

「若者」としての仕事, 「研究者」としての「仕事」: 豊かな地域ランドスケープの創出のために

Work as young citizen, Work as researcher to create convivial neighborhood lanscape

寺田 光成 Mitsunari TERADA

松戸市岩瀬自治会集会所・管理人 / 千葉大学大学院園芸学研究科・博士研究員
Manager of Iwase neighborhood association / Research Fellow at Chiba University



「子どもがチャーリーと言っているが、誰?不審者?」
小学校の先生が子どもの会話から繰り返し聞いたようで不審に思い、PTAの議題に出してきたらしい。私のことを知る保護者が何人かおり、話はすぐに収束したらしいが。

2016年3月、私(通称:チャーリー)は、千葉県松戸市岩瀬自治会集会所自治会の建物の管理人として、妻のマリア(現:千葉大学大学院園芸学研究科・博士研究員)と居住しはじめた。家賃は無料、他は実費。「仕事」は集会所の予約対応、地域行事の対応だが、本質的な期待は、地域公認の「若者」としての定めのない仕事である。現在もその役割を担いながら、千葉大学大学院園芸学研究科「博士研究員」、他地域では「コンサルタント」のわらじを履いて暮らしている。

仕事から「仕事」へ:「 」が必要な生活空間で

私たちは今、リスク社会に生きている。リスク社会は、「明日我が身」と様々な事柄に対して不安を掻き立てる社会であり、その不安を取り除くには、まず安全の証、「 」が必要になった。「 」は金銭交換、もしくは信頼できる肩書(専門家)とも言い換えられる¹⁾。「近所のアパートに住むチャーリーさん」として私くらいの年齢の男性が、純粋に子どもたちと関わるのは、あまりに難しい時代になっている。

仕事も同様、職業人・専門家としての「仕事」が求められる。しかし生活空間におけるこれまでのランドスケープの仕事は、「仕事」に限定されない仕事、シャドーワークとして機能してきた部分が多い。シャドーワークとは、家事など報酬を受けないが人間生活に欠かせない仕事を指す。「遊び仕事」とも言われることがあるが、草刈りやドブさらい、年上の子どもが年下の子どもの面倒をみること、農作業をしながらついでに見守るなど、暗黙裡に生活の延長で、お互い様として担われてきた、ゆるい仕事である。

こういった仕事も、かつては『「〇〇さん家」の△△さん』というように、地域に根ざした「 」が強く機能していたからこそ実現できていたが、個人の選択が自由になるにつれて、その「 」が機能しなくなり、仕事してではなく、「仕事」として行われるようになってきた経緯がある。消えゆく仕事もあるが、消えてはいけない仕事もあるはずだ。

地域の「若者」としての仕事

このような社会背景もあり、自治会集会所に「若者」として住んでいると、単に暮らしているとは言え、いろいろなことが半偶発的に起きる。数年前には、公園に大量の瓦礫が埋まっていた危ないという子どもがいたので、掘って瓦礫を撤去した(図-1)。今度は林で遊びたいという話になり、先程の御礼として、地主に許可をもらい、鎌を持って笹を切りながら山林を切り開いて遊ぶことに。妻も妻で中学生と蚕を育てることに。蚕を育てはじめると、高齢者の何人もが、桑が植生する場所を道端で教えてくれるようになる。次第には野の花の種類も教えてくれる。教える高齢者側も、散歩のときに限られた自然を入念に見るようになったらしい。

これらのことは何も特別なことはない。かつては当たり前起きていたことであろうし、いつ終わるかわからない。しかし目の前にいる人たちとともに、自然を介した気軽でゆるやかなコミュニケーション、自然との直接的な関わり合いを創出できていることには違いない。こうした関わりをするのも、ランドスケープの根幹たる自然との関わり合いを日常生活に取り戻すことが極めて難しいと、「研究者」としての「仕事」の中で強く感じているからだ。



写真-1 公園にある瓦礫を撤去する子どもたち
(マイクラフトで知ったツルハシを使う理由として)



写真-2 公園で遊ぶ子どもの様子

「研究者」としての「仕事」

「そういや、なんで公園は全然アップデートされないの？ゲームならバグ（エラー）がすぐに直ったり、新しいステージが出たり、イベントが出たりするじゃん。（小6）」

近所のKくんが私にたずねてきた。彼が言わんとすることは、読者の皆さんにも考えていただきたい。いくつかあるが、1つには、子どもからみるとランドスケープアーキテクトよりも、ITアーキテクトの方が多様で刺激的な遊び空間を作りだしているということだ（図-2）。

そのせいか、調査を行うと人気の遊びは例外なく「ゲーム」となる。直近の調査でも東京のとある場所で5割前後、農村部で6割の子どもの放課後外で遊んでいないということも明らかになった。他にも外で遊ばない理由はあれど、バーチャル空間の役割が、日に日にその役割を増していると感じている。子どもの中には、ゲーム内で待ち合わせをして遊ぶなど、屋外に一歩も出ない子もいる。日々の生活はこうして今も変わっていく。

このような変化から、現実には釣りをしたり、土に触れる時間よりも「どうぶつ森」で釣りをしたり、土いじりをする時間が長い子どもの方が多くなっているのではないだろうか。無論、これは子どもに限らず大人も同様であり、ランドスケープの「仕事」に関わる人も例外ではない。屋内で、バーチャルな緑地空間とにらめっこしている時間の方が長くなっているのではないだろうか。

初代、緑の都市計画家と言われた大屋霊城氏は、我が国初の子どもの遊び場に関する研究調査を大正時代に行い、昭和のはじめに「都市ノ児童遊場」として博士論文（農学）を提出した。大屋氏は遊び場を、指導遊戯場・自由遊戯場の2つにわけ、指導遊戯場では、学校教員ではない人を配置した、遊戯による教育（Education through play）の場を作り出すことの重要性を訴えた。

それから100年近く経った現在、思想は形を変えながら市民、公園課職員、研究者の尽力もあり、「冒険遊び場（プレーパーク）」、「プレーリーダー」が位置づき、市民活動の延長の中で

全国に広がりを見せている。

冒頭のKくんの発言に答えるのであれば「冒険遊び場」のような場を介して、子ども自身が遊びのアップデート主体となることが理想であるが、どこの地域でも仕事、もしくは行政の「仕事」として発展するわけではない。今後もバーチャル空間拡大は変わらないことを考えると、屋外に関わる専門家、ランドスケープの計画として、遊び場をどのようにアップデートできるのか研究が求められる。

おわり：「 」がつこうが、つかまいが

冒頭から使い続けてきた「 」は、大学1年生のときに読んだイヴァン・イリイチの『コンヴィヴィアリティのための道具』という本の影響が大きい。「コンヴィヴィアリティ」は、英語で「陽気さ」を意味するが、イリイチは、語源であるスペイン語の *eutrapelia* の意味を採用した。英語の意味に加えて、それを過剰にしない「自らの節度」という意味がある。そして「道具」は、ハンマーといった物理的な道具に限らず、「都市公園法」などの諸制度も含めて「道具」と定義している。これらを踏まえ、イリイチが訴えたのは、「道具」の中には、人々を依存体質にし、人間の自律性を破壊していくものがあることから、その「道具」を「コンヴィヴィアル」なものにすることである。本稿の「 」は、イリイチの言う「道具」の一例として使用した。

現在、日本の高齢者の孤独率が他国に比べても高く、2010年以降は子どもの自殺率も急増し続けている。3年前、私の地域でも、顔を知る子どもが1人、命を落とした。「仕事」や「 」を通じた人との関わり合いが増えているが、「 」のない関わり合いは依然として減少し続けている。

自然との関わり合いが日々減少している今日の状況を合わせても、「コンヴィヴィアリティ」な状況を作り出すためには、ランドスケープの「仕事」だけではなく、ランドスケープの仕事も、各々ができるかたちで担っていくことが求められている。私はこれからも担っていきたい。

参考文献

- 1) Beck, U., A. Giddens and S. Lash, 1994, *Reflexive Modernization*, Cambridge: Polity. (=1997, 松尾精文・小幡正敏・叶堂隆三訳『再帰的近代化』而立書房)

（略歴）

通称：チャーリー。1991年2月栃木県宇都宮市郊外出身。2016年3月より千葉県松戸市岩瀬自治会集会所管理人・「若者」、2020年3月千葉大学大学院園芸学専攻科博士後期課程修了（博士：農学）。現在も自治会集会所に居住しながら、同大学研究員として行政自治体・NPO・企業と連携しながら、子どもを含めた地域の生活空間におけるランドスケープづくりの仕事・研究活動を行う。