

■ 特集「エンパワメント」

子どもがエンパワメントすること

天野 秀 昭

(プレーパーク初代プレーリーダー)

「おい、早く乗れ。」

「お前も乗れよ、早く。」

ベニヤ板と柱材で作った手作りの机に、次々と子どもが飛び乗る。畳一畳の広さに、7人がひしめいている。円陣になり肩を組む。掛け声があがった。次の瞬間、彼らは全身を使って机を揺らした。

「震度1じゃ。」

始めはかたかたとした小刻みな揺れが、次第に大きさを増していく。

「震度3じゃ。」「震度4じゃ。」…………

肩を組む腕に力がこもる。机の脚がぎしぎしと悲鳴を上げる。そしてついに、彼らはクライマックスを迎えた。

「震度7じゃ！！」

激しい揺れに机の脚が根元から折れ、ぺっちゃんこになった。その上で彼らは、叫びとも聞こえる歓声を上げた。

1995年1月17日。淡路島を震源とする大地震があった。阪神淡路大震災だ。全壊した家屋や倒壊したビル、高速道路までが倒れ、そのショッキングな映像は果てることなくお茶の間に届けられた。時間を追うごとに増え続ける死亡者の数。おびただしい数の映像が数日間に亘りテレビの全てを占拠した。

「(地震の報道ばかりで) テレビがつまんない」

大震災から2日後、ひとりの小学生がつぶやいた。子どもの正直な気持ちだと思った。けれど、家がつぶされその下敷きとなっている人の数々。生きたまま近づく炎から逃げることもできずに焼かれていく人たち。自力では助けられずただ死んでいくのを見守るしかなかった多くの人々。画面の向こうで起きてい

るはずのそうした一つひとつの、そして無数のいのちにただ「つまんない」はなかろう。けれど湾岸戦争の時もそうだったように、本当は大人である自分たち一人ひとりにこそリアリティの欠如は起きているのではないだろうか。ひとりの子どもの声をきっかけに、被災地への緊急救援活動に向かうことを決めた。

ぼくたちは東京世田谷の地で、プレーパークという子どもの冒険遊び場をつくっている。『自分の責任で自由に遊ぶ』とのモットーを掲げ、一切の禁止事項を解除した遊び場だ。道具や工具が自由に使え、火も使うことができる。子どもは穴を掘りダムを築き、基地をつくり木に登り、大勢の仲間とベゴマや釘さしに興じている。プレーパークは一般の公園を利用したものでありながら、責任問題に正面から取り組み、子どもがやりたいということは実現できる環境をつくってきたこと、その運営は住民が責任を持って当たりこれを区が事業として位置づけるという民と官との協働事業であること、あるいは住民や子どもが参画する町づくりの先進例であることなどから注目を受けてきた。既存の遊具を置かずすべてが手づくりのこの遊び場は、場自体がつくっては壊しの連続で完成するということがない。そんな遊び場を我が町にもほしいとの動きは各地にひろがりを見せ、今では全国150以上の地域で取り組みが始まっている。

プレーパークには、前述以外の大きな特徴がもう一つある。プレーリーダーと呼ばれる大人が遊び場に常駐していることだ。「リーダー」とつくとはいえ指導者ではなく、子どもの遊び心を刺激し、活性化するのが最大の役割だ。他にも言葉になりにくい子どもの言葉を聞き取り社会化していくことや、何が起るかわからない遊び場でのアクシデントに対応することなどその役割は多岐にわたっており、ボランティアで運営されるプレーパークの中では唯一の有給の立場だ。前述の「つまんない」は、このプレーリーダーが子どもから聞いたものだった。

区内に3カ所（95年当時、今は4カ所）あるプレーパークのプレーリーダーが、すぐに集合した。緊急支援として一体自分たちに何ができるのか、足手まといにならないために何を準備していったらいいのか、いや、それよりも何がしたくて行くのか、けんけんごうごうの話合いが持たれた。さまざまに情報を集め検討した結果、緊急支援にたけた団体と協力体制を取りながら子どもの遊び場を立ち上げに行くことを決定した。被災者は大人だけではない。子どもも大勢が被災している。日頃から遊び場で活動するぼくたちは、遊びの持つ自己治癒力、子どものエンパワーメントはまさに遊びの中で最も効果的に行われる事を実感していたので自分たちが一番得意とする活動で支援に入る事とした。そして震災から一週間後の1月25日、軽のワンボックスカーに荷物を満載し神戸市長田区に入った。

まるで戦禍にあったような壊滅的な町。長田区は、被災地の中でも最も焼けた地で、飴のようにぐにゃりと曲がった鉄骨がいたる所から突き出していた事からもその炎のすさまじさがわかった。50センチほどまでに圧縮されてしまっ

た一階の上に二階が乗っている。まるでそこにははじめから平屋しかなかったかのようだ。その前に書かれた『〇〇眠る』という言葉と、添えられた花。スナップや顔写真の貼られた墓標には、はからずも涙を押さえることができなかった。この地に暮らす人たちが出合った体験のすさまじさは、想像を絶していた。生きて残った人たちの、言葉にはできないであろうほど傷ついた心を思った。――炊き出しなどの緊急救援をしつつ場所探しを行っていたぼくたちは、2月3日、南駒栄公園という被災者のテントが立ち並ぶ避難所の一角に子どもの遊び場を立ち上げた。

多いときには250人を越える被災者が住んでいた避難所の一角に、突如として現れた遊び場。そこには、連日数十人の子どもが遊びに来るようになっていた。全国から届けられる支援物資。その中にはぬいぐるみ、絵本、カード、ゲーム盤、ブロックなど、子どもの遊び道具も山のようにあり、広さ12畳のテントはすぐにいっぱいになった。

始まったばかりの遊び場での子どものはじめ方は、日ごろからその姿を見慣れているはずのぼくたちから見ても驚くものがあった。それは、遊びというより「発散」と呼んだほうがぴたっと来るほどのはじめようだった。ぬいぐるみを投げ蹴り飛ばし、カード類は手裏剣代りだ。絵本を破ったりテントからさまざまなものを放り出したりする子も珍しくなく、その姿を目の当たりにした大人はイライラを募らせ、時には声を荒げて怒鳴り散らす人もいた。「子どもの心が悲鳴を上げている」。子どもの荒れた行動は、その表れだ。そう感じたぼくたちは、大人に怒鳴られることによってさらに追い詰められてはならないと、クレヨン、絵の具など一部のものを除き、全てのおもちゃを撤去した。それでも中学生など特に男の子が時折見せる激しい言動に、避難所に住む大人たちはそうした子どもへはもちろん、めったな事では止めないばかりか時にはかばいさえするぼくたちにも不信感を募らせていった。

子どもは遊びの中で発散し、言葉にならない気持ちの整理をその行為を通じて行っている。それを知ってほしかった。十分にはじめ切ったその日の夕方、大怪我を負ったり亡くなった家族や親族、友達がいることをぼつりぼつり話し出す子どもや、震災の後怖くて家では眠ることができなかったのに遊び場でのお泊り会では安心して眠れたと話す幾人もの子どもなど、遊び場での子どもの様子とぼくたちの姿勢を書いた遊び場通信を毎週発行し続けた。そして、多少子どもがはじめても大目に見てほしいと理解を求めた。冒頭あのシーンは、こうした状況の中で起こった。大地震の日から、およそ2か月がたっていた。

震災自体を追体験するかのような、非常にストレートな表現。いや、子どもにはその追体験こそが必要だった。なぜなら、大人でさえ被災当日にあった事を話せるようになるまでに1か月が必要だったからだ。そうなのだ。ちょうど1か月ほどたった頃から、大人たちは会えば「その日」のことをぼくに聞かせるようになっていた。それはもう、本当に堰を切ったように。そんな大人の様

子を実感していただけない、大人のように自分の気持ちを言葉として表すことのできない子どもが傷ついた自分の気持ちとどう折り合いをつけるのか、遊びの中でそれはどう表現されていくのか、それが気にかかることではあった。しかし、ひそかにぼくたちが「震災ごっこ」と呼んだその遊びは、あまりにもリアリティに満ちていた。

「これが学校、こっちは工場……」

何人かの子どもが、夢中になって木っ端を積み木のように積みあげる。地面の上に大小さまざまな木っ端を並べると、新聞を丸めてその間に置き、火をつけた。燃え上がる炎。子どもはつぎつぎ丸めた新聞を放り込み、大声で叫んだ。

「燃えとる、燃えとる、町が燃えとる！」

上がる火勢。興奮した子どもは、さらに新聞と廃材を放り込んだ。

「うわーっ、学校が燃えとる！うわーっ！」

何人もの子どもが歓喜の叫びを挙げながら、火のまわりを跳びはねた。

こうした子どもの遊びに一部の被災者たちは理解を示してくれたが、多くの大人たちは不快感をあらわにした。大地震という、大人からしても想像の域をはるかに超えた大自然の猛威。言葉での表現が難しい子どもなら、なおのことだ。それを再現し、遊びの中でコントロールしなおすことで何とか理解できるものとして受け入れようとしている。「震災ごっこ」をそう受けとめたぼくたちは何とか理解してくれるようお願いしたが、実際に被災した大人にとって、やはりそれは相当に耐えがたく映っていた。

「遊び」は、何かの「行為」そのものをさすものでもない。例えば鬼ごっこは遊びかといえば、それはやりたいと思う子にとっては遊びとなるが、やりたくない子にとっては遊びにはならない。遊びは、自ら「やってみたい」というその子自身の内側からわいてくる思いをさし、その動機に支えられた行為をさす。したがって、遊びそれ自体は善も悪も飲み込んだ魂の営みといえ、間違いなくその子が生きていこうとする力と根っこのところでつながっている。その「遊び」を、今の社会は壊滅状態に追い込んできた。

「やってみたい」とその子が感じ、思うこと。それが遊びの特質である以上、他者の指示や指導に支配されない世界であるといえる。逆説的に言えば、指示や指導に基づく世界は遊びとはいわない。都市化が進み、細部にわたってシステム化しコントロールしようとする今の社会にあっては、次に何をしでかすのか分からない子どもの存在は悩みの種となる。だから、なるべく早い段階で予測可能な存在に子どもをコントロールしようとする。教育やしつけには、そういった側面がある。眼が行き届かなかった昔に比べ子どもの行動の細部にまで眼が届くようになった現代では、コントロールを効かせた分たしかに事故や病

気で死んでしまう率は減ったのだろうが、それはそのまま子どもの「やってみたい」という動機に裏付けられた遊びを奪うことにつながった。なぜなら、「やってみたい」との思いに突き動かされる行為は、他者からすれば、いや、本人でさえも予測不可能な世界だからだ。

しかしいざその世界を保障したとして、もし何かが起こった場合、多くの大人たちが言うだろう。「まわりにいた大人は何をしていたのか」と。これは、「大人がきちんと管理していれば起こらなかった」、つまり裏を返せば「大人は子どもをきちんとコントロールすべきであり、そうできる」との意味を含んでいる。そしてそのために、子どもは大人がつくったシステムに巧妙にくみ込まれていく。今の多くの子どもが感じていると思われる真綿で全身いたるところをくるまれたような息苦しさ、自分を「なかなかいい」と感じ、生きることを楽しいと感じることができない背景に、こうした大人社会の「子どもをコントロールすべし」という価値観が横たわっていることを見逃すわけにはいかない。「震災ごっこ」に見るように子どもは自らの難局に立ち向い、自分を育て生かそうとする力を持っている。それを奪っているのは大人であり、この社会のそうした価値観なのだ。

何とか表現できるまでに2ヶ月を要した「震災ごっこ」は、子どもが自分自身の力でエンパワーメントしようとする表れだった。けれど、大人からの強い拒否にあい、それは断念せざるを得なかった。震災による子どもの心のPTSDが問題となりプレーセラピーの重要性が東京の新聞紙面に大きく報じられたのは、5か月にわたる活動をぼくたちが終えた数か月後だった。

子どものところに元気が取り戻せるのなら、それはそれでいい。けれど、セラピーもまた、大人がつくったシステムだ。本当に大切にされなくてはならないのは、子ども自身が生み出すプレー＝遊びの世界なのではないだろうか。昔子どもだった大人は自分もそうだったであろうはずの体験を思いだし、決してシステム化されずコントロール化できない遊びのダイナミズムあふれる世界こそ、子どもが本質的にエンパワーメントしていく世界なのだと改めて心に刻む必要がある。