

#21

## プレーリーダー 遊びで “まちを元気にする”



MC・リポーター  
井本彩花



今回のゲストは、プレーリーダーの関戸博樹<sup>せきど ひろき</sup>さんです。プレーリーダーとは、「冒険遊び場（プレーパーク）」で子どもの遊びをサポートするスタッフのことで、関戸さんは「子どもの遊び場づくりの専門職」と定義しています。「いろいろな人が集う場所にこそ、“まちを元気にする”きっかけがある」と考えてこの仕事を選んだという関戸さんに、プレーリーダーとはどんな仕事で、どんなやりがいがあるのか、詳しく伺います。

### プレーリーダーの仕事とは

日本の公園では、木登りやたき火、穴掘りなどが禁止されていることがほとんどですが、冒険遊び場では、子どもが自分の意志で自由に遊ぶことが重視されています。プレーリーダーは、そこで子どもがやりたい遊びをサポートしたり、遊びの道具や材料を用意したり、安全を見守ったりします。また、子連れで訪れる親や地域の人たちとの交流にも気を配ります。

### プレーリーダーになるには

特別な資格は必要ありません。冒険遊び場を運営する団体や自治体などが、個別にプレーリーダーを募集したり、口コミで探したりしています。また、いくつかの冒険遊び場が合同で仕事説明会を開くこともあります。関戸さんによると、まずは近くの冒険遊び場に足を運んでみるのが、どんな所なのかを知り、求人などの情報を集めるためにもおすすめだそうです。子連れで来ていた親がプレーリーダーとして働き始めることもあれば、遊んでいた子が大きくなってプレーリーダーになったケースもあるそうです。



## プレーリーダー・関戸博樹さんに聞きました！

**井本**：「プレーリーダー」とはどんな仕事なんですか？

**関戸**：初めて耳にする方も多いと思いますが、「冒険遊び場」という遊び場が日本にはあります。そこで働く「子どもの遊び場づくりの専門職」って私は言ってるんですけど、子どもの遊びに携わる仕事です。

**井本**：へー。その、冒険遊び場っていうのは全国にあるんですか？

**関戸**：そうですね、一応北海道から沖縄まで、活動している方たちがいます。

日本に今400団体以上あるって言われてるんですけど、その多くが市民活動といって、地域に住んでいるお父さんやお母さんのような方たちが、我が子のために自分たちで任意団体立ち上げたり、中には、NPO法人にしたりしながら、「地域住民がやってる遊び場」。そういう感じですね。

**井本**：そうなんですね。

**関戸**：公園のルールを外して、例えば木登りとかね、穴を掘ったりとか、そんなこともできちゃうような遊び場です。

**井本**：そこにいるのが関戸さんのようなプレーリーダーなんですね。

**関戸**：そうですね。全国の冒険遊び場の中で、一割ぐらいが行政から予算を出してもらって、例えば毎日遊べるような遊び場を開いています。そういう所は私みたいなプレーリーダーという、仕事で子どもの遊びにかかわる人たちがいて、子どもたちにとって、遊びやすい環境を作るために働くってことをしてます。

### 「遊び場づくりの専門職」とは？

**井本**：具体的にプレーリーダーはどんな仕事をするんですか？

**関戸**：「遊び場の環境をつくる仕事」って言っても、いろいろあって……子どもは毎日そこに来て、自分で自由な遊びをするんですね。で、冒険遊び場にはプログラムがないので、例えばプレーリーダーが「じゃ、朝はみんなで工作をしましょう」とか、「じゃ、次はみんなで木登りをしよう」とか、そういうふうにプログラムを作って指導することはないんですよ。

**井本**：あ、ないんですね。

**関戸**：はい。なので、来た子どもたちが「よし、今日は、自分は何しようかな？」って考えながら、例えば、木登りをしたい子は木登りをする。たき火ができる所もありますので「たき火をしよう」とか、「今日は秘密基地を作ろうかな」とか、「穴掘りをしよう」とか。で、そういう子どもたちがいろんなことをやり始めるので、例えば道具や材料を整えて遊び場の中に用意しておいたり、あとは相談を受けることもあります。「こんなことをやりたいんだけど、道具ないかな」とか、「どういうふうにやったらいいかな」っていうね。そこに寄り添って、「こんなふうにやるといいんじゃないかな」って、アドバイスすることも

あれば、手を貸すようなこともあります。なので、「環境をつくりながら、ともに子どもとかかわる」っていう仕事だったりします。

あとは、オープンな場所でやってることが多いので、地域の方たちもたくさん来たりするんですね。その近所の人たちとのつきあいていうのも、プレーリーダーの大きな仕事の一つだったりします。特に子連れで来る親御さんたちは、やっぱり自分の子どもが何をするかとても心配なんですよ、遊ぶときに。なので「けがしないかな」とか「よその子とケンカになっちゃったりしないかな」とか、そういう（心配をしている）ところに、間に立ったりする。「子どもには遊ぶ力があるよ」ってことを親御さんたちに、伝えてあげるっていうのも大きな仕事だったりします。あとは「遊びの幅を広げる」こともするんですけど……この前は子どもたちがですね、夏だったので、暑い中で「ウォータースライダーをやりたい」って話をしたときがあって。子どもたちに「いい材木あるよ」って言って、材料を子どもたちに「選んでもいいよ」っていうふう見せてあげました。

**井本**：ウォータースライダーって子どもたちで作れるんですか？

**関戸**：あ、そうですね。あのプールにあるようなウォータースライダーを想像したかもしれないですけど、手作りのウォータースライダーなんで、材木とブルーシートで作ってあります。短い角材2本を足にして、そこから板が地面に向かって立てかけてあって、そこにブルーシートをかけただけの簡易な物なんですけど、でも板がしならないようにきちんと補強を入れたりしてるんです。でも今回作った子どもたちは、何回も自分たちで秘密基地を作ったりとか、道具の使い方にすごく慣れてる子たちなんで、私は道具や材料の提供、「こんな材料あるよ」っていうふうにセレクトを手伝っただけで、ほんとに簡単に自分たちの力だけで、作っちゃいました。

**井本**：すごいですね。

**関戸**：力がありますよ。その子たちは自分たちで作ったウォータースライダーで、すごく楽しんで遊んでたんですよ。でもそれを見た小さい子たち、もちろんやりたがりますよね。で、その（大きい）子たちのほうに寄ってくるんですけど、その子たちはやっぱり「今は譲りたくない」って気持ちが強いんです。でも親御さんたちからすると我が子にも遊ばせてあげたいわけじゃないですか。なので「あ、ここはちゃんとすみ分けをしたほうがいいな」って思って、親御さんたちに説明したんですね。「実は、このウォータースライダーは、彼らが自分たちで滑りたくて、今日作ったばかりなんですよ」と。で、「僕もサポートするんで、お母さんたち、お父さんたち、一緒に今からもう一個作りませんか？」って言って、別の素材を使って隣にもう一個、ウォータースライダーと一緒に作ったんですね。そういったサポートのしかたで遊びの幅を広げていくっていうか、そんなこともしたりしています。

**井本**：「冒険遊び場」っていう場所があると、同級生とかと遊ぶだけじゃなくて、いろいろな人と楽しく遊べていいですね。

**関戸**：そうですね。

じつは子どもには興味がなかった？!

**井本**：関戸さんはそもそも、どんなきっかけでプレーリーダーになったんですか？

**関戸**：はい。私、大学生のときに「社会福祉の仕事したいな」と思って、社会福祉学科に通ったんですね。で、ほんとは自分は障害者福祉を志していて、特に聴覚障害（ろう）の方たちにかかわることを大学生の初めてのころにやってたんですね。でも、結構忙しくバイトなんかもしてたんで、自分が「活動したいな」と思ってたサークルの活動日がかぶっちゃって、希望してたサークルにあんまり出会えなかったんですね。そんな中、自分が何も予定のない日に活動してたのが「子どもとかかわる」というサークルで、それがそもそも、私のプレーリーダーとしての人生の始まりだったんです。そこではですね、「児童館にボランティアに行く」というサークルだったんですよ。

**井本**：じゃ、はじめは、子どもとか、遊びとかっていうのは思ってなかったんですか？

**関戸**：まったく思ってなかったですね。どちらかと言うと、やっぱり大人のほうがコミュニケーションしやすいですし、私、人が好きってのがもともとあって社会福祉を志したので、そういう意味では子どもが一番コミュニケーションが取りづらいんじゃないかって思って。

**井本**：そうなんですね。

**関戸**：でも自主活動で子どもたちとかかわる中で、素直に「子どもって人としてすごく魅力があるな」ということも気づけた。……あとは、これは大学4年間の中でほんとに多くの恩師の先生たちから、口をすっぱくするほど言われたんだけど、「福祉の実践って、何かをしてあげることじゃないんだよ」ということを教えてもらったのはすごく大きかったですね。「エンパワーメント」とか言ったりするんですけど、「その人自身の持っている力を最大限引き出す、そのための仕事が福祉の仕事」と言われてて……なので「環境があって、機会があれば子どもたちは本当に、力を発揮してのびのび遊ぶんだな」ということは、そのサークルの経験の中から、気づいたことでした。

**井本**：じゃ、それで「プレーリーダーを仕事にしよう」とって思ったんですか？

**関戸**：実は、もうちょっと長く、そこに至るにはありまして。大学3年生のころまでは「障害者福祉やりたいな」とって変わらず思っていて、施設実習に行ったりしたんですね。で、ろうの方たちが暮らす施設に行って、そこで支援をする体験をしたんですけど、その中で感じたのは「施設の中っていう限られた空間よりも街中のほうが、何か面白いことができそうだな」という気づきがあったんですね。

「地域福祉」と呼ばれたりする分野なのかもしれないですけど、「障害を持っている人も、持っていない人も、それは子どもであっても、大人であっても、地域のいろいろな人たちが集うような、なんかそういう場にこそ“まちが元気になる”っていうんですかね。そういうきっかけがあるんじゃないか」と思って。で、「あ、そうだ。そういえば、冒険遊び場っ

てあったな」って結びついたんですね、実習が終わった後に。で、もしかしたら冒険遊び場って、街中でやって、子どもだけじゃなくて地域の大人が作ってるっていう意味では、“まちを元気にする”っていう私がやりたい地域福祉と、一番リンクするんじゃないかなと思って。それで「じゃ、冒険遊び場のプレーリーダーになろう」って思ったのが、最終的に自分が決断したときですね。

**井本**：そのあとはどうされたんですか？

**関戸**：プレーリーダーになろうと決めてからは、4年生のときは1年間、東京都内にある冒険遊び場に入り込んで、遊びに行くというかお手伝いに行くというか、体験させてもらいに顔出したりしてました。で、大学卒業したのが2004年なんですけど、「渋谷はるのおがわプレーパーク」（東京）という冒険遊び場があるんですね。で、そこが2004年7月にオープンするっていうので、私はそこの方たちのところに行って、「ぜひプレーリーダーになりたい」って言って面接とか受けさせていただいて。で、無事にそこでですね、晴れて冒険遊び場のプレーリーダーになることができました。結局そこでは、本当に自分がやりたかった“地域を元気にする”っていうことが、最初失敗も多かったんですけど、できたので。本当に自分の中ではこの仕事に出会えてよかったなって思えた職場です。結構長くて8年間そこで、勤めさせてもらいました。

#### 鳥肌が立つほど失敗を自覚した瞬間

**井本**：プレーリーダーとしての失敗談はありますか？

**関戸**：いっぱいありますけどね。そうですね……。

プレーリーダーのなりたてのころ、2年目か3年目くらいのときかな。イベントで地域の方たちが校庭か体育館の跡地みたいなところで冒険遊び場をやるっていう、そういう一日の中での失敗談なんですけど。冒険遊び場ってロープ遊具作ったりするんですよ。木にロープ掛けてブランコ作ったりとか。あとはモンキーブリッジって言って綱渡りできるようなね。そのときにモンキーブリッジを作ってほしいって私言われて。で、ロープワークなんかも結構覚えてただったので「できますよ」って言って作ってたんですよ。でも、そのときにいた子どもたちが何してたかっていうと、ちょうどトンボがたくさん飛んで。でね。謎の現象が起きて、子どもが発見したんですけど。長い棒がいっぱいそこにはあって、で、たき火でそれを先端を焼いて焦がすんですよ。それをね、バケツの水にジュッと浸けて、その黒く焦げた棒の先を天に掲げるとね、なぜかトンボがとまるっていう現象がそのとき発生して。誰か男の子が、それをはじめに発見して。で、みんなね、夢中でその棒を焦がしては天に向けて、もう手に何匹もトンボを持って遊んでる子どもたちがすごいいっぱいいて……。私はそれ見て楽しそうだなと思ってただけど、自分がロープ遊具作るのに必死で、周りの子たちとコミュニケーションとるような余裕がまだやっぱりなくて。で、完成したときに、子どもたちに向かって大きな声でこう言っちゃったんですよ。「おーい、綱渡りできたよー！」ってね、大きな声で言ったんです。そしたらね、そこで遊んでいた子たちの多くがその持ってた棒とトンボをぱっと放して、私が作ったそのモンキーブ

リッジのところには群がったんですね。その子どもたちが私の方に向かってくる瞬間を見たときに、「ああ、しまった！」ってね、すごい鳥肌が立つような感じがして。「あ、今私は子どもの遊びを、奪った瞬間だったな」って思ったんですよ。夢中で遊んでた遊びを（止めさせてまで）、自分が作ったもので子どもに遊んでほしいって自分の欲求のほうに先に立ち出して。それはすごく大きな失敗で、今でも思い出しますけど。やっぱりそのときの苦い体験。「ああ、しまった！」って思いました。本当に子どもたちがすごい形相でこっちに向かって走ってくるね。それは本当に脳裏に焼き付いてますね。

**井本**：難しいですね。プレーリーダーって。

**関戸**：そうですね。

#### 好きな音は……子どもたちのあの言葉

**井本**：では、関戸さんがお仕事をしていく中で、好きな音ってありますか？

**関戸**：ありますね。

**井本**：なんですか？

**関戸**：子どもたちってね、遊ぶ中でいろんなことをひらめくんですね。ひらめいたときってね、子どもたちってある言葉を発するんですよ。

**井本**：ん？

**関戸**：「いいこと思いついた！」って言うんですね。きっと聞いたことあるんじゃないかなと思うんですけど。

**井本**：あります、あります。

**関戸**：子どもたちが発する「いいこと思いついた」って……やっぱりそのときの表情って、すごくみんなぱっと目を開いてね、明るく言いますし。本当に子どもが、失敗も含めて試行錯誤できる時間ってすごく尊い。本当、何歳になってもそういうふうに見えるような育ちをしてほしいなと思いながら、いつもかかわっています。

#### プレーリーダーになるには？

**井本**：関戸さんは常駐のプレーリーダーに応募してなったということでしたが、プレーリーダーに興味がある高校生はどんな準備をしたらいいと思いますか？

**関戸**：そうですね、まずは行ってみるのを一番おすすめしますね。やっぱ行くことで分かることってあると思うし。自分がもう一度遊んでみる。たぶん今聞いてくださってる皆さんは、自分が幼少期、例えば小学生のころに遊んでた遊びと今の遊びって同じですか？って聞くとね……。

**井本**：全然違います。

**関戸**：きっと違いますよね。なので、改めて自分が遊ぶってどういうことだったんだろう？って、自分の原体験を振り返ってみるとか。もしくはたくさん遊んでた子もいればあんまり子どものころ遊ばずに大きくなってるとかいると思うんだけど、私は何歳になっても

遊び直せると思っています。まず冒険遊び場に行って、自分自身が何が好きで何が嫌いなのかを、遊ぶことで分かったりすると思うんですよね。そういうふうに子どもたちと一緒にになって自分の感情に向き合ってみるというのがすごくおすすめかなと思いますね。

遊び心をまちや社会に広げたい

**井本**：関戸さんがこれまで仕事を続けられたのはなぜだと思いますか？

**関戸**：冒険遊び場のプレーリーダーを志したときに描いていた“まちが元気になる”っていう光景が、一つ一つの遊び場で実現してるからってのがあります。子どもたちは遊ぶことを通して元気になってますし、地域の大人や親御さんたちも自分の子どもが遊べる場所を自分の手で作れたってことが喜びになる。冒険遊び場ではそういう遊びを通して人と人がつながって、遊ぶこととか生きることっていうのが、ふわっとやりやすくなる。なんかそういう体験をしてる人たちを本当に多く見てるので、もうやめられないなって思ってます。

**井本**：最後の質問になるんですけど、関戸さんの夢を教えてください。

**関戸**：そうですね。自分の暮らしの中や、自分が暮らすまちに、それぞれの人たちがありのままにいられるような、そういう遊び心がある社会が広がるといいなと思っています。私は冒険遊び場づくりを通して、なるべく多くのまちにそういう地域を実現するためのお手伝いを、これからもし続けていきたいなって思います。「ああ、遊ぶって大事なんだな」っていうね。「ありのままにいるって素敵だな」ってね。そんなことを思ってもらえるような機会をたくさん作りたいと思っています。私は冒険遊び場のプレーリーダー以外にも、講演会で親御さんに「子どもが遊ぶって大切なんだよ」ってことをお伝えしたり、他の子どもの遊びにかかわる専門職の人たち、児童館の児童厚生員の人とか、学童保育の指導員の方、あとは保育士や教師、そういう人たちにも「子どもが遊ぶってことは大切」ってお話をさせてもらう機会はたくさん今、持たせていただいています。そういう社会の広がり、自分のこれからの活動が繋がっていくといいなって思いながら、これからも続けていこうと思います。



このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。

★あなたは子どものころ、どんな遊びに夢中になりましたか？

.....  
.....  
.....

★子どもにとって遊びが大切なのは、なぜだと思いますか？

.....  
.....  
.....

★“まちを元気にする”ために、あなたができることは何ですか？

.....  
.....  
.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

このページ掲載の文章・画像の無断転載を固く禁じます。