

プレイワーカー： 外遊びの場づくりから人・地域をつなぐ

Playworker: Connecting people through outdoor play

神林 俊一 *Shunichi KANBAYASHI*

世田谷区外遊びプロジェクト
Outdoor play project of Setagaya City



はじめに

プレイワーカー（プレーリーダー）とは、「子どもがいきいきと遊ぶことのできる環境をつくる」仕事である。この環境づくりには、何より当事者である子どもを中心に置きながら、環境を取り巻く地域の大人たちをはじめとした人的環境、そして物的環境を総合的に考える視点が求められる。

本稿では、私自身がどのようにプレイワーカーという職に出会い、どのような活動をしているか紹介していきたい。

「まともに生きる」子どもと大人の役割

私自身がプレイワーカーとしての第一歩を歩むきっかけとなったのは、2010年、東京都次世代育成支援事業を通じて、都内300人の子どもたちの声を聞いたことにはじまる。子どものいる様々な場所で、子どもたちの声を聞く機会をいただいたのだが、その声の多くは自己肯定感の低さを感じずにはいられなかった。私自身の心に引っかかっていた「まともに生きていたほうが幸せだった。」という価値観が大きく揺さぶられた。

私自身、中学校2・3年生の頃、不登校となった。仲間とともに、ほぼ毎日、日本で初めて設置された冒険遊び場、羽根木プレーパークに通っていた。夕方から仲間とともに、プレイワーカーや近所の大人たち、その場に居合わせた子どもたちと焚き火を囲みながら話していた。気分が変われば、周囲で遊ぶ。何をしても、子どもや大人といった違いを感じず、かつ否定されずに話をすることのできる場所がプレイワーカーを中心に創出されていた。学校に行かない息苦しさもあれど、思いのままの時間を過ごすことができた。

不登校だった自分自身に対して「まともに生きていれば…」という烙印を押していたわけだが、300人の子どもたちの声をまとめながら、改めて「まともに生きる」とは何か、また「まともさ」を規定する大人の役割について関心を持つようになった。その矢先、東日本大震災が起きた。

東日本大震災後の遊び場づくり

東日本大震災発生後、特定非営利活動法人日本冒険遊び場



図-1 竹で遊ぶ子どもの様子(2011年4月)

づくり協会東北オフィスのコーディネーターとなり、4月末より冒険遊び場づくりを開始した。地域住民から土地の提供、地元小学校の校長先生の協力を得ながら、子どもたちに体育館で話をしたところ、その日の午後、早速6名の子どもたちがやってきて声をかけてくれた。

子ども：「何か手伝うよ。」

神林：「どんな遊び場つくろうか。」

子ども：「えっ、用意してくれるんじゃないの。」

神林：「お金ないからさ、一緒に作ろうよ。」

子ども：「馬鹿じゃないの。ボランティアだから

何かやってくれるのだと思っていた。」

思い返せば4月上旬、震災支援では、子どもたちが手に余すほどのゲームや漫画などの支援品が送られてきていた。様々な大人たちが訪れ、子どもたちが楽しめる催しが行われていた。こういった関わり合いからすると、私たちのような大人たちに異を唱えるのは当然であろう。

しぶしぶ関わり始めた子どもたちだったが、近くの竹やぶと一緒にいくと、次第に様子が変わりはじめた。竹を使って遊びが始まり、叫び始める子どもたち。竹枝払いをして、余った笹を使いながらベッドをつくる。このようにしてやってみよう。遊びを通して、気づけば、自然との繋がりも生まれる。仮設住宅で思うように遊べなかった子どもたちのエネルギーが、冒険遊び場で溢れ出していた。

屋外の環境が持つ力

空間の広がり、そして土・水・火・木を使いながら、身体を大きく揺らし、そして大声を出しながら地震ごっこ、津波ごっこがはじまる。「津波警報発令中です。」と池に水を貯めて、ダムを壊し、水が全部流れたら一瞬の沈黙の後、皆で笑い始める。実体験を迫体験しながら、子どもなりに克服しようとしている様子が見られた。

こういった子どもたちのエネルギーを誘発することは、屋内ではとても難しい。屋外は環境さえ整えることができれば、様々な身体を思いっきり動かし、表現することができる。危機的な状況下において、屋内の落ち着いたスペースはもちろん、屋外で思いっきり遊べる空間を確保していくことが必要不可欠だと実感した。

屋外の良さは、遊びの風景を共有できる点にもある。子どもたちが自由に過ごす様子を見ながら、一人、また一人と大人たちも足を運ぶようになる。子どもと同様に、大人も否定や評価がされない関係があることから、常連さんも多くなり、個人の悩みから地域の課題まで様々なお話を聞く機会となる。なかには、私自身では受け止めきれないような悩みも含まれており、必要な人や支援に繋ぐコーディネーター的な業務を自然と果たしていくこととなる。

世田谷区外遊び推進員：多様な主体との遊び場づくり

東北での経験を活かし、2019年度、世田谷区外遊び推進事業にて、日本初の「外遊び推進員（Community Playworker）」に任命された。現在は東京と東北を行き来している。

外遊び推進員とは「外遊びに関心を持ち、協力してくれる大人が増えていくよう、外遊び推進員が外遊びの大切さを伝え、地域で外遊びを推進するための人や団体のつながりをコーディネートする」仕事であり、世田谷区民の意見を聴きながら業務に当たっている。

本推進員を引き受けることになったのは、気仙沼で活動支援を行っていた際、民生委員の方の感覚が変わる経験に出会ったことが大きい。子どもの周りにいる大人たちと関わりながら、大人が感覚が変わっていくことが、子どもたちが思いっきり遊べる環境づくりを行う上で最も重要なことのひとつであると



図-2 下北沢駅前での遊び場の展開

考えるようになったからである。

現在、4つの小学校のPTAとともに校庭での遊び場づくりや、地域の様々な団体の支援をしながら、道や再開予定地等を活用した遊び場づくりを行っている。

おわりに：遊び場から人の力、地域の関係が育まれていく

東日本大震災での支援、世田谷区外遊び推進員を紹介してきたが、現在は東京都砧公園みんなのひろば（インクルーシブな遊び場）での利用促進活動、冒険遊び場づくり活動や講座講師など仕事は多岐にわたる。

プレイワーカーの仕事では、プレイワークのスキル等が求められるが、なにより、遊びを通して子どもや大人、障がいの有無や国籍に関係なく、人々と向き合うことにあると考えている。冒頭で、私の心に引っかかっていた「まともにも生きていたほうが幸せだった。」ということに対しては、プレイワーカーは遊びを通じて「真面（まとも）で居られる場づくり」をする仕事だと感じている。

それは、社会通念や誰かが示した正しさを強要する「正面（まとも）」な場ではなく、各々が評価や批判、過去の関係等を気にせず、遊びを通じて、そのまま居られる「真面（まとも）」な場である。「正面（まとも）」な価値観を押し付ける大人、そしてその価値観で息苦しく過ごしている子どもの力が再構築される場でもある。

屋外空間の持つ力を活かしながら、各々が思い思いに自分自身に向き合ったり、近隣の人々と関わったり、遊びを通じて「真面に生きていける場」を作るコーディネーター、プレイワーカーとして今後も様々な場づくりを行いたい。共に「真面（まとも）な場」づくりをしてみませんか。



図-3 焚き火を囲みながら、ほっこり話している様子

（略歴）

いじめ・不登校の最中、世田谷区の冒険遊び場に出会う。現在はプレイワーカー、世田谷区そとあそびプロジェクト・せたがや外遊び推進員、NPO法人日本冒険遊び場づくり協会地域運営委員、一般社団法人プレーワーカーズ理事、一般社団法人 TOKYOPLAY チーフコーディネーターとして砧公園インクルーシブ遊び場づくりなどに携わる。

（聞き手）寺田光成（高崎経済大学地域政策学部）