人間科学部ゼミナール活動記
「若者と地域に生かす」コミュニティワーク
～「白幡の森プレイパーク」にてルールのない子ども遊び体験～

人間科学部　人間科学科「基礎ゼミナール」1年

「若者の力を地域に活かす」というテーマのもと、白幡の森プレイパークで子どもたちと遊ぶイベントを企画、実施した。白幡の森プレイパークは、プレイリーダーがいるなど一般的な公園と違う部分が多い。そこで当日までに3回プレイパークへ足を運び、白幡の森がどういった場所なのか、どのような遊びが可能なのか、また普段はどのように運営されているのかについて確認した。

私はこのイベントの中で、代表という役割を担った。なぜなら私は、いつも誰か率先して前に出る人について行き、自分からは何も動いていないからだ。だからこそ今回は、私が前に出てみようと思った。私は、代表という役割を果たす上で意識していたことがある。それは、「全員が嫌々取り組むのではなく、楽しんで取り組める環境を作る」ということだ。そのために、「相手のことを自分の中で決めつけない」ことと、「何事もプラスに考える」ことを具体的な行動として決めた。

白幡の森にて子どもたちと遊ぶ学生

私は今回の企画を通して、マネジメントすることの難しさを学んだ。例えば、活動になじめない人でも参加したいと思うには、どのような働きかけが必要なのか。今回の企画の中で最も悩んだ部分だ。そのような人に対して、代表の立場からではなく企画をするメンバーの一人として働きかけができたと思う。しかし、今回は相手と違う考えを持っていても、それを伝えられないことが多かった。今後の課題としては、自分と意見が異なる相手に対して、どのように伝えるのがよいか考えていきたい。

（人間科学部1年・企画運営代表　中島さえ）

今回、白幡の森プレイパークで基礎ゼミナールの一貫として活動をしてみて分かったのは、計画はあくまでも計画にすぎないということ。プレイパークの「自分の責任で自由に遊ぶ」というモットー、そして「禁止事項を極力なくす」という理念によって、よりそれが実感させられた。子どもは、自分たちが思うよりも順応が早く、ふと見ると自然に動き回っているし、楽

しそうなことを自ら探して遊んでいた。〝プログラム〟という枠がないからこその楽しさ、型にはまらないのびのびとした雰囲気を肌で感じることができた。

私は企画委員という立場になったが、人を統率することは不向きであると思っていた。そのため、委員の中でも会計という役割になった。会計の仕事では、領収書をもらう旨などをきちんと「伝える」ということを心がけていた。これと通じる部分もあるが、活動全体を通しても〝報告・連絡・相談〟の重要性を改めて感じた。当時はプログラムとして自分の班の企画を全て実行に移すことは出来なかったが、それ以前の段階で試行錯誤したことも良い経験となった。

プレイパークの存在は、この活動がなければ知らなかったという人が大半だと思われる。このように、「神奈川県にはプレイパークがある」ということを知識の1つとして得られたことは、小さく見えて大きな前進ではないだろうか。神奈川以外から神奈川に出てきた学生も多い中で、大学周辺の地域について知る足がかりとなっていれば良いと思う。

（人間科学部1年・企画運営委員　保科歩美）

今回の企画を終えて初めに感じたことは横浜市にもこんな地域に根ざした活動がされていたんだなぁ、という驚きの感想である。私は小学4年生からはずっとここ横浜市で生活しており、いままでこのような活動を知らずに生きてきた。横浜市のような比較的都会の場所では盛んに地域に根ざした活動なんてしていないだろうと思っていたが、今回の「白幡の森プレイパーク」の存在を知り、意識が変わった。

また私は子どもに純粋に接することが他の人と比べできないと感じた。私が子どもと接していてもあまり会話が続かず、同じゼミの運動部のほうが扱いはうまかったことが分かった。振り返ってみると私自身も無意識のうちに比較的年齢の高い子どもや周りのスタッフや保護者と接していた気がする。

以上の経験を得たことから、これから私は①横浜市を否定的に見るのをやめることをしていくことをしていきたい。今までは自分の町にあまりいい印象を持っていなかったため、これからは良いところを探していきたい。そして次に②子ども以外を対象にした企画に参加することをしていきたいです。子どもと接することが得意ではないことが分かったので自分が上手に行動できる属性を探してその特徴を今後に活かしていきたい。

（人間科学部1年・企画運営委員　佐々木和巳）

私は今回、基礎ゼミの一環で初めてプレイパークというものを知り、関わりを持った。そして企画を運営する側として、当日参加する以前からある程度見聞きし、プレイパークはルールといった遊びに対する縛りがないということを理解したつもりでいた。だが、実際は今回の経験があって初めて縛りがないということを正確に理解できたように思える。

今回の白幡の森プレイパークの企画では、企画に付随するルールやタイムテーブルといったものは本当に無意味で、子どもたちにも自分たちにもあまり役に立たないということを身をもって体験した。このことは私にとっても他のメンバーにとっても衝撃的で貴重な経験になったと強く感じる。もちろんプレイパークのような場所でなければ、しっかりとした企画やスケジュールは必ずと言っていいほど不可欠になると思う。しかし、条件・場所さえそろえば、それらの必要がなくなる場合もある、ということを知れたことは今回、最大の学びとなった。

考えてみれば、私も子どもの頃は自らが楽しいと思ったものをルールなんて気にもせず、自由に遊んでいたのだった。これは今の子どもたちもきっと同じだろう。今回のように自分たちの視点から物事を考えるのではなく、その状況や対象となる相手によって、適した参画をする力を身に付けることが今の自分には必要なことなのだと思う。ここで述べたことを実現できるよう、これからたくさんの人やものに触れ、より多くのものを吸収していきたい。

（人間科学部1年・企画運営委員　渡邊　愁）

基礎ゼミナールの18人の仲間