

～遊び場を創る～

# 3 大いに遊べ!子どもたち



天野 秀昭  
AMANO Hideaki

NPO法人プレーパークせたがや 理事  
NPO法人日本冒険遊び場づくり協会 副代表

自分の「やってみたい」ことができる「冒険遊び場」。ここではスコップで穴を掘り、火をおこすこともできる。その先駆けとなる東京都世田谷区のプレーパークで、プレーリーダーとして遊び場を見守り続けて感じる、本当の「遊び」とは何か。

## 「冒険遊び場」の誕生

禁止や約束事を書いた看板を極力排し、「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーに掲げ、子どもが「やってみたい」と思うことがその子自身の力で実現できるように努めてきた遊び場、それが「冒険遊び場」だ。日本で初めて世田谷の地に常設された冒険遊び場である「羽根木プレーパーク」は、2009年の今年、丁度30歳を迎える。現在では他に「世田谷」「駒沢はらっぱ」「烏山」のプレーパークがあり、地域住民による世話人とプレーリーダーで運営されている。

火、水、土などの自然を遊びの素材とし、子どもは自分でかまどを組み、火をおこし、ベッコウ飴を作っておやつ代わりに食べたり、釘を焼いて叩いてナイフを作ったりしている。スコップで穴を掘り、川を流し、ダムを作り、決壊させる。木に登り、木の上に小屋を掛け、木と木の間にロープを張ってそれを渡る。のこぎりやナイフなどの工具も自由に使えるので、弓矢や竹とんぼなどの工作をし、中にはヒミツ基地を作る子もいる。ベーゴマや釘刺しを幼児が小中学生に混ざってやっている光景は日常だが、そこは現代っ子なので、中には携帯ゲーム機を持ち込む子もいる。みんなで鬼ごっこをすることもできるけれど、ただボーっとしている子もいる。冒険遊び場では、こうした思い思いに遊ぶ子どもの姿が随所で見られる。

羽根木プレーパークが生まれた1979年は国際児童年。冒険遊び場はその記念事業として、場所と運営資金は行政が担い、運営は住民が担うといった、

当時は例を見ない官民協働の運営方式で始まった。この年、国連から『子どもの権利宣言』が発せられ、向こう10年の間に子どもの育つ環境の検証とその改善のための計画づくりが各国に求められた。更にそのまとめの年である1989年、国連は『子どもの権利条約』を採択し、それを批准した国には、国際条約上の約束事項として子どもの権利を保障する環境整備を、法体系も含め、進めることを義務付けた。日本は1994年に批准したが、この条約に基づく課題へ



写真1 以前中学生が作った小屋を蹴落とし、小学生が作ったツリーハウス。高さ4mの位置にある



写真2 水かけは真夏にとどまらず、気分が乗れば真冬でも始まる。いつも最後は泥のかけ合いとなる



写真3 火は遊びを広げる上で欠かせない。冬場はこの周りに老若男女のコミュニティが自然に生まれる

の取り組みは積極的にはなされておらず、かえって問題が深刻化している状況すら見受けられる。

子どもの遊ぶ権利は『子どもの権利条約』第31条に謳われている。しかし遊ぶ権利は、実は採択前年の1988年の草案では全く触れられていなかった。この草案の検討を依頼されたIPA(子どもの遊ぶ権利のための国際協会:ユニセフやユネスコの諮問的位置を持つ国際団体)が権利条約の起草委員会に「遊ぶ権利に関する条項」の必要性をアピールし、そして盛り込まれたという経緯がある。IPAの日本支部もこの件については重大な問題と捉え、僕などは大いに憤り、条文の一つとしてではなく前文に盛り込むべきだと主張した記憶がある。そのくらい子どもにとって「遊び」は、その「魂」の成長にとって欠かせないことだと僕は当時から確信していた。そして30年を経て、僕のこの確信はますます強固なものとなっている。

## 「やってみたい」が遊びの本質

そもそも「遊びとは何か」。哲学的とも思える問いだが、実は全ての人がこの問いの答えを既に実感として持っていると思われる。

「鬼ごっこは遊びだと思いますか」。こう問われたら、皆さんならどう答えるだろうか。恐らくほとんどの人が「思う」と答えるのではないだろうか。僕にしても、素直に考えればそう答えると思う。実はこの問いには次の問いがあり、本当の問題はそちらにある。——「その子は、今は鬼ごっこをしたくありません。一人でいたい気分だし、本を読んだり絵を描いたり、静かにしたいのです。でも、こう言われます。『ダメダメ、みんなですることに意味があるのだから今から30分鬼ごっこをしなさい』。この時にする鬼ごっこは、この子にとって遊びだと思いますか」

か——こう聞かれた時、「思う」と答える人は一体どのくらいいるだろう。恐らく、そう答える人はほとんどいなくなるのではないだろうか。実際、僕は講演のたび、全国の人にこの問いを発してきた。聞いた数は数千人に上るのではないかと思われるが、後者の問いに「思う」と答えた人は今までにわずか6人しかいない。その6人にしても理由を聞くと「やっているうちに楽しくなるかも知れない」というのが答えて、僕が「全ての人々が『遊びとは何か』の答えを知っている」と言う根拠は、まさにここにある。

本人にとってそれが遊びといえるかどうか、それは本人が「やってみたい」と感じたかどうにかかっている。遊びとは、例えば鬼ごっこのような形(遊び方)にではなく、その本質は、実は「やってみたい」という本人の内から湧き出す「動機」にこそあるのだ。

本人が「やってみたい」と思うこと、それが遊びだ。その人が何を「やってみたい」と思うかは、その人以外にはわからない。いや、本人にだってわからないことだってある。ある時ふと目に付いたこと、今まで気にも留めなかったことに急に興味を持つことだってある。初めて知る世界であれば不思議でもないが、既に知っていたことでさえ、「おもしろそう」「やってみたい」、その人がそう感じた時、初めてそれがその人にとって遊びとなっていく。

## プレーパークに遊びにきた男子

友達に連れられて、初めてプレーパークに遊びにきた中学2年生の男子の子がいた。小学生が焚き火をしていたり、年齢が全く違う子どもたちがみんなと一緒に遊んでいたりと、恐らくその子がそれまでには見たことがない光景に戸惑ったのか、しばらく入りづらそうにしていた。

「ちょっと一緒に机運ぶの手伝ってくれる?」。そう

声をかけて、手伝ってもらった。翌日もやってきた彼は、焚き火をジーンと見つめ、ぶらぶら歩き、そしてぶつぶつ言い出した。「あー、つまんねー。ひまだー」。そして、僕にこう苦情を寄せた。「ねー、なんかおもしろいことねーの?」。「えー、みんなおもしろそうに遊んでるじゃん。一緒にやってみたら?」。「あんなの何がおもしろーんだよ。つまんねーよ。あー、ひまだー」。

まるで動物園の熊のように行ったりきたりを繰り返して、そうぼやきながらたっぷり2時間プレーパークで過ごした彼は、翌日にまた来ては同じ言動を繰り返していた。そのたび受ける苦情に、僕は「みんなが遊んでいる姿を見てもおもしろそうと思わないんだよ。うーん、お前がおもしろがりそうことは俺には分からんなー。悪いな、俺は毎日おもしろいからさ」。そう言っていつも手伝いだけさせて、後は放っておいた。

そんなことが一週間ほど続いたのだろうか。ふと気がつく、あれほど「つまんねー」と言っていた遊びの輪に彼がいて、かまどに薪を放り込んでは何がおかしいのか大声で笑い転がっていた。

### 遊びを乗っ取る大人

大人は自分たちが作ったプログラムに何とか子どもを乗せようとして、四苦八苦をする。せっかくおもしろくしようと作ってきたのに、当の子どもは「えー、やだー、つまんなーい」の連発だ。そんな子どもの姿もあってか、大人はこうやってきた。

「最近の子どもは遊べない」。僕は、そういう大人の言い分を聞くたびに「冗談じゃないよな」と思ってきた。大人が勝手に作って持ってきたものに子どもが乗らなっただけで、なぜ「遊べない」となるのか。その子はそれがつまらないと思っただけなのに、なぜそれが「遊べない」にまでなってしまうのか。ここに、遊びを乗っ取る大人の姿が見えてくる。

その子自身がやってみたくと思うこと、それが遊びならば、その主役は本人以外ありえない。これが、教育やしつけと遊びとの根本的な違いだといえる。教育やしつけは、基本的には大人がその基準から内容までを決める。その

ことに価値があるかないかを判断し、その大人が価値を認めたものだけが意味を持つ。つまり、大人が主役の世界なのだ。しかし、遊びはそうは行かない。自分で考え自分で選び自分で決めて自分で行う。誰かがきっかけを作ったとしても、必ず決めるのは本人、その子自身が「やりたい」と思わない限り遊びではないのだ。僕が、「遊び」がその「魂」の成長にとって欠かせないことだと確信する理由は、ここにある。

物心がつくかどうかの頃から始まる早期教育や受験対策。小さい時から「しっかりさせなくちゃ」と必死で育てる親たちは、しつけや教育に余念がない。ことにこのところ、子どもが何か事件でも起こそうものなら「親のしつけの責任」ばかりが強調される風潮が強まり、子どもに対して、恐らく日本の歴史始まって以来空前の厳しさでしつけがなされていると思われる。親の状況には理解できることもあるが、ことの最大の問題点は、子ども本人からその主役の座を大人が乗っ取ってしまうことにある。

### 遊び場で自分を取り戻す

遊び場というと、小学生や幼児が多いといった印象があるが、先ほど紹介した彼のように、思春期に入った頃に初めて遊びに来る子も少なくない。そこで遊んでいる小学生たちより自分は年が上なのだが、これまで焚き火もしたことがないし、ナイフやのこぎりだって自由に使ったことがない。なので、それ



写真4 15mに渡る地下トンネル。この先に地下室がある。小学4年生6人の力作!



写真5 夏の風物詩、野外映画会。用意した客席に座らず、屋根の上など思い思いに陣取る子どもたち



写真6 市民団体が100近く集まって行う雑居祭り。子どもと作った山車を引いて町まで出かけ、サンパを踊る



写真7 プレーパーク名物、遊ぼうパン。おき火でじっくり焼いて、棒を抜いた穴の中に手作りジャムを入れて食べるのが格別

を自由に操る幼児も含めた年下の子どもたちから教わることはあれ、教えられることはほとんどない。そんなところから彼らはプレーパークと出会う。年上のプライドというのもあろうが、はなからそんなものは木っ端微塵だ。そもそも何が出来て何が出来ないか、プレーパークで遊んでいる子は、遊びこむほどにそんなことを気にしなくなる。うまくいけば「すげーじゃん!」「おれもやる!」と互いにはしゃぎ合い、しくじっても「だっせー!」「あははは」とみなで大笑いして終わってしまう。そうした仲間同士の中で思い切り遊んでいくうちに、その彼らがふと漏らし始める言葉がある。「俺、プレーパークに来るようになってから、何だか自分のこといい奴だって思えるようになった」「あー、最近、なんか自分が好きになってきた」。

もともと、そういう声は届いてはいた。「もしプレーパークがなかったら、今頃どうしてたんだろう。髪の毛なんかピッと立てちゃって不良してたかな」「あー、あーは引きこもってたかもしれない」。こうした声に混じって「おれは…ひょっとしたら生きてなかったかも…」という、ドキッとするような声まで届いたことがある。しかも、そう話す子がいつもは明るくて素直な子だったりすることが話の内容とのギャップを感じさせ、何度も驚かされてきた。そのギャップをもつ子たちが間違いなく増えている。けれどそれが、紛れもなく遊び場で自分を取り戻し、生き生きと魂の息吹を回復させていくのだ。

### 「主役の座」をその子に返そう

遊び場で見せるこうした変化、それはどうして起こるのか。僕はこの本質を「主役の奪還」だと思っている。奪還、つまり、もともと自分にあっただのに奪わ

れていたものを、きちんと自分の元に取り戻すこと。

生きているのは自分のはずなのにその「生」の主役を奪われた時、その子は「自分が」生きているという実感を持つことができなくなってしまう。ことに物心つく前から奪い続けられれば、子どもはそれが当たり前だと内面化し、それこそ大人の言うことはよく聞く「いい子」ではあるが、その実、人からの評価ばかりを気にして自分を演出する子になってしまう。そして、思春期以降、愛されているのが本当の自分ではないことに気づきだす。そこからこの子たちの苦しみが始まっていく。

「僕ね、学校では仮面を1枚つけてるの。家では2枚だけだね」。何気ない話の中で、いきなりそう話し出した小学4年生の男の子がいた。「小4にして…」と内心ドキッとしながらも平静を努め、僕は言葉を返した。「そうなんだ。ふーん、じゃあ、ちなみにここでは何枚つけてるか教えてくれる?」。そう聞くと、その子はこう答えた。「ううん、ここではつけなくていい」。恐らく、つけなくていい自分を感じたことで仮面をつけている自分を知ったのだろう。けれど、多くの子どもが仮面をつけることが生きることだと、おそらくは必死になって仮面をつけている自分に気付くこともなく生きているのが現実なのではないだろうか。

遊びの喪失、それは自分という主役を表舞台に立たせる機会の喪失に他ならない。さらに、それに輪をかけて子どもを巻き込む大人の価値観の押し付け。それは、大人が子どもから主役の座を奪うことで成り立つ。

もう、大人は子どもから主役の座を奪うのをやめよう。子どもに、その主役を返そう。そして、温かい目でエールを送ろう。「大いに遊べ!子どもたち」。