぶちパークの面々がおままごとをして遊んでいる。D.J の姉の D.K は砂場遊びに加わって、小さい子たちと遊んでいた。K.J と K.K は看板キャリーに絵を描いている。

チャンバラごっこが終わったらしく、D.J と Z.J が看板キャリーに近づいてきた。K.J と K.K の絵を覗き、「変なの。」とつぶやいてその場を離れる。離れていく背中に、K.J が「そんなこと言わんといて！」と言った。すると、D.J は K.J の自転車にかけてあったビニール袋を投げた。K.J は立ち上がって「なんでそんなことするんよ！」と叫んだ。顔は怒りに満ちている。「別にいい」と D.J がごまかすと、K.J は「その袋はな、中に幼虫入ってるんやで！命が入ってるんやで！」と言って泣き出した。D.J は「そんなん知らんし。ただの土やと思うやろ普通。」と言いながら、どこかバツが悪そうに去っていった。しばらく泣いて落ち着いてから、K.J は筆者に「なんでウチが怒ったかわかる？」と聞いてきた。「D.J の態度が腹立ったから？」と筆者が聞くと、「それもあるけど、この袋な、中に幼虫入ってるねん。砂場で見つけて、飼おうと思って入れててん。でもアイツが投げたから死んでしまったかもわからん。」と打ち明けてくれた。「そうかあ。飼おうと思っててんな。」と筆者は繰り返した。

このように、遊び場で初めて出会った子どもたちが関わりを持ち始めると、それぞれの価値観の違いから、ぶつかり合うことがよくある。大切にしていた命を脅かされた K.J は憚りなく D.J に怒りを向けた。K.J の怒りに触れた D.J はバツが悪そうに去っていったことから、反省の気持ちはあると思われる。しかし、D.J にしてみれば、少しのいたずらの



つもりが、こんなにも怒りを買うことになるとは思わず、戸惑っていたのであろう。遊び場は子どもたちそれぞれの価値観に触れる機会も多いのである。

#### 6.3.4.3 高校生の助っ人

25 日からはプレーパークの主催とあって、ぷちパークに来ている母親たちを中心に情報が回ったようで、公園に来る人の人数が一気に増えた。それでもやはり例年の半分ほどで、乳幼児親子連れがほとんどで、小学生は激減していた。例年小学生だけで参加している子どもがほとんどいなかったのである。

スタッフ V.U の息子で、高校を卒業して 4 月から大学生になる V.J が友だちを連れて手伝いにきてくれた。今年は大学生がおらず、準備と片づけが大変だと思っていたため、スタッフ一同で大歓迎した。V.J は春から建築学部に進学するとのことだった。準備をテキパキと手伝ってくれる姿を見ながら、スタッフの間では、中学生の頃からの V.J の反抗期っぷりを V.U から聞いていたので、すっかり丸くなって、と微笑んだ。

V.J たちは、玉転がしのコーナーで呼び水となる装置を作っていた。公園の傾斜も使いながら、コースを曲げたり、二股にしたりしている。そこに子どもたちも集まって、一緒に遊んでいた。

プレーパーク育ちの OB・OG は、プレーパーク流の遊び方を自然に会得しているため、心強い助っ人であった。大学生ボランティアはともすれば子どもの言うことを何でも聞いてあげる便利屋になってしまうが、OB・OG だとその心配はあまりない。ガキ大将のように、子どもと同じ目線で場に関わり、楽しんでいた。

#### 6.3.4.4 桜を媒介に通行人と会話する

玉転がしは V.J たちに任せて、筆者は砂場とシャボン玉のコーナーを中心に見ていた。砂場の横に枝ぶりのよい桜の木があって、道行く人がときどき足を止めて開花状況を気にしている。それに気づく度に、筆者は「そろそろですね。」と声をかけた。「今年はどこも行けないから、近くの桜が楽しみです。」と、桜の話題で交流する。ときどき、その続きで「これは子ども会ですか？」など、プレーパークに対する質問が来ることがある。「プレーパークって言って、子どもの外遊びを応援する市民活動なんです。」と説明した。このやりとりそのものは例年通りなのだが、今年は例年より会話の往復が多かった。

このように、筆者は子どもとは関わりなく公園を訪れる人とも普段以上に積極的にコミ

ユニケーションを取るようにした。コロナ禍において子どもが外に出て遊ぶことの重要性を一人でも多くの人に伝えるためである。

#### 6.3.4.5 木工コーナーに対する価値観の違い

木工のコーナーでは、あそびのたねで使った材木の余りを出していた。子どもの人数も少ないと予想し、作品を仕上げるよりも、いろいろと挑戦してみる過程の方を大切にしたいと思い、あえて不揃いの状態にしていた。これまでは Y.X が木工コーナーを段取りしてくれていて、きれいに揃えられ、ヤスリがけもされた材が並んでいたのだが、Y.X がスタッフから抜けて、当日覗きにきてくれる程度になってからは、木工コーナーの準備に力を入れる人がいなかったのである。

しかし、Y.X といつも当日手伝いに来てくれる Z.Y は、当日覗きにきて、木工コーナーの適当さに愕然としていた。少しずつ長さの違う板材の長さを揃え、子どもの要望に答え、半日で疲れ果てていた。筆者も Z.Y にこれでは子どもには扱えないと言われた。作品を仕上げることを念頭に置くと、その通りである。子どもが自分ではできないことを Y.X と Z.Y に頼み、2 人ともそれに丁寧に応えてあげるため、事前の準備をきちんとしておかないと、当日頼まれる数が増えて大変なのである。

「できないのも経験のうち。それでいいと思いますよ。」とこれまで何度も言ってきたが、2 人は「せっかくだから、いいものを作らせてあげたい」とサービス精神旺盛になる。Y.X は翌日自宅の材木を持ってくると言って帰っていった。

「やっぱり我慢ならなかったか。」と終了後のスタッフの振り返りで話した。こうなることは、皆どこかで予想していながら、それでも余りの端材を出したのだ。2 人の言いたいこともよくわかっている。「明日は Y.X さんのしたいようにしてもらおう。」と話して解散した。

このように、スタッフ同士もいつも同じ価値観を共有できているわけではない。価値観の違いのなかで、どこに落とし所を見つけていくかという課題は常につきまとう。

#### 6.3.4.6 スマートフォンで動画を共有する

26 日も V.J が別の友だちを連れて手伝いに来てくれた。もう、玉転がしのコーナーは彼らにお任せである。この日は別の校区から祖母と一緒に来ていた小学生が「鹿威しみたいにしてみたい」という斬新なアイデアを出し、悪戦苦闘しながら最後には成功させていた。

筆者は途中経過も成功シーンも見ていなかったもので、後から「見たかったわぁ。」と言うと、「動画撮ったんで送みましょうか？」と嬉しいことを言ってくれる。近くの iPhone 同士でデータの送受信ができる AirDrop という機能を使ってすぐに筆者のスマートフォンに送ってくれた。それを見ていた他のスタッフたちは、そんな機能があるのかと興味津々である。筆者がスタッフの LINE グループに転送して、全員が動画を見ることができるようにすると、「すごい時代やなぁ。」と盛り上がっていた。大学生世代には「当たり前」のことも、少し上の世代には新鮮に映る。かつてなら、「見たかったわぁ」「残念やったなぁ」で終わるものが、時間を超えて即座に共有できるのである。

このように、動画というツールを通してその場での出来事を共有することで、鹿威しが成功した達成感まで擬似的に共有することができる。この共感のためのツールとして、動画の撮影と共有を筆者自身も使っている。

## 6.4 4 月

### 6.4.1 緊急事態宣言下での遊び場づくりの工夫

4 月 7 日に大阪府を含めた 7 都府県に緊急事態宣言が発表された。これにより、羽曳野市では、幼稚園と小中学校の休校・休園が延長され、4 月 16 日に緊急事態宣言が全国に拡大されたことを受けて、保育園と学童保育が特別保育<sup>25</sup>の体制となった。幼稚園と小中学校は、規模を縮小した形で入学式・入園式が行われたところが多かったが、他の学年の子どもたちは 3 月の休校から、進級した実感のないまま 4 月を迎えることとなった。自治体によっては、公園遊具にテープが張り巡らされて使えなくなっていたり、公園の駐車場を利用できなくなったりしていたところもあったようだが、羽曳野市においては、公園は通常通り利用できた。

あそぼ一よの活動も、継続するか中止するかを選択を迫られることとなった。外出自粛要請がこれまでより強くなり、子どもが遊んでいると学校に通報されることがあるという話も聞くようになっていた。各地の冒険遊び場からも休園や開催中止の知らせが入るようになっていた。

まず、北公園での開催は、野球をしている子どもたちの邪魔をしているだけになってしまっているため、終了することとした。

---

<sup>25</sup>保護者が医療従事者等のエッセンシャルワーカーである場合に限って保育するもので、それ以外の家庭は自宅での保育を余儀なくされた。

峰塚公園と西中公園での開催は、小さいながら続けてみることにした。公園に出てきた子どもが少しでもほっとできる時間を過ごせたらとの思いからである。

ただし、

- ・家族や、普段から関わりのある人同士以外の人の接触を避ける。
- ・手を洗う。逆に、汚れる遊びの道具を出して、手を洗ってもらう。玉転がしはやめる。
- ・怪我をさせないように気をつける。木工は出さない。普段以上に病院搬送をするような怪我の可能性のあるものを避ける。(災害時の遊び場づくりに通じる。)

以上3点に気をつけた。

緊急事態宣言下では、公園に遊びに来る人の数が減ったため、いつもより、じっくりゆったりとした時間を過ごすことができた。また、自然(桜、たんぽぽ、シロツメクサなど)を感じる時間が多くなり、そこに目を向ける人が増えていた。

また、家にいても遊べるようにと思い、4月1日から、「おうちでできるあそびのレシピ」を紙媒体で現場に出し、Instagramに投稿して誰でも見られるようにした(後日Googleフォトにアップしてまとめて閲覧できるようにした。URL<sup>30)</sup>。

はびきのプレーパークとしても、スタッフ同士の会議をLINE上で行い、会うのをなるべく減らすようにした。4月20日から、西中公園のプレーパーク倉庫の1つを毎日午後を開けておいて、中のものを自由に使えるようにした。毎週火曜日の午前中にぷちパークを続けてきていたことで、どうしてもそこに人が集中してしまうため、分散させようとしての試みである。ぷちパークに来ている親には、鍵の開け方を伝えてあるので「いつでも出して使ってね。」と連絡した。倉庫を開けていると、中のものを使って遊んだ形跡があった。

感染拡大の状況においては、家族以外の人との接触を避けるように日々報道されていた。遊び場を設定して開いていくと、そこに人が集まってきてしまうため、なるべく集まらずに遊べるようにするための工夫を重ねたのである。このようにして、はびきのプレーパークでは子どもが遊べる環境の維持に努めていた。

#### 6.4.2 親子のストレスが見え始める

火曜日の西中公園では、参加する子どもが公園のごく近くの子だけに限られてきた。3月からの続きで、絵の具を出したいという子どもが多かった。

K.Jが妹のK.Kと些細なことで喧嘩をして爆発した。ずっと妹と過ごしているため、関係がこじれて当然である。しばらく泣いて、K.Jはまた遊び始めた。この時期は、砂場の

おもちゃをシャボン玉用の洗剤で洗うなど、メンテナンス的な遊びをよくした。

また、人の少ない公園を探す親子 2 組が西中公園にやってきた。1 組目は、喉に障害のある M.K を含む 3 人きょうだいを連れた母親で、家から一番近い公園は人が多くてとても遊ばせられないとのことだった。M.K には何か配慮が必要か、母親に尋ねた上で一緒にシャボン玉をして遊んだ。3 人ともしばらくシャボン玉に夢中になって遊んでいたが、M.K が夢中になりすぎて服を濡らしてしまったため、母親は M.K と弟の M.L を連れて帰った。M.K の姉の M.J はまだ遊びたいと言って、一人残った。

M.J も遊びきって帰っていくと、ちょうど入れ違いで三輪車に乗った男の子とその父親がやってきた。以前にも見かけたことがあったので、筆者が「こんにちは。」と声をかけると、父親があまり近づいてほしくなさそうな顔をした。筆者は少し距離を保ったまま、世間話から入ると、父親は人が少ない公園はないかと筆者に尋ねてきた。話を聞いていると、早朝や暗くなる直前に外に出て遊んでいるということだった。

全国一斉休校当初から、子どもにかなりストレスがかかっていくことが予想されたが、4 月になってようやく「荒れ」が見え始めた。ストレスを怒って泣いて発散するという動的方法もあれば、道具のメンテナンスのような静的な方法もある。さまざまな形で子どもたちがストレスを抱えていることが見えるようになってきたのであった。また、親にとっても緊急事態宣言下においては子どもをどこで遊ばせればよいのか、不安がつきまとったようである。筆者は明確な対処法を授けたわけではないが、親が不安を口にできるように努めた。

#### 6.4.3 砂場で遊ぶ

木曜日の峰塚公園では、峰塚公園が校区に含まれる白鳥小学校の子が中心になってきた。2 年生の泥団子博士 A.M は、保育園ではずっと泥団子をつくっていたが、小学校では作れないので久しぶりだと言って目を輝かせて泥団子を作っていた。5 年生の兄と毎週峰塚公園に遊びに来ていて、筆者に「また来週！」と合言葉のように言って帰っていく。

また、遠くから子どもを 3 人連れて 20 分かけて歩いてくる父親がいた。下の子が生まれたのでたまたま育休を取っていたらこの事態で、毎日子どもとどう過ごそうかと思っているとのことだった。砂場のピラミッドに四方からトンネルを掘る子どもたちに「完全に密やん。」とツツコミを入れていた。

このように、峰塚公園では、砂遊びを通して子どもたちがストレスを発散させてい

たのである。

## 6.5 5月

### 6.5.1 学校再開への動き

5月になると、急に気温が上がり、熱中症の心配を始めるようになった。外出自粛が続いて暑さに慣れていないため、例年以上に熱中症のリスクが上がっていた。さらに、外でもマスクをつけている人がほとんどで、周りの人が熱中症の初期症状に気づけないというリスクもあった。暑さのせいもあってか、公園で祖父母と孫の組み合わせをほとんど見なくなった。

当初の予定では、大型連休明けの5月7日に学校再開の予定だったが、緊急事態宣言が延長されたことを受けて、学校再開はさらに延びることとなった。緊急事態宣言は継続されていたが、大阪府は独自のモデルに基づいて5月14日に休業要請が解除されることとなった。これを受けて、羽曳野市の小中学校では5月14日から1クラスを1/2か1/3に分けて、少しずつ学校生活に慣らすための登校が始まった。

給食はなく午前中のみ登校であったが、学校が再開されると同時に、3月上旬と同じように、公園は子どもで溢れかえった。学校で友だちに会い、遊ぶ約束ができるようになったことと、まだ習い事は本格的に再開していないことがその要因と思われる。

一方で、感染への不安から、学校へ行くことはおろか、家から出ることもできない子どももいるという話も耳にした。

このように、緊急事態宣言の解除とともに、多くの子どもたちは堰を切ったように公園で遊び始めた。これまで止まっていた時間を取り戻すかのような、活気に満ち溢れた公園であった。

### 6.5.2 こいのぼりをつくる

西中公園では、参加者はごく近所の子どもとぷちパークのOB・OGばかりだった。皆、遊び慣れているのでわざわざシャボン玉の用意などをしなくても勝手に遊んでいた。

5月5日（火）は筆者がこいのぼりをつくりたくて、ぷちパークの終わりがけから参加した。既にT.Sを中心にこいのぼりづくりをしていて、3歳のH.Jが大きな分厚い紙に毛糸を貼っていた。筆者も別の紙にカレンダーで鱗を作って貼っていく。するとそれを見ていたA.Jが筆者の真似をしてカレンダーを切り始める。A.Jの仕事は丁寧で、カレンダー

の写真の部分、色を選んで切っては貼っていくのである。筆者が T.S とこいのぼりを飾る算段をしていると、A.J の弟の A.K もやってきて、H.J のこいのぼりを飾る手伝いをしてくれた。筆者はテレビでしか見たことのない、川の上にかけてられたこいのぼりを想像して、木と藤棚の間にロープを張って、そこにこいのぼりを吊るしてみたが、さすがに土台の紙が重すぎて簡単には泳いでくれなかった。

H.J のこいのぼりがかかったところで、ちょうどお昼の時間になった。ぷちパークの面々は、片付けて帰る準備を始めている。しかし、A.J のこいのぼりはまだできそうもない。A.J のこいのぼり周辺だけ残して、皆帰っていった。筆者も A.J の隣で、自分のこいのぼりの続きに取り掛かった。まだほとんどできていなかったのである。筆者は A.J が使った残りのカレンダーの数字の部分、切っては貼り、おかしな形の鱗をたくさんつけてこいのぼりを完成させた。ちょうど筆者と A.J は同じ頃にこいのぼりを完成させ、H.J のこいのぼりの隣に吊るした。完成を見届けて満足した A.J は、A.K を連れて家に帰った。

このように、こいのぼりづくりという同じ作業をすることを通して、同じ時間を共有することができた。H.J は H.J の、A.J は A.J の、それぞれのペースで作業を進めながら、訥々と話をする、ゆったりとした時間を過ごすことができたのである。

### 6.5.3 絵を描く道具を揃える

5 月 12 日（火）は、K.J と K.K、L.J の 3 人が遊びに来た。筆者が公園の地面に木の棒で絵を描くと、真似して子どもたちも描き始める。公園全体をキャンバスにしたところで、筆者はチョークが残っていなかったかと思い、倉庫を見に行った。以前、廃校になる学校から赤いチョークをたくさんもらっていたのだが、もう残っていなかった。

そこで、5 月 15 日に所用で出かけたついでに 100 円ショップに行き、チョークを購入した。同じ店で A4 サイズのマグネットシートが売ってあるのを見つけて、これとホワイトボードマーカーも購入した。倉庫に貼っておいて、いつでも落書きができる伝言板のようなものがつくれないかと思ったからである。このアイデアは、5 月 11 日の関西の冒険遊び場の関係者とのオンラインでの語らいのなかでみなみに教えてもらったものである。小さな黒板のようなものが置けたらいいなと思っていたのだが、マグネットシートだと倉庫にそのまま貼り付けられるのがいいと思い、これを選んだ。

チョークが好評なのはさることながら、マグネットシートの伝言板は大当たりだった。子どもが描いては消して、落書きを繰り返している。子どもが遊んだ跡がいつも残ってい

る公園になった。

このように、落書き遊びは子どもの遊びのなかでも定番である。漫画を真似て描いたり、自分のサインを考えたりしている様子が伺える。ただ一人で黙々と描くというよりは、友だちと話しながら描いていることが多いようで、2色のペンが同時に使われているような形跡がある。「木曜日に一緒に遊びませんか？」といった呼びかけも、この伝言板で行われていた。

#### 6.5.4 峰塚公園での活動を終了する

峰塚公園では、小学生の孫4人を連れた祖母が毎週来ていた。筆者は熱中症対策をどうすべきか頭を悩ませているにも関わらず、この5人は運動会をしていた。中学校との法面部分の木陰を休憩スペースに、こまめな水分補給をしている。他に来る親子連れも、テントを持ってくる母親が多かった。

公園の雑草が多いので、通ったところに道ができる。シロツメクサ・ハルジオンなどが摘み放題で、筆者は毎週生けてベンチに飾った。

いくら暑くても砂場で少し穴を掘っておくと、掘る子がいる。いつも少し涼しくなる16時半ぐらいに人が増えてくる。毎週来る泥団子博士が17時半に兄と家に帰るので、それに合わせて片付けるようになった。筆者も毎週来る泥団子博士のために公園にいるような気分になっていく。その泥団子博士が、5月19日（木）はなかなか来なかった。今日はもう来ないかと思っていたら、17時を過ぎてから来て「来るの忘れてた、ごめん」と筆者に謝った。筆者に謝られる筋合いはないのだが、「また来週」と言葉を交わした以上は、守らなければならないと思っていたようである。「もう暑くなってきたから、5月いっぱいでおしまいにするね。」と筆者は彼に伝えた。翌週26日は雨のため中止になり、泥団子博士と会ったのはこれが最後だった。泥団子博士と「また来週」と言って別れていたのは、筆者は当初、合言葉のような、仲間意識の表現のつもりだったが、泥団子博士の方は約束として律儀に受け取っていたことがわかった。回数を重ねるごとに、筆者の方でも彼との約束として「また来週」と言うようになっていたのである。

このように、屋外での遊び場づくり活動は、気温と天候に左右されやすい。真夏と真冬はそれなりの備えをしなければ場を開くことそのものが難しいのである。毎週継続して開催していると、子どもも定着して「常連」となっていくが、このように活動を終了してしまうと、それ以降関わりを持つことが難しい。そのためにも、いつでもどこでも子どもが



遊べる環境づくりを目指し、筆者らの活動に参加しなくても子どもが遊べるようにしていかなければならないのである。

## 6.6 6月

6月に入ると、小中学校ではクラスを半分に分けて、午前か午後のどちらかに登校する分散登校が始まった。そして、6月15日からは概ね通常通りの登校に戻っていった。公共施設も順次利用が再開され、習い事なども概ね再開された。

あそぼ一よは、峰塚公園の方は水がたくさん使えず、熱中症対策ができないため、活動を終了し、西中公園は筆者の都合で水曜日に変更して継続することにした。

6月3日（水）はA.JとA.Kきょうだいと、公園の溝の泥かきをした。筆者の作業を見て、2人も加わった形である。ひたすら泥をバケツに入れながら、A.JとA.Kはこれを「正しい遊び」「役に立つ遊び」だと表現した。

学校や習い事が再開するにつれて、子どもがどんどん日常に戻っていった。6月前半の分散登校の時期はあそぼ一よに参加する子どもがいたが、6月後半になるとほとんど誰も来なくなっていった。

6月後半からは、ひたすらゴミ拾い、草むしり、溝の泥かきなどの公園整備をする日々だった。犬の散歩の人たちが「あら、草むしり？偉いねえ。」などと声をかけてくる。子どもより、犬の散歩の人とよく話した。夕方パークをしていた頃は、水曜日は「遊ぶ日」として認識されていたが、今では習い事をかけもちしている子どもが多いようだった。子どももの忙しさが加速しているように感じた。

誰も来ない日が続いたが、「ゆっくりでもいいよ、大丈夫。見守っているよ。」とメッセージを残したくて、意地で活動が続けた。

時折、近くのA.J、A.Kのきょうだいが習い事に出かけるのに出会うことがあった。声をかけて少し近況を聞くが、2人も忙しいようだった。習い事の前後に5分10分そこそこ、鬼ごっこをしていく子などもいて、本当に隙間の時間を使って遊んでいることが伺えたのである。

## 6.7 7月

7月に入るととにかく外は暑かったため、公園に日陰をつくる方法を考えた。

あそぼ一よは水曜日では誰も来ないので、倉庫の伝言板に子どもが書き込んだものを見

て、木曜日にすることにした。しかし、相変わらず子どもはほとんど来ない。夕方パークによく来ていた6年生のO.Jが習い事のあとに来て、幼児と遊んでいく姿が見られた。

子どもの忙しさに抗う術が見当たらず、場を開く限界を感じたため、あそぼ一よは7月末で終了することにした。

はびきのプレーパークとしては、7月8日に対面での会議を再開し、1回目は「おしゃべりの日」として、それぞれの家庭の状況などを話した。2回目の7月15日は夏休みのプレーパークについて話した。休校が長らく続いた影響で、夏休みがとても短いことがわかっていたので、夏休み期間中に夏休みのプレーパークを実施することはほとんど不可能に近かった。今年は開催しないということを確認するような会議であった。ここで、あそぼ一よについても報告し、さまざまな援助の礼を述べた。

## 6.8 活動の考察

ここまで、コロナ禍における遊び場づくりについて、あそぼ一よの活動から述べてきた。本節では、この活動を考察していきたい。

### 6.8.1 空間の設え

あそぼ一よの活動は、これまではびきのプレーパークで利用してきた羽曳が丘北公園と羽曳が丘西中公園、そして、あそびのたねで利用してきた峰塚公園での開催であったため、基本的な空間の設えはそれらに準じた形であった。

しかし、緊急事態宣言下においては、家族や、普段から関わりのある人同士以外の人の接触を避けるために、他の人がいるところへわざと遊びに誘うような行為を避け、手を洗ってもらうために、汚れる遊びの道具を出し、普段以上に病院搬送につながるような危険な道具を出さないようにした。危険については、リスクとハザードに分類できることを2.2.5でも述べたが、リスクとハザードの境界線は子どもによって、その場によって変わっていく。あそぼ一よの活動においては、医療体制が逼迫している状況に鑑み、病院搬送を避けるため、リスクとハザードの境界線を出す道具によってコントロールしようとしたのである。これは災害時の遊び場づくり活動の経験者らからの知恵を得たものである。災害時は水道や電気が通っていないことが多くある。その子どもの生活環境を鑑みると、汚れる遊びをした後に服が洗えなくて困ったり、転んでケガをしても水道水で洗い流すことが難しかったりするため、出す道具を慎重に選ぶ必要がある。同じように、病院搬送を避け

るために、より危険度の高い道具は出さないようにしたのである。

### 6.8.2 人的環境

続いて人的環境についてであるが、スタッフとしては筆者 1 人の活動であったが、はびきのプレーパークのスタッフをはじめとするこれまでの活動に関わった人が直接、また間接的に活動の支えとなった。特に、峰塚公園まで遊び道具を運んでくれた T.S の存在は、ただ単に道具の運搬というだけでなく、道中、コロナ禍において子どもたちがどう過ごしているのか、どうすれば安心して暮らすことができるのかという情報交換と作戦会議ができたという意味で非常に大きかった。

また、Y.X や W.V をはじめ、活動の現場に顔を出して筆者とは異なる子どもとの関わりをしてくれる人がいることも、人的環境として大きな意味をなした。

あそぼ一よの活動では、子どもとの関わり方にもさまざまに悩みがつきまとったが、大人との関わりに気を遣った。子どもの親や祖父母など、日々子どもと関わっている大人にとっては、公園に来る時間は息抜きの時間のようだった。子どもとずっと閉じこもっている状態は息が詰まるものである。外で過ごす時間に愚痴を言ったり感染への不安を口にしたといった、言葉にする時間は大人にとってはストレス軽減につながる。愚痴や不安を出してもらえるように、言葉を選んで関わった。そうすることで、家にいるときに子どもに少しでも温かく接してもらえるようになるのではないかと考えたからである。

また、犬の散歩やウォーキングなど、子どもとは関わりなく公園を訪れる人とも普段以上に積極的にコミュニケーションを取るようにした。子どもが公園で遊んでいると学校に通報があると聞き、コロナ禍において子どもが外に出て遊ぶことの重要性を一人でも多くの人に伝えるためである。

さらに、筆者にとってはプレイワーカーの役割を再度見直す機会となった。特に緊急事態宣言下においては、人と人を繋ぐというプレイワーカーとしての働きをむしろ控えなければならなかった。このことは筆者を非常に悩ませた。人と人を繋ぐ存在としての自身を消しながら、場の設けでなんとか交わらずに、個々人が豊かな遊びの時間をもてるよう工夫するほか、筆者の頭には浮かばなかったのである。もどかしい気持ちとの揺れ動きのなかでの活動であった。

## 7 プレイワーカーのスキルをいかに育むか

第4章から第6章では、遊び場づくりの活動そのものについて述べてきたが、本章では、その遊び場を支える専門職としてのプレイワーカーの養成について述べる。

### 7.1 はびきのプレーパークへの筆者の参画

#### 7.1.1 プレーリーダーとして育成される

筆者がはびきのプレーパークにスタッフとして関わるようになったのは、高校卒業から大学入学時の2007年である。大学でこども学を学ぶと知った代表のT.Sが、筆者の母を通じて、プレーパークを続けていることを知らせてくれ、誘ってくれたのがきっかけである。

当時は、スポーツ公園でぷちパークと春休み・夏休みの連続開催をしていた頃である。筆者が久しぶりに参加したのは、2007年2月、高校3年生の終わりのぷちパークのときであった。

筆者は、子どもの頃から小さい子どもが好きで、よく後をつけて一緒に遊んでいた。ぷちパークでも同じように、小さい子が何をするのか観察しながら一緒に遊んでいた。

大学に入学すると、授業でぷちパークに行けない日が続いたが、夏休みの連続開催時に久しぶりに行くと、日々、大学で学ぶ子どもの成長・発達が見られることが楽しくて仕方がなかった。今、この子は1語文から2語文へと話せる言葉が豊かになっているところであるとか、イヤイヤ期は自我の芽生えだから、大事な主張をしているところだとか、そういったことを楽しんで観察していた。1年次の後期は金曜日に授業を入れないように時間割を組んで、毎週のようにぷちパークに通うようになっていた。

スポーツ公園のビオトープには、小さなせせらぎがあつて、そこから池に水が流れ込むようになっている。池の部分は深さがあるが、せせらぎ部分は浅く、ぷちパークに来て子どもたちもよく入って水遊びを楽しんでいた。また、池には飛び石がいくつかあり、小学生くらいの子どものなら、それを渡ることができた。そこから池の中を観察できるようになっていたのである。

ある日、飛び石を土台に、木製のすのこを渡したような簡単な橋がかかっている。より小さい子どもも渡れるようになっていた。筆者は、「これで小さい子も、わざわざお母さんと呼ばなくてもいいし、池の周りをぐるっと遠回りしなくてもよくなった。」と肯定的に捉えていた。

しばらくすると、2歳にならないくらいの子がその木の橋の上で池の中を観察しているのをT.Sが近くでじっと観察しているのに気がついた。筆者も近づいていった。その後、子どもは橋を渡って別の場所に行った。

子どもが池から離れたのを確認してから、T.Sに「ここね、別に深くないし、こんな子でも渡っちゃえるんだけど、この子ぐらいだと頭が重いから乗り出したときにゴロンって落ちちゃうのよね。落ちるだけなら大したことないんだけど、水を飲んで肺に入っちゃうと大変だからね、近くで見てたのよー。でね、この橋なんだけど、なくしちゃった方がいいかなと思ってんだけどね。なくてもある程度の年齢の子は渡れるし、渡れない子はぐるーって回り道したらいいし。(ここでちょうど回り道をした子がいた。)ほらね。どうしても渡りたいときはお母さん呼んで渡してもらえばいいし。どう思う?」と聞かれた。どう思うと言われても、筆者にはそのような視点は全くなく、「それでいいと思うけど。」と答えた。

思い返してみれば、これが遊び場をデザインする、プレーリーダーとしての視点を授けられた最初のことだった。

冒険遊び場では、使用禁止にはしないが、子どもの発達に応じて使える年齢を制限する工夫を行うことがある。例えば、高いところに登るためのはしごを、わざと一番下の段を外して高くしておいて、足が届かない年齢の子が自分で登れないようにするといったことがある。そうすることで、ある程度の年齢以上の、落下の危険が少ない子どもだけが登ることができるようにして、大きな事故を防ぐ狙いがある。それまで、難易度を変えることで使える子どもをふるいにかけるといった視点のなかった筆者にとって、これは目から鱗の話であった。

それからというもの、同じようにロープのブランコをかけるとき、工具を置くときなどに、どのくらいの高さにするのがいいだろうか、どこに置けばいいだろうかと、T.Sはじめ、スタッフ皆で相談しながら決めるときに、これで危険をコントロールしようとしているのだと知り、自らも工夫するようになった。

このように、筆者は現場で子どもの様子を見ながら、プレーリーダーとしての研修をインフォーマルな形で受けていた。プレーリーダーとして、子どもの遊びをどう捉えるべきか、危険をどう考えるかといった視点は、子どもの頃に参加者として遊びに行っていた頃には持ち得なかった視点であった。この視点を与えられたときから、筆者は参加者側からスタッフ側へと本質的に変化したのである。遊び観と危険についての考え方は、冒険遊び

場のプレーリーダーとして初期に学ぶべき項目であった。

### 7.1.2 大学での学びを現場に持ち込む

大学での座学の学びと現場での学びを重ねていた筆者であるが、2008年11月に大学の授業で行われた「遊びって何？ワークショップ」を体験して、その体験をはびきのプレーパークのスタッフと共有したいと感じ、プレーパークの会議の際に実践することになった。これは、参加者の経験した遊びをプレインストーミング形式で付箋に出して行って、それをKJ法で分類し、遊びという概念を捉え直すというワークショップであった。大学で参加したときには、参加者の出していた具体的な遊びの事例から、遊びという抽象概念を考えることができるとてもおもしろいと感じたのだが、自分がファシリテーターとしてワークショップを行ってみると、「で、結論は？」「何が言いたいのかよくわからない」と言われてしまうお粗末なものであった。筆者にとって、これが初めて、ファシリテーターを務めた機会であった。その後、はびきのプレーパークでも、それ以外の場でもファシリテーションを学ぶ機会、実際にファシリテーターを務める機会に恵まれ、少しずつ腕を磨いている。

翌2009年の1月に、授業でミニ・ミュンヘンとこれを模倣したミニいちかわの映像を見る機会があった。ミニ・ミュンヘンとは、ドイツのミュンヘン市で2年に1度行われている、子どもがまちづくりを体験するイベントである。これをぜひやってみようと思い、どうすれば実現できるのか具体的な見通しを持たないままに、ぷちパーク開催中の公園にノートPCを持ち込んでスタッフや遊びに来ていた親に見せてまわった。これは、2009年6月から、羽曳が丘小学校の土曜子どもクラブ<sup>26</sup>のなかで「はび・たうん」として実現し、4年間にわたって実施した。この実現は筆者にとって、やりたいと思ったことを言ってみたら実現に向かうことがある、という自信に繋がった。

このように、筆者は企画提案とその実現によって、自信を得ていた。これは、提案ができるというはびきのプレーパークの素地が生んだものであった。頭ごなしに否定されない環境は、子どもに対してももちろん必要であるが、同じように大人にとっても必要である。大人も提案できる環境があってこそ、子どもの意見も受け止められる

---

<sup>26</sup>土曜子どもクラブは、2002年の学校完全週5日制の導入と同時に始まった事業で、当初羽曳が丘小学校では育成協の運営で宇宙ステーションの交信（2004年7月に実現）を目指した英語学習を行っていたが、2004年からは、月に1回程度の遊びを通じた居場所づくりを行っている。この「はび・たうん」の取り組みは2009年～2012年に実施したが、スタッフの負担が大きすぎたために、2013年からはS大学のサークル「わくわくサタデー」に運営を依頼し、レクリエーション活動が行われている。

素地が生まれるからである。

### 7.1.3 スポーツ公園再開発の動き

筆者が大学に入学した頃から、はびきのプレーパークの会議の議題には常に「スポーツ公園の再開発について」という項目が挙がっていた。筆者は当初会議に参加していなかったこともあり、議事録だけを受け取って読んでいたが、さほど興味をひかれることはなかった。再度、当時の議事録を開くと、住民説明会に参加したスタッフや、当時公園を管理していた NPO 法人 E&L からの情報などが載っていて、スタッフ間で情報共有をしながら動き方を探ろうとしていたことが伺える。

スポーツ公園は、開園の 2005 年当初から 5 年間の暫定利用ということになっており、大型スポーツ施設としての再開発が予定されていたが、大阪府・羽曳野市の財政状況の悪化から、公園として維持するのではなく、北半分を住宅地として売出し、南半分をスポーツ施設として民間に売却することを早期に検討したいということであった。(2008 年 3 月時点。) 住民からは、公園として維持してほしいという旨の要望が多数あったが、財政状況から考えて、公園としてこのまま維持することは難しいという回答であった。このとき、方々から賛否いろいろな意見が出てきては困るという E&L の意向で、窓口が E&L に一本化されることとなった。

2009 年 10 月に開発の具体的な図面が公表された。このときには住民の要望を受けて、南半分のスポーツ施設が市営のグラウンド・ゴルフ場とビオトープ公園として整備されるという方向に変わり、北半分は当初の予定通り、住宅地として売却されることとなっていた。その図面を見て、はびきのプレーパークのスタッフの間では、落胆の声が多かった。筆者も、今まで何とも思っていなかったのが、図面ではっきりと小さな公園が出てきた途端に、その小ささに驚き、ショックを受けた。

ちょうど同じ頃、大学のゼミでは大学の近くに新しくできた住宅地での遊び場づくり活動「YY プレイパーク」を行っていた<sup>27</sup>。YY プレイパークは、新しくできた住宅地で新しく出会う住民がコミュニティをつくっていく過程を、遊び場づくりの活動を通して支援しようというものである。ここも、さらに宅地を広げていく計画で、新しく建てられる公民館についての住民説明会の横で子ども向けの遊び場を開くなど、筆者にとっても地域住民

---

<sup>27</sup> YY プレイパークは、京田辺市にある住宅地「同志社山手」で実施した遊び場である。2009 年 7 月から 2017 年 3 月まで、同志社女子大学現代社会学部現代こども学科笠間ゼミで実施した。

の参画について考える機会になった。この開発計画の中心になっていた、UR 都市機構の担当者には、YY プレイパークの活動支援とともに、住宅地の開発についての専門知識を教えてもらうなど、大変世話になった。担当者の「かつては、家売るのが我々の仕事だったが、今は、そこでの暮らしや将来についても住民さんと一緒に考えていかないと家が売れない時代になった。」という話はとても心に残るものであった。

スポーツ公園では、南河内の自然環境の専門家である福田裕<sup>28</sup>に公園の植物の観察会を開いてもらったり、近隣の古市古墳群をはじめとする豊かな自然環境について話してもらったりした。また、筆者も何かできないかと、当時指導教員であった笠間浩幸教授をスポーツ公園に招き、スタッフとともに、現状と新しい公園の計画地を見てもらうなどした。

それから、NPO 法人 E&L と意見交換を重ね、子どもの遊び環境が乏しいことを訴えた。高齢者が中心の団体であるため、子どもの頃にどんなことをして遊んでいたか、そこにどんな豊かな自然環境があったかを思い出してもらうワークショップを実施したり、今の子どもたちはさまざまな規制のなかで遊んでいることを伝えたりした。

プレーパークのスタッフ会議でも、この状況をなんとか打開する方法はないのか、手探りがつづいた。開発そのものの中止は絶望的となったとき、スタッフの一人が「この法面部分はどうなるんですかねえ？芝すべりができたらおもしろいと思うんですけど。」と発言した。この発言から、会議は「図面からいかにはみ出して遊べる余地をつくるか」という方向に変わっていった。

また、この問題はただ単に遊び場に来ている人に遊びの重要性を訴えるだけでは解決しないのだと気づき、日々、プレーパークの情報を広く社会に発信していく必要性を感じた。そこで、はびきのプレーパークのブログを開設することにした。

結局、新しい公園の詳細な計画は決まらないまま、2010 年 3 月末に、スポーツ公園は閉園となった。閉園が明らかになり他の団体が使わなくなってから、プレーパークだけでのびのびとスポーツ公園全体を使って遊んでいた時期があった。それまで、他の団体のことも考えて比較的丁寧に使っていたのだが、秘密基地をつくったり、あちこちに穴を掘ったりしていた。2010 年 3 月末に実施した春休みのプレーパークでは、小山からビオトープ池へウォータースライダーをつくって滑り落ちるなど、最後の最後まで遊び尽くした。

遊び尽くした後、ふと誰もいなくなった公園を見渡すと涙があふれてきた。どうして、

---

<sup>28</sup>福田裕は、大阪府自然環境保全指導員として、スポーツ公園の自然環境について調査し、この環境を残すべきとの趣旨の報告書を出していた人物である。



この環境を残せなかったのか。これからここで育っていく子どもたちはどこで遊ぶんだろう。他の公園では秘密基地なんてつくれやしないじゃないか。私は、今まで3年間も大学で一体何を学んで来たんだろう。悔しくて、惨めで、たまらなかった。

無くなる風景は一番美しいって母の高校時代の先生が言ってたらしいけど、  
無くなると思うと、こんないいところは他にないって気持ちが強くなる。  
何でこんなに市民が無力なんやろう。

無くなる前に考える余地を与えないところが何とも言えない無力感を増大させる。  
事後報告は市民が市民として活動することを阻害するんやから、  
それは行政の進むべき方向から逆行してるし、  
それではいつまで経っても何にも変わらんよなあって思う。  
こうやって行政のすることがどんどん信頼出来なくなっていく。  
でも、行政に頼ってもしょうがないと思ってあきらめるのはちょっと違う気がする。  
半ばあきらめ、半ば地味なことを続けていくのがプレーパーク流。  
最悪を想定しながら進む方向を模索していかないと。

(2010年3月31日の筆者の日記より。)

はびきのプレーパークの活動拠点は別の公園に移ることになるが、その後も新しい公園の計画が更新される度に、少しでも子どもが遊びやすい公園になるようにと NPO 法人 E&L に要望を出した。

2011年2月 E&L に対して新ビオトープ公園についての要望を提出（最終）、2013年に新ビオトープ公園が開園した。

このように、スポーツ公園再開発に対して、さまざまな策を講じてみたが、再開発そのものを止めることはできなかった。しかし、新ビオトープ公園は再び E&L が管理できることになり、住民主体の運営は残されることとなった。また、はびきのプレーパークから出した要望の一つである親水公園の考えは、夏休みにグラウンド・ゴルフ場の一部を親水公園として開放する取り組みにつながったのである。

#### 7.1.4 世界を広げにでかけていく

##### 7.1.4.1 IPA 日本支部のイベントへの参加

2009 年 3 月に「大村璋子さんと子どもの遊び場づくりの 35 年」が大学で開かれることを知り参加した。この会は、2008 年 12 月に亡くなった大村璋子さんの追悼の会として IPA 日本支部の主催で開催された。第一部は大村璋子さんの足跡をたどる映像の上映、第二部は生前交流のあった人からのメッセージで構成され、間に 30 分間という長めの休憩が取られていた。大村璋子さんについて筆者が知ったのはこのときが初めてで、生前会えなかったことが今となっては悔やまれる。この開催は大学で案内があったのもあるが、T.S から誘いを受けて参加してみようと思ったのが大きな動機であった。IPA や日本冒険遊び場づくり協会のことは、大学に入学した頃から T.S に聞いて知っていたが、そこに参加したのはこれが初めてであった。T.S に大村璋子さんのことを紹介してもらい、T.S が知っている参加者を紹介してもらい、30 分の休憩時間もあったという間であった。これをきっかけに、時折 IPA や冒険遊び場づくり協会のイベントに参加したり、情報を集めたりするようになった。

##### 7.1.4.2 冒険遊び場づくり全国研究集会への参加

3 年に 1 度開かれていた、冒険遊び場づくり全国研究集会に初めて参加したのは、2010 年 10 月に横浜で開催された第 5 回であった（特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 2011）。これは、冒険遊び場づくりに関わる人々が全国から集まり、日頃の実践知を共有したり、交流したりする大きな機会である。筆者は 10 月 29 日のオプション企画であるプレーパークツアーから参加し、30 日と 31 日は、全体会と分科会「冒険遊び場づくり活動でどうやって稼ぐ!？」と「子ども政策と冒険遊び場」に参加した。また、30 日と 31 日は、T.S と Y.X も参加し、3 人でそれぞれ別の分科会に参加して、後にはびきのプレーパークの会議で分科会の内容共有を行っている。プログラムされていたものはそれぞれに学びがあり、おもしろかったのだが、それよりも筆者の印象に残っているのは、夜中の語らいや、合間の休憩時間の交流であった。

プレーパークツアーでは、羽根木プレーパーク（URL31）とのざわテットーひろば（URL32）を見学した。羽根木プレーパークは、プレーパークせたがや（URL33）が運営する常設の冒険遊び場で、現在も続く日本で最も歴史のある遊び場である。日本で最も有名な冒険遊び場であることから、新しく冒険遊び場づくり活動を始めたい人や、行政や

企業の視察まで年中見学者が絶えないそうだ。子どもたちの作りかけの建築物があり、遊具等も全てスタッフと子どもたちで自作しているのを見て、「昨日の続きができる」常設の遊び場へのあこがれを持つようになった。

次に訪れたのざわテットーひろばは、NPO 法人野沢 3 丁目遊び場づくりの会が運営する常設の冒険遊び場で、乳幼児親子を主な対象としていることに大きな特徴がある。住宅街の中にある家と庭といった雰囲気、敷地面積は決して広いとはいえない。小さい子どもを対象にしているため、小さな椅子やテーブルが置かれていて、なんともかわいらしい空間である。「みどりのやね」という室内スペースには、日本冒険遊び場づくり協会の事務局も入っている。ここでは、スタッフ会議の内容を記録した模造紙をみどりのやねの壁に貼っていて、スタッフでない人もその内容が見られるようになっている。そうして、だんだんと子どもを連れてきた親をスタッフに巻き込んでいく工夫をしているとのことだった。これもまた、常設だからこそできる工夫だと筆者は思った。開催時のみ遊具を出して、毎回終わったら片付けるという環境では、会議録を掲示しておけるスペースも、人的余裕もない。工夫するとして、会議の内容に参加している親に伝えることくらいだと感じたのである。その後も、ここの「おうち」のような空間が気に入り、東京に用事のあるときには度々訪れるようになった。

分科会「冒険遊び場づくり活動でどうやって稼ぐ!？」では、静岡県で冒険遊び場たごっこパークを運営する渡部達也の事例紹介が興味深かった。渡部は静岡県庁に勤めていたが、その安定した生活を捨て、冒険遊び場づくり等を行う NPO 法人ゆめ・まち・ねっと (URL34) の活動に専念している人である。多くの NPO や市民活動が助成金や補助金に頼るなか、寄付金や講演料等も大きな柱としてその活動を支えている。「行政が動かないと、常設の冒険遊び場なんてどうせ無理」と考えていた筆者にとって、とても刺激的な内容であった。

翌日の分科会、「子ども政策と冒険遊び場」では、「子ども・子育て新システム」(2013 年に「子ども・子育て支援新制度」としてスタート)について学んだ。大きくは、幼稚園と保育所の制度をこども園として統合しようとする試みであるが、この政策をきちんと理解して、冒険遊び場もこの動きに関わっていくべきではないかという内容であった。講師の一人である松田妙子の「私は普通のお母ちゃんだった。でも、普通のお母ちゃんをしてられないくらい、子育て環境は限界にきている。」という話が印象的であった。いつか、誰かがなんとかしてくれるのではなく、今日・明日から、私がなんとかするのだという姿勢

を持たなければ、世の中は変えられないという訴えが心に響いた。

この集会で、筆者は草の根の市民活動が子どもの遊び環境を変えうると学んだのである。

#### 7.1.4.3 N遊S編集委員になる

集会初の試みとして、「N遊S<sup>にゆうす</sup>壁新聞」（特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 2011：62）というものがあつた。会場の一角にパーテーションを置き、そこに参加者が自由に絵や呟きを貼っていくというものであつた。当時は冒険遊び場の関係者のなかでも Twitter が流行しており、全国集会はオンラインで交流している人と初めて対面で出会える機会でもあつた。壁新聞はその Twitter を壁に再現しようとしたものでもあり、投稿方法は、アナログに紙に書いて貼っても、Twitter でハッシュタグをつけてつぶやいても、どちらでもよかった。筆者も Twitter を通じて知り合った会報誌「N遊S」の編集委員から、この壁新聞の取り組みを聞いており、当日「あ、壁新聞スタッフよろしく！」と突然言われ、戸惑いながらも楽しくその役割を担った。その後、これをきっかけに筆者は日本冒険遊び場づくり協会に入会し、N遊S編集委員を務めることになる。

N遊Sでは、会員参画の編集を掲げて活動しており、ライターやデザイナーを本業とする人も編集委員を務めていた。また、東京を中心に、各地に編集委員がいることで、全国の情報をいち早く知ることができたり、編集前の原稿を読んだりすることもできたため、紙面の都合でカットされる部分も読めるという特権があつた。現在ほど SNS が普及していなかった当時、紙面に載らない情報を知る機会は滅多になく、この情報を得ることができたのは、筆者にとって楽しみであつた。筆者は主に全体の進捗管理を担当し、時折、IPA 日本支部との橋渡しをする役割を担っている。

このように、筆者は N遊S の編集を通して、全国の冒険遊び場の現状や課題、そして将来展望について考え、議論する場を得たのである。

#### 7.1.4.4 IPA への参画

先述のとおり、筆者が IPA 日本支部のイベントに参加したのは、2009 年が最初であつた。その後、2011 年に入会、同年 7 月にイギリス・ウェールズで開催された IPA 世界大会に参加した。

ウェールズでの世界大会は、IPA 設立 50 周年の記念大会で、非常に盛りだくさんな内容であつた。日本からの参加者も 8 名と多く、分科会では別々のところに参加して休憩時

間に情報交換をしたりした。

東日本大震災の直後ということもあり、日本から来たと言うと、多くの人が地震と津波、そして原発事故の被害について尋ねてきた。会場を飾る旗を福島県の団体から集めて送り、子どもの遊ぶ権利を推進する団体に贈られるアワードを日本冒険遊び場づくり協会が受賞するなど、とりわけ日本に注目が集まる大会であった。

大会中は、休憩時間や、プログラムとして組まれた遊びの時間がふんだんにあり、我先にと遊び始める人々に圧倒されながら、筆者もいろいろな遊びを楽しんだ。

発表のなかに、道で遊ぶイベントを各地でコーディネートしている団体の発表があり、非常に刺激を受けた。これは、道路を一定時間封鎖して、子どもが道路にチョークで絵を描いたり、三輪車でレースをしたりしている横で大人はテーブルと椅子を出してお酒を楽しんでいるというものであった。子どもが遊ぶ様子を見ながら、大人同士がコミュニケーションを取ることで、コミュニティの関係性が豊かになるのである。これは日本にも持ち帰れるだろうと思い、帰国後の報告会等でも必ず話題にした。その後、この動きは日本でもさまざまな形で導入されている<sup>29</sup>。

そして何より、世界中で子どもの遊びのことを考えている人がこんなにも大勢いるのかと、驚かされ、勇気もらった。

これを大きなきっかけとして、翌 2012 年の IPA 日本支部の総会で運営委員となり、会員向けのニューズレター編集担当となった。

このように、筆者は IPA の活動を通して、世界と日本の子どもの遊びに関わる人々、情報の交流を促す役割を担っていくことになったのである。

#### 7.1.5 大学生を研修する

2014 年 3 月の春休みのプレーパークから、大学生の研修をすることとなった。研修を行うのは、春休みと夏休みのプレーパークの日に、開催が終わって片付けた後の 1 時間程度である。

研修の内容としては、道具の使い方などの技術的な内容も含まれるが、その多くを現場の振り返りと価値観の共有が占めている。

典型例としては、現場に入る前に、「ヒヤリとしたこと、ハッとしたことを覚えておいて

---

<sup>29</sup> 特に日本国内では、IPA 日本支部運営委員の嶋村仁志が代表を務める一般社団法人 TOKYO PLAY がコーディネートして「とうきょうご近所みちあそび」として都内各地で開催されている。

ください。」と前置きをしておいて、研修の時間に、講義も交えながら、危険だと思ったり、実際に怪我をしたりしたことを共有して、そこから危険と自由について話し合い、次の機会に活かすためにどうしたらいいかを考えることが多い。

この研修には、必ずしも正解があるわけではない。似たような事例が挙がっても、その時々でいろいろな結論が導き出される。毎年のように出てくるのが、Y.X 手製の木の車（複数台ある。）を坂から滑らそうとするが、スピードが出て危ないというもので、最終的に「木の車は出さない」と一律禁止にすることはまずないが、「誰か大人が車についておく」という解決方法や、「大きいものは坂の上に上げない。」と、大きさ別に管理をしようとするものなどがあった。

現場での経験が浅い大学生ほど、一律禁止にしたがる傾向がある。「ルールをきちんと決めてほしい」というのである。それが、経験を重ねれば重ねるほど、「遊びは生き物だから、なるべく禁止したりせずに、なるべく自由にできる方法を考えよう」と考えが変わってくる。この変化は、すぐには表れない。研修と、現場での経験を重ねることで、徐々に変わっていくのである。

このように、大学生の研修をするようになり、筆者は大学生にプレーパークで大切にしている遊び観や危険に対する考え方をどう伝えればよいのか試行錯誤を重ねた。筆者自身がそうであったように、視点のないまま漫然と経験を重ねても、大きな変化はない。視点を与え、大学生自身が現場を経験することによって、遊び観や危険に対する考え方は身についていくのである。

#### 7.1.6 大学生のペースに翻弄される

2012 年の夏から、大学生プレーリーダーの募集を近隣の S 大学と O 大学に出すようになった。大学の掲示板に募集案内を掲示してもらう方法に加えて、S 大学ではプレーパークに来ていた大学生たちがつくったサークル「すくすくはびきの<sup>30</sup>」とボランティア系クラブ・サークルにも個別に案内<sup>31</sup>してもらい、O 大学では以前から交流のあった教授に授業で案内してもらった<sup>32</sup>。

当初は個人の意思で参加してくれる大学生が多かったのだから、2016 年頃から S 大学の「ポコ・ア・ポコ」のメンバーが増えてきた。その後、月曜ポコ・ア・ポコの家を協働で

<sup>30</sup> S 大学「すくすくはびきの」は 2016 年 3 月に廃部。

<sup>31</sup> 2016 年 4 月からは、大学掲示板に掲示と、ポコ・ア・ポコのみ声かけ。

<sup>32</sup> O 大学はボランティア専用の窓口「V-Station」ができたため、2019 年春から窓口を移行した。

運営していくことから、このサークルとの関わりが強くなっていく。

2018年3月の春休みのプレーパークでは、大学生が毎日15人ずつ参加することになった。内訳はポコ・ア・ポコのメンバーが10人ほど、O大学のメンバーが5人ほどであった。大学生が多すぎることは事前に予測できたため、ウォータースライダーと木工と研修の3つに当日朝分かれてもらうことにした。大学生は、1日のみ参加の人から3日間参加する人までさまざまである。3日間の日程の午前か午後、6回の研修のタイミングを設けて、どこか都合のよい時間に研修に参加してもらうことにした。このときは、公園の桜の木の下にブルーシートを広げて、現場を見ながら研修を行った。そのため、現場の状況をふまえての研修ができ、筆者もその場に集まったメンバーに合わせて研修内容を柔軟にアレンジすることができた。研修としての手応えはあったものの、筆者はほとんど子どもの中に入ることができず、子どもの様子がよくわからないままであった。

2018年8月の夏休みのプレーパークもまた、ポコ・ア・ポコのメンバーが多かった。大学生たちもプレーパークをととても楽しみにしてくれていて、参加しやすいようにと、合宿の行程の中にプレーパークを入れて、参加したい人はプレーパークに参加するように予定を組んでいたようである。これに筆者は嫌な予感がしていた。月曜ポコ・ア・ポコの家で毎週のように会っているメンバーでもあるため、一人ひとりの性格なども知っている。大学生のサークルの楽しい雰囲気に来て、プレーパークを大学生が楽しんで帰っていくのではないかという予感がしたのである。そして、筆者の嫌な予感の的中してしまった。

夏休みのプレーパークは午前中で終了し、片付けてから簡単にふりかえりをして、昼食を取って、その後に研修という流れである。その日も、片付けが終わってふりかえりの後、会場の北公園の隣にある集会所で昼食を取る予定だった。そのとき、一人の大学生がコンビニに行く許可を筆者に求めてきた。筆者はこれを許可した。すると、大学生2人が連れ立って、徒歩5分ほどのところにあるコンビニに歩いていった。待っていても仕方がないので、他のメンバーで昼食を取った。しかし、食べ終わってもまだ2人は戻ってこない。心配していると、2人は戻ってきた。「遅かったねー。」と筆者は声をかけた。1人が「すみません。」と謝る。そして、2人も昼食を取り、その後研修を始めた。

研修の参加は任意なので、昼食を取らずに帰る人もいる。この日はポコ・ア・ポコのメンバー5人と、O大学のメンバー1人が研修に参加した。いつものように、ふりかえりを出た問題点をおさらいし、次の日にどうするかを考える。何回も参加している人にはお決まりのパターンとあって、慣れたものである。この日は、ウォータースライダーにを使って

いるホースの水勢が弱いという問題が大学生から出され、それについて話し合っていた。これも毎年出てくる問題である。水の勢いが強い方が速く滑ることができる。逆に、水勢が弱いと簡単には滑ることができない。滑る技術のある人だけが滑れるのである。大学生はたいていサービス精神旺盛なので、「もっと水を出してあげて、もっと滑りやすくしてあげたい。」と思うのである。その気持ちは筆者も理解できる。そのため、どうすれば、水勢を強くできるかということに議論が向きがちである。これは過去にもいろいろ試して、ホースを2本にしてみたりもしたのだが、少しましになるだけであまり変化はなかった。筆者の狙いとしては、子どもにいかにしてウォータースライダーを滑る技術をもってもらうかという点について議論を深めてほしいし、滑れない子は滑れなくてもいいという視点を持ってほしいのである。しかし、この日は昨年のようにホースを2本つなげればいいと短絡的な話に持っていかれてしまい、筆者は返す言葉がなかった。そのままサークルの話になってしまったので、O大学の大学生に謝罪し、この日の研修は打ち切った。筆者自身にもうリカバリーする気力は残っていなかった。

9月のはびきのプレーパークの会議では、毎年夏休みのプレーパークのふりかえりの時間を取っている。この年はスタッフからも大学生の行動に疑問の声があがった。他にも、以前は大学生とスタッフがお互いにコミュニケーションを取れていたが、今年は関わりがなかったという話や、人数が多すぎて名前を覚えられないという話、さらに、「学生さんが多いとこっちも甘えが出ちゃって、お任せしとけば大丈夫って思ってしまったのかも。」と、スタッフ側の問題点も否めないという意見が出た。

その上で、それでも大学生に頼らないと準備と片づけが大変なので、人手として大学生は必要であること、せつかくの機会なので、大学生の研修は今後も継続させたいということが確認された。スタッフ側のスタンスとして、大学生に頼りすぎると自分たちがしたいことを見失うので、自分たちがしたいことを中心にして、大学生に手伝ってもらようにすること、手伝ってもらうにあたって伝えておきたいことはきちんと伝えることを確認した。

2019年3月の春休みのプレーパークでは、大学生の募集を各大学1日あたり5人までに制限することにした。また、これまでのS大学とO大学に加えて、K大学とG大学にも募集案内を出すことにした。人数が多すぎるのを防ぐ狙いと、多様性を担保するねらいからである。現在のところ、以前から募集している2大学以外からの応募はないものの、募集は継続していきたいと考えている。



このように、スタッフの不足から募集するようになった大学生ボランティアであるが、あくまで主体をはびきのプレーパークで持っておき、大学生は補助的役割を担ってもらうようにすることが重要である。伝えておきたい遊び観や危険に対する考え方などは、きちんと伝え、その上で、子どもとの関わりを自由な雰囲気の中で持ってもらおう。こうして、研修と遊び場での実践を繰り返すことで、大学生がよりプレーリーダーらしく場をつくっていく仲間になっていくのである。

## 7.2 あそびのたね

### 7.2.1 2018 年度

#### 7.2.1.1 開催に至るまで

2018 年の 10 月から、「あそびのたね」という試みを始めた。

NPO 法人プレーパークせたがやでプレイワーカーとして勤務してきた「みなみ」が大阪市西成区での冒険遊び場づくり活動「にしなりジャガピーパーク」(URL35)<sup>33</sup>に加わったのが 2014 年、そこから関西での冒険遊び場づくりに関わるメンバーで、プレイワーカーの研修や現場の情報交換が活発になっていた。

NPO 法人プレーパークせたがやは東京都世田谷区で、2.2.4 で述べた羽根木プレーパークを含む 4 つの常設のプレーパークと、移動型のプレーカー活動を行っている、日本では冒険遊び場づくりのパイオニアであり、メッカ的存在である。また、首都圏では常設の冒険遊び場が多く、プレーリーダー／プレイワーカーとして勤務している人も多いため、その交流も盛んに行われている。一方関西では、常設の冒険遊び場が多くなく、ボランティアベースで活動している人が多いため、活動に関わる人同士の交流がないわけではないが、首都圏に比べると圧倒的に少なく、遊び場の質の向上を目指したものというよりは、私的な交流にとどまることが多い。

みなみによるイギリス・スタディツアー (URL36) の報告会を兼ねた集まりのあと、帰ってから T.S がみなみをプレイワーカーとして羽曳野に招聘できないかと提案した。プレイワーカーと呼ぶということは、謝礼が発生するということである。はびきのプレーパークにその財源はなく、今まで払ってこなかった謝礼を支払ってまでプレイワーカーを招聘することには抵抗のあるスタッフも多いことが予想された。それならばと、T.S と U.T、

---

<sup>33</sup> にしなりジャガピーパークという、大阪市の事業で、廃校になった小学校と幼稚園を冒険遊び場に行っている。

筆者の 3 人で、「はびきのプレーパーク・あそびのたね特別委員会」をつくり、独自に助成金を申請して、はびきのプレーパーク本体とは別会計で活動することにした。

これらの準備を整えた上で、みなみにこの試みを依頼した。みなみは快諾してくれたが、「プレイヤーが全部やってくれるとは思わないでね。もちろんできることはやるけれど、はびきのプレーパークの人たちがやりたいことの手助けをするだけだからね。」と念押しされた。

活動を始めるにあたって、羽曳野市内の公園を始めとする使えそうな場所を回ることにした。羽曳が丘だけではなく、別の地域にも遊びの種を蒔きにいかうと考えてのことである。

さまざまな場所を見て回ったが、羽曳野市のほぼ中央にあり、車でも公共交通機関でもアクセスできる峰塚公園を使うことにした。この公園は、2008 年に再整備され、ゾーニングの行き届いた広い公園である。ボール遊びなどができる広いグラウンド部分（文化イベント広場ゾーン）と、スケートボードやストリートダンスをする中高生がよく見られるエリア（モニュメントゾーン）、横穴式石室に入ることのできる古墳を含んだ森のエリア（郷土の森ゾーン）、そして、幼児～小学生が遊べる遊具を含むエリア（管理施設ゾーン）である。筆者らは、遊具のエリアで活動することにした。他の場所は、子ども同士で遊ぶエリアで、大人が入ると遊びの世界の邪魔になると考えたからである。

開催日時は、2018 年 10 月 8 日（月・祝）、11 月 11 日（日）、11 月 25 日（日）、12 月 9 日（日）の 10 時～15 時、10 月 18 日（木）、11 月 29 日（木）の 14 時 30 分～16 時 30 分とした。日曜日と祝日は、終日遊べるように、木曜日は放課後の時間帯に遊べるように時間を設定した。

#### 7.2.1.2 第 1 回 基本の場のデザインをつくる

初めての開催は、2018 年 10 月 8 日（月・祝）。まだ暑さの残る日であった。熱中症の予防を考えて、公園と隣接する中学校との法面部分の木陰を拠点にすることにした（図 5）。

シャボン玉と卓球をエリアの入口付近に、隣の草原にはダンボール、そして、斜面を上った木陰にはクラフト材料を出していた。シャボン玉と卓球を、呼び水になるように遊歩道から見えるところに置くというのは、全員一致した考えであった。クラフトをどこに出すかというのは迷いがあった。熱中症のことを考えると木陰に出したいが、木陰だとどうしても他のものと離れてしまい、子どもが興味に合わせて遊びを選び取ることを妨げてし

まうからである。しかし、命には変えられない。木陰にクラフトを出すことにした。



図 5 あそびのたね配置図

シャボン玉は、市販の輪を持って振るものが難易度別に 2 種類、棒に毛糸の輪を結んだ少し難しいものを 1 種類の合計 3 種類用意した。シャボン玉をつくっていると、どんどん子どもが近寄ってくる。呼び水としての効果は絶大であった。まずは、他の人がつくったシャボン玉を壊す遊び、続いて、自分でつくってみる遊びが始まる。この順序は年齢問わず、あまり変わらないのだが、幼児は市販の輪でいつまでも遊ぶが、小学生にもなると市販の輪ではすぐに飽きてしまう。そこで、毛糸の輪の登場である。この毛糸の輪は、コツを掴むまで少し時間がかかるので、大人でもやり始めるとしばらく熱中している人が多い。道具の貸し借りを含めて、シャボン玉だけでもかなりの交流が生まれる。

シャボン玉のすぐ隣の卓球は、ベニヤ板に脚をつけただけの簡単なものであるが、ラケ

ットを見て、卓球を見たことのある人はだれでも、少しやってみようとする。小さくて台に手の届かない年齢の子も、他の人がやっているのを見ると自分にもできるのではないかと勘違いをしてラケットでピンポン玉を打とうとする。しかし、思うようにはいかず、すぐに諦めることが多い。卓球は、小学校高学年以上の子どもに人気があり、グループでやってきて少しの間ラリーを楽しむケースが多かった。

春休みのプレーパークでダンボールを出す際には、ダンボールで遊びなれている子どもが多いので、ダンボールを山にして置いておけば、自然発生的に家や滑り台などができていく。しかし今回は慣れている子ばかりではないので、置いておくだけでは誰も触ろうとしなかった。スタッフ側も暑くてダンボールを出している日向にはなるべく出たくなかったこともあり、しばらく放置されていた。だいぶ経ってから、U.T がトンネルを作り始めると、子どもが何をするのかと寄ってきた。

クラフトは、近所でアトリエを主宰している人にもらった木の実など、材料が充実していて、母親たちに人気であった。筆者はこのクラフトのところを中心にしながら、参考にしてもらうつもりで作品を作りながら、声掛けをしていた。クラフトも、物のやりとりを通して参加者同士が交流しやすく、そこから子どもの年齢を聞きあう様子などが見られた。

この日の振り返りで、ビー玉を転がす遊具などがあると、小さい子が一人で長時間できるという話になった。はびきのプレーパークで持っているスマートボールもあるが、以前そうめんを流していた竹の樋を使えないかと筆者が提案し、玉転がしの装置が採用されることになった。

こうして、遊び場の基本的なデザインが決まり、参加者への活動紹介を行うことができたのである。

#### 7.2.1.3 第2回 どんぐりを転がす

2 回目は、10 月 18 日（木）の午後の開催で、平日だったためか、公園全体の人の数が少なかった。前回より時間が短いため、ダンボールは出さずに、シャボン玉、卓球、クラフト、そして玉転がしを出した。

前回同様、シャボン玉や卓球は呼び水として機能した。しかし、今回は来た子どもの年齢層が低かったため、卓球はほとんど触ってみるだけで、ラリーにはならなかった。シャボン玉も、一番難易度の低いものが人気で、子ども同士で取り合いになっていた。同じような年齢の子どもが集まると、同じようなことをしたがるため、物の取り合いは多くなる。

それもまた経験のうちと捉えて見守るが、親はどうしてもそこに介入しようとする。そんな親にクラフトをしないかと声をかけて引き離すと、子どもたち同士の世界になる。そういう親（特に母親）の目を逸らすときに、クラフトはとても便利なコンテンツである。

親がクラフトに熱中して、完成度の高い作品を作っていると、子どもも真似をしている。いろいろなものを作り始める。この日も、A.A が、ミニチュアの遊具を作っていた。この親子は、実は落とした自転車の鍵を探しに來ただけなのだが、最後の片付けまで手伝ってくれた。

今回から出した玉転がしは、案の定、小さい子が一人でもできて、転がしては拾い、また転がすということを繰り返していた。峰塚公園には、どんぐりのなる木がたくさんあり、中学校との法面部分の木陰をつくっている木もどんぐりのなる木である。玉転がしは、ビー玉など球体のものを使ってもいいのだが、ビー玉を使うと失くしてしまうのが惜しく、もったいないと感じる。その分、どんぐりだと、そこら中に落ちているので、拾いたい放題、落としたい放題である。どんぐりを拾い集めて、どんどん流して、また拾いに行っては流す。いつの間にか流れ作業になっていくのだが、小さい子は、その繰り返しをしばらく楽しんでいた。

このように、玉転がしはまだ工夫の余地は大きいものの、ひとまず継続して出していくことになった。

#### 7.2.1.4 第3回 プレイワーカーの力を感じる

3 回目は、11 月 11 日（日）、たまたま同じ峰塚公園で開催されていた「まちまるしえ」（URL37）の来場者が多く、公園全体が賑わっていた。

まちまるしえの行き帰りに足を止めていく人が多く、クラフトのコーナーでは、「これってタダ？」「おいくらですか？」という問いかけを何度も聞いた。遊びが商品として消費されていることを再認識した場面であった。

ダンボールは、やはり置いておくだけでは誰も使おうとはしなかった。家を作り始めると、真似して他の人も作り始める。筆者がふと見ると、1 軒の家に大きく「田中さんち」と書いてあった。筆者はこれをつくった子どもが田中という姓なのかと思っていたら違っていた。後から聞くと、みなみが家の壁に窓のつもり田の字を書くと、1 年生の子どもが「田んぼの田でしょ？」と言った。その発想をおもしろいと受け止めたみなみが「田中さんち」にしたということだった。筆者だったらどう受け止めただろうか。「窓のつもりやっ

てんけど、田にも見えるなあ」と返しただろう。どう考えても、「田中さんち」にするという発想を筆者は持ち合わせてはいない。プレイワーカーとしての経験値の差でもあるが、子どもの言うことをおもしろがる心の違い、センスの違いでもあると感じた。

この日は、台風の被害で製品として売れなくなったもらい物のダンボール板（畳ほどの大きさ）を使うために、絵の具も用意していた。絵の具を混ぜていって、色の変化を楽しむ子ども、刷毛でひたすらダンボールを1色に塗り上げていく子ども、絵をかいていく子どもなどさまざまだった。

大きな家が1軒あり、誰でもそこに色が塗れるようになっていた。そこに、みなみが落ち葉を貼りつけ始めると、子どもも真似をして落ち葉を拾ってくる。どんどん赤や黄色の落ち葉で壁が装飾され「秋の家」（子どもの発言）ができた。わざとらしくなく、自然にあるものを使うセンスの良さもまた、プレイワーカーの力だと感じた瞬間であった。

このように、子どもの発想を面白い姿勢と自然素材をわざとらしくなく使うセンスによって、子どもの創造力はさらなる広がりを見せるのである。

#### 7.2.1.5 第4回 小道具を活かす

4回目は11月25日（日）、ぽかぽかと陽の当たる日であった。

前回来ていた男の子2人のきょうだいB.AとB.Bが、色を塗ったダンボールを切っては組み立てて、家を作っていた。B.Aがずっと偉そうな口調でB.Bに指示を出しているので、「王様みたいやな」と言っていたら、みなみがダンボールで王冠を作り始めた。その王冠を被ったB.Aは得意げな顔で弟にそれを自慢する。B.Bもつくってほしいとみなみにせがみ、お揃いの王冠を作ってもらっていた。王冠を被ると、二人は探検に出かけると言い出した。さすがに二人だけで送り出すのは心配だったので、筆者もついていくことにした。すると、それまで筆者と一緒にどんぐりを拾っていたA.Aが、ついていくと言い出した。こうして、子ども3人と筆者で、公園内の森のエリアへ探検に出発した。探検と言ってしまったからには、普通の道を通ることはできないらしく、階段を使わずに登りにくい坂道を四つん這いになって登ったり、見知らぬ人が向こうからやってきたら木陰に隠れたり、B.Aの指示で探検らしさが演出される。B.Aは弟のB.Bには厳しいが、この日初めて会ったA.Aには優しく、登るのが難しそうなところは手を貸したり、遅れずについてきているか振り返ったり、配慮する姿が見られた。筆者はついていったものの、B.Aには探検の仲間という扱いではなく、いないものとして扱われた。しかし、A.Aはきょうだいが薄暗い

ところに入っていこうとしたときに、「大丈夫かな？」という顔で筆者を見たりして、明らかに筆者のことを頼りにしていた。筆者は A.A が困っているときだけサポートするようにして、透明人間を演じた。子どもが自分たちだけの世界を楽しもうとしているのを邪魔してはいけないと思ったからである。きょうだいは、普段から 2 人でよく遊んでいるようで、全くと言っていいほど、物怖じしなかった。一通り探検が終わって、元いたエリアに戻ると、みんなが迎えてくれた。

戻ってみると、出発前よりも人が増えていた。小学校高学年の子どもたちや、散歩に来たのであろう高齢者も、絵の具を手にしたたり卓球をしたりして各々楽しんでいた。

このように、王冠という小道具があることによって、子どもたちが役割を演じ探検にでかけるといふ遊びに発展した。子どもたちの遊びを見守りつつも、ときに刺激を与えて変化させていくプレイワーカーのスキルが光る回であった。

#### 7.2.1.6 第 5 回 遊び方を遊ぶ

5 回目は 11 月 29 日（木）の夕方、小学校高学年の子どもがたくさん遊びに来ていた。

4 年生～5 年生の男の子たちのグループは、玉転がしの装置を組み立てることに挑戦していた。既設の遊具を土台にしてみたり、ダンボールを使ってみたり、これまでとは違って装置の扱いの幅が広がっていた。もともと、そうめんを流していたときに使っていた台があったのだが、それを出していると、どうしても大人がその枠に囚われてしまって、発想を広げられていなかったことに気がついた。その台を使わないようにしまっておくと、装置の自由度がかなり上がったのである。

この日は小学生が多かったこともあってか、幼児が小学生の真似をする姿がよく見られた。小学生がくるくると回りながらシャボン玉をつくって遊んでいるとそれを真似てみたり、既設のピラミッド型の遊具を登っていくと、少し前まで怖がって登れなかった子がするすると登っていったりした。

このように、子どもたちが遊び方を変化させて遊ぶことのできる環境づくりもプレイワーカーの役割である。

#### 7.2.1.7 第 6 回 おもしろいことが何より大事

6 回目は 12 月 9 日（日）、この年一番の寒い日であった。寒かったためか、公園全体の人が少なく、準備ができた時点では誰もいなかった。

しばらくすると、ぷちパークにずっと来ている C.A・C.B・C.C の親子がやってきた。C.A と C.B は昆虫が好きで、クラフトのところで、まず小学生の C.A が紙飛行機を作って、トンボに見立てて遊んでいた。C.B も負けじと折り紙でセミを折る。C.A は、よりトンボらしく見えるように葉っぱで羽をつくってみるが、飛ばなくなる。しかし、本人はトンボになったと満足げで、同様に蝶もつくっていた。C.B は、セミをどこに止まらせるか、大人たちに聞きながら、木や人、自作のクラフト作品などに止まらせて遊んでいた。

この日はたまたま伐採された竹や木が峯ヶ塚古墳の脇に積まれていたので、筆者は子どもの頃にプレーパークでつくった竹の家「ティピ」を思い出し、小さいながら作ってみた。3本の竹を組んで三角錐状にして、その回りに先程のぶどう棚のビニールシートを張っただけの簡単なものである。子どもは遠慮して入ろうとはせず、スタッフが昼食を取るときだけ使われた。ティピに触発されて、C.A たちの祖母が竹で何かをつくりたいと、筆者に声をかけてきた。筆者は竹と木が積んであるところを案内して、どれを使いたいかなど尋ねながらサポートをしていたが、C.C（乳児）がぐずって泣きはじめ、家族は帰っていった。

この日もまた、前々回探検にでかけた B.A と B.B がやってきて、絵の具をしたいと言い出した。ダンボールを地面に敷いて、同じように刷毛で塗っていく。寒かったので、母親が白いダウンコートを着せていた。前回、使っていた絵の具がほとんど無くなったので、この日は新しく大きなチューブで赤・青・黄・白の絵の具を用意していた。発色がよく、きれいな色にダンボールが染まっていく。するとそのとき、ダンボールが強風に煽られてめくれてしまった。大人は全員、B.B の白いダウンコートを見つめ、啞然とした。白いダウンコートは青くなっていた。誰も、一歩も動けなかった。「あー。」ため息が広がる。しかし、真っ青になった本人は上機嫌で、鼻歌を歌いながら続きを塗っていた。母親は「もう、これはしょうがないね。」と自分に言い聞かせるようにつぶやいた。話を聞いていると、これをしたくてしょうがなくてこの日もやってきたのだそうだ。

たまたま通りがかった大学生 2 人が、絵の具で天狗の絵を描いていく。また、小学生の女の子が、花の絵を描いていった。この日が年内最後の開催日であったため、大きなダンボールを置いておく場所がなく、小さく切ることにした。筆者はだいたい同じサイズに、色が塗られているものも構わず切っていったが、みなみは、絵を残すようにして切った。これはカルタになると思いついたそうで、大学生が描いた天狗は「て」の札になった。結局この天狗が大きすぎて計画していたようには片付けられなかったのだが、それもまた一



興。片付けのしやすさよりも面白さが勝った。

大人はつい効率や目的を重視してしまいがちであるが、遊びのなかでは効率よりも過程そのものが重視されることを改めて感じた日であった。

#### 7.2.1.8 第7回 既成概念を崩す

7回目は2月3日、風のない暖かい日であった。気温のせいもあってか、公園全体の人の数が多かった。この日は、「防災体験」を名目に火を使う届けを出していた。市や府で備蓄している防災米の賞味期限が迫ったものをもらってきて、お湯を注いでしばらく待てば食べられるのを体験してもらおうというものである。

火を扱うときは、万が一にも火事など起こさないように気を遣う。遊び場をどうデザインするのか、配置の検討に少し時間をかけた。火は、草の生えているところでは使えない。地面が土かコンクリートのところで使うというのが、第一条件である。他に出すものは、シャボン玉と絵の具、クラフト、カルタである。食品とシャボン玉は離したい。火とダンボール（つまり、絵の具とカルタ）は離したい。これらの条件を総合的に加味すると、遊具の下に広がる砂地部分が適当だろうということになった。筆者を含めみなみ以外は、他のものと近い砂地部分を想定していた。しかし、みなみは、他のものと離れたところを提案してきたのである（図6）。その場所は、考えにも入れていなかった。しかし、言われてみれば、その場所ほど適当なところはないのである。

筆者と T.S と U.T と 3人で、私たちはあまりにも似すぎていて、発想が凝り固まっていると話した。外部の人が入ることで、違った視点が得られることを改めて感じたのである。この3人は、もう10年以上ずっと一緒に活動してきたので、それぞれが何を考えてどう動こうとしているのか、大抵のことは想像がつく。現場では話し合わなくても阿吽の呼吸で動ける部分もあり、信頼がおける関係でもある。しかし、想像で動けてしまうが故に、広がりを持たないという欠点もある。外部の人の存在のありがたさを感じた。



図 6 2月3日配置図

絵の具のコーナーでは、みなみが入ってカルタづくりの続きが行われていた。好きな絵を描いて、それぞれに字札をつけていく。筆者はほとんど見ていなかったが、五十音が揃うわけでもなく、さらに同じ文字の札が2つあったりするなど、遊び場ならではのおもしろいカルタになっていた。聞いていると「いやいややの『や』」など、カルタの概念すら危ういものもあった。「歯磨きの『は』」と、「歯を磨くの『を』」があるなど、難易度が高い。これも後からふりかえりのときに、自分だったら五十音を揃えとか、文章を考えてから絵を描くとか計画的に指導してしまうと話題に上った。

このように、同じメンバーで遊び場づくり活動をしていると、同じパターンをつくってしまい広がりを生みにくい。メンバーの入れ替わりがあることは発想の転換や広がりを生むのに必要であった。さらに、それが他の現場で経験を積んだプレイワーカーならなおのこと広がりを生み、活動を変化させていくきっかけになることがわかった。

#### 7.2.1.9 第8回 遊びを遊ぶ

8回目は2月17日（日）、陰ると寒い日であった。この日も防災体験と称して、防災米と味噌汁づくりを計画していた。前回、包丁で野菜を切ってくれた F.B が早くから来てスタッフの行動をずっと気にしてついてまわる。最初に水を汲みにいくところからついていき、いろいろなところを叩いて音を聞き分ける遊びをしながら戻ってきた。その興味は一日中続き、土や木を叩く様子が何度か見られた。

火を炊いている横で、みなみが落ちていた枝を持ってきて輪切りにし始めた。オセロがつくれないかと思ったそう。筆者はとっさに、「オセロって  $8 \times 8$  マス？64 個？」とつぶやいてしまった。出来上がりから換算すると大変そうだとしか思えなかったのである。するとみなみは、4つ切ったところで  $2 \times 2$  のマス目を地面に描き、できたふうにこちらを見た。「たしかに。何個でもいいですよ。」と筆者は返した。それからみなみは、マスのすぐ横に、「オセロ製作中」と書いた。筆者が少し離れている間に輪切りの役目は子どもを連れて来ていた父親に引き継がれていた。そして、父親が 5 個切って  $3 \times 3$  のマスを埋めたところで、みなみはニヤリと笑って、マスを  $4 \times 4$  にしたのである。父親も笑って続きをする。その様子を見ていた大人全員が笑った。その後、切りたいと言う子が現れ、この日、最終的には 40 個ほどのコマができた。

この日の防災米は、1 食分ずつ小分けになっているものだった。袋を開けて乾燥剤とスプーンを取り出してお湯を注ぎ、しばらく待てば食べられるというものである。1 食分ずつこの作業をしていくので手間がかかる。F.B と F.A が手伝ってくれて、F.B は大人が乾燥剤とスプーンを取り出したものを、お湯を注ぐ場所まで運ぶ係、F.A はお湯を注いだあと蓋を閉めていく係である。乾燥剤とスプーンを取り出す作業が遅いと F.B が「早くしてくれ」という顔でこちらをじっと見てくる。その様子がおかしくて「ちょっとお待ちください。」と言っていると、みなみが「工場長」と命名した。そこからは「工場長、次お願いします。」「工場長、これで終わりです。」と、全てに「工場長」の呼びかけが入る。

その横で、味噌汁の野菜切りが始まった。ぷちパークにきている 2 歳の G.B と 4 歳の G.A のきょうだいがやると言って手伝ってくれた。「口に入る大きさで」と言うと、G.B は切った人参をパクっと口に入れて食べてしまった。きょうだいは野菜を切るお手伝いが好きらしく、ほとんどすべての野菜を切ってくれた。

ごはんの完成を待つ間、F.A の呼びかけでカルタが始まる。難しすぎる上に、大きいのを広げて置いてあるので走って取りに行く必要があり、みんな息を切らして遊んでいる。

寒いのに汗をかいている子までいた。

ごはんができると、また子どもたちが声掛けをしてくれる。この日はポケモン GO のイベントがあったようで、公園内でスマートフォンを見ながら歩いている人がたくさんいた。子どもたちは果敢に声をかけたが、目も合わせてもらえなかった。

ごはんを食べ終わってから、F.B と F.A の父親が既設のピラミッド型遊具の上に登った。それを見て、続いて 2 人の父親が登り、その後、負けじと孫を連れてきた祖父まで登っていた。子どもたちは笑いながら下で囃し立てていた。

この日のオセロづくりや防災米の炊き出しのように作業にしてしまうこともできるものを遊びとして楽しみながら行う大人たちによって、遊び場全体の雰囲気遊び心あふれるものに変えることができるのである。

#### 7.2.1.10 第 9 回 砂場の発見

9 回目は 3 月 3 日(日)、天気予報では午後からは雨、開催判断に悩む曇天の日であった。峰塚公園で利用しているエリアには雨やどりができる場所がない。夏場であれば少々の雨でも遊べるのだが、寒い季節は雨天の場合は中止せざるを得ない。30 分ほどどうするか悩んだが、午前中はなんとかなるだろうと見込んで、雨に濡れてもいいものを選んで出すことにした。シャボン玉と卓球、マシュマロが焼けるだけの火の道具、ブルーシートを出し、防災米は前回と同様に個包装になっていたため、配ることにした。

2 回続けて火を使っていたので、火を目当てに来た人たちが親子 5 組ほどいた。マシュマロ焼きの順番を待っている間、みなみはその横で地面に絵を描いていた。すると、真似をして描きはじめる子がいて、地面がキャンバスになった。

筆者が火を消して穴を掘って灰を埋める。火の道具を片付けていると、子どもたちがその中からシャベルを見つけた。それで、遊具の下の砂地を掘る。遊具の下のクッションの役割を果たすための砂地だと思われるが、砂場のように掘れば遊べる。穴を掘って山をつくる。だが、すぐに砂場の底と思われる石の層が出てきた。子どもたちは石を発掘して洗い、並べる遊びを始めた。水栓が近くにあれば、川をつくったり池にしたりといった遊びが広がりそうだ。残念ながら、水栓は少し離れたところにあり、タンクに入れて運んでくるしかなかった。ここが砂場として使えるならばと、次回は砂場道具も持ってこようという話になった。

このように、遊び場のなかでは子どもの発想に大人が動かされる瞬間が何度もある。こ

の日は子どもたちによって、思いがけず砂場が発見されたのであった。

#### 7.2.1.11 第 10 回 室内で遊びの開発

10 回目は 3 月 17 日（日）、小雨と雹の降る寒い日であった。この日は雨天が続くことが予想されたが、ときどき晴れ間も見えたので、公園には行ってみることにした。また、K 大学の大学生のボランティアの受け入れが決まっていたので、中止にしたくない気持ちもあった。行ってみると、4 歳の女の子 M.A と母親、そして叔母が来ていた。T.S が聞いてみると、遠くからわざわざ車で来たらしい。雨が降ってきたので、公園の管理棟を借りて少し遊ぶことにした。オセロを並べて積んで、色を揃えて積んでみたりした。子どもが M.A 一人だったので、大人は大人で別のことをして遊び始めた。ダンボールでトンネルを作ってみたが、小さくて大人は通れない。M.A は喜んで通っていたが、それ以上の広がりには生まれなかった。

みなみがドイツの遊び場を見学<sup>34</sup>（URL38）した際に見たという、ラップを木と木の間に巻いて、そこに油性ペンで絵を描くという遊びを、椅子でやってみることにした。椅子を上下ひっくり返して、脚にラップを巻きつけてキャンバスにして絵を描く。小さいが、これは外でもできそうだなということが分かった。M.A も気になって寄ってきた。絵を描いていると、ペンが引っかかって穴が開いてしまった。それをおもしろいと思ったのか、今度はわざと「オラオラ！」とかなり声を出しながら怒りの形相でペンを刺しまくった。「きゃー怖い！」と大人が言うと、喜んで更に続ける。穴だらけになって刺せなくなったところで、ダンボールに移動して絵を描いていた。M.A が遊んでいたラップの残骸を椅子から剥がしていたみなみが、これで何かできないかと考え始めた。ラップで輪をつくり、つなげてみたり、T.S に渡すものがあってたまたま来ていたはびきのプレーパークスタッフの X.W が作っていたダンボールの家に煙突をつくって煙にしてみたりしていた。

M.A の母親と叔母がオセロで対戦していると、興味を持ったらしくやってみようとするが、まだ難しいようであった。T.S がじゃんけんをして勝ったらコマを進めるゲームに変えてみると、勝ち負けもわかりやすく、楽しんでいた。しかし、自分が負けると泣いて怒る。なだめて別のゲームにしても、負けると泣く。それを続けていると 12 時になった。昼食を取ろうと母親が声をかけて、帰っていった。

---

<sup>34</sup> 文部科学省より日本冒険遊び場づくり協会が委託を受け行われた日独青少年指導者セミナー派遣事業。

ちょうどその頃、外では雨が上がっていた。誰か来ていたかもしれないと言いながら、室内を片付けていると、再び雨が降ってきた。もう午後からは中止だと踏んで近くの喫茶店で昼食を食べた。食べているときはまた雨が上がっていて、食べ終わると再び雨が降っていた。「終わりにしよう。」と諦めて、撤収した。

この日は異例の室内での遊びとなったが、このように少人数で遊びの開発を行うことも、遊び場づくり活動に還元されていくのである。

#### 7.2.1.12 2018 年度のふりかえり

2019 年 4 月 18 日に、2018 年度の振り返りの会を持った。

峰塚公園は市内いろいろな地域から広く人がやってくること、自然環境が豊かで、材料を現地調達できるのが良いことが改めて確認できた。しかし、水栓が遠いことと、日陰が少ないことから、夏場の開催は難しいことや、冬の雨の対策が難しいこともわかった。数時間ではなく、1 日開催しているとのんびり過ごせることが改めて確認でき、今後も続けていきたいという話になった。

何よりも、みなみに来てもらったことで、世田谷でプレイワーカーをしてきた経験やイギリスやドイツの遊び場を見学してきた経験を分けてもらえることがありがたく、スタッフにとっていい研修の機会になったという話になった。スタッフメンバーの入れ替わりがあることは発想の転換や広がりを生むのに必要であった。さらに、それが他の現場で経験を積んだプレイワーカーならなおのこと広がりを生み、活動を変化させていくきっかけになることがわかった。

しかし、プレイワーカーを雇って続けていくための資金はなく、継続には課題が多い。プレイワーカーを雇うための資金をどう捻出するのか、継続して考えていく必要があることも確認した。

この 2018 年度のプレイワーカーの招聘によって、筆者の捉えたプレイワーカーのスキルは、以下 5 点であった。すなわち①子どもの発想を面白い姿勢、②自然素材をわざとらしくなく遊びのなかに取り入れること、③子どもたちの遊びを見守りつつもときに刺激を与えて変化させていくこと、④子どもたちが遊び方を変化させて遊ぶことのできる環境づくり、⑤作業にしてしまうこともできるものを遊びとして楽しみながら行うことによって、遊び場全体の雰囲気遊び心あふれるものに変えることである。

また、大人はつい効率や目的を重視してしまいがちであるが、遊びのなかでは効率より

も過程そのものが重視されることと、遊び場のなかでは子どもの発想に大人が動かされる瞬間が何度もあることを改めて感じたのである。

その後、2019 年度も助成金を申請したが落ちてしまい、資金面から 2019 年度は秋のみ開催することになった。

## 7.2.2 2019 年度

### 7.2.2.1 2019 年度の準備

2019 年度は、みなみがにしなりジャガピーパークでの勤務と重なり、あそびのたねには来られないことがわかった。そこで、みなみと一緒に世田谷で活動していた「オッキー」を招聘することにした。オッキーは兵庫県姫路市在住で、農家兼大工兼プレイワーカーという異色のキャリアの持ち主である。全国どこへでもフットワーク軽く出かけているのを筆者も知っていたため、「羽曳野は遠いから無理」という理由では断られないだろうと予想した。聞いてみると、「他の用事と被らなければ大丈夫！」と、快く承諾してくれた。しかし、結局稲刈りなどと重なり、10 月 5 日と 12 月 8 日の 2 回の参加となってしまった。

開催日は、10 月 5 日（土）、10 月 14 日（月・祝）、10 月 26 日（土）、11 月 24 日（日）、12 月 8 日（日）の 10 時～15 時に設定した（10 月 14 日は雨天のため中止）。助成金が得られなかったため、開催するなら平日ではなく終日開催できる休日にしようと、この日程になった。

### 7.2.2.2 第 11 回 ダイナミックに場をつくる

11 回目は 10 月 5 日、前年同様、暑い日であった。オッキーが T.S と U.T に会うのはこの日が初めてであった。筆者は以前から何度か関西の冒険遊び場関係者の飲み会で一緒になっていたが、オッキーと一緒に現場に入るのはこの日が初めてであった。

自己紹介もそこそこに、場のデザインを考えた。前年は法面の上の木陰でクラフトを出していたが、今回は大工のオッキーもいるので、木工道具も持ってきており、木工をするには法面の木陰では少し狭いかなと話し合った。するとオッキーが、「ブルーシート張るか。」とつぶやいて、持ってきていた PP ロープで遠くの木と既設のロープ遊具を結んでブルーシートを張り、あっという間に屋根をつくってしまった。大きな陰ができて、その下は涼しい。そこに木工とクラフトを出した。

他に出したものは、ダンボール、絵の具、玉転がし、卓球、シャボン玉、水鉄砲である。

ダンボールは、これまでと同じく、積んでおくだけではだれも見向きもしなかった。それは分かっていたものの、セッティングが概ね終わってからダンボールにかかろうと筆者は思っていた。筆者が卓球台を組み立てていると、そのことに気づいたオッキーが、ダンボールを組み立て始める。何をするのかと思っていると、箱を5つ積み上げて、一番上の箱に顔を描き、真ん中の箱に玉転がしの竹をぐさっと貫通させ、ロボットのようなものを作った。つづいて、貫通させた竹に紐で材木などをいくつか吊るし、揺らし始める。風に揺れて音が鳴るといいと思ったようであるが、さすがに重すぎて勝手に音は鳴らなかった。この一連の行動を、子どもは「ふーん」ぐらいに見ていたが、スタッフは歓声を上げながら見ていた。ロボットをつくる発想はあったが、ダンボールと竹を、しかも玉転がしの竹を組み合わせる発想はなかったのである。「これは思いつかないよね。」と話していると、「なんかシンボリックなものがあるといいなと思って。」とオッキーは言う。それはそうなのだ。何か一つ目玉があると、子どもが寄ってくる。それは知っているし、ダンボールで大きな何かをつくるという発想はあったのだ。筆者らはごくごく自然に、あるものを使って組み合わせていく力に圧倒されていた。

その後オッキーは木工のところで椅子を作っていた。テキパキと作業していくオッキーを見て「やって。」と言う子どもたちに、「やってやらん。自分でやってみい。」とオッキーが返す。この日、はびきのプレーパークで使っていた木工道具を持ってきたのだが、オッキーも大工の仕事で使った余りの材木を持ってきてくれていた。オッキーが持ってきた材木には、はびきのプレーパークで持っていた釘のサイズが小さすぎて合わなかった。オッキーは釘を斜めに打つという職人技でこれに対応していたが、子どもはこの日が初めてという子も多く、全く歯が立たない。オッキーが斜めに打つことを教えていた。

しばらくすると、木工をしていた I.A の椅子ができたようである。I.A は椅子を青色に塗って持って帰った。筆者がふと下を見ると、小さなサイコロ型の端材にも色が塗られている。青と赤のきれいな積み木ができていた。塗った子はそのまま置いて帰ったが、きれいな色だったので、片付けて次回また出すことにした。

お昼を過ぎてから来た4歳の女の子 L.A と祖母は、砂場道具を持ってきた。そういえば、砂場の道具を持ってくるのを忘れていた。L.A は泥団子をつくって遊んでいた。「次回、砂場の道具を持ってこよう。」と、T.S と確認し合った。

この日、筆者らはオッキーの発想をすぐに実行に移していく力に圧倒されるばかりだった。遊びの場自体を子どもたちがつくりかえていく力があることと同時に、そうした構想



力を発揮させる自由度や許容度が必要である。オッキーの姿を見ながら、その懐の示し方を学んだ。

### 7.2.2.3 第12回 砂場に仕掛ける

次の10月14日（月・祝）は雨のため中止、10月26日（土）が12回目となった。この前日が雨で、朝は地面が濡れていた。あそびのたねでは初めての、プレイワーカーの招聘なし、はびきのプレーパークのメンバーだけでの開催であった。

この日は、公園の隣のLIC はびきの（URL39）で市民文化祭が行われていて、そこに来たついでに遊んでいく幼稚園児・小学生連れの親子が多かった。小学生のD.Aと保育園児のD.B、D.Cの3人きょうだいとその母親も、市民文化祭で展示された絵を見た帰りにあそびのたねに来たという。3人きょう代いは何かする度にケンカをしていて、D.Bが最初から最後まで泣いていた。他の2人と離れて遊んでいるときはとても楽しそうに遊び込んでいるのだが、どちらかと合流してしまうとケンカになっていた。

前回の反省を踏まえて、この日は砂場道具を用意していた。筆者は砂場が使いやすいようにと、大きなシャベルで砂場を掘り返した。掘り返すと、それだけでただのグラウンドとして認識されていた場所が砂場になる。山をつくっていると、4年生のH.Aと2年生のH.Bのきょうだいが出てくる。「やる？」と聞くと頷いて、2人も山をつくる。

しばらくすると、H.Aが古墳にしようと言い始める。さすが古市古墳群を有する羽曳野の子である。山を半球状にして、横に台形をつければ、前方後円墳の形になった。続いて、周りに堀を巡らせる。堀を作れば、そこに水を入れるしかない。バケツで水を汲んできて堀に入れるが、すぐにしみ込んでしまって溜まらない。何か使えるものはないかと筆者も一緒に考えて、ゴミ袋があったと思いつく。H.Aにゴミ袋を渡すと、ハサミで丁寧に切り開いて、堀の部分にビニールを敷いていく。全体に敷けたところで、再度水を入れる。今度は溜まった。溜めると、H.Aは絵の具の方へ歩いていく。何をするのかと思っていたら、水に青い絵の具を入れて青くした。古墳には葺石がしてあったと聞いたことがあったので、筆者はどんぐりを取ってきてH.Aに渡した。すると、葺くのではなく、堀の周りに並べ始めた。どんぐりとどんぐりの帽子を交互に並べて、満足そうである。母親に帰ると声をかけられ、2人は帰っていった。

ふと横を見ると、料理をしている女の子たちがいる。砂場道具にしている焦げたフライパンにどんぐりや草がたくさん入っていて、そこに絵の具も混ぜて、ピンク色の液体が入

っていた。料理をしている女の子たちは実に楽しそうである。調味料に見立てた砂も投入され、なかなか本格的であった。

この日、環境さえ整えれば、子どもが自ら遊び始めることを改めて確認できた。より可塑性の高い砂を中心とした素材によって、子どもたちの遊びは創造的に広がりを見せた。筆者らはそれを見守りつつ、ときに自らの発想も加えながら遊びを組み立てていった。子どもの発想と大人の発想が組み合わせりながら遊びが展開されたのである。

#### 7.2.2.4 第13回 親が仕掛ける

13回目は11月24日（日）、雨の心配される曇りの日であった。

砂場では、前回来ていた D.A・D.B・D.C のきょうだいと母親が山をつくり、トンネルを掘り、そこから川を流して、と、工事現場さながらの作業が続いていた。きょうだいが何度も水を運んできて、川に水を流している。さらに進化させようと、母親がトンネルからさらに上流をつくり始めた。上流を掘ると、下流はさらに低くしないと水が流れない。家族総出での土木作業が続く。その時、G.A と G.B が遊びにきた。「一緒にやらせて」と G.A が声をかけたが、D.B が承諾しない。すると、D.B の母親が上流を二又に分けて支流をつくった。支流を後から来た G.A と G.B たちに任せ、本流はそのまま続けたのである。

D.A は、砂場での作業がよほど楽しかったのか、母親が帰ると言っても聞かなかった。小学生で家も近いので、「帰らないといけない用事がないなら、お兄ちゃんだけいたら？」と提案すると、「そうする！」と喜んだ。母親は下の 2 人を連れて帰宅した。D.A は、クラフトのところを覗き込み、しばらく考えてから、落ちていた桜の葉を 1 枚、自分の額にセロハンテープで貼り付けた。「お、なかなかいいやん。」と筆者が声をかけると、J.A と J.B の母親が「葉っぱ星人？」と盛り上げた。しばらくいろいろな人に見てもらっていると、女の子を連れてきていた父親がダンボールに葉を貼り付けてつくった帽子を D.A にかぶせた。筆者も、鎧の胴体部分をダンボールで作って彼に着せた。父親は自分の娘はそっちのけで、D.A に盾とすね当て、ベルト、棍棒、携帯電話と、次々に変身グッズを作って与えていく。D.A も一つできる度に周りの大人たちに自慢してまわり、誉めてもらって嬉しそうだった。

この日は、親が積極的に遊びに参加していた。大人が参加することによって、新たな想像が生まれ、創造力を刺激していく。このように、活動の継続によって子どもの発想に大人が触発され、遊びの場が充実してきたのである。

### 7.2.2.5 第14回 子どもが遊びこむ

14回目は12月8日（日）、晴れて日差しの暖かい日であった。

この日は偶然にしなりジャガピーパークが休みで、みなみとオッキーが揃っての開催となった。参加者は、常連となっていた親子が多く、「次はいつ？」「来年はあるの？」という声が多かった。あそびのたねが定着してきていることを実感しながら、助成金が通らなかったのも継続が難しいと、母親たちには懐事情も打ち明けながら話した。

もう、ある程度道具を配置しておけば、わざわざ仕掛けなくてもそれぞれ勝手に遊びはじめられるようになっていた。砂場では、おままごとをしている姉妹がいたり、新幹線のおもちゃを走らせている子がいたりした。

オッキーは、既設のロープの遊具の間で溝を掘り始めた。丸く穴を掘るのではなく、角を立てて四角い溝を掘って、さらに階段状にしたりしていくのである。はじめは誰も見向きもしなかった。筆者が面白がって写真を撮っていると、しばらくしてから F.B が近づいてきた。オッキーはシャベルを砂山に刺してその場を少し離れる。すると、F.B はまず溝に入って歩いてみてから、シャベルを持って砂に突き刺し始めた。次にそれを見ていた G.B がやってきて今度は砂の上でシャベルを滑らせ始める。G.B にはシャベルが重くて持ち上がらないようである。しばらくすると、シャベルを置いて去っていった。

木工では、B.B が何やら作ろうとしている。筆者が覗いてみると、分厚い板材に釘を打つための穴を開けようと奮闘しているところだった。いつの間にか、道具の使い方が様になっている。そのすぐ隣では、G.A が板に釘を何本か打って、そこに輪ゴムをかけて音を出している。G.A は音を鳴らすのが好きで、普段からよくいろいろな音を聞いている。釘を打つときも、打っている途中で音が変わるのをよく聞いていて、変わった瞬間に「あ、音が変わった！」と言うのである。

クラフトは、クリスマス前ということもあり、また筆者が別の団体で使ったクリスマス工作の材料の残りを置いていたこともあり、リースやツリーがたくさんできていた。

防災体験の火を消して片付けてから、オッキーは先ほどの溝に戻った。掘り返した砂をピラミッドのような形にして、さらに周りに四角い堀をつくった。この日初めて来た高学年の B.M に、オッキーが「トンネル掘る？」と聞くと、「それやりたかった！」と答えたそうである。一度やり始めるともう止まらない。B.M は「砂は無限大だ！」と言いながら、スコップと材木を駆使して4方向からトンネルを掘ってつなげていた。トンネルができる

と、今度はオッキーがピラミッドの側面に階段を掘り始めた。それを真似して N.A が別の面に階段を掘る。オッキーがちらっと見て「上手いなあ。」と言うと、N.A はニヤッと笑った。筆者もこうなっては黙ってられない。小さなバケツに水を汲んできて、その中に砂を入れ、手で砂を掬い出して地面に積んでいくと木のようなものができる。これを繰り返して堀の周りに並べた。

そうこうしているうちに、片付けの時間が近づいてきた。オッキーは N.A と一緒にピラミッドを踏み潰した。それを見た J.A と J.B もこれに続く。砂場は少し凸凹しているものの、概ね平らになった。シャボン玉に近いあたりでは、ずっとおままごとが続いていたようで、まだ遊んでいた跡が残っていた。ときどき見ていたみなみによると、クローバーをたくさん入れて料理をし、座布団もクローバーをたくさん取ってきて作ったそうである。母親を招待してもてなしていたそうだ。跡だけ見ても、楽しく遊んだ様子が伺えた。

このように、活動を重ねることによって、子どもたちの遊びを創る力が高まってくる。そうなれば、プレイワーカーの少しの後押しが子どもの遊び心に火をつけ遊びの場が盛り上がっていく。親の見守り方も、何か汚れるようなことはしないか、危ないことはしないかと監視するような目から、温かく見守る目に変わっていくのである。

#### 7.2.2.6 2019 年度のふりかえり

2019 年度は、2018 年度のようにふりかえりの場を改めて持つことはなかったが、ここで 2019 年度の活動を改めて整理しておきたい。

2019 年度は、みなみがあそびのたねには来られないことがわかり、オッキーを招聘することにした。オッキーは発想をすぐに実行に移していく躍動的な人である。その力に筆者らははじめ、圧倒されるばかりだった。また、活動の継続により、参加している親子の遊びに対する態度が変化を見せた。始めは何か危険なことはしないか、服を汚さないかと監視するような目で子どもの遊びを見守っていた親が、子どもとともに遊びに参加し、子どもの発想を刺激するようになってきたのである。

また、2020 年 3 月 19 日のあそぼ一よの際に、T.S が「あそびのたねでみなみちゃんが、プレイワーカーはお手伝いをするだけだって言ってたの、今になって分かってきた気がする。」と筆者に語った。子どもの遊びにとって、プレイワーカーの存在は非常に大きい、プレイワーカーが働ける土台をつくるのが運営者である。特に、地域社会に密着して、関係諸機関との関わりを持つのは、運営者である場合が多い。どのような日時、場所で誰を

対象に何がしたいのか、必要な資金をどう調達し、何に使うのかを運営者が大まかに決めてから、プレイワーカーと相談して詳細を詰めていくことが多い。そのうえで、子どもにとってよりよい環境を探り、つくっていくのがプレイワーカーの役割である。このように、プレイワーカーの招聘によって、運営者とプレイワーカーの役割を明確にすることができたのである。

この 2019 年度の活動で筆者が捉えたプレイワーカーのスキルは以下 3 点である。

①可塑性の高い素材を用意し、子どもが創造力を発揮できる環境を整えること②遊びの場自体を子どもたちがつくりかえていく構想力を発揮させる、場の自由度や許容度を示すこと③大人と子どもがともに遊びに参加することで、相互の創造力を刺激し合う関係性をつくることである。

そして、筆者はこれまでの自身の現場でのあり方を見直した。これまで筆者は子どものことを観察して、その子がしたいことがその子自身の力でできるように環境を整えて援助することを大切にしてきた。しかし、それでは、子どもと筆者との関係は浅いままである。交わりを深めないと、より大きな変化は訪れない。子どもの遊びに合いの手を入れる絶妙なタイミングを知っているのがプレイワーカーの力だと気づいたのである。

### 7.3 活動の考察

ここまで、プレイワーカーのスキルについて、はびきのプレーパークへの参画を通して筆者自身が育成されたことや大学生の研修をしたこと、そしてあそびのたねでプレイワーカーとともに場づくりを行ったことを述べてきた。ここからはこれらの考察を述べたい。

筆者自身ははびきのプレーパークのなかで、実際に子どもとふれあいながらプレーリーダーとしての研修をインフォーマルな形で受けていた。プレーリーダーとして、子どもの遊びをどう捉えるべきか、危険をどう考えるかといった視点は、子どもの頃に参加者として遊びに行っていた頃には持ち得なかった視点であった。この視点を与えられたときから、筆者は参加者側からスタッフ側へと本質的に変化したのである。遊び観と危険についての考え方は、冒険遊び場のプレーリーダーとして初期に学ぶべき項目であった。筆者は大学で学んだことを現場に提案することにも取り組んだ。企画提案とその実現によって、筆者は自信を得ていた。これは、提案ができるというはびきのプレーパークの素地が生んだものであった。大人も提案できる環境があつてこそ、子どもの意見も受け止められる素地が生まれるのである。

また、当時利用していた公園が使えなくなったことを受けて、外の世界に目を向け、全国・世界の遊びに関わる人々と交流するようになった。これらの交流のなかで、筆者は草の根の市民活動が子どもの遊び環境を変えうることを学び、全国の冒険遊び場の現状や課題、そして将来展望について考え、議論する場を得、そして世界と日本の子どもの遊びに関わる人々、情報の交流を促す役割を担っていくようになったのである。

そして、はびきのプレーパークのスタッフの不足を補おうと募集した大学生との関わりのなかで、大学生ボランティアの研修にも挑戦した。これによって、大学生は子どもの遊びに対する視点を身につけるようになっていくが、それ以上に、筆者自身が学ぶことの方が大きかった。伝えることは学ぶことであった。大学生の研修をするようになり、筆者は大学生にプレーパークで大切にしている遊び観や危険に対する考え方をどう伝えればよいのか試行錯誤を重ねた。筆者自身がそうであったように、視点のないまま漫然と経験を重ねても、大きな変化はない。視点を与え、大学生自身が現場を経験することによって、遊び観や危険に対する考え方は身についていくのである。

スタッフの不足から募集するようになった大学生ボランティアであるが、あくまで主体をはびきのプレーパークで持っておき、大学生は補助的役割を担ってもらうようにすることが重要である。伝えておきたい遊び観や危険に対する考え方などは、きちんと伝え、その上で、自由な雰囲気の中で子どもとの関わりを持ってもらう。こうして、研修と遊び場での実践を繰り返すことで、大学生がよりプレーリーダーらしく場をつくっていく仲間になっていくのである。

最後に、プレイワーカーを招聘しての遊び場づくりにおいては、プレイワーカーとして常設の遊び場で従事してきたみなみとオッキーから、遊びに対する柔軟な態度を学んだ。また、同じメンバーで活動をしていると、考えが凝り固まってしまうことも改めて感じたのである。

あそびのたねでのプレイワーカーの招聘によって、筆者の捉えたプレイワーカーのスキルは、以下8点であった。すなわち①可塑性の高い素材を用意し、子どもが創造力を発揮できる環境を整えること、②自然素材をわざとらしくなく遊びのなかに取り入れること、③子どもの発想を面白い姿勢をもつこと、④子どもたちの遊びを見守りつつもときに刺激を与えて変化させていくこと、⑤子どもたちが遊び方を変化させて遊ぶことのできる環境づくり、⑥そのための場の自由度や許容度を示すこと、⑦作業にしてしまうこともできるものを遊びとして楽しみながら行うことによって、遊び場全体の雰囲気を遊び心あふれ

るものに変えること、⑧大人と子どもがともに遊びに参加することで、相互の創造力を刺激し合う関係性をつくることである。

また、大人はつい効率や目的を重視してしまいがちであるが、遊びのなかでは効率よりも過程そのものが重視されることと、遊び場のなかでは子どもの発想に大人が動かされる瞬間が何度もあることを改めて感じたのである。

そして、筆者はこれまでの自身の現場でのあり方を見直した。これまで筆者は子どものことを観察して、その子がしたいことがその子自身の力でできるように環境を整えて援助することを大切にしてきた。しかし、それでは、子どもと筆者との関係は浅いままである。交わりを深めないと、より大きな変化は訪れない。子どもの遊びに合いの手を入れる絶妙なタイミングを知っているのがプレイワーカーの力だと気づいたのである。

## 8 子どもの遊びを保障する人的環境

### 8.1 知見の整理

本研究の結論を述べるにあたって、まずこれまで各章で述べてきた知見の整理を行いたい。

#### 8.1.1 研究の枠組みの設定と先行研究の検討

第1章では、本研究の枠組みについて、その背景、目的、方法、構成を述べた。本研究の目的を、子どもの遊びを保障する人的環境の必要条件を明らかにすることとした。

第2章では、問題状況の把握のために、先行研究の検討を行った。子どもの遊ぶ権利についての動向を整理し、子どもの権利条約第31条に遊ぶ権利が明記されるようになった背景と、GCN<sub>17</sub>で「子どもの遊びは、子ども自身によって始められ、コントロールされ、組み立てられる全ての行動、活動、またはプロセスである。」と定義されたことを取り上げた。また、子どもにとって遊びは平時にも重要であるが、紛争や災害などの危機的状況にある子どもにとっても重要な意味を持つことを述べた。

子どもが遊べなくなった歴史的背景として、子ども社会の貧困化、都市化による空間の貧困化、少子化による仲間と時間の貧困化があることを述べた。また、遊び環境の貧困化に抗おうと、冒険遊び場（プレーパーク）の活動があることを述べ、子どもの遊びに関わるプレイワーカーを専門職として位置づけようとする動きがあることについて述べた。

実際に、子どもの遊び場を地域の中で自主的に設えて運営していく仕組みとして、どういった要素が必要なのか、状況に応じた遊びの保障のために、どのような場の設えが必要なのか、その場を運営できる能力を持った人的資源としてどのような人が必要なのか、またその場を支える組織が必要なのかを仮説として提示した。

まず、空間の設えとしては、日本冒険遊び場づくり協会が示す「子どもの生活圏にあること」「いつでも遊べること」「だれでも遊べること」「自然素材豊かな野外環境であること」「つくりかえができる手づくりの要素があること」を軸に、活動の目的や対象に合わせた設定を行う必要があることを述べた。次に、人的環境として、これらの活動を支えるためにはネットワーク型の大人の組織が必要で、主体的に活動できる必要があることを述べた。運営主体としての大人の組織とともに、子どもの遊びを支える専門職としてのプレイワーカーの存在の必要性についても述べた。大人は大人であるがゆえに、子どもの遊びをコントロールし、手中に収めようとしてしまいがちである。子ども自身が遊ぶことのできる環境をつくるという視点を持ったプレイワーカーの存在は不可欠である。



### 8.1.2 実践の考察

第3章から第7章では、大阪府羽曳野市における実践について述べた。第3章では、フィールドとなる大阪府羽曳野市についての概要と、実践の全体像について述べた。

#### 8.1.2.1 空間の設え

ここで、各実践の空間の設えについて簡単に振り返ることで、その論点を明らかにしておきたい。

はびきのプレーパークの活動では、三木ゴルフ場跡地、スポーツ公園、羽曳が丘西中公園と北公園という2度の拠点移動を余儀なくされた。これにより、空間がだんだんと狭くなっていったことに加えて、近隣住民との距離が近くなっていった。三木ゴルフ場跡地では、住宅地のすぐ隣という立地でありながらも、林などによって、入り込まなければ活動の様子が見えなかったのが、車が通る道のすぐ近くでの開催となっていき、「外からの目」を気にして活動するようになったのである。

夏休みこどもの家ではさまざまな施設を利用した。普段から子どもが出入りしていたり、子どもが使うことを考えて作られたりした施設ではないところも多く、空間の使い方をスタッフも子どもも手探りで進めることが多かった。参加人数や年齢層と会場の規模にずれが生じることもあり、会場選定は試行錯誤の連続であった。また、丹治はやプラザでは連日同じ部屋を確保できないことがあり、公共施設を利用しての児童館を市民の手で行うことに困難さを覚えた。

遊魂では、毎週月曜日の放課後に、第一集会所1階大広間を中学生が集まることのできる場として開放した。そこでは、プログラムを用意せず、中学生の主体性に任せることとした。これによって、中学生が自発的に動くようになることを見込んだからである。しかし、場に入るきっかけとして、何らかのコンテンツが必要であった。R.A.のように筆者と以前からの知り合いであれば一から関係をつくる必要はないが、初めて筆者と出会う中学生にとって、媒介するコンテンツなく関係をつくっていくということは困難であった。

5.1.2 で述べたように、第一集会所1階大広間は、外からも見えながらある程度隠れてもいる。外から見ると、あまりにも白く殺風景な部屋であるため、入りにくさを感じた中学生は少なくないと思われる。また、第一集会所は高齢者の利用が多い上に、防音設備が整っているわけではないため、大きな声を出したり走り回ったりすることが憚られるという点で、大人数の中学生が利用するには不向きであった。この2点において、場所の設定に

問題があった。

しかし、この点を克服するには、中学生、あるいはその周辺も含む子ども専用の施設が必要となるだろう。そうすると、地域社会と中学生との交流は絶たれてしまう。あくまで高齢者も含めた地域社会の人が使う施設を利用するということの重要性を鑑みると、峰塚中学校区の公共的な施設としては第一集会所が適切であったと考えられる。

次に、月曜・ポコ・ア・ポコの家についてであるが、こちらも第一集会所を会場として利用した。遊魂でも利用した大広間に加えて、隣の和室と調理室も含めた1階全体を利用した形である。これら3部屋と廊下を使い分けながら利用していると、大人も子どもも徐々に部屋が分かれているということのをうまく利用できるようになってきた。これは1階全体を借り切っているからできることであって、仮に1階にもう1部屋あって、そこを別の団体が利用していると、こういう臨機応変な使い方は難しいであろう。また、夜間であるために2階も含めて他の団体がほとんど利用していないからこそ、鬼ごっこなどのうるさい遊びも許容できた部分大きい。

あそぼーよの活動は、これまではびきのプレーパークで利用してきた羽曳が丘北公園と羽曳が丘西中公園、そして、あそびのたねで利用してきた峰塚公園での開催であったため、基本的な空間の設えはそれらに準じた形であった。

しかし、緊急事態宣言下においては、家族や、普段から関わりのある人同士以外の人の接触を避けるために、他の人がいるところへわざと遊びに誘うような行為を避け、手を洗ってもらうために、汚れる遊びの道具を出し、普段以上に病院搬送につながるような危険な道具を出さないようにした。危険については、リスクとハザードに分類できることを2.2.5でも述べたが、リスクとハザードの境界線は子どもによって、その場によって変わっていく。あそぼーよの活動においては、医療体制が逼迫している状況に鑑み、病院搬送を避けるため、リスクとハザードの境界線を出す道具によってコントロールしようとしたのである。

あそびのたねでは、羽曳野市の中央部にある峰塚公園を利用した。この公園はゾーニングが行き届いており、年齢や目的別にエリアを使い分けることができる。公園内に2つの古墳があり、うち一つは立ち入ることもでき、自然と歴史を身近に感じることができる。また、公共交通機関や車での利用もできるため、羽曳野市内にとどまらず、近隣自治体からも来園者があった。あそびのたねで利用したエリアは、小学生向けの遊具が点在しながらも、広く使えるスペースもあり、中学校との法面部分の傾斜を使った遊びもできるなど、

ハード面で使いやすかった。難点は真夏の日陰のなさ、水栓が遠いことである。遊びの素材として、水は本当によく使われる。水鉄砲などの水遊びは夏が中心になるが、砂遊びや絵の具などでも水は必要である。水栓さえ近くにあれば、このエリアはさらに魅力的な遊び場になるはずである。

以上の実践全体の空間の設えについて、表 6 にまとめた。日本冒険遊び場づくり協会が示す「子どもの生活圏にあること」「いつでも遊べること」「だれでも遊べること」「自然素材豊かな野外環境であること」「つくりかえができる手づくりの要素があること」の 5 点に加えて、筆者が独自に「すみ分けができること」を加えて指標として利用した。

表6 実践全体の空間の設え							
活動	場所	子どもの生活圏にある	いつでも遊べる	だれでも遊べる	すみ分けができる	自然環境豊か	つくりかえができる
はびきのプレーパーク	三木ゴルフ場跡地	△	×	△	◎	◎	◎
	スポーツ公園	○	○	○	○	○	○
	羽曳が丘西中公園	○	○	○	×	△	△
	羽曳が丘北公園	△	○	○	○	○	△
夏休みこどもの家	第一集会所	△	×	△	○	×	△
	モモプラザ	○	○	○	×	×	△
	丹治はやプラザ	○	△	○	△	×	×
	丹比小学校児童館	△	×	△	△	×	△
MONDAY ROOM 北遊魂	第一集会所	○	×	×	○	×	△
月曜ポコ・ア・ポコの家	第一集会所	○	×	△	○	×	△
あそぼーよ	峰塚公園	○	○	○	○	○	○
	羽曳が丘西中公園	○	○	○	○	△	△
	羽曳が丘北公園	△	○	○	○	○	△
あそびのたね	峰塚公園	○	○	○	○	○	○

①「子どもの生活圏にあること」は、すべての活動において、子どもの自由で主体的な参加ができるように配慮し、重視した項目である。親の送迎が必要なほど遠い場所での開催は考えなかった。しかし、表に△のついている三木ゴルフ場跡地、羽曳が丘北公園、第一集会所、丹比小学校児童館については、小学校区の端にあり、子どもの多い地域からは離れた場所であった。なお、第一集会所は中学生を対象とした活動においては、中学校の下校途中にあるため、○にしている。このように、同じ場所でも対象の子どもによって評価が変わることがある。また、小学生は小学校区の中が基本的な生活空間となっているが、小学校区が隣り合う場所は、両方の小学校区の子どもの対象にできるという利点がある。

②「いつでも遊べること」に関しては、開催時間中の出入りはすべて自由であった。表中では、開催時間外にも遊べる場所かどうかについて評価している。三木ゴルフ場跡地、第一集会所、丹比小学校児童館は開催日にスタッフが鍵を開けるまで入ることができないため、×とした。また、丹治はやプラザは、コミュニティセンターとして日中は入ることができるが、図書館や読書スペースなどがあり、静かに過ごさなければならない。同じコミュニティセンターでも、モモプラザは比較的遊びやすい。開放的なロビーがあり、常時小中学生が宿題や勉強をしたりしている。外の空間も少し使うことができ、習い事の行き帰りにここで遊んでいく子も多い。その他公園については、近隣の苦情があまりない比較的遊びやすい公園を選んで活動しているため、開催日以外でも遊ぶことができる。

③「だれでも遊べる」は、どの程度活動が周知され、入りやすい雰囲気であるかを基準とした。MONDAY ROOM 北 遊魂は、筆者や参加していた中学生と知り合いでないとまず活動そのものを知るきっかけがほとんどなかったため、誰でも入ってこられる場ではなかった。三木ゴルフ場跡地での活動は、チラシは広く配られていたが、スタッフの子どもや、その友達を中心に口コミで広がっているような状態だったので、活動を知らない人も多かった。夏休みこどもの家の第一集会所での活動は、2014年の初開催の際には小学校全校児童にチラシが配布されていたが、ボランティア過多となってしまったこともあり、参加しにくい子どもが多かった。また同じく夏休みこどもの家の2016年の活動は、人数を抑えるために広報を控えたところ、参加者が非常に少なかった。夏休みこどもの家の丹比小学校児童館での活動は、学校施設であるために、丹比小学校の児童以外の乳幼児や他校の児童には参加しにくく、また、不登校など学校に行きにくい子どもにとっては参加しづらかったと思われる。月曜・ポコ・ア・ポコの家の活動は夕方～夜間であったことと食事が活動に含まれているために、親に参加を勧められるか、親の許可を得てから参加する形となっている。食事前の時間のみ参加した子どももいるが、単発の参加にとどまっており、継続は見られない。そのほかの活動については、広く活動が周知できたり、参加するハードルが低かったりしたため、さまざまな属性の人が参加できた。

④「すみ分けができること」は、参加者が多くなってきた場合に、動的遊びと静的遊びの区分や、子ども同士のトラブルの際などに、少し離れて過ごすことができるかどうかということである。屋外では、動的遊びと静的遊びや年齢層に応じた遊びのすみ分けが比較的しやすいが、屋内では部屋を分ける以外の方法があまりない。このすみ分けに苦慮したのが、羽曳が丘西中公園での夕方パークと、モモプラザを夏休みこどもの家で利用したと

きである。明らかに空間のキャパシティに対して子どもの人数が多く、芋の子を洗うような状態であった。そのような状態であるため、子ども同士のトラブルに大人が介入せざるを得ない場面が非常に多かった。ある程度すみ分けができると、子ども同士のトラブルが少なくて済んだり、事故や怪我につながったりするリスクも下がる。空間に一体感がありすぎると、喧嘩の際に互いが冷静になるために離れるといったことが難しく、大人が介入せざるを得ない場面も多くなる。

他にも、夏休みこどもの家の丹治はやプラザと丹比小学校児童館はすみ分けのしにくさを感じた。丹治はやプラザでは、基本的に和室を2間続きで利用したが、乳幼児がいて小学生が床に置いた物を乳児が口に運ぼうとしたりするなど、目が離せなかった。丹比小学校児童館は1部屋しかないため、子ども同士の関係が煮詰まってくることがあった。その際には運動場へ連れ出して発散させるという方法をとったが、連日熱中症の心配があったため、細心の注意を払いながらの外遊びであった。

一方で、部屋がたくさんあったり、広すぎたりすると、大人の目は届きにくくなる。ゆるやかに分かれている場合はよいのだが、特に屋内で部屋がきちんと仕切られていると、子ども同士が他の子どもの様子を見ることができなくなり、遊びの広がりが妨げられる。加えて大人同士のコミュニケーションも妨げられ、連携が難しくなる。2016年に丹治はやプラザの2階を利用したときなどは、他の部屋の様子が全くわからなかったため、部屋を行き来して伝令のように互いの様子を伝える役割の大人が1人は必要であった。大人が全ての事象を管理する必要はないが、ある程度全体に目を行き届かせるためには、適切な規模感で状況の把握ができることも必要だということが分かった。

他の活動場所は、概ね子どもの人数や年齢、遊びに合わせてすみ分けのできる場所であった。

⑤「自然素材豊かな野外環境であること」は、屋外での活動と屋内での活動の2つに大別でき、明らかに異なっていた。屋外であるだけで、風が通ったり、日が照ったり陰ったりといった変化があるが、屋内ではその変化を感じにくい。屋外のなかでもはびきのプレーパークで創設期に利用していた三木ゴルフ場跡地は、地面の起伏があり、林や池もあり、それらを使えるという環境であった。次に自然素材が豊かなのは峰塚公園で、地面の起伏や森のエリアがあり、木の実や落ち葉、草花等で遊ぶことができた。水栓が遠いことと、夏場は日陰が少ないことが難点で真夏と真冬は遊びにくかったが、春と秋にはそれらの自然素材を使って遊ぶことができた。はびきのプレーパークで利用したスポーツ公園も自然

素材豊かな場所だった。ビオトープ池とそこに流れ込むせせらぎが、人工のものとはいえ、たくさんの動植物と触れ合える環境であった。羽曳が丘北公園には大きなクスノキがあり、夏場は大きな日陰をつくっている。このクスノキに守られるように、その下を拠点として遊び場を展開した。また、このクスノキにロープをかけてブランコなどをつくったりもした。羽曳が丘西中公園は、広くないために自然素材としては限界があるが、草花を摘んだり落ち葉をかき集めたりして子どもはよく遊んでいる。

⑥「つくりかえができる手づくりの要素があること」は、すべて常設の遊び場ではないため、難しい場所が多かった。「昨日の続きができる」ほどのつくりかえは難しい。実践のなかでは、三木ゴルフ場跡地が、1 週間程度の開催期間中はそのまま置いておくことができたため、藁の家をつくったり、木の上に秘密基地をつくったりできた。次に利用したスポーツ公園は管理していたのが住民のつくった NPO 法人だったため、比較的遊んだ跡を残しておきやすかった。プレーパークからの要望で砂場ならぬ土場を設置したり、その横におもちゃ箱を置いておき、開催中でなくてもいつでも使えるようにしたりできていた。しかし、誰もいないときに事故があつてはいけないので、ロープの遊具を外したり、土場の穴を埋めて平らにしたりすることは必要であった。峰塚公園では、想定外に発見された砂場で遊ぶことができた。これは大きなつくりかえの要素であった。活動終了後に概ね平らにならしているが、地面を遊具につくりかえることができるなど、筆者は想像もしていなかった。

そのほかの場所は、出す道具でつくりかえができるよう工夫をしたものの、毎日現状復旧をしなければならないために、大掛かりなつくりかえは難しかった。なかでも、丹治はやプラザは建物自体が新しく綺麗であるために、汚さないことと壊さないことに気を遣った。

以上のように、屋外と屋内では大きく異なること、また、活動に応じた適切な空間の広さや設えがあること、年齢層や遊びの種類に応じたすみ分けができることが望ましい。

#### 8.1.2.2 人的環境

次に人的環境について、活動場所ごとにスタッフと参加者両面から表 7 にまとめた。

表7 実践全体の人的環境							
活動	場所	メインスタッフ	当日スタッフ	親	乳幼児	小学生	中高生
はびきの プレーパーク	三木ゴルフ場跡地	母親	父親、管理人	○	○	○	○
	スポーツ公園	母親＋OG	高齢者	○	○	○	○
	羽曳が丘西中公園 (ぶちパーク)	母親＋OG、高齢者	—	◎	○	×	×
	羽曳が丘西中公園 (夕方パーク)	母親＋OG、高齢者	大学生	△	△	○	△
	羽曳が丘北公園	母親＋OG、高齢者	大学生、高齢者	○	○	○	△
夏休み こどもの家	第一集会所	T.S・U.T、保育士 (2014年のみ高齢者)	大学生、保育士 (2014年のみ高齢者)	△	△	○	×
	モモプラザ	T.S・U.T・筆者 保育士	大学生、保育士	△	△	○	×
	丹治はやプラザ	T.S・U.T・筆者 保育士 (2017年のみ栄養士)	大学生、保育士	○	○	○	×
	丹比小学校児童館	T.S・U.T・筆者 保育士	大学生、保育士	△	×	○	△
MONDAY ROOM 北 遊魂	第一集会所	筆者	プレーパークスタッフ	×	×	△	○
月曜ポコ・ア ポコの家	第一集会所	T.S・U.T・S.Z 筆者・大学生	—	×	×	○	○
あそぼーよ	峰塚公園	筆者	プレーパークスタッフ	○	○	○	○
	羽曳が丘西中公園			△	△	○	×
	羽曳が丘北公園			△	△	○	△
あそびのたね	峰塚公園	T.S・U.T プレイワーカー	プレーパークスタッフ	○	○	○	△

はびきのプレーパークでは、初期は子育て中の母親を中心に活動していたが、だんだんとスタッフの多様性が生まれてきた。これは良い面でもあるが、一方でスタッフの当事者性が薄れてきたともいえる。理想的には、子育て中の親を中心に、多様なスタッフが支え手となることが望ましい。2020年現在、小学生の母親がスタッフのなかにいない状態になっているのは、まさに子育てをしている当事者として参加する人がいないということでもあり、今後の活動の継続が危ぶまれる。また、当事者性が薄れると、参加者が「お客さん」になりやすい。現在、「参加者と一緒に準備と片づけをする」ことを心がけているが、当事者性と多様性の両立には、もう少し抜本的な見直しが必要である。

三木ゴルフ場跡地での活動は、良くも悪くも遊び場の中だけを気にしていればよかったのだが、住宅地や道路など、外から様子が見えるようになったことで、遊び場の外にいる人へのアプローチが必要となった。これが結果的には、活動当初は遊び場の中でのスキルを高めていたスタッフが、徐々に外へのアプローチのスキルを磨いていくことになったのである。このことが、はびきのプレーパークのスタッフを、ただの運営者ではなく、プレイワーカー的な役割をもった人へと変えていったのであろう。

スタッフの不足を補う意味でも、大学生ボランティアを募集している。はびきのプレーパークで大学生に依頼している役割は、①雰囲気づくり②準備と片づけ③危険のチェック④怪我の対応の4点である。特に①雰囲気づくりについては、子どもと近い年齢の大学生を頼みにしているところである。

また、子どもに目を向けてみると、年々、参加する子どもが低年齢化している。高学年の子どもは時間がなくて参加できないのか、場に魅力を感じないのか、その詳細は不明だが、場全体として参加者の多様性が失われることは遊びの幅を狭めることにつながりかねない問題である。特に中高生の参加者がいなくなったことは顕著に見て取れる。小学校高学年の層が厚くないと、中高生はまず参加しない。場に居づらいのである。また、大学生スタッフがいることによって、中高生の話し相手になり、居場所ができるという面もある。

子どもたちの放課後は年々忙しさを増している。個々が細分化されたスケジュールの中で暮らしている以上、遊び場の開催時間と、子どもが自由に使える時間が合わなければ遊びに来られないことになってしまう。遊び場の開催時間を拡大することで、少しでも時間感覚を緩めようとしたが、小学生が比較的自由に使いやすい曜日と、乳幼児向けのプログラムが各所で開催される曜日が重なっていることが分かった。年齢層によって、自由に使える時間が重なりにくいため、遊び場のすみ分けができているともいえるが、乳幼児と小学生が同じ場所で遊ぶ機会も減っているようである。これによって、より年少の子どもが年長の子どもの行動を真似たり、年長の子どもの面倒を見たりといった異年齢の交流がしにくくなっている。

夏休みこどもの家では母親はスタッフとして運営者側には含まれていなかった。また、中高生の参加はあまり見られず、参加者の年齢層が限定的だった。

夏休みこどもの家の1年目の2014年はスタッフの人数が多すぎて、全てに目が行き届きすぎてしまう状態であったが、2年目の2015年から大人を大幅に絞り込むことで、子ども同士、そして子どもとスタッフの関係を築くことに注力するようになった。子どもとの関係が深まったことにより、丹比小学校区では、昼休みに昼食をとっていない子どもの存在が明らかとなり、食プログラムの実施につながったのである。また、折り紙講座などのコンテンツを予め準備してきてくれる大人の存在はありがたいのだが、子どものタイミングに合わせて持ち込むことが難しかった。企画から関わるメインスタッフと、当日ボランティアとの意思疎通のあり方も重要な課題である。

子どもに目を向けてみると、羽曳が丘小学校区では、広報の仕方によって、参加人数に



大きな開きがあった。2014 年と 2015 年は小学校で全員にチラシを配布したことにより、会場のキャパシティを超える人数が集まった。これをふまえて 2016 年は掲示のみにしたところ、参加者が大幅に少なくなった。また、参加者のほとんどが小学生で、幼児の参加は少なかった。幼児には必ず親が同伴しており、小学生でも低学年の子には行き帰りは親がついてくることが多かった。

丹比小学校区では、連日 30 人ほどの子どもが参加し、幼児の弟妹を連れてくる小学生もいた。また、羽曳野市の広報にも掲載したため、それを見た乳幼児の親子連れも毎日数組参加していた。丹比小学校の子どもは、普段子どもだけで過ごす時間が長いせい、羽曳が丘小学校の子どもよりも、子ども同士がお互いをよく知っている。また、人数としては 2 人と少なかったが、モモプラザと丹治はやプラザ両方に参加する子どもがいるなど、小学校区の枠を超えて参加する子どもがいた。2017 年から会場を丹比小学校児童館に移したところ、参加者が小学生に限定された。小学校の施設であるため、乳幼児は参加できないと受け取られたようである。

このように、広報の仕方と会場によって、参加者が変動する事態が起きたのである。

遊魂では、多くの時間を筆者と R.A の 2 人で過ごした。乏しい人的環境ながら、人数が少ないからこそ、「人」に着目できる実践でもあった。

フェーズⅠ「模索期」でやってきたのは、以前から筆者と知り合いの R.A と S.B だけだった。この模索期で R.A と S.B が 2 人でできることの限界を感じたからこそ、次のフェーズⅡで、彼らは仲間を増やそうと奔走することができたと考えられる。

フェーズⅡ「拡大期」では、R.A と S.B が普及者となり、同じクラスの友だちや、仲の良い人、自分の彼女を連れてきた。R.A はできるだけ参加者数を増やそうとして声をかけたようだが、S.B はただ参加者数が増えればいいということではないようだった。ここでは、中学生たち自身が試行錯誤しながら、参加者数を増やすことで、遊魂を安定した状態に持っていこうとした。この段階で、遊魂の内部がある程度安定したことによって、次の交流期で外部との交流が円滑に進んだ。

フェーズⅢ「交流期」は、はびきのプレーパークのスタッフを中心とした大人たちとの関わりが、遊魂の外に出来はじめた時期である。この「交流期」は中学生の夏休みにあたり、はびきのプレーパークが企画運営に協力した「夏休みこども博物館」や、はびきのプレーパーク主催の「夏休みのプレーパーク」に中学生がスタッフとして参加した。なかでも、夏休みこども博物館で、初めて関わるスタッフの大人たちの中で R.A がスタッフから

「信頼できるスタッフの1人」として認識され、その場に存在することができたのは、遊魂で少しずつ自信をつけたことが大きく影響しているものと思われる。一方、遊魂の中では中学生が R.A 一人だけという日が多く、その分じっくりと関わることができた。訪ねてくるはびきのプレーパークのスタッフと話し、その内容が外での活動に繋がっていく様子が見られた。

フェーズⅣ「再認識期」で彼らが汲み取った遊魂は、例えば、「何か特定のことをする場」ではないことや「明るく安心できる場」であることだった。予期せず小学生が訪れたことで、中学生が自分の「侵されてはならない領域」を自ら感じ、守る場面もあった。この段階で初めて訪れた Y.H にとっては、R.A がいて初めていられる場であった。このことが、場の要素として、人の占める重要性を筆者に改めて実感させたのである。また、この段階で、S.B は一度も訪れず、参加する中学生の層が R.A を中心とした状態に変化した。そして、「ふれあいフェスティバル」では、遊魂の外で初めて企画を実施する機会に恵まれたが、実現には至らなかった。R.A にとって、筆者の力を借りながらも自分で出店するということは荷が重く、仲間がもう1人か2人いれば状況は違ったものと考えられる。しかし、実現はしなかったものの、遊魂から外に出て行き、自分で何かをなそうとする意志は感じられた。さらに、R.A へのインタビューでは「もっといろんな人と関わってみたい。」と発言するなど、R.A が人との関わりに自信を持てるようになっていくことが伺える。

フェーズⅤ「転換期」では、遊魂の中で R.A がさまざまにイベントやコンテンツを開発していった。そのコンテンツの一つであるクリスマスパーティーに惹かれて、S.B と Y.H も久しぶりに集まったのである。当初筆者が頑なに用意しなかったプログラムがあることによって、中学生が魅力を感じる場が実現した。

フェーズⅥ「終焉期」では、年度が変わり、中心となっていた R.A が高校生となったことで「中学生の場」としての存在意義がゆらぎ、そのまま活動を終了することとなった。

遊魂の対象は、9月から12月のチラシに「中学生限定」と R.A が書いたように、中学生を中心としていた。そのなかで、はびきのプレーパークのスタッフを中心とする大人たちとの関わりや、小学生の乱入とも取れる介入があったことが場を次のフェーズへと動かし、このうち、筆者の働きかけによって起きた「ゆらぎ」は、場を外に向けさせ、筆者も予期しなかった小学生の介入は場を守る働きをした。これらの「ゆらぎ」は、土台として中学生を据えたからこそ起きたものであった。始めから「多様な人が集まる場」としてしまうと、中学生自身が落ち着いて場を捉えることが出来なかったと思われる。中学生が

中心となりながら、そこに「ゆらぎ」を与える存在として、大人や小学生以下の子どもが関わることに大きな意味があったのである。

このように、遊魂では、空間の設えの可塑性の低さから、人的環境が場にもたらす影響が非常に大きかったのである。

次に、月曜・ポコ・ア・ポコの家であるが、こちらは遊魂とは異なり、固定のコンテンツもスタッフも非常に充実していた。コンテンツとして、ボードゲームなどの遊び道具、勉強のドリルや本、そして食事があった。これらのコンテンツを支えるために、調理を中心にを行うスタッフが2〜3人、遊びと勉強を中心にみる大学生が5人程度常時いることによって、概ね7人〜15人程度の子どもの興味に合わせてきめ細やかな対応ができた。

主な対象を中学生としたことは遊魂と同じであるが、遊魂の反省をふまえ、小学校高学年も対象に加えた。中学生になってから、新たな人のつながりを持つことはなかなか難しい。小学生のうちから顔見知りになり、関係を築いておく必要がある。また、食事の場でもあることから、きょうだいで参加したいというニーズがあることは予め想定された。そのため、小学校低学年の弟妹も参加できるようチラシに一言書き添えた。

実際に開いてみると、参加者のほとんどが小学生で、2016年度は低学年の弟妹の参加も多かった。年を経るに従って、この弟妹も高学年になっていくのだが、当初勉強に集中したい中学生にとっては、低学年が多く騒がしかった。そのため、2017年度から対象学年を4年生から5年生に引き上げた。1つ学年が上がったこともあり、2017年度からは中学生にとって過ごしやすいことを考えた場になっていった。

しかし、2019年度に中学3年生が受験勉強に集中するために月曜・ポコ・ア・ポコの家に来なくなると、急に参加人数が減ってしまった。2019年度に参加していたのはほとんどが中学生だったため、数年で参加者がいなくなる可能性が高い。また、夕方パークの活動をやめたために、毎週付き合いのある子どもがいなくなり、スタッフが気になる子を拾い出すことができなくなっていたのである。低学年の子どもを含めた遊びの場で気になる子を見つけ、拾い上げる必要があると考え始めたのである。こうして、場の成熟の限界に接したとき、新たな活動への模索が始まったのである。

このように、場に「ゆらぎ」が起きた際に、人々は考え、活動の変革を模索し始める。そして、新たな展開が生まれていくのである。

続いてあそぼ一よについては、スタッフとしては筆者1人の活動であったが、はびきのプレーパークのスタッフをはじめとするこれまでの活動に関わった人が直接、また間接的

に活動の支えとなった。特に、峰塚公園まで遊び道具を運んでくれた T.S の存在は、ただ単に道具の運搬というだけでなく、道中、コロナ禍において子どもたちがどう過ごしているのか、どうすれば安心して暮らすことができるのかという情報交換と作戦会議ができたという意味で非常に大きかった。

また、Y.X や W.V をはじめ、活動の現場に顔を出して筆者とは異なる子どもとの関わりをしてくれる人がいることも、人的環境として大きな意味をなした。

あそぼーよの活動では、子どもとの関わり方にもさまざまに悩みがつきまとったが、大人との関わりに気を遣った。子どもの親や祖父母など、日々子どもと関わっている大人にとっては、公園に来る時間は息抜きの時間のようだった。大人に愚痴や不安を出してもらえるように、言葉を選んで関わった。そうすることで、家にいるときに子どもに少しでも温かく接してもらえるようになるのではないかと考えたからである。

また、犬の散歩やウォーキングなど、子どもとは関わりなく公園を訪れる人とも普段以上に積極的にコミュニケーションを取るようにした。子どもが公園で遊んでいると学校に通報があると聞き、コロナ禍において子どもが外に出て遊ぶことの重要性を一人でも多くの人に伝えるためである。

さらに、筆者にとってはプレイワーカーの役割を再度見直す機会となった。特に緊急事態宣言下においては、人と人を繋ぐというプレイワーカーとしての働きをむしろ控えなければならなかった。人と人を繋ぐ存在としての自身を消しながら、なんとか交わらずに、個々人が豊かな遊びの時間をもてるよう場の設えで工夫するほか、筆者の頭には浮かばなかったのである。

これら一連の実践のなかで、子ども遊び環境を豊かにすることを大きな目的に、大人の組織をさまざまに築いてきた。はびきのプレーパークは、子どもを持つ母親のグループとして活動が始まり、スタッフが多様化してきた。なかでも大学生ボランティアとの関わりのなかで、道具の扱い方の指導や価値観の共有をするために、研修を行いながら活動を続けている。このなかで、あくまで主体をはびきのプレーパークで持っておくことにしたのである。

夏休みこどもの家においては、初年度に高齢者グループとの協働に挑戦したが、価値観を共有することは難しかった。しかし、同時に協働を試みた保育士のグループとはその後も共に夏休みこどもの家を運営している。また、2017年には栄養士と食プログラムに取り組んだが、これも徹底した管理にスタッフが疲弊してしまうこととなった。また、毎年講

座を開いてくれる大人の存在もありがたいが、子どもの興味と合わずにスタッフが申し訳ない思いをすることがあった。この夏休みこどもの家実行委員会に加えて、大学生との協働で、月曜・ポコ・ア・ポコの家の運営にも取り組んだ。ここでは毎年大学生と役割分担を確認し、調整しながらの運営ができていた。これは 2017 年 4 月に、大学生と対等に話し合いができたことに大きく起因する。大学生それぞれがしたいことと、スタッフそれぞれの目指すものを示し、結節点を探ったのである。その後も、年度ごとに振り返りと次年度の計画を立てる会議を継続して持っている。

あそびのたねにおいては、プレイワーカーを招聘し、共に場をつくることを試みた。この試みを始める際に、みなみが「プレイワーカーが全部やってくれるとは思わないでね。もちろんできることはやるけれど、はびきのプレーパークの人たちがやりたいことの手助けをするだけだからね。」と念押しし、あくまではびきのプレーパークを主体に、プレイワーカーが補助的役割を果たすという位置づけが確認された。この試みによって、はびきのプレーパークのスタッフは、プレイワーカーの持つ役割や技術などを学んだが、同時に、プレーパークの運営者としての自身の役割にも気付かされたのである。

MONDAY ROOM 北 遊魂とあそぼーよは、スタッフは筆者 1 人の活動であったが、はびきのプレーパークのスタッフや集会所の管理人等、筆者と関わりのある人が時折場を訪れて子どもたちと関わりをもっていた。特にあそぼーよでは、はびきのプレーパークからの資金的援助等があり、運営を下支えした。この裾野があればこそ、継続することのできる活動であった。

以上のように、人的環境として、スタッフも参加者も、多様であることが遊び環境を豊かにすることにつながるが、一方でスタッフの当事者性が失われることは、スタッフと参加者を対等な関係ではなくサービスの提供者と受給者のように分断してしまう恐れがある。そして、多様なスタッフが集まると、価値観の共有はそれだけ難しくなる。市民の立場で遊び場をつくる試みのなかでは、価値観の共有やすり合わせにエネルギーを消耗してしまうことも少なくない。継続性と多様性を兼ね備えた運営には、困難がつきまとうのである。主体がどこにあるのか、それぞれの人の役割は何か、明確に位置づけられると多様なスタッフによる運営が実現しやすいということが分かってきたのである。

### 8.1.2.3 専門人材の育成

第 7 章では、専門人材の育成について、筆者自身が育成される場と、大学生の研修、ま

た、プレイワーカーの招聘によって共に現場をつくっていくなかでの実践について述べた。

筆者自身ははびきのプレーパークのなかで、実際に子どもとふれあいながらプレーリーダーとしての研修をインフォーマルな形で受けていた。プレーリーダーとして、子どもの遊びをどう捉えるべきか、危険をどう考えるかといった視点は、子どもの頃に参加者として遊びに行っていた頃には持ち得なかった視点であった。この視点を与えられたときから、筆者は参加者側からスタッフ側へと本質的に変化したのである。遊び観と危険についての考え方は、冒険遊び場のプレーリーダーとして初期に学ぶべき項目であった。筆者は大学で学んだことを現場に提案することにも取り組んだ。企画提案とその実現によって、筆者は自信を得ていた。これは、提案ができるというはびきのプレーパークの素地が生んだものであった。大人も提案できる環境があつてこそ、子どもの意見も受け止められる素地が生まれるのである。

また、当時利用していた公園が使えなくなったことを受けて、外の世界に目を向け、全国・世界の遊びに関わる人々と交流するようになった。

そして、スタッフの不足を補おうと募集した大学生との関わりのなかで、大学生ボランティアの研修にも挑戦した。これによって、大学生は子どもの遊びに対する視点を身につけるようになっているが、それ以上に、筆者自身が学ぶことの方が大きかった。伝えることは学ぶことであった。大学生の研修をするようになり、筆者は大学生にプレーパークで大切にしている遊び観や危険に対する考え方をどう伝えればよいのか試行錯誤を重ねた。筆者自身がそうであったように、視点のないまま漫然と経験を重ねても、大きな変化はない。視点を与え、大学生自身が現場を経験することによって、遊び観や危険に対する考え方は身につけていくのである。

スタッフの不足から募集するようになった大学生ボランティアであるが、あくまで主体をはびきのプレーパークで持っておき、大学生は補助的役割を担ってもらうようにすることが重要である。伝えておきたい遊び観や危険に対する考え方などは、きちんと伝え、その上で、子どもとの関わりを自由な雰囲気の中で持ってもらう。こうして、研修と遊び場での実践を繰り返すことで、大学生がよりプレーリーダーらしく場をつくっていく仲間になっていくのである。

最後に、プレイワーカーを招聘しての遊び場づくりにおいては、プレイワーカーとして常設の遊び場で従事してきたみなみとオッキーから、遊びに対する柔軟な態度を学んだ。また、同じはびきのプレーパークのメンバーで活動をしていると、考えが凝り固まって

しまうことも改めて明らかになったのである。さらに、プレイワーカーの招聘によって、運営者とプレイワーカーの役割を明確にすることができた。子どもの遊びにとって、プレイワーカーの存在は非常に大きい。プレイワーカーが働ける土台をつくるのが運営者である。特に、地域社会に密着して、関係諸機関との関わりを持つのは、運営者である場合が多い。どのような日時、場所で誰を対象に何がしたいのか、必要な資金をどう調達し、何に使うのかを運営者が大まかに決めてから、プレイワーカーと相談して詳細を詰めていくことが多い。そのうえで、子どもにとってよりよい環境を探り、つくっていくのがプレイワーカーの役割である。

あそびのたねでのプレイワーカーの招聘によって、筆者の捉えたプレイワーカーのスキルは、以下8点であった。すなわち①可塑性の高い素材を用意し、子どもが創造力を発揮できる環境を整えること、②自然素材をわざとらしくなく遊びのなかに取り入れること、③子どもの発想を面白い姿勢をもつこと、④子どもたちの遊びを見守りつつもときに刺激を与えて変化させていくこと、⑤子どもたちが遊び方を変化させて遊ぶことのできる環境づくり、⑥そのための場の自由度や許容度を示すこと、⑦作業にしてしまうこともできるものを遊びとして楽しみながら行うことによって、遊び場全体の雰囲気遊び心あふれるものに変えること、⑧大人と子どもがともに遊びに参加することで、相互の創造力を刺激し合う関係性をつくることである。

また、大人はつい効率や目的を重視してしまいがちであるが、遊びのなかでは効率よりも過程そのものが重視されることと、遊び場のなかでは子どもの発想に大人が動かされる瞬間が何度もあることを改めて感じたのである。

そして、筆者はこれまでの自身の現場でのあり方を見直した。これまで筆者は子どものことを観察して、その子がしたいことがその子自身の力でできるように環境を整えて援助することを大切にしてきた。しかし、それでは、子どもと筆者との関係は浅いまである。交わりを深めないと、より大きな変化は訪れない。子どもの遊びに合いの手を入れる絶妙なタイミングを知っているのがプレイワーカーの力だと気づいたのである。

これら一連の実践を経て、改めて振り返ると、どの実践もはびきのプレーパークを基本としており、はびきのプレーパークなしには成立しないものであった。はびきのプレーパークの活動から見てきた子どもの遊び環境をめぐるさまざまな課題に対して、追加的に実践を重ね修正していったのである。プレイワーカーとして継続的な活動で子どもや親との関わりを持ちながら、そのときどきの社会の変化に対応して必要だと思われる活動を生

み出してきた。拡大と縮小を繰り返しながら、何らかの形でプレイワーカーとしての能力を高め、現実の必要性に応じていくことで、今後もこれらの活動が続いていくと思われる。

どの活動においても共通して必要な視点は、「子どもの日常の遊び環境を豊かにしていくこと」である。例えば、峰塚公園での砂場の掘り起こしや、倉庫の伝言板設置にみられるように、プレイワーカーがいないときにも子ども自身が遊べる環境をつくっていくことで、日常の子どもの遊び環境への関わりを散りばめ、子どもの遊びを豊かにしていくという視点が重要である。

## 8.2 子どもの遊び環境を豊かにするために

### 8.2.1 本研究の結論

子どもの遊び環境の貧困化に対応するには、小さいながらも、家庭・学校・地域それぞれで機会をつくっていく必要性があり、それぞれの場で豊かな遊びが実現できることが大切である。

このような環境をつくるために、大人の何らかの組織が必要である。いつでも、どこでも、子どもが遊べる環境でない以上、大人がその環境を用意する必要があるからである。その組織は、ピラミッド型の組織ではなく、ネットワーク型の組織で、市民が主体となって動くことが求められる。この主体性を失えば、場はたちまち遊びの場ではなく、他の目的のために利用された場となってしまう危険性が高いからである。

大人が用意する環境として重視したいのが、日本冒険遊び場づくり協会の示す 5 項目、すなわち「子どもの生活圏にあること」「いつでも遊べること」「だれでも遊べること」「自然素材豊かな野外環境であること」「つくりかえができる手づくりの要素があること」に筆者の加えた「すみ分けができること」の計 6 項目である。

そして、その環境にプレイワーカーの役割をもつ人がいることが望ましい。「行けば誰かがいる」ことが遊び場にとって不可欠である。空間や道具の持つ役割も大きいですが、遊びにとって最も重要な要素は「人」である。

プレイワーカーは、子どもの遊び仲間でもあるが、それ以上に、子どもが遊ぶ環境を整える役割をもった人である。大人は大人であるがゆえに、子どもの遊びをコントロールし、手中に収めようとしてしまいがちである。子ども自身が遊ぶことのできる環境をつくるという視点を持ったプレイワーカーの存在は不可欠である。

プレイワーカーに必要なスキルとして、実践のなかで筆者が捉えたのは以下 8 項目であ



る。①可塑性の高い素材を用意し、子どもが創造力を発揮できる環境を整えること、②自然素材をわざとらしくなく遊びのなかに取り入れること、③子どもの発想を面白い姿勢をもつこと、④子どもたちの遊びを見守りつつもときに刺激を与えて変化させていくこと、⑤子どもたちが遊び方を変化させて遊ぶことのできる環境をつくること、⑥そのための場の自由度や許容度を示すこと、⑦作業にしてしまうこともできるものを遊びとして楽しみながら行うことによって、遊び場全体の雰囲気遊び心あふれるものに変えること、⑧大人と子どもがともに遊びに参加することで、相互の創造力を刺激し合う関係性をつくることである。当然のことながら、これに応急処置や道具の扱い方についてのスキルなども必要である。

子どもの遊びにとって、プレイワーカーの存在は非常に大きい。プレイワーカーが働ける土台をつくるのが運営者である。特に、地域社会に密着して、関係諸機関との関わりを持つのは、運営者である場合が多い。どのような日時、場所で誰を対象に何がしたいのか、必要な資金をどう調達し、何に使うのかを運営者が大まかに決めてから、プレイワーカーと相談して詳細を詰めていくことが多い。そのうえで、子どもにとってよりよい環境を探り、つくっていくのがプレイワーカーの役割である。

このように、プレイワーカーと運営者が連携しながら遊びの場づくりを行うことが、遊び場の中において子どもの遊び環境を豊かにする。加えて、遊び場の外への視点も欠かせない。「子どもの日常の遊び環境を豊かにしていく」ために、遊び場が開かれていないときにも子ども自身が遊べる環境をつくっていくことで、日常の子どもの遊び環境への関わりを散りばめ、子どもの遊びを豊かにしていく必要があるからである。プレイワーカーや運営者ではない、親や教師、地域の大人といった「その他の大人」が遊びの重要性を認識し、子どもの遊びを阻害せずに見守ることのできる社会を実現しなければ、本当に子どもの遊びが保障されているとはいえないのである。

以上のような、プレイワーカー、運営者、その他の大人の持つべき知識・技能と望ましいあり方についてまとめたのが表8である。それぞれに求められる要素を抽出しているが、その区分はゆるやかで、補い合うべきものである。

このような遊びの場づくりを継続していくことで、子どもの遊びを見守るためのスキルを持ちながら、子どもに学ぶ柔軟性を持ち「遊び」の重要性を認識する大人が増えることが、子どもの遊びを保障する人的環境の必要条件である。

表8 大人に求められるコンピテンシー

	プレイワーカー	運営者	その他の大人
知識	子どもの遊びの重要性 子どもの権利 子どもの発達	子どもの遊びの重要性 子どもの権利	子どもの遊びの重要性 子どもの権利
技能	救急救命・応急処置 危険管理 子どもを守る 社会への発信 遊び場のデザイン 人と人をつなぐ・関係を紡ぐ 子どもの気持ちの翻訳	救急救命・応急処置 危険管理 子どもを守る 社会への発信 遊び場運営の計画を立てる 地域や関係諸機関との連携	救急救命・応急処置 危険管理 子どもを守る
あり方	子どもの遊びを見守る 子どもに学ぶ 子どもの発想を面白いがる 子どもの遊びに刺激を与える 自らを振り返る	子どもの遊びを見守る 子どもに学ぶ	子どもの遊びを見守る 子どもに学ぶ

### 8.2.2 積み残された課題と今後の展望

最後に、本研究において積み残された課題と今後の展望について述べる。

本研究においては、はびきのプレーパークという個別の事例に依拠する考察にとどまった。1.3 研究の方法で述べたように、本研究のフィールドである大阪府羽曳野市は、子どもの遊びの保障に熱心な地域とはいいがたい。しかし、そのような地域だからこそ、子どもの遊びを広め、人々を動かしていくことに意義がある。本研究における探求は、はびきのプレーパークという個別の事例に特有の性格を持ちながらも、この実践の検討からは、他の地域においても応用可能な「遊び環境を豊かにする」のための汎用性のある人的資源モデルが提示できると考えた。他の地域における有用性の検討は今後の課題としたい。

また、本研究では、国内の他の事例や、海外の事例などとの比較検証が十分にできていない。この点については、他の地域への応用の際に十分に検証する必要がある。

ここで、実践上の課題についても述べておきたい。

本研究の実践において、さまざまな活動を行ってきたが、どの活動も安定したものにはなっていない。運営者をどう増やしていくか、プレイワーカーをどう育成するか、多様な主体との協働をどう実現するか、資金面での持続性をどう担保するかといった課題が残されている。これらはいずれも一朝一夕に解決するものではないが、一つ一つ取り組む必要がある。

また、筆者個人としても、プレイワーカーとしてのスキルアップとともに、子どもの遊びの重要性をより広く、より多くの人に伝えるべく、研鑽を積んでいきたい。

(本文 160,620 字)

## 付録

### 1 はびきのプレーパークの活動

はびきのプレーパークは、1998 年から大阪府羽曳野市で活動している団体である。本章では、その発足から現在に至るまでの変遷を追うことにしたい。活動拠点は図 1-1 はびきのプレーパークの活動拠点到、年表は表 1-1 はびきのプレーパークの歩みにそれぞれまとめている。

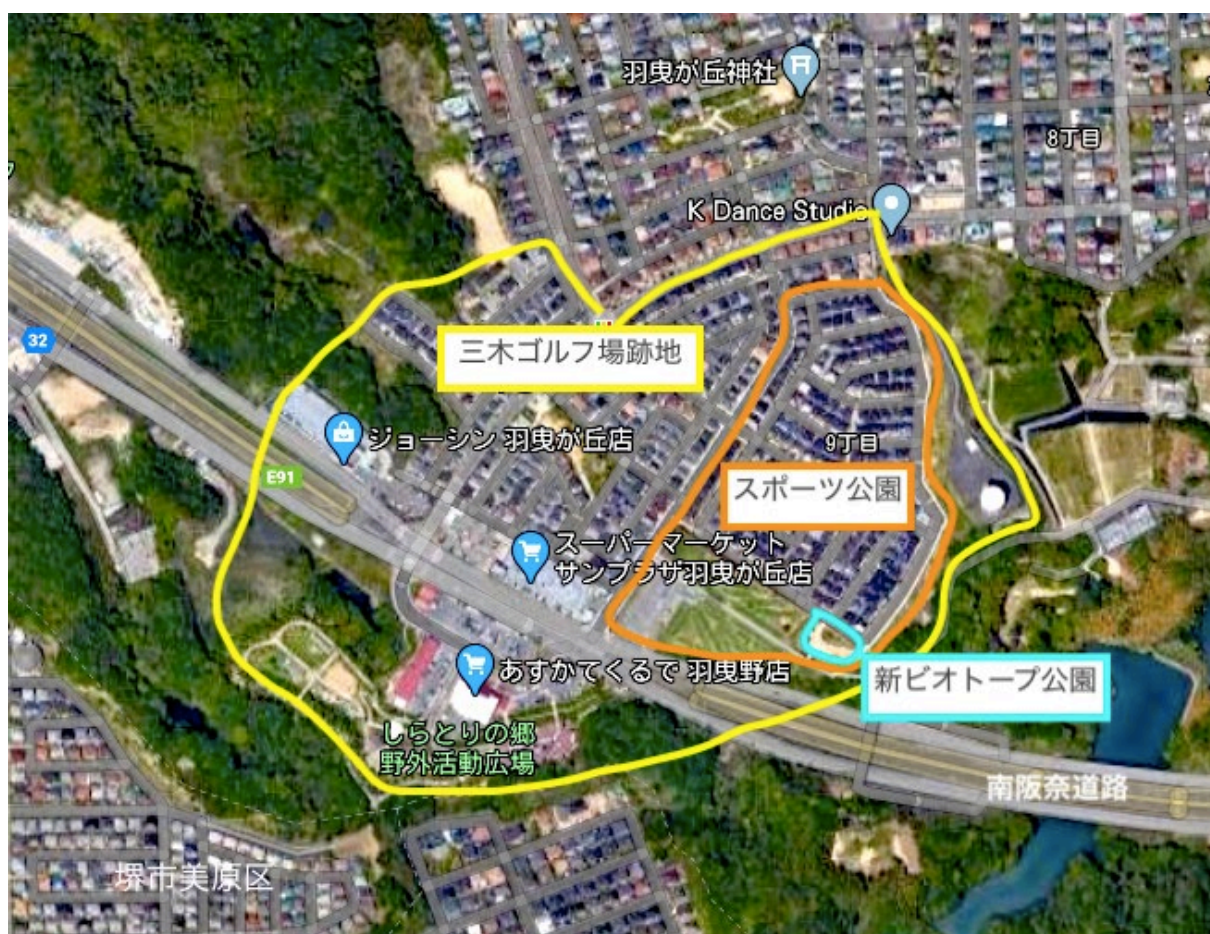


図 1-1 はびきのプレーパークの活動拠点（Google マップを利用して、筆者作成）

筆者は、1999 年頃から 2001 年にかけて、小中学生として活動に参加していた。そして、2007 年の大学入学時からスタッフとして参加している。

なお、ここでの記述は、はびきのプレーパークの活動内容や様子、参加者・近隣住民の言葉、怪我などの事故を記録した、団体と筆者個人のノートや、スタッフ会議の

記録、代表の T.S へのインタビュー<sup>1</sup>、2010 年に新旧のスタッフに実施したアンケート調査<sup>2</sup>をもとに構成している。

表 1-1 はびきのプレーパークのあゆみ（筆者作成）

年	名称	頻度	場所
1998年3月 ～2002年11月	春のプレーパーク 夏のプレーパーク 秋のプレーパーク	春休みと夏休み、 秋の休日に2～12日間 (98年のみ、1日)	三木ゴルフ場跡地 (98年夏のプレーパーク のみ、羽曳が丘小学校)
活動休止・場所の移転			
2005年3月	春休みのプレーパーク	春休みの数日間	羽曳が丘北公園
2005年7月 ～2010年3月	春休みのプレーパーク 夏休みのプレーパーク	春休みと夏休みの数日間	スポーツ公園
2006年4月 ～2010年3月	ふちパーク	毎週金曜日午前中 (2009年から火曜日に)	スポーツ公園
2008年9月 ～2010年3月	夕方パーク	毎週水曜日夕方	スポーツ公園
活動休止・場所の移転			
2010年6月 ～2015年3月	ふちパーク	毎週火曜日午前中	羽曳が丘西中公園
2010年6月 ～2015年3月	夕方パーク	毎週水曜日夕方	羽曳が丘西中公園
2010年8月 ～現在	春休みのプレーパーク 夏休みのプレーパーク	春休みと夏休みの数日間	羽曳が丘北公園
2015年4月 ～2016年3月	水曜日のプレーパーク	毎週水曜日10時～17時	羽曳が丘西中公園
2016年4月 ～現在	ふちパーク	毎週火曜日午前中	羽曳が丘西中公園
2016年4月 ～2017年3月	夕方パーク	月に2回程度、水曜日夕方	羽曳が丘西中公園

## 1.1 創設期

はびきのプレーパークは、1998 年 3 月、幼児・小学生の子どもを持つ母親 20 人ほどが集まり、「羽曳が丘プレイパーク」として活動を始めた。子育てサークル等を通して知り合った母親たちが、子どもたちの外遊びの場をつくろうと、勉強会や話し合いをしながら活

1 はびきのプレーパーク代表へのインタビュー。2009 年 12 月 24 日、筆者自宅で、同志社女子大学現代社会学部現代こども学科「子育てネットワーク論」（担当：中山まき子教授）の課題として実施。

2 羽曳野市子育て支援者講座「つながろう人と人～子育ての輪を～『安心して子育てできる地域とは…』」（2010 年 2 月 18 日開催）のパネルディスカッションに向けて、スタッフ間での意識共有のために実施。プレーパークでの悩みや苦勞、プレーパークでの喜びや楽しみ、プレーパークにおける今後の課題や取り組んでみたいことについて、自由に記述する方式。初期のスタッフからスタッフになって間もない人まで、17 人が回答している。

動を始めたのである。

場所は大阪府羽曳野市にあるベッドタウン、羽曳が丘小学校区に隣接する三木ゴルフ場跡地である。開けた芝生があり、林や池、地面の起伏も多い場所であった。

第1回は98年3月31日（火）10時～15時、参加人数は200人ほどであった。パン生地を竹に巻いて火で炙って食べる「まきまきパン」や、ダンボールの迷路・基地づくりなどをして遊んだ。

第2回は98年7月21日（火）9時～12時、羽曳が丘小学校校庭で、水遊びや竹細工をして遊んだ。

第3回は98年10月25日（日）10時～12時、後にNPO法人羽曳が丘E&Lとなる「南河内健康ふれあいの郷を考える会」と合同開催で、藁や竹を使つての、人形・家づくり、そしてチャンバラなどで遊んだ。

第4回からは、2日～12日間の連続開催となる。春休みと夏休み、そして、秋の休日に開催し、春は火遊びやダンボール、夏は水遊び、秋は木の実を使った遊びを中心に展開した。

遊びの素材は、どんぐりやまつぼっくり、近くの竹林から切ってきた竹や、廃材、焦げた鍋や家で要らなくなったもの、農家からの藁の寄附、小学校を卒業すると使わなくなる水彩絵具を6年生から集めるなど、自然素材や不用品が中心であった。

当時は、市役所へ行くにも何をするにも「3人以上で一緒に動く」ことにしていた。同じ話を聞いても人によって捉え方が異なるため、3人以上で動くことになった。会議の進め方も、多数決ではなく、全員が自分の意見を出して話し合うことで、合意形成を図るという方法であった。そのため、1人でも反対する人がいれば、全員が納得できる場所を見つけるまで話し合いをしており、物事をすぐに決定できる状況にはなかった。これは、プレーパークのモットーである「自分の責任で自由に遊ぶ」ことを、スタッフも実践した結果である。そのために、助成金の申請を逃すこともあったが、「縁がなかったんだね。」「仕方がないね。」と話していたようである。

活動が認知されてきたものの、2002年11月の開催を最後に、三木ゴルフ場跡地が宅地開発のため使用できなくなる。これにより、活動場所を失い、一旦活動を休止することになる。

この当時、参加していた男子（当時5歳）は、「ぼくは6年生になったら、お兄ちゃんたちみたいに自分で基地が作れると思っていたのに、できなくなった。」と、語っており、

場への愛着と喪失感が伺える。また、高学年への憧れの気持ちも表れており、異年齢の子ども集団が形成され、機能していたこともわかる。

創設期に利用していた三木ゴルフ場跡地では、1 週間程度の開催期間中はそのまま遊び道具等を置いておくことができたため、藁の家をつくったり、木の上に秘密基地をつくったりできた。空間的に豊かな場所であったからこそ、豊かな遊び場を実現することができたのである。

## 1.2 場所の移転・定期開催の始まり

その後、2005 年 3 月に「はびきのプレーパーク」と名称を改め、羽曳が丘北公園（街区公園）で春のプレーパークを開催する。このとき、創設期のスタッフは、子どもが大きくなったこともあり、仕事に就く人も多く、新旧入り混じったスタッフで活動を再開することとなった。

名称を変更したのは、隣の西浦小学校区に住む母親がスタッフに入ったことがきっかけであった。羽曳が丘小学校区は、1960 年代に宅地造成された新興住宅地であるため、古くから続く地域の多い羽曳野市内では、あまり格差のない、特殊な地域と見られている。その上、羽曳が丘小学校区の大部分が含まれている羽曳が丘町会連合会のなかでは、造成当時に一からまちづくりを行ってきたこともあり、「羽曳が丘」として団結したいという意思が強く、他の地域に対する閉鎖性が強い。そのため、「羽曳が丘プレイパーク」という小学校区にこだわった名称ではなく、「広くみんな」を対象にするため、「はびきのプレーパーク」に名称を変更した。変更を検討した際に、「プレーパーク」以外の名称も候補に挙げたが、「行政・保育関係者に『プレーパーク』という名が浸透してきているので、残した方がいい」という U.T の意見があったため、そのままとなった。なお、羽曳が丘プレイパークのときには「プレイパーク」と「プレーパーク」の両方が使われており、表記については曖昧なものであった。

2005 年 7 月から、南河内ふれあいの郷スポーツ公園ビオトープ周辺（以下、スポーツ公園とする。近隣公園）に活動場所を移した。スポーツ公園は、三木ゴルフ場跡地の一部が残された公園で、NPO 法人羽曳が丘 E&L が管理していた。

日常的に遊びの場をつくりたいとの思いから、2006 年から、毎週 1 回の「ぷちパー



ク」を開催する<sup>3</sup>。ぷちパークは、乳幼児親子の遊び場として、砂遊びや絵の具遊びなどを中心に、母親の情報交換の場ともなった。

このころから、会議の頻度が年 8 回程度と固定化してくる。それまでは議題があれば集まるという状況であったのが、春と夏の連続開催や、地域の祭での出店などに向けて会議をするようになり、ある程度、見通しをもって活動できるようになってきたこと、簡単な話し合いは、週 1 回のぷちパークの際にできるようになってきたからである。また、スタッフではない、参加者の母親とも運営の話をするこゝで、徐々にスタッフを増やしていった。

さらに、2008 年には、小学生を主な対象として、「夕方パーク」を週 1 回開催することとなる<sup>4</sup>。ここでは、砂遊び、ハンモック、木工などを中心に、基地づくりやボール遊びなども展開された。

夕方パーク開催は、スタッフの多様化が大きな要因であった。スポーツ公園での活動の中で、参加している子どもの母親だけでなく、子どもの手が離れた主婦や大学生、退職した男性も活動に加わるようになったため、母親の忙しい時間帯である夕方に活動できるようになったのである。また、継続した活動が評価され、2008 年度から、羽曳が丘青少年健全育成連絡協議会（以下、育成協とする。）からの助成金を得ることができ、比較的安定した収入源となった。

活動を広く知らせようと、2010 年 2 月から活動予定を知らせるブログを開設している。当初は、近隣に住む親子をターゲットにしていたが、ブログを開設することで、卒業論文で冒険遊び場を取り上げたいという大学生の見学が増えた。関西（特に大阪府）の冒険遊び場で週 1 回以上の活動をしている団体は少なく、さらにインターネット上でこまめに情報更新がなされているところが少ないことが、その主な理由と考えられる。

### 1.3 場所の再移転

活動は順調に軌道に乗っていたが、スポーツ公園も宅地開発されることになり、2010 年 6 月に、現在活動している羽曳が丘西中公園（通称：りす公園。街区公園）と羽曳が丘北公園に、活動場所を移すこととなる。これにより、ぷちパークと夕方パークは西中公園で、春休みと夏休みのプレーパークは北公園での開催となった。

---

<sup>3</sup> 当初は、金曜日の午前中に開催していた。2009 年にスタッフの都合により、火曜日に変更した。

<sup>4</sup> 小学校の下校時刻の早い水曜日の夕方に開催した。

拠点の移動にあたって、スタッフ会議では、小学校区内のさまざまな公園を移転先として検討した。公園そのものは、北公園が広い上に起伏があり、魅力的だという話になった。しかし、子どもが多く住む地域からは離れており、放課後の短い時間で子どもが移動するのには向かないだろうということになった。そのため、北公園は長期休みに利用することにした。ぷちパークと夕方パークの移転先の検討では、子どものアクセスの良さを重視した。また、プレーパークの外で、子どもたちが実際に直面している遊びづらさを検討すると、近隣への理解が得られず、ボール遊びができないという課題が明らかとなった。子どもが多く住む地域に近い公園のなかで、西中公園は、向かいに幼稚園があることもあり<sup>5</sup>、近隣が子どもの遊びや子どもの声に寛容であるという話になった。そのため、子どもにとってアクセスしやすく、近隣との関係が作りやすいと思われる西中公園に移転することとなった。

また、遊びの内容もドッジボールやビーズ遊びなど、これまでと違い、プレーパークでなくても家庭や学校、普通の公園でもできそうな遊びや、既製品を使った遊びが増えてきた。

ぷちパークも夕方パークも、ともに週に1度、2時間という短い開催時間であった。特に夕方パークにおいては、この短い時間にいかに最大限子どもを楽しませられるかというスタンスになってしまった。参加していた子どもたちはそれぞれに楽しんでいたが、子ども自身が日常的に遊べる環境をつくるという視点に立つと、「プレーパークに行けば100%満足できる」という消費的な遊びを用意してしまっていたのである。

春休みと夏休みのプレーパークでは北公園を利用した。春休みは概ね10時～14時の4時間の開催で、夏休みは暑さ対策のため、概ね10時～12時の午前のみで開催であった。それぞれ、春休みはダンボール、夏休みはウォータースライダーをメインに、さまざまな遊びを用意していた。これができたのは、北公園の広さがあってのことである。遊び道具の配置に工夫しながら、それぞれの遊びがゆるやかに交わる場をつくることができた。

2008年のリーマン・ショック以降、働く母親が増えたこともあり、スタッフの世代交代が難しくなっている。羽曳が丘小学校区では、他の地域より専業主婦が多かったのが、正規・非正規に関わらず、働く母親が増えている。人手不足を補う意味でも、2012年頃から、近隣の大学の学生を募集し、夕方パーク、春休みと夏休みのプレーパークに入ってもら

---

<sup>5</sup> 羽曳野市立羽曳が丘幼稚園。当初は西中公園の向かいにあったが、耐震強度不足のため、2013年に羽曳が丘小学校の敷地内へ移転した。



ようになった。

また、住宅地のなかでの活動となったことから、近隣住民への理解を求めなければならない場面が増えてきており、子どもの代弁者としての大人の役割がさらに重要となっている。

#### 1.4 ぷちパークと夕方パークの統合の試み

2015 年 4 月から、ぷちパークと夕方パークを同じ水曜日にして、水曜日のプレーパークとした。これは、子どもの遊びの時間感覚をゆるやかにしようとする試みである。時間の変更にあたって、スタッフの間では、子どもの遊び環境を考える上で、大人は遊ぶ空間が少ないということに注目しがちであるが、子どもたちの様子を見てみると、空間よりも時間の方が切実な課題なのではないかという話になった。当然、遊びの空間を考え、それを確保していく必要はあるが、子どもたちの抱える「忙しさ」にもっと目を向けるべきではないかという話になったのである。夕方パークに来る小学生のなかには、習い事の合間に来る子も多く、極端な場合は「あと 3 分遊べる」という声も聞くほどである。それほど、子どもの時間感覚が厳密になってきているということである。そのため、朝 10 時から、夕方 5 時まで切れ目なく遊べるようにした。

典型的な参加状況は、次のようなものである。午前中は未就園児の親子連れが遊びに来て、その子たちが帰り始める昼ごろに幼稚園児の親子連れがやってくる。幼稚園児が弁当を食べ始めると、給食を食べて帰ってきた小学校低学年の子どもたちがやってくる。ひとしきり遊んだ幼稚園児が帰る 16 時頃に、午後の授業が終わった高学年の子どもたちや、隣の西浦小学校区の私設学童保育「ぼちぼち」の子どもたちがやってくる。人数の多い時間や少ない時間はあるものの、誰もいないということはめったになく、切れ目のない遊び場となった。

スタッフの間では、この時間の変更によって「気のせいかもしれんけど」と前置きがつくものの「子どもたちの様子が落ち着いている」「前よりせかせかしてる子が減った」と感じる人が多かった。

しかし、ぷちパークに来ていた親子の中には、水曜日に移動することで他の行事や習い事と重なり参加できなくなったという人も多く、この試みは 1 年間で終わり、翌 2016 年からは、ぷちパークを火曜日午前に、夕方パークを水曜日午後を開催する従来の日程に戻している。

## 1.5 夕方パークの終了

前述の通り、2008年のリーマン・ショック以来スタッフの世代交代が進まず、新規スタッフが定着しない状況が続いてきた。このままでは、小学生の保護者が2017年には1人に、2019年にはいなくなってしまうことが明らかであった。小学生の保護者がスタッフのなかにいることで、怪我の際などの連絡が保護者のネットワークで可能になっていた部分が大きく、また、同じ保護者同士、共に場をつくっていく仲間として保護者を巻き込むことができたのが、徐々に難しくなっていた。

また、従来からのスタッフもそれぞれ仕事を持ちながらの参加となり、毎週の夕方パークに参加することが難しくなる人も出てきた。そこで、2016年は月に2、3回の開催から徐々に回数を減らした。

2016年度は、筆者が小学生の下校より早く公園にいるようにして、準備から子どもと一緒にやるようにした。そうすることで、子どもを「遊ばせてもらうお客さん」にせず、共に場をつくっていく仲間になろうと試みたのである。筆者以外のスタッフも、親を見かけると積極的に話しかけ、コミュニケーションを取るようになっていた。しかし、なかなか安定して参加する親はおらず、スタッフが増えることはなかった。そのため、2017年3月で夕方パークを終了した。

これまで、ぷちパークから続けて夕方パークまで、子どもが大きくなっても関わり続ける人がスタッフとなっていたが、子どもを早くから預けて働く親が増えたことから、ぷちパークに参加する子どもの年齢層が、0歳～3歳となっていた。3歳になって、ようやく子ども同士で遊べるようになってきたところで、ぷちパークを「卒業」してしまうので、親との関係が深まる前に毎週会う機会がなくなってしまう。また、3歳までは、以前から安定して毎週参加するという人は多くない。ぷちパークですらそのような状況であるため、夕方パークの小学生の見守りに来る親はほとんどいなくなっていた。

2016年の春になってからようやく、「前はもっと親も来てたよね？いつの間にいなくなってたんだろう？」と会議で話が出るほど、スタッフは現場に親がいないということに気づけていなかったのである。

その後、2017年度からは、火曜日午前中のぷちパーク、春休みと夏休みのプレーパークを続ける形となっている。

## 1.6 大学生の参加

現在、はびきのプレーパークでは、スタッフの不足を補う意味でも、大学生の存在が不可欠となっている。2012 年頃から、近隣の S 大学の大学生がプレーリーダーとして参加するようになった。それ以前にも、筆者のように子どもの頃に遊んでいた人が高校生や大学生になって手伝いに来るということはあったが、2012 年にスタッフの子どもの友人が参加したことに始まり、「プレーパーク育ち」ではない大学生が口コミで徐々に増えていった。2016 年 3 月にその学年が卒業するまでは、夕方パークと春休み・夏休みのプレーパークに手伝いに来てくれていた。

大学生たちは子どもたちに人気で、常に誰かが大学生のそばについている状況であった。鬼ごっこやドッジボールといった身体を使う遊びは特に人気で、「お兄ちゃんたちが来たらドッジボールやるねん。」と授業終わりにやってくる大学生を、ボールを持って楽しみに待っている子もいた。

プレーパークでは、上述のような誰もが経験したことのある遊びの他にも、木工や火遊び、ロープ遊びなど、経験の浅い人もいるような遊びも多くある。子どもの頃からプレーパークに参加していた人は、遊びのなかでいろいろな道具の扱いを自然に会得していることが多い。しかし、プレーパーク育ちではない大学生は使ったことのない道具の扱いを会得することから始まる。それまで大学生向けに事前の研修はしていなかったもので、子どもたちと遊んでいる大学生をスタッフが見て「その使い方では危ないよ。」と声をかけることがあった。高齢者スタッフは親切に手取り足取り、木工道具の使い方などを大学生に教える。こういったことを何度か経験してから「そうか、大学生は経験していないから道具の使い方がわからないんだ。」ということによりやく気づき、鋸や鉋など、特に危険な道具については、使い方を教えてから使ってもらうようにした。

道具の使い方を教えると、大学生はすぐに会得して使えるようになり、自分が教えてもらったように、子どもにも教えるようになった。その一方で、子どもの遊びを止めるのが早くなる場面も見受けられた。プレーパークでは、危険をどのように考えているのか、自由とのバランスをどう考えたらいいいのかといったことを、大学生も一緒に話したいという話が出てくるようになった。

そこで、2014 年 3 月の春休みのプレーパークのあとに、大学生向けの研修の機会を持つことにした。このときから、大学生の研修を定期的に行うようになったのである。

## 2 はびきのプレーパークへの筆者の参画

### 2.1 プレーリーダーとして育成される

筆者がはびきのプレーパークにスタッフとして関わるようになったのは、高校卒業から大学入学時の 2007 年である。大学でこども学を学ぶと知った代表の T.S が、筆者の母を通じて、プレーパークを続けていることを知らせてくれ、「遊びにおいで」と誘ってくれたのがきっかけである。

当時は、スポーツ公園でぷちパークと春休み・夏休みの連続開催をしていた頃である（図 2-1）。筆者が久しぶりに参加したのは、2007 年 2 月、高校 3 年生の終わりのぷちパークのときであった。

筆者は、子どもの頃から小さい子どもが好きで、よく後をつけて一緒に遊んでいた。ぷちパークでも同じように、小さい子が何をするのか観察しながら一緒に遊んでいた。

大学に入学すると、授業でぷちパークに行けない日が続いたが、夏休みの連続開催時に久しぶりに行くと、日々、大学で学ぶ子どもの成長・発達が現場でも見られることが楽しくて仕方がなかった。今、この子は 1 語文から 2 語文へと話せる言葉が豊かになっているところであるとか、イヤイヤ期は自我の芽生えだから、大事な主張をしているところだとか、そういったことを楽しんで観察していた。1 年次の後期は金曜日に授業を入れないように時間割を組んで、毎週のようにぷちパークに通うようになっていた。

スポーツ公園のビオトープには、小さなせせらぎがあって、そこから池に水が流れ込むようになっている。池の部分は深さがあるが、せせらぎ部分は浅く、ぷちパークに来ている子どもたちもよく入って水遊びを楽しんでいた（図 2-2）。また、池には飛び石がいくつかあり、小学生くらいの子どもなら、それを渡ることができた（図 2-3）。そこから池の中を観察できるようになっていたのである。

ある日、飛び石を土台に木製のすのこを渡したような簡単な橋がかかっていて、より小さい子どもも渡れるようになっていた。筆者は、「これで小さい子も、わざわざお母さんを呼ばなくてもいいし、池の周りをぐるっと遠回りしなくてもよくなった。」と肯定的に捉えていた。

しばらくすると、2 歳にならないくらいの子がその木の橋の上で池の中を観察しているのを T.S が近くでじっと観察しているのに気がついた。筆者も近づいていって「メダカいてる？」と子どもに尋ねた。子どもは「ここ。」と指差して筆者に教えてくれ、その後、橋を渡って別の場所に行った。



図 2-1 スポーツ公園ビオトープ周辺（筆者撮影）



図 2-2 せせらぎで遊ぶ子どもたち(筆者撮影) 図 2-3 ビオトープ池(山本眞一氏撮影)

子どもが池から離れたのを確認してから、T.S に「ここね、別に深くないし、こんな子でも渡っちゃえるんだけど、この子ぐらいだと頭が重いから乗り出したときにゴロンって落ちちゃうのよね。落ちるだけなら大したことないんだけど、水を飲んで肺に入っちゃうと大変だからね、近くで見てたのよー。でね、この橋なんだけど、なくしちゃった方がい

いかなと思ってるんだけどね。なくてもある程度の年齢の子は渡れるし、渡れない子はぐるーって回り道したらいいし。(ここでちょうど回り道をした子がいた。) ほらね。どうしても渡りたいときはお母さん呼んで渡してもらえばいいし。どう思う？」と聞かれた。どう思うと言われても、筆者にはそのような視点は全くなく、「それでいいと思うけど。」と答えた。

思い返してみれば、これが遊び場をデザインする、プレーリーダーとしての視点を授けられた最初の機会であった。

冒険遊び場では、使用禁止にはしないが、子どもの発達に応じて使える年齢を制限する工夫を行うことがある。例えば、高いところに登るためのはしごを、わざと一番下の段を外して高くしておいて、足が届かない年齢の子が自分で登れないようにするといったことがある。そうすることで、ある程度の年齢以上の、落下の危険が少ない子どもだけが登ることができるようにして、大きな事故を防ぐ狙いがある。それまで、難易度を変えることで使える子どもをふるいにかけるという視点のなかった筆者にとって、これは目から鱗の話であった。

それからというもの、同じようにロープのブランコをかけるとき、工具を置くときなどに、どのくらいの高さにするのがいいだろうか、どこに置けばいいだろうかと、T.S はじめ、スタッフ皆で相談しながら決めるときに、これで危険をコントロールしようとしているのだと知り、自らも工夫するようになった。

## 2.2 大学での学びを現場に持ち込む

大学での座学の学びと現場での学びを重ねていた筆者であるが、2008年11月に大学の授業で行われた「遊びって何？ワークショップ」を体験して、その体験をはびきのプレーパークのスタッフと共有したいと感じ、プレーパークの会議の際に実践することになった。これは、参加者の経験した遊びをプレインストーミング形式で付箋に出して行って、それをKJ法で分類し、遊びという概念を捉え直すというワークショップであった。大学で参加したときには、参加者の出していた具体的な遊びの事例から、遊びという抽象概念を考えることができるとてもおもしろいと感じたのだが、自分がファシリテーターとしてワークショップを行ってみると、「で、結論は？」「何が言いたいのかよくわからない」と言われてしまうお粗末なものであった。筆者にとって、これが初めて、ファシリテーターを務めた機会であった。その後、はびきのプレーパークでも、それ以外の場でもファシリテ

ーションを学ぶ機会、実際にファシリテーターを務める機会に恵まれ、少しずつ腕を磨いている。

翌 2009 年の 1 月に、授業でミニ・ミュンヘンとこれを模倣したミニいちかわの映像を見る機会があった。ミニ・ミュンヘンとは、ドイツのミュンヘン市で 2 年に 1 度行われている、子どもがまちづくりを体験するイベントである。これを「おもしろい！やってみたい！」と思い、どうやったら実現できるのか具体的な見通しを持たないままに、ぷちパーク開催中の公園にノート PC を持ち込んでスタッフや遊びに来ていた保護者に見せてまわった。これは、2009 年 6 月から、羽曳が丘小学校の土曜子どもクラブのなかで「はび・たうん」として実現し、3 年ほどにわたって実施した。この実現は筆者にとって、やりたいと思ったことを言ってみたら実現に向かうことがある、という自信に繋がった。

### 2.3 スポーツ公園再開発の動き

筆者が大学に入学した頃から、はびきのプレーパークの会議の議題には常に「スポーツ公園の再開発について」という項目が挙がっていた。筆者は当初会議に参加していなかったこともあり、議事録だけを受け取って読んでいたが、さほど興味をひかれることはなかった。再度、当時の議事録を開くと、住民説明会に参加したスタッフや、当時公園を管理していた NPO 法人 E&L からの情報などが載っていて、スタッフ間で情報共有をしながら動き方を探ろうとしていたことが伺える。

スポーツ公園は、開園の 2005 年当初から 5 年間の暫定利用ということになっており、大型スポーツ施設としての再開発が予定されていたが、大阪府・羽曳野市の財政状況の悪化から、公園として維持するのではなく、北半分を住宅地として売出し、南半分をスポーツ施設として民間に売却することを早期に検討したいということであった。（2008 年 3 月時点。）住民からは、公園として維持してほしいという旨の要望が多数あったが、財政状況から考えて、公園としてこのまま維持することは難しいという回答であった。このとき、方々から賛否いろいろな意見が出てきては困るという E&L の意向で、窓口が E&L に一本化されることとなった。

2009 年 10 月に開発の具体的な図面が公表された。このときには住民の要望を受けて、南半分のスポーツ施設が市営のグラウンド・ゴルフ場とビオトープ公園として整備されるという方向に変わり、北半分は当初の予定通り、住宅地として売却されることとなってい



た。その図面を見て、はびきのプレーパークのスタッフの間では、落胆の声が多かった。

「こんなに狭い公園になるんや。」「グラウンド・ゴルフはどこでもやってるやん。なんでわざわざ専用の場所つくらなあかんのか？」と、どんどん場が沈んでいった。筆者も、「再開発されるんや、ふーん。」と今まで何とも思っていなかったのが、図面ではっきりと小さな公園が出てきた途端に、「え、これだけ？」とその小ささに驚き、ショックを受けた。

ちょうど同じ頃、大学のゼミでは大学の近くに新しくできた住宅地での遊び場づくり活動（YY プレイパーク）を行っていた。YY プレイパークは、新しくできた住宅地で、新しく出会う住民がコミュニティをつくっていく過程を遊び場づくりの活動を通して支援しようというものである。ここも、さらに宅地を広げていく計画で、新しく建てられる公民館についての住民説明会の横で子ども向けの遊び場を開くなど、筆者にとっても地域住民の参画について考える機会になった。この開発計画の中心になっていた、UR 都市機構の担当者には、YY プレイパークの活動支援とともに、住宅地の開発についての専門知識を教えてもらうなど、大変お世話になった。担当者の「かつては、家売るのが我々の仕事だったが、今は、そこでの暮らしや将来についても住民さんと一緒に考えていかないと家が売れない時代になった。」という話はとても心に残るものであった。

スポーツ公園では、南河内の自然環境の専門家である福田裕に公園の植物の観察会を開いてもらったり、近隣の古市古墳群をはじめとする豊かな自然環境について話してもらったりした。また、筆者も何かできないかと、当時指導教員であった笠間浩幸教授をスポーツ公園に招き、スタッフとともに、現状と新しい公園の計画地を見てももらうなどした。

それから、NPO 法人 E&L と意見交換を重ね、子どもの遊び環境が乏しいことを訴えた。高齢者が中心の団体であるため、子どもの頃にどんなことをして遊んでいたか、そこにどんな豊かな自然環境があったかを思い出してもらうワークショップを実施したり、今の子どもたちは様々な規制のなかで遊んでいることを伝えたりした。

プレーパークのスタッフ会議でも、この状況をなんとか打開する方法はないのか、手探りがつづいた。開発そのものの中止は絶望的となったとき、スタッフの一人が「この法面部分はどうなるんですかねえ？芝すべりができたらおもしろいと思うんですけど。」と発言した。この発言から、会議は「この図面からいかにみ出して遊べる余地をつくるか」という方向に変わっていった。



また、この問題はただ単に遊び場に来ている人に遊びの重要性を訴えるだけでは解決しないのだと気づき、日々、プレーパークの情報を広く社会に発信していく必要性を感じた。そこで、はびきのプレーパークのブログを開設することにした。

結局、新しい公園の詳細な計画は決まらないまま、2010 年 3 月末に、スポーツ公園は閉園となった。閉園が明らかになり他の団体が使わなくなってから、プレーパークだけでのびのびとスポーツ公園全体を使って遊んでいた時期があった（図 2-4）。それまで、「他の団体のことも考えて」と、比較的丁寧に使っていたのだが、「もうなくなるしね」と秘密基地をつくったり、あちこちに穴を掘ったりしていた。2010 年 3 月末に実施した春休みのプレーパークでは、小山からビオトープ池へウォータースライダーをつくって滑り落ちるなど、最後の最後まで遊び尽くした。



図 2-4 スポーツ公園全体を使って遊ぶ（スタッフ撮影）

遊び尽くした後、ふと誰もいなくなった公園を見渡すと涙があふれてきた。どうして、この環境を残せなかったのか。これからここで育っていく子どもたちはどこで遊ぶんだろう。他の公園では秘密基地なんてつくれやしないじゃないか。私は、今まで 3 年間も大学で一体何を学んで来たんだろう。悔しくて、惨めで、たまらなかった。

無くなる風景が一番美しいって母の高校時代の先生が言ってたらしいけど、

無くなると思うと、こんないいところは他にないって気持ちが強くなる。

何でこんなに市民が無力なんやろう。

無くなる前に考える余地を与えないところが何とも言えない無力感を増大させる。

事後報告は市民が市民として活動することを阻害するんやから、

それは行政の進むべき方向から逆行してるし、

それではいつまで経っても何にも変わらんよなあって思う。

こうやって行政のすることがどんどん信頼出来なくなっていく。

でも、行政に頼ってもしようがないと思ってあきらめるのはちょっと違う気がする。

半ばあきらめ、半ば地味なことを続けていくのがプレーパーク流。

最悪を想定しながら進む方向を模索していかないと。

(2010年3月31日の筆者の日記より。)

はびきのプレーパークの活動拠点は別の公園に移ることになるが、その後も新しい公園の計画が更新される度に、少しでも子どもが遊びやすい公園になるようにと NPO 法人 E&L に要望を出した。

2011年2月 E&L に対して新ビオトープ公園についての要望を提出（最終）、2013年に新ビオトープ公園が開園した。新ビオトープ公園は再び E&L が管理できることになり、住民主体の運営は残されることとなった。また、はびきのプレーパークから出した要望の一つである親水公園の考えは、夏休みにグラウンド・ゴルフ場の一部を親水公園として開放する取り組みにつながったのである。

## 2.4 世界を広げにでかけていく

### 2.4.1 IPA 日本支部のイベントへの参加

2009年3月に「大村璋子さんと子どもの遊び場づくりの35年」が大学で開かれることを知り参加した。この会は、2008年12月に亡くなった大村璋子さんの追悼の会として IPA 日本支部の主催で開催された。第一部は大村璋子さんの足跡をたどる映像の上映、第二部は生前交流のあった人からのメッセージで構成され、間に30分間という長めの休憩が取られていた。大村璋子さんについて筆者が知ったのはこのときが初めてで、生前お会いできなかったことが今となっては悔やまれる。この開催は大学で案内があったのもあるが、T.S から「行かない？」と誘いを受けて、参加してみようと思ったのが大きな動機であっ

た。IPA や日本冒険遊び場づくり協会のことは、大学に入学した頃から T.S に聞いて知っていたが、そこに参加したのはこれが初めてであった。T.S に大村瑋子さんのことを紹介してもらい、T.S が知っている参加者を紹介してもらい、30 分の休憩時間もあっという間であった。これをきっかけに、時折 IPA や冒険遊び場づくり協会のイベントに参加したり、情報を集めたりするようになった。

#### 2.4.2 冒険遊び場づくり全国研究集会への参加

3 年に 1 度開かれていた、冒険遊び場づくり全国研究集会に参加したのは、2010 年 10 月に横浜で開催された第 5 回が最初であった（特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 2011）。これは、冒険遊び場づくりに関わる人々が全国から集まり、日頃の実践知を共有したり、交流したりする大きな機会である。筆者は 10 月 29 日のオプション企画であるプレーパークツアーから参加し、30 日と 31 日は、全体会と分科会「冒険遊び場づくり活動でどうやって稼ぐ！？」と「子ども政策と冒険遊び場」に参加した。また、30 日と 31 日は、T.S と高齢者スタッフも参加し、3 人でそれぞれ別の分科会に参加して、後にはびきのプレーパークの会議で分科会の内容共有を行っている。プログラムされていたものはそれぞれに学びがあり、おもしろかったのだが、それよりも筆者の印象に残っているのは、夜中の語らいや、合間の休憩時間の交流であった。

プレーパークツアーでは、羽根木プレーパークとのざわテットーひろばを見学した。羽根木プレーパークは、プレーパークせたがやが運営する常設の冒険遊び場で、現在も続く日本で最も歴史のある遊び場である。日本で最も有名な冒険遊び場であることから、新しく冒険遊び場づくり活動を始めたい人や、行政や企業の視察まで年中見学者が絶えないそうだ。子どもたちの作りかけの建築物があり、遊具等も全てスタッフと子どもたちで自作しているのを見て、「昨日の続きができる」常設の遊び場へのあこがれを持つようになった。

次に訪れたのざわテットーひろばは、NPO 法人野沢 3 丁目遊び場づくりの会が運営する常設の冒険遊び場で、乳幼児親子を主な対象としていることに大きな特徴がある。住宅街の中にある家と庭といった雰囲気、敷地面積は決して広いとは言えない。小さい子どもを対象にしているため、小さな椅子やテーブルが置かれていて、なんともかわいらしい空間である。「みどりのやね」という室内スペースには、日本冒険遊び場づくり協会の事務局も入っている。ここでは、スタッフ会議の内容を記録した模造紙をみどりのやねの壁に貼っていて、スタッフでない人もその内容が見られるようになっている。そうして、だんだ

んと子どもを連れてきた親をスタッフに巻き込んでいく工夫をしているとのことだった。これもまた、常設だからこそできる工夫だと筆者は思った。開催時のみ遊具を出して、毎回終わったら片付けるという環境では、会議録を掲示しておけるスペースも、人的余裕もない。工夫するとして、会議の内容に参加している親に伝えることくらいだと感じたのである。その後も、ここの「おうち」のような空間が気に入り、東京に用事のあるときには度々訪れるようになった。

分科会「冒険遊び場づくり活動でどうやって稼ぐ!？」では、静岡県で冒険遊び場たごっこパークを運営する渡部達也さんの事例紹介が興味深かった。渡部さんは静岡県庁に勤めていたが、その安定した生活を捨て、冒険遊び場づくり等を行う NPO 法人ゆめ・まち・ねっとの活動に専念している人である。多くの NPO や市民活動が助成金や補助金に頼るなか、寄付金や講演料等も大きな柱としてその活動を支えている。「行政が動かないと、常設の冒険遊び場なんてどうせ無理」と考えていた筆者にとって、とても刺激的な内容であった。

翌日の分科会、「子ども政策と冒険遊び場」では、「子ども・子育て新システム」(2013年に「子ども・子育て支援新制度」としてスタート)について学んだ。大きくは、幼稚園と保育所の制度をこども園として統合しようとする試みであるが、この政策をきちんと理解して、冒険遊び場もこの動きに関わっていくべきではないかという内容であった。講師の一人である松田妙子さんの「私は普通のお母ちゃんだった。でも、普通のお母ちゃんをしてられないくらい、子育て環境は限界にきている。」という話が印象的であった。いつか、誰かがなんとかしてくれるのではなく、今日・明日から、私がなんとかするのだという姿勢を持たなければ、世の中は変えられないという訴えが心に響いた。

### 2.4.3 N 遊 S 編集委員になる

集会初の試みとして、「N<sup>にゅうす</sup>遊 S 壁新聞」(特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 2011: 62) というものがあつた。会場の一角にパーテーションを置き、そこに参加者が自由に絵や呟きを貼っていくというものであつた。当時は冒険遊び場の関係者のなかでも Twitter が流行しており、全国集会はオンラインで交流している人と初めて対面で出会える機会でもあつた。壁新聞はその Twitter を壁に再現しようとしたものでもあり、投稿方法は、アナログに紙に書いて貼っても、Twitter でハッシュタグをつけてつぶやいても、どちらでもよかった。筆者も Twitter を通じて知り合った会報誌

「N 遊 S」の編集委員から、この壁新聞の取り組みを聞いており、当日「あ、壁新聞スタッフよろしく！」と突然言われ、戸惑いながらも楽しくその役割を担った。その後、これをきっかけに筆者は日本冒険遊び場づくり協会に入会し、N 遊 S 編集委員を務めることになる。

N 遊 S では、会員参画の編集を掲げて活動しており、ライターやデザイナーを本業とする人も編集委員を務めていた。また、東京を中心に、各地に編集委員がいることで、「それって東京だけなんじゃないの?」「今度愛知ではこんなことするよ。」と、全国の情報をいち早く知ることができたり、編集前の原稿を読んだりすることもできたため、紙面の都合でカットされる部分も読めるという特権があった。現在ほど SNS が普及していなかった当時、紙面に載らない情報を知る機会は滅多になく、この情報を得ることができるのは、筆者にとって楽しみであった。筆者は主に全体の進捗管理を担当し、時折、IPA 日本支部との橋渡しをする役割を担っている。

#### 2.4.4 IPA への参画

先述のとおり、筆者が IPA 日本支部のイベントに参加したのは、2009 年が最初であった。その後、2011 年に入会、同年 7 月にイギリス・ウェールズで開催された IPA 世界大会に参加した。

ウェールズでの世界大会は、IPA 設立 50 周年の記念大会で、非常に盛りだくさんな内容であった。日本からの参加者も 8 名と多く、分科会では別々のところに参加して休憩時間に情報交換をしたりした。

東日本大震災の直後ということもあり、日本から来たと言うと、多くの人が地震と津波、そして原発事故の被害について尋ねてきた。福島県の団体から会場を飾る旗を集めて送り、子どもの遊ぶ権利を推進する団体に贈られるアワードを日本冒険遊び場づくり協会が受賞するなど、とりわけ日本に注目が集まる大会であった。

大会中は、休憩時間や、プログラムとして組まれた遊びの時間がふんだんにあり、我先にと遊び始める人々に圧倒されながら、筆者もいろいろな遊びを楽しんだ。

発表のなかに、道で遊ぶイベントを各地でコーディネートしている団体の発表があり、非常に刺激を受けた。これは、道路を一定時間封鎖して、子どもが道路にチョークで絵を描いたり、三輪車でレースをしたりしている横で大人はテーブルと椅子を出してお酒を楽しんでいるというものであった。子どもが遊ぶ様子を見ながら、大人同士がコミュニケー

ションを取ることで、コミュニティの関係性が豊かになるのである。これは日本にも持ち帰れるだろうと思い、帰国後の報告会等でも必ず話題にした。その後、この動きは日本でも様々な形で導入されている。

そして何より、世界中で子どもの遊びのことを考えている人がこんなにも大勢いるのかと、驚かされ、勇気をもらった。

翌 2012 年の IPA 日本支部の総会で運営委員となり、会員向けのニューズレター編集担当となった。

## 2.5 大学生を研修する

2014 年 3 月の春休みのプレーパークから、大学生の研修をすることとなった。研修を行うのは、春休みと夏休みのプレーパークの日に、開催が終わって片付けた後の 1 時間程度である。

研修の内容としては、道具の使い方などの技術的な内容も含まれるが、その多くを現場の振り返りと価値の共有が占めている。

典型例としては、現場に入る前に、「ヒヤリとしたこと、ハッとしたことを覚えておいてください。」と前置きをしておいて、研修の時間に、講義も交えながら、危険だと思ったり、実際に怪我をしたりしたことを共有して、そこから危険と自由について話し合い、次の機会に活かすためにどうしたらいいかを考えることが多い。

この研修には、必ずしも正解があるわけではない。似たような事例が挙げられても、その時々でいろいろな結論が導き出される。毎年のように出てくるのが、Y.X の手製の木の車（複数台ある。）を坂から滑らそうとするが、スピードが出て危ないというもので、最終的に「木の車は出さない」と一律禁止にすることはまずないが、「誰か大人が車についておく」という解決方法や、「大きいものは坂の上に上げない。」と、大きさ別に管理をしようとするものなどがあった。

現場での経験が浅い大学生ほど、一律禁止にしたがる傾向がある。「ルールをきちんと決めてほしい」というのである。それが、経験を重ねれば重ねるほど、「遊びは生き物だから、なるべく禁止したりせずに、なるべく自由にできる方法を考えよう」と考えが変わってくる。この変化は、すぐには表れない。研修と、現場での経験を重ねることで、徐々に変わっていくのである。

## 2.6 大学生のペースに翻弄される

2012 年の夏から、大学生プレーリーダーの募集を近隣の S 大学と O 大学に出すようになった。大学の掲示板に募集案内を掲示してもらう方法に加えて、S 大学ではプレーパークに来ていた大学生たちがつくったサークル「すくすくはびきの」とボランティア系クラブ・サークルにも個別に案内してもらい、O 大学では以前から交流のあった教授に授業で案内してもらった。

当初は個人の意思で参加してくれる大学生が多かったのだから、2016 年頃から S 大学の「ポコ・ア・ポコ」のメンバーが増えてきた。その後、月曜ポコ・ア・ポコの家を協働で運営していくことから、このサークルとの関わりが強くなっていく。

2018 年 3 月の春休みのプレーパークでは、大学生が毎日 15 人ずつ参加することになった。内訳はポコ・ア・ポコのメンバーが 10 人ほど、O 大学のメンバーが 5 人ほどであった。大学生が多すぎることは事前に予測できたため、ウォータースライダーと木工と研修の 3 つに当日朝分かれてもらうことにした。大学生は、1 日のみ参加の人から 3 日間参加する人まで様々である。3 日間の日程の午前か午後、6 回の研修のタイミングを設けて、どこか都合のよい時間に研修に参加してもらうことにした。このときは、公園の桜の木の下にブルーシートを広げて、現場を見ながら研修を行った。そのため、現場の状況をふまえての研修ができ、筆者もその場に集まったメンバーに合わせて研修内容を柔軟にアレンジすることができた。研修としての手応えはあったものの、筆者はほとんど子どもの中に入ることができず、子どもの様子がよくわからないままであった。

2018 年 8 月の夏休みのプレーパークもまた、ポコ・ア・ポコのメンバーが多かった。大学生たちもプレーパークをととても楽しみにしてくれていて、参加しやすいようにと、合宿の行程の中にプレーパークを入れて、参加したい人はプレーパークに参加するように予定を組んでいたようである。「これはちょっと嫌な感じがするな。」と筆者は思っていた。月曜ポコ・ア・ポコの家で毎週のように会っているメンバーでもあるため、一人ひとりの性格なども知っている。大学生のサークルの楽しい雰囲気に来て、プレーパークを大学生が楽しんで帰っていくのではないかという予感がしたのである。そして、筆者の嫌な予感のは的中してしまった。

夏休みのプレーパークは午前中で終了し、片付けてから簡単にふりかえりをして、昼食を取って、その後に研修という流れである。その日も、片付けが終わってふりかえりの後、会場の北公園の隣にある集会所で昼食を取る予定だった。そのとき、一人の大学生が「す

みません、ちょっとコンビニ行ってきてもいいですか？」と筆者に聞いてきた。筆者はこれを許可した。すると、大学生 2 人が連れ立って、徒歩 5 分ほどのところにあるコンビニに歩いていった。待っていても仕方がないので、他のメンバーで昼食を取った。しかし、食べ終わってもまだ 2 人は戻ってこない。「あれ、帰ってこないね。」「どこまで行ったんだろう？」と心配していると、2 人は戻ってきた。「遅かったねー。」と筆者は声をかけた。1 人が「すみません。」と謝る。そして、2 人も昼食を取り、その後研修を始めた。

研修の参加は任意なので、昼食を取らずに帰る人もいる。この日はポコ・ア・ポコのメンバー 5 人と、O 大学のメンバー 1 人が研修に参加した。いつものように、ふりかえりで出た問題点をおさらいし、次の日にどうするかを考える。何回も参加している人にはお決まりのパターンとあって、慣れたものである。この日は、ウォータースライダーに使っているホースの水勢が弱いという問題が大学生から出され、それについて話し合っていた。これも毎年出てくる問題である。水の勢いが強い方が速く滑ることができる。逆に、水勢が弱いと簡単には滑ることができない。滑る技術のある人だけが滑れるのである。大学生はたいていサービス精神旺盛なので、「もっと水を出してあげて、もっと滑りやすくしてあげたい。」と思うのである。その気持ちは筆者も理解できる。そのため、どうすれば、水勢を強くできるかということに議論が向きがちである。これは過去にもいろいろ試して、ホースを 2 本にしてみたりもしたのだが、少しましになるだけであまり変化はなかった。筆者の狙いとしては、子どもにいかにしてウォータースライダーを滑る技術をもってもらいかという点について議論を深めてほしいし、滑れない子は滑れなくてもいいという視点を持ってほしいのである。しかし、この日は「ホース 2 本つないだらいいんじゃないんですか？去年やってみたみたいに。」と短絡的な話に持っていかれてしまい、筆者は返す言葉がなかった。そのままサークルの話になってしまったので、O 大学の大学生に謝罪し、この日の研修は打ち切った。筆者自身にもうリカバリーする気力は残っていなかった。

9 月のはびきのプレーパークの会議では、毎年夏休みのプレーパークのふりかえりの時間を取っている。この年はスタッフからも「学生さんが来てくれるのはありがたいけど、学生さん同士で楽しんじゃってる感じがあって。」という話が出た。他にも、「昔、うえぼんとかきんぱつくん<sup>6</sup>とか来てくれてたときは、お互いコミュニケーション取れてた気がするけど、学生さんとスタッフとの関わりがなかった。」「ちょっと人数多すぎて名前も覚

---

<sup>6</sup> うえぼんときんぱつくんは 2016 年 3 月に卒業した、「すくすくはびきの」サークルのメンバーである。



えられないしね。」「学生さんが多いとこっちも甘えが出ちゃって、お任せしとけば大丈夫って思ってしまってたのかも。」と、スタッフ側の問題点も否めないという意見が出た。

その上で、それでも大学生に頼らないと準備と片づけが大変なので、人手として大学生は必要であること、せっかくの機会なので、大学生の研修は今後も継続させたいということが確認された。スタッフ側のスタンスとして、大学生に頼りすぎると自分たちがしたいことを見失うので、自分たちがしたいことを中心にして、大学生に手伝ってもらうようにすること、手伝ってもらうにあたって伝えておきたいことはきちんと伝えることを確認した。

2019 年 3 月の春休みのプレーパークでは、大学生の募集を各大学 1 日あたり 5 人までに制限することにした。また、これまでの S 大学と O 大学に加えて、K 大学と G 大学にも募集案内を出すことにした。人数が多すぎるのを防ぐ狙いと、多様性を担保するねらいからである。現在のところ、以前から募集している 2 大学以外からの応募はないものの、募集は継続していきたいと考えている。

### 3 MONDAY ROOM 北 遊魂

#### 3.1 中学生の場づくりに思い至るまで

2012年4月30日から2013年7月22日まで、中学生の場「MONDAY ROOM 北 遊魂」の活動を行った。

筆者ははびきのプレーパークで、学校や家庭とは違った幅広い人間関係を構築していく子どもたちの姿を見てきた。同時に、そうした幅広い人間関係を構築できない子どもたち（そして、そのまま大きくなってしまった大人たち）がいかに多いかということを、ニュースで虐待やいじめの問題が報じられる度に感じてきた。さらに、そのような状況に陥る前のセーフティーネットとしての地域社会は、ほとんど機能していないことも感じてきた。

はびきのプレーパークでは、スタッフの大半が主婦であり、中学生の自由時間と夕食の準備時間が重なるため、中学生を中心とした遊び場を開催することが難しい。しかし、はびきのプレーパークで出会った子どもたちが成長し、中学生になっていく姿を見てみると、「小学生以下の子どもだけを対象にしていたのではいけないのではないか」そして「子どもはいつか大人にならなければいけないのだから、その過程を一貫して見守り支える必要があるのではないか」と思うに至った。そして、「中学生は小学生よりもさらに地域社会との関わりが薄れているのではないか」と考えた。大人になる過程で、子どもが友だちとの仲間関係を大人（特に親）との関係より重視するようになることは発達心理学の常識となっているが、一方で子どもたちは多くの大人を見て、自分の将来の姿を重ね合わせることや、手本としていくことが必要でもある。

また中学生は、権利の主体としての側面が大きくなっていく。これは小学生以下の子どもが守られる対象として見られるのと大きく異なる点である。その権利の主体としての中学生が地域社会の中で活躍できるようにすれば、中学生にとっても、地域社会にとっても、より良い関係が築けるのではないだろうか。

そのようなことを考えるなか、はびきのプレーパークによく遊びに来ている中学生、R.Aが目に留まった。R.Aは小学生の時からはびきのプレーパークに遊びに来ており、以前から筆者とは知り合いだった。彼は小学生や幼児にとっても人気があり、いつも誰かがR.Aの後を追っているような人だ。その彼が、夕方に羽曳が丘北公園で一人ボールを壁に向かって蹴っている姿をバスから見かけた。それも一度や二度ではなかった。時々、小学生と一緒に遊んでいることもあった。偶然、自転車で通りがかった時にも見かけたため、筆者は「R.Aくん、いつもここにいるけど、何で？」と声をかけた。「ヒマやから。」とR.Aはつ

れない態度をとる。

北公園は、多くの中学生が登下校の際に通る場所にある。そのため、下校時にそこでおしゃべりを楽しんでから帰る人も多い。しかし、それをつかの間、皆それぞれ家路につく。その後、R.Aは1人残されるのである。筆者の知る限り、R.Aは、いじめにあっていたり、不登校であったり、障害を持っていたりといった、いわゆる「特別な支援が必要な中学生」ではない。しかし、彼と一緒に過ごす人もなく、毎日のようにボールを蹴っているという状況はおかしいのではないだろうか。中学生はもっと力を発揮する機会を持っているべきで、疲弊した地域社会には、その中学生の力が必要なのではないかと考えるようになった。

### 3.2 準備段階

まず、実践活動として中学生の「場」づくりを始めるにあたって、筆者は「地域と子どもの結び目 りん」を立ち上げた。「つなぎ目」ではなく「結び目」を用いたのには、結び目は必要に応じて解くことができ、また結び方も何千種類と存在するため、その時々状況に応じて適したものを選ぶ手作業であるという意味がある。そして、「りん」には「隣（寄り添う、身近にある）」・「Link（つながる、たいまつ）」・「Ring（輪、環、ベルが鳴る）」という意味を込めた。つまり、「ただいま」と言って来られるような身近な場所で、さまざまな人がそれぞれ結ばれ、思いのたいまつを燃やせる場をつくっていく、というイメージである。地域と子どもの結び目 りんは、地域と子どもを結ぶことをミッションとし、その結び目となる「場」をつくる活動を行っていくこととした。そして、この実践活動のために、専用のメールアドレスを取得し、ブログを開設した。

次に場所を選定した。中学生と地域社会との溝を埋めたいと考えての活動であるため、中学生を地域社会から隔離して「場」をつくっても意味がないと考えた。そこで、公共的な空間を利用しながらも、冷たい目で見られがちな中学生を一時的に守るため、四方八方から見える場所ではなく、少し隠れた場所を考えた。

羽曳が丘小学校区には、羽曳が丘町会連合会が運営する3つの集会所と羽曳野市の羽曳が丘コミュニティセンター（通称：モモプラザ）がある。このうち、羽曳が丘小学校区に居住する大半の中学生の通学路が通っている羽曳が丘町会連合会第一集会所（以下、第一集会所とする。）に場所を設定すると中学生が利用しやすいのではないかと考えた。

筆者は、小学生の頃にガールスカウトの活動の一環で利用して以来、選挙の投票と葬儀に参列した時以外に利用したことはなく、どの程度利用されているのか把握していなかつ

た。そこで、予約状況の書かれたホワイトボードを確認するために、第一集会所に足を運んだ。行ってみると、2 階はカラオケや、太極拳、ヨガ教室など、頻繁に利用されているが、1 階は葬儀が入るとそちらが優先されることもあり<sup>7</sup>、ほとんど利用がないことがわかった。また、2 階の和室は 65 歳以上の高齢者の利用が無料なので、高齢者の利用が多いと思われた。中学生が集まってくるということに対して否定的な印象を持つ人がいることも予想されたため、集会所の管理人に活動の概要を説明し、利用しても良いか尋ねると「学生さんが来てくれたのは初めて。ぜひ使ってちょうだい。」と快く承諾してくれた。1 階は西から順に、調理室、和室、大広間と並んでいる。調理室と和室は南側に廊下と階段があり、北側に寄っているため、少し暗い場所にある。大広間は南北に窓があり、南の窓は大きく、そこから出入りもでき、外から通りがかりに見ることもできるため、この大広間を利用することにした。

次に時間の設定を行った。頻度は、毎日開けるほどスタッフが確保できる見込みがないことや、月に 1 度の実施では非日常化してしまうことを鑑み、日常性を担保できるところで週に 1 度の実施と考えた。実施する曜日については、峰塚中学校では月曜日は 5 時限目までの 14 時 20 分で授業が終了し、部活動もなく一斉下校となることが多いことを考慮し、すぐに決めることができた。そのため、月曜日の放課後にあたる 15 時から、部活動が終わって帰宅する時間（最終下校時刻は 18 時）を考慮して 19 時まで開放することにした。

中学生の興味・関心は多様化している。そのため、内容は特に決めず、長机とパイプ椅子とホワイトボードが置いてある部屋に、文房具とお茶とお菓子だけを持ち込み実施することにした（図 3-1・図 3-2）。これは、活動のプログラムが組まれていると自分の興味のないものには参加しないと想定されること、そして、中学生の自発性を尊重したい取り組みであるためである。というのも、筆者のこれまでの活動の中で、自発的に動くことのできない子どもが増えているという実感があつたため、自発的に動かなければつまらない「場」になってしまうというリスクをあえて残し、そのリスクを超えた時の小さな達成感を積み重ねることが、中学生の自信に繋がると想定したからである。

---

<sup>7</sup> 葬儀の際は、2 階も音を出す利用はできない。

これには、構想段階から疑問が寄せられた。「それで中学生は来るかなあ？何かやっぱりコンテンツがないと来ないんじゃない？」とはびきのプレーパークの T.S と U.T からアドバイスがあった。しかし、筆者は何もコンテンツを用意しないということに、最後までこだわった。

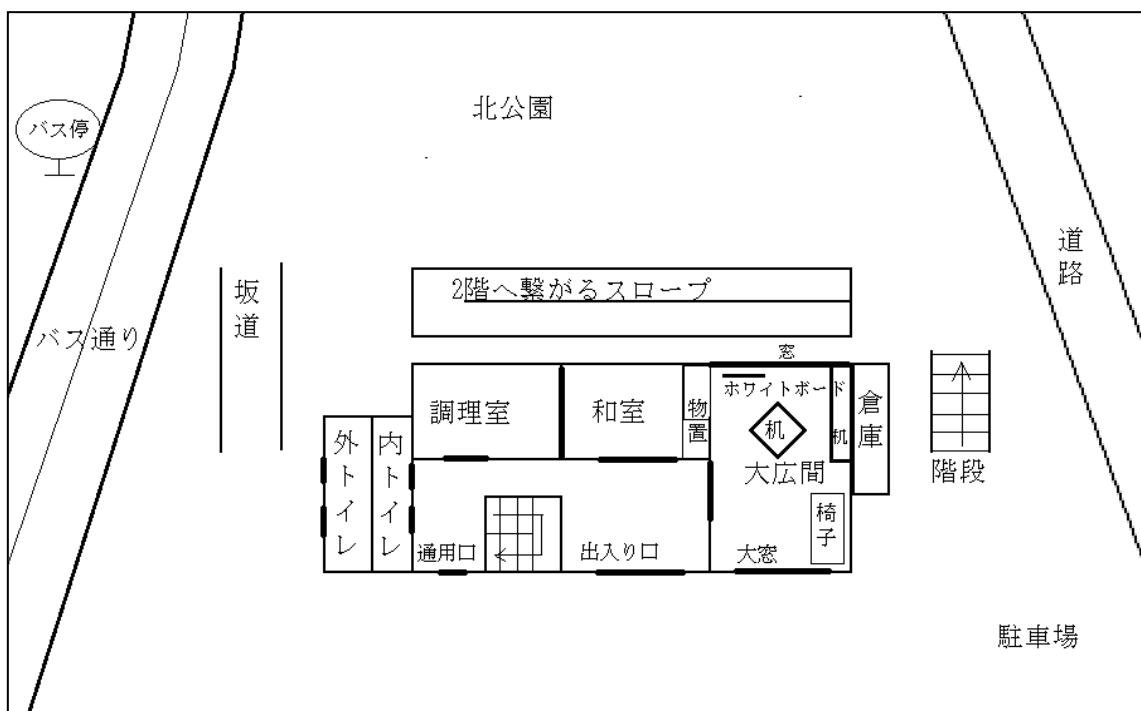


図 3-1 羽曳が丘第一集会所見取り図（筆者作成）



図 3-2 大広間内部（筆者撮影）

# 中学生のたまり場

## Start Workshop

スタート ワークショップ

5月から毎週月曜日の15時から19時まで第一集会所を中学生が集まれる場所にします。

その前に「どんなことしたい?」「どんな場所にしたい?」とみんなで考える会を開きます。

中学生はもちろん、中学生だった人も、まだ中学生じゃない人もみんなでお昼を食べながらしゃべりましょ♪

2012年4月30日(月・祝)

11時～16時

いつ来てもいつ帰ってもご自由に～  
お昼食べる人は300円持ってきてね♡

@羽曳が丘第一集会所

(羽曳が丘1丁目 北公園の横)

宿題する?漫画読む?おしゃべりしたーい!手芸とか??  
やりたいこといっぱい集めまきまね♪



QRコード

お問い合わせは・・・

地域と子どもの結び目 りん

主宰 うちやまはるか

メール musubime.lin@gmail.com

ブログ http://musubime.lin.blog.fc2.com



地域と子どもの結び目 りんってマ??

2012年4月にできたばかりの任意団体です。

地域の中に笑顔の子どもがいっぱいいたらいいな～と思いつつながら、

地域と子どもを結ぶ場所をつくりたい。

子どもと大人の間にいる中学生はさっさと要(ね)になるはず!と信じてまわっています。

※りんではスタッフ募集中です!

ちょこっとお手伝いしたださる方は うちやまはるかまで\*

図 3-3 4月30日のチラシ

広報については、チラシを作成した他、ブログ、Twitter、FacebookといったWeb媒体を用いた。チラシは手書き風のフォントを使用して作成した。第1回目の実施日と設定した4月30日のために30枚印刷し、知り合いの中学生や中学生の子どもを持つ親、はびきのプレーパークのスタッフなどに配布した(図3-3)。その後も2012年5月から7月、夏休み期間中、9月から12月、2013年1月～3月、4月～7月の6種類をその都度作成し、配布した。また、「場」を開けている間も窓の外に貼り、別途作成したパンフレットと共に持ち帰れるように複数部配置した(図3-4)。市の広報誌に投稿したり、マスメディアに対してプレスリリースを送ったりすることはしなかった。これは、「場」にたくさんの人が集まることよりも、まずは顔の見える範囲で「場」を広げていくことで、中学生や筆者の手

に負える範囲に「場」を収め、居場所として安心できることを優先したためである。



図 3-4 パンフレット

ブログにはチラシと同じ内容の他に、企画に至るまでの思いや、日々の雑感、「場」の様子などを掲載し、「場」に足を運ばない人にも活動の様子を知ってもらう工夫をした。また、ブログの記事を Twitter や Facebook で紹介した。

このように、「場」で何をするかは中学生の自主性や主体性に委ねられているが、まずは、筆者が時間と場所を設定し、少なくともその時間は筆者が常に「場」にいて、いつ「場」を訪れてもいつ帰っても良いというコンセプトを持つことで、中学生が安心して過ごせる居場所としての質を担保できるようにしたのである。

### 3.3 MONDAY ROOM 北 遊魂の概要

活動の概要は次の表 3-1・3-2 に示す通りである。最左列のフェーズは、筆者が便宜的につけたものである。そのため、それぞれのフェーズは明確に分けられるものではなく、緩やかな区分となっている。

活動は 4 月 30 日から 7 月 22 日までの全 62 回実施し、参加した中学生は 9 人で、このうち 2012 年度の中学 3 年生男子が 6 人であった。また、活動を始める前から筆者と知り合いであった中学生が 4 人、この「場」で初めて出会った中学生が 5 人であった。大人は 8 人で、小学生以下の子どもは 9 人であった。このうち大人 4 人と子ども 4 人がはびきの



プレーパークのスタッフとその子どもであった。その他の大人3人は峰塚中学校区外に住む筆者の知り合いで、筆者がこの「場」で初めて出会った大人は、10月1日にやってきた小学生の母親だけであった。なお、ここでの「参加」は、「場」に足を踏み入れた人とし、窓から顔を覗かせただけの人や、筆者が外に出て声を掛けた人などは含まないものとする。

表 3-1 MONDAY ROOM 北 遊魂の概要①

フェーズ	月日	時間	場所	参加者(筆者を除く)		
				中学生	大人	小学生以下
Ⅰ 模 索 期	4月30日	11時～16時	第一集会所	1人 R.A	4人	0人
	5月7日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	5月14日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	2人	0人
	5月21日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	5月28日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	6月4日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
Ⅱ 拡 大 期	6月11日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、T.C	1人	0人
	6月18日	15時～19時	北公園	3人 R.A、T.C、U.D	0人	0人
	6月25日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	7月2日	15時～19時	MOMOプラザ	1人 R.A	1人	0人
	7月9日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、V.E	0人	0人
	7月16日	13時～19時	第一集会所	3人 R.A、S.B、T.C	2人	0人
Ⅲ 交 流 期	7月23日	13時～19時	第一集会所	6人 R.A、S.B、T.C、U.D、W.F、X.G	3人	4人
	7月30日	13時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	1人	0人
	8月6日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、S.B	0人	0人
	夏休みこども博物館(8月6日～9日@峰塚公園管理棟「時とみどりの交流館」)					
	8月13日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	8月20日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	8月27日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	夏休みのプレーパーク2012(8月27日～29日@羽曳が丘北公園)					
	9月3日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	9月10日	15時～19時	第一集会所	4人 R.A、V.E、Y.H、Z.I	0人	0人
Ⅳ 再 認 識 期	9月17日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	9月24日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	1人	4人
	10月1日	13時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	2人	5人
	10月8日	13時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	10月15日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	10月22日	15時～19時	北公園	0人	0人	0人
	10月29日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	0人	0人
	ふれあいフェスティバル(11月3日@羽曳が丘小学校)					
	11月5日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	11月12日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、U.D	0人	0人



表 3-2 MONDAY ROOM 北 遊魂の概要②

フェーズ	月日	時間	場所	参加者(筆者を除く)		
				中学生・高校生	大人	小学生以下
V 転換期	11月19日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	11月26日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	0人	0人
	12月3日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	12月10日	15時～19時	第一集会所	2人 R.A、Y.H	1人	0人
	12月17日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	12月24日	13時～19時	第一集会所	3人 R.A、S.B、U.D	0人	0人
	1月14日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	1月21日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	1人	0人
	1月28日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月4日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月11日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月18日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	2月25日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	3月4日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	3月11日	15時～19時	第一集会所	0人	1人	0人
	3月18日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	3月25日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
VI 終焉期	4月1日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	4月8日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	4月15日	15時～19時	第一集会所	0人	1人	0人
	4月22日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	5月13日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	5月20日	15時～19時	第一集会所	4人 C.O、D.P、E.Q、F.R	0人	0人
	5月27日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	6月3日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	6月10日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	6月17日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	6月24日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	7月1日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人
	7月8日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	7月15日	15時～19時	第一集会所	0人	0人	0人
	7月22日	15時～19時	第一集会所	1人 R.A	0人	0人

### 3.4 フェーズⅠ 模索期

最初の段階であるフェーズⅠは「模索期」であった。ほとんど何もない場所でどのように過ごすのかを中学生たち自身が考え、模索していく期間であった。

この段階で、中学生は自分の身体を使って、また第一集会所にある机や椅子、ホワイト

ボードを用いて、できることを探し始めた。例えば、鬼ごっこやプロレスごっこ、テレビ番組をまねた漢字のクイズなどである。筆者はあまり想定していなかったのだが、ホワイトボードは遊びの幅を広げる重要なツールであった。

なお、この模索期にやってきた中学生は、以前からはびきのプレーパークを通して筆者と関わりのあった R.A と S.B の 2 人だけであった。彼ら 2 人のペースを大切にしようと考え、マスメディアに対してプレスリリースを送ることや、市の広報誌に投稿するなどの大々的な広報活動は行わなかった。あくまでも、彼ら自身、また筆者自身の手にも負える範囲から広げていこうとしたためである。筆者自身も「場」のあり方を模索していたため、はびきのプレーパークのスタッフなどの関わりのある大人たちに「場」のあり方を相談しながらの運営であった。

#### (1) 「場」の命名とコンセプトの共有

初めて「場」を開けた 4 月 30 日に、R.A と「場」に名前をつけなおし、コンセプトのすり合わせを行った。その様子を記述したい。

R.A が、ホワイトボードを Welcome ボードにしようと落書きをしていて、題名につまった。

「中学生のたまり場」という筆者がチラシに書いた名前に違和感を覚えたようなので、変えてもいいことを伝え、ホワイトボードに候補を挙げながら考え始めた。筆者と議論するうちに、月曜日に開いていること、小学校区の北の端にあること、遊び魂を発揮できることの 3 つから、「MONDAY ROOM 北 遊魂-マन्दールーム キタ ユウコン-」（略称：遊魂）の名前がついた。そして、R.A が表記方法を考えた（図 4-5）。

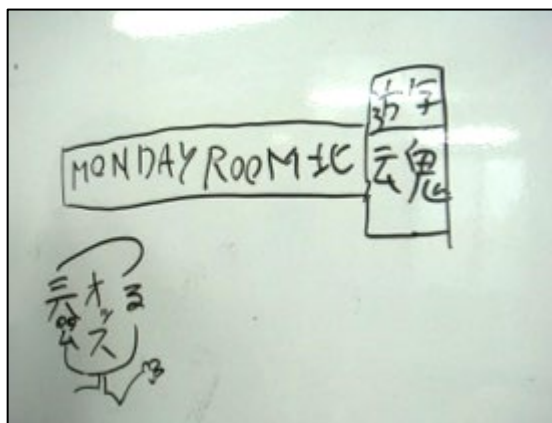


図 4-5 「MONDAY ROOM 北 遊魂」の表記方法

このように、ホワイトボードがあったことにより、R.A はウェルカムボードを書こうという意欲を持ち、表記方法を考えることが出来た。さらに、「場」に名前をつける過程で、R.A と筆者との「場」のコンセプトを摺り合わせることも可能となったのである。

## (2) オリジナルキャラクター誕生

中学生が自分でも友だちに広報活動ができるよう、チラシを複数枚渡す工夫をした。その工夫が筆者の念頭にあったからこそ実現したこととして、6月4日のオリジナルキャラクター誕生の経緯を記しておきたい。

その日は、R.A がこれまで考えたというキャラクターを複数ホワイトボードに描いていた。

筆者が遊魂オリジナルキャラクターをつくってチラシに載せるのはどうかと提案すると、さっそく考え始めた。こうして誕生したのが「ポテ太郎」である（図 3-6）。

このように、少しずつではあるが、「場」が彼らのものとなっていった。



図 3-6 ポテ太郎

## 3.5 フェーズⅡ 拡大期

次に R.A と S.B は、仲間を増やそうと奔走し始めた。これがフェーズⅡ「拡大期」である。R.A と S.B が普及者となり、同じクラスの友だちや、仲の良い人、自分の彼女を連れてきた。R.A はとにかく参加者数を増やそうとして声をかけたようだが、S.B はただ参加者数が増えればいいということではないようだった。自分と気の合う人を探し、自分の居場所を守りながら遊魂を広めようとしているようであった。

また、筆者はこの段階で、はびきのプレーパークのスタッフを中心とした大人たちに、

「中学生の場」ではあるが、「中学生と地域の人との交流の場」にもしたいことを伝えていくように心がけた。これは、大人との交流により「場」が変化すると考えてのことであった。

(1) 仲間の拡大—6月11日

6月11日に初めて筆者と知り合いではない T.C が訪れた。T.C は R.A と同じクラスに在籍している。R.A がクラスの友だちに声をかけ、遊魂を広報していることを、筆者が初めて知ったのはこの時である。T.C は歯医者に行くと言って、すぐに帰宅したが、芯のしっかりした人だという印象を持った。

その後の展開は、次のフェーズである交流期に繋がるものであった。

T.C が帰った後、R.A は前週考えた「ポテ太郎」のプロフィールを、いつも机の上に置いているノートに書いた（写真 3-7）。そして、他のキャラクターも別のページに描いた。その後、仕事帰りに時々寄っていくはびきのプレーパークの T.S が訪ねてきた。

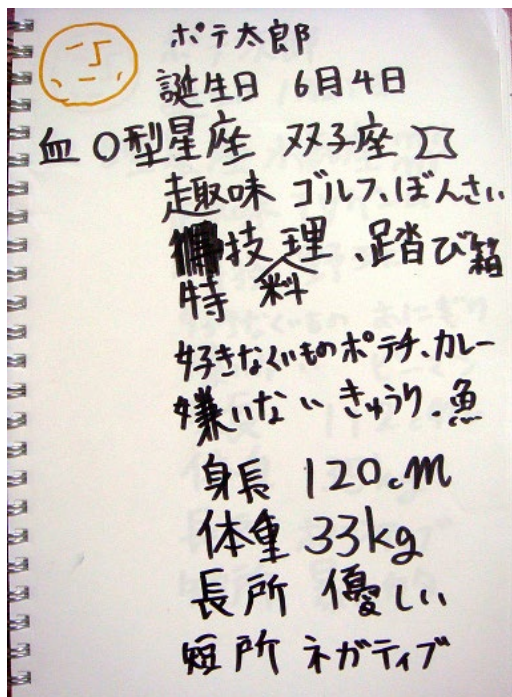


図 3-7 ポテ太郎のプロフィール

R.A が T.S にポテ太郎のプロフィールを見せていると、T.S から、夏休みに峰塚中学校の隣の峰塚公園内にある建物で「夏休みこども博物館」というイベントを実施する予定で、そのなかで塗り絵のコーナーの下絵を描かないかという打診があった。R.A が承諾し、遊

魂にイベントの一部ではあるが、企画を任された。このことも1つ、R.Aが自信をつけるきっかけになったと思われる。

こういった大人との関わりがある一方で、やはり中学生同士の仲間意識も彼ら・彼女らの内では重要なようである。

## (2) 仲間の拡大と限界

6月18日は集会所が使えず、北接する北公園での遊魂だった。

R.AとT.Cが訪れ、初めてやってきたU.Dも入り、鬼ごっこやケイドロをして遊んだ。公園の時計を見ると18時45分だったため、「さー、ぼちぼち帰ろかー。」と筆者が声をかける。お茶のコップを片付けて自転車に乗せている間にいつも筆者と一緒に帰るR.Aも含め、中学生3人だけで先に帰宅していった。

この時、R.Aは筆者との関係よりT.CやU.Dとの関係を重視したものと考えられる。R.Aは特に意識していないと思われるが、筆者は3人の関係を大切にしようと配慮し、追いかけて少し間を置いてから帰路についた。

また、最後までR.AとS.B以外の中学生がいたのはこの日と、11月12日の二度だけであった。このことは中学生（特に高校受験を控えた中学3年生）が友だちと共有できる時間の少なさを示している。

模索期のR.AとS.Bの2人の状態から、拡大期に入り、T.CとU.Dが加わった。しかし、このまま順調に人数が増え続けるということではなく、6月25日にやってきたのはR.Aだけであった。R.Aによると、T.Cは歯医者で来られず、U.Dは「今日絶対行く」と帰り際に話していたそうだが最後まで現れなかった。このように、参加者が増える一方ということではなく、「場」は拡大と縮小を繰り返して変化していった。

このような状況のなか、「場」の変化を意識的に起こそうと、筆者も試行錯誤を重ねた。例えば、机や椅子の配置を少し移動させたり、持ち込む文房具を変えたりした。試みの1つとして、プログラムを持ち込むということにも取り組んだ。

## (3) 新しい活動展開

7月16日は、海の日で学校が休みであったため、筆者と同じゼミに所属する飯塚宜子を招いてのワークショップを13時から15時に実施し、その後、いつもの遊魂を実施するという流れにした。

ワークショップは、モンゴル遊牧民の女の子オウンティユちゃんのくらしをなぞりながら、自分のくらしを考えるとというもので、プロジェクターで映像を壁に映しながら展開された。R.A と S.B、それに、時折遊魂の様子を見に来るはびきのプレーパークのスタッフの Y.X が参加した。S.B は上半身裸の状態で自分の身体に映像が映るように立って「モンゴルはオレのへそのところ。」と言いながらふざけていた。R.A と S.B は、そのプロジェクターに目をつけた。PC とプロジェクターがあれば DVD を見られることに気づいたのである。筆者は、プロジェクターは持っていないことを伝えると、今度は CD を聞けるかどうかを尋ねた。聞けると言う、次週 CD を持ち寄ってカラオケ大会をしようという話になった。

そして、再びワークショップに戻っていったが、彼らが次週の計画を立てたのはこのときが初めてであった。S.B はワークショップの途中で飽きてしまい、外へ出て行ったが、R.A は Y.X と最後まで参加し、その後の遊魂でも何度かオウンティユちゃんやワークショップ中に振る舞われた塩入りミルクティーについて話すなど、とても印象に残ったようである。

### 3.6 フェーズⅢ 交流期

参加者が増えてくると、中学生と、はびきのプレーパークのスタッフを中心とした大人たちとの関わりが、遊魂の外に出来はじめた。このフェーズⅢ「交流期」は中学生たちの夏休みにあたり、はびきのプレーパークが企画運営に協力した「夏休みこども博物館」や、はびきのプレーパーク主催の「夏休みのプレーパーク」に中学生がスタッフとして参加した。この 2 つのイベントについての詳細は本項末尾に記述する。

一方で遊魂の中では中学生が R.A1 人だけという日が多く、その分じっくりと関わることもできた。中学生が、そこにやってくるはびきのプレーパークのスタッフと話し、その内容が外での活動に繋がっていく様子が見られた。

また、筆者はこの段階で、大人を積極的に「場」に呼ぶようにした。そうすることで、中学生と大人との交流をより活発にしようと考えたからである。

#### (1) 夏休み企画の始まりその 1

夏休みこども博物館の看板づくりのために、はびきのプレーパークのスタッフとその子どもが「場」を訪れたため、特に参加者の多かった 7 月 23 日について記述したい。

筆者が 13 時に到着すると、R.A と S.B、S.B の彼女の W.F が、既に机と椅子をセッティングし、くつろいでいた。12 時から来ていたそうだが、W.F は用事ですぐに帰宅した。

R.A と S.B で持参した CD をかけて、前回計画したカラオケ大会を実施した。

その後、やってきた小学生 2 人と一緒に夏休みこども博物館の看板の色塗りをした。S.B が中心となって色を指定し、ほとんど小学生と筆者が塗っていくという構図であった。小学生 2 人の母親である V.U が訪ねてきたところで、ほとんど文字の色塗りは終わっていた。

そこに T.C が訪れ、看板の文字を仕上げにかかった。文字が仕上がったところで中学生は抜け、部屋の反対側でニンテンドーDS（以下 DS とする。）をしながら中学生みんなで輪を囲んだ。

そこに X.W とその子どもである X.G と小学生女兒、幼稚園男児の 3 人きょうだいを訪れた。X.W も別の看板の色塗り作業に訪れたのである。3 人きょう代いは最初から色塗りなど出来ず、走り回って遊び始めた。そこに U.D も訪れ、中学生たちも混ざり、一番年下の幼児の行動をみんなでまねたり、ホワイトボードに絵を描いたりして、一緒に遊んだ。

V.U 親子が帰る頃に、中学生たちが隣の和室のテレビを持って来ようとした。筆者は止めようとしたが、彼らの熱意に負け、承諾した。

このように、彼らは場を自分たちのものとしながらも、できることを模索し続けていた。

そうしてテレビゲームをしていると、T.S が訪れた。X.W と看板について打ち合わせをし、X.W 一家がこの後の構想を T.S に伝えて帰宅した。

しばらくしてから、和室にテレビがないことに気づいた管理人が部屋を覗いた。筆者が謝ると、「なくなったかと思ってビックリしただけやから」と、使用を承諾してくれた。

その後、T.S から夏休みこども博物館で使用する塗り絵の下絵が出来ているか確認され、R.A は出来ているが持って来るのを忘れたと言った。

翌週 7 月 30 日に、夏休みこども博物館で使用する塗り絵の下絵を持って来たか R.A に確認すると、忘れたと言うので、T.S に届けるよう伝えた。

## (2) 夏休み企画の始まりその 2

8 月 20 日に卓球をしていると T.S が訪れて、アイスクリームの差し入れをしてくれた。

T.S も加わって卓球をしていると、以前プレーパークでも卓球をしていたことがあったという話になった。そして、夏休みのプレーパークでも、卓球ならスタッフの人数に関係なく出せるのではないかという話になり、夏休みのプレーパークでも卓球を出すことにな

った。その後、卓球は普段のプレーパークでも時々出す遊びとなった。このように、遊魂の中での活動が外の活動に活かされるということも出てきた。

ここで、遊魂の外との交流として重要であった 2 つのイベント、夏休みこども博物館と夏休みのプレーパークについて触れておきたい。

### (3) 夏休みこども博物館—古市古墳群をまるごと遊ぼう！— (8 月 6 日～9 日)

夏休みこども博物館は、NPO 法人フィールドミュージアムトーク史遊会(略称:史遊会。)が主催し、峰塚中学校のすぐそばにある峰塚公園管理棟「時とみどりの交流館」で開催したイベントである。

古墳時代の暮らしを小中学生の子どもたちに知ってもらいたいとの企画意図で開催された。内容としては、勾玉づくりや古墳探検ツアー、貫頭衣や弓矢づくりなどの他、専門家による古市古墳群の遺物の解説などがあった。

はびきのプレーパークが協力団体に入り、筆者と R.A はスタッフとして参加した。

R.A は色塗りコーナーの塗り絵の下絵を描き、4 日間毎日準備から片付けまでずっとその場において、子どもたちと遊んだり、スタッフと話をしたりしていた。

また、S.B も隣接する峰塚公園で毎日ダンスをしており、時々様子を覗きに來ていた。

後日聞いた話だが、主催の史遊会のメンバーたちは R.A のことを中学生だとは思っていなかったそうである。R.A が、スタッフたちから「信頼できるスタッフの 1 人」としてその「場」にいたことが表れている。

### (4) 夏休みのプレーパーク 2012 (8 月 27 日～29 日)

夏休みのプレーパークは、毎年はびきのプレーパークが第一集会所に北接する北公園で開催している。

内容としては、ウォータースライダーや木工、ロープのブランコ、かき氷などの他、ドッジボールや鬼ごっこをする子どもたちの姿が見られた。また、遊魂との交流により、卓球のセットが出された。

筆者と R.A は 3 日間毎日スタッフとして参加、S.B は 29 日のみスタッフとして参加した。R.A には小学生男子が、S.B には小学生女子が常に周りを取り巻いていた。

また、2012 年は大学生スタッフへの人件費が少し出たため、近隣大学の学生が毎日数名ずつスタッフとして参加していた。この中で、R.A や S.B が大学生のスタッフと進路につ



いての話などをする姿が見られた。

### 3.7 フェーズⅣ 再認識期

夏休みが終わり、再びこの場がどういうものなのかを中学生たち自身が考えるようになったのが、フェーズⅣ「再認識期」である。この期間は2学期が始まり日常性を取り戻したところで、これまでの4ヶ月間をふりかえり、再度この場を捉え直す段階となった。

この段階で、S.Bは一度も「場」に訪れなかった。やってくる中学生の層がR.Aを中心としたメンバーへと変化した。

筆者はこの段階で、なるべく「場」に干渉せず、「場」に集まる人同士の交流を大切にするようにした。この交流をさらに促すために、ブログで自主企画が生まれようとしていることを伝え、大人がそれを促すように働きかけた。

また、この再認識期に常連のR.Aに、遊魂に来るようになってからの変化を聞こうとインタビューを行った。場所はいつもの第一集会所1階大広間で、いつもと違って、カーテンを閉めてインタビューした。なるべくインフォーマルな形にしようと、その他の条件は変えず、普段の口調で会話をした。

再認識期でR.Aと共にコアメンバーとなっていくY.Hが初めて訪れた9月10日の様子を記したい。

#### (1) 場の意味の確認 その1

9月10日に中学生が4人揃って訪れた。R.AとV.E、そして筆者が初めて見るY.HとZ.Iである。V.EとZ.Iは用事があると言って、10分ほどですぐに帰宅した。R.AとY.Hでゲームを延々と続けた。2時間経ったところで、Y.Hのプレイステーションポータブル（以下、PSPとする）の充電が切れてしまった。

Y.Hが手持ち無沙汰になりブラブラと集会所を歩き始めた。

それを見たR.Aが集会所の入り口からスリッパを2つ持って来て、1つをY.Hに渡した。そして、部屋の隅に落ちていたピンポン球を拾い、スリッパ卓球を始めた。

勢い余ったY.Hの球が壁に当たり、凹んでしまった。R.Aの提案により、ピンポン球をお湯に浸けてみたが、元には戻らず、Y.Hは筆者に謝った。

そうこうしているうちに18時を回っており、Y.Hは帰宅した。

この日に、Y.Hは遊魂を「何か特定のことをする場所」ではないことを感じ、また、R.A

もそれを再認識したようである。

## (2) 場と部外者の介入

そして、9月24日と10月1日には小さな「事件」が起きた。小学生女兒数人が訪ねてきたのである。

9月24日に、筆者が第一集会所へ向かう途中で、偶然下校中の小学生女兒4人に出会った。彼女らははびきのプレーパークの常連で、筆者の鞆に入っていたお菓子を見つけた。

筆者が遊魂の概要を説明すると、「私らも行っていいい？」と言うので、中学生の「場」であることを念押しした上で承諾した。

小学生たちは一度帰宅してから訪れ、宿題を始めた。

そこに R.A と Y.H が訪れ、小学生が初対面の Y.H の名前を聞き、呼び捨てにする許可を得た。

その後、比較的静かに小学生は宿題を、中学生は DS と PSP をしていた。

小学生の宿題が終わると、外も中も使って一緒にボール鬼ごっこを始めた。これはボールを持った人が鬼で、ボールに当たった人が次の鬼になるというものである。大声で叫びながらだったので、筆者が途中で注意した。

これで一度は静かになったものの、しばらくすると再び大声を出しながら走り回るようになった。走り疲れて休憩している間に、小学生がノートに絵を描き始めた。

17時30分に小学生と Y.H が帰宅し、遊魂にいつもの静かな時間が戻ってきた。

R.A が再び DS を始めたところで、Y.X が訪れた。11月3日に、小学校で行われるふれあいフェスティバルに「かまぼこ落とし」という遊びのコーナーを出店するという話がまとまった。

10月1日は小学校も中学校も運動会・体育大会の代休だったため、13時から始めた。筆者が第一集会所に着くと、既に小学生が5人おり、前週の小学生4人組に1人増えた形であった。小学生はみんなでお弁当を作ってきたそうで、その5人の中で2チームに分かれてコソコソと内緒話をし合いながら食べていた。14時15分に中学生2人がやってきて、外も中も使いながらボール鬼ごっこを始める。外では砂の投げ合いになっていたそうで、転んだりすりむいたりしていた。

その後、小学生が筆者に2階を探検してきてもいいか尋ねるので、他の利用者がいるので止めるよう伝えた。しかし、「静かにするし。」と言って上がっていったようである。

集会所の管理人に後日聞いたところによると、管理人に 2 階は使わないように釘を刺されたとのことであった。

その後、集会所の出入口の鍵を閉めて遊んでいたのも、注意した。

小学生のやんちゃさに相手をしてもらえない中学生 2 人は途中から DS と PSP を始めた。小学生はのぞき込んだり、横に座ったりしながら、一緒に遊ぶように誘っていた(図 3-8)。



図 3-8 Y.H の横に座って PSP をのぞき込む小学生

16 時 30 分に小学生 2 人の母親と弟が迎えにきた。母親と筆者が世間話をしている間、小学生は弟を抱いたりして甲斐甲斐しく世話をしていた。そうして小学生たちは帰っていった。

この時、小学生が来たことで、「場」に「ゆらぎ」が生じた。中学生が主体の「場」ではなく、小学生の勢いに押される中学生の「場」であった。しかし、このことが、より中学生の「場」としての意味を持たせた。小学生がやってきたことで、中学生たちが自分たちの持つべき「侵されてはならない領域」の存在を感じ、バリアを張った。これは、見えるものではなかったが、大声で叫ぶように話していた小学生が中学生 2 人の DS と PSP をそっとのぞき込み、大声でわめきたてるのではなく、そっと話しかけるほど、確かに存在していた。

### (3) 自主企画の検討

小学生が帰ってから、かまぼこ落としを R.A と Y.H で思いだしながら試しにやってみた。

Y.H が帰ってから、R.A がかまぼこ落としのルールをプレーパークのスタッフに伝えるための説明書きを少しふざけながらつくった。そこに T.S が訪れたので、実演しながら遊び方を教えた。この説明書きでは分からないと言われたので、書き直した。

R.A が書き直したかまぼこ落としの説明書きを、10 月 4 日のプレーパークの会議で筆者がスタッフに配布した。

会議では、今年は小学校の耐震工事と小学校の中に幼稚園を建設する工事をしているため、例年通りのスペースを確保することが難しいことが分かった。ふれあいフェスティバル実行委員会（10 月 21 日）で広く場所を取れたら、かまぼこ落としをしてもいいとの了解を得た。

また、夏休みのプレーパークのふりかえりとして、中学生に小学生や幼児がついていって遊ぶ姿が見られて良かったという声があった。

このように、広く場所が取ればという条件付きではあるが、ふれあいフェスティバルではびきのプレーパークのブースを一角使えることになった。

10 月 29 日に行われたはびきのプレーパークの会議では、ふれあいフェスティバルの実行委員会で、はびきのプレーパークが 2 ブース分確保できたため、かまぼこ落としのコーナーを出すことが承認された。また、かまぼこ落としは参加費を取らない遊びのコーナーなので、出店料も 1 ブース分でいいということになった。

#### （4）場の意味の確認 その 2

10 月 15 日は、皆勤で参加していた R.A が風邪を引いたため、不参加であった。

そのことを Y.H が窓から顔だけを覗かせて伝えて、そのまま帰っていった。Y.H にとって遊魂は、R.A がいて初めていられる「場」だったようである。これは、「場」において特定の人がいることの重要性を筆者に改めて感じさせた。

10 月 29 日は、前の 2 週が連続で誰も来ない状態だったため、17 時を過ぎた頃から筆者はもう誰も来ないだろうと思っていた。すると、R.A と Y.H が 18 時になって訪ねてきた。

2 人は教室で何人かと残って話していたそうである。帰り道がとても暗かったため、その分第一集会所がとても明るく見え、安心したことを語った。

筆者がハロウィンの飾り付けをしていたので、R.A と Y.H も飾りを作った。これをふれあいフェスティバルの飾り付けにも使った。

このように、日没が早まったことにより、明るい場であることが中学生の安心感に繋がることが確認できた。

#### (5) ふれあいフェスティバル（11月3日）

遊魂で始めから企画したふれあいフェスティバルのかまぼこ落としコーナーについて記したい。

ふれあいフェスティバルは育成協が主催するイベントで、毎年11月3日の文化の日に羽曳が丘小学校の校庭と体育館で行われる。

育成協の加入団体の他、個人で出す店もある。フリーマーケットや食品販売の他、校庭の中央ではミニ運動会なども開催される。

はびきのプレーパークも2009年から2013年は毎年出店しており、2012年は風船割りのコーナー、チョコフォンデュの販売、子どものフリーマーケットの店を出した。

遊魂からは、中学生がかまぼこ落としのコーナーを出店する予定であった。R.Aが幼児や小学生に「一緒に遊ぼう」と誘われて、それに応じていた。筆者とT.Sが時々声をかけて出店を促したが、なかなか出店しなかった。昼すぎにV.EがやってきたのでR.Aと一緒に出店するように声をかけたが、R.Aが小学生とどこかへ行ってしまっていて見つからず、そのまま終了してしまった。

企画が実施できなかった原因として、最初から一緒に出店する人を確定できていなかったことが挙げられる。R.Aが筆者の力を借りながらも自分で出店するということは、彼にとって少し負担が大きかったようである。協力しながら出店する仲間が1人か2人いれば状況は違ったものと思われる。しかし、実現はしなかったものの、遊魂から外に出て行き、自分で何かをなさそうとする意志は感じられた。

### 3.8 フェーズV 転換期

ふれあいフェスティバルが終わってからは、再び遊魂のなかでの時間が続いた。しかし、イベントを企画するということに対して味をしめたようで、たまたま月曜日だった12月24日のクリスマス・イブには、R.Aがクリスマスパーティーを企画した。

#### (1) クリスマスパーティー

クリスマスパーティーをしたいとR.Aからの申し出があり、筆者とともに何をするのか考えた。R.Aには、子ども会のクリスマス会のイメージがあるようで、お菓子を食べるこ

とと、ゲームをすることが提案された。筆者がお菓子を用意し、R.A はゲームを考えてくることになった。

また、クリスマスパーティーをすると友だちにも声をかけたようで、当日は、R.A の他に、久しぶりに S.B と U.D も集まった。U.D が人生ゲームを持ってきてくれて、3 人で盛り上がって楽しんでいた。

## (2) 書き初め・カルタづくり

年が明けて 1 月 14 日は、筆者が書き初めの道具を持ち込んだ。R.A と 2 人で話しながら、最初は書き初めらしい言葉を書いていたが、だんだんと外れていき、「冷やし中華はじめました」「おでんあります」など、筆文字で書いていそうな貼り紙を考え始め、最後には絵を描いて楽しんだ。

すると、R.A が、カルタをつくろうと言い出し、カルタづくりが始まった。絵札と字札をかいていたが、この日だけでは終わらず、次の 21 日と 28 日も続けてカルタづくりをした。

しかし、カルタができたところで、2 人でかるた取りは面白くない。「誰か来ないかなあ」と R.A がつぶやいたが、中学 3 年生は受験前で皆忙しいようだった。

## (3) ピンポン玉をばらまく

2 月になると、R.A にも受験のストレスが大きくかかっているようだった。何かと機会を見つけては、筆者にあたってくるようになっていた。筆者も何か発散するようなものがあればいいと思い、新聞紙を持ち込んだ。とにかく破いていくのである。

そんなことをしていると、物置に管理人が置いていたピンポン玉の入ったかごを R.A が見つけた。R.A はそれを見つけてニヤリと笑い、床一面にピンポン玉をぶちまけた。すると、部屋全体にピンポン玉が散らばった。筆者も一緒になって、ピンポン玉を元のかごに戻すと、R.A はまたニヤリと笑ってそれをぶちまける。1 ヶ月間何度もこれを繰り返した。

## (4) 打ち上げ

3 月 25 日でこの年度の遊魂は終了とした。R.A も高校が決まり、すっかり落ち着いた。「せっかくだから、3 月 25 日は打ち上げがしたい」との R.A の意向により、3 月 25 日はお菓子を持ち込んでパーティーをすることにした。

しかし、もう他の中学生たちはすっかり春休みを満喫しているようで、R.A 以外誰も来なかった。筆者は R.A に遊魂の精勤賞を渡し、「来てくれてありがとう」と伝えた。

### 3.9 フェーズⅥ 終焉期

4 月になって学年が変わり、R.A は高校生になった。高校生になっても、時折訪れては筆者に近況を聞かせてくれた。クラブに入って楽しい高校生活が始まっているようで、筆者は安心した。一方、筆者としては、遊魂を中学生の場として広報をしないと誰も来ないという問題に当たっていた。

#### (1) 隣の校区の中学生が来る

5 月 20 日に筆者が集会所に行くと、中学生男子が 4 人、集会所の前でたむろしていた。筆者が入っていいと声をかけると、中学生たちは喜んで入ってきた。この日は暑かったので、冷房が使える室内は快適だったのである。話を聞いていると、隣の校区の中学生であることがわかった。よく北公園で遊んでいて、この日は暑かったので日陰を求めて来たのだということだった。

このうちの 1 人が「今日は塾抜けてきた」と言いながら、ホワイトボードを使って 2 人の中学生がクラス替えで同じクラスになる確率を考え始めた。他の 3 人は考えようとしなかった。

しばらくすると、別の 1 人の携帯電話が鳴り、別の友だちのところに行くと言って全員連れ立って帰っていった。チラシは渡したが、彼らはこれ以降一度も遊魂に来なかった。

#### (2) 遊魂の終了

2013 年 7 月 22 日、遊魂の活動を終了することにした。R.A が高校生になったことで、場の主体者がいなくなってしまい、中学生がほとんど来なくなっていたからである。

これを機に、筆者はまた別の方法を模索していくことになった。

## 4 夏休みこどもの家

夏休みこどもの家は、夏休み期間中、子どもだけで過ごしている小学生の居場所づくりを目的として、はびきのプレーパークのメンバーを中心に、毎年スタッフが実行委員会形式で集まっている。この実行委員に加えて、保育士と元保育士、そして大学生に声をかけて当日スタッフとして入ってもらっている。

### 4.1 2014 年 初開催

初回の 2014 年は、羽曳が丘小学校の児童を主な対象に、夏休みの 7 日間限定の児童館として開催された。羽曳が丘小学校区の町会連合会が所有する羽曳が丘第一集会所を利用した。この夏休み限定の児童館は、親に代わって孫の世話をしている高齢者とはびきのプレーパークスタッフの協働で始まった。この高齢者は、子どもたちの学力低下を心配し、夏休みに子どもたちの学習サポートをしたいと集まったメンバーである。

筆者は実行委員会には入らずに、企画段階から T.S と U.T の相談に乗っていたが、プログラムをきちんと組んで計画的に進めたい高齢者と、居場所として子どもたちのペースに合わせた形で運営したい T.S と U.T の 2 人との間には行き違いが多かった。

開催期間中は、常時 50 人ほどの子どもが来館し、地域の高齢者を中心としたボランティアがのべ 150 人ほど集まった。ボランティア過多となってしまう、子どもの居場所にはなにくかったため、翌年からは高齢者メンバーとは切り離して活動することとなった。また、参加した子どものなかには、お弁当を持って毎日参加する子がいて、後半の日程では疲れからか体調不良を訴える子どもが出始めた。そのため、学童保育などのように子どもを預かる場所ではないことを何度も保護者に説明しなければならなかった。

### 4.2 2015 年 組織を大幅に改編

2015 年は、新たに実行委員会を組み直し、はびきのプレーパークの有志メンバーと、元保育士 2 人の体制で実施することになった。会場は、羽曳が丘小学校区のコミュニティセンター「モモプラザ」と、<sup>たんび</sup>丹比小学校区のコミュニティセンター「<sup>たじ</sup>丹治 はやプラザ」で開催した（チラシ 4-1）。市の公共施設であるコミュニティセンターを利用したのは、小学校区の枠に囚われたくなかったからである。丹治はやプラザでは、当日スタッフに元保育士のメンバー 1~2 人と大学生に入ってもらうことにした。丹比小学校区は初めての開催であったため、事前に丹比小学校の校長と教頭に面談を申し込み、活動趣旨を説明した。校



長と教頭の反応は良く、夏休みは子どもだけで過ごしている家庭が多いため、こういったものがあれば参加する子どもは多いだろうとのことだった。

なつ や す い え  
**夏休みこどもの家 2015**  
すずしいところであそぼう！

オセロ、トランプ、おりがみなどを用意しています。  
いつ来てもいつ帰ってもいいよ～

**モモプラザ 和室**  
8月4日(火)～8月6日(木)  
9時30分～4時30分

オセロ大会 8月4日(火) 1時30分～  
おりがみでくす玉づくり 8月5日(水) 1時30分～  
神経衰弱選手権 ～記憶力がいちばんいいのはだれだ！？～ 8月6日(木) 1時30分～

参加費：無料  
もちもの：おちゃ

そのほか、必要なものは自分で持ってきてね！

**たじはやプラザ 和室**  
8月18日(火)～21日(金)  
9時30分～4時30分

オセロ大会 8月18日(火) 1時30分～  
おりがみでくす玉づくり 8月19日(水) 1時30分～  
神経衰弱選手権 ～記憶力がいちばんいいのはだれだ！？～ 8月20日(木) 1時30分～  
ダンボールであそぼう！ 8月21日(金) 11時～

主催：夏休みこどもの家実行委員会  
後援：山梨県教育委員会、山梨県社会福祉協議会  
山梨県

チラシ 4-1 夏休みこどもの家 2015 チラシ表面（裏面は会場アクセス地図）

実際に開いてみると、連日 30 人ほどの子どもが参加し、幼児の弟妹を連れてくる小学生もいた。また、羽曳野市の広報にも掲載したため、それを見た乳幼児の親子連れも毎日数組参加していた。丹比小学校の子どもは、子どもだけで過ごす時間が長いせいか、羽曳が丘小学校の子どもよりも、子ども同士がお互いをよく知っている。「あの子は〇年生で、あの子とあの子はきょうだい。」と、子どもが教えてくれることもしばしばだった。また、人数としては 2 人と少なかったが、モモプラザと丹治はやプラザ両方に参加する子どもがいるなど、小学校区の枠を超えて参加する子どもがいた。

丹治はやプラザでは、チラシをしっかりと読んできた子が多く、「大会」の時刻に合わせて来る人が多かった。スタッフとしては大会をするつもりはあまりなく、置いている遊び道具の紹介のつもりでいたが、「早くオセロ大会始めよう！」と筆者も何度か声をかけられ「やったら？だれかやりたい子いてないか聞いてみたら？」と応えていたら子どもに怒られてしまった。モモプラザでは大会を気にしていたのは 1 人だけで、「やったら？」と筆者が言うと、他の子どもに声をかけて大会を始め、優勝者には景品まで出していた。この違いは、普段からの筆者たちスタッフとの関わりによるものが大きいと思われる。モモ

プラザに来ていた子どもたちは、プレーパークにも参加している子どもが多く、自分（たち）で遊びをつくることに慣れている。プレーパークのスタッフの子どもの自由を尊重するスタンスに慣れているのである。しかし、丹治はやプラザに来ていた子どもたちは、子どもだけで過ごすことには慣れているが、大人がいる場で自分（たち）では、大人のつくったルールに従うことに慣れているようである。丹比小学校区でも、様々な機会に大人が用意した企画があるようだが、大人が綿密にプログラムを組んでいることが大半のようである。

あまりにも毎日大会のことを聞かれるので、筆者たちスタッフも、これは大会をやってあげないといけないのかと折れて、大会をしたい子どもと一緒に大会の運営を行った。

### 4.3 2016 年 会場確保に苦戦する

2016 年度は羽曳が丘第一集会所と丹治はやプラザでの開催であった（チラシ 4-2）。モモプラザでは会場が狭すぎたため、第一集会所に戻したのである。しかし、チラシを配布せず掲示のみにしたためか、来る子どもの人数は 1 日あたり 10 人程度ととても少なかった。

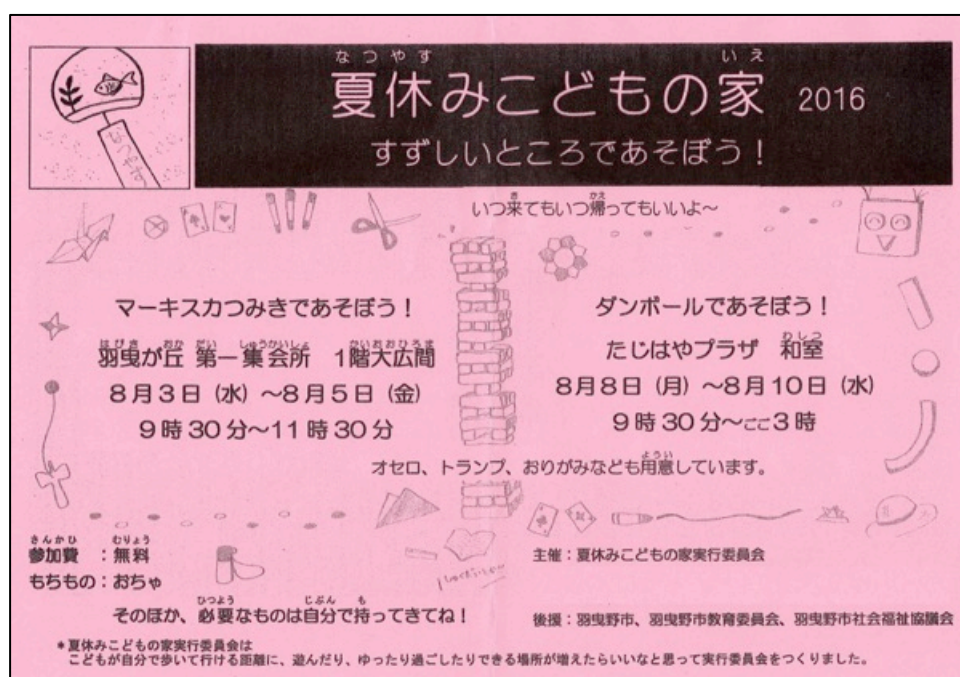
丹治はやプラザの方では、会場を連日同じ部屋では確保できず、1 階と 2 階を行き来する形となった。このとき、市役所に何度か足を運び、同じ部屋を連日確保することができないか交渉を試みた。しかし、窓口を変えてみても「市の事業ではないので。」の一点張りと同じ部屋を確保することはできなかった。

開催期間中は、参加する子どもが固定化してきて、スタッフの子どもとの関わりが深まってきた。朝 9 時 30 分からの開催にも関わらず、丹治はやプラザが開く 9 時に毎朝来る 2 年生の S.J と、前年モモプラザと丹治はやプラザの両方に参加していた 2 年生の T.J のように毎回楽しみにしている子どももいて、準備から手伝ってもらった。T.J はモモプラザでの大会が楽しかったようで、この年も大会がしたいと言い出した。筆者は「何の大会がしたい？」と T.J に聞き、他の子どもも巻き込みながら五目並べ大会やオセロ大会などを開催した。翌年以降も T.J が中心になって、大会運営が続いていくこととなった。

8 月 10 日の午後は、丹治はやプラザの 2 階を利用した。他の日に利用したのは、2 間続きの和室であったため、一体で使えたが、2 階は独立した 2 部屋の利用であった。音が漏れてしまうため、ドアを開け放すこともできず、他の部屋の様子が全くわからなかった。そのため、部屋を行き来して伝令のように互いの様子を伝える役割の大人が 1 人は必要で

あった。大人が全ての事象を管理する必要はないが、ある程度全体に目を行き届かせるためには、適切な規模感で状況の把握ができることも必要だということが分かった。

また、子どもたちとの関わりが深まるにつれて、夏休みは昼食を取っていないという子どもが一定数いることがわかってきたのもこの年である。T.S と筆者は、自身の昼食のおにぎりを少し多めに持参して、食べたいという子には手渡した。しかし、頑なに受け取ろうとしない子もいた。



チラシ 4-2 夏休みこどもの家 2016 チラシ

#### 4.4 2017 年 丹比小学校区に集中する

2017 年は、羽曳が丘小学校区での開催はやめ、丹比小学校区の開催に絞ることとした(チラシ 4-3)。丹比小学校区の子どもたちの方が、夏休みの子どもの居場所のニーズが高いことがわかったからである。しかし、この年も丹治はやプラザの部屋を連日確保することができなかったため、丹比小学校の中にある児童館でも開催することにした。この児童館という建物は、丹比小学校の校舎から少し離れた場所にある。以前は学童保育で使用していたが、学童保育が校舎内の空き教室を利用するようになり、普段はあまり使われていなかった。当初、スタッフの間では、学校施設での開催を躊躇していた。その理由は、不登校など学校へ行きにくい子どもには参加しにくいこと、丹比小学校児童以外の参加が難しくなることがその理由であった。しかし、丹治はやプラザが借りられない以上、他に利用で

きそうな施設はなかった。その上、児童館を見せてもらおうと、ちょうどよい広さであり、期間中は専有でき、児童館の隣にグラウンドがあり、利用してもよいとのことだったので、丹比小学校児童館を利用することにした。

平成29年度 丹波野市子どもの居場所づくり事業補助金事業



な つ や す

# 夏休1 こど3 の家 2017

すずしいところであそぶ！

い え

ダンボールであそぶ！

んびしうがっこうじどうかん  
丹比小学校児童館

8月2日・4日・7日・8日・9日  
(水) (金) (月) (火) (水)

10時～3時

参加費 : 無料  
3 ち3 の : おち4

ひつせう  
そのほか、必要な3 のは自分で持ってきてね！

いつまでもいつ帰ってもいいよ～

マークスカつ1 きであそぶ！

かいしせうかいしつ  
じはやプラザ 2階集会室

8月3日(木)・10日(木)

10時～3時

同時開催！ たのしく作って いっしょに食べよう  
くわしくはうらを見てね！

主催：夏休みこどもの家実行委員会  
メール kodomonoe2014@wacom.com  
でんわ 070-5264-3416 (開催日のみ)  
夏休みこどもの家実行委員会は、  
こどもが自分で多いて行ける距離に、遊んだり、ゆったり過ごしたり  
できる場所が贈えたらいいなと思っている市民の集まりです。

チラシ 4-3 夏休みこどもの家 2017 チラシ表面

夏休みこどもの家 特別企画！

## たのしく作って いっしょに食べよう

ひとりでもかんたんに作れる屋ごはんを作ってみよう。  
体をつくる食べ物のお話もあります。

日時：8月3日(木) 10時～1時 (9時30分から受けつけ)

場所：たじはやプラザ 2階 調理室


対象：4年生以上

定員：18人

材料費：100円

持ち物：上ぐつ、エプロン、マスク、おてふきタオル、三角巾(バンダナ)、お茶

メニュー：ライスハンバーガー、元気いっぱい野菜スープ、ひんやりゼリー



チラシ 4-4 夏休みこどもの家 2017 チラシ裏面

開催期間中に、徐々に子どもの参加人数が増えていった。はじめは児童館の広さがちょうどよかったのが、だんだんと狭く感じるようになり、子ども同士の関係が煮詰まってくるがあった。その際には運動場へ連れ出して発散させるという方法をとったが、連日熱中症の心配があったため、細心の注意を払いながらの外遊びであった。

また、前年の開催中に、夏休み期間中は昼食を食べない子どもが散見されたので、食をテーマとした日を設けてもいいのではないかということになった。そこで、丹治はやプラザを利用する2日間に、栄養士の協力を得て調理・実食の体験プログラムをすることにした(チラシ4-4)。この企画を練っているときには後述する月曜・ポコ・ア・ポコの家を既に実施していたため、スタッフの間では、子どもに調理を体験させることを簡単に考えていた。しかし、実際に栄養士との打ち合わせが始まると、使用する調理器具や食器の殺菌・消毒から、食材の栄養バランスに至るまで、徹底した管理が行われることになった。そのため、子どもにとってはとてもよい体験になったのだが、スタッフとしては事前準備が負担になり、この年限りのプログラムとなった。

#### 4.5 冬のこどもの家

この年は、夏だけではなく冬にも開催できないかと考え、2018年1月と2月の土曜日に「冬のこどもの家」を実施した(チラシ4-5)。

平成29年度 羽曳野市子どもの居場所づくり事業補助金事業

# 冬のこどもの家 2018

各学年の保護者の方もいっしょにどうぞ★ いっしょでもいっしょでもいいよー

日時: 1月27日(土)・2月3日(土) 10時~3時

場所: 丹比小学校児童館・第2グラウンド

炊き出し体験コーナーもあるよ!

防災米の試食と炊き出し体験をします。

- ・1/27 みそしるとごはん
- ・2/3 カレーライス

持ち物: 1人100円、お茶

10時~1時  
調理は高学年が対象です

・中に入れたい野菜が煮たら持ってきてね

・アレルギーは自己判断をお願いします。

自分で判断できない子どもには紙を持たせるなど、本人とスタッフが分かるようにしてください。

大ねねする? トッパする?  
それとも おいごこ?  
トランプとかおりがあとか  
マージャンとか何となく  
あるよー

でも、なにをせず  
オーっとするの  
オッケー!

主催: 夏休みこどもの家 実行委員会  
kodomonie2014@wsl.com  
070-5264-3416 (開催日のみ)

夏休みこどもの家実行委員会は、子どもが自分で歩いて行ける距離に選んだ、おうちより通った方が安全な場所が選ばれた、いっしょに遊んでいるお友達の集まりです。

チラシ 4-5 冬のこどもの家チラシ



夏休みこどもの家に来ていた子どもたちを中心に参加してくれ、炊き出し体験などを行った。子どもはこれが楽しかったようで、その後の夏休みにも「また冬のこどもの家やる？」と聞いてくる。しかし、この時期はスタッフがそれぞれ別のイベントを抱えており、開催が負担となったため、この年限りのプログラムとなった。

#### 4.6 2018 年以降

2018 年からは、丹治はやプラザの利用を諦め、丹比小学校児童館で「昨日の続きができる」ことを大切にして開催した（チラシ 4-6）。



チラシ 4-6 夏休みこどもの家 2018 チラシ（2019 は日時のみ変更。）

子どもとの関係を深めるために、毎日名簿をつくるようにした。朝一番に来た子どもに名簿の枠を作ってもらい、来た人から順に学年と氏名を記入してもらった簡単なものである。

2018 年度 2019 年度ともに 5 日間の開催で、全日参加した子どもが 11 人、他に毎日 4 人～22 人の子どもが参加した。2018 年度は全員が丹比小学校の児童であったが、2019 年度は他校区からの参加もあり、また幼児と中学生の参加もあった。しかし、丹治はやプラザで開催していたときには乳幼児連れの親子の姿もあったのだが、丹比小学校児童館では親の参加はほとんどなく、低学年の親が、子どもが場に慣れるまで一緒に遊んでいる程度だった。

年間 1 週間だけの取り組みでも、継続していると子どもが定着してくることがわかった。毎年参加している S.J と T.J のような子もいて、参加している子どもたちにとって、夏休み定番のイベントとなっているようである。毎日朝一番に来て誰かスタッフを独り占めしていた S.J が、2019 年には友だちの U.J を連れて時々顔を見せる程度になり、高学年になって子どもだけで遊びたい時期になってきたのだなと成長を感じる姿も見られた。


## 5 月曜・ポコ・ア・ポコの家

### 5.1 開催に至るまで

月曜・ポコ・ア・ポコの家は、羽曳野市子どもの居場所づくり事業補助金制度が 2016 年 11 月に始まったのを機に「月曜・夜ごはんの会」としてスタートした(チラシ 5-1、5-2)。この制度は、子どもの学習支援事業に対して助成するもので、これまでに無料塾や子ども食堂等がこの補助金を受けている。学習支援がメインとはいえ、当時全国的に広がりを見せていたこども食堂の動きもあり、補助金の助成項目にも食材費が含まれていた。

「平成 28 年度 羽曳野市子どもの居場所づくり事業補助金事業」

いっしょに作ろう  
いっしょに食べよう  
いっしょに学ぼう



## 月曜・夜ごはんの会

とき: 平成 28 年 11 月 28 日(月)～  
平成 29 年 3 月 13 日(月)


毎週月曜午後 3:30～8:30  
ただし 12 月 26 日～1 月 9 日は休み


ばしょ: 羽曳が丘第 1 集会所 (羽曳が丘 1-201-1)  
1 階和室・調理室

参加費: 無料    ごはんを食べる人は食費が必要です。  
こども 200 円    おとな 500 円  
\* 行き帰りの心配な方は、ご相談下さい。

主催: 夏休みこどもの家実行委員会  
後援: 羽曳野市教育委員会

問い合わせ・相談先: 夏休みこどもの家実行委員会





中学生のみなさん

冬の夜を 大学生と一緒に  
ごはんを食べたり、勉強したりしませんか！  
いつ来てもいつ帰っても OK ♡  
小学校高学年の方もよかったです来ててください

○「月曜・夜ごはんの会」では

月曜日、午後 3:30～8:30 の間、部屋を開放します。おうちみたいな、まちのリビングです。

● 調理室では、献立を考え、買い物に行き、調理をします。一緒に作りたい子は早めに来て  
ください。5 時から調理をはじめ、7 時には、みんなで晩ごはんを食べる予定です。

● 和室では勉強できます。大学生といっしょに勉強しましょう。

★羽曳野市から補助金をいただきましたので、参加費は無料です。ご飯を食べる子だけ、実費 200 円を  
いただきます。市民の方から、お米や野菜の寄付ももらっています。★

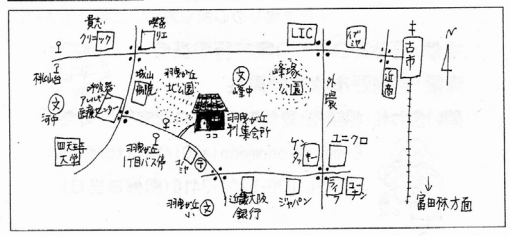
中学生のみなさん、安心して来てください。

大人のみなさん、ご支援ご協力をお願いします。

○心配なことは、相談してください (夏休みこどもの家実行委員会:  
行き帰りの心配、アレルギーなど、気にかかることは相談してください。  
どうしたらいいかいっしょに考えましょう。  
小学生の保護者の方は行き帰りの安全確保など相談したいので、事前にメールをおねがいします。

○主催者「夏休みこどもの家実行委員会」について  
3 年前から、羽曳が丘小学校区と丹比小学校区で、夏休みに、児童館のようなこどもの遊び場を開催して  
います。普段からこどもに関わる仕事をしているおばちゃんや学生がメンバーの市民団体です。

○「羽曳が丘第 1 集会所」 (羽曳野市羽曳が丘 1 丁目 201-1 「羽曳が丘 1 丁目」バス停すぐ)



チラシ 5-1 月曜・夜ごはんの会チラシ表    チラシ 5-2 月曜・夜ごはんの会チラシ裏

補助金制度が始まると聞いて、夏休みこどもの家と同じスタッフでこの活動を始めることにした。子どもの居場所づくり活動に、市民活動支援に積極的ではないと評価されてきた羽曳野市が補助金を出すことは、以前では考えられなかったことである。国や府から下りてきたものとはいえ、この補助金制度を利用し、実績をつくっていかねばならないと筆者らは考え、この活動を始めることにしたのである。この補助金制度を継続させて、市民が子どもの居場所づくりに参加しやすい環境をつくっておく必要性をスタッフで確認



した<sup>8</sup>。当初、夏休みこどもの家では出会った丹比小学校の子どもたちを対象に事業を展開することも考えたが、準備の面から、使い慣れた羽曳が丘第一集会所を利用することにした。スタッフが無理なく活動できることを考えたのである。また、プレーパークで関わりのあった S 大学のサークル「ポコ・ア・ポコ」にも協力を依頼し、毎回 5 人程度参加してもらうことにした。

子ども食堂は、「貧困家庭の子どもに無料や安価で食事を提供する活動」として世間知られるようになっていくが、貧困家庭に限らず、共働き家庭で子どもだけで食事を取っている子どもや、家庭での親子関係に悩む子どもなど、さまざまな子ども、そして親子が利用している。羽曳が丘小学校区では、貧困家庭の子どもというのは参加者として想定しづらかった。そのため、共働き家庭の子どもやひとり親家庭の子ども、他の活動で出会った、少し気になる丁寧な関わりを必要とする子どもを参加者として想定した。想定した子どもたちに来てもらうためには、たくさん子どもを集めてみんなでわいわい楽しく食事を取るというよりは、落ち着いた雰囲気ですごす場にしたいと考えた。そこで、小学 4 年生～中学 3 年生を対象にした。低学年を対象にすると、とにかく人数が増えてしまうことが容易に想像できた。高学年～中学生を対象とすることで、来てほしい子どもに絞って参加してもらえるのではないかと考えたのである。とはいえ、「あそこに参加しているのは、かわいそうな子どもだ」といったスティグマがうまれてはいけない。そこで、チラシは羽曳が丘小学校の 4 年生～6 年生の児童と、羽曳が丘小学校の児童が進学する峰塚中学校の生徒全員に学校で配布してもらった。その上で、呼びたいと思っている子どもには個別に声をかけて、参加を呼びかけた。

また、想定した子どもたちは、食事に困っている子どもではない。しかし、「遊びにおいで」「勉強しにおいで」と呼びかけて来るとも思えず、「遊び・食事・勉強」の三本柱で呼びかけ、どれかに引っかかって来てくれればいいなという想定で始めた。その方が、子どもだけではなく、親の理解も得やすいだろうと考えたのである。

---

<sup>8</sup> 2016 年度に羽曳野市子どもの居場所づくり事業補助金を受けたのは、夏休みこどもの家実行委員会を含めて 4 団体であった。その後、補助金に頼らなくても活動できるようになり、受託をやめた団体があったり、新たに受託するようになった団体があったりするなどしており、2019 年度は 5 団体が受託している。

## 5.2 活動の様子

実際に活動を始めてみると、呼びたかった子どもの他にも、チラシを見て来る子どもが数人いた。また、呼んだ子どもの友人も参加するなど、ここでの新しいコミュニティがうまれた。別の小学校に通っている同学年の G.M と H.N は、ここで出会い、毎週のように一緒に遊ぶなかで「ウチら親友やから。」と言うほどに仲良くなった。

食事づくりは主に元保育士の S.Z の担当である。元保育士とあって、薄味の野菜を中心とした献立となった。近隣の農家からもらった野菜を使い、食材費を節約した。参加している子どもたちもよく調理を手伝ってくれた。家でもよく手伝うという 5 年生の I.M は、大学生よりよっぽど手慣れていた。

食事の準備ができると、皆で揃って「いただきます」を言う。この係を決めるのに、毎度ひと悶着ある。学年を超えて気の合う人と一緒に話しながら食べる。

食事の前後は、勉強をしたり、遊んだりして、思い思いの時間を過ごす。宿題をするように言われて来ても、遊びに気を取られてほとんど進まないこともしばしばだった。遊びは、オセロやジェンガ、トランプなどの誰でも使ったことのあるようなおもちゃを置いている。しかし、それよりもよっぽど鬼ごっこやだるまさんがころんだなどの身体を使う遊びの方が多かった。途中から卓球の道具を置くようにすると、大広間の机を卓球台にしてよく遊んでいた。

参加している子どもたちにとって居場所として定着していたため、2017 年もこの活動を継続することにした。2017 年 4 月 6 日に実施した 2016 年度のふりかえりと 2017 年度の方針を決める会議で、大学生も含めたメンバーでコンペを行い、2017 年度の方針を決定した。2016 年度は、食事以外はそれぞれがしたいときにしたいことをしていたため、勉強している子どもの横で大騒ぎして遊ぶ子どもがいるなどの問題が起きていた。2017 年度からは、静かに過ごせる環境をつくるために、対象の最低学年を 4 年生から 5 年生に引き上げた。そして、勉強する部屋と遊ぶ部屋を分けること、先に勉強してから遊ぶように声掛けすること、暗くなったら外では遊ばないことなど、いくつかのルールを定めた。また、大学生がもっと企画を練るところから参加したいということだったので、活動の名称を「月曜・ポコ・ア・ポコの家」に変更した。この変更によって、スタッフは食事作りと大学生の支援に回るようになった。

2018 年度からは、さらに毎回大学生のリーダーを決め、子どもを帰した後に大学生とスタッフでふりかえりを行い、ふりかえりノートの作成をするようになった。そうすること

で、毎週入れ替わる大学生が、次週に引き継ぎできるようにしたのである。

2019 年度になると、始めの年にターゲットとしていた「呼びたい子たち」がほとんど来なくなった。それぞれ別に居場所を見つけたのである。これは喜ばしいことであったが、同時に参加者の減少を意味していた。2016 年度から来ていた子どもはその多くが中学生になり、新しく参加する子どもはほとんどいなかった。また、夕方パークの活動をやめたために、毎週付き合いのある子どもがいなくなり、スタッフが気になる子を拾い出すことができなくなっていたのである。このことに気づいたとき、遊びの場の懐の広さを感じた。2020 年 1 月からは、対象の最低学年を再び小学 4 年生に引き下げたが、新しく参加する子どもはいなかった。ずっと姉に付いて参加していた 4 年生の J.O が、友だちを誘えるようになったと喜んでいただが、実際に友だちが来ることはなかった。そのまま 2020 年 3 月から、新型コロナウイルス（COVID-19）の影響により、活動を休止しているが、2020 年 2 月 3 日の会議では、月に 1 回程度、遊びの場を北公園で開催できないかという話になり、日程も決めていた。やはり、低学年の子どもも含めた遊びの場で、気になる子どもを見つけ、拾い上げることが必要だと考えるようになったのである。

## 6 あそびのたね

### 6.1 2018 年度

#### 6.1.1 開催に至るまで

2018 年の 10 月から、「あそびのたね」という試みを始めた。

NPO 法人プレーパークせたがやでプレイワーカーとして勤務してきた「みなみ」が大阪市西成区での冒険遊び場づくり<sup>9</sup>に加わったのが 2014 年、そこから関西での冒険遊び場づくりに関わるメンバーで、プレイワーカーの研修や現場の情報交換が活発になっていた。

NPO 法人プレーパークせたがやは、東京都世田谷区で 4 つの常設のプレーパークと、移動型のプレーカー活動を行っている、日本では冒険遊び場づくりのパイオニアであり、メッカ的存在である。また、首都圏では常設の冒険遊び場が多く、プレーリーダー／プレイワーカーとして勤務している人も多いため、その交流も盛んに行われている。一方関西では、常設の冒険遊び場が多くなく、ボランティアベースで活動している人が多いため、活動に関わる人同士の交流はないわけではないが、首都圏に比べると圧倒的に少なく、遊び場の質の向上を目指したものというよりは、私的な交流にとどまることが多い。

みなみによるイギリス・スタディツアーの報告会を兼ねた集まりのあと、帰ってから T.S が「みなみちゃんをはびきのにプレイワーカーとして呼べないかな。」と提案した。プレイワーカーと呼ぶということは、謝礼が発生するということである。はびきのプレーパークにその財源はなく、今まで払ってこなかった謝礼を支払ってまでプレイワーカーを招聘することには抵抗のあるスタッフも多いことが予想された。それならば、と、T.S と U.T、筆者の 3 人で、「はびきのプレーパーク・あそびのたね特別委員会」をつくり、独自に助成金を申請して、はびきのプレーパーク本体とは別会計で活動することにした。

これらの準備を整えた上で、みなみにこの試みを依頼した。みなみは快諾してくれたが、「プレイワーカーが全部やってくれるとは思わないでね。もちろんできることはやるけれど、はびきのプレーパークの人たちがやりたいことの手助けをするだけだからね。」と念押しされた。

活動を始めるにあたって、羽曳野市内の公園を始めとする使えるような場所を回ることにした。羽曳が丘だけではなく、別の地域にも遊びの種を蒔きにいこうと考えてのことであ

---

<sup>9</sup> にしなりジャガピーパークという、大阪市の事業で、廃校になった小学校と幼稚園を冒険遊び場に行っている。

る。

様々な場所を見て回ったが、羽曳野市のほぼ中央にあり、車でも公共交通機関でもアクセスできる峰塚公園（図 6-1）を使うことにした。この公園は、2008 年に再整備され、ゾーニングの行き届いた広い公園である。ボール遊びなどができる広いグラウンド部分（文化イベント広場ゾーン）と、スケートボードやストリートダンスをする中高生がよく見られるエリア（モニュメントゾーン）、横穴式石室に入ることのできる古墳を含んだ森のエリア（郷土の森ゾーン）、そして、幼児～小学生が遊べる遊具を含むエリア（管理施設ゾーン）である。筆者らは、遊具のエリアで活動することにした。他の場所は、子ども同士で遊ぶエリアで、大人が入ると遊びの世界の邪魔になると考えたからである（チラシ 6-1）。

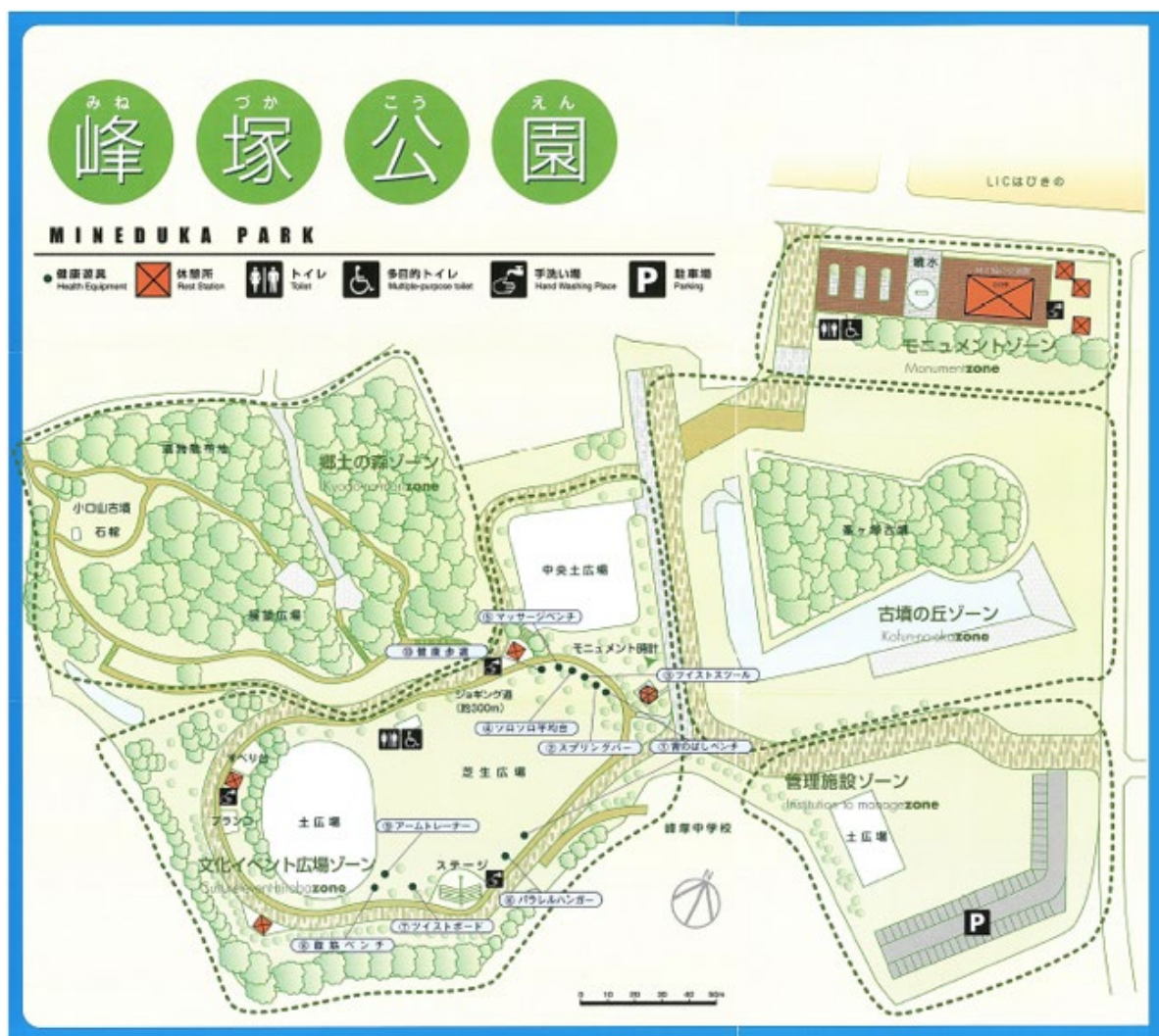


図 6-1 峰塚公園全体図（羽曳野市 Web サイトより）。右下の管理施設ゾーン土広場付近を利用した。

# あそび の たね



## 峰塚公園でプレーパーク！



2018 年

10/8(月・祝)

11/11(日)      日曜日・祝日は

11/25(日)      10:00～15:00

12/9(日)

10/18(木)      木曜日は

11/29(木)      14:30～16:30

アクセスマップ



雨のときは中止 参加費無料 申込み不要  
子どももおとなも、だれでもどうぞ～

主催: はびきのプレーパーク・子どもゆめ基金特別委員会  
連絡先: habikino.playpark@gmail.com  
当日のみ: 090-8216-8720 (岡本)

秋の公園で  
ダンボールとか、ロープとか、  
たつきゅうとか、クラフトとか、  
すきなことしてあそぼー

みなみとうっちーが  
まってるよ～



チラシ 6-1 あそびのたね 2018 チラシ

### 6.1.2 第 1 回 基本の場のデザインをつくる

初めての開催は、2018 年 10 月 8 日（月・祝）。まだ暑さの残る日であった。熱中症の予防を考えて、公園と隣接する中学校との法面部分の木陰を拠点にすることにした。（図 9）





図 6-2 あそびのたね配置図

シャボン玉と卓球をエリアの入口付近に、隣の草原にはダンボール、そして、斜面を上った木陰にはクラフト材料を出していた。シャボン玉と卓球を、呼び水になるように遊歩道から見えるところに置くというのは、全員一致した考えであった。クラフトをどこに出すかというのは迷いがあった。熱中症のことを考えると木陰に出したいが、木陰だとしても他のものと離れてしまい、子どもが興味に合わせて遊びを選び取ることを妨げてしまうからである。しかし、命には変えられない。木陰にクラフトを出すことにした。

シャボン玉は、市販の輪を持って振るものが難易度別に 2 種類、棒に毛糸の輪を結んだ少し難しいものを 1 種類の合計 3 種類用意した。シャボン玉をつくっていると、どんどん子どもが近寄ってくる。呼び水としての効果は絶大であった。まずは、他の人がつくったシャボン玉を壊す遊び、続いて、自分でつくってみる遊びが始まる。これは年齢問わず、あまり変わらないのだが、幼児は市販の輪でいつまでも遊ぶが、小学生にもなると市販の輪ではすぐに飽きてしまう。そこで、毛糸の輪の登場である。これは、コツを掴むまで

少し時間がかかるので、大人でもやり始めるとしばらく熱中している人が多い。道具の貸し借りを含めて、シャボン玉だけでもかなりの交流が生まれる。

シャボン玉のすぐ隣の卓球は、ベニヤ板に脚をつけただけの簡単なものであるが、ラケットを見て、卓球を見たことのある人はだれでも、少しやってみようとする。小さくて台に手の届かない年齢の子も、他の人がやっているのを見ると自分にもできるのではないかと勘違いをしてラケットでピンポン玉を打とうとする。しかし、思うようにはいかず、すぐに諦めることが多い。卓球は、小学校高学年以上の子どもに人気があり、グループでやってきて少しの間ラリーを楽しむケースが多かった。

春休みのプレーパークでダンボールを出す際には、いつもダンボールで遊んでいて遊びなれているので、ダンボールを山にして置いておけば、自然発生的に家や滑り台などができていく。しかし今回は慣れている子ばかりではないので、置いておくだけでは誰も触ろうとしなかった。スタッフ側も暑くてダンボールを出している日向にはなるべく出たくなかったこともあり、しばらく放置されていた。だいぶ経ってから、U.T がトンネルを作りはじめると、子どもが「何それ？」と寄ってきた。



図 6-3 クラフト材料

クラフトは、近所でアトリエを主宰している人にもらった木の実など、材料が充実していて、母親たちに人気であった(図 6-3)。筆者はこのクラフトのところを中心にしながら、参考にしてもらうつもりで作品を作りながら、声掛けをしていた。クラフトも、「ハサミを取って」「どんぐりはどこ？」など、物のやりとりを通して参加者同士が交流しやすく、そこから、「何歳ですか？」と子どもの年齢を聞きあう様子などが見られた。



この日の振り返りで、ビー玉を転がす遊具などがあると、小さい子が一人でずっとできるという話になった。はびきのプレーパークで持っているスマートボールもあるが、以前そうめんを流していた竹の樋を使えないかと筆者が提案し、玉転がしの装置が採用されることになった。

### 6.1.3 第2回 どんぐりを転がす

2回目は、10月18日（木）の午後の開催で、平日だったためか、公園全体の人の数が少なかった。前回より時間が短いため、ダンボールは出さずに、シャボン玉、卓球、クラフト、そして玉転がしを出した。

前回同様、シャボン玉や卓球は呼び水として機能した。しかし、今回は来た子どもの年齢層が低かったため、卓球はほとんど触ってみるだけで、ラリーにはならなかった。シャボン玉も、一番難易度の低いものが人気で、子ども同士で取り合いになっていた。同じような年齢の子どもが集まると、同じようなことをしたがるため、物の取り合いは多くなる。それもまた経験のうちと捉えて見守るが、親はどうしてもそこに介入しようとする。そんな親に「まあまあ、こっちでクラフトでもしない？」と声をかけて引き離すと、子どもたち同士の世界になる。そういう親（特に母親）の目を逸らすときに、クラフトはとても便利なコンテンツである。

親がクラフトに熱中して、完成度の高い作品を作っていると、子どもも真似をしているいろいろなものを作り始める。この日も、A.Aが、「これは3歳から使えるの。」と言いながら、ミニチュアの遊具を作っていた。1歳の妹A.Bには使わせないためらしい。この親子は、実は落とした自転車の鍵を探しに来たところ「たまたまやってたから、ちょっとのつもりが」最後の片付けまで手伝ってくれた。

この日来ていた別の父親は、手持ち無沙汰で居場所のない感じであった。振り返りのときに、「お父さんのための物がなかったね。」と話に上った。木工があると、たいてい父親が張り切って何かを作ったりしているのだが、クラフトでは父親の心はくすぐられなかったらしい。

今回から出した玉転がしは、案の定、小さい子が一人でもできて、転がしては拾い、また転がすということを繰り返していた（図6-4）。峰塚公園には、どんぐりのなる木がたくさんあり、中学校との法面部分の木陰をつくっている木もどんぐりのなる木である。玉転がしは、ビー玉など球体のものを使ってもいいのだが、ビー玉を使うと失くしてしまうの

が惜しく、もったいないと感じる。その分、どんぐりだと、そこら中に落ちているので、拾いたい放題、落としたい放題である。どんぐりを拾い集めて、どんどん流して、また拾いに行っては流す。いつの間にか流れ作業になっていくのだが、小さい子は、その繰り返しをしばらく楽しんでた。



図 6-4 玉転がし

#### 6.1.4 第3回 プレイワーカーの力を感じる

3 回目は、11 月 11 日（日）、たまたま同じ峰塚公園で開催されていた「まちまるしえ」の来場者が多く、公園全体が賑わっていた。まちまるしえでは、手作りの品や地元の食材を使った食品などが売られている他、ステージでの発表などもあったようで、お揃いの服を来た子どもが仲良く手をつないで歩いている姿なども見られた。来ている人も小綺麗な格好をしている人が多く、いつもの公園の雰囲気とは全く違っていた。

まちまるしえの行き帰りに足を止めていく人が多く、この日のクラフトはこれまでで一番の完成度の高さであった。普段からクラフトに慣れている人が多いからなのか、まちまるしえでおしゃれなものを見てきたからなのかはわからないが、一捻りある作品が多かった。また、この日は「これってタダ？」「おいくらですか？」という問いかけを何度も聞いた。遊びが商品として消費されていることを再認識した場面であった。

この日の卓球は、親同士、子ども同士、親子で、など、ずっと人が絶えることがなかった。子どもが遊具で遊んでいる横で、親同士で熱中している姿も見られて、この日の参加者に卓球が合っていたと、振り返りの際に微笑ましく思い出した。

玉転がしは、小学生が多かったこともあり、自分たちで複雑なコースをつくって遊ぶ姿が見られた。幼児だと、直線で流して満足するのだが、小学生ともなると、竹の樋と木の

台を使って、装置をつくるところから楽しむ。微妙な角度の変化でどんぐりがこぼれてしまったり、またどんぐりがきれいな球体ではないために予想外の動きをして飛んでいったりと、なかなかうまくいかない。やり始めてしまうと、成功するまではやめられない。成功して満足して帰っていくと、また次の子がやってきては、変化させていくのである。

ダンボールは、やはり置いておくだけでは誰も使おうとはしなかった。家を作り始めると、真似して他の人も作り始める。筆者がふと見ると、1軒の家に大きく「田中さんち」と書いてあった(図6-5)。筆者はこれをつくった子どもが田中という姓なのかと思っていたら違っていた。みなみが、家の壁に窓のつもりで田の字を書くと、1年生の子どもが「田んぼの田でしょ?」と言った。その発想をおもしろいと受け止めたみなみが「田中さんち」にしたということだった。筆者だったらどう受け止めただろうか。「窓のつもりやってんけど、田にも見えるなあ」と返しただろう。どう考えても、「田中さんち」にするという発想を筆者は持ち合わせてはいない。プレイワーカーとしての経験値の差でもあるが、子どもの言うことをおもしろがる心の違い、センスの違いでもあったと感じた。



図 6-5 田中さんち

この日は、台風の被害で製品として売れなくなったもらい物のダンボール板(畳ほどの大きさ)を使うために、絵の具も用意していた。絵の具を混ぜていって、色の変化を楽しむ子ども、刷毛でひたすらダンボールを1色に塗り上げていく子ども、絵をかいていく子どもなど様々だった。

大きな家が1軒あり、誰でもそこに色が塗れるようになっていた。そこに、みなみが落ち葉を貼りつけ始めると、子どもも真似をして落ち葉を拾ってくる。どんどん赤や黄色の落ち葉で壁が装飾され「秋の家」（子どもの発言）ができた。わざとらしくなく、自然にあるものを使うセンスの良さもまた、プレイワーカーの力だと感じた瞬間であった。

#### 6.1.5 第4回 小道具を活かす

4回目は11月25日（日）、ぽかぽかと陽の当たる日であった。

この日は、筆者があそびのたねの看板をつくろうと絵の具でダンボールを塗り始めると、子どもがさっそく寄ってきて刷毛で色を塗り始めた。絵を描くというよりは、一面に色を伸ばしていくような塗り方で、子どもにはこれが楽しいようであった。見ている母親たちは気が気ではなく、着ている上着を脱がしたり、ゴミ袋でつくった服を上から着せたりして、服を汚さないようにしていた。前回同様、大きなダンボール板を使ったのだが、地面に敷いて描くよりも垂直に近いかたちにするほうが、非日常感があっておもしろいのではないかと思い、半分に折って立ててみた。すると、それを「トンネルみたい！」と喜んで中を通っていく子どもがいた。筆者としては想定外の使い方であったが、「トンネルつなぎまーす！」と、同じように複数並べて、長いトンネルにした（図6-6）。すると、それを見ていた別の子どもがやってきて、同じようにくぐっていく。そうしてしばらくダンボールのトンネルをくぐっていく遊びが続いた。



図 6-6 ダンボールのトンネル

前回来ていた男の子2人のきょうだい B.A と B.B が、色を塗ったダンボールを切っては組み立てて、家を作っていた。B.A がずっと偉そうな口調で B.B に指示を出しているので、

「王様みたいやな」と言っていたら、みなみがダンボールで王冠を作り始めた。その王冠を被った B.A は得意げな顔で弟にそれを自慢する。B.B もつくってほしいとみなみにせがみ、お揃いの王冠を作ってもらっていた。王冠を被ると、二人は探検に出かけると言い出した。さすがに二人だけで送り出すのは心配だったので、筆者もついていくことにした。すると、それまで筆者と一緒にどんぐりを拾っていた A.A が、ついていくと言い出した。こうして、子ども 3 人と筆者で、公園内の森のエリアへ探検に出発した。探検と言ってしまったからには、普通の道を通ることはできないらしく、階段を使わずに登りにくい坂道を四つん這いになって登ったり、見知らぬ人が向こうからやってきたら木陰に隠れたり、B.A の指示で探検らしさが演出される。B.A は B.B には厳しいが、この日初めて会った A.A には優しく、登るのが難しそうなところは手を貸したり、遅れずについてきているか振り返ったり、配慮する姿が見られた。筆者はついていったものの、B.A には探検の仲間という扱いではなく、いないものとして扱われた。しかし、A.A はきょうだいが薄暗いところに入っていこうとしたときに、「大丈夫かな？」という顔で筆者を見たりして、明らかに筆者のことを頼りにしていた。筆者は A.A が困っているときだけサポートするようにして、透明人間を演じた。子どもが自分たちだけの世界を楽しもうとしているのを邪魔してはいけないと思ったからである。きょうだいは、普段から 2 人でよく遊んでいるようで、全くと言っていいほど、物怖じしなかった。一通り探検が終わって、元いたエリアに戻ると、みんなが「おかえりー」と言って迎えてくれた。

戻ってみると、出発前よりも人が増えていた。小学校高学年の子どもたちや、散歩に来たのであろう高齢者も、絵の具を手にしたたり卓球をしたりして楽しんでいた。

この日、みなみが A5 用紙ほどの大きなトランプを持ってきていて、スタッフ 4 人で神経衰弱をしてみることにした。たくさん人がいるわりに、それぞれが自由に遊んでいてスタッフの手が必要なところがなかったのも、自分たちの楽しみに興じたわけである。このトランプは、普通のトランプと違って、歩いて移動しないとカードを取りにいけないので、移動する度に視点が変わってしまってなかなかカードを覚えられない。「これはおもしろい！」と、夏休みこどもの家でも購入し、小学校の放課後こども広場でも購入してもらうことにした。

#### 6.1.6 第 5 回 遊び方を遊ぶ

5 回目は 11 月 29 日（木）の夕方、小学校高学年の子どもがたくさん遊びに来ていた。



少し遠い地域から、車で送ってもらって遊びに来ていたグループもいて、子どもたちが普段から遊ぶ場所を探していることが伺えた。卓球に始まり、クラフトに熱中し始める。A.A がクラフトのテーブルの前に座っていたが、小学生たちの勢いに居場所がなくなってしまった。

別のグループの4年生～5年生の男の子たちのグループは、玉転がしの装置を組み立てることに挑戦していた。既設の遊具を土台にしてみたり、ダンボールを使ってみたり、これまでとは違って装置の扱いの幅が広がっていた。もともと、そうめんを流していたときに使っていた台があったのだが、それを出していると、どうしても大人がその枠に囚われてしまって、発想を広げられていなかったことに気がついた。その台を使わないようにしっておくと、玉転がしの自由度がかなり上がったのである。

この日は小学生が多かったこともあってか、幼児が小学生の真似をする姿がよく見られた。小学生がくるくると回りながらシャボン玉をつくって遊んでいるとそれを真似てみたり、既設のピラミッド型の遊具を登っていくと、少し前まで怖がって登れなかった子がするすると登っていったりした。

### 6.1.7 第6回 おもしろいことが何より大事

6回目は12月9日（日）、この年一番の寒い日であった。気温が上がらないことがわかっていたので、木と木の間に、以前ぶどう農家からもらった透明のビニールシートを張って風よけにし、クラフト用のテーブルに布をかけて炬燵風に、座布団代わりにバスマットを敷いて防寒した（図6-7）。



図 6-7 防寒対策



図 6-8 トンボ

寒かったためか、公園全体の人が少ない、準備ができた時点では誰もいなかった。少し離れた遊具のところに親子のグループがいたので、筆者はシャボン玉をつくってみた。うまく風によって親子がいたあたりに飛んでいくと、それを見つけた子どもたちが一斉に振り向いてこちらに走ってきた。シャボン玉の宣伝効果は絶大である。

しばらくすると、ぷちパークにずっと来ている C.A・C.B・C.C の親子もやってきた。C.AとC.Bは昆虫が好きで、クラフトのところで、まず小学生のC.Aが紙飛行機を作って、トンボに見立てて遊んでいた。C.Bも負けじと折り紙でセミを折る。C.Aは、よりトンボらしく見えるように葉っぱで羽をつくってみるが、飛ばなくなる（図 6-8）。しかし、本人はトンボになったと満足げで、同様に蝶もつくっていた。C.Bは、セミをどこに止まらせるか、大人たちに聞きながら、「ここ！」と言って木や人、自作のクラフト作品などに止まらせて遊んでいた。

この日はたまたま伐採された竹や木が古墳の脇に積まれていたので、筆者は子どもの頃にプレーパークでつくった竹の家「ティピ」を思い出して、小さいながら作ってみた。3本の竹を組んで、三角錐状にして、その回りに先程のぶどう棚のビニールシートを張っただけの簡単なものである（図 6-9）。子どもは遠慮して入ろうとはせず、スタッフが昼食を取るときだけ使われた。ティピに触発されて、C.Aたちの祖母が竹で何かをつくりたいと、筆者に声をかけてきた。筆者は竹と木が積んであるところを案内して、どれを使いたいかなど尋ねながらサポートをしていたが、C.C（乳児）がぐずって泣きはじめ、家族は帰っていった。



図 6-9 ティピ



図 6-10 青くなったダウンコート

この日もまた、前々回探検にでかけた B.A と B.B がやってきて、絵の具をしたいと言い出した。ダンボールを地面に敷いて、同じように刷毛で塗っていく。寒かったので、きょうだいの母親が「着ときなさい。」と白いダウンコートを着せていた。前回、使っていた絵の具がほとんど無くなったので、この日は新しく大きなチューブで赤・青・黄・白の絵の具を用意していた。発色がよく、きれいな色にダンボールが染まっていく。するとそのとき、ダンボールが強風に煽られてめくれてしまった。大人は全員、B.B の白いダウンコートを見つめ、唖然とした。白いダウンコートは青くなっていた。誰も、一歩も動けなかった。「あー。」ため息が広がる。しかし、真っ青になった本人は上機嫌で、鼻歌を歌いながら続きを塗っていた（図 6-10）。母親は「もう、これはしょうがないね。」と自分に言い聞かせるようにつぶやいた。話を聞いていると、これをしたくてしょうがなくてこの日もやってきたのだそうだ。

この日初めてやってきた I.A は、絵の具を「やっていい」と父親言われても始めは慎重で、小さい筆で赤色を丁寧に塗り伸ばしていた。筆者が「こんなのもあるよ。」と刷毛を渡すと、喜んで受け取り、それでも丁寧に赤色を塗り伸ばしていった。その横で、初めてやってきた K.A が、白い絵の具を手につけ、ダンボールに手形を押していった。母親が真っ白になった手をカメラに収め、とても楽しんでいた。

たまたま通りがかった大学生 2 人が、絵の具で天狗の絵を描いていく。また、小学生の女の子が、花の絵を描いていった。この日が年内最後の開催日であったため、大きなダンボールを置いておく場所がなく、小さく切ることにした。筆者はだいたい同じサイズに、色が塗られているものも構わず切っていったが、みなみは、絵を残すようにして切った。「これはカルタになる！」と思いついたそうで、大学生が描いた天狗は「て」の札になった。結局この天狗が大きすぎて計画していたようには片付けられなかったのだが、それもまた一興。片付けのしやすさよりも面白さが勝った。

#### 6.1.8 第 7 回 既成概念を崩す

7 回目は 2 月 3 日、風のない暖かい日であった。気温のせいもあってか、公園全体の人数が多かった。この日は、「防災体験」を名目に火を使う届けを出していた。市や府で備蓄している防災米の賞味期限が迫ったものをもらってきて、お湯を注いでしばらく待てば食べられる、というのを体験してもらおうというものである。



火を扱うときは、万が一にも火事など起こさないように気を遣う。遊び場をどうデザインするのか、配置の検討に少し時間をかけた。火は、草の生えているところでは使えない。地面が土かコンクリートのところで使うというのが、第一条件である。他に出すものは、シャボン玉と絵の具、クラフト、カルタである。食品とシャボン玉は離したい。火とダンボール（つまり、絵の具とカルタ）は離したい。これらの条件を総合的に加味すると、遊具の下に広がる砂地部分が適当だろうということになった。筆者含めみなみ以外は、他のものと近い砂地部分を想定していた。しかし、みなみは、他のものと離れたところを提案してきたのである（図 6-11）。その場所は、考えにも入れていなかった。しかし、言われ



てみれば、その場所ほど適当なところはないのである。

図 6-11 2月3日配置図

筆者と T.S と U.T と 3 人で「私たちはあまりにも似すぎていて、発想が凝り固まっているね」と話した。外部の人が入ることで、違った視点が得られることを改めて感じたので

ある。この 3 人は、もう 10 年ずっと一緒に活動してきたので、それぞれが何を考えてどう動こうとしているのか、大抵のことは想像がつく。現場では話し合わなくても阿吽の呼吸で動ける部分もあり、信頼がおける関係でもある。しかし、想像で動けてしまうが故に、広がりを持たないという欠点もある。外部の人の存在のありがたさを感じた。

全体のセッティングがだいたい終わって、一斗缶に風穴を開けたものを使って、中に薪を入れて火を起こす。だいたい準備しているところで子どもが寄ってくると思っていたが、予想に反して子どもは来なかった。大きな薪を一斗缶に入る大きさに切っていると、子連れでやってきた父親が手伝ってくれた。その後、子どももやってみたいと切り始める。子どもが切っているのを見ると、他の子も挑戦しようとやってくる。

ご飯だけでは少し物足りないので、味噌汁もつくろうと、テーブルにまな板と包丁を出して野菜を切り始めると、「やりたい！」とやってきたのは 3 歳の男の子 F.B.。危なっかしい手付きだったので、父親がずっとついて見守っていた。防災米と味噌汁ができると、F.B と姉の F.A とで、みんなに「ごはんができましたよ」と声をかけて回ってくれた。

この日の防災米は炊き込みご飯で、50 食分を大きな箱でまとめてつくれるものだった。箱にプラスチックの蓋付き容器と割り箸と輪ゴム、そして大きなしゃもじがついていて、水かお湯さえ入れれば、他には何も用意しなくても食べられるというものだった。お湯を入れてしばらく待って、全体をかき混ぜて容器に入れていく。量が多い分、均等に混ぜるのは難しいが、外で食べるとなんでもキャンプ気分で食べられるようで、ご飯も味噌汁もどんどん無くなっていった。

絵の具のコーナーでは、みなみが入ってカルタづくりの続きが行われていた。好きな絵を描いて、それぞれに字札をつけていく。筆者はほとんど見ていなかったが、五十音が揃うわけでもなく、さらに同じ文字の札が 2 つあったりするなど、遊び場ならではのおもしろいカルタになっていた。聞いていると「いややいややの『や』」など、カルタの概念すら危ういものもあった。「歯磨きの『は』」と、「歯を磨くの『を』」があるなど、難易度が高い。これも後からふりかえりのときに、「私だったら絶対、『あ』から順番にとか、文章を考えてから絵を描くとか、教育的にしちゃう。」と、話に上った。

#### 6.1.9 第 8 回 遊びを遊ぶ

8 回目は 2 月 17 日（日）、陰ると寒い日であった。この日も防災体験と称して、防災米と味噌汁づくりを計画していた。前回、包丁で野菜を切ってくれた F.B が早くから来て、

「今日は何するの？」とスタッフの行動をずっと気にしてついてまわる。最初に水を汲みにいくところからついていって、いろんなところを叩いて音を聞き分ける遊びをしながら戻ってきた。その興味は一日中続き、土や木を叩く様子が何度か見られた。

火を炊いている横で、みなみが落ちていた枝を持ってきて輪切りにし始めた。「オセロがつくれないかと思って」と言う。筆者はとっさに、「オセロって 8×8 マス？ 64 個？」とつぶやいてしまった。「大変そう！」としか思えなかったのである。するとみなみは、4 つ切ったところで 2×2 のマス目を地面に描き、できたふうにこちらを見た。「たしかに。何個でもいいですよ。」と筆者は返した。それからみなみは、マスのすぐ横に、「オセロ製作中」と書いた。筆者が少し離れている間に輪切りの役目は子どもを連れて来ていた父親に引き継がれていた。そして、父親が 5 個切って 3×3 のマスを埋めたところで、みなみはニヤリと笑って、マスを 4×4 にしたのである。父親も笑って続きをする。その様子を見ていた大人全員が笑った。その後、「切りたい！」という子が現れ、この日、最終的には 40 個ほどのコマができた。

この日の防災米は、1 食分ずつ小分けになっているものだった。袋を開けて乾燥剤とスプーンを取り出してお湯を注ぎ、しばらく待てば食べられるというものである。1 食分ずつこの作業をしていくので手間がかかる。F.B と F.A が手伝ってくれて、F.B は大人が乾燥剤とスプーンを取り出したものをお湯を注ぐところまで運ぶ係、F.A はお湯を注いだあと蓋を閉めていく係である。乾燥剤とスプーンを取り出す作業が遅いと F.B が「早くしてくれ」という顔でこちらをじっと見てくる。その様子がおかしくて「ちょっとお待ちくださいね。」と言っていると、みなみが「工場長」と命名した。そこからは「工場長、次お願いします。」「工場長、これで終わりです。」と、全てに「工場長」の呼びかけが入る。

その横で、味噌汁の野菜切りが始まった。ぷちパークにきている 2 歳の G.B と 4 歳の G.A のきょうだいがやると言って手伝ってくれた。「口に入る大きさで」と言うと、G.B は切った人参をパクっと口に入れて食べてしまった。きょうだいは野菜を切るお手伝いが好きらしく、ほとんどすべての野菜を切ってくれた。

ご飯の完成を待つ間、F.A の呼びかけでカルタが始まる。難しすぎる上に、大きいので走って取りに行く必要があり、みんな息を切らして遊んでいる。寒いのに汗をかいている子までいた（図 6-12）。



図 6-12 走ってカルタ取り

ごはんができると、また子どもたちが声掛けをしてくれる。この日はポケモン GO のイベントがあったようで、公園内でスマートフォンを見ながら歩いている人がたくさんいた。子どもたちは果敢に声をかけたが、目も合わせてもらえなかった。

ごはんを食べ終わってから、F.B と F.A の父親が既設のピラミッド型遊具の上に登った。それを見て、続いて 2 人の父親が登り、その後、負けじと孫を連れてきた祖父まで登っていた。子どもたちは笑いながら下で囃し立てていた。

#### 6.1.10 第 9 回 砂場の発見

9 回目は 3 月 3 日(日)、天気予報では午後からは雨、開催判断に悩む曇天の日であった。峰塚公園で利用しているエリアには雨やどりができる場所がない。夏場であれば少々の雨でも遊べるのだが、寒い季節は雨天の場合は中止せざるを得ない。30 分ほどどうするか悩んだが、午前中はなんとかなるだろうと見込んで、雨に濡れてもいいものを選んで出すことにした。シャボン玉と卓球、マシュマロが焼けるだけの火の道具、ブルーシートを出し、防災米は配ることにした。

2 回続けて火を使っていたので、火を目当てに来た人たちが親子 5 組ほどいた。火を起こして、マシュマロが焼ける程度の火加減に調節する。前回来ていた「工場長」F.B と F.A、父親も来ていて、マシュマロを焼くのを楽しみに待っていたのだが、火を起こしている途中で雨が降ってきた。木の下に入って様子を見る人が多かったが、この父親は帰る決断をした。「防災米だけでも」と家族分渡すと、自転車に乗って帰っていった。しばらくして雨

が止んで、順番に並んでマシュマロを焼いていく。マシュマロは火加減が難しく、近すぎると焦げて真っ黒になってしまうし、遠すぎるとなかなか焼けない。真っ黒になったマシュマロを「苦いけど、中は甘いよ。」と言いながら食べている男の子もいた。マシュマロは甘いのでたくさんは食べられない。何回か食べると満足して別の遊びに移動する。ちょっと火を体験するのにはもってこいの食材である。大人の分は残らないかと思っていたが、大人もみんな1つは焼いて食べることができた。

マシュマロ焼きの順番を待っている間、子どもたちはシャボン玉に群がっていた。曇り空できれいな色にはならなかったが、それでもシャボン玉があると楽しそうな風景になるので不思議である。みなみはその横で地面に絵を描いていた。すると、真似をして描きはじめる子がいて、地面がキャンバスになった。

前回つくったオセロを置いていると、ルールがわからない男の子が母親と一緒に教えてもらいながらやってみると、次はルールを理解して自分で考えてできていた。ゲームが終わってから母親がコマを積み重ね始めた。しばらくすると、今度はドミノになっている。既製品のコマではないからこそできる遊びが生まれていた。またしばらくすると、女の子同士が、知らない子とでもチーム戦をしていたりして、常に誰かしらが遊んでいた。

卓球は親子で遊ぶ姿が見られた。しかし、幼児には台が高すぎてほとんど球が見えていない。ラリーにするのはやはり難しいようだった（図 6-13）。



図 6-13 卓球



図 6-14 穴掘り

そうこうしていると、プラスチック製のソリを持って坂滑りをしにきた家族があった。坂滑りをしていると、ふと別の子どもが遊んでいたシャボン玉が目にとまり、しばらく遊



んでいく。親同士が話をしていると、同じ保育園に通っていることが分かった。

火を消して穴を掘って灰を埋める。火の道具を片付けていると、子どもたちがその中からシャベルを見つけた。それで、遊具の下の砂地を掘る。遊具の下のクッションの役割を果たすための砂地だと思われるが、砂場のように掘りやすい。穴を掘って山をつくる（図 6-14）。だが、すぐに砂場の底と思われる石の層が出てきた。子どもたちは石を発掘して洗い、並べる遊びを始めた。水道が近くにあれば、川をつくったり池にしたりといった遊びが広がりそうだ。残念ながら、水道は少し離れたところにあり、タンクに入れて運んでくるしかなかった。ここが砂場として使えるならばと、次回は砂場道具も持ってこようという話になった。

#### 6.1.11 第 10 回 室内で遊びの開発

10 回目は 3 月 17 日（日）、小雨と雹の降る寒い日であった。この日は雨天が続くことが予想されたが、ときどき晴れ間も見えたので、公園には行ってみることにした。また、K 大学の大学生のボランティアの受け入れが決まっていたので、中止にしたい気持ちもあった。行ってみると、4 歳の女の子 M.A と母親、そして叔母が来ていた。T.S が聞いてみると、遠くからわざわざ車で来たらしい。雨が降ってきたので、公園の管理棟を借りて少し遊ぶことにした。オセロを並べて積んで、「これはバナナの色、山芋色、ピンク、チョコレート」と、色を揃えて積んでみたりした。子どもが M.A 一人だったので、大人は大人で別のことをして遊び始めた。ダンボールでトンネルを作ってみたが、小さくて大人は通れない。M.A は喜んで通っていたが、それ以上の広がりは生まれなかった。



図 6-15 ラップに絵を描く



図 6-16 ラップをペンで刺す

みなみがドイツの遊び場を見学した際に見たという、ラップを木と木の間に巻いて、そこに油性ペンで絵を描くという遊びを、椅子でやってみることにした。椅子をひっくり返して、脚にラップを巻きつけてキャンバスにして絵を描く。小さいが、これは外でもできそうだなということが分かった。M.A も気になって寄ってきた（図 6-15）。絵を描いていると、ペンが引っかかって穴が開いてしまった。それをおもしろいと思ったのか、今度はわざと「オラオラ！」とかなり声を出しながら怒りの形相でペンを刺しまくった（図 6-16）。「きゃー怖い！」と大人が言うと、喜んで更に続ける。穴だらけになって刺せなくなったところで、ダンボールに移動して絵を描いていた。M.A が遊んでいたラップの残骸を椅子から剥がしていたみなみが、これで何かできないかと考え始めた。ラップで輪をつくり、つなげてみたり、T.S に渡すものがあつてたまたま来ていたはびきのプレーパークスタッフの X.W が作っていたダンボールの家に煙突をつくって煙にしてみたりしていた。

次に M.A は「勉強をする」と言って、ダンボールに数字とアルファベットを書いていた。「上手に書くねえ。」と言うと、得意げに続ける。「どれが上手？」と大人に聞いてまわり、順番に全部言い終わるまで続けた。

M.A の母親と叔母がオセロで対戦していると、興味を持ったらしくやってみようとするが、まだ難しいようであった。T.S がじゃんけんをして勝ったらコマを進めるゲームに変えてみると、勝ち負けもわかりやすく、楽しんでいた。しかし、自分が負けると泣いて怒る。なだめて別のゲームにしても、負けると泣く。それを続けていると 12 時になった。「ごはん食べに行こうか。」と母親が声をかけて、帰っていった。

ちょうどその頃、外では雨が上がっていた。「わー、止んでる！誰か来てたかも！」と言いながら、室内を片付けていると、再び雨が降ってきた。「今日はもう終わりかな。」と言って、近くの喫茶店で昼食を食べた。食べているときはまた雨が上がっていて、食べ終わると再び雨。「終わりにしよう。」と諦めて、撤収した。

#### 6.1.12 2018 年度のふりかえり

2019 年 4 月 18 日に、2018 年度の振り返りの会を持った。

峰塚公園は市内いろいろな地域から広く人がやってくること、自然環境が豊かで、材料を現地調達できるのが良いことが改めて確認できた。しかし、水道が遠いことと、日陰が少ないことから、夏場の開催は難しいことや、冬の雨の対策が難しいこともわかった。

数時間ではなく、1 日開催しているとのんびり過ごせることが改めて確認でき、今後も

続けていきたいという話になった。

何よりも、みなみに来てもらったことで、世田谷でプレイワーカーをしてきた経験やイギリスやドイツの遊び場を見学してきた経験を分けてもらえることがありがたく、スタッフにとっていい研修の機会になったという話になった。

しかし、プレイワーカーを雇って続けていくための資金はなく、継続には課題が多い。プレイワーカーを雇うための資金をどう捻出するのか、継続して考えていく必要があることも確認した。

その後、2019 年度も助成金を申請したが落ちてしまい、資金面から 2019 年度は秋のみ開催することになった。

## 6.2 2019 年度

### 6.2.1 2019 年度の準備

2019 年度は、みなみがにしなりジャガピーパークでの勤務と重なり、あそびのたねには来られないことがわかった。そこで、みなみと一緒に世田谷で活動していた「オッキー」を招聘することにした。オッキーは兵庫県姫路市在住で、農家兼大工兼プレイワーカーという異色のキャリアの持ち主である。全国どこへでもフットワーク軽く出かけているのを筆者も知っていたため、「羽曳野は遠いから無理」という理由では断られないだろうと予想した。聞いてみると、「他の用事と被らなければ大丈夫！」と、快く承諾してくれた。しかし、結局稲刈りなどと重なり、10 月 5 日と 12 月 8 日の 2 回の参加となってしまった（チラシ 6-2）。



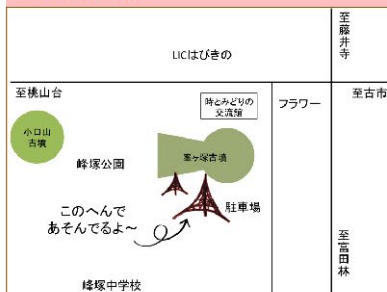
# あそび の たね



峰塚公園でプレーパーク！



アクセスマップ



2019 年

10 月 5 日( 土 )  
14 日( 月・ 祝 )  
26 日( 土 )  
11 月 24 日( 日 )  
12 月 8 日( 日 )  
10:00 ~ 15:00

雨のときは中止

参加費無料 申込み不要

乳幼児・小学生・中高生・保護者など  
子どもおとなも、だれでもどうぞ～

あそびのキーワード  
ダンボール、たつきゅう  
クラフト、しゃぼんだま  
すきなこと、すきなふうに



主催ははびきのプレーパーク・あそびのたね特別委員会  
連絡先 habikino.playpark@gmail.com  
当日のみ: 090-8216-8720( 岡本)

チラシ 9 あそびのたね 2019 チラシ

## 6.2.2 第 11 回 ダイナミックに場をつくる

11 回目は 10 月 5 日、前年同様、暑い日であった。オッキーが T.S と U.T に会うのはこの日が初めてであった。筆者は以前から何度か関西の冒険遊び場関係者の飲み会で一緒になっていたが、オッキーと一緒に現場に入るのは初めてであった。

自己紹介もそこそこに、場のデザインを考えた。前年は法面の上の木陰でクラフトを出していたが、今回は大工のオッキーもいるので、木工道具も持ってきており、木工するには法面の木陰では少し狭いかなと話し合った。するとオッキーが、「ブルーシート張るか。」とつぶやいて、持ってきていた PP ロープで遠くの木と既設のロープ遊具を結んでブルーシートを張り、あっという間に屋根をつくってしまった。大きな陰ができて、その下は涼しい。そこに木工とクラフトを出した（図 6-17）。



図 6-17 陰の下は涼しい。



図 6-18 ロボットを看板に

他に出したものは、ダンボール、絵の具、玉転がし、卓球、シャボン玉、水鉄砲である。ダンボールは、これまでと同じく、積んでおくだけではだれも見向きもしなかった。それは分かっていたものの、セッティングがだいたい終わってからダンボールにかかろうと筆者は思っていた。筆者が卓球台を組み立てていると、そのことに気づいたオッキーが、ダンボールを組み立て始める。何をするのかなと思っていると、箱を 5 つ積み上げて、一番上の箱に顔を描き、真ん中の箱に玉転がしの竹をぐさっと貫通させ、ロボットのようなものを作った。つづいて、貫通させた竹に紐で材木などをいくつか吊るし、揺らし始める。「さすがに重すぎて勝手に音は鳴らんか。」とつぶやいた。風に揺れて音が鳴るといいと思ったようである。この一連の行動を、子どもは「ふーん」ぐらいに見ていたが、スタッフは「わあー！」と言いながら見ていた。ロボットをつくる発想はあったが、ダンボールと竹を、しかも玉転がしの竹を組み合わせる発想はなかったのである。「これは思いつかないよね。」と話していると、「なんかシンボリックなものがあるといいなと思って。」とオッキー。

それはそうなのだ。何か一つ目玉があると、子どもが寄ってくる。それは知っているし、ダンボールで大きな何かをつくるという発想はあったのだ。筆者らはごくごく自然に、あるものを使って組み合わせていく力に圧倒されていた。

筆者はその後、あそびのたねの看板をつくろうと、紙と絵の具を出した。せっかくなら先程のロボットと組み合わせられるものがないと考え、ロボットの胴体部分と同じくらいの大さきの紙を探して、それにあそびのたねの看板を描いた（図 6-18）。誰かが描いていると、寄ってくる子どもがいる。一人でふらっとやってきた I.A が、筆者が描いているのを見て材木に色を塗り始めた。

その頃、木工のところでは、オッキーが椅子を作っていた。テキパキと作業していくオッキーを見て「やって。」と言う子どもたちに、「やってやらん。自分でやってみい。」とオッキーが返す。この日、はびきのプレーパークで使っていた木工道具を持ってきたのだが、オッキーも大工の仕事で使った余りの材木を持ってきてくれていた。オッキーが持ってきた材木には、はびきのプレーパークで使っていた釘のサイズが小さすぎて合わなかった。オッキーは釘を斜めに打つという職人技でこれに対応していたが、子どもはこの日が初めてという子も多く、全く歯が立たない。オッキーが斜めに打つことを教えていた。

クラフトは、相変わらず母親たちに人気である。子どもも一緒になって何やら作っている。この日はフォトフレームや花瓶などができていた。そして、昨年も来ていた昆虫きょうだい C.A と C.B がこの日も来て、トンボとセミをつくっていた。昆虫好きは相変わらずのようである。しばらくすると、このきょうだい公園の溝でザリガニを見つけた。「ザリガニおるで一！」と叫んで知らせてくれたので筆者も見に行くと、小さめのアメリカザリガニが溝できょうだいに突かれていた。「あんまり突いたらかわいそうやで。」と筆者が言っていると、ザリガニはきょうだいから届かないところに逃げていった。

ザリガニを諦めたところで、T.S と母親たちがダンボールを法面の坂に運んでいるのが見えた。何をするのかと思っていると、滑り台を作ろうとしているようだった。しばらく試行錯誤していたが、なかなか難しいようだった。

その下で、別の親子が玉転がしをしている。小さい子は、まっすぐ転がっていくだけで十分楽しそうである。また、初めて来た子どもでもとっつきやすいようで、「転がし仲間」になっていく。球がなくなれば、どんぐりを拾いにいけばいいだけのこと。拾っては転がし、拾っては転がし、ゆったりとした時間が流れている。

そうこうしていると、木工をしていた I.A の椅子ができたようである。I.A は椅子を青

色に塗って持って帰った。筆者がふと下を見ると、小さなサイコロ型の端材にも色が塗られている。青と赤のきれいな積み木ができていた。塗った子はそのまま置いて帰ったが、きれいな色だったので、片付けて次回また出すことにした。

お昼を過ぎてから来たおばあちゃんと4歳の女の子 L.A は、砂場道具を持ってきていた。そういえば、砂場の道具を持ってくるのを忘れていた。L.A は泥団子をつくって遊んでいた。「次回、砂場の道具を持ってこよう。」と、T.S と確認し合った。

### 6.2.3 第12回 砂場に仕掛ける

次の10月14日（月・祝）は雨のため中止、10月26日（土）が12回目となった。この前日が雨で、朝は地面が濡れていた。あそびのたねでは初めての、プレイワーカーの招聘なし、はびきのプレーパークのメンバーだけでの開催であった。

前回オッキーに斜めに釘を打つ方法を教えてもらった I.A が、今回も来ていた。オッキーに会おうと思っていたようで、オッキーが来ないことを伝えると残念そうな顔をした。I.A はシャボン玉で一番難しい毛糸の輪に挑戦する。少しすると慣れて、何度も何度も、大きなシャボン玉をつくっていた。

前回、オッキーが置いていってくれた材木がまだあったので、木工の道具も出した。今回は、オッキーの材に合わせて、大きめの釘を用意した。I.A はあちこち渡り歩いていたが、女の子が木工で苦勞しているのを見つけると、丁寧に道具の使い方を教えてあげていた。

この日は、公園の隣の LIC はびきので市民文化祭が行われていて、そこに来たついでに遊んでいく幼稚園児・小学生連れの親子が多かった。

小学生の D.A と保育園児の D.B、D.C の3人きょうだいとその母親も、市民文化祭で展示された絵を見た帰りにあそびのたねに来たという。3人きょう代いは何かする度にケンカをしていて、D.B が最初から最後まで泣いていた。他の2人と離れて遊んでいるときはとても楽しそうに遊び込んでいるのだが、どちらかと合流してしまうとケンカになっていた。

前回の反省を踏まえて、この日は砂場道具を用意していた。筆者は砂場が使いやすいようにと、大きなシャベルで砂場を掘り返した。掘り返すと、それだけでただのグラウンドとして認識されていた場所が砂場になる。山をつくっていると、4年生の H.A と2年生の H.B のきょうだい寄ってくる。「やる？」と聞くと頷いて、2人も山をつくる。



しばらくすると、H.A が「古墳にしよう！」と言い始める。さすが古市古墳群を有する羽曳野の子である。山を半球状にして、横に台形をつければ、前方後円墳の形になった。続いて、周りに堀を巡らせる。堀を作れば、そこに水を入れるしかない。バケツで水を汲んできて堀に入れるが、すぐにしみ込んでしまって溜まらない。「何かいいものは…」筆者も一緒に考えて、ゴミ袋があったと思いつく。H.A にゴミ袋を渡すと、ハサミで丁寧に切り開いて、堀の部分にビニールを敷いていく。全体に敷けたところで、再度水を入れる。今度は溜まった。溜めると、H.A は絵の具の方へ歩いていく。何をするのかと思っていたら、水に青い絵の具を入れて青くした（図 6-19）。古墳には葺石がしてあったと聞いたことがあったので、筆者はどんぐりを取ってきて、「こんなのどう？」と H.A に渡した。すると、葺くのではなく、堀の周りに並べ始めた。どんぐりとどんぐりの帽子を交互に並べて、「できた！」と満足そうである。母親に「そろそろ帰るよ。」と声をかけられ、2 人は帰っていった。

ふと横を見ると、料理をしている女の子たちがいる。砂場道具にしている焦げたフライパンにどんぐりや草がたくさん入っていて、そこに絵の具も混ぜて、ピンク色の液体が入っていた。料理をしている女の子たちは実に楽しそうである。調味料に見立てた砂も投入され、なかなか本格的であった（図 6-20）。



図 6-19 古墳



図 6-20 絵の具を入れておままごと

#### 6.2.4 第 13 回 親が仕掛ける

13 回目は 11 月 24 日（日）、雨の心配される曇りの日であった。

筆者はクラフトのコーナーで、常連となっていた A.A といろいろつくって遊んでいた。

A.A はどんどん作品をつくっていくので、持って帰る袋があると便利だろうと思い、事務用品の入っている箱を探したが、適当なビニール袋がなかった。そこで、模造紙を使ってかばんを作った。すると、A.A は喜んでそこに自分の作品を入れていく。だんだん、作品を作ることよりもかばんに入れることが重視されてきて、母親に「それ切っただけやん。もうちょっとなんとかして」と言われる始末であった。

砂場では、前回来ていた D.A・D.B・D.C のきょうだいと母親が山をつくり、トンネルを掘り、そこから川を流して、と、工事現場さながらの作業が続いていた。きょうだいが何度も水を運んで来て、川に水を流している。さらに進化させようと、母親がトンネルからさらに上流をつくり始めた。上流を掘ると、下流はさらに低くしないと水が流れない。家族総出での土木作業が続く。その時、G.A と G.B がやってきた。「一緒にやらせて」と G.A が声をかけたが、D.B が承諾しない。「じゃあ、」と D.B の母親が上流を 2 又に分けて支流をつくった。支流を後から来た G.A と G.B たちに任せ、本流はそのまま続けたのである。この様子を、ずっと腰に手を当てて監視している女の子がいた。先ほどの、作品袋を持った A.A である（図 6-21）。指示を出すわけではなく、ただ見ているだけなのだが、立ち姿がいかにも監督らしくて思わず笑ってしまった。



図 6-21 土木作業を監督する



図 6-22 葉っぱ仮面

筆者は次回の防災体験で使う薪づくりのために、大きな板材を一斗缶に入るサイズに切る作業に着手した。ずっと板材を隅に置いていたので、気にしている様子の子が何人かい

たのも分かっていて始めた。切り始めると、予想通り、寄ってくる子がいた。J.A は「それ、やらせてください。」と親に言われたように筆者に頼む。J.A が切りやすいように少し置き方を工夫して、木を支えてあげる。とても切りにくい木なので、子ども 1 人ではとても切れない。ときどき筆者が代わりながら、切り終わると J.A は「できたー！」とうれしそうである。それを見ていた J.B が自分もやりたいとやってくる。筆者はまた木を支えて、J.B の作業を見守る。最後まで頑張る子と、途中で飽きてしまう子がいる。何かを作りたいくて来るのではなく、ただ木を切ってみただけなので、「鋸を使えた」という事実だけで十分満足していく子も多い。その調子で代わる代わる切っていった。切るときは、たいいてい親が一緒についてくる。「これ、何かするんですか？」と聞かれて、「次は火を出そうか」と思っていて。」と答えるなどをきっかけに、ここで親とよく話した。

砂場で作業をしていた D.A は、楽しかったのか、母親が帰ると言っても聞かなかった。小学生で家も近いので、「帰らないといけない用事がないなら、お兄ちゃんだけいたら？」と提案すると、「そうする！」と喜んだ。母親は下の 2 人を連れて帰宅した。D.A は、クラフトのところを覗き込み、しばらく考えてから、落ちていた桜の葉を 1 枚、自分の額にセロハンテープで貼り付けた。「お、なかなかいいやん。」と筆者が声をかけると、J.A と J.B の母親が「葉っぱ星人？」と盛り上げた。しばらくいろんな人に見てもらっていると、女の子を連れてきていた父親がダンボールに葉を貼り付けてつくった帽子を D.A にかぶせた。筆者も、鎧の胴体部分をダンボールで作って彼に着せた。父親は自分の娘はそっこのけで、D.A に盾とすね当て、ベルト、棍棒、携帯電話と、次々に変身グッズを作って与えていく。一つできる度に、周りの大人たちに自慢してまわり、誉めてもらって嬉しそうだった (図 6-22)。

そんな葉っぱ仮面の変身劇の横では、ダンボールの家づくりが盛んで、いろいろな家が建っていた。家を建てた子どもたちは、家を拠点にクラフトの作品を置いておいたり、おやつを食べたりしている。あまりにも気に入っていたようで、T.S が「この家どうする？」と相談した。すると、峰塚公園から坂を上ったところに住んでいるという E.A と E.B、もう 1 家族 B.A と B.B がそれを持って帰ると言い出した。大きな車であれば乗せて運べるサイズだが、常識的には持って帰る大きさではない。その家の下にダンボールでそりをつくって、紐で曳いて持って帰ることになった。

T.S がそりをつくっている間に、筆者は他のものを片付け始めた。クラフトは片付けるのに時間がかかるため、最初に片付け始める。すると、クラフトで遊んでいた葉っぱ仮面

D.A はやることがなくなり、ダンボールで遊び始めた。ダンボール以外のものをだいたい片付け終わった頃に、2 軒の家のそりができて、曳いて帰る段取りができた。親がいる B.A と B.B の家は、親になんとかしてもらえない。子どもだけで来ている E.A と E.B の家は、途中で何かあった場合に連絡が取れる必要がある。E.A がキッズケータイを持っていることがわかっていたので、T.S が自身の携帯電話の番号をもたせて、送り出した。

送り出したところで、葉っぱ仮面 D.A の家も完成した。「えーと、これどうする？」と筆者が聞くと、「持って帰る！」と言う。そうだろうと予想はしていたが、思わず苦笑する。

「うん、じゃあ、どうやって持って帰る？」と相談すると、彼は「お父さん呼んでくる！」と家まで走って帰った。その間に、筆者は D.A の家に乗せるそりをつくる。T.S はそりを曳いて帰った E.A と E.B のきょうだい気になって、「見てくるわ。」と出かけていった。その間、U.T は淡々と片付けを続ける。しばらくすると、D.A は一人で戻ってきた。「どうやった？」と聞くと、「お父さんは来てくれなかった。頑張って持って帰るわ！」とめげない。紐を D.A に持たせて、「頑張れ～」と送り出そうとしたときに、公園に遊びに来た 4 人家族が「あ！」と D.A に声をかけた。話を聞くと、家が D.A と近所らしい。同じ頃に T.S も戻ってきた。紆余曲折の後に、E.A と E.B は家まで持って帰れたようだ。筆者が 4 人家族に事情を説明すると、母親が D.A と一緒に家まで帰ってくれると言う。「大人が見てると、ちょっと世間体があるから、ちょっと離れてついていってあげるといいよ。」と T.S が母親にアドバイスする。たしかに、ダンボールの家を運んでいる姿は、少し見られたくない光景である。

峰塚公園に運んできた遊び道具は、T.S の車に乗せて倉庫まで持って帰る。T.S が車を近くまで寄せて、荷物を積み込んだ。積み込み終わったところで、4 人家族の母親が戻ってきた。「お家までたどり着きました。」と丁寧に報告してもらい、「よかったねー。あの子どもたまたま近所の人に来てくれて見ててくれたのは心強かったよ、きっと。」と T.S が言った。これで筆者らスタッフも安心して帰ることができた。

## 6.2.5 第 14 回 子どもが遊びこむ

14 回目は 12 月 8 日（日）、晴れて日差しの暖かい日であった。

この日は偶然にしなりジャガピーパークが休みで、みなみとオッキーが揃っての開催となった。参加者は、常連となっていた親子が多く、「次はいつ？」「来年はあるの？」という声が多かった。あそびのたねが定着してきていることを実感しながら、「助成金が通らな



くてね」と、母親たちには懷事情も打ち明けながら話した。

もう、ある程度道具を配置しておけば、わざわざ仕掛けなくてもそれぞれ勝手に遊びはじめられるようになっていた。砂場では、おままごとをしている姉妹がいたり、新幹線型のおもちゃを走らせている子がいたりした。

オッキーは、既設のロープの遊具の間で溝を掘り始めた（図 6-23）。丸く穴を掘るのではなく、角を立てて四角い溝を掘って、さらに階段状にしたりしていくのである。はじめは誰も見向きもしなかった。筆者が面白がって写真を撮っていると、しばらくしてから F.B が近づいてきた。オッキーはシャベルを砂山に刺してその場を少し離れる。すると、F.B はまず溝に入って歩いてみてから、シャベルを持って砂に突き刺し始めた（図 6-24）。それを見ていた G.B がやってきて今度は砂の上でシャベルを滑らせ始める。G.B にはシャベルが重くて持ち上がらないようである。しばらくすると、シャベルを置いて去っていった。



図 6-23 溝を掘るオッキー



図 6-24 溝に入ってみる

木工では、B.B が何やら作ろうとしている。筆者が覗いてみると、分厚い板材に釘を打つための穴を開けようと奮闘しているところだった。いつの間にか、道具の使い方が様になっている。そのすぐ隣では、G.A が板に釘を何本か打って、そこに輪ゴムをかけて音を出している。G.A は音を鳴らすのが好きで、普段からよくいろいろな音を聞いている。釘を打つときも、打っている途中で音が変わるのをよく聞いていて、変わった瞬間に「あ、音が変わった！」と言うのである。

クラフトは、クリスマス前ということもあり、また筆者が別の団体で使ったクリスマス工作の材料の残りを置いていたこともあり、リースやツリーがたくさんできていた。

この日の防災体験は、防災米とマシュマロを用意していた。防災米は、一袋ずつお湯を入れるタイプの白米で、オッキーはこの日初めて食べると言っていた。以前、白米の防災米はちょっと食べにくいと T.S と話していたことがあったので、月曜ポコ・ア・ポコの家で使っている味付け海苔を持ってきた。海苔を出しておくで、1 缶丸ごと、すぐになくなってしまった。やはり、白米だけでは食べにくい。みなみがアオサ醤油を持ってきていて、大人もかけながら食べた。アオサ醤油をかけて食べると、海苔の佃煮と一緒に食べているような味になる。おにぎりにしてみたり、食べやすくする工夫をいろいろ試してみた。しかし、何をやっても、農家のオッキーの口には合わない。「おいしいお米食べてんねんなー」と T.S が言う。「うちの米は最高やから。」とオッキーも返す。そんなやり取りをしていると、みなみがかばんから餃子の皮を出してきた。「これ焼いて醤油垂らして食べるとおいしいねん。」と教えてもらう。焼いていると、餃子の皮がせんべいのように少しふくらんでパリッとする。そこにアオサ醤油をかけて食べると、なるほど醤油せんべいのようなものである。さらに、みなみはシナモンシュガーまで取り出してきて、甘いものも作っていた。

それを見たオッキーが、りんごを取り出してきた。このりんごは長野県の豪雨被災地のりんごで、出荷できなくなってしまったのを譲り受けてきたのである。豪雨で落ちて出荷できないのではなく、へたの部分に粉塵が舞って入り込んでしまうために出荷できないのだそうで、素人目には全く普通のりんごであった。オッキーはこれを輪切りにして、餃子の皮の上に乗せ、さらにもう 1 枚切り込みを入れた皮を乗せてアップルパイのようにした。焼いていると、果汁が出てきてとてもいい匂いがする。

いろいろ焼いて食べながら、大人同士も話をする。筆者もオッキーと他愛もない話をした。火と食べ物は人の距離を自然と近づける。オッキー作のアップルパイも、上々の出来であった。

火を消して片付けてから、オッキーは先ほどの溝に戻った。掘り返した砂をピラミッドのような形にして、さらに周りに四角い堀をつくった。この日初めて来た高学年の B.M に、オッキーが「トンネル掘る？」と聞くと、「それやりたかった！」と答えたそうである。一度やり始めるともう止まらない。「砂は無限大だ！」と言いながら、スコップと材木を駆使して 4 方向からトンネルを掘ってつなげていた。トンネルができると、今度はオッキーがピラミッドの側面に階段を掘り始めた。それを真似して N.A が別の面に階段を掘る。オッキーがちらっと見て「上手いなあ。」と言うと、N.A はニヤッと笑った。砂場の伝道師、笠間浩幸教授の弟子をしてきた筆者もこうなっては黙ってはいられない。小さなバケツに水

を汲んできて、その中に砂を入れ、手で砂を掬い出して地面に置いていくと木のようなものができる。これを繰り返して堀の周りに並べた。

そうこうしているうちに、片付けの時間が近づいてきた。オッキーは N.A と一緒にピラミッドを踏み潰した。それを見た J.A と J.B もこれに続く。砂場は少し凸凹しているものの、概ね平らになった。シャボン玉に近いあたりでは、ずっとおままごとが続いていたようで、まだ遊んでいた跡が残っていた（図 6-25）。ときどき見ていたみなみによると、クローバーをたくさん入れて料理をし、座布団もクローバーをたくさん取ってきて作ったそうである。母親を招待してもてなしていたそうだ。跡だけ見ても、楽しく遊んだ様子が伺えた。



写真 85 おままごとの跡

この日は、みなみとオッキーがいたのと、子どもたちも遊び慣れて手がかからなかったため、筆者は何をすべきか、どう動くべきか迷う時間が何度かあった。「私、余ってる、余分だな」と感じたときに、つついオッキーや常連の子のところに寄っていったなと後から反省した。この日に限らず、余分なとき、必要とされていないときに、無理にどこかに入ろうとしてしまうことがある。そういうときに、入らなくてもいい自分になりたいと思った日であった。

### 6.2.6 2019 年度のふりかえり

2019 年度は、2018 年度のようにふりかえりの場を改めて持つことはなかったが、ここで 2019 年度の活動を整理しておきたい。

2019 年度は、みなみがあそびのたねには来られないことがわかり、オッキーを招聘することにした。オッキーは発想をすぐに実行に移していく躍動的な人である。その力に筆者らははじめ、圧倒されるばかりだった。また、活動の継続により、参加している親子の遊びに対する態度が変化を見せた。始めは何か危険なことはしないか、服を汚さないかと監視するような目で子どもの遊びを見守っていた親が、子どもとともに遊びに参加し、子どもの発想を刺激するようになってきたのである。

また、2020 年 3 月 19 日のあそぼ一よの際に、T.S が「あそびのたねでみなみちゃんが、プレイワーカーはお手伝いをするだけだって言ってたの、今になって分かってきた気がする。」と筆者に語った。子どもの遊びにとって、プレイワーカーの存在は非常に大きい、プレイワーカーが働ける地盤をつくるのが運営者である。特に、地域社会に密着して、関係諸機関との関わりを持つのは、運営者である場合が多い

そして、筆者はこれまでの自身の現場でのあり方を見直した。これまで筆者は子どものことを観察して、その子がしたいことがその子自身の力でできるように環境を整えて援助することを大切にしてきた。しかし、それでは、子どもと筆者との関係は浅いままである。交わりを深めないと、より大きな変化は訪れない。子どもの遊びに合いの手を入れる絶妙なタイミングを知っているのがプレイワーカーの力だと気づいたのである。

## 7 コロナ禍の遊び場づくり「あそぼーよ」

### 7.1 開催に至るまで

2020年2月27日(木)の夕方に、安倍首相が全国一斉休校という異例の要請を行った。新型コロナウイルス(COVID-19)感染拡大防止のためとはいえ、急な発表に、子どもや保護者、学校教職員は混乱した。筆者もテレビで会見を見ていたが、あまりにも唐突で事態が飲み込めなかった。この要請を受けて、羽曳野市では2月28日に幼稚園から高校までが、3月3日(火)から春休みまで休校となることが決まった。保育所についてはそのまま保育が継続されることとなった。

安倍首相の会見が行われるまで、筆者は感染拡大防止のために、自宅から出なくてもいい人はなるべく自宅にいたべきだと考えていた。筆者自身も、予定していたさまざまなイベントを中止にするなどして、出かける予定を減らしていたところだった。しかし、会見を見てから、これでは子どもたちが危ないと思い、遊び場を開くことを検討し始めた。子どものいる家庭で、家族全員が家の中にずっといるという状況は、極めて不自然である。家庭内暴力や虐待のリスクは高まることが予想された。さらに、学校が長期間休みになるということは、夏休み子どもの家で出会った、休み期間は昼食を取っていない子どもにとっては給食がなくなり、昼食を取らない生活になるということであった。それを想像すると、感染拡大防止よりも、感染リスクがあったとしても子どもが遊べる、外に出られる環境をつくることの方が大切だと考えたのである。

新型コロナウイルスについては、本論文執筆中にも状況が日々変化している。2020年2月から3月は、目まぐるしく状況が変化する日々であった。いつ何がどうなるか、分からないことばかりのなか手探りで進むには、はびきのプレーパークなど、団体として合意形成を図りながら進めるよりは、筆者個人でリスクを取る方が速く確実に実行に移せると考え、一人で遊び場を開く方法を模索し始めた。

以前から、全国の冒険遊び場づくりをしている仲間たちとの情報交換のなかで、自宅の前で七輪を出すだけの「一畳プレーパーク」や、リヤカーに遊び道具を積んでの移動型プレーパークの取り組みなどを知っていた。さらに、2016年の熊本地震の際に避難所での遊び場づくりに参画した経験から、スーツケース1つでプレイヤーがいれば遊び場はできるだろうと考えた。筆者は自動車の運転免許を持っていないため、スーツケースで運べる程度の量が自ずと荷物の限界になる。自宅にあった折りたたみ式の看板を改造して、そこに遊び道具を入れて公園に運んで遊び場を開けば、「何かやっている」と分かりそうだと

考えた。こうして、思いついたことをどんどん Facebook に投稿して、つながりのある人たちにアドバイスを求めた。

はびきのプレーパークのスタッフにも、遊び場を開こうと考えていること、遊び道具を借りたい旨を相談した。看板の改造は、元はびきのプレーパークスタッフで、自宅で木工教室も開いている Y.X に 3 月 1 日に依頼した。サイズ感や、使い方のイメージ（図 7-1）を伝えると、Y.X は二つ返事で快諾してくれた。



図 7-1 看板キャリーのイメージ図



図 7-2 看板キャリー

次は場所の選定と時間の設定である。はびきのプレーパークで利用している羽曳が丘西中公園と羽曳が丘北公園は、筆者にとって使い慣れた公園であるため、まず候補にした。そして、あそびのたねで使っていた峰塚公園は、ぜひ使いたいと考えた。広く羽曳野市に住んでいる子どもを対象とできるからである。子どもたちの動きがどうなるのかは全く読めなかったため、ひとまずこの 3 つの公園で、午後の時間帯に開いてみることにした。

学校は、3 月 2 日（月）が最後の登校日となっていた。午前中で下校することになっていたので、この下校時に子どもの声を聞かなければ、もう誰も家から出てこないかもしれないと考え、中学生がたくさん通る羽曳が丘北公園でアンケート調査を実施した（表 7-1）。下校中の子どもたちは、1 日で学校に置いていた全ての荷物を持ち帰らなければならないため、見たことのない大荷物だった。中学生は自転車通学の子の自転車にみんなの荷物を乗せて運んでいたり、小学生はそここのベンチで休憩しながら帰宅したりしていた。筆



者は友だちに会えないことが一番の心配ごとかと思っていたが、スマートフォンやゲームの通信機能を使って「会える」のでそれは大丈夫だと思うとの意見が多かった。さすがデジタルネイティブである。サンプル数が非常に少ないため一概には言えないが、小学校高学年～中学生は「遊びまくる！」「ゲームしまくる！」という意見が多く楽観的であったのに対して、小学校低学年では「どこにも行けないし、コロナが怖い」と、いう声が多かった。

この日の夜、Y.X が、筆者の自宅に看板を届けてくれた（図 7-2）。

表 7-1 休み期間の過ごし方アンケート

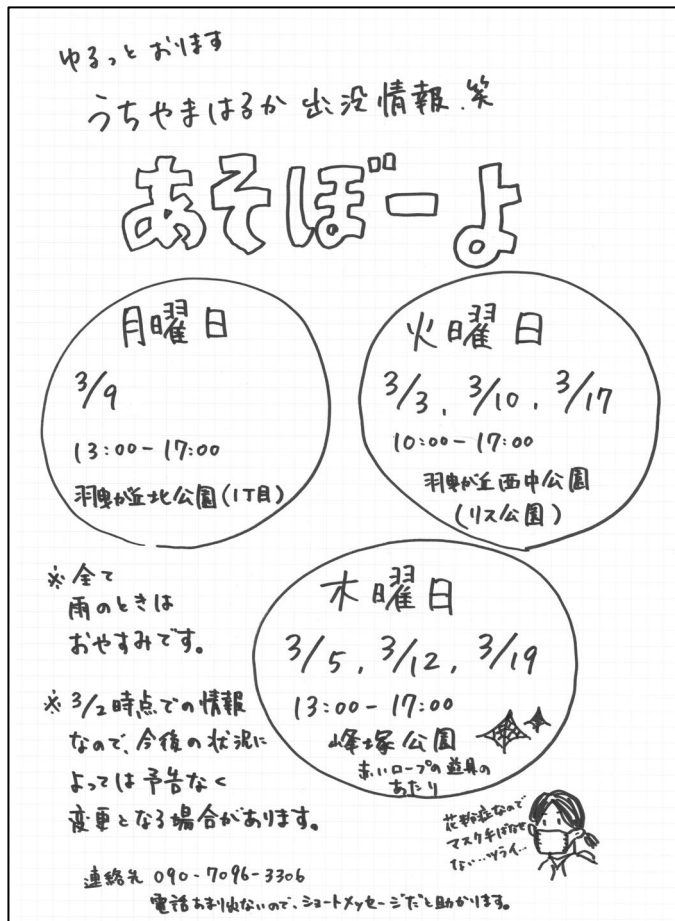
	人数	いそがしい！		ひま～		
		勉強頑張る	やりたいことめっちゃある	ゲームでもしようかな	まだわからん	そのほか
小1	0	—	—	—	—	—
小2	0	—	—	—	—	—
小3	2	宿題がんばるぞー ×2	妹(1歳半)のごはんを めっちゃつくる！	通信で友達と遊ぶ サクシュミいっぱいする！	—	家におるしかない。
小4	0	—	—	—	—	—
小5	0	—	—	—	—	—
小6	11	1	4	6	5	あそぶ ×5 あそびまくるw ×3 ご想像に かなしー
中1	4	たまにやる やらん ○×4	マンガ読む 動画見る セニールケーキ量産する！ ○×1	通信する ○×3	急やったしわからん ○×1	ちょっと運動 運動、あそぶ
中2	4	宿題めっちゃある ○×1	ゲーム！！ ピアノとか ○×1	—	—	ケータイ時間決められてる コロナ休みキライ！
中3	1	—	—	—	—	部活次第

※サクシュミ…ゲームの名前 ※セニールケーキ…アイドル等の誕生日を祝うケーキ  
アンケートは下校中の小中学生に実施。公園の壁に表を貼りだし、丸をつけるだけでも、記述してもどちらでもよいことを説明した上でペンを渡し、自由に記述してもらった。

遊び場を開くにあたって、筆者は簡単にチラシをつくっておきたいと考えた。このチラシは広報媒体という意味合いもあるが、何か子どもに困りごとがあったときに相談できる連絡先として紙媒体を渡しておくといいと考えてのものである。

チラシを作ろうと考えたときは、いろいろ悩みながら構成するつもりでいたが、A4 用紙を前にフェルトペンを持つとすんなりとできてしまった（チラシ 7-1）。

このチラシは筆者個人の Instagram と Facebook にも掲載したが、紙媒体としては現場で看板キャリーに透明のポケットを貼り付けて持ち帰れるようにしたのみで、掲示板等に貼り出すことはしなかった。



チラシ 7-1 「あそぼーよ」のチラシ

現場では、開催日や活動の趣旨を聞かれた際にこのチラシを手渡した。このチラシを見て、毎週のようにやってくる子どもがいたり、落とし物の問い合わせがあったりした。

また、筆者自身は深く考えずにつけた「あそぼーよ」という活動名は、看板キャリーに書いていたこともあって、『あそぼーよ』やって。使っていいんちゃう？」と、小学生が寄ってくる宣伝の役割も担った。

必要そうな物品の購入と峰塚公園の管理棟には声をかけておきたいと思い、3月4日(水)は少し出かけてみることにした。どこの公園も子どもが大勢いて、春休みが始まったかのような雰囲気であった。峰塚公園管理棟には、なじみの職員はおらず、筆者が初めて会う職員が対応してくれた。簡単につくったチラシを渡し、「秋に遊び場をさせていただいていた者ですが、子どもが行く場所がないので、遊び場をさせていただこうと思っています。こんな状態なので、使用許可願も出しませんが、何かあったらこちらにご連絡ください。」と挨拶した。職員は「室内は全部使えなくなりましたが、外は好きにしてください。」と明るく返答してくれた。これは筆者にとって非常に心強かった。



スーパーへ行ってみると、どこことなく閑散としている。入り口近くのイートインスペースは、高齢者が1人座っているだけであった。スーパーの中に入っている100円ショップに行くと、小学生の女の子が母親と家で過ごすためのおもちゃを一つ選んでいた。筆者はゴミ袋や養生テープなどの消耗品を購入し、帰宅した。

## 7.2 3月上旬

### 7.2.1 火曜日の西中公園

3月3日(火)は朝10時から、ぷちパークを開催中の羽曳が丘西中公園に出来たての看板キャリーを持って出かけた。ぷちパークは、普段は常連の親子が10組ほど参加していて、そこに参加している親のLINEグループなどもある。普段は子育て支援センター等にチラシを貼るなどの広報をしているが、この3月からは広報を控えた状態を続けている。

この日のぷちパークは常連の未就園児親子だけではなく、幼稚園に通っているぷちパークを「卒業」した子どもやその兄姉の小学生もいてにぎやかだった。感染を不安視して2月から参加していないという人もいるなかで、新型コロナウイルスなどどこ吹く風であった。絵の具を出して遊んでいる子どもたちのところに、筆者は看板キャリーを持っていき、「これも塗っていいよ。」と声をかけた。すると、それまで紙に色を塗っていた子どもたちが全員、看板キャリーに塗り始めた。みるみるうちに、看板キャリーの色が変わっていく。あまりにも密集して狭かったため、T.Sがベニヤ板を出してきた。「これも塗る？」とT.Sが声をかけると、多くの子がベニヤ板に移動した。「カレンダーの裏紙じゃなくて木に塗ってやっぱり魅力的やねえ。」と、T.Sは笑った。

ぷちパークの参加者は12時ごろになると片付けて帰宅するのがいつもの流れである。筆者は昼食を持って、夕方までそのまま遊ぶつもりでいたが、ぷちパークの流れに従い、絵の具が乾いていない看板キャリーとベニヤ板以外の道具を片付けることにした。片付けて帰るという流れを作らないと、なかなか家に帰りたがらない子どももいるからである。片付け終わった頃に、公園の近くに住んでいる、小学生のA.Jが公園にやってきた。弟がぷちパークに来ていたW.Jとは友だちで、W.JはA.Jと遊びたいと母親に主張した。「お昼ごはん食べてからね。」と母親と決め、W.Jは帰っていった。筆者が聞くと、A.Jはもう昼食を済ませてきたらしい。

ぷちパークに来ていた子どもが帰ってから、筆者はA.Jを倉庫に案内した。入っているものを簡単に説明してから、「好きなもの使っていいよ。」と言うと、A.Jは絵の具がした

いと言った。ずっと家から絵の具をしているのを見ていたのである。A.J と一緒に絵の具の道具を出して、A.J が看板キャリーの色を変えているのを見ながら、筆者は昼食を取った。



図 7-3 最終的に水色になった看板キャリー

午後からは T.S に代わって W.V が様子を見に来てくれた。筆者が昼食を食べ終わった頃に、W.J が戻ってきた。W.J は午前中に汚れ防止のためにゴミ袋で作った服を着ていた。それをわざわざ持ってきていて、A.J も一緒に着ると言う。2 人で仲良く看板キャリーをほとんど水色一色に塗り替えた（図 7-3）。さらに 2 人はベニヤ板も塗り替えた。ベニヤ板に漢字を書いて遊んでいると、W.J が背中に字を書いてほしいと W.V に頼む。W.V が筆者に筆を渡し、筆者が書くことになった。「なんて書くん？」と筆者が聞くと、「友だちの友。」と返ってくる。黒いゴミ袋なので、「シワになったら書きにくそう。」と W.V が書く場所を広げて押さえていてくれた。書いてから、W.J ははたと気づく。背中に書いたのでは、自分では見えないのである。頑張って身体をねじって見ようとするが見えない。筆者がスマートフォンで写真を撮って「こんなんやで。」と見せると納得して喜んでいた。

3 月 10 日は午後も初めからシャボン玉を出していた。ぷちパークの親子が概ね帰宅したあとに、A.J が 1 年生の弟の A.K と一緒に出てきた。A.K は普段は学童に通っているそう

で、この日は学童を休んだそうだ。学童保育も、徐々に自宅で過ごせる場合は自宅で過ごす、協力保育の体制に変わっていた。A.J と A.K と一緒にしばらくシャボン玉を量産して遊ぶ。A.K はシャボン玉の枠を変えて、どれが使いやすいか、また枠によって大きさや形が変わるのかなど、いろいろ試していた。A.J もそれを面白がって見ながら、自分もシャボン玉をつくっていた。



図 7-4 玉転がしの装置をつくる

ひとしきりシャボン玉をしてから、A.J が倉庫を見に行く。それに A.K もついて行って、2 人で玉転がしの道具を出してきた。滑り台のはしごから、徐々に高さを下げて行ってフライパンに玉を落とす作戦である（図 7-4）。秋にあそびのたねで拾った大量のどんぐりは捨ててしまったのだが、1 月に小学校の放課後こども広場で使用したピンポン玉をたくさんもらっていたので、それを使うことにした。ピンポン玉は軽くて、竹の節に当たるとはねてこぼれてしまうことが多い。ほとんど真っ直ぐで単純な装置でも、最後まで流すのは難しそうだった。

筆者は 17 時に終了するつもりでいたので、16 時半くらいから片付ける声掛けをしていた。2 人はきちんと倉庫まで道具を運んで片付けてくれた。しかし、倉庫にいくと、絵の具が目についたようである。A.K が、絵の具をしたいと言い始めた。筆者一人の都合で何でも決められる活動である。特に終了時刻の決まりはないため、A.J と A.K は倉庫の前でカレンダーに絵を描いて楽しんでいた。カレンダーが埋まった頃に、雨が降り始めた。倉庫の前は集会所の非常階段があるため、少しの雨はしのげる。しかし、まだまだ寒い季節

である。風邪を引かせてはいけないと思い、「片付けはいいから帰り。」と帰宅を促した。2 人の家は目と鼻の先、2 人は走って帰っていった。筆者は雨に濡れながらさっと絵の具の道具を洗って片付け、帰宅した。

### 7.2.2 木曜日の峰塚公園

木曜日は峰塚公園での開催である。峰塚公園は筆者の自宅から少し離れていて、看板キャリーを曳いて徒歩で行くには少し遠い。当初、バスに乗って看板キャリーを運ぶつもりでいたが、はびきのプレーパークの T.S が「車で送ってあげる」と声をかけてくれ、厚意に甘えることにした。この行き帰りの車中が情報交換と作戦を練る時間になった。

筆者は、シャボン玉と砂場の道具、それに縄跳びとけん玉とお絵かきの道具、小さなボールを持って行くことにした。あそびのたねでの経験から、シャボン玉は呼び水になると見込んでいたのである。これらの道具を火曜日の西中公園での開催の際に自宅に持ち帰っていた。看板キャリーに全ては入り切らず、シャボン玉と砂場の道具はプレーパークでいつも使っているソフトバケツに入れて運んだ。

3 月 5 日は公園に行ってみると、既にたくさんの人で溢れていた。目測だが、普段の休日の 2 倍～3 倍という人数であった。特に中学生の姿が目立つ。ステージ広場には、ダンスの練習をしているグループ、管理棟付近にはスケートボードのグループ、他にも鬼ごっこをしているグループや Tik Tok の撮影をしているグループなど、さまざまである。あそびのたねで利用していたエリアを今回も利用することにした（図 7-5）。

シャボン玉をしていると、筆者の予想通り、子どもが寄ってきた。小学 4 年生～6 年生のグループだという。始めは筆者のつくったシャボン玉を壊し、筆者が杵を渡すと、自分たちでつくったり壊したりしている。こうなればしめたもので、筆者が砂場で穴を掘ればそれに続いて掘り始める。まだ寒いというのに、小学生たちは薄着である。「寒くないん？」と筆者が聞くと、4 年生の D.J が「めっちゃ寒い！」と返事をする。筆者は得意のゴミ袋の服を作って、D.J に「これ着る？」と渡すと、D.J は「えー」とわざわざ嫌そうな顔をして言いながらも着る。友だちが寄ってきて、D.J を指差し笑う。そのとき、B.J が「おれも着たい」と筆者に言う。寒さには勝てないらしい。2 人着ていると、もう怖いものなしである。上着を持ってきた C.J 以外、全員がゴミ袋を着て遊んだ。

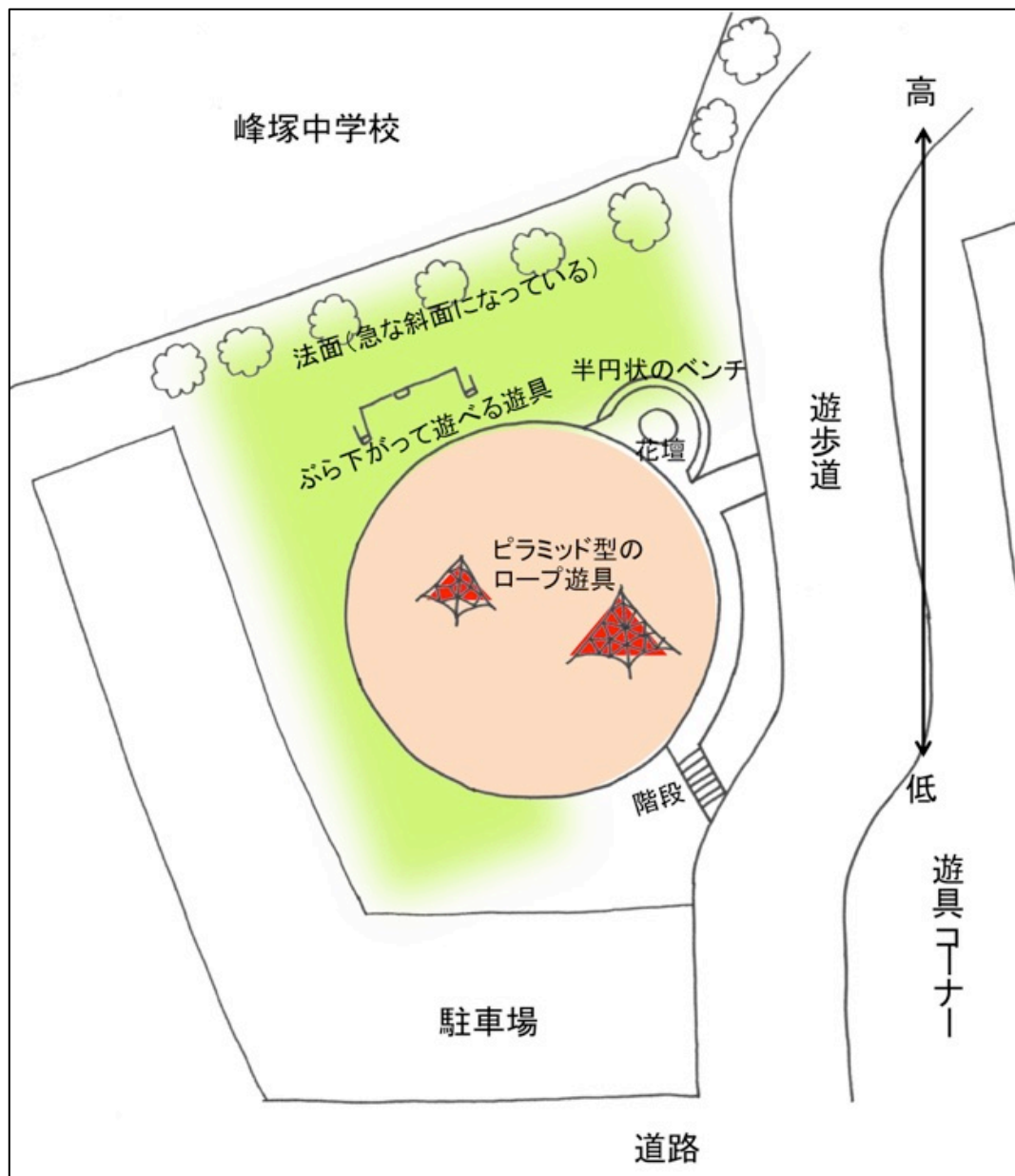


図 7-5 峰塚公園の遊具エリア

他に公園に来ていた人のなかで目立ったのは、祖父母と孫の組み合わせである。急な休校・休園で親も仕事を休めず、祖父母に子どもを預けるケースが多かったようである。「子どもはずっと家にいてられへんしねえ。」という祖父母が多かった。

3月12日は、はびきのプレーパークの常連親子連れが数組来ていた。あそびのたねにも来ていた C.A・C.B・C.C の3人きょうだい、C.A と同じ4年生の E.J、その弟で幼稚園児の双子の E.K と E.L、そして筆者の高校の同級生の娘で4月から幼稚園に通う F.J である。常連は慣れたもので、こちらが仕掛けなくても勝手に遊ぶ。砂場をしながら工事現場のように変えていった。この日は T.S に車で玉転がしの道具と砂場の道具を追加で運んでもら



ったので、砂場の変貌ぶりは凄まじかった。たまたま遊びに来ていた親子もどんどん混じり合い、一緒になって遊んでいた。

すると、そこに先週も来ていた D.J たちのグループがやってきた。砂場に人が多いので、D.J が筆者に「なあ、あれ密じゃない？」と耳打ちしに来た。筆者は「そうかもなあ。」と言って聞く。テレビなどで、「密集・密閉・密接の 3 つの密（＝三密）を避けるように。」と日々報道されているのを、彼もよく聞いているようである。この頃はまだ、羽曳野市での感染確認は発表されておらず、筆者は屋外での感染防止対策はさほど気にしていなかった。

### 7.2.3 月曜日の北公園

月曜日は羽曳が丘北公園で開催した。北公園は、羽曳が丘小学校区内では唯一野球ができる広さの公園である。

3 月 9 日に筆者が公園に着いたときも、野球のグループが練習していた。筆者は野球の邪魔にならないように、砂場の近くでひっそりと遊ぶことにした。水を汲んでシャボン玉の用意をしていると、前の週にアンケートに答えてくれた 6 年生のグループが公園に集まってきた。彼らは集会所の周りを使って鬼ごっこや缶けりをしていた。

自転車で野球少年たちが公園に来た。同じグループかと思ったが、先に来ていたグループと関わりを持とうとしないので、別のグループなのだなと理解した。後から話を聞いてみて分かったことだが、先に来ていたのは隣の西浦小学校区のグループ、後から来たのが羽曳が丘小学校区のグループだった。北公園は羽曳が丘小学校区にあるが、西浦小学校区にも隣接している。学校の校庭などが使えなくなったので、どこのスポーツチームも自主練習の場所を探しているようだ。羽曳が丘小学校のグループは 4 年生～6 年生といったふうで年齢幅が狭かったが、西浦小学校区のグループは低学年から高校生まで幅広かった。

公園で遊んでいた 2 歳くらいの男の子とその祖父と一緒に筆者が砂場で遊んでいると、野球のグループ同士で何やら揉めている。2 チームが練習するほど広くはないので、大方陣地争いのようなものだろうと思い、砂場から様子を見守ることにした。解決したのか、喧嘩別れになったのかよくわからなかったが、争いは収まった。

しばらくすると、以前夕方パークによく来ていた O.J がたまたま友だちと公園に遊びに来た。背がすらりと伸びて、筆者が知っている O.J とは別人のようだった。「久しぶりー。今何年生？」と聞くと「5 年生やで。」と答えが返ってきた。O.J が 1 年生の頃から知って

いるので、成長に驚く。「何してんの？プレーパーク？」と O.J に聞かれたので、「そう。遊びに行くところないやろ？」と答える。「Y.X さんとヒゲじいは？」と馴染みのプレーパーク元スタッフの名前を挙げる。Y.X は時間があったら覗きにいくと聞いていたので、「Y.X さんはもしかしたら来るかも。ヒゲじいはたぶん <sup>け</sup>来 えへんと思うわ。」と返事をする。O.J は友だちの Q.J と 2 人で、しばらく鉄棒で遊んでいた。

筆者がシャボン玉をしていると、O.J と Q.J がやってきて、シャボン玉をつくっていく。すると、それが西浦小学校区の野球グループの方に飛んでいって、低学年の子たちがシャボン玉を壊して遊び始めた。こうして、野球のグループも、しばらくシャボン玉に加わった。高校生が小学生の指導をしているようで、少しイライラした様子が見て取れた。筆者は高校生に近づいていって、「シャボン玉で邪魔したなあ。ごめんな。」と謝った。話を聞いてみると、高校生は野球推薦で四国の高校に通っているそうだが、学校が休みになり実家に戻ってきているとのことだった。もともと所属していた少年野球チームに弟が所属していて、親たちに頼まれて練習を見ているらしい。

わいわいシャボン玉をしていると、O.J と Q.J の友だち R.J がやってきた。筆者はどこかで見たことのある顔だなと思いながら、R.J のことを思い出せずにいた。R.J とほとんど同じタイミングで Y.X が何やら紙箱を持って来てくれた。Y.X を見つけるとすぐに、O.J が「Y.X さーん！」と走っていく。その姿は、筆者のよく知る O.J そのものだった。O.J が「それ何？」と Y.X の紙箱を指差す。Y.X が箱を開けると、そこにはペットボトルのキャップがたくさん入っていた。O.J たちは「何するんだろう？」という顔をしている。Y.X は箱の中に入っていた小さな箱を開け、コマにしたペットボトルキャップを回してみせる。

「おお！」という顔で、O.J たち 3 人も回し始めた。回せるようになったら、次は作ってみる番である。千枚通しでキャップの中心に穴を開けて、爪楊枝を通せば出来上がる単純なものである。しかし、実際に作ってみると、穴が少し中心からずれただけで、もう回らない。R.J が何度か挑戦して、やっと成功したときに顔を上げて、筆者の顔を見た。筆者はよかったね、と表情で返す。すると、R.J は、隣にいた Q.J に「あの人お父さんの知り合いや。」と耳打ちした。それが聞こえて、筆者は R.J のことを思い出した。R.J の父親に以前世話になったことがあり、その娘として R.J のことを知っていた。R.J もプレーパークに遊びに来ていたことがあるが、よく来ていたというわけではないので、あまり印象に残っていなかったのである。

ペットボトルのコマが一段落した頃に、峰塚公園に来ていた D.J たちが現れた。この日

は D.J の姉で 5 年生のメイも一緒である。「あれ？なんでおるん？」と D.J は不思議そうに聞く。「北公園でも遊び場やってるねん。」と答えると、「ふーん。」と聞いたような聞いていないような返事をする。D.J たちはシャボン玉をつくっては壊し、その後、ふらっと去っていった。

#### 7.2.4 はびきのプレーパークの会議

3 月 12 日（木）の夜は以前から設定していたはびきのプレーパークの会議であった。春休みのプレーパークを開催するかどうかが大きな議題であったが、筆者はあそぼーよの状況も報告した。

春休みのプレーパークは、3 月 25 日（水）から 27 日（金）の 3 日間の予定で以前から日程を組んでいた。種々イベントが中止になっていくなかで、プレーパークができるのかどうか、意見を交わした。新規感染者が毎日発表されるなか、この日の時点で 2 週間後にどうなっているのかは全くわからなかった。しかし、ウイルスの収束は見込めないだろうという話になり、広く告知はせずに、大学生にボランティアの依頼もせず、自分たちだけでできる内容にするという意見で一致した。

また、あそぼーよについて、T.S から、筆者に対してプレイワーカーとしての人件費を払ってもいいのではないかという話が出た。あそぼーよには、スタッフも概ね顔を出してくれていて、様子を見てくれていたこともあり、「自分ができないところをやってもらっている。」と筆者に対して何らかのお金を出すということで一致した。春休みのプレーパークで大学生に支払う予定だった交通費分を「あそぼーよ活動費」として支給されることとなった。さらに、T.S からは、はびきのプレーパークとして、今後スタッフが交代で入るようにするのはどうかとの意見が出されたが、今後の状況が見通せないため、状況に応じて動きやすいように、筆者 1 人の体制で他の人は無理のない範囲で顔を出してくれると嬉しいと伝えた。また、はびきのプレーパークの団体名でボランティア行事保険に加入し、あそぼーよでの事故を補償することになり、加えて、消耗品等の購入に際してもはびきのプレーパークから出してもらうことになった。

### 7.3 3 月下旬

#### 7.3.1 月曜日の北公園

3 月 16 日も、北公園では野球のグループが練習をしていた。筆者はざっと遊び道具を配



置してから、公園のゴミ拾いに着手した。お菓子の空袋があちこちに落ちていたからである。子どもの人数が増えているのだからゴミも増えるだろうとは思いが、それにしても多い。公園をぐるっと1周して戻ると、月曜・ポコ・ア・ポコの家に来ていた P.J が友だちの X.J と一緒に遊びに来た。P.J と X.J は、シャボン玉を見つけると、すぐにつくり始める。枠を変えてどれが一番つくりやすいか試していた。

そこに2歳の Y.J を連れた母親が通りかかる。母親が Y.J に「ほら見て、シャボン玉。お姉ちゃんたち上手だねえ。」と話しかける。Y.J は自分もやる気満々で、置いてあった枠を手に取り、P.J たちの真似を始める。ただ枠を振ればシャボン玉ができると思っている Y.J は、液もつけずに枠を振ってみる。母親が「こうやってつけてから」と、Y.J の手を持って液をつけてあげる。そうすると、ただ振ってみるだけで小さいシャボン玉ができた。「あ、できたねえ。」と筆者が声をかけると、Y.J は嬉しそうにしている。しかし、次は自分で液をつけて振ってみてもシャボン玉はできなかった。「あれ？」と不思議そうな顔をして、Y.J は再挑戦する。次もできない。X.J が、「そおっと上げないと、膜が張らへんからできへんで。」とアドバイスする。できたりできなかったりを繰り返しながら、Y.J はシャボン玉を楽しんでいた。母親はポケットからスマートフォンを取り出して、Y.J を撮影する。Y.J に「こっち向いて」と声をかけながら、しばらく撮影していた。

シャボン玉を作り続けていると、自然と液がどんどん泡立ってくる。Y.J はその泡が面白くなってきて、わざと泡だて始めた。すると、P.J と X.J はその泡を手で掬って吹き始めた。Y.J がその真似をしようとしたところで、母親が止めに入った。全身びしょ濡れになるのは時間の問題である。簡単に手を洗って、砂場に移動した。筆者は母親に「来週は1週間毎日いるので、よかったらどうぞ。」とチラシを渡した。

P.J と X.J は、手についた泡を使って指で輪を作り、シャボン玉を作ろうとしている。膜は張るのだが、なかなかシャボン玉にはならない。そうこうしていると、だんだん陽が傾いてきて、寒くなってきた。手が濡れている二人は余計に寒いだろう。「寒くない？」と筆者が聞くと、「寒い！」と X.J が答えた。「手洗って乾かした方がマシかもよ。」と筆者が言うと、P.J は真っ先に手を洗った。ハンカチなど、わざわざ持ってきていないと思い、筆者はいつもウエストポーチに結んでいる手ぬぐいを貸した。渡しながら、筆者は P.J に「きれいじゃないから、家に帰ったらもう一回石鹸で手洗いや。」と言った。普段ならそんなことは言わない。貸してそれで終わりである。それを聞いていた X.J は、「これって洗剤やんな？除菌できるやん！」と嬉しそうに洗剤まみれの手をこする。聞いていた筆者は、

顔では笑いながら、内心は除菌を気にしなければならない窮屈さを思い複雑であった。

その後、X.J も手を洗い、P.J と同じように筆者の手ぬぐいで手を拭いた。しかし、気温はどんどん下がっていく。どうすれば温まるか、X.J と P.J と筆者の 3 人で手をこすり合わせたり、太ももの間に入れてみたりする。P.J が「首が温かい。」と自分の首に手をやる。X.J が真似して「これやと首が寒くなる！」と言って手を太ももに戻した。手だけを温めようとするのではなく、全身を温めた方がいいのではないかと思い、筆者は「跳んでみよう！」とその場でジャンプした。二人も真似して 3 人でジャンプしているところへ、T.S が「何なに？」と言いながらやってきた。「寒いから跳んでるねん！」と P.J が言うと、T.S は P.J と気付き、「わぁ、久しぶり！お兄ちゃん元気にしてる？」と声をかける。P.J は「元気で。」と答えた。

いつの間にか野球のグループは帰っていて、公園には彼らのペットボトルの空き容器が散乱していた。T.S がその 1 つをキャップとラベルを剥がして分別しながら、「ゴミ多いねぇ。」と言った。筆者は「あーあ、最初に拾ったのに。」とゴミの経緯を説明した。T.S と 2 人でゴミ拾いをし、持ち込んだ道具を片付けて帰った。

### 7.3.2 火曜日の西中公園

3 月 17 日は、T.S が用事でぷちパークに少し遅れるとのことだった。筆者が公園に行くと倉庫を開けると、前週 3 月 12 日の峰塚公園でのあそぼ一よに運んでもらった道具が T.S の車に乗ったままで倉庫に入っていない状態だった。早くから来ていた F.J が「ビー玉転がしたい。」と筆者に言ったので、筆者は竹の樋の代わりになるものが何かないか、倉庫を見渡した。そのとき、春休みと夏休みのプレーパークの際だけ出している「はびきのプレーパーク」の看板が目についた。Y.X が以前作ったもので、看板本体に文字や動物の形の板が貼られていて凸凹している。これをベンチに立てかければ、ビー玉を転がすくらいのことには使えるのではないかと考えたのである。さっそく F.J と一緒に運んで、ベンチに立てかけてみる。すると、ビー玉が文字の間を通過して、下まで転がっていった。「幼児なら、これでいけるな。」と筆者は思った。小学生にもなれば、装置そのものを動かさないとすぐに飽きてしまうが、幼児は同じ装置でもしばらく楽しめる。何度も何度も滑り台を登っては滑りを繰り返すのと同じで、繰り返すことそのものが楽しい年齢である。3 歳の F.J がビー玉を独占していたが、すぐに他の子どもがやってきて、自分もやりたいとせがみ始める。F.J ももちろん自分がしたいので、すぐには譲らない。母親に、「I.J ちゃんにも貸し

てあげたら？」と言われて、しぶしぶ4歳のI.Jにビー玉を1つ渡してあげる。I.Jは喜んでこれを転がす。すると、転がってきた玉を2歳のJ.Jが手に取る。I.JはJ.Jを言いくるめてビー玉を取り、また転がす。J.Jは何が起こったのかわかっていないようで、しばらく呆然としていた。F.JがJ.Jにビー玉を渡すと、J.Jも真似して転がし始める。転がすのに慣れてきた頃、F.Jは次の展開を考え始めた。「は」や「プ」など、穴がくり抜かれているところにビー玉をはめ込み始めた。「の」くらい大きい穴だとはまるのだが、「プ」のように小さな穴では慎重にはめないと転がり落ちてしまう。すると、それを見たI.Jは、上からビー玉を転がして「レ」に引っ掛けるという遊びを始める。そのまま、子どもが入れ替わり立ち替わりしながら、片付けの時間まで誰かしらそこで遊んでいた。筆者はそこまで長時間にわたって遊べるとは思っていなかったのも、子どもの遊びをつくる力を再認識させられた。後から来たT.Sも「これでこんなに遊べるんやねぇ。」と感心していた。

昼食を取って、午後から筆者はやってみたいことがあった。アルミホイルを丸めて玉をつくり、それを金槌でまんべんなく叩いていくと、ツルツルしたボールができるというものインターネットで見て、それを一度やってみたいと思っていたのである。玉転がしをピンポン玉ですると、軽すぎて竹の節にあたっただけですぐにはねてしまうので、別の物がないかと考えていたときにこれを思い出した。前週の会議の後に、W.Vから「何か買っとくものがあったら、シャボン玉の洗剤と一緒に買っとくよ。」と言われ、「アルミホイルで玉をつくりたいので、あればうれしい」と言っていると、すぐにおいてくれた。

筆者がアルミ玉をベンチで叩いていると、近所に住んでいる3年生のK.Jと1年生のK.Kのきょうだい、そして3年生のL.Jと2年生のL.Kのきょうだいが自転車で公園まで入ってきた。「何してるんー？」とK.Kが筆者の手元を覗き込む。筆者は「アルミホイルこうやって叩いたらツルツルの玉ができるの知ってる？」と聞いた。すると、L.Jが「あ、それYoutubeで見たことある！」と言った。K.Jが「夏休みの工作で出してた人いたで。」と教えてくれる。子どもたちの間ではずいぶん知られているようである。4人ともやりたいと言うので、筆者は倉庫から金槌を4本取ってきた。その間にそれぞれアルミホイルを切っている。K.Kは「どれくらい？」と筆者にアルミホイルの長さを聞いてくる。筆者もわからないので、「好きな長さにしてみたら？」と言う。

筆者が作っていたアルミ玉が概ね出来上がったところで、Y.Xが覗きにきてくれた。Y.Xは初めて見たようで、「ふーん！」と感心している。Y.Xも作ってみようと作業を始めた。Y.Xは、さすが工作は手慣れたもので、すぐにコツを掴んでツルツルの玉ができた。それ

を見るやいなや、K.K が「やって！」と自分の玉を Y.X に渡す。K.K の玉は 1箇所を叩きすぎて、平べったくなりつつあった。Y.X はそれを受け取ると、しばらくして見事に球に仕上げた。K.J は少し平べったくなってしまったところで「メダルにする！」と開き直っていた。そういう発想の転換がおもしろいと筆者は感じた。「メダルもいいけどさ、1円玉ってアルミで出来てるやん？1円玉作られへんかな？」とニヤッと笑いながら提案すると、K.Jではなく L.K が乗り気になる。1円玉よりは少し大きいコイン型のものが複数できた。K.K は Y.X に頼んだものを見守るのをやめて、自分はメダルをつくり始めた。筆者は倉庫にマーカーを取りに行き、ベンチに置いた。すると、コイン型のものは「100」や「500」といった数字が書かれ、お金に、大きなものは黄色で塗ると金色のメダルになった。

筆者はどのくらいの時間でアルミ玉がつかれるのか、測るのを忘れていたことを思い出した。そこで 2 つ目に着手する。1 つ目よりも慣れているため、早くできてしまったが、20 分であった。午前中の看板に転がしてみる（図 7-6）。ピンポン玉よりは跳ね返りにくく、適度な重さもある。これは使えそうだ。はびきのプレーパークスタッフのグループ LINE に、写真と共に、慣れれば 20 分ほどでできると送った。



図 7-6 看板に転がす

アルミ玉づくりをしながらも、子どもはときどき別の遊びを始める。倉庫から竹馬を出

してきて練習したり、けん玉で技を披露したりする。竹馬にしてもけん玉にしても、出してくるのはたいていやったことがあるか、できると自信を持っている子であるが、友だちがやっているのを見て、挑戦する子もいる。このときは、L.J が竹馬に乗っているのを見て、後から公園に来た A.J も挑戦していた。A.J は何度も何度も竹馬から落ちながら、一生懸命練習していた。筆者はアルミ玉をつくりながら、「もうちょっと前に体重かけてみて」など、ときどき声をかける。A.J は 1 歩歩けるようになり、それが 2 歩、3 歩と伸びていく。A.J が少し乗れるようになると、今度は K.K が自分もやってみたいと言い出した。K.K は姉の K.J に「最初持ってて。」と手伝いを頼む。K.J の支えを借りて、K.K は歩き始める。K.K が頼りきりなので、K.J は重そうにしている。こうなると竹が回ってしまい、足がどんどん内股になる。「落ちるー！」と K.K が叫んで、竹馬から降りた。もう一度持つように、K.K は K.J に頼むが、K.J はそこまで親切ではない。L.J が代わると言って、L.J の支えで K.K は竹馬に乗っていたが、そこそこで飽きてしまった。そうこうしているうちに、A.J はかなり上達して、歩数を数えるのをやめていた。「もう乗れてるやん。すごいすごい。」と筆者は声をかけた。

### 7.3.3 木曜日の峰塚公園

3 月 19 日の峰塚公園には、子どもがたくさん来ていた。しかし、3 月上旬に比べると、中学生が減り、あまり見なかった小学校低学年の子どもが増えている。はびきのプレーパークのスタッフや、公園に来ていた大人に話を聞いていると、中学生はカラオケボックスやゲームセンター、フードコートなどに集まっているという。小学校低学年は、家に閉じこもっているのが限界になってきたのかなと推測した。

F.J が、母親と一緒に自転車で遊びに来た。この日は朝の雨が止んで、午後から晴れて陽が差していたのだが、母親が「今日はこんなに晴れると思わなかった。洗濯物も家の中に干してるし、帽子忘れてきたし。」と筆者に言った。この母親は筆者と高校の同級生である。F.J がシャボン玉で遊んでいる間に、「ちょっと帽子取りに帰ろうかな。」と母親が筆者に耳打ちする。この親子は少し距離が近すぎると筆者は思っていた。F.J は 3 月 3 日のぷちパークから、筆者と何度か会っていて、母親がいなくても筆者がいればさほど心配もないだろうと思い、「F.J ちゃん大丈夫やで。ゆっくりしておいでよ。」と言った。母親は心配して F.J には言わずにこっそり帰った。F.J はしばらくしてから、母親がいなくてに気がついた。「ママがいなくて。」と不安そうな顔をしている。筆者は「ママはお家に帽子

取りに帰ってん。F.J ちゃん、ママが戻ってくるまで、うちー（筆者のこと）と一緒に待ってられるよね？」と聞いた。F.J は事情がわかって安心したようで、こっくり頷き、またシャボン玉に戻っていった。シャボン玉をしていた、自分より大きな子とも F.J は対等に関わって、母親がいない不安など微塵も見せなかった。F.J の母親が戻ってくると、「あれ、ママいてなかったんや。」と言わんばかりの余裕の表情を見せていた。

シャボン玉や砂場の道具も出していたが、この日はお絵かきの道具も出していた。小さなテーブルに裏の白いカレンダーを貼って、マーカーで絵が描けるようにしていたのだが、そこに F.J が座って母親と一緒に絵を描いていた。母親が、F.J の要望でセーラームーンのキャラクターを描いているのを筆者が見つけて、「え、上手いなあ。懐かしい。」と声をかけた。筆者の幼少時は、ほとんど全ての持ち物にセーラームーンの絵がついていたように記憶している。しかし、F.J の年齢の子どもはセーラームーンを知らないのが普通である。「F.J ちゃん、なんでセーラームーンなんか知ってるん？」と聞くと、母親が好きで、家族で USJ のセーラームーンのアトラクションに行ったことがあり、それから F.J も好きになったのだと言う。インターネットで昔のアニメも見られるため、よく家で一緒に見ているそうだ。その、母親が描いたセーラームーンのキャラクターに F.J が色を塗っていく。実際とは違う色を塗ってキャラクターのイメージを変えていた。

そこに、D.J たちがやってきた。話を聞いていると、彼らはいろいろな公園を渡り歩いているようである。お絵かきのコーナーで、ぐちゃぐちゃと落書きをして去っていった。

この日は W.V が来てくれた。筆者からのアルミ玉の LINE を見て、「そんなに簡単に作れるものなのか？」と疑問に思い、自分でもやってみたいと思ったという。「きれいにピカピカ光るところまでは時間かかりそうですけど、ある程度でよければすぐですよ。」と筆者は言いながら、アルミホイルと金槌を渡した。V.U も顔を出してくれ、公園の人の多さに驚いていた。2 人とも、「運動しないと。」と言って、公園までは自転車であって、公園の中をぐるっと 1 周散歩していた。運動不足が気になってウォーキングを始める人が増えているようで、公園全体の大人の人数が増えているように感じた。

W.V は、アルミ玉づくりに挑戦していたが、なかなかうまくいかない。アルミホイルの端がどうしてもペロンとめくれてしまうのである。筆者もそれは経験していたので、「もう 1 枚上からかぶせたら大丈夫でしたよ。」と言った。W.V はそれを何度か繰り返していたが、一向にうまくまとまらないのであった。大きくなったアルミ玉を見て W.V は「これは心がきれいな人にしかつくれないんじゃないかという気がしてきた。」と言い出す。筆者は「そ

したら W.V さんが作られへんかったら、誰も作れる人いませんよ。」と笑った。

#### 7.3.4 春休みのプレーパーク

はびきのプレーパークでは、2019 年 11 月 28 日の会議の時点で、春休みのプレーパークを 2020 年 3 月 25 日（水）～27 日（金）で予定していた。この時点の予定では小中学校は 3 月 24 日が終業式で、その次の周は大学生の新学期が始まってしまうため、この日程以外は自動的に排除されたのである。

2 月 20 日の会議では、新型コロナウイルスの影響が出始めており、春休みのプレーパークの開催の是非も議題に上がったが、見通しが立たないことから保留とした。前述の通り、3 月 12 日（木）の会議で規模を縮小して開催することに決まった。

筆者は、春休みのプレーパークにつながるように、あそぼ一よの日程を考え、3 月 23 日と 24 日にも北公園で開催することにした。実際には毎日出したものは片付けなければならないのだが、今日の遊びの続きを明日もできるという、時間の連続性をもたせたかったのである。そのため、本項では 3 月 23 日～3 月 24 日も含めて春休みのプレーパークとして記述するが、はびきのプレーパーク主催の春休みのプレーパークは 3 月 25 日～27 日（27 日は雨天のため中止し、会議に変更）であった。

春休みのプレーパークでは、シャボン玉と砂場の道具、そしてボール遊びと玉転がし、木工を出す予定にしていた。道具はいつも前日の夕方か当日の朝にスタッフで分担して運び込んでいたが、あそぼ一よをするならと、23 日に道具を運んでもらった。開催期間中は、集会所の部屋を借りて道具を入れている。

3 月 23 日（月）は、筆者が玉転がしの装置づくりを楽しんだ。ときどき子どもも入って考えていたが、ほとんど筆者一人で装置をつくり転がした。その横で、高学年の子どもたちを中心にアルミ玉づくりに励んでいた。西中公園でメダルやコインをつくっていた K.J と K.K のきょうだい、それに D.J たちのグループがふらっと現れてそこに加わっていた。

初対面の子ども同士でも、遊びの場ではいとも簡単に友だちになってしまう。それこそが遊びの場のおもしろいところだと筆者は思っている。しかし、ウイルスの感染拡大が心配されるなか、筆者が遊び場を開いていなかったら交流することなく帰っていくであろう子ども同士が関わる場面を見る度に、これでいいのだろうか複雑な思いを抱いていた。

3 月 24 日（火）は、K.J と K.K が楽しみにしていたようで、筆者よりも先に公園に着いていた。筆者は K.K に「ブランコしよー！」「鉄棒しよー！」と誘われるままに付き合

っていた。

そうしていると、F.J が母親と自転車に乗って遊びに来た。筆者はそつと K.J と K.K から離れ、F.J の方へ行った。そろそろ付き合うのに飽きていたのである。しかし、K.K はそれを見逃さなかった。「鬼ごっこしよー！」と今度は F.J と母親も巻き込む。筆者と F.J の母親は 2 人で「えー、もうおばちゃんやから走られへんわ〜。」と断っていた。そんなことで諦める K.K ではない。結局一緒に鬼ごっこをすることになった。筆者が鬼ごっこに誘われて参加したのは 10 年ぶりくらいのことである。F.J の母親と 2 人して、すぐに息が上がった。筆者が鬼になり、しばらく誰も捕まえられずにいたときに、K.J が近づいてきた。あまりにも捕まらないのは面白くないからである。筆者が K.J にタッチしようとしたそのとき、筆者は勢い余って転んでしまった。地面が草から砂地になるところで、足がついていかなかったのである。「えー！大丈夫ー！？」と F.J の母親が走ってきた。「大丈夫。あーびっくりしたー。」と筆者は起き上がった。しかし、全身砂だらけである。「ごめん、口に砂入ったからちょっと洗ってくるわ。」とトイレに行った。手を擦りむいていて、顔も打ったが、マスクをしていたのでほとんど無傷だった。もう鬼ごっこはやるまいと心に誓った。筆者が戻ると、「大丈夫？」と F.J も心配してくれた。「大丈夫よー。」と明るめの声で筆者は答えた。持ってきていた救急セットから絆創膏を出そうとすると、K.J が自分のかばんから絆創膏を取り出してきた。「私お手当上手やからしてあげる。」と優しい。大きな傷ではないので、K.J に手当を任せた。「いつも絆創膏持ってるん？」と K.J に聞くと、母親が看護師でいつでも手当てできるように持たせてくれているのだと言う。丁寧な処置をして「はい、終わり。」と K.J が言った。「ありがとう。」と筆者は礼を言う。F.J の母親が「シャボン玉でもしよっか。」と提案し、シャボン玉に移った。

そこへ、D.J たちがまたふらりと現れた。今日は D.J の身長ほどもある大きな枝を持っている。筆者は流木か何かだと思っていたが、藤棚の藤が一部朽ちたものだった。K.J は「それ何よ！危ないやん！」と D.J に怒る。しかし、D.J は知らん顔である。D.J と連れ立ってきたレオが看板キャリーを探して、カレンダーを見つけた。丸めると、すぐに剣の出来上がりである。レオはその剣で D.J に戦いを挑む。しかし、カレンダーの剣では勝ち目がない。ガムテープで補強して再戦を図っているのです。筆者は「それ、広いところでやっといでや。」と声をかけた。2 人とも、本当に楽しそうにチャンバラごっこをしている。筆者は解放されているのだなと感じた。

砂場では、ぷちパークの面々がおままごとをして遊んでいる。D.J の姉の D.K は砂場遊



びに加わって、小さい子たちと遊んでいた。K.J と K.K は看板キャリーに絵を描いている。桜のつぼみがだいぶ膨らみ、場所によっては開花している花もあった。春はすぐそこだ。

チャンバラごっこが終わったらしく、D.J と Z.J が看板キャリーに近づいてきた。K.J と K.K の絵を覗き、「変なの。」とつぶやいてその場を離れる。離れていく背中に、K.J が「そんなこと言わんといて！」と言った。すると、D.J は K.J の自転車にかけてあったビニール袋を投げた。K.J は立ち上がって「なんでそんなことするんよ！」と叫んだ。顔は怒りに満ちている。「別にい〜」と D.J がごまかすと、K.J は「その袋はな、中に幼虫入ってるんやで！命が入ってるんやで！」と言って泣き出した。D.J は「そんなん知らんし。ただの土やと思うやろ普通。」と言いながら、どこかバツが悪そうに去っていった。しばらく泣いて落ち着いてから、K.J は筆者に「なんでウチが怒ったかわかる？」と聞いてきた。「D.J の態度が腹立ったから？」と筆者が聞くと、「それもあるけど、この袋な、中に幼虫入ってるねん。砂場で見つけて、飼おうと思って入れててん。でもアイツが投げたから死んでしまったかもわからん。」と打ち明けてくれた。「そうかあ。飼おうと思っててんな。」と筆者は繰り返した。

25 日からはプレーパークの主催とあって、ぷちパークに来ている母親たちを中心に情報が回ったようで、公園に来る人の人数が一気に増えた。それでもやはり例年の半分ほどで、乳幼児親子連れがほとんど、小学生は激減していた。例年小学生だけで参加している子どもがほとんどいなかったのである。

V.U の息子で、高校を卒業して 4 月から大学生になる V.J が「暇すぎてやることがない」と友だちを連れて手伝いにきてくれた。今年は大学生がおらず、準備と片づけが大変だなと思っていたため、スタッフ一同で大歓迎した。V.J は春から建築学部に進学するとのことだった。準備をテキパキと手伝ってくれる姿を見ながら、スタッフの間では、中学生の頃からの V.J の反抗期っぷりを V.U から聞いていたので、すっかり丸くなって、と微笑んだ。

V.J たちは、玉転がしのコーナーで呼び水となる装置を作っていた。公園の傾斜も使いながら、コースを曲げたり、二股にしたりしている。そこに子どもたちも集まって、一緒に遊んでいた。V.U は仕事で 27 日しか参加できないとのことだったので、筆者はスマートフォンで V.J の写真や動画を撮影し、V.U に送った。終了後に、「なんかいいお兄ちゃんしてる！」と V.U から返信が来ていた。

玉転がしは V.J たちに任せて、筆者は砂場とシャボン玉のコーナーを中心に見ていた。

砂場の横に枝ぶりのよい桜の木があって、道行く人がときどき足を止めて開花状況を気にしている。それに気づく度に、筆者は「そろそろですね。」と声をかけた。「今年はどこも行けないから、近くの桜が楽しみですね。」と、桜の話題で交流する。ときどき、その続きで「これは子ども会ですか？」など、プレーパークに対する質問が来ることもある。「プレーパークって言って、子どもの外遊びを応援する市民活動なんです。」と説明した。このやりとりそのものは例年通りなのだが、今年は例年より会話の往復が多かった。

木工のコーナーでは、あそびのたねで使った材木の余りを出していた。子どもの人数も少ないと予想し、作品を仕上げることも、いろいろと挑戦してみる過程の方を大切にしたいと思い、あえて不揃いの状態にしていた。これまでは Y.X が木工コーナーを段取りしてくれていて、きれいに揃えられ、ヤスリがけもされた材が並んでいたのだが、Y.X がスタッフから抜けて、当日覗きにきてくれる程度になってからは、木工コーナーの準備に力を入れる人がいなかったのである。

しかし、Y.X といつも当日手伝いに来てくれる Z.Y は、当日覗きに来て、木工コーナーの適当さに愕然としていた。少しずつ長さの違う板材の長さを揃え、子どもの要望に答え、半日で疲れ果てていた。「これではあかんで。子どもには無理や。」と筆者も Z.Y に言われた。作品を仕上げることを念頭に置くと、その通りである。子どもが自分ではできないことを「やって。」と Y.X と Z.Y に頼み、2 人ともそれに丁寧に応えてあげるため、事前の準備をきちんとしておかないと、当日頼まれる数が増えて大変なのである。

「できないのも経験のうち、それでいいと思いますよ。」とこれまで何度も言ってきたが、2 人は「せっかくだから、いいものを作らせてあげたい」とサービス精神旺盛になる。Y.X は「明日、家から材木持ってくるわ。」と言って帰っていった。

「やっぱり我慢ならなかったか。」と終了後のスタッフの振り返りで話した。こうなることは、皆どこかで予想していながら、それでも余りの端材を出したのだ。2 人の言いたいこともよくわかっている。「明日は Y.X さんのしたいようにしてもらおう。」と話して解散した。

26 日も V.J が別の友だちを連れて手伝いに来てくれた。もう、玉転がしのコーナーは彼らにお任せである。この日は別の校区から祖母と一緒に来ていた小学生が「鹿威しみたいにしてみたい。」という斬新なアイデアを出し、悪戦苦闘しながら最後には成功させていた。筆者は途中経過も成功シーンも見ていなかったもので、後から「見たかったわあ。」と言うと、「動画撮ったんで送みましょうか？」と嬉しいことを言ってくれる。近くの iPhone 同士

でデータの送受信ができる **AirDrop** という機能を使ってすぐに筆者のスマートフォンに送ってくれた。それを見ていた他のスタッフたちは、「え、それ何？そんな機能あるん？」と興味津々である。筆者がスタッフの **LINE** グループに転送して、全員が動画を見れるようにすると、「すごい時代やなあ。」と盛り上がっていた。大学生世代には「当たり前」のことも、少し上の世代には新鮮に映る。かつてなら、「見たかったわあ」「残念やったなあ」で終わるものが、時間を超えて即座に共有できるのである。たしかに時代は変わったのかもしれない。

## 7.4 4 月

4 月 7 日に大阪府を含めた 7 都府県に緊急事態宣言が発表された。これにより、羽曳野市では、幼稚園と小中学校の休校・休園が延長され、4 月 16 日に緊急事態宣言が全国に拡大されたことを受けて、保育園と学童保育が特別保育の体制となった。幼稚園と小中学校は、規模を縮小した形で入学式・入園式が行われたところが多かったが、他の学年の子どもたちは 3 月の休校から、進級した実感のないまま 4 月を迎えることとなった。

あそぼ一よの活動も、継続するか中止するかを選択を迫られることとなった。外出自粛要請がこれまでより強くなり、子どもが遊んでいると学校に通報されることがあるという話も聞くようになっていた。各地の冒険遊び場からも休園や開催中止の知らせが入るようになっていた。

まず、北公園での開催は、野球をしている子どもたちの邪魔をしているだけになってしまっているため、終了することとした。

峰塚公園と西中公園での開催は、小さいながら続けてみることにした。公園に出てきた子どもが少しでもほっとできる時間を過ごせたらとの思いからである。

ただし、

- ・家族や、普段から関わりのある人同士以外の人の接触を避ける。
- ・手を洗う。逆に、汚れる遊びの道具を出して、手を洗ってもらう。玉転がしはやめる。
- ・怪我をさせないように気をつける。木工は出さない。普段以上に病院搬送をするような怪我の可能性のあるものを避ける。（災害時の遊び場づくりに通じる。）

以上 3 点に気をつけた。

緊急事態宣言下では、公園に遊びに来る人の数が減ったため、いつもより、じっくりゆったりとした時間を過ごすことができた。また、自然（桜、たんぽぽ、シロツメクサなど）

を感じる時間が多くなった。そこに目を向ける人が増えていた。

家にいても遊べるようにと思い、4月1日から、「おうちでできるあそびのレシピ」を紙媒体で現場に出し、Instagramに投稿して誰でも見られるようにした。（後日 Google フォトにアップしてまとめて閲覧できるようにした。）

はびきのプレーパークとしても、スタッフ同士も LINE 上で会議を行い、会うのをなるべく減らすようにした。4月20日から、西中公園のプレーパーク倉庫の1つを毎日午後に開けておいて、中のものを自由に使えるようにした。毎週火曜日の午前中にぷちパークを続けてきていたことで、どうしてもそこに人が集中してしまうため、分散させようとしての試みである。ぷちパークに来ている親には、鍵の開け方を伝えてあるので「いつでも出して使ってね。」と連絡した。倉庫を開けていると、中のものを使って遊んだ形跡があった。

#### 7.4.1 火曜日の西中公園

火曜日の西中公園では、参加する子どもが公園のごく近くの子だけに限られてきた。3月からの続きで、絵の具を出したいという子どもが多かった。

K.J が妹の K.K と些細なことで喧嘩をして爆発した。ずっと「家で頑張ってお姉ちゃんしてるんやな」と思っていたので、筆者は「ようやく来たか」と思い、K.J をギュッとハグした。距離を保ったまま、なにか言葉をかけても、K.J には足りないと思ったからである。しばらく泣いて、K.J はまた遊び始めた。

この時期は、砂場のおもちゃをシャボン玉用の洗剤で洗うなど、メンテナンス的な遊びをよくした。

また、人の少ない公園を探す親子2組が西中公園にやってきた。1組目は、喉に障害のある M.K を含む3人きょうだいを連れた母親で、家から一番近い公園は人が多くてとても遊ばせられないとのことだった。M.K にはどういったことに気をつければいいのか、母親に聞いた上で一緒にシャボン玉をして遊んだ。3人ともしばらくシャボン玉に夢中になって遊んでいたが、M.K が夢中になりすぎて服を濡らしてしまったため、母親は M.K と弟の M.L を連れて帰った。M.K の姉の M.J はまだ遊びたいと言って、一人残った。

M.J も遊びきって帰っていくと、ちょうど入れ違いで三輪車に乗ったミナトとその父親がやってきた。以前にも見かけたことがあったので、筆者が「こんにちは。」と声をかけると、父親があまり近づいてほしくなさそうな顔をした。筆者は少し距離を保ったまま、世間話から入ると、父親は「あんまり人がいない公園を探していて、どこかありますか？」

と筆者に尋ねてきた。話を聞いていると、早朝や暗くなる直前に外に出て遊んでいるということだった。

#### 7.4.2 木曜日の峰塚公園

木曜日の峰塚公園では、峰塚公園が校区に含まれる白鳥小学校の子が中心になってきた。2年生の泥団子博士 A.M は、「保育園ではずっと泥団子をつくっていたけれど、小学校では作れないから久しぶり」と言って目を輝かせて泥団子を作っていた。5年生の兄と毎週峰塚公園に遊びに来ていて、筆者に「また来週！」と合言葉のように言って帰っていく。

遠くから子ども3人連れて20分かけて歩いてくる父親がいた。下の子が生まれたのでたまたま育休を取っていたらこの事態で、毎日子どもとどう過ごそうかと思っているとのことだった。砂場のピラミッドに四方からトンネルを掘る子どもたちに「完全に密やん。」とツッコミを入れていた。

### 7.5 5月

5月になると、急に気温が上がり、熱中症の心配を始めるようになった。外出自粛が続いて暑さに慣れていないため、例年以上に熱中症のリスクが上がっていた。さらに、外でもマスクをつけている人がほとんどで、周りの人が熱中症の初期症状に気づけないというリスクもあった。暑さのせいもあってか、公園で祖父母と孫の組み合わせをほとんど見なくなった。

当初の予定では、大型連休明けの5月7日に学校再開の予定だったが、緊急事態宣言が延長されたことを受けて、学校再開はさらに延びることとなった。緊急事態宣言は継続されていたが、大阪府は独自のモデルに基づいて5月14日に休業要請が解除されることとなった。これを受けて、羽曳野市の小中学校では5月14日から1クラスを1/2か1/3に分けて、少しずつ学校生活に慣らすための登校が始まった。

給食はなく午前中のみ登校であったが、学校が再開されると同時に、3月上旬と同じように、公園は子どもで溢れかえった。学校で友だちに会い、遊ぶ約束ができるようになったことと、まだ習い事は本格的に再開していないことがその要因と思われる。

一方で、感染への不安から、学校へ行くことはおろか、家から出ることもできない子どももいるという話も耳にした。

筆者は、休業要請の解除に伴い急に社会全体が動き出し、止まっていた時間を取り戻そ

うと焦っているように感じた。特に車の運転が荒くなったように感じ、西中公園では目の前の道路に子どもが飛び出すことがあるため、ヒヤッとする瞬間が何度かあった。

### 7.5.1 火曜日の西中公園

西中公園では、ごく近所の子どもとぷちパークの OB・OG ばかりだった。皆、遊び慣れているのでわざわざシャボン玉の用意などをしなくても勝手に遊んでいた。

5 月 5 日は筆者がこいのぼりをつくりたくて、ぷちパークの終わりがけから参加した。既に T.S を中心にこいのぼりづくりをしていて、3 歳の H.J が大きな分厚い紙に毛糸を貼っていた。筆者も別の紙にカレンダーで鱗を作って貼っていく。するとそれを見ていた A.J が筆者の真似をしてカレンダーを切り始める。しかし、A.J の仕事は丁寧で、カレンダーの写真の部分を、色を選んで切っては貼っていくのである。筆者が T.S とこいのぼりを飾る算段をしていると、A.J の弟の A.K もやってきて、H.J のこいのぼりを飾る手伝いをしてくれた。筆者はテレビでしか見たことのない、川の上にかけられたこいのぼりを想像して、木と藤棚の間にロープを張って、そこにこいのぼりを吊るしてみたが、さすがに土台の紙が重すぎて簡単には泳いでくれなかった。

H.J のこいのぼりがかかったところで、ちょうどお昼の時間になった。ぷちパークの面々は、片付けて帰る準備を始めている。しかし、A.J のこいのぼりはまだできそうもない。A.J のこいのぼり周辺だけ残して、皆帰っていった。筆者も A.J の隣で、自分のこいのぼりの続きに取り掛かった。まだほとんどできていなかったのである。筆者は A.J が使った残りのカレンダーの数字の部分を切っては貼り、おかしい形の鱗をたくさんつけてこいのぼりを完成させた。ちょうど筆者と A.J は同じ頃にこいのぼりを完成させ、H.J のこいのぼりの隣に吊るした。完成を見届けて満足した A.J は、A.K を連れて家に帰った。

5 月 12 日は、K.J と K.K、L.J の 3 人が遊びに来た。筆者が公園の地面に木の棒で絵を描くと、真似して子どもたちも描き始める。公園全体をキャンバスにしたところで、筆者はチョークが残っていなかったかと思い、倉庫を見に行った。以前、廃校になる学校から赤いチョークをたくさんもらっていたのだが、もう残っていなかった。

そこで、5 月 15 日に所用で出かけたついでに 100 円ショップに行き、チョークを購入した。同じ店で A4 サイズのマグネットシートが売ってあるのを見つけて、これとホワイトボードマーカーも購入した。倉庫に貼っておいて、いつでも落書きができる伝言板のようなものがつくれないかと思ったからである。このアイデアは、5 月 11 日の関西の冒険遊

び場の関係者とのオンラインでの語らいのなかでミナミに教えてもらったものである。小さな黒板のようなものが置けたらいいなと思っていたのだが、マグネットシートだと倉庫にそのまま貼り付けられるのがいいと思い、これを選んだ。

チョークが好評なのはさることながら、マグネットシートの伝言板は大当たりだった。8月現在に至るまで、子どもが描いては消して、落書きを繰り返している。子どもが遊んだ跡がいつも残っている公園になったのである。

### 7.5.2 木曜日の峰塚公園

峰塚公園では、小学生の孫4人連れた祖母が毎週来ていた。筆者は熱中症対策をどうしたらいいか頭を悩ませているにも関わらず、この5人は運動会をしていた。中学校との法面部分の木陰を休憩スペースに、こまめな水分補給をしている。

他に来る親子連れも、テント持ってくる母親が多かった。

公園の雑草が多いので、通ったところに道ができる。シロツメクサ・ハルジオンなどが摘み放題で、筆者は毎週生けてベンチに飾った。

いくら暑くても砂場で少し穴を掘っておくと、掘る子がいる。少し涼しくなる16時半ぐらいに人が増えてくる。毎週来る泥団子博士が17時半に帰るので、それに合わせて片付けるようになった。毎週来る泥団子博士のために公園にいるような気分になっていく。その泥団子博士が、5月19日はなかなか来なかった。今日はもう来ないかなと思っていたら、17時すぎてから来て「来るの忘れてた、ごめん」と筆者に謝った。筆者に謝られる筋合いはないのだが、「また来週」と言葉を交わした以上は、守らなければと思っていたようである。「もう暑くなってきたから、5月いっぱいでおしまいにするね。」と筆者は彼に伝えた。翌週26日は雨のため中止になり、泥団子博士と会ったのはこれが最後だった。

## 7.6 6月

6月に入ると、小中学校ではクラスを半分に分けて、午前か午後のどちらかに登校する分散登校が始まった。6月15日からは概ね通常通りの登校に戻っていった。公共施設も順次利用が再開され、習い事なども概ね再開された。

あそぼーよは、峰塚公園の方は水がたくさん使えず、熱中症対策ができないため、活動を終了し、西中公園は筆者の都合で水曜日に変更して継続することにした。

5月13日にT.Sを通じて、地域のミニコミ紙「ふれあい新聞」に親子向けのメッセージ

を寄稿してもらえないかと打診があった。はびきのプレーパークスタッフの意見も聞いて6月3日に掲載されたのが、図7である。

### 子どももおとなも ぼちぼち、いこう

#### はびきのプレーパーク うちやまはるかさん寄稿

新型コロナウイルスの影響で、いろんなことが普段通りにはいかない日々ですね。生活リズムを崩さないように！手洗いの徹底！人との距離を保て！……と、いろいろ要求されることが多く、しかも状況も日々変わっていつて、家族がだいたい家にいて、自分のペースを保つことが難しく、心身疲れ果てている人も多いのではないのでしょうか。

感染拡大のピークはひとまず過ぎたよう

で、日常が戻ってきた感もあり、またリズムをつくりなおさない」と緊張しすぎていませんか？急激な変化にどんな対応できる人もいれば、そうでない人もいます。子どももおとなも、人はいろいろ。変化に対応しにくい人は、大切なことを見失わない人だと思っています。

仕事や学校、家庭：知らず知らずのうちに求められることの多い日々。ちよっと一息空を眺めてみませんか？雨音に耳を澄ま

#### はびきのプレーパーク

「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーに活動する市民団体。汚れる遊びや危ない遊びも子どもの成長に必要な経験と捉えて見守ってきた。現在は週1回の親子の遊び場「ぶちパーク」を羽曳が丘西中公園で、春休みと夏休みに数日間、羽曳が丘北公園で開催をしている。この自粛中は、おうちでできるあそびのレシピをブログで紹介。

#### はびきのプレーパーク

[検索](#)

すのもおすすすめです。季節は日々夏に近づいています。うまくいかならないことは妖怪とコロナのせいにしちゃっていきましよう。

図 7-7 ふれあい新聞寄稿記事（ふれあい新聞 2020 年 6 月 3 日号）

6月3日はA.JとA.Kきょうだいと、公園の溝の泥かきをした。筆者がしているのを見て、2人も加わった形である。ひたすら泥をバケツに入れながら、A.JとA.Kはこれを「正しい遊び」「役に立つ遊び」だと表現した。

学校や習い事が再開するにつれて、子どもがどんどん日常に戻っていった。いや、戻されていったと言った方が正確かもしれない。6月前半の分散登校の時期はあそぼーよに参加する子どもがいたが、6月後半になるとほとんど誰も来なくなっていった。

6月後半からは、ひたすら公園整備（ゴミ拾い、草むしり、溝の泥かき）をする日々だった。犬の散歩の人たちが「あら、草むしり？偉いねえ。」などと声をかけてくる。子どもより、犬の散歩の人とよく話した。

夕方パークをしていた頃は、水曜日は「遊ぶ日」だったのだが、習い事が入ってる子どもが多いようだった。子どもの忙しさが加速しているように感じた。



誰も来ない日が続いたが、「ゆっくりでもいいよ、大丈夫。見守ってるよ。」とメッセージを残したくて、意地で続けた。

## 7.7 7月

7月に入るととにかく外は暑くなった。公園に日陰をつくる方法を考えた。

あそぼーよは水曜日では誰も来ないので、倉庫の伝言板の書き込みを見て、木曜日にすることにした。しかし、相変わらず子どもはほとんど来ない。O.J が習い事のあとに来て、幼児と遊んでいく。ガキ大将みたいだなと筆者は感じていた。

子どもの忙しさに抗う術が見当たらず、場を開く限界を感じたため、あそぼーよは7月末で終了することにした。

はびきのプレーパークとしては、7月8日に対面での会議を再開し、1回目は「おしゃべりの日」として、それぞれの家庭の状況などを話した。2回目の7月15日は夏休みのプレーパークについて話した。休校が長らく続いた影響で、夏休みがとても短いことがわかっていたので、夏休み期間中に夏休みのプレーパークを実施することはほとんど不可能に近かった。「今年は開催しないということでもいいよね？」と確認するような会議であった。ここで、あそぼーよについても報告し、さまざまな援助の礼を述べた。

## 参考文献

### 日本語文献

- IPA 日本支部・海外情報室翻訳・編集（2011）『IPA 子どもの遊ぶ権利に関する世界専門家会議報告書（日本語版）』、有文社。
- 阿部彩（2008）『子どもの貧困-日本の不公平を考える-』岩波新書。
- 天野秀昭（2011）『よみがえる子どもの輝く笑顔-遊びには自分を育て、癒やす力がある-』すばる舎。
- 大村璋子（2000）『“自分の責任で自由に遊ぶ” 遊び場づくりハンドブック』ぎょうせい。
- 大村璋子編著（2009）『遊びの力-遊びの環境づくり 30 年の歩みとこれから』萌文社。
- 小笠原浩方（2006）『プレイワーク入門-遊びの専門家のためのハンドブック-』新曜社。
- 笠間浩幸（2001）『〈砂場〉と子ども』東洋館出版社。
- 柏木恵子（2001）『子どもという価値-少子化時代の女性の心理-』中公新書。
- 門脇厚司（1999）『子どもの社会力』岩波新書。
- 草郷孝好（2007）「アクション・リサーチ」小泉潤二・清水宏吉編『実践的研究のすすめ-人間科学のリアリティ-』251-256、有斐閣。
- 国土交通省（2015）『都市公園における遊具の安全確保に関する指針（改訂第 2 版）』。
- 国連子どもの権利委員会（2010）『児童の権利に関する条約総括所見：日本』。
- 子どもの遊びと街研究会編（1999）『三世代遊び場図鑑-街が僕らの遊び場だ！-』風土社。
- 仙田満（2009）『こどものあそび環境』鹿島出版会。
- 高橋博久（2014）「UNCRC-General Comment No.17 へのアプローチ」『地域社会デザイン研究』(2)、29-37。
- 田中治彦（1991）『学校外教育論〈補訂版〉』学陽書房。
- 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会発行（2011）『第 5 回冒険遊び場づくり全国研究集会報告書』。
- 中島義道（2009）「I・遊びとはなにか 遊びと哲学」『こころの科学 そだちの科学』12、8-13。
- 中野ツヤ（1947）「緑蔭子供会」『学校と社会』2（9）。
- 中村和彦（2004）『子どものからだが危ない！-今日からできる からだづくり-』日本標準。
- 西村仁志編（2014）『ソーシャル・イノベーションが拓く世界-身近な社会問題解決のためのトピックス 30-』法律文化社。
- 羽根木プレーパークの会編（1987）『冒険遊び場がやってきた！-羽根木プレーパークの記録-』

晶文社。

宮本常一（1969）「日本の子供たち」『宮本常一著作集』8、未来社。

## 外国語文献

Aries, P. (1960) *Enfant et la Vie familiale sous l'Ancien Régime*, Seuil. (=1980、杉山光信・杉山恵美子訳『〈子供〉の誕生：アンシャン・レジーム期の子供と家族生活』みすず書房。)

Allen, M (1968) *Planning for Play*, Thames & Hudson. (=2009、大村虔一・大村璋子訳『都市の遊び場 [新装版]』鹿島出版会。)

Benjamin, J. (1974) *Grounds for Play: An Extension of In Search of Adventure*, National Council of Social Service. (=2011、嶋村仁志訳『グラウンド・フォー・プレイーイギリス冒険遊び場事始め-』鹿島出版会。)

Caillois, R. (1967) *Les Jeux et les Hommes*, Gallimard. (=1990、多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社学術文庫。)

Casey, T. (2013) Respect, Protect and Fulfill Children's Right to Play; A Brief Introduction to Using the General Comment on Article 31. PLAYRIGHT, 13-5・37-8.

Committee on the Rights of the Child, General comment No. 17 (2013) *On The Right of The Child to Rest, Leisure, Play, Recreational Activities, Cultural Life and The Arts (Art. 31)\**, 2013 (下記 URL から閲覧可。2020 年 9 月 15 日確認。

[http://tbinternet.ohchr.org/\\_layouts/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CR C%2fC%2fGC%2f17&Lang=en](http://tbinternet.ohchr.org/_layouts/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CR C%2fC%2fGC%2f17&Lang=en) )

Else, P. and Sturrock, G. (1988) "The Playground as therapeutic space: Playwork as Healing", in *Play in a Changing Society: Research, Design, Application*, the Proceeding of the IPA/USA Triennial National Conference Longmont, CO:IPA

Hart, R. A (1997) *Children's Participation: The theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care*, Routledge. (=2000、IPA 日本支部・木下勇・田中治彦訳、南博文監修『子どもの参画-コミュニティづくりと身近な環境ケアへの参画のための理論と実際-』萌文社。)

Hocker, P (2011) *When London Played*, London Play. (=2013、嶋村仁志訳『まちじゅうであそぼう！WHEN LONDON PLAYED (日本語版)』TOKYO PLAY。)

Huizinga, J (1938) *Homo Ludens*, Random House. (=1973、高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』

中公文庫。)

International Play Association (2011) A Brief History of IPA. *PlayRights Magazine* Special 50<sup>th</sup> Anniversary Edition, 6-50.

Play Wales & Hughes, B (2001) *The First Claim... : a Framework for Playwork Quality Assessment*, Play Wales. (=2009、嶋村仁志訳『プレイワーク-子どもの遊びに関わる大人の自己評価-』学文社。)

## 参考 URL

1. 同志社大学大学院総合政策科学研究科 (2020)「同志社大学大学院総合政策科学研究科」同志社大学大学院総合政策科学研究科ホームページ (2020 年 9 月 10 日取得、<https://sosei.doshisha.ac.jp/>)。
2. スポーツ庁 (2019)「令和元年度全国体力・運動能力、運動習慣等調査結果」スポーツ庁ホームページ (2020 年 8 月 2 日取得、[https://www.mext.go.jp/sports/b\\_menu/toukei/kodomo/zencyo/1411922\\_00001.html](https://www.mext.go.jp/sports/b_menu/toukei/kodomo/zencyo/1411922_00001.html))。
3. ロコモチャレンジ！推進協議会 (2020)「ロコモを知ろう」ロコモチャレンジ！推進協議会ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://locomo-joa.jp/>)。
4. NHK (2014)「子どもの体に異変あり～広がる“ロコモティブシンドローム” 予備軍～」NHK クローズアップ現代ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://www.nhk.or.jp/gendai/articles/3489/index.html>)。
5. IPA-World (2020) IPA-World ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://ipaworld.org/>)。
6. IPA 日本支部 (2020) IPA 日本支部ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://www.ipajapan.org/>)。
7. IPA-World (2020)「IPA Declaration of the Child's Right to Play」IPA-World ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://ipaworld.org/childs-right-to-play/the-childs-right-to-play/>)。
8. 外務省 (2020)「児童の権利に関する条約」外務省ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/jido/index.html>)。
9. 日本ユニセフ協会 (2020)「子どもの権利条約 締約国」日本ユニセフ協会ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、[https://www.unicef.or.jp/about\\_unicef/about\\_rig\\_list.html](https://www.unicef.or.jp/about_unicef/about_rig_list.html))。
10. 東京都 (2020)「都民の城 (仮称) 改修基本計画の策定について」(2020 年 9 月 15 日取

- 得、<https://www.metro.tokyo.lg.jp/tosei/hodohappyo/press/2020/02/17/05.html>)。
11. IPA-World (2020) APC Research Project (2020 年 9 月 15 日取得、  
<https://ipaworld.org/what-we-do/access-to-play-in-crisis/apc-research-project/>)。
  12. IPA-World (2020) For Parents and Carers: Play in Crisis (2020 年 9 月 15 日取得、  
<https://ipaworld.org/resources/for-parents-and-carers-play-in-crisis/>)。
  13. IPA 日本支部 (2020) IPA 危機的状況における遊び 子どものくらしに関わる人のためのガイド (2020 年 9 月 15 日取得、<https://www.ipajapan.org/playincrisis>)。
  14. NPO 法人子育て環境を考える虹の会 (2020) 「たんぽぽサロン」 NPO 法人子育て環境を考える虹の会ホームページ (2020 年 8 月 3 日取得、  
<http://kosodate-nijinokai.org/tanpoposalon>)。
  15. 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 (2016) 「第 7 回冒険遊び場づくり活動団体実態調査」 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会ホームページ (2020 年 8 月 2 日取得、<https://bouken-asobiba.org/know/>)。
  16. 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 (2003) 「冒険遊び場づくりの歴史」 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会ホームページ (2020 年 8 月 2 日取得、  
<https://bouken-asobiba.org/know/worldhistory.html>)。
  17. 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 (2003) 「私たちが目指す冒険遊び場づくり」 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会ホームページ (2020 年 8 月 2 日取得、  
<https://bouken-asobiba.org/make/goal.html>)。
  18. 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 (2015) 「冒険遊び場プレイワーカー資格認定制度研究会 答申を公表」 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会ホームページ (2020 年 8 月 2 日取得、<https://bouken-asobiba.org/news/detail-474.html>)。
  19. NPO 法人日本ホスピタル・プレイ協会 (2020) 日本ホスピタル・プレイ協会ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://hps-japan.net/>)。
  20. 羽曳野市 (2020) 「人口と世帯数 (毎月更新)」 羽曳野市ホームページ (2020 年 8 月 11 日取得、[https://www.city.habikino.lg.jp/soshiki/soumu/soumu/jinko/jn\\_setail.html](https://www.city.habikino.lg.jp/soshiki/soumu/soumu/jinko/jn_setail.html))。
  21. 羽曳野市 (2020) 「はびきのこども夢プラン策定 (令和 2 年～令和 6 年)」 羽曳野市ホームページ (2020 年 8 月 11 日取得、  
[https://www.city.habikino.lg.jp/soshiki/shichou/kodomomirai/kodomo/yume\\_plan/10392.html](https://www.city.habikino.lg.jp/soshiki/shichou/kodomomirai/kodomo/yume_plan/10392.html))。

22. 羽曳野市（2020）「公園について」羽曳野市ホームページ（2020年8月11日取得、  
[https://www.city.habikino.lg.jp/soshiki/doboku/dourokouen/midori\\_suishin/oshirase/1120.html](https://www.city.habikino.lg.jp/soshiki/doboku/dourokouen/midori_suishin/oshirase/1120.html)）。
23. 大和ハウスグループ（2020）「羽曳野ネオポリスと住宅サービスプラン」ダイワハウスグループホームページ（2020年8月11日取得、  
[https://www.daiwahouse.com/about/history/detail/1962\\_habikinonp.html](https://www.daiwahouse.com/about/history/detail/1962_habikinonp.html)）。
24. 羽曳野市（2020）羽曳が丘小学校ホームページ（2020年9月15日取得、  
<http://www.city.habikino.lg.jp/es/habiki-s/>）。
25. 特定非営利活動法人羽曳が丘 E&L（2020）「特定非営利活動法人羽曳が丘 E&L」特定非営利活動法人羽曳が丘 E&L ホームページ（2020年8月11日取得、  
<http://www.habikigaoka.jp/E&L/>）。
26. はびきのプレーパーク（2020）はびきのプレーパークブログ（2020年9月15日取得、  
<http://habikino-play-park.blogspot.com/>）。
27. 学童保育ぼちぼち（2020）学童保育施設ぼちぼちホームページ（2020年9月15日取得、  
<http://bochibochi391.web.fc2.com/index.htm>）。
28. フィールドミュージアムトーク史遊会（2020）「フィールドミュージアムトーク史遊会」フィールドミュージアムトーク史遊会 Facebook ページ（2020年8月11日取得、  
<https://www.facebook.com/FieldMuseumTalk/>）。
29. 羽曳野市（2020）「峰塚公園について」羽曳野市ホームページ（2020年8月11日取得、  
<https://www.city.habikino.lg.jp/soshiki/doboku/dourokouen/dourokouen/6933.html>）。
30. Uchiyama Haruka（2020）Google フォト あそびのレシピ（2020年9月15日取得、  
<https://photos.app.goo.gl/GR6TZETGQ44Nawd9A>）。
31. プレーパークせたがや（2020）「羽根木プレーパーク」プレーパークせたがやホームページ（2020年9月15日取得、<https://playpark.jp/hanegi>）。
32. NPO 法人 野沢 3 丁目遊び場づくりの会（2020）のざわテットーひろばホームページ（2020年9月15日取得、<http://tettohiroba.lolipop.jp/top/>）。
33. プレーパークせたがや（2020）プレーパークせたがやホームページ（2020年9月15日取得、<https://playpark.jp>）。
34. NPO 法人ゆめ・まち・ねっと（2020）NPO 法人ゆめ・まち・ねっとホームページ（2020年9月15日取得、<http://yumemachinet.web.fc2.com/>）。

35. にしなりジャガピーパーク (2020) にしなりジャガピーパークホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://nishinari.kyoiku-shinko.jp/wordpress/>)。
36. TOKYO PLAY (2020) 「あそべるまちをつくろう！イギリススタディーツアー」 TOKYO PLAY ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://tokyoplay.jp/learn/studytour/>)。
37. まちまるしえ実行委員会 (2020) まちまるしえホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://machimarche.jimdofree.com/>)。
38. 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会 (2020) 「【お知らせ】ドイツ派遣事業の報告会を開催します」 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会ホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://bouken-asobiba.org/news/detail-668.html>)。
39. LIC はびきの (2020) LIC はびきのホームページ (2020 年 9 月 15 日取得、<https://www.lic-habikino.jp/>)。