

NPO 法人ドリームプレイウッズ

澁谷 敏夫*・藤嶋 努**

藤嶋努さん

私は、NPO 法人ドリームプレイウッズという団体から来ています。そこで副理事長をしている藤嶋です。よろしくお願いします。私からは、ドリームプレイウッズが何かを簡単に話をして、その後に理事長の澁谷から思いの丈をしっかりと話してもらおうと考えています。

まずは、ドリームプレイウッズを紹介する前に、冒険遊び場を知っていますか。遊びに行ったことがある方はいますか。相模原市にも 1 カ所あって、銀河の森といいます。

冒険遊び場は、割と最近になってできたばかりなので、皆さんが子どもの頃にはなかったかもしれません。今の子どもたちは結構遊んでいて、全国的に注目をされています。いわゆる広場です。どこかの公園ではなく、管理がされていないような広場で遊ぶものが今、冒険遊び場として増えてきています。それを綾瀬につくりました。平成10年から作り始めていて、もう20年ぐらいになります。どのようなものか。『20世紀少年』という映画がありますが、あの中で最初に隠れ家をつくっていたシーンがありました。昔は、いろいろな所に森や山があって、自由に遊びに行き、自分たちで物や隠れ家をつくって遊んでいました。今はそのような所がなくなってきたので、また新しくつくっていかうとのことで始まったのが、冒険遊び場の施設です。綾瀬には、大きな竹やぶがあって、そこを整地してつくっています。

基本理念としては、子どもが自然の中で、自由に豊かな体験をして、主体性や自己防衛本

能、身体能力、道徳や社会性を身に付けていくことを考えています。自分たち自らで遊ぶ心を育んで、大人は子どもの自由な遊びに対して認識を持つ。けがなどがないように一緒に遊びを体験して、遊びの森を創造していくことが、私たちの基本理念となっています。

沿革としては、2001年に準備委員会を発足して、検討委員会を行って、2002年に管理運営委員会が設置をされています。2002年に管理運営委員会の初会が開かれて、当時は32名でした。大体は、会社を引退されたような方たちが中心になって、設立が始まりました。2002年の7月14日に開森式が開催されました。活動が続けてきて、2016年に内閣府から子供と家族・若者応援団表彰とのことで、内閣総理大臣賞を受賞している団体です。2019年8月にNPOの法人を取得しました。当時、かなり年配の方たちがつくってきた団体だったので、世代交代をしていく必要がありました。その意味で、今までのようにボランティアでするよりも団体として設立をしたほうがいいだろうとのことで、NPO法人格の取得をして、9月に法人登記が済んでいます。

ここからは、どのような所か説明をします。森自体は、普通の広場や遊び場のイメージなので、基本的には年中無休です。竹やぶを整地してつくっていて、夜間は危ないので、基本的には朝の明るくなってから夕方の方の6時まで使っていることになっています。10月から3月の時期については5時まで森が開いています。基本的には365日、いつでも使っていることになっています。年間の来場者は延べ1万7000人で、1日の平均は50人ぐらいです。中学生や高

*NPO 法人ドリームプレイウッズ（理事長）

**NPO 法人ドリームプレイウッズ（副理事長）

校生も来ています。

年間行事として、われわれの団体がNPO法人として、子どもたちを対象に行っている事業がいくつかあります。一つ目は、春に行うタケノコ祭りです。タケノコを採って、タケノコ料理を振る舞います。ゲームもします。7月には、ハマラカ祭といった夏祭りがあります。続いて、子どもの研修会として、参加している子どもたちを対象にバスを使って、最近、富士山子どもの国へ行って、もしくは似たような所で体験してもらう研修もしています。

11月は森を使って、1泊2日のキャンプをしています。その後、後ほど説明をしますが、畑があるので、その畑で収穫をしたものを振る舞って食べる収穫祭も行っています。夜はカレーを作ります。12月には、門松を作ります。このようなものを2組作ります。普通だったら作ると10万円ぐらいするものを自分たちで作っています。餅つきの大会もします。今、餅つき大会をしている所はだいぶ減ってきていますが、うちでは毎年、餅つきをしています。

年間行事についてです。竹があるので、基本的に遊具は竹を使ったものです。基本的に365日空いていますが、竹の遊具は常に整備をしていないと壊れてしまうので、手入れの整備を毎月第2日曜日に行っています。竹チップとは、遊具で使った竹が古くなってくるので、それを破砕機で細かくチップにします。そこにカブトムシが卵を産んで、カブトムシが出てきます。カブトムシが出る時期は、たくさん捕ることができます。他には総会や運営委員会、理事会があります。新聞の発行を年に4回していて、ホームページも運営をしています。ドリームプレイウッズで検索をすれば出てきます。

ウッズの普段の活動としては、われわれは子どもたちの見守りがありますが、メンバーが集まって、朝からずっと見ているわけではありません。基本的には、閉めるときだけ行って、帰きなさいと言うだけです。普段は、子どもたち

が勝手に行って、遊んでいるような所です。土日は、長い時間います。遊具や設置物の修理は、われわれでしています。中には川が流れているので、川の整備や草むしり、花を植える園芸もしています。広さはありませんが畑もあって、季節のものを植えて、来た子どもたちに振る舞って、季節感も感じてもらっています。

ドリームプレイウッズの遊びには、どのようなものがあるのか。一つは、ハンモックブランコです。ゴルフ場のネットを使って、ハンモックを作っています。これは竹渡りと書いてありますが、竹で作ったジャングルジムです。今、子どもたちに一番人気なのは、ロープ滑りです。高さが結構あります。二股に作った木を使って、ロープを滑っていくものです。大人がしても結構恐怖があって、面白いです。子どもさんを連れた親御さんもとときどき一緒に来ますが、親御さんも一緒になって楽しんでいます。他には、綱渡りやハンモックです。ハンモックは2メートルぐらいの高い所から小さなハンモックに飛び込むような子どもさんも、たくさんいます。ターザンロープは、通常によくあるロープです。ターザンのように遊んでいます。先ほど言った川には、ザリガニもいて、ザリガニ釣りもします。このような所で遊んでもらっています。

われわれが他の所と違うと自信を持って言えるのは、年間を通じて遊べることです。今後は、子どもさんとのことなどの課題が出てきているので、それについてどうしていくかを考えながら行っていきます。この辺は、設立者である理事長の澁谷敏夫から思いの丈をお話します。

澁谷敏夫さん

澁谷です。私は綾瀬市の社会教育委員をしています。この活動が始まったのは、僕が社会教育委員を始めたときです。今、僕は70歳を超えていて、まだ若いと感じていますが、活動を始めた当時は50ぐらいだったのでしょうか。そのときに僕ぐらいの年代の人がいて、「俺たちの若

いときにはターザンごっこや、隠れ家を作るなどして外で遊んでいたけれども、今の若い者は駄目だ」と言いました。ちょうどその頃は、君らよりちょっと先輩ぐらいの人たちがゲームをしていて、子どもたちが外で遊ばなくなった時代です。

ちょうどその頃に、僕は小さな子どもを育てていました。そのときに感じたのは、子どもの遊び場がない。昔は車あまり走っていませんでしたので、道路でキャッチボールをしていましたが、今は近所のおばさんに「道路でしたら危ないでしょう」と言われます。今度は公園に行くと、サッカーなどをしていると、乳母車を引いてきた乳児を連れた親に「この子に当たったらどうするの。危ないでしょう」と言われて、公園でも遊べません。そのような実情があることを先輩の社会教育委員たちに言った覚えがあります。

それから何年かするうちに国の審議会だったかが、平成10年頃に答申を出しました。そこには、子どもは外で遊ぶべきだと書いてあって、ほら見ろと感じて、遊び場をつくったらどうかと言ったら、今の子は遊ばないと言われました。実際につくって、運営を始めてみたら、われわれが子どもの頃にしてたことを子どもたちは、全てします。体験の場がなかっただけでした。先ほどかっこいい説明をしていましたが、僕は心の中で、もっとけがをしてほしいと感じています。

けがをして覚えることは、いっぱいあります。けがをしなければ分かりません。われわれが活動をしていて、一番考えているところは、どこまでを限界とするかです。命を落としたら何にもなりません、けがはしてほしいと考えています。ここが一番難しいです。

ある日、自営業だった僕の父と兄が2人も亡くなって、建設の下請け会社を継ぐことになりました。それで町のことができるようになりました。全く話が違いますけれども、僕

の考え方でしていると人が動きません。どの組織でもそうですし、あなたがたが組織の中に入っていくと、業務命令があります。業務命令は聞くことになっていますが、職人さんの世界は命令が効きません。僕は行けないし、できないので、従業員を雇ってお願いをするわけですが、今日は嫌だから行きたくない、おやじが自分で行ったらどうかと言われる世界です。それをどのように動かしますか。

生きることの面白いところは、実体験をしていくことによって、学問ではないことを学ぶ。どうしても学問ではできないことがあります。シンギュラリティと難しいことがいわれていますが、2024年にはコンピュータのほうが頭は良くなって、どんどん考えていくようになるということです。極端に言えば、知識が要らなくなってしまう。そうすると何が必要なのか。人が生きるためには、どうすればいいのかわなくなってきました。そうすると生きるためには、理不尽なことにはいっぱい出会わなければ駄目です。危険なことにも、いっぱい出会わなければ駄目だと考えます。おじさんらしい能書きです。生きることは、学問ではありません。

学校はなぜ、ウサギを飼うのか。情操教育のためか。違います。食べるためです。もともと学校で鶏などを飼っているのは、学校で食べるためです。今は、それもできません。例えば、けんかをした場合に、これ以上は殴ってはいけない、やめておけと言う人がいなくなっています。みんな、心が弱くて、実体験もないので、けんかをし始めると、相手を徹底的にやっつけてしまうことになります。徳川家康が言ったかどうか知りませんが、弱い者と戦ってはならない。戦い方が残忍になる。そのようなことをするのは、弱い人なわけです。止められないし、もし止めて逆襲をされたら、自分が負けてしまうとの恐怖心からです。

実際に今度、あなたたちが実習で来るときに何をするか。普段はこれだけ先生方が周りに付いていて、すごくいい環境の中で勉強をしてい

ますが、うちへ来た場合は何をすべきかを自分で考えて、自分でしてくださいと言います。どうしてもといったときには、授業料を払っているから教えるのは当たり前だろうとなりますが、教えてくださいと言うまでは、何も言わずに自分たちでしなさいとの考えです。それが間違っているか間違っていないかが、勉強です。とんちんかなことをしてもいいわけです。

今、来ている小さい子も同様です。これはどのように遊ぶのかと子どもに聞かれても、自分で考えようと言うだけです。お手伝いは、ちょっとだけします。そんなに口でいうほど冷たくはありませんが、行動では温かくしても、言葉は冷たいです。自分で考えて、自分で判断をしと言います。この荷物を持ってほしいと言われれば、自分で管理をしと言います。自分でしていると、だんだんと決まりがなくなってきました。

先ほどもキャンプ場の話が出ましたが、キャンプ場がどんどんキャンプ場になってしまいます。僕は毎年、何十年も丹沢へキャンプに行っていました。全て環境のすごくいい所でしたが、マナーがなくなっていません。めちゃくちゃになっていくので、キャンプ場にして管理をしなければならない。キャンプ場も、ただ川が流れている自然の所で、キャンプ場ではありませんでしたが、それをキャンプ場としなければならなくなりますし、法律も必要になります。それは自動車でも、いろいろなことが法律で決められていますが、それが大勢のためには確かに

必要なことです。もっと小さなコアの部分で考えると、決めなくてもいいことを決めなければならない。そこでも勉強をしなければいけないところが出てきます。

そこで人間関係を構築することが、これから一番大事です。一生懸命に勉強をした人は研究者や、官僚として、いろいろと考える人になる。本当に頭のいい人です。大臣になる人は、確かに頭のいい人もいますが、それを補佐する人になればいいのではないのでしょうか。元総理大臣の田中角栄さんがそうです。あの人は引っ張る力を持っていて、それは一生懸命に勉強をしたからではありません。本当に一時代を築く人はみんな、歴史から学んでみると分かりますが、いろいろなものを自分で体験をした人です。自分で判断をした人です。もしうちに来る場合には、そのようなことを考えてほしいですし、その覚悟を持ってきてほしいです。

職人の言葉の中でよく言うのは、盗んでいいものは人の仕事、人のやり方。例えば、どうして子どもたちがわいわいと使っていても、竹と竹がずれずに落ちないのか。それは、どうすれば落ちないようにするのか。これは知恵だし、そのようなものです。それは体験でしか分からなくて、説明しても分からないものです。それをいくつ覚えられるか、勉強できるかをしてもらえればと考えています。これで分かりましたか。考えてみるよりも来て、見て、触ってもらったほうがいいです。これで終わります。

〔解説〕遊び場は学生にどう映るか

ドリームプレイウッズの取り組みは、子どもたちに日常的な屋外の遊び場を与えるものである。近所の公園で球技等の遊びが禁止されたり、遊具が撤去されたりするということがしばしば新聞等で話題となっている。このような、満足に遊ぶことができる空間が減少しているという意識のもと、ドリームプレイウッズは竹やぶを整備し、地域の子どもたちに居場所を与えている。さらには、そこでの遊び方も子どもたち自身が考えるといったことまでも意図しているのである。

ドリームプレイウッズは、ただ遊び場を作って設備の維持管理をしているだけでなく、季節に合わせてタケノコ祭りやハマラカ祭、収穫祭といったイベントを行っている。自由に遊ばせることに加えて、イベントを開催することにより、子どもたちには常に楽しめる場所として認識され、さらにドリームプレイウッズの存在価値を高めていると言えよう。

澁谷氏の講義の中では、昔と今の子どもたちを取り巻く環境や、大人たちの意識の違いが説明されている。今の子どもたちは公園で遊ぶこともままならず、保護者は子どもたちが怪我することを恐れて、もはや屋外で遊ばせることから控えるというようなことが見られる。その中で、遊び場を整備することによって、子どもたちにとっては安心して遊ぶことができる場所が生まれる。そこで遊び方を考えたり、多少の怪我をしたりすることで、子どもたちは学校や家庭では教えてくれないような知識や技術を学んでいく、というようなことが考えられる。

コミュニティ人間科学部の地域実習先として考えると、ドリームプレイウッズの取り組みは、今の子どもたちだけでなく、実習に行く学生にとってもまた珍しく映るのではないかと考えられる。2019年4月時点では本学部在籍している学生は1年生のみであり、彼らの多くは2000年度生まれである。2001年にドリームプレイウッズの準備委員会が開かれたことを踏まえると、「遊び場がない今の子どもたち」として想定された子どもの中には、彼らの世代における子どもの頃が含まれていると推測できる。屋外の遊び場所というドリームプレイウッズが、彼らにとってどのように捉えられるのか、という、運営するスタッフとは違う視点があることもまた重要であろう。

また、実習として行くからには、単に子どもたちと触れ合ったり、環境を整備したりするだけでなく、活動を支えている人や組織を理解する必要があるだろう。実際にどのような組織になっているか、その組織の中で職員がどのような仕事をしているのかという点もまた、地域実習における重要な学びである。講義の中で組織については言及されていなかったが、予め理解しておきたいところである。

日常的な遊び場として存在しているドリームプレイウッズでは、学生自身が、これまでの経験と重ね合わせながら、地域実習を行うことができる。卒業後に地域で活躍できる人材となるために、この実習は彼らにとって貴重な体験となりうることだろう。

(金子 佳寛)