

② 私たちのコミュニケーション・パーク作り

さかもとゆきお

「横浜いいじゃん会」という私たちのグループは、一九七九・国際児童年に中区から冒険遊び場イベントの依頼を受けて発足したグループで、地域のコミュニケーションの活性化とより良い子ども環境を願って数々のイベントをうってきた。当面の目標は米軍接收跡地である本牧山頂公園予定地を、人間と自然と生活の結び目「コミュニケーション・パーク」に仕立てることだ。

●HOTするスキ間が消えた

子どもたちから見ると今の社会って、わりと冷たい。近所のガキどもが群がって遊んでいた路地裏は車に占領されてしまし、空き地は事故が起ることを懸念して封鎖されるし、木登りや虫採り、お花つみなどができる自然も姿を消そうとしている。そして家の中ではオモチャや勉強道具を与えられ、子どもは子ども部屋に

閉じ込められている、そんな状況が目に見えぬ。

それは言い換えれば、大人社会と子ども社会が徐々に分断されつつあるということだろう。両者の間にできた壁はどんどん厚くなっていくようだ。そしてそこには開けようと思っても開かない扉がある。立派すぎて重くて子どもには手におえない窓もある。近ごろでは、くもりガラスが増えてきて外も見えない。ワイヤーも入っているから割ることもできない。わずかに

声は聞こえてくるけれども子どもたちにはとても見えにくい大人社会があるのだ。子どもたちは本当ならたくさん関心があるから、いつでも大人社会を覗いていたい。スキさえあれば彼らは将来の生き方を判断する材料を見つけるために窓から外へ飛び出したいとも思っている。見えにくい、実に見えにくい状況が現代社会にはあるわけだ。見えないから、実感する内容がないから子どもどうしようまく底辺でつながってこない。お互いの共通言語はオモチャ

- HOTするスキ間が消えた
- してみた遊びアンケート調査
- コミュニケーション・パーク実験パート1
- 本舗・本牧わくわくマップ
- 置き忘れてきた三つの実感
- 置き忘れてきたもう一つの実感

やテレビやファミコンだけになってしまおう。テレビで社会を映し出してくれても悲しいかな実感にはなり得ない。だから、子ども社会も崩壊し、現代の子どもは孤立化への道をひたすら進んでいるのだろう。

●してみた遊びアンケート調査

一九七九・国際児童年。私たちは区から予算をもらい、都市計画家・大村虔一氏のアドバイスを受けて夏休み冒険遊び場三〇日間のイベントをうった。大人立入り禁止の立て札の中で子どもらは廢材で小屋がけをし、自動車を分解し、ターザンのような普段危ないからとさせてもらえない遊びに興じていた。私ら大人はいつの間にか遊ばせ屋に転じていた。同時にこれだけのだろうかという思いが私たちの胸の中を走りぬけていった。子どもだけが憂さ晴らしをする、社会から隔離された精神病棟のようなもの

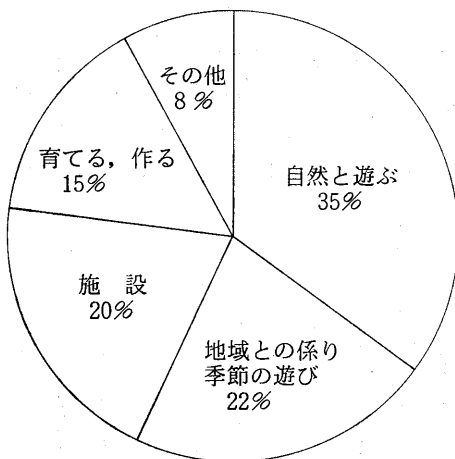
表一 してみたい遊び

・キャンプ	134	サッカー場	5	コンサート	1
・木登り	133	テニス場	5	ツリーハウス	1
・バーベキュー	105	宝探し	5	ログキャビン	1
・動物を飼う	89	釣り	4	農家一軒	1
・草そり	83	野球場	3	大きな木	1
・野外シアター	83	自然の森	3	読書	1
・虫とり	84	木の実ひろい	2	オタマジャクシ	1
・畑をつくる	70	水遊び	2	ザリガニ取り	1
・花火	62	チャンバラ遊び	2	石つみ	1
・小屋づくり	59	リヤカー乗り	2	たこあげ	1
・泥あそび	61	たき火	2	こま遊び	1
・山菜とり	57	ゴルフ練習場	2	小鳥の餌づけ	1
・朝市	57	水泳遊び	2	管理人の宿泊施設	1
・盆踊り	55	ラジコン遊び	2	模型飛行機を飛ばす	1
・アスレチック	51	室内遊びの出来るスペース	2	鉄道を走らす	1
・花つみ	47	かくれんぼ	2	岩登り	1
・花見	38	鉄棒	2	沢登り	1
・穴掘り	38	自由広場	2	虫の音を聞く会	1
・焼いも	28	バードウォッチ	2	なわとび	1
・川遊び	12	ドライブインシアター	2	鬼ごっこ	1
・釣り堀り	10	ローラスケート・スケートボード	2	日なたぼっこ	1
・プール	9	遊園地	2	バレーボール	1
・サイクリングコース	8	海・山	2	草木染め	1
・球技場	8	フォークダンス	2	お絵かき	1
・川、池、小川	7	グラウンド	1	パンづくり	1
・ジョギングコース	6	ターザンごっこ	1	花畑	1
・迷路	5	スケボー	1	茶屋	1
・散歩	5	ディスコ	1		

をつくって、対症療法をしようとする浅はかな発想ではどうにもならないとも思った。事実私たちが見本としたヨーロッパのアドベンチャー・プレー・グラウンドも衰退の一途を辿っている

と、創始者アービット・ベンソン氏はもらしていた。氏はプレー・リーダーの減少問題だとしていたが、私たちは違うと考える。子どもだけの場作りを進めると、子ども部屋同様、大人

図一 してみたい遊びの大別



大別すると3傾向に分けられる。

- 1 自然追求派
木登りに代表されるグループ
- 2 イベント派
朝市・花火・盆踊りに代表されるグループ
- 3 グループ行動派
バーベキュー・キャンプに代表されるグループ

社会と子ども社会の分断を助長することになり、そのことが一番問題なのだ。一九八四年、私たちは中区のハロー横浜という区民祭りに参加して、「してみたい遊びアンケート調査」を行った。結果は図表の通り。

年代別に解答の傾向をとってみると、一〇代は、積極的に遊びを創り出すなどということから遠く離れ、サッカー場、迷路、サイクリングロードなどの施設を作つて欲しいという要望が圧倒的に多かった。二〇代は無関心なのかとても解答数が少なく、男性の解答などほとんど無いに等しい。興味はもっと他にあるのか。三〇代、四〇代は圧倒的に解答数が多く関心の深さを表わしているようだ。男女の違いもはっきりと出てきた。男性は自分がやってみたい遊びが出来る公園を望み、女性は我が子等にさせたい遊びが出来る公園を望んでいる（男性解答例・キャンプ、バーベキュー、女性解答例・木登り、草（り）。他にこの年代の女性に目立って多かったのは野外シアターであった。五〇代以上は、昔自分たちがした遊びを今の子どもたちにもさせたいという願いを持ち、また散歩や盆踊りなど公園を自分たちの場として捕えてもいるようだ。さて私たちは一〇代の解答傾向がとても気がかりである。彼らが望む通りに施設を与えてゆくことだけで本当に良いのだろうか。もちろん、サッカーにしてもサイクリングや野球にしても内容的には大事なことがたくさんつまっていることはよく分かる。でも、そういうおかずばかり与えてゆくのではなくて、主食のことをもっと真剣に考えていかなければならないのではな

いだろうか。子どもたちの血や肉になる主食とは自然や生活文化、人間関係のことなどを総合的に学びながら（遊びながら）バランスのよい栄養がとれるものでなければならぬはずで、そのところの判断は慎重にしておきたい。また年代を超えて「作る・育てる」遊びを希望する傾向が強いのも、公園が心を育て、身体を育て、そこでの遊びが知恵を育て人間関係を育てる場であつて欲しいという願望が潜在的にあるからではないかと推測される。そして、とくに重要なこととして、自然志向が大変強いことに気付かされる。やはり都会に、木陰や休息や安らぎやほほえみや楽しさ、やさしさのあるHOTTする空間が望まれているのだろう。緑があつて虫が住み、その虫を鳥たちがついに来るとような生命の力強さ、はかなさを実感できる自然が要求されているのだろう。本牧山頂公園予定地の広さがあれば、そうした本物の自然がいつかは必ず取り戻せると、ある学者が言っていた。本牧山頂公園予定地は、中区に残された掛け替えのない自然なのかもしれない。その他、このアンケート用紙には様々な意見やアイデアが書き込まれていた。中でも、とりわけ自然に対しての言及が多かった。おもしろそうな意見をいくつかピックアップしてみよう。

「残された地形や自然をできるだけ残し、手を加えない状態で遊べる公園が欲しい」「野原が欲しい」「四季おりおりの大自然から何かを学べるような公園」「木の上に小屋を作れるような森、雑木林」「特に山頂公園予定地に関しては五、六年放置、使用せず、自然ができてから公園として利用する」「ドイツのシュバルツハルトの様な黒い森」「森林浴が楽しめる公園」「港の見える丘公園のような公園は絶対につくらないこと」「動物を放し飼いにしたり、生物との係りが持てるような公園」「舗装道路やコンクリートのない公園」「大木にスキンスツプできるような公園」「裸足で遊べる公園」「遊びを通して友達や仲間がつけられる公園」「子ども自身が考え、創り出していける公園」「子どもが遊んでいるうちに自然に遊び場が出来てしまうような公園」「子どもたちが作ったものを自分達が販売することが出来るユニークな公園」「手作りの遊び道具の作り方を教える場としての公園」「火が使える公園（バーベキューなど）」「公園の名前はハッセル公園Vがいいな（子どもの意見）」「全世代が集まってくるような公園」「観光目的ではない公園」「野性の小動物（リスなど）がいる公園」「子ども達にとつて故郷になるような公園」等々、なかなかすばらしいアドバイスがまつていること

に驚かされる。また、アイデア・意見の中には施設に関しての言及も多かった。その内容は「いつでも気軽に何にでも利用できる無料の施設」「総合スポーツ施設」「宿泊施設」「釣り堀り」「工房」「管理人が常駐できるハウス」「駐車場の完備」「老人センター」「低額の茶屋」「ドライブイン・シアター」「朝市のできる場所のある公園」「キャンプ場」「公園から歩いて行ける範囲に図書館を作って欲しい」などなど。そればかりか、意見の中には管理の行き過ぎに対する言及も見られ、なかなか考えさせられてしまった。

● コミュニティ・パーク実験パートI

「子どもが作るとお化け屋敷がおもしろい」。
一九八五年・五月の連休に私たちは新しい公園のあり方の実験としてコミュニティ・パークのイベントをうった。それまでの反省もこめて、子どもだけの遊び場ではなくお年寄りから赤ちゃんまでがいっしょに楽しめる公園をという願いをこめコミュニティ・パークという造語をした。そして地域の人間関係の活性化に目標をおくことを確認し合った。子どもだけが社会環境と分離して元気になるはずがないと考えたからだ。親も先生も、近所の大人たちもみ

んなで元気になりましたという考え方である。にもかかわらず今回のターゲットは子どもとその親たちという範囲に絞られた。メイン・イベントはお化け屋敷。横浜公園をお借りして長さ一八メートル、幅六メートルの銀色に輝やくビニール・ドームを作り、中には港からもらって来た木製のコンテナを配置して通路とお化けの隠れ場所を作った。外部の大部は大人の手で、内部の工作は子どもの手で、と役割分担をした。外部の竹製フレーム作りがえらく大変な作業で我々だけではとても手におえず、中部公園事務所の園丁さんたちにぜひぶんと助けてもらった。お化け屋敷の内部を作り、お化けを演じた子どもたち（大人も参加していた）は約一〇〇人。五月五日の最終日だけで一、〇〇〇人のお客さんを動員した。すばらしい盛り上がりであった。子どもの日にからめたイベントだからたくさん子どもたちが集まってくれるとの予測から、お化け屋敷以外にもいろいろと遊べるものを用意した。トラック二はい分の土を持ち込んで小高い山を作り水をかけたドロコンコ山。パン生地を竹の棒にまきつけて炭で焼くとおいしいオツパイのようなパンができた。他にも廃材工作コーナー。大ダコ作り。大木の枝から吊り下げられたブランコ。木のぼり大会。大きな木製コンテナを置いて作った隠れ

家。みんながくつろげるようにと作られた長いコミュニティ・テープル。丸太切り大会といった具合だ。そこについて浮かれた浮浪者もまぎれ込んで来た。昔、大工であったらしいその男は子どもたちやお父さんたちにノコギリの使い方を中心に教えていた。お化け屋敷の仕掛けをとアドバイスに来てくれた関内の浮浪者もいた。私たちは何か、妙に暖かいものを感じていた。こみ上げてくる何かを感じていた。企業からの協賛金をもらわず、「ゆうれいのゆうちゃんバッジ」をみんなで手分けして売って資金を集めた。そんな苦勞の分だけこみ上げて来たのかもしれない。

そして、「どういう公園をつくるのか」の問題ではなく、「どうやって自分たちの公園をつくるのか」といったプロセスこそが、コミュニティ・パークなのかもしれないと、感じ始めていた。

しかし、である。悲しいかなイベントはやはりイベントでしかなかった。当然のことながら三日間の楽しさを通り過ぎるともう遊び場はきれいに姿を消す運命にあった。わかりきったことでありながら、こんな公園がいつまでもあるといいですねと言ってくれた多くの人たちの声を何度も何度もくり返しかみしめていた。五月四日には、はるばるデンマークからお招きした

アービット・ペンソン氏の講演も盛り込まれていたのだから、その忙しさたるやまるで三年間の仕事を三日でやったようなもの。仲間の一人は疲れ過ぎて眠っている間に脱糞してしまったほどだ。寝ぼけて脱いだパンツが枕元にあるのを発見した母親はさぞ驚いたことだろう。今では武勇伝として語りつがれ、彼は尊敬のまなざしで笑われている。

いやはや、またはや遊ばせ屋さんを演じてしまった。六年前の「冒険遊び場三〇日間」の時はほどではないが、『やっぱり遊ばせ屋だったな』と思った。

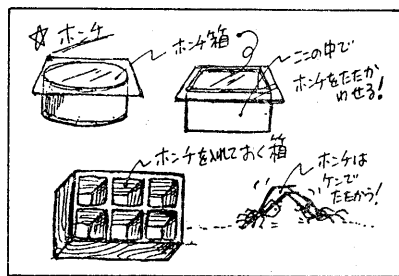
正直なところ「私たちは遊びということに関して少々片寄った考え方をしていたのではないか。もっと、いろいろな話を聞いて勉強しなければならぬのではないか」、と思い始めていた。そんなおり、横浜市都市計画局の新本牧開発室からある調査の依頼がやって来た。

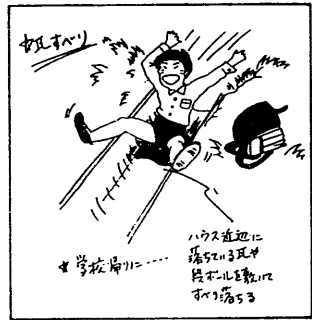
●本舗・本牧わくわくマップ

一九八六年、我々は前年のコミュニティー・パーク実験の疲れをいやす間もなく、本牧地域の遊びを過去一〇〇年にさかのぼって調べ、それを地図に書き込んでゆくという作業に突入した。歴史的なことに詳しい仲間からいろいろと

教わりながら、調査の範囲は江戸期本牧六ヶ村に限定された。これでも広すぎると思われたが、本牧の調査である以上、これを狭めるわけにもいかず、学生さんや、専門家の手伝い、アドバイスを受けながら作業を進めることになった。お手本は世田谷の太子堂で作られた、元祖・太子堂遊び場三世代マップである。ヒアリングのやり方、ヒアリング・シートの作り方、マップへの書き込み方等々たくさんの指導を受けながらの出発であった。にも関わらず生意気にも我々は、向こうが元祖ならこっちは本舗の三世代マップを作ろうと、内容ではなくマップの大きさを勝負にいどんだ。しかし、作業は難航した。それぞれが仕事を持っているため、思うように作業が進行しなかったのである。やむなく我々はアルバイトの学生さんを頼むことにした。しかし、せめてヒアリングだけでも参加したいと思い、極力時間を作っているいろいろな話を聞きに行った。そこで私たちが見た光景は、誰でも予想できたこととはいえ、あまりにも強烈な印象であった。一番興奮して昔の地図を辿りながら真剣に話してくれたのは、第一世代（おじいちゃん、おばあちゃんの世代）であった。子どもの頃を思い出しながら、その当時の遊び仲間と確認をし合いながら、ひとつひとついいねいに説明してくれた。自然を相手に道

具類は手作りのものを使用して遊んでいた世代である。第二世代（今のお父さんお母さんたちの世代）になると、遊びの種類が急に豊富になってくる。ブリキのおもちゃやセルロイドの人形などが普及し始め、自然もまだまだ残っていた。集団での遊びも豊富な時代であったようだ。フェンスの向こうにはアメリカがあつたので、アメリカ人の子どもの戦争ごっこなどといった話も出てきた。少し照れくさそうに話してくれたような印象が残っている。さて第三世代（現在の子どもたち）になると予想されてはいたものの、実際に話を聞くとやはり驚きで目を丸くしてしまった。年齢が高くなればなるほど「ゴロ寝」のマンガ読みやテレビ無目的観賞が一番の楽しみになってくる。日頃、受験で追いまくられている反動なのだろうか。今の大人の姿を反映しているのだろうか。今話題のファミコンについてクローズ・アップされた問題は、まずこれが友達を必要としない遊びであるということ。ソフトの貸し借りや、売買の時には友達と関係





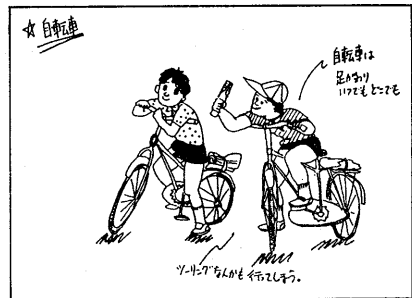
するが、いっしよの部屋で遊んでいたとして、友達と自分は別々の世界で遊んでいるのである。どうやら

の増加も友達との行き来をシミュレーション化させているようだ。今や子ども社会はマップの上で落としても面としての広がりを見ることはない。それぞれの子どもが点として存在している。その点と点が時々線で結ばれるのだが、その線も足で描かれるのではなく、自転車や親の自動車によって描かれている。子どもたちはゆっくりと歩いて移動する時に得られるたくさん貴重な体験すら、自転車や自動車のスピードで吹っ飛ばしてしまわらしい。のみならず子どもたちは、ファミコンのボタンを自分で操作して画面を動かすから、画面の中で起こった変化をあたかも自分で実感したかのように錯覚してしまうこともあるようだ。もし画面の中で人を殺すのと同じ感覚で、友達を殺すようなことがあったらどうだろう。恐い考えだが、新聞をにぎわしている一連の子どもにおける事件の原因とも考えられるような気がしてきた。まだ親

の目の届く低年齢の子たちは、それでもザリガニ採りやどんぐり拾いなど自然を相手にした遊びをたくさんしているらしい。でもほっとしてはいられない。小さいころからファミコンにへばりついてる子もいるのだから。逆に高年齢になっても自然を相手に遊んでいる子もいる。ところが、大きくなって自然を相手に遊んでいると「少し遅れている子」などといったレッテルも張られるらしい。しかし、自然の中で命からがらの体験をしたり、友達と大ゲンカをして自分とは違う他者の存在に気づいたり、家事を手伝いながら生活の文化を実感したり、多くの近所の人たちと交わる中で自分の生き方を模索するようなことなしに、ほとんどテレビやコンピュータのシミュレーションで豊かな感性をいっばいにしまつたら、大人になつてももの考えるとか、自分で判断するようになつてしまつても苦手な人間になつてしまつたらう。実感した経験もなければ、自分で悩ん



で、迷って、考えて判断した経験も持たないで成長した大人社会が一〇年後、二〇年後にやってくるとしたら、それ恐ろしいことではないか。



このマップの調査をして、もっと驚かされたことがある。それは、おじいちゃんたちの世代が、あれほど自然にあふれた環境の中で、我々から見ればヨダレが出るほどずばらしい遊びをしているにも関わらず、「オレたちは遊びなんてこれっぽっちもしなかったよ。家が貧しかったから海にもぐって貝を採ったり、漁師になつた時に困らないようにと子どものうちから慣れさせておくために魚採りなんかしてたんで、遊ぶヒマなんか……なかったなあ」とおっしゃるのである。

私はその時、もしかすると、これが本当の遊びなのではないかと思つた。親の生活や地域の社会と混然一体となつて子どもたちの生活が存在する。そんな中で子どもはたくさんさんの生活や仕事の実感を積み重ね、自然から学び、人間関係の実感を勝ち取つていったのである。ところが

大人社会が少しずつ複雑化するとともに、子どもを遊ばせるための便利なおもちゃを専門に作ったり売ったりする人が現われ、子どもはおもちゃの魔力に引かれ、大人社会と密接に関わっておくという重大な任務を忘れてしまったのである。以来、大人社会の複雑化はどんどんエスカレートし、子どもたちには、ちょっと覗いたくらいでは理解できないほどの分業化が進み、大人と子どもの社会はぶ厚い壁でさえぎられることになったのである。

●置き忘れてきた三つの実感

私たちは、いつも都会の忘れ物を探していた。つまり乱開発されていく華やかで便利な都会の生活を享受している間に、つい置き忘れてしまった。

- ①自然・生命に関する実感
- ②仕事社会・生活に関する実感
- ③人間関係・生き方に関する実感

自然環境の中で遊んでいると、たくさんの生命に出会う。植物も虫も、鳥もネズミもモグラも……子どもたちには楽しい仲間がたくさん生きていく。トンボを半分にちぎってしまったら、トンボがトンボではなくなることを知って

生命のはかなさを実感する子。高い木から落ちて大けがをした友達を見て生命の実感をする子。メスのクモをつかまえてきて産卵させ、大事に育てたり、樹木の新芽から春の息吹きを感じ生命のいとおしさを実感する子。波にのまれて死ぬような思いをして自分の生命を実感する子。それは様々な体験が反面の危険を伴った形で待ち受けている。危険から遠ざけることだけを大事と思うか、自然の中に飛び込ませて、どうしたら危険を避けられるかの知恵を教えてあげたり学び取らせることが大事と思うかは親に任せるしかないとしても、木陰のすずしさや、安堵感、ほっとするおいしい空気、湧き出るあまい水、植物を育むやさしい土は我々人間が生活する上でなくてはならない、映像ではあがない切れない自然の実感ではなかるうか。

つい三〇年前、さほど遠い昔ではないつい最近まで魚を焼くのも豆を煮るのも各家庭では屋外で火を起こして料理が成されていた。洗濯板が衣類にこびりついた汗やあかをこそぎ落とし、ほうきとちり取りが掃除の主役と決っていた。そこには生活の実感がまるで儀式のように存在していた。母親の手際の良い処理能力に子どもらは何を感じていたのだろう。今はどうか。あらゆる生活の技術がスイッチ操作という行為に置き換えられている。掃除は掃除機とい

うロボットが、洗濯は洗濯機や乾燥機というロボットが、料理は電子レンジというロボットがその主役の座を奪ってしまった。スイッチの入れ方は分かるが、どうして部屋が明るくなるのかそのメカニズムは子どもには分からない。ほとんどが壁の中に隠ぺいされてしまったからだ。いったい子どもはスイッチから何を実感すればいいのだろう。母親の姿から何を実感すればいいのだろう。父親の場合はどうか。朝起きるとネクタイをして会社に出かける。休みの日にはテレビを見ながらゴロ寝している。会社には見学に行ったとしても子どもには父親の仕事の内容を理解して、社会の仕組みを実感することなどとうてい無理なことだろう。仕事文化・生活文化が、まさに実感できにくい状況が、子どもには多くある。社会の中で自分が担うべき姿がイメージされてこなければ、何のために勉強するのかその意味や目的さえつかめず、子どもたちはその意欲を萎えさせてゆくのだ。それぞれの仕事の大変さ、大切さをテレビの映像がどれだけ実感させられるだろうか。日々の緊張感の変化や人間関係が織り成す細かなヒダのような所までは映像では追い切れない。それこそ子どもが実感すべき大事な生活感情であるのに。また、それが良いことか悪いことか、私たちにはよく分からないが、しょう油やみその貸し

借り、オムツの貸し借りが昔は頻繁に行われた。つまり近所付き合いがもつと活発であった。むろん、もめ事もたくさんあったに違いない。しかし、そんなことも実際に見聞きしておき必要があるのではないだろうか。自分が大人になって家庭を持ち、社会生活を営む時にきつと役立つ時が来るであろうから。

昔、子どもにはたくさんの親がいた。乳親^{ちち}、育ての親、名付け親、もちろん生みの親といった具合に。近所の大人たちが寄ってたかって紡ぎ出す愛情という糸にからまって、子どもたちは暖かく包まれるようにして育っていったに違いない。いろいろな大人が、それぞれの立場で生活してお互いを生かし合う人間関係をきつとどこかで実感していたのだ。そして自分の生き方もぼんやりと模索していたに違いない。人と人とがネットする（網状につながる）だけでなくワークする（お互いが積極的に働きかけ合い、生かし合う）ような、そんな実感が子どもらには必要なのである。また、そんな界限感情

から生まれる責任感が街中のゴミをなくしていた事実が江戸時代の書物には証明されている。こうやって思い起こしてみると、私たちが置き忘れてきた大切な実感がたくさんあったことに気付かされる。ちょっと前までは生命も自然も生活も仕事も人間関係も、みんな混然一体となって存在し、我々人間の幸福感につながっていたのだろう。

こんなことが少しずつでも取り戻せないものとと実験や試行錯誤をくり返しているのがコミュニティ・パークである。そして、HOTするすき間が、我々に必要だと感じ始めた人々が、手をとり合い輪を広げて「自分たちの手で自分たちの公園をつくろう」と少しづつの力を寄せ合うことこそがコミュニティ・パークではないかと考える。

いみじくも偉大なる哲学者カントは言った。「実感と悟性（考えること）が重なって初めて知性が生じる」と。

増々エスカレートして高度化するであろう未

来の人間社会がバランス良く保たれるかどうかは、まさにこの三つの実感をどれほど現状に即して創り出し、増やせるにかかっているのではないだろうか。

●置き忘れてきたもう一つの実感

世の中がこれだけ急激に変化しているわけだから、懐古的に昔のやり方をそのまま押しつけられても子どもたちは困ってしまうだろう。まさに実社会と対峙するほどの緊張感や恐怖・興奮・夢・挫折入り混じって、出来たら大人といっしょにやりたいのだと思う。彼らは。本気の遊びとして。そのためにも私ら大人は、自分の中に置き忘れてきた熱き思い「子ども」を取り戻しに行かなくてはならないのではないだろうか。

本牧の山頂公園予定地に、たくさん実感の花を咲かせてみたいものだ。

△ヒルズ学園経営者▽