



「阪神高速^{あす} 未来へのチャレンジプロジェクト」
第1回助成・事業実施報告書

1. 基本事項

団 体 名	特定非営利活動法人 北摂こども文化協会		
事 業 名 称	関西初のプレイカーによる移動式遊び場づくり	助成額	50万円
申請事業の概要	プレイカーを通じた遊び場サポーターの養成、移動式遊び場の開催により、子どもの健やかな成長を支えると共に、多世代交流型の安全安心な地域コミュニティを創る。		
申請事業の目的	コミュニティづくりによって生まれる地域の人と人とのつながりこそが、最大の防災力とも言われ、普段からの挨拶といったコミュニケーションを子どものあそびを通じて醸成し「安全・安心なまちづくり」につなげSDGsの達成に寄与します。		
関係するSDGs目標	 		

2. 助成事業の実績・成果等について

<p>「関西初のプレイカーによる移動式遊び場づくり」の目標達成</p> <p>①自動車メーカーとの連携 関西初のプレイカーが2022年3月に自動車メーカーとの連携により誕生した。プレイカーの外装や積載物については、複数回の打ち合わせをし、プレイカーに搭載する遊びのアイテムも共同開発した。開発については、これまでのプレイパーク等の開催経験を踏まえ、子どもの年齢に応じた遊び素材となるよう、知恵と工夫を出し合った。また外装についても入念な打ち合わせをして、走っているだけでワクワク感のある仕様、並びに子どもの夢が詰まっているそんな仕様とした。</p> <p>②プレイカー2台目の誕生 2022年9月には2台目のプレイカーも誕生させた。1台目の仕様(カーラッピング)と違いを持たせ、遊び心を反映させた取れはずし可能な「マグネットシート」の仕様とした。マグネットは様々なパーツで構成されており、車そのものをキャンバスとして、活用して自由に表現できるように工夫をした。簡単に取り外しができるため、子どもの発想によりストーリーを作る事が可能となっている。</p> <p>積み込む遊びのアイテムとしては、自然の素材を多用して季節感のある遊びの演出並びに子どもたちが遊びを創り出すことができる“発展性”を重視したものをより多く積み込み、1台目との区別を図り、遊びのバリエーションを増やした。</p> <p>プレイカーの具体的な活動実施・場所・規模</p> <p>① 2022年3月21日 池田駅前広場 約160名 ② 2022年4月23日 池田市豊島野公園 春団治まつり 約150名 ③ 2022年5月5日 池田市水月児童文化センター 約70名 ④ 2022年6月11日 池田駅前広場(行政との連携) 約200名 ⑤ 2022年6月25日 池田駅前広場(関関カラス団体との連携) 約100名 ⑥ 2022年7月27日 池田市玉坂公園 約23名 ⑦ 2022年8月20日 池田サカエマチ商店街 ※コロナにより中止 ⑧ 2022年9月17日 池田市水月公園 約90名 ※テレビ番組取材・他都市よりの視察 ⑨ 2022年10月1日 池田市伏尾台中央公園 約50名 ⑩ 2022年10月10日 ナナ・ファーム須磨 約70名(阪神高速(株)・阪神高速サービス連携)</p>
--

3. 課題分析や今後の発展性

①子どもの「遊び」を中心とした子育て世代同士のコミュニティづくり

→子育て同士のコミュニティを図るうえで大切な存在をプレイリーダーが担っている。プレイリーダーは子ども同士だけではなく、親同士にも積極的に働きかけ、遊びの中での成長や悩み事を聞き出し、その話し相手となることでの共感を大切にす。事例として第6回に実施した「玉坂公園」でのアンケートには「普段あまり利用していない公園であったが子どもが遊んでいる姿を見て参加した」との回答や、同世代の親と会話することにより、「一緒に子育てをしている実感があった」との内容があり、プレイリーダーによる遊び場づくりの効果や、親同士の交流促進の成果が上がっている事例といえる。

②「遊び」を通じた多世代交流の促進、地域住民同士が顔見知りとなる安心・安全のコミュニティづくり

→プレイヤーには様々な世代に対応した「遊び」を意図的に仕込んでいる。幼児向けのままごとセットや、幼児から大人まで魅了し遊びを広げるピタゴラスイッチやスラックラインが一例である。前述の親同士の会話は隣同士となった際でのままごと遊びから生まれる。また、ピタゴラスイッチは子どもの思考や自主性を大切にする。また、スラックラインでは少し冒険的な要素があるので親子でのスキンシップがより図られる。特筆すべきは綱引き遊びである。あえて大人対子ども複数人チームでの綱引きを行うことで知らない子ども同士の連帯感を生み、大人も協力関係を作る結果を生む。また、公園での実施については、事前の公園の近隣住居へのポスティングが効果を発揮する。年代問わず公園での開催を告知して、公園へ足を運ぶきっかけづくりや近隣同士での情報の共有が図られる。また、遊び場で出会った子どもとおとなが近隣の子どもたちであるとわかることで、名前は知らずとも顔見知りとなるきっかけづくりとなり防犯対策にもつながる。

③地域との協働による子縁コミュニティが育む「次世代を担う人づくり」

→子縁コミュニティについては、子育て中の同世代での子縁コミュニティづくりを遊びを通じて図るが、必要なのは両者をつなげるプレイリーダーの存在である。プレイリーダーも年齢が多世代にわたっている。シニアのプレイリーダーは子育て経験者としての共感を得る事ができ、子どもに対しては昔あそびを教える事によるコミュニケーションが図られる。

また、次世代を担うプレイリーダーとしての知識や役割について、一定の質の担保をする必要がある。したがって養成講座が欠かせない。今回は2022年8月22日に養成講座を実施した。講師には「移動式あそび場全国ネットワーク」代表を招聘し、座学と実践を通じて先進的な知識を教示していただいた。



今後の発展性について

④行政取り組みとの連携

→国土交通省の提唱する「まちなかウォークアブル推進」を行政が取り組み、まちの魅力づくりの方策の一つとして「どこでもプレイパーク」を実施した。「遊び」による地域活性化を図った事例である。子どもを中心に遊びを通じて、街行く人々が自然と無意識につながるコミュニティ作りを目指した。今後は公園利活用面を含めて、行政とも連携し、コミュニティづくりに有効な手段としての認知を深め、定期的な遊びの提供を図ると同時に「プレイパーク」の常設化に向けても働きかけていきたい。なお、遊びの提供による子どもを中心とした地域コミュニティづくりについては他市からも問い合わせを受けるなど、興味・関心を得ている。今後求めに応じて、遊びを通じた子育て支援&街づくりという社会貢献に積極的に努めていきたい。

⑤事業の発展性

→関西でのプレイヤー第一号の登場を契機として、事業を発展させていきたい。そのためにも「特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会」ならびに「移動式あそび場全国ネットワーク」と協調して情報交換をしていく。2023年には移動式あそび場全国ネットワークが主催する、プレイヤーの全国縦断ツアーに関西地区メンバーとして参加予定である。

⑥企業との連携

→阪神高速道路(株)様・阪神高速サービス(株)様との協力関係の維持・拡大を図る

→住宅開発(シニア向けマンション開発含む)の業種との連携を図る

→スーパー等商業施設との連携を図る

→公園魅力向上(水辺魅力向上含む)取り組みとの連携を図る

以上の連携については、今回の助成金によって得られた成果物(プレイヤー等)と遊びを通じてコミュニティ形成を培うノウハウを駆使したい。その活動のために必要な事業費や経費を賄う活動予算づくりを実施して、サステナブルかつ発展できるモデルを構築することを目指す。

4. 代表者又は担当者からのひとこと

今回、阪神高速道路（株）様からの助成金を得て、関西初となる「どこでもプレイカー」を2台も誕生させることができました。企画当初の計画を上回る台数を誕生させることができたことは、大きな喜びと励みになりました。おかげさまで、より豊かな遊びの環境を醸成することができ、より多くの年齢層の子どもたちが遊ぶことのできる環境を提供することができました。

本助成事業を通じて、コミュニティ形成を自然に促すことができる「遊びの重要性」について、実例を持って社会に発信することができ、市民の皆様・行政関係者・企業の皆様等、多様なお立場の方々に、遊び場の持つ可能性について知っていただく契機にもなりました。

阪神高速道路（株）様はじめ阪神高速サービス（株）様に活動を応援していただいたお陰で、地元だけでなく兵庫県でも活動をさせていただくことができました。さらには、本活動をより多くの方々に知って頂く為に、SNS 等での告知に加え、テレビ大阪での番組放映までしていただき重ねて感謝いたします。

本助成事業の実績と成果を財産に、これからも子どもたちの心身共に健やかな成長発達及び地域社会の持続発展のために、どこでもプレイカーによる「移動式遊び場づくり」の活動の継続に努めたいと思います。一年間、多大なる応援を誠にありがとうございました。

プレイカー活動事例写真(一例)



どこでもプレイカー 2台



活動のにぎわいの様子 一例

