

ハノイにおける遊び場の創出

—— Think Playgrounds の取り組み ——

武 藤 大 祐

Creating a Playable Hanoi: Think Playgrounds and Its Projects

Daisuke MUTO

序

大都市の人口過密や社会構造の変化により、子供たちが思い切り体を動かし、また他者とコミュニケーションしながら自由に遊ぶことのできる空間は少なくなっている。空き地や河原そのものは存在しても、安全性を名目として立入りが禁じられているなど、単なる物理的な状況だけでなく社会の中での人と人の関係のあり方にも原因があるだろう。

こうした問題¹に着目し、解決に向けて取り組む団体は世界各地に存在する。子供の「遊ぶ権利」の保障を支援する国際的な NGO である International Play Association は、2021年5月現在、およそ五十か国に九一八の加盟者（個人および NGO）があり²、またオーストラリアに拠点を置く NPO である Playground Ideas の主導で形成された国際ネットワーク Global Play Alliance には、ヨーロッパ、アフリカ、南米、アジアなどから二十四団体が加盟している（2021年10月現在）³。

文化的・社会的・政治的・経済的な文脈は国や都市ごとに異なり、したがって遊びをめぐるアプローチも団体ごとに多様であるが、ヴェトナムのハノイで子供の遊び場作りを展開する団体 Think Playgrounds⁴もその一つである。本稿は、2014年の発足以来、きわめて精力的な活動で広く注目を集めている彼らがどのような文脈のもとに、そしてどのようなアプローチでこの課題に取り組んでいるのかを調査し、考察を行ったものである⁵。

1 国連の「児童の権利に関する条約」第三十一条（1989年採択）には「休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に適した遊び及びレクリエーションの活動を行い並びに文化的な生活及び芸術に自由に参加する権利」が掲げられている。全文は <https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx>（2021年10月6日最終閲覧）を参照。なお上記訳文は日本の外務省による。 <https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/jido/zenbun.html>（2021年10月6日最終閲覧）

2 IPA World Triennial Board Report May 2021. <https://ipaworld.org/triennial-report-2017-2021/>（2021年10月6日最終閲覧）なお International Play Association は1961年にデンマークで設立された。

3 Playground Ideas ウェブサイト。 <https://playgroundideas.org/join-the-global-play-alliance/>（2021年10月6日最終閲覧）。Playground Ideas の設立は2007年である。

4 Think Playgrounds ウェブサイト（<https://www.sanchoi.org/>）およびフェイスブック（<https://www.facebook.com/thinkplaygrounds/>）を参照（いずれも2021年10月6日最終閲覧）。

5 本稿は、Think Playgrounds の共同創設者であるチュ・キム・ドゥック氏、グエン・ティウ・コック・ダット氏への聞き取りをもとにしている（2021年2月2日、2月24日、3月3日、いずれもオンライン）。またキュレーターのレ・トゥアン・ウエン（Lê Thuận Uyên）氏にも情報を補って頂いた。お三方の協力に感謝したい。

1. 団体の概要と設立経緯

Think Playgrounds(以下TP)は、チュ・キム・ドゥック (Chu Kim Đức)、グエン・ティウ・コック・ダット (Nguyễn Tiều Quốc Đạt) の二人が2014年に有志団体として創設し、2016年には社会的企業 (social enterprise) としての資格を得て、これまでに二百を超える遊び場を作り出してきた。2021年3月現在でメンバーは十五名である。プロジェクトのたびにフェイスブックで有志の募集を繰り返していく中で徐々に固定化した集団だという。職業はIT、ジャーナリスト、銀行員など様々だが、いずれも建築、社会福祉、教育などに関心を持っている。建築に通じたメンバーが三人いるため、3Dモデルを使った設計ができるほか、多様な技能を持ち寄って協働できるのが団体の強みになっている。

創設者の一人、ドゥックは、ハノイ建築大学で都市設計を、その後パリで景観デザインおよび造園を学んで2007年に帰国した。デザイン会社に勤務した後、活動の幅を広げるために映像制作のワークショップに通ったところ、そこで一人のアメリカ人女性に出会う。彼女は図書館司書を引退した後、世界各地を旅して子供の遊び場の写真を撮りためており、子供の遊び場が少ないハノイに大きなカメの形をした滑り台を作ろうと考えていた。この計画そのものは実現に至っていないが、ドゥックは映像制作ワークショップの課題として彼女に関するドキュメンタリーを制作した⁶。これをきっかけに、ドゥックも子供の遊び場に興味を持つようになり、デザイナーのダットとともにTPを創設するに至ったのだという。

ドゥックによれば、TPの活動はビジネスと非営利事業を両輪としている。その背景には、社会問題の解決に取り組むNPOやNGOといった公益団体の設立や活動に対してベトナム政府が積極的でないという事情がある。それゆえTPは、クライアントからの発注を受けて収益を上げると同時に、財団等からの助成も得て、それらを資金源として非営利のプロジェクトを進める、というサイクルを構築している。

TPによる遊び場作りのプロジェクトは多様な形態を取るが、いくつかの主要なアプローチがある。一つは、活気の乏しい公園や、住宅地のデッドスペースを活性化する場合である。デッドスペースとは例えば集合住宅の敷地内にある建物と建物の隙間や、とくに用途の定まっていない共用部を指し、こうした場所には通常、ゴミが投棄されていたり、違法駐車が常態化していたりする。こうした空間を見直し、住民にとって有益で魅力的な場所に変えることを提案するのである。第二に、特定の空間に道具を持ち込んで一時的に遊び場へと変貌させる移動式遊び場 (mobile playground) である。これは必然的にイベントないしパフォーマンスとしての性格を帯びる。そして第三に、クライアントから発注を受け、学校やホテルなどの敷地内に遊び場を作る場合である。

とはいえ、設立経緯からもわかる通り、TPは遊び場作りの専門家が集まって生まれたものではない。むしろ実地での経験を重ねながら理論的にも技術的にも成長を遂げてきた集団であり、今日もその過程は続いているのである。次節では2014年の創設期から2019年までの五年間で彼らが何をどのように積み上げてきたかをまとめてみたい。

6 この映像作品 *Giấc mơ cầu trượt rùa / The Turtle's Dream* はYouTubeで視聴できる。

<https://www.youtube.com/watch?v=zmFZzvTJx0o> (2021年10月6日最終閲覧)

2. 遊びをめぐる通念への働きかけ

子供の遊び場を作るには、まず現実の具体的な社会空間および住民たちとの交渉のプロセスが欠かせない。またその中で、子供の遊び場や遊びに対する人々の価値観を揺さぶり、変化させなければ、現状不足している遊び場の数を増やすことは困難であろう。つまり遊び場作りは単なる物理的作業ではなく、社会的プロジェクトであらざるを得ないのである。それゆえドゥックもダットも、人々の通念（mindset）に変化を起こすことが最も大きな課題だと認識している。ではTPはこうした課題とどのように向き合っていたのか。

(1) 地域との協働

TPが初めて手掛けた遊び場は、ハノイ郊外を流れる紅河沿いの低地で、水上家屋なども多い低所得者層の居住地域バイズア（Bãi Giũa）で2014年に制作された。この場所を選んだのは、非合法に定住している住民たちの間に共同体意識が強く、TP側の提案を積極的に受け入れてくれる素地があったからである。TPでは古タイヤやリサイクル木材に塗装を施すなどして、住民が暮らす近隣の空き地にブランコや滑り台、シーソーなどを設置した。住民は協力的で、完成した遊び場についても喜んでくれたという。TPのフェイスブックには次のようなポスト（2014年5月23日付）がある。



図1 TPが最初に手掛けたバイズアの遊び場
(2014年 提供：Think Playgrounds)



図2 古タイヤやリサイクル木材を活用したバイズアの遊具 (2014年 提供: Think Playgrounds)

Hanoi, nowadays, lacks the earthy grounds and empty spaces where children are the center of the adults' attention. We hope this beginning will inspire us to loosen our shoes, step onto bare ground and find our way back to our childhoods, when we are passionate about conquer our own favorite games in our own little imaginative world.⁷

(いま、ハノイには大人に見守られながら子供たちが土にふれられる場所や空き地が不足している。ちっぽけな仮想世界で好きなゲームを攻略するのに夢中になってしまう私たちだが、靴を脱いで地肌を踏みしめ、自分たちの子供時代に戻ってみたい、そんな取り組みの起点になることを願っている。)

ここには、彼らにとってこのプロジェクトの成功が、現代都市における子供の遊びというテーマに本格的に乗り出していく端緒となった様子が読み取れる。比較的交渉の難易度が低い場所を選ぶことで、TPは大きな手応えを得ることができたのである。メディアの注目も集まり、わずか一千万ドン(約四万八千円)という低コストで制作された点も高い評価を受けたという。

バイズアのプロジェクトに続き、TPは、仮設の遊具を運び込んで一時的に子供の遊び場を出現

7 <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=thinkplaygrounds&set=a.751405994904089> (2021年10月6日最終閲覧)

させるイベント“PlayDay”を開始する。最初のPlayDayは、2014年11月1～2日、ハノイのアメリカン・クラブの敷地内で開催された。一日目が遊び場作りに関する大人向けのワークショップにあてられ、二日目には仮設の遊び場が子供たちに開放され、その様子は地域住民も見学することができた。二千人の来場者があり、メディアにも取り上げられ、広く認知を得ることに成功した。社会的なインパクトを狙う上では、アメリカ大使館やフォード財団、さらにデンマーク外務省の文化開発交流基金(Cultural Development and Exchange Fund)といった支援を取り付けたことも効果的だったと思われる。外国の資金源や企業と連携することで注目度の高いイベントを制作する方針は、以後のTPを一貫して特色づける要素である。

こうしてTPは、常設される遊び場の構築と、イベントとしてのPlayDayの二つの活動形態を確立し、両者を並行させることで活動の社会的

インパクトを高めていくスタイルを編み出した。そしてそこから、現在に至るTPの活動の両輪が形成されることになる。すなわち、ハノイ都市部で住民と協働して遊び場を作り出していく非営利活動と、私立学校や企業などからの発注を受ける営利活動である。後者については2015年に私立幼稚園から最初の受注を得て以来、学校や企業、農業体験施設、ホテル、開発業者など、クライアントは2021年3月現在で百件以上に上る。ドゥックによれば、予算の潤沢な事業を多く経験することによって遊具など制作物の質が明らかに向上したという。

(2) 遊びをめぐる理論の展開

ところで子供の遊びは、生産性に重きを置く社会においては、幼児教育や福祉の文脈を除けば依然としてマイナーな主題といえる。ゲーム研究者のミゲル・シカールも指摘するように、遊びを単に「現実の生活」から切り離された非日常的活動として捉える因襲的な理解では、遊びが有する



図3 PlayDayで設置された遊具と子供たち
(2014年 提供：Think Playgrounds)

「創造や表現の力」は見過ごされがちになる (Sicart 2014 : 104=シカール 2019 : 163)。遊びに内在する創造性、想像力への刺激、コミュニケーション能力の発達といった契機は、「スポーツ」「学習」「芸術」など抽象的に制度化された枠組には必ずしも収まり切らない豊かさを有しているが、そうした社会的に御し難い不定形性ゆえに言説の蓄積も厚いとはいえない。

しかしながら、昨今、遊びをめぐる問題意識は世界的に共有され、各地で活動する団体がネットワークを形成していることは既に見た通りである。そうしたグローバルな文脈に、TPも2018年から積極的に関わるようになり、これによって明らかに次の段階へと進んだ。すなわち単に「遊び場を作る」ことが目的であった段階から、どのような遊びが重要であるのか、あるいは遊びにはどのような可能性があるのかといった、より専門性の高い理論的探究の側面をもつ段階へと移っていくのである。

TPはハノイのゲーテ・インスティテュートに“Play Campaign”と題する企画のプロポーザルを提示し、採択された。これはヨーロッパで遊び場作りに取り組んでいる専門家をハノイに招聘し、TPとの共同でカンファレンスとワークショップを行って知見を深めようというもので、ゲーテ・インスティテュートはアンスティチュ・フランセと連携し、ドイツの団体 KuKuk Kultur⁸からビアンカ・エルガス (Bianca Ergas)、フランスの団体 Jouer pour vivre⁹からデボラ・ジャンテ (Deborah Gentès) を招いた。



図4 Play Campaign でのカンファレンス
(2018年 提供：Think Playgrounds)

8 <https://www.kukuk-kultur.de/> (2021年10月6日最終閲覧)

9 <http://www.jouerpourvivre.org/> (2021年10月6日最終閲覧)



図5 Play Campaign で行われた木工ワークショップ
(2018年 提供：Think Playgrounds)

2018年に実施されたこの企画では「創造的な遊び (creative play)」、「素材の緩やかな組み合わせによる遊び (loose-part play)」、そして「危険な遊び (risky play)」という三つのコンセプトが紹介された。いずれも、遊びに潜在する可能性をさらに引き出そうとするもので、5月から11月にかけて、これらのコンセプトに基づくワークショップが展開された。

「創造的な遊び」のワークショップでは、子供たちに木工を教え、玩具など好きなものを自分で作る楽しみを共有する。「素材の緩やかな組み合わせによる遊び」では、リサイクル品や、藁や木切れなど、それ自体としては何の役に立つかが明確でないもの、あるいは単なる不用品と思えるようなものを使って遊びを考えてもらう。いずれも、市場に流通する商品としての玩具を消費するのではなく、素材から刺激を受けることで生じる遊びの創発 (emergence) に焦点を合わせたものといえよう。「危険な遊び」では、火を使ったり、高いところに登るなどといったリスクを伴う遊びを、大人が見守ることで安全を確保しつつ楽しんでもらう。これもやはり、隅々まで安全を期した遊びよりもあえてハプニングの余地を残した遊びの方が子供たちの思考や想像力、創造性を刺激するという考え方によるものである。

2019年には、TP は日本の国際交流基金との共同で二度目の「Play Campaign」を実施する。カウンターパートである日本の団体 TOKYO PLAY¹⁰ と TP が互いの国を訪れて交流を図り、TOKYO PLAY のノウハウを活かしながらハノイで「冒険遊び場 (Adventure Playground)」を制作した。冒

10 <https://tokyoplay.jp/> (2021年10月6日最終閲覧)



図6 ワークショップ参加者とともに冒険遊び場を作る (2019年 提供：Think Playgrounds)

冒険遊び場は、成人の「プレイワーカー」¹¹たちの補助を受けながら、子供たちが体を使って「危険な遊び」を存分に楽しみ、素材を組み立て、火を使った作業にも挑戦するなど、遊びにおける創造的かつ知的な契機を刺激するよう設計された空間である。それゆえこの企画では、冒険遊び場の設計と施工だけでなく、プレイワーカーを養成するワークショップも同時に実施された。

このように、TPは諸外国の団体と交流を図ることで、これまで様々な地域で蓄積されてきた概念やノウハウを自ら学びつつ、その機会を利用して国際的な協力関係構築とハノイにおける人材育成を並行して進めてきたのである。

3. 近年のプロジェクトを通して見る TP の特質

見てきたように、TPは実地の経験を積みながら実践を深化させてきた。以下では近年のプロジェクトを事例として取り上げながら、地域との協働と、遊びの概念の更新という二つのテーマが現在どのような形で発展しているかを検討する。共同創設者であるダットに、TPにとって特に重要と思われるプロジェクトを三つ挙げてもらった。まずはそれぞれを見てみたい。

11 プレイワーク研究会によると、「子どもの遊びに直接関わる職に就く者」を包括的に「プレイワーカー」と呼ぶ（プレイワーク研究会編 2011：14）。



図7 『マイクラフト』を使って空間をデザインする (2019年 提供：Think Playgrounds)

(1) インクルーシブなプロセス——タンマイ・プロジェクト

2019年に実施したホアンマイ区タンマイ (Tân Mai) でのプロジェクトでは、住宅地にあるデッドスペースの改造が試みられた。このプロジェクトのユニークな点は、空間をデザインするにあたってビデオゲームソフトの『マイクラフト』(Minecraft) を使用したことである。これによって非常にインクルーシブな形で作業を展開することができた、とダットは説明する。2011年に正式リリースされた『マイクラフト』は、無限に広がる箱庭のような仮想空間の中に構造物を自由に作るゲームで、世界的にヒットしているが、近年は教育の分野にも応用されており、TP のこのプロジェクトでも『マイクラフト』のメーカーをスポンサー企業として迎えている。なおその他に国連人間居住計画 (国連ハビタット、UN Habitat)、および Healthbridge (カナダに本拠を置く社会福祉 NPO) ヴェトナム支部とも連携した。

プロジェクトではまずスタッフが実際に改造の対象となる空間をゲーム内に再現し、住民がその中で好きな構造物を設置して空間をデザインする。そうしてできあがった複数のプランを持ち寄り、話し合っ て実施案を決定し、施工に入った。レンガを組んで花壇を作ったり、木の周囲にセメントで作ったベンチに陶器の破片を埋め込んで美しく飾ったり、近隣の小児科病院の子供たちが遊べるようジャングルジムを設置した。

比較的簡単な操作で空間デザインができる『マイクラフト』を導入することで、住民の希望や判断を直接的に反映させられる利点があるが、ダットによれば、さらに二つの効果があったという。一つは、ビデオゲームを使って自らデザインするというプロセスの新奇性が住民たちの関心

を惹起したこと、もう一つは、プロジェクトに関わった住民の大部分を占める高齢者に若者がゲームの操作方法を教えたり、普段は若者が使っているゲーム室に彼らが足を踏み入れることで世代間交流が促進されたことである。

(2) アドベンチャー・プレイグラウンドの実装——バイズア・プロジェクト

2020年、日本の TOKYO PLAY から学んだ冒険遊び場の制作手法を独自に実施するため、TP は初めて遊び場作りを手掛けたバイズアに戻り、冒険遊び場を制作した。この地域の住民とは良好な関係が続いており、かつての子供たちが成長して作業をともにする仲間となった。バイズアは自然が豊かな地域で、行楽客や観光客も訪れる土地だが、地域を盛り上げる上でも、TP の関与は歓迎された。冒険遊び場を作ることにしたのは、土や草など自然の環境があり、物づくりや火を使った活動などを提供するのに向いていたからである。またコロナ禍の影響で、遠くへ出かけられない子供たちに遊び場を提供する意義もあった。ここでも Healthbridge からの資金提供を受けた。



図8 設計に基づいた現場作業
(2019年 提供：Think Playgrounds)



図9 バイズアで冒険遊び場を作る
(2020年 提供：Think Playgrounds)

(3) アーティストとの協働——ドンアイン・プロジェクト

ドンアイン（Đông Anh）地区で2020年末から2021年2月にかけて展開されたプロジェクトは、町の中心部の居住区域内にある広場をアーティストのグエン・チャン・ウダム（Nguyễn Trần Ưu Đàm）と協働して改良しようというもので、ハノイの女性連合（Women's Union）¹²と連携して実施された。つまりこのプロジェクトは、TPと、若い女性たちが安心して過ごせる場所を求める女性連合、地域社会との関係構築を土台に公共空間に作品を作るアーティストという三つの主体のコラボレーションであった。主な資金源はブリティッシュ・カウンシルの助成である。

特徴的なのは、ウダムがこのプロジェクトを通じて地域を象徴するランドマークとしての機能を持った構造物の設置を提案した点である。彼は現場から五キロほどの所にある古螺（コーロア）城塞の遺跡にまつわる伝説を参照し、紀元前3世紀の安陽王（An Dương Vương）が外敵を打ち破ったとされる魔法の弩をモデルに選んだ。TPではそこに子供の遊具として、登ったり、かくれんぼ

12 ヴェトナムにおける「大衆組織」の一つで、1930年に設立された。石塚二葉によると、「大衆組織」とは共産党政権下での大衆の政治参加を目的とした六つの「政治社会組織」、すなわち「ベトナム退役軍人会」、「ベトナム農民会」「ベトナム労働総連合」「ホーチミン共産青年団」「ベトナム女性連合」「ベトナム祖国戦線」を指し、いずれも「幹部は公務員であり、その活動経費は国庫から支給される」という（石塚 2018：19）。



図10 アーティストのウダムと住民とのミーティング
(2020年 提供：Think Playgrounds)



図11 完成した「魔法の弩」
(2021年 提供：Think Playgrounds)

をしたりできる構造を与えた。お披露目の当日は、ウダムと住民たちでカラフルな塗装を施すイベントが行われて、最終的に完成した。地域の歴史や文化を参照するウダムのコンセプトによって、このプロジェクトでは、これまでTPが手掛けてきた子供のための遊具に、新たな要素が加わっている。すなわち遊具であると同時に地域社会のランドマークともなり、教育的な効果も持つというように、子供にも大人にも関わる複数の機能を束ねた構造物になったのである。

(4) 考察

以上をふまえ、TPの活動において注目すべき点を三つ指摘したい。

第一に、資金調達や機会獲得におけるネットワークの活用である。既に述べた通り、ヴェトナムではNGOやNPOの活動の余地が小さい。そのためTPも社会的企業として、半営利的な活動形態を取っているが、最初期から国内外の複数の資金源やアクターを積極的につなぎ合わせながら機会を作り出している点は特徴的である。外国のNPOや文化交流機関、企業のCSR、またそれぞれの地域コミュニティや、女性連合のような地域組織、およびアーティストとも連携する。「子供の遊び場」というモチーフの多面性を活かした柔軟な展開といえるだろう。

第二に、社会福祉的というべき活動であるにも関わらず、TPは豊かな創造性を特徴としている。上に見たタンマイのプロジェクトではビデオゲームを導入し、パイデアでは冒険遊び場の実装を試み、ドンインではアーティストと協働して新しい遊具の形を作り出した。このようにTPのプロジェクトは、単に既存の文化の普及や再生産ではなく、地域の具体的文脈をふまえながら新たな試みとなっているのである。ダットはこれを「実験的」(experimental)という言葉で表現するが、シカールのいう「遊び心」(playfulness)を感じさせるともいえる(Sicart 2014 =シカール 2019)¹³。つまり遊びについてのプロジェクトそれ自体がまた遊びとしての性質を帯びているのである。遊びに内在する未知の領野を切り開いていこうとする実験性・創造性・遊戯性は、ダットも指摘するように、人々の目に新鮮に映り、関心を引く。またそうした開かれた姿勢が、次々と新たな社会的アクターとの結びつきを招き寄せるのに違いない。

そして最後に、実践・学習・啓発の同時展開である。TPは単に仲間内で活動するのではなく、大人向けのワークショップや地域住民の見学への招待、ヴォランティアとの協働など、子供たちの遊び場の必要性に関する人々への啓発とネットワーク作りを積極的に行ってきた。第2節でも見たように、専門家などから新たな理論や手法を学んで吸収しようとする際にも、カンファレンスやワークショップという形をとり、学ぶ機会を広く共有している。

タンマイのプロジェクトでも『マイクラフト』という新しいツールを取り入れると同時に、その使い方を高齢者に教える役割を地域の若者たちに与えている。パイデアではTPが初めて非営利のプロジェクトとして冒険遊び場の制作に挑戦すると同時に、かつて子供だった若者たちがスタッフの側に回り、プレイヤーとしての経験を積んだ。つまりTPの活動においては、プロジェクトの実践と学習、さらに教育や啓発が同時に行われているのであり、これもまたTPの活動に開放

13 シカールは、「遊び」が「活動」(activity)であるのに対し、「遊び心」は「態度」(attitude)である、と区別する(Sicart 2014: 22 =シカール 2019: 45)。「遊び心」は「遊び」自体から切り離し得るものであり、むしろ「遊びの文脈の外側」においてこそ発揮されて(Sicart 2014: 21 =シカール 2019: 44)、「遊び」を作り出す。「遊び心が生じる文脈は、遊びを意図して作られたものではない。むしろ、そうした文脈は、遊びによって占領されるものである」(Sicart 2014: 28 =シカール 2019: 54)。TPが「遊び心」に富んだ魅力的なアプローチで新たな遊び場を作り出す作業は、まさに「遊びの文脈の外側」にある空間を「遊びによって占領」することに他ならないといえよう。

的な性格を与えているように思われる。

結

見てきたように、遊びをめぐる新しい運動が世界的に広がっている中、TP は市場、メディア、財団等に精力的に働きかけ、社会的インパクトを高めながら急速に成長を続けている。その企業体としての上昇志向は、非営利の公共事業が歓迎されないヴェトナムだからこそ培われたといえるのかもしれない。

彼らの活動はまだ七年足らずだが、俯瞰してみるとその動的な発展の過程を通して、「遊び」というテーマに多角的に光を当てながら、そこに内在するポテンシャルを引き出していることが見えてくる。すなわち、創造性、学習、社会的紐帯などといった諸価値を横断することで、「遊び」に対する人々の通念に刺激を与え、更新を促しているのである。それによって遊びが、芸術、教育、社会といった様々な領域に関わり、進展し得るものであることを示しているように思われる。

参考文献

外務省「児童の権利に関する条約」

<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/jido/zenbun.html> (2021年10月6日最終閲覧)

International Play Association. “IPA World Triennial Board Report May 2021” .

<https://ipaworld.org/triennial-report-2017-2021/> (2021年10月6日最終閲覧)

石塚二葉 (2018) 「ドイモイ期ベトナムにおける大衆組織の政治的機能に関する予備的考察：女性連合を中心に」、山岡加奈子・石塚二葉編『共産党一党独裁体制と大衆組織——ベトナムとキューバの事例から』、千葉：独立行政法人日本貿易振興機構 アジア経済研究所。

Office of the High Commissioner for Human Rights. “Convention on the Rights of the Child” .

<https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx> (2021年10月6日最終閲覧)

Playground Ideas. “Global Play Alliance” .

<https://playgroundideas.org/join-the-global-play-alliance/> (2021年10月6日最終閲覧)

プレイワーク研究会編 (2011) 『プレイワーカーの育成に関する研究』、東京：財団法人こども未来財団。

Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. The MIT Press. (=シカール、ミゲル (2019) 『プレイ・マターズ——遊び心の哲学』 (松永伸司訳)、東京：フィルムアート社)

Think Playgrounds ウェブサイト

<https://www.sanchoi.org> (2021年10月6日最終閲覧)

Think Playgrounds フェイスブック

<https://www.facebook.com/thinkplaygrounds/> (2021年10月6日最終閲覧)

※本稿は Mekong Cultural Hub (台湾) と「アジア・アーツマネジメント会議」(大阪) の提携により、2021年5月にオンラインで実施された会議 “Revealing Contexts: A Meeting Point on Art & Social Action in Asia” におけるケーススタディの一つとして発表した原稿 “Creating a Playable Hanoi: Think Playgrounds and Its Projects” をもとにしている。