

# 住・まちづくりフォーラム かわら版(仮題)

ニューズレター 第5号 1994年12月2日



特集 第5回 住教育フォーラム  
○まちをあそぶー アクチュアルな子どもの姿

発行/財団法人 住宅総合研究財団

5

# 第5回 住教育フォーラムの記録

主催 (財)住宅総合研究財団 住教育委員会

テーマ まちをあそぶ  
—アクチュアルな子どもの姿—

- ・日時 9月30日(金)午後6時～9時30分
- ・会場 当財団会議室
- ・講演 杉並区社会教育センター 木村 邦夫 氏  
石神井児童館 北島 尚志 氏
- ・コーディネーター 熊本大学工学部教授 延藤 安弘 (住総研住教育委員会委員長)  
" 東京学芸大学教育学部教授 小澤 紀美子(住総研住教育委員会委員)
- ・ファシリテーター 千葉大学園芸学部助手 木下 勇 ( " 委員)  
" 筑波大学付属小学校教諭 町田 万里子( " 委員)
- ・記録参加者 跡見学園短期大学家政科講師 加藤 仁美 ( " 委員)  
建築系・教育系などの研究者・実務者、並びに大学院生・学生、  
まちづくりなどの活動家、関心のある主婦の方など35名



▲司会・進行役の小澤紀美子先生

## 次号予告は裏表紙に

・この「住・まちづくりフォーラムかわら版」は、住教育フォーラムの開催記録を仮にまとめたものです。将来、何回かのフォーラムの成果と、各委員の皆さんによる研究論文を合わせて、書籍として刊行する予定ですので、ご期待下さい。  
・また、次回のフォーラムの案内状も兼ねています。裏表紙をご覧ください。

- ・表紙デザイン、裏表紙カット＝町田万里子
- ・編集・文責＝事務局 間宮昭朗、小菅寿美子、平井なか

# 第5回住教育フォーラム

## まちを遊ぶ

— リアルな  
子どもと親 —

### 究極のまち遊び知る区ロード探検隊

杉並区社会教育センター 木村 邦夫

杉並区立社会教育センターの木村です。いま社会教育センターという所で、社会教育の仕事をしていますが、この3月まで8年ほど、都市整備部まちづくり推進課という都市計画をしている所におりました。

お陰様で都市整備部で仕掛けた「知る区ロード」が全国的に知られるようになり、あちこちでお話をする機会も多くなりました。この会は「住教育フォーラム」という名称ですが、「知る区ロード」の活動の中では、教育という言葉からいかに遠ざかることができるかということ、それが最大のテーマでした。

「知る区ロード」というのは、区内をめぐる歩く道で、区を知っていただくための道です。そして、「知る区ロード探検隊」は、夏休みを中心に、杉並のまちの中で子どもを中心に、みんなで遊んでいるといった事業です。こういった事業を、都市整備部という所でやろうとした理由ですが、ちょうどそのころ東京23区では区独自のまちづくりを積極的に進めていこうという機運があった時期で、杉並区の場合も、実際にまちの中でそういった事業を展開していくには、やはり住んでいらっしゃる方によりまちに関心を持ってもらうことが必要ではないか、と位置づけて、その1つの方策として始めたわけです。当初は、何もこんなことをやろうと区全体として考えたわけではなく、散策路の整備ということで、2つの輪で区内をめぐる歩く道、そういったものを整備活用することによって、住んでいらっしゃる方にまちを知っていただくという事業でした。

その仕事が、どういうわけか私の担当になり、これは1つのチャンスだと思いました。それは、以前から何とか役所の中で雑誌みたいなものが作れないかと思っていたので、この仕事はその1つの足掛かりになると感じたこと、また、役所に入って最初の8年ぐらいは杉並区の児童館の建設をやったので、児童館の職員との顔のつながりもあり、できたら子どもと接点を持てる仕事をしてみたいと思っていたからです。

実は、当初は散策路の整備をすることだけで終わらせる予定だったのですが、警察との関係で、ルートにいろいろ目印を入れたりということもあって、簡単に終わりというわけにはいかない状況になりました。そこで、区では取りあえず地図を基に区内を区民に歩いてもらうということに決まり、予算をとって地図にルートを刷り込んだものを作って、区民の皆さんに歩いていただくことができるようになりました。そして、これを利用して探検隊というものをでっちあげてしまったわけです。

こういう枠組みの中で、いろんなことを仕掛けてみたいと思ったのです。そうは言っても、まちづくりという位置づけの中で、かつ子どもと接点を持ちながらという

ことを考えた場合、自分なりに最初に考えたことは、昔はこうだったとか、昔は良かったという方法を絶対に持ち込まない、ということでした。昔のほうが良かったこと、いまのほうが良いこと、評価はいろいろあると思うのですが、僕は個人的には、自分の子どもの姿、杉並の児童館に来る子どもたちなどと接していて、決して「昔のほうが良かった」などとは思わないのです。

実際には、いまの子どもたちが置かれている状況は、かなり悲観的に世の中もとらえているし、子どもがそれに寄りかかって甘えているようなところが、自分の子どもなどを見ていてもあったので、そういった虚構のないまの子どもたちの置かれている厳しさというか、境遇みたいなものをどこかで仕組んで、それが虚構であるということをおぼえてやろう、ということを考えました。

もう1つやろうと思ったのは、私自身が個人的に出会った林丈二さんらの路上観察学の面白さや感動を何らかの形でみんなにも知らせたい、できれば子どもたちにも伝えてみたい、ということでした。「知る区ロード」というネーミングに引っかけて探検隊という名称、また探検手帳、探検地図といったものを配って、それを基に各自で勝手に歩いてもらう、という方法をとってみようということになったのです。

私のイメージとしては、僕らの小学生だった頃の30年位前は、同じクラス、同じ学年の子どもたちと、家に帰らないで一緒になって遊んでいた、要するに道草です。小学校は、たしか3時40分になると、「蛍の光」が鳴って追い出されます。それから、1時間か2時間かけて学園内をうろつき、学園を出ても、また駅とは違う方向に行きつつ家に帰る。そういう道草みたいなことを、何とかいまの子どもたちにやらせたかったわけです。いまの子どもたちに、学校の帰りに道草しなさいと、まして公立の小学校の子どもたちに呼び掛けるわけにいきません



から、違った形で同じようなことを体験してもらえないだろうか、ということで考えたのが、探検隊の基本的な考え方です。

ですから、探検手帳の中には、探検というのは道草なんだとか、何を見てもいいんだということなどが書いてあります。マンホールふたとかブロック塀の風穴の形とか、集めても何の意味もないのですが、そういうものを採集してもいいんだということ伝える。とにかくそういう役に立たないことでも何でもいからまちに出てやってみよう、ということで仕掛けたのが探検隊です。

探検隊がヒットした一番の原因には、路上観察学的なもの見方に、誰でも親しめる、面白がれるみたいなどころがあったことと、もう1つ別の観点からの見方ができると思います。杉並というのは、東京23区の中の都心に近い住宅地です。要するに、住んでいらっしゃる方は、典型的な都市型の住民です。都会に住んでいる人間は、隣の人の顔も知らない、隣の家からお醤油を借りたりはしないとか、いろいろあります。そういうものをみんなが拒否しているわけではない。都会は都会で別のコミュニケーションの形をとるべきだと思うのです。ただ、それがいろいろな意味で、いままで用意されていなかった。その1つの形の提示として、知る区ロード探検隊というものがあっていいか、というふうを考えます。

私は、いろいろ分析してものを言う立場にはないわけですが、ずっと7年近くやってきて、やはり自分がやってきたことがみんなに大きく支持された、子どもたちにも、お母さん、お父さん方にも、全く子どものいない大人にも支持されたのはどうしてなのか。みんな一緒に何か1つのことをやりたい、コミュニケーションを持ちたいというのが、やはり受けた大きな原因の1つだと思っています。探検隊になる、非日常的な感覚になってみる、そういった共通の思いみたいなものが、ゆるやかなつながりを作る。同じことをやっているんだという感覚、同じ地図を持って歩いている人に出会う。普段だと近所の人に挨拶などしない人が、同じことをやっている人を見つけて挨拶をしたり、情報交換をしたりというふうになる。

#### ▼ ファシリテーションボードから



その線でもっとやってみようと思ってやったのが、知る区ロードの日の「カード交換」です。これは、いたってつまらないルールで、色違いのカードを各自が持っていて、別の色のカードを持っている人と出会ったら、カードを交換して色を集めるというものです。つまらない

ババ抜きみたいなルールですけれども、そういったものでも2,000人が一緒になってやると実際に面白い。集めたからどうだということでもないわけですが、「シルク」というお金をもらえるシステムになっている。普段、本当に知らない者同士が、いきなり挨拶をして「あなた何色ですか」と声を掛けながらカードを交換していく。

探検隊全体もそうなのですが、あまりルールを難しくしたり、テーマを難しくしたりということではなく、できるだけ自分たちで工夫をしたり考えたり、という余地を多く残していこう、ということを中心にしています。

その一方で、物で釣っているとか、お金で釣っているとかという批判を、関係ない所からいっぱい浴びるので、杉並区の知る区ロード関係の所でだけ使えるお金を発行してみました。それによって買えるグッズというものを考えました。「すぎまる」というキャラクターを、40館ぐらいの児童館と連携して買えるようになっていきます。阿佐谷の七夕祭りには、「すぎまるショップ」という店も出していて、お祭りの中でそのお金が使えるようになっています。

内容的には、何かを教えようとするのではなく、とにかくまちに出て、みんなで盛り上がる仕掛けを作るということに、私は精を出してきました。

かなりいろいろなことに凝りました。例えば、「知る区ロードの日」というのも、バルセロナ・オリンピックの女子マラソンの決勝の日を当てました。また、ポスターとか、マガジンなどのデザインに凝ると、「こういったことはどんな意味があるのか」とよく聞かれましたが、こういったポスターが貼られている環境、そういった中でカード交換をするということに、僕は意味があると思っています。1つは、子どもなりのステータスになるわけで、そういった環境の中で何かを仕掛けていく。それで実際にまちに出る子どもたちが増えてくる。まちに実際に出れば、まちの中でいろいろなものを見たり、いろいろな情報を得たりということは、いやでもついてくるはずだと、居直っているわけです。

例えば、「回れ児童館」というプログラムでも、41の児童館を訪ねるわけですが、とにかくスタンプを集めたり、シルクを集めたり、いわゆる釣る道具が随所に仕掛けられていますから、それに夢中になって、ダダッと子どもが来て、ダダッと次の児童館に行くわけです。「あんなことをやって回っても意味ないじゃないか」という批判を、児童館の職員なんかからも浴びることがありますが、僕はそれはそれでいいんじゃないかと思うのです。とにかく41の区内の児童館に出発したというだけで、これはとんでもないことだというふうには、子どもたちにも夏休みの出来事として記憶に残るわけですし、バタバタ次の児童館を目指したにしても、嫌でもまちを見ているはずで、必ずそこから得るものがあるはずだ、というふうには私は居直って、ずっと続けてきています。

探検報告は最初の年に140件位集まり、これは自分の考えていた雑誌に結びつけられるかと思いましたが、それと同時に、これは絶対に評価してはいけないものだと考えました。例えば、グランプリを出したり、1等賞、2等賞を決めたり、そういったものではない、と思ったのです。最初の年、マガジンは出せなかったのですが、展示をしました。そのときの案内、チラシとかポスターには、

「みんなが1等賞」というコピーを使って呼び掛けをしました。

それからずっと、その後も今年に至るまで、それが探検隊の基本的な考え方になっています。要するに、みんながまちに出て、各自が何かをやる、もう、それそのものが1等賞だということで、マガジンには大きく出る子、小さく出る子が出てくるわけですが、それも必ずしも、研究的なことをやった子どもたちが大きく出たり、ちょこちょこっと書いたものを送ってきた子が小さく出たりというのではなくて、場合によってはその逆もあり得る。知恵比べ的なところでずっとやってきているだけで、決して評価はしない、と思っています。

役所の職員として、あちこちでこういったお話をすると、「これが本当にまちづくりなのか」ということを聞かれます。社会教育の分野とか、場合によっては児童館的な所でやるべきことじゃないか、といったこともよく言われます。僕は、はっきり言ってどうでもいいと思うのです。ただ、まちづくりでやったというのは逆に良かったな、と思えるのは、いままでの色々な経緯というものがない新しいセクションであって、既存のPTAとか、学校だとか、町会だとか、子ども会だとか、そういった団体と全く無関係にできたということです。しかし、実際には、まちづくりでやろうが、社会教育でやろうが、あまり関係ないと思います。

まちづくりなのか何なのかという質問に対して、僕はやっと胸を張って答えられる、と一昨年辺りから思えるようになりました。実際に夏、杉並区にお越しになればおわかりになると思うのですが、あちこちで地図を持ったり、探検手帳を自転車のカゴに入れて走り回っている子どもたちを、まち角に立っているだけでたくさん見かけることができます。子どもたちが、夏休みの間、元気にまちを動き回っている姿は、それだけで大人の目もなごむというか、そういったものにつながっていく。また、一緒に連れ回されているお母さんたちが、半ば文句を言いながら、お母さん同士のコミュニケーションになっていたりとかいうことで、絶対これで、僕はまちを元気にすることができた、というふうに言えると思っています。

行政と住民のコミュニケーションとしても、非常に貴重なものだったと思っています。いままで、私などは行政の人間ですから、行政から住民ということで見たり、住民から寄せられた意見といった形で、コミュニケーションをとってきたわけですが、いままで全くなかった新しい形ができてきました。たとえば、『すぎまるマガジン』の1号に、川の橋についての沢山の探検報告を特集として組みました。その数年前から、区役所の土木のほうで、河川修計事業で、橋をいくつか造り直すという動きが起こっていた時期だったのですが、そういうものを探検隊員が目にとめて、写真に撮ったり、スケッチに描いたりという形で報告を寄せてきました。それを見た土木の職員が言っていたことは、「こういうことは、いままで経験がない」と。例えば土木の職員は、道路に穴ぼこが開いていれば文句を言われるだけだった。しかし、自分たちの仕事をこういう形で見てもらえる、注目されているということです。写真に撮ったり、スケッチを描いて寄せられるだけで、それだけでコミュニケーションになって、またそれが励みになって次の仕事につながっていく。



▲東京都杉並区まちづくり推進課が発行している『すぎまるマガジン』。当日資料として、No.5号が配られた。

また、区役所というのは、普通子どもは入って来ない場所なのですが、「回れ児童館」の企画の2年目には、まちづくり推進課をポイントにしました。そこにスタンプを集めるために子どもたちが来るようになった。助成金をもらうために実印を突いているおじさんの横で、子どもたちがスタンプをもらって帰るといふ、ちょっと見ると、とんでもない光景に見えるのですが、そういったことをやったわけです。確かにうるさくて迷惑を受ける職員がいたり、ほかのお客さんがいたりもするのですが、それでも子どもたちがこうやって入って来て、場合によっては区長室にサインをもらいに行ったりする子どもがいて、そういうことって非常に良かったかなと思っています。

これだけのスケールで、遊びというものを徹底してやる。まあ、ごっこ遊び的です。遊ぶことから、またいろんなことが生まれてくる。とにかくまちに子どもが出たということで、知る区ロードは仕掛けとしては、あるところまでいけたんじゃないかと思っています。

こういったことを、企画したり実施したりというときに基にしたのは、子どもたちから寄せられるマガジンのほかきとか、探検隊の申し込みのほかきとか、あとはスタンプのポイントで直接子どもたちといろいろ話をしたりとかという、その声を形にしていこうということを基本的には心がけてきました。例えば、知る区ロードの中で「知る区ロード・タワー」と呼んでいる清掃工場の煙突も、子どもたちや参加者の意見から出たことです。例えば、その煙突を「知る区ロード・タワー」と呼んでみんな面白がるのかというのは、お金は一銭もかからないわけですが、それでみんなの目印になっていってしまう。1つの共通の思いを寄せ合って、いろんな人の思いが積み重なることによってできている1つの運動体みたいになります。

お金を発行するというにしても、行政の内部で良いかどうかなんて言い出したら、絶対にできないことだと思います。それはもう、すべて参加者が欲しがっているものであり、楽しんでいるものであり、それで知る区ロードの世界が成り立っている。区民の数からいくと、50万住んでいて、5,000人ですから、ほんの1%にすぎないわけですが、要するに、大勢の人が楽しんでいることには、誰も水を注さない、というところまでできているから出来ることだ、というふうに思います。

# 石神井探検隊と黒マント団

石神井児童館 北島 尚志

僕は、練馬区の児童館の職員をしています。今日は、児童館の職員側から、まちと子どもという問題をこんなふうなアプローチの仕方を実践をしているという話と、「あそびの劇場黒マント団」の活動の紹介をします。

私も、週一回石神井探検隊というのをやっています。児童館の職員として子どもたちの遊び世界に付き合っていくときに、遊びどころと「まち」の関係というのをキーワードにしながら、児童館でどういうふうに遊びの世界を豊かにしていったらいいか、ということを考えています。まちとの関係を作ること、まちとの出会いを作ること、子どもたちの遊び心がうんと広がっていくんじゃないかという思いが、今日の話のバックボーンにあると思っていただければと思います。

## ・・幽霊屋敷

探検隊は週に一辺、まちに出て遊ぶわけですが、そのときに見つけた幽霊屋敷があります。本当に怖い感じで、周りには本当に閑静な住宅街で、そこにポツンとある空家なものですから、何とも不思議な空間になっています。2年前に、幽霊屋敷に行ったとき、中にどンドン入って遊んでいたら、隣の窓がガラッと開いて、おばちゃんが「何してんの、そこに入ると病気になるっちゃうのよ」と、おっしゃったので、子どもたちはびっくりして帰って来ちゃったのです。でも何となく「また行きたいね」と言っていたら、そこへ行った子どものうち2人が本当に病気になるってしまったので、それ以来、あそこは中に入ると病気になるというのが、子どもたちに伝わっていったわけです。そういう、いわく付きの幽霊屋敷があります。でも、何というか未知なる世界へ入り込むあの興奮には、やはりかけがえのないものがあります。子どもたちは、それで諦めるかなと思いましたが、とんでもなくて、それから幽霊屋敷探しの探検隊が3カ月、4カ月続きました。お蔭様で石神井町に6つの幽霊屋敷を探ることができて、第1幽霊屋敷、第2幽霊屋敷と呼んでいます。そこでお蔭様で遊べるようになっていきます。

当然怒られたりすることもあるし、あるときはお巡りさんが来たこともあります。そういうことも含めて、幽霊屋敷の旅が、自分たちが住んでいる現実のまちの1つの姿を浮き彫りにしてくれるのです。

また、そういう幽霊屋敷には必ず猫が集まっている、猫のいる所には、わりと子どもも興味を示します。葉のルルのような白い粉が入ったピンを、猫たちが取り囲んでいたの、そのピンを児童館に持ってきて、それを分析しました。まずお湯を入れてよく振ってみる。しばらく置いて沈澱させたりとか、食紅をたらしてみるとか、そんなことをする。ピンは児童館に飾ってあるのですが、幽霊屋敷からそんなふう遊びがどンドン生まれてきています。

## ・・果樹園めぐり

石神井町は閑静な住宅街なのですが、ここにはたくさん自然というか、果物の実があるのです。まるでどこかの果樹園じゃないかと思うぐらい、普通の家の庭に、カキ、イチジク、ヒメリンゴ、夏ミカン、ミカンなどと



いうものが、沢山ある。そんなことも発見しました。

子どもたちは、おいしそうなので、呼び鈴をピンポンと押して、「石神井探検隊の者ですが、カキがおいしそうなので1つください」と、桃太郎さんみたくに入っていきます。そうすると、たいがい「いいよ」と言ってカキやミカンやリンゴをくださいます。ただ、普通のミカンだけがどうしてもなくて、石神井にはミカン畑はないんだと思っていたら、帰る道の途中で星野さんという家にミカンがなっていたので、そこで「やっと見つけたミカンをいただけませんか」と言ったのです。僕たちには1時間半位ずっと歩いてやっと見つけたミカンだったわけです。その努力がきっと伝わったのでしょう。枝を伐っていただいて、30個位のミカンをもらってきました。

それで、絶対に星野さんの家は地図に入れようということで、地図の中ですごく大きく描かれています。そんなふうな地図づくりというか、遊ぶごとに地図に描き込んでいくという、そんな遊び方をしています。

## ・・ジャムづくり

いろんなフルーツを、酸っぱかったりすると児童館でジャムにして、食べたりします。あるとき、夏ミカンのなっている家を見つけてピンポンを押したのですが、家の人がいなかったの、「この夏ミカンをあなたの家ではどうやって食べるのですか」と手紙を書いてポストに入れておいたのです。次の日に行ったら、ポストに手紙が貼ってあったのです。「私は、この夏ミカンを輪切りにしてお風呂に入れます。今日の4時に私の家に来てください」という伝言が書いてあったのです。子どもたちは、4時にその家へ行って夏ミカンをもらってきて、それで夏ミカンジャムを作って、今度はそれを宅配するという、そんなまちと人との出会いみたいな遊び方をするわけです。

## ・・おばあちゃん修業

敬老館が私の児童館のすぐ斜め下にあるので、わりとおじいちゃん、おばあちゃんとの交流があります。敬老の日などには、子どもたちが劇を発表したりします。修業遊びの中では、おばあちゃん修業といって、例えば80歳のおばあちゃんを探そうということをやります。敬老館に行って、「今日は80歳のおばあちゃん来ていますか」なんて、子どもたちが行くと、もう大喜びしてくれて、おばあちゃんは持っているお菓子を全部くれたりする。それが気に入って、子どもはいつも、敬老館に何か用はないかと考えています。

おばあさんには、うめさんとか、はなさんとか、2文字の名前の人が多いので、あるとき子どもたちは、本当にうめさんという人がいるだろうかと、うめおばあちゃん探しに出掛けました。敬老館には、うめさんという方はいなかったのです。だから大変です。おばあちゃんの家はどこだろう。まず友達の中でおばあちゃんがいる家があったら、実際にそこへ行って、「おばあちゃんの名前はうめさんですか」と聞く。「そうじゃない」と言われて、うめさんを探すまで、延々と遊んでいくわけです。それはそれで終わってしまったりするのですが、はなばあさんのときには、情報が結構入りまして、はなさんにお会いすることができまして、何と子どもたちは握手をしていただいて、持っていた画用紙に「はな」と書いていただいて、それを大事に探検隊の箱の中に入れてあります。そんな形で遊んでいます。

### • • 10円探検

10円を持たせて2時間遊べるかと考えました。10円を持ったら、2時間、子どもたちは何をしようかと思って、「今日は10円探検」と言って、10円を持たせ、4チームぐらいに分かれて、まちの中に遊びに行きました。本当に10円のものなど、駄菓子屋などがあれば別ですが、ほとんどないわけです。すぐ近くのコンビニエンスストアに、10円のチョコレートがあったのですが、子どもというのは面白いもので、それ1個を買っておしまいというふうには思わないのです。ある店で、若い店員さんがとても面白そうに見てくれて、おまけをしてくれようとしたのですが、年配の店員さんに怒られてダメになりました。

しかし、それに味をしめた子どもたちは、もしかしたらおまけをしてくれるかもしれないと思って、それぞれ商店街に行きます。八百屋さんに行って、「何でもいいんです、ジャガイモ10円分とか、ミカン10円分とか、切ってもらえますか」と言ったら「そんなことできねえ、いいよじゃあこれ持って行け」とミカンを1個いただいたのです。10円は使わずにミカンが1個きた、これはしめたと思った子どもたちは、次に肉屋さんに行き、「済みません、肉10円分切っていただけないでしょうか」と言いましたが、当然「そんなことできません」と言われました。ところが、肉屋のご主人と若奥さんの後ろでぼうっとしていたおじいちゃんが、コロッケから離れないユタカ君とショウゴ君を見て、「コロッケ欲しいか」とショウゴに聞くわけです。ショウゴは「うん」とうなずく。おじいちゃんは、そのスペシャルコロッケを1個包んでショウゴにくれたんです。またまた10円は使わずに、ミカンとコロッケを手に入れた子どもたちは、もう大喜びです。たまたまその商店街は4軒ぐらいつながっていたものですから、みんなほかの店の人が見に来て、「肉屋がそこまでやるんなら、うちもやらなきゃあ」と、ウマカボウはくるわ、商店街の景品で余ったノート、鉛筆、赤鉛筆、そういうのが東できたのです。10円は全く使わず、子どもたちは抱え切れないほどの荷物を持って児童館に帰って来ました。

### • • オズ探検

石神井児童館の1km先にオズという西友デパートがあるのです。あそこは、キンキラキラキラしてしまっていて、練馬にしてはわりにステータスがある所です。遠いものですから、なかなか大変だったのですが、自転車でオズ探検に出掛けました。西友の所に来て、「ここで何をし

たい」と聞いたのです。圧倒的に多かったのは試食であります。「オズで何をしたい」「食べたい」、ほとんどの子たちは、真っ先に地下に下りて、試食コーナーへと目指しました。試食コーナーは、その日はフルーツフェスティバルみたいなことをやっております。マンガとか、普段食べたことのないようなフルーツが並んでいて、それを食べていきました。食べて一周して、また焼肉とかギョウザとかがありますから、それも食べて、2周目に入ります。2周目もまた食べながら周って、3周目に怒られました。「ここは、君たちだけが食べる所ではない」と言われまして、「本当にそのとおりだな、ごめんなさい」と言って帰って来ました。ですから、このチームは比較的早くこの探検の旅を終えました。

残りのチームの子たち、お金を拾いたいと言っていた子は、100円1枚を拾い、それは交番に届けました。カナちゃんは、お店の人にいろいろ聞き込んでいました。「どんな気持ちで働いていますか」と聞いたら、「お客さんが嬉しそうなお顔をするときがとても嬉しいです」と言っていた、などということをお報告してくれました。「歴史に残るオズ探検」としております。

### • • 保育園修業

まちの中で1つ遊びの積み重ねというか、伝統になった「保育園修業」という遊びがあって、もう5年目に入りました。きっかけは、忍者ごっこです。風呂敷1枚で忍者に変身して、その格好でまちに出て、怪しい人の後をつける「尾行ごっこ」などをして遊んだりしています。子どもたちは、黒衣装と頭巾をかぶり、新聞紙の剣を差して出掛けます。大きい子は剣だけではなく、手裏剣や盾、防具なんかも着けて出ます。それじゃ歩けないんじゃないかというくらい、邪魔な格好で外へ出て行きます。

近くに保育園があって、その保育園出身の子がいます。したがって、この保育園の道はよくわかっているから、「じゃあ保育園に入って、出口からそっと出ようね、ここだったら迷惑もかからないからいいや」ということで、保育園修業を始めたわけです。その子を先頭に、「誰にも見つからないように、忍者は消えていくんだ」ということで遊びを始めました。園長にはちょっと断っておいたのですが、それが見事にやれて、「やった、やった」という、何とも言えない興奮がありまして、「もう1回やろう」ということになりました。

もう1回やろうといったときに、保育さんに見つかったのです。たまたま見つかったのがマアちゃんというその保育園出身の子だったのですから、先生は「あら、マアちゃん、何してんの」とやさしく声を掛け



てくれたのですが、もうその時は、僕らは忍者ごっこの世界に浸っています。忍者はいろんな変身をせねばならぬとか、敵が来たら隠れねばならないとかいう修業を積んでいますので、マアちゃんはとっさに、変身をしてお地藏様になってしまったのです。後ろから見て僕たちは、先生に見つかったから「ごめんなさい、実は児童館で」と言おうと思ったのですが、マアちゃんが地藏様になっちゃったものだから、僕らも一斉に地藏様に、その場でなっていたのです。先生が「どうしたの、何してんの、あらまあ何してんの」とか言うのですが、誰も何も言わない、僕も何も言えなくなってそのまま、先生が早く立ち去ってくれないかなと思っていました。先生は、笑いながら、「まあまあ、よくしつけされているわね」などと捨て台詞を残して去って行ってしまいました。

僕たちは、そこから本当に水を得た魚のように、もう完全にその世界に入ってしまったので、昼寝をしている年長さんの部屋とか、小っちゃい子の部屋をくぐりながら、そっと出て行くという修業をしていました。そんなことをしていたら、男の子が「巻物を作って、お昼寝している子の枕元に置いておいたらどうなるだろう」と言いました。園庭に手裏剣をたくさん隠しておいて、それをあげようということになって、その巻物に地図を書いて、地図の赤い印の所に手裏剣があるから、それを見つけたら君たちのものだよ、という手紙を添えて、年長さんのお昼寝をしている枕元に置いておきました。そっと陰から見ているなら、パジャマ姿のまま子どもがうわっと走って来て、大騒ぎになりました。実は、それが最初のきっかけでした。

これがきっかけで、保母さんたちも、「とても面白かった、そのことで年長の子が忍者遊びを始めた、面白かった」と喜んでくださいました。そして、保育園から児童館、学童に来る子たちがみんなやりたいと言うので、5年連続、4月のある日に必ず、特に1年生の子が巻物を置くという、そういう遊びの伝統が、石神井に生まれました。これも、1つ探検隊から生まれた、まちとの関係のかな、というふうに思っています。

### ●●キャラバン隊

去年、たまたま児童館が工事をしていたものですから、ほとんど探検隊は外へ出ていました。ある日公園で紙芝居をやったら、幼児など、みんな寄ってきたものですから、「キャラバン隊」というのを結成して隊員を募集しました。5、6人で「キャラバン隊」を結成して、大きなキャラバン隊の旗を作って、それを自転車に乗せて、スピーカーを持ってまちに出て行きました。

「石神井児童館キャラバン隊でございます。ご用のある方はお声を掛けてください」ということで、まちの中を歩いて行きました。当たり前ですが、誰からもお声が掛からないのです。そこで、キャラバン隊は公園などに行って、「いろんな遊びをやるよ」ということをデモンストレーションし、近所の人にピンポンして宣伝をしました。「取りかえっこ」という絵本をご存じでしょうか。声がどんどん取りかわるというもの。鶏の子どものひよこがいろんな動物に出会って、声が変わっていくという絵本なんです。それを1回やったらとても面白かったのでこれを必ずやるようにしました。その「取りかえっこ」の絵本を持って、遊び道具を持って、旗を持ってキャラバン隊が行くということで、わりと話題になりました。新聞社が取材にも来たりしましたので、まちの中での遊びとして、キャラバン隊は面白かったと思って

## 黒マント団がやってくる



▲ファシリテーションボードから

います。そんな形で、まちとの関係ということで探検隊、そして子どもたちとの遊び世界を児童館の中で、いまつくってきています。

### ●●黒マント団

こういう実践とは別に、「あそび劇表現活動研究所」という研究会を作って、そのメンバーと一緒に自分たちも表現したい、そしていろんな所で出会いを作りたいということで、「黒マント団」という訳のわからない名前を使って、実はあちこちに出没をしています。表は児童館の顔なのですが、ある日突然、黒マント団員になって、どこかに出没する、というような形で遊んでいるのです。

これは僕たちの遊びを一緒に遊んでもらうということではなくて、思いとしては、それぞれの場所で、それぞれの人たちが、自分たちのまちを使って遊び心をたくさん広げていってほしい。それは、実は子どもだけの問題ではなくて、というよりむしろ大人の問題だ、というふうに考えていますので、大人自身が自分の遊び心に向き合ってほしいという意味で、黒マント団は、住んでいる人たちの大人と子どもと一緒に遊ぼうというような仕掛け方をしています。

かなり公演回数というか、依頼が多くなってきました。知る区ロードみたいに、素のままいろんなものを発見していく、出会っていくということなのですが、黒マント団の場合は、もうちょっとそこにイメージといいますか、忍者のある事件、あるいはナゾ、そんなものを子どもたちに投げかけながら、例えば「このまちのどこかに忍者の頭がいる、君たちに、大事な密書を頭に届けてほしいんだ」というような投げかけ方をします。それを持って子どもたちが、どこにいるかわからない忍者の頭を探して、修業の旅に出る。影というのが、それを阻止するためにガムテープ手裏剣を持っていて、まちのあちこちでみんなを見張っているとか、そんな遊び方をしていくのです。黒マント団はそういう形で、あちこちの児童館や子ども劇場、子ども会に行っていまやっております。

福岡県飯塚市の子ども劇場に、黒マント団が出ました。その後、この飯塚が行った、要するに黒マント団活動から自分たちのまちづくりへという企画書が出発点になって、忍者ごっこを、飯塚市の中心の商店街で、まちを舞台に繰り広げる、そういう遊びを今年の春にやったという報告をいただきました。大変面白い組み立て方をしています。本当に飯塚市および商店街連合会をまるまるくんだ形で、1日中まちを使って遊んでいるということです。これがとても好評で、飯塚市としては、毎年やっというふうなことになっていったようです。

知る区ロードとはちょっと形は違いますが、行政というか、1つの忍者ごっこが、あるいは忍者ごっこをした大人たちが行政を動かしていく、という思いもかけない



といひますか、黒マント団活動を通してのまちづくりに一歩踏み出した、そんな人たちの企画書です。

なぜ忍者なのか、なぜまちで遊ぶのか、なぜ修業をするのか、というようなことが語られますが、これは、白けている、子どもらしく遊べないと言われる子どもたち自身の挑戦なんだ、そして、大人自身の挑戦でもある、というふうにあります。

なぜまちで遊ぶのかということについても、「自分の住むまちが本当に自分にとっての心の故郷であるためには、ただ山や川があったり、母校があったりするだけでは充分ではありません。何よりも必要なのはそこで遊んだ体験です。今の子どもたちにとっては、自分のまちがそんな思い出のいっぱいある所にはなっていません。特にまち中は、子どもにとってはお母さんと買物に行き用事だけをするよそよそしい所になってしまっています。そんな子どもたちがまちを自分の体験の中で思い出とつながった場所として捉えられ、愛着を持てるようになることを、この企画は目的のひとつとしています」とあります。

これは、黒マント団の1つの形として、忍者ごっこをまちぐるみで遊んだ大人と子どもたちが、次に行った作戦、遊びだということなんです。

最後のまとめになりますが、時間、空間、仲間とよく言われました。これは、60年代後半からの、子どもたちにとっての3間(さんま)といわれるものです。最近ではそれが4間とか5間などといわれていますが、その1つに、これは当て字でしょうか、「間」と書いてあり「ゆとり」という言い方をする人たちがいます。そこに山があり川があり、母校があったりするだけでは駄目なんだ、自分自身が遊ぶ体験がなければ、それは自分たちにとってのまち、原風景にはならないという思いを私もすごく持っているのです。

実はこの遊びというのは、どうやらこのゆとり(間)の部分のような気がしています。都会も田舎も、いまは境目目というのがないような実感を持っています。要は、そこに時間、仲間、そして空間があることだけではなく、その事を感じる心のゆとり、間、自分自身の中にあるその事をイメージしていく自分自身の心、そんなものがなければ、条件だけ整ったら子どもは遊ぶというふうには、捉えられないと思っています。

逆に言えば、どんな条件でも、たとえそこがアスファルトであっても、自然が少しも見えそうもない場所であっても、子どもたちにそういう感じる心、ゆとり、間というものがあれば、そこはかけがえのない、1人1人に

とっての大事な自分たちの遊ぶ空間になるのではないかと思います。特に私は自然がない、子どもが遊ばないと言われていて東京のど真ん中にいますので、余計にそうではないと思います。要は子どもの心の問題なのということ。そこで遊び心だという思いを切に感じています。

遊び心とは心が動くこと、心が弾むこと、うれしくなること、わくわくすることといった抽象的な言葉になりますが、それがきっと原点なのだろうなと思っています。

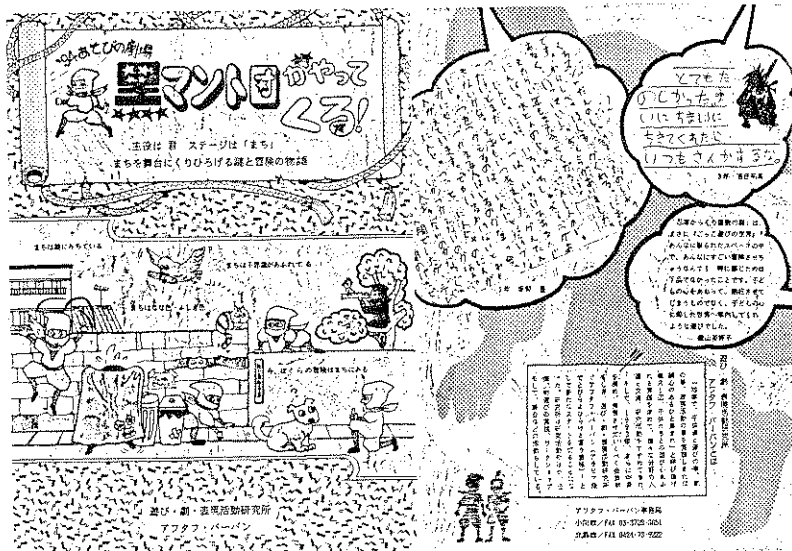
遊び心、まちとの関係で子どもたちと出会っていく時に、いくつかのキーポイントが出てくるのではないかと考えています。1つはいかにその気になるかということ。2つ目が、いかに子どもたち自身のイメージを広げられるもの、出会いがつかれるかということ。3つ目が、そういった自分たち1人1人の思いをはき出した時に、それを支えてくれる職員や仲間がいるということでした。

この3つの問題にどう迫れるかということが、どうやらまちと子どもの関係を結んでいく時に、とても重要な手がかりのような気がしています。その気になるというのはどういうことなのかというようなことを、1つ1つ実践の中でやってきたような気がします。

特にまちの中に出て子どもたちとやる時に、「あっ、いいな、うれしい、ええっ、おもしろいぜ」という、あいうえおがあるかという言い方をします。それは1つ1つ理屈を後から付けていくと、「あっ」というのは発見であったり、「いいな」というのは感動であったりとかです。私は子どもたちと先ほどの幽霊屋敷にしても、1つ1つがあいうえおであったような気がします。

そして、そのことで遊びをふくらませていったのは、「うん」と言っていた職員であり、そこにいた仲間たちだったのかなというふうに思っています。いっぱいいろんな思ったことを言った時に、「ああ、そう」と言ってしまったら、それはそれで終わってしまうわけですから、そんなようなことなのかなと思っています。

最後になりましたが、子どもたちのイメージしたことや、遊んでいる姿、そういう世界を実は支えているのは大人だというふうに思います。したがって、壊しているのもある意味で大人なんだろうと思います。まちはもう変わってしまったからもう遊べないと言っているのも大人ですし、そういう意味では、職員集団も含めて、いまいちばん私が頭痛いというか、切実に思っているのは、そういう子どもたちの思いをどう受け止め、そのことを広げていく大人の存在が、すごく重要だなと思います。特にまちに出て行けば行くほど、そのことをひしひしと感じています。



**Q 若松(地域総合計画研究所) :** ああいう遊びのアイデアはどうやって出てくるのでしょうか。また、仕事上、公園を造る議論をする時に、公園を造ると中学生がたまるから造りたくないという、非常に悲しい発想が先に出てきてしまったという経験があります。どうやって中高生の場をつくらたりできるのか中学生や高校生とまちとのつながりについて、具体例を教えてください。

**A 北島 :** アイデアは、私の頭の中にあるわけではなくて、遊びながら子どもと一緒に考えていきます。

また、これらの遊びには中学生や高校生も入っています。黒マント団のスタッフとして、先ほど出た影忍者などは中学生がやっています。

ただ、中学生とまちとの関係という意味では、子どもたちは割とそのことで地図もどんどんふくらんでいて面白がったりしているのですが、中学生は日常的に児童館でその遊びをしたからといっていまは中学生の居場所がありません。公園などでたまっていると通報されたりということが結構あるので、この遊びで、直接そこから中高生がまちとの関係をつくるというふうにはまだ見えてきません。

うちの児童館の子どもの自転車を置く所にベンチを2つ置きました。それは中学生がたまってもいいよという、ちょっとした職員側の思いです。案の定、そこには中学生たちがたむろっています。割と児童館というバックボーンの中では、ベンチで座ることは、取りあえずは通報はされないし、そこにたむろっているということでの、ひとつの安全パイみたいなところもあって、児童館のベンチは、思っていた以上に有効に使われています。

もう1つ、目の前の階段を上がるところに公衆電話があるので、特に女子が公衆電話で掛けまくっています。

キーポイントとしてベンチと公衆電話というのは、なかなかいいかなと思います。本当にそういう意味では、まちとの関係がほとんど持てない中高生という実感は持っています。

**Q 中村(地域総合計画研究所) :** 知る区ロードの探検

がきっかけになって、道路を整備したり、補修したりすることはあるのですか。

**Q 仙田(千葉大学) :** まちづくりの活性化にはソフト面での対応の大切さがよくわかりましたが、ハード面での対応には限界があるのでしょうか。

**A 木村 :** ルートがものすごく良くできていたと思います。それはいろいろな要素があるのですが、そのうちの1つに、歩いて最初から面白かったり気持ちよかったりする道、例えば緑が豊富だとか、阿佐ヶ谷のパールセンターみたいに商店街を通っているとかいろいろあるわけです。ただし、そういういい要素を持った所だけをルートに選定したのではなく、いまは汚なくて暗きよになっていて、ドブにふたをしたような場所も含めてあえてルートに選定していて、そういう所は逆に言うところ、将来性とか発展性があるし、そういう暗きよはかなり使わ

れてもいるわけです。基本的には車が入ってこない空間なわけですから、歩行者専用道としての整備が可能だということです。決めた当時は非常に汚ない所も多かったのですが、そのうちの何割かについては、知る区ロードの事業というわけではありませんが、既に整備が土木のほうで、散策路の整備事業的な位置付けを取りながらやっています。

そういったものが、また先ほど橋のことでお話したように、近所の方だけに利用される、見てもらうということだけでなく、知る区ロードのルートに使われている

ということ、全区的にそういった整備の事例として見ていただける。またそういったものがルートでない所にも広がっていきます。要するに知る区ロードのあいうきれいな道みたいなのに整備してほしいという意見が、他のところに出てきたりするわけです。そういった意味では、まちづくりの気運みたいなのに、間接的ですがつながってきていると思っています。

ただ、ハードの限界ということでお話が出ましたが、確かにまちづくりという仕事を、いまは探検隊だけやっているようなものだと言いましたが、一応仕事としては他にも沿道整備の事業といった仕事をいくつかやってきたわけです。行政が何ができるかという、最終的には道路の縁石の内側だけしか手を出せない、要するに道路をどうするかしかなないわけです。

知る区ロードをいきなり整備ができなかったというの





も、警察が目印の類いとか、カラー舗装も駄目ということから、かなり整備が難行したということなのです。そういったことに非常に厳しい状況ですから、なかなか道路内で何かをすることができません。

では地元でまちづくりと言った時に、何をしていくかです。もちろん、お金があれば公共用地を取得して、公園を造るということは可能なのでしょうがなかなかできません。そうすると、やはり民地の部分をどうしていくかです。そういったものを微力ながら行政もいろんなきっかけを作り、場合によっては助成金という形を出したりとか、いろいろ手法はあると思います。

例えば、知る区ロードに面している家というのがあるわけです。延長3.6kmにわたって、民家に限りませんが、いろいろ面しているところがあって、そういったところについて行政のことですから、事業をおこした当時というのはいろいろ心配しました。家の前をルートにするのはけしからん、という意見も来るのではないかとということで、いろいろ考えたわけです。

実際にふたを開けてみると、もちろんそういうのも2件ぐらいあったのですが、反応というのはそうではなくて、実際に知る区ロードのルートということでみんなが歩いてくれるので、例えば庭に珍しい実の成る木があるとします。そういったものについて注目を浴びて、それがまたその木を持っている人はうれしくなって、いろいろ聞かれたりするので札を付けてみるとか、もしくは木というのはそう簡単に植えたりできませんが、少し花壇をきれいにして、珍しい草を植えて歩く人に見てもらったことなのです。

それが、杉並のまちをどれだけ変えたのかということ、それほどものではないわけですが、そういったことに多少つながってきていると思います。もっともっとそういうものが長期的につながっていけばと思うのですが、そういった動きにはなってきているというところです。

バブルが弾けて区のレベルでもまちづくりの事業というのは、厳しい状況を迎えています。これから本当に何をやるかというよりも、何ができるかというのは非常に難しい問題だと思います。

ただ、一方で、私が知る区ロードをやってきて思ったのは、例えば10億なら10億という金で公園なら公園を造るといった時に、同じ10億で造った公園というのをより多くの人に使ってもらう。使ってもらうだけでなく知ってもらおうということにも意味があると思います。それは日常的に使えるような場所ではなくて、家から6kmぐらい離れている場所にあたりすると、いままでだったら全く見る機会もなかったと思うのですが、それをルートを歩きながらそういった機会に見てもらおう。もしくは児童館めぐりをやっている時に、新しくできた公園を全然

違った地域の人にちょっと寄って遊んでもらうとか、その公園の形を知ってもらおうということが、長い目ではいろいろまちづくりにつながっていくと思います。

引き続き財政状況というのは厳しいわけですが、むしろソフトでその厳しいハードの施策を、有効に活用していければと思っています。

Q 矢田(東京工業大学): 児童館に来る子と来ない子との境い目はどうなっているか、来ない子に何ができるかなどについてお考えをお聞かせください。また、従来の児童館の誘致圏の計画など、いま子どもたちの状況が変わっている中で、計画の考え方も変わっていくのではないのでしょうか。

Q 市岡(東京大学): 家に籠りがちな子どもをまちで遊ぶようにするいい方法があったら教えてください

Q 中間(ヒューマンリソース研究所): このようなプログラムは、指導する方のキャラクター、タレントによるところが強いと思いますが。

A 北島: どうやって広げていくかは、『まちを遊ぶ』という本を是非読んでください。私は実は劇団にいました。もちろん、それは大きいと思います。私自身の個性としてそこにあるわけですし、そのことで子どもと向き合いますから。忍者とか探偵団とか探検隊というのも、私と子どもたちが作った世界ですから、その事をやりなさいとは言っていないし、あるいはその事をやってもたぶん何の面白さもないでしょう。ここにいる50人が50通り、自分の遊び心と向き合ってほしいと言いたいのです。

児童館は練馬で言えば、いま1小学校区域に1児童館という設置の基準で建てていますから、大体その半径が500mぐらいで、大体1,500~2,000人位の子どもたちが対象になります。児童館にいま来ている平均が150人位ですが、1回も児童館に来ない子はいないという自信をもっています。私も石神井が大分長くなってきましたので歩く児童館と言われていますが、大体子どもの顔もわかりますし、緑日をやると2,000人近く来ます。子どもたちの生活圏、遊びのエリアとしては、1小学校に1児童館という基準が、子どもが少なくなってきたとはいえ、それがエリアの考え方なのではないかと思っています。

当然、来てない子どもの問題もあります。それでなるべく外に出ようとか思ったわけです。外に出ると全然知らない子どもが付いて来たりしますし、さっき言ったキャラバン隊という活動を始めたという背景は、実はそんなことがあったのです。

それでも当然に全部は網羅できないのですが、1つの方法論として、やってみる価値はあるのではないかとということで、思いとしてはその2,000人のエリアに責任を

持つ形で、動きを作ろうというふうには思っています。

**Q野村(集合住宅デザイナー)：**こういう体験を積み重ねていくと、果たして少しずつまちづくりというのは変わっていくのか、どうしたら大人の世界を揺さぶれるのでしょうか。

**A北島：**もちろん、僕らはまちづくりを子どもたちにさせるために、いまの遊びをしているわけではありません。ただし、このまちが好きでこのまちで育ったことをかけがえないものと思っただけで大人になった子どもたちは、当然自分たちが住んでいるまちを見る目は、僕は絶対持つだろうと思います。

そういうまちとの関係がなければ、大人になってどこに住もうが、それはきっとそういう意味では感じないのかなということぐらいしか、現状では言えません。

また、極力大人が参加をするように呼びかけています。忍苦ごっこスタッフは全部お父さんとお母さんにやってもらっています。これは大変な労力だし、乗る人ばかりでもありませんし、そんなことをして何になるということもあります。大人が見れば馬鹿みたいと思うことであっても、子どもたちはいっぱいエネルギーをためて、そのことを親に報告する。そのことは受け止めてあげてほしい。その積み重ねしか切り開く道はないような気がしています。

**Q宮里(品川区役所)：**子どもたちの目を通してまちをつくり変えていこうという発想、そのすごさを知る区ロードに感じます。まちは宝の山、子どもも宝探しの達人ですから、放っておいたらもったいないですよ。

**A木村：**私はこの仕事をやってきて、教育から離れたいと言いましたが、特に、高齢化社会という時代だからこそ、少なくなった子どもに目を向け、子どもに教えることよりも子どもから学ぶことで、まちづくりも、そうでない部分の他の問題についても、もっと考えていかなければいけないのではないかと考えています。

例えば、ファミコンゲームのファイナル・ファンタジーというゲームが与えてくれる感動に上回るものが、やはり他にあるだろうかということを、素直に考えてみなければいけないのではないかと。家の中でファミコンばかりやっていてしょうがないということは、子ども自身だ

ってある程度感じています。それは、どっちが面白いというレベルではないかもしれませんが、やはりそういうものを認めつつ、では何が、例えば私の立場なら提供できるのかを考えていかなければいけないし、親にしても学校にしても、やはりそういう事をもう少し考えていかなければいけないと思います。

知る区ロード探検隊にやってきて、学校のかかわりというのがどうなのかということをよく聞かれます。なぜか学校の先生が絡んでくると、どうしても子どもたちの反応というのは、鈍くなってしまいます。どこか学校の先生に言われたということで、切り換えてしまう、ある限定されたチャンネルの中だけで物事を考えてしまうところがあります。そういうことをもう1回根本からひっくり返すみたいなのを、学校教育のほうでも考えてみないと、いま生活科だ何だといっているようですが、もう最初から限界のある中で、何かが起こること以外に、何も期待できないのではないかと思います。

そのことは本当に簡単なことではなくて、学校関係者や子どもの両親だけでなく、もっともっと真剣にみんなで思いを寄せて、考えていかなければいけない問題ではないかと思います。

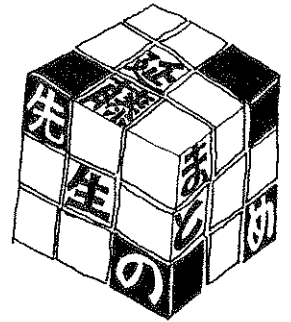
知る区ロードも「すぎまるマガジン」を出している時に、行政の仕事ですから何を励ますのかを常に念頭に置いてやってきたわけです。それぞれ何か得意な子というのは学校で励まされているとか、学校でなくても別の場所ですこそこ励まされる環境があります。

知る区ロードの場合はたまたまペーパーメディアというのを中心に置いていますので、これはいちばん誰でも平等に参加できる場の作り方だと考えています。子どもたちを例えば僕の周りに集めてやるイベントというのは、ある種限界があるのです。いちばん速い子にも、平等に声を掛けるみたいなことができるのがペーパーメディアの良さです。

要するに、子どもたちのほうから見ていろんなチャンネルがあれば、そういった励まされる場面というのがどんどん出来てくるわけですから、そういった位置付けで、「すぎまるマガジン」、知る区ロードの活動をやっているわけです。ペーパーメディアの持つ平等性というか、大げさに言えば表現の自由みたいなことも含めて、もう1回見直してもいい時期です。特に行政がかかわっていくもの1つとしてもう1回本気になり、ペーパーメディアのことを考えてみてもいいのではないかと思います。

▼木下・町田委員が書き上げたボード





延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生  
 ◆◆◆ 3つの意義 ◆◆◆  
 延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生のまとめ延藤先生

今後に備えて2、3の論点をすくい上げて、まとめに代えさせていただきます。

1つ全体を通して、子どもや遊びをめぐる社会の状況は極めて悲観的ですが、悲観視しないでむしろ**ポジティブにかかわる姿勢を、私たち大人世代が求められているのではないか。**私たち大人のスタンスとして基本的に問われているのは、冒頭に木村さんが言われたように、昔はよかったというような言い方でなくて、むしろ共に楽しむという価値観、あるいは1人で閉じこもるというのを超えるような、むしろ能動的な状況を変える、大人の側の構え方が問われているのではないか。

その際、木村さんは、まちに出てみんなで盛り上げるというまち遊びの概念、あるいは北島さんは、まちとの出会いの中で遊び場は広がるという、いずれもまちを相手に遊び心を持って、楽しい体験を積み重ねる、これがまち遊びなんだという、この概念と手法の提起があったと思います。

木村さんのほうが、ファミコンより面白いまち遊びとして、知る区ロード探検隊という、極めてゲーム感覚に満たされているのに対して、北島さんのほうは極めて演劇的なアプローチの濃い、ごっこ遊びを存分に使いながらの石神井探検の旅と、お2人の驚くべき新鮮な体験のご報告に触れたわけです。

1つ気がかりなことは、世の中では、こういうことをやっていて何になるんだ、意味がないじゃないか、という反論や批判の声が、当然のことながら返ってきているわけです。しかし、今日のお2人のご報告と皆さんのご討議の中で、3つの意義がまち遊びの中には潜んでいるのではないかとということが、議論の合間にはっきりと見えてきたように思います。

1つの意義は、**子どもたちが周りへの気づきとか、まちへの気持を自然に立ち上げる力をはらんでいるのではないか。**外から教えるのではなく、むしろ内在的、内発的に1人1人の子どもがアクチュアルな出来事に触れることによって、新鮮な体験を度重ねる中で子どもの心身の中にたゆまず何か生まれるという、心の中に何か新しい種をまいている。その結果として、周りに気づいたり対象が好きになったり、極めて何か開かれた気持を子どもたちの心の中にふくらませていくのではないか。そうしたまちや周りや自己へ人間の関心とか気づきとか、愛情の根っこを広げる極めて人間的なまちの土壌を豊かにする力が、まち遊びの中には潜んでいるのではないか、これが第1点だったと思います。

第2点は、**遊び心に満たれたまち探検というのは、かかわる子どもの想像力を触発する力をはらんでいるのではないか。**想像力は、子どもたちのいくつかの具体的な体験、それは1つ1つは断片かもしれませんが、豊かな

体験を積み重ねていくうちに、体験と体験の間にある文脈性というか、かかわりというか、物語というか、幽霊屋敷の物語であったり知る区ロードの物語であったり、断片的な経験をつなぎ止めて、1つの物語を構築するという、極めて人間的なパワーやセンスを養ってくれるのではないか。そして、身の周りの人々への思いやりという気持から、地球環境へという大きな課題への思いやりまで、それぞれを養う非常に重要な内容をはらんでいるのではないかという気がします。併せていまいろいろ悩ましいことがあるけれども、まち遊びを経験する中で育まれる想像力の世界というのは、子どもたち1人1人が生きる未来に対するイメージを立ち上げる、それが想像力の重要な意味ではないか。そうした非常に重要なイメージの翼を広げる力を、まち遊び行動ははらんでいるのではないか。

第3点に、**まち遊びは現代の状況を乗り越えていく上に極めて意味深いことは、それにかかわる主体の間に、極めて円やかなゆとりとか、ゆとりのある心をデザインする。**かかわる1人1人の子どもも大人も含めて、自己の中に眠っている想像力、眠っているゆとりの心呼び覚ます力がある。それと共に、1人1人だけではなくて、かかわる主体の間に支え合う関係、あるいは緩やかなコミュニケーションが、連綿とつなぎ止められることによって、いわば崩壊しているコミュニティと言われる匿名性の高い都市社会にあって、新しい状況の中で緩やかなコミュニティの再創造のチャンスを開く意味をはらんでいる、というふうにも見受けたように思います。

いずれにしても、まち遊びというのはまちへの気づきに満ちた子どもたちが育っていく、子どもたちが元気になる。同時に、生き生きと遊び戯れる子どもが群れるまちというものが育っていく、まちが元気になる。いわばまち遊びというのは子どもも、かかわる大人も、まちも、人間も環境も両方元気になるという、子どもとまち、あるいは人間と環境、ソフトとハードが相互ににじみ合うような関係を高めていくことが、実はまちづくりの本質なのではないかという、極めて重要な課題に行き着いたのではないかと思います。

子どもとまちの元気をふくらませる、気を育む、この気を育むということが、実はこのまち遊びの中で、これからの人の心を高めていく上で、人にとって居心地のいいまちをつくらせていくことにおいて重要です。あるいは住まいまちづくり学習の根っこに据えられる視点として、他者や周りの環境への緩やかで、絶えず何かを生み出すことにつながるような、気を永続的にふくらませていくということが、まち遊びの中には可能性として潜んでいるのではないか。そんなことが議論されたように思います。

テーマ  
**まちをあそぶ**  
**アクチュアルな子どもの姿part II 「生活と芸術」編**

前回はまちを舞台に遊ぶ仕掛けをしたユニークな児童館活動、路上観察のハードとソフトのこれまた特異な仕掛けの杉並知る区ロードの話聞き、今まで見えて来なかった子どもの姿が眼前に表れると同時に、遊び心、イメージを豊かにまちにかかわりを持つと、いろいろな新しい発見があることを実感しました。

そこで、今回も、子どもへのアプローチの仕方についての第2弾として、生活と芸術をテーマに、ユニークな活動をしている、芸術系の講師お2人をお招きしてお話を伺います。

まず、美術館の学芸員として、これまでの美術館活動にみられなかった市民参加、子ども参加の斬新な仕掛けと様々なワークショップを実施している高橋直裕さん（世田谷美術館）にお話ししていただきます。

ついで、94年の夏休みの間、中学校が美術館となってしまった、話題のIZUMI WAKUプロジェクトの仕掛人であり、新進気鋭のアーティストで中学校教師でもある村上タカシさん（杉並区立和泉中学校）にお話をうかがいます。

どちらも、日頃、身近に感じることの少ない、または美術館で見るだけ、というようなアートの世界を、身近に出現させるような試みです。住教育を考える場合にも、きっとこのような感性に訴えるアプローチの仕方は参考になることも多いでしょう。

どうぞ、奮ってご参加ください。

記

- |           |                      |                    |
|-----------|----------------------|--------------------|
| ・日時       | 1995年1月20日（金）午後6時～9時 |                    |
| ・会場       | 当財団会議室               |                    |
| ・講演       | 世田谷美術館               | 高橋 直裕 氏            |
|           | 杉並区立和泉中学校            | 村上 タカシ 氏           |
| ・コーディネーター | 熊本大学工学部教授            | 住総研住教育委員会委員長 延藤 安弘 |
| "         | 東京学芸大学教育学部教授         | 住総研住教育委員会委員 小澤 紀美子 |
| ・ファシリテーター | 千葉大学園芸学部助手           | " 木下 勇             |
| "         | 筑波大学付属小学校教諭          | " 町田 万里子           |
| ・記録       | 跡見学園短期大学家政科講師        | " 加藤 仁美            |

・ご不明の点がございましたら、下記までご連絡下さい。

財団法人 住宅総合研究財団  
〒156 東京都世田谷区船橋4-29-8  
電話:03-3484-5381 FAX:03-3484-5794 事務局 間宮 昭朗  
小菅 寿美子

お申込は同封の「はがき」でどうぞ

締切 1995年1月13日（金）まで

住・まちづくりフォーラムかわら版（仮題） 5  
1994年12月2日発行（非売品）

発行人 大坪 昭  
発行所 財団法人 住宅総合研究財団  
〒156 東京都世田谷区船橋4-29-8  
電話:03-3484-5381 FAX:03-3484-5794

