



いま、

# プレイヤーが 感じていること。(承前)

【参加プレイヤー】(50音順)  
 上田真利那(まりな) NPO 法人あそびっこネット  
 ワーク・東京都練馬区  
 高橋利道(トト) フリーランス  
 根岸基子(みなみ) にしなりプレーパークプロ  
 ジェクト・大阪府大阪市  
 半田裕(はろはろ) NPO ちやいんどふっど・長  
 野県諏訪郡原村  
 森川和加子(わか) せたがや子どもワカモノ  
 ねっと・東京都世田谷区

【N遊S編集委員】  
 アタル! NPO 法人プレーパークせ  
 たがや・東京都世田谷区  
 谷居早智世(たにー) 日本冒険遊び場づくり協会理事  
 (座談会当時)

前号の巻頭特集を飾った、プレイヤー座談会。しゃべれる人たちを集めたら、なんと自己紹介だけで予定紙数が尽きてしまうという大惨事となったため、今号も引き続きお送りします。各ワーカーたちの想いがさら



2016年5月10日 於 世田谷区立男女共同参画センターらぶらす

前号のあらすじ(…と言うか、人物紹介。詳細は、ぜひ前号を引っ張り出して、お読みください!)

遊び場を知り、全国のさまざまな現場を回り、卒業後は片倉うさぎ山プレイパーク(神奈川県横浜市)のプレーリーダーに。

はろはろこと半田裕は、協会の長野県地域運営委員。最初、横浜の「NPO 法人横浜にプレイパークを創ろうネットワーク」(以下 YPC: 横浜市神奈川市) で 2 年プレイヤー修行をして、帰郷。現在、長野県茅野市の中高生の居場所「CHUKO らんどチノチノ」で任期付職員として勤務する傍ら、冒険遊び場を開くための NPO を立ち上げ、自ら代表となって活動中。



その後、実家の事情で帰郷し、サラリーマンなども経験。5 年後プレイヤーに復職した後は、現場よりも社会の変革を考える方に興味を持ち、※全国集会の事務局など、現場以外の経験を意識的に積む。

※冒険遊び場づくり全国研究集会(以下、同)

2 回開く現場が 6 力所まで増加。さらに 2015 年度、「こどもの森」という週 7 日開園の現場も増えるなど、団体が飛躍的に成長する過程を目の当たりにする。今年度はこどもの森の常駐スタッフとして勤務。

トトこと高橋利道は、プレーリーダーを名乗って 13 年。2016 年 4 月よりフリーランスのプレイヤーとなる。学生時代に



まりなこと、上田真利那は、練馬のあそびっこネットワーク(以下あそびっこ)で、プレイヤーを始めて 5 年目。初年度、あそびっこは、法人化したばかりの団体で、冒険遊び場を一カ所運営。補助金をもらって、月に一度近所の公園に出張を始めたという段階であったが、以後出張先がどんどん増え、今年度は週 1 ~



みなみこと、根岸基子は、NPO 法人プレーパークせたがや(以下ぶれせた)で 6 年間、プレイヤーとして勤務。2014 年度より、※「こどもの里(大阪市西成区)」の遊び場づくりに、スタッフとして参加。紆余曲折ありながらも、現在、西成区のプレイパーク事業(にしなりジャガピーパーク)のプレイヤーを勤める。 ※国内最大の日雇い労働者のまち・釜ヶ



崎で1977年から活動を続ける、子ども遊び場・居場所。

わかこと、森川和加子は、ぷれせたの駒沢はらっぱプレーパーク（以下、はらっぱ）で9年間プレイヤーを勤めた



後、退職。「せたがや子どもワカモノねっ」と仲間と共に立ち上げ、若者の居場所づくりを推進。

同時に、ぷれせた在職中より行ってきた、乳幼児親子への関わりも継続。今年度も、プレーリヤカーの一員として、また遊び場内にあるお出かけひろばのプレイヤーとして勤務。さらに練馬のあそびっこの屋外版お出かけひろばも一カ所担当している。

## 地方の難しさ。

**N遊S**：今みんなの話を聞いて、地域によって違うなあって思ったのは、長野では、高校生が居場所欲しいって言えば、行政が駅ビルの一室を用意してくれるのに、世田谷では、同じ高校生の居場所を探して、わかたちが一年以上悪戦苦闘しても、なかなか難しいって現実の違いね。

**半田**：そうだね。こっちは屋内の施設はたくさんある。でも外の遊び場が全然ないんだよね。

**N遊S**：自然豊かな場所だからっていうのもあるよね。

**半田**：それは大きいと思う。地方だと、「自然があるから、子どもたちは、放ついても外で遊ぶだろう」って誤解が根強く、屋外の遊び場の

価値が、なかなか伝わらない。そのせいもあって、子育て支援の施設には、いっぱい親子が来るけど、なかなか外に出ようって感じにならな

はろはろ

いんだよね。

だから、最近は各地区の子育てサークルとかに行って、「僕と一緒に外で遊びませんか？」みたいなアプローチをする。そこで外に出る意識を広めて、遊び場づくりにつなげていくのが目標。

**N遊S**：こう言っちゃなんだけど、はろはろみたいなゴツいのに、「僕と一緒に…」とか言われても、俺なら引いちゃうな(笑)

**半田**：そこは大丈夫(笑)。難しいのは、長野なんかだと子育て世代向けの講座みたいなのが山のようにあって、サービスが手厚いから「何をしてくれるんですか？」みたいな空気が強いよね。「自分たちから何かやっていこう」っていう姿勢が少ない。それは、子どもたちに関わっていても感じる。ただ、子どもたちが参加できる室内のプログラムって基本的に「あれをやらなきゃいけない」とか「それはダメ」って言うのばかりから、「自由にやっていいよ」って言っても「何をやっていいかわからない」と言うより、「本当にやっちゃっていいのかな？」って思ってる感じもするんだよね。遊び場に初めて来た子たちもさ、本当に「分からない」子もいると思うけど、「この場所ってどこまでやっていいんだろう」って値踏みしてる子も多いんじゃないかな？

冒険遊び場だと、周りの子や時にはプレイヤーまで泥まみれで遊んでるから「あぁ、それもいいんだ」って自分を出していけるけど、そういう場所がないと、大人とか周りの空気を読んで自制してる子も多いと思う。そういう殻みたいなものを、取り外していきたくって思ってる。

**N遊S**：自然があるから屋外の遊び場の価値が伝わりにくいってというのは、いろんな所で耳にするね。あと、地方ってやっぱり働くお母さん多いよね？

**半田**：そうだね。うちの地域も幼稚園がほとんどなくて、保育園ばかり。それに保育園の先生たちに聞くと、前よりも0、1、2歳を預ける人も増えてるんだって。

それに保育園に預けるには働いていないといけなから、預けるためにお母さ

んが働くっていう、逆説的な現象も一部にはあるんだって。幼稚園・保育園みたいな所に全く行かないまま、小学校にあげるのも不安っていう気持ちもあるからさ。



アタル!

## 子どもを預けたい、という気持ちの裏にあるもの。

**森川**：それもあると思うけど、働かないと社会から置いていかれるって感じるお母さんたちも多いみたい。あと、子どもとちょっとの時間だけでも離れたって気持ちになる人も多い。世田谷の一時保育も、需要があり過ぎて、予約が3カ月先とかになっちゃうところもあるみたい。

**上田**：予約開始の日に電話が全然つながらなくて、やっとつながったと思ったら、「もういっぱいです」とかね。

**森川**：この前会ったお母さんは、「私、一週間ぶりに人と話しました」って言ったんだよね。その人曰く、「スーパーとか、

会話しなくてもモノは買えるし、宅急便の人とも話さないし、子どもには話しかけるけど、会話ではないし、今こ



ワカ

うやって話して気づいたけど、一週間誰とも話してなかった」

それから、児童館で会った2カ月の赤ちゃんのお母さんも、その子はとにかく抱っこしてないと泣いちゃう子なんだって。で、ちょうどお昼だったから、「私たち抱っこしてるから、お昼ご飯買いに行ってきたら一緒に食べようよ」って言ったら「えっ!」てスゴく驚いたのね。まず、買い物に一人で行けることがないし、自分の手から子どもを下ろせることもない。そんな生活を2カ月間ずっと送ってきたんだよね。

**N遊S**：気の毒だねえ。

**森川**：そんな風に、気軽に「ちょっと見

てて」って言える関係性がなかったら、子どもとちょっとだけでも離れたいって気持ちになるのは当然だし、そんな気持ちになったときの選択肢が「保育園に預ける」の一択になっちゃうんだと思う。それに、会話も一人の時間もない子育てだと、社会とのつながりがなくなる感覚になるよ。

**N遊S**：うーん。

**森川**：これもちょっと前会った1歳の子なんだけど、その子は大人と同じように大きいおにぎりを丸のまま食べたいんだって。当然、上手に食べるなんて無理だから、ご飯粒をもう体中に浴びるように食べるの。それを見て私たちが「いいねえ」「これおかずにご飯食べられるわ」なんてわあわあ言ったら、お母さんが、泣き出したんだよね。これまで、そんな風に言ってもらえることなんてなかった。自由にご飯を食べさせてあげられるのは家の中だけで、外で同じようにやってると、すごい冷たい目で見られる。だからご飯はいつも家の中で二人きりでしか食べられなかったって。

日々辛い子育てしてるお母さんが、ホントにいっぱいいる。「自分の子は自分で見なきゃいけない」って、みんなそう思い込まされてるんだよね。

**上田**：外遊びがいいのは分かってるけど、出られない。自由にやらせたらいいのは分かるけど、周りの

目があってできない…

**谷居**：で、できない自分を責めちゃっ。

**上田**：そこをいかに緩められるか？ってことが今の課題だよ。



まりな

**森川**：それと、雨でプレーリヤカーが中止になった日に児童館に行ってみたら、屋外で会える親子とはまた違った人たちに会えたの。特に赤ちゃんって、屋外だけじゃなかなか会えないんだよね。でも小さいうちから外に出るのって、お母さんにも赤ちゃんにも絶対良いと思ってるんだよね。だから、もっとこの人たちに会いたくなって思って、去

年の冬、「親子でストレッチ」っていうお母さんたちが体をほぐすのをメインにした企画をやってみたの。

**N遊S**：へえ、

意外なアプローチだね。

**森川**：はらっぱでワーカーやってる時は、屋内だけの、しかもプログラムのものをやろうなんて思えなかったんだけど、やってみたら、出会いのきっかけとしてこういう関わりから始めるのもアリだなと。「次は外で会おうね。待ってるよ」って言うと、たいていの親子は来てくれるんだよね。やっぱり「あそこにいけば知ってる誰かがいる」っていうのが、外に行ってみようと思える大きな一歩になったりするんだな。今後は、室内で出会って、そこでゆっくり話して、お外に連れ出すって動きもしていこうって思ってる。

## 遊び場のアウトリーチ。

**高橋**：そういう、遊び場のアウトリーチってすごい大事だと思う。

**森川**：アウトリーチ…？（こそっ）

**N遊S**：分からなかったら、聞けばいいんだよ。

**森川**：いや、分かってますよ。分かてるんだけど（笑）

**高橋**：アートとか、まちづくりとか、いろんな分野で使われている言葉だけど、要するに待ってないで、こっちから積極的に広報したり、しかけていくことなんだと思う。

はろはろの「僕と遊びませんか？」とか、わかのプレーリヤカーや、ストレッチとか、まさにアウトリーチだよ。普段なら絶対冒険遊び場に出会えない人に届けるっていうね。でも、それって地域の運営者の人にはなかなか難しいんじゃないかと思うの。

**上田**：ええ？ そんなことないよ。うちの運営者たちなんて、広げることしか考えてない（笑）

**高橋**：もちろん運営者でもアウトリーチ



トト

してる人はいっぱいいるけど、一般論でいうと地域の運営者たちは、そこまでなかなか目が向かない…というか、目を向けている余裕がないと思う。

**上田**：確かに。広報とかもね、冒険遊び場業界でまともにホームページやってる所とか、ほとんどないし。

**N遊S**：ああ、耳が痛い。

**谷居**：だって、いっぱいいっぱいだもん。

**高橋**：まさにそうなの。運営者の人たちって、基本ボランティアだし、自分の現場回すので精一杯だし、元々地域の人たちだから、自分の子どもや周りの子どもたちのためにやってるわけだし。それこそ、子どもにやらせてあげられないお母さんたちと一緒に、「広げて行くことがいいのは分かってるけど、できない」ってなると思うんだ。つまり、アウトリーチを担うべきなのは、我々プレイワーカーなんだよね。子どもの遊びを社会に広める仕事をしている人たち。

**上田**：だからやっぱり、プレイワーカーの仕事の意義を、世の中に広めたいと思う。この前テレビの取材を受けた時も、「なるべくプレイワーカーって仕事の中身を伝えて欲しいんですけどよね〜」ってお願いしてきた（笑）。

それに、冒険遊び場じゃない所に呼んでもらえるようになることが大事だと思うから、そのためのスキルも、もっと付けていかなきゃって思ってる。

**高橋**：受け身じゃなくて、攻めていかなきゃって思うんだよね。いま俺は、なるべくお金が動くところに行こうと意識してるの。つまりビジネスとしての可能性を探る。お金が動くところは、社会に対する影響力も強いし、そこでしか会えない人たちも多い。例えば、子どもの遊びに全然関心のないお父さんとかね。でも今まで我々はそこに、遊びの価値を伝えられていなかったと思うから。

**半田**：冒険遊び場じゃない所から呼ばれると例えば、来週も保育園で話をするし、最近そういう機会が増えてるんだよね。プレーリーダーと名乗ってた時って、冒険遊び場で働く人ってイメージが強くて、外から呼ばれづらかった印象があるんだけど、プレイワーカーって言うようになったら、「遊びを仕事にしてる人」っ



というイメージが伝わりやすくなって、保育園とか児童館、それに子育てサークルとか、いろんな子どもに関わる団体で「遊びをどうするか？」ということを考える時に、呼んでもらいやすくなった。

**根岸**：私、今冒険遊び場を立ち上げる瞬間にいて、だからこそ思うんだけど、遊び場をつくるのが最終目標じゃないんだよなって。遊び場なんてなくても、子どもたちがのびのび遊べる地域をつくるのが最終目標で、そのためには、遊び場と地域の境界がグラデーションみたいのにじみ出たり、はみだしたりしてるっていいんだよなって思ってる。ただそう思うと、プレイヤー

カーって職業として確立していくことは大事だけど、特別なものになっちゃいけないよな、とも思うの。

**森川**：プレイヤーが外に広げる役割だと



みなみ

いうことに異論はないんだけど、それプラス、一緒に誰かを巻き込んでいくことが大事だと思う。「地域の子もや親が楽しめればいいな」とか、「子どものやりたい事を応援したい」って大人が増えることが一番じゃんね。冒険遊び場だけでなく、道路でも公園でも、どこでも子どもが楽しく遊べるように…。そのためには、とにかくいろんな人と一緒にやることが大切だと思う。リヤカーをやったのは、ちょっと別の立場の第三者がいるだけで、公園の雰囲気って全然変わるし、その第三者がスキルのあるプレイヤーでなくてもいいと思う。最初の突破みたいなこととか、やり方みたいなことは、アタシたちのいろんな経験を活かせばいいけど、いろんな人と一緒にやって、地域の大人たちがそこで楽しくやっていけるようになったら、私たちはまた次の地域に行く…そんな感じがいいと思うんだ。

**上田**：先輩プレイヤーたちも良く言うけど、冒険遊び場は手法でしかなくて、ただメッセージを強く出せる手法ではあると思うのね。でもその分ハードル

も高いから、公園への出張とか、子どもの森みたいに冒険遊び場って言わないでやるとか。いま、学童の過ごし方が変わればいいなあって思って、少しずつ学童にも入ろうとしてるし、園庭に入れてもらうとか…とにかくあの手この手で広めていきたい。そのためには、プレイヤーの専門性が伝えられるようになりたい。

## 冒険遊び場と地域性

**高橋**：最近良く思うのは、冒険遊び場もちゃんと地域性を読まないとダメだなと。まちづくりと一緒に、データもあったり、ヒアリングしたり。と言うのは、例えば横浜だけで見ても地域によって全然違うから。ある地域は富裕層が多くて専業主婦も多かったりするし、また別の地区は外国に繋がる人が多かったり、例えば中心街の地域では年取は多いけど共働きばっかりとかね。全部同じやり方でやって

も上手くはいかない。

**上田**：練馬の屋外版子育てひろばでも、やっぱり場によって全然違ってて、お母さんたちがやりたいことも全部違う。区役所の裏手の公園では、早くから働くお母さんが多いから、一歳超えたら次の年にはもう会えない。そうすると、一年間でこの親子たちと何が出来るかなって考えるし、地域ごとに全然違う。

**N遊S**：それって、プレイヤーならではというか、いろんな地域に行く人ならではの視点だね。運営者って、その地域の人が多いから、地域性の違いを意識することって少ない気がする。ただ、最新の調査でも、ひとつの団体がリヤカーで出張したり、複数の遊び場を運営することが増えてるから、これからますます重要な課題になるね。

**根岸**：地域性的話で言うと、わたしの今いる地域では、「構ってもらえる子はまだまし」って言われるぐらい、ネグレクトとかが切実な問題なんだよね。三度ご飯食べさせてもらえない子も多いし、小さい子がさらに小さい幼児とか連れて遊びにくることもよくある。

だから、今の活動は遊びだけじゃなくて、食と学びも同時に考えてるのね。行政もそこは意識していて、去年までは遊び場だけの事業だったのが、課題が見えてきて、今年度は「遊び場・学び場・たまり場という機能をつけて運営しなさい」ということになった。食も行政と相談しながら、試行錯誤でやっています。いま私たちは、いろんな団体のJVで区の遊び場を受託してて、元々遊び場をやりたい人とか、学習支援をやりたい人、地域のつながりを大事にしてる人…それぞれ少しずつ違うから、難しいことも多いんだけど、多機能の遊び場になるとそこは逆に強みにもなる。それに、少しずつ違う人たちと、話し合っ折り返いをつけながら、一緒に子どもを大切にしていこうっていう動きそのものが地域だよなって、思うんだよな。

**高橋**：子どもの貧困とかって、昔の冒険遊び場では今ほど問題になってなかったんじゃないかな。学校と同じで、冒険遊び場も考えなくてはいけない課題が増えている気がする。

**根岸**：貧困とか、ネグレクトとか、学習環境の格差とか、国籍や出生の問題とか、難しい問題はいっぱいある。でも、長年西成で活動されてる「こどもの里」の館長さんが「しんどい環境の子たちが自然の中で遊ぶことで開放され、落ち着いていたり、仲間と一緒に過ごす日常や日々の遊びの中で、自分自身を好きになっていく」って言ってたの。私はそれを聞いて、やっぱり遊びのチカラってスゴいなあって思ったし、そこは信じていきたいと思った。

**N遊S**：それ大事なことだね。地域による特性はあるし、時代によって子どもが抱える問題も変わっていくけど、遊びが持つ

普遍的なチカラを信じて軸に据える。それが冒険遊び場づくりに関わる、私たちのやるべきことじゃないかな…と、うまいこと締まったところで(笑)、今日はありがとうございました。

文責：アタル！/レイアウト：中村和郎(ムー)



たに