

# 「遊びの都市」の継続的関わりが住まいの教育にもたらす効果

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-07-30 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/2297/00062792">http://hdl.handle.net/2297/00062792</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



## 山梨県若手研究者奨励事業 研究成果概要書

所属機関

兵庫教育大学

職名・氏名

助教 ・ 花輪 由樹 ㊞

**1 研究テーマ** 「遊びの都市」の継続的関わりが住まいの教育にもたらす効果**2 研究の目的**

本研究は、「自分事として住まいのあり方を考える機会」が学校外にどのように存在するのかに注目し、子どもが仮想都市を創る「遊びの都市」に焦点をあてた。これは、子ども達が仮想都市内で職業体験・消費体験・市民体験等ができる活動で、小学生から大学生、大人、高齢者まで、地域の人々も関われる仕組みがある。特に参加主体となるのは小学生の子ども達であり、子ども自身がどのような「都市」をつくりたいか考え、その子どもの主体的活動を中高生や大学生、若者がサポートしていく仕組みとなっている。彼らの中には、かつて子ども時代に主体的に「都市」を創り遊んだことのある経験者もいる。

そこで本研究は、日本各地の「遊びの都市」において、子ども時代に遊んだ経験をもつ者が再びサポーターとして参加する実態を探り、このように継続的に「住まいのまちづくりに取り組む」機会があることは、どのような教育的効果をもつのか示唆を得ることを目的とした。

**3 研究の方法**

具体的には下記の方法で調査を進めた。

【調査1】日本各地の「遊びの都市」において、経験者をサポーターとして参加させている「都市」を選定し、どのように参加させる仕組みが存在するか実態調査により探った。

【調査2】経験者が、なぜ「遊びの都市」活動に関わり続けるかインタビュー調査を行った。インタビューの際は、対象者に他の対象者を紹介してもらった形のスノーボールサンプリング法を採用した。

【調査3】「遊びの都市」への継続的な関わりが、住まいの教育にもたらす効果を考察した。

**4 研究の成果****(1) 調査地の選定 (調査1)**

まず調査地の選定については、2010年4月に刊行された『こどもがまちをつくる』(萌文社2010)を参考にした。ここには2010年時点で「遊びの都市」が29地域存在していることが確認されている。この29地域のうち、2019年時点でも開催され続けている「都市」に注目し、これがどの程度存在しているのかインターネット検索で探った。

その結果、15地域の「都市」が2019年も開催し続けていることが明らかになった。本

**留意事項**

- ① 3枚程度で作成してください。
- ② 特許の出願中等の理由により、一定期間公表を見合わせる必要がある箇所がある場合であっても、所定の期日までに公表可能な範囲で作成・提出してください。当該箇所については、後日公表可能となった際に追記して再提出してください。

研究ではそのうちの2地域に訪れ、実態調査を行った。1つ目は2006年より開催されている「①ミニさっぽろ」(北海道札幌市)であり、2つ目は2009年より開催されている「②とさっ子タウン」(高知県高知市)である。また15地域の中には掲載されていないが、2009年より開催されている「③あいちマーブルタウン」(愛知県岡崎市)と、2010年より開催されている「④なごや★こどもCity」(愛知県名古屋市)への調査も行った。また本研究は山梨県の助成金によるものであるため、山梨でも広まっている「遊びの都市」に類似する活動として、「⑤ミニ山の都」「⑥こども夢の商店街」「⑦キッズタウン南アルプス」の実態調査も行った。なお本調査では3月に行われる「遊びの都市」も探る予定であったが、新型コロナウイルスの影響により中止になったため上記①～⑦の調査データより、分析及び考察を行った。

## (2) 継続的に参加させる仕組み(調査1、調査2)

「①ミニさっぽろ」「②とさっ子タウン」「③あいちマーブルタウン」「④なごや★こどもCity」「⑤ミニ山の都」「⑥こども夢の商店街」「⑦キッズタウン南アルプス」の7地域を対象に、対象年齢外になった人達を裏方としてどのように参加させる仕組みがあるか、また参加している人達はどのような意識で参加しているのか実態調査を行った。

調査の結果、全地域で継続的に関わらせる仕組みは異なっていた。その仕組みとは、裏方スタッフとして活躍してもらう場をどのように設けているかということであり、主に3つの立場からの関わり方があることがうかがえた。

1つ目は、「A.参加者として「都市」を考える」立場である。これは、参加対象者の子ども達が、「子ども実行委員」や「市長・市議会議員」等を通じて、どのような「都市」にしたいか考える機会が設けられているものである。「②とさっ子タウン」(小学校4年生～中学校3年生)、「④なごや★こどもCity」(小学校5年生～高校3年生)、「⑤ミニ山の都」(小学校4年生～6年生)の3地域にみられた。

2つ目は、「B.経験者+サポーターとして「都市」を考える」立場である。これは、参加対象の年齢を外れてもスタッフとして裏方に回って関わり続ける仕組みが設けられているものである。「①ミニさっぽろ」(小学校5,6年生、高校生、大学生)、「②とさっ子タウン」(高校生～)、「④なごや★こどもCity」(大学生～)、「⑦キッズタウン南アルプス」(高校生～)の4地域にみられた。

3つ目は、「C.未経験者+サポーターとして「都市」を考える」立場である。これは、子ども時代に「遊びの都市」に参加したことはないが、ボランティアスタッフとして参加することができる仕組みが設けられているものである。「⑤ミニ山の都」を除けば全ての地域でこのような参加形態となっていた。「⑤ミニ山の都」は、主催団体が特定の組織となっており、その組織の人がボランティアスタッフを兼ねていたことから、それ以外の人が自由にスタッフとなれる状況ではなかった。

## (3) 「遊びの都市」への継続的な関わりとその考察(調査3)

本研究で注目してきた「遊びの都市」に継続的に関わる仕組みとして、子ども時代に

### 留意事項

- ①3枚程度で作成してください。
- ②特許の出願中等の理由により、一定期間公表を見合わせる必要がある箇所がある場合であっても、所定の期日までに公表可能な範囲で作成・提出してください。当該箇所については、後日公表可能となった際に追記して再提出してください。

遊んだ経験者が関わりつづけることができる状況は多くの地域で存在していた。このように経験者が関わりつづけることは、「誰にとって」どのような住まいの教育への効果があるのだろうか。「誰にとって」については、「(1) 参加している子どもにとって」

「(2) スタッフとして参加している経験者にとって」「(3) スタッフとして参加している未経験者や地域の大人にとって」といった3つの見方がある。以下では本調査を踏まえた3つの見方についての考察を行った。

「(1) 参加している子どもにとって」、かつてそこで子ども時代に遊んだ経験者が関わりつづけることは、子ども自身にとっての将来のロールモデルとなる。例えば「②とさっ子タウン」のスタッフにみられたように、子ども時代に「あのオレンジのTシャツを着て自分もサポート側にいつか立ちたい」と思うきっかけになりうる。また「①ミニさっぽろ」のスタッフにみられたように、ブースで待っている時間が長かったが大人の人と話をしているのが楽しかったという経験を覚えているように、経験者は「遊びの都市」を子ども側の立場から知っている。そのような人々によって場が支えられていくことは、より子ども目線に立った「都市」づくりに貢献することが考えられる。

「(2) スタッフとして参加している経験者にとって」、対象年齢を外れても関わり続けられる場所が存在することは、自分が過ごした場所を客観的にみていくことになる。これは、子ども側の立場だけでなく、サポート側に立つことで、自分がかつて居た場所がどのようなところであったのか再度検証する機会となる。つまりスタッフとして参加することで、子どもの時に楽しかった経験を再度追体験し、その先に、裏方としての楽しい経験が発見されると、「遊びの都市」が「かつての場」だけでなく「いまの場」ともなっていく。例えば「②とさっ子タウン」のように県外に進学・就職したとしてもイベント当日には戻ってきたいと思うような魅力的な場であることや、「③あいちマーブルタウン」のように学生がチャレンジしたいことをサポートしてもらえる場であると、さらなる継続的な関わりが見込める。これは子ども時代に「遊びの都市」を経験していない者であっても、同じことがいえる。したがって、スタッフを単に子どもの安全を見てくれるだけの存在とするのではなく、主催者がスタッフ側のニーズを踏まえながら関わってもらうことが魅力的で継続的な組織づくりに繋がるといえる。

「(3) スタッフとして参加している未経験者や地域の大人にとって」、「遊びの都市」を経験した者は、「都市」づくりをする上での「参考人」となる。子どもの立場を知っている経験者は、「遊びの都市」において子どもは何が嫌で何が良いと思うのかを知っている。この「参考人」をどのように組織に取り込み、活躍してもらうかは、主催団体の方針に左右される。現在は「遊びの都市」が全国的に広まり、10年以上開催されている地域もあるが、今後もよりよい形で継続されていくためには、遊ぶ子ども側の立場から新たなアイデアを提供し組織をよりよい方向にバージョンアップしてくれるマンパワーが必要となる。その時に「経験者」という存在は、過ごした場所に恩返しをしたい者が多く、「自分事」として関わってくれる人材となりうる。彼らは「遊びの都市」を「子どもにとって」よりよい場となるよう発展させてくれる存在として期待できるのである。

以上みてきたように、「遊びの都市」の経験者が裏方スタッフとして戻ってくること

## 留意事項

- ① 3枚程度で作成してください。
- ② 特許の出願中等の理由により、一定期間公表を見合わせる必要がある箇所がある場合であっても、所定の期日までに公表可能な範囲で作成・提出してください。当該箇所については、後日公表可能となった際に追記して再提出してください。

は、地域の子ども達に「遊びの都市」をよりよい場として提供することに繋がる。よりよい場とは、子どもの声に耳をかたむけて子ども自身で楽しい「都市」をつくれるようにすることである。子ども・若者の意見を地域づくりに採用していくことを「子ども・若者の参画」というが、「遊びの都市」はその考え方を実践・試走していく場となっている。実際に私たちが住んでいる都市には様々な人が暮らしている。都市はマジョリティの意見が通りやすく、弱者の声が届きにくい。だからこそユニセフが提示する「子どもの権利条約」にみられるように、「参加の権利」や「意見が尊重される権利」といった子どもや若者の声を聴くことが重要であり、それを地域づくりや政策に反映する動きは世界中でみられるようになってきた。しかし、意見を表明する側も、また表明できるようサポートする側も訓練が必要である。「遊びの都市」は、そのパフォーマンスをする場であり、それが継続的に続いていくことで、子どもや若者は意見を表明でき、また彼らをサポートする大人もより上手にその支援ができるようになることが考えられる。

少子高齢社会で自助・共助・公助といった言葉が提示されている中、その人自身が考える価値観や力が活かされながら様々な方面に必要な支援がなされていくことは、子どもから大人まで全ての生活者にとっての権利といえる。「遊びの都市」はその力を育む場となりうる。したがって子どもにとっても関わるスタッフにとっても「遊びの都市」が魅力的な場として継続しつづけることは、実際の都市で子どもや若者が意見を表明したり、そのサポートが行われたりするためのステップの場が保障されていると捉えることができる。現在は「遊びの都市」を通じてそのような社会に向けた助走をしている段階といえるのではないだろうか。

## 5 今後の課題

日本では「遊びの都市」が多くの地域に広がっているが、一時的な開催で終わってしまうものも多く、子ども環境としてそれをどう評価していくのか考える段階にきている。なぜなら「遊びの都市」のメイン参加者である小学生の子ども達は、普段は校区内で生活することが多く、行動範囲に制限がある。自力で行動できる範囲に「遊びの都市」のような遊び場や居場所があることは、子ども時代をより良く過ごすために必要である。

「遊びの都市」が全国的に波及していくことは子ども環境の充実において大変評価すべきことではあるが、次のステップとして今後これがどう維持・継続されていくのか、さらに検討されていく余地があるといえる。その維持・継続について、大人だけで行うのではなく「子ども・若者の参画」を促して、どのように「都市」づくりを行い、後継者を育むのか、そして組織としての新陳代謝を活発にするのかが問われている。より良い「都市」づくりについて、「遊びの都市」の元祖であるドイツの「ミニ・ミュンヘン」や、世界の「遊びの都市」との比較の中で、日本の「遊びの都市」を位置づけていくことが今後の課題として残されている。

## 6 研究成果の発信方法（予定を含む）

各学会において発表予定である

### 留意事項

- ① 3枚程度で作成してください。
- ② 特許の出願中等の理由により、一定期間公表を見合わせる必要がある箇所がある場合であっても、所定の期日までに公表可能な範囲で作成・提出してください。当該箇所については、後日公表可能となった際に追記して再提出してください。