

諫早市こどもの城
実績報告書 Vol.9

～こどもの城で生まれた名言～

平成 29 年度

第1章 「こどもの城の特徴を表した名言」

「こどもの城って、どんなところですか？」と、よく尋ねられます。

しかし、一言で表すのは意外に難しいです。既存の施設で喩えると、児童館と自然の家と子育て支援センターを複合したようなイメージです。

しかし、こどもの城での対応やプログラムなど、ソフトに関して言えば、一言で全てを表すことは難しいものです。

この章では、そんなこどもの城のソフトの一面を表した言葉について紹介します。

ふらっと来れば遊ぶところ、ねらって来れば深いところ

これは、こどもの城の利用形態について表した言葉です。

開館して間もなくの頃、毎日のように通われた利用者の母親とスタッフとの会話の中で生まれました。

利用者目線に立てば、こどもの城は「事前に予約せずに」利用でき、また、諫早市民を含んだ団体が「事前に予約して」利用することも可能です。前者は、こどもの城に行くことが主目的となり、後者は、こどもの城で何らかの意図のある活動を行なうことが目的となります。言い換えれば、前者は遊戯的な利用で、後者は教育的な利用であると言えるでしょう。そして、こどもの城は、その両方の利用形態が可能です。つまり、こどもの城は、遊び場としての機能と、学び場としての機能を持ち合わせているのです。

「今日は、こどもの城に行ってみようかな」という利用もできます。年間の総利用者のうち、圧倒的に数が多いのは、この利用形態です。しかし、より意図を持って利用したいならば、「今日は、こどもの城に行き、あの部屋で、あのスタッフと、こんなことをするんだ」という利用の方がお勧めです。近年は、このような「ねらって来る」利用団体が増加しています。こどもの城で、より質の高い、より深い体験を望まれる方が増えていると感じています。このような利用形態の特徴については、下表のようになります。なお、繰り返しますが、事前に予約できるのは、諫早市民を含む団体に限られます。

ふらっと来れば遊ぶところ、ねらって来れば深いところ	
ふらっと来れば遊ぶところ	ねらって来れば深いところ
<ul style="list-style-type: none">● 自分の好きな時間に来て、好きな時間に帰る● その時間に実施されている催しに自由に参加できる（定員のない場合）● 偶発的に、スタッフとのふれあいができる	<ul style="list-style-type: none">● 事前に予約した時間に滞在できる● 自分たちの団場で、部屋を占有できる● 自分たちの団場で、専門のスタッフの指導支援を受けることができる（スタッフの指名も可）

AKB

これは、こどもの城で展開される活動や利用者スタッフのふれあいを遠くからご覧になられた方が、発した言葉です。

どちらかと言えば、こどもの城の特徴について揶揄されて言われたことだそうです。

AKBとは、人気グループの名前を文字った3要素のアルファベットの頭文字です。「A（危ない）、K（汚い）、B（馬鹿馬鹿しい）」の頭文字だそうです。

確かに、一見すると、こどもの城は危ない場所です。それをわかって利用してもらうようにしていますが、混雑している時など、赤ちゃんのすぐ傍を小学生くらいの子どもが走っていることもあります。また、こどもの城は汚いことも時として行います。素手で泥団子を触ってみたり、生き物の糞から学ぶプログラムを体験してもらったりします。さらには、こどもの城は馬鹿馬鹿しいことも楽しんで、思いっきり行ないます。子どもたちとともに作った替え歌を歌ったり、スタッフが子どものセリフを真似て会話したりします。まさに言い得て妙で、AKBなのです。

興味深いのは、これらの“AKB”の要素を体験された親が、別のAKBを生み出したことです。「私にとって、こどもの城のAKBは、『A（あえて）、K（きらわれても）、B（ぶつかってくれる）』ですよ」とか、「こどもの城は、子どもに対して、『A（あきらめる）、K（決めつける）、B（侮辱する）』がないのですね」などです。

これらの方々のように、意外にも（?）、「危ないことや汚いことも子どもの頃は必要」と考える大人が多いようにも感じます。また、馬鹿馬鹿しいことであっても、真剣にやる大人を見ることも、子どもにとっては必要なのかもしれません。「大きくなったら、私は、こどもの城のスタッフになる」という夢を語ってくれた子どもたちも、その親が、“AKB”を体験された方に多いように感じます。

思えば、最初の「A（危ない）、K（汚い）、B（馬鹿馬鹿しい）」を教えてくれた利用者も、こどもの城を好きな方だったのかもしれませんが。そうでなければ、こどもの城に来ることもないでしょうし、まして、スタッフにそんなことを語ることもないでしょうから。

おかえり

「おかえり」とは、人が、家庭などに帰ったときに迎える言葉ですが、同時にこれは、こどもの城オリジナル曲のタイトルでもあります。

前項でふれたように、こどもの城は“AKB”な場所ですが、親（特に母親）のカウンセリング依頼が多く舞い込む施設でもあります。

こどもの城では、開館前からボランティア研修として、カウンセリング研修を実施してきましたが、その中で紹介されたのが、Adventure Counselling という手法でした。

説明するのは難しいのですが、人は、心が安心できるゾーンを持っているけれど、そこを踏み出してChallenge することを通して自己肯定感を高めようというものです。

家庭に帰って「おかえり」という言葉をかけてもらう時のように、この手法にも、Bring the adventure, home（日常生活に持ち帰って生かす）という大切なキーワードがあります。

こどもの城で土日に実施している「10mの壁チャレンジ」でも、命綱をつけたチャレンジャーが降りて来た時に、ともにチャレンジした家族から「おかえり！」という言葉がかけられることがあります。

チャレンジした人どうして、「安心できる心のゾーンがあるから、チャレンジできる」ことが、素直に表現される瞬間です。

「おかえり」そのものは、こどもの城で生まれた言葉ではありませんが、オリジナル曲のタイトルです。

「おかえり」という言葉の持つ優しさから、「歌ってください」と言われることも多いので、歌詞だけでも紹介します。

おかえり

いい子にしていたよ
成績がよかったよ
試合で活躍したよ
よかったね
でももう一つ ほめてあげたい
それは、君がそこにいること
おかえり

(You' ve been a good kid to me
And you' ve done well in school
You always try your best
So, I' m happy about that
But, there is one last thing
I' d like you to know
And that' s, whoever you' ll be
You always be welcome home)

安心できるから
挑むことができる
それが力になるよ
いつの日か
でももう一つ 応援したい
それは、失敗しても君が好き
おかえり

作詞・曲：池田尚 & Keith Harrison Lauher & Park Kwan Seo

第2章 「子育ての心理的な負担軽減につながった名言」

こどもの城に来館される方の中には、子育てに心理的な不安を抱えている（いた）方も多くおられます。会話などを通して、何らかのサインを出された方に、スタッフがすることは、まず共感することです。次に、解決策を探ることもあります。

本章では、その過程で、心理的な負担軽減につながった言葉について紹介します。

たまには手を抜こうか、1週間に6日くらい

これは、少し冗談を交えた会話の中から生まれた言葉ですが、かえって、その気楽さが親に響いた事例です。

あるお母さんが、日常生活の辛さを語り始めた時のことでした。食育を大切にしており、決まった時間にバランスのよい食事を心がけ、衛生面に気を遣って、天気を予測して洗濯をし、親子間のコミュニケーションを重視して、夫が帰宅する時刻に併せて食事を再加熱し、夫と子どもが夜に顔を合わせられるように昼寝をさせてから夜に起こし・・・・・・・・と、自らに課した題をこなしていくことに、ある種の辛さを感じていると吐露されました。たまたま、会話の相手になっていたのが、どちらかと言えば、無計画に過ごすことの多いスタッフでしたので、まず発した言葉が「凄いね」でした。

しかし、会話の中に出てきた規則正しい生活も、観点を変えてみると疑問が沸いてきたのです。

例えば、食事の栄養バランスや時刻だけではわからないのが、食事の際の家族の雰囲気です。そこについて尋ねてみると、やはり時間を気にして、「早く食べなさい」と急がせることばかりだとか、嫌いなものを食べない時の叱り方について悩んでいるということが聞かれました。他に、夫の帰宅に合わせて、眠っている子を起こさなければならないのだろうかという尋ねてみると、「親子の会話は大切だから」と答えられました。そこでさらに、会話自体は楽しくできているの？と尋ねてみると、「夫と子どもは楽しく会話しているけど、私は必ずしも楽しくない」という答えでした。

これらの会話から、わかってきたことは、このお母さんが「規則正しい生活習慣を身につけたい（身につけさせたい）」と願い、一日も休まず努力していることでした。同時に、皮肉なことに、その過程において、家庭の中で楽しく過ごせていないということでした。

そこで、会話の相手だったスタッフが、思わず口にした言葉が、「たまには手を抜いたら、ダメですかね？」でした。念のためにふれておきますが、このスタッフも規則正しい生活習慣を身につけることの重要性は理解しているつもりです。しかし、他にも大切な要素、例えば笑顔で食卓を囲むことなどもあるのではないかと、という気持ちで投げかけてみたのです。すると、意外なことに、このお母さんの心に、予想以上に響いたのでした。

実は、この家庭では、夫の平均帰宅時刻が20時から21時ということでした。そこから、家族全員で食卓を囲み、入浴するので、子どもの平均就寝時間が22時だということでした。そこから、さらに、台所を片付け、翌日の夫の弁当を用意して・・・・となると、お母さんの就寝時間は0時を過ぎてしまうということでした。これでは、睡眠など健康的な生活を営むうえで犠牲になっていることもあるのではという疑問から、「では、たまには手を抜いてみようか。1週間に6日くらい」という名言(?)が生まれたのでした。

ちなみに、数ヶ月経って、このお母さんがこどもの城に来られた時の言葉も紹介します。

「我が家は、今、夜8時に眠っていますよ。」

もちろん、笑顔でした。

鹿を見るなら奈良を見ろ

これは、物の見方についての会話の中から生まれた言葉です。「ない」ものを見るよりも、「ある」ものを見るという視点の転換に関する有名な話があります。例えば、コップの中に水がいっぱい入っていたのに、半分に減ってしまったという設定で、下記のAさん、Bさんの見方などです。

Aさん：「私の水を飲んだのは誰？」→「ない」ものを見た

Bさん：「ありがとう。私の水を残してくれて」→「ある」ものを見た

このような会話をしている時に、ふと気付いたのが、「ない」と語る人が、「～しか」という言葉を前につけていたことです。逆に、「ある」と語る人は、「～なら」と言う言葉を前につけていました。「しか」と「なら」で、漢字変換すると鹿と奈良を連想してしまったということです。修学旅行で奈良の東大寺に行き、鹿に煎餅をあげた思い出を持っている人もいました。そこで、生まれたのが、「鹿を見るなら奈良を見ろ」という名言(?)です。

実際に、こどもの城のスタッフと保護者が、跳び箱をしている子どもたちに声をかける時も、この違いが現れた場面があります。踏み切り台からジャンプして、子どもが跳び箱の上に乗ったとき、保護者が「ああ、もう少し！」と声をかけた傍で、同時に、スタッフが「やった！乗れたね」と声をかけたのです。先述のAさん、Bさんのように対比すると、以下ようになります。

保護者：跳び箱の上～着地する場所 → 足りないものが見えた

スタッフ：踏み切り台～跳び箱の上まで → あるものが見えた

この場面では、スタッフの声かけに「子どもたちへ、そんな声のかけ方もあるのですね」と保護者が感心され、やる気満々の顔つきで数回挑んだ子どもが、跳び箱を越えました。

なお、「鹿を見るなら奈良を見ろ」は、子どもだけでなく、子育て中の親など大人に対しても、意欲を引き出す場合に、効果的な場合が多いことを付け加えておきます。

第3章 「人と関わるうえでの名言」

こどもの城は、子どもたちが生きる力を培ううえで、周りの大人もふれあうことを大切にしています。この章では、そんな人と関わる時に生まれた言葉について紹介します。

痛くないプロレスごっこがあるかっ！

人と関わることは、うまくいく場合ばかりではなく、時に難しいことがあります。場合によっては、痛みを伴うことさえあります。子どもたちが成長するように、また、自然が刻々と変化するように、人も変化するからでしょうか。痛みを避けて通れるならば、人と関わるのがラクになるのでしょうか。また、同時に、子育てそのものもラクになるのでしょうか。こどもの城では、人と関わることは避けて通れないことだと考えています。否、それどころか、伴う痛みを成長の糧にできないか、若干の痛みを体験しながら自分や他人を守れる力に昇華できないかと考えています。なので、館内に、「ここは、ぶつかるところ。さあ、どうしたら守れるかな、自分も他人も」などと書いてあるのです。

さて、痛みは、身体的なものと同様に心理的なものがあるように思います。見出しにある「痛くないプロレスごっこがあるかっ！」という言葉は、開館2年目に、ボランティアのお兄さんと小学生が遊んでいる時に、身体的な痛みを伴う場面で生まれた言葉です。この場面で、身体的な痛みを伴ったのは、実はボランティアのお兄さんの方です。こどもの城は、痛みを伴うこともある場所だからといって、ボランティアのお兄さんが、小学生にも痛みを教えるべきではないかと考えていたわけではありません。むしろボランティアのお兄さんは、2発ほど蹴られました。3発目の蹴りが飛んできた瞬間に、お兄さんが小学生を押さえつけると、さっきまでニヤニヤして蹴っていた小学生が、いきなり泣き始めたのです。一瞬にして、蹴った方が“被害者”に見えてしまう状態になりました。その時、お兄さんが冷静に小学生を担ぎ上げて出した言葉です。あらためて、この言葉に含まれる多くの意味を書き出してみると、以下のようなことでしょうか。

「蹴られた人は、痛いんだぞ！」

「君の蹴りが、前にいる小さな子どもに当たってしまうこともあるんだぞ！」

『ごめんなさい』を言わず、泣くのか！」

「そもそも、プロレスごっこがしたいのなら、これくらいの痛みを覚悟しなきゃ」等々

ちなみに、この時、お兄さんには多くの子どもたちが群がっており、中には2歳くらいの小さな子も混じっていました。蹴った小学生は、お兄さんの興味を自分に惹きたかったのかもしれませんが、小学生に蹴られると、いかに運動神経の優れたお兄さんでもバランスを崩しそうになります。この場面では、一番小さな子を守ることを最優先した措置でした。

今でも、こどもの城では、似たような場面がよく起こります。いずれの場合も、最善の措置が何なのか瞬時に判断することは難しいものです。大切にしているのは、子どもたち自身が自分たちを守れるように願っての判断です。決して、痛みを放置したいわけではありません。痛みに対してどのように向

き合うか、大人にもいっしょになって考えてほしいのです。実際に、自分の子が少し年上の子達から叩かれたと言って、その年上の子達の親に苦情を申したら、数年経って、自分の子が年下の子を叩いて苦情を言われてしまって、ショックを受けた母親の事例もあります。「まさか、自分の子が“加害者”になるとは想像もしなかった」という類です。できるだけ、小さな痛みで大きな痛みを防ぎ、子どもたちが自分たちを守れる力を身につけられないか、子どもたちが成長するうえで、まさに避けて通れないことだろうと考えます。なお、現在でも、館内には、この言葉が大きく書いてあり、いわゆる“写メ”を撮っていく方がおられます。

幸せな人の共通点は、いつも人が喜ぶことを考えている

これは、こどもの城スタッフと教員歴のあるボランティアが、諫早市内の小学校6年生の授業に出向いた時に発表した言葉です（こどもの城では、そういった取組を数多く実施しています）。当該校では、当時、匿名の落書きがあるなど、いじめとも受け取れる現象が起きていました。事前に、教師や学校支援員の方と、そういった現象が起こる背景について話し合い、子どもたちが望ましい自己表現をする体験が少ないのではないかという仮説を立てました。同時に、他人を思いやる体験も少ないのではないかという仮説を立てました。

そこで、授業では、交代で代表2名に出てきてもらい、他の児童が全員で話し合っ、「やってほしいこと」をジェスチャーで当てるというゲームを実施してみました。「やってほしいこと」は、当時流行していたお笑い芸人さんのネタなどでしたが、他の児童が円になって座っている中で、いろんな動きをしながら徐々に正解にたどり着くというものです。この時、他の児童は言語で指示を出せません。ただ、代表2人が、「やってほしい」ことに近い動きをした場合は、拍手をしていいというものです。拍手の強さによって、代表2人が、相手の思うことを察するという体験を含んでいます。同時に、「やってほしいこと」をしてもらうために、自分たちもサインを出して、正解に近づくお手伝いをする体験を含んでいます。

こんなゲームをやったからといって、一朝一夕に、いじめとも受け取られる現象が一気に無くなることはないのかもしれませんが。しかし、時々、自分のことよりも他者のことを優先して考え、行動してみる体験を通して、子どもたち自身が互いに望ましい自己表現を模索していくことは重要であろうと考えます。

授業の最後に、「幸せな人の共通点は、いつも（周りの）人が喜ぶことを考えている」と発表した時、人に喜んでもらえたという体験をした児童たちは、深く頷いた顔つきをしていました。

第4章 「組織運営に関する名言」

こどもの城が開館して約9年になります。これまで、子育ての悩みが軽減した親の事例、指導者として手法を学び活かしている事例、失敗体験を通して自信を持ち勉強やスポーツにチャレンジするようになった中高生の事例など、一定の成果があったと考えられます。

その陰には、こどもの城を運営するにあたり、スタッフのチームが試行錯誤しながら、工夫してきたことがあります。この章では、そんな運営の工夫について少し紹介します。

ハウレンソウよりシュンギク

チームでプロジェクトに向かい合う時、多かれ少なかれ、そこには情報共有が必要です。こどもの城も例外ではありません。チームによっては、連絡のための係がいる場合などもあります。例えば、こどもの城スタッフが、大きな病院の看護師の研修を引き受けた時に（こどもの城では、このように、職場の研修を依頼されることがあります）見せていただいた職場では、日勤と夜勤の交代があるため、患者さんの情報を伝達する係の方がおられ、非常に参考になりました。それほど、報告・連絡・相談はチーム全体にとっては、重要なことです。

このことに関して、これまで実績報告書などで、何度も紹介してきましたが、こどもの城では、「ハウレンソウよりシュンギク」という考え方で運営しています。この考え方が、組織に有効であり、二つの野菜を用いた語呂合わせとしても記憶しやすいと思われたようです。今では、働き方の改革をテーマに講演活動をされる方が引用されたり、国立の類似施設の管理職の方が提唱されたりしている事例があるようです。

さて、あらためて「ハウレンソウよりシュンギク」を説明すると、「ハウレンソウ」は、報告・連絡・相談のことであり、あまりにも有名で重要な概念です。一方、こどもの城が独自に考え出したのが、後段の「シュンギク」です。「シュンギク」に漢字を当てはめると、“旬”と“聴く”になります。“旬”は、「ハウレンソウ」の最新情報の中身を表し、“聴く”は受信者の態度や責任を表しています。

組織の中で「ハウレンソウ」を唱える時、発信者に焦点が当たることも多いものです。言い忘れ、内容の曖昧さ、発信者と受信者の時間のズレなど、情報共有がうまくいかない原因は多々ありますが、意外にも、これまであまり受信者の態度や責任には焦点が当たらないことが多いと感じます。発信者が部下で受信者が上役の場合などは、最たるケースであるように感じます。こどもの城を例にとれば、館長の時間に合わせて「ハウレンソウ」を行なうのは至難の業です。受信者である館長の態度や責任が問われなければ、館長との勤務日が異なるスタッフは、自分の休日を犠牲にして、「ハウレンソウ」を実行しなければなりません。勤務日が同じであっても、館内の別の場所で別の利用者対応をしていれば、館長と顔を合わせないこともあります。こどもの城が、あえて受信者にも焦点を当てた運営の背景には、スタッフの勤務日が異なるという実情があるのです。上述の病院での勤務交代に近いものです。折しも、働き方の改革が叫ばれる中、これまでハウレンソウの重要性を理解しつつも、それが円滑に機能しない職場の事例というのも見聞きしてきました。その陰に、人間関係の希薄さがあったり、役職による遠慮があったりという事例です。「ハウレンソウより（も）」とありますが、「ハウレンソウ」の重要性を理解

しているからこそ、こどもの城は「シュンギク」を大切に、「ホウレンソウ」が自然に、かつ円滑にできるよう運営しています。その際、メモなどを効果的に使って補うことにしています。

強いチームは、ボールを持っていない人の動きが凄い

これも、第3章で紹介した小学校の授業の中で、スタッフが児童に発表した言葉です。小学校の学級づくりと組織運営には、多くの方が力を合わせる意味で、共通点があります。学級にも係があるように、職場や実行委員会などの組織にも係があります。他者と仕事をしたり、プロジェクトを進めたりするうえで難しいのは、係を決めただけでは、必ずしもうまくいくとは限らないことです。むしろ、責任を果たそうとして、係の役割に没頭するあまり、他の係や全体のことが見えなくなってしまうということだっ起こります。そのために、組織では管理職や調整役が、チームでは「長」やリーダーの役割をする人を配置するなどします。しかし、それもまた、調整役の役割だからとメンバーが一任してしまうと、結果的にチーム全体でカバーする力が育たない場合もあります。

少年野球などで、よく見られる光景ですが、選手が暴投した球がグラウンドの中をどこまでも転がり続けてしまうということがあります。この点、プロ野球では、選手がエラーを想定して事前にカバーに走るので、エラーによる被害を最小限で抑えられます。時には、カバーした選手が、次の塁を狙った走者をアウトにしてしまう好プレーが生まれることもあります。まさに、「強いチームは、ボールを持っていない人の動きが凄い」のです。

他のスポーツでも似ていますが、チーム競技で優勝した選手のインタビューのセリフを聞いていると、「チームが優勝できたことが一番嬉しいです」と語っていることが多いものです。こういったセリフからも、活躍する選手が、いつもチームを優先して考えているのだなと感じます。こどもの城でも、各スタッフが、常にチームを優先して考えて勤務してられるようにあります。前項の「ホウレンソウよりシュンギク」も、このようなチームのあり方について工夫した一つの例です。あり方を声にするだけでなく、具体的な行動に移してこそ、「ボールを持っていない人の動きが凄くなる」と考えて実践している手法の一つです。

そもそも、「シュンギク」に漢字を当てはめた“聴く”は、カウンセリング場面などでも重要な要素です。各スタッフが互いを受け止め、カバーし、互いに切磋琢磨していくことで、子育ての支援や自然体験などを通じた教育が可能になっていくと考えます。今後も、強いチームを目指して、組織運営に努めます。

第5章 「マーケティングに関する名言」

こどもの城は、子どもたちが「生きる力」を培うことを目的とした諫早市の行政の施策です。その目的を達成するうえで、市民の、とりわけ子育て中の親や子どもたちに関わる指導者のニーズを探ることは重要なことです。マーケティングという言葉には、いろんな定義があるように思いますが、ここでは、「人々の生活を見ること」と考えてみます。そんなマーケティングに関する言葉を紹介します。

アンケートの結果だけでニーズって言うな

官民を問わず、人々の動向を探る時に、アンケートを用いる場合があります。ここで言うアンケートは、質問紙法を指すことにします。アンケートは、一つの参考資料や指針となる場合もありますが、記入者の本意が必ずしも反映できない場合や、情報が限られる場合などがあることを理解しておく必要があると考えます。

例えば、「こどもの城で、どんなことがしたいですか？」という質問を設定し、「登山」と回答してもらったとします。それだけでは、以下のようなことは、わかりません。

- ・鍛錬を目的とした登山なのか、リラックスを目的とした登山なのか (What for)
- ・夏の登山なのか、冬山の登山なのか (When)
- ・こどもの城から出発する登山なのか、諫早市外に出かけた登山なのか (Where)
- ・スタッフが引率するのか、自分たちだけでやるのか (Who)
- ・子どもがやるのか、親子でやるのか (Whom 1)
- ・いつもの集団や仲のいい人とやるのか、知らない人とふれあうのか (Whom 2)
- ・子どもたちに教えながらやるのか、子どもたちが自分たちで考えるのか (How)
- ・無料でやるのか、参加費を徴収してやるのか (How much)

また、ニーズというのは、日本語にすると必要だという意味です。そもそも、この質問ではウォンツ（「～したい」）について訊いていますので、ニーズについて尋ねたわけではありません。ニーズを探るならば、なぜ登山をしたいのか、登山と回答した背景は何なのかなどの過程を通して、人々に必要なことは何なのかを考察していくことが必要です。「何パーセントの人が登山をしたいというニーズがあります」とは言えないでしょう。

こどもの城では、アンケートよりも面談（対話）法を重視しています。子育て中の親など、市民のニーズをつかむためには、人々の背景を探ることが重要だと考えるからです。

ヒット企画は HIT (Human in trouble)から

こどもの城では、年間を通して、様々な活動やプログラムを実施しています。中には、企画した際に意図しなかったほど人気が高いものもあります。逆に、実施当初は、さほど注目されていなかったのに、やり続けることで、参加希望が多くなったものもあります。このような人々の心を打つことができたものを「ヒット企画」と呼ぶならば、こどもの城では、その企画背景に、人々の生活を見るという原則があります。「何となく、よさそう」とか、「これがブームになっている」などに縛られず、「何が必要」で、「今、何ができるか」を探ります。こどもの城では、それが「人々が困っているとき」に寄り添うことで可能になると考えています。

また、結果としてヒット企画になったものは、実は活動やプログラムそのものでなく、それらを進行する際の手法によるものなのです。こどもの城では、参加される方の様子によって、活動やプログラムの内容を流動的に変えていきます。したがって、「どんなことをやるのですか？」という質問に、すぐに答えられないことばかりです。「どんなことをやる予定ですか？」という質問だと答えられるのですが。

では、人々が困っているときに寄り添う事例について紹介してみます。毎年、夏季に「沢歩き・沢遊び」を実施し、たくさんの応募があります。元々は、子どもたちの自然体験活動の機会を提供する意図で企画したのですが、参加者の中に、知り合いの方が水難事故で亡くなったというご家族がいて、二度とないように悲しい事故を防ぎたいという気持ちを把握することができました。そこで、プログラムの過程に、安全に関する対策の要素をたくさん取り入れることにしました。子どもたち自身が道具をバッグに詰める体験、万が一に備えてのロープワーク、さらには、実施日までの普段の生活をリズム良く（規則正しく）行なうことの啓発まで行ないました。参加した家族からは、「実際に家族で野外に行く時に役に立ちます」などの感想が聞かれました。「沢歩き・沢遊び」というタイトルの活動が、「沢を活用した親子リスクマネジメント講座」の内容に変化し、スタッフが想定していた以上に、ヒット企画になっていきました。

人々が困っている時、そこには、一時的なものから継続的なものまで、何らかの助けが必要になります。こどもの城では、困っている人々に、今できる支援をしながら、困っている原因を探り、中長期的に何が必要なのか考えながら、今後も企画してみたいと思っています。