

# 2011 年度 修 士 論 文

「遊び」のもたらす作用要素と心理的距離

The effect of “play” that creates functional  
components and emotional distance

菊川 由美

Kikukawa, Yumi

東京大学大学院新領域創成科学研究科

社会文化環境学専攻

## 目次

1. 問題関心と先行研究.....	3
1.1. 生活環境主義における、心理的距離と作用要素 .....	3
1.2. 作用要素を作り出す試みとしての「遊び」.....	4
1.3. 社会における「遊び」を用いた試み .....	6
1.4. 本研究の課題設定 .....	7
2. 調査対象・調査地について .....	8
2.1. 調査対象「冒険遊び場」 .....	8
2.1.1. 定義・場としての特徴 .....	8
2.2.2. 言葉の由来・「冒険遊び場」と「プレーパーク」の意味の差.....	9
2.2. 調査事例地「宮城県気仙沼市本吉町」.....	9
2.2.1. 気仙沼市 .....	10
2.2.2. 気仙沼市 本吉町 .....	11
3. 調査方法 .....	12
4. 冒険遊び場の歴史 .....	12
4.1. ヨーロッパでの隆盛.....	12
4.2. 日本国内への思想の輸入、羽根木プレーパーク設立.....	13
4.3. プレーリーダーの存在 .....	15
5. 冒険遊び場と、被災地支援とのつながり .....	16
5.1. 神戸市長田区「子どもの遊び場」.....	17
5.1.1. 事例地の概要.....	17
5.1.2. 設立までの経緯 .....	17
5.1.3. 現場の子どもの様子―震災ごっこ― .....	19
5.1.4. 閉鎖の理由 .....	20
5.2. 中越沖地震の支援 .....	21
5.3. まとめ .....	21
6. 本吉町についての調査結果.....	22
6.1. 歴史.....	22
6.2. 本吉の公園 .....	26
6.3. 本吉の人口 .....	26
6.4. 人々の仕事 .....	28
6.5. 気仙沼市本吉町大谷地区周辺.....	28
6.6. 寺谷地区 .....	30
6.7. 大谷小学校 .....	30
6.7.1. 歴史.....	30

6.7.2. 児童数.....	30
6.7.3. 学区.....	31
6.7.4. 大谷小学校への通学事情 .....	32
7. 「東日本大震災」の発生.....	33
7.1. 概要.....	33
7.2. 宮城県内の被害.....	34
7.3. 気仙沼市の被害.....	35
7.4. 本吉町大谷地区・寺谷地区の被害状況 .....	37
7.5. 大谷小学校の被害 .....	37
8. 「気仙沼あそびーばー」の設立:.....	38
8.1. 概要.....	38
8.2. 設立までの経緯 .....	39
8.3. 現地での運営状況 .....	44
8.3.1. 活動期間 .....	44
8.3.2. 終了時期 .....	45
8.4. 現状の課題点.....	46
9. 「気仙沼あそびーばー」における参与観察・ライフヒストリーインタビュー・アンケートの結果 ....	46
9.1. 子どもの参与観察調査.....	47
9.2. 人間関係という「社会性」の重要性.....	52
9.2.1. 気仙沼の子どもと、自然との関わり方 .....	52
9.2.2. 考察.....	56
9.3. 「自然遊び」の中にある、本質的な要素とは.....	58
9.3.1. 震災に関する行動―「津波ごっこ」― .....	58
9.3.2. 多様な人間関係 ―コミュニティ形成の一環に―.....	59
9.3.3. 泣いている子ども.....	59
9.3.4. 大谷小アンケート.....	60
9.3.5. 遊ぶ場所の選択肢の広がり.....	62
9.3.6. 考察.....	62
9.4. 遊びと、アイデンティティの構築.....	66
9.4.1. プレーリーダーK のライフヒストリーインタビュー .....	66
9.4.2. 考察.....	70
10. 結論 .....	73
11. 参考文献.....	76
12. 謝辞 .....	78

## 1. 問題関心と先行研究

### 1.1. 生活環境主義における、心理的距離と作用要素

現代の環境問題に対し、嘉田由紀子(1993)は、「知っているけれど、そのようには行動しない」ことが、今の環境問題がかかえている問題である、とエーダー(1992)の言葉を援用し指摘している。吉永明弘(2009)もまた、「環境に対する立法だけでは失敗する。なぜなら環境保全に関心のない地域住民に法が適用されても、その法律を遵守しようという動機がほとんど生まれないから」だと指摘している。

では、立法以外に動機をおよぼす契機となるものには何があるだろうか。生活環境主義にそのヒントを求めてみたい。嘉田(2002)は生活環境主義において、我々の生活環境をモノ(物質世界)、コト(社会関係・組織)、ココロ(その背景の精神世界や価値観)の3つに構造化し、具体的な生活現場ではこの3つが一体としてまろごと存在することで生活がなりたっているとしている。

さらに、モノには「物質的距離」(地理的な距離)、コトには「社会的距離」(人と人との社会関係における親近性の程度。社会参画の問題と深くかかわる)、ココロには「心理的距離」(主観的に感じる心理的な近さ。愛着・やる気・責任感、と深くかかわるがゆえに、実践面での重要なテーマになる)という視点が、それぞれ加わっている。吉永(2009)も、南方熊楠の議論を援用し「身近な自然に対する個人的な愛着や関心を持っており、同時にある種の客観的な裏付けがあるときに、環境保全に対する動機が生まれる、ということができる」と述べている。

こういった構造的な概念をもとに、嘉田は「環境問題は総論や理想として語られることが多いが、それが個別の現場で実現されないことには、具体的な効果は表れにくい」とし、「生活現場という小さなところから、生活者がどのような認識でどういう行動をとっているのか」を導こうとする試みを行っている。たとえば、琵琶湖の水汚染が地元住民の水認識とどのように関連しているのか(嘉田,1989,1993)といったものや、ホテルが思い起こさせる風景の構造を描いたもの(嘉田,1992)などがそれである。それらの研究において、「生活現場は解釈過程と行動過程とが一連のプロセスとして展開している場である」としたうえで、「人間の知覚と環境的自然の間に緩衝地帯としてある文化的領域の中での3つの要素「認識」「作用」「社会性」のなかで、「作用」要素がすっぽりとぬけさってしまっている」(嘉田,1992)と結論付けた。続けて、「各種のマスメディアが発達し、私たちの身のまわりには、伝聞情報が溢れている。そして私たちは、それらのメディアが伝える情報に強く依存しながら、私たちの環境イメージをつくりあげていく。」「観念的な認識の世界ばかりが肥大化して、主体的な働きかけと言う作用要素をぬきさってしまった環境イメージの図式が思い浮かぶ。」と述べている。

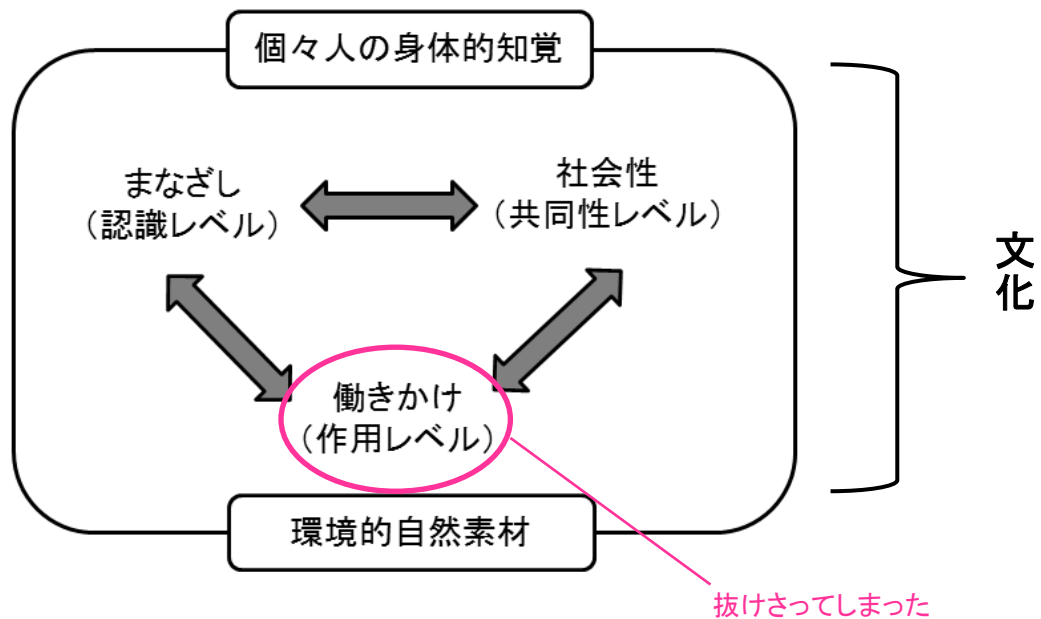


図 1 主体論的環境世界の構造(嘉田, 1993)の図に筆者が加筆

「自然を守るとはなにを守ることかといえ、それは、自然環境に対峙する私の「内なる自然」と、私を取り巻く「外なる自然」が、豊かに共鳴することができるような、人間と自然の関係を守るということ」だと、森岡正博(2009)は言う。これも換言すれば、内なる自然と外なる自然が共鳴する場を体感する過程を喪失していることが、現実として起きている問題を複雑にしているということだと言えるだろう。

嘉田(1993)も、「自分たちが実際に目で見て、手でふれて、経験を蓄積し、その上で自分たちで考える。生活の場を自分たちがつくりあげていくという“当事者の意識”をもった住民が育ってこそ、身近な生活環境の保全は可能となるものであろう。身近な環境の観察眼をやしない、その中から環境の成り立ちについて考え、行動を起こす。そのような主体的な作用要素をぬきに、実態をもった風景は存在しないのではないか」と語る。

これらのことから、認識を実践に結び付けるためには、「認識」と「社会性」の間に位置する「作用」要素を創出することが必要なのではないか、という論点が導き出される。

## 1.2. 作用要素を作り出す試みとしての「遊び」

そこで嘉田(1993)は、「遊び」を通して、作用要素を作り出す試みを行った。滋賀県で子供たちを交え行った「みぞっこ探検」「世代をつなぐ水の学校」である。滋賀県の琵琶湖周辺地域では、水道の発達により、用水と排水の水循環が生活現場からみえなくなったことで、生活者の中に無関心が広がったと考えた。そこでこの切り離された循環を回復し、水と人とのかかわりの「近さ」を取り戻すには、まず、水辺で遊ぶ子供たちの姿を取り戻すことが重要ではないかという仮説に基づき、水

とのかかわり文化を探し、昔あそびを体験しながらたくさんの面白さを発見してみようとした。すると、もともと「排水路」と呼称されていた水路は探検活動をしている間に「みぞっこ」という呼び方に変わっていった。そして、汚かったみぞっこを「清掃しよう」という気持ちが芽生え、「みぞっこクリーン大作戦」を実行するに至ったとしている。すなわち排水路を探検するという「作用」要素回復の試みのうちに、「みぞっこ」という伝統的なフォークターム(民族語彙)に呼び名が変わることで場所愛(トポフィリア)(トゥアン, 1998)が芽生え、清掃活動という実践行動に至ったのである。

では、「遊び」はなぜ、主体的な働きかけという作用要素を作り出し、心理的距離を縮めるものになり得るのだろうか。

その答えのヒントを求めるために、いくつかの言説を参照したい。

まず現在、遊びの概念には、2つの立場がある(山田敏, 1994)。

1 1 目の立場は、遊びを活動の主体から切り離し、活動の外的形態から遊びをとらえようとする見方である。すなわち、遊びと見なされる一定の外的形態を伴った活動を、そのまま遊びと見なす。たとえば「ごっこ遊び」「花いちもんめ」「たこあげ」などがわかりやすいが、これらは子どもの意識や心理と関係なく「遊び」と見なす。「既製品としての遊び」を遊びとする見方である。<sup>1</sup>なお、ホイジンガやカイヨワはこの立場をとっている。

2 2 目の立場は、活動主体のその場における生きた意識や心理状態に目を向けて、その状態によって遊びとみなせる活動であるか否かが判定される、とする見方である。遊びを遊びたらしめる本質は、主体の意識や心理状態である、とする。すなわち人間の少なくともほとんどすべての活動は、「遊び」に「なり」得る可能性を持つと考える。ゆえに、主体の意識や心理によって、遊びに「なったり」「ならなかったり」する。鬼頭秀一の「遊び仕事」論もこちらの立場にあたると考えられる。このような動的な見方を、山田(1994)は「生成としての遊び」の見方と名付け、遊びに「なる」ための必要十分条件を3つ提示している。

1) その活動が、その活動の主体にとって“楽しい”こと。

2) 主体にとっては、その楽しい活動自体が目的であって、他の目的達成のための単なる手段になっ  
てしまっていないこと。＝「非手段性」、「欲求の直接性」

3) 強制されているという感じを持っていないこと。

その他、遊びに関係する理論に、「フロー体験理論」が挙げられる。アメリカの心理学者であるチクセントミハイ(1996)は、人々が、楽しみや幸福、至高の体験をしている時にどのような心理状態にあるのかを、芸術家やスポーツ選手、外科医師などの活動現場での経験を詳細に記録し、全世界の10万例以上のデータから、フロー体験理論を抽出した。フローとは、人が「全人的に行為に没入している時に感ずる包括的感觉」であり、生活をより楽しい者、秩序があり、かつ内面的に創造的なものとして組み立てるための意識の働きを意味する。

フロー体験には次の5つの特色がみられる。①行為と意識の融合(意識が好意から分離しない)、

---

<sup>1</sup>P.6 で述べた、伝承遊び復活の試みは、当事者たちはこちらの立場をとっていると考えられる。

②注意の集中、③自我喪失、自我忘却、自我意識の喪失、④自己の行為や環境への支配感(積極的な支配感ではなく、支配を失う恐れに悩まされないという意味での支配感)、⑤自己目的的な活動(活動の成果を他に求めない)。

これらの一連の理論に基づけば、「その活動が楽しい」、すなわちフロー状態に陥っており、他の目的がなく、強制されていない状態で行うことが「遊び」であり、そういった状態に至ることが対象物との心理的距離を縮める手立てになるのだと、論理的には考えられる。

### 1.3. 社会における「遊び」を用いた試み

では現状として、「遊び」というものは社会的に、どのような扱われ方をしているだろうか。たとえばワークショップや教育上の課外活動などが挙げられる。遊びの中に含まれる楽しさや面白さを通して問題意識を醸成しようとする試みや、当事者意識を持たせる試み、物事についての理解を深める試みが、近年取り入れられるようになっていく。

特に、遊びを活用した教育上の試みとしては、たとえば小中学校で1990年代から順次開始された“総合的な学習”や“生活科”が挙げられるであろう。これを野島智司(2006)は、「子どもの遊びから展開」する教育実践である、としている。総合的な学習とは、「子供の自ら学び自ら考える力などの全人的な生きる力の育成をめざし、教科などの枠を越えた横断的・総合的な学習を行うために」、「児童の興味・関心等に基づく学習など創意工夫を生かした教育活動を行う」ことを趣旨とする授業であり、2000年から段階的に始められた。たとえば、環境問題に関連する内容では、ビオトープづくりや、水マップづくり、環境関連施設の見学などがあげられる。

生活科とは、1989年に改定、1992年度から施行された学習指導要領より小学校第1学年および第2学年に設置された教科である。英訳はLife Environment Studiesであり、田んぼでの田植え作業や学区内の自然探検、秘密基地づくりなどが授業の一環として行われる。

しかし野島は、こういった実践方法を一方で危険である、と批判している。すなわち、たとえばこれを環境教育の一環として、環境問題を最終的な学習目標とした場合、その克服のための主体を形成するという大人側の明確な意図があり、その基盤としての自然体験が重視されることで子どもの主体的な遊びの重要性が認識されているが、その多くが学校から展開される実践であったり、マニュアル化された実践であったり、非日常的なイベントであったりする。そういった中では、(1)子どもの遊びからの学びそのものを大人が管理、あるいは方向付けしてしまう危険、(2)権威的な教師—生徒関係の中では、子供は教師の意図を先取りし、それに従う努力をしてしまう、といったことが起こり、一見子供は「主体的」かもしれないが、学びの目的は明らかに異なり、本質的な矛盾は解決されないままであるという。また、「大人の意図と手順が明確な遊びの方が、実践記録として発表しやすく、指導の成果として評価しやすく」、「研究者もまた分析しやすく論文になりやすい」(清水美智子,1996)との指摘もある。

#### 1.4. 本研究の課題設定

では、純粋な「遊び」というものが実際の現場においてなされた時、どのような可能性が理論として成立しうるのだろうか。すなわち先ほど記述した、遊びを用いた様々な試みは、どうすればこれらの理論を満たした活動になりえるのだろうか。なりえないとすれば、どういった課題があるのか。そして、遊びの提供者は、どれほど遊びの本質を理解した提供物を与えることができているのだろうか。

そこで、筆者は日本全国の公園や緑地等を活用した「冒険遊び場(プレーパーク)」における子どもの遊びを考察の対象とする。なぜなら、冒険遊び場(プレーパーク)とは、純粋に遊びというもののそれ自体を、自由な形で追求している場だからである。よって、遊びを何かのための手段として扱ったり、既製品としての遊びだけを対象と捉えるのではなく、遊びになりうる可能性を持つすべての行動を観察できる。そしてそれ自体が本質的にはどういったもので、どういった効能を持ちうるのかを考察することが可能である。

特に対象事例地としては、東日本大震災により被災した気仙沼市において支援活動として新設された「気仙沼あそびーばー」を選定し、その活動が立ち上がる過程、関与する人物、子どもの様子などを調査する。ここを対象地として選んだ理由は、

- ①都市部に置かれることが多い冒険遊び場を、山間部に設置した事例である。よって、従来「都市生活者にとって必要な自然遊び」と見なされていたものが、地方生活者にとってどのような意味を持つのかを再考することが可能である。
- ②地元住民主体で立ち上がった事例ではなく、支援という形でよそ者が1からコミュニティと関わり立ち上げた事例である。よって、そういった形で参入することにより生まれる利点や課題を観察することが可能である。
- ③自然災害を体験した子どもを対象として扱うことになる。よって、自然に対する認識の在り方やその変化等を直接観察することが可能である。
- ④冒険遊び場での復興支援に携わるスタッフの中には、過去に自分自身も冒険遊び場で育った者がいる。よって、ライフヒストリーインタビュー等を通じて、支援行動に関与するまでの過程を分析することで、遊ぶことの効果を広いタイムスケールで捉えることが可能である。

それによって、自然の中で遊ぶということが本質的にはどういうことであり、そこには一般的な論とどのような剥離があり、そしてここで遊ぶという行為がどういった思いや行動に広がりを見せるのかを考察することとする。



## 2. 調査対象・調査地について

### 2.1. 調査対象「冒険遊び場」

#### 2.1.1. 定義・場としての特徴

冒険遊び場とは、「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーに、既存の都市公園ではできないような遊びが奨励され、自己責任のもとで思いきり遊ぶことのできる遊び場のことを指す。たとえば、木に登る、穴を掘る、火を使いパンを焼く、廃材で小屋を建てる、動物を飼う、大きな水たまりに浸かるなど、他の外遊びの場所では禁止される遊びを、子どもの自発性を動機づけ、実践できる。

現代における行政管轄の公園は、責任問題を避け、危険を排除するために禁止事項を増やし続け、遊びの幅を縮小している。それに対するアンチテーゼとして成立した。

「安全・安心」を追求した結果「子どもが遊べなくなった」と嘆くよりも、子どもたち自身が遊びたくなる場、子どもが「やってみたい」という欲求や興味を尊重し、それが引き起こされる場や環境をどれだけ用意できるかを打ち出すことを理念とする。それにより、

「住民が運営する遊び場である」、

「プレーリーダーと呼ばれる大人が、開園時には常に配置されている」、

「民間的な運営方法を、行政が事業としてしっかり位置づけている(ことが多い)」

という特徴を持つ。

現在、冒険遊び場づくりをしている団体(ネットワーク組織含む)は286団体(2011年8月5日現在)。地域住民による運営が広がっているのは、世界的に見た日本の冒険遊び場づくりの特徴である。

表 1 日本国内における冒険遊び場の数の推移  
(資料: 日本冒険遊び場づくり協会)

1998(平成10)年11月	56団体(「第1回冒険遊び場全国研究集会」時点)
1999(平成11)年度	69団体
2000(平成12)年度	95団体
2001(平成13)年6月	110団体(「第2回冒険遊び場全国研究集会」時点)
2003(平成15)年5月	約150団体(「第3回全国冒険遊び場活動実態調査」時点)
2004(平成16)年度	192団体
2005(平成17)年度	214団体
2006(平成18)年度	225団体
2007(平成19)年度	233団体



図2 羽根木プレーパーク(東京都世田谷区羽根木公園内に設置)の様子<sup>2</sup>

#### 2.2.2. 言葉の由来・「冒険遊び場」と「プレーパーク」の意味の差

デンマークのエンドラップにおける「廃材遊び場」(Skrammellegeplads)を発祥とし、その後ロンドンでは Adventure Playground として広まった概念である。日本には 1970 年代に大村虔一(現・日本冒険遊び場づくり協会会長)・璋子(元・日本冒険遊び場づくり協会理事。2008 年没)夫婦により「冒険遊び場」と訳され、輸入された。その後、1979 年の羽根木プレーパーク開園と共に「プレーパーク」が「冒険遊び場」の同義語として使用されるようになったと考えられる。

現在、日本国内では「羽根木プレーパーク」「松原冒険遊び場」「さいたま冒険遊び場」のように、言葉としては「プレーパーク」も「冒険遊び場」も意味に差異なく扱われているが、本論文では以下、混乱を防ぐために「冒険遊び場」で統一する。(なお、語りの中で『プレーパーク』が用いられたり、『羽根木プレーパーク』のように元々『プレーパーク』が付く名称のものを省略して述べられている場合は、そのまま『プレーパーク』と表記する。)

#### 2.2. 調査事例地「宮城県気仙沼市本吉町」

次に、今回の調査事例地についての説明に入る。

位置関係を以下の図に表した。「気仙沼あそびーばー」は、宮城県北西端に位置する気仙沼市のうち、南東部に位置する本吉町の、海岸線からおおよそ 1km の場所にあることが示してある。「清涼院」は、敷地内に SVA スタッフの事務所となっているプレハブが設けられている寺院であり、ここをあそ

<sup>2</sup> 画像引用元:ミツカン水の文化センター

[http://www.mizu.gr.jp/kikanshi/mizu\\_24/no24\\_g01.html](http://www.mizu.gr.jp/kikanshi/mizu_24/no24_g01.html)

ビーバースタッフも拠点として活動している。



図 3. あそびーばーと清涼院の位置。右下の地図の縮尺は 25,000 分の 1 (筆者作成)

### 2.2.1. 気仙沼市

#### 2.2.1.1. 概要・位置

宮城県の北東端に位置する。南は宮城県本吉郡南三陸町、西は岩手県一関市、岩手県東磐井郡藤沢町及び宮城県登米市、北は岩手県陸前高田市に接している。

岩手県沿岸南部の大船渡市や陸前高田市とは「気仙郡」として古くから1つの地域圏を形成しており、江戸時代には同じ仙台藩に属していた。

現在は岩手県と宮城県に分かれているが、こうした歴史的背景によってこれらの地方は方言も似ており、交流が深い。当市とこれらの市に、岩手県気仙郡住田町を加えた将来的な合併構想もある。

2006年3月31日、旧気仙沼市と旧唐桑市が合併。2009年9月1日、本吉町が編入合併した。こうして気仙沼市は人口73,279人(2011年2月1日資料)、総面積は333.37km<sup>2</sup>で、宮城県内では両者ともに6番目(2009年10月1日資料)の人口数および面積となった。<sup>3</sup>

#### 2.2.1.2. 地勢

北部、西部、南部を北上山系の支脈に囲まれ、そこから流れ出る大川や津谷川などが西から東

<sup>3</sup> 国土交通省国土地理院「全国都道府県市区町村別面積調」による。

に向かって流れ、太平洋に注いでいる。

東部は太平洋に面し、沿岸域は三方を海に臨む半島や複雑な入り江など、変化に富んだリアス式海岸を形成している。気仙沼湾の入り口には大島（東北地方最大の有人島）があり、四季静穏な天然の良港として知られる。全国有数の漁場である三陸沖漁場は、海面漁業、浅海漁業の生産高が、ともに全国上位となっている。

なお、このリアス式海岸特有の海岸美により、陸中海岸国立公園及び海中公園、並びに南三陸金華山国定公園の指定を受けている。

## 2.2.2. 気仙沼市 本吉町

### 2.2.2.1. 概要・位置

本吉郡本吉町は平成 21 年 8 月 31 日をもって閉町し、9 月 1 日より気仙沼市に編入合併し「気仙沼市本吉町」として再スタートした。

気仙沼市東南部に位置し、太平洋に面する町である。総面積は 106.7 km<sup>2</sup>。総人口は 10,851 人（2011 年 5 月末現在）である。

### 2.2.2.2. 地勢

海岸部は南三陸金華山国定公園に指定されている。町の面積の 70%が山林である。最も高い山は徳仙丈山（とくせんじょうさん）で 711m。2 番目に高い山は愛宕山で 621m。3 番目は田東山（たつがねさん）で 512m。その他、500m ほどの山が 4 つ、300m ほどの山が 5 つある。

広い山地は、スギ・マツが植えられ、岡谷山のふもとは畑になっている。また、山の斜面を牧草地にしているところもある。

田は、津谷川や沖の田川などの川沿いに多く、畑は丘や山のふもとにある。耕地が少ないため、一戸当たりの耕地面積は狭く、あまり多くの生産をあげることはできない。

海は、小泉と大谷に砂浜があり、海水浴場になっている。海に面した津谷、小泉、大谷地区の人々は、ワカメ、ホヤ、ホタテなどの養殖をしている。大谷の大謀網（定置網）では、春から秋にかけて、マス、マグロ、サバ、サケなどがとれる。漁港は近年、コンクリートで整備されるようになってきている。

表 2 地目別面積<sup>4</sup>

①気仙沼市（本吉地域を除く）

各年 1 月 1 日。上段【ha】

	田	畑	宅地	池沼	山林	原野	雑種地	その他	総面積
--	---	---	----	----	----	----	-----	-----	-----

<sup>4</sup> 『気仙沼市環境白書 気仙沼のかんきょう 平成 21 年版』気仙沼市市民生活部環境課

平成 19年	791 (3.5%)	1,057 (4.7%)	1,204 (5.3%)	12 (0.1%)	11,365 (50.1%)	160 (0.7%)	413 (1.8%)	7,663 (33.8%)	22,667
平成 21年	784 (3.5%)	1,036 (4.6%)	1,212 (5.4%)	12 (0.1%)	11,240 (49.6%)	157 (0.7%)	428 (1.9%)	7,798 (34.4%)	22,667

## ②本吉地域

1月1日。上段【ha】

	田	畑	宅地	池沼	山林	原野	雑種地	その他	総面積
平成 21年	580 (5.4%)	614 (5.8%)	279 (2.6%)	0.8 (0.01%)	5,910 (55.4%)	70 (0.7%)	124 (1.2%)	3,092 (29.0%)	10,670

総務部税務課資料

### 3. 調査方法

主軸となる対象事例地を、①宮城県気仙沼市「気仙沼あそびーばー」とし、比較対象として②神戸市長田区「子どもの遊び場」(現存せず)についても調査を行った。

調査手法としては、(1)子どもの参与観察調査(気仙沼あそびーばー)、(2)事例地や対象地に関係する人物への半構造化されたインタビュー・ライフヒストリーインタビュー、(3)地区児童に対するアンケート調査、(4)資料調査、の4種類を行っている。

(1)の気仙沼の事例地における観察調査については、5月28日～6月4日、7月23日～8月6日、および11月下旬から12月中旬にかけて不定期に現地へ出向き、調査をおこない、様子を比較した。幼稚園児から小学校高学年まで多様な年代の子どもがおり、インタビュー調査からは適切な回答が得られるかどうか不明瞭であったため、参与観察によりおよそ50人弱の子どもの特徴・志向等を把握するという手段をとった。

その他、補足的にはあるが、冒険遊び場に関係する諸団体(『埼玉冒険遊び場・たねの会』、『松原冒険遊び場』)へのインタビュー調査や参与観察、講演会の聴講なども行った。

### 4. 冒険遊び場の歴史

#### 4.1. ヨーロッパでの隆盛

世界で最初の冒険遊び場は、1943年にコペンハーゲン市郊外につくられた「エンドラップ廃材遊び場」である。デンマークの造園家であるソーレンセン教授により、“こぎれいな遊び場よりもガラクタのころがっている空き地や資材置き場で子どもたちが大喜びで遊んでいる”という長年の観察にもとづいた提案がなされ、それをもとに建築家ダン・フィンクがデザインした。



工作や廃材遊びには、怪我などの恐れがつきまとう。それゆえ、安全管理のために大人を1人配置したのだが、その時に配置された大人、ジョン・ベテルセンは、いわゆる「管理人」というイメージに付きまとう、単に子供を監視し見守るといった権威主義的なタイプではなかった。むしろ、子どもの横にくっつき、子どものペースで一緒にものを考え、時々大人の持っている技術や知恵を伝授する。そのことで、子どもを抑圧することなく、更には子どもたちだけでは成し得ないような多様性を持つ遊び場ができていった。これが後の「プレーリーダー」の発見と言われている。

こういったタイプの子どもの遊び場を作るためにはプレーリーダーのような振る舞いをする大人がいることで、子どもの力がはるかに伸ばされることが、そこで発見されたのである。それに伴い、デンマークの遊び場が次第にクローズアップされていく。

大戦直後、1945 年にエンドラップを訪れたイギリスの造園家、アレン卿夫人は感銘を受け、その思想を自国に持ち帰る。国内で子供たちが遊ぶということについて熱心に説いて回ったことでイギリス国内の人々を動かし、1948 年、対戦によるロンドンの爆撃跡地に冒険遊び場第 1 号を創設した。瓦礫だらけの場所を、丸ごと遊び場として解放し、子供たちは、崩れたがれきの上から飛び降りたり、崩れた石を積み上げて新たに色々なものを作ったりして遊んだ。

この活動が世論を喚起し、冒険遊び場運動を隆盛させた。イギリスで大きな流れとなった冒険遊び場づくりは、発祥の地であるデンマークに逆輸入され、やがて 1950～70 年代を中心に、スウェーデン、スイス、ドイツ、フランス、イタリア、アメリカ、オーストラリアにも広がっていく。そして現在、ヨーロッパ全体で 1,000 ヶ所程度の冒険遊び場が存在している。

#### 4.2. 日本国内への思想の輸入、羽根木プレーパーク設立<sup>5</sup>

日本では 1960 年代、当時世田谷区経堂に住んでいた大村虔一・璋子夫妻が、自分の子どもの遊ぶ様子と自分の小さい頃の様子とのギャップに違和感を覚えたことに始まる。<sup>6</sup> その後 1970 年、都市計画の仕事をしていた虔一氏は海外視察旅行の中で、ロンドンの冒険遊び場について記した書籍『PLANNING FOR PLAY』(Lady Allen of Hurtwood 著)に出会い、感銘を受けた。

---

<sup>5</sup>参考資料:地域振興誌「碧い風」No.5 大村璋子、東京都公園協会発行「都市公園」No.194 p41

<sup>6</sup>大村夫人は、以下のように述べている。

「私が東北地方から上京し、子どもの親になった 1960 年代後半、1964 年に行われた東京オリンピックの影響があつてか、『出るな、歩くな、家にいろ』という交通標語がまかり通っていたくらい、交通事故が増え、遊び場設置への都民の要望が高まっていた時期である。私の住んでいる世田谷区でも数多くの児童公園がつくられた。しかし、歩いて数分のところにある公園は日当たりが悪いうえに狭く、滑り台と鉄棒しかなくて、子どもはすぐに飽きてしまった。(中略)家の周りのどこでも、親の付き添いなしで思いっきり遊べた自分の子どものころを思うにつけ、『これでいいのだろうか』という思いが強まった。

そんな気持ちでいるときに、イギリスの造園家アレン卿夫人の書いた『都市の遊び場』という本に出会った。」(大村,1994)

その後、夫妻は鹿島出版会からの依頼でこの本を翻訳をすることとなり、1973 年に『都市の遊び場』として出版。本は予想以上の反響を受け、大村夫妻は実際に本で紹介されていたスウェーデン、イギリス、デンマーク、スイス、オランダの遊び場を訪問した。帰国後、欧州で撮影したスライドを地域の人々に公開。大村夫妻の理念に共感した親たちと共に、ボランティア活動団体「あそぼう会」を立ち上げ、地域住民による空き地を借用しての冒険遊び場を開始した。1975 年 7～9 月の「経堂こども天国 75」、1976 年 7～9 月の「経堂こども天国 76」、1977 年 7 月～1978 年 9 月の「桜ヶ丘冒険遊び場」などである。

これらの活動を通し、運営資金を自分たちで集め、自分たちで遊び場を回していくスタイルを日本において確立した。

1979 年は、国際児童年であった。世田谷区は、その記念事業として取り組む事業を決めかねており、冒険遊び場づくりの活動を知った区役所の担当者が遊び場運営スタッフに交渉した。そして同年、行政と市民による協働運営で世田谷区の国際児童年記念事業として日本初の常設の冒険遊び場「羽根木プレーパーク」(東京都世田谷区 羽根木公園内)がスタートしたのである。<sup>7</sup>

1982 年、世田谷公園内において、日本国内の常設の冒険遊び場第 2 号「世田谷プレーパーク」が開園した。その後、冒険遊び場づくりは全国で草の根的に広がり、1990 年代後半から飛躍的に活動団体が増加した。付け加えておくと、日本では少子高齢化が問題となり、学校週 5 日制が段階的に始まった時期と一致している点も興味深い。

1999 年 9 月に、IPA(子どもの遊ぶ権利のための国際協会)日本支部の一部門として「冒険遊び場情報室」が設立された。

そして 2003 年、各地の冒険遊び場づくり支援を目的に、「日本冒険遊び場づくり協会」(事務局:東京都世田谷区野沢)が設立された。協会の公表する活動内容は以下の通りである。

- ・子どもの自由な遊びを支える重要な役割をもつ「人」の育成・研修
- ・全国各地の「冒険遊び場づくり」に関する相談に応じ各種事業を通して支援
- ・子どもの遊びを取り巻く環境の実態を捉える調査研究を行い、取り組みの指針を示す

---

<sup>7</sup>日本冒険遊び場づくり協会副代表の天野氏は、当時のことについて以下のように述べている。

世田谷区は、そうは言っても何が起こるかわからないと戦々恐々で始めたが、やってみると、当時「遊べない」と言われていた子どもがこんなにも生き生きと遊ぶ姿に、行政の人も非常に驚いた。また当時は、行政と住民が協働で事業を運営することはあり得なかった時代。協働という初めての手法を取り入れやっていく際、双方ともに信用しきれない所があった。本当に行政は大丈夫なのか、本当に住民は大丈夫なのか、それぞれの思いを双方が抱いていた。しかしプレーパークという1つの事業に取り組むことで、互いが「この人たちは、本気でやろうとしている」と認め合い、信頼を重ね合い、それ以来32年間、ずっと続いている。未だに手法としては協働事業である。場所と、最低限の資金は行政が出す。運営は住民が責任を持って担う。(2011 年 11 月 22 日、天野氏の話)を筆者が要約)

- ・冒険遊び場に関する情報を発信し、現代における冒険遊び場の必要性を広く社会へ訴求
- ・市民主体による冒険遊び場づくりを目指した計画や場づくり

なお、常設の遊び場を実現するには、行政の強固なバックアップが必要とされる。それゆえ、2011 年現在、未だ常設化に至った遊び場が多いとは言えない現状である。日本全国の冒険遊び場のうち、常設のものは 1 割未満にとどまっている。

#### 4.3. プレーリーダーの存在

冒険遊び場を成功させる鍵は、おおかた、リーダーの資質や経験にあると言われている。前述した、ロンドンの冒険遊び場における最初のプレーリーダー、ジョン・ベテルセンは船乗りであった。「非常に成功しているリーダーとして、俳優、大工、鉛管敷設工、夜警、身障児や情緒不安定児を扱った経験者などがある。専門的な訓練を受けたユースリーダーや学校教師の中には、そんな変わった状況でうまくやれる人はきわめてまれである。おそらく、彼らは、この仕事を始める前に、これまで学んだたくさんのことを忘れてしまう必要があるのだろう。」(Allen 著,大村訳,2009)との記述からも、プレーリーダーに求められる資質の特殊性がうかがえる。

羽根木プレーパークの初代プレーリーダーであり、現在日本冒険遊び場づくり協会副代表を務める天野秀昭氏も以下のように述べている。長文になるが、本質を突いた内容であると考え、スペースを割いて掲載する。

正しく子どもを導くことをやっているのではないんだよね、PL って。正しさとか過ちとかは価値観の世界だから、価値観を教えるのではなく、面白い、楽しい、つまらない、嬉しい、悲しい、いやだ、その世界を子供に堪能してほしい。その中にいたずらも入ってくる。時には人を傷つけることもある。けれどそれも含めて「やりたかったんだね」と受け入れをしながら、「でもやっちゃったら、相手も悲しい思いをしたよね」と、正しさを導くと言うよりも、むしろ子どものやってみたい・面白そうって気持ちがどれだけ表に出てくるか。だから勉強ができるかなんてのは、全然価値を置いてない。集団のルールを守るっていうのも、子どもの遊びで言うと全く逆だから。ルールが先にあって、それを守らせると言うのが大人のやり方だとすれば、僕らは全く逆で、ルールは子どもらが作ればいい。遊ぶためにはルールが必要なんです。自分たちが作ったルールは自分たちで守る。遊びこんでる子たちは、そういう意味で、みんなと一緒に遊ぶためにはいくらでもルールを変えていく。僕らの頃も、「みそっかす」とか作ったけど。一緒に遊ぶと、同じルールでやったんじゃとても入れられない子どものために。遊びの中の知恵なんだよね。大人の言ってるように、1つのルールを作って最初からそれを皆守れっていうと、守れない子は、守らなきゃ入れさせないってこと。子どもの遊びのルールの作り方は真逆です。目の前にいる子供たちを、全部収容するためにルールをどう工夫したらいいか。かなり遊ぶ力をつけてきた子は間違いなくそう変わっていく。

どちらが目の前にいる子を大事にしているかといったら、はっきりしていると思います。そういうこ



とに柔軟に対応するのは、大人になるとなかなか難しい。どうしても守らせようとするから。むしろ常識的ではなく、現場で場当たりで、船乗りなんかだと自然を相手にしてるから、その場の状況で瞬時に判断していかなくやならないことだらけじゃないですか。子どもの遊びの世界もそういうことだらけで、計画だらけなんて何一ついらない。計画通りに作って計画通りに進めようとか思ったら、遊び場にはまず不向き。行き当たりばったりでどれだけ楽しめるか。その中で子どもは最大限の創造性を発揮する。決められたことの中では創造性はほとんど限られちゃうから。寄り道ができないから。そういう意味で、教育で今までやってきていることとはまるで価値観が違う世界で、「遊育」と僕たちは言ってるんだけど。主体が違う。教育は、教育する側が価値を持っていないことはやらせない。遊育は、遊育する者が価値を認めたものはすべて価値がある。いかに僕らにとってわかりにくいものでも。そのことを何より大事にできるのが、僕等プレーリーダーの立場。

なお、本論文において、以降、プレーリーダー名をイニシャルで表記することがしばしばあるが、彼らは通常ニックネームで自分を名乗り、互いに呼び合うため、本論文においてもプレーリーダーB、プレーリーダーKのようにニックネームに基づいたイニシャルで表記する。

## 5. 冒険遊び場と、被災地支援とのつながり

こうした歴史を辿り日本で着実に活動の幅を拡大している冒険遊び場だが、これはその定義にもあるように、通常は、地域の住民が主体となって立ち上げ、地域住民と行政が協働で管理していく形態をとる。

しかし、特例的に、非日常の現場に外部から参入し、行政の協力をほぼ借りず、常設の遊び場を立ち上げた事例が存在する。1つが1995年1月に発生した阪神淡路大震災の支援として、神戸市に立ち上げられた「子どもの遊び場」である。そしてもう1つが、2011年3月に発生した東日本大震災の支援として、気仙沼市に立ち上げられた「あそびーばー」である。

そもそも、冒険遊び場づくり協会は「自分の責任で、自由に遊べる場づくり」を理念としており、これは大人の誤った形での介入を排除し、遊ぶことを通して子ども自身の力で生きる力を身につけていく過程を尊重したものである。この「自由に遊ばせる」「大人の誤った形での介入の排除」「子ども自身の力で生きる力を身につける」という彼らの考え方は、そのまま被災地での子どものケアにも適用できる。なぜなら被災地では往々にして、自由に遊ぶことはタブーとされ、子どもの心のケアには大人の目線による誤った対応がなされ、ケアをしてあげる・治療してあげるといった観念がまかり通りやすいからである。（このことに関しては、後に詳しく記述する。）

そこで、彼らが掲げた今回の東日本大震災支援活動の理念「子どもがいきいきと存分に遊べる場所づくりを支援することにより、子どもたちの心身の回復および成長に寄与」のような思想の展開の仕方は、論理的にも筋の通ったものであると考えることができる。

なお、長田区の「子どもの遊び場」と、気仙沼「あそびーばー」の 2 つの支援は、活動主体や支援母体が類似および重複しており、一連の流れを持っていることから、切り離して語ることはできない。ゆえに前者の、神戸市長田区の事例から、時系列を追って見ていく必要がある。

## 5.1. 神戸市長田区「子どもの遊び場」

### 5.1.1. 事例地の概要

1995 年 2 月 3 日～6 月 30 日の約 5 ヶ月間、神戸市長田区の南駒栄公園の一角で行われていた冒険遊び場支援活動。世田谷プレーパーク協議会(当時)と、曹洞宗国際ボランティア会(通称 SVA)との共同体制で活動した。なお、現在日本冒険遊び場づくり協会副代表を務める天野秀昭氏は、この長田区の遊び場づくりから東日本大震災の遊び場づくりにまで一貫して携わる主要人物である。

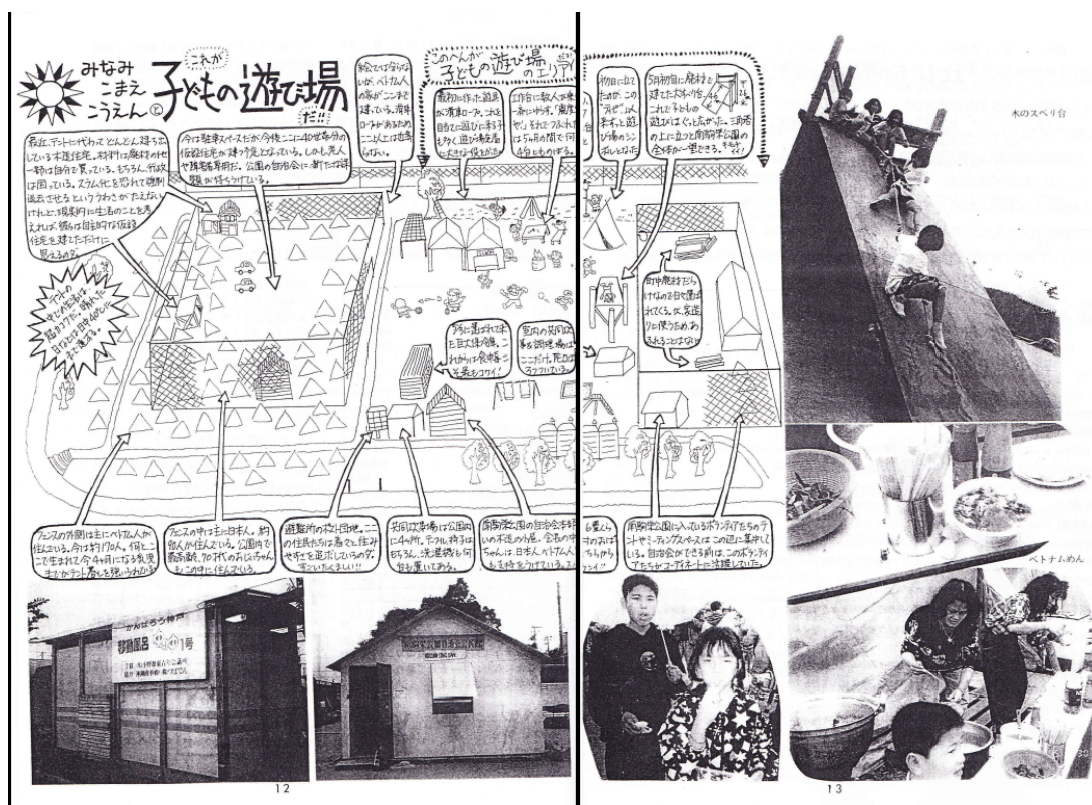


図 4「子どもの遊び場」のイラスト(『神戸にめちゃおもしろい遊び場作った!』より)

### 5.1.2. 設立までの経緯

1995 年 1 月 17 日に発生した阪神淡路大震災直後、世田谷区内のプレーパークに遊びに来ていた子どもが「地震のテレビばかりでつままない」とつぶやいたことに、同プレーパークのプレーリーダー B が問題意識を抱いた。そして 3 日後の 1 月 20 日に行われた臨時プレーリーダーミーティング「自分たちにできることは？」の中で議題を提供し、「現場で復興支援活動をしなが、実際に

自分たちが体験したことを直接子供たちに話す方がいいのではないかと提案。<sup>8</sup>その後、SVA による神戸市長田区活動ボランティア募集の記事を見つけ、掛け合った。

なお SVA とは、主に東南アジアの発展途上国における識字率の向上をめざし、図書館事業や学校建設事業などを行う公益法人のボランティア団体である。前身は 1980 年に活動を開始した「曹洞宗東南アジア難民救済会議(JSRC)」で、1992 年に「曹洞宗国際ボランティア会」と改称、2011 年現在は「公益社団法人 シャンティ国際ボランティア会」となっている。(以下、「SVA」で統一する。)

SVA は、発展途上国での災害時の緊急救援の経験があったことから、阪神淡路大震災時に初めて、国内での災害支援に着手することになった。しかし、国内の子ども支援についてのノウハウがなかったため、協力団体を求めている。一方、世田谷プレーパーク協議会は、子どもについてのノウハウはあるが、緊急支援の経験がなく、単独で入ることで被災者を増やす可能性を懸念していた。そこで双方のニーズがマッチし、1 月 22 日に世田谷プレーパーク協議会は、SVA 阪神大震災救援活動に参加することが決定した。

1 月 26 日に神戸入りし、初めの 1 週間は救援物資の仕分けや炊き出しを行った。避難所では、子どもたちの居場所がまったくなかったため、避難所内に遊び場を作ろうと考えたが、施設の内外に避難者や車、救援物資などがあふれ、それどころではなかった。行政に申請しても、許可などでも下りそうになかった。そこで目をつけたのが、指定外の避難所である。

当時、長田区の南駒栄公園は設立された直後の公園で、行政から避難所としての指定がされていなかった。神戸市が発行していた公園地図にも、掲載されていなかった。それゆえ 250 人程の避難所からあふれた人々が、ブルーシートで作った簡易テントなどですでに生活していた。避難所指定されていなかったため配給も来なかったが、ゆえに話を聞きつけ遠方からボランティアで援助に来ていた者も多かった。「行政指定の避難所は、大人の管理下に入ってしまう。大人の暮らしの場という位置づけになってしまうので、子どもの遊び場なんて作れない」とも感じた天野氏らは、2 月 3 日に長田区南駒栄公園にて『子どもの遊び場』を開始。公園の一角を陣取り、「子どもたちが駆けずり回れるスペース」を確保した。縦 20m、横 30m ほどのスペースに、宿泊できるインディアンテントや手作りの遊具を設置。1 日 5 人ほどのスタッフが常駐して子どもたちと遊び、インディアンテントで毎週土曜日にお泊まり会も開催した。開園時間は、平日は 14 時～18 時、休日は 11 時～18 時。5 月 2 日からは毎週火曜日を休園にし、週 6 日開園の常設遊び場として機能した。プレーリーダーは 1～2 週間単位の交代制で現地に派遣された。

3 月 1 日より、御蔵小学校横の公園で 2 番目の遊び場を開始。

3 月 2 日に『遊び場通信』創刊号を発行。(4 月 6 日発行の 3 号からは、ベトナム語訳文を併記)

---

<sup>8</sup>「これは TV ゲームじゃないぞ。たくさんの人がなくなってるのは、現実なんだ。でもこの現実を、彼ら子供たちはどうとらえているのか？それが全く読み取れなかった。じゃあ、我々はどれだけ子どもたちに語れるものを持ってるのか？道徳的なことはいくらでも言える。でも、響かせるためには、こちらが実感をもって話す必要があるんじゃないか？だから、被災地に行って色んな人の話を聞いて、経験しよう。そういう思いで、だから正直なことを言えば最初は「復興支援」で入ったわけではなかった。」(天野氏の語り)

4月6日～6月末まで、教員採用試験勉強中のプレーリーダーの女性を常駐プレーリーダーとして派遣。

このように、順調に現地支援を行っていたが、しかし、6月いっぱい遊び場を閉園することが決定。6月25日(日)に『さよならパーティ』を行った。6月29日には、遊び場に作られた大すべりだいを、兵庫区須佐野公園で遊び場を始めたグループに寄贈した。<sup>9</sup>こうして、長田区「子どもの遊び場」は、2月3日から6月30日までの約5ヶ月間で幕を閉じた。

なお、南駒栄公園はその後公園ではなくなり、2階建ての一般向け地域型仮設住宅の建設敷地となった。それから数年して仮設が撤去されると、長い期間神戸市営地下鉄海岸線の建設工事現場として使われていた。その地下鉄が完成し、公園の敷地は再開発を前にしてふたたび広大な更地となった。2011年現在は巨大なホームセンター(アグロガーデン神戸駒ヶ林店)とスーパー銭湯(天然温泉げんきの郷)が建ち並ぶ長田の新名所になっている。

#### 5.1.3. 現場の子どもの様子―震災ごっこ―

天野氏が神戸入りし、子どもたちに対し最初に思った印象は「乱暴だな、怖いな」だったという。言葉遣いは汚く、暴力も激しい。

さらには、支援物資のぬいぐるみを与えてもすぐにサッカーボールになり、無残な姿になってしまふ。トランプは手裏剣になってしまい、1セットとして揃えて片づけることができない。こういったおもちゃの使いかたが周りの避難者の反感を買い、「なんであんな遊びをさせるんだ」と言われる。しかしやめさせようとする、注意ばかりになってしまう。

周囲の大人と子ども、遊び場スタッフの関係は次第に悪化し、結局、出来合いの支援物資のおもちゃはバザーで売却し、運営資金の足しにした。

震災から約1ヶ月後、被災した大人たちが物凄い勢いで自らの被災体験を話し始めたのを、天野氏ら簿遊び場スタッフは感じ取った。それまでは、なんとなく聞けばボソボソと話してくれたものの、1人や2人といった人数ではない大人たちが、堰を切ったように語りだすことはそれまでになかった。

その時、天野氏らは「ようやく自分の体験が言語化できるようになったんだなあ」と思ったという。大人にとって、言語化するということは、意識の中に収め直していくプロセスだと考えたからである。

「子どもにもきつとこういう時が来るはずだ、早く来ればいいのに」そう考えていると、それから更に約1ヶ月後、それは「震災ごっこ」という形で突然現れた。

それについて、天野氏の共同通信の寄稿記事があるため、以下に引用する。

2011年3月14日 共同通信「心の傷とどう向きあう」

(寄稿:NPO法人日本冒険遊び場づくり協会副代表・大正大特命教授、天野秀昭)

1月25日に神戸入りし、2月3日に長田区内に子どもの遊び場を立ち上げた。そこは、避難してきた人で既に250人を数えていた。ブルーシートで築かれた公園の簡易住居群の一角に、無理やり

---

<sup>9</sup>天野,2011年3月14日共同通信寄稿、および「神戸にめちゃおもしろい遊び場つくった！」参考

陣取った「子どもの遊び場」だった。

炊き出しのたびに、100人近い列ができる。その真横で、大笑いしながら子どもと遊んでいたのが僕たちだった。被災した大人もボランティアも、緊急救援も終わらないこの時期の光景にげんまなざしを向ける。日に日に被災者が集まり、「子どもの遊び場」は縮小を求められた。

(中略)1カ月ほどしたころから、大人は被災体験をものすごい勢いで話すようになった。ぼくは、子どもからもそうした体験を表現する日が早く来ることを願った。2カ月がたったころ、それは遊びの中で表現されるようになっていった。

「震度1じゃ、2じゃ、3じゃ!」。ベニヤ板で作った手作りの机の上に6~7人の子どもが乗り、スクラムを組んで少しずつ揺れを大きくしていく。「震度6じゃ、7じゃ!」そう叫んだところで机の脚は折れ、ぱたっと倒れた。うわっ!と子どもたちの歓声のはじける。

木っ端を並べ、その間に新聞を丸めて置いていく。その端々に火をつけ、あおぎながら炎を大きくしていく。「燃えとる、燃えとる! 街が燃えとる! 学校が燃えとる!」。叫びながら木っ端をさらに積み上げ火勢を上げる。「わーっ!」ここでも、歓声が上がった。

被災した大人たちに、この光景は不愉快そのものだった。けれど、大人でさえ語るようになるまでに1カ月を要した体験だ。自分の心を語る言葉をあまりもたない子どもは、遊びの中での表現を通してでしかそれを表すすべを持たない。「震度7じゃ!」で机の脚を折り、街を自分の思いのとおり「燃やす」ことで、およそ受け入れることのできない巨大で理不尽な体験を、自分の意識化にコントロールし直そうとしている。

この遊びは、子どもが自身に降りかかった出来事を、何とか自分で受け入れ、乗り越えようとしている表れなのである。

このことから、子どもにとって「遊び」とは、大人にとって言語によるコミュニケーションや、環境を認識し捉えなおす過程、自身の思いを再構築する過程と同等の意味を持つことがわかる。「遊び」は、環境や社会と関係していくにあたり、その媒介として両者をつなぐ役目を果たす存在なのである。

#### 5.1.4. 閉鎖の理由

遊び場は、子どもたちからは絶大な支持を受けていた。それにも関わらず、5ヶ月間で閉鎖してしまった理由は何なのだろうか。

考えられる理由として第1に、当時は遊び場づくり協会がまだ誕生しておらず、「世田谷プレーパーク協議会」という任意団体でしかない中で活動していたことが挙げられる。それゆえ財政・人手的に持続が困難だったことが原因である。「金銭面で世田谷の体力もギリギリな状態になっていた」<sup>10</sup>と天野氏が語るように、現場へ派遣するスタッフの人件費や交通費を中心とした費用は、世田谷区内で既存のプレーパークを運営する傍らでの支援としては限界があった。

第2の理由として、長田区という地域固有の問題が大きくなってきたことが挙げられる。

---

<sup>10</sup> 2011年11月22日、天野秀昭氏の話による。

長田区は、震災前から 2 つの問題を抱えていた。被差別部落問題と、長田区に所在するケミカル工場で働いていたベトナムからのボートピープル問題である。天野氏が当時地元の人に聞いた話によると、被差別部落の者やベトナム人は、震災以前は住み分けていたという。そのため、そこまで問題は表面化していなかった。しかし被差別部落地域もケミカル工場も震災により全て消失したため、南駒栄公園には、ベトナム人と日本人が、ほぼ半数ずつ避難してきていた。

しかし、同じ場所に出てきて、同じ所に住み始めると、その問題は一気に表出した。それにより、子どもの間にも問題が出始めることとなった。たとえば、昨日まで一緒に遊んでいた子どもが、遊ばなくなる。生活が立て直されるにつれて、大人が子どもの関係に口を挟むようになるためであった。「あの子とは遊んでは駄目だ」と親が子どもに言う。そういった行動が、4 ヶ月を過ぎる頃から表れ始めた。生活が立て直されていくということは、元々隠されていた問題が顕在化してくるということであった。

それ以外にも避難所で起こっていた様々な問題の背景に、これらの事情が横たわっているということがスタッフの間で次第にわかってきた。そしてこれ以上遊び場を続けていくと、そういった、震災ゆえの問題ではない問題にも踏み込んでいかなければならなくなってきた。

本来であれば、遊び場がそういった問題を解決するには最適なのだという。関係性を分断するのは大概が大人であり、子どもはそういったことは関係なしに遊ぶからである。したがって、こちらが問題に気づいて意識的に関係をつないでいく役割を担おうと思えば、遊び場はできない場所ではなかった。「しかしそこに足を踏み込むと、引き際がなくなってしまう。震災があったがゆえに起こった問題ではない問題に突入していってしまう。」と、当時の苦慮について述べている。

それゆえ、5 ヶ月で長田区の子どもの遊び場は閉園せざるを得なかった。その後、現地に残すこともできなかった。それが、スタッフ達の間では大きな心の痛手として残ることになったという。

## 5.2. 中越沖地震の支援

2007 年 7 月に発生した新潟県中越沖地震の際にも、日本冒険遊び場づくり協会は支援活動として現地に入った。遊び場の開設まではできなかったが、遊び道具を現地に持ち込み、1 日、2 日のスパンで遊んで戻るといった活動を繰り返し行った。

## 5.3. まとめ

ここで、長田区における「子どもの遊び場」運営の経験から、当時の関係者たちが学び、現在の「気仙沼あそびばー」の運営にも影響を及ぼしていると考えられる要素をまとめておく。おおまかには、以下の 3 つに分けられよう。

第 1 に、その意義についてである。まず 1 つ目は、被災した子どもにとって、パッケージングされた支援物資（おもちゃやゲーム）はほとんど意味をなさないということの発見。2 つ目は、学校が火事だごっこや地震ごっこのような、いわゆる「震災ごっこ」の発見である。こうしたことは子どもの遊びに真っ向から関わる者でなければ困難な気づきであった。そして冒険遊び場が得意とする遊びの

手法を通して、独自の切り口での震災支援が可能だとこの時理解したのである。そしてこの「震災ごっこ」は、予想通り、東日本大震災における「気仙沼あそびばー」でも見られるようになる。このことに関しては参与観察の章に詳しく述べるとする。

第 2 に、場所の選定についてである。そのうち 1 つ目は、震災直後の混乱期に、通常の冒険遊び場のように行政と提携を試みることは困難であるということだ。ゆえに行政指定の避難所に遊び場を設置することはほぼ不可能だとわかり、その他の関係性の中から協力者を仰いでゆく方針が好ましいと気づいた。2 つ目は、大人のコミュニティの分断は、子どもにも影響を及ぼし、コミュニティを分断することだ。そして関与するには根が深すぎる問題であり、遊び場閉園の原因ともなりうる。ゆえに長期的な震災支援ということを考えると、苦渋の選択ではあるが、同質なコミュニティを持つ地域を選ぶのが望ましいという教訓を得た。

第 3 に、運営についてである。これは、金銭面での不足は、長期的な開園を困難にするということである。そこで気仙沼支援に際しては、スタッフの調整や金銭支援と開園期間との関係などに綿密な配慮を施している。

## 6. 本吉町についての調査結果

### 6.1. 歴史

#### 近代日本 本吉誕生

江戸幕府が倒れ、明治政府が日本の近代化を一挙に推し進めていく中、明治 2 年、政府が発令した廃藩置県によって、本吉町は桃生郡に属した。次いで、石巻県、登米県、一ノ関県、水沢県、磐井県へと管轄を変え、明治 9 年、宮城県に編入された。

その前の明治 8 年、津谷・山田・馬籠の 3 村は御岳村として合併。平磯、岩尻も 2 村合併して大谷村となった。その後、昭和 16 年、御岳村は町制が施行されたことから、津谷町となり、そして昭和 30 年 3 月 30 日、津谷町、大谷村、小泉村が合併して、本吉町が誕生した。

自然現象では、明治 29 年と昭和 8 年の 2 回の三陸大津波や、明治 38 年を最大とする何度もの冷害、大凶作が発生した。

奥州の平泉文化を支えた大谷鉾山は、1976 年に廃鉾となった。なお、東日本大震災ではヒ素を含んだ鉾さいが置かれていた堆積場が液状化し、土砂崩れが起きた。

#### 本吉郡本吉町から、気仙沼市本吉町へ

本吉町の合併案に関してはおよそ 10 年間にわたり、住民と町議会で抗争が繰り返された。

2001 年より、気仙沼市と本吉郡での 6 市町村合併案が持ち上がる。住民アンケートでも合併に関して「必要」「どちらかといえば必要」の答えが 65%を占め、具体的な検討に入るが、その後本吉町が反対し、断念。

2003 年には、気仙沼市、唐桑町、本吉町の 3 市町合併案が検討され、唐桑町は可決するが、本吉町は否決。本吉町長は 3 市町の合併に前向きだが、本吉町議会は合併の賛否が拮抗していた。

2005 年に、本吉町で合併推進の住民により、本吉町長と本吉町議会に対するリコールの署名活動が起こり、町長は辞職。その後、9 割を超える「町議会解散に賛成」の住民投票結果により、町議会も解散する。

2006 年に一足先に唐桑町が気仙沼市との合併を実現し、2009 年 9 月、本吉町も気仙沼市に編入という形で合併を実現した。<sup>11</sup>

### 編入合併の、震災への影響

東日本大震災は、本吉町の編入合併からわずか 1 年半後の出来事となった。ゆえに震災直後は行政上の連携がうまくとれていないという問題があった。たとえば、宮城県気仙沼市では以下のような主体が関わっていた。

- ①宮城県災害ボランティアセンター
- ②気仙沼市災害ボランティアセンター
- ③気仙沼社会福祉協議会
- ④気仙沼市役所

このうち、①は仙台市青葉区に事務所がある。②③は気仙沼市東新城、④は気仙沼市八日町で、共に本吉町の中心部から 10km ほど離れている。こうした距離の問題と、編入直後という問題が相まって、震災直後は、本吉担当のスタッフがボランティアセンターに 2 人しかいなかったり、本吉のニーズを伝えてもボランティア募集に反映されなかったり、震災後しばらく音信不通で連絡がまったくとれていなかったりといったことが実態としてあった。

こうした不満から、本吉専用のボランティアセンターを立ち上げようとする動きが起こり、新しく誕生した⑤気仙沼市災害ボランティアセンター本吉支所(本吉町津谷新明戸)が、現在は本吉地区の被災者支援をしている。

---

<sup>11</sup>ここまで、「本吉町のあゆみ—本吉町閉町記念誌」(平成 21 年 8 月、本吉町総務課)、平成 21 年度版宮城県統計年鑑(平成 21 年、宮城県企画部統計課)



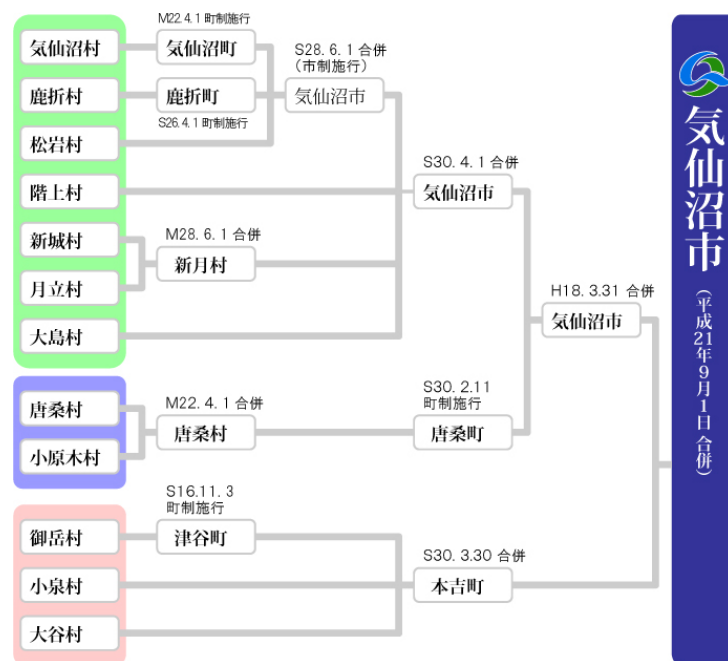


図 5 気仙沼市の変遷(出典:気仙沼市秘書広報課)

表 3 本吉町 合併までの協議状況・経過等  
(『市区町村変遷情報 詳細データ』<sup>12</sup>に、筆者が一部加筆)

2001/1/29	気仙沼市,本吉郡本吉町,唐桑町,志津川町,歌津町,津山町の6市町で勉強会「気仙沼本吉管内担当課長勉強会」設置
2002/2月	気仙沼市の合併に関する住民アンケート(住民5千人対象)の結果「必要(33.6%)」「どちらかといえば必要(32.5%)」「どちらかといえば必要ない(8.1%)」「必要ない(6.7%)」「どちらともいえない(17.3%)」
6/19	本吉町は気仙沼市,唐桑町,志津川町,歌津町,津山町との6市町での合併を検討へ
2002/6/28	本吉町は唐桑町,志津川町,歌津町,津山町と5町で研究会「市町村合併制度研究会」設置
9/18~12/13	気仙沼市,本吉町,唐桑町で3市町での法定協議会設置を求める住民発議(同一請求),気仙沼市,唐桑町が可決,本吉町が否決し不成立
10/22	気仙沼市,本吉郡6市町での合併を検討へ,懇談会設置
11/12	気仙沼市,本吉郡6市町での合併を断念
11/22	本吉町は気仙沼市,唐桑町との3市町での合併を検討へ

<sup>12</sup> 『市区町村変遷情報』<http://uub.jp/upd/>

11/25	唐桑町は気仙沼市,本吉町との3市町での合併を検討へ
2003/1/15	気仙沼市,本吉町,唐桑町は3市町での合併を検討へ
1/20	気仙沼市,本吉町,唐桑町が法定協議会設置で合意
2003/2/10	3市町で準備会「気仙沼市・本吉町・唐桑町法定合併協議会設置準備会」設置
2003/5/21	3市町で法定協議会「気仙沼市・本吉町・唐桑町合併協議会」設置
2005/1/29	合併協定調印式
2005/2/4	合併関連議案を気仙沼市,唐桑町が可決,本吉町が否決
2月	本吉町で3市町での合併推進を求める署名(有権者の7割超)
2/28	合併関連議案を本吉町が再度否決
3/3	合併協議を休止
	本吉町長は3市町の合併に前向き,本吉町議会は合併の賛否が拮抗
3/7	本吉町は合併の是非を問う住民投票の実施を検討へ→条例案を町議会が否決
3/8	気仙沼市,唐桑町は2市町での合併を検討へ
	本吉町は特例法期限内での合併を断念,単独町制継続へ
2005/3/31	法定協議会「気仙沼市・本吉町・唐桑町合併協議会」を解散
8/1	本吉町で合併推進の住民による,本吉町長と本吉町議会に対する解職・解散請求(リコール)の署名活動→本吉町長が辞職願いを提出
9/13	本吉町長選で気仙沼市,唐桑町との合併検討の候補が(無投票)当選
2005/10/23	本吉町の本吉町議会の解散の是非を問う住民投票の結果「解散に賛成(90.8%)」「解散に反対(9.2%)」→解散請求成立,町議会解散
2006/3/31	気仙沼市,唐桑町は2市町で合併→気仙沼市
2007/5月	本吉町が気仙沼市に合併協議を申入れ
8/27	気仙沼市,本吉町は2市町での合併を検討へ
2007/10/16	法定協議会「気仙沼市・本吉町合併協議会」設置
	新市名:気仙沼市(けせんぬまし)
	市役所:気仙沼市役所
2008/10/22	合併協定調印式
2008/10/29	合併関連議案を2市町が可決
2008/12/15	合併関連議案を宮城県議会が可決
2009/3/3	官報告示
2009/8/23	閉町式典
2009/8/31	「気仙沼市・本吉町合併協議会」解散

## 6.2. 本吉の公園

子どもが安全に遊べる場所として、児童遊園が4ヶ所、町の人々のレクリエーションの場として運動広場が4ヶ所つくられている。具体的には舘岡じどう遊園(津谷地区)、運動広場(狼の巣地区)、ふれあいの森公園(小泉地区)などがある。

田東山には、山の自然を生かした「ふれあいの森公園」、大谷海岸にははまなすの花を利用した「はまなす公園」がある。津谷には、町民運動公園として「山田大名広場」がある。

「町では、本吉町全体が、1つの公園のように美しい町になるように考えて、海岸や田東山、徳仙丈山などをさらにととのえることも進めています」と、本吉町教育委員会発行の子ども向け文献には記されている。<sup>13</sup>

## 6.3. 本吉の人口

平成に入ってから、平均して5年につき4～5万人の人口減少が起きている。

全国平均に比べ20～30代の人口が極端に少なく、60～80代の人口が多い。

男女別人口分布では、60歳未満は男女ともに同数程度だが、60歳以上になると女性の割合が男性を大きく上回る。

表 4 地区別人口と世帯数

(宮城県市民生活部市民課、総務省統計局、国勢調査を参考に筆者作成)

年	気仙沼市 総数		本吉	
	世帯数	人口	世帯数	人口
大正14年	5,242	29,940	...	...
昭和5年	5,828	35,592	1,756	10,883
10	6,238	40,135	1,924	11,875
15	6,809	41,045	2,325	13,265
20	7,942	46,782	2,332	14,426
25	8,494	49,772	2,347	15,263
30	9,362	53,715	2,524	15,792
35	11,061	57,016	2,605	15,327
40	13,288	59,884	2,706	14,235
45	15,323	63,265	2,792	13,860
50	17,035	66,616	2,879	13,244
55	18,524	68,551	3,049	13,383
60	18,836	68,137	3,124	13,235

<sup>13</sup> 『わたしたちの本吉町』本吉町教育委員会、昭和42年第1版、平成14年第10版(改訂)

平成 2 年	19,048	65,578	3,172	12,876
7	19,439	62,999	3,232	12,572
12	20,109	61,452	3,283	12,101
17	25,510	78,011	3,327	11,588
23 年 2 月末	26,601	74,247	3,509	11,137
<b>23 年 5 月末</b>	<b>25,872</b>	<b>71,532</b>	<b>3,464</b>	<b>10,851</b>

※平成 18 年 3 月 31 日、気仙沼市と唐桑町が合併した。

※平成 21 年 9 月 1 日、気仙沼市と本吉町が合併した。

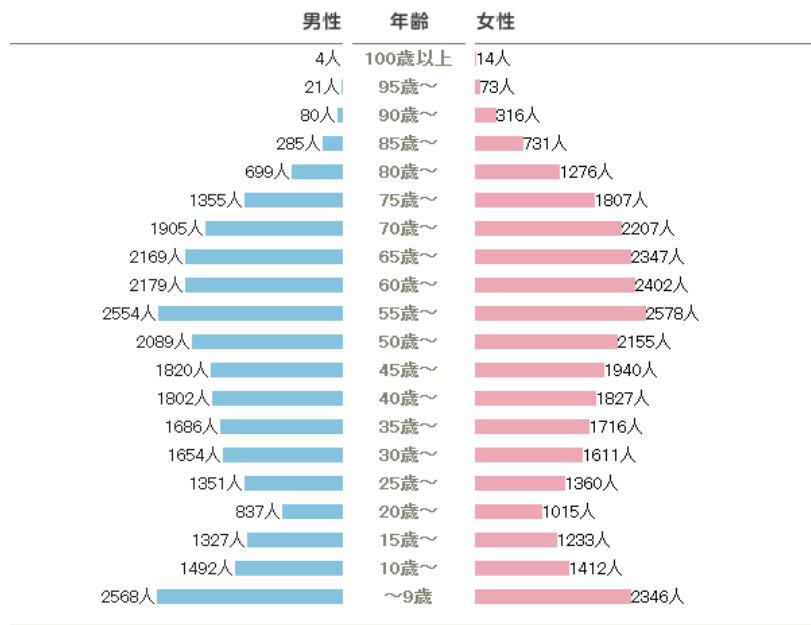


図 6 平成 21 年度宮城県統計年鑑

表 5 地区町村別人口及び世帯人員別世帯数(単位:人)

総人口	総世帯数	一般世帯					
		計	1 人	2 人	3 人	4 人	5 人
11,588	3,326	3,322	435	753	685	568	361

一般世帯						施設等の世帯	
6 人	7 人	8 人	9 人	10 人以上	1 世帯当 たり人員	世帯数	世帯人員
308	155	42	10	5	3.46	4	106

#### 6.4. 人々の仕事

平成 12 年国勢調査によれば、本吉町の人で仕事に従事している人数は 5,880 人程である。最も多いのが工場従事者で約 1,400 人、2 番目がサービス業で約 1,200 人、3 番目が商店で約 800 人、4 番目が建設で約 800 人、5 番目が田畑で約 600 人、6 番目が漁師で約 400 人、7 番目が交通・通信で約 500 人、8 番目が林業で約 200 人、といった順になっている。また、本吉町は酪農の町、漁業の町、木材を生産する町とも言われ、昭和 40 年頃から電気機器の部品を作る工場や印刷工場、縫製工場などが次々と誕生し、そこでの労働者も増加した。

#### 6.5. 気仙沼市本吉町大谷地区周辺

大谷地区は、本吉町の中でも北東の沿岸部に位置し、“日本一海水浴場<sup>14</sup>に近い駅”と謳われる、JR 気仙沼線大谷海岸駅を最寄り駅とする。道の駅<sup>15</sup>大谷海岸駅は、この JR の駅に併設されている。

沿岸部を国道 45 号線と JR 気仙沼線が南北に走っている。今回の震災による津波で、気仙沼線は流出し現在も運休中であるが、国道 45 号線は復旧作業が進み開通している。

旅館<sup>16</sup>はまなす<sup>16</sup>海洋館<sup>16</sup>や、JR 気仙沼線「大谷海岸駅」と、道の駅「大谷海岸」が一つになった

<sup>14</sup>大谷海水浴場: JR 大谷海岸駅より徒歩 30 秒。駅から直接砂浜に出ることができる。また、付近には町の花”はまなす”の原生地『大谷ハマナス公園』があり、6 月中旬見頃をむかえる。

<sup>15</sup>道の駅: 国土交通省主導でつくられた、ドライバー専用の駅。ドライバーと地域のふれあいの場。24 時間トイレや案内人を常備。全国に 970 か所。(2011 年 3 月 3 日現在)  
宮城県本吉町の道の駅「大谷海岸」は国道 45 号線沿いにあり、ベビーベッド、展望台、特産物加工工場、マンボークアリウムなどを設置。

<sup>16</sup>ハマナスはバラ科の落葉低木で、合併前の旧本吉町では町花に指定されていた。

観光施設『はまなすステーション』などが、観光客でにぎわうスポットとして有名である。

平成23年2月末の住民登録人口によれば、住民総数は4,044人。世帯数は1,263世帯である。

表 6 平成 21 年度人口統計(資料:気仙沼市 市民生活部市民課)

年 齢	大 谷		
区 分	計	男	女
総 数	4,103	2,000	2,103
0～4	152	83	69
5～9	190	102	88
10～14	187	96	91
15～19	207	103	104
20～24	154	75	79
25～29	170	81	89
30～34	172	85	87
35～39	246	126	120
40～44	244	128	116
45～49	252	123	129
50～54	309	162	147
55～59	337	165	172
60～64	358	202	156
65～69	298	146	152
70～74	274	137	137
75～79	245	92	153
80～84	174	62	112
85～89	85	24	61
90～94	39	7	32
95 以上	10	1	9

---

大谷ハマナス公園は、町花である「ハマナス」の原生地。毎年6月中旬から8月にかけてピンクや白色の花をつける。

## 6.6. 寺谷地区

なお、「あそびーばー」の所在する「寺谷地区」は、大谷海岸駅から丘を上りおよそ 1km の辺りにある地区である。

「寺谷コミュニティセンター」は震災後に避難所として使用され、震災直後は 100 名を超える避難住民が集まっていた。しかし家が残っていた避難者は在宅避難に切り替えるなどし、3 月 30 日時点では 50 名程度になっていた。年齢層は、60 歳以上の高齢者が圧倒的な割合を占め、40 代以下の世代は全体の 2～3 割、子どもは非常に少数であった。その後、6 月に大谷小学校仮設などを含め仮設住宅に入居が開始され、避難所は解散となった。

平成 22 年度国勢調査によれば、寺谷地区の住民総数は 558 人。そのうち、15 歳未満が 92 人、15～64 歳が 122 人、65 歳以上が 56 人であった。

## 6.7. 大谷小学校

### 6.7.1. 歴史

明治 6 年に、大谷地区の小野寺養三郎宅で、岩尻村と平磯村の児童が勉強していたことが発端である。その後、仙翁寺と清涼院とに分かれ、3 ヶ所で勉強が行われる。

明治 7 年に、小野寺宅の学校が、仙翁寺と統合し桃蹊小学校になり、清涼院は平磯小学校になった。

明治 19 年に岩尻(桃蹊)小学校と平磯小学校が統合し、大谷尋常小学校になった。大正 9 年に現在の場所に移転。昭和 49 年に現在の校舎が建設され、昭和 51 年に体育館、昭和 54 年にプールが作られた。

### 6.7.2. 児童数

大谷小学校の児童数は、震災以前(2010 年度)は 256 人であったが、震災後に転校や転入が相次ぎ、2011 年度 10 月 1 日現在は 214 人となっている。

なお、震災により、1 人だけ学校に来ていなかった児童が行方不明となっている。それ以外の児童は皆無事だった。

各学年の具体的な人数を以下の表に記した。平成 11 年度生まれが小学校 6 年生、平成 16 年度生まれが小学校 1 年生である。学級数は、全学年すべて 1 クラスずつ設置されている。

**表 7 大谷小学校学区内の子どもの出生年度別 児童数・学級数・学級規模**

(第 5 回 気仙沼市義務教育環境検討委員会 資料より筆者作成)

平成 23 年 10 月 1 日現在

単位(人・学級)

出生年度	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20	H21	H22
児童数	45	38	31	29	34	35	44	35	37	34	21	32	29	18	20
学級数	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
学級規模	23	38	31	29	34	35	22	35	37	34	21	32	29	18	20

次に示すグラフは、大谷小学校の1990年からの児童数の移り変わりを示したものである。  
1960年をピークに次第に減少していることがわかる。

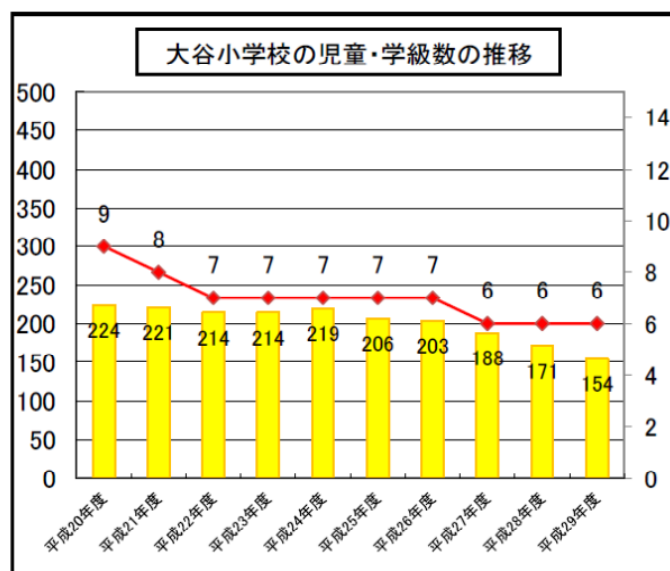


図7 第5回 気仙沼市義務教育環境検討委員会 資料より抜粋

### 6.7.3. 学区

以下に、気仙沼市内の公立小学校の学区を示す。



大谷小学校区は、津谷小学校区、水梨小学校区、面瀬小学校区、階上小学校区に囲まれた、沿岸部を含む半径およそ 2km 圏内の地域となっている。なお、「あそびーばー」に来ている子どもに通っている小学校を尋ねたところ、筆者の知る限りでは、津谷小学校、松岩小学校、階上小学校から、両親の車送迎で週末に訪れる子どもが数人程度いた。それ以外はほとんどが大谷小学校の児童だった。

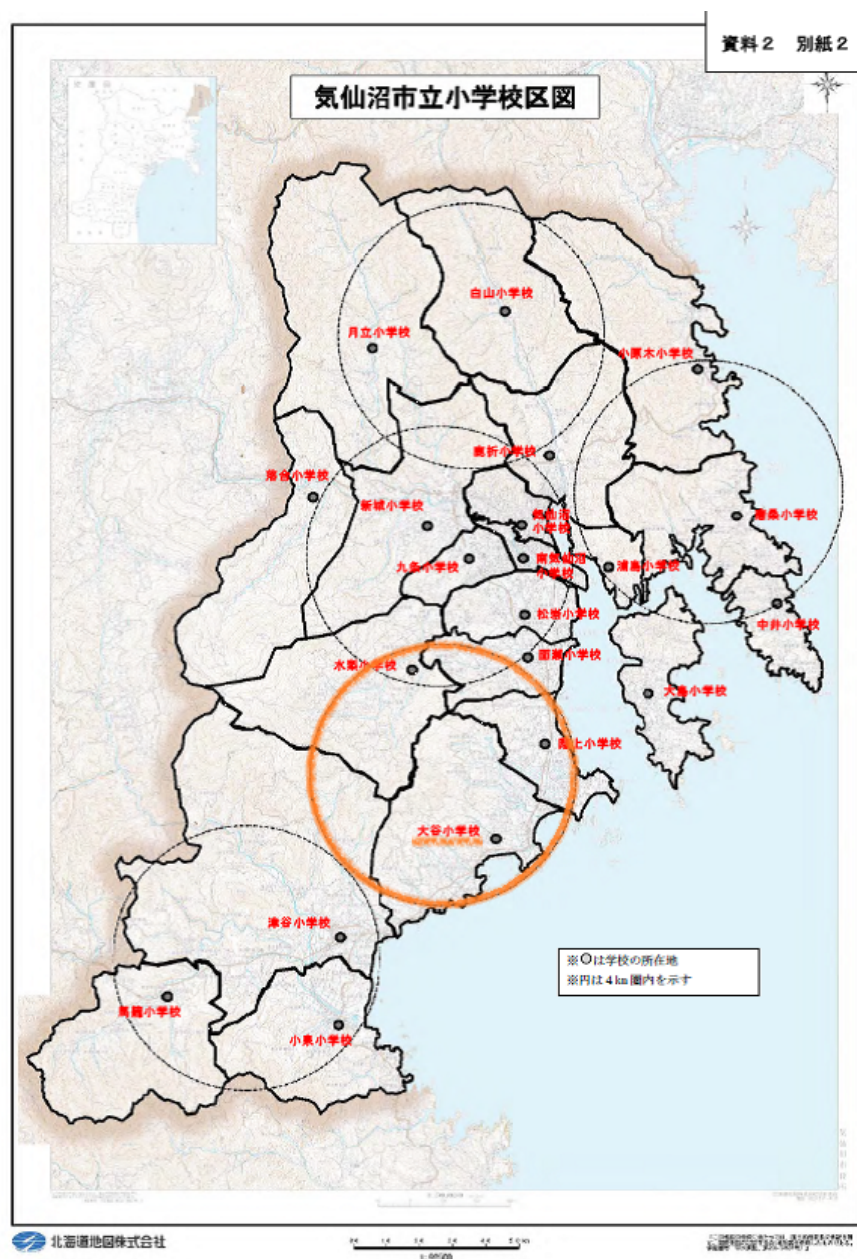


図 8 第 5 回 気仙沼市義務教育環境検討委員会 資料より抜粋

#### 6.7.4. 大谷小学校への通学事情

大谷小学校の児童は、震災後の現在、徒歩通学者が 2 割、親による車送迎が 6 割、バス利用者

が 2 割の比率となっている。

なお、4 月 21 日から、今回の震災で学区を離れて避難所や親戚等に居住している児童生徒を対象に、通学用の巡回スクールバスが臨時運行されており(巡回スクールバス階上・大谷線)、バス利用者にはこの巡回スクールバス利用者も含まれると考えられる。

## 7. 「東日本大震災」の発生

### 7.1. 概要

2011 年 3 月 11 日、14 時 46 分 18 秒(日本時間)、宮城県牡鹿半島の東南東沖 130km の海底を震源として発生した東北地方太平洋沖地震は、日本における観測史上最大の規模、マグニチュード 9.0 を記録した。

震源は牡鹿半島の東南東約 130km 付近(三陸沖)で、深さ約 24km。宮城県栗原市では震度 7 を観測した。

この地震により、当初「6m」と伝えられた高さは、場所によっては 8～9m 以上(宮城県、福島県浜通り北部)、最大遡上高 40.5m(岩手県宮古市)にも上る大津波が発生し、東北地方と関東地方の太平洋沿岸部には壊滅的な被害をもたらした。

特に被害が大きかったのは宮城県、岩手県、福島県の 3 県で、特に宮城県は死者数 9,505 人(2011 年 12 月 8 日現在)と圧倒的に多い。

表 8 平成 23 年 12 月 8 日 警察庁緊急災害警備本部 広報資料より一部抜粋

※ 未確認情報を含む

災害種別   都道府県	人的被害					建 物 被 害								道	橋	山	堤	鉄	
	死  者  人	行 方 不 明  人	負 傷 者			全  壊 戸	半  壊 戸	流  失 戸	全  焼 戸	半  焼 戸	床 上 浸 水 戸	床 下 浸 水 戸	一 部 破 損 戸	非 住 家 被 害 戸	路 損 壊 箇所	梁 被 害 箇所	崖 崩 れ 箇所	防 決 壊 箇所	軌 道 箇所
			重	軽	合														
北 海 道	1			3	3		4				329	545	7	469					
東北	青 森	3	1	16	45	61	311	853					121	1194	2				
	岩 手	4665	1388			188	20184	4551		15	1761	323	7311	4148	30	4	6		
	宮 城	9505	1880			4013	82697	128516		135	7053	11009	208932	27875	390	29	51	45	26
	秋 田			4	8	12							3	3	9				
	山 形	2		8	21	29	37	80							21		29		
	福 島	1605	221	87	154	241	18478	58269		77	3	62	339	134103	1071	32	3	9	
東 京	7		14	76	90		11		3				257	20	13		3		

以下に、1995 年に発生した阪神・淡路大震災の被害と比較した表を示す。震災前の県民経済

計算、およびその全国比率は、両者ともさほど差がないことが見て取れる。それにも関わらず、死亡者数は 12 月 2 日時点で東日本大震災が 2 倍以上の人数に上っており、行方不明者数から考慮するに 3 倍程度に至るのではないかと推測される。被害額も、2～3 倍に上っている。

表 9 東日本大震災と阪神・淡路大震災の被害の比較(2011 年 4 月 4 日付『朝日新聞』より)

	東日本大震災	阪神・淡路大震災
死亡者数 (12 月 2 日現在)	1 万 5840 人	6434 人
行方不明者数 (12 月 2 日現在)	3546 人	3 人
漁船	2 万 2000 隻以上	40 隻
漁港	300 以上	17
農地	2 万 3600ha	213.6ha
被害額	16 兆 - 25 兆円	9.9 兆円
(参考)震災前の 県民経済計算(円) と全国比率(%)	20 兆 7130 億円 3.98% (2007 年度)	20 兆 2890 億円 4.18% (1993 年度)

## 7.2. 宮城県内の被害

宮城県内の被害状況を見ると、死者＋行方不明者数の最も多かった地域は石巻市で 3,927 人、次いで気仙沼市が 1,405 人、東松島市が 1,145 人、名取市が 984 人、女川町が 975 人と続く。

人口に対する、死者＋行方不明者数の比率が最も高いのは女川町で 9.70%。次いで南三陸町が 5.17%、山元町が 4.13%、東松島市が 2.67%、石巻市が 2.44%と続く。

表 10 東日本大震災における宮城県内死者・行方不明者数及びその率(市町村別)

市町村名	死者数 A	行方不明者 数 B	死者＋行方不 明者数 A+B=C	2010 国調人口 D	死者＋行方不明者数 ／人口 C/D
仙台市	704	26	730	1,045,903	0.07%
石巻市	3,168	759	3,927	160,704	2.44%
塩釜市	20	1	21	56,490	0.04%

気仙沼市 <sup>17</sup>	1,013	392	1,405	73,494	1.91%
名取市	911	73	984	73,140	1.35%
多賀城市	188	1	189	62,979	0.30%
岩沼市	183	1	184	44,198	0.42%
登米市	0	4	4	83,973	0.00%
東松島市	1,049	96	1,145	42,908	2.67%
大崎市	4	0	4	135,127	0.00%
亘理町	257	13	270	34,846	0.77%
山元町	670	20	690	16,711	4.13%
松島町	2	0	2	15,089	0.01%
七ヶ浜町	66	5	71	20,419	0.35%
利府町	47	0	47	34,000	0.14%
涌谷町	1	2	3	17,496	0.02%
美里町	0	1	1	25,198	0.00%
女川町	564	411	975	10,051	9.70%
南三陸町	558	343	901	17,431	5.17%
他市町村	4	1	5	—	—
合 計	9,409	2,149	11,558	—	—

Copyright with S.ISOBE(2011)

データ:宮城県災害対策本部資料 (3/9) ・ 総務省統計局ホームページ

### 7.3. 気仙沼市の被害

被害が広範囲に及んだ災害であったが、被害状況は場所によって非常に異なった様相を示し

<sup>17</sup> 気仙沼市の被害状況の詳細は、以下の通りである。(平成 23 年 12 月 6 日現在)

- 死者数: 1,029 人
- 行方不明者数(気仙沼警察署に届出された人数): 351 人(市内の方 351 人、その他 0 人)
- 住宅被災棟数: 15,274 棟
- 被災世帯数: 9,500 世帯(4 月 27 日現在・推計)
- 避難者数: 60 人(1 次避難所: 31 人、2 次避難所: 29 人)
- 避難所数: 4 ヶ所(1 次避難所: 2 施設、2 次避難所: 2 施設)

たとえば宮城県内において津波被害のあった沿岸地域のうち、“仙台東南部”と、本吉町を含む“気仙沼中部”との 2 つの被害地図を見比べてみる。赤で線が引いてあるのが津波の遡上範囲、青で塗りつぶしてあるのは、家屋が流されるなどした範囲である。

現地で三陸地方の様子を観察すると、地震で倒壊している家はほとんど存在しない。これは「阪神の時との決定的な違い」(天野氏)だという。すなわち、津波が到達した場所から下は全滅だが、そこから上は全部残っている。近い場所にあっても、「天国と地獄が完全にわかれている状態」(天野氏)なのだという。

(「日本地理学会災害対応本部津波被災マップ作成チーム」より<sup>18)</sup>)

36



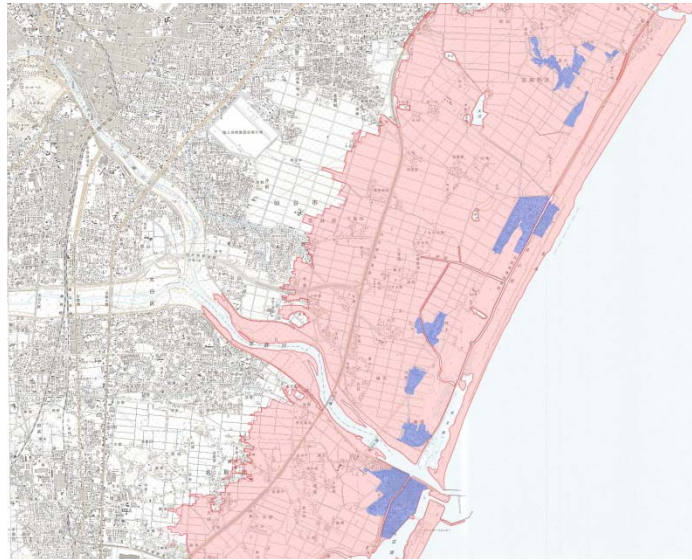


図 10 仙台市沿岸部。縮尺は 25,000 分の 1。

#### 7.4. 本吉町大谷地区・寺谷地区の被害状況

平成 23 年 12 月 6 日現在、大谷地区全体の被害状況は、以下の通りである。

- ・流出:253 世帯・全壊 71 世帯／全 1260 世帯 =被害率 25.71%
- ・半壊:72、床上浸水 23、床下浸水 22

同様に、寺谷地区の被害状況は、以下の通りである。

- ・流出:14 世帯・全壊 2 世帯／全 174 世帯 =被害率 9.20%
- ・半壊:1、床上浸水 2、床下浸水 0

前述したとおり、大谷地区は“日本一海水浴場に近い駅”との名を持つ「大谷海岸駅」を最寄りとする地域である。海岸線沿いを走る気仙沼線は、気仙沼駅～柳津駅間の線路が津波によって流され、不通となっている。大谷海岸駅もその中に含まれ、現在は駅、道の駅<sup>19</sup>ともに営業を見合わせている。同様に、海岸線沿いを走る国道 45 号線沿線に立ち並ぶ建物は、軒並み津波によって壊滅的な被害を受けており、道路脇には避難者が書いたと思われる「助けてください」の文字などが残っていた。

#### 7.5. 大谷小学校の被害

大谷幼稚園(約 120 人)、大谷小学校(254 人)、大谷中学校(約 120 人)は、まとまった1つの敷地内に設置されている。

<sup>19</sup>直売施設のみ仮営業を開始した。(2011 年 11 月 1 日現在)

大谷海岸駅から坂道を上り、大谷小・中・幼稚園のある敷地に辿り着く。徒歩で10分程のその道のりは、現在は瓦礫の山や鉄骨だけの家屋の残骸などが残され、子どもたちは毎日その中を歩いて登校していることになる。大谷小の校庭および校舎の1階部分は60cm浸水した。海岸線から約500mの場所に位置するが、標高は約30m<sup>20</sup>しかない場所である。

地震発生時、大谷小の児童たちは学校にいたが、水が上がってきたため、更に2m高い場所にある隣の大谷中学校の体育館に避難した。その後、もう少し高台にある大谷公民館に、幼稚園児と小学生、中学生は避難した。近所の人たちも含め、公民館はあふれた。津波の勢いはすさまじく危険を感じたため、さらに高台を探したものの、すでに脱出できる状態にはなく、ただただ津波の勢いが収まることを祈っていたという。今まで水が流れたことのない川からは大量の水が逆流し、まるごと一軒の家や多数の瓦礫を押し上げながらせまってきたという。

大谷幼稚園舎も水に浸かり、動物小屋なども流された。現在も園舎が使用できないため、大谷小学校の空き教室を借りて幼稚園は運営されている。

大谷小学校を過ぎると津波の遡上は止まっており、そこから上はほとんど被害を受けていない家々が立ち並ぶ。「ちゃやっこ」と子どもたちから親しまれている、よろずや「斎藤商店」の前を通り、7月に解散した避難所となっていた「寺谷コミュニティセンター」の前を通り、右折して小道に入る。そして地主のIさん宅の脇の小道をさらに奥深く下っていくと、突然開かれた空間に到達する。そこが「気仙沼あそびーばー」である。秘密基地のような空気を醸し出すこの場所まで、大谷小学校から徒歩で約5分。子どもの足ならもう少しかかるかもしれない。

## 8. 「気仙沼あそびーばー」の設立:

### 8.1. 概要

「子どもがいきいきと存分に遊べる場所づくりを支援することにより、子どもたちの心身の回復および成長に寄与」を理念として掲げ、宮城県気仙沼市本吉町寺谷8-3に、NPO法人日本遊び場づくり協会が設けた遊び場。地域の子どもが集まる大谷幼稚園、大谷小学校、大谷中学校の密集地から山側に登って徒歩5分の場所に位置する。遊び場の場所は海から1km程の場所に位置しているものの、高台にあり比較的安全な場所にある。斜面地と段々畑、竹林、草地、ため池と多様な空間があり、子ども達が様々な遊びができるような場所となっている。

---

<sup>20</sup> 国土地理院の地図を参照。

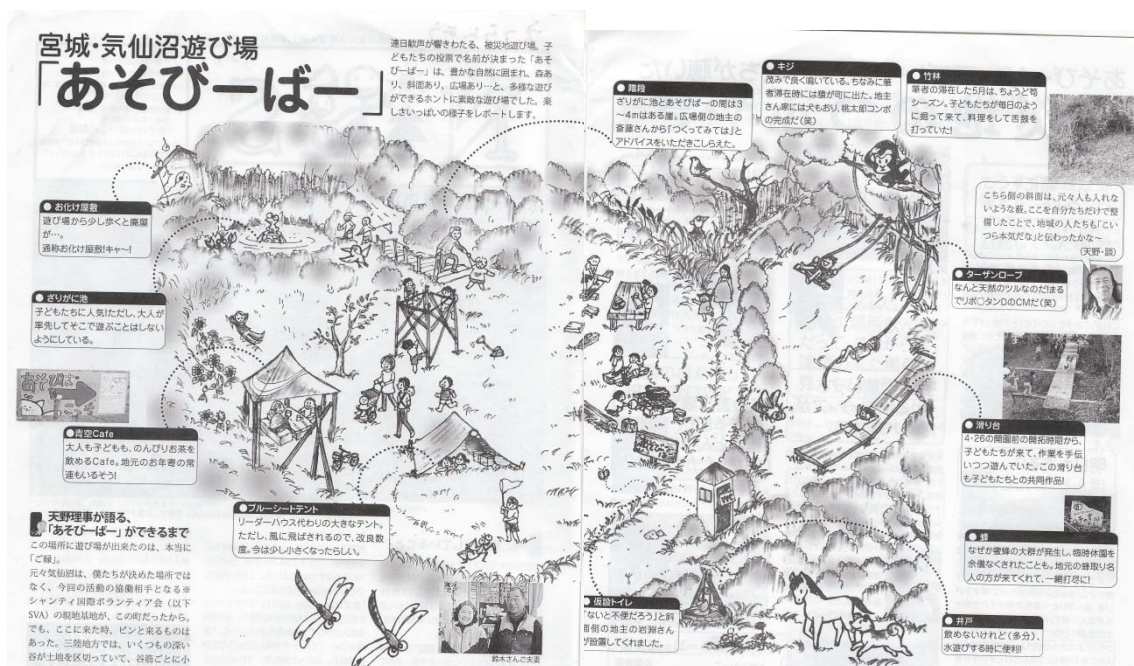


図 11 「あそびーばー」敷地概要(日本冒険遊び場づくり協会季刊誌『N遊S』47 号より一部引用)

## 8.2. 設立までの経緯

今回の東日本大震災は、あまりに甚大だったため、常設の遊び場を作る必要があるという思いを強く持ち、活動を決定した。しかし今回、初めて現地に入ったのは震災から約3週間後の4月3日であった。阪神淡路大震災時は地震発生日の1週間後に長田区に入っていたことを考えると、やや足踏みをした印象である。

その理由は、第1に被害範囲が広大すぎてどこから手をつけていいかわからなかったため、第2に福島原子力発電所の問題があったためである。危険地域の範囲も定かではない中で、ボランティアとして若者を派遣するとなるとなおさら、場所の選定には時間を要した。

しかし今回も、SVAが気仙沼にボランティアの拠点を設定して活動することが判明したことから、遊び場づくりも連動して気仙沼に決定し、現地で具体的な場所探しを開始した。

遊び場を作っても、大人から歓迎されるとは限らない。これが阪神大震災の最大の教訓だった。日常の冒険遊び場も同様であるが、苦情が絶えない。子供がやりたいことをやると、うるさい、危ない、汚いとの文句は常に付きまとう。それゆえ、今回も、子供が元気になっていくことが必ずしも歓迎されるとは限らないだろう、という思いは持っていた。震災ごっこのような遊びが今回も出るだろうが、それも受け入れてもらえるかわからなかった。

しかも都会であった長田区と異なり、東北の人達が、外部の人間を歓迎してくれるものなのかすらわからない。何もかも歓迎されない状態で入る可能性があるという前提で、現地へ向かった。

前述したように、天野氏は現地の方に「谷が3つ違った」「そもそも文化が全く違う」と聞いていた。それは逆に言えば、1つの谷の中ではコミュニティが確立している可能性があることを意味した。



そこで1つの谷に狙いを絞り、遊び場を展開する戦略をとった。

4月4日～8日、冒険遊び場スタッフらと仙台、気仙沼、福島の現地調査に出向いた。住民に受け入れてもらうため、各小学校を訪問し校長へ打診。4月5日、本吉町の大谷小学校のF校長と面会する。

F校長は、「学校が奨励するわけにはいかないが、自分たちもそういう遊びをしていたからね」と、賛成も反対もしない態度だった。天野氏は「僕らの活動は基本的に、積極的に賛成してくれることは少ないが、消極的な反対だったら大歓迎」と言っており、許可されたと認識した。そしてコミュニティの代表的な人として、寺谷地区の振興会長<sup>21</sup>、かつ一部の児童が身を寄せている避難所「寺谷コミュニティセンター」の責任者であるSさんを紹介してもらい、会いに行った。「わかったわかった、場所を探しておいてやる」と2つ返事で了承を貰う。

その後、志津川方面や石巻方面など、他の候補地も探して回ったが、やはり初めに見た大谷地区が最も理想的だった。なぜなら大谷は、小学校・中学校・幼稚園が、同じ敷地内に固まって立っており、大谷地区の小中学生は皆、そこに通っていた。すなわち学校のそばに遊び場を作れば、その地区の子ども全員を網羅できる。全員が来られる遊び場を作ることができると思ったからである。

その後、いったん帰京する。振興会長のSさんから電話があり、Sさんの紹介で前回候補地の1つとして見学していた敷地は、地主の津波で流出した自宅の代替建設地にすることが決定したとのことで、断念することとなった。次いで別の敷地を紹介いただく。地主2人の所有する土地(本吉町寺谷8-3)であった。

4月18日、再び気仙沼入りし、当該地を確認。Iさんの所有する竹林が一山、そしてSさんの所有する休耕田・草地・斜面・ため池という理想的な場、さらに大谷小学校・大谷中学校・大谷幼稚園から徒歩5分という好立地条件から、ここに設置場所を決定し、遊び場づくりを開始した。

それに前後して4月16日、SVAは、気仙沼市本吉町大森地区の曹洞宗寺院「清涼院」敷地内に、拠点となるプレハブを2棟設置。ゆえに遊び場協会は、プレハブを共同利用する形でSVAとの協力体制を確立した。

振興会長Sさんからの紹介ということもあり、地主2人は了承したものの、しかし「こんなところが遊び場になるのかい?」「これ、君たち(この山を)開くのか?俺たち手伝えないよ?」と訝しげに様子を眺めていたという。つるが里山を覆い、蜘蛛の巣がかかっていたが、「いや、僕たちいつもこんなことやってるんで、大丈夫です。」と、3人程で山を切り開き始めた。生い茂った環境が「僕たちからすれば、最高に魅力的な遊び場」だったと天野氏は言う。

---

<sup>21</sup> 自治会長にあたる。



図 12 4月19日、遊び場の林部分



図 13 4月21日、竹林を切り開くプレーリーダー2人

「まさか都会から来た人間が、こんなところを自分たちで開く力があるなんて、思ってもみななかったんでしょうね。本当に自分たちで開いたことで、Sさんを始め、ここの方々は、僕たちが本気であるということを見て取ったんだと思います。それから、全然様子が、それまでも無愛想だったわけじゃないんだけど、まったく関係が変わってきた。」

と、当時のことを天野氏は話している。

4月21日に、震災で延期となった大谷小学校の始業式が行われた。その頃にはF校長もだいぶ協力的で、「始業式で、遊び場の宣伝をしてください」とオファーをいただく。そこで式に出向き、「遊び場を作ってます。26日にオープン予定なので、遊びに来てね」と宣伝をした。

すると、その日から何人もの子供が、遊び場づくりを手伝いにやってきた。藪の中の竹を切って引っ張り出してもらい、切った木を使って杭を作ってもらい、皮むきをしてもらうなどの手伝いを頼んだ。



図 2 4月21日、22日、遊び場整備を手伝う子ども達

4月26日に、遊び場はオープンした。前述したように、被災後の大谷小学校の児童数は、当時215人、大谷幼稚園は73人であったが、そのうち100人近い子どもが遊びに来た。ゴールデンウィーク明けには、F校長曰く、朝会にて「あそびーばーに行ったことがある人？」と聞いたところ、ほぼ全員が手を挙げており非常に驚いたという。

表 11 時系列図

	県外	現場 ＜遊び場＞	＜地域＞
4月2日	第一回目 youthfor3.11 ボランティア研修@羽根木プレーパーク 13:00～17:00		
4月4日～ 4月8日		天野、神林、戸井田、小野で仙台、気仙沼、福島の現地調査 (4/4 東京→気仙沼、4/5 気仙沼、4/6 気仙沼 & 仙台、4/7 仙台、4/8 福島) 4/5 本吉町地区長の	

		鈴木氏とお会いし、遊び場を設置することが決定	
4月16日		気仙沼に SVA の拠点地となるコンテナハウス完成	
4月18日		現地入りし、この日に気仙沼市にて設置場所が決まり(本吉町寺谷8-3)、遊び場づくり開始	
4月21日		大谷小学校始業式にて、天野氏による宣伝	
4月23日	こども環境学会での報告(天野)		
4月26日		気仙沼遊び場「あそびーばー」オープン	
5月5日		こどもの日イベント。SVA と共同で青空カフェ&コンサート	
5月8日	日本冒険遊び場づくり協会主催報告会@大正大学		
5月14日	第2回目 youthfor3.11 ボランティア研修@羽根木プレーパーク 13:30~17:30		
5月21日	日本造園学会復興支援緊急集会での被災地報告(根本)	もちつき大会&青空カフェおよび青空市場(SVA 主導)。地域や避難所から 200 人程参加。	
5月27日、5月30日		蜂の大量発生、台風直撃などで休園	
6月4日	総会関連企画での報告会	「青空カフェ」オープン 斜面に階段作り	大谷小学校校庭の仮設住宅に入居開始
6月12日	第3回目 youthfor3.11 ボランティア研修@羽根木プレーパーク 13:00~17:00		

6 月 18 日	プレーパークせたがや緊急企画 復興支援活動報告 (根本、吉田、森川)		
6 月 19 日		大谷小学校の校庭代替え地の整備手伝い (朝 6 時から、校長先生 + PTA の方 + あそび場スタッフ 5 人、計 50 人以上で作業)	
7 月 2 日		プレーカー開始	遊び場近隣の避難所生活者は寺谷コミュニティセンター 14 名、大谷公民館 26 名、清涼院に 27 名。

ブログ <http://naninunoya.cocolog-nifty.com/blog/2011/06/post-6d87.html>

SVA HP <http://sva.or.jp/eru/tohoku/tohoku201106271270.html#more>

遊び場協会事務局への問い合わせ、参与観察、などより筆者作成

### 8.3. 現地での運営状況

#### 8.3.1. 活動期間

##### ●遊び場づくり開始日(2011 年 4 月 21 日)～8 月 31 日の期間

遊び場スタッフは、全国の遊び場で活動するプレーリーダー 2～3 人と、学生および社会人ボランティア 3～5 人で構成されていた。それぞれ平均して 1～2 週間滞在する。なお、学生ボランティアは、遊び場協会が今回の震災で提携している学生団体(youth for 3.11)からの斡旋を受ける形になっており、その学生団体の募集要項では基本的に 1 週間滞在としてプログラムが組まれている。

SVA は、長期(1 ヶ月以上)滞在が可能な者に限定してボランティアを募り、平均して 10 人程度の人数で動いている。これは、彼らの支援内容が避難所を巡っての御用聞きやイベント開催を主としているため、現地の人と顔見知りになることを最重視しているからである。

##### ●9 月 1 日～1 月 30 日現在の期間

羽根木プレーパークで遊び育った K 氏(26 歳、男性)が、常駐プレーリーダーとして単独で現場を運営する体制にシフトした。これは、①短期間でスタッフが入れ替わる方式では、子どもの心理的負担が大きい、②地域とのコミュニケーションを深めるうえでも継続して現場に入っているプレーリーダーが 1 人いる方が望ましい、③日本冒険遊び場づくり協会の資金繰りの問題、などの理由に



よる。

### 8.3.2. 終了時期

当初は長田区での経験から、3月26日～7月末までの期間での限定的な開園を予定していた。子どもや親、教員からの要望が多く寄せられ、また、7月までの運営に必要な資金500万円が募金等で達成されたため、9月までの期間延長となった。<sup>22</sup>その後、引き続き寄せられる要望や、常駐プレーリーダーを置くことで体制が安定したため、次年度の3月末までの延長が決定となった。

12月現在、仙台市のプレーパークや「あそびーばーに集う親の会」と共同で次年度以降の存続のため、話し合いを行っている。

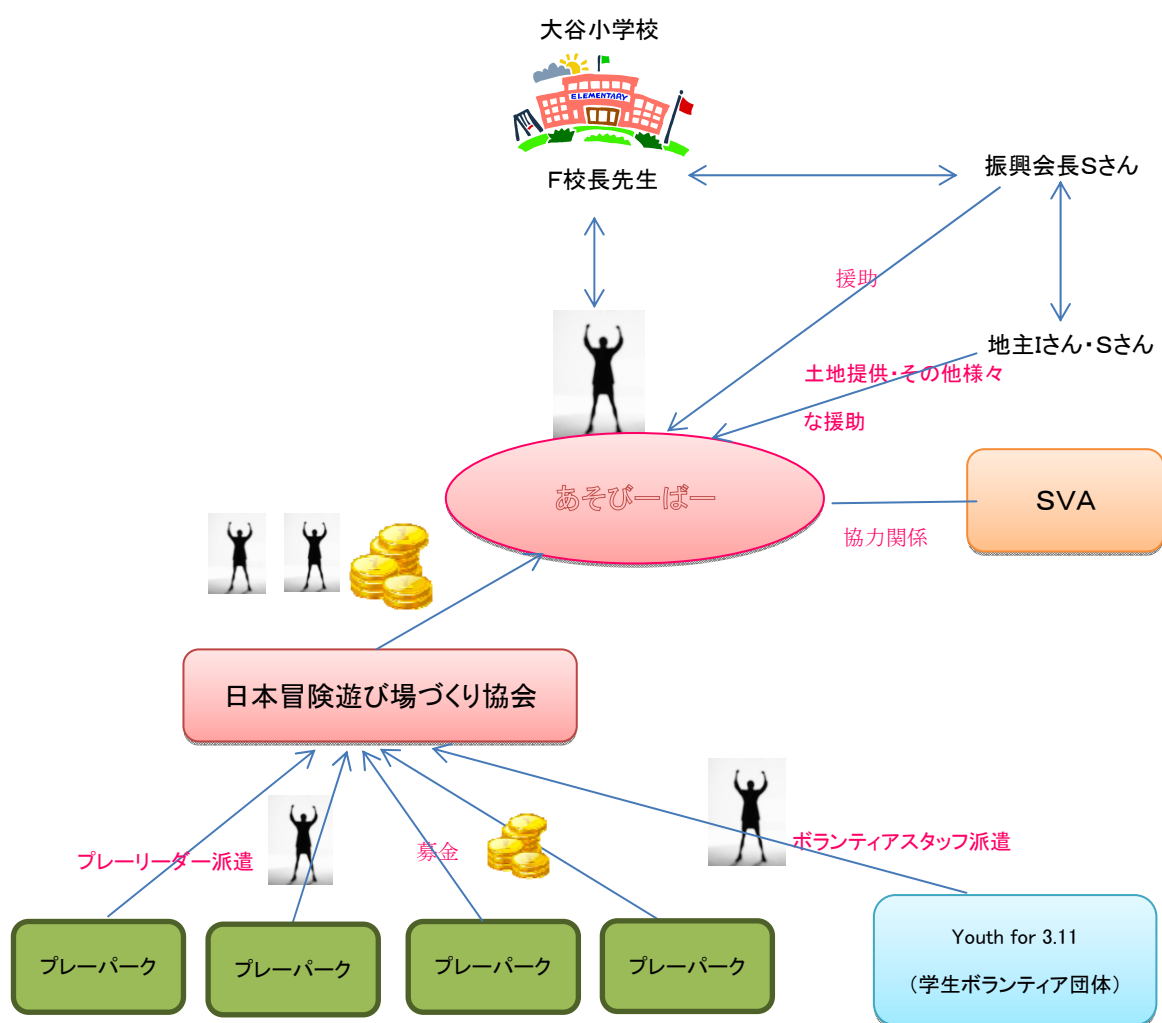


図 3 あそびーばー関係図(筆者作成)

<sup>22</sup> 「誕生日プレゼントはいらないから、あそびーばーに行かせて」という子どもがいたり、F校長から「夏休みの方がむしろ、遊び場を開園してほしい」との要望があったりもした。

#### 8.4. 現状の課題点

おおまかには 3 点ある。

1 点目は、地元の人に運営をどう引き継いでもらうかということで、これが最大の課題である。前述したように、日本における『冒険遊び場』は、住民が運営する遊び場であるという特徴を持つ。それゆえに、東京都内に拠点を置くNPO法人がいつまでも現地の運営に主体的に関わり、出向くことは不自然だというのが、あそびーばーに関わるプレーリーダーや協会関係者たちの共通の見解である。

2 点目は、あそびーばーを支える現状の体制についてである。現在、常駐プレーリーダーが 1 人で現場を回している状況のため、煮詰まってしまう恐れがあったり<sup>23</sup>、週に 2 日の休園日を設けざるを得ない状況で運営されている。しかし、未だに有効な手立ては打てていない。

3 点目は、気候との兼ね合いである。9 月以降、日の落ちる時刻が早まり、気温も急激に下がったため、あそびーばーの閉園時間が 17 時半から 16 時に変更になった。小学校中学年以上の授業は 15 時半に終了するため、平日は 30 分弱しかあそびーばーに来る時間がないことになる。親からも、「心配だから早く帰してほしい」という声が度々あそびーばーに届いている。ゆえに冬期期間は、中学年以上の場合、近所に住んでいたり、帰り道の途中にあそびーばーがある児童しか、平日はなかなか来られないのが現状である。すると、3 月までに地元住民への引き継ぎ体制をとることを思案しているにも関わらず、実質的に土日祝日しか園が稼働していない状況では、それまでの期間がほぼ冬眠状態となってしまう。なお、引き継ぎについては、世話人候補のお母さん方が 5 人ほどいる(後述する、「あそびーばーに集う親の会」)。そして、天野氏曰く「世田谷の感覚で言うと、もうあの人たちがいたらできちゃう」のであるが、しかし本吉町の文化として、「市民で何かをするという経験が皆無」であるため、“引き継ぎ”と言われると萎縮し、いきなりそんなことはできない、となってしまうのだという。芽はたくさんあるが、運営母体になるかは、当人たちがイメージを持てるか次第であるため「そのまま大丈夫なんです、というのが理解されるかどうかで全然違うと思う」と言う。

#### 9. 「気仙沼あそびーばー」における参与観察・ライフヒストリーインタビュー・アンケートの結果

はじめに、観察によって得られた子どもの年齢、主な遊び、他の子どもとの親類関係などをまとめた表を記す。

---

<sup>23</sup> 2011 年 11 月 22 日、天野氏の話による。

# 9.1. 子どもの参与観察調査

表 12

7月23日～8月6日の2週間のうち、半分以上の日数来ていた子ども(25人)

名前	性別	年齢	主な遊び	関係性	備考
リク	男	小6	水かけ遊び、ダム・水路づくり(浄化装置)、津波ごっこ		男の子たちのリーダー的存在。
ダイスケ	男	小6	水遊び、ダム・水路づくり		
ユウマ	男	小6	ザリガニ、水遊び、ダム・水路づくり	ショウマの双子の弟	リクの言うことをよく聞く
ショウマ	男	小6	水あそび	ユウマの双子の兄	
ナミ	女	小5	すべりだい、ブランコ、ターザン、べっこうあめ、ディアボロ、猛矢の面倒	8人兄弟の次女	震災直後はタケヤから離れようとしなかったが、最近よく別行動で遊ぶようになった
ナギサ	女	小4	すべりだい、べっこうあめ、ターザン、ブランコ、バドミントンなど	8人兄弟の3女	
カ ツ マ ル	男	小3	カブトムシ、べっこうあめ、カードゲーム、ザリガニ、水遊び	8人兄弟の4男	
タケヤ	男	3歳	?	8人兄弟の5男	周りの子どもの乱暴な言葉遣いを真似るようになった
ユカ	女	小4	ブランコ、津波ごっこ、べっこうあめ、ターザン		感受性が強く、地震が来ると1番嫌そうな顔をする。ウサギが死んだ時も、別のウサギを抱いたまま1時間動かなかった。 <sup>24</sup>
ミナミ	女	小4?	工作、ターザン、ブランコ	ナナコの姉。リンの親戚	津波で自宅が流出し、大谷小仮設住宅に入居中。もともと階上小学校
ナナコ	女	小2	工作、ターザン、ブランコ、すべりだい	ミナミの妹。リンの親戚	同上。もともと階上小学校

<sup>24</sup> 7月25日、大学生スタッフ M、天野氏の話による



ナツキ	男	小2	ザリガニ	リノの兄	自宅から徒歩1分
リノ	女	小1	すべりだい、ウサギの世話、ブランコ、ターザンなど。主にスタッフと遊ぶ	ナツキの妹	自宅から徒歩1分。スタッフにおんぶをせがみ、1対1で遊ぶことが多い
セイジ	男	小4?	カードゲーム、ハイパーヨーヨー	マサシ、エルサの兄	自宅から徒歩1分。フィリピンのハーフ。立ち上げから参加。やや友達からやっかみを受け、ゲームで気をひこうとするところあり
マサシ	男	小2?	ザリガニ、カブトムシ、カードゲーム	セイジの弟・エルサの兄	自宅から徒歩1分。フィリピンのハーフ
エルサ	女	5歳	?	セイジ・マサシの妹	自宅から徒歩1分。フィリピンのハーフ
タツヨシ	男	小3?	水遊び、カードゲーム		自宅から徒歩2～3分
ヒョウ	男	小5	すべりだい、べっこうあめ、水遊び、津波ごっこ		ナナミ・ミクと親しい。他の2人の来園状況を気にする
ナナミ	女	小5	すべりだい、ヒョウ・ミクやスタッフとお喋り		父親が震災で亡くなった。ヒョウ・ミクと親しい。他の2人の来園状況を気にする
ミク	女	小5	すべりだい、ヒョウ・ナナミとお喋り		ヒョウ・ナナミと親しい。他の2人の来園状況を気にする
豪人	男	小5	水遊び、カードゲーム		自宅からおおよそ徒歩5分。自転車で来る
リントロウ	男	小6	小6の男児たちに付いている	シンノスケの兄	
シンノスケ	男		カブトムシ、ダム・水路、ザリガニ(虫かご一輪車を1人で工作)、1人青空カフェ	リントロウの弟	立ち上げから参加。1人で遊ぶことも多い
リン	女	小4?	泥遊び、手紙書きなど、おもにスタッフと遊ぶ	ミナミ・ナナコ姉妹の親戚	津波で自宅が流出し、大谷小仮設住宅に入居中。大谷公民館前でもよく遊ぶ。津波ごっこを見て泣いた
スマレ	女		工作、津波ごっこ		5月の段階ではスタッフを殴る・蹴る・棒で叩くなど攻撃性が強かったが、落ち着いた

## 2週間のうち、3～5回来ていた子ども(5人)

タカラ	男		料理、工作、実験要素	ヒュウの兄	津谷小に通っている。車で遊びに来て
-----	---	--	------------	-------	-------------------

			のあるもの		いる
ヒユウ	男		ザリガニ、池づくりなど	タカラの弟	同上
リリ	女		友人(主にスマレ)とのコミュニケーション		
ケント	男	小1	すべりだい、水遊び		ユミコさん(世話人候補)の息子
ナナ	女	5歳	母のそばにくっついて いることが多い。		ユミコさんの娘

## 2 週間のうち、1～2 回来ていた子ども(9 人)

ハナリカ	女	小4	ターザンなど。仲の良い子(渚など)と遊ぶ		フィリピン人の母とのハーフ。5月末に比べ、来園頻度減少
ユメミ	女	小2	クローバー集め・スタッフと遊ぶ		5月末に比べ、来園頻度減少
ホノカ	女	小1	泥遊びなど。主にスタッフと遊ぶ	シュンペイの妹	
サヒロ	女	小4?	ターザン	ミュの姉	仮設住宅(大谷ではなく少し遠い場所)の仮設住宅に入居中
ミュ	女	小2	ターザン	サヒロの妹	仮設住宅(大谷ではなく少し遠い場所)の仮設住宅に入居中
レナ	女	小5?	すべりだい、音楽、おしゃべり		いつもマリアと一緒にいる
マリア	女	小5?	すべりだい、音楽、おしゃべり		いつもレナと一緒にいる
ツバサ	男	小2	不明		遊び場から徒歩10分の場所にある、売店の息子。中耳炎になり、来られず
ナツミ	女				仮設住宅に入居中

## 5 月には来ていたが、今回来なかった子ども

ソラ	男	小3?	火起こし		ガスが止まっている時、祖父母と五右衛門風呂を焚いたことから、火をつけるのが得意
アユム	男	小3?	ドッジボール		
シュンペイ	男	小3	ブランコ、すべりだい	ホノカの兄	立ち上げから参加? 女の子を蹴って泣かせ、周りに責められ「俺、やっぱり嫌われてんのかなあ」とつぶやく場面あり

不明	女		仲良しのスタッフと遊んでいた		
----	---	--	----------------	--	--

#### 11月23日～12月16日の様子(不定期観察)

※冬季期間は、平日に来られる子どもが限定されるため、あまり参考になるとは言えない。

#### 平日でも、ほぼ毎日来ている子ども

トモカ	女	小1	動物と遊ぶ、津波ごっこ、シール交換など。	母親が遊び場に積極的。「あそびーばーに集う親の会」の1人。	
リク	男	小6	竹でチャンバラ、スタッフとお喋り		祖母がよく迎えに来る。自宅が近い
タツヨシ	男	小3	カードゲーム		
カ ツ マ ル	男	小3	カードゲーム、滑り台など、男児なら誰とでも積極的に遊ぶ	8人兄弟の4男	
マサシ	男	小2	カードゲーム、滑り台、火起こし	セイジの弟。エルサの兄	父、祖母がよく様子を見にくる。自宅があそびーばーに隣接している
エルサ	女	小1	スタッフと遊ぶ。宝探しごっこ、積木遊びなど		同上
シンノスケ	男		水路づくり、洞窟掘り	リントロウの弟	水路づくりと洞窟掘りにはまり、休園日も毎日来て前日の続きをやっていた。
シュンキ	男		水路づくり、洞窟掘り		同上。

#### 毎日ではないが、週に2～3回は来ている子ども

シュンペイ	男	小3	水路づくり	ホノカの兄	
ハルキ	男	小6?	竹でチャンバラ		
ジョン	男	小6?	竹でチャンバラ		
そら	男	小3	竹でチャンバラ、滑り台、カードゲーム、水路づくり		別の小学校から転校してきた。小学校3年1組の男児たちと非常に楽しそうに遊んでいる。
ダイスケ	男	小6	竹でチャンバラ、カード		

			ゲーム		
ヒョウ	男	小5	DS、カードゲーム		ヒデトや、ナナミと仲が良い
ヒデト	男	小5	DS、カードゲーム		あそびーばーから自宅が近く、自転車でよく訪れる。ヒョウやナナミと仲が良い
ケント	男	小1	母親の傍についている	母親が遊び場に積極的。「あそびーばーに集う親の会」の1人。	「プレーリーダーの〇〇や〇〇がいたら行く」と述べているらしく、本人としてはあそびーばーは必要とも不要とも感じていないようである。
ナナ	女	5歳	母親の傍についている	同上	
ヨネハル	男	小3	滑り台、水路づくり、スタッフとブランコ		3年1組の男児で仲が良い
タケル	男	小3	滑り台、水路づくり		3年1組の男児で仲が良い
ユウタ	男		火起こし		
セイジ	男	小4	火起こし	マサシ、エルサの兄	父、祖母がよく様子を見にくる。自宅があそびーばーに隣接している

#### 週に1回以下の子ども

マコ	女	小1?	動物と遊ぶ、津波ごっこ		トモカ、ホノカ、リノと一緒に遊んでいる
ホノカ	女	小1	動物と遊ぶ、シール交換、津波ごっこ	シュンペイの妹	
リノ	女	小1	シール交換、滑り台、うさぎの世話、泥遊び	ナツキの妹	
ナミ	女	小5	かまどのそばで弟の面倒を見たり、スタッフと喋ったりする	8人兄弟の次女	
タケヤ	男	3才	姉と一緒に行動する	8人兄弟の5男	
ナギサ	女	小4	スタッフと遊ぶ。お喋り、鬼ごっこなど	8人兄弟の3女	
リン	女	小4	スタッフと遊ぶ。鬼ごっこ、落書き	ミナミ、ナナコの親戚	自宅が流出し、大谷小学校仮設に住んでいる
ミナミ	女	小4		ナナコの姉。リンの親戚	自宅が流出し、自宅が流出し、大谷小学校仮設に住んでいる。もともと階上小

ナナミ	女 小 5	スタッフとお喋り、彪達とお喋り		父親が震災で亡くなった。ヒョウと親しい。
-----	-------	-----------------	--	----------------------

この表から判断できることは、以下の 3 点である。

### 1)人間関係の観点から

(1) 夏休みの段階において、2 週間に 1 回以上の頻度で来園していた子ども 39 人のうち 21 人 (54%)、中でも、特に頻繁に来園する子ども 25 人のうち 16 人 (64%) は、兄弟または親戚関係にある。

(2) 2 週間で 1 回以上来園していた子ども 39 人のうち、特に遊びたい遊びがあるわけではないが、「友達の〇〇がいるから」という理由が来園動機になっていると考えられる子どもが、少なくとも 6/39 人 (15%) いる。一方、「スタッフの大人の〇〇がいるから」という理由で来園していたと考えられる子ども (少なくとも 3 人) は、来園頻度が減った・もしくは来なくなった。

以上から、遊び場になじむ要因として、近い関係性の人間が集まること・場がコミュニティ形成の一環になっていること・「自分たちの場所だ」という意識 (常連の子供たちは、定期的に交替する大人のスタッフ以上に、遊び場のことを知っているため) などが考えられる。

### 2)距離の観点から

頻繁に来園する子ども 25 人のうち、9 人 (36%) は、自宅から徒歩 1～5 分圏内に遊び場がある。大谷小学校は現在、徒歩通学者が 2 割、親による車送迎が 6 割、バス利用者が 2 割である。よって、授業終了とともにランドセルを背負ったまま来園する子どもが当初は多かったが、「1 度家に帰ってから遊び場に行くこと」と 5 月に学校側から決められたため、家の遠い子どもは必然的に来づらくなった可能性がある。

### 3)家族との関係の観点から

両親、特に母親が遊び場に対して批判的な場合、それが子供にも影響し、「行きたくない」という気持ちを形成している可能性がある。反対に、母親が遊び場に対して好意的な場合、(例外もあるが)それが子供にも影響して遊び場に積極的に関わる可能性がある。

## 9.2. 人間関係という「社会性」の重要性

### 9.2.1. 気仙沼の子どもと、自然との関わり方

#### 生き物をとって食べた経験はあまりない

参与観察中に持った印象として、子どもたちは当初、自然遊びに不慣れだったのではないかと、いうことだった。

たとえば、あそびーばーには斜面を下ったところに池があり、子どもたちからは通称「ザリガニ池」と

呼ばれている。最深部では 1m50cm 以上の深さがあるとみられ、子どもが中に入るのは危険だが、夏場は蓮の葉が水面を覆い、ザリガニが非常によく釣れる。そこで釣ったザリガニを、かまどの火でゆでて食べることが一時期、流行った。そのことに関して他のボランティア U 氏から聞いた内容を以下に記す。

筆者：子供たちはザリガニを食べてるんですか普段から？

U：いや、全然。でもプレーリーダーが1人、自分の遊び場でよく食べてるって人が、名古屋なんですけどね。その人が「それ食べれるよ」って、ゆで方とか教えたんですよ。沸騰してから10分ぐらいずっとゆでるんですよ、怖いんで。でその後背ワタをとって、身だけ食べるっていうのをちゃんと教えて、そしたら最初5人ぐらいの子供が、1匹のザリガニをみんなでこう、お祈りしながらずっとゆでて(笑)、みんなでわけて、ほんの一口食べて、エビみたいでこれはうまいってなって、2日目は5匹ゆでられて、3日目は10匹ゆでられてみたいな。徐々に徐々に大量殺人事件が。でもうちらが帰るころにはザリガニブームは収まってきてて。他にいっぱい食べるもんができてきたっていうのと、そこまでおいしいもんじゃないっていうのに気付いたっていう。泥くさいんですよ。泥吐かせずに食べてるんで。



図 4 図 5 筆者撮影

その他、7 月にあそびーばーでシマヘビが見つかったことがあった。場が騒然となっていたが、プレーリーダー Y とボランティア U の、男 2 人で殺しにかかった。前日に初めて現地入りしたプレーリーダー Y が、「揚げて食おう」とみんなに提案した。頭部を切り、逆さに吊るして血抜きをする。2 枚に開き、皮をはいで、小麦粉をまぶして揚げた。その一部始終を悲鳴をあげながら見ていた子どもたちは皆、「え！？食べるの！？」と嫌悪感を示していた。大人たちが率先して食べてみると、みんなそろそろと口にした。「おいしい！」「鳥のからあげみたい！」と、パクパク食べきった。

翌日、小学 4 年生の男児数人が「ヘビ探し」と称し、木の棒や火ばさみを持って草むらの中を散策していた。



図 6 図 7 筆者撮影

また、11 月に、地主の I さんから、シカ肉の切り身を約 500g、いただいた日があった。11 月から大船渡で毎年、仲間と一緒にシカ猟をするとのこと、その際に射止め、その場で切って持ち帰ってきたものであった。「生で食うのが 1 番うまい。焼いてバターつけてもうまいよ」と教えてくれた。プレーリーダー B が、「刺身にして食うとうまいよ」と、醤油にチューブのすりおろしにんにくを混ぜたタレを作ってくれた。子供たちは皆、「何、これ！」「グロイ！」「生で食べるの！？」とひきつった表情を見せている。しかし、食べてみたところ「馬刺しみたいで美味しい」と、非常に好評で、1 人で 10 枚以上食べる子どももいた。

これらの事例から、子どもたちは「生き物を捕まえて、食べる」という行為に未熟であったことがうかがえる。しかし 1 度経験することで躊躇がなくなると、堰をきったように戸惑いなく「捕って食べる」ことに夢中になる。

#### ターザンロープが苦手だった子どもたち

4 月の立ち上げ段階から現地を継続して見ている天野氏は、「子供たちの動きがどんどん良くなった」と話す。たとえば、山を切り開いた時に、3m 近いツルが落ちていたため、それを利用して天然のターザンロープを作った。その天然の遊具に初めて挑戦した子どもたちは、「身体を蹴りだしても体が浮かない。頭では蹴りだしてるつもりなんだけど、体がドドドッと落ちて行っちゃう」状態だったという。しかし、11 月現在、「今は子どもたちは 360 度、自在に回っている。1 番高い所だと、地面から 4m ぐらいあるが、子供たちはへっちゃらで飛んでいる」。筆者の参与観察中も、小学校 1 年生の女児は「初めからできたわけじゃないよ。何回も何回も練習したもん。手にマメが 10 個もできちゃった。」と自慢げに話してくれた。





図 8 筆者撮影

本吉町の子どもたちは、自然に囲まれた空間で育ちながらも、これまで自然と深いかかわりを持っていたわけではないのではないだろうか。それを裏付ける発言として、地元の人の「気仙沼にいるからといって、山や海で遊んでいたわけじゃない。あそびーばーができなかったら、きっとこの子たちは、山で遊ぶことはなかったと思います。」<sup>25</sup>「震災前からこのへんには子どもたちが遊ぶ場所が少なかった。」<sup>26</sup>という言葉がある。

子どもたちは、自然と「物的距離」が近くとも、積極的に関わっているわけではないのである。では、それはなぜなのだろうか。

#### 子どもの遊び方—ゲームに熱中する子供たち—

上記の表からもわかる通り、主に男児は、あそびーばーに來ても身体を使った遊びにばかり熱中するわけではなく、小屋の中や机の上で数人の友達とカードゲームやゲームソフトに熱中する姿が、ほぼ毎日のように見られる。それは決して特定の子に限らず、高学年になるにつれてほとんどの男児が参加している。

女兒は、少女漫画を持ち寄って読んだり、低学年の子は友人同士でのシール交換も盛んである。「昨日、ジャスコのゲームセンターで遊んできた」「この辺にはないシールがジャスコにはある。だからこないだの日曜日に、お母さんに車で連れて行ってもらった」という会話がよくなされ、休日にジャスコのようなショッピングセンターで遊ぶ、という行為が子どもの中では「ちょっと非日常的な休日の遊び」として認識されている。

こういった現象について、プレーリーダーM(26歳、男性)は、以下のように述べていた。

「まあ地方特有なんだけど、遊ぶ友達も少なければ、確固たる遊び場っていうのもないから」

「絶対的な人口がいないから。で、移動するにも、地方は範囲が広い。友達んちまで徒歩 1 分とかじゃなくて、車で 10 分とか。そういう、まあ田舎特有の問題点で、だから遊びに行きたくてもすぐ遊びに行けない。じゃあ何してるかっていうと、暇だからゲームする。それは実際、俺も小っちゃい頃

<sup>25</sup> 2011 年 11 月 22 日、天野氏の講演会中の話による。

<sup>26</sup> 大谷小学校の児童の声。



そんな感じだったかなあ<sup>27</sup>。」

## 9.2.2. 考察

### 9.2.2.1 少子高齢化の問題

ここで再度、本吉町の人口分布、大谷小の児童数、大谷小の学区について考えてみる。

本吉町は近年、少子高齢化および過疎化が進行している。

たとえば前述した大谷地区の人口表をもとに、0 歳～14 歳までの人口を計算すると 529 人であり、65 歳以上は 1,125 人になることから、子どもよりも高齢者の人数が 2 倍以上いることになる。

また、共働きの両親が多いこともあり祖父母世代が孫の面倒をみていることが多く、「体力的にも、あまりかまってやれないので、こういう場所があると助かる」「私の体じゃ全くついていけなくて困ったもんだ。毎日預かってるから疲れる」「0 歳の孫を一日預かっていたんだけど、疲れちって、お母ちゃんが帰ってきたから、休みに来た」といった声が、あそびーばー一に対して寄せられたり、仮設住宅で聞かれたりするのも特徴的だ。<sup>28</sup>

### 9.2.2.2. 距離の問題

次に、大谷小の総児童数が 214 人であること、一方で学区の範囲が半径 2km に渡り、徒歩通学者が全体の 2 割にとどまっていることにも着目したい。

単純計算ではあるが、1 学年の児童数を平均 35 人とし、学区面積が  $2\text{km} \times 2\text{km} = 4 \text{ km}^2$  だとして、同じ学年の友達に、1  $\text{km}^2$  範囲内に 5.8 人しか住んでいない計算になる。本吉町で幼少期を過ごした

---

<sup>27</sup>彼は「雰囲気はここにそっくり」だという「栃木の田舎」で育ったという。

<sup>28</sup>これについては、プレーリーダーMIによる以下のような報告があったので、書き記しておく。

今回、大谷小学校の中にある仮設住宅を訪れる機会があった。そこに、1 歳の男の子とおばあちゃんが仮設住宅の敷地内で遊んでいる姿があった。1 歳の子の動きの速さにおばあちゃんがついていけない様子で、敷地内にある急な土手をその子が走って下りていくときに、おばあちゃんが追いかけられず、スピードが止められなくなったその子が下まで転げ落ちるというヒヤツとする場面があった。

そこから約 1 時間近く、私がその子と遊んでいたのだが、そのときおばあちゃんが「私の体じゃ全くついていけなくて困ったもんだ。毎日預かってるから疲れる」という話をしていた。他にも、仮設住宅には乳幼児とおばあちゃんという組み合わせが何組もいた。

別の日には、夕方、あそびーばーに「0 歳の孫を一日預かっていたんだけど、疲れちって、お母ちゃんが帰ってきたから、休みに来た」という近所のおばあちゃんに来ていた。震災以前からなのかもしれないが、こうして祖父母が乳幼児の孫を昼間預かっているということが、この地域の中には多いのかもしれないと思った。（『子どもが自由に遊べる環境の必要性』：2011 年 11 月 24 日『気仙沼レポート』より）

S.K 氏(男性、57 歳)は、「家の中にいることなんて、ほとんどなかった。ずっと外にいた。(中略)だって家の中には何もないんだもん。決まって一緒に遊ぶ友達が、3、4 人ぐらいいた。『あーそぼ』って、その子の家に行ったりして。」と語っていることや、S.K.氏が少年期を過ごした 1950 年代は本吉町において現在の 2 倍近い人口の子どもが存在したことと比較しても、現在の本吉町、こと大谷小の子どもに関しては、学校以外で友人と遊ぶことが、距離の問題によって容易ではなくなっていることが考えられる。

#### 9.2.2.3. 「社会性」の重要性 一人間関係という「社会性」がなければ、物理的距離が効果的には働かない――

ここから「社会性」の重要性が見て取れる。

山や海が近いという「物的距離」に、人間関係という「社会性」が絡まなければ、いくら周囲に自然があろうとも、そこを利用して遊ぼうとは思わないのだと考えられる。そう考える理由としては

①家で高齢者が子どもの面倒を見ていることから、遠出をしての外遊びや危険な遊びを子供に奨励できない可能性がある

②子どもの自宅同士が遠く、徒歩では会いに行くことが難しい可能性がある

③安全で、保護者の管理下で遊ぶ手段として、必然的に屋内でのゲームや、カードのコレクション、屋外でも自宅周辺での 1 人遊びが多くなっている可能性がある

以上の 3 点があげられる。

これをもとにするならば、彼ら・彼女らは「自然との遊び方」をよく知った大人によって、新しい自然とのかかわり、「心的距離の縮め方」を、このあそびーばーで確立していったといえよう。

「心理的距離」を縮めるためには、信頼できる大人の存在が鍵となる。そしてそれは、必ずしも内部の人間である必要はない。外部から初めて来た大人であっても、遊び方を知っている大人、という根拠があれば、子どもたちも地元の大人も尊敬し、信用する。

前述したように、「まさか都会から来た人間が、こんなところを自分たちで開く力があるなんて、思ってもみなかったんでしょうね。本当に自分たちで開いたことで、S さんを始め、ここの方々は、僕たちが本気であるということを見て取ったんだと思います。それから、全然様子が、まあ別にそれまでも無愛想だったわけじゃないんだけど、まったく関係が変わってきた。」との語りが象徴的だ。

プレーリーダーTは、8 月の活動報告にて

「地域の方々とお会いして、『あそびーばーでプレーリーダーしています。』と伝えるともう、その場ですぐに受け入れて頂いている感じが、あそびーばーが地域の場になっている、その場が信頼されていると感じることができました。今まで、関係をつくってきたプレーリーダー達に感謝です。」と記述している。<sup>29</sup>

9 月には、敷地内に小屋を建てた。保護者らが訪れては、感心して見ている。信頼できる大人、

<sup>29</sup> 2011 年 8 月 15 日活動報告より。

となるために、外部の人間であっても、技術があるという要因が大きい。



図 9 9 月には、プレーリーダーが小屋を建てた(日本冒険遊び場づくり協会HPより引用)

### 9.3. 「自然遊び」の中にある、本質的な要素とは

#### 9.3.1. 震災に関する行動―「津波ごっこ」―

恐らく東日本大震災の被災地に特有のものだと思われる遊びの1つに、「津波ごっこ」がある。ルールは場合によって変化するが、大きく分けて2パターンある。1つは、滑り台を下から駆け上る「津波役」の鬼と、そこから逃げる「普通の人」役の子どもたちに分かれて行う、鬼ごっこ形式のものだ。津波役の鬼が誰かを捕まえ、引きずり降ろしたら、次はその人間が津波役になる。震災から8ヶ月以上が経過しても度々行われている遊びである。

もう1つのパターンは、地面に竹串等を刺して街並みを形作り、水を溜めた大きな樽を数人がかりで一気にひっくり返し街を破壊するというものだ。第1波は真水、第2波は泥水、第3波は瓦礫や木くずを混ぜた水にする。7月の段階では、家が流出し仮設住宅に住む小学5年生の女兒がその遊びを目撃し、泣きだす場面が見られた。その後、「俺んち、被災してねえ(から勝手がわからない)し」と、遊びに参加した同学年の男児がつぶやいていた。

このように、震災の影響が遊びの中に色濃く出ることが、あそび一ぱーでは時折見受けられる。「つなみけいぼうが、はつれいされました」「ウーウー」と、滑り台の上から津波警報のサイレンのモノマネを大声で始める男児たちも、遊び場設立初期の段階ではしばしば見かけられた。

しかし、同じ学区内に住んでいたとしても、直接的に家屋や親族に被害のあった者と、そうでない者で、「うちは被災した」「うちは被災してない」と認識の差があるようだ。そして「被災した」子どもは、そういった遊びに積極的に関わろうとする様子は、まだ見られていなかった。



図 10 図 11 図 12 津波ごっこの様子(筆者撮影・日本冒険遊び場づくり協会HPより引用)

### 9.3.2. 多様な人間関係 ―コミュニティ形成の一環に―

気仙沼市の北東部で実家が被災し、大谷小学校の仮設に移り住んだ小学校 2 年生の女兒は、5 月の参与観察の段階では、見慣れない顔のため、大谷小学校の子どもらから何小学校なのかを尋ねられ、「なんで〇〇小のやつがここにいるんだよ」と野次をとばされていた。しかし「何年生？ 名前は？」「俺、〇〇。よろしく」などと、それから 2、3 日のうちに同年代の者同士で自己紹介しあい、7 月の参与観察の段階では、毎日あそびばーに訪れる常連組の 1 人となっていた。ただし彼女の場合、姉や親戚が同年代におり、大抵一緒に遊びにきていることから、そういった近い関係性の人間がいることで行きやすさを作っていたとも考えられる。

他の小学校から転校してきた 3 年生の男児は、保護者の高齢者の方からも「あの子は誰？」「見ない顔だ」とスタッフに尋ねられていた。しかし 12 月の段階では、あそびばーにほぼ毎日訪れ、半袖姿で男児らと滑り台で激しく遊んでいた。「俺ら、3 年 1 組メンバーなんだ」と話し、彼にとっては、同学年の友人と仲を深める場として場が機能しているようである。

### 9.3.3. 泣いている子ども

また、プレーリーダーの活動報告より、以下のようなやり取りが行われていたことも記しておく。

タイトル:『子どもは仲間関係の中で自分で立ち上がっていく力がある』

一番印象的だったのは 7 月 11 日のこと。3 月 11 日から 4 ヶ月目の日。

自分で書いた七夕の短冊を「(一緒にいた友達以外)誰にも見られたくない」とカマドに入れた子がいた。小学校高学年の女の子。

友達の女の子や同じ学校らしい男の子たちもいて、何か話していた。子どもたちの中で解決しようとしていたように見えたけれど、気になって声をかけた。

彼女は「電話がかかって来なければよかったのに…。」と言った。「(3 月)10 日に電話を壊しちゃえばよかった。そうしたら 11 日に(彼女の大切な誰かが)出かけなかったのに…。」私はなんだかよくわからないけれど、数年前亡くなった父のことを思い出して、「そういう事ってあるよ」と言った。

彼女はカマドの前でしゃがんで静かに泣き始めた。

私は彼女にかける言葉が見つけられなくて、しゃがんで見ていた。

彼女の友達のカマドで遊んでいた。

しばらく泣いた後、彼女は自分で立ち上がって、友達のところへ行った。

彼女の友達がいってよかった。子どもは仲間関係の中で自分で立ち上がっていく力があるんだと思いました。それと、彼女が自分を責めることがもうないといいなと思います。

#### 9.3.4. 大谷小アンケート

ここで、大谷小学校の児童に対するアンケートの結果にも言及しておきたい。

9月～10月頃から、遊び場によく訪れる子どもの親や、SVAに関与する地元の夫婦などの有志が5名程度集まり、あそびーばーのプレーリーダー等を含め「あそびーばーを守る親の会」を結成している。この会が中心となり、11月から12月にかけて大谷小学校の児童と保護者にアンケートを行った。その結果によると、回収率は105/214人となっており、そのうち「あそびーばーを知っている」と答えた者は105人(100%)だった。また、「あそびーばーに来たことがある」と答えた者は、「子どもだけで」が41人、「親子で」が47人、「祖父母と一緒に」が6人、「その他」が9人となっており、「来たことがない」は2人しかいなかった。

そのうち、あそびーばーに行く頻度を尋ねた問いでは、「ほぼ毎日」が6人、「週3～4回」が3人、「週1～2回」が9人、「月に数回」が64人、「全部で数回」が22人であった。なお、この結果は11月から12月にかけて得られたものであり、すなわち閉園時刻が16時に早まった時期より後に実施されたアンケート結果であることには留意したい。

「あそびーばーの場所が必要だと思うか」の質問には、85人が「はい」と答えており、「どちらともいえない」が20人、「いいえ」「無記入」がそれぞれ1人ずついた。

その理由についての自由記述では、協会の意向によりすべてを掲載することはできないが、およそ以下の3類型に分けられる。

1つ目は、「友達や低学年の子たちと遊べるから」「友達ができて楽しいから」「いろいろな人たちがいるから」「友達と外で遊ぶきっかけになるから」「もしなかったら、遊ぶ友達がいないから」「みんなと遊ぶ場所として集まることあるから」「学校がある日でも遠くの友達と遊べるから」「面白いスタッフと遊べるから」といったように、人間関係に関するものである。中でも、年代や地域の異なる友人と遊べるという意味合いのものと、クラスの友人と集まる場であるという意味合いのものに分けられる。

2つ目は、「手作りの滑り台やブランコがあるから」「竹とか作るときに使うものがあるから」「何か作ったりできるから」「全部手作りだから」「ザリガニが釣れるから」「色んな遊び道具があるから」「動物もいるから」「自然がいっぱいあるから」といった、遊びの内容や場について記述したものである。その中でも、「手作り」というところに惹かれていると思われる答えが目立つ。遊びが「色々ある」ことを強調するものも多かった。普段の生活では経験できない、非日常的な創造性を発揮できるところに、場としての魅力を感じているようである。

3つ目に、「遊ぶ場所が少ないから」といった、震災を原因とする回答がある。その中でも、「子どもの遊び場として必要だと思う」というように客観的に答える者と、「遊ぶところがないと困る」「たいく

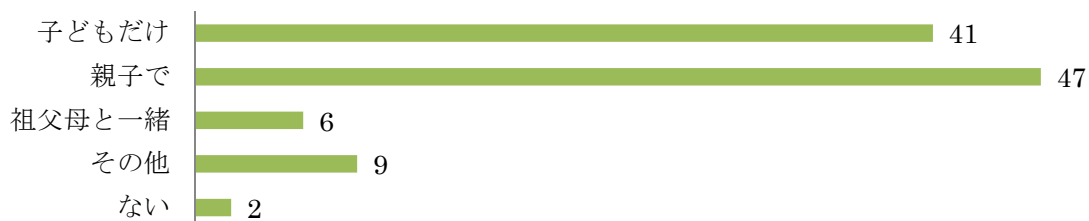
つな時に便利」というように主観的に答えている者に二分していた。

一方、「あそびーばーの場所が必要だと思うか」に「どちらともいえない」と答えた人は、主に理由として「あそびーばーに行っても遊ぶ時間がほとんどないから」「寒くなってくると行きたくなくなるから」「遠いから」と答えていた。

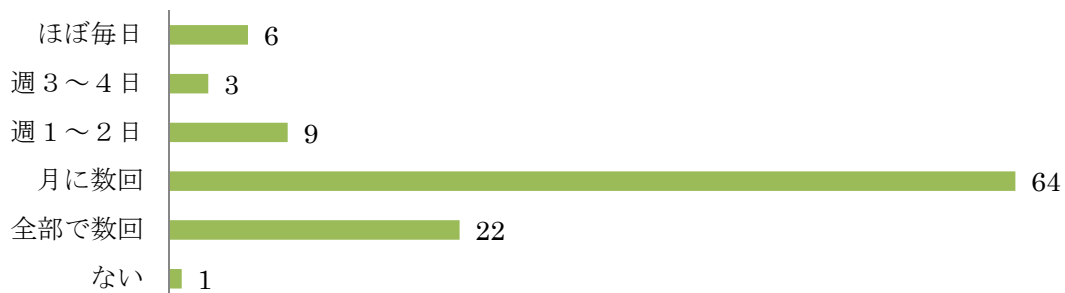
### 1、あそびーばーを知っていますか？



### 2、あそびーばーに来たことがありますか？



### 3、あそびーばーにはどのくらい行きますか？





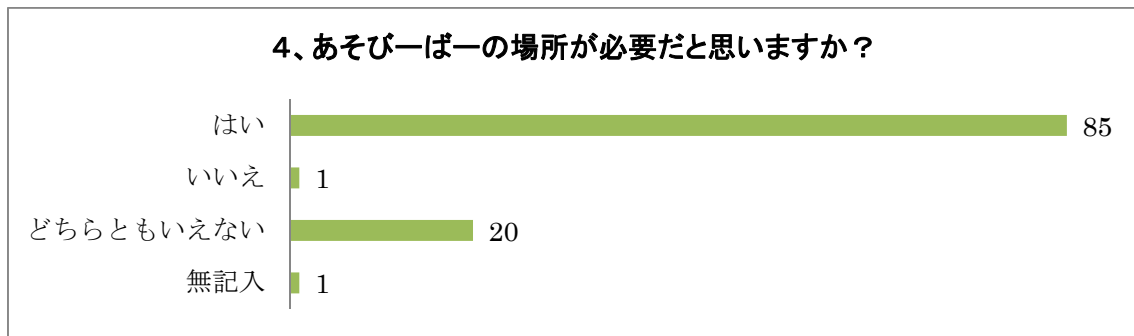


図 13 アンケート結果グラフ(筆者作成)

#### 9.3.5. 遊ぶ場所の選択肢の広がり

11 月下旬、小 5 の女兒が以下のように述べていた。「あそびーばーにはあんまり来られないかも。水曜ぐらいしか来られない。毎日来られるのは夏休みぐらいだよ。公民館で遊ぶ日もあるし、夕方はずぐ暗くなっちゃうし。」

公民館というのは、大谷小学校と隣接している大谷公民館のことである。震災直後は寺谷コミュニティセンター以上の規模を持つ避難所であったが、解散した。現在は卓球台などもあり、遊ぶための施設としても利用できる。しかし女兒曰く、主には外の非常階段で皆と喋ることが目的だという。お喋りのメンバーは、あそびーばーで喋っているメンバーとあまり変わらないようだ。では、なぜあそびーばーではなく大谷公民館に行くのか。

プレーリーダーKの話によると、大谷小学校の仮設住宅が目前にあるため、児童にとっては遊びやすく、親も安心なようだ。「あそびーばーではなく、大谷公民館で遊びなさい」と指示している家庭もあるという。あそびーばーが大谷小学校から徒歩 5 分の場所にあるとは言っても子どもの足では容易くはなく、また、秋になり日が落ちるのが早くなり、木々に囲まれた山の中にあることから親も不安に思っているとのことだった。前述したように、閉園時刻が 16 時になったにも関わらず学校の授業終了時刻が 15 時半であるという事情も関係している。<sup>30</sup>

すなわち子どもたち、特に女兒にとっては、あそびーばーは日常的に仲の良い友達とコミュニケーションをとる場だという意味合いも強いということである。それが達成される場であるならばあそびーばーの代わりに他の行きやすい場所を代用していることからそう言えるだろう。

#### 9.3.6. 考察

これらの観察結果・アンケート結果を、以下のように類型化する。

まず、元々は同じコミュニティに属していなかった者が被災により移動してきた場合でも、「遊び」を通して子ども同士のコミュニティに受け入れられていく様子が観察された。

また、大谷小へのアンケート結果から、「いろいろな人たちがいる」「友達ができて楽しい」「低学年の子たちと遊べる」「面白いスタッフと遊べる」ことに魅力を感じている子どもが目立っている。

<sup>30</sup> 2011 年 11 月 23 日、参与観察中のプレーリーダーKの話。

これらのことから、多様な人間関係が 1 ヶ所に集結し、それを容認する場としてあそびーばーが機能していると考えられる。

次に、長田区の事例で起きた「震災ごっこ」と同じような形の「津波ごっこ」という遊び方が散見されたことから、やはり子どもたちにとって「遊び」が外部環境を自分なりに認識し落とし込む媒介としての役割を持ちうると共に、それはそういった行為を禁止せず意のままにやらせることが可能な場であることがわかった。この理由として、遊び場づくり協会が提唱する理念が関係する。遊び場づくり協会副代表の天野氏は、「教育」に対抗する理念として「遊育」を提唱している。「教育」は、主体が教える側にあるのに対し、「遊育」は、主体が遊ぶ側にある。すなわち、遊ぶ側が価値を認めたものに価値があるのであり、もしも彼らが無価値と見なせば、たとえそれは大人にとって重要なことでも、価値がないとする。こうした理念のもと、冒険遊び場は基本的には「子どものやることを禁止しない」。自発性を尊重し、その中で経験した失敗の中から、物事の善し悪しを自ら体得していく。

また、アンケート結果から「手作りの滑り台やブランコがある」「竹とか作るときに使うものがある」「何か作ったりできる」「全部手作り」ということに魅力を感じている子どもが目立つ。

これらのことから、禁止しない大人たちにより、自発的な創造性が奨励される場としてあそびーばーが機能していると考えられる。

次に、女兒が震災で抱えた精神的ショックや悩みを友人に吐露し、回復していこうとする過程が観察された。

そして、アンケート結果から「学校がある日でも友達と遊べる」「みんなで遊ぶ場所として集まることがある」といったように、クラスの友人と集まれることに魅力を感じる声も目立つ。

また、とある女兒たちにとってはあそびーばーでなくても、友人と話すことができればそれは大谷公民館前でもよく、代替可能であることから、日常的に仲の良い友達とコミュニケーションをとる場として捉えられていることがわかる。

これらのことから、居心地がよく、日常性のある場としてあそびーばーが機能していると考えられる。事実、プレーリーダーたちは来園した子どもに対して「おかえり」と声をかける。これも、意図的な居心地の良さ・日常性の演出であると考えられることができる。

これらの事例分析をもとに、まず、「自然遊び」の中にある、本質的な要素とは何なのかを考察することにする。すると以下のような概念図が作成できた。



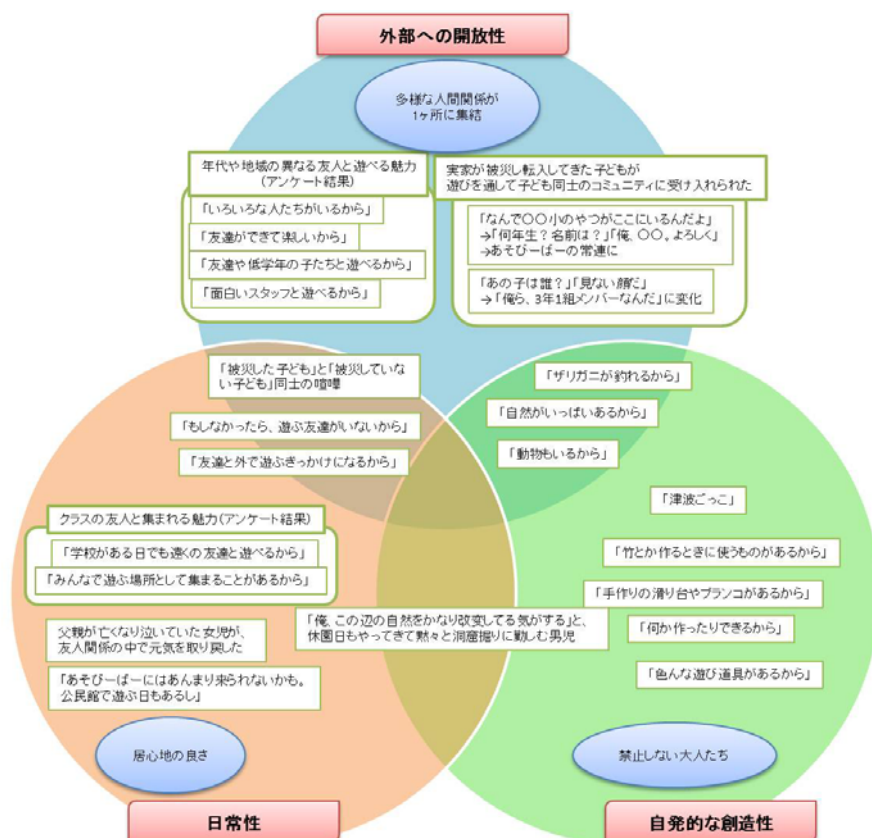


図 14 概念図(筆者作成)<sup>31</sup>

第 1 に、自然空間という場所の特性が持つ「外部への開放性」である。閉鎖的な空間と比較して、オープンな空間には異なる年齢層や、異なる場所に住むもの同士が集まり、多様な人間関係が構築される下地となりうる。

第 2 に、禁止事項などをたてず「自発的な創造性」が奨励される環境であるということである。興味を持ったことを、子どもは意のままに行うことができ、保護者や監視者は大概のことをせずに見守るという状況である。「自発的」と書いたのは、大人が勧めてやらせたり、作業に介入しすぎたり、ある程度の方向付けをすることで、本来の意味での自然遊びが保持していた創造性や達成感、そしてそれに端を発するアイデンティティ構築の可能性を低下させると考えられるからである。その意味で、教育的な立場で奨励される遊びとは本質的に異なるものである。

第 3 に、「日常性」である。日常的に、長期間その場が存在することで、居心地の良さや、醸成した人間関係ができる。テーマパークや短期間のイベントといった非日常空間と異なり、日常空間の

<sup>31</sup> 円の重なる部分には、2つの要素が関連していると考えることができる。

たとえば、一部の小学4年生の男児たちは「俺、この辺の自然をかなり改変してる気がする」と言いながら丘の斜面に洞窟を掘りつづけ、あそびーばーの休園日にも自発的にやってきて黙々と作業をしている。彼らの発言からは、彼らにとって「自然」という一見手に負えないものを自分の思い通りに「改変」できるという創造的な征服感(非日常)が垣間見られるし、それを追求するために日常的に通いつめるという混在が起こっている点が興味深い。

中で過ごすことは、自発的な好奇心を翌日以降も突き詰めることをも可能にする。そしてその日常は自己と一体化しているが、引き離された時に改めて、その場での経験や思いが束ねられ対象化され、非日常的な経験よりも強いアイデンティティ構築の支えとなりうる。(9.4.1にて後述する。)

しかしながら現在の日本国内において、これらの3つの輪が重なり合った部分に位置する場合は、なかなか見当たらないのが現状である。先述したように、事例地の気仙沼市においても、予想に反し子どもにとって自然遊びがメジャーなものではなかったことから、「自然環境」という言葉が独り歩きし、その中に含有されるべき要素まで意識が回っていない可能性が推察される。

しかし「あそびーばー」の持つ自然遊びの機能によって、本来、家が遠いために学校以外で会う機会のなかった子どもや、自宅が被災したことで異なる学区から移動してきた子ども、友達の兄弟や親戚といったこれまでに接する機会のなかった子ども同士が、再び本来の自然遊びの力を取り戻したのではないだろうか。<sup>32</sup>

そして、後述するが、プレーリーダーという「ナナメ上の立場の存在」を配置することで、これらの輪が円滑に回り、子どもたちを定着させたり遊びへのモチベーションの喚起を行ったりしているのである。たとえば、来園した子どもに対しプレーリーダーが「おかえり」と声をかけたり、かまどや掘っ立て小屋など衣食住を備えたりすることで日常性を強調したり、子どもの見本となるような高度な技術を見せるなどした後は意のままに行動させてあげることで自発的な創造性を喚起したり、自然環境を利用して様々な共同遊具を作るなどして外部への開放性を高めたりしている。

では、こうした空間で過ごし、遊ぶことが、人間にとってどのような思いや行動に広がりを見せるものなのだろうか。次節では、ここで組み立てた概念図を再び実証することを試みるとともに、このことについて考察したい。

そのために、あそびーばーの常駐プレーリーダーに就いている K 氏の、生い立ちから現在に至るまでをライフヒストリーインタビューの形式で語ってもらった。ここから、自身の経験にどう冒険遊び場が関与し、現在被災地支援の現場に立っているのかを、K 氏自身の内的世界から導き出すことを試みる。

---

<sup>32</sup> 現に、「あそびーばー」を設立当初から現在に至るまで定期的に訪れている天野氏は、以下のように述べている。「気仙沼の子は、阪神淡路の子より、コミュニケーションの力が足りなかった。『自分、自分』ばかり。私のことをちょっと触った、私の話を聞いてくれない、そういったことでトラブルが絶えなかった。それが11月に行って何が1番変わったかって、そういうことを言っている子がゼロ。集団でみんなで遊んでいる。わずか数ヶ月だが、遊びこんでいくと子どものエネルギーはこんなに変わっていくんだと、実感した。」といったことを話している。このことから、多様な人間関係の中で半年以上の期間、解放された空間で一同に集い、多様な年齢層の人間と遊ぶという行為を通じて過ごすことで、客観的な自己認識が生まれつつあると考えることもできる。

#### 9.4. 遊びと、アイデンティティの構築

##### 9.4.1. プレーリーダーK のライフストーリーインタビュー

K 氏は 1985 年、世田谷区に、有名大企業の会長の 1 人息子として誕生した。父親も母親も海外出張や旅行ばかりで、家では家政婦に身の世話をされていた。「すごく、お坊ちゃんだったんで、生意気でやんちゃ」「クソガキです、いわゆる。ぶっとばしたくなるぐらいの。」と、幼少期の自分を評価する。幼稚園時代から欲しいゲームやおもちゃはすべて買ってもらい、気に入らなくなると壊していた。小学校に入ると月に 1 万円、プラスアルファで欲しいと言えばお小遣いは毎日いくらでも貰うことができた。それゆえに、周囲の子供を下に見るようになり、友達を自分から作りにはいかず、1 人でゲームをしたり遊んだりすることが多かった。「うんあんまり記憶がない、いい記憶が。」と、当時の記憶を振り返っている。

小学校中学年頃から、友達の作り方がわからず、友達に欲しいゲームを買ってあげるなどして、お金で友達を釣っていた。「お金目当てで友達を作るってことしか出てこない。こっちはお金出すからさ、出すし、何でも買ってあげるから、友達が寄ってくるんだよね。」と話す。その頃に、両親が離婚や再婚を繰り返す。

小学校高学年に入ると、ピアノ、水泳、英語の家庭教師、塾の習い事をするようになる。その頃から習い事を含めすべてが嫌になり、学校に一切行かなくなった。親には学校へ行くと嘘をつき、ランドセルにマンガを詰め、数駅先の優しい床屋のおばさんのところへ毎日のように通い詰めた。

小学校はなんとか卒業したものの、中学 1 年になったとたん、いじめの標的になった。それゆえに、入学直後から不登校になる。しかし家にいると、世間体を気にする両親にひどく叱られ、竹刀で殴られたり、包丁を向けられたり、皿を投げられることもあった。

「でも友達がとりあえず 1 人だけいたんだよね。俺のお金目的の友達が。俺がいっぱいお金あるしゲームもいっぱいあるから、うちは楽しいわけよ。だからそいつは毎日うちに遊びに来るんだよね、楽しいから。俺じゃなくてゲームが。」という、その「1 人だけ」いた友人が、羽根木プレーパークに小学校の頃から遊びに行っている、常連の子どもだった。中学 1 年生のある日の夜、その友人に「寄ってこっぜ」と誘われ、初めて K は羽根木プレーパークに足を踏み入れる。

「初めてプレーパークってとこに連れてってもらって、で、変わったよね。余計学校には行かなくなったけど。そこからの凄惨、ね、変わりようが。人生っていうか、すべてだよ。そこがなかったら今の俺いないもん。(笑)いないいない。間違いなく言いきれるよね。それだけ凄惨場所だった、プレーパークは。」

踏み入れた瞬間の衝撃については、以下のように語っている。

「行った瞬間はね、えー何この怖い所？って感じだった。だって、行ったの夕方 6 時とかで真っ暗なんだもん。で、何故かでっかい家があって、公園の真ん中に。えー！？って。ここ公園だろ？みたいな。なんで家が建ってんの、しかも色々大人いるし。こえー、やべーこれ。不良のカタマリ

なんじゃないかみたい。思うわけよ。子供だし。で、いったら金髪のねーちゃんやらさー、にーちゃんやらさ、明らかに 30 代 40 代の金髪のよくわからない人達やら、茶髪の人やらね、その中にすげーマジメそうな男の子の子女の子がフツーにいっぱいいて。ええ！？って。(笑)ここよくわからない、って。まったくよくわからない。」

ちなみに、羽根木プレーパークは、閉園時間が明確には決まっておらず、子どもが帰る時間に合わせてプレーリーダーが帰っていた。ゆえに、遅い時は深夜 1 時や 2 時まで開いていることもある。来ている人の最高年齢は 70 歳～80 歳。30 年間ぐらい来ている人もおり、将棋をやったり、子供に工作を教えたり、喋ったり、違和感なくなじんでいる。8 年ほど前から手伝ってくれているホームレスの人もおり、「最初はふらっと来て、それからだんだん手伝ってくれるようになって、プレーリーダーみたいなもんだよ。そのお金で今じゃ家借りてるし。うちらの中じゃ『ホームレス』って感じに思っていないけど。〇〇さんって呼んでるし。」というように、多種多様な人々がその場には混在し、たまり場となっていたことがうかがえる。

初めてプレーパークを訪れた時、迎えてくれた人々は凄く優しくかったという。

「『わ、今俺楽しい！』っていうのじゃないけど、なんか色々聞いてくれるんだよね俺に。それも、なんか、俺のことをバカにする感じじゃなくて、まあバカにするところはするんだけど、まあ普通に、ふーんって、まともに俺のこと見てくれて。そんなやつ、うわ気持ちわりいとかさ、そう言っちゃうじゃんね子供同士だったら。(中略)俺の家庭環境とか、月 1 万貰ってんだーとか言ったら、へー凄いなあーとか。そういう、受け入れたよね。そのこと自体を悪いともいいとも言わずにさ、受け入れてくれて。」

そして、初めに誘ってくれた友人以上に、プレーパークに通うようになる。「同年代で初めてまともな友達」がたくさんでき、中学 2 年時は半分以上学校には行かなかった。親には学校に行っていると嘘をついていた。金髪にしたり、そこの友人たちと共謀して万引きを繰り返したり、「悪い遊び」もたくさんした。

K の人間形成に更なる影響を与えたのは、それから数ヶ月後の「人生で初めてめちゃくちゃ人に怒られた」、ある出来事だった。当時のことをこう回想する。

「お前は人の気持ちを考えたことがあるのか、って。もっともっと、お前は自分のことだけでなく、相手のことを、相手の立場になって、1 回考えてみろよって言って。っていうのがまあ、それをなんで言われたかっていうと、初めて付き合った彼女のことを俺が最悪な感じで振ってしまっ。(笑)そこからの経由で、その当時のプレーリーダーが、もう殴る寸前だよね。夜中に俺のこと呼び出して。中 2 の俺を。『親とかカンケーねえ、いいからてめえ来い』『公園の横の駐車場だ』つつって。で、夜中の 12 時に、もう怖いから、俺そいつに嫌われたら。で行って。(中略)すげー本気で怒ってくれて。で、向こうは大人でさ、こっちは中 2 のクソガキなのにさ、すげえ怒り方して。『おまえふざけんなよ！』みたいな。

(中略)そこだよね生活変わったのは。(笑)プレーパークっていうよりかは、その時の M(※プレーリーダー名)の想いとか、言葉で人生が変わったんだろうね。

その時の俺にはわからなかったけど、ほんと今思うと、その時の言葉で、どんどんどん、なんだろう、変わっていったよね。変わり方ってのが難しいけど、まあ社交的になったといつかね、自分勝手じゃなくなった、まず。それだけで大進歩っていうか。それから、なんだろう、自分のことを認められるように少しずつなってきた、今まではお金がないと認められてない自分がいたんだけど(後略)。」

こうして、彼は何かをするにも、「気持ち悪いぐらい」相手のことを考えて行動するようになった。友達も増えてきて、学校にも行けるようになった。自信もつき始め、周囲と良い関わり方ができるようになってきた。

しかし、中学2年生の頃から、父の経営する会社の経営状態が悪化し、多額の借金を背負うようになる。週3、4の頻度で両親が喧嘩をしていた。

「うちの父さんがヤケ酒飲んで、夜中に帰ってくるのを母さんが待って、毎日何かが壊れて、つてのを1時、2時ぐらいまでずっとさ、怖くて、寝れないわけだよね。喧嘩の原因はやっぱり、たまに俺にあったりもするからさ。そしたらなんか、上に上がってきて俺、殺されるんじゃないかって毎晩思っていて、全然眠れなくて。」

当時の心境を、こう話す。しかし、プレーパークが彼にとって、逃げ場となっていたことで、なんとかになっていた。そして高校に進学する。プレーパークでたくましくなり、年上の暴走族などに関わっていたこともあり高校の「トップ集団」の仲間に入り、今度は「いじめる側」に回った。

高校2年生の時に借金がかさみ、一家で夜逃げをする。同時期に、父親が肝硬変と末期がんを併発する。しかし入院費も借金でまかなうような状態だった。

高校3年生になると友人関係は良好になった。友人とバンドを組み、そのバンドで売れるという夢を持ち、全国ツアーなども行っていた。高校卒業後、大学には進まずフリーターとして音楽活動と並行し働き出すが、その矢先にバンドは解散してしまい、仕事を転々とした結果、ライブハウスに就職する。

家庭では、夜逃げ先でも毎日、早朝と深夜に借金取りが大声で玄関の扉を叩くようになり、警察沙汰にもなる。そして母親は群馬に、彼は世田谷区に逃げ、1人暮らしを始める。生活保護にも相談できず、働かないと死ぬ、といった状態で死に物狂いで働く。そしてその後、父親が亡くなる。半年ぐらいは拘束具を装着し、痴呆により息子の顔もわからない状態だった。亡くなったことで金銭は相続破棄となり、借金はなくなった。

「ずっとプレーパークには行ってるわけですよ。すべての悩みはプレーパークで吐いて。プレーパークがないと自分、無理だっただろうね。持っていないと思う自分。どうにかなるよってみんな言ってくれて。そこに行ってる人。子どもの時から未だに大人になっても遊んでるやつらとか、子どもとか、俺よりももっともっと上のやつらとかは、『なんかあったって、生きられんだから。どんなことあったって生きられるよ』って、ずっと言ってくれたのね俺に。金がマイナスになったって借金背負ったって、生きられっからって。コンビニのね、働いてるやつにずっと廃棄を貰って生活してたのよ。廃棄貰ったりとかね、いつだって俺んち泊まりに来ていいし転がり込んでいいからって。とりあえず住め

っからって話をしてくれて俺も、あ、どうにかなるなって。(プレーパークという)保険があったからね。保険がなかったら多分死んでたよね、自殺してた。辛すぎたもん。」

プレーパークでは、高校生頃から、水かけや泥遊びなど「恥ずかしいこと」をしなくなった。「そういうのもういいよ、お前らでやってくれよ」と、子どもっぽい遊びは遠巻きに見ていた。しかし22、3歳頃から、子どもたちとどんどん遊ぶようになった。遊び場に行ったら子どもたちから K、K と親しく呼ばれるようになり、「気づいたら俺が上の、遊ばせる側になって。」「気づいたらこっち側に回ってたのかって。」と、プレーパークや子どもへの関与の仕方が少しずつ変化してきた。

仕事では23歳の頃、3年ほど勤めたライブハウスでマネージャーと揉め、病気になり、辞めて3ヶ月程ニート生活をする。その後、居酒屋で1年間パート店長となるが、「稼ぐだけの毎日」だった。その頃から、子どもに関心を持ち始めたため、カナダの教育環境を学ぶためにワーキングホリデーに行こうと決める。準備をしていた矢先、中学2年の時に自分を叱ってくれたプレーリーダーから、東京都の子どもの遊びを研究する任意団体「東京 PLAY」での仕事を紹介される。2010年12月から2011年3月までの4ヶ月間という短期の仕事だったが、快諾し、働き始める。すると、初めて子どもと関わり、遊びというものをお金を貰って仕事にするという、この経験が「また第2の劇的に変わる、人生」の転機となった。

「それで働いてるうちに、気づいたんだよね、今まで自分が経験してた遊びとか環境、で、こうだったことを知ってる自分、っていうのが、どんだけ価値ある人間なんだろうって。もっともっと俺、これ伝えられるじゃんって。遊びの大事さを。その経験も持ってるし。

(中略)ずっとプレーパークで育った経験がないままあそこで働いてたら、ほんとにただの、なんだろう気持ち悪い、『なんだあいつ偉そうに』っていうようなやつになっちゃってたかもしれないし。(中略)自分の言葉じゃないっていうかさ、人の言葉をただ代弁してるような、人間になってたかもしれないから。」

そして、子どもの遊びに関する知識などを貪欲に学び、吸収していくうちに、次第に1つの現場でプレーリーダーのような形で働きたいと言う気持ちがわいてきた。そして改めて4月からのワーキングホリデー出発の準備を進めていた矢先、3月11日の東日本大震災が発生する。

「今度は俺は、プレーパークで、なんか向こう行ったりしないのかなあって思ったの。で、凄いきたくなっちゃって、俺。(中略)やりたいことも見つかったって。あ、俺子ども遊び、やっぱそうなんだって。やっぱ1回ここに身を投じてみたいんだなって。回り回ってやっとなら、子ども遊びに来たわけだよ。」

そこで、プレーパークでの被災地支援に行きたいと願い出、4月4日、天野氏らと共に初めて気仙沼の現地視察に訪れ、現在に至る。

#### 9.4.2. 考察

この語りから、K にとってプレーパークがどのような意味を持っていたのかを、改めて考えてみたい。

まず、本人が「プレーパークがなかったら今の俺はない」と断言していることから、彼の人生や思想形成において、プレーパークが大いに影響を与えているということが読み取れる。

「今の俺」が示唆しているのは、①本気で叱られたことで相手のことを考えるようになった、②多様性のある人間に揉まれ、自身の立ち位置を自覚できるようになった、ゆえに(1)友人が増え、毎日が楽しくなった、という、自身の性格や価値観の変化による「今の俺」が第1に考えられる。

第2に、①バカにせず、受け入れてくれた、②辛いことを吐き出す逃げ場であった、③死を思いとどまらせる保険であった、という説明から、(2)自身の生活の悩みをバックアップしてもらうことで今まで生活してこられたという「今の俺」が考えられる。

第3に、①気づいたら遊ばせる側になっていた、②今までの自分の経験が、どれだけ価値があるか気づいた、といった語りから、(3)自身の今後の人生を考えるきっかけとしてプレーパークが機能したという意味での「今の俺」を考えることができよう。

では、こうした「今の俺」に至るまでに、羽根木プレーパークのいかなる要素が機能していたと考えることができるだろうか。

(1)の、性格や価値観の変化に関して関係する要素は、①本気で叱ってくれる人間の存在、②多様性のある人間の存在、

(2)の、悩みを吐き出す逃げ場と捉えられたことに関係する要素は、①何をしても認めてくれる大人の存在、②過去から今まで継続して付き合っている、信頼できる友人たちの存在、

(3)の、自身の今後の人生を考えるきっかけになり得たことに関係する要素は、①多様な年齢層が1つの場所に集結していたこと(それゆえに「若い者の面倒をみる」という感情の生成)、②悪い遊びも良い遊びも、自発性を尊重させる理念(の大切さを、自身が自覚したこと)、以上の要素を抽出することができる。

これに加え、羽根木プレーパーク独特の「雰囲気」が、彼をこの場に向かわせていた可能性も指摘できよう。

第1に、初めて訪れた時の印象を「真っ暗」「怖い」「やばい」「不良のカタマリなんじゃないか」「公園の真ん中にでっかい家がある」「意味がわからない」と語っていることから、今までに見たことのないものに出会った驚きと恐怖、それに伴い、未知の世界に対する憧れに似たものを感じたのではないかと読み取れる。真っ暗な中にそびえたつ秘密基地のような印象が、彼の中でのプレーパークに対する印象を形成していると言える。

第2に、彼が未だに仕事の休みの日等には羽根木プレーパークに通っていることから、「居心地の良い」雰囲気という要因も考えられる。

では、これらの要素は、上記の概念図に位置づけることは可能であろうか。  
概念図上では、このように位置づけることができた。

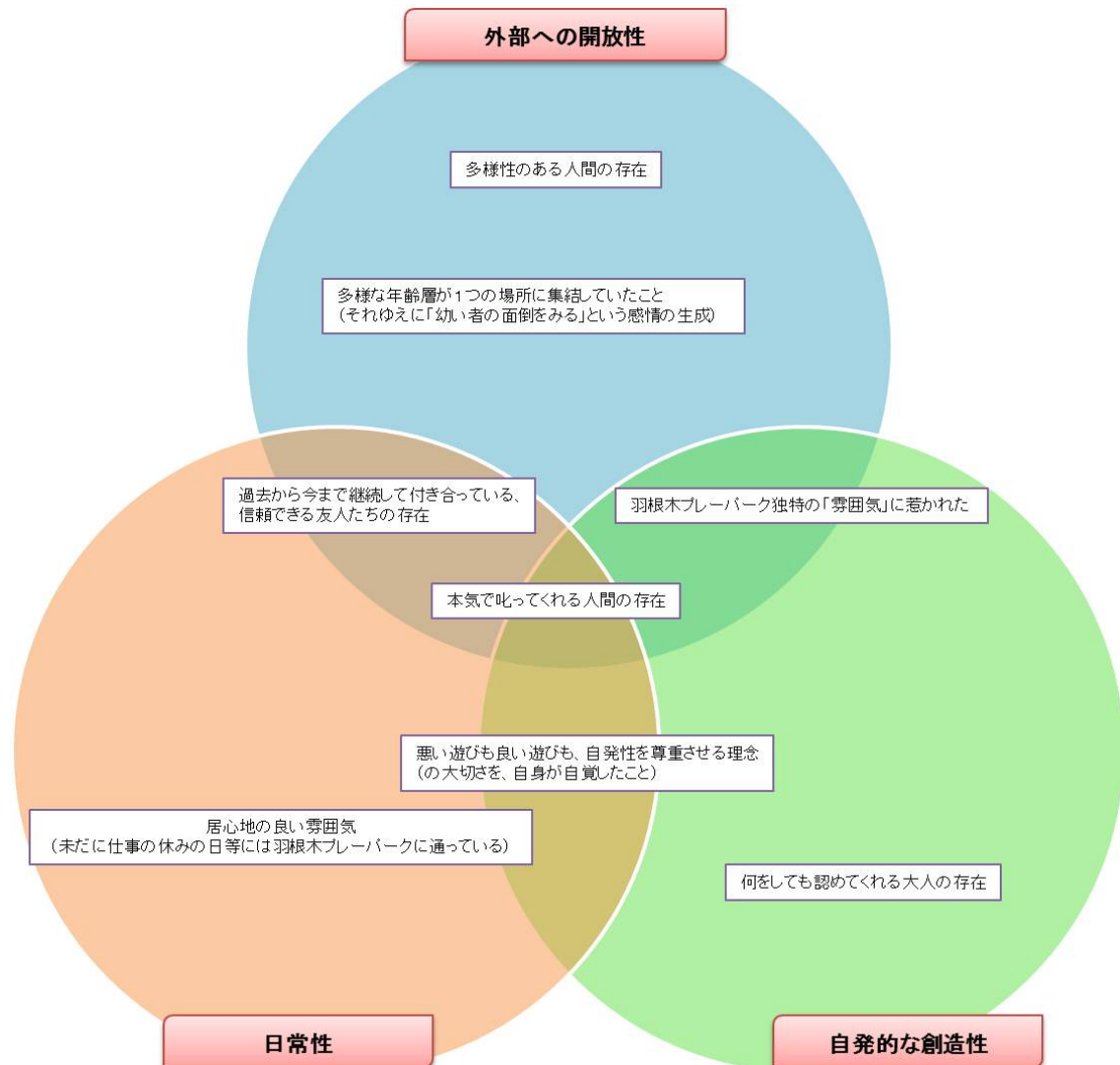


図 27 概念図(筆者作成)

なお、プレーパークにおいて、大人たち、とくにプレーリーダーは「大人の目線」と「子どもの目線」をバランスよく持ち続けることが求められる。基本的には、禁止しない大人というスタンスで、子どもの自発的な行動に口を出すことはせず好きにやらせる。しかし、相手を傷つけるようなことや、人間関係において度の過ぎる過ちを犯した場合などに限定して、子どもの目線に立って本気で叱る。そうやって、長期的なコミュニケーションを築いていく。

そのため、K氏が回想するように「向こうは大人でこちらは中2のクソガキなのに、凄い怒り方」と映ることもある。しかし「そいつに嫌われたら怖い」という言葉が象徴的なように、完全に目上の大人(垂直な関係)ではなく、同世代の対等な友人(水平の関係)でもない、「嫌われたら怖い」「そい



つ」という、自分のナナメ上に存在する者として認識した間柄が作られるのである。

現在に通じる過去の記憶を考察するものとして、原風景の成立過程に関する吉村(2004)の考察があるが、それによれば、原風景の形成中は、その場所が自己と一体化していて切り離しがたく、原風景として対象化されにくい。その後、転居等を契機に、元の場所に空間的・時間的な引きが与えられることにより対象化される過程を通して、初めてそれが「原風景」として立ち現れるのだという。

これを、原風景の成立過程ではなく、外部環境を認識する過程だと捉えた場合、プレーリーダーKは「羽根木プレーパーク」との出会いを通して、従来の自身が持っていた価値観、すなわち世の中や環境に対する認識を覆すことになった。そして「意味のわからない場所」「本気で叱ってくれた大人」などをはじめとする一連の記憶がすべて「羽根木」という場に束ねられ、同時に「羽根木で育った自分」というアイデンティティの構築に至った。「(羽根木)プレーパークがないと多分、自分無理だった」と感じ、現在、その自分の経験を他者に伝えようとし、気仙沼「あそびーばー」を通して他地域に還元しようとしている。

そしてこの事例地の場合、①コミュニティが比較的同質、②高齢者が孫の面倒をみるというスタイルが多い、③被災地(ゆえに『外に出る』ことが、子どもにとっても保護者にとっても気晴らしになる)といった地域の固有性があり、それが冒険遊び場の提供するものと噛み合い、地域に受け入れられつつあるのだと言える。

先行研究の章で参照した嘉田由紀子の理論では、「認識」「作用」「社会性」のうち「作用」を回復することが現代社会において必要とされており、その手段の1つとして、「遊ぶ」ということの重要性が取り上げられていた。そしてそれは「物理的距離」「社会的距離」「心理的距離」のうち、「心理的距離」を縮めることにもつながるとしていた。

しかしその説明は曖昧なものであり、もう1段階低いレベルで、作用とは何なのか・心理的距離を縮めるにはどうしたらいいのか、という説明があまり明確になされてはいなかった。

筆者なりにこの理論を展開し、本研究の結果を加筆した結果、次のような捉え方ができるのではないかと考える。

すなわち、嘉田が主張していた「働きかけ(作用)の回復」とは、これらすべてを混在していた、もしくは一部分だけを捉えていたため、見方によっては非常にあいまいで、如何様にも捉えることができるようなモデルとなっていた。しかしそこに、新たな視点として下記のような視点を加えることで、そこに至るプロセスが、より具体性を増すのではないだろうか。

そして嘉田のモデルが本当の意味で成立するまでに回復したとするならば、これらの体験がすべて束となり、蓄積され、アイデンティティが形成されるのである。

それまでの自分を変えるきっかけがあった、今までの自分の中の常識を覆すような場に出会って惹かれた、そういう体験があつてこそ、自分自身でも周囲からも認識できるような変化が訪れる。そ

それを、プレーリーダーKのように場所的・時間的に引き離して改めて体験として再構築した時、それをアイデンティティだと感じる事になれば、再び同じような場に関わったり、貢献することを通して自己表現を図る可能性があるのではないだろうか。

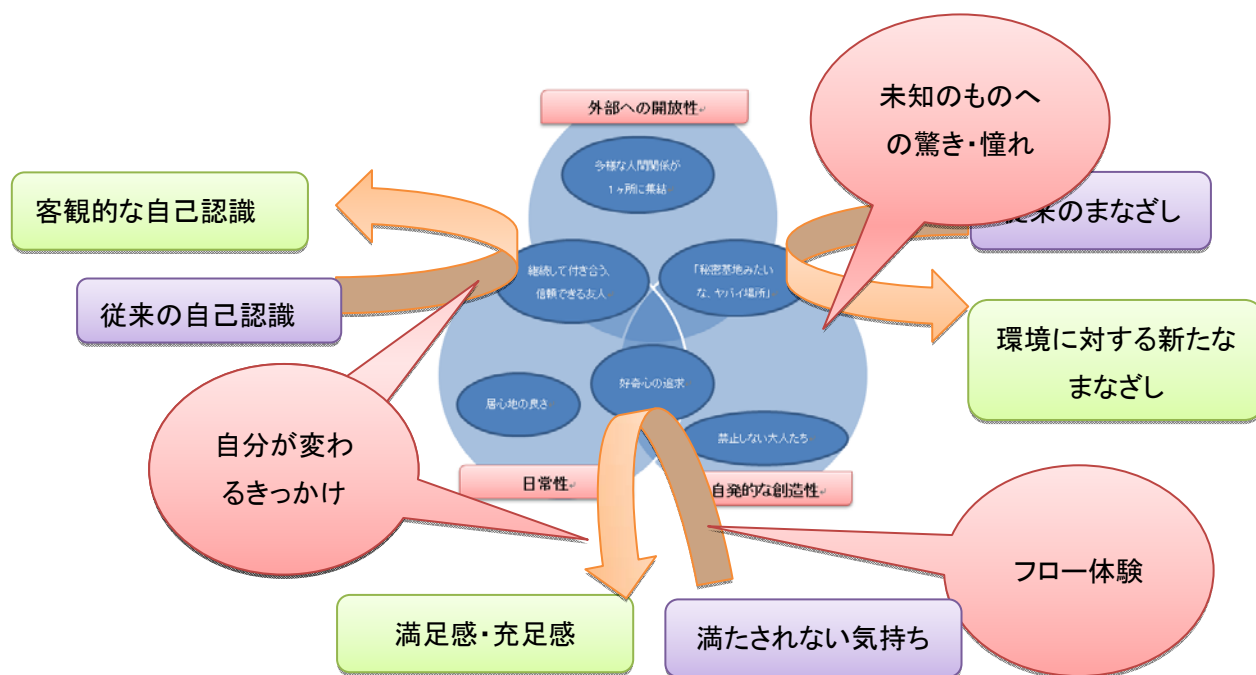


図 28 概念図(筆者作成)

## 10. 結論

本論文で、導き出した結論は、以下の3点である。

1 点目は、周囲に自然環境が豊富な地域だとしても、物理的環境が近いだけでは、子どもたちはそういった自然環境の中で遊んでいるわけではない、ということである。そして、なぜ遊んでいないかを分析すると、少子高齢化問題を発端とする構造的な問題が根差していることがわかった。

すなわち、子どもが遊ばなくなった、と嘆くのは、本質的にはずれている。子どもは、今ある環境に最適化しているだけなのである。彼らなりの方法でしっかり遊んでいるのだが、ただ、彼らの大人世代のように遊ばなくなっただけなのである。そこには構造的な問題があり、環境との関わりを再創出しようにも、物理的な側面から、どうにもならない問題が絡んできてしまう。ゆえに、今の日本で昔遊びや自然遊びを復権させようとするのは、自発的には非常に困難なのである。

だからといって、それをなんとかして復権しようと強制したり、場を提供することが、必ずしも定着につながるわけではない。そこには動機付けが必要であり、その最大の要素は、仲の良い友人等といった「社会的なつながり」なのだということが理解できた。これに関しては3点目で後述する。

2点目は、一般論としてしばしば「自然遊びが大事」とは語られるが、「自然遊びをすること」が大事なのではなくて、自然遊びの持つ「外部への開放性」、それに基づく「自発的な創造性」、「日常性」が、それらの中の重要な要素なのだということである。そして、それは学校における教育上の課外活動によって容易に補完されるものではない。

それが達成されたとき、当事者たちは自身への影響力を感じ、場合によっては「人生が変わった」と感じる人もいる。自己が認められる満足感と、人間の多様性の中で揉まれることによる客観的な自己認識が、得られるからである。

換言すれば、自然環境空間が、オープンで、創造性を掻き立てるプラットフォームたりうるということである。このように自然遊びという言葉要素を要素に分解することで、これに近似した環境の再現は可能かもしれない。

3点目は、そうやって作られたプラットフォームが一過性のものではなく、継続性のあるものになるには「斜め上の立場の存在」、すなわち憧れや尊敬の対象となる存在(≠教育者、管理者)が鍵になるということである。これは継続の動機となる部分である「社会的なつながり」にも通じるものである。

そして継続的に関わっていくことで、当事者たちは、自らの体験を唯一無二のものと感じるようになる。そして成長するにつれ、より高次の概念に出会った場合には自らの言葉で語れるようになるのである。また年少者への関与の仕方に変化が生じる(己が過去にされたことを年少者にも還元する)行動が見られることもある。

以上のことから、生活環境主義者がもしも子どもに対し自然に対する精神・文化を取り戻すべきだ、と主張するのであれば、そもそも「場所の提供」「受け入れてくれるコミュニティの醸成」が要素としては必要なのである。それを達成するためにプレーリーダーを配置した冒険遊び場は、都市部だけでなく山間部にも必要なのかもしれないし、仮に冒険遊び場ではなくとも、これらの要素を含んだ環境がハード面・ソフト面で提供されることが、理念をより実践化するために必要となるのではないだろうか。

むしろ、これらが達成できる手段があるならば、必ずしも自然遊びに拘る必要もないのかもしれない。構造的に、自然遊びや生き物掴みなどが、今の子どもにとってできる環境が整っていないのならば、関わり方を変えていく必要がある。そうして、時代に即した遊び方や、自然との関わり方を模索していく方が、実現性は高いかもしれない。

蛇足になるが、内発的動機付けの発想は、ダニエル・ピンクが行動科学と仕事論の観点からも提唱している。

氏曰く、金銭のように外発的な動機付けは視野を狭め、我々の可能性を否定してしまう。しかしそ

の動機付け方法は、20 世紀までの市場社会では当然のように用いられていた。なぜなら、それまでの市場社会では創造性を必要とする仕事が今ほど求められていなかったからである。しかし 21 世紀に入り、金銭報酬が動機として機能するような単調なタスクはアウトソーシングできるようになり、より創造的な仕事が求められるようになってきた。

そして、創造性を高めるために効果を発揮しているのは金銭的な報酬ではなく、内発的な動機付けであるということがわかってきた。すなわち、自主性(自分の人生の方向は自分で決めたいと言う欲求)、成長(何か大切なことについて、上達したいと言う欲求)、目的(我々自身のためというより、も大きな何かのためにやりたいという欲求)こそが、これからの貨幣経済の新しい行動原理としてとって代わられる要素であるということが学術的にも、経済的にも、唱えられつつあるのである。

氏は「1 円たりとも支払われないにも関わらず、みんな好きだからやる」例として、IT分野における wikipedia の台頭などをあげるが、震災ボランティアに始まる自発的な活動の隆盛にも共通するものがある。そこには、重要だからやる、好きだからやる、面白いからやる、という、従来の貨幣経済の理論だけでは説明のできない行動心理が内在している。まさに 21 世紀に入り、内発的要因により行動することが大いにありうるという事実が社会的にも市民権を獲得し、学術的な領域やビジネスの領域でも可能性を模索し始めているといっていいたいだろう。

波多野らは、著書「知的好奇心」(波多野,稲垣,1973)の中で、内発的な動機付けについて以下のように述べていた。

好奇心と向上心とは、密接に結びついていることが多い。向上心とは、要するに外界との交渉における自分の有能さを追求する傾向である。よい成績をとりたいとか、給料を上げてほしいから、という理由からではなくて、我々は、自分の能力を精一杯発揮し、それを更に伸ばしていこうとする「内在的」な傾向を持っている。(中略)それが誘発する行動は、何かそれ以外の褒美を得るためではない。(中略)生存への脅威がなく、生理的にも満ち足りた状態において初めて働きやすいものである。だからこそ、これらの動機付けは、遊びや探索の場面ではつきり観察されることが多い。

なお、ここで波多野らは内発的動機付けを、社会的ジレンマの解決手法として適用しようと試みているが、これを見ると内発的動機付けについては 1970 年代から既に既存の人間の行動原理とは異なる新たな行動原理として考察されてきていたと理解できる。しかしそれを現実問題に援用できるかという点、まだ適用例が十分に存在していなかった。

しかし遊びというものを内発的動機付けの要因の1つとして捉え、実社会の行動原理に則して考えようとする試みは、前述したように特に近年は注目され始めている。

無償で働くことを可能にしている要因について、干川(2006)は、「ボランティア」というものを「仕事」と「遊び」の中間に位置づけることで理解しようとしている。仕事とは、金銭的報酬と自己満足と社会貢献を伴うものである。遊びとは、自己満足を伴うものである。その中間に位置するボランティアと

は、自己満足と社会貢献を伴うものである。

また、遊びには柔軟性(テーマやペースを選べる)、多様性(種類が豊富である)、先駆性(自らの責任で発想し、試行錯誤する)があり、それはボランティアにも同じことが言えることから、遊びに近い位置づけにならしている。

これらをもとに考えると、遊びの楽しさを因子に持つ内発的動機付けにより自己満足感を経た時、社会貢献等の新たなステップに自ら踏み込んでいく可能性を掘り下げて考えていくことは、今後のボランティアに代表される社会貢献活動はもちろん、我々人間の新たな向上心の発露を活用した教育や市場社会等にも応用できるのではないだろうか。

## 11. 参考文献

相澤 亮太郎,2002,「神戸をめぐる場所への愛着——ライフヒストリーとエッセイからの場所愛抽出——」『兵庫地理』47 号, 23-32p

相澤亮太郎,2008,「場所と記憶の地理学—災害空間の変容と場所の再構築—」博士論文

Lady Allen of Hurtwood (著),大村虔一・大村 璋子(訳),2009,『都市の遊び場 新装版』鹿島出版会

天野秀昭,1999,「冒険遊び場がひらく公園の可能性—コミュニティの核として」『ランドスケープ研究』

天野秀昭,2002,『子どもはおとなの育ての親』ゆじょんと

天野秀行, 2011 年 3 月 14 日 共同通信寄稿「心の傷とどう向きあう」

波多野誼余夫,稲垣佳代子,1973,『知的好奇心』中央公論社

千川剛史,2006,『デジタル・ネットワーキングの社会学』晃洋書房

河合雅雄,1990,『子どもと自然』岩波新書

嘉田由紀子,1989,「4 章 環境認識と生活者の意思決定」『環境問題の社会理論—生活環境主義の立場から—』

嘉田由紀子,大西行雄,1992,「町の風景」『環境イメージ論』

嘉田由紀子,1993,「7 章 環境問題と生活文化—水環境汚染を手がかりに—」C

嘉田由紀子,2002,『環境社会学』岩波書店

クラウス・エーダー1992,『自然の社会化—エコロジー的理性批判』法政大学出版局,

小坂育子,2007,「見えなくなった水環境を見えるようにする社会的仕組みの試み」『環境社会学研究』

森岡正博,2009,「人間・自然—「自然を守る」とはなにを守るのか」『環境倫理学』

野島智司,2006,「冒険遊び場づくりのオルタナティブな学びの場としての可能性」『社会教育研究』24:55-67

せたがやプレーパーク連絡協議会,1995,『神戸にめっちゃおもしろい遊び場つくった！ 南駒栄公園

「子どもの遊び場」てんまつ記』

NPO法人日本冒険遊び場づくり協会季刊誌『N遊S』47号,2011年6月30日発行

清水美智子,1996,「遊びと学習—発達と教育における遊びの意義」『遊びの発達 展開編』培風館

イー・フー・トゥアン,1998,『トポフィリア』ちくま学芸文庫

吉永明弘,2009,「自然・人—都市と人工物の倫理」『環境倫理学』

マイケル・ポランニー(著),高橋勇夫(訳)2004,『暗黙知の次元』ちくま学芸文庫

モーリス・アルヴァックス(著),小関藤一郎(訳),1989,『集合的記憶』行路社

吉村晶子,2004,「原風景の生成に関する研究」『ランドスケープ研究』67(5)

吉村晶子,2010,「風景の生成と身体化に関する類型論的研究」『ランドスケープ研究』3(0)

小笠原浩方,2006,『プレーワーク入門』新曜社

大村璋子,1994,『子どもの声はずむまち』ぎょうせい

大村璋子,2009,『遊びの力—遊びの環境づくり30年の歩みとこれから』萌文社

ヨハン・ホイジンガ(著),高橋英夫(訳),1971,『ホモ・ルーデンス—人類文化と遊戯』中央公論社

大西行雄・嘉田由紀子,1992,「町の風景」『環境イメージ論』

下山田裕彦・結城敏也(編著),1991,『遊びの思想—遊び理解と人間形成—』川島書店

野垣義行(編),1977,『現代の子ども』第一法規出版

山田敏,1994,『遊びと教育』明治図書

子どもの成育環境分科会,2008,「我が国の子どもの成育環境の改善にむけて—成育空間の課題と提言—」日本学術会議提言書

独立行政法人国立少年教育振興機構,2010,「『子どもの体験活動の実態に関する調査研究』報告書〔概要〕—子どもの頃の体験は、その後の人生に影響する—」

チクセントミハイ(著),今村浩明(訳),1996,『フロー体験—喜びの現象学』世界思想社

国土交通省国土地理院「全国都道府県市区町村別面積調」

『気仙沼市環境白書—気仙沼のかんきょう—平成21年版』気仙沼市市民生活部環境課

「本吉町のあゆみ—本吉町閉町記念誌」(平成21年8月、本吉町総務課)

平成21年度版宮城県統計年鑑(平成21年、宮城県企画部統計課)

『市区町村変遷情報』<http://uub.jp/upd/>

気仙沼市ホームページ

「地区別人口と世帯数」宮城県市民生活部市民課, 総務省統計局 / 国勢調査

『わたしたちの本吉町』本吉町教育委員会、昭和42年第1版、平成14年第10版(改訂)

平成21年度宮城県統計年鑑

平成17年度(2005年)国勢調査

気仙沼市市民生活部市民課『平成21年度人口統計』

第5回 気仙沼市義務教育環境検討委員会 資料

平成 23 年 12 月 8 日 警察庁緊急災害警備本部 広報資料

2011 年 4 月 4 日付『朝日新聞』

いそべさとしのホームページ(データ:宮城県災害対策本部資料 (3/9)・総務省統計局ホームページ)

「東日本大震災の記録」<http://earthquake311.blog39.fc2.com/>

ブログ <http://naninunoya.cocolog-nifty.com/blog/2011/06/post-6d87.html>

「公益社団法人 シャンティ国際ボランティア会」ホームページ

<http://sva.or.jp/eru/tohoku/tohoku201106271270.html#more>

「特定非営利活動法人 日本遊び場づくり協会」ホームページ

<http://www.ipa-japan.org/asobiba/index.php>

日本冒険遊び場づくり協会の東日本大震災被災地復興支援活動「遊びを通じた子どもの心のケアを！」ホームページ <http://www.playpark.jp/asobibasien/index.html>

ミツカン水の文化センター[http://www.mizu.gr.jp/kikanshi/mizu\\_24/no24\\_g01.html](http://www.mizu.gr.jp/kikanshi/mizu_24/no24_g01.html)

大谷小学校への内部アンケート資料(『あそびーばーに集う親の会』作成)

## 12. 謝辞

まず、指導教官の鬼頭先生には、心から感謝を申し上げます。先生は専攻長という立場でありながら、今年の 3 月に卒業する修士の学生は 5 名もおり、多忙を極めていたことは想像に難くありません。修士論文提出の1ヶ月前に体調を崩されてしまったことで心配しておりましたが、その中でも修士論文に関して懇切丁寧な助言をくださり、ありがとうございました。また、先生には私が修士1年生の頃に、別のプロジェクトで山梨県や三重県にも同行させていただいたことがあり、夜にお酒を交わしたり、伊勢神宮にお参りに行ったりなど、この度の修士論文の研究以外にも色々とお話をさせていただきました。2 年間、本当にありがとうございました。

清水先生は、学生時代に阪神淡路大震災関連の研究をされていたこともあり、また、今回の東日本大震災においても活動をなさっており、私の研究に関して本郷で 4 時間近く、相談に乗ってくださったことがありました。私の中でも曖昧でうまく説明できない点を、核心をついてご指摘くださったり、論理立てて明快に説明して下さったり、清水先生のおかげで闇が開けるような想いになったことが多々ありました。ご自身は「酷いことを言っているつもりだが」とおっしゃっていましたが、私自身は全くそのように感じてはおらず、新しい視点が増えることを嬉しく思っておりました。本当にありがとうございました。

事例地研究に関しては、気仙沼に旅立つ前からお話をさせていただいたり、活動に参加させていただくなどした「さいたま冒険遊び場・たねの会」の皆さんにも、大変お世話になりました。特に代表を務める佐藤さんには、夏祭りや久喜でのヤキイモタイムなど他の活動も紹介して下さったり、お車での送迎までして下さったりと、様々な面でお世話になり、感謝してもしきれません。また、ヤ



キイモタイムでお世話になった谷居さんには、季刊誌をお見せいただくなど、研究に関して助けていただいたり、お話をさせていただいたりして、感謝の念を申し上げます。ありがとうございました。草加市の「冒険松原遊び場」では、代表の嘉山さんを始め、野島さん、武澤さんなどにお話をうかがいました。お忙しい中お時間を割いていただき、ありがとうございました。

そして、日本冒険遊び場づくり協会の天野さん、あそびーばーのプレーリーダーを始め、気仙沼の遊び場づくりに携わる数多くのスタッフやボランティアの皆さんにも、大変お世話になりました。予想時間を大幅に上回るほどインタビューに応じてもらってしまい、開園時刻に遅れそうになるというハプニングもありました。申し訳なく思うと共に、心から感謝しています。また、プレハブで寝食を共にしたり、色々な面でSVAの皆さんにもお世話になりました。毎回、気仙沼に行くたびに「また来たの」と声をかけてくださることがとても嬉しかったです。ありがとうございました。

その他、修論提出直前に、「元気かい？」と私の携帯電話や実家に電話をくださった地主さんや、私が現地で1時間待ちのバスに乗り遅れて途方に暮れているところにタクシーを呼んでくださったラーメン屋の店主さんなど、気仙沼では温かい人柄に触れることが多々ありました。元々は私の父の実家がある町だったことから縁はあったのですが、これまでも増して一層、気仙沼のことが大好きになりました。直接お会いすることはないかもしれませんが、地域の皆様、ありがとうございました。これからも度々現地に出向き、できる限り復興のお手伝いをしたいと思っています。

院生室では、同期の仁平君とは度々語らうなどして色々とお世話になりました。今この修士論文の提出直前にもサポートをしてもらったり、何かと迷惑をかけてばかりの私でしたが、ありがとうございました。東方さん、横山さん、白水さんも、学内・学外で研究からプライベートに至るまでお話できて良い刺激になりました。博士課程の岩佐さんや李さんにも特に、夜遅くまで相談に乗っていただいたり、大変温かく接していただきました。その他、鬼頭ゼミの皆様には、ゼミでの発表で毎回有益なコメントをくださり、新たな発見の連続でした。ありがとうございました。

そして、私の「大学院に行きたい」という希望を受け入れ、就職活動を含め2年間の生活を全面的に支えてくださった家族には、心から感謝しています。本当にありがとうございました。

最後に、今回の東日本大震災に際して、亡くなられた方、並びにその関係者の方には、謹んで哀悼の意を表します。

なお、本論文を執筆するにあたり、東日本大震災の状況を描写する必要性もあったのですが、その際、インターネット上に掲載されている情報が、役に立つことが多々ありました。紙媒体として入手するよりも素早く、というよりもむしろ、紙媒体として入手が困難であろう情報でさえも、こうして世界中のどこからでも入手できるようになったことは、これ以前の災害との大きな違いです。刻一刻と変化していく被災地の情報を正確に、迅速に公の場に提供していくことは、行政の担当者やボランティア団体等にとって大変骨の折れる作業であっただろうと推察されますが、今後のインターネットの可能性を更に実感することとなりました。この場を借りて、情報引用元の作成者の皆様に感謝を申し上げると共に、今後の震災復興と情報社会の発展を願っています。