

子どもが遊ぶことを社会で保障しよう！

安心して子どもを産み育てられる社会の土台は、子どもの遊びから

はじめに

2022年6月こども家庭庁設置法法案・こども基本法が可決されました。

子どもを権利の主体として尊重することを軸に、この国が総合的に子どもに関する政策、施策を推進していく環境が整いつつあります。

私たちTOKYO PLAYはすべての子どもが豊かに遊べることを目指して活動してきました。そんな私たちが求めたいのは子どもが遊べる環境づくりを政策の重要課題として位置づけて推進し、その環境づくりが東京はもちろん、全国に広がっていくことです。

そこで、今回「子どもが遊ぶことを保障する社会」をテーマとして、白石智恵子さん(思春期男子ふたりの母)にインタビューをしていただきました。TOKYO PLAYが考える「子どもが遊ぶことを保障する社会」について、代表の嶋村仁志(以下嶋村)がお話していきます。

第1章

子ども主体の政策は、遊ぶ権利の保障から

——まずはじめに「安心して子どもを産み育てられる社会の土台は、子どもの遊びから」とありますが。子どもにとって、なぜ「遊ぶこと」が大切なのですか？

(嶋村)「遊ぶこと」の根底にあるのは、「やりたい！」と思ったことをすることです。それは、受け身で何かを一方向的にやらされたり、教え込まれたりするのはちがいで、「自分が生きている」という実感そのものにつながります。そして、生き物として自分のいのちを守り、生きていけるようにするために、身の回りの世界に働きかける本能的な営みでもあります。子どもは、遊ぶことで、自分の身体と心を整え、育てながら、人間関係のレパートリーを増やしていきます。

もし、子どもの暮らしから遊ぶことが大きく失われてしまったとしたら、どうなるでしょう。身体の感

覚が十分に育たず、身体機能が低下し、ストレスや感情の揺れに弱くなり、生きている喜びが感じられず、ちょうどよい人間関係を築いていくことも難しくなるでしょう。

子どもの「ウェルビーイング」を保障するには

WHO憲章前文に「健康」の定義が記されています。

Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity.

健康とは、病気ではないとか、弱っていないということではなく、肉体的にも、精神的にも、そして社会的にも、すべてが満たされた状態にあることをいいます。

※公益社団法人WHO協会HPより

<https://japan-who.or.jp/about/who-what/identification-health/>

——誰にとっても、ウェルビーイングというのがとても大切だと思うのですが、子どもの遊びはそこにどのように関係しているのでしょうか。

(嶋村) 満たされた状態=Well-being(ウェルビーイング)とありますが、遊ぶことは、子どものウェルビーイングと直結しています。安心できる場所で好奇心を存分に発揮し、自らの意思で体を使い遊ぶことで、子どもは身体も心も満たされて成長し、ストレスや失敗に対してもレジリエンス(負けない心)を発揮しながら、自分が価値ある存在である、という実感を重ねていきます。遊びは人として、いや生き物として根源的な行為です。もし遊ぶことが失われれば、取り返せないくらい、子どもの身体と心、人間関係に様々な影響が出てしまう、と私たちは考えています。

——そうすると、子どもが遊ぶということは、子どもが育つというだけでなく、生きていくという意味でも、とても大切なものなんですね。

(嶋村) 2020年の新型コロナウイルス流行に伴う休校措置などの感染症対策に伴い、子どもや若者の遊ぶ機会が激減し、その影響が心配されています。2020年に自ら命を絶った子どもが2019年に比較して激増したことの原因は、自殺リスクを下げることに繋がっていたものがコロナ禍で失われたからではないかという指摘もありました。

遊ぶということは、お金を持っている人だけのぜいたく品でも、あれば役立つプラスアルファのサブ

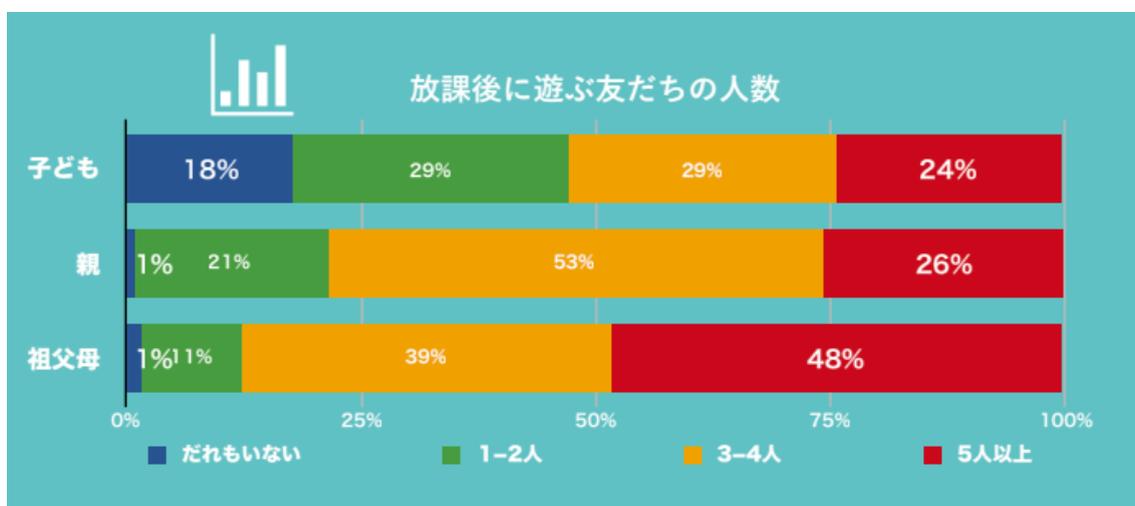
リメントでも、単なる暇つぶしのためでもなく、すべての子どもに備わった、自分で自分を育て、大丈夫にしていく「いのちのしくみ」の土台だということです。

貧困、虐待、いじめ、自殺...子どもの生死に関わる社会課題が、この日本にはたくさんあります。その対策が急務であることは間違いありません。その一方で、「遊び」はその言葉のイメージから「不要不急」なものとして受け取られがちですが、遊ぶことができる環境が失われてきてしまったということの結果が、こうした子どもたちのいのちに関わる切実な社会課題の解決を難しくしているということは、あまり知られていないのではないのでしょうか。

「子どもが遊べない社会」を環境問題ととらえる

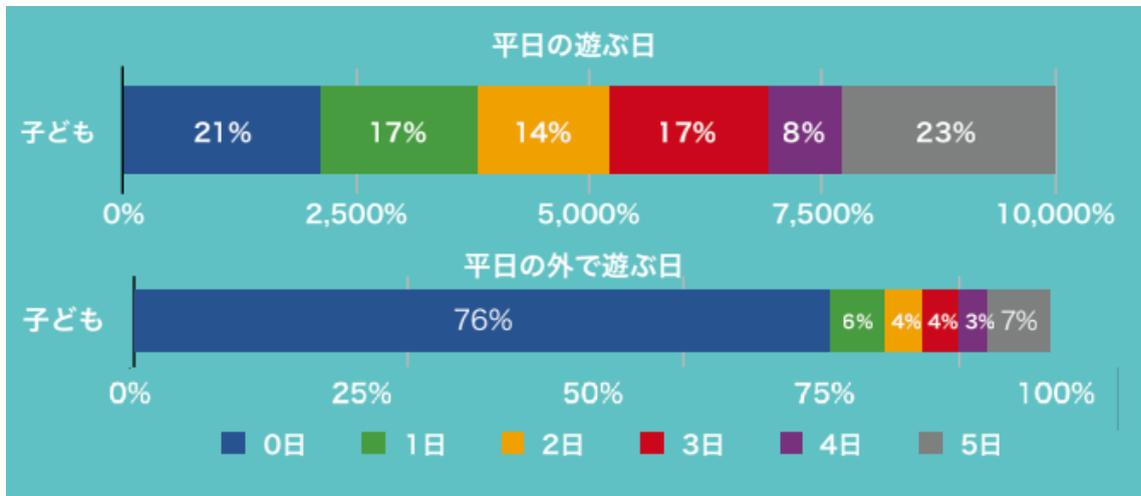
——子どもたちが遊ぶ環境は、この数十年で大きく変化していますね。

図1～3は、一般社団法人プレーワーカーズが2017～2018年に宮城県気仙沼市で約5,000名の協力を得て行った「三世代遊び場大調査」の結果の一部です。現代の子どもたちの遊び環境は、祖父母世代と比較して激変していることがわかります。



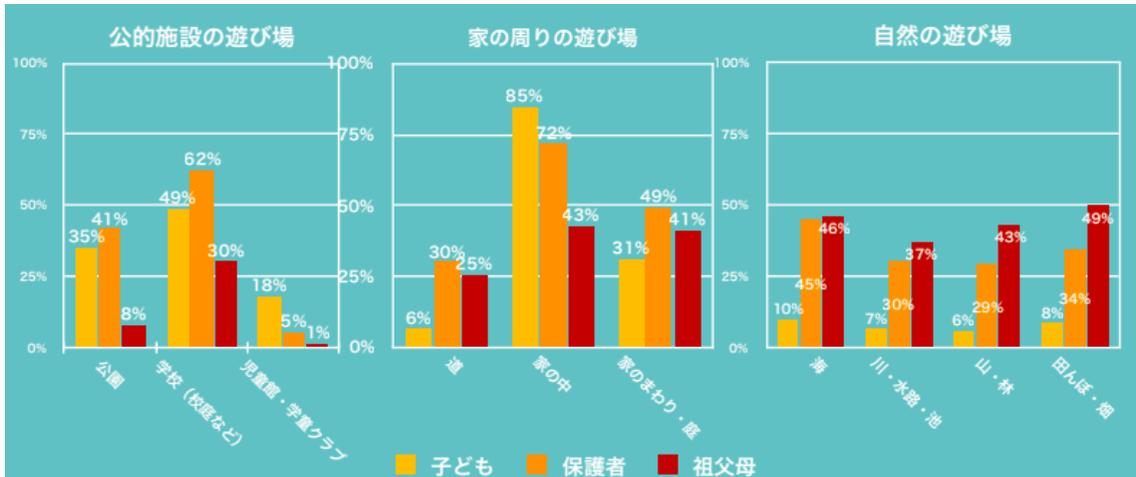
(図1 放課後に遊ぶ友達の人数)

放課後に遊ぶ友達がだれもないと答えたのは、祖父母世代が1%なのに対し、子ども世代は18%。祖父母世代では5人以上、親世代では3～4人と遊ぶ割合が約半数ですが、子ども世代ではばらつきがあり、遊ぶ子は遊んでいるが、まったく友達と遊ばない子も一定の割合を占めていることが見て取れます。



(図2 平日の遊ぶ日・平日の外で遊ぶ日)

子どもたちが平日に遊ぶ日数と、平日に外遊びをする日数。遊ぶ日数はばらつきがある一方で、平日にまったく外遊びをしない子が7割超。



(図3 放課後の遊び空間)

放課後の遊び場は、親以上の世代は周辺の自然も含めたさまざまな場にはありましたが、子ども世代では自宅のほかは公園、校庭、児童館などの公共スペースに限定されている傾向があります。

そして、情報社会の今、社会の最先端として誰もが電子ゲームに夢中になることは避けられないでしょう。けれども、社会全体として子どもが遊びづらい環境が、子どもを電子ゲームに追いやってしまっていると言える面もあるかもしれません。もちろん、映画や本のように誰かが作った世界

観を楽しむエンターテインメントやバーチャルの世界から得られるものは少なくはありませんが、広い意味での遊ぶことの価値全体から考えたときには、ほんの一部です。

——私たちは、これからどうしていくのがよいのでしょうか？

(嶋村)子どもが遊ぶことの大切さを享受できるようにするためには、もう個人の努力や草の根の活動ではどうしようもないところに来てしまっている感もあります。つまり、社会全体の課題として子どもが遊べる環境を整えようとするには、大気汚染などの公害と同じ「環境問題」として捉え、社会全体として対策を行うことが必要です。

かつて自然環境の破壊による公害が起こった際、国は深刻な事態であるという認識をもって対策を講じて、社会全体としての人々の意識改革を進めてきました。子どもの遊びも環境問題だという認識で、国主導の対策を取るとともに、それが大切だという共通認識を大人たちが持つよう働きかける時が来ています。。子どもが遊べる豊かな環境が社会によって保障されなければ、子どものウェルビーイングが実現することはないでしょう。

子どものことは、子どもに聞く！

子どもが遊ぶ環境の「見える化」で実質的に必要な施策を

——子どもの遊ぶ環境が、ここ10年で大きく変化していることを示す調査がありましたが、日本の子どもたちの遊び環境の保障をするために、具体的にどんな施策が考えられるでしょう？

(嶋村)子どもの遊ぶ環境がどれだけ保障されているかという、目に見えにくいものを評価するための評価は、従来は「整備した公園数と面積」「児童館や放課後児童クラブの施設数や利用者数」など、大人が設置したものについて調べた数値のみを基準することが中心となっていました。けれども、それでは子どもたちが本当に遊べているか、子どもたちの求めていることと合致しているのかどうかは、まったく分かりません。

こうした子どもが遊ぶ環境を評価する方法として参考になるのが、ウェールズ、スコットランドといったイギリス各国の政策です。

※参考「社会として子どもの「遊ぶ」を保障する イギリス・ウェールズでの取り組み」

<https://tokyoplay.jp/guaranteechildrensplayinwales1/>

スコットランドでは、自治体による子どもの遊ぶ環境に関する3年ごとのアセスメントが義務になっています。その中には、子ども自身への聞き取り調査も含まれます。以下は子ども向けの質問の一部です。

- ・どんな遊び方が好きですか？
(アクティブに身体を動かす/危険に挑戦する/近所をぶらぶらする/ものをつくる/静かに過ごす/ぐちゃぐちゃに汚れるなど)
- ・好きな遊び場所はどこにありますか？そこへの交通手段は何ですか？
- ・遊び場で体験したイヤだったことは何ですか？

アセスメントでは以下のようにきめ細やかに調査しています。

- ・子どもたちがどこで、どんな風に遊んでいるか
- ・そこには大人が設置した場所だけでなく、自然の中や大人のいない場所も含まれているか
- ・アクセスに問題はないか、遊ぶときに困っていることはないか、

さらに、自治体はこれらの質問から、何が成果をあげているか、そして更なる課題を見つけ出し、次に向けた行動計画を策定して公開する義務がある、というのがポイントです。

たとえば、

「大きな公園を作ったが、特定の地域の子どもたちからはあまり利用されていない原因がアクセスの悪さにある」ことが分かったら、公園を巡回するバスを走らせた方がよいのでは？

子どもたちだけで遠くに行かせてもらえていないのは「いなかの道ほど、車が高速で走り抜けて危険だから」だということがわかったら、自動車の速度を落として歩行者にやさしい施策を取ろう！

といった具合です。

子どもについての政策というと、強い立場の者が、弱い立場にある者の利益のためだとして、その意思を問わずに介入、干渉、支援することをパターナリズム(paternalism: 家父長的態度)と呼びますが、イギリスのこうした取り組みは、パターナリズムの対極にある、市民＝子どもたちの事実や実感に耳を傾けた結果を実行に移していく施策と言えます。

子どもの遊びのことは、公園や施設などの遊び場の設置やイベント開催などに限ったせまい問題

としてとらえず、まちづくりや子育て支援、子どもに関わる仕事に携わる人の育成、市民の啓発など多岐にわたる施策を講じていくことが必要です。もちろん、必要な予算をつけるということについては簡単なことではありませんが、それが国の未来のために重要なことだという共通の認識があれば、不可能ではないのではないのでしょうか。

——今後、日本が子どもの遊び環境を国として整備していくために必要なことは何だと思えますか？

(嶋村)『遊び』という日本語には、『運動』『スポーツ』に見られる「活動」や「ゲーム」も含まれているために難しい点がありますが、「子どもが本能的な自由意志で遊ぶことができる」という意味での「遊び」の環境について、日本ではまだ評価基準が確立されていません。

まずは、国連子どもの権利条約に基づいて「子どもが遊ぶとはどういうことか」について社会としての解釈を定めてし、現状を評価するための指針を作り、子どもたち当事者の声を丁寧に聞きながら、今後何をすべきかを決めていける仕組みづくりを進めていくのがよいのではないのでしょうか。また、そのための定義や指針の策定に、私たちのような市民団体も積極的に参画していけるようになるとよいと思います。

実際に、イギリス各国では子どもが遊ぶ環境の向上に向けて活動してきた中間支援組織が自治体のサポートに入り、調査や草案の策定、全国規模の研修などを担っています。日本でも、今回の法成立をきっかけに、子どもが豊かに遊べる社会に向けて大きく動き出すことを期待しています。

第2章

子どもを体験から遠ざける コットンウールカルチャーって？

——「コットンウールカルチャー(Cotton wool culture)」とはどういったものなのですか？

(嶋村)コットンウールカルチャー(Cotton wool culture)」とは、子どもを「真綿でくるむように」危険から遠ざける風潮のことで、イギリスでは10年以上前から問題視されてきました。

こういった風潮の背景には、怪我をするかもしれないからスポーツをやらせない、危ないからと木登りを禁じる、不衛生だから自然の中で遊ばせない、などの親の関わりだけでなく、「何かあっては大変だから」と学校での自然体験活動が敬遠されるなどの社会的な責任回避もあります。これはイギリスだけで起こっていることではなく、日本にも同じ状況があるとありますが、皆さんにも身近に思い当たることがあるのではないのでしょうか。

参考: OLDHAM EVENING 「Cotton-wool culture is bubble trouble」

<https://www.oldham-chronicle.co.uk/news-features/8/news-headlines/87035/cottonwool-culture-is-bubble-trouble>

何が危ないかを知らないのが、実はいちばん怖い

——コットンウールカルチャーの、何が問題なのでしょう？

(嶋村)子どもに怪我でつらい思いをしてほしくない、安全な環境で過ごしてほしいと願うのは、親ならば自然なことです。しかし、行き過ぎた危険回避は、子どもが小さな危険からたくさん学ぶ機会を奪っているだけでなく、場合によっては子どもをより大きな危険にさらすことにもなってしまいます。

たとえば、「高所平気症」という言葉を聞いたことはありますか。「高いところを怖い」と思わない症状を示す造語です。「高いところが怖い」という感覚は生まれつき備わっているものではなく、幼いうちに経験して身につくものだといえます。高いところにのぼったりそこから飛び降りたりする遊びのなかで「これくらいは大丈夫、これくらい高いとまずい」といった感覚が養われていくものです。そうした経験が乏しく高所に対する恐怖心の希薄な子どもたち

は大きな怪我に繋がる転落をしてしまいます。特に生まれたときから高層階に住んでいる子どもたちが転落してしまう、という痛ましい事故も起こっています。

何が危ないか知らない、ということは、実はとても危ないことなんです。そして、危険を判断する力というのは自分でいろんな経験をする中で、養われていくものなのです。

自分の意思で動かないと、感覚が育たない

1963年に、アメリカの心理学者ヘルドとヘリンによって行われた「ゴンドラ猫」という実験があります。

幼い子猫が二匹、装置の中に入れてあります。片方の猫は自分で歩くことができますが、もう一方の猫はゴンドラに入れられ、自分の意思で動くことができません。歩くことができる猫の動きと連動して移動する仕組みになっています。一方が動けばもう一方も動くため、見えているものはほぼ同じです。

この装置で長時間過ごしたのち解放された二匹にテストを行うと、自分で歩けた猫は正常に動くことができたのに対し、ゴンドラに入れられていた猫は、空間認識がうまくできないことがわかりました。見ることはできても、そのものと自分との距離を測れない、視覚と体の動きが連動しない様子がみられ、ぶつかる、来るものを避けられない、餌に届かないといったことが観察されたのだそうです。

この実験から、自分の意思で動かなければ、感覚が育たないことがわかるといいます。能動的に自らの身体を使って働きかけることで、私たちは初めて身の回りの世界を認識することができるわけです。

——なんとなく危なそうだな、とか、これ以上はやめたほうがよさそうだ、などと、経験がなくても自然にわかるというか、判断できるようにも思えるのですが。

(嶋村) 当たり前の感覚のように思えるかもしれませんが、それは子どもの頃からの膨大な経験の蓄積によるものです。高いところで足がすくんだり、ごつんと頭をぶつけたときのなんとも言えない痛み、間一髪でヒヤッとした経験、身につけた感覚のすべてが、一瞬の判断の助けになっています。そうした経験の積み重ねがないまま成長しなければならない子どもたちが、とても気がかりです。

遊びの中で適度な危険に触れることが、大きなけがを防ぐ

——遊ぶことは、子どもが自分でけがを防ぐ力にもつながっていると聞いたことがあります。

(嶋村)日本体育大学教授の野井真吾先生の著書『子どものケガをとことんからで考える』(旬報社)によると、子どもたちの「危険を察知する」力の低下は、経験の不足だけでなく、脳の前頭葉機能の未発達と大きな関係があるといいます。大脳前頭葉は他の生き物と比べてヒトに特徴的に発達している器官で、やる気や集中力、判断力、コミュニケーション能力などを司ります。「未来を予測して、物事の最終判断を下す機能」(同書より)も含まれます。この部分が未発達のため、子どもたちは危険を予測することができず、ひと昔前なら考えられないような怪我が学校などで多発しているというのです。

そして、この前頭葉の発達のために必要なのが、幼い頃から「子どもらしく無邪気に“はしゃぐ”こと」(同書より)、つまり思いっきり遊んでワクワク・ドキドキすることなのだそうです。

それを阻害しているのが、やはりコットンウールカルチャーと言えるのではないのでしょうか。

——公園だけでなく、学校や保育園・幼稚園の校庭・園庭などでも、「危ないから」という理由でたくさんのルールが作られていますね。

(嶋村)「ジャングルジムは2段目まで」「ブランコは立ちこぎしてはいけない」「滑り台は逆から登ってはいけない」「校庭の隅に行ってはいけない」……確かに、子どもたちの遊びには危険がいっぱいで、「もし、あんなったら、こうなったら」と考えだせば、心配は尽きません。

でも、本当に危険なのは、リスクそれ自体ではなく、それをコントロールできないこと、リスクから守られすぎることこそが危険なんですよね。

ジャングルジムの高い場所にはどんな危険があって、どうふるまえば無事に降りてこられるのか、それを自分で判断し、体をコントロールできれば、大きな怪我はせずにすむのですから。子どもが自分で登りたい！と能動的に感じていさえすれば、そうした思考と体の連動は、自然に起こります。それが遊ぶことで育まれる力なのです。

リスクの価値を知って、コットンウールカルチャーから抜け出そう

——どうしたらコットンウールカルチャーから抜け出せるのでしょうか。

(嶋村)子どもが想像力を働かせて危険をコントロールできるように、周囲の大人が過剰に子どもを守るのをやめることが必要ですが、ひとりの努力ではどうにもならないのも確かです。公園で子どもを自由に遊ばせてあげたいと考えても、周囲の目を気にしてなかなか難しい、と感じる保護者は多いと思います。

イギリスでは、行き過ぎたコットンウールカルチャーへの反省から、フォレストスクール(自然体験)や、子どもたちがリスクについて体験し学べる場の必要性が見直されています。そこでは、「リスクとベネフィット」という考え方が大切にされていて、挑戦する危険と、そこで得られるベネフィット(効用やメリットという意味)が見合っているかを考えて、何でも禁止しないようにしようという考え方が提唱されています。

また、政府の健康安全局は、行政や子どもの活動をしている人たち向けにガイドラインを発表したり、積極的に啓発ポスターを作るなどの取り組みも行われています。日本でも、社会の意識を変えるために、いろんな角度からの工夫が必要だと思います。

——嶋村さんは、長年、冒険遊び場・プレーパークと呼ばれる遊び場に関わってきていると思いますが、そのお話を聞かせてください。

(嶋村)冒険遊び場・プレーパークでは、当初から「小さいけがをすることで、大きなけがを防ぐ」という考え方を大切にしています。今、社会的には「リスク」と「ハザード」という言葉で「危険」を整理することが一般的になってきています。これらは同じ「危険」という言葉に訳されますが、「リスク」は元々「けがの可能性」という意味で、子ども自身が選んで挑戦する危険を指します。ハザードは偶発的かつ突発的な種類の危険を指していて、子どもは挑戦することができません。重度のハザードは、命に関わる場合もあります。

※参考

こどもまなびラボ「危険にも種類がある。挑戦が達成感に変わる「リスク」と「ハザード」はどう違うのか？」

<https://kodomo-manabi-labo.net/hitoshishimamura-interview2-02>

(嶋村)できるかどうかわからなくてドキドキするけれど、挑戦して成功したらすごく楽しかったり、達成感を得られる危険(=リスク)は、遊びになくはないもの。リスクを負うことで、子どもは自分自身のことや、自分が生きている世界について知るチャンスを得ます。それは、誰かに教えてもらうことはできず、自分自身の身体と心を使って経験することでしか学べないのです。

「危険」に対する考え方や視点を変えて子どもと関わってみると、「危ないこと」が少し違って見えてくるかもしれません。そんな大人が増えていけば、日本でも「コットンウールカルチャー」から抜け出すための光が見えてくるのかもしれません。

第3章

子どものことは子どもに聞こう！ 丁寧なヒアリングで未来が変わる

――第1章では、子ども関連の政策施策が効果をあげているかどうか、子ども自身に教えてもらおう、という取り組みの事例を紹介しました。TOKYO PLAYでも2011年に東京都福祉保健局の事業で子どもたちからのヒアリングを実施したと聞いていますが、まずはその調査について教えてください。

(嶋村)東京都では、平成17年度～26年度に前後期に分けて「次世代育成支援東京都行動計画」を策定し、子どもと家庭の健やかな暮らしのための施策を行いました。そのうちの後期行動計画(実施期間平成22～26年度)を評価するための基準作りに、子どもや子育て中の保護者など、支援の対象となる当事者の声を反映させようということになり、そのヒアリング調査をTOKYO PLAYが受託し、実施しました。この調査結果の全文・概要は、TOKYO PLAYのHPIに公開していますので、ぜひご覧ください。

参考：<https://tokyoplay.jp/inform/#jisedai>

研修を受けたファシリテーターが、子どもの話をとことん受け止める

――実際の調査はどのような方法で行ったのですか。

(嶋村)行政の事業に対する評価基準を作る際に、子どもの声を反映させようという東京都の判断が、当時としてはそもそも画期的だったのではないかと考えていますが、その調査方法自体もそれまでにはないものでした。

- ・行動計画の対象者となる子どもに対して、よくあるアンケート方式ではなく、グループ・ヒアリング方式を採用して、東京都内全域(41か所・279人)で行ったこと
- ・子どもが安心して本音が話せるように、単に学校内の授業中などではなく、ふだんから子どもが居場所としている場所を中心に少人数(4人～8人)で行い、ファシリテーターは子どもの数の1/3以下になるようにしたこと
- ・ヒアリングを実施するファシリテーターは、日常的にフラットな関係で子どもと関わる機会のあるプレーパークや児童館、子育てひろばなどでの現場経験がある者としたこと
- ・様々な背景の子どもたちからも声を聴くことができるように、養護施設や自立支援ホーム、里親家庭などの子どもたちにもヒアリングを実施したこと
- ・子どもたちが安心して本音を話すことができるヒアリングの環境づくり、ファシリテーターの心構え、留意点などについて研修を実施したこと

実際のヒアリングでは、「東京は好き？」「どんな大人になりたいなりたくない？」「もし東京を自由に変えられるとしたら、どんなことをしたい？」ということを中心に、「何を言ってもいいよ」というスタイルで子どもの声を聴いていきました。すると、単に一律に配布されたアンケートに答えるのとは違い、会話を進めていく中で、どんどん子どもたち自身の気持ちや考えが言葉になって出てきます。

その中でも声が多かったのは、「東京は嫌い」「こんな大人になりたくない」についてでした。具体的には、「女子高生というだけでナメられる」「大人が道でツバを吐く」「子どもに冷たい人にはなりたくない」「子どもの話を聴かない人にはなりたくない」というような声でした。中には、「ホームレスになりたくない」という声が出た一方で、「そういう風に自分たちが人のことをひとくりにしてたら、学校の先生がうちのことをひとくりにしてしまうと同じじゃない？」と、子どもたち同士での対話が始まるような場面も見られました。

また、「東京をどうやって変えたいか」というテーマでは、「アルバイト代が駐輪場代で消えていくので、高校生は駐輪場を無料にしてほしい」「学校の先生が生徒と話ができるように、仕事を少なくしてほしい」「図書館だと静かすぎるし、カラオケやファミレスはお金がかかるので、その中間のような場所をつくってほしい」という声が出ていました。

このように、ヒアリングの報告からは、子どもたちが自分たちの置かれている環境や、大人たちについて、かなり敏感かつ冷静に観察していることが分かります。学校や遊び環境などへの不満や「こうしてほしい」という要望は、政治が参考にすべき点多くありました。

ひとつ大きなショックだったのは、私たちのリーフレットにも「まとめ」として記しましたが、いくつかの場所で「大人は話を聴いてくれない」「どうせ何を言っても変わらない」「モデルとなるような大人の人との出会いが少ない」ということが共通してあがったことでした。これは、私たちの社会が根本的に変化していかなければならないことを表しているのではないかと思います。

その一方で、なによりも収穫だったと考えられることが、ヒアリングを行うこと自体が子どもたちのエンパワメントにつながるということが分かったことです。

「話してすっきりした」「次はいつやるんですか？」

子どもにとっても有意義な場に

――ヒアリングを行うこと自体が子どもたちのエンパワメントにつながるというお話がありましたが、実際ヒアリングをしてみて子どもたちからどんな様子が見られましたか。

(嶋村)ファシリテーターは、時々質問をしつらしながら、基本的には子どもたちが自由に話すのをひたすら聴いていくのですが、最初の30分から1時間は「本当に何を言ってもいいの？」と疑心暗鬼になっている子どもたちの心をほぐす時間になることもありました。というのは、ふだんの生活の大人のいる場所で「何を言ってもいい」という経験がほとんどないということの裏返しだったかもしれません。

ただ、時間をかけて傾聴していくと、安心して自由に本音を語り、子どもたちの話の内容がどんどん深まっていくんですね。そして、単純に「聴いてもらえる」ということ自体が、子どもを力づけ、今までみんなの前で話したこともなかったようなポジティブな想いがあふれてくるという場面に幾度も出会うことができました。

終了後には、「楽しかった」「すっきりした」「楽になった」「またやりたい」といった感想が聞かれました。当初、このヒアリングのために開かれた専門委員会では、「学校の授業と一緒に、45分以上のヒアリングは無理なのではないか」という声もありましたが、ヒアリングが盛り上がってくると、「延長ってできますか？」「次は、何曜日にやるんですか？」という声がかつもの場所で聞こえてきたのです。

ヒアリングが子どもたちにとって有意義な時間だったことがうかがえます。それは裏を返せば、ふだんから子ども自身の気持ちや考えを話し、受け止めてもらえる場が足りていないことを意味するとも言えるのではないのでしょうか。

そして忘れてはならないのは、ヒアリングに参加してくれたさまざまな施設の協力も大きかったということです。というのは、「子どもの声を聴く」と称して訪ねてきた様々な人たちに協力してきたけれど、聴かれた話がどうなったのかの報告が何もないことも多く、施設の人たちが「調査疲れ」しているという話もあったからです。

このヒアリングも、児童館などの公共施設、子ども劇場やスポーツ団体、プレーパークのような遊び場、まちづくり団体、児童養護施設などで実施しましたが、調査には協力施設側の負担も大きいので、調査の成果をきちんと報告するなど、「やったかいのある」ものにするフォローも大切だと感じています。

東京都は令和3年4月に、東京都こども基本条例を施行しました。この条例施行から3年後に、状況を改めて検討し、必要な措置を講ずると定めていますが、その際には子どもの意見を反映させるため、意見を聴く機会を設ける、ということが条例に明記されているのです。このとき、紹介したようなヒアリングが行われる可能性は高いのではないのでしょうか。

また、日本政府の子ども政策に関する基本方針でも、政策立案の際に子どもからの意見聴取を重視するとされています。さらに施行後5年を目処に、法に沿った施策の評価等を行うことも決められていますので、子どもたちの意見が反映される仕組みをどのように作っていくか、注目したいと思います。

――今後、国や地方自治体がヒアリングを行う際に特に大切なことはありますか。

ヒアリングが行われる際には、単なるアンケートではなく、今回紹介したヒアリングのように子どもが安心して自由に本音を語るができる手法が採用されることを期待しています。子どもの本音を聞く際には、私たちをはじめとする、日頃から子どもたちの「遊び」の近くにいる大人が果たせる役割は大きいはずです。そのためにも、子どもの権利についても学び、子どもの最善の利益を考えながら、子どもの声を聴くことができるファシリテーターの数を増やしていくことは、急務ではないかと考えます。

ゆくゆくは、東京都内すべての市区町村や全国で定期的にこのような調査が行われるようになったら、素晴らしいですね。

時間と手間がかかることは確かです。でも、「子どものことは子どもに聞く」と決めて、丁寧にヒアリングを行うことは、これからの社会を作っていく上で、大きな気づきをもたらしてくれるのではないのでしょうか。子どものことがとてもよくわかり、次に何をしたらいいかも見えてくる。そして何より、「子どもの声を聴く」ことは、子どもたち自身によい影響をもたらすのですから。