

子供の「遊び」に関する調査・検討 報告書

東京都 子供政策連携室

(委託事業者：KPMGコンサルティング株式会社)

令和5年12月

目次

1 本事業の概要	1
1.1 背景・目的	1
1.2 方法	1
2 子供の「遊び」に関する調査データ等の収集・分析	2
2.1 調査実施概要	2
2.2 国内調査	3
2.2.1 子供の「遊び」環境（国内調査）	3
2.2.1.1 空間	3
2.2.1.2 時間	14
2.2.1.3 集団（仲間）	27
2.2.1.4 方法	35
2.2.1.5 意識	40
2.2.1.6 小括	50
2.2.2 「遊び」が子供の成長・発達等に与える影響（国内調査）	51
2.2.2.1 「遊び」が影響を及ぼすと考えられている能力・機能	51
2.2.2.2 「遊び」の環境が子供に及ぼす影響について	55
2.2.2.3 小括	59
2.2.3 「遊び」に関する施策や位置づけ、取組事例（国内調査）	60
2.2.3.1 調査対象自治体の選定	60
2.2.3.2 自治体の「遊び」に関する施策や位置づけ・取組事例	63

2.2.3.3	小括	74
2.3	海外調査	75
2.3.1	子供の「遊び」環境（海外調査）	75
2.3.1.1	イギリス	75
2.3.1.2	ドイツ	87
2.3.1.3	デンマーク	105
2.3.1.4	カナダ	118
2.3.1.5	台湾	124
2.3.2	「遊び」が子供の成長・発達等に与える影響（海外調査）	131
2.3.2.1	「遊び」が影響を及ぼすと考えられている能力・機能	131
2.3.2.2	遊びの環境が子供に及ぼす影響について（海外調査）	137
2.3.3	「遊び」に関する施策や位置づけ、取組事例（海外調査）	143
2.3.3.1	調査対象海外都市の選定	143
2.3.3.2	海外都市の「遊び」に関する施策や位置づけ・取組事例	145
2.3.3.3	小括	163
3	子供の「遊び場」の実態調査	164
3.1	「遊び場」の実態把握	164
3.1.1	実施概要	164
3.1.2	調査結果	166
3.1.2.1	回答件数・回収率	166
3.1.2.2	団体・法人の概況	167
3.1.2.3	「遊び場」の概要	170

3.1.2.4	「遊び場」の内容	172
3.1.2.5	資金の状況.....	178
3.1.2.6	ユーザー・地域との連携状況	180
3.1.2.7	子供の対応を主たる業務とする人材の状況（プレーリーダー等）	186
3.1.2.8	場所・内容に関する課題・対応策	197
3.1.2.9	資金に関する課題・対応策.....	203
3.1.2.10	人材に関する課題・対応策	211
3.1.2.11	小括	214
3.2	「遊び場」の利用者である子供の意見聴取	215
3.2.1.1	調査項目の検討	215
3.2.1.2	有識者の助言	216
3.2.1.3	ヒアリングマニュアルの作成	218
3.2.1.4	事前周知チラシ作成	222
3.2.1.5	調査実施概要.....	223
3.2.2	調査結果.....	225
3.2.3	小括	242
3.3	「遊び場」を運営する団体の意見聴取.....	243
3.3.1	実施概要	243
3.3.2	調査結果	244
3.3.3	小括	264
4	まとめ・考察.....	265

5	謝辭	268
---	----------	-----

1 本事業の概要

1.1 背景・目的

東京都では、子供たちが伸び伸びと遊び、他者との交流を通じて多様な体験ができる環境づくりに向け、多面的に取り組むを推進している。

近年、都市化の進展等に伴い、子供が自由に遊べる場所が少なくなっている。子供からは「公園でボール遊びが禁止で困っている」といった意見が多く聞かれ、また子供の声が時として「騒音」として捉えられる場合がある等、子供の「遊び」の環境は大きく変容している。

そこで、本事業では、子供の「遊び」の環境の変化や「遊び」のニーズ・課題等について、多面的に調査・分析し、都の施策に反映すべき事項等を整理するための基礎的な調査を実施する。

1.2 方法

本事業では、最初に、子供の「遊び」環境、「遊び」が子供の成長・発達等に与える影響、「遊び」に関する施策や位置づけ、自治体等の取組事例について、網羅的に情報収集し、整理・分析を行った（2. 子供の「遊び」に関する調査データ等の収集・分析）。

また、前段の情報収集・整理・分析と並行して、子供の「遊び場」の実態調査を実施した（3. 子供の「遊び場」の実態調査）。具体的には、東京都内で「遊び場」を設置・運営する団体・法人を対象に、施設で従事する人材、施設の場所、「遊び」の内容、運営資金、利用ユーザー・地域の人々との関係等の「遊び場」の実態を把握するためのアンケート調査を実施した。

さらに、「遊び場」が抱える詳細な課題、課題に対する対応策等の実態把握のために、東京都内で「遊び場」を設置・運営する団体・法人及び「遊び場」の利用者である子供に対する意見聴取を行った。なお、「遊び場」の利用者である子供の意見聴取にあたっては、外部有識者に監修・助言いただき、ヒアリングマニュアル・調査票等の策定を行った。

2 子供の「遊び」に関する調査データ等の収集・分析

2.1 調査実施概要

子供の「遊び」の環境の変化や「遊び」のニーズ・課題等について、多面的に調査・分析するための基礎調査として、以下の論点について、国内・海外の文献、調査データ等を網羅的に収集し、整理分析を行った。

子供の「遊び」環境

子供の「遊び」環境が、国内において現在と過去を比較してどのように変化しているか、整理・分析する。また、現在の国内及び海外の「遊び」環境の違い等について、5 か国・地域程度と比較分析する。

「遊び」が子供の成長・発達等に与える影響

子供が「遊ぶ」ことを通じてどのようなことを体験し、学ぶのか、また、そのような「体験」・「学び」が成長や発達にどのような影響を与えるのかについて、整理・分析する。なお、発達段階や「遊び」の内容等によって違いがある場合は、それも踏まえて整理・分析する。また併せて海外の取組等について、5 か国・地域程度と比較分析する。

「遊び」に関する施策や位置づけ・取組事例

子供の「遊び」に関する行政等の施策や位置づけ、取組事例等を収集し、整理・分析する。積極的に取組を行っている自治体において、子育てしやすい環境と関連性が存在するかについて、整理・分析する。左記において、海外の状況について、5 都市程度と比較分析する。

以下の項より、国内調査と海外調査に分けて、調査結果を述べる。

なお、国内調査にあたっては、特に都内に限定した調査データがある場合、積極的に情報収集を行った。

2.2 国内調査

2.2.1 子供の「遊び」環境（国内調査）

子供の「遊び」環境に関して仙田満氏は、「従来、こどものあそびには、あそび空間、あそび時間、あそび仲間の“3間”が必要だと言われてきた。これらの空間、時間、仲間の3間に加え、実際にこどもの遊びやあそび環境の時代的な変化を調査してみると、そこに重要な役割を果たすのがあそび方、あそび方法だということがわかってきた。」¹という。また、日本学術会議の「我が国の子どもの成育環境の改善にむけて－成育空間の課題と提言2020－」²においても、空間、時間、コミュニティ（仲間）及び方法と4つのテーマで子供の成育環境に関する検討を重ねている。このような考え方を踏まえ、本事業においても「空間」、「時間」、「集団（仲間）」及び「方法」の枠組みにて先行研究等の収集・分析を実施することとした。

また、今後の東京都の「遊び」に関する施策を検討するにあたっては、実際に「遊び」の主体であり、「遊び場」を利用する保護者・子供の意識について把握することが重要であるため、「意識」についても先行研究等の収集・分析を実施した。

次より、各テーマについて調査結果を示す。

2.2.1.1 空間

子供の日常の「遊び場」について先行研究等の収集・分析を実施した。

現在も昔も、自宅・友達の家・公園が主流となっている。厚生労働省が実施した「全国家庭児童調査」³によれば、2004年、2013年ともに子供の日常の「遊び場」として主なものは「自宅」「友達の家」「公園」で、2004年にはそれぞれ53%（自宅）、65%（友達の家）、29%（公園）、2013年には多少減少したものの、それぞれ47%（自宅）、59%（友達の家）、35%（公園）である（図表2-1）。調査手法等は異なるものの、2018年にバンダイが実施した「こどもアンケートレポートVol.243 小中学生の“遊び”に関する意識調査」⁴によると子供の日常の「遊び場」として「自宅」の割合が92.1%、「公園」が49.3%、「友達の家」が48.0%である。この2つの調査は実施主体、調査対象、調査方法等が異なるものの、いずれも上位は、自宅・友達の家・公園であることから、トレンドは変わっていないことが想定される（図表2-2）。

¹ 仙田満「こどもを育む環境 蝕む環境」朝日新聞出版、2018年

² 日本学術会議「我が国の子どもの成育環境の改善にむけて－成育空間の課題と提言 2020－」
(<https://www.sci.go.jp/ja/info/kohyo/pdf/kohyo-24-t297-5.pdf>) 2020年

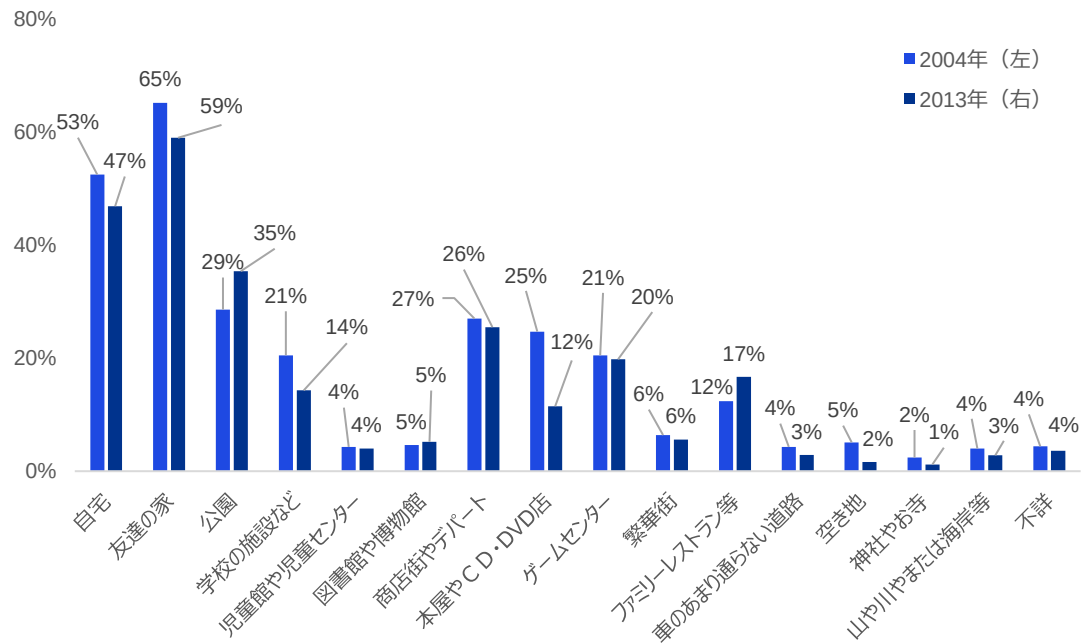
³ 厚生労働省「平成26年度全国家庭児童調査」

(<https://www.mhlw.go.jp/content/11920000/2kekkagaiyou.pdf>) 2014年

厚生労働省「平成16年度全国家庭児童調査」(<https://www.mhlw.go.jp/houdou/2006/06/dl/h0630-6b.pdf>)
2004年

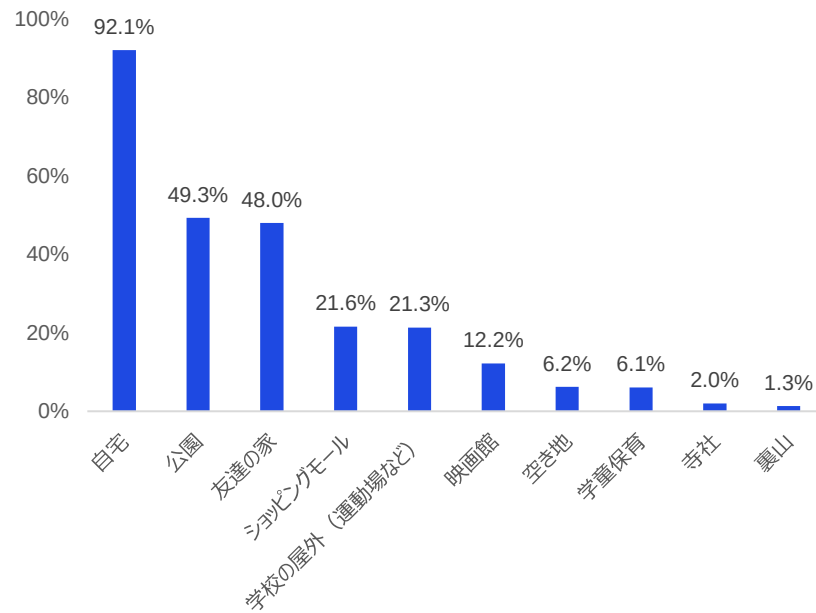
⁴ 株式会社バンダイ「バンダイ こどもアンケートレポートVol.243 小中学生の“遊び”に関する意識調査」
2018年 (<https://www.bandai.co.jp/kodomo/pdf/question243.pdf>)

図表 2-1 2004年と2013年の子供の「遊び場」



(出典) 厚生労働省「全国家庭児童調査」(2004年、2014年)よりKPMG作成

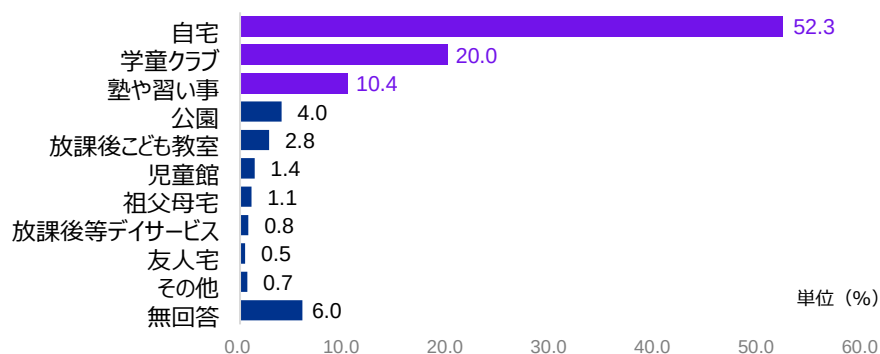
図表 2-2 2018年の子供の「遊び場」



(出典) 株式会社バンダイこどもアンケートレポートVol.243「小中学生の“遊び”に関する意識調査」(2018年)より
KPMG作成

東京都⁵では、放課後の子供の居場所に関する実態を調査している。放課後の主な子供の居場所として、「自宅（52.3%）」を挙げる保護者が約半数であり、次いで「学童クラブ（20.0%）」「塾や習い事（10.4%）」が続き、「公園」は4.0%、「友人宅」は0.5%と少ない。これは、ここまで紹介してきた全国の子供の「遊び場」を対象とした調査と異なる傾向を見せており、東京都においては、保護者が、子供を大人が管理をしている場所に預けたいとの意向が強いことが想定される。

図表 2-3 東京都の小学生が放課後主に過ごしている場所



(出典) 東京都福祉局「東京の子供と家庭」(2022年度)よりKPMG作成

これまで見てきた通り、東京都においては保護者が「公園」を子供の「放課後の居場所」として考える割合は少なく、「公園」は今も昔も子供の主要な「遊び場」であるが、公園を取り巻く状況に変化がみられる。公園についてみると、図表2-4に示す通り、都市公園の数や面積は増加しているが⁶⁷、遊ぶ「頻度」「時間」は、減少傾向にあるようである。

株式会社ボーネルンドが保護者に実施した調査によれば、保護者が子供の頃、「週に1回以上」公園で遊んでいた割合は83.2%であったのに対し、現在自身の子供におけるその割合は、50.8%と減少しており（図表2-5）、時間についても保護者自身が子供の頃と、自身の子供を比較すると週に「1時間未満」が増加し、「1時間以上」が減少している（図表2-6）。その理由としては、制約、ルール等が増えたことにより、公園は過ごしにくいという意識があるようである（図表2-7）。⁸

⁵ 東京都福祉保健基礎調査「東京の子供と家庭」

(https://www.fukushi.metro.tokyo.lg.jp/kiban/chosa_tokei/zenbun/reiwa4/r4chosa20231129-reportzenbun.html) 2022年度

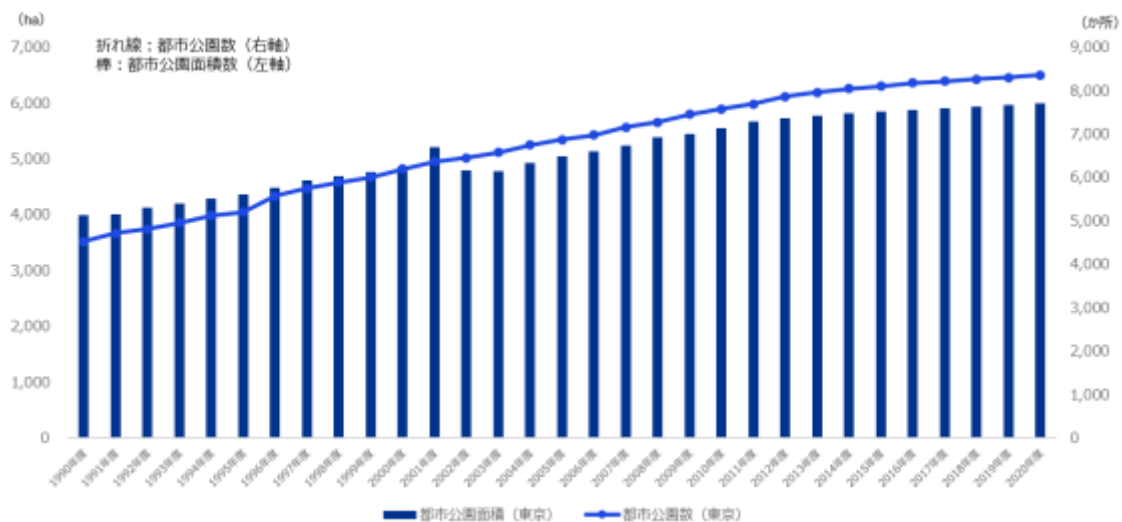
⁶ 厚生労働省「社会福祉施設等調査」(<https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?tstat=000001030513>) 1990年度～2020年度

⁷ 小地沢将之、田村溪介「都市公園に隣接する児童遊園の更新の可能性」『都市計画論文集』, No.56, vol.3, pp.657-664, 2021年によれば、子供が遊ぶ主要な公園といえる「児童遊園」は減少傾向にあり、これは、児童遊園が都市公園の不足を補うために設置された歴史的背景があるため、都市公園の充実・少子化に伴い減少したと考えられる。

⁸ 株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」

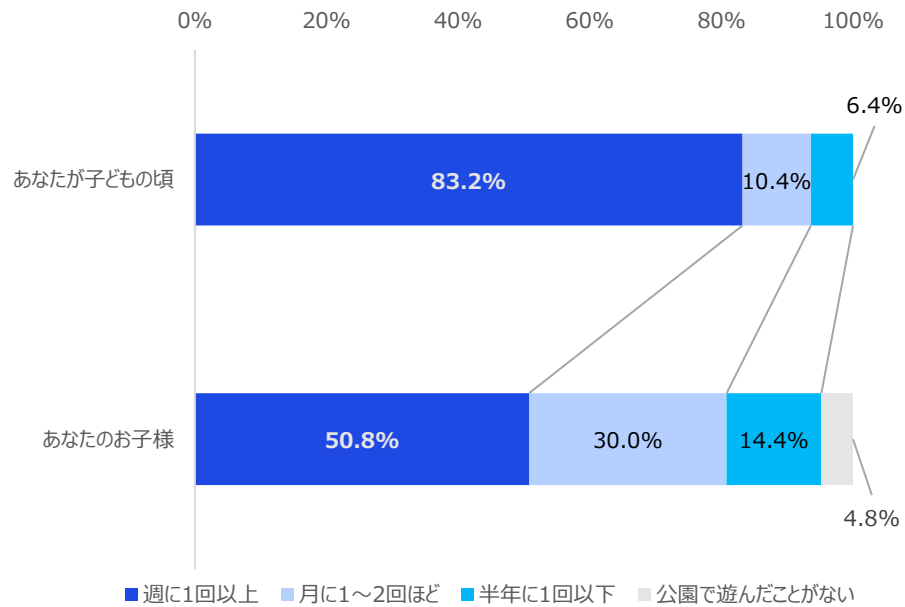
(<https://www.bornelund.co.jp/contents/uploads/sites/2/2017/04/d9d41f0cb72b4d470ee07db1f6a68c60.pdf>) 2017年

図表 2-4 都市公園の数や面積の推移



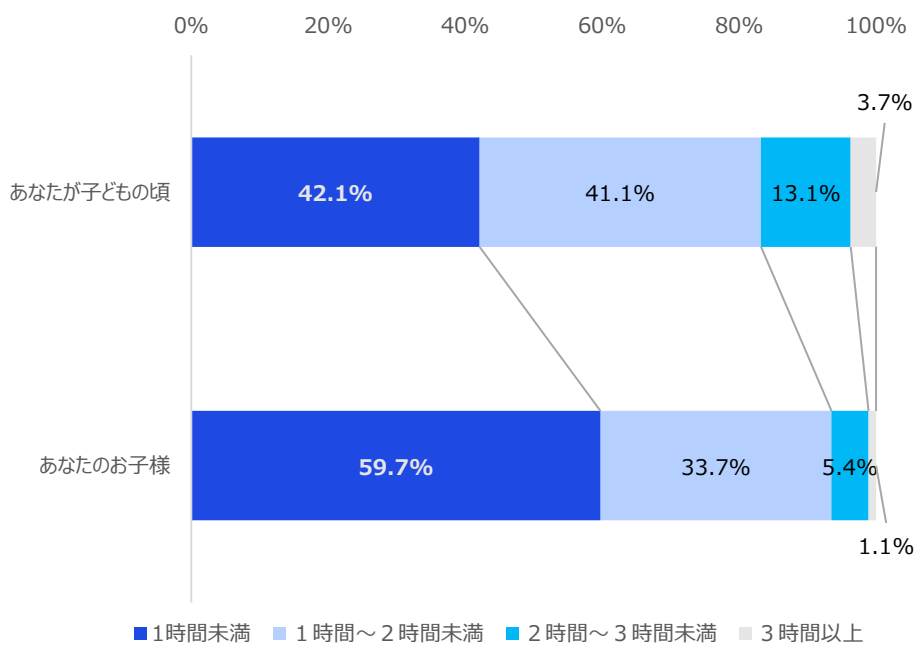
（出典）厚生労働省「社会福祉施設等調査」（1990年度～2020年度）よりKPMG作成

図表 2-5 保護者が考える公園で遊ぶ頻度



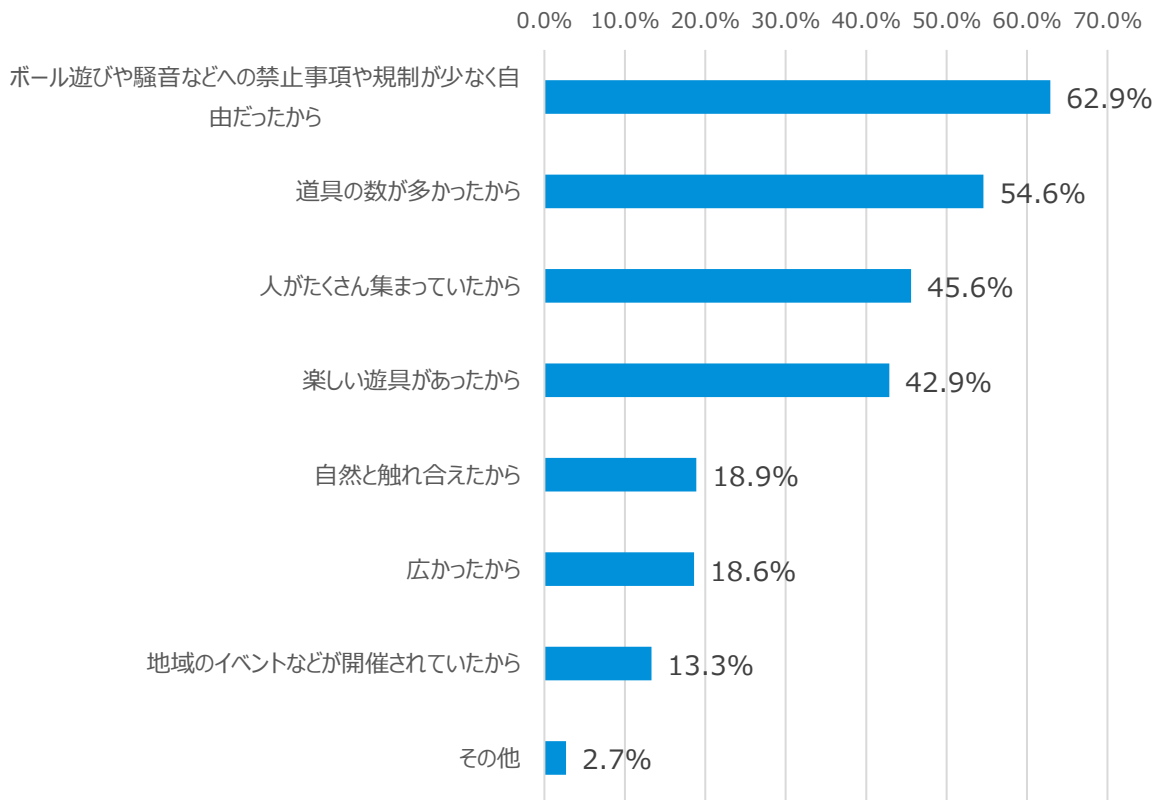
(出典) 株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」(2017年)よりKPMG作成

図表 2-6 保護者が考える公園で遊ぶ時間の1回あたりの平均時間



(出典) 株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」(2017年)よりKPMG作成

図表 2-7 保護者が考える昔の公園の方が魅力的だった理由

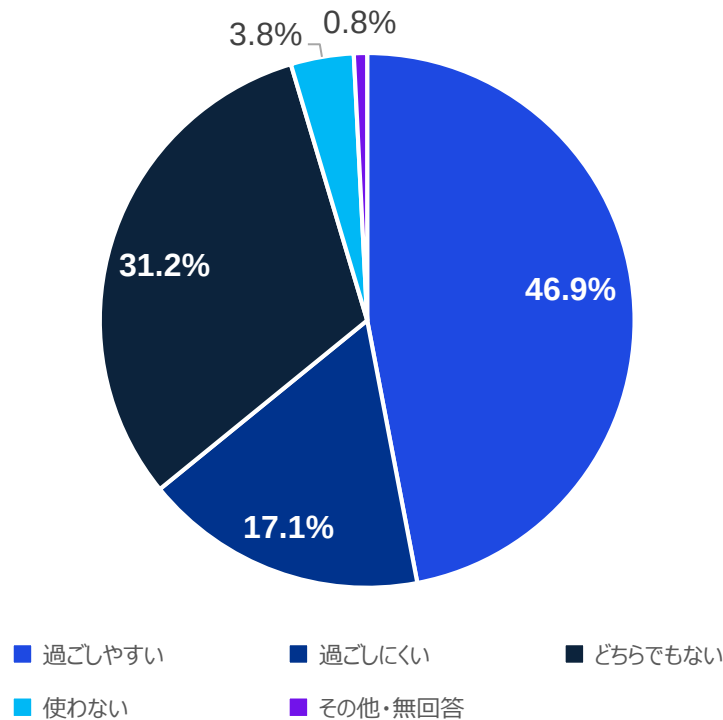


(出典) 株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」(2017年)よりKPMG作成

総務省でも子供の公園に対する意識を調査している。「子どもの居場所に関する調査報告書」⁹によると公園を「過ごしにくい」と感じている子供は17.1%、「どちらでもない」と感じている子供は31.2%、「使わない」「その他・無回答」がそれぞれ3.8%、0.8%となっており、2割弱の子供が公園を過ごしにくいと感じていることがわかる。過ごしにくい理由については「公園のおばちゃんがガミガミうるさくてよく遊べない」、「ボール遊びをしていいと書かれているのに、近所のおばさんにボール遊びをするなと言われた」、「ルールが厳しすぎてつまらない」等の声があり、近隣の大人の理解不足、ルールの厳格化等が要因のようである（図表2-8）。

⁹ 総務省「子どもの居場所に関する調査報告書」
(https://www.soumu.go.jp/main_content/000758695.pdf) 2021年

図表 2-8 公園の過ごしやすさ



（出典）総務省「子どもの居場所に関する調査報告書」（2021年）（調査研究（報告書本文））よりKPMG作成

公園におけるルールの厳格化に関して、東京都では都内の公園のボール遊び規制について調査¹⁰をしているが、近年都内のほとんどすべての公園でボール遊びが一部制限又は全面禁止されており、ボール遊びに関する制限が全くない公園は全体の5%と非常に少ない（図表2-9）。また、株式会社ボーネルンドが保護者に対して実施した公園の規制に関する調査においても、いずれの規制項目についても昔より「増えている」と感じている保護者が多く、規制項目としては「火気の使用（50.2%）」「バイクや自転車の乗り入れ（39.5%）」「球技（35.6%）」「大声・騒音（35.5%）」「ローラースケート、スケートボード等車輪のある遊具の使用（25.5%）」が上位に挙がっている（図表2-10）。

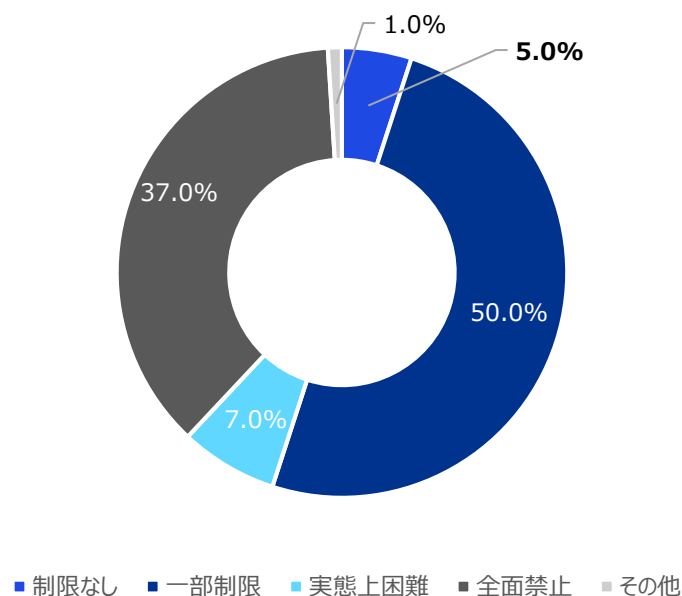
上位に挙がっている規制項目についてみると、子供の安全面への配慮からやむを得ないと思われるものも見られる一方で、「大声・騒音」に対する規制については、自治体への訴訟が相次いでおり¹¹、自治体が公園を制約せざるを得なくなっていることが一因と想定される。

¹⁰ 東京都子供政策連携室「第6回こども未来会議事務局資料」
https://www.kodomoseisaku.metro.tokyo.lg.jp/documents/d/kodomoseisaku/kodomomiraikaigi_jimukyoku_siryou_1 2022年

¹¹ 「『子供の声は騒音ではない』法制化を喜べない訳（橋本典久）」東洋経済 2023年5月9日 東洋経済オンライン <https://toyokeizai.net/articles/-/671061?page=5>

屋外で遊んでいる子供の声に関する騒音訴訟は全国で同様にみられ¹²¹³、橋本典久氏は、「もともと子供の声が騒音だという認識は、日本人にはなかった¹⁴」ものの、近年では、「騒音に対する日本人の感性が変化しており、（中略）公園等で発生する子供の声に反応するようになってきた¹⁵」とし、「人間心理が大きく変わる近隣騒音問題では、地域コミュニティの崩壊や人間関係の希薄化等現代の諸様相により、問題の深刻化と発生件数の増加が急速に進んでいる¹⁶」と指摘する。また、厚生労働省の調査¹⁷によれば、現代では近隣の人とのコミュニケーション頻度が少ないことが分かっているほか、江戸川区の調査¹⁸では子供会の会員数が減少していることがわかっている。このように、公園に関する規制について検討するうえで、地域内のコミュニケーションが課題になっていると想定される。

図表 2-9 都内の公園でのボール遊びの制限



(出典)東京都子供政策連携室「第6回こども未来会議事務局資料」(2022年)よりKPMG作成

¹² 橋本典久「子供の声の受認限度に対する評価基準の構築に関する調査研究」『科学研究費助成事業』15K12726 研究成果報告書、2016年、pp.1-4 (<https://kaken.nii.ac.jp/ja/grant/KAKENHI-PROJECT-15K12726>)

¹³ 「『子供の声は騒音ではない』法制化を喜べない訳(橋本典久)」東洋経済 2023年5月9日 東洋経済オンライン (<https://toyokeizai.net/articles/-/671061?page=5>)

¹⁴ ibid.

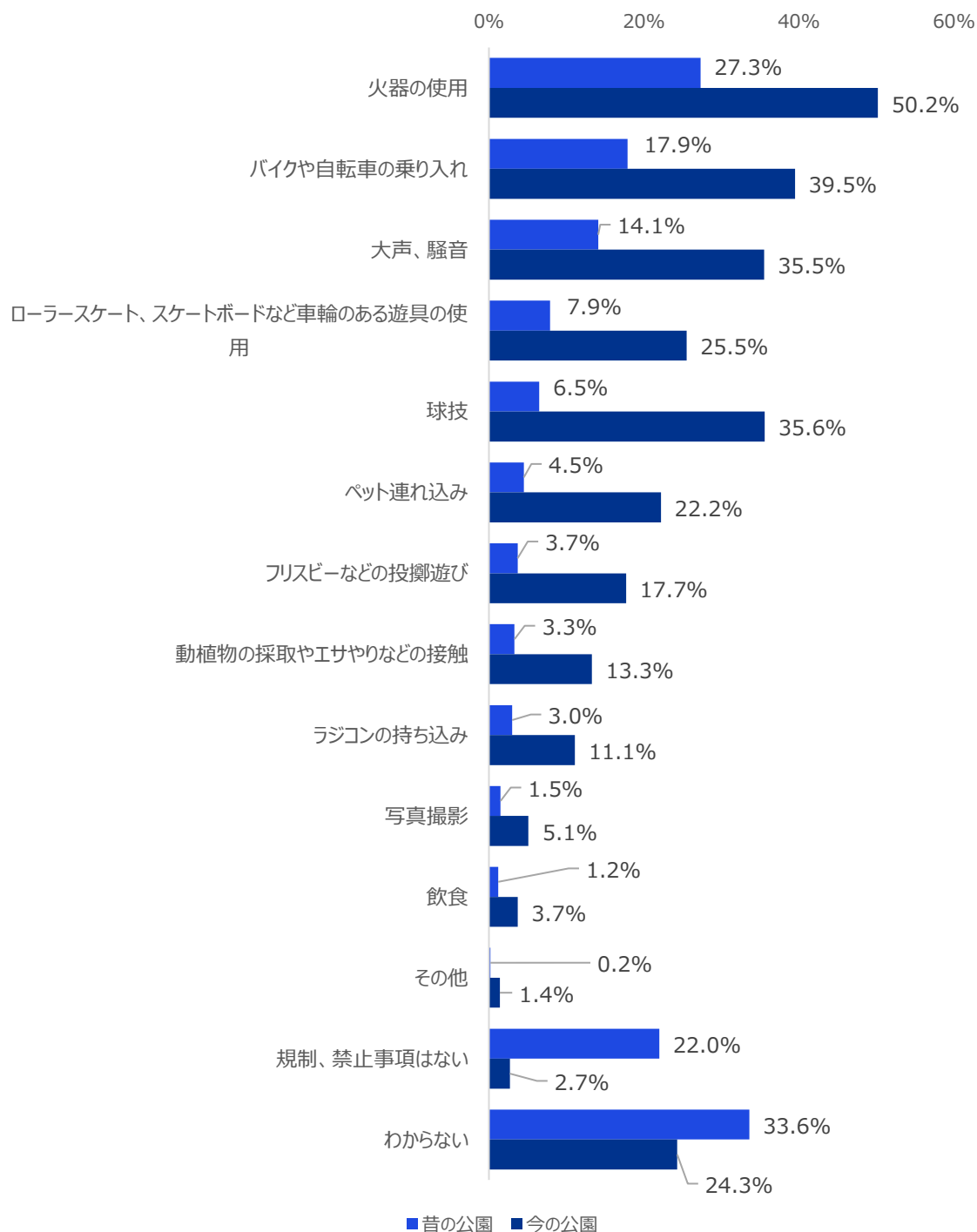
¹⁵ 橋本典久「苦情社会の騒音トラブル学」新曜社、2012年

¹⁶ 橋本典久 loc. cit. pp.1-4

¹⁷ 厚生労働省「令和4年度少子高齢社会等調査事業」(<https://www.mhlw.go.jp/content/12605000/001126443.pdf>) 2022年度

¹⁸ 江戸川区 文化共育部 健全育成課「子ども会活動に関するアンケート」(<https://www.kodomo-kai.or.jp/edogawa/wp-content/uploads/sites/41/2020/09/9682aae1f9ccaa7cccaefdb40f22f097-1.pdf>) 2019年

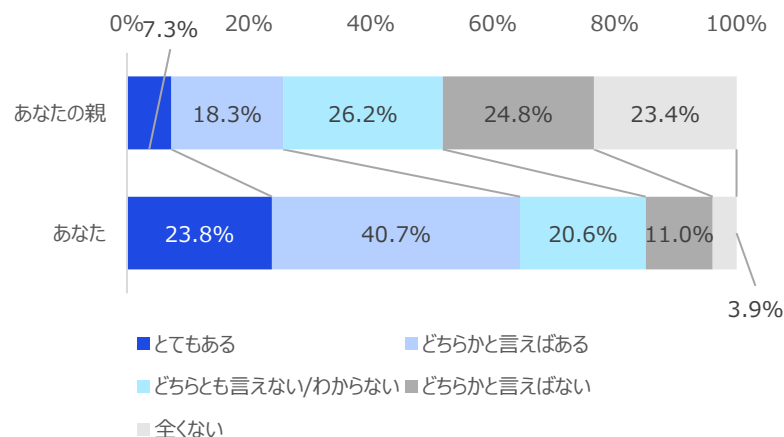
図表 2-10 今昔の公園で規制・禁止の対象となっている事項



(出典) 株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」(2017年)よりKPMG作成

また、公園遊びの減少の理由として、治安面・安全面等に不安を感じている保護者が、保護者の親世代と比べて多くなっていることも要因と考えられる。株式会社ボーネルンドが保護者に実施した調査¹⁹によれば、公園において不審者の存在等の治安面での不安が「とてもある」、「どちらかと言えばある」とする保護者は64.5%にのぼり、自身が子供のころより増えていると感じている（図表2-11）。

図表 2-11 不審者等治安面での不安



（出典）株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」（2017年）よりKPMG作成

（一財）公園財団常務理事の町田誠氏²⁰は、全国状況について「今でも年間1,000ヘクタールずつ公園が増加しているが、一方で維持管理が追い付かず、木々がうつそうとして治安が悪くなったり、使われていなくなったりしている公園が増えて」おり、「20年30年先を見据えた仕組みの中で、公園を蘇らせていかなければいけないと考えている」という。重根美香氏²¹は、「公園管理と犯罪不安に関する研究には、公園利用に係る犯罪不安要因の特定と住民による管理活動の効果に関する研究や、小公園における犯罪リスクの認知の発生過程を情報の不確実性の観点から考察し、その因子の一つに地域住民の関与の少なさ（維持管理活動やイベントへの参加等）があることを見出した研究等がある」という。

これらのことから、保護者が公園の治安に感じる不安の背景として、公園の維持管理が追い付かず整備が不十分であることや、地域住民による公園の管理・運営への関与の減少等が想定される。

¹⁹ 株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」、2017年
<https://www.bornelund.co.jp/contents/uploads/sites/2/2017/04/d9d41f0cb72b4d470ee07db1f6a68c60.pdf>

²⁰ あなたにとって理想の公園は②有識者インタビュー【賛否万論】、静岡新聞、2022年6月22日記事
<https://www.at-s.com/news/article/shizuoka/1084474.html>

²¹ 重根 美香、若林 直子** 小島 隆矢「地域住民による公園等の維持管理活動の認知と安全まちづくり及び地域評価との関係」『ランドスケープ研究』公益社団法人 日本造園学会、2017年、80巻 5号 pp.621-626
https://www.jstage.jst.go.jp/article/jila/80/5/80_621/_pdf

2.2.1.2 時間

最初に、子供の遊び時間に関する先行研究等の収集・分析を実施した。

CITIZENの調査²²によれば、子供達の「外で遊んでいる時間」は1981年に2時間11分、2001年に1時間47分、2016年に1時間12分と減少傾向にある（図表2-12）。

図表 2-12 平日の時間の使い方

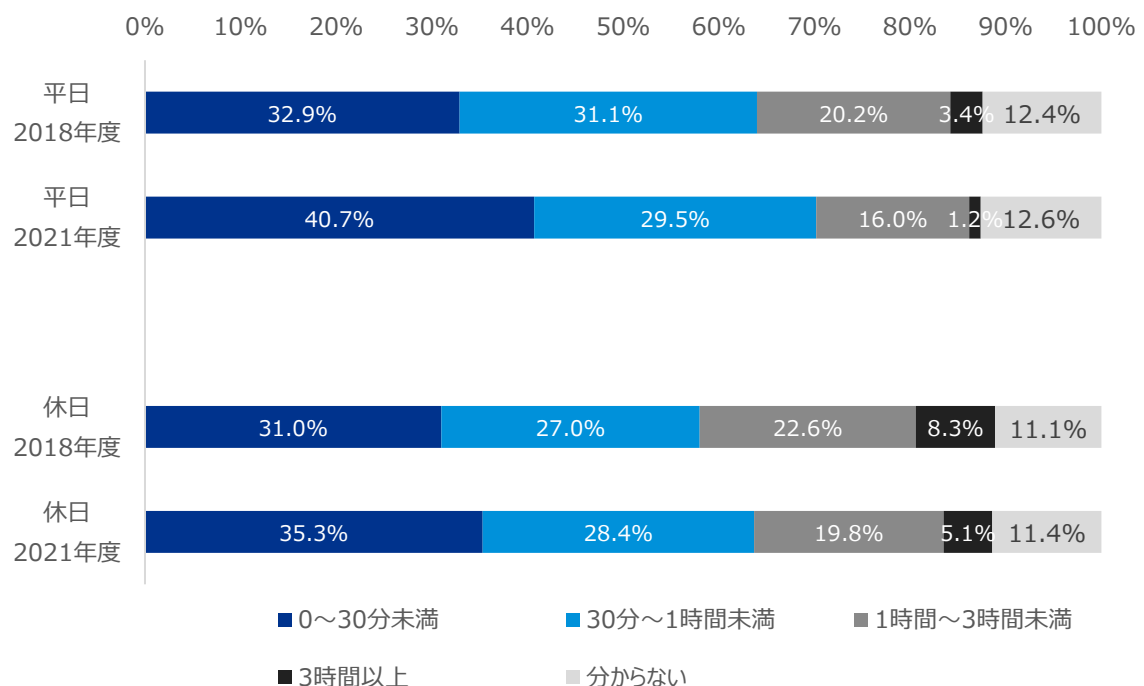
	行為の 実施 率	実際の時間		
	%	1981年	2001年	2016年
睡眠時間	100	8時間48分	8時間29分	8時間21分
朝食時間	98.2	21分	26分	18分
お母さんと話をする時間	97.7	53分	1時間16分	58分
お父さんと話をする時間	72.2	28分	36分	30分
家で勉強している時間	97.7	1時間5分	56分	58分
外で遊んでいる時間	69.5	2時間11分	1時間47分	1時間12分
テレビを見ている時間	95.5	2時間9分	2時間19分	1時間43分
音楽を聴く時間	33.7	23分	23分	29分
読書の時間	63.5	34分	34分	29分
ゲームの時間	75.5	-	-	57分
メールやSNSの時間	18.7	-	-	19分
ゲームやメールを楽しむ時間	-	-	-	-

（出典）CITIZEN意識調査『『子どもの時間感覚』35年の推移』（2016年）よりKPMG作成

²² CITIZEN 「『子どもの時間感覚』35年の推移」 2016年
(<https://www.citizen.co.jp/research/20160610/outline.html>)

また、日本スポーツ振興センターの調査²³によれば、平日・休日共に、子供が自由に体を動かす「遊び」や運動時間（運動関連の習い事や部活動、学校・園の授業やお遊戯等、指導者の指示・指導によるものは含まない）は減少傾向にあることが分かっている（図表2-13）。2018年と2021年で比較すると、自由に体を動かす「遊び」や運動時間に関しては、「1時間以上」が減少し、「1時間未満」が増加していることが分かっている（図表2-13）。そのほか、村瀬浩二氏ら²⁴は、神奈川県の小学校を対象にした研究ではあるものの、現代の子供達が親世代に比べ外遊びの頻度が減少していることを報告している（図表2-14）。

図表 2-13 平日・休日の自由に体を動かす「遊び」や運動時間

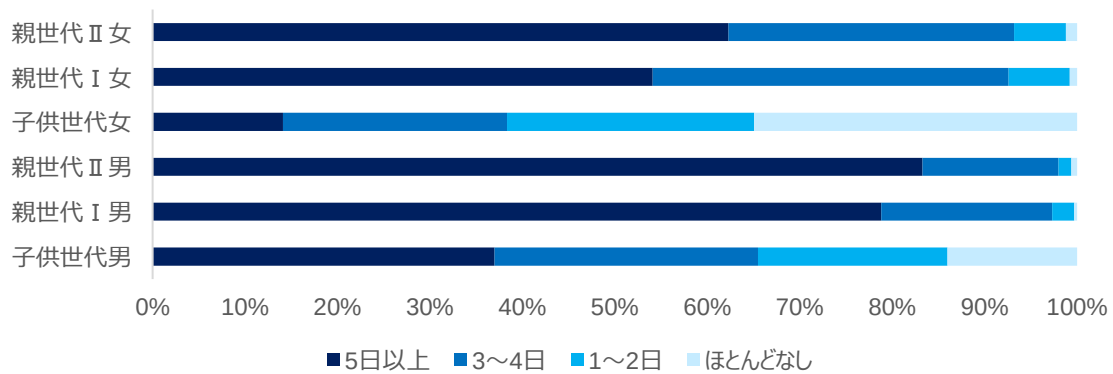


（出典）日本スポーツ振興センター「子どものフィジカルリテラシー習得に関する家庭環境調査」（2023年）よりKPMG 作成

²³ 日本スポーツ振興センター「子どものフィジカルリテラシー習得に関する家庭環境調査」、2023年
https://www.jpnspport.go.jp/corp/Portals/0/joukoku/SPID/research/230331_JSC_SPID_Kateikankyou_full.pdf

²⁴ 村瀬浩二、落合優「子供の遊びを取り巻く環境とその促進要因：世代間を比較して」『体育学研究』,52 (2)2007年pp.18-200

図表 2-14 世代ごとに見た外遊びの日数



※子世代：小4・小6、親世代Ⅰ：20～30代、親世代Ⅱ：40～50代

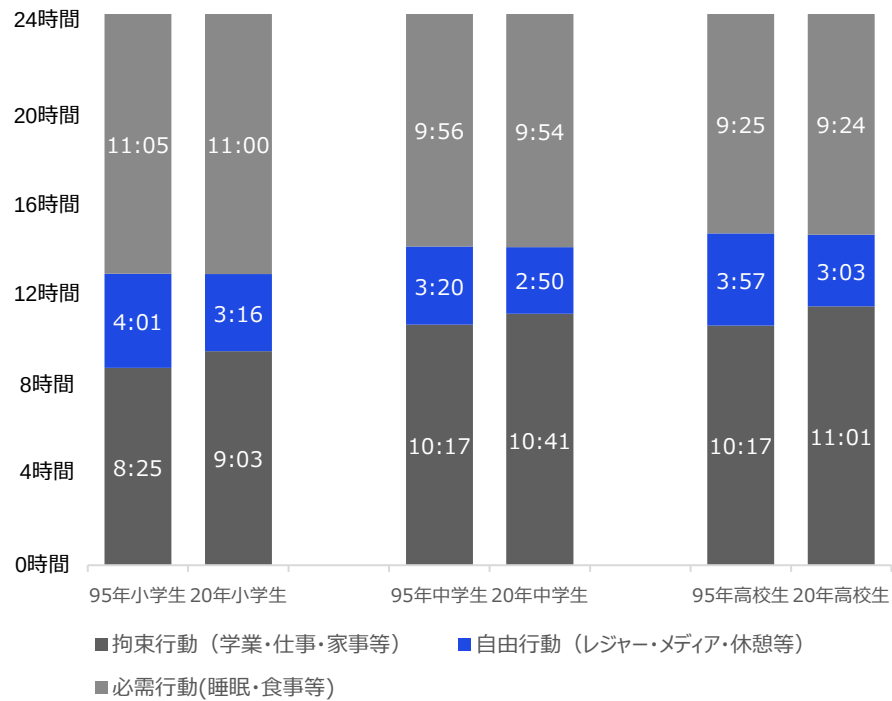
(出典) 村瀬浩二、落合優「子供の遊びを取り巻く環境とその促進要因：世代間を比較して」体育学研究 52 (2), 187-200, 2007 より KPMG 作成

次に、「遊び」時間が減った背景を把握すべく、子供の生活時間の使い方に関する先行研究等の収集・分析を実施した。NHK の調査²⁵をもとに、10 歳以上の子供の 1995 年と 2020 年の生活時間の変化をみると、平日は学業等の拘束行動時間が増加し、休日は睡眠・食事等の必需行動時間が増加しており、その結果、自由行動時間が減少していることが分かった。平日の拘束行動時間については、1995 年の小学生が 8 時間 25 分であるのに対し、2020 年の小学生では 9 時間 3 分に増加している。中学生、高校生もそれぞれ 10 時間 17 分から 10 時間 41 分、10 時間 17 分から 11 時間 01 分へと増加している。土日の必需行動については、土曜日においては 1995 年の 10 時間 46 分から 2020 年には 11 時間 43 分へと増加、日曜日においては 11 時間 35 分から 12 時間 2 分へと増加した（図表 2-15、2-16）。

²⁵ NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」1995年、2020年（<https://www.nhk.or.jp/bunken/yoron-jikan/>）

図表 2-15 10歳以上の子供の平日の過ごし方

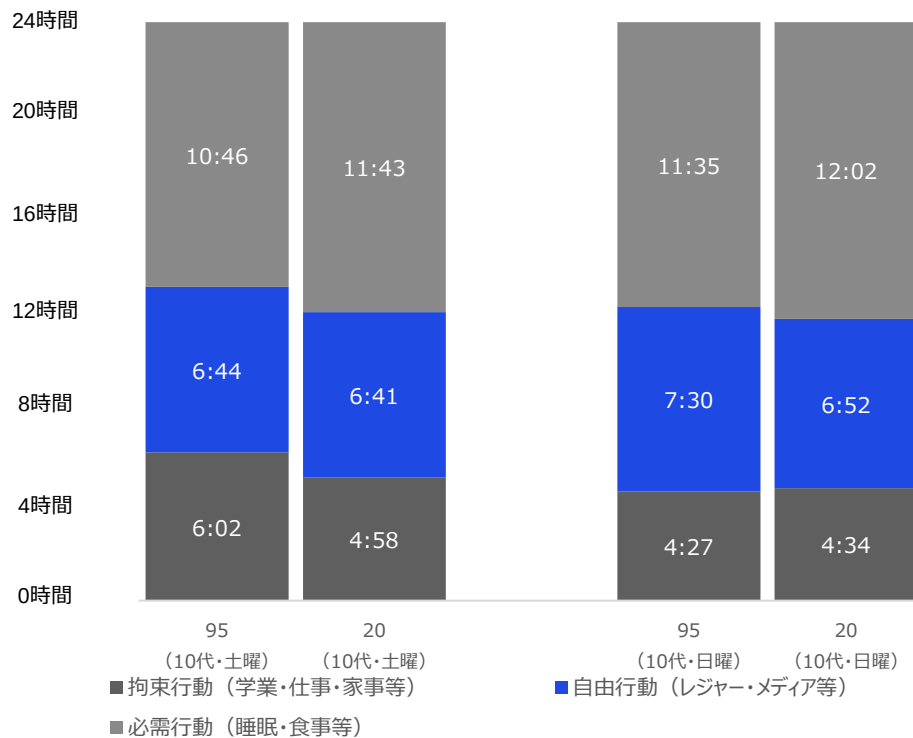
(時間：分)



(出典) NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」(1995年、2020年)よりKPMG作成

(時間：分)

図表 2-16 10歳以上の子供の土日の過ごし方



(出典) NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」(1995年、2020年)よりKPMG作成

前述のNHKの調査²⁶では調査対象が10歳以上の子供のため、10歳未満の子供の生活時間についても先行研究等の収集・分析を実施した。

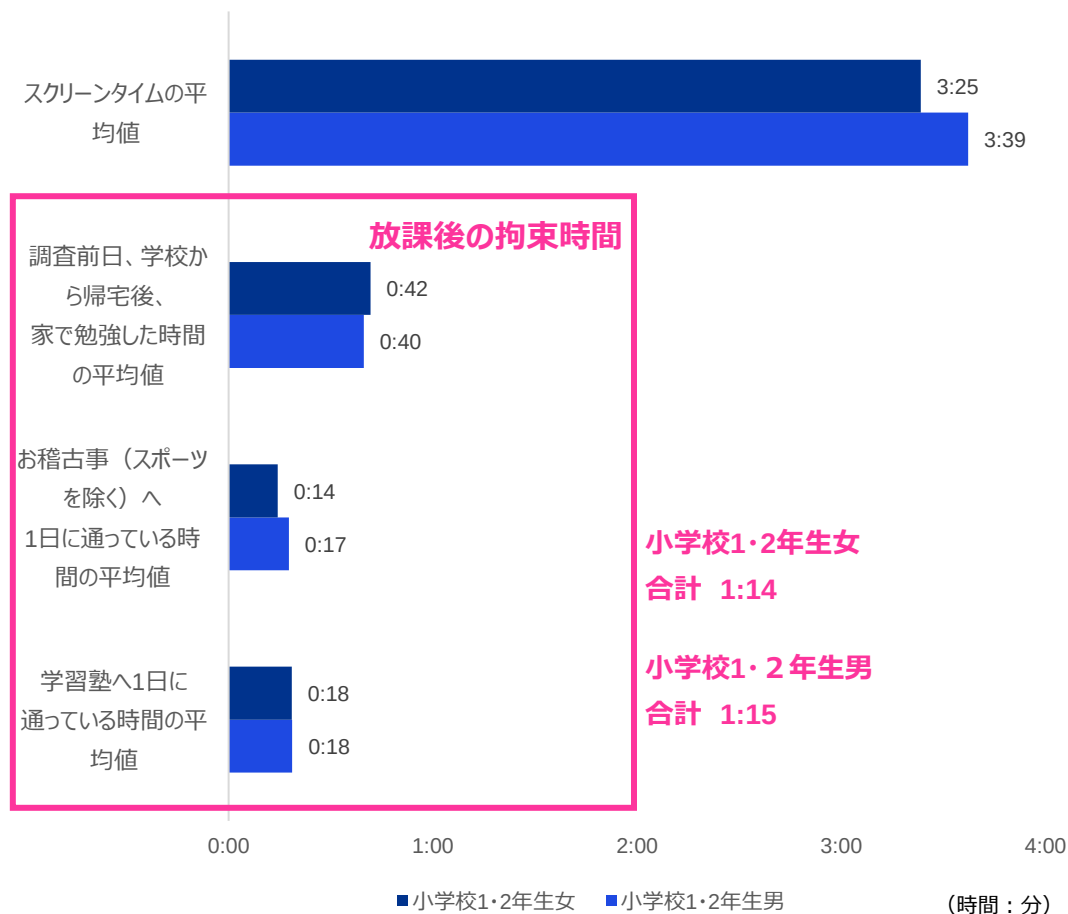
2018年に日本学校保健協会が実施した調査²⁷によれば、小学校低学年が平日放課後に過ごした時間のうち、拘束行動に相当する時間は、女子で合計1時間14分、男子で1時間15分であった(図表2-17)。2022年にベネッセ教育総合研究所が実施した調査²⁸によれば、幼児・小学校低学年の放課後の拘束行動に相当する時間は1時間22分であることが分かった(図表2-18)。両調査は調査手法が異なるため、単純な比較はできないものの、平日放課後の拘束時間が増加傾向にある可能性はある。

²⁶ NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」1995年、2020年 (<https://www.nhk.or.jp/bunken/yoron-jikan/>)

²⁷ 公益財団法人日本学校保健協会「児童生徒の健康状態サーベイランス事業報告書」(https://www.gakkohoken.jp/book/ebook/ebook_R010120/index_h5.html#3) 2020年

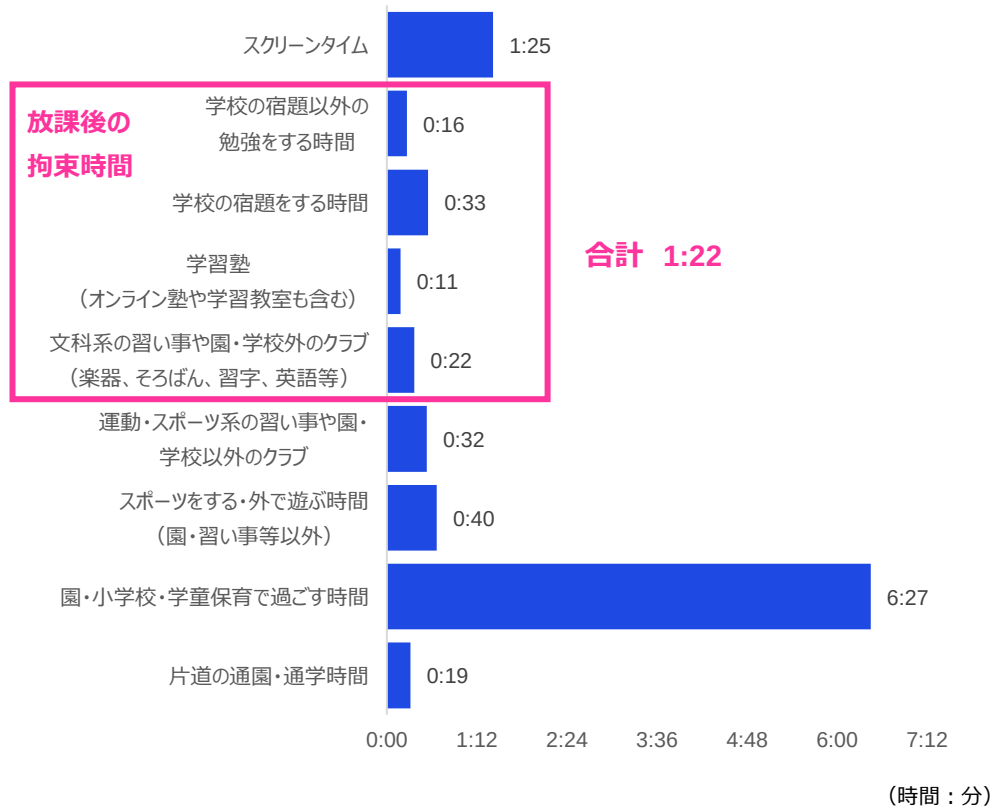
²⁸ ベネッセ教育総合研究所「子供の生活リズムと健康・学習習慣に関する調査2022報告書」(https://berd.benesse.jp/up_images/research/seikatsu_gakusyu2022.pdf) 2022年

図表 2-17 2018年の小学校1・2年生の放課後の過ごし方



(出典) 公益財団法人 日本学校保健協会「児童生徒の健康状態サーベイランス事業報告書」(2020 年) より
KPMG 作成

図表 2-18 幼児・小学校低学年の一日あたりの活動時間



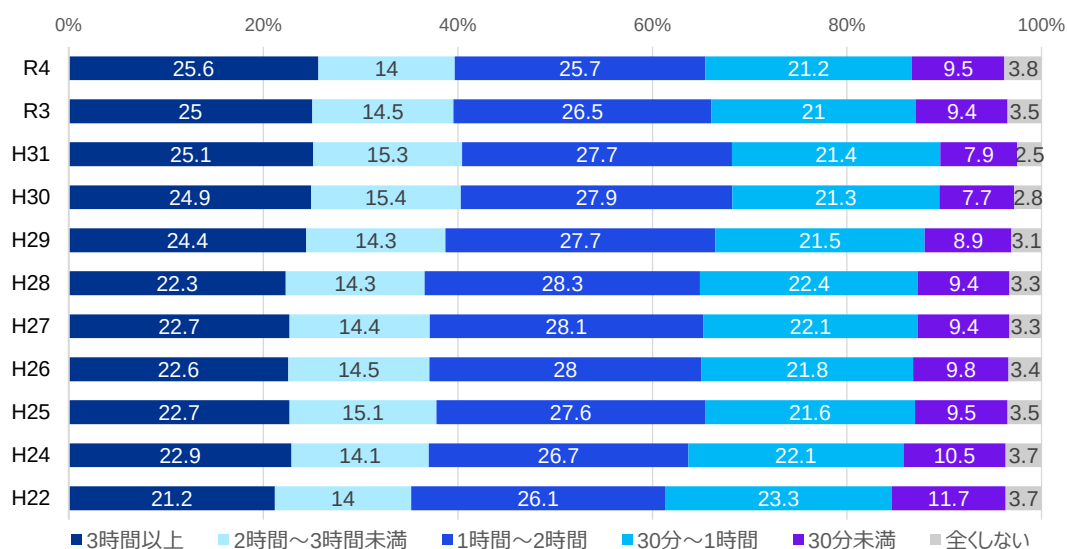
(出典) ベネッセ教育総合研究所「子供の生活リズムと健康・学習習慣に関する調査2022報告書」(2022年) より KPMG作成

小学生の平日放課後の拘束行動時間増加の理由の一つとして塾、習い事に費やす時間の増加が考えられる。国立教育政策研究所の調査²⁹によれば、学習塾等、学校外で子供たちが学習をする時間が「まったくない」と回答している小学生(6年生)は、2021年(令和3年)、2022年(令和4年)で若干増加したものの、それ以前は2010年(平成22年)以降漸減しており、中学生(3年生)は2022年(令和4年)で若干増加したもののそれ以前は一貫して減少傾向にある。このことから、平日、休日いずれも増加傾向にあるといえる。特に小学生においては平日には25%以上の子供たちが3時間以上を、土日には約20%の子供たちが4時間以上を、学習塾等での学習に費やしていることが分かる(図表2-19、2-20)。

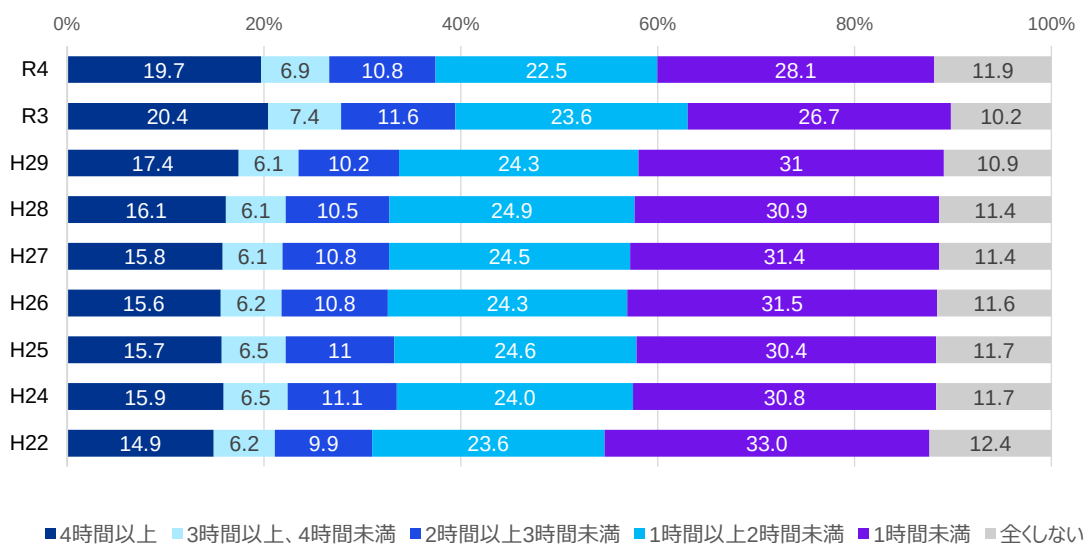
²⁹ 国立教育政策研究所「全国学力・学習状況調査(都道府県別)および(指定都市別)調査結果資料」(<https://www.nier.go.jp/kaiatsu/zenkokugakuryoku.html>) (2010年～2022年)]

図表 2-19 学習塾等の学校外での学習時間の推移(東京都・小学生)

東京都小学生（平日）

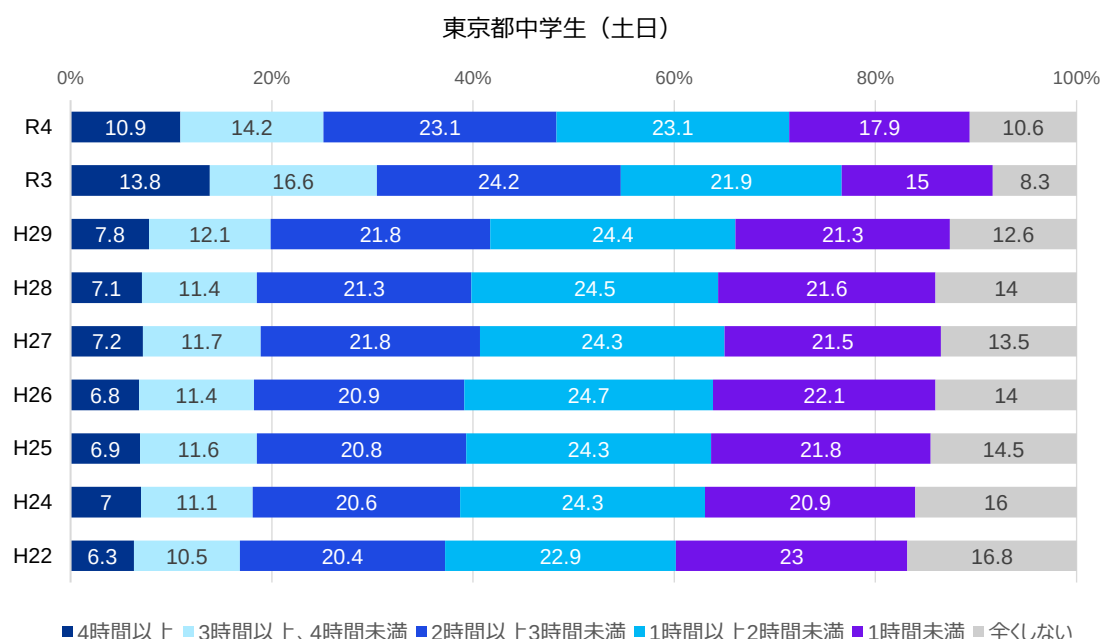
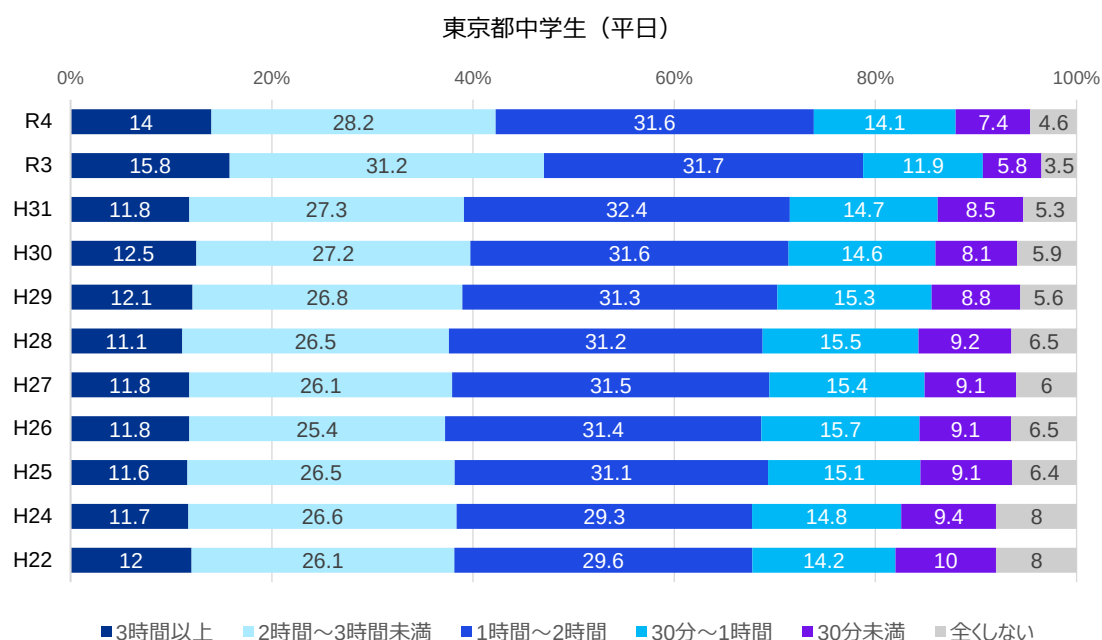


東京都小学生（土日）



（出典）国立教育政策研究所「全国学力・学習状況調査」（2010 年～2022 年）より KPMG 作成

図表 2-20 学習塾等の学校外での学習時間の推移(東京都・中学生)

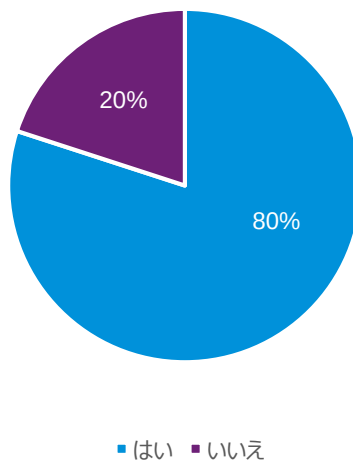


（出典）国立教育政策研究所「全国学力・学習状況調査」（2010 年～2022 年）より KPMG 作成

幼児についても、保護者が子供の将来への期待・不安を抱いていることを理由に塾・習い事に通っていることが想定される。

イーラーニング研究所の2020年の「子供の教育と将来に関する意識調査」³⁰では、保護者を対象に、子供に習い事をさせる理由を調査しているが、それによると子供の将来に関して不安を抱えている保護者は80%にもおよび（図表2-21）、その不安を解消するために子供を習い事に通わせている保護者が59%もいることがわかっている（図表2-22）。

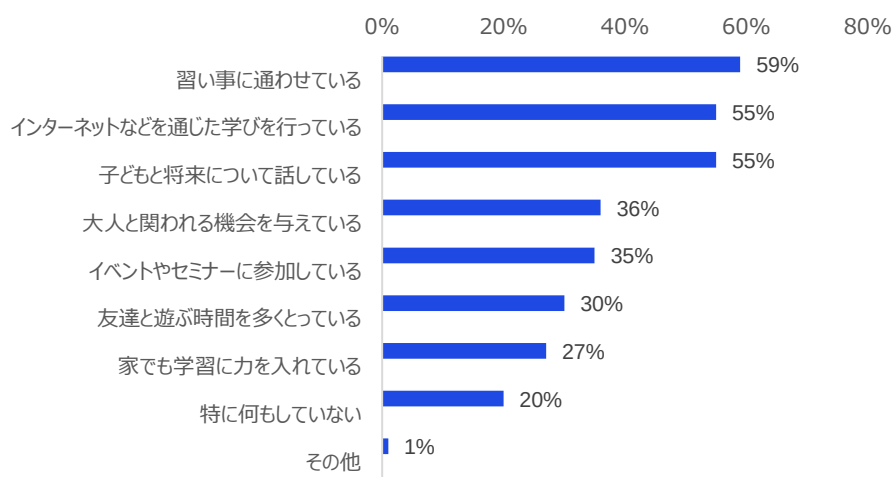
図表 2-21 子供の将来に関して不安を抱えている保護者の割合



（出典）株式会社イーラーニング研究所「子供の教育と将来に関する意識調査」（2020年）よりKPMG作成

³⁰ 株式会社イーラーニング研究所「子供の教育と将来に関する意識調査」 2020年
(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000103.000013831.html>)

図表 2-22 不安を解消するために行っている対策

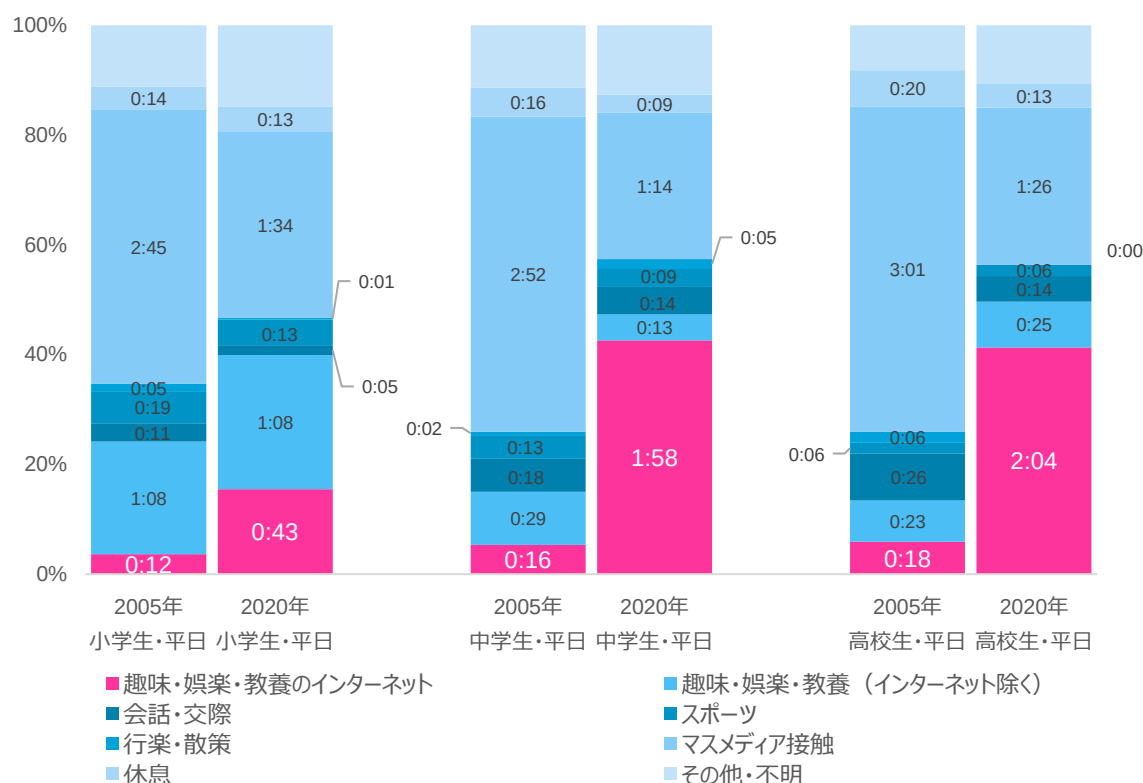


(出典) 株式会社イーランニング研究所「子供の教育と将来に関する意識調査」(2020年)よりKPMG作成

「遊び」時間が減少しているもう一つの理由として、インターネット利用時間の大幅な増加があげられる。NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」³¹によると、小学生の平日における趣味・娯楽・教養のインターネットの利用時間は2005年においては12分であったのに対し、2020年では43分に増加している。中学生、高校生も同様に増加しており、中学生においては2005年16分であったのが、2020年は1時間58分へ、高校生においては18分が2時間4分へと増加している(図表2-23)。

³¹ NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」(<https://www.nhk.or.jp/bunken/yoron-jikan/>) 2005年、2020年

図表 2-23 小・中・高校生の自由行動の過ごし方³²



(出典) NHK放送文化研究所「国民生活時間調査」(2005年、2020年)よりKPMG作成

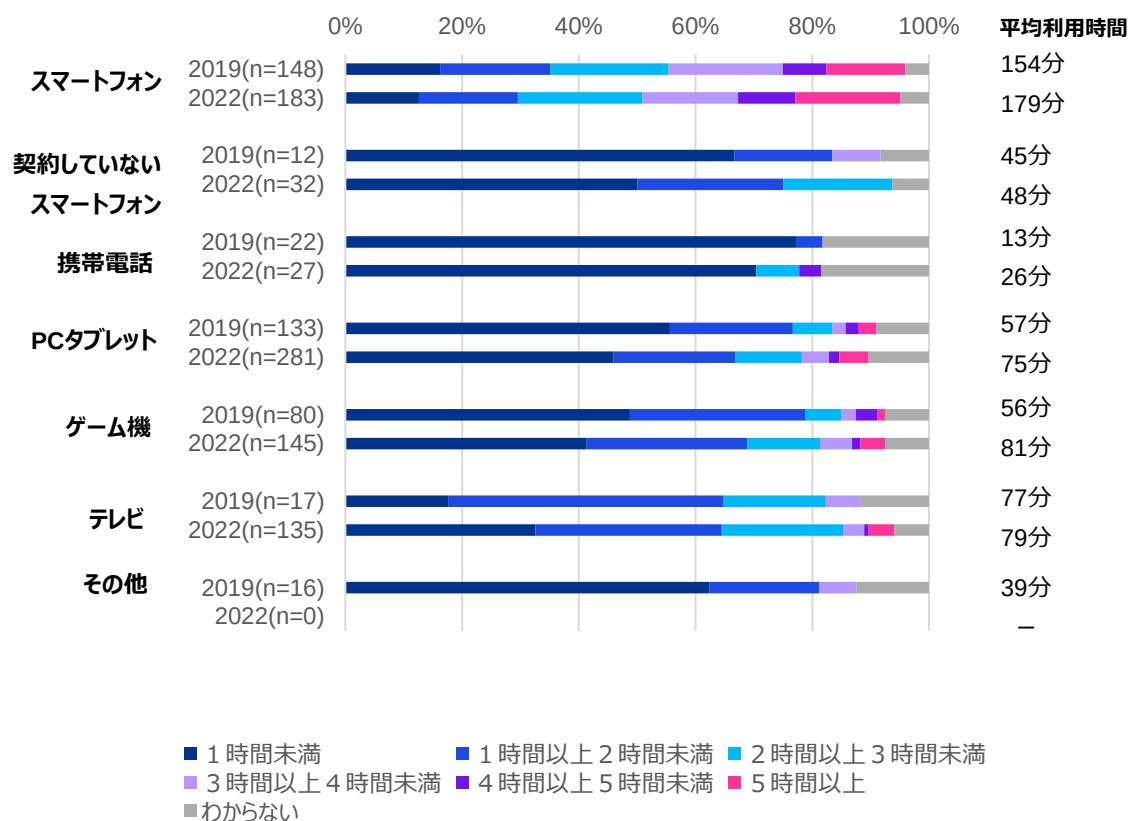
内閣府「青少年のインターネット利用環境調査」(2022年³³、2019年³⁴)では、東京都の子供について、端末の種類ごとのインターネット利用時間を調査している。その結果、いずれの端末種別であっても、インターネットの利用時間は増加傾向にあるが、特にスマートフォンの利用時間に関しては非常に長くなっている。2019年、東京都の子供たちのスマートフォンの平均利用時間は154分であったのに対し、2022年その時間は179分へと増加している。中には5時間以上スマートフォンを利用している子供も2割弱存在している(図表2-24)。

³² 自由時間を100%とした場合に、各行動に割り当てている時間の割合で積み上げを行い、実際に費やしている時間平均をグラフ上に示した

³³ 内閣府「令和4年度青少年のインターネット利用環境実態調査」
(https://warp.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12772297/www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_torikumi/tyousa/r04/net-jittai/pdf/2-3-1.pdf) 2022年度

³⁴ 内閣府「令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査」
(<https://warp.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/12772297/www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/r01/net-jittai/pdf/2-1-1.pdf>) 2019年度

図表 2-24 2019年・2022年東京都の子供（10歳以上）の機器別インターネット利用時間



（出典）内閣府「青少年のインターネット利用環境実態調査」（2019年、2022年）よりKPMG作成

東京都の子供のスマートフォンの利用状況に関しては、利用時間の増加も顕著であるが、東京都の調査³⁵で、低年齢時から保有を開始していること、保有率も上昇していることが分かっている。その理由として、NTTドコモモバイルやHamee³⁶の調査結果を踏まえると、保護者が非常時の連絡手段の確保を望んでいることや、スマートフォンがコミュニケーション、動画視聴、ゲーム、勉強等の多岐にわたる用途で使用できるため子供自身のニーズが高まっていること等が想定される。

³⁵ 東京都生活文化スポーツ局「家庭における青少年のスマートフォン等の利用等に関する調査」
https://www.seikatubunka.metro.tokyo.lg.jp/tomin_anzen/about/tyousa-keikaku/tyosa-keikaku/sumaho-tyosa/files/0000002077/R4zenbun2.pdf 2023年

³⁶ Hamee株式会社 “【独自調査】小学生のスマホ・キッズ携帯の所持率や持たせる理由について徹底分析” 2022年6月16日掲載 (<https://hamic.ai/blogs/hamiccommunication/smartphone-survey>)

2.2.1.3 集団（仲間）

現代の子供が遊ぶ際の遊び相手について先行研究等の収集・分析を行った。

厚生労働省の調査³⁷によれば、2009年に「自分一人で遊ぶ」子供は全体の0.8%で、2014年には1.6%であった（図表2-25）。しかし、バンダイが2018年に実施した調査³⁸によれば、子供の遊び相手は「一人で」が74.3%と最も多かった（図表2-26）。この2つの調査は、調査手法・実施主体等が異なるため単純な比較ができないことに留意すべきであるが、現代の子供はかつてに比べて一人遊びが増加している可能性はある。

なお、誰かと一緒に遊ぶ場合は、いずれの調査においても、同じ学年の学校の友達が最も多い。

図表 2-25 2009年と2014年の子供の遊び相手

友達の種類	2009年		2014年	
	全体における割合		全体における割合	
同じクラスの子	73.2%		71.9%	
違うクラスの子	46.1%		45.4%	
違う学年の子	13.9%		11.6%	
家の近所の子	16%		13.6%	
塾やけいこ事と一緒にの子	8.4%		5.6%	
クラブや部活と一緒にの子	37.1%		34.3%	
前の学校や幼稚園と一緒に	21.9%		16.6%	
その他	2.3%		3.1%	
特に決まっていない	7.6%		8.6%	
自分一人で遊ぶ	0.8%		1.6%	
遊ばない（遊べない）	3.2%		4.8%	
不詳	1.1%		0.6%	

（出典）厚生労働省「全国家庭児童調査」（2009年度・2014年度）KPMG作成

³⁷ 厚生労働省「全国家庭児童調査」（<https://www.mhlw.go.jp/content/11920000/2kekkagaiyou.pdf>）2009年度、2014年度

³⁸ 株式会社バンダイ「小中学生の“遊び”に関する意識調査」（<https://www.bandai.co.jp/kodomo/pdf/question243.pdf>）2018年

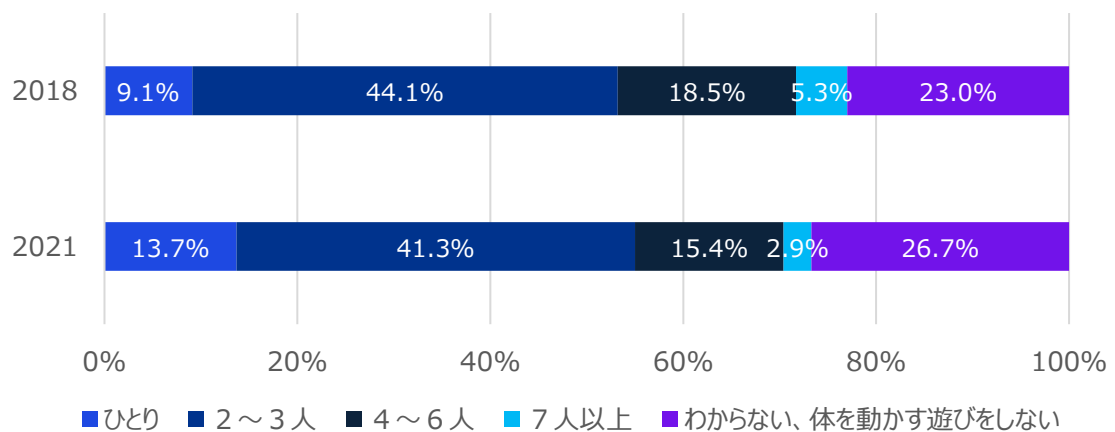
図表 2-26 2018年の子供の遊び相手

遊ぶ相手（全体）TOP5		
1 位	一人で	74.3%
2 位	学校の友達（同学年）	70.5%
3 位	親	52.2%
4 位	兄弟姉妹	37.7%
5 位	近所の友達	14.8%

（出典）株式会社バンダイ「小中学生の“遊び”に関する意識調査」（2018年）よりKPMG作成

日本スポーツ振興センターの調査³⁹によると、2018年と2021年を比較したとき、学校や園の授業やお遊戯以外で、自由に運動や体を動かす遊びを、「ひとり」で遊ぶ子供が増加している一方で、2人以上で遊ぶ子供は減少傾向にある（図表2-27）。

図表 2-27 自由に運動や体を動かす遊びをするときの友達の人数（n=1,000）

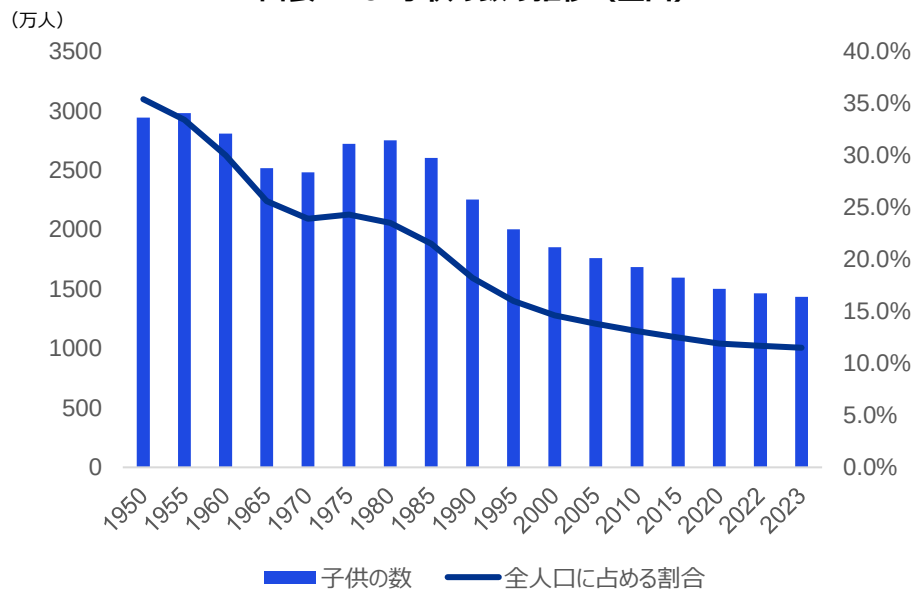


（出典）独立行政法人日本スポーツ振興センター「子どものフィジカルリテラシー 習得に関する家庭環境調査」（2023年）よりKPMGで作成

³⁹ 独立行政法人日本スポーツ振興センター「子どものフィジカルリテラシー 習得に関する家庭環境調査」（https://www.jpnsport.go.jp/corp/Portals/0/joukoku/SPID/research/230331_JSC_SPID_Kateikankyou_full.pdf）2023年

一人遊びの増加・遊ぶ友達の少人数化の背景として、少子化で同学年の人数が減少し、一人っ子世帯が増加していることが考えられる。1950年から2023年までの全国の子供の数の推移を見ると、子供の数（15歳未満の人口）、全人口に占める割合ともに大きく減少しており、2023年には子供は1,435万人、全人口に占める割合は約1割（11.5%）となっている⁴⁰（図表2-28）。

図表 2-28 子供の数の推移（全国）

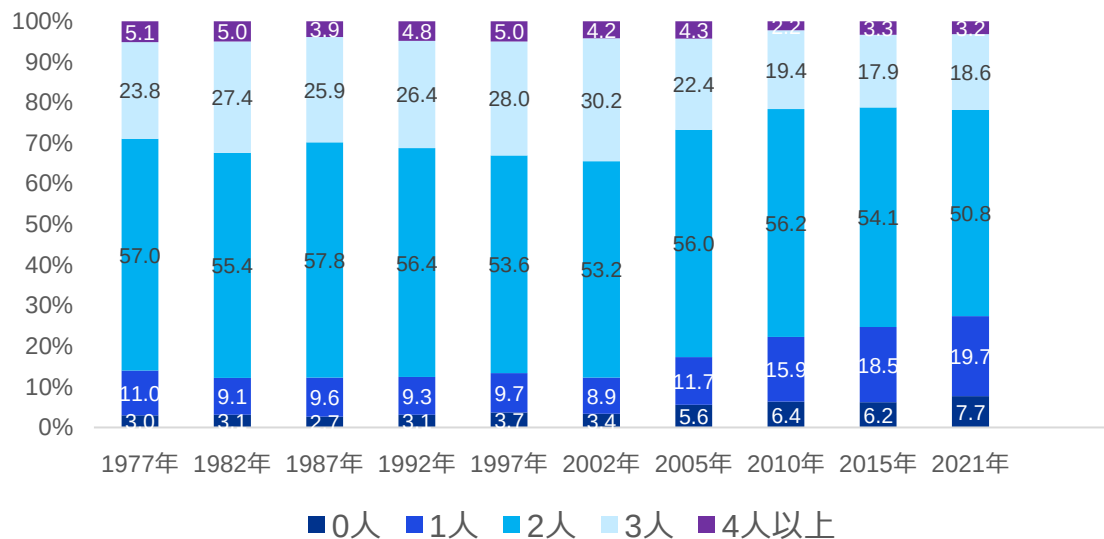


（出典）総務省「我が国のこどもの数」（2023年）よりKPMG作成

⁴⁰ 総務省「我が国のこどもの数」（<https://www.stat.go.jp/data/jinsui/topics/topi1371.html#al-1>）2023年

また、1977年から2021年までの夫婦の出生子供数の分布を見てみると、2005年以降、「子ども一人の夫婦」の割合が増加傾向にあることが分かる（図表2-29）。⁴¹

図表 2-29 夫婦の出生子供数の分布

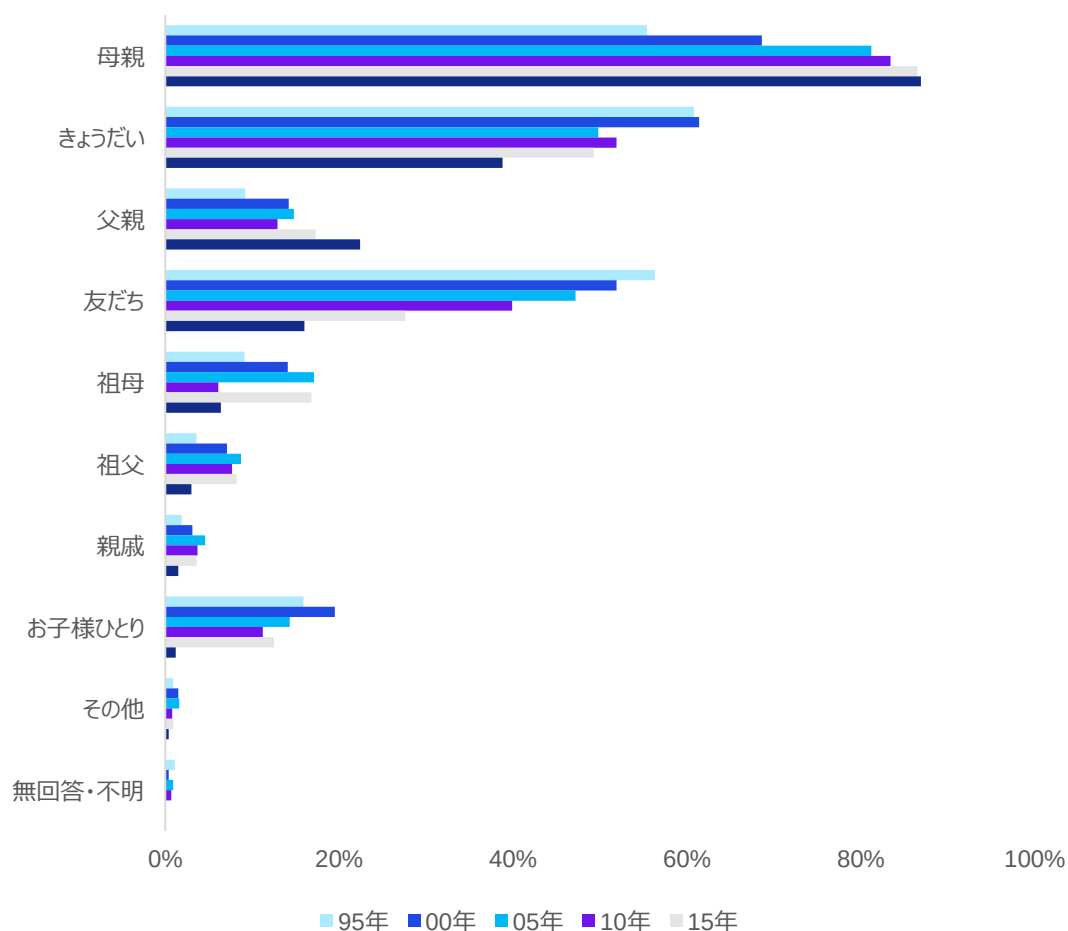


（出典）国立社会保障・人口問題研究所「現代日本の結婚と出産」（2021年）よりKPMG作成

⁴¹ 国立社会保障・人口問題研究所「現代日本の結婚と出産」（https://www.ipss.go.jp/ps-doukou/j/doukou16/JNFS16_ReportALL.pdf）2021年

未就学児は、園外において友達、兄弟と遊ぶ機会が減り、親と遊ぶ割合が増えている。ベネッセ教育総合研究所の調査⁴²によれば、1995年から2022年までの平日に未就学児が園以外で遊ぶ相手は、「友達」とする割合が大きく減少し、「母親」の割合が増加していることが分かる（図表2-30）。本調査について同研究所では子供の遊び相手が変わった背景として「保育園児の増加等、共働き世帯が増えたことにより、園からの帰宅時間が遅くなり、降園してから子どもが地域で遊ぶ時間がとれないことが要因のひとつと考えられます。また少子化により、降園後に公園等に行っても同年代の子どもがいない地域もあるでしょう」としている。

図表 2-30 平日未就学児が園以外で遊ぶ相手割合

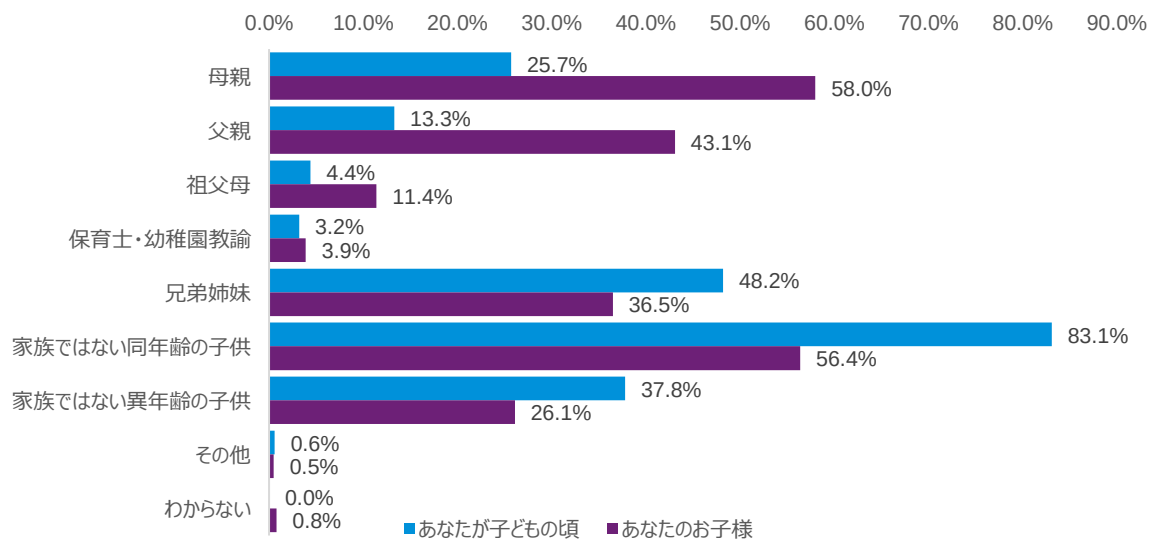


（出典）ベネッセ教育総合研究所「第6回幼児の生活アンケート」（2023年）よりKPMG作成

⁴² ベネッセ教育総合研究所「第6回幼児の生活アンケート」
https://berd.benesse.jp/up_images/research/YOJI_all_P01_65_6.pdf 2023年

以上のように、現代の子供の遊び仲間については、一人で遊ぶか、親と遊ぶことが多く、誰かと遊ぶとしても同学年の子供同士で遊び、年齢が異なる友人・地域の大人との交流は減少していると想定される。株式会社ボーネルンドが保護者を対象に、公園で遊ぶ時の遊び相手について確認した調査⁴³では、保護者自身が子供であったときに比べ、自身の子供は、兄弟姉妹・家族ではない同年齢の子供・家族ではない異年齢の子供と遊ぶことが減っていると感じている（図表2-31）。

図表 2-31 保護者とその子供が公園で遊んでいた相手

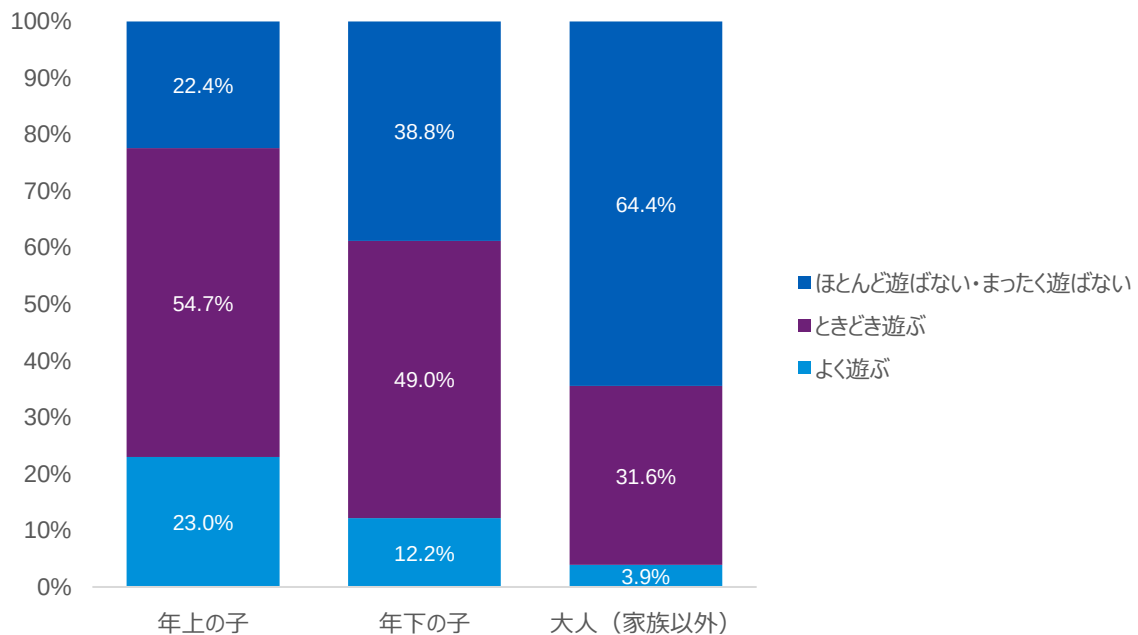


（出典）株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」（2017年）よりKPMG作成

⁴³ 株式会社ボーネルンド「昔と今の公園に関する意識調査」
 （<https://www.bornelund.co.jp/contents/uploads/sites/2/2017/04/d9d41f0cb72b4d470ee07db1f6a68c60.pdf>
 ） 2017年

また、少し古いデータとなるが、文部科学省が実施した調査⁴⁴によれば、2008年時点で7歳の子供において、年上の子と「ほとんど遊ばない・まったく遊ばない」子は22.4%、年下の子と「ほとんど遊ばない・まったく遊ばない」子は38.8%、家族以外の大人と「ほとんど遊ばない・まったく遊ばない」子は64.4%と、異年齢や家族以外との大人の交流が少ないことが分かっている（図表2-32）。

図表 2-32 遊び相手別の遊ぶ頻度（2008年時、7歳）



（出典）文部科学省「令和2年度 青少年の体験活動の推進に関する調査研究」（2020年度）よりKPMG作成

2005年1月に中央教育審議会は「子どもを取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児教育の在り方について（答申）」の「子どもの育ちの現状と背景」において、人間関係の希薄化等により地域社会の大人と子供の関わりが減少し、それらが地域の大人が子供に無関心な原因、関われない原因となっていることを指摘する⁴⁵。

東京都内においても、地域の子供と大人の繋がりが減少していることが想定される。2023年2月に朝日新聞デジタルで「自治会、都内で6年間に144減 『役員の負担重すぎる』相次ぐ解散」⁴⁶と題する記事が掲載されたが、都内の自治体・町内会の数は減少しており、また、江戸川区の調査⁴⁷によれば、区内の子供会の会員数は減少傾向にあるという。

⁴⁴ 文部科学省「令和2年度 青少年の体験活動の推進に関する調査研究」

（https://www.mext.go.jp/content/20210908-mxt_chisui01-100003338_2.pdf）2020年

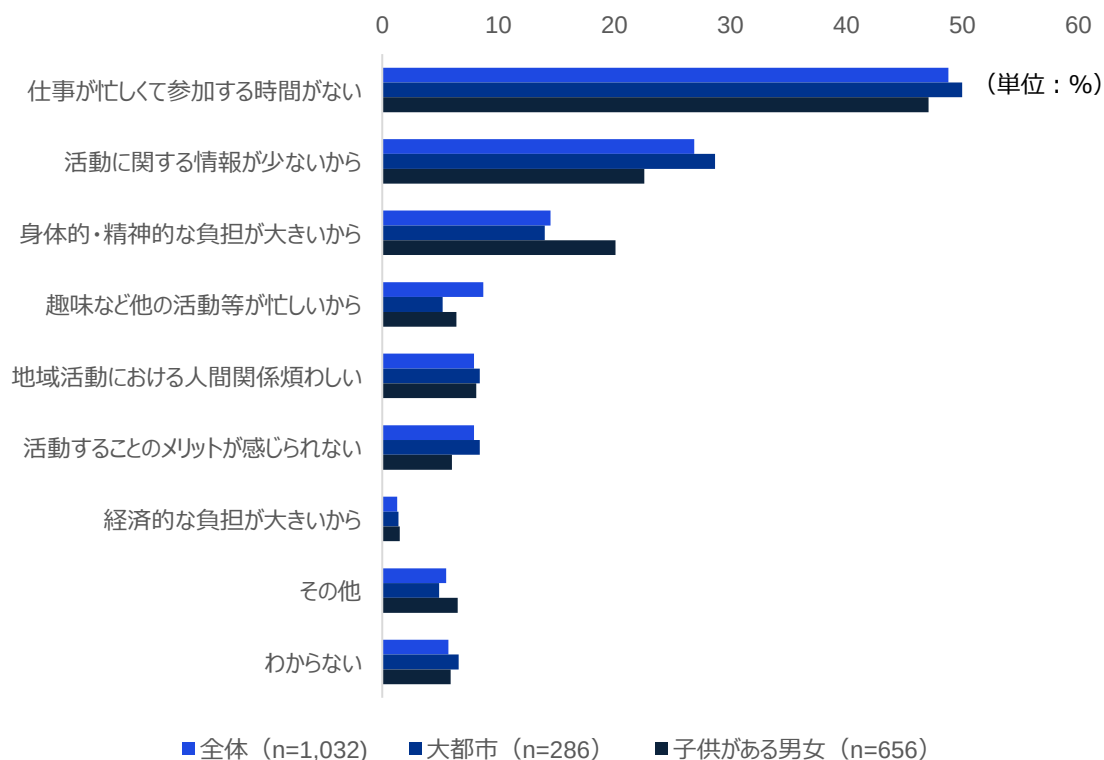
⁴⁵ 中央教育審議会「子供を取り巻く環境の変化を踏まえた今後の幼児の教育の在り方について（答申）はじめに」（https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/toushin/attach/1420140.htm）2005年

⁴⁶ 朝日新聞デジタル「自治会、都内で6年間に144減 『役員の負担重すぎる』相次ぐ解散」、2023年2月12日（https://www.asahi.com/articles/ASR2B3SPSR27ULEI002.html?iref=pc_photo_gallery_bottom）

⁴⁷ 江戸川区 文化共育部 健全育成課「子ども会活動に関するアンケート結果」（<https://www.kodomo-kai.or.jp/edogawa/wp-content/uploads/sites/41/2020/09/9682aae1f9ccaa7cccaefdb40f22f097-1.pdf>）2019年

2007年に内閣府が全国の18歳以上3,000人を対象に実施した調査⁴⁸によれば、地域の大人が子供会・町内会等に参加しない理由としては、多忙・情報の少なさ・負担の大きさなどが挙げられており、東京都でも同様の傾向となっていると想定される（図表2-33）。このように地域で町内会・子供会等の活動が減ることによって、子供達が地域の大人と交流する機会がなく、地域の大人が子供に対する理解を深められない原因となっている可能性がある。

図表 2-33 子供会・町内会等の地域活動に参加しない理由



(出典) 内閣府「平成18年度少子化対策と家族・地域の絆に関する意識調査」(2006年度)より
KPMG作成

⁴⁸ 内閣府「平成18年度少子化対策と家族・地域の絆に関する意識調査」
(<https://warp.da.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/10325105/www8.cao.go.jp/shoushi/shoushika/research/cyousa18/kizuna/html/3chapter5.html>) 2006年度

2.2.1.4 方法

最初に、子供の日常的な「遊び」の方法について先行研究等の収集・分析を実施した。

バンダイの調査⁴⁹によれば、小学生低学年の日常遊びの内容は、「おもちゃで遊ぶ」「遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ」といった、外遊びまたは高額な機器等を必要としない「遊び」が多いが、学年が上がるにつれゲームの割合が増え、小学校5・6年生ではスマートフォン、ゲームを用いた室内遊びが主流となっていく（図表2-34）。

図表 2-34 子供の遊び内容

全体TOP5		
1位	スマートフォン・携帯電話・タブレット端末・パソコン	45.3%
2位	ゲーム（家庭用）	40.1%
3位	お買い物	39.7%
4位	ゲーム（携帯用）	38.2%
5位	球技（サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど）	36.0%
小学生TOP5		
1位	遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ	51.2%
2位	ゲーム（家庭用）	44.8%
3位	おもちゃで遊ぶ（ごっこ遊び・ままごとを含む）	41.5%
4位	球技（サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど）	40.2%
5位	ゲーム（携帯用）	39.8%
中学生TOP5		
1位	スマートフォン・携帯電話・タブレット端末・パソコン	63.3%
2位	お買い物	41.0%
3位	娯楽施設（映画館、カラオケ、ゲームセンター、ボウリング場など）で遊ぶ	36.3%
4位	ゲーム（携帯用）	35.0%
5位	ゲーム（家庭用）	30.7%

小学1～2年生		
1位	おもちゃで遊ぶ（ごっこ遊び・ままごとを含む）	63.6%
2位	遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ	61.0%
3位	お買い物	41.5%
4位	ゲーム（家庭用）	37.0%
5位	球技（サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど）	35.5%
小学3～4年生		
1位	遊具遊びや鬼ごっこ・かくれんぼ	53.5%
2位	ゲーム（家庭用）	49.0%
3位	ゲーム（携帯用）	45.0%
4位	おもちゃで遊ぶ（ごっこ遊び・ままごとを含む）	43.0%
4位	球技（サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど）	43.0%
小学5～6年生		
1位	ゲーム（家庭用）	48.5%
2位	ゲーム（携帯用）	46.0%
2位	スマートフォン・携帯電話・タブレット端末・パソコン	46.0%
4位	球技（サッカー、バスケットボール、ドッジボールなど）	42.0%
5位	お買い物	41.0%

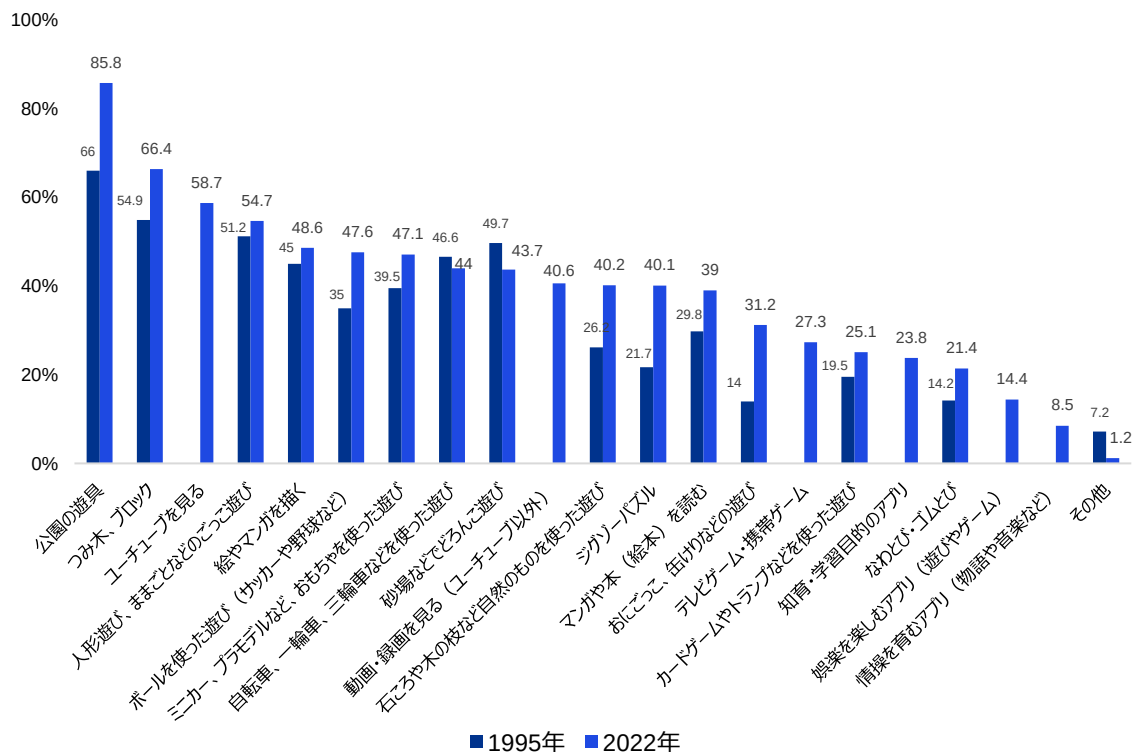
：遊ぶために一定以上の費用がかかる遊び 太字：室内遊び

（出典）株式会社バンダイ「小中学生の『遊び』に関する意識調査」（2018年）よりKPMG作成

⁴⁹ 株式会社バンダイ「小中学生の『遊び』に関する意識調査」
<https://www.bandai.co.jp/kodomo/pdf/question243.pdf> 2018年

ベネッセ教育総合研究所の調査⁵⁰によれば、幼児が遊ぶ内容としては、1995年も2022年も公園の遊具・積み木の割合が1位、2位である。しかし、2022年の調査では「ユーチューブを見る」が3位で半数を超えている（図表2-35）。

図表 2-35 幼児がよくする「遊び」



（出典）ベネッセ教育総合研究所「第6回 幼児の生活アンケート レポート」（2023年）よりKPMG作成

次に自然体験について先行研究等の収集・分析を実施した。

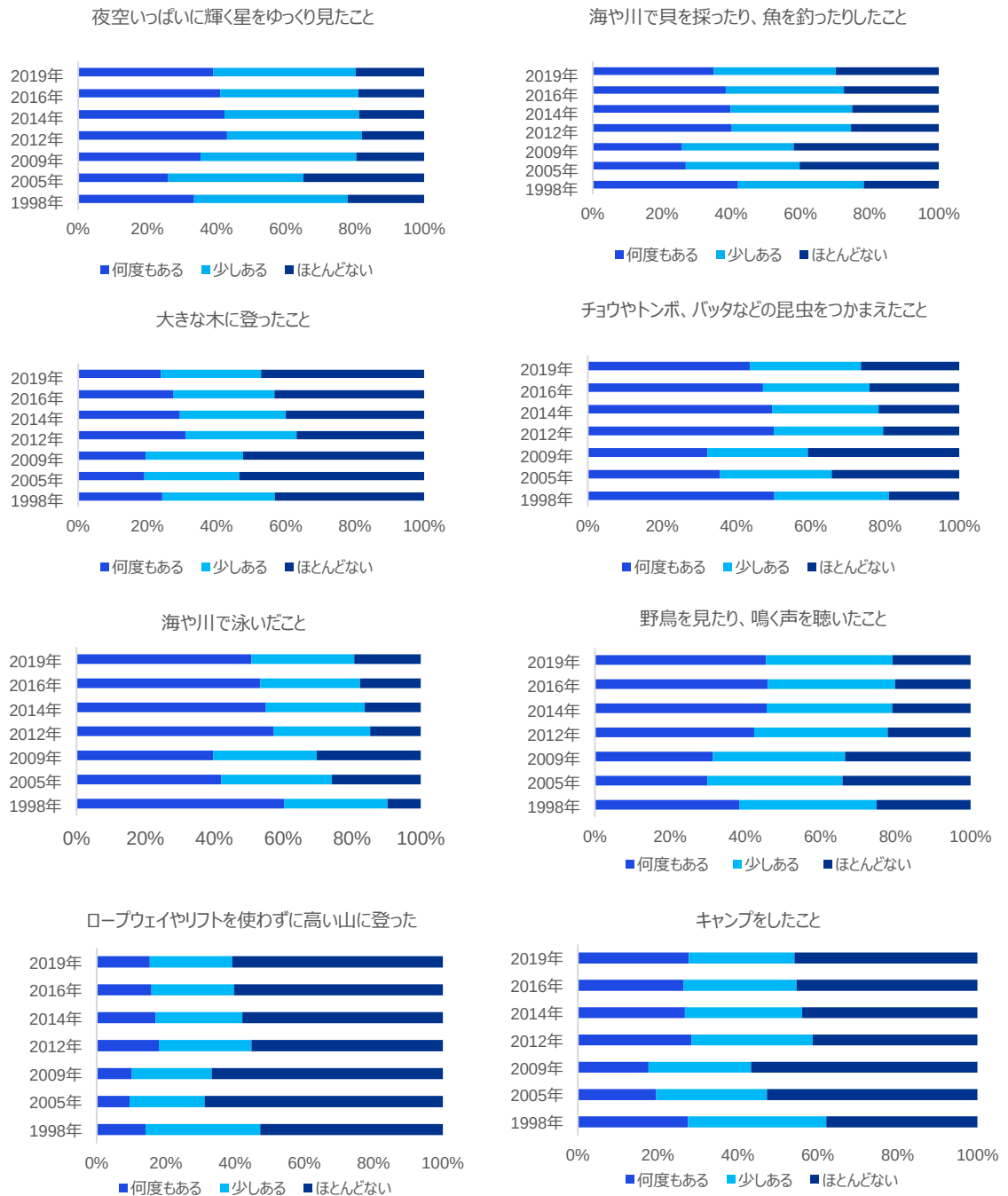
国立青少年教育振興機構の調査⁵¹によれば、自然体験別の体験頻度について、ほとんどの体験が2005年度から2012年度にかけて「何度もある」の割合が大きくなり、以降は横ばいで推移している。2012年度以降、約8割程度は、「夜空いっぱいに輝く星をゆっくり見たこと」、「野鳥を見たり、鳴く声を聞いたこと」、「海や川で貝を採ったり、魚を釣ったりしたこと」、「チョウやトンボ、バッタ等昆虫をつかまえたこと」、「海や川で泳いだこと」は、「何度もある」、「少しある」と答えている。また、「海や川で泳いだこと」、「チョウやトンボ、バッタ等の昆虫をつかまえたこと」、「キャンプをしたこと」、「大きな木に登ったこと」、「ロープウェイやリフトを使わずに高い山に登ったこと」を「何度もある」、「少しある」とした回答した割合は、2005年と2009年に減少し、2012年度に増加しているが、2014年度から2019年度にかけて再び減少傾向にある（図表2-36）。

⁵⁰ ベネッセ教育総合研究所「第6回 幼児の生活アンケート レポート」

（https://berd.benesse.jp/up_images/research/YOJI_all_P01_65_6.pdf）2023年

⁵¹ 独立行政法人 国立青少年教育振興機構「青少年の体験活動等に関する意識調査（令和元年度調査）」（https://www.niye.go.jp/pdf/210719_02.pdf）2019年度

図表 2-36 自然体験の推移



(出典) 独立行政法人 国立青少年教育振興機構「青少年の体験活動等に関する意識調査（令和元年度調査）」
(2019年度) よりKPMG作成

同調査では、学校外の体験や自然体験に参加しなかった理由を調査している。すべての年収帯において「子どもが関心を示さないから」「保護者等の時間的負担が大きいから」は上位に来ているが、年収別にみても、低年収層（400万円未満）では「参加費・交通費でお金がかかるから」というコスト、高年収層（800万円以上）では「子供が行事に参加する時間がないから」という子供の多忙があげられた（図表2-37）。

図表 2-37 自然体験活動に関する行事に参加しなかった理由（世帯年収別）

	200 万円未満	200 万円以上 400 万円未満	400 万円 600 万円未満	600 万円以上 800 万円未満	800 万円以上 1,000 万円未満	1,000 万円以上 1,200 万円未満	1,200 万円以上
n	363	1084	1941	1877	1047	537	408
場所や会場が遠いから	6.1%	5.0%	5.9%	4.9%	5.3%	4.5%	3.4%
団体や行事等があることを知らないから	9.9%	10.0%	10.4%	11.1%	11.0%	9.1%	12.0%
参加方法が分からないから	5.0%	6.5%	3.8%	4.8%	3.6%	3.5%	2.7%
子どもが関心を示さないから	12.9%	19.8%	22.5%	22.5%	22.3%	21.0%	17.9%
子どもが嫌がるから	3.3%	5.2%	5.4%	5.2%	4.5%	4.1%	5.6%
子どもの安全面に不安があるから	3.0%	2.7%	2.6%	3.3%	2.9%	2.4%	2.2%
子どもが苦労することは避けたいから	0.0%	0.2%	0.2%	0.1%	0.0%	0.2%	0.0%
子どもが行事に参加する時間がないから	3.3%	5.4%	7.6%	9.0%	10.4%	12.8%	15.9%
参加費・交通費でお金がかかるから	15.7%	11.6%	7.9%	5.8%	4.7%	2.4%	2.7%
保護者等の時間的負担が大きいから	22.9%	16.7%	14.5%	14.4%	15.4%	15.1%	13.0%
特に理由はない	12.9%	9.8%	12.1%	11.2%	11.9%	12.7%	12.7%
その他	5.0%	7.2%	7.2%	7.6%	8.0%	12.1%	11.8%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

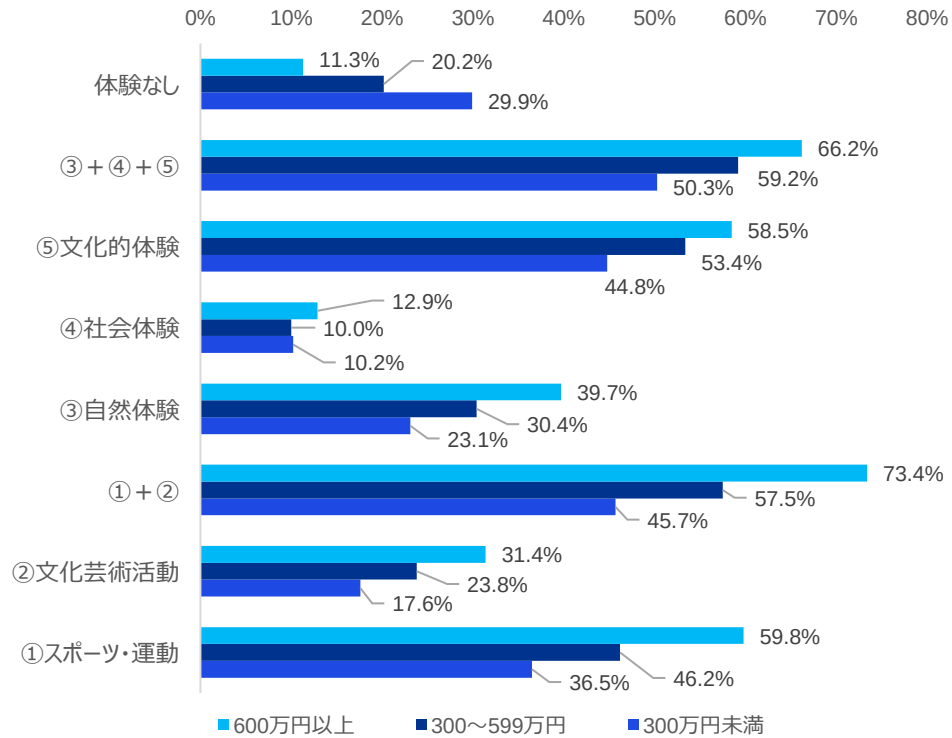
水色：各年収帯の上位3位

（出典）独立行政法人 国立青少年教育振興機構「青少年の体験活動等に関する意識調査」（2019年度）より
KPMG作成

2022年のチャンス・フォー・チルドレンの調査⁵²によれば、子供の非日常的な体験機会には世帯の所得で格差が存在している。世帯年収別に、直近1年間で学校外の体験がない子供の割合を見てみると、年収300万円未満世帯では29.9%と最も多く、年収600万円以上の世帯と比較すると約2.5倍以上であった（図表2-38）。学校外の体験活動の種類別・世帯年収別に子供が体験に参加している割合を見てみると、年収600万円以上の世帯においては全ての体験活動で割合が高い（図表2-38）。

⁵² 公益社団法人チャンス・フォー・チルドレン「子どもの「体験格差」実態調査最終報告書～全国の小学生保護者2,097人へのアンケート調査～」（https://cfc.or.jp/wp-content/uploads/2023/07/cfc_taiken_report2307.pdf）2023年

図表 2-38 学校外の体験に参加している子供の割合（世帯年収別）



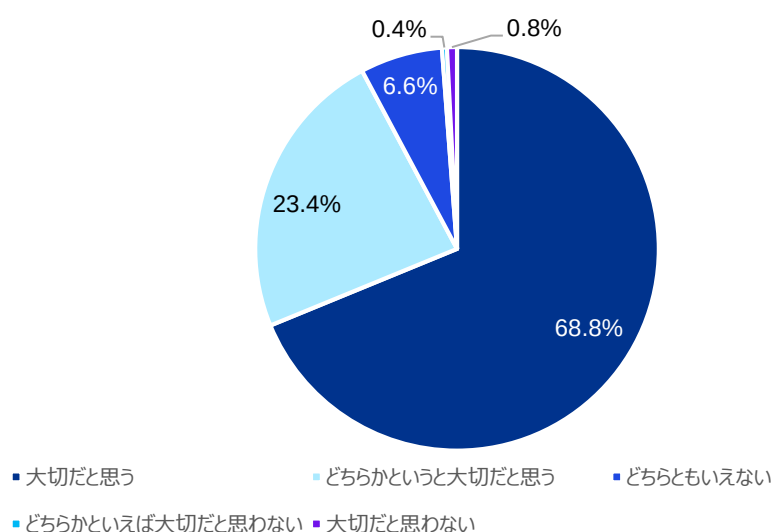
（出典）公益社団法人チャンス・フォー・チルドレン「子どもの「体験格差」実態調査最終報告書～全国の小学生保護者 2,097人へのアンケート調査～」（2023年）よりKPMG作成

2.2.1.5 意識

最初に子供の外遊びに対する保護者の意識について先行研究等の収集・分析を実施した。

東京都⁵³の調査によれば、外遊びを「大切だと思う」と答えた保護者が68.8%、「どちらかという大切なと思う」が23.4%と、9割以上の保護者が外遊びは大切と感じている（図表2-39）。bb projectが保護者を対象に実施した調査⁵⁴によれば、子供の外遊びが減少した理由として、室内遊び・習い事の機会が増えたこと、遊ぶ場所の減少、公園のルールが厳しいことが上位に挙げられている（図表2-40）。

図表 2-39 外遊びに対する保護者の意識

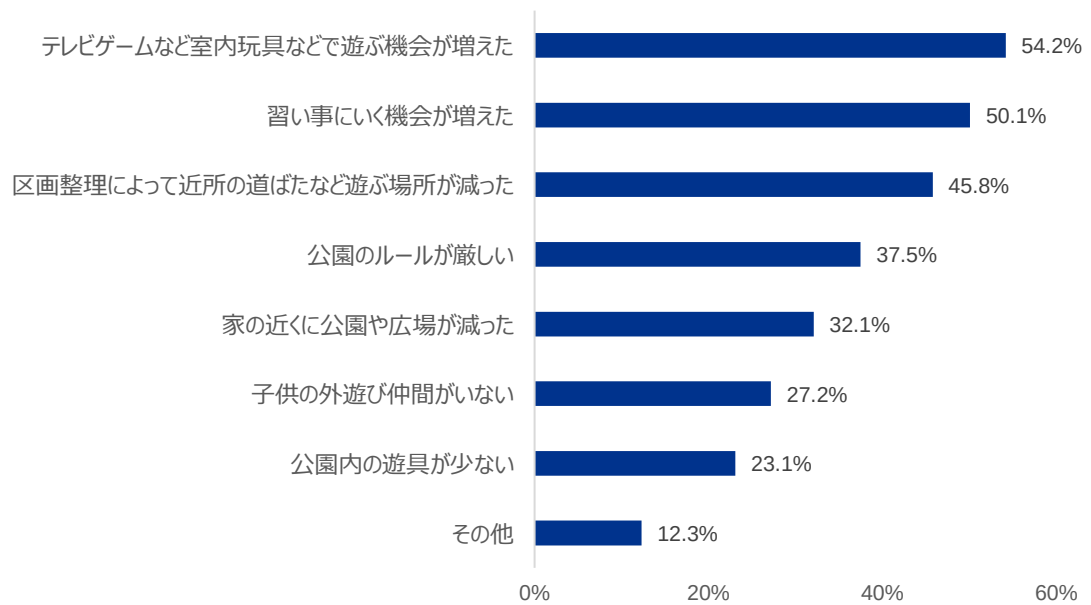


（出典）東京都生活文化スポーツ局「外遊びみんなどう思ってる？」（2022年）よりKPMG作成

⁵³ 東京都生活文化スポーツ局「外遊びみんなどう思ってる？」（https://www.sports-tokyo-info.metro.tokyo.lg.jp/suru/hajimeru_sotoasobi_zukan/data/sotoasobi_research.pdf）2022年

⁵⁴ 一般財団法人bb project「子どもの『外遊び』と『スポーツ』の取り組みに関するアンケート調査」（<https://prtmes.jp/main/html/rd/p/00000001.000010289.html>）2018年

図表 2-40 子供の外遊びが減少したと感じる理由

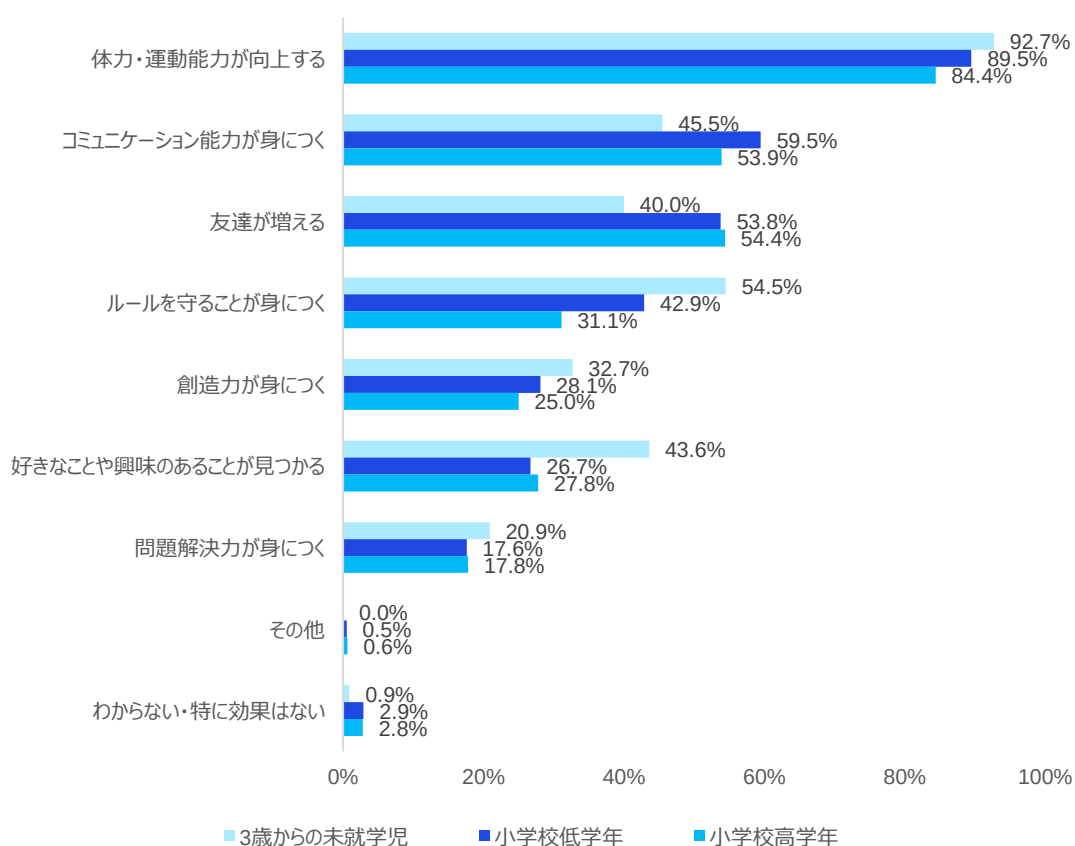


(出典) 一般財団法人bb project「子どもの『外遊び』と『スポーツ』の取り組みに関するアンケート調査」(2018年)より
KPMG作成

一般財団法人bb projectが実施した調査⁵⁵では、保護者が感じる外遊びの効果についても確認をしている。

子供の年代によらず、「体力・運動能力が向上する」との回答が最も多く、3歳からの未就学児の保護者で92.7%、小学校低学年の保護者で89.5%、小学校高学年の保護者で84.4%であった。3歳からの未就学児の保護者においては「ルールを守ることが身につく」「コミュニケーション能力が身につく」、小学校低学年の保護者においては「コミュニケーションが身につく」「友達が増える」、小学校高学年の保護者においては「友達が増える」「コミュニケーションが身につく」が続く（図表2-41）。

図表 2-41 保護者が思う外遊びの効果



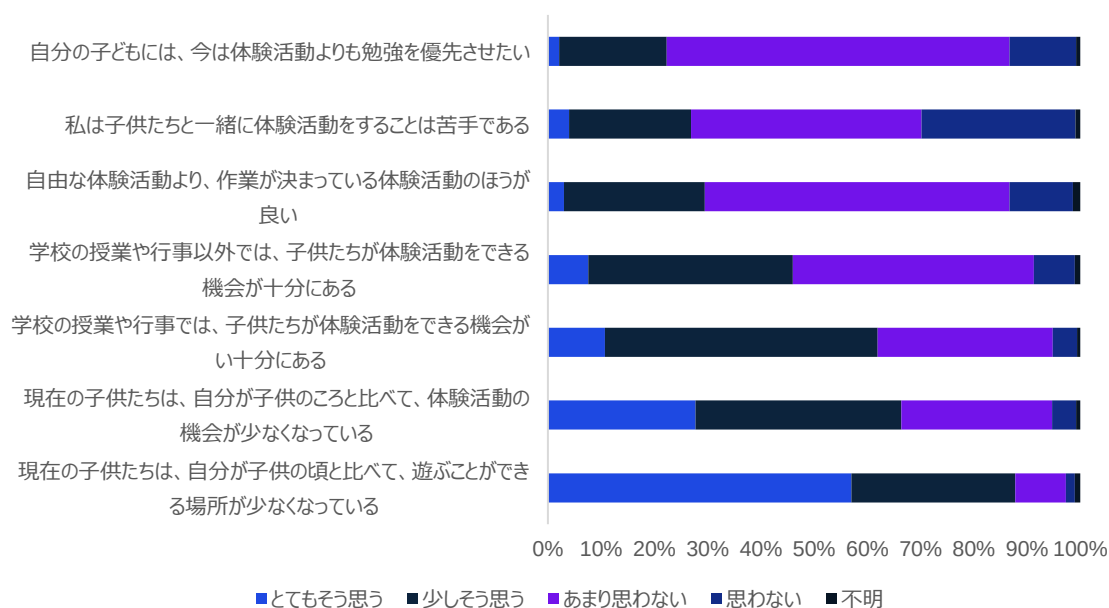
（出典）一般財団法人bb project「子どもの『外遊び』と『スポーツ』の取り組みに関するアンケート調査」（2018年）よりKPMG作成

⁵⁵ 一般財団法人bb project「子どもの『外遊び』と『スポーツ』の取り組みに関するアンケート調査」（<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000011.000010289.html>）2018年10月19日

次に、「子供の体験」に関する保護者の意識について先行研究等の収集・分析を実施した。

国立青少年教育振興機構が保護者を対象に実施した調査⁵⁶によると、「現在の子供たちは、自分が子供の頃と比べて、遊ぶことができる場所が少なくなっている」と感じている保護者は約9割であり、「自分が子供のころと比べて、体験活動の機会が少なくなっている」と感じている保護者は約7割である⁵⁷（図表2-42）。

図表 2-42 体験活動等に関する保護者の意識



（出典）独立行政法人 国立青少年教育振興機構「令和元年度青少年の体験活動等に関する意識調査」（2019年）よりKPMG作成

子供の自然体験に対しては、保護者の関心は高く、園・学校・家庭で行っている家庭が多い。しかし、多忙なことや、保護者自身の知識不足が、子供に自然体験をさせるうえでの課題となっているようである。

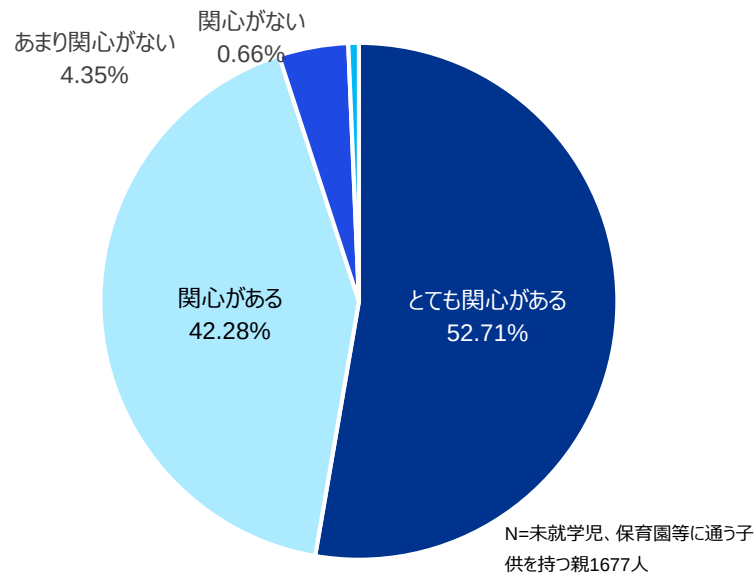
千株株式会社が実施した調査⁵⁸によれば、保護者の子供への自然体験の意識について「とても関心がある」と答えた保護者は52.71%、「関心がある」と答えた保護者は42.28%、90%以上の保護者が子供の自然体験に関心を寄せていることが分かる（図表2-43）。そして、実際に子供が自然体験をする機会については、「園・学校で行っている」が54.03%、「家庭で行っている」は51.88%となっている（図表2-44）。自然体験に取り組みたいが取り組めていない理由についても調査しており、「時間がないから」が60.33%と最も多く、次いで「自分に十分な知識がないから」が41.51%であった（図表2-45）。

⁵⁶ 独立行政法人 国立青少年教育振興機構「令和元年度青少年の体験活動等に関する意識調査」（https://www.niye.go.jp/pdf/210719_02.pdf）2019年

⁵⁷ 独立行政法人 国立青少年教育振興機構「令和元年度青少年の体験活動等に関する意識調査」（https://www.niye.go.jp/pdf/210719_02.pdf）2019年

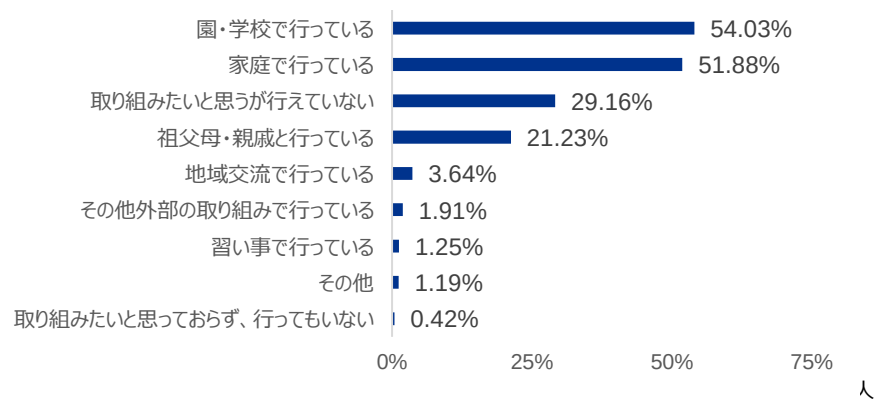
⁵⁸ 千株株式会社「自然体験に関する保護者の意識調査」（<https://sencorp.co.jp/7653/>）2023年

図表 2-43 子供の自然体験に対する保護者の意識



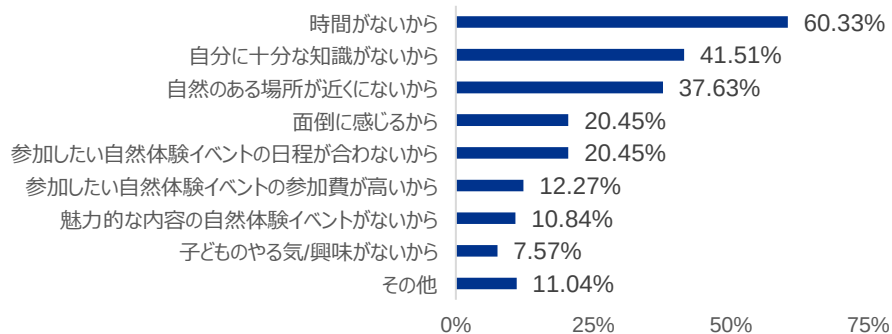
(出典) 千株株式会社「自然体験に関する保護者の意識調査」(2023年)よりKPMG作成

図表 2-44 子供が自然体験をする機会



(出典) 千株株式会社「自然体験に関する保護者の意識調査」(2023年)よりKPMG作成

図表 2-45 自然体験に取り組めていない理由



N=自然体験に取り組みたいが取り組めていないと回答した人 489人

(出典) 千株式会社「自然体験に関する保護者の意識調査」(2023年)よりKPMG作成

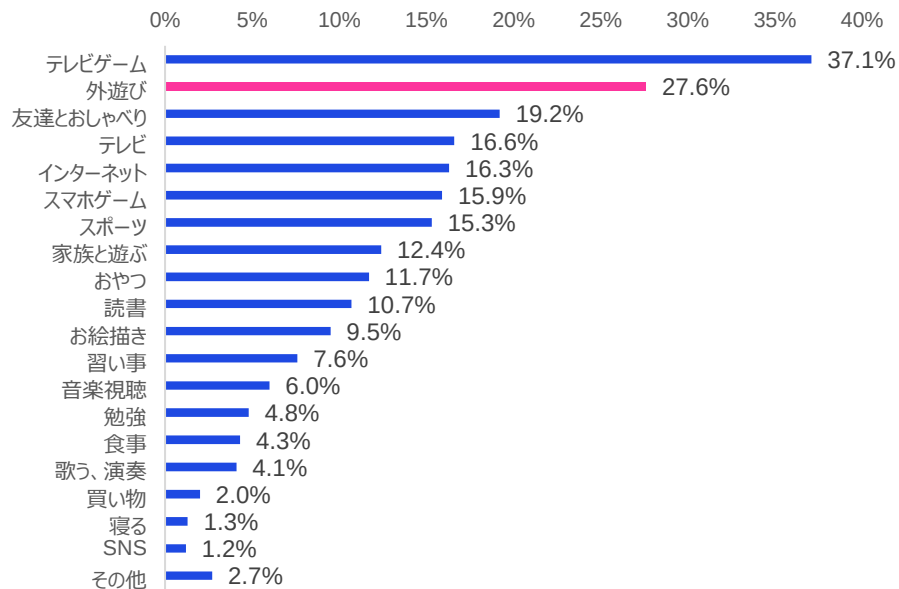
ここからは、子供の意識について先行研究等の収集・分析結果を述べる。

学研教育総合研究所の調査⁵⁹によれば、子供が楽しいと感じる活動としては、テレビゲームを回答する割合が最も多く、次いで外遊び、友達とおしゃべりであった(図表2-46)。また、東京都の調査⁶⁰では、都内の子供が放課後や長期休みに欲しいと考えている場所は「外で自然や遊具を使って自由に遊べる場所(プレーパーク)」が最も多い(図表2-47)。

⁵⁹ 学研教育総合研究所「小学生白書Web版2022年9月調査」
(<https://www.gakken.jp/kyouikusuken/whitepaper/202209/chapter9/07.html>) 2022年]

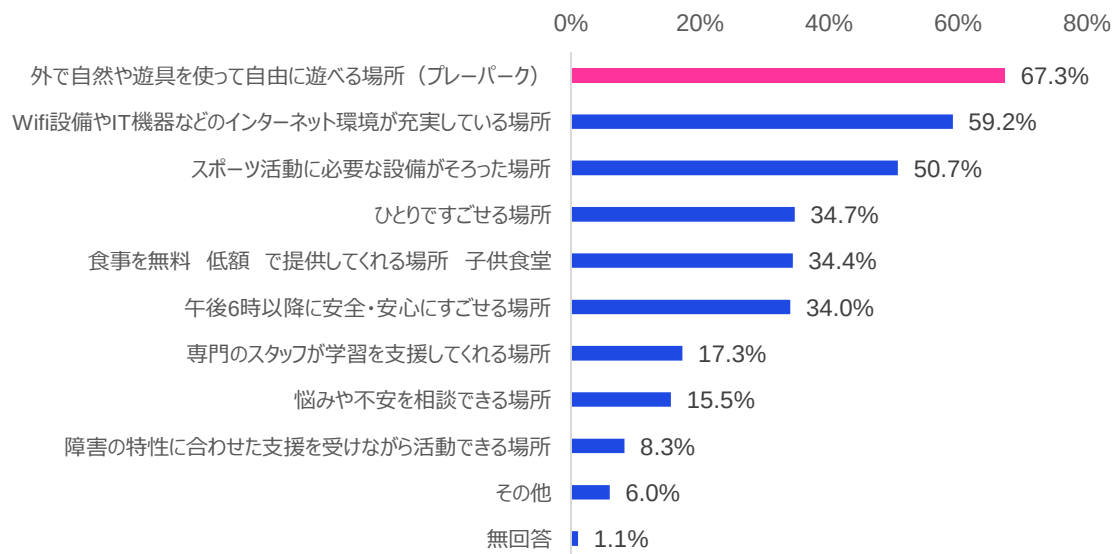
⁶⁰ 東京都福祉保健基礎調査「東京の子供と家庭」
(https://www.fukushi.metro.tokyo.lg.jp/kiban/chosa_tokei/zenbun/reiwa4/r4chosa20231129-reportzenbun.html) 2022年

図表 2-46 子供が楽しいと感じる活動



(出典) 学研教育総合研究所「小学生白書 Web 版 2022 年 9 月調査」より KPMG 作成

図表 2-47 都内の子供が放課後や長期休みに欲しい場所

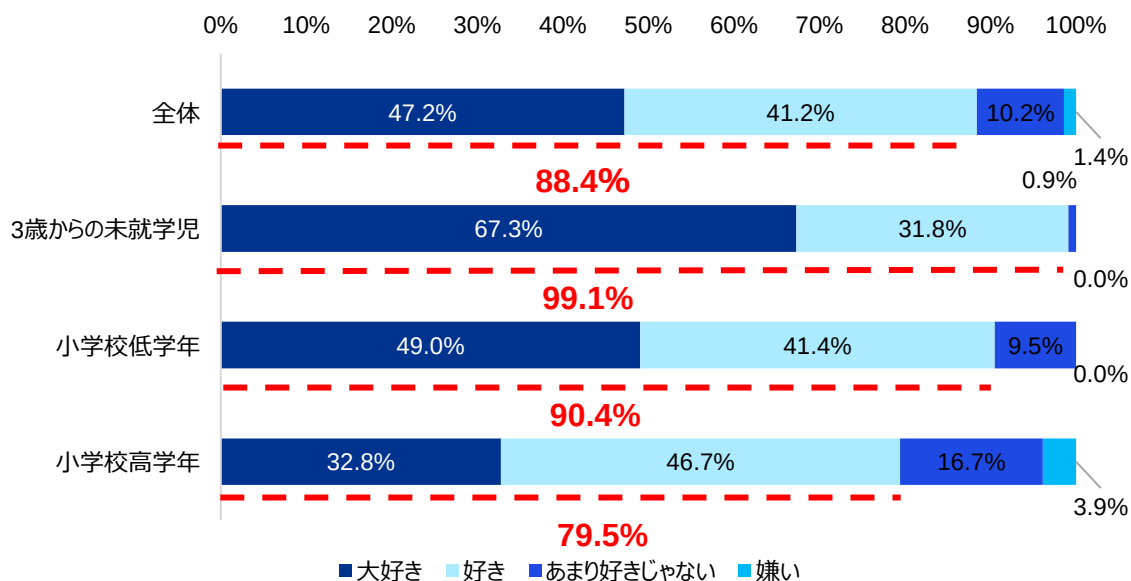


(出典) 東京都福祉保健基礎調査「東京の子供と家庭」(2022年)よりKPMG作成

次に、子供の「外遊び」への意識について先行研究等の収集・分析を実施した。

東京都の調査⁶¹によれば、ほとんどの子供が外遊びを好きであるが、学年が上がるにつれ「大好き」、「好き」と回答する割合は減少傾向にある。外遊びが好きな割合は3歳からの未就学児においては99.1%、小学校低学年においては90.4%、小学校高学年においては79.5%であった（図表2-48）。

図表 2-48 子供の外遊びへの意識



（出典）東京都生活文化スポーツ局「外遊びみんなどう思ってる？」（2022年）よりKPMG作成

子供の「遊び場」は、子供の居場所ともなりうる場所であるため、子供の居場所への意識について先行研究等の収集・分析を実施した。

こども家庭庁設立準備室の調査⁶²によれば、居場所がある子供については、いずれの世代でも居場所を「いつでも行きたいときに行ける」場所、「好きなことをして過ごせる」場所と感じている。その他、年齢別にみると、0～9歳の子供は「新しいことを学べたり、やりたいことにチャレンジできる」場所、10～12歳の子供は「いろんな人と出会える、友人と一緒に過ごせる」場所、13歳以上の子供は「一人で過ごせたり、何もせずのんびりできる」場所と感じている。高い年齢の子供ほど「一人で過ごせたり、何もせずのんびりできる」場所と感じていることがわかる（図表2-49）。居場所がない子供についても似た傾向を示しており、利用したい居場所として全世代で「いつでも行きたいときに行ける」場所、「好きなことをして過ごせる」場所と考えており、10歳以上の子供は「一人で過ごせたり、何もせずのんびりできる」場所と考えている（図表2-50）。

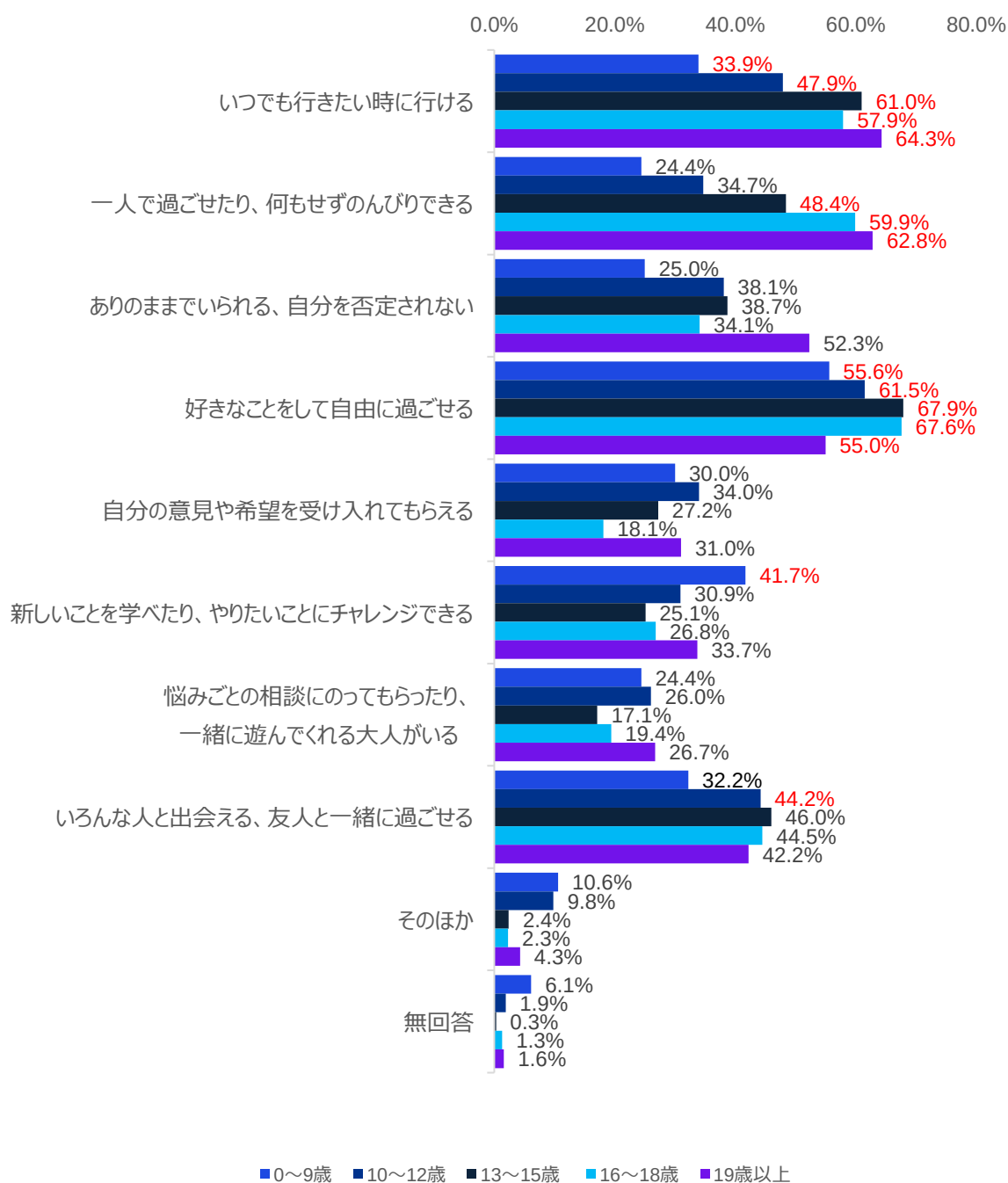
⁶¹ 東京都生活文化スポーツ局「外遊びみんなどう思ってる？」

（<https://www.metro.tokyo.lg.jp/tosei/hodohappyo/press/2022/11/28/documents/08.pdf>）2022年

⁶² こども家庭庁設立準備室「こどもの居場所づくりに関する調査研究報告書」

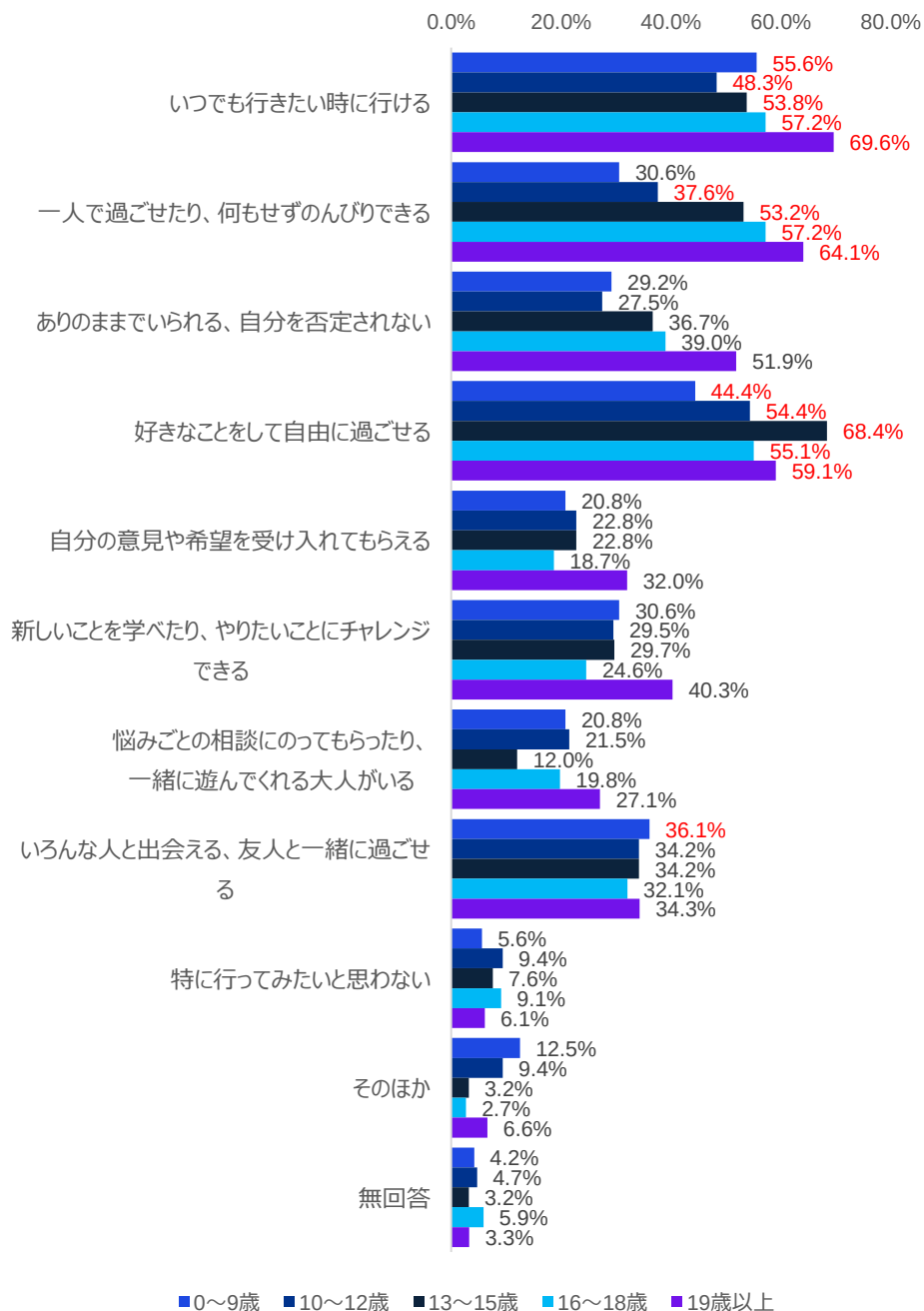
（https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/db46916f-2963-4114-917d-8677e2761a90/837d3c6e/20230323_ibasho_houkoku.pdf）2023年

図表 2-49 居場所がある子供が居場所だと感じている場所（場所の機能）



（出典）内閣官房子ども家庭庁設立準備室「こどもの居場所づくりに関する調査研究」（2023年）よりKPMG作成

図表 2-50 居場所がない子供が利用したい場所



(出典) 内閣官房子ども家庭庁設立準備室「こどもの居場所づくりに関する調査研究」(2023年)よりKPMG作成

2.2.1.6 小括

ここまで、子供の「遊び」環境の国内調査として、「空間」「時間」「集団（仲間）」「方法」「意識」について先行研究調査を実施してきた。

「空間」に関してみると、子供の「遊び場」のメインは、現在も過去も、自宅・友達の家・公園であることがわかっている。しかし公園に関しては、その数や面積は増加傾向にあるものの、昔と比べて遊びづらくなっているようである。これは、公園のルールや規制等が増え、自由に遊べないことによるものと考えられる。その背景には、地域コミュニティの希薄化や子供と接する経験等の減少により、地域の大人が子供の「遊び」への理解が不足し、子供の声に関する騒音訴訟の増加や周辺住民からのクレームが増えていることが考えられる。また、保護者側も不審者等の治安面での不安を抱えていることが公園遊びの障壁となっている可能性がある。都内では、子供の放課後の居場所として、「自宅」「学童クラブ」「塾や習い事」を挙げる保護者が多く、子供を大人が管理している場所に預けたいとの意向がうかがえる。

「時間」に関してみると、現代の子供達は、外遊びの時間、自由に身体を動かして遊ぶ時間は減少傾向にある。その背景としては、保護者が子供の将来に抱く不安等の要因で、塾・習い事に費やす時間が増加したことが一因となり、子供の自由時間は減少傾向にあることや、その自由時間についてみても、スクリーンタイムの増大等を背景に、外遊び時間等が減少傾向にある。

「集団（仲間）」に関してみると、現在も過去も子供の遊び仲間としてはクラスの友達が多い。ただ、近年では、少子化・一人っ子世帯の増加等により、一人遊びが増加し、遊ぶ友達が少人数化している。遊び相手としては、同じ年の友達、親が多く、年齢が異なる友人や地域の大人との交流は減少している。町内会や子供会等の地域の活動が減少し、地域の大人と子供が交流する機会が少ないことが背景にあり、前述のように地域の大人が子供の「遊び」に対して理解が不足している原因ともなっている可能性がある。

「方法」に関してみると、現在の子供たちの日常遊びは、乳幼児・小学校低学年では通常のおもちゃや遊具、鬼ごっこやかくれんぼ等のお金のかからない昔からある「遊び」や外遊びが主流であるものの、学年があがるにつれ、高価なおもちゃやゲーム、デバイス、カードを使った室内遊びが増えていく。また、乳幼児では、動画サイトの閲覧等も増えている。また、自然体験は、保護者の自然体験をさせたいという意識を反映してか、横ばいにあるものの、子供の自然体験を含む学校外での体験には所得によって大きな違いが出ていることがわかる。

「意識」に関しては、保護者の意識と、子供の意識の両方の先行研究等を調査した。

多くの保護者は、体力・運動能力の向上、コミュニケーション能力向上等に寄与する子供の外遊びを大切だと考えているものの、実際に外遊びをさせるには、習い事の増加による余暇の減少や、「遊び場」の減少、公園のルールの厳しさが課題となっているようである。自然体験に関しても、関心が高い保護者が多いものの、多忙なこと等が課題となっている。

子供に関していえば、年齢が上がるにつれて減少するものの、外遊びが好きな子供は学年を問わず多い。また居場所としての「遊び場」にいつでも行きたいときに行ける場所、好きなことをして過ごせる場所、新しいことを学べたり、やりたいことにチャレンジできる場所、いろんな人や友人と会える場所、一人で過ごせたり、何もせずのんびりできる場所を求めている。

2.2.2 「遊び」が子供の成長・発達等に与える影響（国内調査）

国内外の論文・レポート等にて、子供の「遊び」が成長・発達等に与える影響について調査・整理した。

2.2.2.1 「遊び」が影響を及ぼすと考えられている能力・機能

先行研究等で「遊び」がその向上等に影響を及ぼすと考えられている能力・機能について調査を実施した。その結果、大きくわけて「身体能力」「認知能力」「非認知能力」に関する研究を確認できたため、以下、その3つについて具体的に述べる。

身体能力

子供は「遊び」によって、身体能力が向上するといわれている。日本学術会議子どもを元気にする環境づくり戦略・政策検討委員会の報告⁶³では、「平成18年版青少年白書にまとめられているように、体力及び基礎的運動能力全般において、子供の能力は低下傾向を示している。この傾向は幼児期においてもみられる。その要因としては、「遊び」や運動、スポーツ等の身体活動量の低下が深く関わる」と指摘し、「遊び」を含む身体活動量が子供の体力及び基礎的運動能力全般に影響していることを示唆している。

文部科学省で2007年度から2009年度に幼児を対象に「体力向上の基礎を培うための幼児期における実践活動の在り方に関する調査研究」⁶⁴を実施しており、この調査では、より多くの友達と活発に「遊び」を楽しむ幼児ほど運動能力が高い傾向にあること、外遊びをする時間が長い幼児ほど、体力が高い傾向にあることがわかっている。この調査等を踏まえて同省が発出した「幼児期運動指針ガイドブック⁶⁵」では、幼児期運動指針において様々な「遊び」を取り入れる必要性として以下のように述べている。

- ・ 幼児期は、生涯にわたる運動全般の基本的な動きを身に付けやすく、体を動かす遊びを通して、動きが多様に獲得されるとともに、動きを繰り返し実施することによって、動き方が上手になる洗練化も図られていきます。
- ・ 幼児期は運動機能が急速に発達し、多様な動きを身に付けやすい時期です。この時期には、多様な運動刺激を与えて、体内に様々な神経回路を複雑に張り巡らせていくことが大切です。それらが発達すると、タイミングよく動いたり、力の加減をコントロールしたりする等の運動を調整する能力が高まり普段の生活で必要な動きをはじめ、とっさの時に身を守る動きや将来的にスポーツに結び付く動き等基本的な動きを多様に身に付けやすくなります。
- ・ 様々な遊びをすると、その中には複合的に動きが含まれ、結果的に多様な動きを経験し、それらを獲得することができるのです。
- ・ なお、幼児の場合は、自発的に様々な遊びを体験し、多様な動きが獲得できるようにすることが大切です。

⁶³ 日本学術会議「我が国の子どもを元気にする環境づくりのための国家的戦略の確立に向けて」2007年

⁶⁴ 文部科学省「体力向上の基礎を培うための幼児期における実践活動の在り方に関する調査研究報告書」(https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/youjiki/index.htm) 2007年～2009年

⁶⁵ 文部科学省「幼児期運動指針ガイドブック」2012年

(https://www.mext.go.jp/a_menu/sports/undousisin/1319772.htm) 2012年

- ・ 遊びが楽しく、自ら様々な遊びを求めるようになれば、遊びもさらに広がり、一層、多様に動きを獲得できるようになります。

上記のように、幼児期の「遊び」が、運動能力の向上・多様な動きの獲得につながり、それが生涯の運動能力の基盤となり非常に重要であることがわかる。同ガイドラインでは、このような背景を受け、幼児に毎日60分以上体を動かすことを推奨しており、同様の取組が世界各国で実施されていることを紹介している。

前橋明氏⁶⁶が代表発起人を務める「子どもの健全な成長のための外あそびを推進する会⁶⁷」では、先行研究をもとに外遊びが身体能力にもたらす効能について、以下を紹介している。

- ・ 外遊びを通じて空間認知能力が向上
- ・ 自由で自発的に展開できる外遊びが筋力、瞬発力、持久力、協応性、平衡性、敏捷性、巧緻性、柔軟性といった多様な動きづくりや、体力の要素の向上に貢献
- ・ 屋外活動が、子供の近視の発症抑制、進行の遅延につながる
- ・ 太陽光に当たることでビタミンDが生成され骨の健康な発育が期待できる
- ・ 屋外における気温の変化に触れることや、遊んで汗をかくことで、基礎代謝、体温や血圧の調節能力、脳・神経系の働きといった、自律神経機能の向上が期待できる

認知能力

認知能力については、「遊び」により、語彙力・思考力・学力の向上に資すると考えられることが分かっている。

CRNアジア子ども学研究ネットワーク第3回国際会議のキャシー・ハーシュ＝パセック教授による基調講演⁶⁸では、「遊びは周囲の人間とうまくやっていく方法やコミュニケーションをとって会話をもたせる方法、そしてSTEMや読解力、因果関係、クリティカルシンキングのスキルを学ぶ手助けとなる」ことが言及されている。なお、キャシー教授は自由遊びだけでは子供の学びが十分に促されないとしており、ガイドされた「遊び」の方が自由遊びに比べて効果があるとしている。

一方で、自発的な「遊び」を大切にする環境においては、語彙力が向上するとする研究もある。内田伸子氏⁶⁹の研究では、自発的な「遊び」を大切にする「子ども中心の保育（自由保育）」を受けている子供の読み書き能力や語彙力は、一斉保育の子供たちよりも有意に高いということが明らかにされている。

なお、OECDの報告⁷⁰によれば、認知能力が向上すると、高等教育を修了したり、いい仕事を見つけたり、いい給料をもらったりといった多くの長期的に肯定的な結果が得られる可能性が高くなるとされている。

⁶⁶ 早稲田大学人間科学学術院人間科学部教授、医学博士（2023年12月現在）

⁶⁷ 子どもの健全な成長のための外あそびを推進する会「もっと知ろう、外遊び！外あそびの効能」
(<https://kodomo-sotoasobi.com/kankyo/kono.html>)

⁶⁸ CRNアジア子ども学研究ネットワーク第3回国際会議講演録「研究室「基調講演⑤a：遊びの処方箋——なぜ遊びは社会的・認知的発達を促進するのか——」2021年1月22日掲載
(<https://www.blog.crn.or.jp/lab/10/27.html>)

⁶⁹ 内田伸子「学力格差は幼児期から始まるか？経済格差を超える要因の検討」教育社会学研究第100集
2017年

⁷⁰ OECD, “Skill for Social Progress The Power of Social and Emotional Skills:OECD Skills Studies. OECD Publishing” 2015

非認知能力

非認知能力は、ノーベル経済学賞を受賞したHeckman博士が、幼児教育における非認知能力の重要性に言及して以来、注目されている能力である。

国立政策研究所⁷¹では、「教育に関する議論においては近年、認知的な能力と対になる表現として、非認知的能力という用語がしばしば使用される」が、「非認知的能力とは、IQに代表されるような認知的な能力ではないものを幅広く指す総称であり、そうした名前の具体的な個別の能力は」ないとし、「非認知的能力がカバーする幅広い内容の中でも特に、児童生徒の生活や発達に重要である」能力を「社会情緒的能力」として、「社会情緒的能力」を中心に研究を進めている。

OECD⁷²では、「社会情緒的スキル（Social and Emotional Skills）」に関するレポートを発行しているが、このスキルは、思考、感情、行動における一貫したパターンで、学習経験を通して発達し、個人の人生を通して社会的・経済的に影響を与える能力と定義されており、非認知能力の一つといえる。

上記のように、幅広い能力を含む「非認知能力」であるが、子供の「遊び」が、意欲・社会性・創造性等の非認知能力の向上に資することが先行研究にて分かっている。

日本学術会議子どもを元気にする環境づくり戦略・政策検討委員会の報告⁷³では、「子どもの意欲や能力は、異なる年齢の子どもが集団となって遊ぶとき、大きく高められる。子ども同士と一緒に遊ぶ中で役割分担し、自分たちの組織をつくりだし、ルールを決めたり、決断したり、行動したり、責任をとったりすることで、多様な経験を積み重ねることができる」と指摘するほか、「家の前の道が遊べる地域の子どものように、多様な遊びを体験し、社会性や創造性を獲得していると報告されている」とする。

文部科学省の調査⁷⁴によれば、「異年齢の子どもや家族以外の大人とよく遊ぶ等多様な相手と遊ぶ機会が多いと、自尊心や外向性等に良い影響が見られる」という。

CRNアジア子ども学研究ネットワーク第3回国際会議のキャシー・ハーシュ＝パセック教授による基調講演⁷⁵では「自由遊びは子どもの発達において保護因子として作用し、子どもたちが特定の状況に対処する方法を効果的に学ぶことができ（略）柔軟性、衝動制御、意識集中、問題解決等のいわゆる実行機能スキルは重要」とし、「子どもたちの計画性や自立心は「遊び」によって向上し、衝動的な行為が抑えられるようになります」と指摘している。

「子どもの健全な成長のための外あそびを推進する会」⁷⁶によれば外遊びが「自律神経機能の向上につながり（略）自律神経の発達は、身体的な調整機能だけではなく、子どもの意欲や自発性等に影響を与え」るほか、「子どもたちは、自由な発想から多種多様なあそびの内容や方法を発展させ（略）これは、様々な運動スキルの獲得、体力の向上につながるだけでなく、時にはヒヤッとする場面があっても、子どもたちはそれによってリスクの管理、安全な付き合い方を学んでいく」という。

⁷¹ 国立政策研究所 「社会情緒的能力に関する研究」 (https://www.nier.go.jp/04_kenkyu_annai/div09-shido_02.html)

⁷² OECD op.sit.

⁷³ 日本学術会議 「我が国の子どもを元気にする環境づくりのための国家的戦略の確立に向けて」 2007年

⁷⁴ 文部科学省 「令和2年度 青少年の体験活動の推進に関する調査研究 報告パンフレット（概要）」

(https://www.mext.go.jp/content/20210908-mxt_chisui01-100003338_1.pdf) 2020年

⁷⁵ CRNアジア子ども学研究ネットワーク第3回国際会議講演録 「研究室「基調講演⑤a：遊びの処方箋 —なぜ遊びは社会的・認知的発達を促進するのか—」 2021年1月22日掲載

(<https://www.blog.crn.or.jp/lab/10/27.html>)

⁷⁶ 子どもを健全な成長のための外あそびを推進する会 「もっと知ろう、外遊び！外あそびの効能」

(<https://kodomo-sotoasobi.com/kankyo/kono.html>)

吉村佳津司氏⁷⁷によれば「遊びの経験が多い子ども」「遊びの頻度が高い子ども」「日常的に多様な遊びを行っている子ども」は、自己効力感のうち「チャレンジ精神」が高い傾向にある」という。

また、非認知能力は認知能力に対して有意な正の影響があると言われている。

西田季里氏⁷⁸は、OECDのレポートについて、「高い社会情緒的スキルはその後の認知スキルの高さを予測し（逆はさにあらず）、非認知特性それ自体がもつ社会的帰結への効果のみならず認知能力の向上にも効果をもたらすことを明らかにしている」と紹介している。

西坂小百合氏⁷⁹らの研究では、5歳児において、言語発達と「遊びや生活の中で自発的な姿が見られる」、「思ったことを言葉で友達に伝えることができる」との間にそれぞれ有意な正の相関が示されており、「思ったことを言葉で友達に伝えることができる」ことが、自己主張を含む言語コミュニケーションであり、因果関係が示された。

内田伸子氏⁸⁰の研究では、幼児期の「遊ばせ方」が社会的成功に大きく関わっており、受験偏差値68以上の難関大学・学部を卒業して難関試験（司法試験や国家公務員試験、調査官試験、医師国家試験等）を突破した子供の親は、子供の「自発性」や「意欲」を大切にする「共有型」子育てをしている親が多いことが分かった。また就学前の「遊び」における熱中体験が、子供の「集中力」を高め、小・中・高のクラブ活動等への取り組む力を育み、前述のような難関大学の卒業、難関試験突破へつながっていると報告している。

以上より、非認知能力が認知能力に貢献することが各種の文献で示唆されているが、認知能力が非認知能力に貢献するか否かは明らかではなかった。

⁷⁷ 吉村 佳津司・後藤 春彦・山村 崇 「子供の自己効力感を醸成する「遊び」と「遊び場」に関する研究-千葉県柏市立小学校に通う高学年児童の遊びの分析を通して-」『公益社団法人日本都市計画学会 都市計画論文集』 Vol.55No.3,2020年

⁷⁸ 西田 季里,久保田（河本） 愛子,利根川 明子,遠藤 利彦「非認知能力に関する研究の動向と課題：幼児の非認知能力の育ちを支えるプログラム開発研究のための整理」『東京大学大学院教育学研究科紀要』 巻58, p. 31-39, 2019年

⁷⁹ 西坂小百合・岩立京子・松井智子 「幼児の非認知能力と認知能力、家庭でのかかわりの関係」『共立女子大学家政学部紀要』 第 63号 2017年

⁸⁰ 内田 伸子 「学力格差は幼児期から始まるか？—経済格差を超える要因の検討—」『教育社会学研究第100集』 2017年

2.2.2.2 「遊び」の環境が子供に及ぼす影響について

これまでの「遊び」が及ぼす能力等について、整理をしたが、ここでは、「遊び」の環境別に子供に及ぼす影響について整理を行った。

空間に関する研究

子供にとって、身近な遊び空間が、幸福感、自己効力感、QOLの向上において重要であることが想定される。

ユニセフ・イノチェンティ研究所⁸¹は、先進国の子供の幸福度を形作るものの一つとして、地域の資源を挙げ、近隣の「遊び場」を指標にしている。日本のデータは存在しないが、「地域に十分な遊び場がある」と答えた子供の方が、そうでない子供に比べて、より幸せと感じていることが報告された。

子供の自己効力感を醸成する都市空間のありかたについて論じた吉村佳津司氏⁸²によれば、身近な自然環境や通りかかったもの・出来事に対して興味を示したり、公園の遊具の使用や地域の祭りに参加したりといった、まちの身近な機会を積極的に活用した「遊び」（まちの身近な機会を活用する「遊び」）、主体的にコミュニティに参加したり、まちなかにあるものから「遊び」を創造する等、まちを自ら使いこなし「遊び」（まちを主体的に使いこなす「遊び」）の頻度が高い子供は、自己効力感のうち、「チャレンジ精神」が高い傾向にあり、特に、主体的にコミュニティに参加したり、まちなかにあるものから「遊び」を創造する等、まちを自ら使いこなし「遊び」（まちを主体的に使いこなす「遊び」）の頻度が高い子供は、自己効力感が総合的に高い傾向にあると論じ、子供の「自己効力感」を醸成するためには、多様な「遊び」を日常的に行うこと、特に地域の資源を使った「まち遊び」を行うことが重要であるとする。

また、遊び空間は、子供のQOLにも関係している。海野遥香氏⁸³らの研究によれば、QOL（高）クラスターの子供は公園や広場、小学校で遊んでいると回答する割合が高く、QOL（低）クラスターの子供は自宅で遊んでいると回答する割合が高いことが分かっている。

時間に関する研究

子供の社会性・創造性等の向上にとって、外遊び時間の確保が重要であり、仮に短時間の遊び時間であってもQOL向上において意義があると想定される。

日本学術会議の報告⁸⁴によれば、先行研究によって「家の前の道が遊べる地域の子どもとそうでない地域の子どもの比較研究では、家の前に「遊び場」がある子どもの方が外遊び時間が多く、多様な「遊び」を体験し、社会性や創造性を獲得している」ことが明らかになっている。

⁸¹ ユニセフ・イノチェンティ研究所『レポートカード16 子どもたちに影響する世界：先進国の子どもの幸福度を形作るものは何か』（訳：公益財団法人 日本ユニセフ協会 広報室）、公益財団法人 日本ユニセフ協会、2021年

⁸² 吉村 佳津司・後藤 春彦・山村 崇「子供の自己効力感を醸成する「遊び」と「遊び場」に関する研究-千葉県柏市立小学校に通う高学年児童の遊びの分析を通して-」『公益社団法人日本都市計画学会 都市計画論文集』 Vol.55No.3,2020年

⁸³ 海野 遥香・三輪 倭代・橋本 成仁「子どもの遊び・学外活動とQOLの関係に関する研究」『土木学会論文誌D3(土木計画学)』 Vol.75, No.6『土木計画学研究・論文集第37巻』, 1_425-1_431, 2020年

⁸⁴ 日本学術会議「我が国の子どもを元気にする環境づくりのための国家的戦略の確立に向けて」

(<https://www.scj.go.jp/ja/info/kohyo/pdf/kohyo-20-t39-4.pdf>) 2007年

海野遥香氏⁸⁵によれば、QOL（高）クラスターの子供は遊び時間が2時間以内と回答する割合が高く、QOL（低）クラスターの子供は遊び時間が3時間以上と回答する割合が高かったことを報告し、短時間の「遊び」でも子供のQOLの向上に寄与する事が分かった。

集団（仲間）に関する研究

子供にとって、異年齢の子供や家族以外の大人と遊ぶことにより、意欲、外向性、自尊感情等の非認知能力が向上し、QOLも高まっていることがわかっている。

現在の子供たちは一人で遊ぶ傾向にあるが、日本学術会議の報告⁸⁶によれば、異なる年齢の子供が集団となって遊ぶとき、子供の意欲や能力は、大きく高められると報告している。

文部科学省の調査⁸⁷では、異年齢の子供や家族以外の大人とよく遊ぶ等多様な相手と遊ぶ機会が多いと、自尊感情や外向性等に良い影響が見られることを示唆している。

同様に、子供が遊ぶ人数について、子供の「遊び」・学外活動とQOLの関係に関する研究⁸⁸によれば、QOL（高）クラスターの子供は5人以上で遊んでいる割合が高く、QOL（低）クラスターの子供は1人で遊んでいると回答する割合が高かったと報告している。

方法に関する研究

自発的な「遊び」については、子供にとって非認知能力を中心とした能力向上に重要な役割を果たしていることがわかっている。

CRNアジア子ども学研究ネットワーク第3回国際会議の基調講演⁸⁹によれば、「遊び」の方法として、保育者が与える「遊び」ではなく、子供が進める自由な「遊び」は、計画性や自立心が向上し、衝動的な行為が抑制されるとしている。

さらに、前述のとおり、内田伸子氏⁹⁰の研究では、自発的な「遊び」を大切に育てる環境で育った子供の認知・非認知能力が向上していることがわかっている。また、「子どもの健全な成長のための外あそびを推進する会⁹¹」によれば、「子どもたちは、自由な発想から多種多様なあそびの内容や方法を発展させ（略）これは、様々な運動スキルの獲得、体力の向上につながるだけでなく、時にはヒヤッとする場面があっても、子どもたちはそれによってリスクの管理、安全な付き合い方を学んでいく」という。

⁸⁵ 海野 遥香・三輪 倅代・橋本 成仁「子どもの遊び・学外活動とQOLの関係に関する研究」『土木学会論文集D3(土木計画学)』 Vol.75, No.6『土木計画学研究・論文集第37巻』, I_425-I_431, 2020年

⁸⁶ 日本学術会議(2007年) Op.cit.

⁸⁷ 文部科学省(2020年) Op.cit.

⁸⁸ 海野 遥香・三輪 倅代・橋本 成仁「子どもの遊び・学外活動とQOLの関係に関する研究」『土木学会論文集D3(土木計画学)』 Vol.75, No.6『土木計画学研究・論文集第37巻』, I_425-I_431, 2020年

⁸⁹ CRNアジア子ども学研究ネットワーク第3回国際会議講演録 Op.cit.

⁹⁰ 内田伸子(2017年) Op.cit.

⁹¹ 子どもの健全な成長のための外あそびを推進する会 Op.cit.

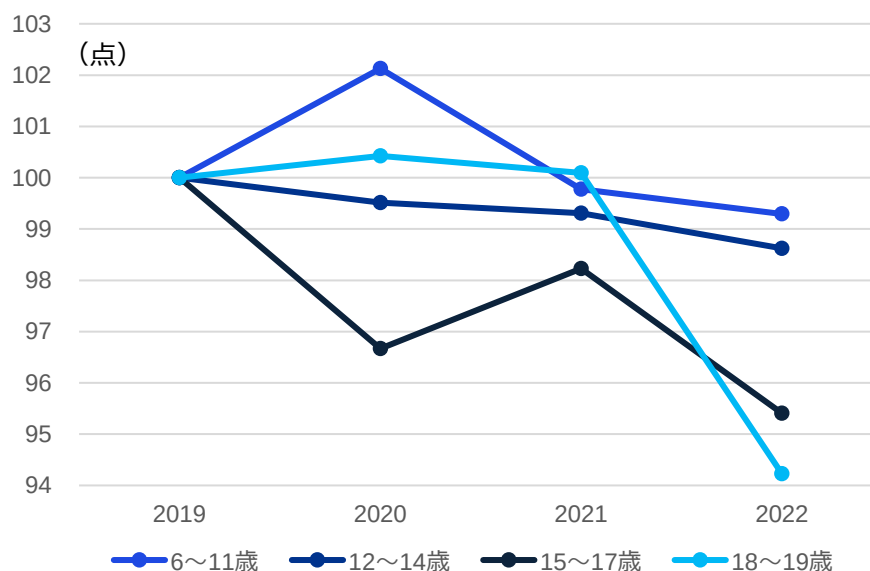
コロナウイルス感染症拡大が子供の成長・発達等に与えた影響

新型コロナウイルス感染症拡大は、子供の成長・発達に大きな影響を与えた。

佐藤豪竜氏⁹²らの研究によれば、5歳時点でコロナ禍を経験した群では、そうでない群と比べて平均4.39 か月の発達の遅れが確認された。一方、3歳時点では明確な発達の遅れはみられず、むしろ運動、手指の操作、抽象的な概念理解、対子供社会性、対成人社会性の領域では発達が進んでいたことが報告された。

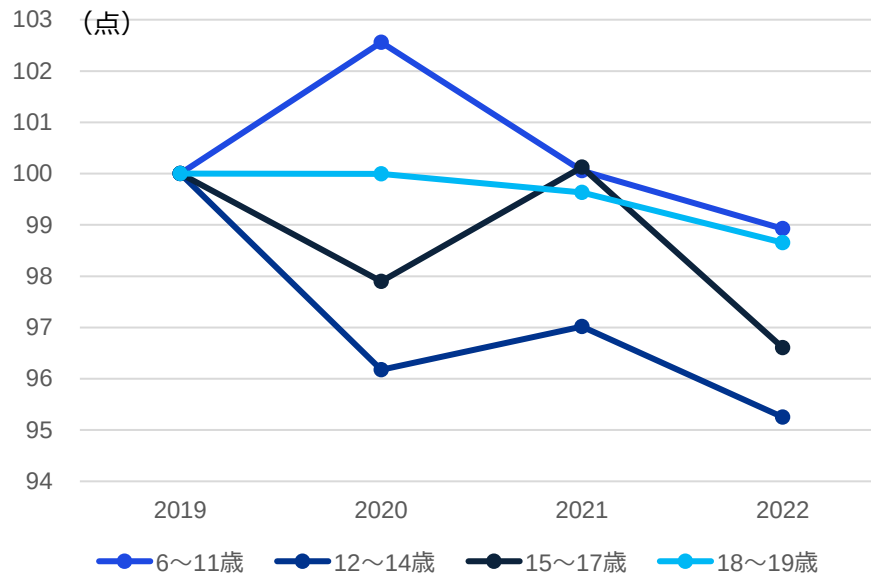
6歳から19歳すべての年代の子供でも、コロナ禍により体力が低下していることが報告されており、スポーツ庁の報告によれば、体力合計点について、2019年度調査と2022年調査を比較すると、すべての年代の子供で低下していることが明らかになった（図表2-51,2-52）。

図表 2-51 年代別男子体力合計点の推移



⁹² Koryu Sato, Taiyo Fukai, Keiko K. Fujisawa, Makiko Nakamuro (2023). Association Between the COVID-19 Pandemic and Early Childhood Development. JAMA Pediatrics, 177(9), 930-938. 2023年]

図表 2-52 年代別女子体力合計点の推移



出典：スポーツ庁「令和4年度体力・運動能力調査結果」(2022年)よりKPMGにて作成

コロナ禍によって、子供たちは身体的健康だけでなく、精神的健康も低下傾向にある可能性がある。

国立成育医療研究センター⁹³によると、小学校1年生から高校生までのどの年代の子供においても、コロナウイルス感染症拡大時期のこころの健康に関するスコア（日本語版「KINDL-R」尺度に精神的健康を測定）の平均値が過去文献の標準平均値より低い傾向にあることが報告されている。また、同センターの別の報告では、コロナ禍によって小学生の抑うつ傾向は強くなっているおり、中学生に関しては2021年に悪化した、2022年では改善傾向がみられることが報告された。

NPO法人JAMネットワーク⁹⁴の調査によれば、子供が人前で発表ができないと回答した保護者は46.2%と最も多い割合を示した（図表2-53）。

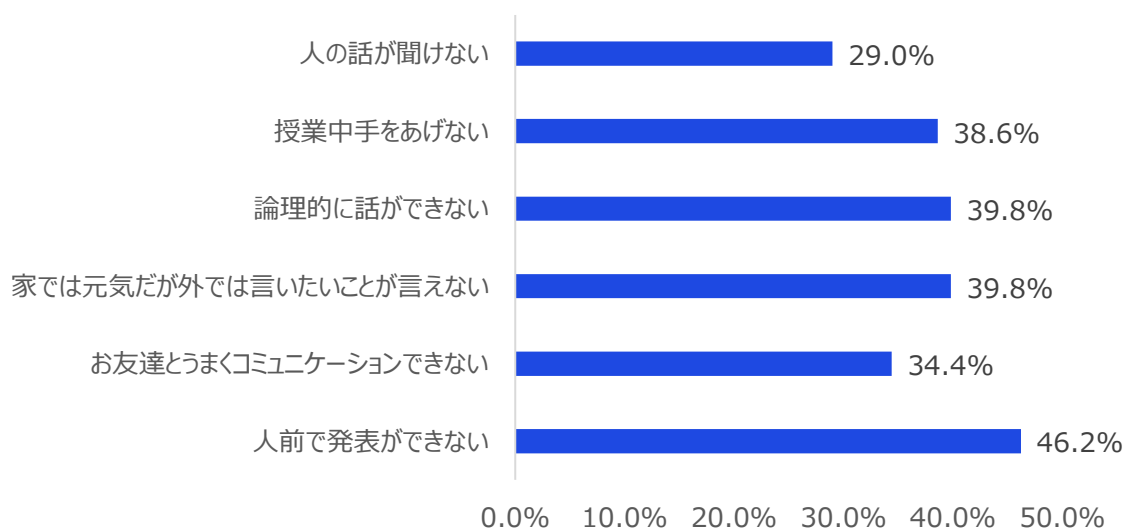
NHKのニュース記事⁹⁵では、ショーン・ディオーニ氏の研究について紹介しており、パンデミック以降に生まれた子供が大半を占める2021年の調査では、幼児の言語機能は、基準値である100を大きく下回る「60」となったことを報告している。また、この落ち込みの原因は、コロナ禍でマスクが義務づけられたり外出が制限されたりする等の複合的な要因によって、「コミュニケーションの機会が減ったこと」とであると分析した。

⁹³ 国立成育医療研究センター「コロナ×こどもアンケート第5回調査報告ダイジェスト」 2021年5月25日 報告（https://www.ncchd.go.jp/center/activity/covid19_kodomo/report/CxC5_digest_20210521MH2.pdf）

⁹⁴ PRタイムス「コロナでコミュニケーション力が低下する？Withコロナの時代に子どもに必要な能力とは？」NPO法人JAMネットワーク 2020年8月17日掲載（<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000002.000063641.html>）

⁹⁵ NHK News Web “マスクの顔しか知らない”子どもたち 大人ができることは“2022年6月9日 11時55分”（<https://www3.nhk.or.jp/news/html/20220609/k10013660631000.html>）

図表 2-53 新型コロナによる長期の外出自粛が親子関係に与えた影響と、学校再開後の子どものコミュニケーションの課題



出典：NPO法人JAMネットワーク「コロナでコミュニケーション力が低下する？ Withコロナの時代に子どもに必要な能力とは？」（2022年）よりKPMG作成

2.2.2.3 小括

子供にとって「遊び」は、身体能力の向上に意義があると言われているほか、語彙力・思考力・学力といった認知能力の向上、意欲・社会性・創造性等の非認知能力の向上に資すると考えられている。

特に、「遊び」環境別にみると、「身近な遊び空間の存在」が幸福感・自己高揚感・QOLの向上において重要と考えられること、「外遊び時間の確保」が子供の社会性・創造性等の向上にとって重要であり、仮に短時間の遊び時間であってもQOL向上において意義があると考えられること、「異年齢の子供や家族以外の大人との遊び」が、人間観察能力や外向性、自尊感情等の非認知能力が向上に資すると考えられること、「自発的な遊び」が、子供にとって非認知能力を中心とした能力向上に重要な役割を果たしていること等が想定される。

しかしながら、直近では、コロナウイルス感染症拡大により、「遊び」や他者と関わる機会が失われ、子供達の心身の健康やコミュニケーション能力の低下が課題となっている。

2.2.3 「遊び」に関する施策や位置づけ、取組事例（国内調査）

「子供の遊び」「子供政策」等に注力している自治体を特定し、施策を整理した。

2.2.3.1 調査対象自治体の選定

「日経BP総合研究所⁹⁶「シティブランド・ランキング ―住みよい街2022―」の自治体子育てランキング総合評価上位の自治体及びインターネット調査等を通じ、積極的な取組がみられる自治体のうち、9自治体について公式Webページ等を確認し調査した⁹⁷（図表2-54）。

今回、調査対象とした自治体は次の9自治体である。

- ① 東京都千代田区
- ② 東京都中央区
- ③ 東京都港区
- ④ 茨城県つくば市
- ⑤ 千葉県流山市
- ⑥ 愛知県長久手市
- ⑦ 千葉県印西市
- ⑧ 兵庫県明石市
- ⑨ 大阪府箕面市

今回調査対象とした9自治体の取組概要一覧を図表2-54の通り、示す。上記の自治体について、児童人口増加率についても確認を行った。いずれの自治体も、増加率がプラスであり、全国平均を上回っている（図表2-55）。

⁹⁶ 日経BP総合研究所「シティブランド・ランキング ―住みよい街2022―」
（<https://project.nikkeibp.co.jp/atclppp/PPP/report/110200346/>）2022年8月22日

⁹⁷ 調査においては、各自治体が計画等に基づいて注力している施策や「遊び」に関する施策として注力して取り組んでいる事例を紹介しているため、子供に関するすべての施策を網羅していない点には留意されたい。

図表 2-54 調査対象自治体の取組概要

自治体名	政策・計画等の策定	遊びにかかる人材の資格・育成	個別の取組
	◎ : 「遊び」特化 ○ : 「遊び」明記		
千代田区 (東京都)	◎	—	・ 子どもの遊び場事業 ・ 放課後子供教室 ・ 地域への学校の開放
中央区 (東京都)	◎	—	・ 子どもの居場所（プレディ）づくりの推進 ・ 校庭開放 ・ 私立認可外保育所等へのプール・園庭の開放 ・ 親子で楽しむ浜離宮
港区 (東京都)	○	—	・ プレーパーク事業 ・ 放課後児童育成事業「放課GO→」 ・ 港区こどものにわ（就学前児童向け外遊び場） ・ 学校施設の「遊び場」の開放
つくば市 (茨城県)	○	○	・ 流星台プレイパーク ・ 地域子育て支援拠点 ・ 児童クラブ ・ 公営児童クラブ放課後指導員
流山市 (千葉県)	○	—	・ 子ども会育成連絡協議 ・ 児童館や児童センター等を活用した動画配信等 ・ 市のホームページ等における「遊び場」の積極的広報
長久手市 (愛知県)	○	—	・ 平成こども塾 ・ プレーパーク実現に向けた取組 ・ 放課後子供教室 ・ 放課後児童クラブ
印西市 (千葉県)	○	—	・ 児童遊園・子供たちの「遊び場」の充実 ・ 放課後こども教室 ・ 保育園の園開放 ・ 子育て支援センター等（地域子育て支援拠点事業）
明石市 (兵庫県)	○	○	・ 公共施設の入場料無料化 ・ 子育て学習室 ・ タウンミーティング ・ 「遊び」に係る人材育成の取組
箕面市 (大阪府)	○	—	・ 子育て支援センター・子育てサロン・キッズコーナー ・ 放課後こども教室（自由な遊び場開放事業） ・ 保育所・幼稚園の堰堤・プール開放 ・ 自然体験プログラム等の提供

図表 2-55 調査対象自治体の児童人口増加率

自治体名	児童人口 増加率 (②÷①)	①平成 27 年児 童人口 (2015年)	②令和 2 年児 童人口 (2020年)
千代田区 (東京都)	30%	7,836	10,174
中央区 (東京都)	35%	18,867	25,540
港区 (東京都)	15%	34,033	39,066
つくば市 (茨城県)	8%	37,926	41,096
流山市 (千葉県)	23%	29,098	35,926
長久手市 (愛知県)	2%	11,608	11,830
印西市 (千葉県)	19%	16,499	19,593
明石市 (兵庫県)	1%	48,608	49,114
箕面市 (大阪府)	13%	21,520	24,371
全国平均	▲ 6%	11,197	10,490

2.2.3.2 自治体の「遊び」に関する施策や位置づけ・取組事例

調査時点において、対象自治体が行っている施策や位置づけ・取組事例等について紹介する。

東京都千代田区⁹⁸

千代田区では2013年3月に子供にとっての外遊びの必要性・重要性、区や区民、事業者等の役割等、基本的な理念を盛り込んだ「子どもの遊び場に関する基本条例⁹⁹」を制定し、子供が安心して学び、遊べる環境づくりに取り組んでいる。また、本条例に基づき、子供の「遊び場」の環境整備に関する施策の評価、今後の政策に関する意見聴取や検討を行う場として、地域の関係者から構成する会議体を設置し、子供の「遊び場」づくりのために、区が予算措置等を行い、小学校や公園、地域施設を開放・活用した以下の事業・取組を実施している。

子どもの遊び場事業

本事業は、千代田区内の公園、民有地、廃校となった学校の校庭等を活用し、現在7カ所で実施している。安全管理と「遊び」の促進のため、地域のボランティアサークルと連携し、大学生のプレーリーダーを4、5名程度配置している。主に小学生以下の子供たちとその保護者が、決められた時間にボール遊び等、好きな「遊び」を行うことができる場を提供している。

放課後子供教室

本事業は、放課後の学校施設を活用した、区内の小学校に在籍するすべての児童が安全・安心に過ごせる居場所づくりを目的としている。区立8小学校において校庭や体育館等、専任の指導員が宿題や自主学習のサポート、健全な「遊び」の提供を実施している。

地域への学校の開放

この取組では、小学校等の使用していない時間帯を、地域住民の生涯学習・スポーツの場として利用できるように開放している。具体的は、小学校の校庭開放や中学校の体育館のスポーツ開放（無料）、小学校のプール、会議室、特別教室の開放、地域のコミュニティ施設、会議室、音楽スタジオ等の開放である。

⁹⁸千代田区（<https://www.city.chiyoda.lg.jp/>）

⁹⁹千代田区「子どもの遊び場に関する基本条例」（2013年制定・施行）

（<https://www.city.chiyoda.lg.jp/koho/kosodate/kaigi/asobiba.html>

<https://www.city.chiyoda.lg.jp/koho/kosodate/kaigi/taiko.html>）

東京都中央区¹⁰⁰

中央区では長期的なまちづくりの構想・戦略¹⁰¹を策定し、幅広い分野における個別施策を推進し、子供の「遊び場」の整備や「遊び」・学びの充実のため施策を実施している。この施策では、安全・安心な「遊び場」づくりとして、放課後、休日における学校開放や保育所間の園庭の共用等の取組を推進している。

計画等に基づく主な取組として、以下5つの取組を実施している。

子供の居場所（プレイ）づくりの推進

「プレイ」とは、中央区が設置している子供の居場所の通称で、子供がいきいきと遊び（Play）、学習（Study）することができるという意味を持たせている。中央区では、子供たちの健全育成を図るため、区立小学校の在籍児童又は区内に住所を有する児童・保護者を対象として、就労にかかわらず、放課後や土曜日、夏休み等の長期休業中等に学校施設を活用し児童が安全に安心して過ごせる「子どもの居場所」を確保するための事業を実施している。場所は区内の12か所の小学校の体育館や校庭内であり、フリータイム（スポーツ、読書、自習等）や、各種教室（スポーツ・工作・体験教室等）を実施している。ここでは、日々の見守り体制として、指導員（教員免許、看護師免許または保育士、児童指導員任用資格のいずれかの資格を有する者）の配置に加えて、保護者や地域のボランティアからなるサポーターも配置されている。

校庭開放

この取組は、小学校の校庭を子供たちの安全な「遊び場」として、原則、通学区域に在住の幼児および小学生を対象に日曜の日中に校庭を開放している（2023年度現在9校で実施）。ここでは、子供たちの指導と危険防止のために指導員が配置されている。

私立認可外保育所等へのプール・園庭の開放

中央区には、園庭のない私立認可保育所や認証保育所が多いため、区内の浜町運動場・十思スクエアホールの開放や月島運動場の定期的な利用を呼びかけ、広い場所でかけっこやボール遊び等の運動の機会を増やす取組を推進している。また、私立認可保育所および認証保育所に区立認可保育所の園庭やプール施設を利用してもらうことで、保育所同士の交流の機会を増やし集団遊びの経験を広げ、子供の成長・発達を促す環境づくりを推進している。

親子で楽しむ浜離宮

中央区在住の0歳から中学生までの子供がいる家庭を対象に、浜離宮恩賜庭園で自然に親しみ、親子でゆっくりとした時間を満喫してもらうことを目的として、子供と同伴する保護者等の入場料を区が負担している。

¹⁰⁰中央区（<https://www.city.chuo.lg.jp/>）

¹⁰¹中央区「基本計画2023」

（<https://www.city.chuo.lg.jp/a0001/kusei/kousoukeikaku/kihonkeikaku/kihonkeikaku2023.html>）

東京都港区¹⁰²

港区では「港区にぎわい公園づくり計画¹⁰³」に基づき、施策の方向性を決定している。

港区では、年齢層に関係なく幅広い人々が利用できる「にぎわいのある公園」づくりを目指して、区民の協働を基本とした、これまでにない公園づくりを進めるべく、2006年に「港にぎわい公園づくり基本方針」を策定し、同方針に基づき、施策を実施してきた。その後、情勢の変化等を踏まえ、港区を取り巻く状況により即した取組を区民、利用者、指定管理者等とともに更に進めていくため、2021年度に、基本方針の名称を「港にぎわい公園づくり推進計画」に改め、新たな計画を策定した。あわせて地域の特徴を踏まえた地区別の方針も策定している。

なお、2010年には、「港にぎわい公園づくり基本方針」に基づき、子供がのびのびと遊べる環境を検討するために、学識経験者やPTA代表者、公募区民で構成する『港区児童遊園等のあり方検討委員会』を設置し、「子どものあそび場づくり20の提言」を取りまとめ、施策を推進している。

これらの計画・提言等に基づき、港区では以下の施策を実施している。

プレーパーク事業

港区では、地域団体「みなと外遊びの会」が運営しているプレーパークを支援している。同団体では、子供がのびのびと思い切り遊べるように禁止事項を少なくし、「自分の責任で自由に遊ぶ」ことを重視し、子供が「遊び場」にある道具や廃材、自然素材を使って、自分のしたいことに挑戦し、実現していくことで、子供が「遊び」を通して豊かに育つことを支えるために、「遊び場」（プレーパーク）を運営している。このプレーパークは、高輪森の公園・亀塚公園・港南三丁目遊び場に設置されており、各公園にプレーリーダーが配置されている。プレーリーダーの人数は2023年9月時点で10名となっている。

放課後児童育成事業「放課GO→」

本事業では、区内の19小学校において、子供たちが放課後等の時間、安心して安全に活動できる居場所を提供している。運営は、区から業務委託を受けた団体等であり、当該校在籍または当該校の通学区域内に在住する児童が無料で利用できる。ここには子供の見守り役として、専門の指導員が配置されている。子供が自主的にスポーツや「遊び」、宿題等を行うフリータイムが基本活動であり、その他、月に数回、指導員等が講師となり、工作やレクリエーション等のプログラムを実施している。

港区こどものにわ（就学前児童向け外遊び場）

本事業では、活用されていない民有地等を区が直接借り上げて整備・管理し、保育園児を中心とする未就学児がのびのびと外遊びできる場所を確保・提供している。年末年始を除き、常時開放されており、未就学児の外遊びを最優先としているが、特段の制限はない。

¹⁰² 東京都港区（<https://www.city.minato.tokyo.jp/>）

¹⁰³ 東京都港区「港にぎわい公園づくり推進計画」（<https://www.city.minato.tokyo.jp/kouenkeikaku/kankyo-machi/toshikekaku/kekaku/nigiwai.html>）2022年

学校施設の「遊び場」の開放

本事業では、児童や幼児の身近で安全な遊び場として、交通事故やその他の危険から子供を守り、子供たちの健全育成を図ることを目的として、区立小学校の校庭を無料開放している。利用対象者は、原則として、当該校の通学区域内に在住する児童および付き添いのある幼児であり、実施校は19校となっている。

茨城県つくば市¹⁰⁴

茨城県つくば市では中長期的なまちづくり構想である「第2期つくば市戦略プラン¹⁰⁵」を策定し、幅広い分野における個別施策を推進している。子供の遊び場の整備や就学前における遊び・学びの充実のための施策も実施している。

同プランに基づく個別施策として、以下6つの施策に取り組んでいる。

流星台プレイパーク

本事業では、プレーパーク活動を自主的に開催し、運営する団体に対し、つくば市が歴史緑空間用地の一部を「遊び場」として提供している。つくば市において、プレーパークの利用にあたっての要件等の要綱を定め運用しており、プレーパークでの活動は「子どもたちが自己責任で自由に楽しく遊ぶことができる体験活動」と定義している。プレーパークの整備は、つくば市と団体とが協議をしながら実施している。植栽の剪定等の整備によって活動エリアを拡大し、2022年度は、流星台プレイパークの隣でスケートボードパーク整備を実施した。

地域子育て支援拠点

つくば市では、子育て中の市民が子供と気軽に行けて自由に遊べる場所を提供している。市内の子育て総合支援センターや保育所の施設内等の10か所に設置しており、0歳から就学前の子供と保護者が、無料で利用することができる。「遊び場」の他、子育ての悩み事等の相談や親子同士の交流や情報交換の場として利用されている。

児童クラブ

保護者の就労等により、保護者が家庭にいない児童を対象に、放課後に児童館や専用施設等において、遊び場所や生活の場を提供している。子供たちが指導員と共に自分のやりたい「遊び」や学びを企画・実施することで、放課後の選択肢を増やし、子供たちの自己肯定感を高めている。市内約30か所にて実施しており、利用ニーズが増えたことで待機児童がいるため、受入れ枠の拡充や公設公営施設の新設、新たな民間児童クラブの誘致に取り組んでいる。

公営児童クラブ放課後指導員

児童クラブを利用する小学生の「遊び」や生活等の支援を行う職種であり、経験者・有資格者、未経験・無資格者、学生を対象として、つくば市で募集している。福利厚生等も整備しており、地域での子供の「遊び」を支援する人材の確保・育成に取り組んでいる。

¹⁰⁴ 茨城県つくば市（<https://www.city.tsukuba.lg.jp/>）

¹⁰⁵ 第2期つくば市戦略プラン”

（<https://www.city.tsukuba.lg.jp/material/files/group/15/dai2kitsukubasisenryakupuran.pdf>） 2020年3月

千葉県流山市¹⁰⁶

千葉県流山市では第2期「子どもをみんなで育む計画¹⁰⁷」を策定し、「基本目標」の一つに「子育てを支援する地域づくり」を位置づけ、子供の「遊び場」づくりを含めた施策を展開している。また、子供の「遊び場」の充実を含めた子供・子育て支援に関し、地域関係者から構成される会議体を設置し、事業計画の策定や事業の推進について検討している。

計画に基づく個別施策は以下3つを実施している。

子ども会育成連絡協議会

市が運営する協議会で、就学前2年の幼児から高校生相当までを構成員とした、地域を基盤とした活動(経験)を通して、よりたくましい子供・子供集団を実現することを目的に、指導者と育成者で組織されている。1970年5月の発足以来、市内の子ども会や育成関係者の連絡を密にし、青少年健全育成に関わるさまざまな事業を展開してきた。ジュニアリーダーの育成（市内在住・在学の小学5・6年生を対象として「遊び」の体験と人材育成を実施）や派遣、子ども会体験会、新春書き初め大会等を実施している。体験会（ながれっ子クラブ「みんなであそぼう！」）では、市内在住・在学の小学1年生～4年生の児童とその保護者を対象として、キャンプ、レクリエーション、創作等の活動を実施している。

児童館や児童センター等を活用した動画配信等

市では、子供の居場所、「遊び」の場となる児童館・児童センターにおいて、利用者の意見を取り入れたイベント等を実施している。施設を利用したいと思う企画の充実を進めており、その一つとして子供の「遊び」についての動画配信等がある。

市のホームページ等における「遊び場」の積極的広報

市のHP等において、「遊び場」として利用できる施設や整備されている遊具の公開等を実施している。

¹⁰⁶ 千葉県流山市（<https://www.city.nagareyama.chiba.jp/appeal/1003866.html>）

¹⁰⁷ 千葉県流山市「子どもをみんなで育む計画」

（<https://www.city.nagareyama.chiba.jp/information/1007116/1007428/1032648/1007458.html>） 2022年

愛知県長久手市¹⁰⁸

愛知県長久手市では「ながくて未来図（第6次長久手市総合計画）¹⁰⁹」と「市民まちづくり計画（まちを育てるアクションブック）¹¹⁰」を策定し、幅広い分野における個別施策を推進している。この計画では子供の「遊び場」の整備や未就学児の遊び・学びの充実のための施策も推進されている。

計画に基づく個別の施策としては、以下4つの事業に取り組んでいる。

平成こども塾

子供たちの感性や心、生きる力、コミュニケーション能力等を育むことを目的として、専門家や地域のボランティアによって、周囲の里山の環境を生かしながら、自然とのふれあい、食と農、ものづくり、伝統文化等、様々な分野の体験活動を実施している。対象は、原則、小学生・中学生であり、会員制となっている。プログラムには、「暮らしの道具作りと料理教室」、「里山生きもの探検隊」、「ネイチャーゲーム」等のものづくりや自然観察等を体験するプログラムのほか「書道・さし絵講習会員」等があり、2022年度のプログラム参加者数は5,345人であった。活動や計画を検討・決定する場として、学識者、教育関係者、地域活動団体等の地域の関係者で構成される「長久手市平成こども塾運営委員会」を設置し、管理・運営している。

プレーパーク実現に向けた取組

子供たちが自由に来て体験活動ができる環境として、自分の責任で自由に体験する「プレーパーク」の実現に向けて取り組んでいる。現在、地域の大人、子供を対象に、プレーパークの意義や内容に関する有識者の講演イベントや他の自治体のプレーパークの見学会、プレーパークの体験会の開催等の取組を実施している。

放課後子供教室

放課後や夏休み等に小学校の余裕教室等を活用し、実施校に在学する全ての子供を対象に、安全で安心な活動拠点として、自主的な学習の場、自由遊びの場、異年齢交流の場を無料で提供している。放課後こども教室は、長久手市の業務委託を受けた団体等で運営している。活動内容は、予習、復習等の自主学習、自由遊び、「遊び」を通じた異年齢交流、地域ボランティアや支援員による体験プログラム等であり、活動の見守り役として、子ども未来課職員のコーディネーターと支援員を配置している。

¹⁰⁸ 愛知県長久手市（<https://www.city.nagakute.lg.jp/>）

¹⁰⁹ 愛知県長久手市「ながくて未来図(第6次長久手市総合計画)」（<https://www.city.nagakute.lg.jp/soshiki/shichokoshitsu/seisakuhishoka/3/1/sougoukeikaku/nagakutemiraizu/1739.html>） 2022年

¹¹⁰ 愛知県長久手市「市民まちづくり計画 まちを育てるアクションブック」（<https://www.city.nagakute.lg.jp/soshiki/shichokoshitsu/seisakuhishoka/3/1/sougoukeikaku/nagakutemiraizu/siminmachidukuri/1674.html>） 2020年

放課後児童クラブ

就労や病気等の理由で保護者が留守の家庭の児童に対して、児童館等を生活の場として提供している。現在施設数は、公設公営の児童クラブ8か所と、公設民営の児童クラブ1か所、公設民営の学童保育所4か所である。

千葉県印西市¹¹¹

千葉県印西市では「第2期子ども・子育て支援事業計画¹¹²」にて中長期的なまちづくりの構想を策定し、幼稚園や保育園等の教育・保育について必要な量を定めるとともに、就学前の子供の一時預かりや地域子育て支援拠点事業、学童クラブ等の様々な子育て支援の事業についても提供体制を整備している。以下、4つの個別の施策を実施している。

児童遊園・子供たちの遊び場の充実

子供たちの健康を増進し情緒を豊かにすることを目的とし、健全育成の場を提供している。提供されている場所としては、児童遊園6か所、子供の「遊び場」4か所である。

放課後こども教室

放課後や夏・冬・春休み等に小学校等を活用して、子供たちの安全で安心な居場所を提供している。地域住民も参画し、学習やスポーツ・文化活動、地域の方との交流等を実施しており、外遊び、工作、季節行事等の活動も実施している。また、子供達が安全に過ごせるように、子供を見守るスタッフを配置している。

保育園の園開放

地域の住民の子育て応援のための事業として、5つの公立保育園において、同年齢や異年齢の子供同士の交流の場、親同士のコミュニケーションの場、子育て相談の場として園庭等を開放している。利用対象者は、印西市在住の未就園の子供と保護者である。

子育て支援センター等（地域子育て支援拠点事業）

市内の児童館、保育園等に23か所（2023年8月時点）に子育て支援センター等を設置し、「地域子育て支援拠点事業」を実施している。同センターでは子供の「遊び場」を通して親子の交流を図るとともに、発育や健康、子育てに関する悩みや疑問についての相談や親子のふれあいを提供している。具体的には、子育て講座、子育て相談、離乳食講座、ベビーマッサージ、リズム遊び、公園遊び、親子のふれあい事業、母親講座等を実施している。

¹¹¹ 千葉県印西市（<https://www.city.inzai.lg.jp/>）

¹¹² 千葉県印西市「『いんざい子育てプラン』第2期印西市子ども・子育て支援事業計画」（<https://www.city.inzai.lg.jp/0000010959.html>）2020年

兵庫県明石市¹¹³

兵庫県明石市では「こども¹¹⁴」という子供・子育て支援に関する総合的な計画を策定し、子育て支援利用の無償化や「遊び場」の充実等に取り組んでいる。市は「休みの日は家族でいっぱい遊んでほしい」と考え、「遊び場」の提供を積極的に支援している。

この計画に基づく個別の施策として以下の3つを実施している。

公共施設の入場料無料化

天文学科学館、親子交流スペース（ハレハレ）、明石海浜プール、文化博物館の市内4施設で子供の入場料が無料化し、「遊び場」として提供している。

子育て学習室

市の28か所の幼稚園や認定こども園で「放課後児童クラブ」を含む「遊び場」の提供をしている。親子で触れ合って遊ぶことのできる座談会や、季節行事を実施している。

タウンミーティング

市長も参加しタウンミーティングの場で直接ヒアリングを実施、細かく意見を聴取している。

「遊び」に係る人材育成の取組

「遊び」に係る人材に関する取組においては、子供たちの適切な「遊び」を見守る「放課後児童支援員」を配置し、明石市が認定資格の講習会を実施している。2023年の研修プログラムは子供の発達理解や子供の「遊び」の理解と支援等の全16テーマであり、1テーマ90分間の研修を実施している。

さらに明石市では、「遊び」の場の充実を含めた、地域力を高めるための議論をする場として、社会福祉審議会児童福祉専門分科会を設置、開催している。研修や講習を通して、子供・子育てに携わるさらなる人材育成を行って支援の輪を大きくする取組も議論している。

¹¹³ 兵庫県明石市 (<https://www.city.akashi.lg.jp/>)

¹¹⁴ 兵庫県明石市 “こどもを核としたまちづくり”
(<https://www.city.akashi.lg.jp/shise/koho/citysales/kosodate/index.html>)

大阪府箕面市¹¹⁵

大阪府箕面市では、就学前、就学児童のいる市民に子育てに関するニーズ調査を実施し、市の現状と課題を再度、分析・整理し、2020年度から2024年度までの5年間を計画期間とした「第四次箕面市子どもプラン¹¹⁶」を策定した。同プランでは、「子どもの遊び場づくり」を重点施策にあげ、各種の施策に取り組んでいる。

また、地域の子供・子育て支援に関する計画策定や施策の推進に関する検討を行うために、地域の住民、学識者、行政機関等から構成される子ども・子育て会議を設置し、地域の子供・子育て支援を実現するため、子ども・子育て支援事業計画の策定や施策の推進にあたり必要な事項及び施策の実施状況等について議論をしている。

プランに基づく主な個別施策として以下の4つを実施している。

子育て支援センター・子育てサロン・キッズコーナー

市内3カ所に、0歳～未就園児を対象とした親子が集い、赤ちゃんがおもちゃで遊べたり、保護者同士で話したり、保育士に育児相談ができる施設を配置、運営している。子育て支援センターのスタッフが地域の公共施設等に出張する「出張子育てひろば」も実施している。

また、各小学校区（一部未実施地区あり）において、主に未就園児を対象とした子育てサロンを開設し、地区福祉会のボランティア、民生委員・児童委員による、季節の行事、ふれあい遊びや絵本の読み聞かせ等を実施している。

放課後こども教室（自由な遊び場開放事業）

全ての小学校において、全ての児童を対象に、異年齢の子供たちが安心して自由に遊ぶことができる場所として、運動場及びプレイルーム等を放課後等に開放（放課後子供教室）している。

保育所・幼稚園の園庭・プール開放の充実

保育所・幼稚園の園庭とプールを一般の就学前児童に開放し、遊び場を提供する。

自然体験プログラム等の提供

「オルタナの森・Minoh」（旧：青少年教学の森野外活動センター）等で自然・社会・職業体験等の体験プログラムを提供している。

¹¹⁵ 大阪府箕面市（<https://www.city.minoh.lg.jp/>）

¹¹⁶ 大阪府箕面市「第四次箕面市子どもプラン」
（<https://www.city.minoh.lg.jp/childpolicy/plan/2020plan.html>）2020年

2.2.3.3 小括

民間企業が実施する自治体子育てランキング等を参考に、「遊び」に対する施策等を実施している9自治体を抽出し、公式Webページ等を調査した。

なお、調査対象とした9自治体すべてにおいて、児童人口は増加傾向にある。

9自治体についてみると、いずれの自治体も子供・子育てを重点的に取り組むことを各種施策の根拠となる条例・計画等を策定しているが、2自治体については、子供の「遊び」に特化した条例や計画を作成している。また、保育所・小学校等の既存の施設を「遊び場」として提供する取組をいずれの自治体でも実施していた。その他、公共施設の入場料を無料化する等して「遊び場」として提供している自治体も見られた。

プレーパークに関しては、港区・つくば市にてNPO団体等と連携して開設しており、長久手市では開設に向けた取組を実施していた。

また、いずれの自治体においても、児童館・放課後子供教室等には子供の「遊び」を見守る大人を配置していたほか、つくば市・明石市では、自治体で「遊び」に関わる人材育成を積極的に実施していた。

2.3 海外調査

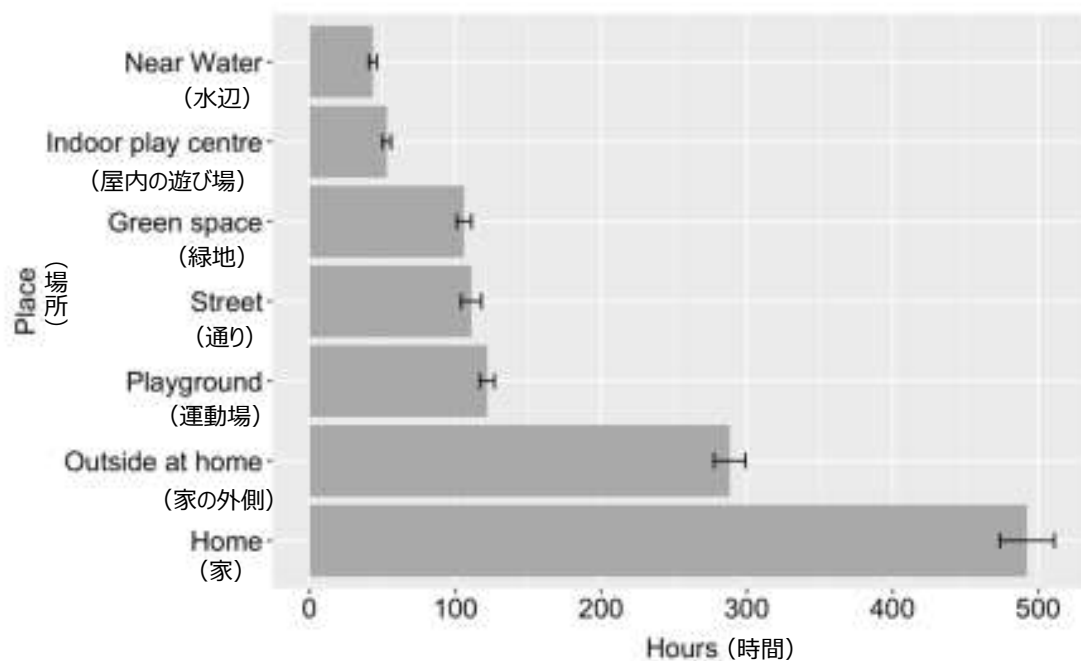
2.3.1 子供の「遊び」環境（海外調査）

2.3.1.1 イギリス

空間

Helen F. Doddら¹¹⁷は、2020年4月に5～11歳の子供を持つ1,919人の保護者を対象に“The British Children’s Play Survey”を実施した。同サーベイでは、遊ぶ場所ごとの年間平均遊び時間を調査している。それによると、自宅や他人の家で遊ぶ時間、家の外側（庭等）で遊ぶ時間が長く、運動場、道路、緑地で遊ぶ時間がこれに続く。水辺や屋内の遊び場で遊ぶ時間は短い（図表2-56）。

図表 2-56 各場所での年間平均遊び時間（エラーバーは標準誤差）

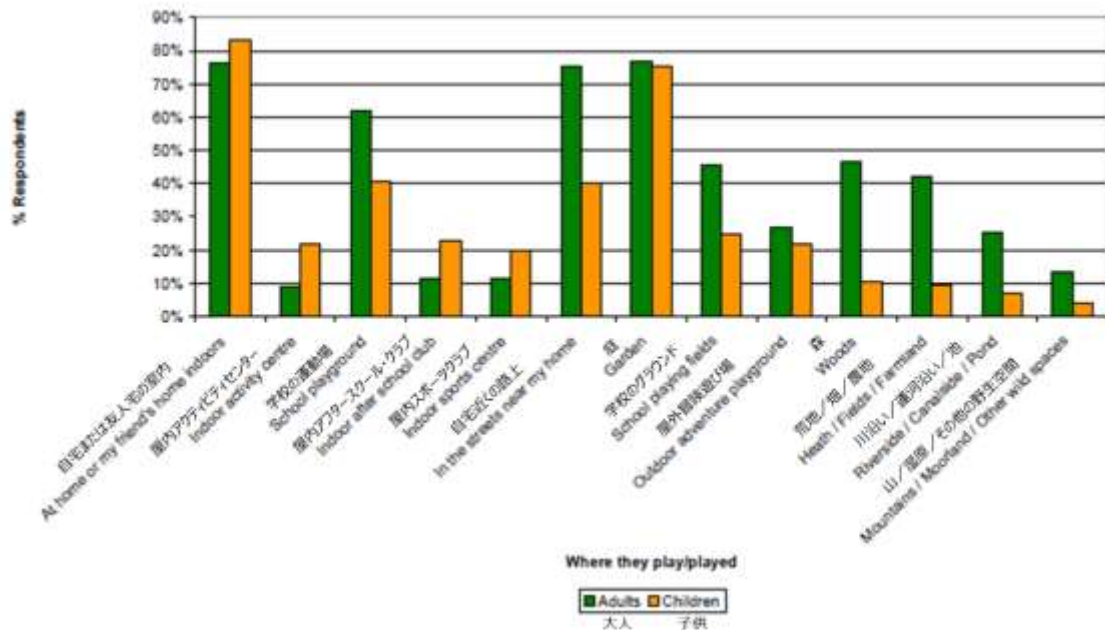


（出典）Children’s Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children’s Play Surveyより作成（KPMG翻訳）

¹¹⁷ Dodd, H.F.; FitzGibbon, L.; Watson, B.E.; Nesbit, R.J. Children’s Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children’s Play Survey. Int. J. Environ. Res. Public Health 2021, 18, 4334. (<https://www.api-play.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/04/ijerph-18-04334.pdf>)

Natural Englandが2009年に発表した調査¹¹⁸で、1,150人の大人と502人の7～11歳の子供を対象に実施した調査によれば、大人が子供の頃に遊んでいた場所と子供が遊んでいる場所の上位は「自宅または友人宅の室内」「庭」と変わらないが、次いで「自宅近くの路上」は昔と比べて約半減している。また、森林地帯や田園地帯、川沿い等の自然空間についても、昔と比べて今の子供達はあまり遊んでいないことがわかった。一方、屋内施設で遊ぶ割合は昔と比べて増加している（図表2-57）。

図表 2-57 大人が子供の頃に遊んだ場所と子供が遊んでいる場所の比較



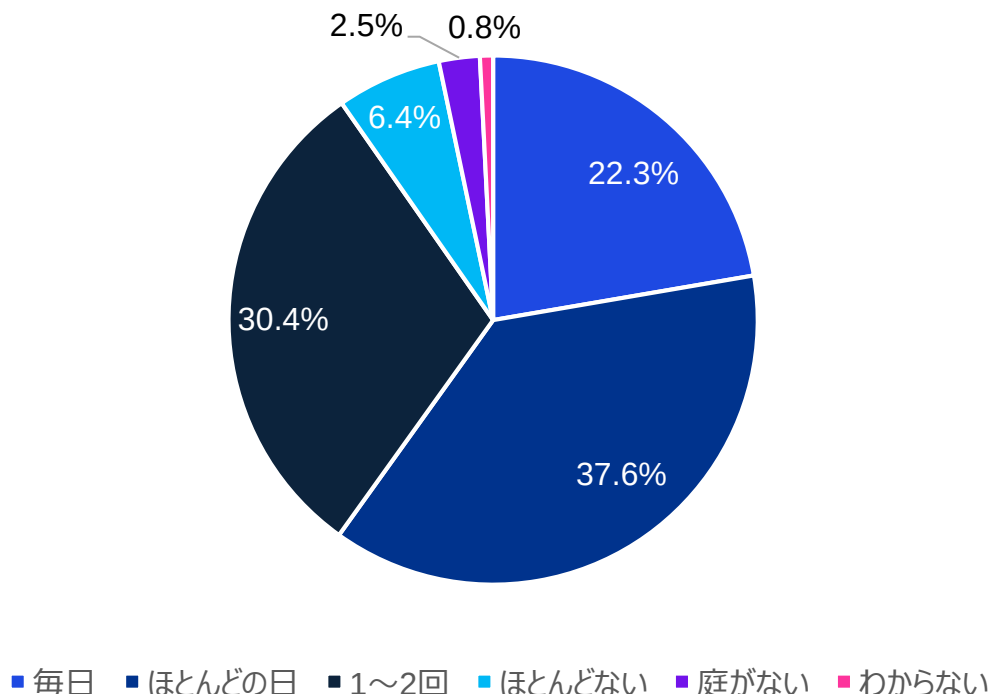
（出典）Natural England, “Childhood and nature: a survey on changing relationships with nature across generations,” 2009をもとにKPMGで作成

上記2つの調査は、異なる調査ではあるが、イギリスの子供達は現在も昔も自宅・友人宅の室内、庭（家の外）が主要な遊び場であることが想定される。

¹¹⁸ Natural England, “Childhood and nature: a survey on changing relationships with nature across generations,” 2009 (<https://publications.naturalengland.org.uk/publication/5853658314964992>)

Natural Englandが新型コロナウイルス感染症流行中に実施した“The Children's People and Nature Survey”では、外遊び・自然遊びに着目している¹¹⁹。同調査によれば、新型コロナウイルス感染症の流行中にあっても、約6割の子供達は、多くの日を自宅の庭・近所の庭等で過ごしている（図表2-58）。また、約半数の子供達は多くの日において庭以外の屋外でも過ごしている（図表2-59）。屋外の遊び場としては、「庭」が最も多く、「公園／競技場／運動場」、「近所の道路の緑地」がそれに続いており（図表2-60）、前述のHelen F. Doddらの報告¹²⁰と同様の傾向といえる。

図表 2-58 前週、学校に行かなかった時、自分の庭(近所と共有している庭を含む)で過ごした頻度
(n=8,102)



(出典) Natural England “The Children's People and Nature Survey”2022の公開集計表をもとにKPMGで作成¹²¹

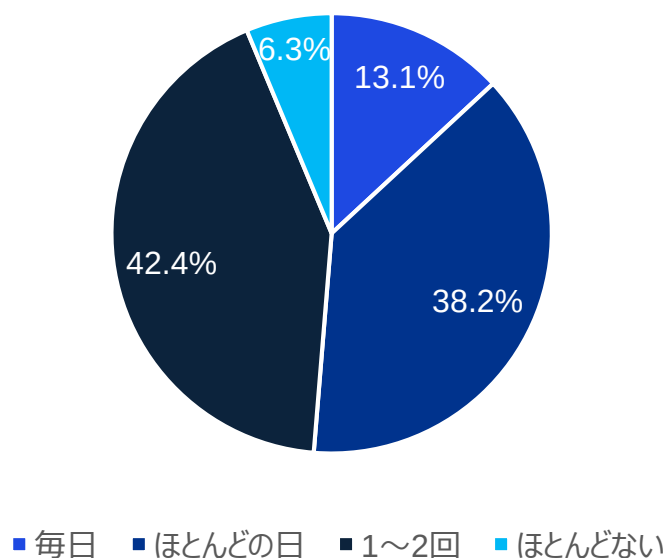
¹¹⁹ Natural England, “The Children's People and Nature Survey for England: 2022 update” Updated 17 November 2023 (<https://www.gov.uk/government/statistics/the-childrens-people-and-nature-survey-for-england-2022-update/the-childrens-people-and-nature-survey-for-england-2022-update>) ※調査は、2022年8月12日から26日まで（学校休業期間中）に8歳から15歳までの子供2,000人と、2022年9月21日から10月10日まで（学期中）に2,003人を対象に実施した。

¹²⁰ Dodd, H.F.; FitzGibbon, L.; Watson, B.E.; Nesbit, R.J. Children's Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children's Play Survey. Int. J. Environ. Res. Public Health 2021, 18, 4334. (<https://www.api-play.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/04/ijerph-18-04334.pdf>)

¹²¹ Natural England, “The Children's People and Nature Survey for England,” 2022 (<https://www.gov.uk/government/publications/survey-methods-and-technical-details>)

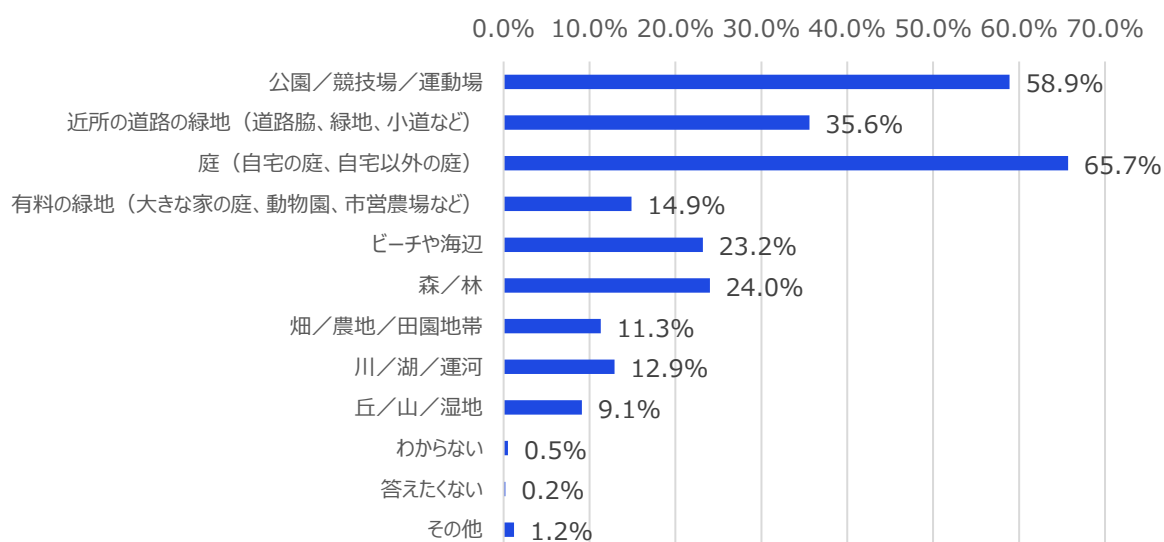
図表 2-59 前週、学校にいなかった時、自分の家の庭ではない場所で、外で過ごした頻度

(n=8,102)



(出典) Natural England “The Children's People and Nature Survey”2022の公開集計表をもとにKPMGで作成

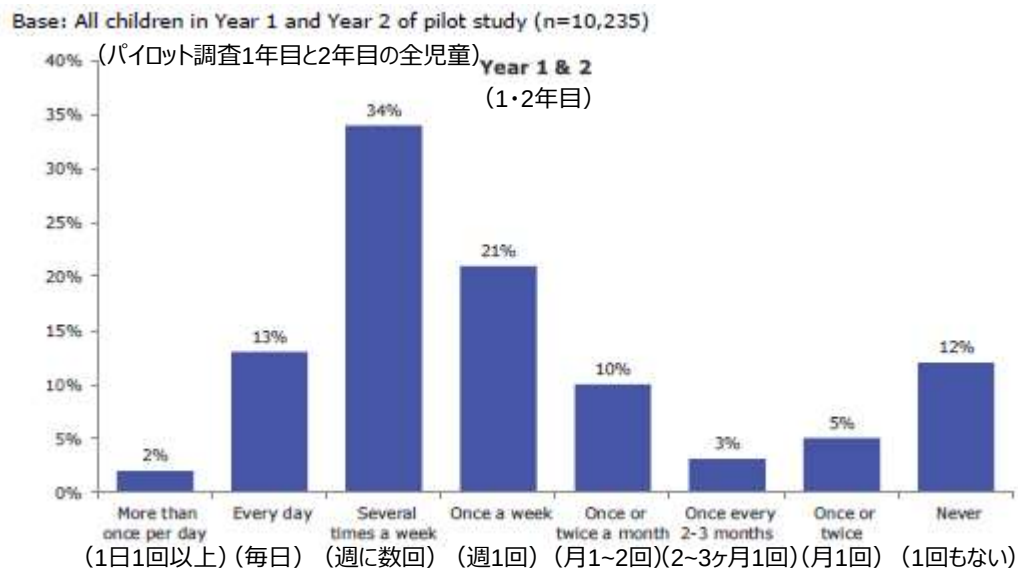
図表 2-60 最近1週間で、過ごした場所



(出典) Natural England “The Children's People and Nature Survey”2022の公開集計表をもとにKPMGで作成

Huntら¹²²は、2013年、2015年の2回に分けてパイロット調査を実施し、子供の自然体験¹²³に関する調査結果を報告している。それによると、1週間に1回以上、自然環境を訪問している子供が半数を超えている（図表2-61）。その訪問場所としては「都市、街の公園」といった近隣の自然環境が多く、森林・海岸等の遠方の自然環境は少ない（図表2-62）。

図表 2-61 この12カ月で自然環境に訪問した頻度

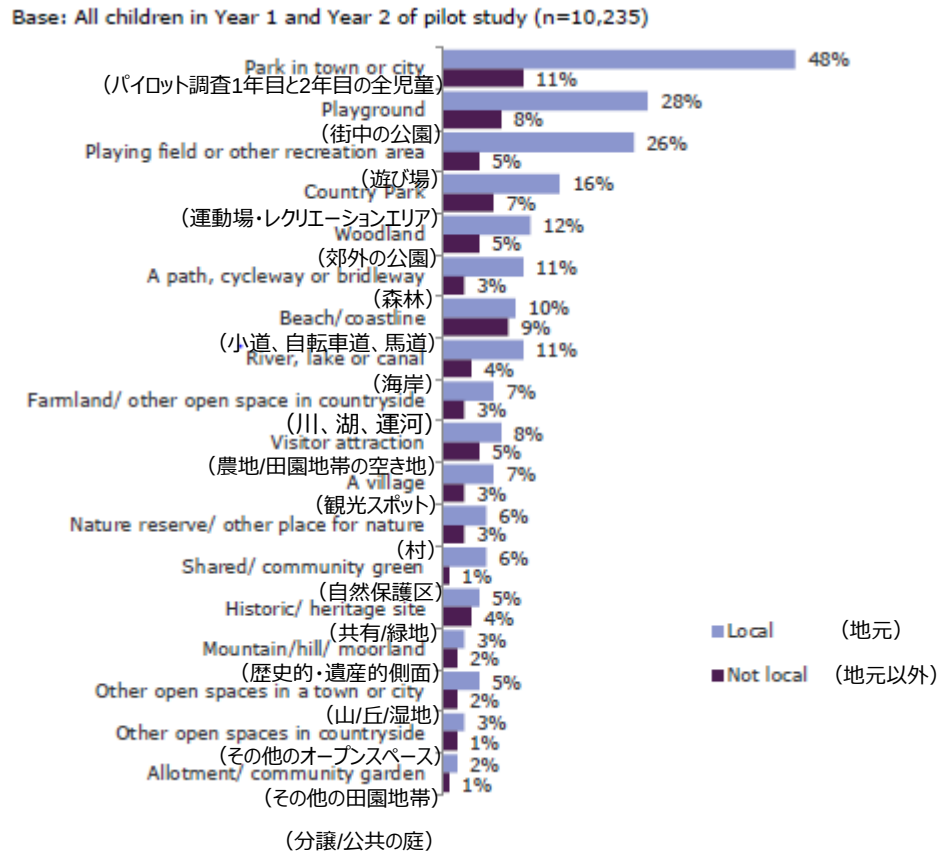


(出典) HUNT, A., STEWART, D., BURT, J. & DILLON, J. 2016. Monitor of Engagement with the Natural Environment: a pilot to develop an indicator of visits to the natural environment by children -Results from years 1 and 2 (March 2013 to February 2015). Natural England Commissioned Reports, Number208.より KPMG 作成

¹²² HUNT, A., STEWART, D., BURT, J. & DILLON, J. 2016. Monitor of Engagement with the Natural Environment: a pilot to develop an indicator of visits to the natural environment by children -Results from years 1 and 2 (March 2013 to February 2015). Natural England Commissioned Reports, Number208. (https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/498944/mene-childrens-report-years-1-2.pdf)

¹²³ ただし、ここでの自然環境には公園等を含むため、森林・田園・荒野・水辺等の自然空間とは異なる。

図表 2-62 前月に訪れた場所の種類（地元と地元以外）



（出典）HUNT, A., STEWART, D., BURT, J. & DILLON, J. 2016. Monitor of Engagement with the Natural Environment: a pilot to develop an indicator of visits to the natural environment by children -Results from years 1 and 2 (March 2013 to February 2015). Natural England Commissioned Reports, Number208. (KPMG 翻訳)

以上より、現在のイギリスの子供達にとって最も一般的な遊び場は自宅（ないしは知人・友人等の家）や、庭等の家の外であり、外遊びとしては公園、運動場等が主流で、森等の自然環境は少数派と考えられる。

Helen F. Doddら¹²⁴は、先行研究等において「保護者達は子供達が自然の中で監視なしで遊べるようにしたいが、交通安全や見知らぬ人への不安がそれを阻んでいると述べている」ことを紹介している。

¹²⁴Dodd, H.F.; FitzGibbon, L.; Watson, B.E.; Nesbit, R.J. Children's Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children's Play Survey. Int. J. Environ. Res. Public Health 2021, 18, 4334. (<https://www.api-play.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/04/ijerph-18-04334.pdf>)

イギリスの一般紙The Guardianでは、オンライン版2023年7月11日¹²⁵において、後述するイギリスの道路遊びを支援する団体Playing Outの共同ディレクターAlice Fergusonが「交通の危険は、子供たちが以前のように外で遊べない一番の理由です」とコメントしており、「2021年、イギリスでは15歳以下の子供11,580人が路上で死傷した。過去5年間の年間平均は13,503人である。2022年の暫定値によると、イギリスで路上死した子供は48人で、これはほぼ毎週1人の割合に相当する。」と報じている。オンライン版2023年4月15日¹²⁶では、子供達を路上で遊ばせていると、警察の警告や、近隣の住民のクレーム等があるため、保護者が外遊びを自粛している状況を伝えている。

以上のとおり、イギリスにおいても、交通事故の危険性、近隣住民の理解不足等により、外遊びのハードルは高まっていると想定される。

¹²⁵ The Guardian, “Outdoor play campaigners call for UK traffic curbs to protect children “, 2023年7月11日, (<https://www.theguardian.com/environment/2023/jul/11/outdoor-play-campaigners-uk-traffic-curbs-protect-children>)

¹²⁶ The Guardian, “This article is more than 8 months old UK families tell of threats and police warnings over children playing in street” , 2023年4月15日
(<https://www.theguardian.com/environment/2023/apr/15/uk-families-threats-police-warnings-children-playing-in-street>)

時間

Helen F. Doddらが2020年に実施した“The British Children’s Play Survey”によれば、5歳から11歳の子供たちは年間平均1,199時間遊んでおり、そのうち約55%の658時間が外遊びの時間であり、約12%の145時間が自然の中での遊びであった¹²⁷。これよりイギリスの子供の1日の平均遊び時間は約3.3時間、1日の平均外遊び時間は1.8時間と算出することができる。

Digital Futures Commissionが2021年に公表した “Playful by Design Free Play in a Digital World”¹²⁸では、6～17歳の1,033名の子供を対象に調査を実施しており、そこで子供の「遊びの種類と頻度」について報告している。その報告によれば、調査対象者の約半数が「ほぼ毎日インターネットを用いた遊びをしている」と答えた。インターネットを用いた遊び以外の選択肢である、「外で遊ぶ」「友達と遊ぶまたは直接会って過ごす」「創造的なことをする」「リアルでのゲーム・おもちゃで遊ぶ」に関してはそれぞれ「週1回以上」との回答がそれぞれ約半数を占めている（図表2-63）。

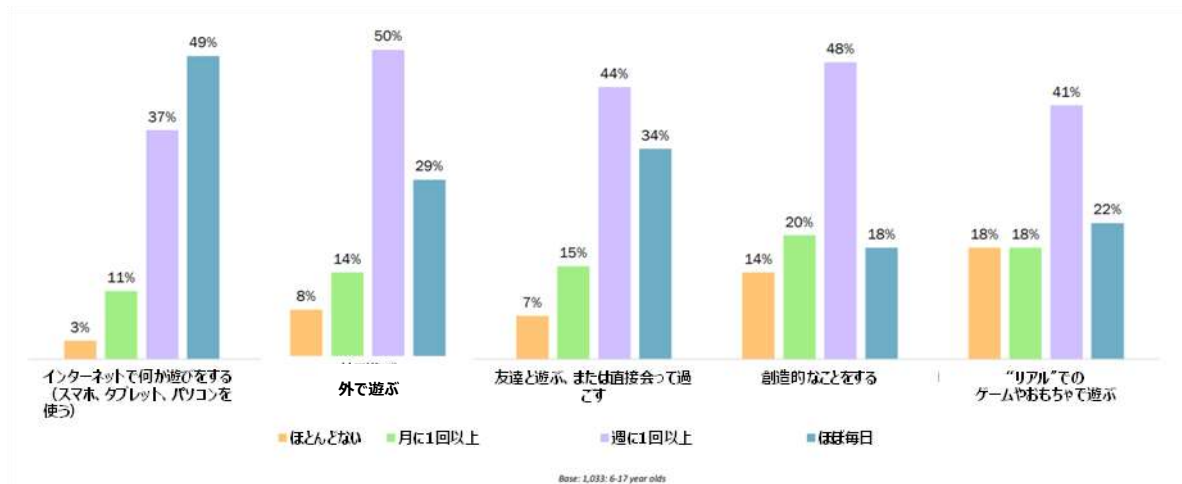
また、Qustodioが実施した調査¹²⁹では、2022年、イギリスの子供が、ショート動画SNSに1日あたり平均114分、写真共有SNSに平均91分、写真・動画共有SNSに平均30分費やしていることが分かっている。同調査では、子供向け動画サイトアプリに1日あたり平均82分、動画サイトアプリに平均64分、動画コンテンツアプリに平均46分を費やしていることも分かっている。

¹²⁷ Dodd, H.F.; FitzGibbon, L.; Watson, B.E.; Nesbit, R.J. Children’s Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children’s Play Survey. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2021, 18, 4334. (<https://www.api-play.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/04/ijerph-18-04334.pdf>)

¹²⁸ DIGITAL FUTURES COMMISSION, “Playful by Design Free Play in a Digital World” (<https://digitalfuturescommission.org.uk/wp-content/uploads/2021/11/DFC-Playful-by-Design-survey-report-and-findings.pdf>) 2021年11月

¹²⁹ Qustodio, Born connected: The rise of the AI generation (https://static.qustodio.com/public-site/uploads/2024/01/19122535/ADR_2023-24_EN.pdf) ※4歳～18歳までの子供がいる全世界40万以上の世帯を対象に調査を実施。アメリカ・イギリス・スペイン・オーストラリアについては詳細な調査を加えている。

図表 2-63 遊びの種類と頻度（割合）



（出典） Digital Futures Commission “Playful by Design Free Play in a Digital World” 2021（KPMGにて翻訳）

Helen F. Doddら¹³⁰は、「子供は年齢が上がるにつれて遊びが減っていった。（略）年齢が上がるにつれてスクリーンでの遊びが増えた」と指摘する。また、調査結果より、保護者がリスクに対して肯定的な信念、および保護者のリスクに対する寛容さが、すべての遊びの指標において、子供の遊び時間数と正の相関関係を示した」としており、保護者が遊びの際に直面するリスクに対して過度に心配をせずに受容的な態度であれば、子供の遊び時間が増加することを示している。

以上より、イギリスの子供においては、1日平均3時間程度の遊び時間を確保しており、その半分が外遊びであるが、スクリーンタイムの増加等の要因によりこれらの時間は減少傾向にある。親のリスクに対する考えも影響を及ぼしていることが想定される。

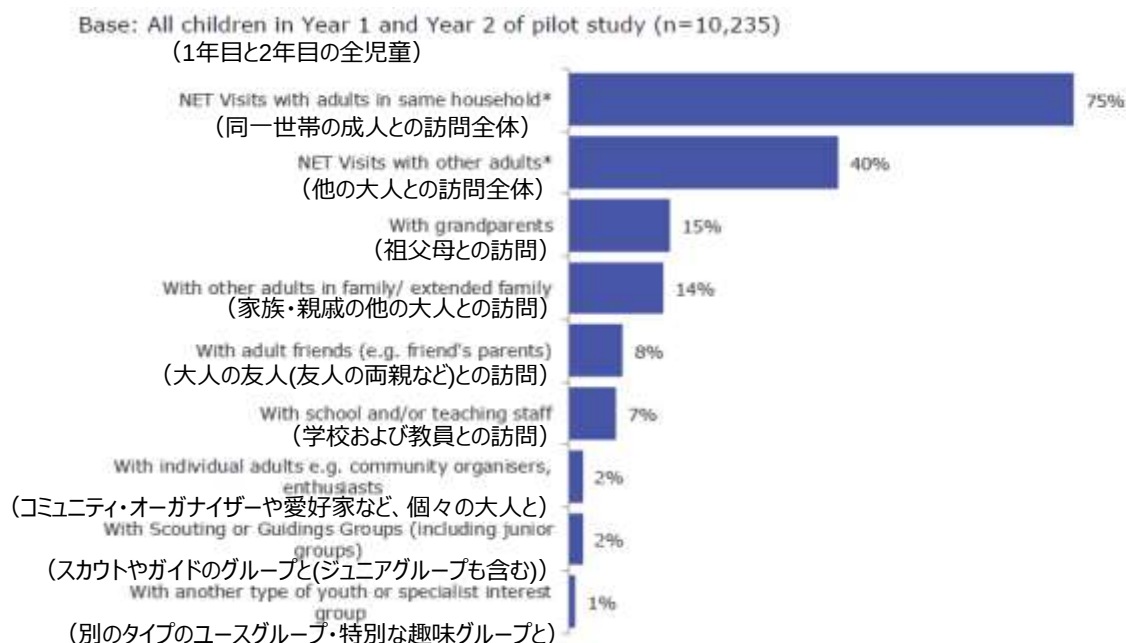
¹³⁰ Dodd, H.F.; FitzGibbon, L.; Watson, B.E.; Nesbit, R.J. Children's Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children's Play Survey. Int. J. Environ. Res. Public Health 2021, 18, 4334. (<https://www.api-play.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/04/ijerph-18-04334.pdf>)

集団（仲間）

イギリスの子供達の日常における遊び相手に関する網羅的な調査結果を確認することはできなかったが、Save the ChildrenとBeano Brainが2021年4月29日から5月4日までにイギリスの7～14歳4556人に対して実施した調査¹³¹によれば、「子供の半数以上（51%）が、新型コロナウイルス感染症のパンデミック前よりも外で友達と遊ぶことが少なくなったと答え、一方、子供の3分の1（34%）は、以前よりも一人で遊ぶことが多くなったと答えた。子供たちのほぼ4分の1(23%)が、以前に比べてスポーツをすることが減り、活動的ではなくなっている」という。

また、Hunt, A.らの調査¹³²によれば、自然環境への訪問は同居する大人と訪問することが最も多く、大人が帯同せずに訪問する子供は約2割程度ということがわかっている（図表2-64、2-65）。

図表 2-64 前月に自然環境を訪れた相手（大人と訪れている場合）



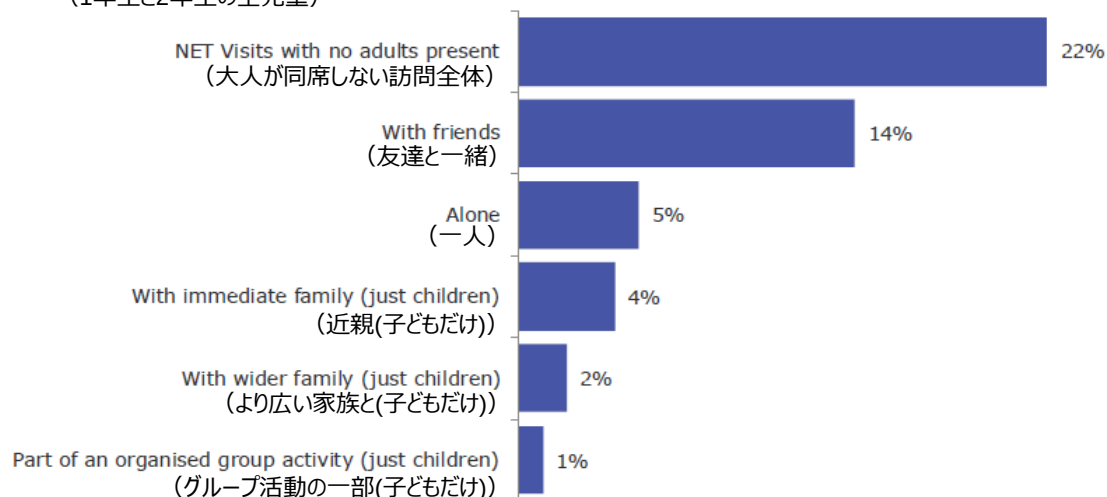
(出典) Monitor of Engagement with the Natural Environment: a pilot to develop an indicator of visits to the natural environment by children (KPMGにて翻訳)

¹³¹ Save the Children, "9 IN 10 CHILDREN SAY PANDEMIC HAS AFFECTED THE WAY THEY PLAY, AS LEADING ORGANISATIONS CALL FOR A 'SUMMER OF PLAY'," (<https://www.savethechildren.org.uk/news/media-centre/press-releases/leading-organisations-call-for-summer-of-play-to-reverse-lockdown-damage>)

¹³² HUNT, A., STEWART, D., BURT, J. & DILLON, J. 2016. Monitor of Engagement with the Natural Environment: a pilot to develop an indicator of visits to the natural environment by children -Results from years 1 and 2 (March 2013 to February 2015). Natural England Commissioned Reports, Number208. (https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/498944/mene-childrens-report-years-1-2.pdf)

図表 2-65 前月に自然環境を訪れた相手（大人と訪れていない場合）

Base: All children in Year 1 and Year 2 of pilot study (n=10,235)
 (1年生と2年生の全児童)



(出典) Monitor of Engagement with the Natural Environment: a pilot to develop an indicator of visits to the natural environment by children (KPMGにて翻訳)

以上より、新型コロナウイルス感染症が流行した時期において、日常生活においては、一人遊びをする子供は増えていると考えられる。自然環境への訪問においては、親・祖父母といった近しい大人と訪問するケースが多いものの、子供同士や親・祖父母のような近しい大人以外と訪問する子供も一定数存在する。

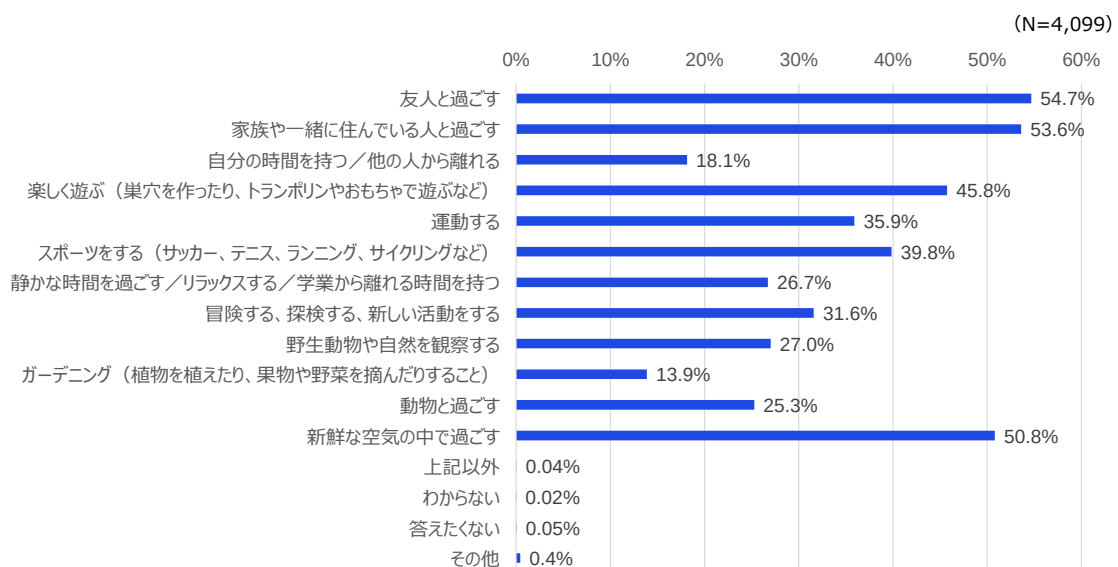
方法

Digital Futures Commissionの調査¹³³で報告されている子供の「遊びの種類と頻度」によれば、調査対象者の約半数が、毎日「インターネットを用いた遊び」をしており、週1回以上、「外で遊ぶ」「友達と遊ぶまたは直接会って過ごす」「創造的なことをする」「リアルでのゲーム・おもちゃで遊ぶ」といった遊びをしていることがわかる。

また、Helen F. Doddら¹³⁴は、イギリスの子供達が場所に依りてどの程度冒険的に遊ぶかを調査しているが、緑地や屋内遊び場、運動場では、より冒険的に遊んでいることを報告している。

Natural Englandの“The Children's People and Nature Survey”では、子供が外遊びの際にすることで何が一番好きかを聞いている。その結果によると、友人や家族と過ごすことを選ぶ子供が最も多いが、続いて、楽しく遊ぶ（巣穴を作ったり、トランポリンやおもちゃで遊ぶ等）や、スポーツをする等の遊びを選んでいる子供も多い（図表2-66）。

図表 2-66 外で過ごす中で最も好きなこと



（出典）The Children's People and Nature Surveyの公開集計表よりKPMGにて作成

最近ではイギリスでもオンラインゲームをする子供たちが多く、7歳～18歳の子供の3分の2以上が自分のゲーム機を持っている¹³⁵というデータもあり、そのほかにもスマートフォン、タブレット、様々な機器を使用してオンラインゲームを楽しんでいると考えられる。

以上より、イギリスの子供達にとって、オンラインゲーム等のスマートフォン・タブレットを使用した遊びが普及しており、その他、屋外では、友人等と過ごす、遊具等で遊ぶ、スポーツを楽しむ、また、緑地や屋内遊び場等で冒険的な遊びを実施していることが想定される。

¹³³ DIGITAL FUTURES COMMISSION, “Playful by Design Free Play in a Digital World” 2021.

¹³⁴ Dodd, H.F.; FitzGibbon, L.; Watson, B.E.; Nesbit, R.J., op.cit.

¹³⁵ Uswitch, “Online Gaming Statistics 2023 Report - Online Gaming Facts and Stats”

(<https://www.uswitch.com/broadband/studies/online-gaming-statistics/>)

2.3.1.2 ドイツ

空間

ドイツ連邦環境庁では、子供達の環境汚染物質の影響を把握するための“The German Environmental Survey for Children ”を定期的の実施している。調査は現在も継続中であるが、André Conradら¹³⁶は、このデータとヒアリング調査等を活用しドイツの子供達の時間と空間の使い方について分析を行った。本研究の発表は2012年であるため、現代の子供達の現状を示していない可能性がある点に留意が必要であるものの、ドイツの子供たちは1日の中で最も長い時間を過ごした場所は自宅、続いてその他の屋内環境、屋外との結果となっている（図表2-67）。

図表 2-67 年齢・性別 ドイツの子供（3～14歳）が様々な場所で1日に過ごす時間

		N	Min	P05	P25	P50	P75	P95	Max	AM	95% CI AM
室内	At home	1670	09:26	13:00	14:34	15:30	16:30	17:51	21:30	15:31	15:24-15:37
	Age group***										
	3-5歳	383	10:11	13:43	15:21	16:17	17:21	18:34	21:30	16:19	16:07-16:31
	6-8歳	419	10:21	13:17	14:45	15:39	16:26	17:41	19:04	15:35	15:25-15:45
	9-11歳	414	10:39	13:13	14:21	15:15	16:13	17:13	19:04	15:14	15:04-15:24
	12-14歳	454	09:26	12:17	14:04	15:04	16:04	17:19	18:51	15:00	14:50-15:10
	Gender										
	男子	851	10:11	12:43	14:31	15:39	16:32	17:49	21:04	15:32	15:23-15:40
	女子	819	09:26	13:04	14:39	15:26	16:28	17:58	21:30	15:29	15:22-15:3
	その他室内環境	1670	00:00	02:19	03:45	04:45	05:43	07:19	10:16	04:46	04:40-04:52
その他室内環境	Age group***										
	3-5歳	383	00:00	01:26	02:45	03:39	04:34	06:13	08:15	03:42	03:31-03:52
	6-8歳	419	00:00	02:30	03:36	04:26	05:21	06:34	09:21	04:28	04:20-04:37
	9-11歳	414	01:11	03:17	04:17	05:00	05:51	07:36	10:04	05:08	04:59-05:18
	12-14歳	454	02:26	03:34	04:43	05:30	06:19	08:00	10:16	05:36	05:27-05:45
	Gender										
	男子	851	00:00	02:21	03:42	04:39	05:39	07:21	10:04	04:43	04:35-04:50
	女子	819	00:00	02:15	03:50	04:51	05:43	07:17	10:16	04:50	04:43-04:56
	Outdoor	1670	00:46	01:56	02:56	03:39	04:26	05:47	08:09	03:43	03:38-03:49
	Age group***										
外	3-5歳	383	01:09	02:13	03:15	03:51	04:45	06:04	08:09	03:59	03:51-04:08
	6-8歳	419	01:02	02:17	03:13	03:51	04:30	05:47	07:34	03:56	03:49-04:04
	9-11歳	414	01:13	01:58	02:51	03:34	04:19	05:45	06:43	03:37	03:30-03:45
	12-14歳	454	00:46	01:39	02:30	03:21	04:11	05:30	07:04	03:23	03:16-03:30
	Gender										
	男子	851	00:51	02:00	02:58	03:43	04:26	05:41	07:13	03:46	03:39-03:52
	女子	819	00:46	01:49	02:54	03:36	04:26	05:47	08:09	03:41	03:35-03:47
	その他屋外環境	1670	00:00	01:19	02:19	03:19	04:19	05:19	07:19	03:19	03:19-03:19
	Age group***										
	3-5歳	383	00:00	01:19	02:19	03:19	04:19	05:19	07:19	03:19	03:19-03:19

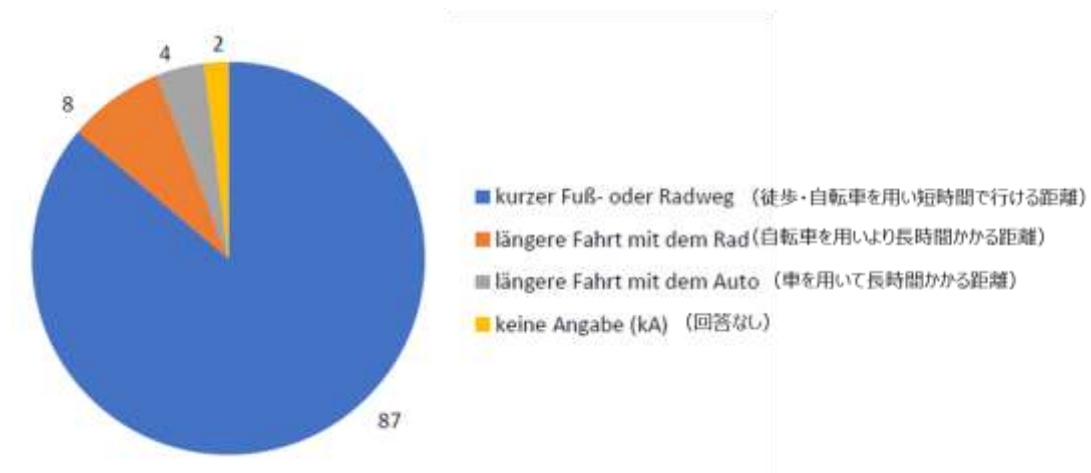
（出典）The German Environmental Survey for Children (GerES IV): Reference values and distributions for time-location patterns of German childrenより引用
(KPMGにて翻訳)

¹³⁶ Christine Schulz, André Conrad, Enrico Rucic, Gerda Schwedler, Lena Reiber, Jasmin Peisker, “The German Environmental Survey for Children and Adolescents 2014–2017”, International Journal of Hygiene and Environmental Health, Volume 237, August 2021, 113821
(<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S143846392100136X>)

Hubert Kollらは、子供達の日常生活において自然環境が果たす役割に関する調査を実施しているが、その調査の結果を以下のように報告している¹³⁷。

- ・ 調査対象となった子供達のほぼ3分の2が市街地やその近郊に住んでいるが、ほとんどの回答者にとって森へのアクセスは容易（図表2-68）
- ・ 調査対象となった子供達のほぼ3分の2が、少なくとも月に1回は森に出かけており、この数字は、スマートフォン、タブレット、ソーシャルメディア、ストリーミング・サービス等、デジタルメディアの著しい進歩にもかかわらず、2006年以来安定している（図表2-69、2-70）
- ・ 子供達が自然を体験する機会が減っている原因として、「ヘリコプター・ペアレント」の増加や、彼らの大げさな恐怖心がしばしば文献に挙げられている。しかし、今回の調査で「親に監視されずに屋外で過ごすことを認めてもらえない」と答えた小学生は、全体のわずか3%に過ぎない（図表2-71）
- ・ 余暇を過ごす場所として、「郊外（田舎）」を好む人は約3分の1であり、自分の部屋や街中が最も好きな過ごし方であり、その傾向は高まっている（図表2-72）

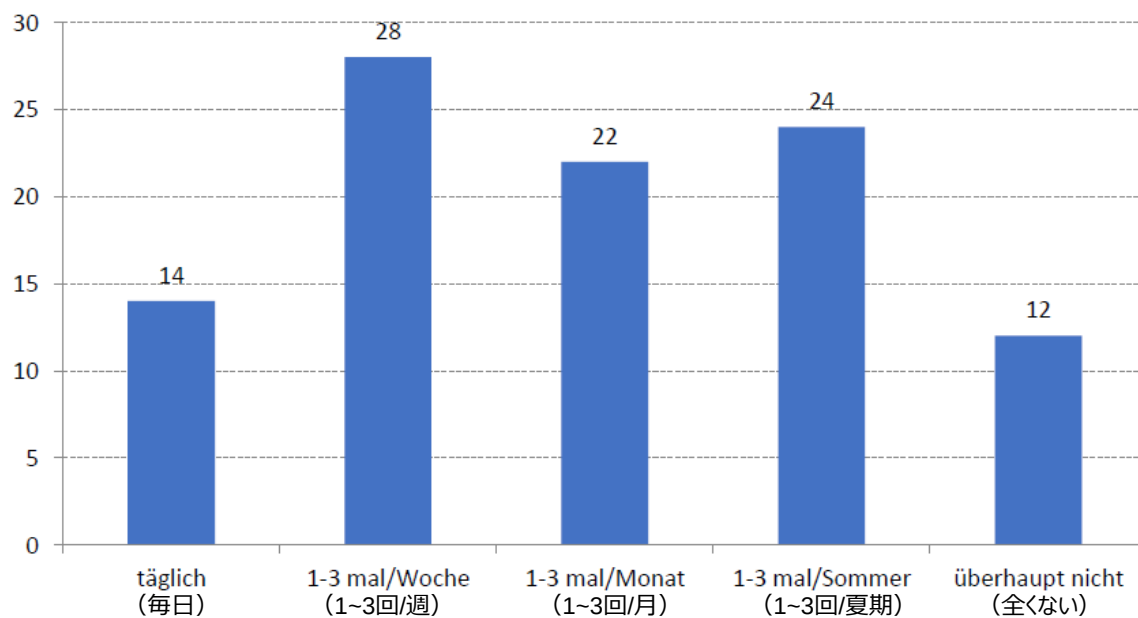
図表 2-68 家から一番近い森林への距離（%）



（出典）Jugendreport Natur 2021“Natur auf Distanz”（KPMGにて翻訳）

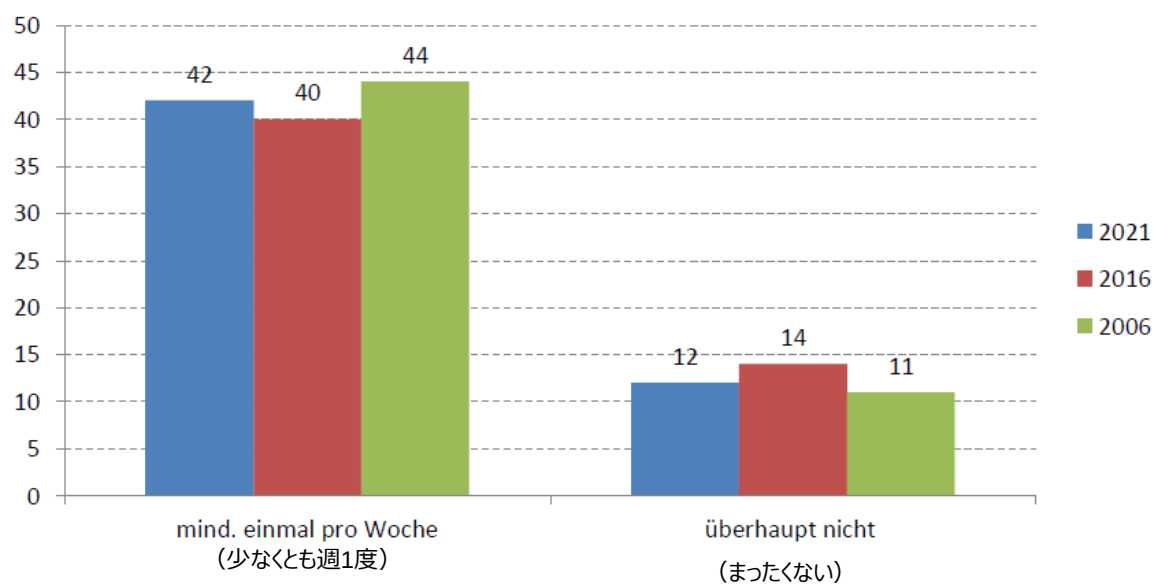
¹³⁷ Hubert Koll, Dr. Rainer Brämer, “Natur auf Distanz”, 2021年5月（<https://stadtundland-nrw.de/wp-content/uploads/2021/06/8.-Jugendreport-Natur-2021.pdf>）※調査対象は、12歳から15歳の子供1,454人

図表 2-69 昨年夏、森へ行った頻度 (%) (2021年調査)



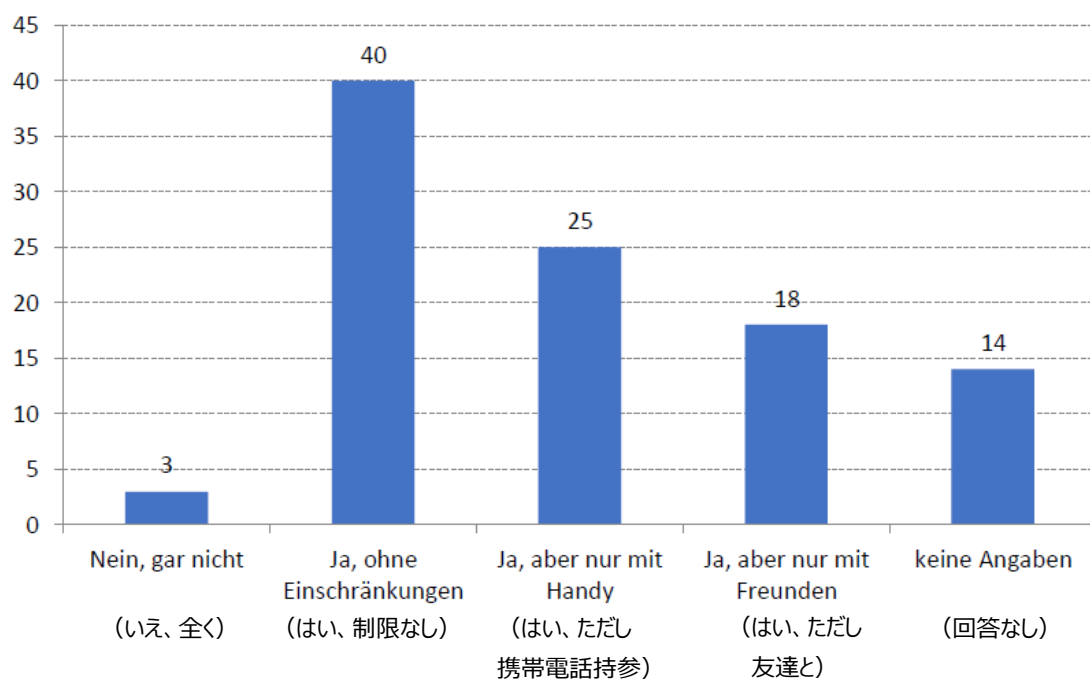
(出典) Jugendreport Natur 2021“Natur auf Distanz”より転載

図表 2-70 昨年夏、森へ行った頻度 (%) (経年比較)



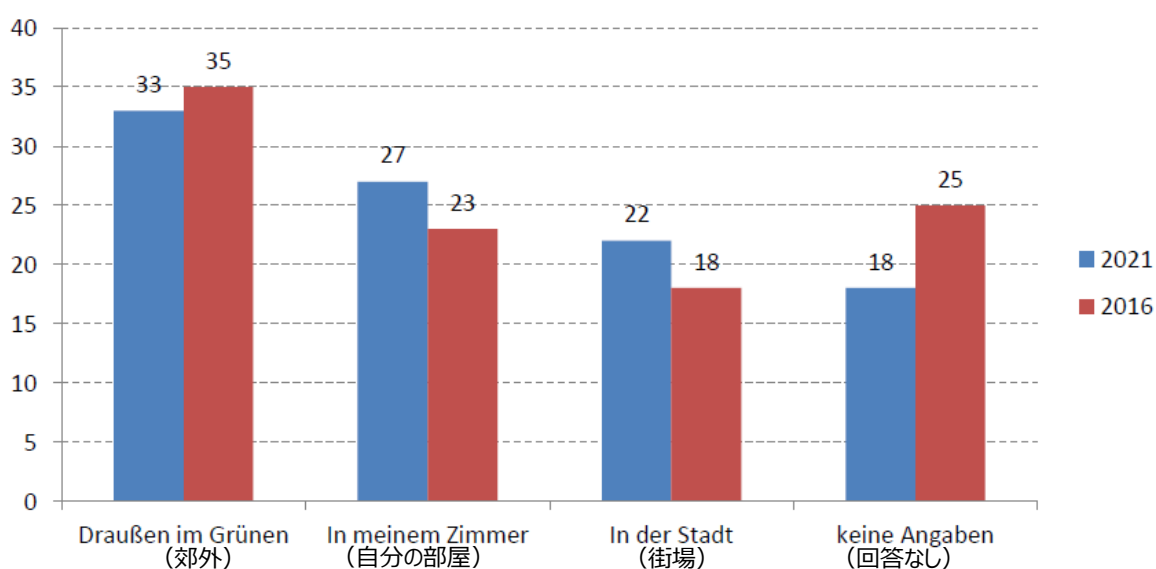
(出典) Jugendreport Natur 2021“Natur auf Distanz”より転載

図表 2-71 親が監視なしで過ごすことに賛成しているか (%)



(出典) Jugendreport Natur 2021“Natur auf Distanz” (KPMGにて翻訳)

図表 2-72 好きな自由時間の過ごし方 (経年比較) (%)



(出典) Jugendreport Natur 2021“Natur auf Distanz” (KPMGにて翻訳)

以上より、ドイツの子供達が過ごす場所としては、自宅が中心である一方で、森等の自然環境が身近にあることから、定期的に自然体験をしており、また、保護者も子供が自由に自然体験することを歓迎していることが想定される。

Deutsches Kinderhilfswerkが2020年に発行したレポート“Kinderreport Deutschland 2020”によれば、外遊びの障害として、子供の半数は、ほかに遊ぶ子供がいない、遊ぶ時間がないといった点を挙げており、大人は、道路交通の危険性、駐車している車が多いこと、ほかの大人のクレーム、いやがらせ等をしてくる大人や若者、子供が怖がる大人の存在を挙げている¹³⁸（図表2-73）。

図表 2-73 外遊びの障害



(出典) Deutsches Kinderhilfswerk, “Kinderreport Deutschland 2020”(KPMGにて翻訳)

過去、ドイツでは1912年に「帝国遊び場法」を制定したことにより子供の遊び場として少なくとも一人当たり、3.0㎡必要であるとし、1,600億帝国マルクの資金を投入して施設を30年以内に整備することとした。1960年代になると、集団住宅や高層階の建物が目立つようになり、子供たちの遊ぶ環境が変化した。その遊び場では、子供だけでなく全ての年齢層、混合グループ（特に家庭を中心とするグループ）の利用を想定して、個別的整備ではなく他の自由時間活動施設との一体化を目指し、1970年代には建物の密集化や高層化が進み、少しでも子供に良い環境を提供するため、屋外だけではなく屋内における遊び場の確保も進めてきた。¹³⁹このような屋内遊び場の整備も、外遊びの減少に影響している可能性はある。

¹³⁸ Deutsches Kinderhilfswerk, “Kinderreport Deutschland 2020”

(https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/2_Kinderrechte/2.2_Kinderreport_aktuell_und_aeltere/Kinderreport_2020/DKH_W_Kinderreport_2020_Web.pdf)

¹³⁹ 福岡孝純、谷本都栄「ゴールデン・プランにおける こどもの遊び場の基準とその変遷」『帝京経済学研究』帝京大学経済学会、2009-03-31、42 (2), pp.157-166, (<https://apps.v-main.teikyo-u.ac.jp/tosho/thukuoka62.pdf>)

時間

André Conradらが2012年に発表した研究では、ドイツの子供たちは1日平均で15時間31分を自宅で過ごし、その他の屋内環境で4時間46分、屋外で3時間43分を過ごしていること、また、家庭と屋外で過ごす時間は年齢と共に減少し、その他の屋内環境で過ごす時間は増加することを明らかにした。この事象は、学校での授業時間が長くなることで説明できるという（図表2-74）。

図表 2-74 年齢・性別 ドイツの子供（3～14歳）が様々な場所で1日に過ごす時間（再掲）

		N	Min	P05	P25	P50	P75	P95	Max	AM	95% CI AM
室内 年齢	At home	1670	09:26	13:00	14:34	15:30	16:30	17:51	21:30	15:31	15:24-15:37
	Age group***										
	3-5歳	383	10:11	13:43	15:21	16:17	17:21	18:34	21:30	16:19	16:07-16:31
	6-8歳	419	10:21	13:17	14:45	15:39	16:26	17:41	19:04	15:35	15:25-15:45
	9-11歳	414	10:39	13:13	14:21	15:15	16:13	17:13	19:04	15:14	15:04-15:24
	12-14歳	454	09:26	12:17	14:04	15:04	16:04	17:19	18:51	15:00	14:50-15:10
	性別										
	男子	851	10:11	12:43	14:31	15:39	16:32	17:49	21:04	15:32	15:23-15:40
	女子	819	09:26	13:04	14:39	15:26	16:28	17:58	21:30	15:29	15:22-15:3
	その他室内環境	1670	00:00	02:19	03:45	04:45	05:43	07:19	10:16	04:46	04:40-04:52
その他室内環境 年齢	Age group***										
	3-5歳	383	00:00	01:26	02:45	03:39	04:34	06:13	08:15	03:42	03:31-03:52
	6-8歳	419	00:00	02:30	03:36	04:26	05:21	06:34	09:21	04:28	04:20-04:37
	9-11歳	414	01:11	03:17	04:17	05:00	05:51	07:36	10:04	05:08	04:59-05:18
	12-14歳	454	02:26	03:34	04:43	05:30	06:19	08:00	10:16	05:36	05:27-05:45
	性別										
	男子	851	00:00	02:21	03:42	04:39	05:39	07:21	10:04	04:43	04:35-04:50
	女子	819	00:00	02:15	03:50	04:51	05:43	07:17	10:16	04:50	04:43-04:56
	その他室内環境	1670	00:46	01:56	02:56	03:39	04:26	05:47	08:09	03:43	03:38-03:49
	性別										
外 年齢	Age group***										
	3-5歳	383	01:09	02:13	03:15	03:51	04:45	06:04	08:09	03:59	03:51-04:08
	6-8歳	419	01:02	02:17	03:13	03:51	04:30	05:47	07:34	03:56	03:49-04:04
	9-11歳	414	01:13	01:58	02:51	03:34	04:19	05:45	06:43	03:37	03:30-03:45
	12-14歳	454	00:46	01:39	02:30	03:21	04:11	05:30	07:04	03:23	03:16-03:30
	性別										
	男子	851	00:51	02:00	02:58	03:43	04:26	05:41	07:13	03:46	03:39-03:52
	女子	819	00:46	01:49	02:54	03:36	04:26	05:47	08:09	03:41	03:35-03:47
	その他室内環境	1670	00:46	01:56	02:56	03:39	04:26	05:47	08:09	03:43	03:38-03:49
	性別										

（出典）The German Environmental Survey for Children (GerES IV): Reference values and distributions for time-location patterns of German children

ドイツにおいては、子供の身体活動（PA）に関する調査・研究が非常に活発に実施されているが、Steffenら¹⁴⁰は、ドイツで実施されているMotorik-Modul Study(MoMo)等を用いてドイツにおける子供と青年の身体活動を研究した。そこでは、週3日以上外遊びする子供は全体の約6割前後で、2003～2006年調査と2014年～2017年調査では年齢の高い子供を中心に減少傾向にあることがわかっていいる。組織的に実施されていないスポーツについては、2003年～2006年調査に比べて、2014年～2017年調査においては、いずれの世代においても減少しており、代わりに組織的に実施される身体活動（学校や課外活動、スポーツクラブ等で実施するスポーツ）が増加している（図表2-75）。

¹⁴⁰ Steffen C. E. SchmidtID, Bastian AneddaID, Alexander BurchartzID, Doris Oriwol, Simon Kolb, Hagen Wa'sche, Claudia Niessner, Alexander Woll, "The physical activity of children and adolescents in Germany 2003-2017", 2020年7月16日 (The physical activity of children and adolescents in Germany 2003-2017: The MoMo-study (plos.org))

図表 2-75 ドイツの児童・青少年のPA参加状況

		Curricular sports (教科スポーツ)		Extracurricular sports (課外スポーツ)		Sport club (スポーツクラブ)		Unorganized sports (未組織のスポーツ)		Playing outside (外遊び) > 3 days/week	
		Baseline	Wave 2	Baseline	Wave 2	Baseline	Wave 2	Baseline	Wave 2	Baseline	Wave 2
		N = 4,508	N = 3,667	N = 4,520	N = 3,667	N = 4,492	N = 3,624	N = 4,527	N = 3,599	N = 4,524	N = 3,590
4-5	m	77.4%	90.7%	-	-	43.3%	51.2%	42.0%	23.1*	91.3%	93.3%
	f	78.6%	89.9%	-	-	50.3%	49.5%	38.9%	26.3*	83.4%	89.0%
	Ø	78.0%	90.3%	-	-	46.8%	50.4%	40.5%	24.7*	87.4%	91.2%
6-10	m	94.3%	97.0%	8.6%	37.7*	65.6%	73.3*	53.9%	26.6*	82.1%	76.8%
	f	93.6%	97.6%	11.0%	33.9*	51.4%	66.2*	54.4%	37.3*	77.3%	83.0%
	Ø	93.9%	97.3%	9.8%	35.9*	58.7%	69.9*	54.1%	31.8*	79.8%	79.8%
11-13	m	97.9%	99.7*	14.1%	32.9*	64.3%	65.3%	60.9%	33.5*	64.4%	53.5*
	f	98.3%	99.5*	14.0%	23.4*	49.1%	58.4%	61.4%	36.2*	59.5%	46.5*
	Ø	98.1%	99.6*	14.1%	28.3*	56.9%	61.9%	61.1%	34.8*	62.0%	50.1*
14-17	m	89.1%	86.8%	10.8%	12.8%	54.0%	56.8%	64.5%	49.3*	41.9%	18.2*
	f	90.6%	88.4%	11.2%	9.5%	43.3%	46.4%	55.6%	46.1*	32.2%	10.8*
	Ø	89.8%	87.6%	11.0%	11.2%	48.8%	51.8%	60.1%	47.7*	37.2%	14.6*
4-17	m	91.2%	95.2%	10.8%	23.9*	58.7%	63.6*	57.3%	34.5*	66.5%	57.2*
	f	91.7%	95.8%	11.8%	19.5*	48.1%	56.2*	54.2%	38.2*	59.7%	54.9%
	Ø	91.4%	93.8%	11.3%	21.8*	53.5%	60.0*	55.8%	36.3*	63.1%	56.1*

m: male; f: female; Ø: mean of males and females (m: 男性、f: 女性、Ø: 男女平均)

*: Significant difference ($p < .05$) between Baseline (2003-2006) and Wave 2 (2014-2017) (ベースライン(2003-2006)とwave2(2014-2017)で有意差($p < .05$))

(出典) The physical activity of children and adolescents in Germany 2003-2017:
The MoMo-studyより転載

Steffen C. E. Schmidtらのコロナウイルス感染症拡大によるロックダウン前及びロックダウン中の子供の身体活動とスクリーンタイムについて調査した研究¹⁴¹では、スポーツ活動が減少する一方で、レクリエーションのためのスクリーンタイムが増加していることがわかった。外遊び等の習慣的な身体活動とスクリーンタイムのいずれもロックダウン前とロックダウン中で比較すると、増加傾向にあった(図表2-76、2-77、2-78)。

¹⁴¹ Steffen C. E. Schmidt, Bastian Anedda, Alexander Burchartz, Ana Eichsteller, Simon Kolb, Carina Nigg, Claudia Niessner, Doris Oriwol, Annette Worth & Alexander Woll, "Physical activity and screen time of children and adolescents before and during the COVID-19 lockdown in Germany" (<https://www.nature.com/articles/s41598-020-78438-4>)

図表 2-76 新型コロナウイルス感染症によるロックダウン前及びロックダウン中のスポーツ活動時間

(1日あたり (分))

Age	Sex	(組織化されたスポーツ [1日あたりの分数])		(非組織化されたスポーツ [1日あたりの分数])		(スポーツ全体 [1日あたりの分数])		
		Pre (M ± s) (ロックダウン前)	Peri (M ± s) (ロックダウン後)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Peri-pre (diff, [95% CI], d)
4-5 (n = 317)	m	13.7 ± 9.4	0.0 ± 0.0	3.3 ± 7.5	14.3 ± 29.4	16.8 ± 11.3	14.3 ± 29.4	- 2.7 [- 2.4, 2.0], 0.09
	f	14.0 ± 11.8	0.0 ± 0.0	3.5 ± 6.2	16.2 ± 29.3	17.5 ± 14.0	16.2 ± 29.3	- 1.7 [- 6.9, 3.6], 0.05
	Ø	13.8 ± 10.6	0.0 ± 0.0	3.4 ± 6.9	15.2 ± 29.3	17.1 ± 12.6	15.2 ± 29.3	- 2.2 [- 5.6, 1.2], 0.07
6-10 (n = 647)	m	31.9 ± 19.3	0.0 ± 0.0	4.8 ± 13.1	34.6 ± 38.5	36.5 ± 25.3	24.6 ± 38.5	- 11.8 [- 16.4, - 7.2], 0.28**
	f	25.5 ± 17.3	0.0 ± 0.0	4.7 ± 8.1	21.0 ± 33.0	30.2 ± 18.2	21.0 ± 33.0	- 9.7 [- 13.3, - 5.9], 0.30**
	Ø	28.9 ± 18.8	0.0 ± 0.0	4.7 ± 11.1	23.0 ± 36.1	33.6 ± 22.6	23.0 ± 36.1	- 10.6 [- 13.8, - 7.8], 0.28**
11-13 (n = 343)	m	37.6 ± 22.2	0.0 ± 0.0	6.4 ± 12.6	32.8 ± 44.7	44.3 ± 25.7	32.8 ± 44.7	- 11.5 [- 17.7, - 5.2], 0.29**
	f	34.1 ± 25.5	0.0 ± 0.0	7.1 ± 15.6	26.7 ± 36.9	41.1 ± 28.1	26.7 ± 36.9	- 14.5 [- 20.7, - 8.3], 0.36**
	Ø	35.8 ± 24.0	0.0 ± 0.0	6.7 ± 14.2	29.7 ± 40.9	42.6 ± 27.0	29.7 ± 40.9	- 13.0 [- 17.4, - 8.6], - 0.32**
14-17 (n = 404)	m	36.1 ± 27.5	0.0 ± 0.0	12.4 ± 19.2	26.7 ± 39.6	47.4 ± 30.5	26.7 ± 39.6	- 21.1 [- 27.2, - 15.1], 0.53**
	f	30.7 ± 25.2	0.0 ± 0.0	11.7 ± 19.4	30.9 ± 32.0	42.3 ± 29.8	30.9 ± 32.0	- 11.2 [- 15.7, - 6.6], 0.34**
	Ø	33.1 ± 26.3	0.0 ± 0.0	12.0 ± 19.3	29.0 ± 25.6	44.6 ± 30.2	29.0 ± 25.6	- 15.6 [- 19.3, - 12.0], 0.43**
4-17 (n = 1711)	m	30.3 ± 22.2	0.0 ± 0.0	6.3 ± 14.0	24.6 ± 38.8	36.3 ± 26.8	24.6 ± 38.8	- 11.8 [- 14.5, - 9.1], 0.30**
	f	26.7 ± 21.8	0.0 ± 0.0	6.9 ± 13.6	34.0 ± 33.4	33.5 ± 25.1	24.0 ± 33.4	- 9.7 [- 12.1, - 7.3], 0.28**
	Ø	28.5 ± 22.1	0.0 ± 0.0	6.6 ± 13.9	24.3 ± 36.2	34.9 ± 26.0	24.3 ± 36.2	- 10.6 [- 12.6, - 9.0], 0.29**

m: male, f: female, Ø: mean of males and females, M: mean, s: standard deviation, 95% CI: 95% confidence interval; d: effect size Cohen's d.

*/**Significant difference (*p < .05; **p < .01).

*Organized sports were completely shut-down during the study.

(出典) Physical activity and screen time of children and adolescents before and during the COVID-19 lockdown in Germany: a natural experimentより転載

図表 2-77 新型コロナウイルス感染症によるロックダウン前及びロックダウン中の習慣的な身体活動
(1日あたり(分))

Age (年)	Sex (性)	Playing outside (minutes per day) (外で遊ぶ)		Walking and cycling (minutes per day) (ウォーキングとサイクリング)		Gardening (minutes per day) (ガーデニング)		Housework (minutes per day) (家事)		Total amount of habitual activity (minutes per day) (習慣的な活動の合計量(1日あたりの分数))		
		Pre (M ± s) (ロックダウン前)	Peri (M ± s) (ロックダウン後)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Peri-pre (diff. [95% CI], d)
4-5 (n = 317)	m	92.4 ± 57.3	131.8 ± 104.9	36.7 ± 27.6	43.4 ± 30.2	8.4 ± 16.0	12.1 ± 21.2	3.6 ± 6.0	5.9 ± 13.1	136.5 ± 70.1	194.1 ± 128.3	+ 57.6 [37.8, 77.4], 0.44**
	f	83.3 ± 58.1	129.5 ± 96.6	37.7 ± 25.8	40.8 ± 26.0	6.3 ± 12.7	10.1 ± 23.0	5.1 ± 6.7	6.5 ± 9.4	129.5 ± 76.3	187.3 ± 113.2	+ 57.8 [36.7, 79.0], 0.45**
	Q	88.2 ± 57.8	130.8 ± 100.9	37.2 ± 26.7	42.2 ± 28.3	7.4 ± 14.6	11.2 ± 22.0	4.3 ± 6.4	6.2 ± 11.5	133.3 ± 73.0	191.0 ± 121.5	+ 57.7 [43.3, 72.1], 0.45**
6-10 (n = 647)	m	77.2 ± 58.3	108.5 ± 89.2	38.3 ± 24.1	40.9 ± 30.9	5.6 ± 12.5	11.2 ± 26.2	4.3 ± 5.7	8.3 ± 14.4	122.7 ± 72.7	169.1 ± 111.3	+ 46.5 [34.9, 58.0], 0.43**
	f	72.6 ± 58.4	102.6 ± 89.3	34.3 ± 23.0	40.6 ± 27.8	5.1 ± 15.3	8.9 ± 19.8	5.8 ± 8.0	11.4 ± 20.8	116.2 ± 77.3	163.4 ± 109.5	+ 47.2 [35.4, 58.9], 0.46**
	Q	75.0 ± 58.3	105.7 ± 89.2	36.4 ± 23.6	40.8 ± 29.5	5.3 ± 13.9	10.1 ± 23.4	5.0 ± 7.0	9.7 ± 17.8	119.6 ± 74.9	166.4 ± 110.4	+ 46.8 [38.6, 55.0], 0.44**
11-13 (n = 343)	m	50.6 ± 54.7	55.0 ± 68.5	39.4 ± 27.4	38.4 ± 27.4	6.5 ± 20.3	13.5 ± 21.3	7.6 ± 12.1	11.4 ± 19.5	102.8 ± 77.7	118.7 ± 98.1	+ 15.9 [1.3, 30.5], 0.17*
	f	33.2 ± 39.0	39.9 ± 53.0	36.6 ± 21.1	39.4 ± 30.1	4.2 ± 12.7	9.3 ± 23.0	9.1 ± 10.3	16.4 ± 19.7	81.2 ± 55.2	104.0 ± 81.4	+ 22.7 [11.5, 34.0], 0.31**
	Q	41.8 ± 46.1	47.3 ± 61.5	38.0 ± 24.4	38.9 ± 29.3	5.3 ± 16.9	11.4 ± 27.4	8.4 ± 11.2	14.0 ± 19.7	91.8 ± 68.5	111.1 ± 90.2	+ 19.4 [10.3, 28.5], 0.23**
14-17 (n = 404)	m	16.2 ± 34.6	18.7 ± 40.2	47.7 ± 33.8	39.5 ± 34.6	16.0 ± 43.5	28.6 ± 63.5	11.4 ± 16.5	13.5 ± 17.5	89.1 ± 74.4	99.5 ± 99.4	+ 10.4 [-3.7, 24.5], 0.11
	f	10.2 ± 22.9	11.4 ± 22.8	44.3 ± 24.2	44.4 ± 33.0	5.6 ± 11.3	18.4 ± 46.8	16.4 ± 30.2	20.3 ± 22.9	73.4 ± 56.9	95.4 ± 82.6	+ 22.0 [11.8, 32.2], 0.28**
	Q	12.9 ± 28.8	14.6 ± 31.9	45.8 ± 28.9	42.2 ± 33.8	10.2 ± 30.5	22.9 ± 55.9	14.2 ± 25.1	17.3 ± 20.9	80.3 ± 65.6	97.2 ± 90.3	+ 16.9 [8.5, 25.3], 0.20**
4-17 (n = 1711)	m	63.0 ± 59.7	85.0 ± 91.5	40.2 ± 28.0	40.5 ± 31.1	8.5 ± 24.6	15.5 ± 38.0	6.3 ± 10.7	9.5 ± 16.2	114.6 ± 75.5	149.8 ± 115.5	+ 35.2 [27.9, 42.6], 0.32**
	f	50.7 ± 55.9	71.5 ± 85.5	38.1 ± 23.7	41.4 ± 29.5	5.2 ± 13.4	11.7 ± 31.5	9.2 ± 17.8	14.0 ± 20.3	99.8 ± 71.4	137.0 ± 104.8	+ 37.2 [30.6, 42.8], 0.38**
	Q	56.9 ± 58.2	78.3 ± 88.8	39.2 ± 26.0	41.0 ± 30.3	6.9 ± 19.9	13.6 ± 35.0	7.8 ± 14.7	11.8 ± 18.5	107.3 ± 73.9	143.5 ± 110.5	+ 36.2 [31.3, 41.2], 0.35**

m male, f female, Q mean of males and females, M mean, s standard deviation, 95% CI 95% confidence intervals, d effect size Cohen's d.

//*Significant difference (*p < .05; **p < .01). (m男性、f女性、Q男性と女性の平均、M平均、s標準偏差、95%CI95% 信頼区間、d効果量コーエンのd)

時間

(出典) Physical activity and screen time of children and adolescents before and during the COVID-19 lockdown in Germany: a natural experimentより転載

図表 2-78 新型コロナウイルス感染症によるロックダウン前及びロックダウン中のレクリエーション目的のスクリーンタイム

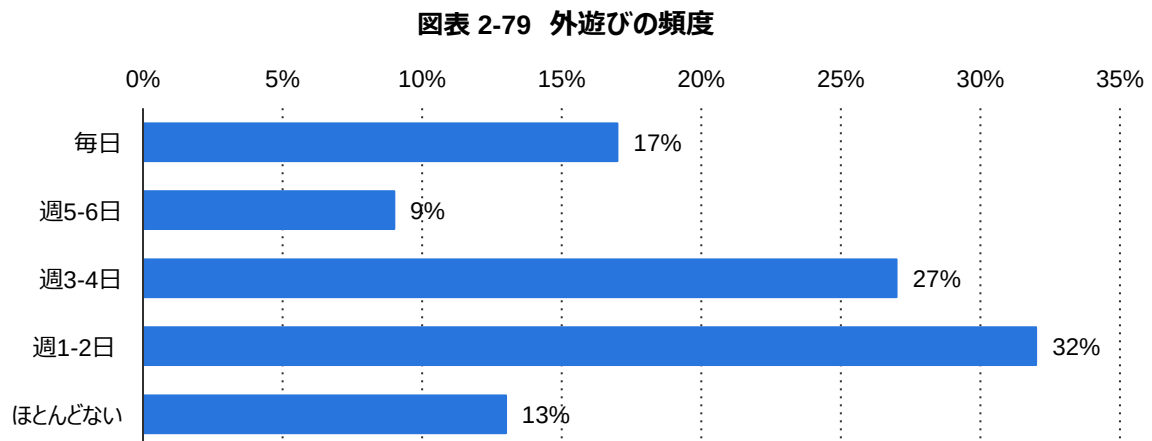
Age	sex	TV [minutes per day] (テレビ)		Gaming [minutes per day] (ゲーム)		Recreational Internet [minutes per day] (娯楽インターネット)		Total amount of recreational screen time [minutes per day] (娯楽におけるスクリーン使用時間の合計)		
		Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Pre (M ± s)	Peri (M ± s)	Peri-pre (diff. [95% CI], d)
4-5 (n = 317)	m	38.8 ± 29.8	62.9 ± 39.4	7.2 ± 16.6	19.9 ± 28.2	7.1 ± 16.4	14.5 ± 30.7	52.7 ± 47.8	97.4 ± 64.8	+ 44.7 [36.5, 52.8], 0.83**
	f	36.5 ± 30.2	57.7 ± 42.4	7.0 ± 18.9	15.9 ± 28.3	7.4 ± 13.1	15.3 ± 28.0	51.4 ± 47.7	88.4 ± 64.2	+ 37.0 [29.4, 44.6], 0.80**
	Ø	37.7 ± 29.9	60.5 ± 40.9	7.1 ± 17.6	18.0 ± 28.3	7.2 ± 14.9	14.8 ± 29.4	52.1 ± 47.7	93.2 ± 64.6	+ 41.1 [35.5, 46.7], 0.81**
6-10 (n = 647)	m	47.1 ± 37.2	67.4 ± 50.7	26.6 ± 33.5	58.8 ± 54.2	15.4 ± 28.3	39.4 ± 51.6	88.7 ± 72.4	165.2 ± 111.7	+ 76.5 [66.5, 86.4], 0.82**
	f	47.1 ± 35.8	68.3 ± 48.7	19.8 ± 31.8	36.2 ± 47.5	19.9 ± 39.1	38.7 ± 47.6	86.1 ± 82.1	143.2 ± 106.7	+ 57.2 [48.5, 65.8], 0.76**
	Ø	47.1 ± 36.5	67.8 ± 49.7	23.5 ± 32.9	48.3 ± 52.4	17.5 ± 33.8	39.1 ± 49.8	87.5 ± 77.0	154.9 ± 109.9	+ 67.5 [60.8, 74.2], 0.78**
11-13 (n = 343)	m	50.8 ± 53.3	57.5 ± 58.0	72.6 ± 63.0	101.7 ± 70.8	76.5 ± 70.4	93.4 ± 67.5	199.1 ± 145.2	252.1 ± 136.2	+ 53.1 [33.2, 73.0], 0.41**
	f	57.5 ± 58.0	81.0 ± 65.0	49.9 ± 58.3	65.1 ± 72.1	77.7 ± 64.3	106.3 ± 68.8	183.2 ± 127.1	251.2 ± 137.2	+ 67.9 [49.9, 86.0], 0.57**
	Ø	54.1 ± 53.4	69.7 ± 62.7	61.0 ± 61.6	82.9 ± 73.7	77.1 ± 67.2	100.0 ± 68.4	251.6 ± 136.5	251.6 ± 136.5	+ 60.7 [47.4, 74.1], 0.49**
14-17 (n = 404)	m	45.7 ± 55.4	68.3 ± 74.0	102.6 ± 71.4	137.0 ± 78.5	116.5 ± 71.1	138.9 ± 70.4	264.6 ± 138.0	343.8 ± 152.5	+ 79.2 [55.9, 102.4], 0.51**
	f	44.5 ± 49.0	71.7 ± 64.7	29.7 ± 50.8	45.6 ± 73.6	115.3 ± 68.9	130.4 ± 72.1	188.8 ± 121.1	247.5 ± 142.2	+ 58.7 [41.7, 75.7], 0.46**
	Ø	45.0 ± 51.8	70.2 ± 68.9	61.9 ± 70.7	86.0 ± 88.3	115.8 ± 70.0	134.2 ± 71.4	222.4 ± 134.1	290.2 ± 154.3	+ 67.8 [53.8, 81.7], 0.48**
4-17 (n = 1711)	m	45.9 ± 34.8	64.8 ± 55.9	47.4 ± 59.8	75.6 ± 72.2	47.1 ± 65.6	66.2 ± 72.4	139.2 ± 130.4	205.4 ± 146.8	+ 66.2 [58.6, 73.7], 0.59**
	f	46.6 ± 43.3	70.0 ± 56.4	26.4 ± 44.7	41.2 ± 60.7	55.1 ± 67.7	73.1 ± 73.4	127.3 ± 115.0	183.6 ± 134.6	+ 56.3 [49.6, 63.0], 0.57**
	Ø	46.2 ± 43.5	67.4 ± 56.2	37.0 ± 54.9	58.5 ± 68.9	51.1 ± 66.8	69.6 ± 73.0	133.3 ± 123.1	194.5 ± 141.3	+ 61.2 [56.2, 66.3], 0.58**

m male, f female, Ø mean of males and females, M mean, s standard deviation, 95% CI 95% confidence intervals for complex samples, d effect size Cohen's d.

***Significant difference (*p < .05; **p < .01). (m男性、f女性、Ø男性と女性の平均、M平均、s標準偏差、95%CI95%信頼区間、d効果量コーエンのd)

(出典) Physical activity and screen time of children and adolescents before and during the COVID-19 lockdown in Germany: a natural experimentより転載

また、2018年にDeutsche Kinderhilfswerkが10～17歳の子供654人に実施した調査¹⁴²によれば、約3の子供達は週に1～2日外で遊んでおり、17%は毎日外で遊んでいることが分かっている（図表2-79）。その他、2019年に実施された“The Children and Media Study 2019”によれば、子供達の62 % は週に数回外で遊ぶとしている¹⁴³。



（出典）“Weltspieltag 2018”よりKPMG作成

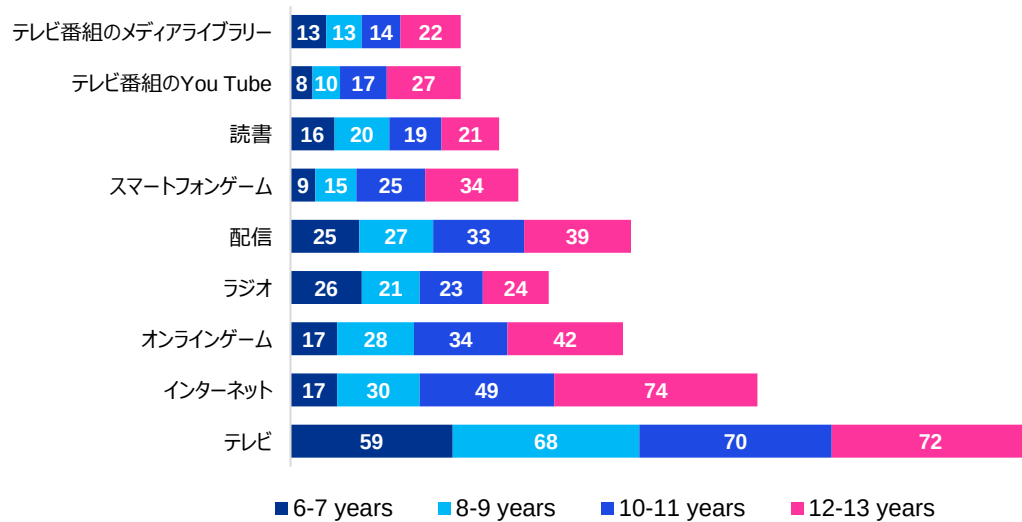
一方で、mpfsが2023年に公表した6～13歳の子供1,219人に実施した調査¹⁴⁴によれば、6～7歳の子供で1日あたり148分、8～9歳で192分、10～11歳で242分、12～13歳で310分のスクリーンタイムを設けていることや、年齢が上がるにつれて毎日デジタルゲームで遊ぶ割合が高くなり、週1回以上遊ぶ子供を含めると、世代によって異なるものの約4～7割程度であることがわかっている（図表2-80、2-81）。

¹⁴² Deutsche Kinderhilfswerk, Eine Studie von Kantar Public im Auftrag des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V. “Weltspieltag 2018”, 2018 (https://images.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/2_Mitmachen/2.8_Weltspieltag/Weltspieltag_2018/Charts_Umfrage_Weltspieltag_2018.pdf?_ga=2.15140658.584631760.1529582390-1642222173.1529582390)

¹⁴³ deutschland.de, “What makes children tick? “ (<https://www.deutschland.de/en/topic/life/what-makes-children-in-germany-tick-ten-surprising-facts>)

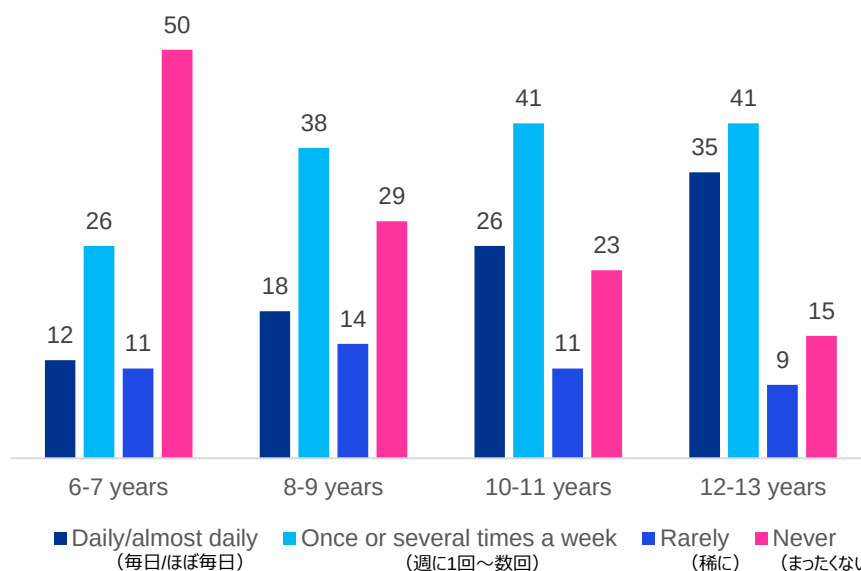
¹⁴⁴ mpfs, KIM-Studie 2022 (https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_web_final.pdf) ※ここでは、テレビ番組のメディアライブラリー（詳細の記載はないが、テレビ番組の配信や録画を指していると想定される）、テレビYouTube、スマートフォンゲーム、配信、オンラインゲーム、インターネット、テレビをスクリーンタイムとして算出した。

図表 2-80 ドイツの子供のメディアタイプ別1日あたり使用時間（分）



（出典）“KIM-Studie 2022”よりKPMG作成

図表 2-81 ドイツの子供がデジタルゲームをする頻度（%）



（注意）小数点以下第1位を四捨五入した数値であり、合計しても100にならない場合がある。

（出典）“KIM-Studie 2022”よりKPMG作成

上記より、ドイツでは、年齢が上がるにつれてスクリーンタイムが増加傾向にあるものの、外遊び・自然体験に対しても時間を確保する傾向にあると想定される。

集団（仲間）

ドイツの子供達の遊び相手については、網羅的な統計データは確認できなかったが、Deutsches Kinderhilfswerk "Raum für Kinderspiel!"を実施したPeter Höfflin博士のレポート¹⁴⁵では、遊び場に関する研究の結果、子供の遊び相手として「友人や兄弟等のいつもの遊び仲間」を挙げている。

THOMAS & SEINE FREUNDEが2018年に12,000人の保護者を対象に実施した調査¹⁴⁶では、調査対象となったドイツ人の5人に2人以上が、子供にもっと友達が欲しいと答えており、ほとんどのドイツ人の親は、子供に5人の友達がいるのが良いことだと信じており、10人中8人以上（81%）は、子供に親友がいることは重要であると考えているという。

また、前述で紹介した“Kinderreport Deutschland 2020”によれば、外遊びの障害として、子供の半数は、ほかに遊ぶ子供がいないことを挙げている¹⁴⁷（図表2-82）。

¹⁴⁵ Evangelischen Hochschule Ludwigsburg Prof. Dr. Peter Höfflin, “„Raum für Kinderspiel!“ - Kinderbeteiligung und Sozialraumanalyse-” 2014年10月8日
(https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/4_Spiel_und_Bewegung/4.3_Studie_Raum_fuer_Kinderspiel/Keynote_Prof_Dr_Peter_Hoefflin.pdf)

¹⁴⁶ Mattel社プレスリリース“ Eine neue internationale Umfrage mit 12.000 Eltern der Generation Y von Thomas & Seine Freunde vergleicht deutsche Mütter und Väter mit Eltern aus sieben verschiedenen Ländern” 27.Jul.2018発行 (<https://news.mattel.de/pressreleases/eine-neue-internationale-umfrage-mit-12-punkt-000-eltern-der-generation-y-von-thomas-und-seine-freunde-vergleicht-deutsche-muetter-und-vaeter-mit-eltern-aus-punkt-punkt-punkt-2084177>)

¹⁴⁷ Deutsches Kinderhilfswerk, “Kinderreport Deutschland 2020”
(https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/2_Kinderrechte/2.2_Kinderreport_aktuell_und_aeltere/Kinderreport_2020/DKHW_Kinderreport_2020_Web.pdf)

図表 2-82 外遊びの障害（再掲）



（出典）Deutsches Kinderhilfswerk, “Kinderreport Deutschland 2020” (KPMGにて翻訳)

以上より、ドイツにおいても遊ぶ友達が減っていることは課題であると想定される。

方法

Deutschen Kinderhilfswerksでは2015年に1000人の子供を対象とした遊びに関する調査¹⁴⁸を実施しており、子供達の好きな遊び・おもちゃを調査している。最も多かった回答はボール遊びが3程度の回答を集めており、電子機器、スポーツ用品（ボビーカー、インラインスケート等）、遊具、ブロックがそれぞれ10%程度で続く（図表2-83）。

図表 2-83 一番好きな遊び・おもちゃ



(出典) Umfrage: Unsere Straße ist zum Spielen da!より転載

また、“The Children and Media Study 2019¹⁴⁹”によると、以下が分かっている。

- 62 % は週に数回外で遊ぶ
- 43 % は週に数回「くつろぐ」
- 52 % がほぼ毎日映画やシリーズものを視聴
- 12 % がほぼ毎日本を読む
- 93 % は友人と会ったときに頻繁におしゃべりを楽しむ
- 38 % はテキスト メッセージを送付する
- 76% は家族や友人に興味がある

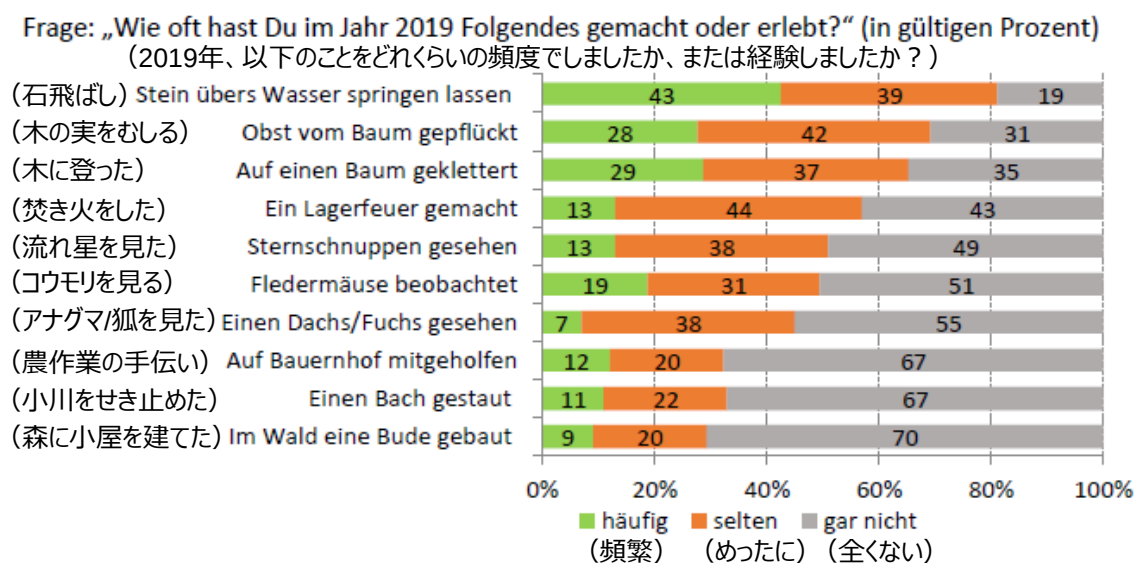
¹⁴⁸ Deutschen Kinderhilfswerks “Unsere Straße ist zum Spielen da!- Umfrage des Deutschen Kinderhilfswerks zur (Draußen-)Spielsituation in Deutschland -” (<https://www.recht-auf-spiel.de/images/content/docs/umfrage/Umfrageauswertung-2015.pdf>) 2015年

¹⁴⁹ deutschland.de, “What makes children tick?” (<https://www.deutschland.de/en/topic/life/what-makes-children-in-germany-tick-ten-surprising-facts>)

- ・ 68% は自然や環境に興味がある

森等の自然環境での遊びとして、Hubert Kollらの調査によれば、水上の石飛ばしや、木からの果実とり、木登り等は経験したことが多い（図表2-84）。その他の自然環境で遊びについても、2016年、2021年いずれも経験したことがない子供が多く、2021年の方がその割合は増えている（図表2-85）。一方で、ボート遊び、自然の中での宿泊等の自然体験への興味は高い（図表2-86）。¹⁵⁰

図表 2-84 2019年に経験した体験・頻度



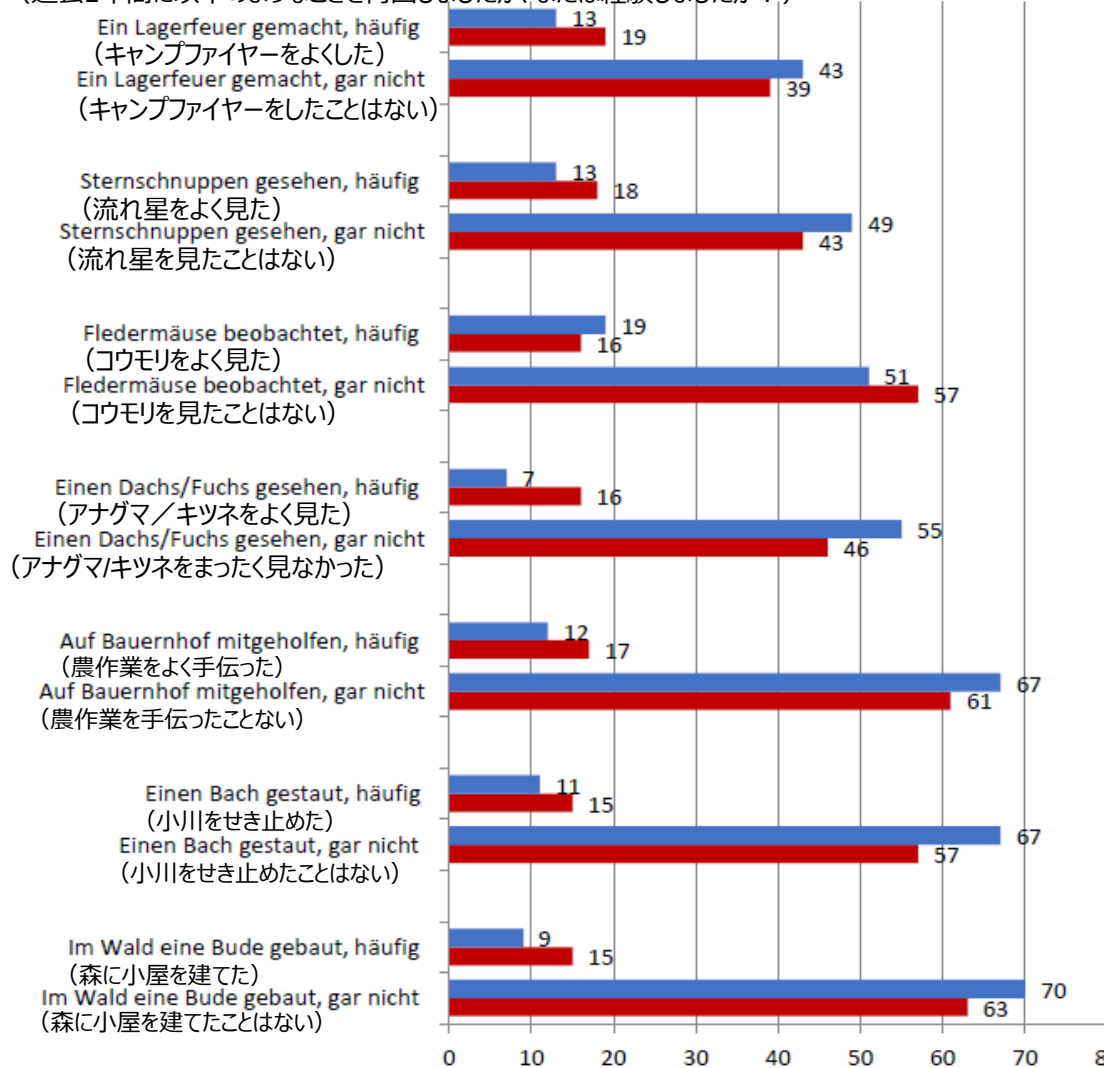
(出典) “Natur auf Distanz”より転載 (KPMGにて翻訳)

¹⁵⁰ Hubert Koll, Dr. Rainer Brämer “Natur auf Distanz” (<https://stadtundland-nrw.de/wp-content/uploads/2021/06/8.-Jugendreport-Natur-2021.pdf>) 2021年5月

図表 2-85 過去1年で経験した体験・頻度

(%、上段：2021年、下段：2016年)

Frage: „Wie oft hast Du im vergangenen Jahr Folgendes gemacht oder erlebt?“ (in Prozent)
(過去1年間に以下のようなことを何回しましたか、または経験しましたか?)



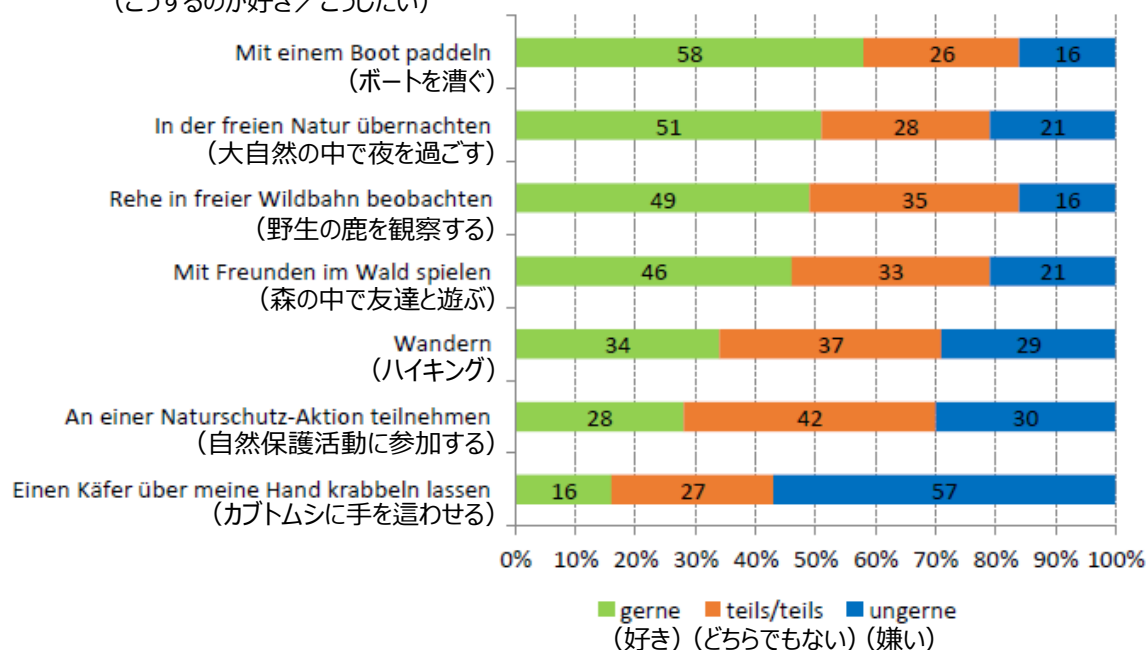
Basis: Schülerinnen und Schüler in NRW, Klassenstufen 6 und 9; kA: 1-2% (NRW州の小学6年生と中学9年生)

Quelle: Jugendreport Natur 2021 und 2016 (2021年および2016年の青少年レポート)

(出典) “Natur auf Distanz”より転載 (KPMGにて翻訳)

図表 2-86 自然体験への興味（2021年調査）

Frage: „Das mache ich gerne/würde ich gerne machen“ (in gültigen Prozent)
(こうするのが好き／こうしたい)



(出典) “Natur auf Distanz”2021年より転載 (KPMGにて翻訳)

以上より、ドイツの子供達の日常遊びの内容としては、外遊びであればボール・スポーツ用品を使った遊びの人气が高く、屋内遊びであれば、電子機器を使った遊びやブロック等の人气が高い。自然体験については、興味関心は高く、石飛ばし・果物とり・木登り等の体験はあるものの、全体として経験をしたことがない子供が多いと想定される。

2.3.1.3 デンマーク

空間

デンマークでは、幼少期から保育施設で過ごす子供が多い。Ditte Alexandra Winther-Lindqvist¹⁵¹によれば、1歳から6歳までの子供の98%が、幼児教育・保育センター（ECEC）に通っており、このうち38%の子供が、1日8時間以上をECECで過ごしているという。また、北欧研究所のレポート¹⁵²によれば、「共働き家庭が約80%のデンマークであるが、6-10歳までのクラスは昼過ぎに終了する。そのため、就業前後に子供が過ごす場所として、“SFO”（SkoleFritidsOrdning）と呼ばれる学童のようなものや、“自由時間を過ごす家(Fritidshjem)”と呼ばれる余暇学校が学校もしくは周辺に独立して存在する。開校時間は7:00-8:00及び12:00-17:00とする施設が多いが、学校によって異なる」という。

以上より、デンマークの子供たちの平日の主要な遊び場としては、保育等を提供する施設が想定される。

また、J. Arvidsenらの研究¹⁵³では、以下のことが分かっている（図表2-87、2-88）。

- ・ 子供の半数（49.5%）は、夏の間、ほとんど毎日緑地を利用している
- ・ 45.4%の保護者が、自宅から徒歩または自転車で行ける範囲に4種類の緑地（海辺、湖、川、森林、森や原っぱ、公園）があると回答し、徒歩や自転車で行ける範囲に緑地がないと回答した保護者はわずか1.3%であった
- ・ 一般的に、保護者が徒歩や自転車で行ける範囲にあると答えたのは、ほとんどが森林（84.7%）と公園（81.9%）であった
- ・ 半数近くの保護者（47.4%）は、子供が緑地を十分に利用していないと感じている
- ・ 保護者が感じている子供の緑地利用への障壁で最も多かったのは、子供が緑地を利用することを保護者自身が奨励していないこと（24.9%）、子供を緑地へ連れて行く頻度が少ないこと（25.1%）、安全上の問題の心配は、最も少なかった（2.1%）
- ・ 特に年少の子供（6～9歳）の親は、交通安全（43.0%）と子供の一人歩き（52.2%）を潜在的な障壁として認識している
- ・ 女子の保護者（31.8%）は男子の保護者（26.8%）よりも、子供の一人歩きを心配している
- ・ 都市部に住む保護者は、他の地域の保護者よりも上述した5つの障壁すべてを経験している

¹⁵¹ Ditte Alexandra Winther-Lindqvist, Lone Svinth, “Early Childhood Education and Care (ECEC) in Denmark”, Oxford Bibliographies, 2018年1月11日, pp. 1-53
(<https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199756810/obo-9780199756810-0093.xml>)

¹⁵² 北欧研究所 “デンマークの保育・教育制度 “, 2017年1月改定, pp.1-22
(PowerPoint プレゼンテーション (japanordic.com))

¹⁵³ J. Arvidsen, T. Schmidt, S. Præstholm, S. Andkjær, A.S. Olafsson c, J.V. Nielsen, J. Schipperijn
“Demographic, social, and environmental factors predicting Danish children’s greenspace use” Urban Forestry & Urban Greening, Volume 69, 127487, 2022年3月,
(<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1618866722000309>)

- ・ 年長の子供は、年少の子供よりも様々な緑地にアクセスしやすいのだが、公園は3つの年齢層で有意な差はなかった

上記より、夏の間、子供達の半数が、公園・森林等の自然環境で毎日過ごしていることがわかる。ただし、保護者は、子供にもっと自然環境下で過ごしてほしいと考えているものの、保護者自身が積極的ではないことや、連れて行く機会が乏しいことが障壁となっていることがわかる。デンマークでは交通・治安等の安全面での不安はさほど大きくはなく、年少の保護者や女子の保護者にその傾向があるにとどまるようである。ただし、都市に住む保護者は、積極的ではないこと、連れて行く機会が乏しいこと、安全面いずれも障壁となっているようである。

図表 2-87 夏季の緑地利用、および緑地利用に関連する要因

結果	Outcome		Percent	N
緑地の使用頻度 (再集計)	Frequency of greenspace use (re-coded)	ほぼ毎日	Almost every day	49.5 % 1571
		週2-4回	2-4 times per week	50.5 % 1600
		合計	Total	3171
あなたのお子さんは、夏の季節（4月から9月）に、どれくらいの頻度で次の場所の1つまたは複数に屋外に出ていると思いますか? (海辺、湖、川、森林、森や原っぱ、公園)	How often do you think your child goes outside to one or more of the following spaces, during the summer season (April-September)? (Beach, lake, or river; forest; meadow or field; park)	ほぼ毎日	Almost every day	49.5 % 1571
		週2-4回	2-4 times per week	30.3 % 961
		週1回	1 time per week	10.9 % 347
		月1-3回	1-3 times a month	7.3 % 233
		毎月1回未満	Less than every month	1.5 % 48
		一度もない	Never	0.3 % 11
		合計	Total	3171
変更可能な要素 - アクセシビリティ	Modifiable factor - Accessibility			
徒歩または自転車道内にある緑地のタイプ (海辺、湖、川、森林、森や原っぱ、公園) の数 (再集計)	Number of greenspace types (beach, lake or river; forest; meadow or field; park) within walking or cycling distance (re-coded)	4つ中の4つ	4 out of 4	45.4 % 1347
		4つ中の3つ	3 out of 4	33.3 % 987
		4つ中の2つ	2 out of 4	14.7 % 436
		4つ中の1つ	1 out of 4	5.4 % 159
		4つ中の0	0 out of 4	1.3 % 38
		合計	Total	2967
あなたの自宅から徒歩または自転車で行ける距離に、お子様が一人で、または大人と一緒に使用できる次のスペースのいずれかが存在しますか?	Does one of the following spaces exist in walking- or bicycling distance from your home, which your child is able to use alone or with an adult?	海辺、湖、川	Beach, lake or river	77.9 % 2423
		森林	Forest	84.7 % 2619
		森や原っぱ、公園	Meadow or field	72.2 % 2178
		合計	Total	2530 3171
変更可能な要素 - 親の障壁	Modifiable factor - Parental barriers			
子が緑地をより頻繁に使用するための親の障壁の数 (再集計)	Number of parent barriers for their child to use greenspaces more frequently (re-coded)	5つ中の5つ	5 out of 5	0.7 % 22
		5つ中の4つ	4 out of 5	2.3 % 73
		5つ中の3つ	3 out of 5	7.6 % 241
		5つ中の2つ	2 out of 5	15.8 % 500
		5つ中の1つ	1 out of 5	12.1 % 385
		5つ中の0	0 out of 5	8.9 % 281
		緑地の利用が不十分	Insufficient greenspace use	47.4 % 1502
		十分な緑地の利用が効率的	Sufficient greenspace use	52.6 % 1669
		合計	Total	3171
		交通面の懸念	Worried about traffic	13.3 % 422
		けがへの懸念	Worried about getting hurt	2.1 % 66
		一人歩きへの懸念	Worried about walking alone	13.8 % 438
		奨励されていない	Too little encouragement	24.9 % 790
		めったに子供を緑地に連れて行かない	Rarely take my child to greenspaces	25.1 % 795
		合計	Total	3171

(出典) “Demographic, social, and environmental factors predicting Danish children’s greenspace use”より転載 (翻訳はKPMG)

図表 2-88 緑地利用に関する親の障壁（人口統計学要因別）

（緑地の使用に関連する変更可能な親の障壁は、変更不可能な人口統計的要因によってグループ化されています）

Modifiable parental barriers related to use of greenspace grouped by non-modifiable demographic factors.

		Parental barriers (N = 1502)				
		Worried about traffic	Worried about getting hurt	Worried about walking alone	Too little encouragement	Rarely take my child to greenspaces
		(交通面での懸念)	(怪我への懸念)	(一人歩きへの懸念)	(奨励していない)	(のつたし、子供を緑地に連れて行かない)
Age** (年齢)	6–9 yrs.	(6-9歳) 43.0 %	6.7 %	52.2 %	55.0 %	53.3 %
	10–12 yrs.	(10-12歳) 27.7 %	3.0 %	25.3 %	54.7 %	55.4 %
	13–15 yrs.	(13-15歳) 16.5 %	3.6 %	13.9 %	49.0 %	50.6 %
Gender* (性別)	Boy	(男の子) 29.2 %	3.7 %	26.8 %	51.0 %	51.6 %
	Girl	(女の子) 26.8 %	5.2 %	31.8 %	54.4 %	54.4 %
	Danish	(デンマーク人) 26.2 %	2.2 %	27.0 %	53.7 %	54.2 %
Ethnicity** (民族)	Immigrants/	(移民/子孫) 41.5 %	19.7 %	44.1 %	44.7 %	43.6 %
	Descendants					
	North Jutland	(北部) 28.3 %	1.4 %	27.5 %	47.8 %	46.4 %
Geography* (地域)	Middle Jutland	(中部) 25.8 %	4.8 %	24.0 %	54.2 %	48.6 %
	South Denmark	(南部) 25.1 %	5.3 %	25.7 %	45.7 %	49.9 %
	Capitol	(都市部) 30.7 %	5.1 %	35.6 %	56.9 %	50.9 %
	Zealand	(シェラン島) 30.3 %	2.5 %	28.9 %	54.2 %	54.7 %
	Primary school or unknown	(小学校) 43.8 %	15.6 %	32.8 %	37.5 %	35.9 %
Parental education* (親の学歴)	Secondary education	(中等教育) 29.8 %	5.7 %	30.3 %	53.9 %	51.6 %
	Higher education	(高等教育) 26.3 %	3.1 %	28.4 %	53.0 %	54.5 %
	–199,999	35.9 %	11.1 %	36.6 %	50.3 %	50.0 %
Household income (in DKK/year)** (世帯収入 (DKK/年))	200,000–299,999	25.6 %	3.0 %	27.2 %	50.4 %	53.0 %
	≥300,000	24.9 %	1.3 %	27.0 %	56.2 %	56.1 %

*Total income of the household (after tax and other deductions) divided by the number of household members and converted into equalised adults.
Pearson chi-square test of significant difference between demographic groups. * = P value < 0.05, ** = P value < 0.001.

(a世帯の総収入（税およびその他の控除後）を世帯員の数で割って均等化された成人に換算したもの。
人口統計グループ間の有意差のピアソン カイ二乗検定。* = P 値 < 0.05、** = P 値 < 0.001。))

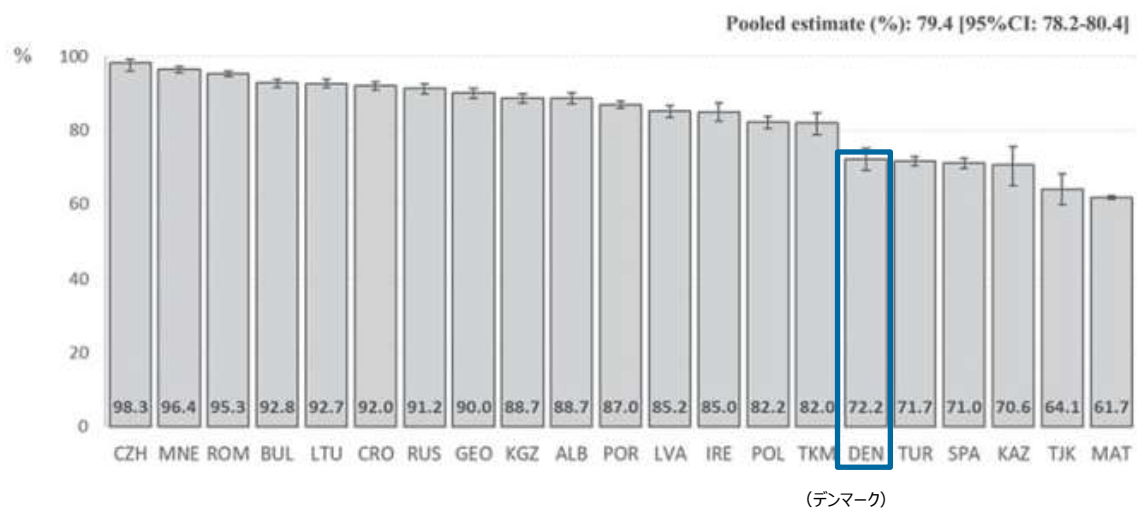
（出典）“Demographic, social, and environmental factors predicting Danish children’s greenspace use”より転載

以上より、デンマークの子供達は、平日は保育施設や学童で、夏は自然環境の中で過ごしていることが想定される。

時間

Stephen Whitingら¹⁵⁴は、2015～2017年に実施されたWHOのEuropean Childhood Obesity Surveillance Initiativeの情報をを用いて欧州の6～9歳の子供の身体活動（PA）、スクリーンタイム、睡眠時間を評価している。これによると、デンマークで1日1時間以上積極的に遊んでいる子供の割合は約70%（図表2-89）、1日あたりのスクリーン使用時間が2時間未満の子供の割合が約60%（図表2-90）、一晩あたり9～11時間の睡眠時間をとった子供の割合は約85%である（図表2-91）。また、同研究では、デンマークの子供の10人に4人がスポーツやダンスのクラブで週に1～3時間の練習をしていることも報告している。

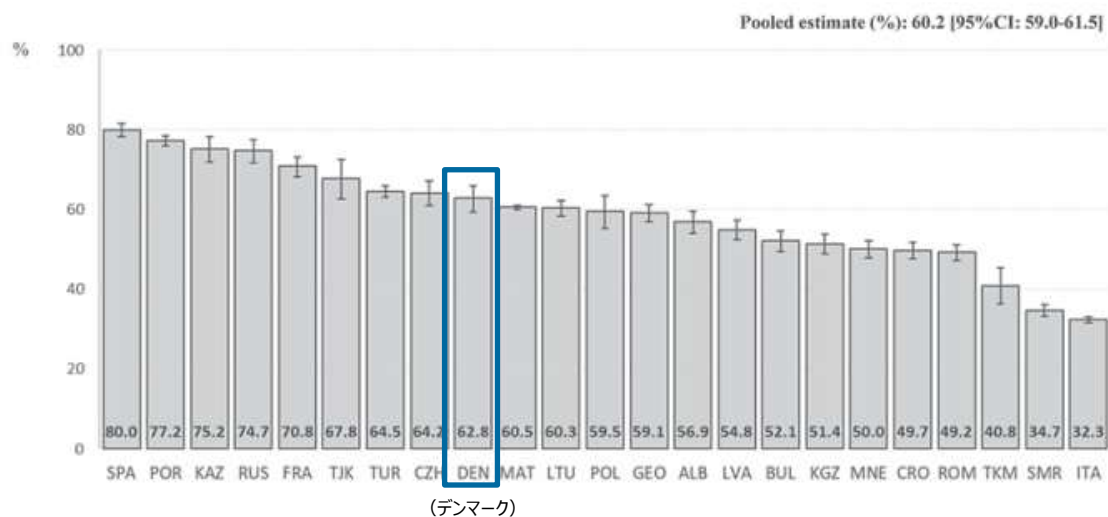
図表 2-89 1日1時間以上活動的に遊んでいる子供の割合



(出典) Physical Activity, Screen Time, and Sleep Duration of Children Aged 6-9 Years in 25 Countries: An Analysis within the WHO European Childhood Obesity Surveillance Initiative (COSI) 2015-2017より転載（枠はKPMGにて付与）

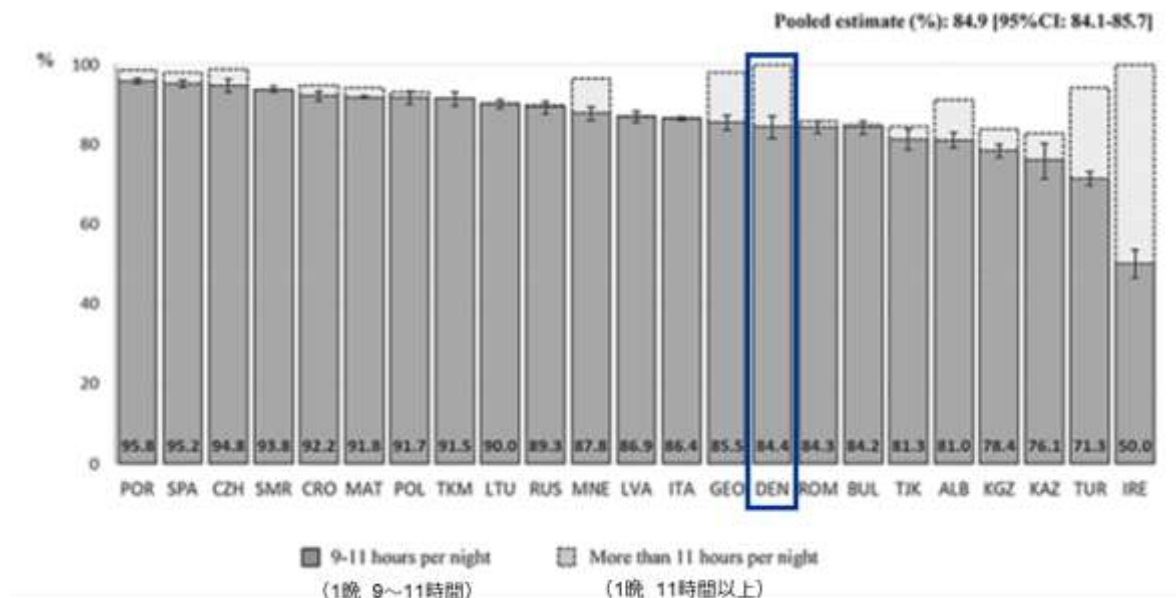
¹⁵⁴ Stephen Whiting, Marta Buoncristiano, Peter Gelius, Karim Abu-Omar, Mary Pattison, Jolanda Hyska, Vesselka Duleva, Sanja Musić Milanović, Hana Zamrazilová, Tatjana Hejgaard, Mette Rasmussen, Eha Nurk, Lela Shengelia, Cecily C Kelleher, Mirjam M Heinen, Angela Spinelli, Paola Nardone, Akbota Abildina, Shynar Abdrakhmanova, Gulmira Aitmurzaeva, Zhamyila Usuopva, Iveta Pudule, Aušra Petrauskienė, Victoria Farrugia Sant'Angelo, Enisa Kujundžić, Stevo Popović, Anne-Siri Fismen, Ingunn Holden Bergh, Anna Fijalkowska, Ana Isabel Rito, Alexandra Cucu, Lacramioara Aurelia Brinduse, Valentina Peterkova, Andrea Gualtieri, Marta García-Solano, Enrique Gutiérrez-González, Zulfinissio Abdurrahmonova, Khadichamo Boymatova, Nazan Yardim, Maya Tanrygulyyeva, Daniel Weghuber, Karin Schindler, Dragana Stojisavljević, Aida Filipović Hadžiomerađić, Eliza Markidou Ionnaidou, Wolfgang Ahrens, Maria Hassapidou, Viktoria Anna Kovacs, Sergej M Ostojic, Lubica Ticha, Gregor Starc, Kenisha Russell Jonsson, Igor Spiroski, Harry Rutter, Romeu Mendes, Julianne Williams, Ivo Rakovac, João Breda “Physical Activity, Screen Time, and Sleep Duration of Children Aged 6-9 Years in 25 Countries: An Analysis within the WHO European Childhood Obesity Surveillance Initiative (COSI) 2015-2017” Obes Facts. 14 (1), 2021年, pp.32-44 (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33352575/>)

図表 2-90 1日あたりスクリーンタイムが2時間未満の子供の割合



(出典) Physical Activity, Screen Time, and Sleep Duration of Children Aged 6-9 Years in 25 Countries: An Analysis within the WHO European Childhood Obesity Surveillance Initiative (COSI) 2015-2017より転載 (枠はKPMGにて付与)

図表 2-91 一晩あたり9～11時間睡眠をとった子供の割合



(出典) Physical Activity, Screen Time, and Sleep Duration of Children Aged 6-9 Years in 25 Countries: An Analysis within the WHO European Childhood Obesity Surveillance Initiative (COSI) 2015-2017より転載 (枠はKPMGにて付与)

また、OECDの調査¹⁵⁵によれば、デンマークにおける子供の保育施設の週平均利用時間は0～2歳で週32時間である。これより大きい子供はさらに長い時間利用していることが想定される。

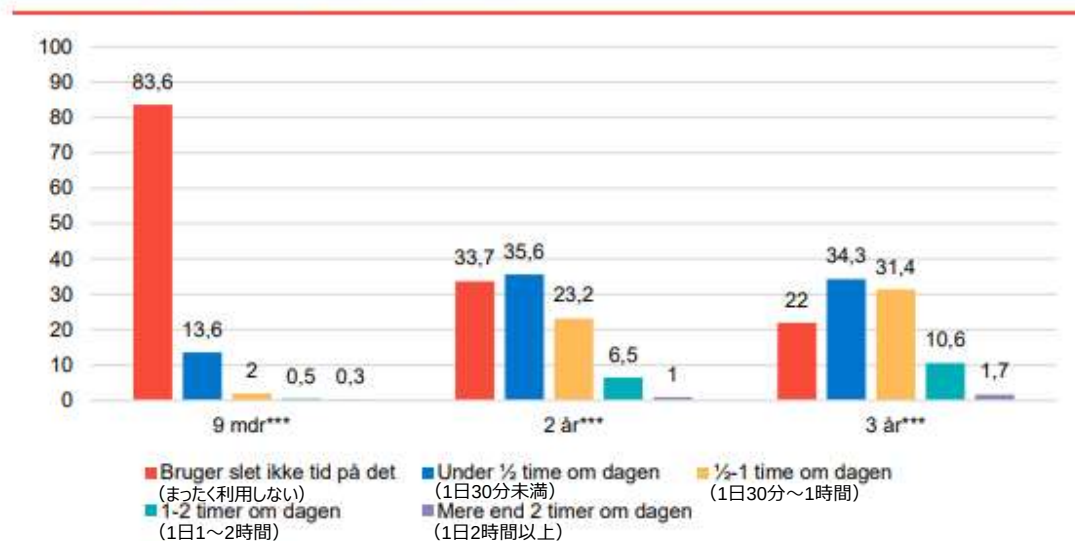
Signe Boe Rayceらの研究¹⁵⁶では、スクリーンタイムの調査も実施している。これによれば、ほぼ3人に1人が1時間程度デジタル機器を利用しており、12.3%の子供が1時間以上利用している(図表2-92)。また、テレビやコンピュータで番組や映画を視聴した時間はこれを上回っている(図表2-93)。

¹⁵⁵ OECD, “PF3.2: Enrolment in childcare and pre-school” 2023年1月 (OECD FDB PF3.2)

¹⁵⁶ Signe Boe Rayce, Anne Toft Hansen, Marianne Mikkelsen og Maiken Pontoppidan, “SPOR – Børns udvikling og trivsel gennem livet” Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, 2021年 (SPOR – Børns udvikling og trivsel gennem livet – Præsentation af undersøgelsen og udvalgte resultater fra første dataindsamling 2017/2018 (vive.dk))

図表 2-92 年齢別の平日にタブレット端末、または電話に費やした時間（ゲームや映画鑑賞等）

Figur 4.2 Tidsforbrug på iPad, tablet eller telefon (fx til at spille spil eller se film) på en typisk hverdag opdelt efter alder (%)



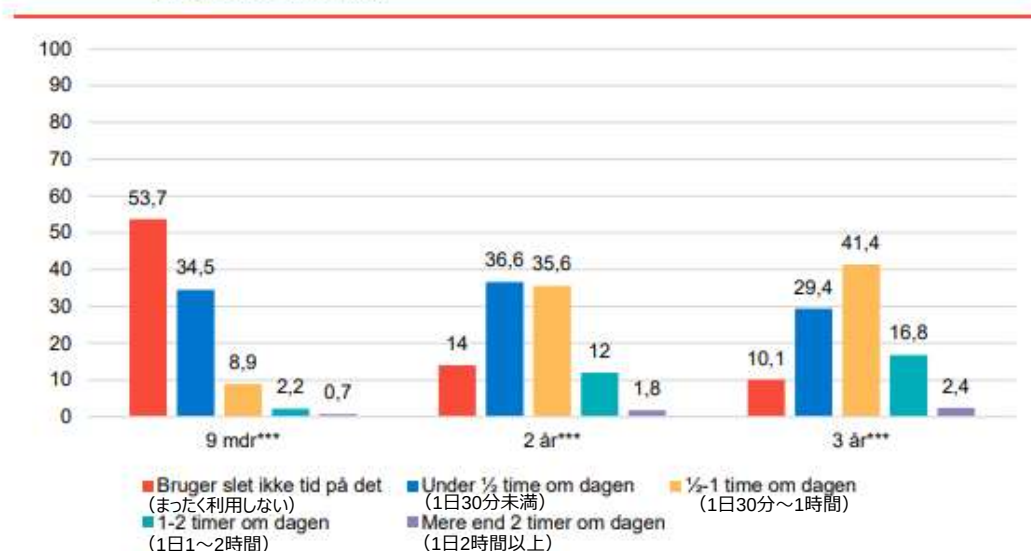
Noter: * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001

Anm.: n = 47.106

(出典) “SPOR – Børns udvikling og trivsel gennem livet”より転載

図表 2-93 年齢別の平日にテレビやコンピュータでテレビや映画を視聴することに費やした時間

Figur 4.3 Tidsforbrug på at se tv eller film på fjernsyn eller computer på en typisk hverdag opdelt efter alder (%)



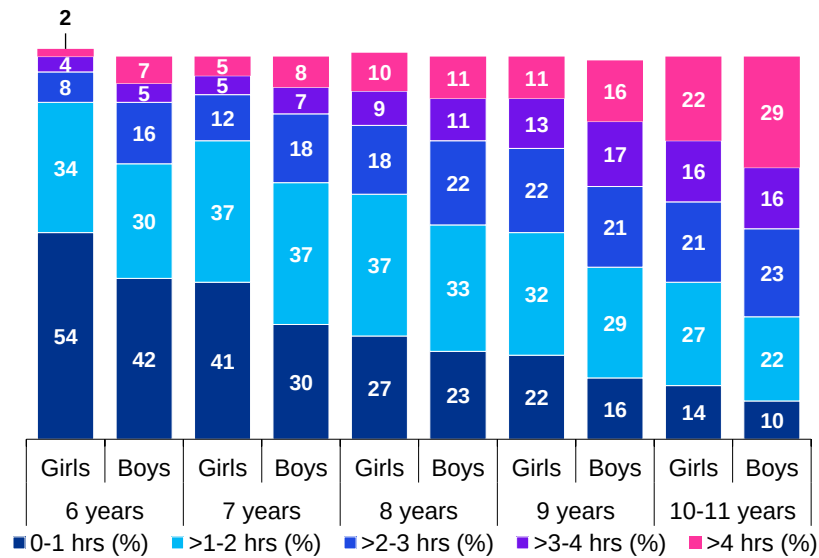
Noter: * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001
Anm.: n = 47.092

(出典) “SPOR – Børns udvikling og trivsel gennem livet”より転載

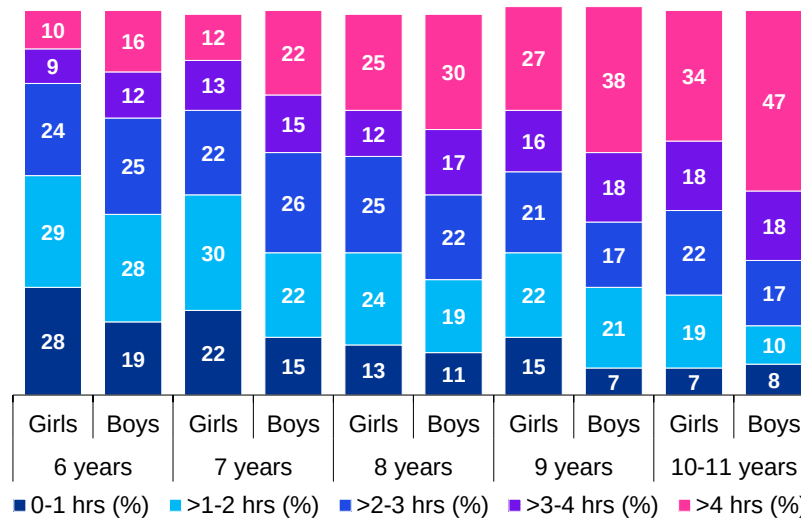
前述の調査は低年齢層が対象であったが、高年齢層を対象にスクリーンタイムを調査した研究¹⁵⁷もある。いずれの調査においても、年齢が上がるにつれスクリーンタイムが長くなる傾向にあった（図表2-94、2-95）。以上より、デンマークの子供達においては、保育施設等で過ごす時間とスクリーンタイムが長いながらも、遊びの時間を一定程度確保していることが想定される。

¹⁵⁷ Jesper Pedersen ,Martin Gillies Rasmussen,Line Grønholt Olesen,Heidi Klakk ,Peter Lund Kristensen, Anders Grøntved,” Recreational screen media use in Danish school-aged children and the role of parental education, family structures, and household screen media rules” Preventive Medicine, Volum155,106908,2022年2月, (https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0091743521004813?ref=pdf_download&fr=RR-2&rr=846b0b415b551d87)

図表 2-94 デンマークの子供たちの平日のスクリーンタイム



図表 2-95 デンマークの子供たちの週末のスクリーンタイム



(出典) "Recreational screen media use in Danish school-aged children and the role of parental education, family structures, and household screen media rules"より
KPMG作成

集団（仲間）

デンマークの子供達の日頃の遊び相手に関する網羅的な統計調査等は、確認できなかったため、関連する調査を紹介する。

Signe Boe Rayceらの研究¹⁵⁸では、0～3歳の子供を対象に、親が言語を刺激する活動（親が子供に童謡を作ったり、歌ったり、物語を読んだりする活動）をどの程度実施しているかを調査している。これによると、9割の子供が親と一緒に言語を刺激する活動を、毎日またはほぼ毎日行っており、年齢が低くなるほどこの傾向は顕著であることがわかっている。このことから、乳幼児においては、親が子供の主要な遊び相手と考えられる（図表2-96）。

一方で、これまでの先行研究調査結果のとおり、デンマークでは低年齢児から保育施設に通う子供が多く、学童保育等の活用も進んでいる。クッター恵美氏¹⁵⁹によれば、デンマークの保育園においてはカリキュラム等がなく、子供達同士で遊ぶところを見守ることを原則とし、過度に干渉しないとしている。同様の保育スタンスは、櫻谷氏¹⁶⁰も言及している。

このことから、デンマークの子供達は、親や保育施設内の子供を遊び相手としている可能性が高いと想定される。

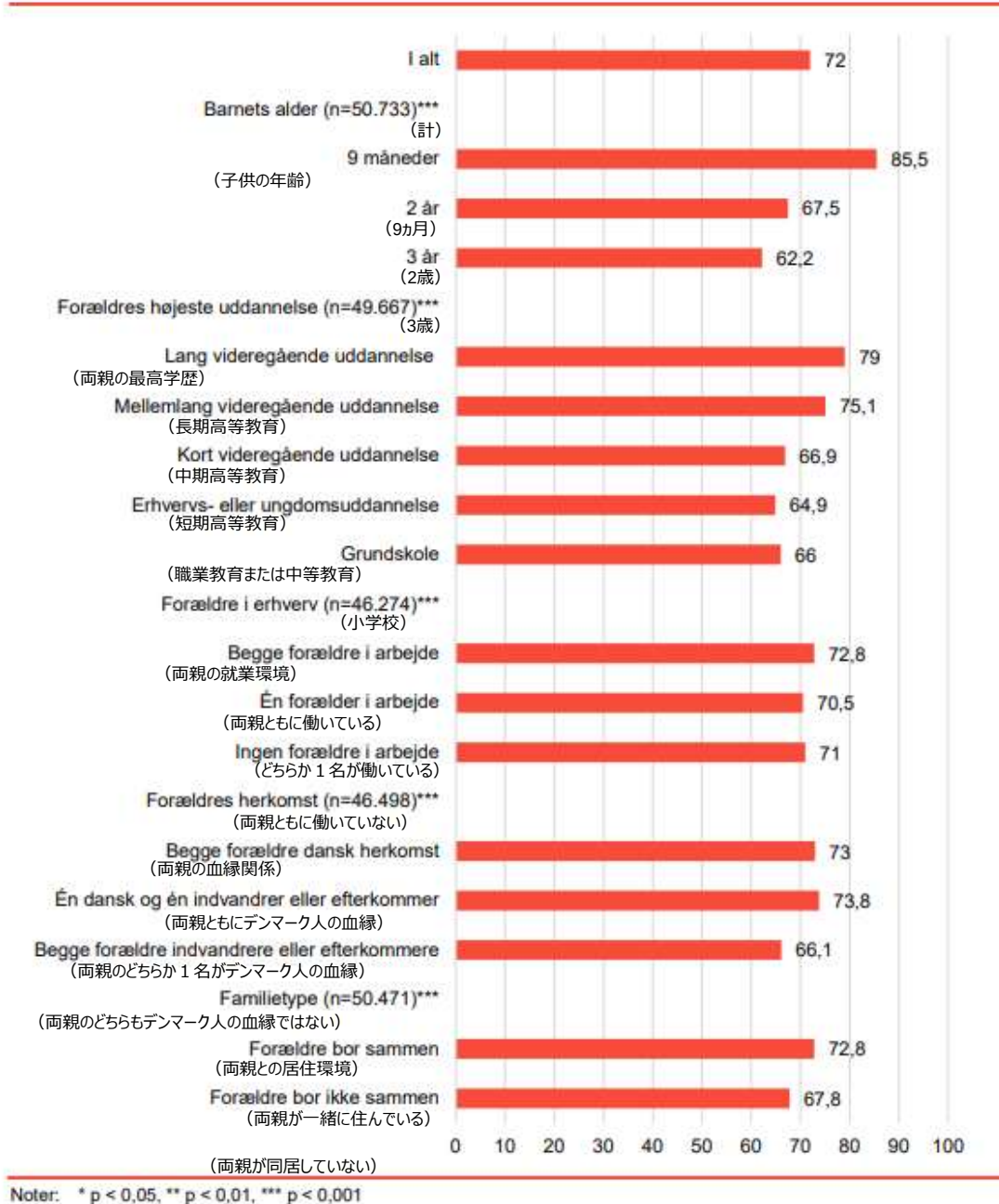
¹⁵⁸Signe Boe Rayce, Anne Toft Hansen, Marianne Mikkelsen og Maiken Pontoppidan, “SPOR – Børns udvikling og trivsel gennem livet”, Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, 2021年 (SPOR – Børns udvikling og trivsel gennem livet – Præsentation af undersøgelsen og udvalgte resultater fra første dataindsamling 2017/2018 (vive.dk))

¹⁵⁹クッター・恵美「デンマーク人の自由な生き方 暮らし方 [子育て編]」2021年

¹⁶⁰櫻谷 眞理子「個を大切にするデンマークの保育に学ぶ―自立性と自己決定を重視した実践―」立命館大学産業社会学会、第51巻、第1号、2015年6月、pp.67-77、pp.81-84

図表 2-96 子供の年齢と家族背景の特徴別に分けた、毎日またはほぼ毎日親と一緒に少なくとも2つの言語を刺激する活動を行う子供の割合 (%)

Figur 4.1 Andel børn, der laver mindst to aktiviteter dagligt eller næsten dagligt med en forælder fordelt på barnets alder og familiens baggrundskarakteristika (%)



(出典) “SPOR – Børns udvikling og trivsel gennem livet”より転載 (KPMG翻訳)

方法

Mai Heide Ottosenらは、2022年に、『デンマークの子供と青少年-福祉と幸福度2022』¹⁶¹を取りまとめた。その中で、子供の余暇時間について調査を実施している。その結果を以下のように報告している。

- ・ コンピューターゲーム、テレビ視聴、動画、タブレットの使用等に1日4時間以上費やす11～19歳の割合は、2017年の14%から2021年には41%に増加している。
- ・ 自由時間に本を読まない若者は、2017年（23%）に比べ2021年（27%）はやや多く、特に男子（35%）は女子（21%）に比べ本を読まない。
- ・ 子供・若者の約4分の1が、オーディオブックやポッドキャストを少なくとも週に1回（26%）聴くことに時間を費やしている。19歳が最も頻繁に聴いている（37%が週に1回以上オーディオブックやポッドキャストを聴いている）。
- ・ スポーツ／エクササイズに参加していない子供・若者の割合がわずかに増加している（2017年の21%から2021年は27%）。特に19歳ではその割合が増加している（2021年にはこのグループの40%がスポーツや運動に参加していない）。
- ・ パーティーに行く15～19歳の割合は減少しており、特に2017年（27%）に比べ、2021年（53%）ではパーティーに行かない15歳が増加している。
- ・ 5%の児童・生徒が週に1回以上、創造的な活動に取り組んでいる。

上記のように、近年のデンマークの子供の余暇時間の過ごし方として、デジタル機器を使用する遊びが増加している一方で、読書・スポーツ等の身体活動・パーティ等の遊びは若干の減少傾向がみられるようで、コロナウイルス感染症拡大の影響も想定される。

一方で、デンマークの子供達が多く過ごしている保育施設・学童保育等での遊びに着目すると、これまで述べてきた通り、デンマークの保育園においてはカリキュラムがなく、保育士等の大人が干渉することは少ないため、子供達は自由に遊んでいると想定される。網羅的な調査とはいえないが、保育施設・学童保育等での子供の過ごし方を紹介した記事等を紹介する。

1950年代にデンマークで生まれた「森のようちえん」では、森や野山といった屋外でほとんどの時間を過ごします。子供たちは、雨や風、暑さ寒さといった天候や季節に左右されず、ありのままの環境を体験。自然の中で、夢中で何かを探したり、自分たちで新しい遊びを考えたりしながら、生きる力や考える力等、あらゆることをたくましく身につけていきます。¹⁶²

基本的には11時30分の昼食が終わると、1時間くらいは外遊びをしてからSFOの校舎へ三々五々集まって来ます。3階くらいの高さの吹き抜けがある中央の部分は、さまざまな室内遊びができるコーナーやガラス張り仕切られた部屋で構成されています。SFOでの専門指導員の先生は7人いて手芸だけでも、編み物、縫物、染物、パール、アクセサリー等それぞれ得意の分野があります。でも、基本的には技術的な指導を伴う木工工芸や縫物や編み物の部屋以外は、子供達は自分で思い思いの遊びをしています。コーナーを順番に回ってみました。人形劇やお芝居、バンド演奏やダンス等ができるスタジオ、その前には紙粘土のような素材で作り上げた山のような形をした要塞があります。その周りには男の子達が集まって、ミニチュアの戦士や馬で戦闘ごっこが繰り広げられてい

¹⁶¹ MAI HEIDE OTTOSEN, ASGER GRAA ANDREASEN, KAREN MARGRETHE DAHL, METTE LAUSTEN, SIGNE BOE RAYCE, BARBARA BILLE TAGMOSE “BØRN OG UNGE I DANMARK” (Børn og unge i Danmark – Velfærd og trivsel 2022 (vive.dk))

¹⁶² 株式会社ボーネルンド (<https://www.bornelund.co.jp/asobi-no-mori/asobi-special/7534.html>)

ます。つぎは、ラッピングから箱物、金属溶接、木工等工芸全般の担当であるアンネリズ先生からお話を聞き、子供達の作品を見せてもらいました。上手に板をカットしてその上に柄の布を貼り、小物をレイアウトしたドール・ハウス、人形劇のお人形、凧揚げで遊ぶための凧作り等。作って終わりになる作品よりは、その後に制作したもので遊ぶことができる作品が多いようです。お絵描きや4コマ漫画のようなものを描いている子、読書をしたり、1対1でボード・ゲームをしていたり、子供サイズのビリヤードやカード・ゲームに興じる子達もいます。デンマークと言えばレゴが生まれた国です。いろいろな種類やサイズのレゴ、大きなブロック等、レゴ・ブロックのコーナーには何人もの子供達が意欲的な作品を協力して作っていました。私の友人であるカレン先生の「手芸教室」へ行くと7-8人の子供達がフエルトを切って綿をつめた人形やビーズでアクセサリを真剣な表情で作っています。自分で作りたいものを選んで、それぞれ作っていますが、手をあげて順番に先生にちょっとしたヒントを教えてもらいます。すると、とても納得した顔をしてまた作業を続ける。そんな繰り返しです。どの子もとても集中力があるのには驚きました。¹⁶³

上記のように、デンマークの子供達の遊びとしては、保育施設・学童保育等の枠組みの中で、外遊びや伝統的な遊びを含め自由に遊び、余暇時間でデジタル機器を用いた遊びをしていることが伺える。

¹⁶³ 多文化子育てネットワーク “【第31回】子どもが自由に遊びを広げるデンマークの学童保育（SFO）”
(<https://www.tabunkakosodate.net/report/031/>)

2.3.1.4 カナダ

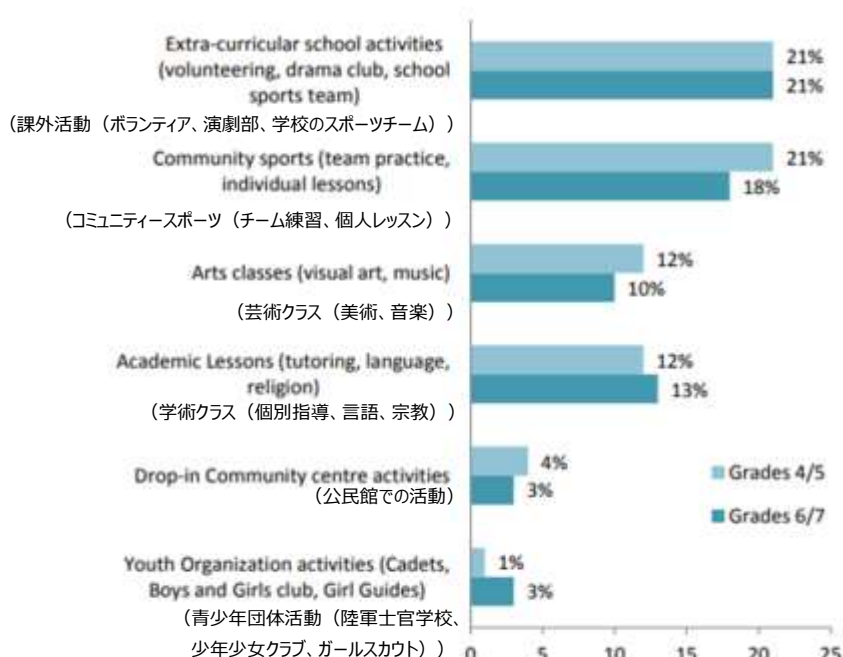
空間

カナダの子供達の遊び空間に関する網羅的な統計調査は発見できなかったため、関連する調査を紹介する。

Kimberly A. Schonert-Reichl¹⁶⁴は、放課後に子供達がどのような活動を行っているかを調査している。これによれば、自由時間では、テレビ・パソコン・インターネット等のスクリーンタイム、宿題が多く、運動や友人と過ごす割合は半数以下である（図表2-97、2-98）。また、週2日以上自宅で一人で過ごす子供が、4/5年生の男子で17%、女子で15%、6/7年生の男子で38%、女子で34%存在する（図表2-99と2-100の合計）。

このことより、カナダの子供達は自宅で過ごすことが多いと想定される。

図表 2-97 子供たちは放課後にどのような体系的な活動¹⁶⁵を行っていますか？

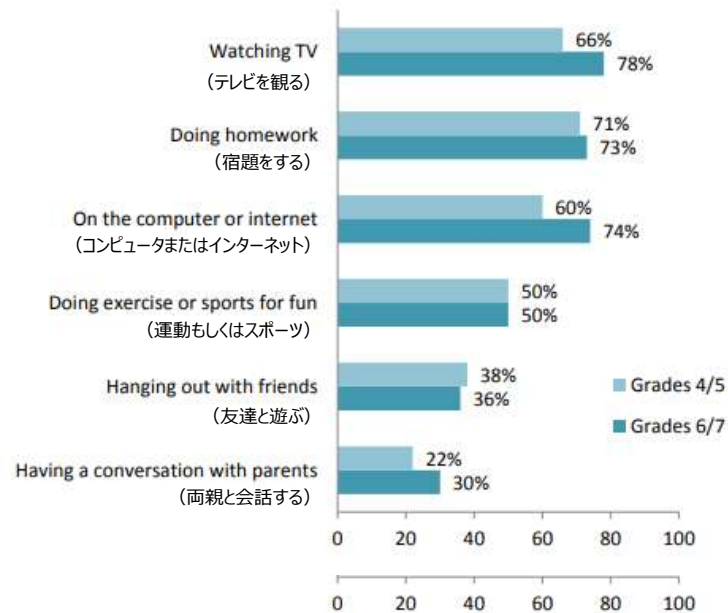


(出典) *Middle Childhood Inside and Out: The Psychological and Social Worlds of Canadian Children Ages 9-12 Full Report*,より転載

¹⁶⁴ Kimberly A. Schonert-Reichl, Pippa Rowcliffe, United Way of the Lower Mainland. "Middle childhood inside and out: The psychological and social worlds of Canadian children ages 9-12, Full Report." (What do kids do when they are not in school (discovermdi.ca))

¹⁶⁵ 子供が自由に取り組む活動ではなく、組織化されて（主に大人等によって、実施事項が体系的に整理されている）体系的な活動を指す。

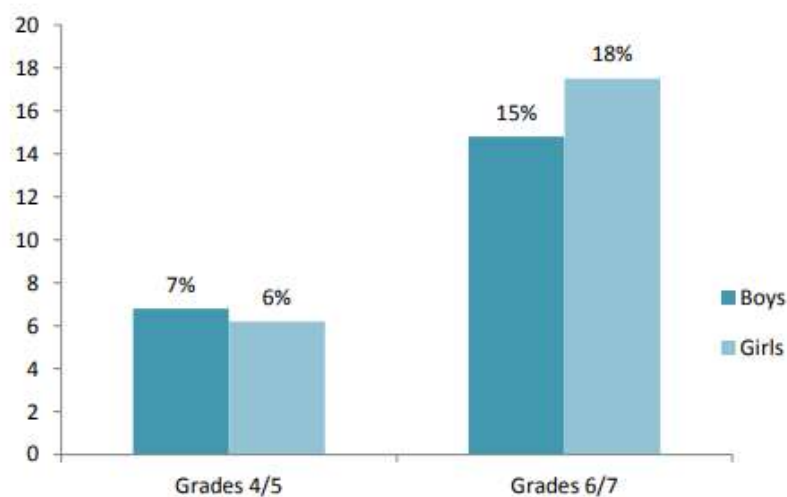
図表 2-98 子供たちは放課後にどのような非組織的な活動¹⁶⁶を行っていますか？



(出典) *Middle Childhood Inside and Out: The Psychological and Social Worlds of Canadian Children Ages 9-12 Full Report*,より転載

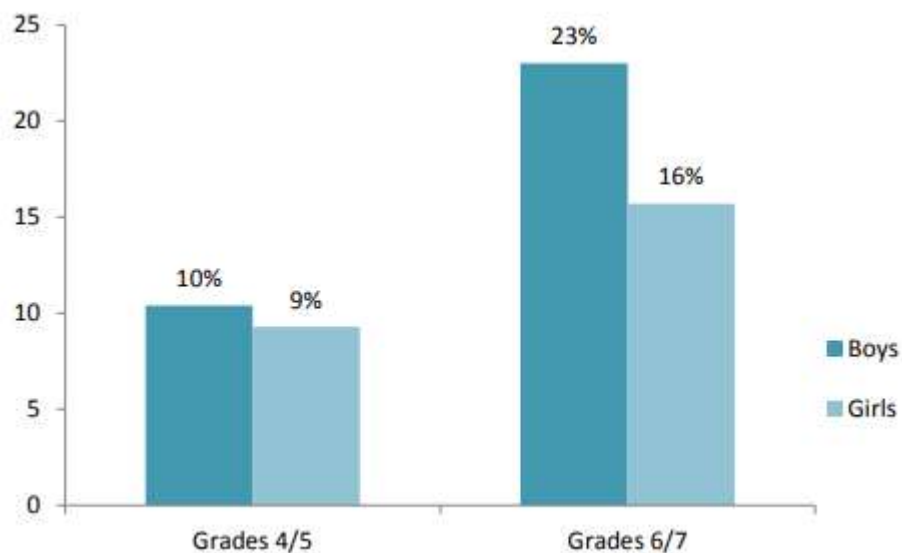
¹⁶⁶ 前頁の体系的な活動とは逆に、子供達が自由に実施する活動を指す。

図表 2-99 週に2～3日自宅で一人で過ごす割合



(出典) *Middle Childhood Inside and Out: The Psychological and Social Worlds of Canadian Children Ages 9-12 Full Report*,より転載

図表 2-100 週に4日以上、自宅で一人で過ごす割合



(出典) *Middle Childhood Inside and Out: The Psychological and Social Worlds of Canadian Children Ages 9-12 Full Report*,より転載

カナダのNGO団体であるIPA（International Play Association）が2020年に発表した報告書“UN CRC Article 31: A Focus on Play in Canada”¹⁶⁷によれば、カナダでは農村部よりも都市部に住む子供の数が増えており、これに伴って自然環境での遊びの機会が減少していることが報告されている。また同報告書において、都市部では、ショッピングモール等の商業施設が増えているのに対してオープンスペースが減少しており、さらにカナダの主要自治体の90～96%が、法律等でスケートボードやロードホッケー等を禁止または制限しているため、子供の身体活動やレクリエーションの機会が失われている状況にあり、子供たちの自主的な活動を妨げていると報告されている。

時間

“UN CRC Article 31: A Focus on Play in Canada”によると、共働き世帯の増加及び公共政策が「早期教育」にシフトしたこと等により、多くの子供たちにとって「自由」な時間が減少しており、カナダの親たちは、学齢期の子供たちだけではなく就学前の子供たちに対しても、遊び時間の中での組織化された活動や授業を受けさせることに関心が高まっているとしている。¹⁶⁸

また、J. Environ¹⁶⁹は、屋外での遊びや近所での自主的な活動はここ数十年で欧米の子供たちの間で劇的に減少しているといい、その原因としてスクリーンタイムの増加や、子供自身が大人の監督なしで外で遊ぶことを許可されていないこと、多忙なこと等を挙げている。カナダのブリティッシュコロンビア大学の調査¹⁷⁰によると子供たちのスクリーンタイムが増加していることが報告されている。

Nicholas L. Holtらの研究¹⁷¹では、親の交通事故への懸念や、遊び場にティーンエイジャーがいること、遊び場へのアクセス、遊び場のメンテナンス、天候等が外遊びの障害になっている先行研究を紹介し、安全意識、親の子供を監視する意識、スクリーンタイムの増加等都市型と言われた課題が農村地域にも広がっているとする。

¹⁶⁷ International Play Association “UN CRC Article 31: A Focus on Play in Canada” ,2020年,
(<https://rightsofchildren.ca/wp-content/uploads/2020/07/UN-CRC-Article-31-A-Focus-on-Play-in-Canada-2020.pdf>)

¹⁶⁸ International Play Association “UN CRC Article 31: A Focus on Play in Canada” ,2020年,
(<https://rightsofchildren.ca/wp-content/uploads/2020/07/UN-CRC-Article-31-A-Focus-on-Play-in-Canada-2020.pdf>)

¹⁶⁹ J. Environ et al, Paving the Way for Outdoor Play: Examining Socio-Environmental Barriers to Community-Based Outdoor Play. Public Health 2021, 18(7), 3617; <https://doi.org/10.3390/ijerph18073617>

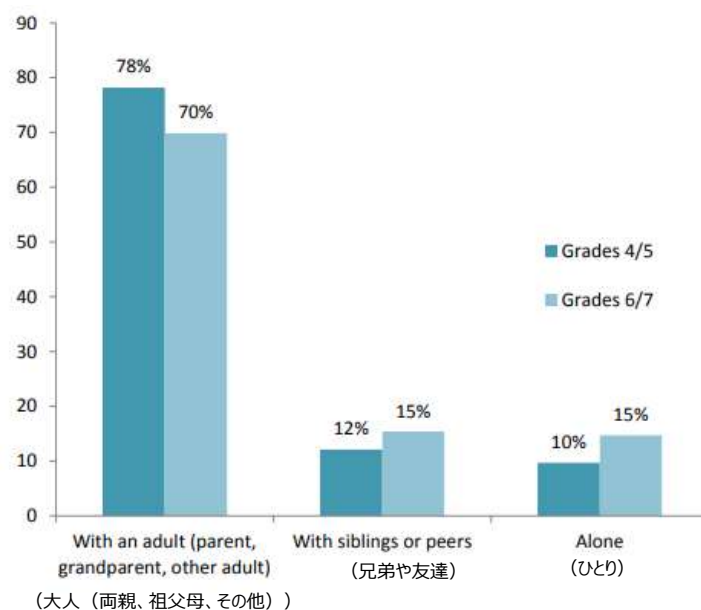
¹⁷⁰ Middle Childhood Inside and Out: The Psychological and Social World of Children 9 -12. A University of British Columbia/United Way of the Lower Mainland Report, March 2007. “What Children Say They Wish to be Doing”

¹⁷¹ Holt, N.L., Neely, K.C., Spence, J.C. et al. *An intergenerational study of perceptions of changes in active free play among families from rural areas of Western Canada*. BMC Public Health 16, 829 (2016). <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3490-2>

集団（仲間）

カナダの子供たちの遊び相手に関する網羅的調査は確認できなかったが、前述のKimberly A. Schonert-Reichl¹⁷²の調査では、子供達が放課後と一緒に過ごす相手についても調査をしており、親・祖父母等の大人が最も多く70%～80%を占める。ついで、兄弟や友達が約10%、ひとりが10%程度である（図表2-101）。前述のとおり、週2日以上自宅で一人で過ごす子供が、4/5年生の男子で17%、女子で15%、6/7年生の男子で38%、女子で34%と、放課後一人で過ごしている子供もある程度存在している（図表2-99と2-100の合計）。

図表 2-101 子供たちが放課後一緒に過ごす相手



（出典）*Middle Childhood Inside and Out: The Psychological and Social Worlds of Canadian Children Ages 9-12 Full Report*,より転載

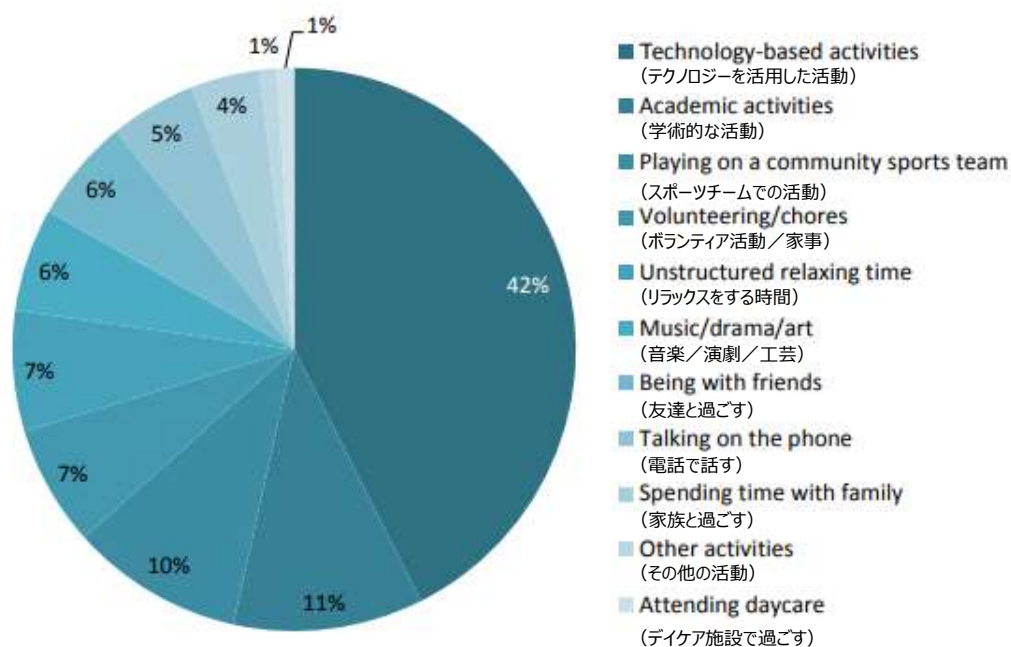
¹⁷² Schonert-Reichl, K. A. (2011). *Middle childhood inside and out: The psychological and social worlds of Canadian children ages 9-12, Full Report*. Report for the United Way of the Lower Mainland. Vancouver: University of British Columbia.

方法

“UN CRC Article 31: A Focus on Play in Canada”¹⁷³では、親が子供の安全を気にする傾向が高まっており、その結果として子供たちの自由な遊び、特に屋外での遊び機会の減少につながっていると言及されている。

Kimberly A. Schonert-Reichlらが実施した調査¹⁷⁴によれば、子供達の放課後の過ごし方として、約4割がテクノロジーを用いた活動（インターネット等）をしており、勉強、スポーツと続く（図表2-102）。

図表 2-102 子供たちは放課後何をしていますか



(出典) *Middle Childhood Inside and Out: The Psychological and Social Worlds of Canadian Children Ages 9-12 Full Report*, より転載

¹⁷³ International Play Association “UN CRC Article 31: A Focus on Play in Canada”, 2020年,
(<https://rightsofchildren.ca/wp-content/uploads/2020/07/UN-CRC-Article-31-A-Focus-on-Play-in-Canada-2020.pdf>)

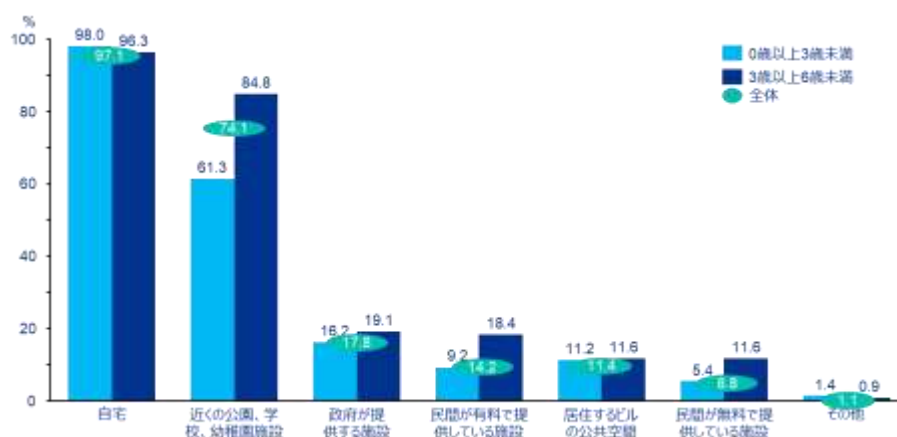
¹⁷⁴ Schonert-Reichl, K. A. (2011). *Middle childhood inside and out: The psychological and social worlds of Canadian children ages 9-12, Full Report*. Report for the United Way of the Lower Mainland. Vancouver: University of British Columbia.

2.3.1.5 台湾

空間

2023年11月に台湾当局の衛生福利部（Ministry of Health and Welfare, R.O.C. (Taiwan)）が発表した6歳未満の子供を対象とした調査「児童及少年生活状況調査報告児童編」¹⁷⁵によると、6歳未満の子供が日常的に遊んでいる施設（場所）は自宅の中が最も多く（97.1%）、続いて、近隣の公園・学校・幼稚園が多い（74.1%）（図表2-103）。

図表 2-103 台湾における6歳未満の子供が日常的に遊んでいる施設（複数回答可）



（出典）衛生福利部編印“中華民國111年児童及少年生活状況調査報告児童編”に基づき KPMGにて作成

また、古い情報ではあるが柯氏が論文¹⁷⁶において、小学6年生を対象に1988年7月～10月にかけて台湾省台北市にて実施した調査によると、台北市の中心部および中間部では 自分の家の中が多い（両地域とも 50%以上）のに対して、農村部では 戸外が多い（52.4%）と報告されている。

時間

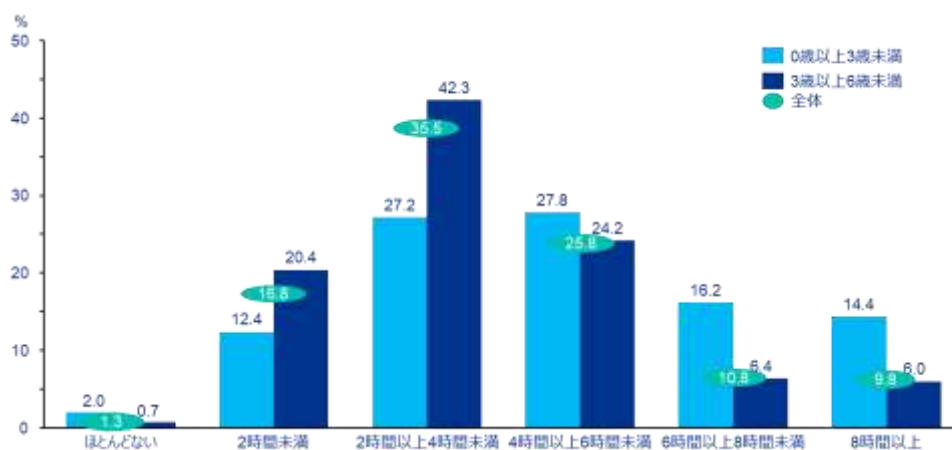
2023年11月に台湾当局の衛生福利部（Ministry of Health and Welfare, R.O.C. (Taiwan)）が発表した「児童及少年生活状況調査報告児童編」¹⁷⁷によると、6歳未満の未就学児の遊ぶ時間は2時間以上4時間未満が35.5%と最も多く、次いで4時間以上6時間未満が25.8%を占めている（図表2-104）。

¹⁷⁵ 衛生福利部編印 “中華民國111年児童及少年生活状況調査報告児童編” 2023年11月

¹⁷⁶ 柯芳月 「子どもの遊びと仕事に関する一考察：日本と台湾との事例研究を通して」 九州人類学会報. 18, pp.40-52, 1990-07-31

¹⁷⁷ 衛生福利部編印 “中華民國 111 年児童及少年生活状況調査報告児童編” 2023年11月

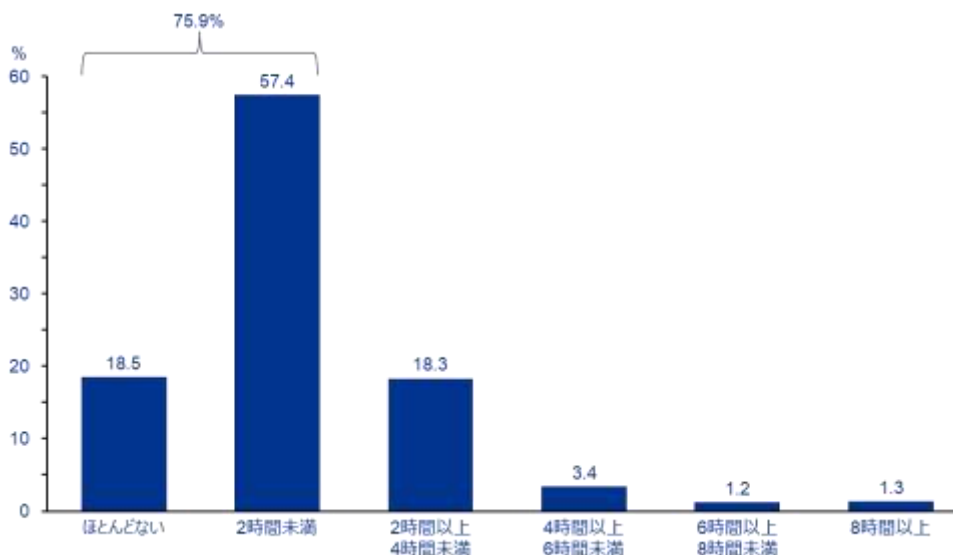
図表 2-104 台湾における6歳未満の子供の1日の平均余暇時間



(出典) 衛生福利部編印“中華民國111年兒童及少年生活狀況調查報告兒童編”
に基づきKPMG作成

一方、同調査報告書において、6歳以上12歳未満の余暇時間は、平日は2時間未満が75.9%と報告されている(図表2-105)。

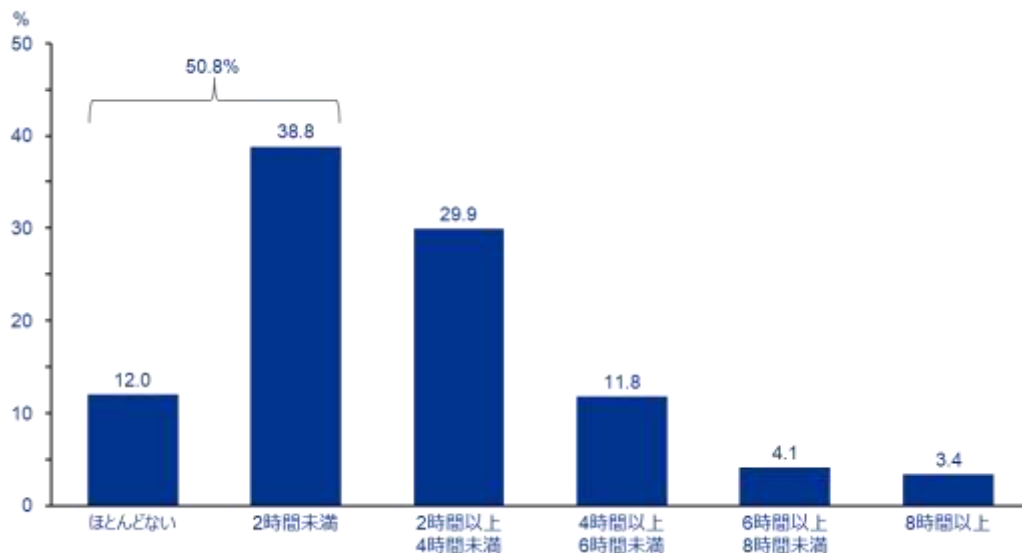
図表 2-105 台湾における6歳以上12歳未満の子供の平日の余暇時間



(出典) 衛生福利部編印“中華民國111年兒童及少年生活狀況調查報告兒童編”
に基づきKPMG作成

また、同じく2023年11月に台湾当局の衛生福利部が発表した12歳以上18歳未満の子供を対象とした調査「児童及少年生活状況調査報告少年編」¹⁷⁸によると、10代の若者の平日の余暇時間は1日2時間未満が半数以上（50.8%）と報告されている（図表2-106）。

図表 2-106 台湾における12歳以上18歳未満の子供の平日の余暇時間



（出典）衛生福利部編印“中華民國111年児童及少年生活状況調査報告少年編”
に基づきKPMG作成

さらに、柯氏の論文¹⁷⁹によれば1988年に小学6年生を対象に実施した調査の結果、台北市の子供の1日当たり平均遊び時間は82.2分で、1時間しか遊ばない子供は中心部では男女とも50%を超えている（男：54%、女：56.8%）一方、放課後の勉強時間は平均99分であり、中心部、中間部では一日3時間以上勉強する子供が10%以上存在すると報告されている（男女平均：中心部 16.7 %、中間部 11.9%）。

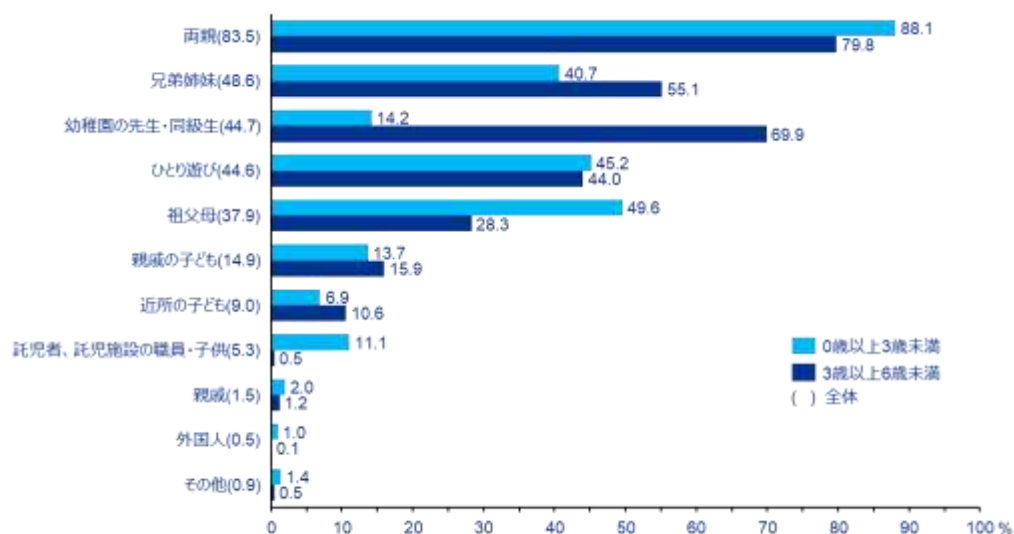
¹⁷⁸ 衛生福利部編印“中華民國111年児童及少年生活状況調査報告少年編” 2023年11月

¹⁷⁹ 柯芳月「子どもの遊びと仕事に関する一考察：日本と台湾との事例研究を通して」九州人類学会報. 18, pp.40-52, 1990-07-31

集団（仲間）

2023年11月に台湾当局の衛生福利部（Ministry of Health and Welfare, R.O.C. (Taiwan)）が発表した「児童及少年生活状況調査報告児童編」¹⁸⁰によると、6歳未満の未就学児の遊び相手は両親が最も多く83.5%、次いで兄弟姉妹が48.6%と多く、幼稚園の先生・同級生は3番目に多い44.7%であった（図表2-107）。

図表 2-107 台湾における6歳未満の子供の遊び相手（複数選択可）

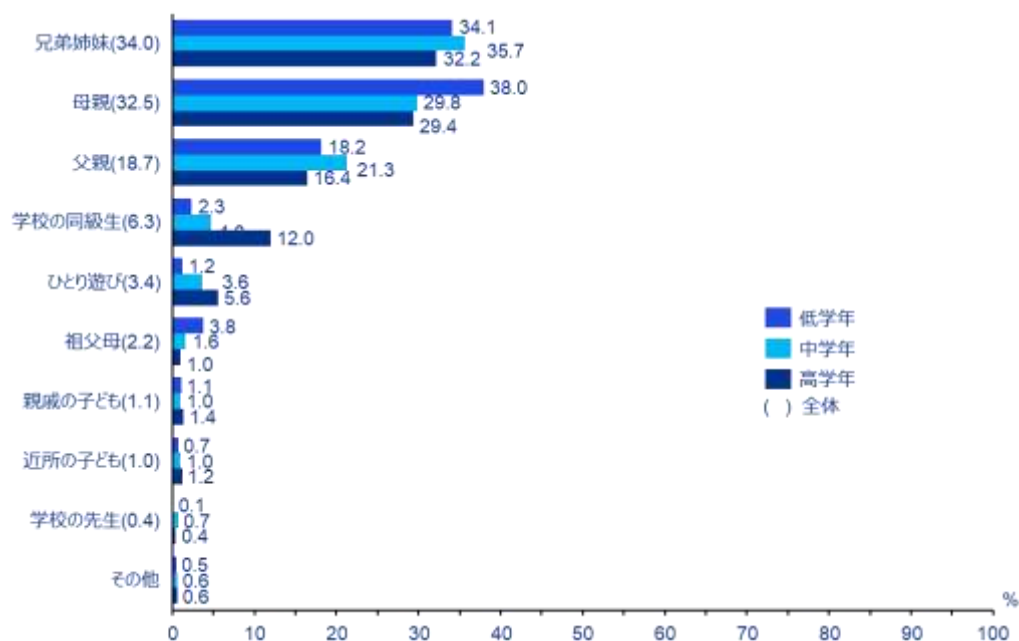


（出典）衛生福利部編印“中華民國111年児童及少年生活状況調査報告児童編”
に基づきKPMG作成

一方、同調査報告書において、6歳以上12歳未満の子供の遊び相手は、兄弟姉妹が34.0%と最も多く、続いて母親が32.5%、父親が18.7%になっている。学年別にみると、学年が上がるにつれて、学校の同級生またはひとり遊びの割合が高くなっている（図表2-108）。

¹⁸⁰ 衛生福利部編印“中華民國 111 年児童及少年生活状況調査報告児童編” 2023年11月

図表 2-108 台湾における6歳以上12歳未満の子供の遊び相手



(出典) 衛生福利部編印“中華民國111年兒童及少年生活狀況調查報告兒童編”
に基づきKPMG作成

また、台湾の児童福祉団体である児童福利連盟（Child Welfare League Foundation）が1歳～12歳までの子供を対象に2019年12月24日～2020年1月22日までの期間に実施した調査に基づき、2020年に発表した台湾の子供の余暇と遊びに関する調査報告“2020台湾児童休閒與自由遊戲現況調査報告”¹⁸¹によると、子供の定期的な遊び相手は兄弟が最も多く52.6%に上り、4割近く（38.9%）が両親または祖父母と遊んでおり、26.9%が近所の人¹⁸²と遊んでいるとの結果であったと報告されている。加えて同報告書において、週に5日以上子供と遊んでいる親は44.0%だったのに対し、15.3%は子供とほとんど遊んでいないとしている。

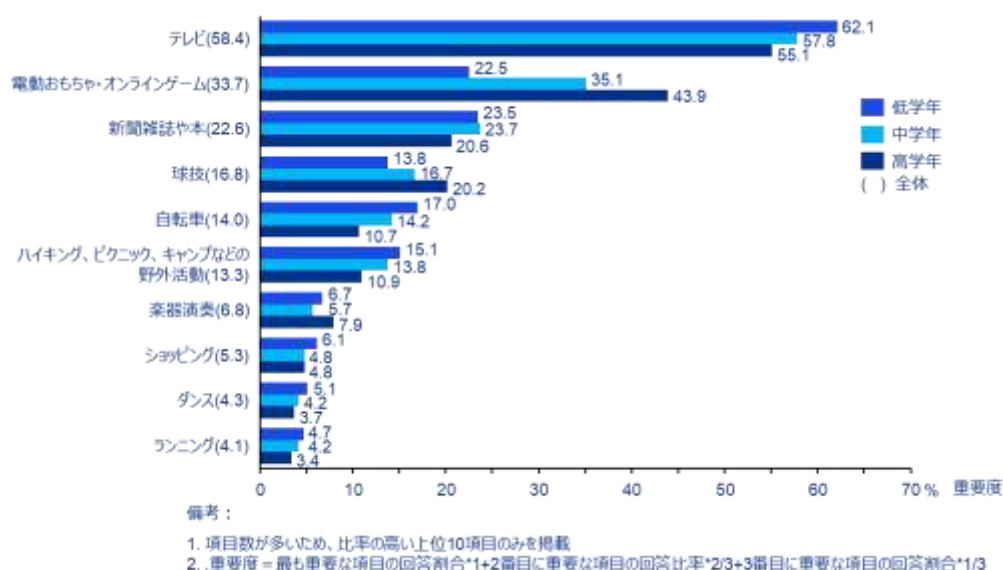
¹⁸¹ 児童福利連盟“2020台湾児童休閒與自由遊戲現況調査報告”
(https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/507)

¹⁸² 明記されていないが“近所の人”には友人等が含まれると考えられる

方法

2023年11月に台湾当局の衛生福利部（Ministry of Health and Welfare, R.O.C. (Taiwan)）が発表した「児童及少年生活状況調査報告児童編」¹⁸³によると、6歳以上12歳未満の子供の余暇活動において最も重要度が高いものとして、テレビが58.4%で、電動おもちゃ・オンラインゲームが33.7%、新聞雑誌や本が22.6%と続く。学年別にみると、学年が上がるにつれて、オンラインゲームの割合が高くなる（図表2-109）。

図表 2-109 台湾における6歳以上12歳未満の子供の余暇活動の内容



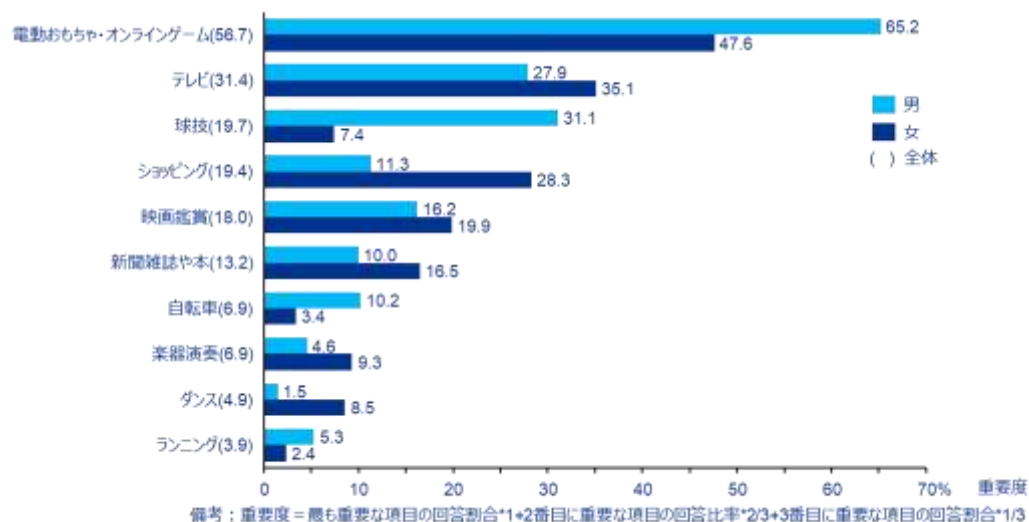
（出典）衛生福利部編印“中華民國111年児童及少年生活状況調査報告児童編”
 に基づきKPMG作成

また、2023年11月に台湾当局の衛生福利部が発表した12歳以上18歳未満の子供を対象とした調査「児童及少年生活状況調査報告少年編」¹⁸⁴によると、10代の余暇活動において重要度が高いものは電動おもちゃ・オンラインゲームで56.7%、続いてテレビが多く31.4%を占めていると報告されている（図表2-110）。

¹⁸³ 衛生福利部編印 “中華民國 111 年児童及少年生活状況調査報告児童編” 2023年11月

¹⁸⁴ 衛生福利部編印 “中華民國111年児童及少年生活状況調査報告少年編” 2023年11月

図表 2-110 台湾における12歳以上18歳未満の余暇活動の内容



(出典) 衛生福利部編印“中華民國111年兒童及少年生活狀況調查報告少年編”
に基づきKPMG作成

また、1歳～12歳までの子供を対象とした“2020台湾児童休閒與自由遊戲現況調查報告”¹⁸⁵によると、一般的なおもちゃ、身体活動、手工芸品は広く人気がある一方、9歳以上の子供の40%がコンピュータ等を含む電子ゲームでよく遊んでおり、創造性のある遊び（おもちゃを手作りしたり・ルールを自分で設定する遊び）は10.2%にとどまっていると報告されている。

さらに、前橋明氏らが論文¹⁸⁶において、2014年に台湾の台北市をはじめ、新北市、桃園市、台南市、高雄市の幼稚園に通う1～6歳の子供8,842人（男児4,480人、女児4,362人）の保護者に対して実施した、幼児の余暇活動と生活習慣に関するアンケート調査の結果、降園後の遊びの内容をみると、ボール遊びのような体を動かす動的な遊びよりも、お絵描き、テレビ・ビデオ等の静的な遊びが多かったと報告されている（図表2-111）。

¹⁸⁵ 児童福利連盟“2020台湾児童休閒與自由遊戲現況調查報告”
(https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/507)

¹⁸⁶ 前橋明ほか「台湾の幼稚園幼児の余暇活動と生活習慣」レジャー・レクリエーション研究 (77), 72-75, 2015-11

図表 2-111 台湾における1～6歳の子供の降園後の遊び内容

表1 男女別・年齢別にみた幼児園からの降園後の幼児の遊びの内容(2015年度 台湾幼児園幼児)

年齢	性別	1位	2位	3位
1歳児	男児(N=7)	ボール遊び	乗り物のおもちゃ	テレビ・ビデオ/ブロック遊び
	女児(N=7)	絵本・本読み	お絵かき	ボール遊び
2歳児	男児(N=31)	テレビ・ビデオ	乗り物のおもちゃ	ボール遊び
	女児(N=30)	お絵かき	ままごと	絵本・本読み
3歳児	男児(N=99)	ブロック遊び	乗り物のおもちゃ	テレビ・ビデオ
	女児(N=126)	お絵かき	ままごと	テレビ・ビデオ
4歳児	男児(N=209)	テレビ・ビデオ	ブロック遊び	乗り物のおもちゃ
	女児(N=203)	お絵かき	ままごと	テレビ・ビデオ
5歳児	男児(N=237)	テレビ・ビデオ	お絵かき	乗り物のおもちゃ/ブロック遊び
	女児(N=247)	お絵かき	テレビ・ビデオ	ままごと
6歳児	男児(N=227)	テレビ・ビデオ	お絵かき	乗り物のおもちゃ
	女児(N=204)	お絵かき	テレビ・ビデオ	ままごと

(出典) 前橋明ほか「台湾の幼児園幼児の余暇活動と生活習慣」(2015年)より転載

2.3.2 「遊び」が子供の成長・発達等に与える影響(海外調査)

2.3.2.1 「遊び」が影響を及ぼすと考えられている能力・機能

海外においても「遊び」による子供の成長・発達の影響に関する研究が活発に行われており、遊びには、身体能力・認知能力・非認知能力の向上と正の因果関係があるとの研究が数多く実施されている。

身体能力

多くの論文等で引用されている、1998年に発表されたPellegrini(イギリス研究機関やアメリカのミネソタ大学に所属)らによる論文¹⁸⁷は、運動遊びは子供たちの筋力及び持久力に影響し、また乳児期のリズムカルな常同運動が、運動機能を向上させるという理論を提唱した。加えて、運動遊びには認知機能の向上にも正の関連性がある可能性を示唆している。

また、アメリカのテキサス大学のFrost氏は、遊びと子供の発達に関連する一連の神経科学研究の概要を示した論文¹⁸⁸において、多くの機能が未発達な乳児期における身体活動は、吸う、つかむといった原始的な反射に頼っており、脳の運動皮質と筋肉をつなぐ神経回路が反復運動によって強化されることで、反射による身体活動から神経経路による身体活動ができるようになる」と論じた。

この研究から、子供の成長・発達において脳の運動皮質と筋肉をつなぐ神経回路が強化されるような反復運動を、遊びを通じて取り組むことが子供の身体能力の向上に有効であると考えられる。

イギリスでは、ブリストル大学のCooper氏らが2010年に発表した論文¹⁸⁹において、イギリスの1,010人の小学生を対象にGPSを用いて子供の屋外時間と身体活動の相関性を調査した研究で、屋外時間は子供の身体活動と有意に関連性があり、屋内より屋外での身体活動は2.5倍以上高いと報告され

¹⁸⁷ Pellegrini, A. D., and Smith, P. K., Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. Child Development. 1998 Jun;69(3):577-98.

¹⁸⁸ Frost., 'Neuroscience, Play, and Child Development'. Longmont, CO, June 18-21, 1998.

¹⁸⁹ Cooper et al., 'Patterns of GPS measured time outdoors after school and objective physical activity in English children: the PEACH project.', Int J Behav Nutr Phys Act. 2010 Apr 22;7:31. doi: 10.1186/1479-5868-7-31.

た。なお、同論文においてイギリスの子供が屋外にいるのは3.30 pmから8.30 pmの間が多く、季節的には夏に屋外で過ごす時間が多い、また、屋内での身体活動には季節による変動はなかったとも報告されている。

この研究は、直接的に遊びと結び付けた調査ではないが、子供の屋外時間が増えることで身体活動も増えることを示唆するものであり、子供の屋外時間を増やすにあたって外遊びも有効であると考えられる。

ドイツでは、ケムニッツ工科大学等複数の大学に所属する研究者らが2018年に発表した論文¹⁹⁰において4～12歳までの266人の子供を対象に行った調査で、ドイツの子供の63.2%が運動場で遊ぶときに中～高程度に活動的であり、オランダ、アメリカ、オーストラリアの公共の運動場や公園で実施された他の研究よりも活動的な子供の割合がかなり高かったと報告している。また、同研究において、研究者らは運動場において周りに身体的に活発な子供がいることは、子供、特に女児の身体活動を促進することと関連している可能性があるとし唆した。

この研究により、運動場や公園等パブリックな環境で遊ぶことで子供の身体活動が促進される可能性があると考えられる。

デンマーク、ポーランド、イタリアの研究者らが2011年に発表した論文¹⁹¹において、それぞれの国の幼稚園に通う子供計1,094人を対象に身体活動習慣を調査した研究によると、過体重の割合が最も低いのはデンマーク(14.6%)で、続いてポーランド(17.1%)、最も高いのはイタリア(21.2%)であり、外で遊ぶ習慣の有無の観点では、ほとんどすべてのデンマーク人とポーランド人の子供は外で遊ぶ習慣があるのに対し、イタリア人はわずか50.1%であったと報告した。時間の観点では、平日1日1時間以上外で遊んでいる割合が、ポーランド34.9%、イタリア22.2%、デンマーク19.8%で、週末は、ポーランド91.1%、デンマーク86.7%が、イタリアが54.4%であったと報告されているが、スポーツをしている割合では、デンマークが一番多く53.5%、ポーランド31.9%、イタリア18.2%であり、これらの結果から、研究者らは、デンマーク人の子供が最も身体活動が多いと結論付けている。

この研究から、外遊びは子供の身体の健康に影響を及ぼすものと推察される。

カナダでは、トロント大学等の複数の大学の研究者が2014年に発表した論文¹⁹²において、平均年齢11歳の856人の子供に関するトロント大学が所持しているデータを抽出して行った研究により、平日の屋外の遊び時間は、1時間未満が55.1%、1～2時間が37.2%、2時間以上が7.7%であり、屋外遊びの時間が1時間未満の子供は、ほかの子供と比べて可体重である可能性が高く、身体活動のレベルも低かったと報告されており、研究者らは子供たちにとって屋外でより多くの時間を過ごすことが身体活動を増加させ、過度の体重増加を防ぐ効果がある可能性について言及している。

台湾では、国立台湾師範大学の研究者らが2010年に発表した論文¹⁹³において、小学校5年生と6年生の523人の子供を対象に、台湾の都市部と農村部の子供の身体活動に対する近隣環境の影響を調査した研究により、都市部と農村部では、身体活動のための場所へのアクセスのしやすさに差があり、レクリエーション施設や学校等にアクセスしやすい都市部の子供の方が農村部の子供より放課後や休日の身体活動量が多いと報告されており、研究者らは、身体活動のための施設へのアクセスのしやすさが子供たちの身体活動の量に大きな影響を与えると結論付けている。

¹⁹⁰ Reimers et al., 'Physical Activity and Outdoor Play of Children in Public Playgrounds—Do Gender and Social Environment Matter?', *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2018, 15(7), 1356

¹⁹¹ CAROLI, et al., 'Physical activity and play in kindergarten age children', *International Journal of Pediatric Obesity* Volume 6, Issue S2 p. 47-53., 2011

¹⁹² Michelle R. Stone et al., 'Outdoor play in children: Associations with objectively-measured physical activity, sedentary behavior and weight status', *Preventive Medicine* Volume 65, August 2014, Pages 122-127.

¹⁹³ Sheu-jen Huang., 'Neighborhood environment and physical activity among Urban and Rural Schoolchildren in Taiwan', *Health & Place* Volume 16, Issue 3, May 2010, Pages 470-476.

この研究から、レクリエーション施設等外遊びができる環境や機会の有無が子供の身体活動の量に影響すると推察される。

認知能力

イギリスのケンブリッジ大学のWhitebread博士は、2015年の報告¹⁹⁴において、子供たちが遊びを通じて培う実行機能は子供たちの集中力を高め課題への集中力を維持する能力を支えるものであり、その能力の結果として、学力すなわち認知能力の向上に結び付くのであり、実行機能（非認知能力）と認知能力の向上は密接に関わっていると論じた。

このことから、認知能力の向上のためには非認知能力を培うことが有効であると考えられる。

このような関係性があることもあってか、イギリス・ドイツ・デンマーク・カナダ・台湾の5か国・地域の傾向として、非認知能力と遊びの関係に関する調査論文は見受けられる一方、認知能力と遊びの関係にフォーカスしたものは見当たらなかった。

そのため、ポーランド、アメリカの調査論文も紹介する。

ポーランドのグダニスク大学のBidzan-Cluma氏らは、その論文¹⁹⁵において、2000年1月から2017年11月に発表された、身体活動と認知機能に厳密に関連する58の論文を分析し、記憶や学習能力はそれらの機能をつかさどる脳の特定部位の成長やシナプス伝達に相関性があり、特に脳が急激に発達している成長期の運動は、長期にわたる脳・神経系の発達に効果があると論じている。これは、読解能力、数学的能力等学力につながる能力向上、集中力、目標を達成するために必要な能力（計画力、問題解決能力、作業記憶、感情抑制能力等）等、間接的に学力や仕事における成功につながる能力の向上にも効果があると、同論文において提唱している。

アメリカのミズーリ州立大学のDenise氏は、その論文¹⁹⁶においてブロック遊びは子供の読み書き能力と高い相関性があると論じ、またブロックの組み立てがより複雑な子供たちは、絵の中にもより詳細な情報を表示するのであり、ブロック遊びが子供の描画力にも影響することを示唆している。

¹⁹⁴ Whitebread, 2015, 'Crisis in childhood: the loss of play', Cambridge Primary Review (<https://cptrust.org.uk/cprt-blog/crisis-in-childhood/>)

¹⁹⁵ Bidzan-Cluma, L; Lipowska, M. 2018, 'Physical Activity and Cognitive Functioning of Children: A Systematic Review,' Int J Environ Res Public Health

¹⁹⁶ Cunningham, Denise..., 'Symbolic Representations of Preschool Children: Relations Among Block Play, Picture Drawing and Emergent Literacy'. Critical Questions in Education, v13 n1 p40-59 Win 2022.

非認知能力

イギリスでは、ケンブリッジ大学のWhitebread博士らは論文¹⁹⁷で、発達心理学における子供の遊びに関する現代の研究の多くは、20世紀前半のロシアの心理学者Vygotsky氏（1896-1934）の理論に基づいていると指摘している。

Vygotsky氏は1978年に発表した論文¹⁹⁸において、子供の遊びは、言語発達と自己制御（認知的・感情的プロセスをコントロールする能力）の発達に関係していると論じており、Whitebread博士は、Vygotsky氏のこの主張は近年、言語と自己制御という2つの能力が密接に関連しており、ともに形成されていることを示す証拠が複数の研究で蓄積されるにつれ重要性がますます認識されるようになってきたと示している¹⁹⁹。

さらにWhitebread博士らは、Vygotsky氏は言語に関して、遊びがさまざまな形態の記号表現・象徴表現（言語、数学記号システム、楽譜、ダンス等を含む。）を使う人間特有の技能の発達に重要な影響を与えると主張しており、このVygotsky氏による子供の象徴表現能力の発達における遊びの関与に関する分析は、幼児期（10ヶ月から14ヶ月の頃）に空想遊びをし始めることおよび意味を伝えるための音（言語）の使用が始まることが共存していることを示す複数の論文によって明確に支持されていると記載している²⁰⁰。

加えて、Whitebread博士らは、Vygotsky氏は、子供たちは主に物を使った空想遊びを通じて自己指示的あるいは私的な会話をしており、子供たちにとって現実の状況や物を利用してアイデアを考え出すことは重要であると主張したとしている。このVygotsky氏の主張は、近年の発達心理学の幅広い研究のなかで支持されており、Vygotsky氏が示したような遊びを通じて子供たちは自己解説をすることで、大人になって課題や問題解決につながるアイデアを考え抜くための表現力を発達させるとWhitebread博士らは論じている²⁰¹。

また、Whitebread博士は、2015年の報告²⁰²において都市生活におけるストレス、特に貧困の中で暮らす人々にとって多くの場合、家庭内での楽しみや遊びの量が大幅に減少することがわかっており、幼児期に遊びの経験が失われることで子供たちの実行機能をはじめとする社会参加に必要な能力の備えが低下することは明らかであると提唱した。

ドイツでは、エバーハルト・カール大学テュービンゲン等複数の大学に所属する研究者らが2023年に発行された論文雑誌の特別号に掲載された解説²⁰³において、遊びと実行機能は過去数十年にわたって別々に研究されており、これらの関連性が注目され始めたのはごく最近であると指摘したうえで、各国の多くの研究者が、子供たちが遊びの中で実行機能の向上につながる経験をしていることを示唆していると言

¹⁹⁷ David Whitebread et al., 'The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations', 2012, (<https://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>)

¹⁹⁸ Vygotsky, L. (1978). 'The Role of Play in Development', In *Mind in Society*. (pp. 92-104).

¹⁹⁹ David Whitebread et al., 'The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations', 2012, (<https://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>)

²⁰⁰ David Whitebread et al., 'The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations', 2012, (<https://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>)

²⁰¹ David Whitebread et al., 'The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations', 2012, (<https://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>)

²⁰² David Whitebread, 2015, 'Crisis in childhood: the loss of play', Cambridge Primary Review (<https://cptrust.org.uk/cprt-blog/crisis-in-childhood/>)

²⁰³ Janina Eberhart et al., "Executive functions and play", *Trends in Neuroscience and Education* Volume 30, March 2023, 100198.

及し、今後さまざまな種類の遊びと子供の実行機能との関係メカニズムに焦点を当てた研究を実施していく必要があると論じた。

デンマーク保健当局は2023年に発表したレポート²⁰⁴で、デンマーク保健当局の文献や世界保健機構、アメリカ、カナダ、オーストラリアの研究機関や保健当局によって実施された子供や若者の身体活動に関する推奨事項の報告に関連して実施された文献レビューで提示された科学文献をさらに体系的にレビューしたうえで、身体活動が子供の認知機能や学業成績、特に実行機能にプラスの影響を与えるという理論の確実性については中程度に信頼できる証拠があると評価し、実行機能により計画力や集中力、複数のタスクをうまくやりくりする能力が養われると報告している。その一方で、デンマークの11～15歳の子供のうち、1日最低60分の中強度から高強度の身体活動をしているのは26%だけであり、平日には平均して約11時間座りっぱなしの活動に費やしていると推定されたと報告した。また櫻谷氏²⁰⁵によると、「デンマークでは一人ひとりの子どもの人格や個性が大切にされている」といい、先行研究からも、「デンマークでは、子どもの成長のペース、興味・関心の違いに配慮した保育がなされていることがうかがえ」「自分で考え自分の力で物事を行う自立性や自己選択・自己決定することが重視されており、保育士は子どもが何をしたいのか、子どもの気持ちを聴く等、対話を大切にしていることがうかがえ」という。また、他の研究を引用し、「保育園や家庭では、話すこと、聴くこと、対話を大切に、一人一人の気持ちを大事にしながら子育てをして」おり、「デンマーク人は幼少期よりユニークな個人として、自分の意思が尊重され、相手の意思を尊重することを学びます。周りから、押しつけられず、自主性を促され自分のありのままの姿で、自分の納得できる人生を生きるように、励まされて成長した人々によってデンマークの社会は築かれた」とし、デンマークでは「子どもの自主性・主体性が重んじられる自由な雰囲気の中で、子どもたちはあるがままの自分を受容され、その子らしく育っていくことが推察される」としている。

カナダ公衆衛生協会が2019年に発表したレポート²⁰⁶で、子供にとっての遊び、特に非構造的な遊び（結果を押し付けられることなく、本能、アイデア、興味に従って起こる遊び）の重要性を強調し、多くの文献を引用しながらその利点を記述する中で、非構造的な遊びは認知スキル（注意、集中力、課題を続ける能力、記憶力）の発達を促進し、授業での行動を改善することが示されていると報告した。さらに、非構造的な遊びは、構造化された課外活動や学業に重点が置かれることによって影響を受けるものであるとしたうえで、カナダの子供たちは学校内外での制限が増えており、動くことが減り、座っていることが増えていると指摘した。

台湾の国立台湾師範大学のChou氏らが2022年に発表した論文²⁰⁷において、台湾全土の児童発達・保育に関する縦断調査データベースを使用して2,164世帯を対象とした調査にて、母子および父子との関係と3歳の子供の実行機能との相関性を分析した。その中で、母親は子育てのあらゆる場面で均等に関与しているのに対し父親は遊びにおいて多く関与していることを指摘したうえで、母子遊びと父子遊びの双方が子供の実行機能に貢献していると報告した。ただし、子供の運動能力については父子遊びでより顕著な効果があったとも報告している。研究者らは、この研究は子供の実行機能の発達における父

²⁰⁴ SUNDHEDSSTYRELSEN” Fysisk aktivitet for børn og unge (5-17 år) Viden om sundhed og forebyggelse” (<https://sundhedsstyrelsen.dk/-/media/Udgivelser/2023/Fysisk-aktivitet/Fysisk-aktivitet-5-17-aar.ashx>)

²⁰⁵ 櫻谷 眞理子「個を大切にするデンマークの保育に学ぶ—自立性と自己決定を重視した実践—」立命館大学産業社会学会、第51巻、第1号、2015年6月、pp.67-77、pp.81-84 (https://www.ritsumei.ac.jp/ss/sansharonshu/assets/file/2015/51-1_03-07.pdf)

²⁰⁶ Canadian Public Health Association (CPHA). Children’s Unstructured Play Position Statement. March 2019. Available at <https://www.cpha.ca/childrens-unstructured-play>.

²⁰⁷ Chou, Y. J., Hu, B. Y., Wu, H., Chang, C. J., & Winsler, A. Influence of Parental Play on Taiwanese 3-Year-Olds’ Executive Function: Through the Path of Motor Skills. *Journal of Family Psychology*, 37(1), 143-152. <https://doi.org/10.1037/fam0001006>

親の潜在的な役割を示唆すると同時に、親子遊びにより子供の実行機能発達の糧における運動能力向上の効果も示した。

また、ネズミを用いた実験で知られるカナダのレスブリッジ大学のPellis氏は、多くの哺乳動物の子供によくみられるけんか遊びと脳機能の発達との関連を研究し、その論文²⁰⁸において、幼少期に遊ぶネズミは大人になっても社会的能力が高いという結果を踏まえて、遊びは脳の社会的技能の向上に影響を及ぼすことを示唆した。

2.3.2.2 遊びの環境が子供に及ぼす影響について（海外調査）

空間に関する研究

イギリスを拠点とし世界各国で様々なキャンペーンを実施している団体であるProject Dirtが、2018年に世界45カ国の学校を対象に展開した“Outdoor Classroom Day”(子供たちに屋外で授業を受けさせ、外遊びの時間を優先させるキャンペーン)の報告書²⁰⁹によると、対象となった学校の教師たちはアンケートで、外で遊んだ後の方が子供たちの勉強意欲が向上すると回答しており、加えて、全世界の97%の教師が、子供たちの能力を最大限に発揮するためには屋外で遊ぶ時間が不可欠だと回答したと報告している。

具体的には、対象となった学校の教師たちはアンケートで、子供たちが屋外で遊んだ後、次のような改善が見られたと回答したと報告している。

- ・ 社会的技能（全体：97%、オーストラリア：99%、イギリス：98%、カナダ：97%、アメリカ：96%、南アフリカ共和国：88%）
- ・ 想像力と創造力（全体：94%、オーストラリア：98%、南アフリカ共和国96%、イギリス：94%、カナダ：93%、アメリカ：92%）
- ・ 学習への意欲(全体：80%、カナダ：80%、オーストラリア：77%、南アフリカ共和国：70%、アメリカ：65%、イギリス：57%)
- ・ 集中力(全体：77%、アメリカ：81%、カナダ：78%、オーストラリア：78%、イギリス：75%)
- ・ 行動力(全体：67%、カナダ：72%、アメリカ：68%、南アフリカ共和国：67%、オーストラリア：65%、イギリス：58%)

ドイツでは、アルベルト・ルートヴィヒ大学フライブルクのBlinkertらがドイツ児童基金の委託により実施した研究²¹⁰において、子供にとって屋外での監督がない自由な遊びは個人的・社会的自立性を発達させるために不可欠であると論じた。自由な遊びの機会へのアクセスにおける不平等は一種の社会的不正義

²⁰⁸ Pellis SM, Pellis VC, Bell HC. The function of play in the development of the social brain. Am J Play. 2010;2:278–296

²⁰⁹ PROJECT DIRT, 2018, “The impact of outdoor learning and playtime at school – and beyond”(https://outdoorclassroomday.com/wp-content/uploads/2018/05/FINAL-Project-Dirt-Survey-Outdoor-Play-and-Learning-at-School-2018-15.05.18.pdf)

²¹⁰ Baldo Blinkert et al., 2014, ‘Raum für Kinderspiel’ Deutsches Kinderhilfswerk, (https://www.dkhw.de/schwerpunkte/spiel-und-bewegung/studie-raum-fuer-kinderspiel/)

であると主張し、5～9歳の5,000人の子供に関するデータに基づいて屋外の遊びにおける現在の子供の環境を調査し、社会的経済的に恵まれない地域に住む子供は、子供に配慮した都市設計がされた地域に住む子供と比べて大人から独立して外で遊ぶ機会が大幅に少ないことを指摘し、彼らは仲間との社会経験が少なく組織化されたレジャー活動やスポーツ活動をする可能性が低くなると言及した。

アメリカのケンタッキー大学のFedewa氏らは、その論文²¹¹において、1947年から2009年までに発表された子供の身体活動と学力の関係についての59件の研究を分析した結果、身体活動が子供の学力と認知能力に大きく正の効果をもたらしていること、なかでも有酸素運動が最も大きな効果があることを示していると論じている。

この論文から、有酸素運動ができるような空間での遊びが重要であることが伺える。

²¹¹ Alicia L Fedewa et al., 'The effects of physical activity and physical fitness on children's achievement and cognitive outcomes: a meta-analysis.' Research Quarterly for Exercise and Sport, 01 Sep 2011, 82(3):521-535

時間に関する研究

カナダとノルウェーの大学に所属する研究者らが発表したノルウェーの子供562人を対象に行った4年間の追跡調査に基づく論文²¹²で、屋外で過ごす時間が多い子供は、屋外で過ごす時間が少ない子供よりも、実行機能、注意力、短期記憶に関する標準的なテストで一貫して高いスコアを示すとし、幼稚園での屋外時間が子供の注意力の発達を支援し、また、注意欠如・多動症の症状から保護することを示すと論じた。

カナダでは、クイーンズ大学のPiccininni氏らが、2018年に発表した論文²¹³において、カナダの11～15歳の学生29,784人を対象に、外遊びおよび自然と精神衛生症状の潜在的相関を調査した研究によると、特に女子において、平均0.5時間/週以上戸外で過ごした子供は、そうでない子供と比較して心身症状の罹患率が24%低かったと報告されている。ただし、男子ではそのような関係は見られなかったとも報告されている。一方、子供たちは自然にふれることで心身症状の有病率が25%減少しており、こちらには性別、年齢による差はなかったと報告されている。この結果を踏まえ、Piccininni氏らは、外遊びおよび自然との触れ合いは子供の精神的健康を保護するものとして潜在的重要性があると論じている。

デンマークでは、デンマーク保健当局が2023年に発表したレポート²¹⁴で、デンマーク保健当局の文献や世界保健機構、アメリカ、カナダ、オーストラリアの研究機関や保健当局によって実施された子供や若者の身体活動に関する推奨事項の発表の中で関連して実施された文献レビューで提示された科学文献をさらに体系的にレビューし、身体活動がうつ病の発症リスクや症状を軽減するという理論の確実性については中程度に信頼できる証拠があると報告した。その一方で、デンマークの11～15歳の子供のうち、1日最低60分、中強度から高強度の身体活動をしているのは26%だけであり、平日には平均して約11時間座りっぱなしの活動に費やしていると推定されるとも報告した。

²¹² Ulset, V., Vitaro, F., Brendgen, M., Bakkus, M., Borge, A.I.H. (2017). Time spent outdoors during preschool: Links with children's cognitive and behavioral development. *Journal of Environmental Psychology*.

²¹³ Piccininni et al., 2018 'Outdoor play and nature connectedness as potential correlates of internalized mental health symptoms among Canadian adolescents', *Preventive Medicine Volume 112, July 2018, Pages 168-175*.

²¹⁴ SUNDHEDSSTYRELSEN "Fysisk aktivitet for børn og unge (5-17 år) Viden om sundhed og forebyggelse" (<https://sundhedsstyrelsen.dk/-/media/Udgivelser/2023/Fysisk-aktivitet/Fysisk-aktivitet-5-17-aar.ashx>), 2023

集団（仲間）に関する研究

カナダ健康情報研究所(Canadian Institute for Health Information)のYugo氏らは、カナダの15歳までの青少年を対象とした2000～2001年の全国縦断調査のデータを用いて行った調査分析の論文²¹⁵において、仲間内のつながりは自己評価による健康と自尊心の高さと関連していること、強い仲間関係を持つことは成長と幸福に良い影響を与えることを示唆した。

台湾では、児童福祉団体である児童福利連盟（Child Welfare League Foundation）が2022年に発表したレポート²¹⁶において、小学5年生から中学3年生を対象に実施したアンケート（回答数1,378）の調査により、主観的な生活満足度を60点以上と評価した子供の割合は世界の子供の平均スコアよりも10%低く、78%にとどまっていると報告した。同レポートは、子供たちの生活満足度を構成する要素として、台湾の子供たちの運動量や睡眠量、食事バランス、学業におけるプレッシャー等を挙げているが、なかでも仲間や家族の関わり・交流が多いほど子供の生活満足度が高くなることが分かったと報告している。

²¹⁵ Yugo, M., & Davidson, M.J. (2007). Connectedness within social contexts: The relation to adolescent health. *Health Care Policy*, 2(3), 47-55.

²¹⁶ 児童福利連盟（2022）：2022年児童福祉調査報告
https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/2378

方法に関する研究

リスクを伴う遊びの重要性について、多くの研究者が言及している。

イギリスのリバプールホープ大学のZoi Nikiforidou氏はその論文²¹⁷で、遊びの中でリスクを冒すことで子供たちは不確実性や目新しさに対処する方法を学び、自分の能力や限界をよりよく理解するようになる
と論じている。

また、アメリカのユニバーシティパーク大学のJambor氏も論文²¹⁸で、子供たちはリスクを冒して遊ぶことで自分の身体的な限界を試し、危険な環境を避ける方法や順応する方法を学ぶと論じている。

さらに、カナダのダウハウジー大学に所属するMichelle R.Stone氏らはカナダの3～5歳の52組の親子を対象とした調査²¹⁹により、親の子供の遊びにおけるリスクに対する認識とその許容度は、子供の身体活動および身体能力の双方と有意に関連していると分析し、子供たちの健全な身体的発達のために、リスクを伴う遊びの機会を与えることが重要であると論じている。

また、イギリスの大学に所属するDodd氏とLester氏はその論文²²⁰において、子供たちが冒険的な方法で遊び、木に登り、猛スピードで下り坂を自転車に乗り、岩から飛び降りると、子供たちは恐怖と興奮、スリル、アドレナリンを感じ、このタイプの子供主導の遊びに関連するポジティブでスリリングで遊び心のある感情は恐怖を引き起こす状況への曝露を促進し、そうすることで、子供に生理的興奮、不確実性および対処について学ぶ機会を提供すると主張した。

そのほかの遊びにおいても、アメリカのカリフォルニア州立大学ロングビーチ校のKevin氏はその論文²²¹において、遊びが大人によってコントロールされている場合、子供は大人のルールや懸念に従順になり、特に創造性、リーダーシップ、グループスキルの発達において、遊びがもたらす利益の一部を失うと報告した。翻すと、自由な遊びの重要性が伺える。

アメリカのテキサス大学のFrost氏は子供や動物は社会化を通じて社会的技能を身に付けており動物は他の動物のシグナルや行動を解釈し、適切に反応することを学ぶため、特に、想像力に富んだ遊びやごっこ遊びは、子供の協力、共有、交渉、問題解決能力の発達を助けると論じている²²²。

アメリカのコロラド大学ボルダー校等複数の大学の研究者らが発表した論文²²³において、ルールや規範が決められていない自由な時間を過ごすことで子供たちは自立的に実行機能を養う機会を得るという仮説を立てた。その実証のために6～7歳の70人の子供を対象に調査を行ったところ、子供たちが学校を出ている間に、屋内外での監視されていない自由な遊びや海辺や博物館等の施設への家族旅行等、ルールや規範が決められていない自由な時間を過ごすほど、子供たちの実行機能（集中力を支え、課題に対する注意力を維持し、その結果、学業成績に結び付く認知能力の基礎になる能力）を向上させると報告した。

²¹⁷ Nikiforidou, Z. (2017). 'It is riskier': preschoolers' reasoning of risky situations. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25(4), 612-623. Doi: 10.1080/1350293X.2017.1331075

²¹⁸ Jambor, T. (1998). Challenge and Risk-Taking in Play. In D.P. Fromberg and D. Bergen (Eds.), *Play from Birth to Twelve and Beyond: Contexts, Perspectives, and Meanings*. New York: Routledge.

²¹⁹ Michelle R. Stone et al., 2020, Are Parental Perceptions of Risk and Attitudes Toward Risk Taking During Play Associated with Preschoolers' Physical Activity and Physical Literacy?, *Canadian Journal of Environmental Education*, 23 (2)

²²⁰ Dodd, H. F., & Lester, K. J. (2021). Adventurous play as a mechanism for reducing risk for childhood anxiety: A conceptual model. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 24(1), 164–181.

²²¹ MacDonald, K. (Ed.). *Parent-child play: Descriptions and implications*. 1993 State University of New York Press.

²²² Frost, Joe L., Neuroscience, Play, and Child Development. *Longmont, CO, June 18-21, 1998*.

²²³ Jane E. Barker, et al., 'Less-structured time in children's daily lives predicts self-directed executive functioning ' *Front Psychol.* 2014; 5: 593.

また、ノルウェーのクイーンモードユニバーシティカレッジやノルウェー科学技術大学に所属する研究者らは、その論文²²⁴において、けが等のリスクを伴う挑戦的・冒険的な遊びを脳の進化的観点から考察し、子供は、幼児期を通して対処できない状況から身を守るための特定の刺激(例えば、高所や見知らぬ人)に対する恐怖を発達させるが、挑戦的・冒険的な遊びによってこのような刺激に接することで恐怖を感じる状況や刺激を克服する、つまり成長に伴って引き起こされる自然な恐怖心は刺激的な興奮を経験するにつれて軽減されると論じた。これらの結果から、挑戦的・冒険的な遊びは、正常な子供の発達における抗恐怖効果により進化した可能性があり、年齢相応の挑戦的・冒険的な遊びをする機会を妨げられると、子供たちは神経症的傾向または精神病理が増加する可能性があるとし唆した。また、同研究は、6歳児と8歳児を比較したときに、よりリスク状況を正確に判断する能力が発達していると思われる8歳児に比べ6歳児は自分の能力を過大評価する傾向があるという研究を踏まえて、子供がリスクのある状況を経験することを通じて、より正確な判断を下すために必要な技能を発達させると論じている。

さらに同研究²²⁵は、リスクのある状況そのものに対する直接的な経験の量が多いほど、ある状況におけるリスクの度合いが低いと評価するとしており、経験がリスクを管理する能力と、その状況に対する実際のリスクに対する健全な感覚を養うことにつながると考えられるとも論じている。

²²⁴ Sandseter, E. B. H., & Kennair, L. E. O. Children's risky play from an evolutionary perspective: The anti-phobic effects of thrilling experiences. 2011 *Evolutionary Psychology*, 9(2), 257–284.

²²⁵ DiLillo D., Potts R., and Himes S., 'Predictors of children's risk appraisals. *Journal of Applied Developmental Psychology*', *Journal of Applied Developmental Psychology* Volume 19, Issue 3, July–September 1998, Pages 415-427

2.3.3 「遊び」に関する施策や位置づけ、取組事例（海外調査）

2.3.3.1 調査対象海外都市の選定

有識者からの助言及びインターネット調査等を通じ、積極的な取組がみられる海外都市のうち、5都市について公式Webページ等を確認し調査した²²⁶。

今回、調査対象は次の5都市である。

- ① ロンドン
- ② ベルリン
- ③ コペンハーゲン
- ④ カルガリー
- ⑤ 香港

今回調査対象とした5都市の取組概要一覧を図表 2-112 に示す。

図表 2-112 調査対象都市の取組概要

都市名	政策・計画等の策定	遊びに係る人材の資格・育成	個別の取組
ロンドン (イギリス)	○	○	・ セルフビルドの冒険遊び場 ・ ロンドンプレイストリートの設置 ・ プレイワーカーの資格取得支援
ベルリン (ドイツ)	○	—	・ コツレ37 ・ ゲルリッツァー公園の子供農場
コペンハーゲン (デンマーク)	○	—	・ トラフィッケンの交通遊び場 ・ プレデグルントの建設用遊び場 ・ キッズ シティ クリスチャンハウン
カルガリー (カナダ)	○	—	・ インクルーシブな遊び場 ・ 移動式冒険遊び場 ・ ラルフ・クライン公園自然遊び場
香港 (中華人民共和 国香港特別行政 区 (SAR))	○	○	・ 子供の遊び場における「4-i」アプローチ ・ 深水埗公園 ・ 屯門公園 ・ プレーワーク認定コースの導入

²²⁶ 調査においては、各都市にみられる「遊び」に関する特徴的な施策を紹介しており、子供に関するすべての施策を網羅しているわけではない点には留意されたい。

また、今回調査対象とした5都市のうち、4都市においては児童人口の増加がみられる（図表2-113）。

香港においては児童人口が減少傾向にあり、少子化が課題となっている認識のもと、現在、子育てに関する取組を積極的に実施していることが想定される。

図表 2-113 東京都および調査対象都市の児童人口増加率²²⁷

	東京 ²²⁸	ロンドン ²²⁹	ベルリン ²³⁰	コペンハーゲン ²³¹	カルガリー ²³²	香港 ²³³
児童人口 (2015)	1,828,864	1,952,870	556,607	91,518	296,710	1,174,500
児童人口 (2020)	1,866,617	2,047,595	610,222	97,460	309,340	1,084,700
増加率 ※小数点以下3 桁目を四捨五入	1.02	1.04	1.09	1.04	1.04	0.92

（出典）総務省統計局「国勢調査」、Office for National Statistics UK, “Mid-Year Population Estimates”、Statistisches Bundesamt “Destatis”、Statistics Denmark “Population”、The City of Calgary “Data about Calgary's population”、The Government of the Hong Kong SAR “Population Census Hong Kong”より KPMG 作成

²²⁷原則、各都市の行政区域人口であるが、「東京」は東京都、「ロンドン」はグレーター・ロンドンの人口である。また、カルガリー市の数値はそれぞれ2016年、2021年時点の19歳以下人口であり、厳密には我が国における児童人口（17歳以下人口）とは合致しない。

²²⁸ 総務省統計局「国勢調査」（<https://www.e-stat.go.jp/stat-search/files?page=1&toukei=00200521>）

²²⁹ Office for National Statistics UK, “Mid-Year Population Estimates”
（<https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/populationandmigration/populationestimates/bulletins/annualmidyearpopulationestimates/mid2021>）

²³⁰ Statistisches Bundesamt “Destatis”（https://www.destatis.de/DE/Home/_inhalt.html）

²³¹ Statistics Denmark “Population”
（<https://www.dst.dk/en/Statistik/emner/borgere/befolkning/befolkningstal>）

²³² The City of Calgary “Data about Calgary's population”（<https://www.calgary.ca/research/population-profile.html>）

²³³ The Government of the Hong Kong SAR “Population Census Hong Kong”
（<https://www.censtatd.gov.hk/en/EIndexbySubject.html?pcode=D5212101&scode=600>）

2.3.3.2 海外都市の「遊び」に関する施策や位置づけ・取組事例

ロンドン²³⁴

ロンドンは全体戦略計画であるThe London Plan 2021²³⁵を2021年に策定した。今後20~25年間のロンドンの発展を目標として、経済、環境、社会、交通等の統合的な枠組みを定めている。

この中で子供や若者の遊びやレクリエーション施設についても定めており、安全で刺激的な遊びを提供することとしている。また、政策の実施にあたっては、補足計画で具体的な方針が示されている。子供たちの幸福や将来の発展のために、安全で刺激的な遊び施設を提供することの重要性が提起されている。この方針は、遊びに関する質の高い設計や提供を示しており、地域開発において対応を求めている。また、遊び戦略の策定を通じて、全体的なオープンスペース戦略に遊びの提供を確実に組み込むべきとしている。

この補足計画に基づくものとして、以下の取組を実施している。

セルフビルドの冒険遊び場²³⁶

子供や若者が遊び場の建設段階から積極的に参加することが良い遊び場作りに効果的であることが補足計画の中で示されている。これは、「スロー・ビルド」アプローチによって実証されている。「スロー・ビルド」アプローチとは、2~3年をかけて遊び場を評価、遊具の見直し・再構成するものである。遊び場の建設業者は、遊び場を利用する子供たちとの会話等を通じて使用頻度の低い遊具と高い遊具を特定し、遊び場を再構築して作り上げていく。このような刺激的なアプローチを採用することで、子供たち自身が遊び場を作る機会を得るとともに、遊び場が年々成長し変化していく中で「スロー・ビルド／デザイン」を学ぶまたとない経験となる。

ロンドンプレイストリートの設置²³⁷

補足計画の中では、コミュニティの関与が重要だと示されている。コミュニティの関与は、遊び場の提供者増加と質の向上につながる。地域社会と自治体とのパートナーシップは、多くの利点をもたらす。地域のオーナーシップを促進し、地域社会における資金の提供、専門家の助言、地域問題や自治体の制約に対する理解を深めることができる。コミュニティが早い段階から参加することで、地元当局が地元のニーズを理解し、よりの確に対応できるようになる。これらはすべて、遊び場の長期的な持続可能性に貢献する。

地域社会にとっても、地域社会の参加は、より魅力的な場所の形成に役立つ。保護者同士がお互いをよく知り、信頼関係を築き、社会的ネットワークや地域社会への帰属意識を育むことができる。場合によっては、子供たちが遊んでいる間、子供たちや他の住民に安心感を与えるために、大人のボランティアを組織することもある。祖父母、両親、その他の大人で構成されるボランティア・グループによる監視を強化することが、その地域に住む子供たちにより安全な遊びの選択肢を増やすことにつながる。

²³⁴ ロンドン市 (<https://www.london.gov.uk/>)

²³⁵ ロンドン市 “The London Plan 2021” (<https://www.london.gov.uk/programmes-strategies/planning/london-plan/the-london-plan-2021-table-contents#chapter-5-social-infrastructure-177339-title>)

²³⁶ MAYOR OF LONDON “SUPPLEMENTARY PLANNING GUIDANCE” (https://www.london.gov.uk/sites/default/files/gla_migrate_files_destination/Shaping%20Neighbourhoods%20Play%20and%20Informal%20Recreation%20SPG%20High%20Res.pdf)

²³⁷ MAYOR OF LONDON “SUPPLEMENTARY PLANNING GUIDANCE” (https://www.london.gov.uk/sites/default/files/gla_migrate_files_destination/Shaping%20Neighbourhoods%20Play%20and%20Informal%20Recreation%20SPG%20High%20Res.pdf)

コミュニティ関与に関連するものとして、ロンドン・プレイが、かつての「遊びの時間」文化を復活させることを目的とした「プレイ・ストリート」という新たな取組を始めた。

プレイ・ストリートとは、小規模なイベントやスポーツのために閉鎖される道路を指す。プレイ・ストリートを設置するには、住民たちは、指定された曜日と時間に道路を通行止めにするのを許可する法的通知を議会へ申請し、承認を得る必要がある。2012年にハックニー区でこの計画が開始されて以来、この取組は首都全域に広がり、現在ではロンドンの全33行政区のうち23の行政区でこの制度を活用できるようになっている（図表2-114）。

図表 2-114 プレイストリートの風景



（出典）LONDON PLAY（<https://londonplaystreets.org.uk/play-street-of-the-year/>）

ベルリン²³⁸

ベルリンは総合戦略であるAktuelle Fassung 3.0²³⁹を2021年に改定した。2030年までのベルリンの持続的な発展を目標としており、人口増加、社会的結束、宇宙需要の増大、気候変動、輸送とエネルギーの移行、コロナパンデミックの影響への対処を盛り込んだものとなっている。この中で、多様性の強化を掲げており、人口増加を見据えた都市と緑地のあり方を定めている。これまでも多くの場所に作られた緑地は、レジャーや社交、健康や運動のために活用され、現在も魅力的なエリアを形成している。

ベルリンでは、子供の「遊び」に関する取組として、以下を実施している。

コッレ37²⁴⁰

コッレ37は、ベルリン市東部では最初の冒険遊び場として、1990年に整備・運営開始された。面積は約3,500平方メートル。ベルリンの冒険遊び場協会である「AKiB²⁴¹」へ施設会員登録されており、子供が楽しめる場として紹介されている。建築エリアや暖炉、水盤、牧草地、砂の遊び場、水ポンプ、ウサギ小屋、鍛冶場、木々による茂み、花、庭園等を備えた多様なオープンスペースが存在する。また、広いアクティビティルーム、ワークショップルーム、キッチン、音楽リハーサルルームを備えた施設も整備されており、天候に左右されずにあらゆる年齢層が幅広く利用することができる。午前は学校の授業や保育グループが利用し、午後は子供や青少年を中心とした地域住民があらゆるオープンスペースで思い思いに楽しんでいる（図表2-115）。

²³⁸ ベルリン市 (<https://www.berlin.de/>)

²³⁹ ベルリン市“Aktuelle Fassung 3.0”

(<https://www.berlin.de/sen/stadtentwicklung/planung/berlinstrategie/aktuelle-fassung-3-0/>)

²⁴⁰ AKiB “Abenteuerlicher Bauspielplatz Kolle 37” (<https://www.akib.de/platz/abenteuerlicher-bauspielplatz-kolle-37/>)

²⁴¹ AKiB (<https://www.akib.de/>)

図表 2-115 コツレ37の冒険遊び場



(出典) AKiB (<https://www.akib.de/platz/abenteuerlicher-bauspielplatz-kolle-37/>)

ゲルリッツァー公園の子供農場²⁴²

クロイツベルクにあるゲルリッツァー公園の子供農場は、子供たちに直接自然を体験させることを目的とした農場である。子供たちの保護者や教師が率先して行動し、多くの若者や年配のボランティアの助けを借りて80年代初めに整備された。この農場はAKiBへ施設会員登録されており、子供が楽しめる場として紹介されている。ベルリン市の中心部に位置し、いつも活気に溢れるゲルリッツァー公園の端にこの農場はあり、子供たちはブタ、ロバ、ヒツジ、ウサギ、モルモット、アヒルやガチョウ等を見たり、触ったり、世話をしたりすることができる。頻繁に利用する子供は多くいるが、この牧場は平等の理念に基づいて運営されているため、新しい利用者もいつでも歓迎される。また、庭園もあり、家屋における数多くのワークや定期的なフェスティバル等のさまざまなアクティビティも用意されている（図表2-116）。

²⁴² Berlin Tourismus & Kongress GmbH “Kinderbauernhof auf dem Gölitzter”
(<https://www.visitberlin.de/de/kinderbauernhof-auf-dem-goerlitzer>)

図表 2-116 ゲルリッツァー公園の子供農場



(出典) Kinderbauernhof auf dem Görlitzer (<https://www.kinderbauernhofberlin.de/galerie>)

コペンハーゲン²⁴³

コペンハーゲンでは子供に関する総合戦略であるStrategien ”Vores børn – Københavns fremtid”²⁴⁴を2022年に策定した。この戦略は2022年から2025年までの4年間を対象期間としており、コペンハーゲンの子供たちと若者に最高の生活をもたらすことを目標としている。

子供たちと若者が受けている教育について再考し、好奇心を持ち、何を維持し、何を変えるべきかを、この戦略を通じて皆が対話し始めることが想定されている。この戦略は、子供や若者の幸福、学習、発達の機会を強化することに焦点を当てており、次のような内容を重要テーマとして、取組を進めている。

- ・ コペンハーゲンでは学校や教育機関に熟練した従業員が必要
- ・ すべての子供と若者は成長し、コミュニティを経験することが必要
- ・ 早期介入により、子供たちの人生が最良のスタートを切れるようにすることが必要
- ・ コペンハーゲンのコミュニティは多様性を受け入れるものであることが必要

また、デンマークは1950年代に世界に先駆けて「プレイパーク（冒険遊び場）」が設置された国でもある。世界で最初のプレイパークは、1943年に第二次世界大戦さなかのコペンハーゲン市郊外につくられた「エンドラップ廃材遊び場」である。デンマークの造園家ソーレンセンが、こぎれいな遊び場よりも、ガラクタのころがっている空き地や資材置き場で子供たちが大喜びで遊んでいる、という長年の観察にもとづき「廃材遊び場」を提案し、建築家ダン・フィンクがデザインし、初代プレーリーダー、ジョン・ベルテルセンと子供たちによって、「エンドラップ廃材遊び場」がつけられた。大戦直後、1945年にエンドラップ廃材遊び場を訪れたイギリスの造園家アレン卿夫人が深く感銘を受けてその思想を持ち帰り、ロンドンの爆撃跡地に冒険遊び場をつくり、世論を喚起して、冒険遊び場運動を隆盛させた。イギリスで力強い大きな流れとなった冒険遊び場づくりは、発祥の地、デンマークに逆輸入されることとなった。²⁴⁵「冒険遊び場」では子供たちは発想力と想像力を発揮しながら遊べるように、最小限の設備しかない広々としたオープンエリアが設けられている。

トラフィッケンの交通遊び場²⁴⁶

オスターブロのコミュニティ公園にあるトラフィッケンでは、子供サイズの交通インフラが再現された遊び場であらゆる年齢の子供たちが、安全に自転車に乗る方法を学ぶことができる。この交通遊び場は、教育スタッフが常駐する有人遊び場である。

この遊び場は、世界最高の自転車都市を目指すコペンハーゲンの自転車文化に焦点を当てたものである。実際の都市の交通インフラが子供サイズで再現されており、サイクリングと交通安全のトレーニングが行われ、子供たちは安全な環境で交通をナビゲートする方法を学ぶ。ここは、芝生、茂み、木の間を曲がりくねって出入りする小さな道路で設計されている。小さな練習用道路にあるものはすべて、子供たちの視点に合わせて縮小されている。小さな信号機、ミニ標識、車道、道路ストリップ、歩道、横断歩道、自転車道、ガソリンタンク等がある（図表2-117）。

交通遊び場の反対側には、ブランコ、よじ登りネット、シャベル、バケツ、プラスチック製の車、サンドミルが入った大きな砂場を備えた昔ながらの遊び場もある。

²⁴³ コペンハーゲン市 (<https://international.kk.dk/>)

²⁴⁴ コペンハーゲン市 Københavns Kommunes hjemmeside ”Vores børn – Københavns fremtid”

(<https://www.kk.dk/politik/politikker-og-indsatser/boern-og-unge/strategi-for-boern-og-unge-i-koebenhavn-2022-2025>)

²⁴⁵ NPO法人日本冒険遊び場づくり協会 (<https://bouken-asobiba.org/know/worldhistory.html>)

²⁴⁶ Københavns Kommune ”Trafiklegepladsen i Fælledparken” (<https://legeplads.kk.dk/vaelg-en-bydel/oesterbro/faelledparken-trafiklegepladsen-b>)

図表 2-117 トラフィックンの交通遊び場



(出典) Københavns Kommune

(<https://legeplads.kk.dk/vaelg-en-bydel/oesterbro/faelledparken-trafiklegepladsen-b>)

ブレデグルントの建設用遊び場²⁴⁷

ブレデグルントの建設用遊び場は、市内に2つある建設用遊び場のうちの1つである。この遊び場は教育スタッフが常駐する。ここでは、大きな海賊船を探検し、吊り橋を踏みつけて渡る等して、大人も子供も楽しむことができる。これらはすべて遊び場のスタッフによって作られたものである。遊び場は、24時間利用できる昔ながらの遊び場と、営業時間内に利用できる建設用遊び場の2つに分かれている。建設用の遊び場は、広大で色鮮やかな、登山しているような風景で構成されており、子供たちの探索を待ちかまえている。遊び場のスタッフは、これらの大きな海賊船、吊り橋、ケーブルカーを製作した（図表2-118）。

一方、昔ながらの遊び場には、アクティブに活動できる空間がたくさんある。テニスコート、バドミントンコート、ポールテニスコートがあり、運動場のアスファルトではゴーカートに乗ることができる。営業時間中であれば、子供たちは竹馬、蹄鉄、ボールを借りることができる。キャンプファイヤーサイトもあり、様々なキャンプファイヤー用品をレンタルすることもできる。シティルームハウスにはボードゲーム、お絵かきツール等、創作活動ができるものがある。また様々なアクティビティに参加できるワークショップも用意されている。

図表 2-118 ブレデグルントの建設用遊び場



(出典) Københavns Kommune (KPMGにて翻訳)

(<https://legeplads.kk.dk/vaelg-en-bydel/amager/bredegrund-b>)

²⁴⁷ ブレデグルントの建設用遊び場 (<https://legeplads.kk.dk/vaelg-en-bydel/amager/bredegrund-b>)

キッズ シティ クリスチャンハウ²⁴⁸

キッズ シティ クリスチャンハウンはデンマーク最大の幼稚園兼青少年クラブであり、750人の子供たちを受け入れている。施設規模を大きくする場合、保育工場のような巨大建造物を建設する事例が多くみられるが、この施設は 1つの大きな建物ではなく、子供たちのための小さな街になるように設計されている。そして、コペンハーゲンと同様に、この新しい都市にはさまざまな地区、住宅、公共スペース、広場、公園があり、市庁舎、消防署、レストラン、スタジアム、図書館、博物館、工場さえある。キッズ シティ クリスチャンハウンは、都市の多様性を尊重し、子供たちにとって世界最高の都市になることを目指している（図表2-119、2-120、2-121）。

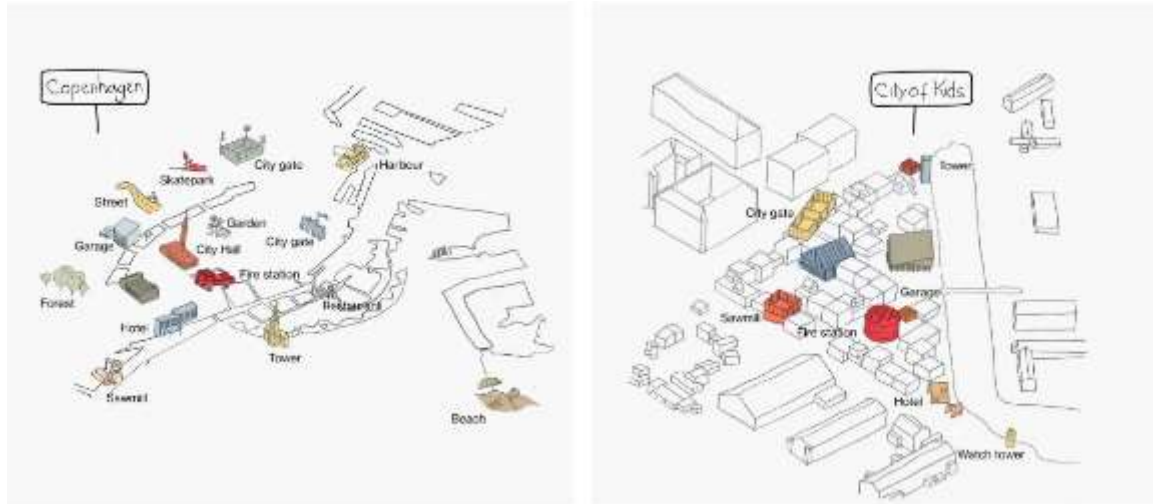
図表 2-119 施設全景



（出典）Børnebyen Christianshavn（<https://www.cobe.dk/projects/kids-city-christianshavn>）

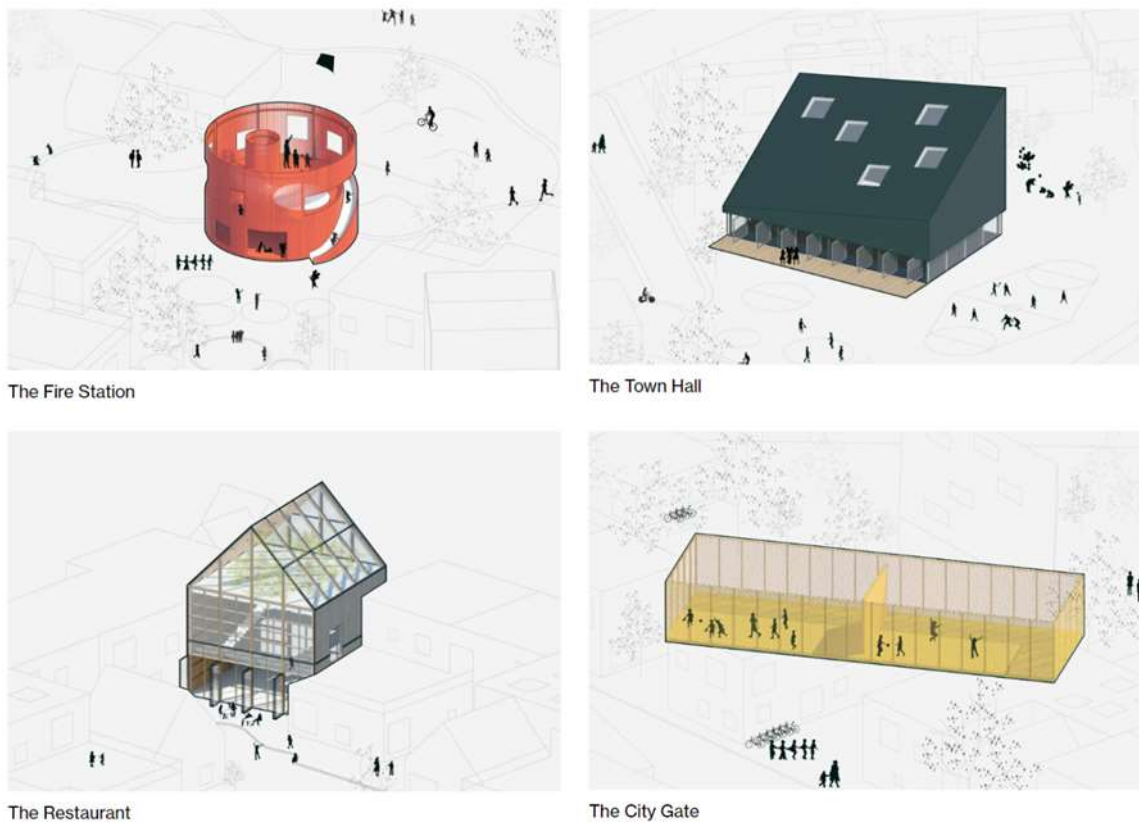
²⁴⁸ Cobe “Kids’ City” Christianshavn（<https://www.cobe.dk/projects/kids-city-christianshavn>）

図表 2-120 コペンハーゲンの街並みを意識した設計



(出典) Cobe “Kids’ City Christianshavn” (<https://www.cobe.dk/projects/kids-city-christianshavn>)

図表 2-121 子供サイズに設計した特徴的な建造物



(出典) Cobe “Kids’ City Christianshavn” (<https://www.cobe.dk/projects/kids-city-christianshavn>)

コペンハーゲンには多くの地区で構成されており、それぞれの地区には特定の歴史や意味を持つ特別な建物がある。これらの建物は、さまざまなエリアに個性と雰囲気を与えている。同様に、キッズ シティ クリスチャンハウンは、街の建築の多様性を反映するように子供サイズに縮小して設計されている（図表2-122）。

図表 2-122 レストラン(左)と市庁舎(右)



（出典）Cobe “Kids’ City Christianshavn” (<https://www.cobe.dk/projects/kids-city-christianshavn>)

レストランは子供たちが集まってランチをする。キッチンに直結しており、子供たちはシェフがサンドイッチを作ったり、キュウリを切ったりするのを手伝う。最上階は温室になっている。

市庁舎は、みんなが集まってミュージカルを上演したり、クリスマス パーティーを開催したりできる場所になっている。夏の日には、すべてのドアが開くと、太陽が降り注ぐウッドデッキに面している。屋根は約200平方メートルの統合ソーラーパネルで覆われている（図表2-123）。

図表 2-123 多様な世代の子供に対応した設計



（出典）Cobe “Kids’ City Christianshavn” (<https://www.cobe.dk/projects/kids-city-christianshavn>)

コペンハーゲンの各地には、いろいろなタイプの住民がおり、それぞれに好みを持っている。同様に、キッズシティ クリスチャンハウンは、幼児、未就学児、学童、若者等、異なるニーズを持つさまざまなグループに対応している（図表2-124）。

図表 2-124 交流に配慮された空間



（出典）Cobe “Kids’ City Christianshavn” (<https://www.cobe.dk/projects/kids-city-christianshavn>)

二重の高さの空間は空間の変化を生み出し、異なる年齢層の子供たちが日中つながり、交流することを可能にしている。

カルガリー²⁴⁹

カルガリーでは遊びに関する憲章である Calgary Play Charter²⁵⁰を2017年に署名して定めている。この憲章は、カルガリーのすべての子供たちに包括的な遊びの機会を支援すること等を示した統一文書である。カルガリー市と地域の36団体により署名された。この憲章の署名者は、幼児期の発達に積極的に関わる組織として、すべての人のために総合的な遊びの機会を促進し、取り組む責任を負う。具体的には以下のとおりである。子供の身体的、情緒的、社会的発達を促す遊びを支援する。危険を冒すことが遊びの貴重な要素であることを理解し、子供たちが危険を冒すスキルを身につけられるような遊びを奨励し、支援する。探究心を刺激し、好奇心を喚起するような素材や空間を柔軟に提供する。カルガリーの地理と気候を受け入れ、子供たちが一年中屋外で遊べるよう支援する。

カルガリーでは、子供の「遊び」に関する取組として、以下を実施している。

インクルーシブな遊び場²⁵¹

遊び場は、子供たちが一緒にになり、お互いから学び、関係を築くことができる公共の場である。インクルーシブな遊び場は、能力に関係なく誰もが遊べる、魅力的で楽しい空間を目指している。

これらの遊び場には、視覚障害者のための点字案内標識のようなユニークな特徴を持っているものもある。また、ハンドルを握ったり振ったりすることができる。この装置は、子供や保護者が携帯機器を使って簡単に接近して使用することができる。非言語性の人や聴覚障害のある人が友人や家族とコミュニケーションをとるのに役立つコミュニケーションボードが組み込まれている（図表2-125）。

これらのインクルーシブな遊び場は、市議会が承認したインクルーシブ・プレイ・スペース実施計画の一環のものであり、すべてのカルガリー市民の半径5km以内に1つのインクルーシブ・プレイ・スペースまたはレクリエーションの機会を提供することが目指されている。

図表 2-125 インクルーシブな遊び場



（出典）City of Calgary (<https://www.calgary.ca/parks/inclusive-playgrounds.html>)

²⁴⁹ カルガリー市 (<https://www.calgary.ca/home.html>)

²⁵⁰ カルガリー市 Calgary Play Charter (<https://www.calgary.ca/parks-rec-programs/play-charter.html>)

²⁵¹ インクルーシブな遊び場 (<https://www.calgary.ca/parks/inclusive-playgrounds.html>)

移動式冒険遊び場²⁵²

移動式冒険遊び場は、子供たちが独自の方法で探索し、創造し、想像し、学ぶことができるダイナミックな空間となっている。さまざまな素材からなるボード、タイヤ、テープ、ダンボール等の遊び道具があり、子供たちが自由に組み立てたり、解体したり、再度組み立てたり、環境を自由に変えたりできる。

この遊び場は、都市公園で一般的に見られる伝統的な遊び場とは異なる。伝統的な遊び場は、ブランコ、滑り台、モンキーバー等の標準化された遊具を通常備えた屋外遊戯場である。それらは通常、砂利やゴムのような認可された安全な素材で表面が覆われており、平坦な空間の中央に置かれる等配置も限定されている。ほとんどの伝統的な遊び場は、身体活動を通して体を鍛えることを意図したものであるが、この遊び場は可変的で創造性に富んだものとなっている（図表2-126）。

図表 2-126 移動式冒険遊び場



（出典） City of Calgary (<https://www.calgary.ca/parks/mobile-adventure-playground.html>)

ラルフ・クライン公園自然遊び場²⁵³

ラルフ・クライン公園は、2017年に建設されたカルガリー南東部にある唯一の地域公園である。人工の雨水湿地に囲まれ、水辺のトレイル、都市型果樹園、受賞歴のある環境教育センターのプログラム等がある。またこの公園は、既存の公園ネットワークの最適化と、カルガリー人の健康的で活動的なライフスタイルを実現する役割を担っている（図表2-127）。

この公園の建設プロジェクトにおいては、フィッシュ・クリーク・スクール、マッケンジー・タウン・スクール、ヘイズボロ・スクール、ペンブルック・メドウズ・スクールの小学校3年生、4年生、5年生を対象に、自然遊び場のデザインのアイデアを募った。生徒たちは新しい遊び場で遊んでみたい遊具や機能について意見を出し、この公園に反映されている。

²⁵² 移動式冒険遊び場 (<https://www.calgary.ca/parks/mobile-adventure-playground.htm>)

²⁵³ ラルフ・クライン公園自然遊び場 (<https://www.calgary.ca/planning/parks-rec/ralph-klein-park-natural-playground.html>)

自然遊び場のデザインは、重点テーマとして流域を設定し、水が山から湿地帯までどのように移動するかを表現している。遊び場には、クライミングウォール、隠れエリア、ジップライン、ルーズパーツ、砂遊びエリアがある。それぞれの特徴は、人間、野生生物と自然の生息地のつながりを示している。このような地域公園のプログラムを通じて環境に対する人々の意識を高めていくことも目指している。

図表 2-127 ラルフ・クライン公園自然遊び場



(出典) City of Calgary (<https://www.calgary.ca/planning/parks-rec/ralph-klein-park-natural-playground.html>)

香港²⁵⁴

香港では管理下にある170以上の公共の遊び場を変革する5カ年計画の開始を2019年に発表した。これは公共の遊び場をより革新的で楽しいものにすると同時に、地域住民の希望に応えるものである。

2020年の整備開始以降、合計87の変革プロジェクトが段階的に各地区で展開されている。そのうち、4つのプロジェクトが完成し、一般利用が開始された。子供たちが楽しみながら体力を養い、遊びを通して友達づきあいを学び、心身の発達に役立つような、安全で楽しく人気のある遊び場をさらに提供できるよう、香港は今後も取り組んでいく。

また、近年では革新的なアイデアによる子供たちの遊び場の設計にも取り組んでいる。屯門公園の子供遊び場は、年齢や能力の異なる子供たちが一緒に遊べる多様な施設を提供する初のインクルーシブ遊び場であり、市民から非常に好評を得ている。既に完成した4つの変革プロジェクトの中で、深水埗公園の公共の遊び場は最大となっており、面積は6,400平方メートルにもなる。

公共の遊び場を建設する際には、さまざまなテーマを採用し、さまざまなチャレンジや楽しさを提供し、子供たちが遊びながら学べるように自然や環境に優しい要素を取り入れることを考慮する。また、建設にあたっては、さまざまな利害関係者を巻き込み、ワークショップやアンケート調査等を通じて意見を募る等して、利用者の参加度合いを強いものとしている。さらに、香港は公共の遊び場の建設における設計コンペを開催した。この入賞作品のデザインアイデアやコンセプトは、公共の遊び場の変革プロジェクトを今後実施する際に採用される。

子供の遊び場における「4-i」アプローチ²⁵⁵

香港の建築サービス部局では、屋外エリアにおける器具・設備・備品のガイドラインとベストプラクティスを定めている。その中で、公共の子供の遊び場における、Integrative（統合）、Interactive（インタラクティブ）、Imaginative（想像力）、Inclusive（インクルーシブ）の4つの相互に関連した要素を取り入れることとしている。

これら要素により、遊び場のデザインやレイアウトは子供たちの自発的な行動や自己動機づけを促すものとなる。子供たちが自分の限界を試すことができる安全な空間が提供される。また、子供たちの興味や関心が刺激され、感謝を育み、挑戦的で、教育的なものとなる。そして、社会的交流や楽しい思い出を提供するものとなる。

香港では、子供の「遊び」に関する取組として、以下を実施している。

深水埗公園²⁵⁶

公共の遊び場の変革プロジェクトのうち、完成した遊び場では最大級のものである。遊び場のデザインは市民アンケート等により募集された。「自然」をテーマに、「水」「砂」「植物」を主要な要素とするアイデアが採用された。この遊び場には「サンディバンカー」「ジャングルメドウ」「オアシススプリング」の3つのテーマエリアがある。それぞれの遊び場には、年齢や能力の異なる子供たちが一緒に楽しく遊べるよう、高さの異なるさまざまなブランコや滑り台を設置する等総合的な配慮がなされている。

²⁵⁴ 中華人民共和国香港特別行政区政府 (<https://www.gov.hk/en/residents/>)

²⁵⁵ 子供の遊び場における「4-i」アプローチ

(https://www.archsd.gov.hk/archsd/html/ua2/pdf/ASD_UA2_3.4.pdf)

²⁵⁶ 深水埗公園 (<https://www.lcsd.gov.hk/en/pps/playmap/sspp.html>)

建設段階において、子供たちは遊び場の利用者としてテーマ別のデザインに参加するよう招待された。デザインされた一部の絵はスプラッシュパラダイスに描かれており、親しみ深く、より楽しく子供たちは遊ぶことができる（図表2-128）。

図表 2-128 深水埗公園



（出典）中華人民共和国香港特別行政区政府 Leisure and Cultural Services Department
(<https://www.lcsd.gov.hk/en/pps/playmap/sspp.html>)

屯門公園²⁵⁷

「水」と「砂」をテーマにした香港初のインクルーシブな遊び場である。従来の遊び場とは異なり、さまざまな年齢や能力の子供たちが一緒に遊び、あらゆる種類の楽しみを体験し、さまざまなスキルを学ぶための質の高いバリアフリーレクリエーションエリアを提供している。

この遊び場は、北セクションと南セクションに分かれており、合計7つのテーマのプレーゾーンがある。「睡蓮公園」をデザインテーマに建てられた北側の遊び場は、睡蓮を使って平等のメッセージを伝えている。北側の遊び場には、フラワーデュープラザ、コンタープレイゾーン、ミュージカルゾーンの3つのテーマゾーンがある。障害の有無にかかわらず、水遊びゾーン、起伏エリア、トランボリン、打楽器や太鼓等の音楽遊具等、さまざまなレクリエーション施設が用意されている（図表2-129、2-130）。

南側の遊び場のデザインテーマは「爬虫類の楽しみ」で、文門公園の爬虫類館からインスピレーションを得ている。爬虫類をテーマにすることで、子供たちは自然と触れ合うことができる。この南部セクションは、爬虫類の楽園、エッグハンター、スピニングゾーン、感覚ゾーンの4つのテーマゾーンで構成されている。障害の有無にかかわらず、さまざまな高さのクライミングフレームを乗り越え、自分の能力に応じてさまざまな滑り台で遊んだり、砂場から卵を掘ったり、さまざまなブランコや回転の遊具で遊ぶことができる。

図表 2-129 北セクション(左)と南セクション(右)



（出典）中華人民共和国香港特別行政区政府 Leisure and Cultural Services Department
(https://www.devb.gov.hk/en/home/my_blog/index_id_303.html)

²⁵⁷ 中華人民共和国香港特別行政区政府 Development Bureau “Inclusive Playground in Tuen Mun Park to open soon” (https://www.devb.gov.hk/en/home/my_blog/index_id_303.html)

図表 2-130 障害の有無によらず遊べるトランポリン



(出典) 中華人民共和国香港特別行政区政府 Leisure and Cultural Services Department
(https://www.devb.gov.hk/en/home/my_blog/index_id_303.html)

この遊び場を設置するにあたり、細部までこだわっている。特徴的な取組を以下紹介する。

設計段階における専門家や子供へのヒアリング

子供たちのための真の遊び場を追求するために、社会福祉部門の自主的および慈善団体、専門機関、高等機関、Leisure and Cultural Services Department (LCSD)、コンペティションの優勝者等、さまざまな分野から30人の関係者を2つのワークショップに招待し、設計やデザインの強化を図った。子供たちのニーズに応えるために、遊び場のレイアウトや遊びの要素のデザインを向上させた。

また、屯門のヤンオイトンティンカピン中等学校とホンチーモーニングホープ学校を訪問し、智楽児童遊樂協会が主催するジュニアプレイグラウンドコミッショナー育成プログラムに参加した20人以上のジュニアコミッショナーと会い、子供たちの意見のヒアリングを行った。プロジェクトの設計に子供を参加させるこのアプローチは、将来の遊び場プロジェクトの参考となる。

オーダーメイドの遊具の導入

既製品の遊具を取り入れていた従来の遊び場とは異なり、特定の敷地環境に合わせて調整した遊具を導入している。香り豊かなバナナの低木、葉を落とすスイートガム、動くセンシティブプランツ等、遊び場の植物の選択にも多大な労力を費やしている。これらはすべて、感覚体験を豊かにし、子供たちと自然を近づける工夫である。

インクルーシブな遊具の導入

障害者用の遊具やその設計に思慮深いアプローチを行っている。たとえば、人工内耳を装着している子供がプラスチック製の滑り台を滑り降りるときに不安を感じるのではないかと親の懸念を考慮して、聴覚障害のある子供向けにステンレス製の滑り台のセットを採用した。下部がローラー式になっている小高い滑り台は、車いす等の体の不自由なお子様でも滑り体験を楽しむことができる。さらに、遊び場には小さなトンネル、低い壁、柵があり、自閉症の子供たちが外部の刺激から遠ざかり、徐々に環境に慣れるまでの不安感を和らげることができる。

さらに、ゆりかごブランコ、親子ブランコ、シートブランコという 3 種類の特別なブランコを備えた追加のブランコセクションを導入した。従来のブランコとは異なり、ゆりかごブランコは子供たちが両親や友達と一緒にブランコで遊ぶことを奨励し、お互いの交流やコミュニケーションを促進する。一方、シートブランコには身体の不自由な子供たちに対応するためにシートベルトが付いている（図表2-131）。

図表 2-131 3 種類の特別なブランコ



（出典）中華人民共和国香港特別行政区政府 Leisure and Cultural Services Department
（https://www.devb.gov.hk/en/home/my_blog/index_id_303.html）

プレーワーク認定コースの導入²⁵⁸

NPO団体である智楽児童遊楽協会において、指導力を養う「プレーワーク認定コース」がイギリスから導入され、現地の実態に即して導入コース、認定コース、卒業証書コースからなる 3 つの学習コースが開発された。これらのコースには、ソーシャルワーカー、教師、保護者等が参加する。近年では、学校・幼稚園で遊びを実現し、より多くの未就学児に恩恵をもたらすよう、幼児教育現場の教師向け研修の開発に力を入れている。

2.3.3.3 小括

5都市についてみると、いずれの都市も子供・子育てを柱に据えた計画や戦略を策定する等、子供に関する社会的関心度の高さが伺えた。

また、子供の遊びや子育てを支援する人材の育成に対する支援制度を設ける都市も多くみられた。子供の遊びに対して積極的に関与することで、遊びの質を向上させることに寄与していると考えられる。

遊び場については、利用者の声を反映した遊び場の設計、遊び場を導入する遊具の材質や種類への配慮や、既存空間の活用・改修による遊び場の確保等、遊び場の質と量に対する工夫がみられた。

子供・子育てに対する高い意識をもつとともに都市の重点施策として位置づけ、遊びに対するソフト面の支援、遊び場に対するハード面の支援を着実にを行っていることが確認できた。

²⁵⁸ Playright 智楽児童遊楽協会、プレーワーク認定コースの導入（<https://www.playright.org.hk/en/anne-marden-playright-academy/playwork/>）

3 子供の「遊び場」の実態調査

3.1 「遊び場」の実態把握

3.1.1 実施概要

2023年10月から11月までの間、東京都内で子供の「遊び場」（「子供²⁵⁹が遊んだり、過ごしたりできる場所」とし、具体的には、公園、児童館、プレーパーク（冒険遊び場）、学童クラブ、放課後子供教室等を想定。以下「遊び場」という。）を運営する団体・法人を対象に、施設に従事する人材、施設場所・「遊び」の内容、運営資金、利用ユーザー・地域等の運営実態について把握することを目的に、アンケート調査を実施した（図表3-1）。

調査対象先の選定に関しては、最初に各自治体のWebサイト、お出かけ情報サイト²⁶⁰、特定非営利活動法人サイト等を活用し、調査対象先のリストアップを行った。その上で、「遊び場」の運営主体、種別を考慮し、送付先の選定を行った。検討の結果、3,846社、11,783施設を対象とした（図表3-2）。

調査方法は、各団体・施設の公表情報に掲載されている所在地等宛てに郵送にて、オンライン回答サイトのQRコード及びURLが記載された依頼用紙並びに、紙媒体の回答票（返送用を封筒同封の上）を送付した。

アンケート調査の概要について、図表3-1に示す。

図表 3-1 調査概要

調査期間：2023年10月13日（金）～11月10日（金）

調査形式：オンラインアンケート及び紙媒体の調査票の郵送により実施した。また、締切日以降、調査票を郵送した「遊び場」（管理主体含む。）に対し、1回以上架電による回答依頼を実施した。

調査対象：東京都内で「遊び場」を運営する団体・法人3,846社、11,783施設。詳細は、以下の図表に示す。

調査項目：「施設に従事する人材」「施設場所・遊びの内容」「運営資金」「利用ユーザー・地域」等の現状、取組、課題等。

²⁵⁹ 本調査において、子供とは0歳から概ね18歳程度までを対象としている。対象年齢を限定している遊び場や子供以外の方も来る遊び場等も含む。

²⁶⁰ アクトインディ株式会社の運営サイト「いこーよ」（<https://iko-yo.net/>）

図表 3-2 調査対象

#	種別	対象施設	送付先
1	アスレチック	2	2
2	キャンプ場	14	12
3	コミュニティセンター	328	320
4	スポーツ	106	100
5	テーマパーク・遊園地	2	2
6	プール・水遊び	145	131
7	科学館・プラネタリウム	25	25
8	海水浴場・マリナー	33	7
9	公園	6,517	148
10	プレーパーク	94	65
11	児童館	817	748
12	自然景観・ハイキング	92	59
13	総合公園・アウトドア	84	62
14	体験施設	18	18
15	文化施設	134	132
16	屋内遊園地	4	4
17	植物園	27	25
18	水族館	4	4
19	釣り	4	4
20	展望台	10	3
21	動物園	11	11
22	博物館	182	178
23	牧場	2	2
24	学童保育	1,870	1,702
25	放課後子ども教室	1,245	69
26	中高生の居場所	13	13
総計		11,783	3,846

3.1.2 調査結果

3.1.2.1 回答件数・回収率

アンケート調査の回答件数は、団体・法人数において、1,259件、回答率は32.7%、施設数において4,857件、回答率は41.2%であった（図表3-3）。

図表 3-3 アンケート調査の回答件数・回答率

回答結果		
団体・法人	回答件数	1,259件 (オンライン：759件、郵送：500件)
	回答率	32.7%
施設	回答件数	4,857件
	回答率	41.2%

以下に設問ごとの調査結果を示す。なお、各設問の有効回答を抽出し集計を行ったため、設問ごとの有効回答数（n）は異なる点に留意されたい。

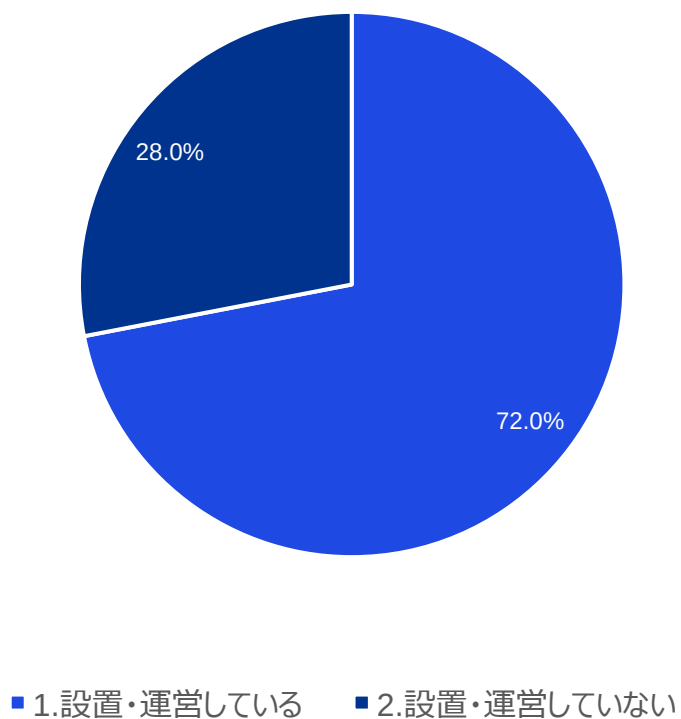
3.1.2.2 団体・法人の概況

「遊び場」の設置・運営の有無

調査時点において、子供の「遊び場」の設置・運営の有無を聞いた。「設置・運営している」と答えた団体・法人は72%、「設置・運営していない」と回答した団体・法人は28%であった。

以下、図表3-4に「遊び場」の設置・運営の有無について示す。

図表 3-4 「遊び場」の設置・運営の有無 (n=1,259)

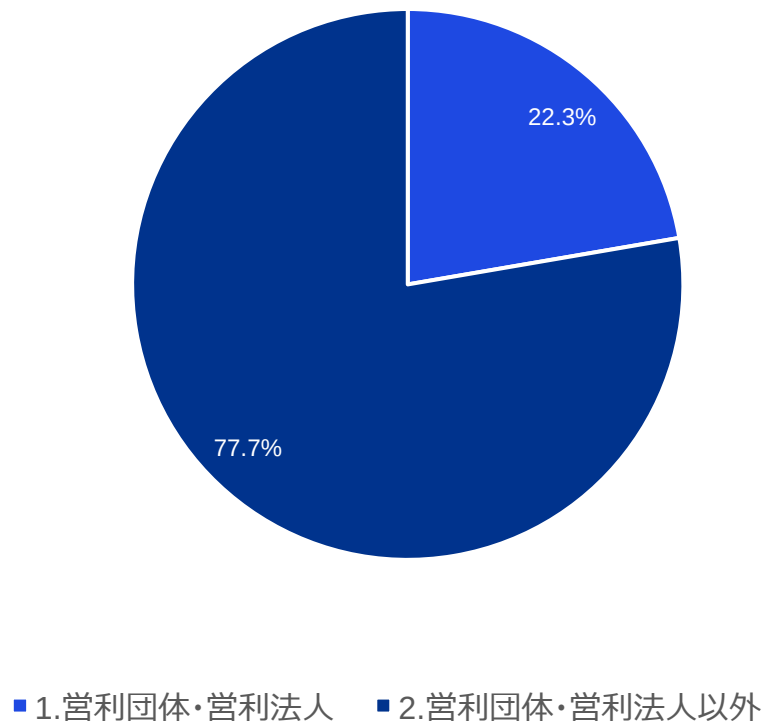


団体・法人の種別

「遊び場を設置・運営している」と答えた団体・法人の種別を聞いた。「1.営利団体・営利法人」と回答した団体・法人は22.3%で、「2.営利団体・営利法人以外（地方公共団体、公益法人、一般法人、特定非営利活動法人等）」と回答した団体・法人は、77.7%であった。

以下、図表3-5に団体・法人の種別を示す。

図表 3-5 団体・法人の種別 (n=897)

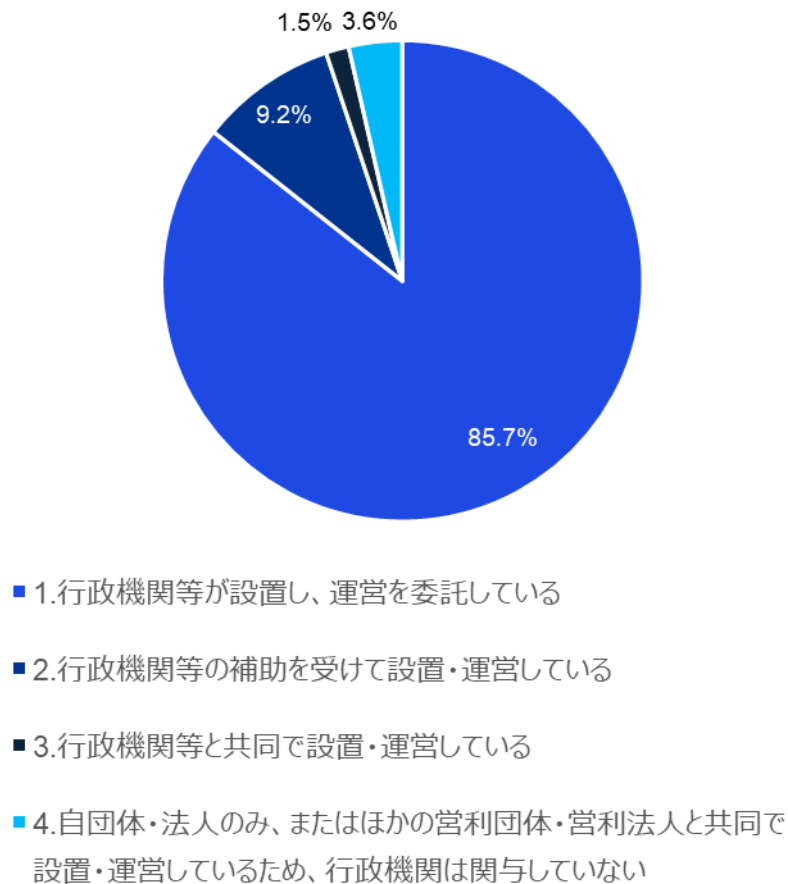


「遊び場」の運営における行政機関等の関与の有無

団体・法人の種別において、「営利法人・営利団体」と答えた団体・法人に対して、「遊び場」の運営における行政機関等の関与の有無を聞いた。「行政機関等が設置し、運営を委託している」と回答した団体・法人が85.6%、「行政機関等の補助を受けて設置・運営している」と回答した団体・法人が9.2%、「行政機関等と共同で設置・運営している」と回答した団体・法人が1.5%と、96.3%の団体・法人が行政機関等との関与があった。「自団体・法人のみ、またはほかの営利団体・営利法人と共同で設置・運営しているため、行政機関は関与していない」と回答した団体・法人は3.6%であった。

以下、図表3-6に「遊び場」の運営における行政機関等の関与の有無を示す。

図表 3-6 「遊び場」の運営における行政機関等の関与の有無 (n=195)



以降の設問は、本問で「行政機関等が設置し、運営を委託している」「行政機関等の補助を受けて設置・運営している」「行政機関等と共同で設置・運営している」と回答している団体・法人を対象に回答を依頼した。

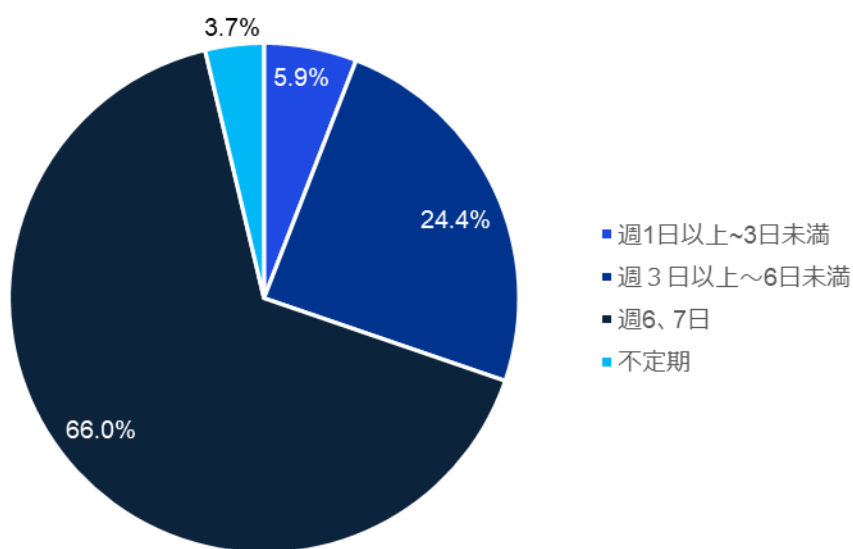
3.1.2.3 「遊び場」の概要

開設日

「遊び場」の週の開設日数を聞いた。5.9%の団体・法人が「週1日以上3日未満」と回答し、24.4%の団体・法人が「週3日以上6日未満」と回答し、66.0%の団体・法人が「週6、7日」と最も多い回答であり、3.7%の団体・法人が、その他（不定期）に該当する回答であった。

以下、図表3-7に「遊び場」の開設日数を示す。

図表 3-7 「遊び場」の1週間の開設日数 (n=833)

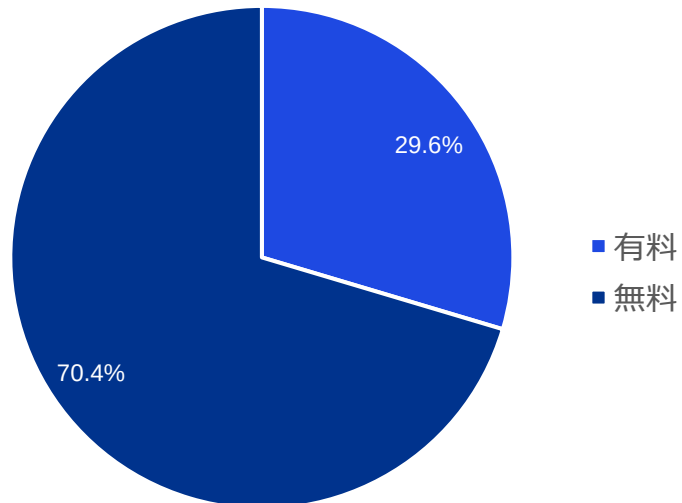


「遊び場」の利用料金

「遊び場」の利用料金について有料か無料かについて聞いた。29.6%の団体・法人が「有料」と回答し、70.4%の団体・法人が「無料」と回答した。

以下、図表3-8に「遊び場」の利用料金形態（有料・無料）を示す。

図表 3-8 「遊び場」の利用料金形態（有料・無料）（n=895）



3.1.2.4 「遊び場」の内容

「遊び」の内容

「遊び場」における「遊び」の内容を聞いた。以下、図表3-9に主要な「遊び」の内容について示す。

図表 3-9 主要な「遊び」の内容

種別	主要な「遊び」の内容
スポーツ	アイススケート、バドミントン、バレーボール、卓球、バスケットボール、合気道、柔道、屋内プール
プール・水遊び	プール開放
科学館・プラネタリウム	夏休み期間に小中学生のための教室を開催
海水浴場・マリーナ	海水浴、磯遊び等の海遊び
公園	散策、休憩、運動、野鳥・自然観察、磯での遊び、親水護岸での遊び、釣り、遊具遊び、広場遊び
プレーパーク	土遊び（穴掘り、泥団子づくり、泥で工作等）、水遊び（川・池づくり、ウォーターライダー、水鉄砲等）、木工、木登り・ハンモックづくり・ロープ遊具等、季節の自然体験（川遊び、焚き火、お餅つき、畑の植え付けや収穫等）
児童館	室内遊び全般（ボール、卓球、一輪車、フラフープ、ボードゲーム、ブロック、カブラ、ドミノ、読書、工作（ぬりえ、折り紙含む）
自然景観・ハイキング	自然の中の「遊び」（川遊び、ハイキング等）
総合公園・アウトドア	公園、スポーツ施設（野球、テニス、陸上競技場、ホッケー場）、ドッグラン
体験施設	考古資料の展示と考古学的な体験の提供、下水道に関連する仕事体験、食と農に関する体験学習による知識・情報を提供
文化施設	地域の歴史や文化の学習常設展示、定期的にテーマを変えて企画展や特集展示の実施、各種講座の開催、考古資料の展示と考古学的な体験の提供
植物園	公開植物の展示
水族館	水族館での生物観察
釣り	釣り場の開放
動物園	動物の展示
博物館	展示観覧、イベント参加・博物館展示・体験
学童保育	室内（ボードゲーム、折り紙、工作、読書）、校庭（ボール遊び、鬼ごっこ、バドミントン、フリスビー、ジャングルジム、鉄棒、縄跳び、フラフープ）、体育館（ボール遊び、独楽回し、縄跳び）

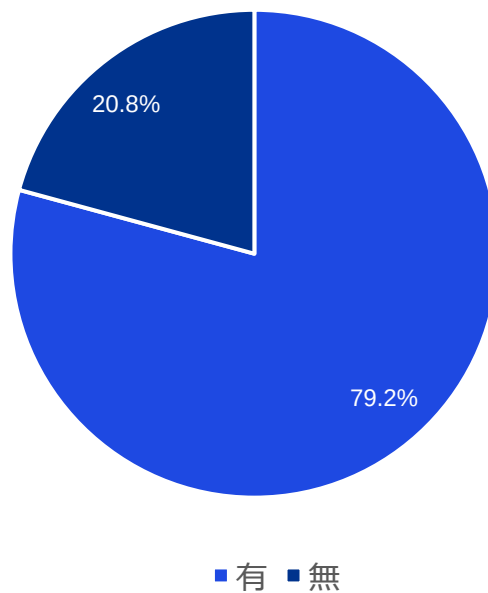
種別	主要な「遊び」の内容
放課後子供教室	ドッチボール、サッカー、工作、伝統的な遊び、室内（ボードゲーム、折り紙、工作、読書）、校庭（ボール遊び、鬼ごっこ、バドミントン、フリスビー、ジャングルジム、鉄棒、縄跳び、フラフープ）、体育館（ボール遊び、独楽回し、縄跳び）、ダンス、音楽、スポーツ、クラフト、ボードゲーム、サブカルチャー、eスポーツ、国際交流、カードゲーム等
中高生の居場所	ボードゲーム、卓球、演劇練習、バスケットボール、ゲーム、バンド練習、バレーボール、ダンス練習、勉強、ダンス、音楽、スポーツ、クラフト、ボードゲーム、サブカルチャー、eスポーツ、国際交流、カードゲーム等

禁止・制限している事項の有無

「遊び場」で禁止・制限している事項の有無と内容を聞いた。79.2%の団体・法人が「有り」と回答し、20.8%の団体・法人が「無し」との回答であった。「有り」と回答した団体・法人は、遊びの内容、遊びの方法、遊ぶ場所、遊ぶ時間、来場方法に関する禁止・制限を設けていた。

以下、図表3-10に「遊び場」で禁止・制約している事項の有無を示す。

図表 3-10 「遊び場」で禁止・制約している事項の有無 (n=871)



以下、図表3-11に「遊び場」で禁止・制約している事項を示す。

図表 3-11 「遊び場」で禁止・制約している事項の内容

区分	主な内容
禁止している遊び	- サッカー、野球、ソフトボール、ゴルフ等の球技の練習（キャッチボールやボール蹴り等の簡単なボール遊びはできる。）（@公園） - ボール遊び、焚火（@公園） - 野球（ボールを投げる・バットを振る。）（@公園） - サッカーボール等の硬いボール、野球道具、スケートボード、ラジコン等（@総合公園・アウトドア） - マット運動や器械体操（@児童館） - 運動や大きな音の出る行為（@コミュニティセンター） - 一輪車（@コミュニティセンター） - 木登り（@学童クラブ）
禁止している行為	- ジャングルジムでの鬼ごっこ等の危険な行為（@放課後子供教室） - 飛び込み（@プール） - 遊具の持込（@児童館） - 無届の集会、危険な遊び、迷惑行為、破壊行為、独占利用等（@公園） - 順番を守らないこと、遊具の独り占め、危険なこと（このルールは仲間同士で作った。）（@放課後子供教室） - 写真撮影、走る、大声での会話（@コミュニティセンター） - 人の悪口を言う、暴力を振う（@学童保育）
場所の制約	- 遊具に記載の年齢制限（@公園） - 芝生でのボール遊びの禁止（@放課後子供教室） - ロビーでの運動・音楽活動、迷惑行為の禁止（@スポーツ） - 外遊びの際に建物の裏へは行かない（@学童保育） - 人数の制限（@児童館）
時間の制約	- 中高生世代の特定の遊び内容の時間を制限（@中高生の居場所） - 飲食・携帯電話の時間を制限（@学童保育）
来場方法の制約	- 小学生は学校から直接来館しない（@児童館） - 自転車での来館禁止、サンダルでの来館禁止（@学童保育） - 保護者同伴（@コミュニティセンター）

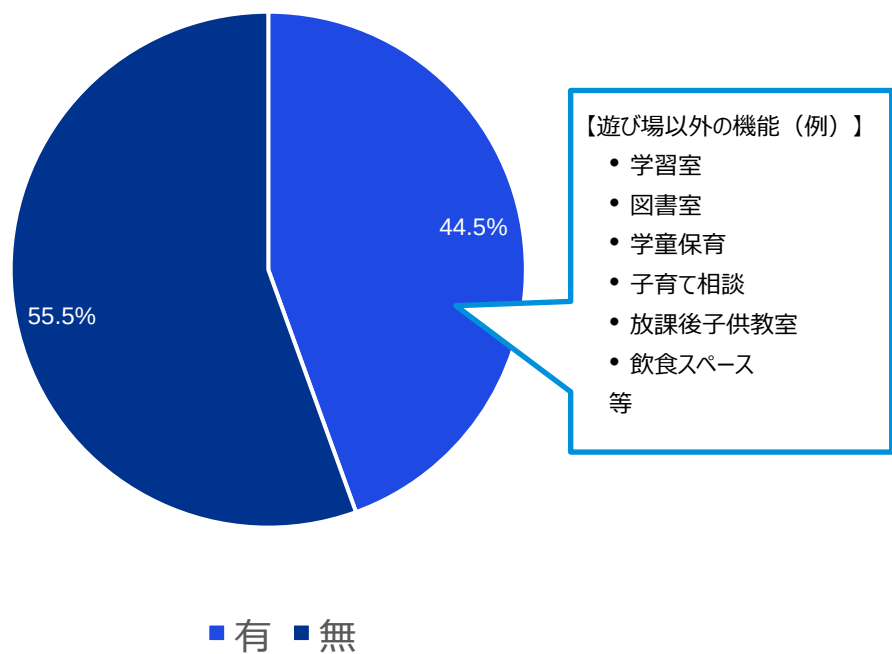
区分	主な内容
携帯電話・ゲームの使用に関する禁止事項	- 小学生のスマートフォン、タブレット等でのゲームや動画視聴（@放課後子供教室） - ゲーム機の持込（@放課後子供教室） - 携帯電話やSNS等の使用及び写真、動画等の撮影（@コミュニティセンター）
飲食の制約	2階フロアでの食事の禁止（@児童館） - 食事の禁止（飲料は除く。）（@コミュニティセンター） - ペットの入場、食事の禁止（@公園）
その他	- 本は小中学生が対象で大人のみは不可（@スポーツ） - 小学生以上の利用は基本禁止（@コミュニティセンター） - 利用者同士による物品交換、学校へ持って行ってはいけない物の持参等（@学童保育）

「遊び場」以外に併設されている機能

「遊び場」以外に併設されている機能の有無と内容を聞いた。「有り」という回答が44.5%、「無し」という回答が55.5%であった。併設されている機能としては、学習室、図書室、学童保育、子育て相談、放課後子供教室、飲食スペース等の回答があった。

以下、図表3-12に「遊び場」以外で併設されている機能の有無を示す。

図表 3-12 「遊び場」以外で併設されている機能の有無 (n=877)



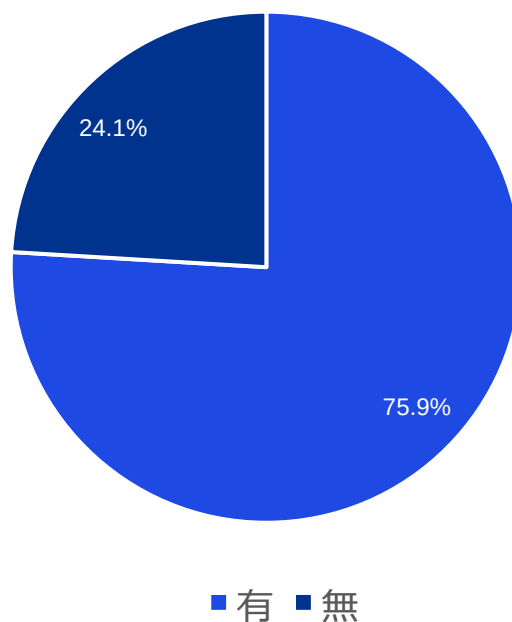
3.1.2.5 資金の状況

行政からの委託・助成・指定管理等の有無と内容

「遊び場」の設置・運営における行政からの委託・助成・指定管理等の有無と内容を聞いた。「有り」という回答が75.9%、「無し」という回答が24.1%であった。

以下、図表3-13に「遊び場」の設置・運営において行政からの委託・助成・指定管理等の有無を示す。

図表 3-13 「遊び場」の設置・運営において行政からの委託・助成・指定管理等の有無 (n=844)

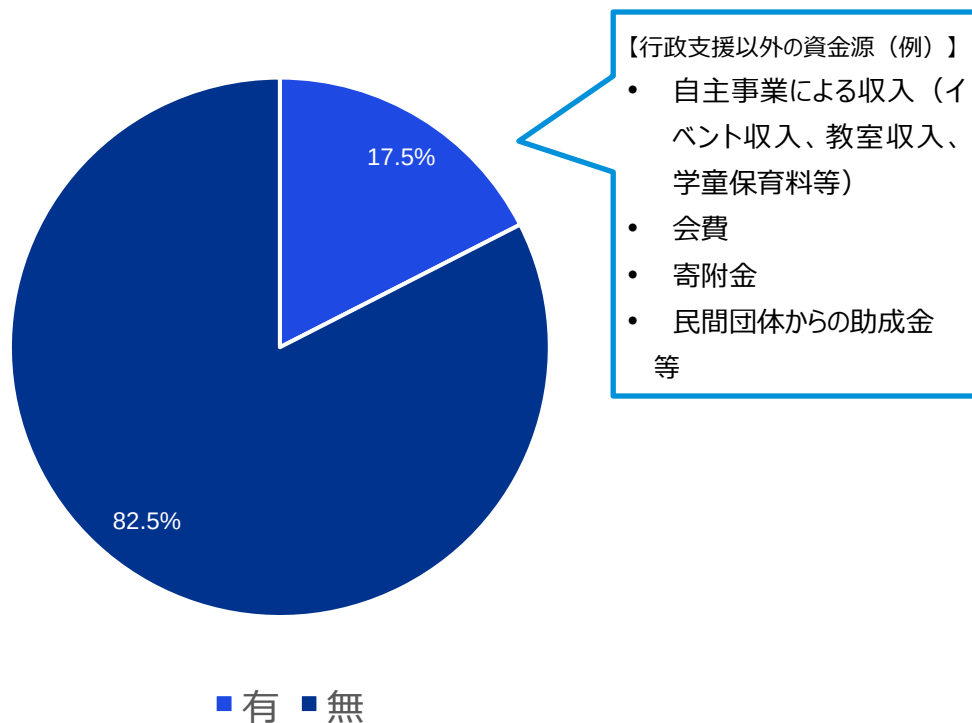


行政からの支援以外の資金源の有無と内容

行政からの支援以外の資金源の有無と内容を聞いた。「有り」という回答が17.5%、「無し」という回答が82.5%であった。資金源としては、自主事業（イベント収入、教室収入、学童保育料、出資金の運用益等）による収益、会費、寄附金、民間企業・団体からの助成金等の回答があった。

以下、図表3-14に行政からの支援以外の資金源の有無を示す。

図表 3-14 行政からの支援以外の資金源の有無 (n=835)



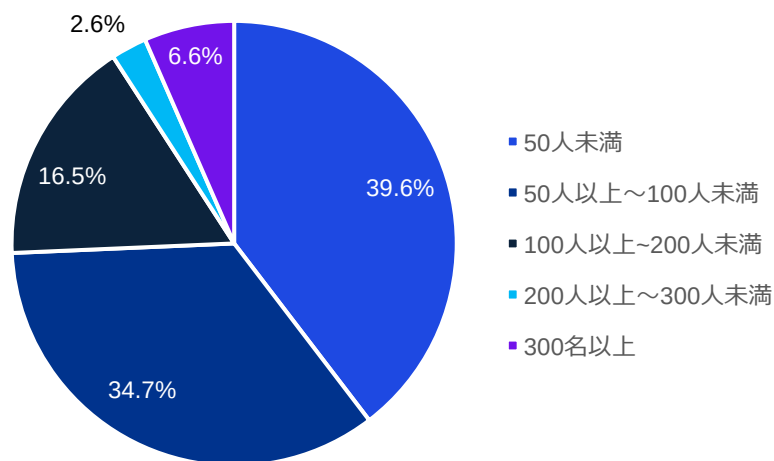
3.1.2.6 ユーザー・地域との連携状況

平均利用者数

「遊び場」における1日あたりの平均利用者数を聞いた。「50人未満」が、39.6%、「50人以上～100人未満」が34.7%、「100人以上～200人未満」が16.5%、「200人以上～300人未満」が2.6%、「300名以上」が6.6%であった。

以下、図表3-15に「遊び場」における1日あたりの平均利用者数の分布を示す。

図表 3-15 「遊び場」における1日あたりの平均利用者数の割合 (n=732)

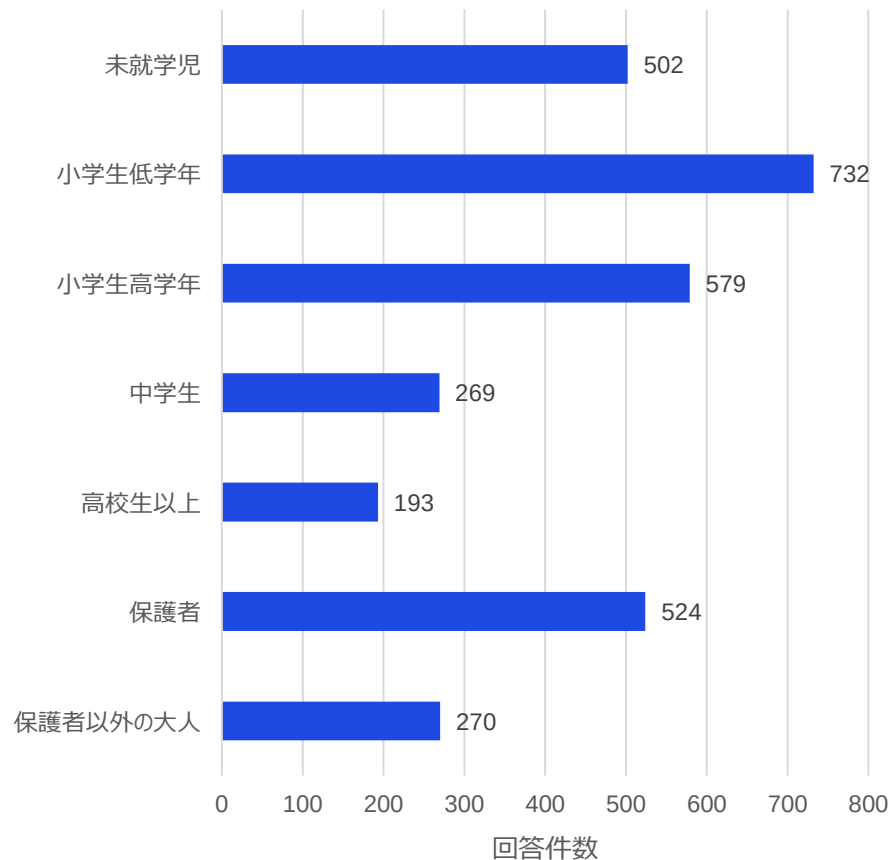


利用者の主な年代

「遊び場」における利用者の主な年代を聞いた。小学校低学年が732件と最も多く、続いて小学校高学年（579件）、保護者（524件）が多い結果となった。高校生以上の回答が最も少なく（193件）、小学生以上は進学するにつれて利用者数が減少傾向にあることが分かった。

以下、図表3-16に「遊び場」における利用者の主な年代を示す。

図表 3-16 「遊び場」における利用者の主な年代（複数回答可）（n=892）

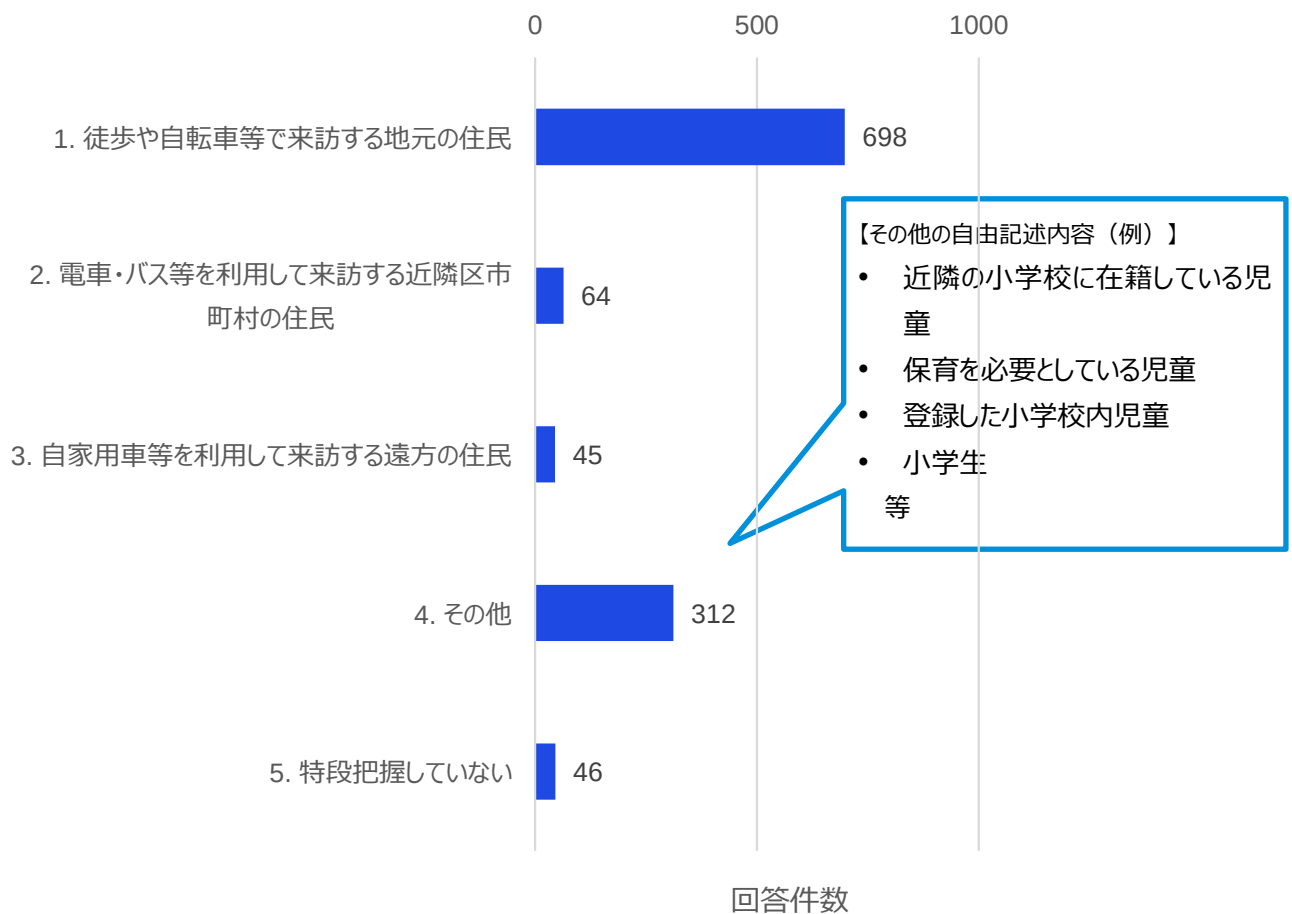


主な利用者層

「遊び場」の主な利用者層を聞いた。「徒歩や自転車等で来訪する地元住民」が698件と最も多く、続いて、「電車・バス等を利用して来訪する近隣区市町村の住民」(64件)、「自家用車等を利用して来訪する遠方の住民」(45件)で、近隣の地元住民が主な利用層であることが分かった。なお、「その他」(312件)の主な内容としては、放課後子供教室や学童保育等を運営する団体・法人等の「近隣の小学校に在籍している児童」、「保育を必要としている児童」、「登録した小学校内児童」等であった。

以下、図表3-17に「遊び場」の主な利用者層を示す。

図表 3-17 「遊び場」の主な利用層（複数回答可）（n=984）

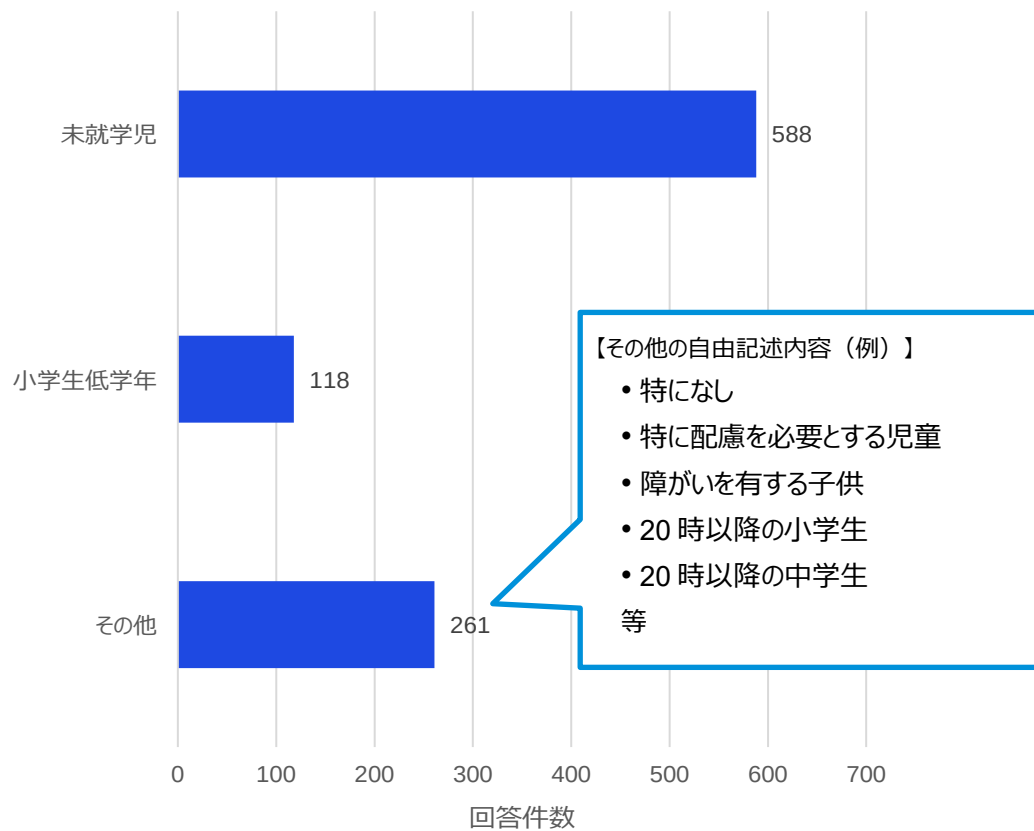


保護者の付き添いが必要(推奨)としている利用者

保護者の付き添いを必要(推奨)としている利用者を聞いた。「未就学児」との回答が最も多かった。「その他」の内容としては、「特になし」という回答が最も多く、その他、特に配慮を必要とする児童、障がいを持つ子供、20時以降まで滞在している小学生について「遊び場」から自宅までの帰路において保護者の付き添いを必要としている等の回答があった。

以下、図表3-18に保護者の付き添いが必要(推奨)としている利用者を示す。

図表 3-18 保護者の付き添いが必要(推奨)としている利用者（複数回答可）（n=852）

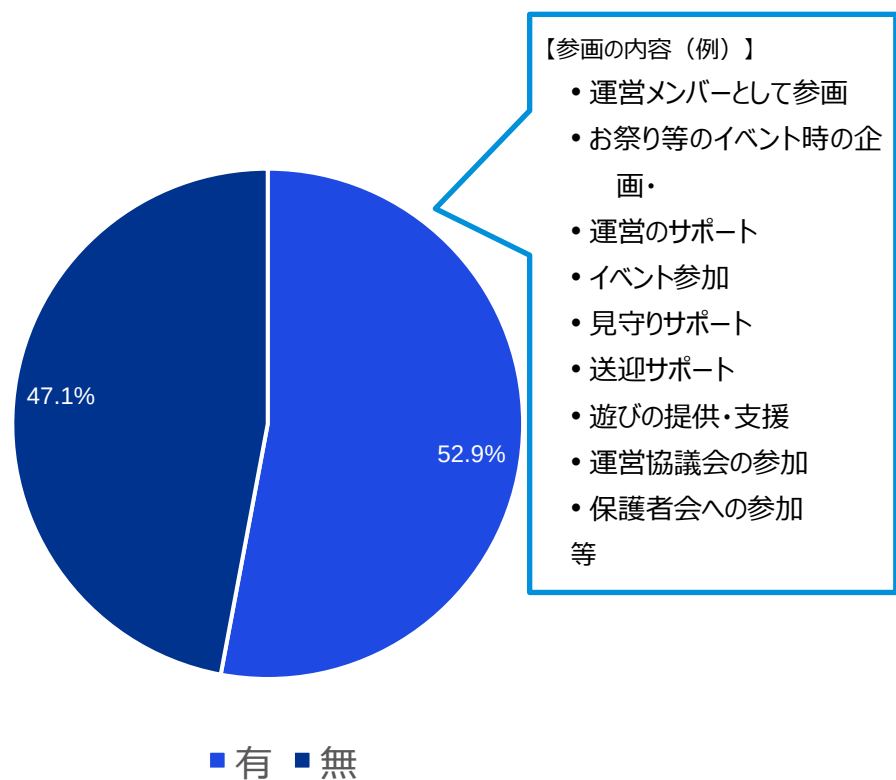


地域の大人や保護者の「遊び場」運営等への参画の有無

「遊び場」における地域の大人や保護者の「遊び場」運営等への参画の有無と内容を聞いた。「有り」が52.9%、「無し」が47.1%であった。参画の内容としては、主に、運営メンバーとして参画、お祭り等のイベント時の企画・運営のサポート、イベント参加、見守りや送迎のサポート、遊びの提供・支援、運営協議会の参加、保護者会への参加等であった。

以下、図表3-19に「遊び場」における地域の大人や保護者の「遊び場」運営等への参画の有無と内容を示す。

図表 3-19 「遊び場」における地域の大人や保護者の「遊び場」運営等への参画の有無 (n=882)

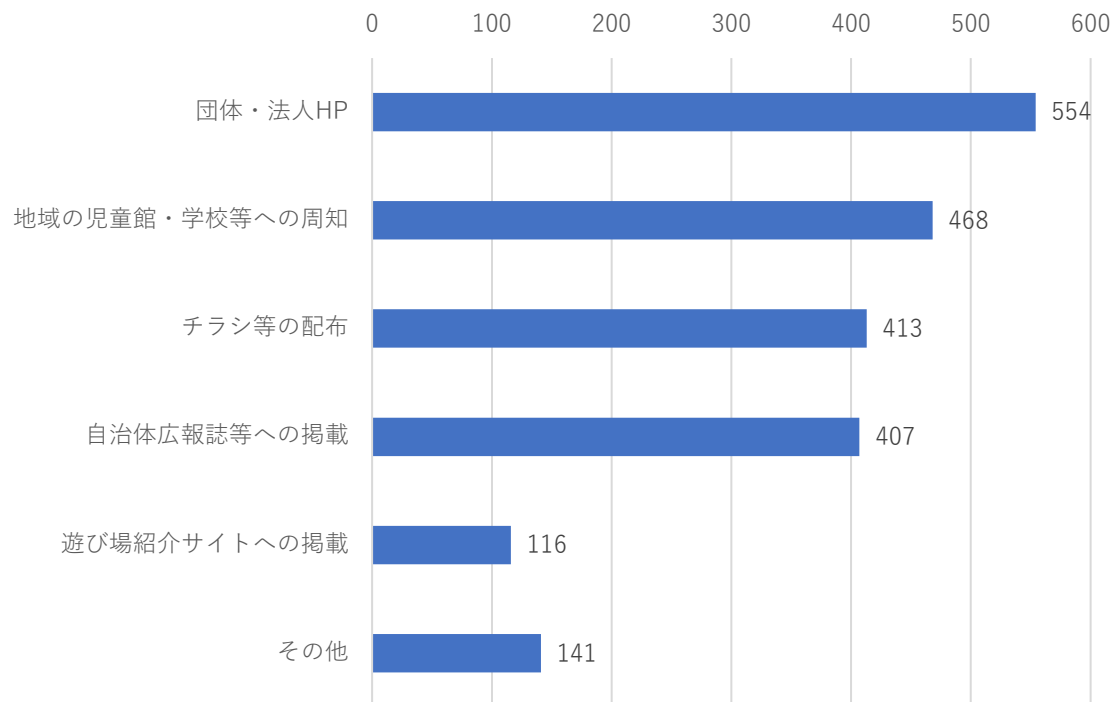


集客方法

「遊び場」の集客方法を聞いた。「団体・法人HP」が554件と最も多く、続いて「地域の児童館・学校等への周知」（468件）、「チラシ等の配布」（413件）が多い結果となった。「その他」の内容としては、主に自治体ホームページ、町内会への周知、駅・公園へのポスター掲示、保健センターへのチラシの配布、学童・児童へのおたよりによる周知等であった。

以下、図表3-20に「遊び場」の集客方法を示す。

図表 3-20 「遊び場」の集客方法（複数回答可）（n=883）



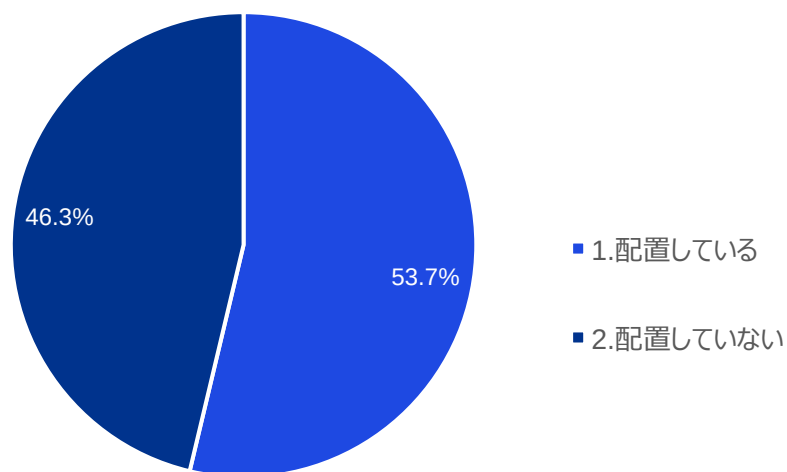
3.1.2.7 子供の対応を主たる業務とする人材の状況（プレーリーダー等）

所属人数

「遊び場」において子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の配置の有無と所属人数を聞いた。当該人材の配置の有無は、53.7%の団体・法人が「配置している」と回答し、46.3%の団体・法人が「配置していない」との回答であった。

以下、図表3-21に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の配置の有無を示す。

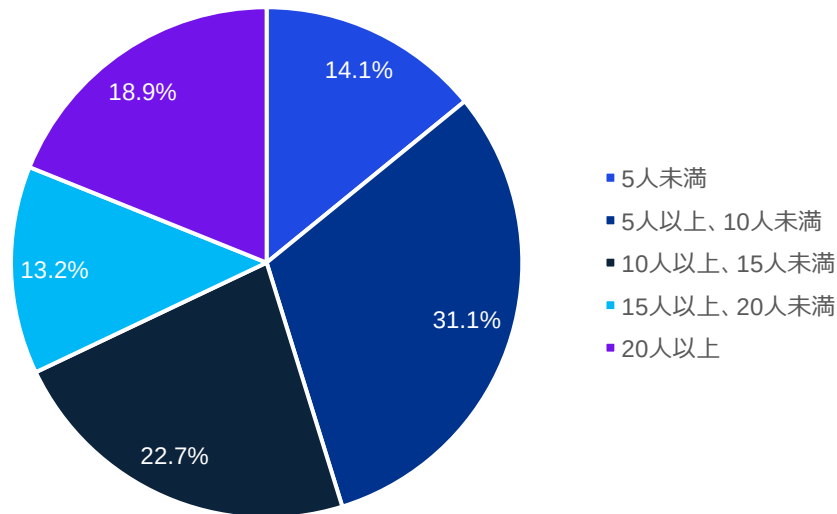
図表 3-21 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の配置の有無 (n=873)



子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人における所属人数について聞いた。「5人未満」の団体・法人は、14.1%、「5人以上、10人未満」の団体・法人は31.1%、「10人以上、15人未満」の団体・法人は22.7%、「15人以上、20人未満」の団体・法人は13.2%、「20人以上」の団体・法人は18.9%であった。

以下、図表3-22に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の所属人数の分布を示す。

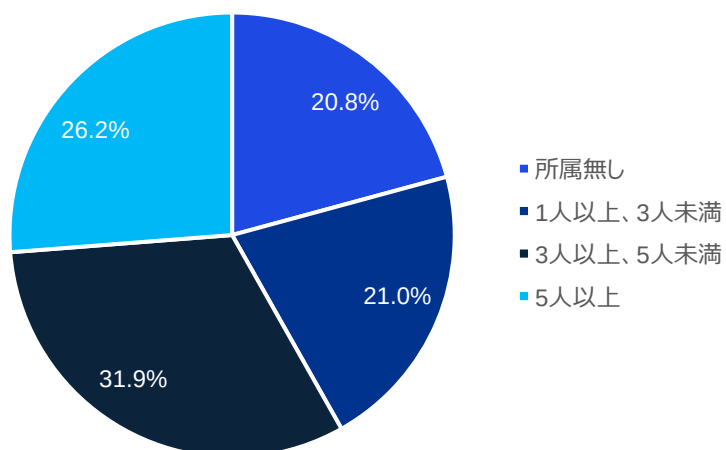
図表 3-22 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の所属人数の分布 (n=428)



また、子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人において、当該人材における正社員の配置人数を聞いた。20.8%の団体・法人は「所属無し」（0人）、21.0%の法人・団体は、「1人以上、3人未満」、31.9%団体・法人は「3人以上、5人未満」、26.2%の団体・法人は、「5人以上」との回答であった。

以下、図表3-23に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）における正社員の配置人数を示す。

図表 3-23 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）における正社員の配置人数
(n=385)

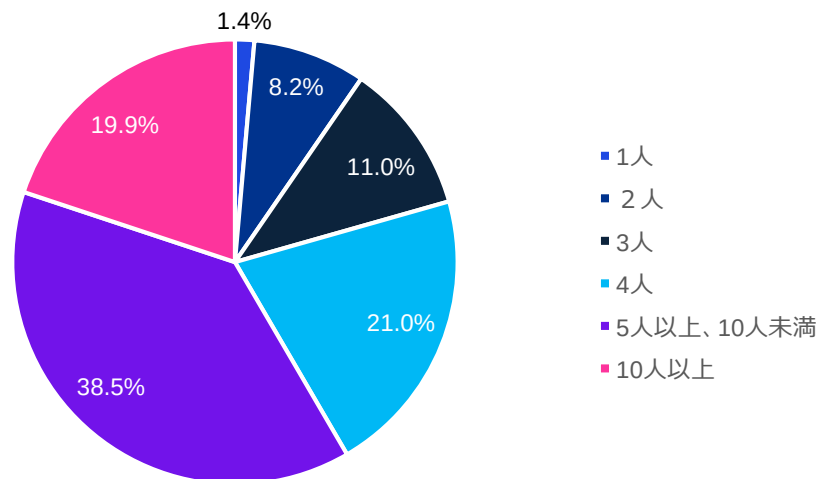


1日当たりの配置人数

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人における、1日当たりの配置人数を聞いた。「3人未満」は、9.6%、「3人以上、5人未満」は32.0%、「5人以上、10人未満」は38.5%、「10人以上」の団体・法人は19.9%であった。

以下、図表3-24に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の1日当たりの配置人数を示す。

図表 3-24 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の1日当たりの配置人数
(n=428)

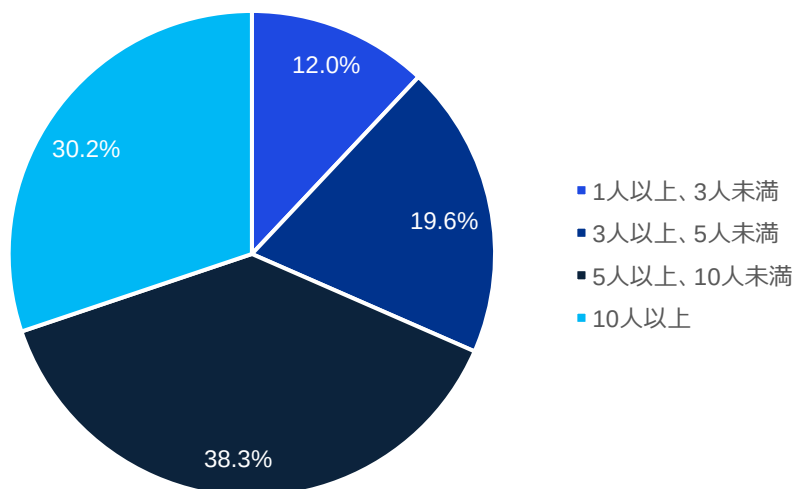


資格を保有している人数

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人において、当該人材で資格を保有している人数を聞いた。「1人以上、3人未満」は、12.0%、「3人以上、5人未満」は19.6%、「5人以上、10人未満」は38.3%、「10人以上」は30.2%であった。具体的な資格については有効回答数が少なかったが、回答いただいた団体・法人の中では、保育士が最も多く、次いで教員免許が多かった。

以下、図表3-25に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）において資格を保有する人数の分布を示す。

図表 3-25 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）において資格を保有する人数の分布 (n=358)



【具体的な資格・人数の回答があった団体・法人は6件】

- ①保育士8名、教員免許2名
- ②保育士2名、教員免許2名
- ③保育士3名
- ④保育士6名、教員免許2名
- ⑤保育士2名、教員免許2名
- ⑥保育士2名、教員免許2名

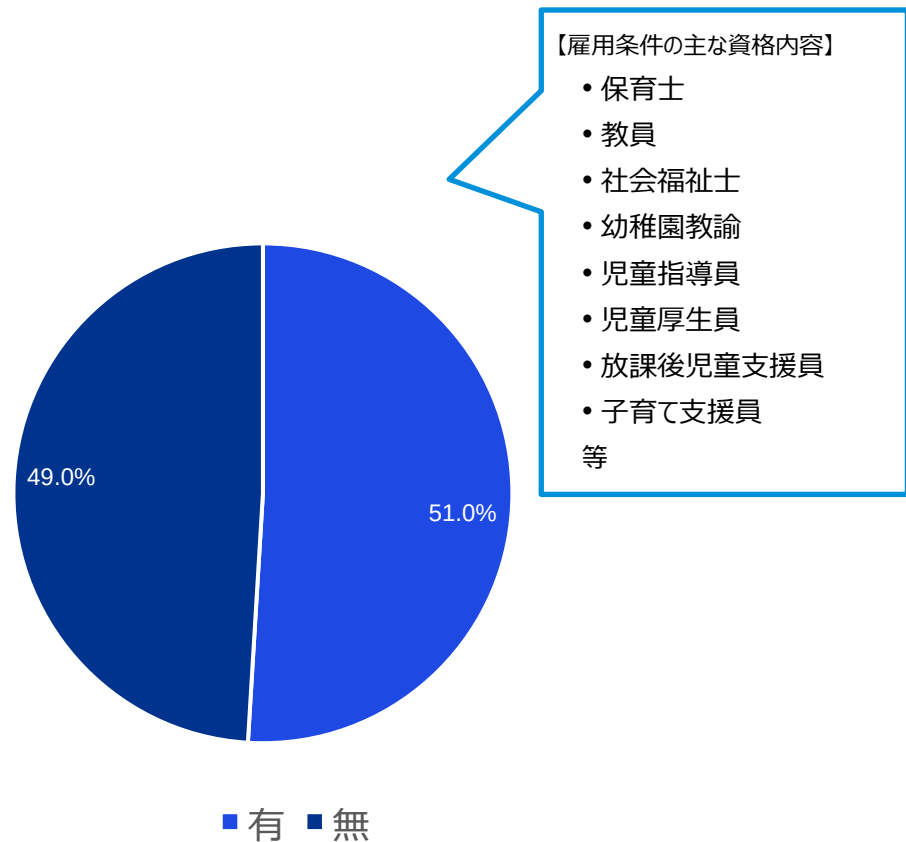
その他、人数は不明であるが、看護師・司書との回答あり

雇用条件としている資格の有無と内容

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人において、雇用条件としている資格の有無と内容を聞いた。51.0%の団体・法人が条件「有り」と回答し、49.0%の団体・法人が条件「無し」との回答であった。条件としている資格の内容は、保育士、教員が最も多く、その他は、社会福祉士、幼稚園教諭、児童指導員、児童厚生員、放課後児童支援員、子育て支援員等の回答があった。

以下、図表3-26に子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の雇用条件としている資格の有無と主な内容を示す。

図表 3-26 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の雇用条件としている資格の有無 (n=469)



「遊び場」における当該人材の役割

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人において、「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の役割を聞いた。多く見られた役割としては、安全面の見守り、遊びの見守り、遊びのリード（指導・プログラム提供）、遊び相手、子供同士、大人とのコミュニケーションの場づくり等であった。

以下、図表3-27に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の役割を示す。

図表 3-27 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の役割

施設種別	役割（抜粋）
コミュニティセンター	- 親子の見守り、子育て相談、毎月のイベント開催 - 親子と一緒に遊ぶこと、相談支援。 - 遊びを通して親子の触れ合い、友達との触れ合いを学ぶ
スポーツ	- 監視 - 安全管理
プール・水遊び	- 監視業務 - 監視員・安全管理・施設管理
科学館・プラネタリウム	展示解説や操作案内とそれらへの質問対応、デモンストレーション、ワークショップの開催、安全管理、迷子等の案内、機器の日常的なメンテナンス
公園	安全管理
プレーパーク	- プレーパークの開園・運営、遊びを通じた子供同士のコミュニケーション支援、遊具の作成、安全点検と補修、怪我人への救急対応と保護者・関係者への対応、クレーム対応 「遊び場」を運営する中で子供たちが安心して居場所を作ること - リスクとハザードの管理、遊びの仕掛け、行政・、近所の方とのやり取り等
児童館	- 児童指導、子育て支援、相談事業 - 遊びのプログラムの企画運営 - プレーワーカー、児童ソーシャルワーカー - 利用者との人間関係づくり、利用者同士の人間関係づくり、安全管理
文化施設	インストラクター
学童保育	- 児童の保育、健全育成、保護者支援 - 遊びの指導、児童・乳幼児親子のグループワークや相談対応、行事運営、学校や地域団体との連携。

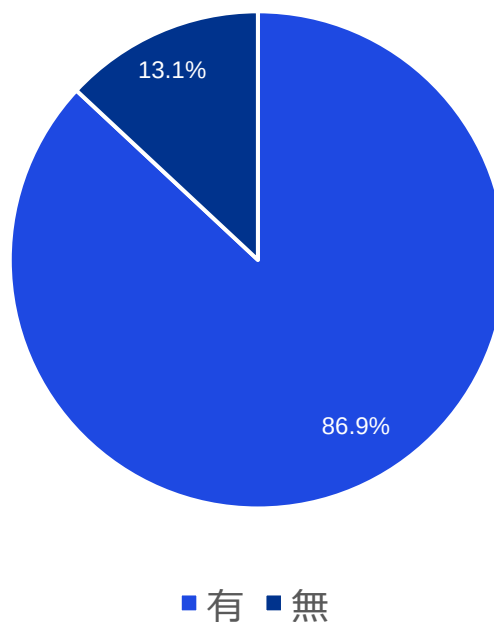
施設種別	役割（抜粋）
	• 第二の家として、児童を預かり、安心安全な居場所づくりと良好な人間関係の形成の機会を作る。
放課後子供教室	• 安全のための見守り、児童間トラブルの防止と解決支援 • 児童の安全見守り、遊びの提供 • 学習アドバイザー、宿題補助・工作指導・遊びの指導・補助、プログラミング教室の運営 • 「遊び場」の安全管理 • 児童と一緒に遊ぶ
中高生の居場所	• 受付・貸出・ユースの見守り・安全管理 • 事業の計画、立案、遊びの指導、支援、見守り

人材育成研修の有無

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人において、「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に対する研修の有無と内容を聞いた。86.9%の団体・法人が研修「有り」、13.1%の団体・法人が研修「無し」との回答であった。研修の内容としては、主に、遊びや保育に関する安全管理、応急救護、遊びに関する研修、子供との関わり方に関する子供の権利、発達障がいへの理解、要支援対応、コミュニケーション能力、保育の食物アレルギー、子供の成長・発達、ビジネス関連のマナー、コンプライアンス等に関するものであった。

以下、図表3-28に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に対する研修の有無を示す。

図表 3-28 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に対する研修の有無 (n=467)



以下、図表3-29に「遊び場」における子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に対する研修の内容を示す。

図表 3-29 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に対する研修の内容

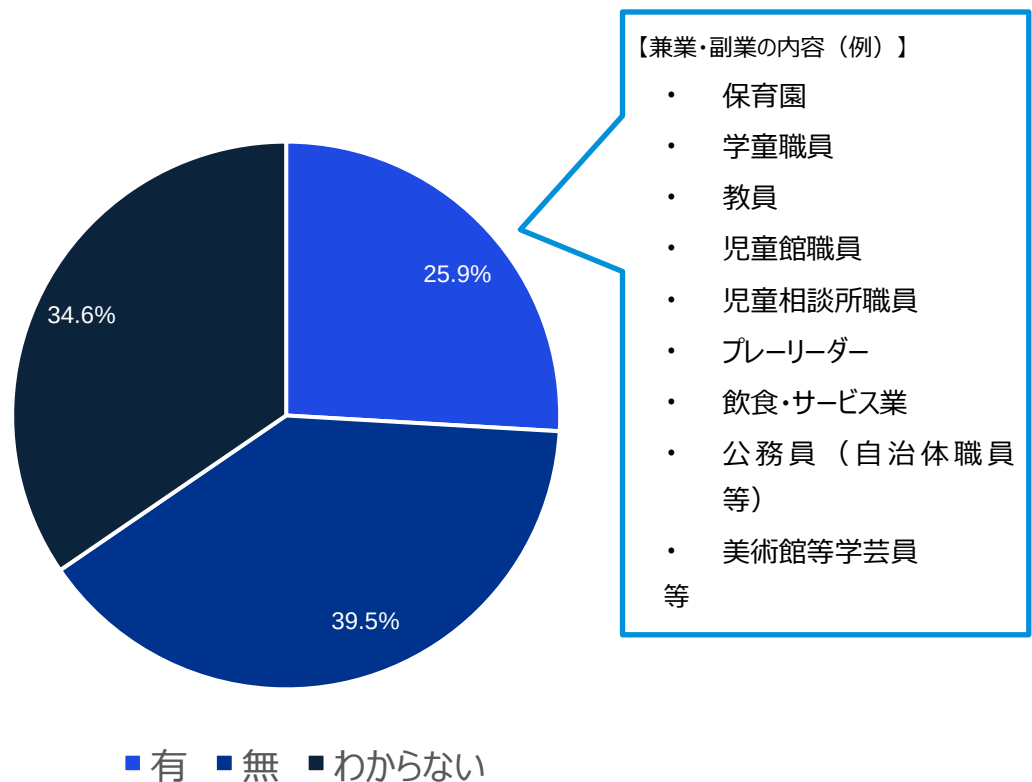
施設種別	研修内容（抜粋）
コミュニティセンター	- 法人の理念、対人援助、スキルアップ - 子育て広場研修、児童館職員研修、支援児研修等
プール・水遊び	プール安全研修
科学館・プラネタリウム	展示案内、機器操作、接遇、安全管理
プレーパーク	子供の権利（セーフガーディング研修）、上級救命講習、子供支援の在り方
児童館	- 遊び、安全管理、衛生、倫理、ケガ、アレルギー - 児童対応、保護者対応、遊び、工作 - 児童館の役割、虐待防止、発達障がい児の理解、食物アレルギー対応
文化施設	展示解説研修、接客OJT
学童保育	- 遊びの研修、救急救命講習 保護者対応 アレルギー研修 健全育成研修等 - 子供の余暇支援について、怪我の対応について、緊急時対応 - 児童の権利擁護
放課後子供教室	- 遊び、要支援対応、防災、防犯 - マナー研修、ハラスメント研修、法人理念等の研修、子供の権利研修
中高生の居場所	経験別研修、担当別法人研修、ハラスメント研修、理念研修、スキルアップ研修

兼業・副業の有無

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人において、兼業・副業の有無と内容を聞いた。25.9%の団体・法人が「有り」と回答し、39.5%の団体・法人が「無し」と回答し、34.6%の団体・法人が「分からない」と回答した。兼業・副業の内容としては、子供に関わる職業として、保育園、教員、児童館職員、他の「遊び場」におけるプレーリーダー等で、子供に関わる職業以外の職業として、飲食・サービス業、自治体職員、美術館等学芸員等の回答が得られた。

以下、図表3-30に子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の兼業・副業の有無と内容を示す。

図表 3-30 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の兼業・副業の有無と内容
(n=463)



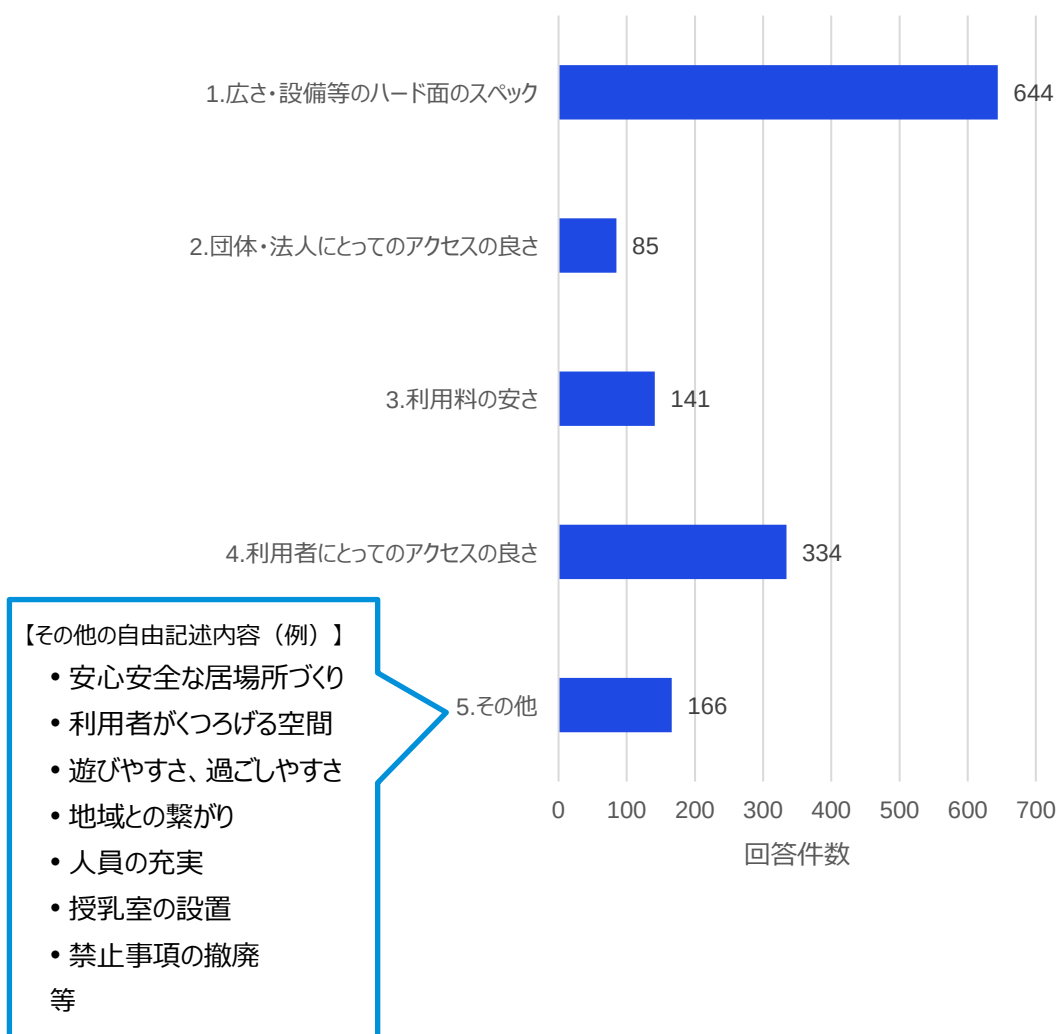
3.1.2.8 場所・内容に関する課題・対応策

「遊び場」を開設する場所に求めるもの

「遊び場」を開設する場所に求めるものを聞いた。「広さ・設備等のハード面のスペック」が644件と最も多く、続いて「利用者にとってのアクセスの良さ」（334件）が多い結果となった。「その他」の回答は、安全・安心が最も多く、その他、利用者にとって居心地の良さ、子供がのびのびと遊べること、自治体の理解やルールが厳しくないこと、地域のニーズや地域住民からの理解、人員（職員）が確保しやすいこと等の回答があげられた。

以下、図表3-31に「遊び場」を開設する場所に求めるものを示す。

図表 3-31 「遊び場」を開設する場所に求めるもの（複数回答可）（n=856）

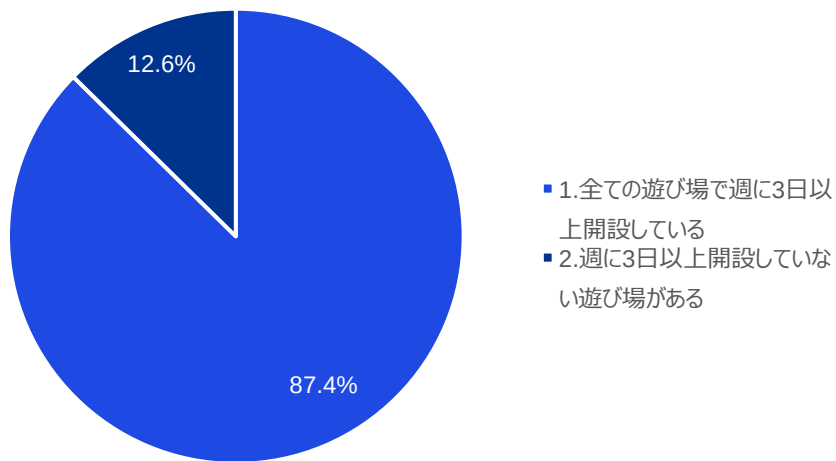


「遊び場」の開設日数

「遊び場」の週の開設日数を聞いた。87.4%の団体・法人が「すべての「遊び場」で週に3日以上開設している」と回答し、12.6%の団体・法人が「週に3日以上開設していない「遊び場」がある」との回答であった。

以下、図表3-32に「遊び場」の1週間における開設日数を示す。

図表 3-32 「遊び場」の1週間の開設日数 (n=878)

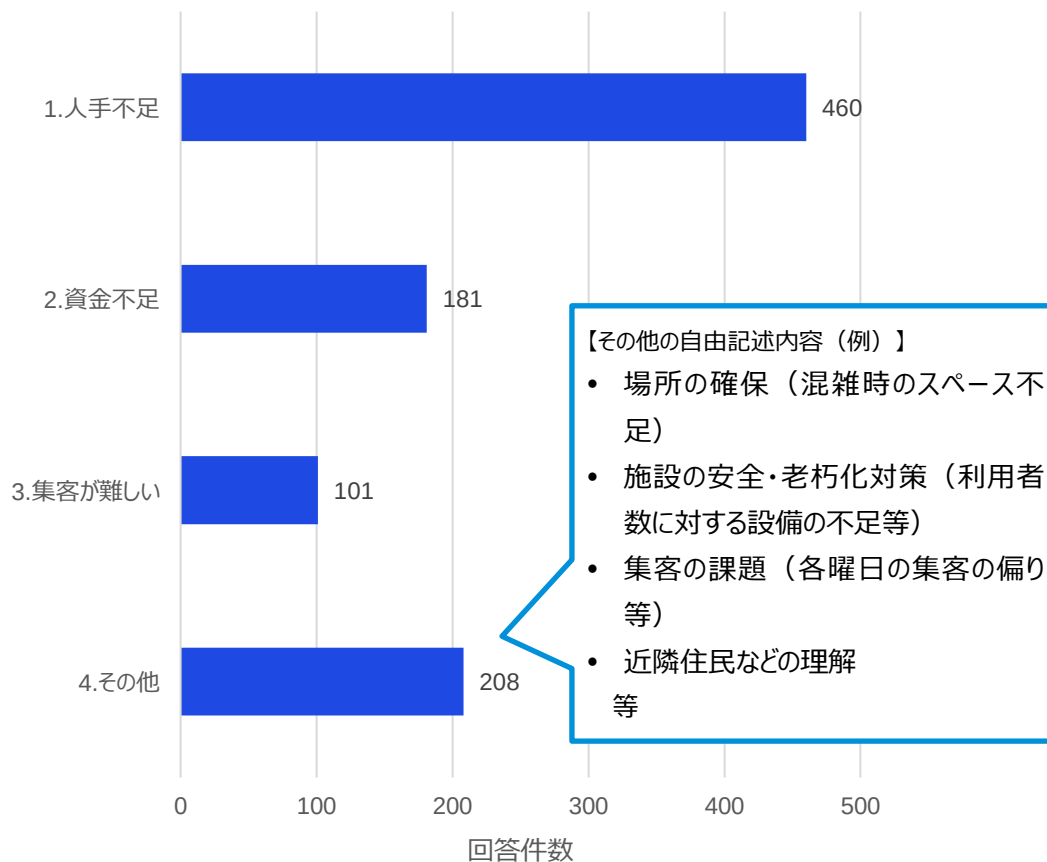


「遊び場」を定常的に開設するにあたっての課題

「すべての「遊び場」で週に3日以上開設している」と回答した団体・法人に対して、「遊び場」を定常的に開設するにあたっての課題を聞いた。「人手不足」が460件と最も多く、続いて「資金不足」（181件）、「集客が難しい」（101件）が多い結果となった。「その他」の回答（208件）の内容としては、「特に課題はない」という回答が多く（108件）、その他、場所の確保（活動の場所の確保、混雑時のスペースの不足等）、施設の安全・老朽化対策（利用者数に対する施設設備の不足等）、集客の課題（開設曜日によって集客が偏る等）、施設近隣住民等の理解等の回答が見られた。

以下、図表3-33に「遊び場」を定常的に開設するにあたっての課題を示す。

図表 3-33 「遊び場」を定常的に開催するにあたっての課題（複数回答可）（n=724）

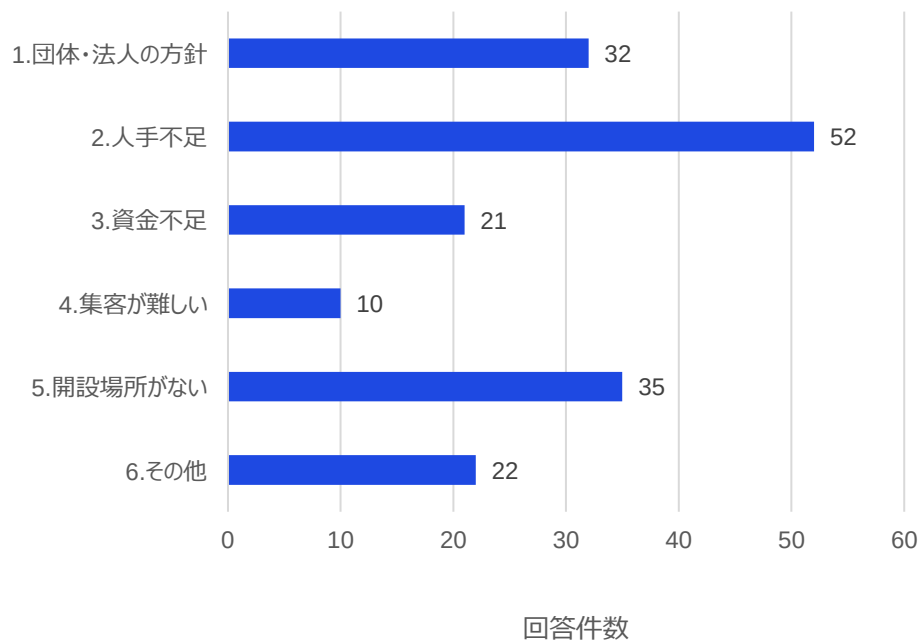


「遊び場」を定常的に開催できない理由

「週に3日以上開設していない「遊び場」がある」と回答した団体・法人に対して、「遊び場」を定常的に開設できない理由を聞いた。「人手不足」が52件と最も多く、続いて「開設場所がない」（35件）、「団体・法人の方針」（32件）が多かった。「その他」の内容としては、事業性質上、イベント等のスポット開催としている等の回答があった。

以下、図表3-34に「遊び場」を定常的に開設できない理由を示す。

図表 3-34 「遊び場」を定常的に開設できない理由（複数回答可）（n=109）

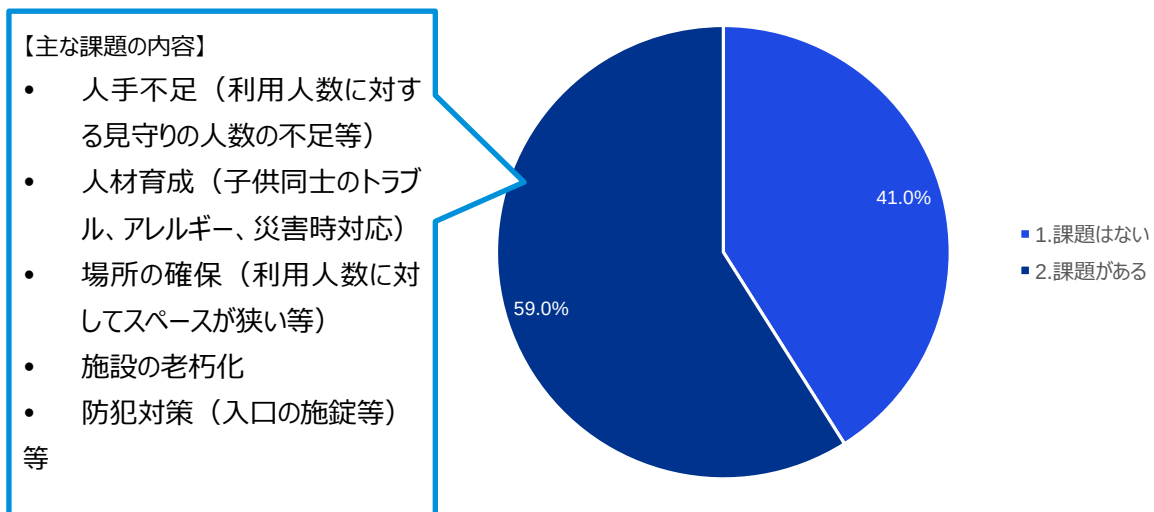


「遊び場」の安全管理上の課題の有無と内容

「遊び場」の安全管理上の課題の有無と内容を聞いた。41.0%の団体・法人が「課題はない」と回答し59.0%の団体・法人が「課題がある」との回答であった。課題の内容としては、主に、人手不足（利用人数に対する見守りの人数の不足等）、人材育成（子供同士のトラブルへの対応、アレルギー対応、災害時対応）、場所の確保（利用人数に対してスペースが狭い等）、施設の老朽化、防犯対策（入口の施錠等）等の回答があった。

以下、図表3-35に「遊び場」の安全管理上の課題の有無と内容を示す。

図表 3-35 「遊び場」の安全管理上の課題の有無と内容 (n=870)

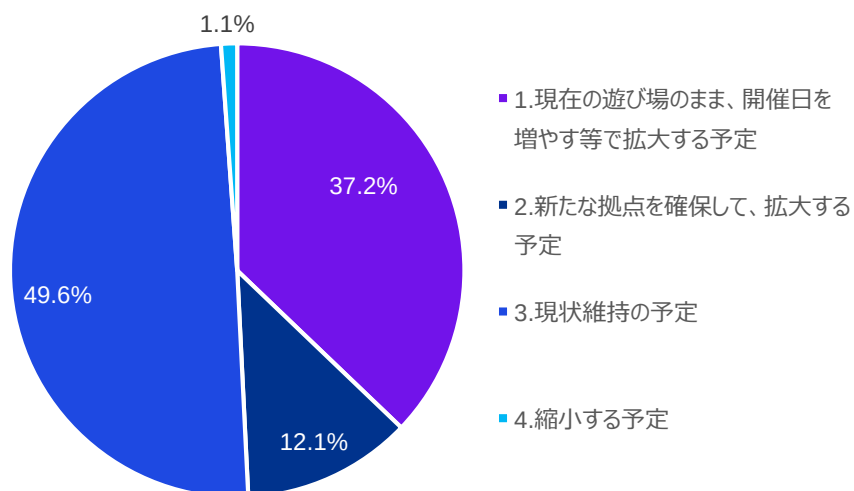


「遊び場」に関する事業拡大の予定の有無

「遊び場」に関する事業拡大の予定の有無を聞いた。37.2%の団体・法人が「現在の遊び場のまま、開設日を増やす等で拡大する予定」、12.1%の団体・法人が「新たな拠点を確保して、拡大する予定」、49.6%の団体・法人が「現状維持の予定」、1.1%の団体・法人が「縮小する予定」との回答であった。

以下、図表3-36に「遊び場」に関する事業拡大の予定の有無を示す。

図表 3-36 「遊び場」に関する事業拡大の予定の有無 (n=961)



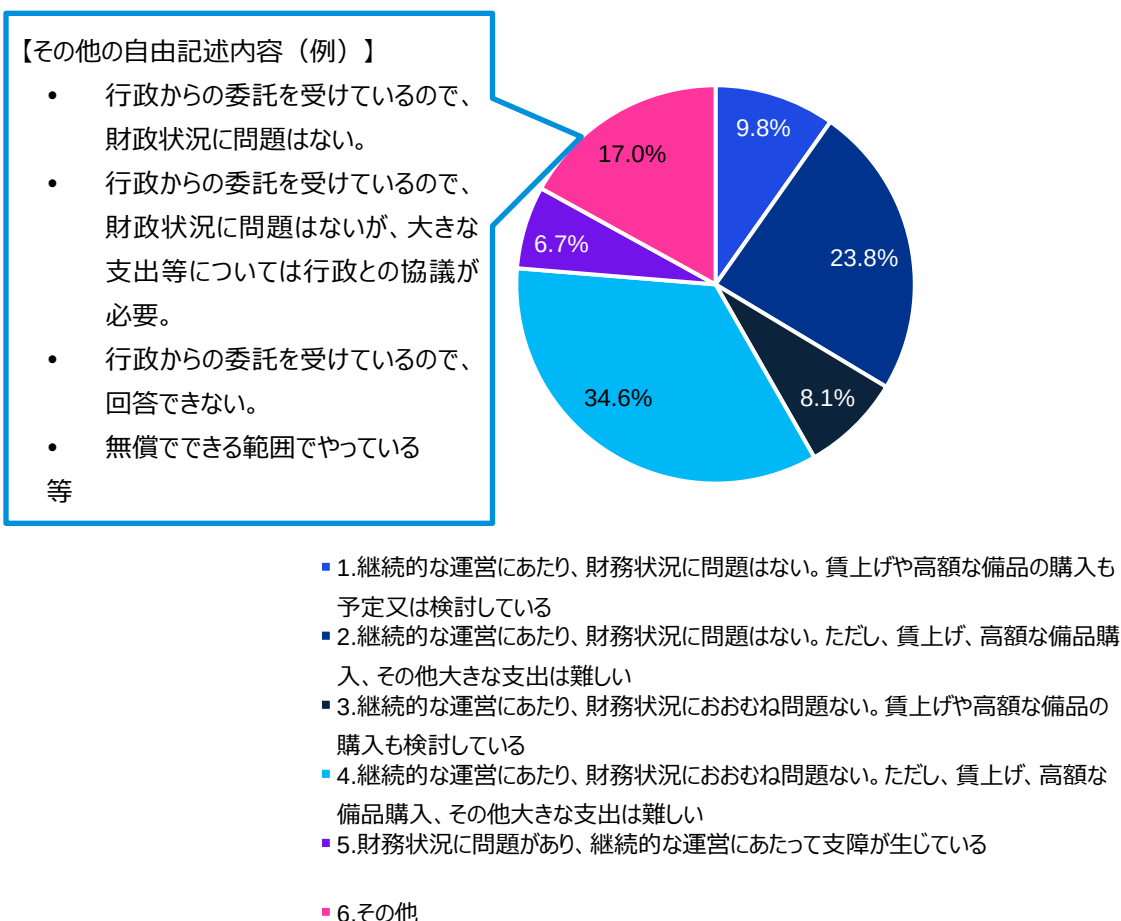
3.1.2.9 資金に関する課題・対応策

「遊び場」の運営における資金の状況

「遊び場」の運営における資金の状況を聞いた。9.8%の団体・法人が「継続的な運営にあたり、財務状況に問題はない。賃上げや高額な備品の購入も予定又は検討している」、23.8%の団体・法人が「継続的な運営にあたり、財務状況に問題はない。ただし、賃上げ、高額な備品購入、その他大きな支出は難しい」、8.1%の団体・法人が「継続的な運営にあたり、財務状況におおむね問題ない。賃上げや高額な備品の購入も検討している」、34.6%の団体・法人が「継続的な運営にあたり、財務状況に問題はない。ただし、賃上げ、高額な備品購入、その他大きな支出は難しい」、6.7%の団体・法人が「財務状況に問題があり、継続的な運営にあたって支障が生じている」との回答であった。

以下、図表3-37に「遊び場」の運営における資金の状況を示す。

図表 3-37 「遊び場」の運営における資金の状況(n=848)

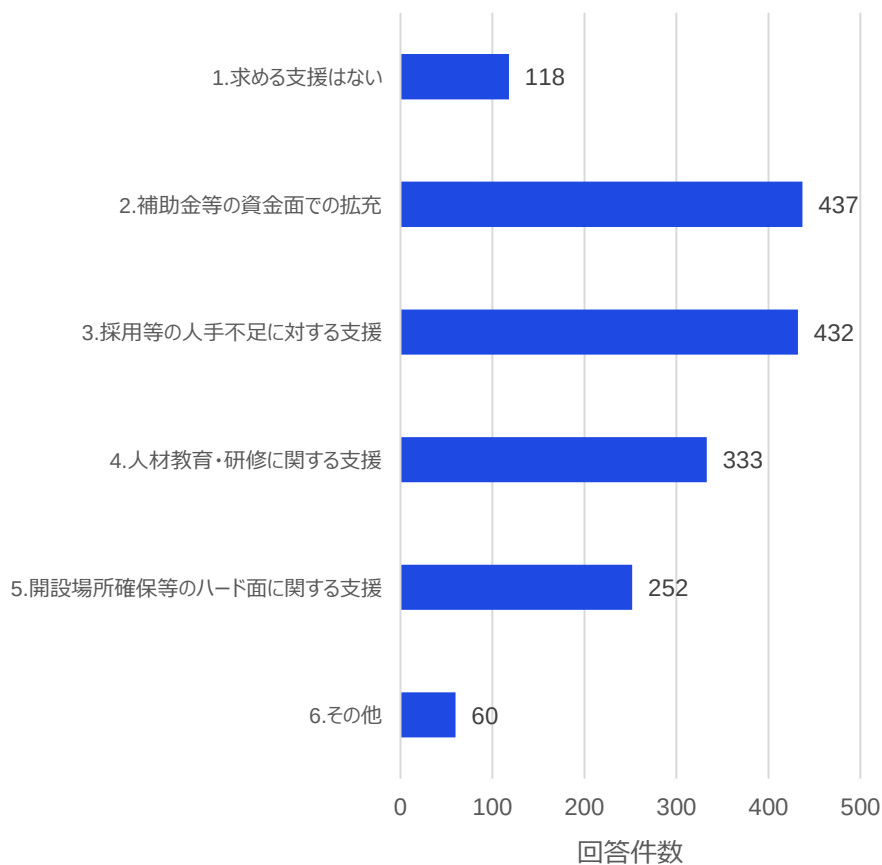


「遊び場」の運営にあたり、求める支援

「遊び場」の運営にあたり、求める支援を聞いた。「補助金等の資金面での拡充」（437件）及び「採用等の人手不足に対する支援」（432件）が最も多く、続いて「人材教育・研修に関する支援」（333件）、「開設場所確保等のハード面に関する支援」（252件）が多いという結果であった。

以下、図表3-38に「遊び場」の運営にあたり、求める支援を示す。

図表 3-38 「遊び場」の運営にあたり、求める支援（複数回答可）（n=860）

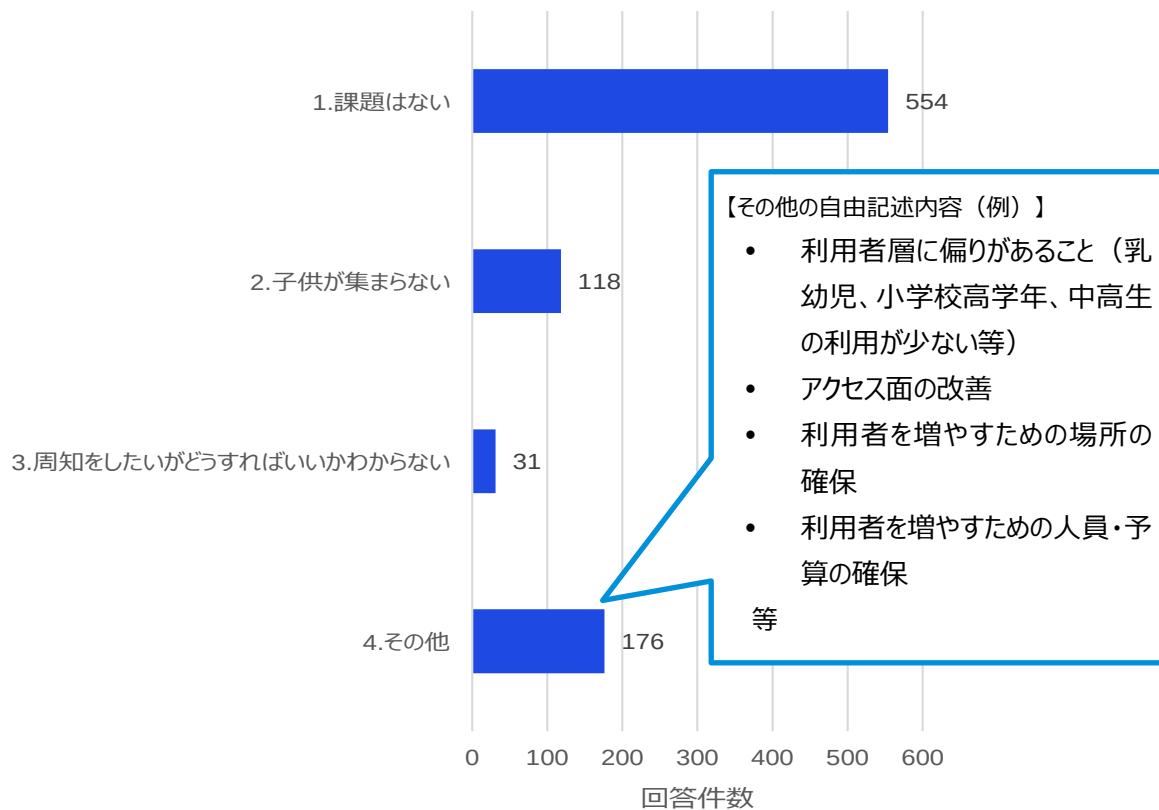


「遊び場」への集客に関する課題

「遊び場」への集客に関する課題を聞いた。「課題はない」との回答が最も多く（554件）、続いて「子供が集まらない」（118件）が多かった。「その他」の回答（176件）としては、「利用者層に偏りがあること（乳幼児、小学校高学年、中高生の利用が少ない等）」、「アクセス面の改善」、「利用者を増やすための場所の確保、利用者を増やすための人員・予算の確保、地域性として子供が少ないこと」、「新規利用者を増やしたい」、「リピーターを増やしたい」、「他事業との連携等」の回答があった。

以下、図表3-39に「遊び場」への集客に関する課題を示す。

図表 3-39 「遊び場」への集客に関する課題（複数回答可）（n=862）

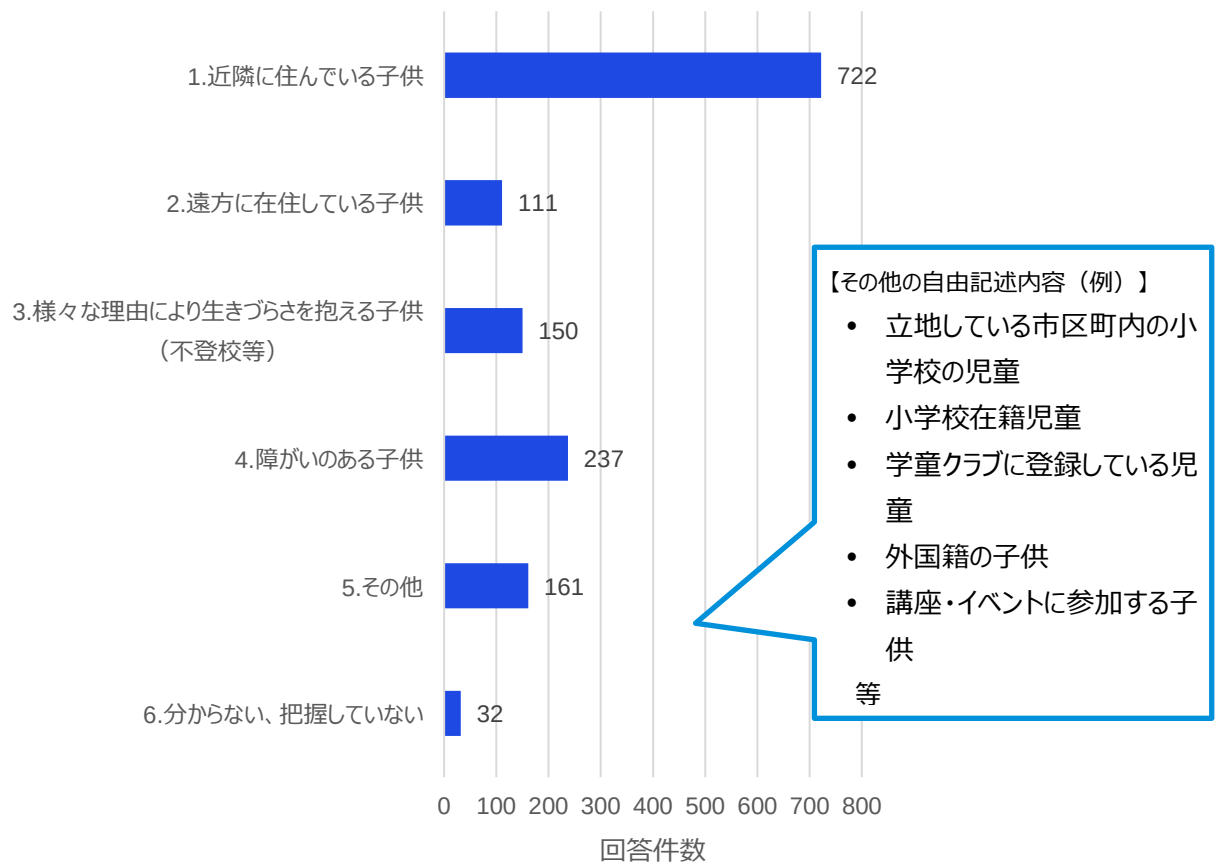


「遊び場」を利用する子供の属性

「遊び場」を利用する子供の属性を聞いた。「近隣に住んでいる子供」との回答が最も多い結果となった（722件）。「その他」の回答（161件）としては、「立地している市区町内の小学校の児童」、「小学校在籍児童」、「学童クラブに登録している児童」、「外国籍の子供」、「講座・イベントに参加する子供」等の回答があった。

以下、図表3-40に「遊び場」を利用する子供の属性を示す。

図表 3-40 「遊び場」を利用する子供の属性（複数回答可）（n=877）

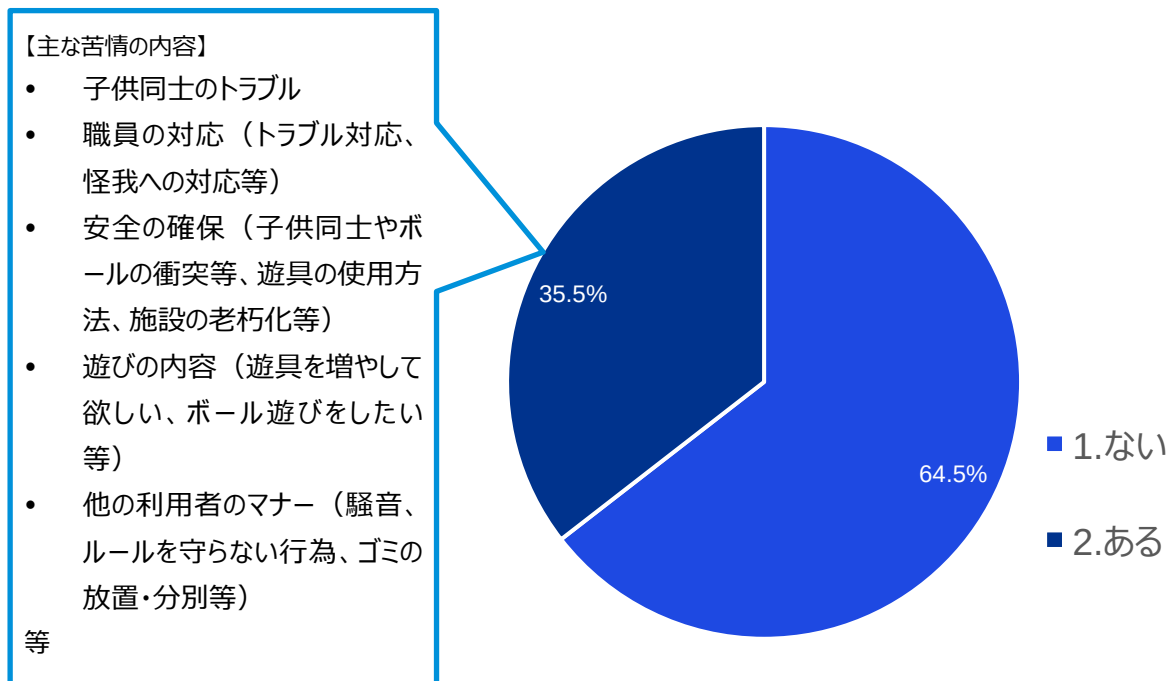


「遊び場」の来場者からの苦情等の有無と主な内容

「遊び場」の来場者からの苦情等の有無と内容を聞いた。64.5%の団体・法人が「ない」と回答し、35.5%の団体・法人が「ある」との回答であった。苦情等の内容としては、子供同士のトラブル、職員の対応（トラブル対応、怪我への対応等）、安全の確保（子供同士やボールの衝突等、遊具の使用方法、施設の老朽化等）、遊びの内容（遊具を増やして欲しい、ボール遊びをしたい等）、他の利用者のマナー（騒音、ルールを守らない行為、ゴミの放置・分別等）、「遊び場」の利用時間（長く遊びたい等）、駐車スペース、「遊び場」の衛生面（トイレの清掃、遊具が汚れている等）等であった。

以下、図表 3-41 に「遊び場」の来場者からの苦情等の有無を示す。

図表 3-41 来場者からの苦情の有無 (n=876)

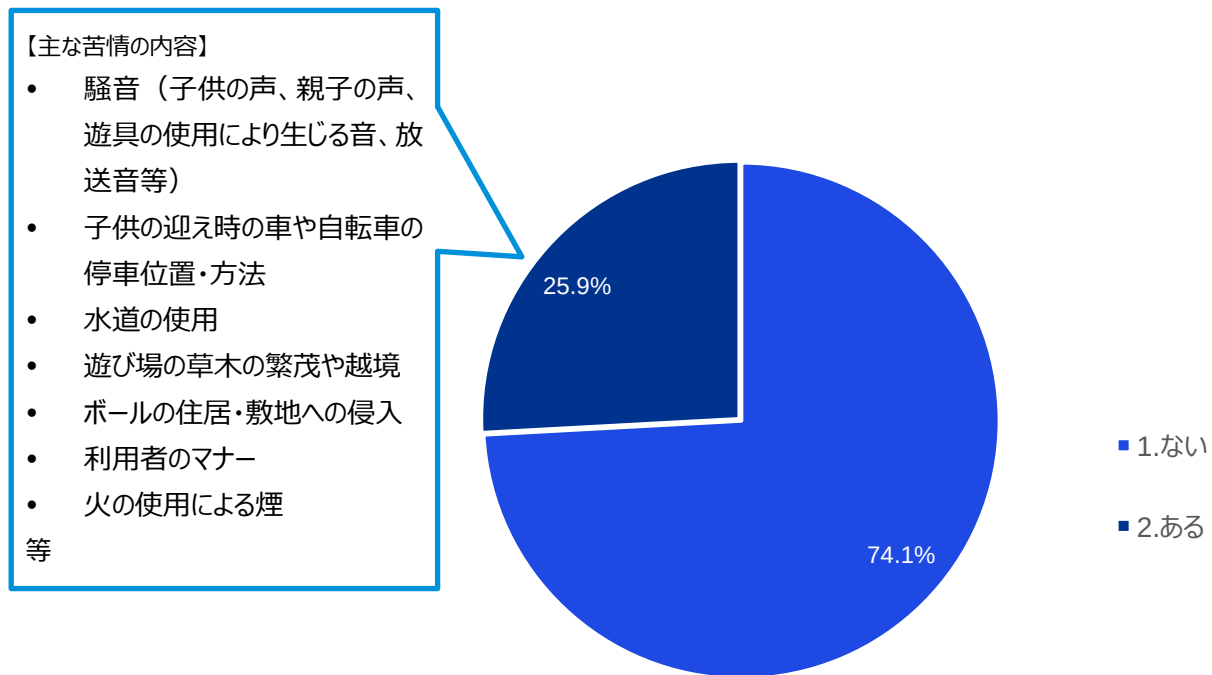


地域の住民からの苦情等の有無と内容

「遊び場」の地域の住民からの苦情等の有無と内容を聞いた。74.1%の団体・法人が「ない」、25.9%の団体・法人が「ある」と回答した。苦情等の内容としては、騒音（子供の声、親子の声、遊具の使用により生じる音、放送音等）に関する回答が最も多く（130件）、その他、子供の迎え時の車や自転車の停車位置・方法、水道の使用、「遊び場」の草木の繁茂や越境、ボールの住居・敷地への侵入、利用者のマナー、火の使用による煙等に関する回答がみられた。

以下、図表 3-42 に「遊び場」の地域住民からの苦情等の有無と内容を示す。

図表 3-42 地域の住民からの苦情等の有無と内容 (n=874)

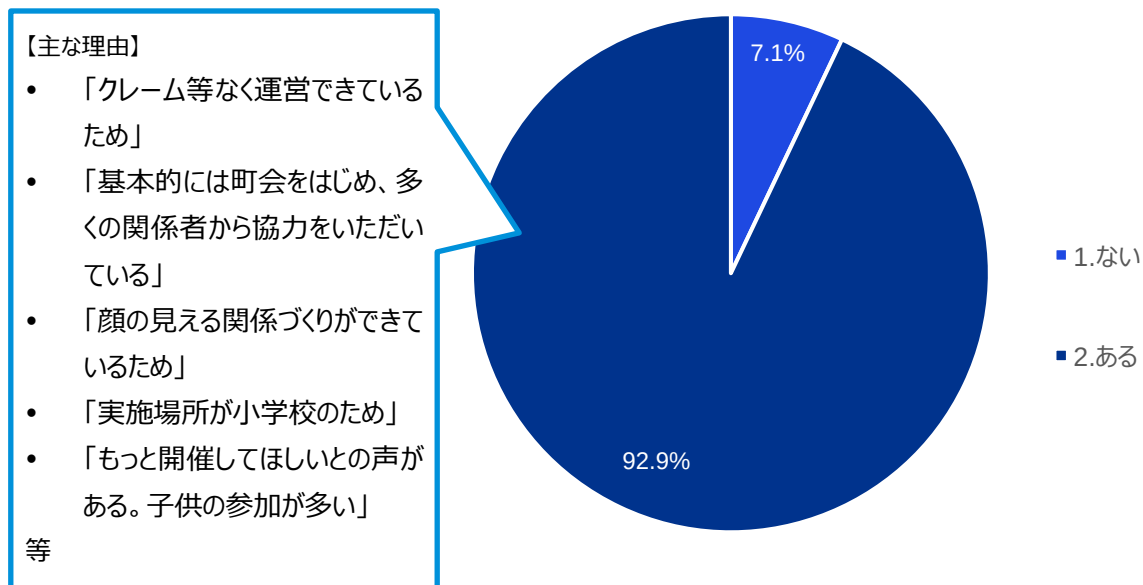


地域住民からの理解の有無

「遊び場」の運営にあたっての地域住民からの理解の有無を聞いた。7.1%の団体・法人が「ない」、92.9%の団体・法人が「ある」との回答であった。「ある」と回答した理由として、「クレーム等なく運営できているため」、「基本的には町会をはじめ、多くの関係者から協力をいただいている」、「顔の見える関係づくりができているため」、「実施場所が小学校のため」、「もっと開催してほしいとの声がある。子供の参加が多い」等の回答が得られた。

以下、図表3-43に「遊び場」の運営にあたっての地域住民からの理解の有無と理由を示す。

図表 3-43 「遊び場」の運営にあたっての地域住民からの理解の有無と理由 (n=864)

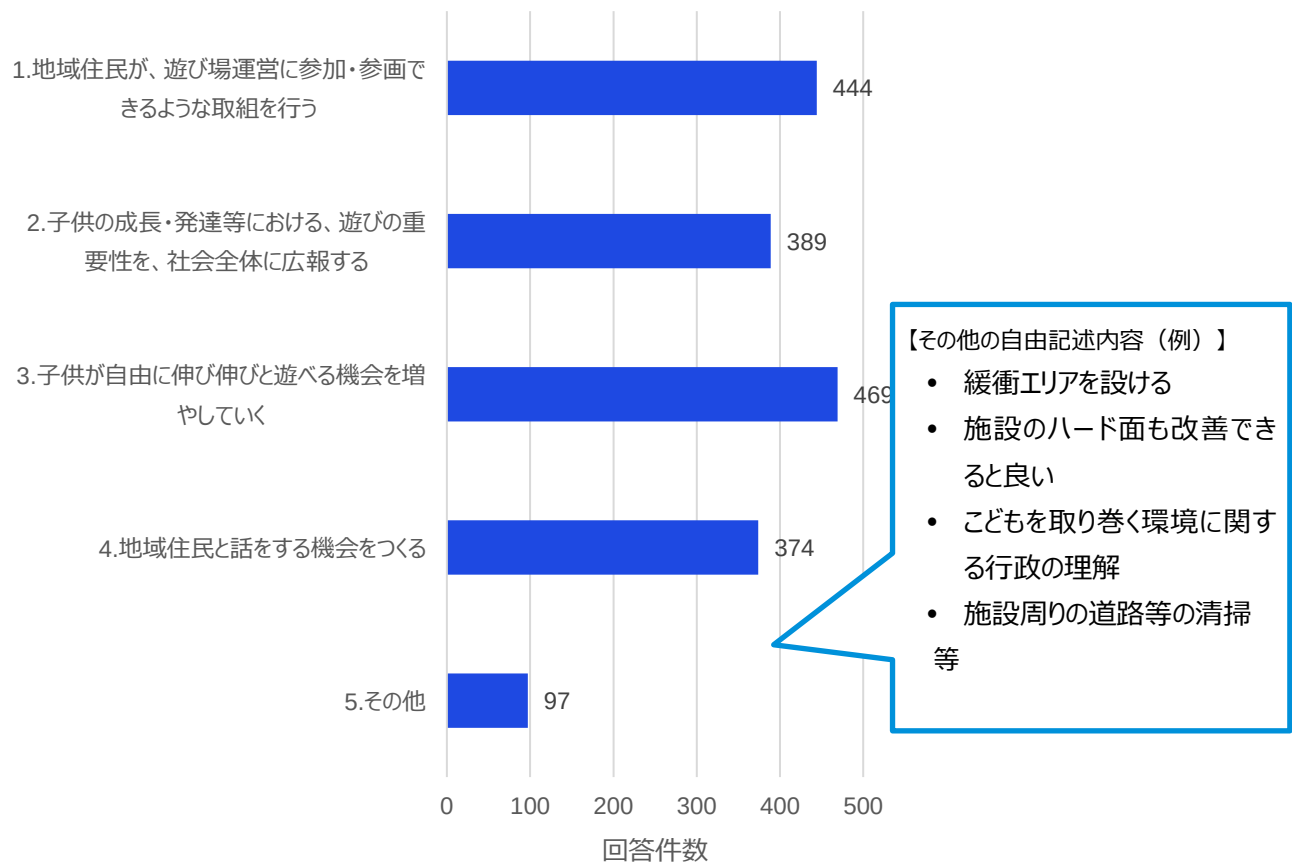


地域住民の理解を得るために必要な対策

地域住民の理解を得るために必要な対策を聞いた。「子供が自由に伸び伸びと遊べる機会を増やしていく」の回答が最も多く（469件）、続いて「地域住民が、遊び場運営に参加・参画できるような取組を行う」（444件）が多く、「その他」（97件）の主な内容としては、「特にない」、「緩衝エリアを設ける」、「施設のハード面も改善できると良い」、「こどもを取り巻く環境に関する行政の理解」、「施設周りの道路等の清掃」等の回答が得られた。

以下、図表 3-44 に地域住民の理解を得るために必要な対策を示す。

図表 3-44 地域住民の理解を得るために必要な対策（複数回答可）（n=866）



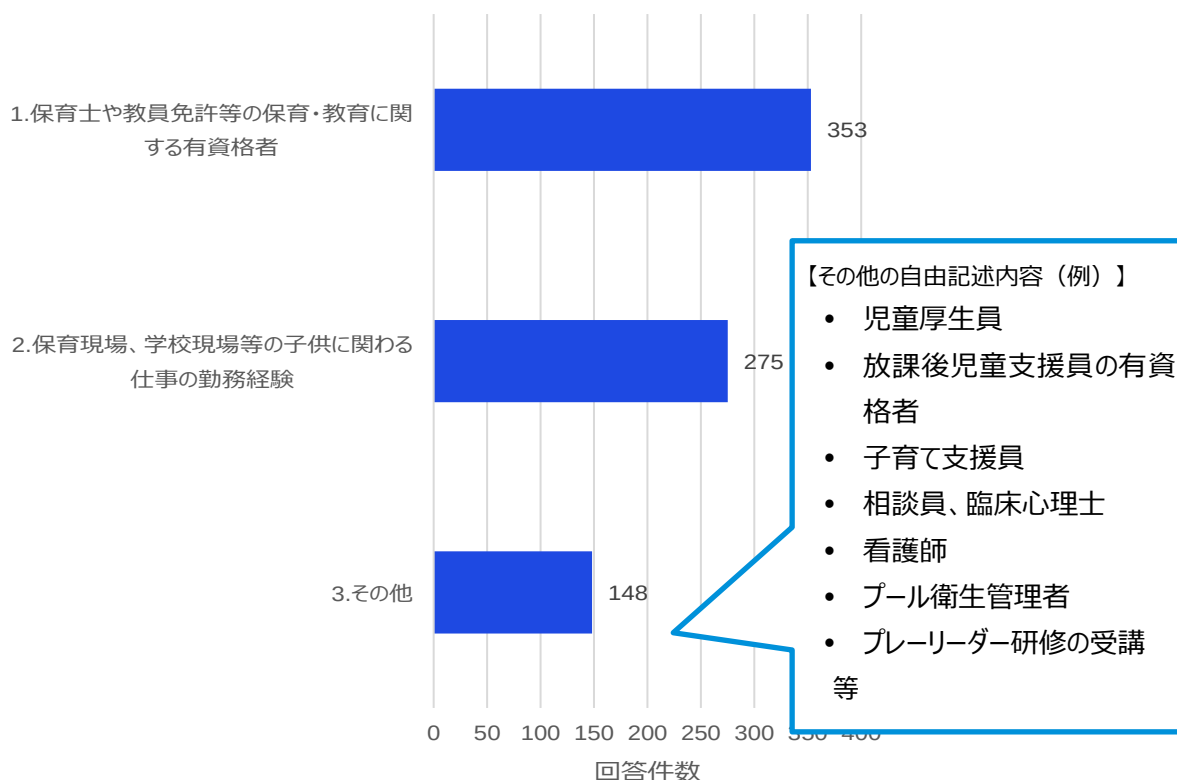
3.1.2.10 人材に関する課題・対応策

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）として求める人材の要件

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人に、求める人材の要件を聞いた。「保育士や教員免許等の保育・教育に関する有資格者」との回答が最も多く（353件）、続いて「保育現場、学校現場等の子供に関わる仕事の勤務経験」（275件）が多かった。「その他」（148件）としては、資格要件として、「児童厚生員」、「放課後児童支援員の有資格者」、「子育て支援員」、「相談員、臨床心理士」、「看護師」、「水泳指導、プール安全面、プール衛生管理者の有資格」を挙げ、資格によらない要件として、「子育て経験者」、「資格の有無ではなく、子供と向き合うことのできる人材」、「子供と遊ぶのが好きな人、プレーリーダー研修を受講したことがある人」、「子供の遊びを先導できる人」、「地域住民であり、事業内容を理解し、子供を見守ってくれる人」等を挙げていた。

以下、図表3-45に子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）として求める人材の要件を示す。

図表 3-45 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）として求める人材の要件
（複数回答可）（n=469）

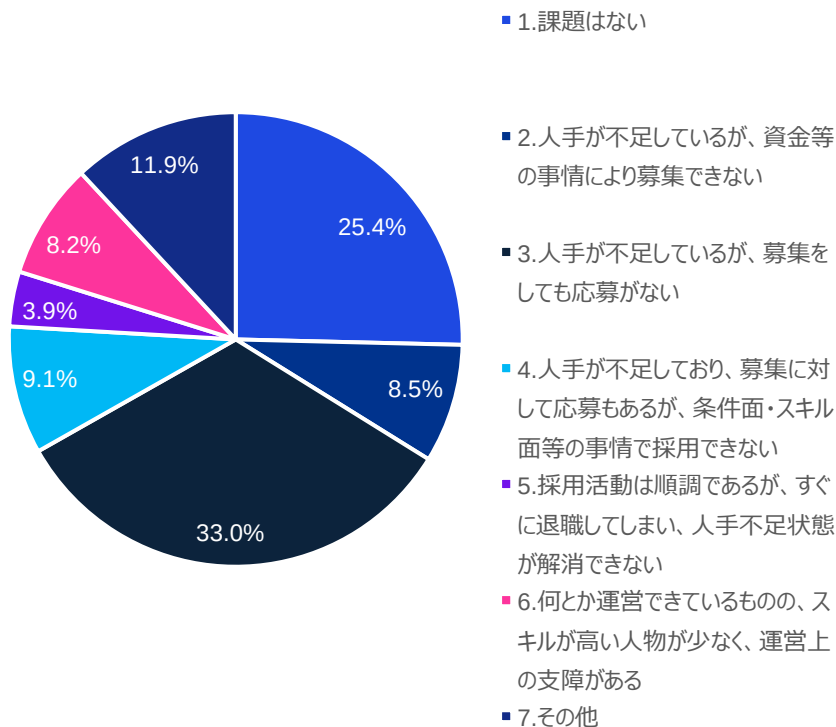


・子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に関する採用の課題

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人に、採用上の課題を聞いた。約6割の団体・法人が人手不足の課題（人材の量的な不足または質的な不足）を抱えている。課題のうち、「人手が不足しているが、募集をしても応募がない」と回答とした団体・法人が33.0%と最も多かった。25.4%の団体・法人は「課題はない」との回答であった。「その他」（55件）の内容として、「地域人材の確保」、「高齢化」、「働き方改革(休暇取得)」、「長期雇用をしたいが、委託費が据え置きなので、昇給することができない」、「今後専門職のベテラン職員の退職前における技術の継承、新たな人材の育成」等の回答を得られた。

以下、図表3-46に子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に関する採用の課題を示す。

図表 3-46 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に関する採用の課題(n=461)

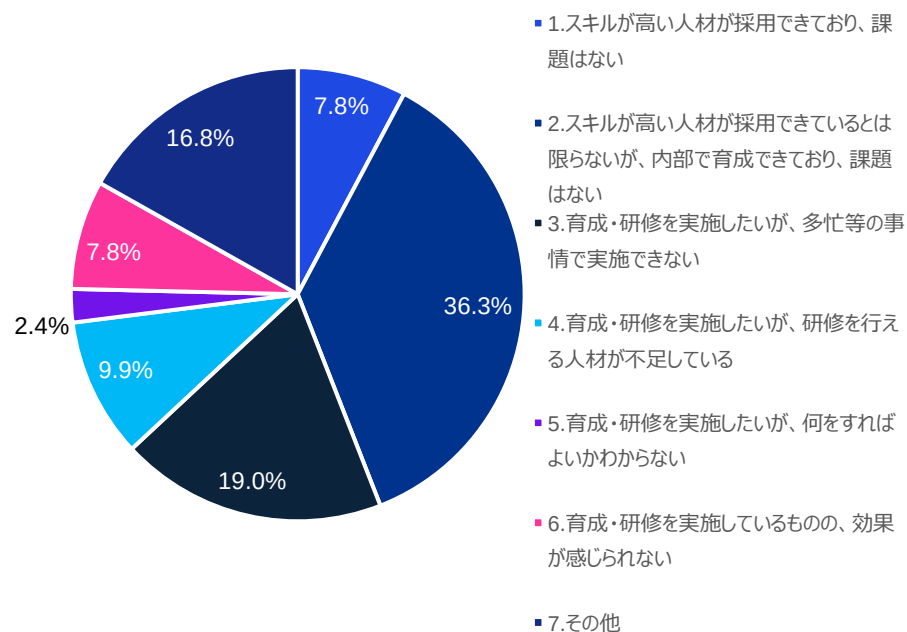


子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に関する育成の課題

子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を「配置している」と回答した団体・法人に、育成の課題を聞いた。約4割の団体・法人が人材育成に関する課題を抱えている。課題のうち、「育成・研修を実施したいが、多忙等の事情で実施できない」と回答とした団体・法人が19.0%と最も多かった。その他（82件）の内容として、「育成しても給料面の事情で退職してしまう」、「育成・研修を実施しており、効果は出てきているが、まだ継続していく必要性を感じている」、「育成・研修を実施したいが資金面で課題がある」、「研修は実施しているが、内容、講師探しには苦慮している」等の回答があった。

以下、図表3-47に子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に関する育成の課題を示す。

図表 3-47 子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）に関する育成の課題(n=463)



3.1.2.11 小括

「遊び場」の実態としては、週6、7日開設している団体・法人が多く、約8割が行政からの委託等を受けていると回答しており、約7割が無料で運営していた。利用者の主な年代は小学生や未就学児・保護者が多く、中高生の利用は少ないといった傾向があった。また利用者は大半が徒歩や自転車で来訪する地元住民で占められている。また約8割が「遊び場」で禁止・制限している事項が「ある」と回答し、遊びの内容や遊びの方法、場所や時間等に関する内容にて禁止・制限を設けていた。

人材に関する課題と対応策に関しては、約半数の団体・法人が子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を配置しているが、その採用に関しては、約3割が「人手が不足しているが、募集しても応募がない」との課題を有している。プレーリーダー等の育成に関しては、約4割が「一定程度内部育成できている」との回答で、約2割が「時間的に余裕がなく十分育成できてない」という課題を有している。

場所・内容に関する課題と対応策に関しては、「遊び場」を開設するにあたって求めるものとしては、広さ、設備等のハード面のスペックが最も多く、次いで、利用者にとってのアクセスが多い開設頻度としている。定常的な開設にあたっての課題としては「人手不足」との回答が最も多く、人材を募集しても応募がない課題とリンクしていることが想定される。「遊び場」に関する事業の拡大予定については、約8割が「現状維持を予定」、約2割が「新たな拠点を増やして拡大予定」という結果であった。

資金に関する課題・対応策に関しては、運営に関する資金の状況について、約3割が「継続的な運営についておおむね財政的な問題がないが、大きな支出は難しい」という回答で最も多かった。運営のために必要な支援について、「運営資金の補助」と「人手不足の解消」が多かった。

ユーザー・地域に関する課題・対応策に関しては、集客に関する課題については、「課題はない」という回答が最も多い、一方で、一部、「子供が集まらない」、「アクセス面の改善が必要」、「小学生に比較して中学生の利用が少ない」等の課題があるとの回答があった。「遊び場」の来場者からの苦情について、「ない」という回答が多いが、約4割が、子供同士のトラブル、職員の対応、子供の利用マナー、駐車スペース等に関する苦情が「ある」と回答した。また、地域の住民からの苦情についても、「ない」という回答が多いが、約3割が、騒音、ボールの家の敷地の入り込み、子供の利用マナー等に関する苦情が「ある」と回答した。

3.2 「遊び場」の利用者である子供の意見聴取

3.2.1.1 調査項目の検討

調査項目の検討に当たっては、最初にKPMGコンサルティング株式会社（以下、当社）と東京都にて協議を行い、調査内容を検討し、その後、有識者の監修・助言を受け、子供に聞きやすい形式の調査票を作成した（図表3-48）。

図表 3-48 子供へのヒアリング項目

- 1 そと あそ す おも
外で遊ぶことは好き？ なんてそう思うのかな？
- 2 あそ ば く
この「遊び場」ではいつもどんなことをしているの？ ここに来るのはなんでかな？
- 3 あそ ば だれ じ かん あそ
この「遊び場」には、だいたい、誰とどうやってきているのかな？ どのくらいの時間遊んでいて多いかな？
- 4 あそ ば はた にい ねえ ほか おとな なに ちが
この「遊び場」で働いているお兄さん・お姉さんは他の大人と何か違うところはあるかな？
- 5 あそ ば く おも
この「遊び場」に来ることで、「よかったな」や「こまったな」と思うところはあるかな？
- 6 ちか あそ ば ふ おも おも
近くに、どんな「遊び場」が増えてほしいと思うかな？ なんてそう思うのかな？
- 7 あそ ば こ なに
この「遊び場」に来ないときは、よく何をしているのかな？

3.2.1.2 有識者の助言

子供の意見聴取を実施するにあたり、子供の「遊び場」に知見のある有識者に対して、調査項目及び当社で作成したヒアリングマニュアル素案への助言を依頼した。

有識者の助言に関して概要を以下に示す。

有識者	：神戸女子大学 家政学部 梶木典子教授 一般社団法人TOKYO PLAY 代表理事 嶋村 仁志氏
助言を受ける方法	：各者とオンラインミーティングを実施し、KPMGが作成した素案に対して助言等をいただいた。

以下に有識者からの主要な意見を示す。

調査項目に関する意見

- ・ 「遊ぶ意義」という項目は、大人でも哲学的なところがあって答えられなかったりする。例えば、「もっと外で遊びたいのに遊べないことってあるのかな？」という聞き方が答えやすいのではないかな。
- ・ 「遊び場の魅力」について、他の公園や児童館と、プレーパークがどう違うのか、ということも聞いて良いのではないかな。
- ・ 「遊ぶ頻度」は子供にとっては「日によって違うけど」と分かりにくいのではないかな。「外で遊ぶことが好きなのか、どうなのか」ということでフィルターのかけ方を変えた方がいいのではないかな。
- ・ 「遊び場」に誰と来ているのか聞くのもあるかと思う。意外と1人で来ている子供も多いと思う。他の公園はあまり一人で行くことはないと思うが、プレーリーダーがいるという安心感がプレーパークにはある。誰かのお稽古と併せなくても行きやすいということもある。アクセスのところにそういう観点を入れると他の遊び場との違いが把握できるのではないかな。
- ・ 「遊び」に係る専任の人材は、「学校の先生やお父さん、お母さんと何が違うのかな？」と比較対象を明確にして聞いてみるということはあるのではないかな。「どんなプレーリーダーがいてくれるといいかな？」という聞き方もあるのではないかな。
- ・ 「遊びの内容」として、おしゃべりも「静」の「遊び」として含めておくべきではないかな。

ヒアリングマニュアルに関する意見

- ・ 子供本人が「話したい」と思う雰囲気づくりが重要。ヒアリング前の関係構築が重要なので、限られた時間内ではあるが、ヒアリング前に子供との対話等が必要。

- ヒアリング前に子供たちに「皆の意見が東京都の「遊び場」を変えることにつながるんだよ」ということを伝えるとすごく良いと思う。形式的な調査ではなく、「すぐではないが、しっかり東京都庁の人に伝えるからね」という橋渡しをしてほしい。
- グループヒアリングに参加する子供の人数は、10人だと、中々、1人ずつ話す、聞くということは難しいと思う。1つの座を囲むのは5人程度が良いと思う。
- ファシリテーターがカード等を使い、「最初の目的」と「○問中○問目」という、全体の中のどれくらいの位置づけを見える化をしてあげると良いかもしれない。子供は話を聞いていないこともあるので、いかに聞いてもらうようにするかがポイント。
- 色々楽しい話題がメインだとは思いますが、「ここで誰が話しをしたかはここだけにしておいてね」ということも大事だと思う。誰かの子供の話しが、別の子供から第3者に流れていくケースも考えられる。守秘は聞いた大人と子供同士という観点への配慮が必要ではないか。また、発言を取り下げたい時に、その時のプロセスについて、それぞれの場所において運営施設や参加する子供達に伝えておいた方が良いと思う。

3.2.1.3 ヒアリングマニュアルの作成

子供の意見聴取を実施するにあたり、留意すべき事項・プロセス等を取りまとめたヒアリングマニュアルを作成した。作成にあたっては、まず、子供アドボカシー²⁶¹等に関する文献を参考に素案を作成した。次に、子供の意見聴取に知見のある特定非営利活動法人等にヒアリングを実施し、子供の意見聴取にあたって留意すべき事項等を把握し、ヒアリングマニュアル案への反映を行った。さらに、有識者の助言を経て、ヒアリングマニュアルを作成した。

参考文献調査

子供の意見聴取において、留意すべき事項・プロセス等を取りまとめたヒアリングマニュアルの作成にあたり、子供が率直で主体的な意見を述べやすい環境づくりや進行を行うという観点から、特に、子供の権利、子供アドボカシーの専門知識、対話の実践方法等が記載された文献を対象にした。参考とした文献一覧を以下に示す。

文献一覧

- 河野哲也、得居千照、永井 玲衣他「ゼロからはじめる哲学対話」（株式会社ひつじ書房 2020年10月23日発行）46~49頁、107-140頁
- 堀正嗣「子どもアドボカイト養成講座—子どもの声を聴き権利を守るために」（明石書店 2020年10月発行）

特定非営利活動法人NPO団体等へのヒアリング

子供の意見聴取に知見のある特定非営利活動法人等にヒアリングを実施し、子供の意見聴取にあたって留意すべき事項等を把握した。

ヒアリングを行ったNPO団体等及びヒアリング概要を以下に示す。

ヒアリング対象団体：

特定非営利活動法人こども哲学・おとな哲学アーダコーダ
特定非営利活動法人カタリバ（B-lab）
特定非営利活動法人全国こどもアドボカシー協議会
一般社団法人子供の声からはじめよう

ヒアリング方法：各者とオンラインミーティングを実施し、子供の意見聴取にあたっての留意点を伺った。また、KPMGが作成したヒアリングマニュアルの素案に対して助言をいただいた。

²⁶¹ 子供の声を聴き、子供が意見を表明する支援を行うことの総称。

以下にいただいた主要な意見を示す。

ヒアリングマニュアルに関する意見

- ヒアリングの基本的な座組を設計する等、子供が声を上げやすい環境を作ることが求められる。子供同士の関係性や、ヒアリング側の大人との関係性を考慮する必要がある。例えば事前に顔写真入りのポスターやチラシを設置し、どのような人がヒアリングするのか子供に周知することが効果的。
- ヒアリングにあたって、事前説明をする場合もあり、可能であれば事前アンケートを実施して、ヒアリングの際に子供に何を伝えたいか準備してもらうことも必要。
- ヒアリングに入る前には自己紹介でお互いに呼ばれたい名前を設定し、最近の出来事や好きな食べ物等を子供と共有し、距離を縮めることで関係性を築くことが必要。
- 環境面では誰が何を話したか子供に対する守秘義務を明示し、話しやすい環境を作ることが求められる。子供のコンディションに配慮する必要もあり、休憩したい時は休ませる等の対応をすることが必要。
- ヒアリングした子供の声がどう反映されるか、可能な限り子供たちにフィードバックする等の事後対応も重要となる。
- 子供アドボカシーの話があったが、いじめ等の話題が出た際に、本調査で支援するところまでいくのか、実態として聞き置くのか等、どこまで踏み込んでいくのかどのように対応するか想定しておくことが必要。今回は、あまり深刻なテーマや話ではないと思うが、特に中高生となると、悩みを抱えている子供も多く、ヒアリングの対話の流れが、悩みや課題に関するところに入っていく場合も考えられる。その際の対応方法は、ファシリテーターとして、一応、想定しておく必要がある。
- 守秘の点については重要で、子供として「このメンバーだったら、他のところで話してしまいそうだな」と感じたら、議論が進まなくなる。その意味で、参加者は公募制ではなく、ある程度、信頼関係ができているメンバーを中心とした選定になるのが、実際のところだと思う。

マニュアル作成

これまでの検討を踏まえて作成したマニュアルを図表3-49に示す。

図表 3-49 マニュアル

① ヒアリング方法の検討	・ ヒアリング票は有識者やヒアリング実施者の意見照会を行い、質問方法について、子どもの年齢や発達段階に応じた内容・表現・分量について検討する。ヒアリング人数や時間も子供の年齢に応じて参加しやすい内容に調整する（5人で30分~1時間等）
② 対象施設や保護者への事前説明	・ ヒアリング実施者から、ヒアリング対象施設の関係者（ヒアリング当日に同席いただける者等）、保護者に対して、ヒアリング趣旨や内容、情報の取り扱いについて、分かりやすい資料を用いて、説明を行う。保護者における同意の必要性は、運営施設側と相談の上、決定する。
③ 子供への事前説明	・ ②の同意後、普段から子供とやりとりしている対象施設の関係者から子供に対して、ヒアリングの趣旨と内容について、説明してもらい、参加募集・参加同意・情報取扱の同意を得る。 ・ 子供にヒアリングの場の目的・子供にとってのメリットを理解してもらい、前向きに取り組んでもらえるよう努める。
④ 子供との信頼関係の構築	・ ヒアリング前（当日のヒアリング開始前の時間を含め）にヒアリング実施者と子供との信頼関係の構築のために自己紹介等のPR配布や挨拶・アイスブレイクの機会等を設ける。
⑤ ヒアリングの実施	・ 「子供の権利を守るためのルール」や「子供が意見しやすい工夫や配慮」を踏まえつつ、一方的にならないように十分、配慮する。
⑥ ヒアリング結果のフィードバック	・ 対象施設及び子供へのヒアリング結果のフィードバックを行う（報告書案の段階におけるフィードバック・意見照会や事業終了後も含め、ヒアリング結果によって変わったこと等のフィードバックを想定）。

※このプロセスについては、参考として用い、本調査においては施設と協議のうえ、最適な方法を選定した。

マニュアル：子供が意見しやすい工夫や配慮

信頼関係の構築	・ 顔の見える関係の構築 子供が「自分のことを大切に思ってくれている」「自分の味方だ」「対等に扱ってくれる」と感じられるような信頼関係を築くため、例えば、事前にヒアリング者の顔写真入りのポスターやチラシの設置や、ヒアリング前の自己紹介等の実施を行う。子どもの自己紹介はアイスブレイクの中で簡単に実施する。
環境づくり	・ 意見表明の支援 ヒアリング者から子供へ誘導しないように、子供主体で回答してもらうが、うまく自身の考えの整理や意見表明ができず困っている様子の場合は、自分の言葉で意見を表明できるように気持ちを聴き、意見をまとめ伝える手伝いをする。ファシリテーターの役割を冒頭に子どもにも簡単に説明する。 必要に応じて、子どもが設定するニックネームを使用し呼び合う。 ・ 事前のヒアリング内容周知 子供において当日における考えの整理が難しいことが想定される場合に、事前にヒアリング内容を示して、検討・整理の時間を設けることも考えられる。 ・ 参加の呼びかけ 施設側から普段から顔なじみの子供同士の参加を促すことで、話しやすい雰囲気づくりを行う。 ・ 会場や進行ツール 会場は、参加者の顔が見えるよう椅子で輪になり実施。飲み物やお菓子も用意。質問内容や対話の流れが分かるよう、必要に応じて、ホワイトボードを使用する。

子どもアドボカシーの6つの原則

①エンパワメント

- ・子どもが自分の言葉で意見を表明できるように気持ちを聴き、意見をまとめ伝える手伝いをするということ

②子ども主導

- ・アドボケイトは子どもの指示と許可に従って行動すること

③独立性

- ・子どもに関する意思決定、教育などを行う機関（福祉事務所、教育委員会、施設、学校）などと利害関係を持たないという意味であり、日本では幾つかの自治体に設置されている「子どもオンブズパーソン」がこれにあたる。
- ・独立性のあるアドボカシーは、最も純粋で強力である。教職員は学校組織の一員であり、性格が異なる。それでも、こうした原則は参考になり、これらを尊重することで優れたアドボカシーができるようになる。

④守秘

- ・子どもの許可なしに、子どもから聴いたことを他者に伝えてはならないということである。ただし、虐待や暴力などの危険があるときはその限りではない。

⑤平等

- ・全ての子どもたちに平等にアドボカシーを行うということである。特に障害児や乳幼児は、これまで意見表明ができない存在だとみなされてきた。しかし、言葉を使えない子どもたちにも意思や気持ちはあり、泣いたり笑ったりして意見表明をしている。こうした子どもの「言葉で表現されない声」を聴き、代弁することが必要である

⑥子ども参画

- ・アドボカシーは常に子どもに相談し、協力を得ながら行わなければならない、ということ

（参考）堀正嗣「子どもアドボケイト養成講座—子どもの声を聴き権利を守るために」（明石書店 2020年10月発行）

3.2.1.4 事前周知チラシ作成

前節のヒアリングマニュアル作成の過程において、意見聴取の対象者である子供との信頼関係を構築するために、ヒアリング事前周知のチラシ等の作成が有効であると示されたことを踏まえ、本調査の実施にあたって事前周知チラシを作成した。

図表3-50に事前周知チラシを示す。

図表 3-50 子供の意見聴取ヒアリングの事前周知チラシ

[illegible]

3.2.1.5 調査実施概要

「遊び場」の実態調査として、東京都内における「遊び場」のニーズや課題等を把握するため、「遊び場」の利用者である子供の意見聴取を行った。調査実施概要を以下、図表3-51に示す。

- 日時：令和5年9月から～令和5年12月の間にそれぞれ1時間程度
- 形式：「遊び場」等における対面形式でのグループヒアリングまたは個別インタビュー
- ファシリテーター：特定非営利活動法人こども哲学・おとな哲学アードコーダ（再委託先契約にて依頼）
- 調査対象：「遊び場」を利用する未就学児（一部保護者）、小学生、中学生、高校生の合計193名（内訳は、未就学児（一部保護者）18名、小学生143名、中学生22名、高校生10名）
- 対象施設は以下に示す。

図表 3-51 ヒアリング対象の「遊び場」の施設及び団体・法人一覧

#	「遊び場」の施設 団体・法人名	種別	地域	常設/ 非常設
1	子供の遊び場事業・和泉公園 （千代田区教育委員会事務局）	公園	千代田区	非常設
2	プレディ明石 （中央区教育委員会事務局）	放課後子供教室	中央区	常設
3	放課GO→クラブしば （株式会社日本保育サービス）	放課後子供教室 学童保育	港区	常設
4	新宿・戸山プレイパーク （新宿・戸山プレイパークの会）	プレイパーク	新宿区	常設
5	わんぱく天国 （墨田区）	プレイパーク	墨田区	常設
6	羽根木プレイパーク （認定特定非営利活動法人プレイパークせ たがや）	プレイパーク	世田谷区	常設
7	かぞくのアトリエ （株式会社マザーディクショナリー）	コミュニティセンター	渋谷区	常設
8	いなりプレイパーク （北区で子どもの遊ぶ場をつくる会）	プレイパーク	北区	非常設
9	あらかわ冒険遊び場 （あらかわ冒険遊び場の会）	プレイパーク	荒川区	非常設

#	「遊び場」の施設 団体・法人名	種別	地域	常設/ 非常設
10	練馬区立こどもの森 ²⁶² (特定非営利活動法人PLAYTANK)	プレーパーク	練馬区	常設
11	ギャラクシティ (みらい創造堂)	体験施設	足立区	常設
12	葛飾小わくわくチャレンジ広場 (葛飾区教育委員会事務局)	放課後子供教室	葛飾区	常設
13	にじゆくプレイパーク (にじゆくプレイパークの会)	プレーパーク	葛飾区	常設
14	なぎさポニーランド (公益財団法人えどがわ環境財団)	体験施設(屋外)	江戸川区	常設
15	ゆきやなぎプレーパーク (ゆきやなぎプレーパーク小松川の会)	プレーパーク	江戸川区	非常設
16	地域子ども館あそべえ (公益財団法人武蔵野市子ども協会)	放課後子供教室	武蔵野市	常設
17	武蔵野プレイス (公益財団法人武蔵野文化生涯学習事業団)	中高生の居場所	武蔵野市	常設
18	かぶかぶ山のようちえん (特定非営利活動法人かぶかぶ山のようちえん)	プレーパーク	青梅市	非常設
19	鶴川中央公園冒険遊び場 (鶴川冒険遊びの会)	プレーパーク	町田市	常設
20	清瀬市中央児童館 (株式会社明日葉)	児童館	清瀬市	常設
21	堰下レクリエーション広場 (はむらプレーパークの会)	プレーパーク	羽村市	非常設

²⁶² ヒアリング対象は、練馬区立こどもの森に遊びに来ている『学童保育あそびーむ』の子供（小学校低学年）を中心に実施。

3.2.2 調査結果

以下に子供の意見聴取での結果、得られた主な回答を示す。

「遊ぶ」ことの意義 (外遊びが好き)

- 外で遊ぶことは好き。大きい木等の自然がたくさんあるから。(小学生@プレーパーク)
- 外で遊ぶことは好き。スポーツができるから。(小学生@プレーパーク)
- 外遊びは好き。ストレス発散できるから。(小学生@プレーパーク)
- 外は好き。思い切り動くことができたり、風が気持ち良いから。(小学生@プレーパーク)
- 外遊びが好き、気分転換できるから。家の中だと狭くて身体を動かせない。(小学生@プレーパーク)
- 外で遊ぶ方が好き。走り回れるから。(小学生@児童館)
- 外遊びの方が好き。身体を動かすことができたり、バレーの練習ができるから。(中学生@児童館)
- 外遊びは好き。礼儀やマナーとか、「遊び」からしか学べないこともあると思うから。(小学生@プレーパーク)
- 外で遊ぶ方が絶対楽しい。鬼ごっこができるから。広いから。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 公園で遊ぶことはある。サッカーが好きだから。(中学生@中高生の居場所)
- 小さい頃から外で遊ぶのが好きで、今でも、公園で鬼ごっこ、ドッチボールして遊んだり、友達と話したりしている。小さい頃からずっと身体を動かしてきて、それが好きで楽しいから。(高校生@中高生の居場所)
- 外で遊ぶ方が好き。ブランコとか滑り台で遊ぶのが好きだから。(未就学児@屋外体験施設)
- 外遊びは好き。外で遊ぶことの方が多い。運動が好きで、友達と遊ぶことも好きだから。(小学生@屋外体験施設)

(外遊びと室内遊びの両方が好き)

- 外遊びも中遊びも同じくらい楽しいと思う。外で遊ぶなら、身体を動かして気分転換になるし、家の中でも限られたものの中でどう暇を潰すかを考えることも楽しい。(中学生@プレーパーク)
- 友達がいるなら外遊びが良くて、1人なら中遊びが良い。(小学生@プレーパーク)
- 外は好きだけど、家で遊ぶのも好き。マンガやゲームも好きだから。(小学生@プレーパーク)
- 身体動かすことができれば外も中もどちらも好き。(中学生@児童館)
- 中でゲームする方が好き。だけど、学童の時に外で遊ぶのは好き。「かたき」(遊びの名前)は人数いる時にできて、人数が少ないと「かたき」ができないから。(小学生@放課後子供教室)
- 外で遊ぶことは大好き。とにかく体を動かすことが好きだから。体を動かせるなら、屋内でも好き。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 外遊びと中遊びは両方好き。外遊びは運動ができるから好きで、中遊びはゆっくりできるから好き。(小学生@屋外体験施設)

（外遊びは好きではない・室内遊びが好き）

- 外遊びは好きではない。冬とか夏とかが気温が違ふし、室内の「遊び」が好きだから。（小学生@放課後子供教室）
- 中遊びの方が好き。外は蚊やハエがいたり、時々、変な人がいるから嫌だ。（小学生@屋内体験施設）
- 室内遊びは、夏は涼しいし、冬は暖かくて良い。（小学生@屋内体験施設）
- 今はあまり好きじゃない。昔は友達と遊ぶ時は外遊びをしていたけれど、今は遊ばなくなった。あとは学校でやるが多すぎるため。（中学生@プレーパーク）
- 中で遊ぶ方が好き。（未就学児@児童館）
- 最近、あまり外遊びが好きじゃない。外で遊ぶ友達がなくなったから。（小学生@プレーパーク）
- 中遊びの方が好き。外は寒いから。（中学生@屋外体験施設）
- 家の中でゲームをする方が好き。理由は特にない。（小学生@屋外体験施設）
- 外遊びはそこまで好きではない。運動が苦手なのと、スケートとか本気でやるのではなくて、楽しく遊べる感じが好きだから。あんまり外で遊ばない。暑いのも嫌い。（小学生@屋外体験施設）

（その他）

- 小学生の頃は公園に行っていたが、中学生になってからは公園で遊んでいない。（中学生@中高生の居場所）
- ボウリングとかカラオケとか遊園地等で遊んでいる。（中学生@中高生の居場所）

「遊び場」の魅力（どんな存在か）

（遊びの内容）

- ここでは、木のブランコとか木のぼり、ロープをしている。ここは、自然をたくさん使っているから好き。虫がたくさんいて、遊具の紐が自然な感じがして、また、ブランコの板が木になっていることも好き。他にはない遊具があるから来ている。（小学生@プレーパーク）
- 焚火や夏はウォータースライダーをしている。あとは木登りしている。自由に遊べるし、あまり制限がないから来ている。ボール遊びがダメなところがある。木工ができるから来ている。（小学生@プレーパーク）
- 校庭で、結構フリスビー、ボール遊び、ホッピング、一輪車、竹馬、屋内ではブロックや人形のおもちゃで遊んでいる。走ると、結構強くなるし、運動が好きだから来ている。ここは、学童よりもやる「遊び」が多くて、漫画もたくさんあるから来ている。（小学生@放課後子供教室）
- 友達とオセロや宝探しで遊んだり、漫画を読んだりしている。校庭に行ける時間は行っている。年下や同級生と遊んでいる。おやつが好きでおいしいことと、面白い漫画があるから来ている。（小学生@放課後子供教室・学童保育）
- 中々、無料で馬に乗れるところはないので来た。（中学生@屋外体験施設）

（息抜き）

- ポーっとしている。フラツときている。色んなものがあるから来ている、初めてきたのは小学校4年生くらい。友達と遊ぶ。メリハリをつける、息抜きをするためにきている。（中学生@プレーパーク）
- 受験生だから、勉強しているけど、たまに息抜きで卓球している。（高校生@中高生の居場所）

（友達等との交流）

- 暇つぶしをしている。色んなものがあるし、知らない人が多くて賑やかだから来ている。（小学生@プレーパーク）
- 友達との集合場所になっていたり、ボール遊びができるから。ここには、誰かしらいるから。（小学生@児童館）
- 鬼ごっこ、ドッチボール、「タスケ」（遊びの名前）をしている。友達がくるから来ている。（小学生@プレーパーク）
- 大きい滑り台、料理等のおままごと、穴掘りをしている。仲の良い友達がいって、その子と遊びたくて来ている。（未就学児・保護者@プレーパーク）
- 穴を掘ったり、オニごっこやケイドロをしている。家でやることがないし、ここに来たら人がいるから来ている。人がいた方が絶対良いと思う。（小学生@プレーパーク）
- 水曜日だけここに来て遊んでくれるお兄さん、お兄さん（アルバイト）がいるから、それが楽しくて来ている。（小学生@コミュニティセンター）
- 勉強したり、友達を話したりしている。夜遅くまで開いているし、話せる環境があるから来ている。（中学生@中高生の居場所）
- 大体勉強しているけど、勉強に疲れたら、職員と話したりしている。あと、顔見知りになった子が何人かいるので、その子達と話したり、卓球、テーブルサッカーをして、遊んでいる。（高校生@中高生の居場所）
- 週3回くらい来ている。家がすごく近くて、行けばたぶん誰か1人は知り合いがいるし、大人もみんな遊んでくれて楽しいから来ている。（小学生@コミュニティセンター）

(アクセスの良さ)

- 水鉄砲等で遊んでいる。家から近くて行きやすいから来ている。(小学生@プレーパーク)
- 学校からも家からも近いから来ている。塾に行っていないが、家とか学校だと静か過ぎて集中できなくて、こういう適度にうるさいとか、適度に音がある、こういう場所でやったほうが自分は勉強に集中できる。朝早くから開いていて、結構遅くまで開いているから、長く居られるから。(高校生@中高生の居場所)
- 馬乗り場は先日行ったが、暇で家から近いから、隣の公園の滑り台で遊んでいる。ここでしかできないので、楽しいから来ている。(小学生@屋外体験施設)

(その他)

- 学校帰りに勉強をしに来ている。休日は来ない。(中学生@中高生の居場所)
- テスト期間中に来て、勉強している。漫画があって勉強の休憩中に読めるから来ている。(中学生@中高生の居場所)

「遊び場」へのアクセス方法・時間、「遊び場」の利用時間

(1人で来る)

- 1人で自転車で来ている。最初から最後までいる。(中学生@プレーパーク)
- 1人か友達と歩いてきている。家から歩いて10分くらい。お昼ご飯を食べて13時過ぎくらいに来て、16時50分くらいまで遊んでいる。(小学生@プレーパーク)
- 主に水曜や土日に来ている。塾や用事がない日に1人か友達と2人で来る。学校帰りに来て、部活が始まる16時まで遊んだり、部活が無い時に来たりしている。(小学生@屋内体験施設)
- 学校から友達5、6人と一緒に自転車で行くこともあれば、ここで待ち合わせて1人で行くこともある。放課後14時30分から閉園の17時まで遊んでいる。(小学生@プレーパーク)
- ここに来れば誰かはいらるだろうということで、1人で自転車で来ている。15時前に着いて、17時まで遊んでいる。(小学生@コミュニティセンター)
- 月曜から金曜の学校帰りにきている。17時半頃までいる。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 17時半か18時まで遊んでいる。1人で歩いて帰っている。18時半を超えたら、親が迎えにくる。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 学校帰りに大体月曜から金曜に来ている。塾等の習い事の前の大体16時くらいまでいて、1人で帰る。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 平日は、学校が終わってから、1人で来ていて、日にもよるが、少なくとも6時間とかいる。16時前ぐらいに来て、閉館の10時までいる。ほぼ毎日来ている。(高校生@中高生の居場所)
- 1人で歩いて来ているけど、最終的には友達皆、集まっていることが多い。学校終わってから22時までいることもある。(高校生@中高生の居場所)

(友達と来る)

- 同級性の友達と自転車できている。14時くらいに学校が終わると、すぐ友達と「ここ集合」と約束してくる。平日、休日も3時間くらい遊んでいる。長いときは昼ご飯で一旦家に戻ってまた来て5時間くらい遊んでいる。(小学生@プレーパーク)
- 友達7人と自転車で行く。平日は1,2時間くらい遊んでいる。(小学生@プレーパーク)
- 友達と来ている。平日は、17時頃までいる。休日は、お弁当を持ってきて、9時から夕方まで遊んでいる。(小学生@プレーパーク)
- 平日は1人で休日は1人か妹と一緒にきている。自転車か歩きで来ている。平日は大体30分くらいで、休日は1日中遊んでいる。(小学生@プレーパーク)
- 学校帰りに友達と来て、部活が始まる16時まで遊んだり、部活が無い時に来ている。(中学生@児童館)
- 学校帰りに友達とここに来ている。遊ぶ時は、ここにしか来ない。(小学生@児童館)
- 金曜日や土曜日とかにくることが多い。塾が終わって夕方くらいに来て閉まる時間までいる。(中学生@プレーパーク)
- 土日は弟と来ている。平日は学校帰りに1人で来ている。いつも閉園の17時までいる。(高校生@プレーパーク)

- 学校終わって、友達と待ち合わせして歩いて来ている。17時頃まで3時間程度、遊んでいる。（小学生@コミュニティセンター）
- 友達と来ている。学校が終わって来て17時くらいまでいる。（中学生@中高生の居場所）
- 大体、友達と来ている。日によるが、休日は、朝の9時には来て、塾が始まる16時頃までいる。学校からは遠いので、学校がある日は来ない。家からは自転車で15分くらい。（高校生@中高生の居場所）
- 学校の後に友達と来て2時間くらい遊んでいる。（小学生@屋外体験施設）

（家族と来る）

- 家族と来たり、1人で、自転車で来ることもある。5時間くらい遊んでいる。（小学生@プレーパーク）
- 幼稚園が終わってお母さんと来ている。夕方のチャイムが鳴るまで遊んでいる。（未就学児@児童館）
- 親と電車で約1時間かけてきている。4歳くらいから来ている。10時から15時頃の最初から最後まで遊んでいる。（小学生@プレーパーク）
- 夫婦と子供と一緒に3人で来ることが多い。（未就学児・保護者@プレーパーク）
- 来るのは3、4回目くらい。特に予定は決めてないけど、「今日はプレーパークに行こうか」ということでくることが多い。家から遠いので家族ときている。（小学生@プレーパーク）
- 家族で、車で1時間くらいかけて来た。（中学生@屋外体験施設）

**「遊び」に係る専任の人材（プレーリーダー等）は子供にとってどんな存在か
（自由な「遊び」の見守り・支援）**

- 無謀なこととして頭ごなしで否定せず、自分で考えたことは素直にやらせてもらえる、失敗したらリカバリーしてくれるところが違う。普段も自分のことを良く話す。（中学生@プレーパーク）
- 自分に疑問に思ったことや、やりたいことを自分にやらせてくれて、成功したら終わりではなく、また次のことをさせてくれるところ。この大人達とは、学校や家でやっていること等、よく話す。（小学生@プレーパーク）
- ボランティアでやっているから、お金もらってやっている人とは気持ちが違うと思う。学校は結構制限があるけど、ここは制限ないし、「こういうものを作ってみたい」といったら、「やってみよう」と言ってくれる。（小学生@プレーパーク）
- 火おこしとか、他の公園でやったら怒られるようなこともやらせてくれる。自分がやりたいことを協力してやってくれる。（中学生@プレーパーク）
- 好きなことをやらせてくれる。無理言行っても手伝ってくれる。自由度が高いから、やりやすい。（中学生@プレーパーク）
- やさしい。火おこしやお湯を入れたカレーづくりの料理等学校で出来ないことをさせてくれる。（小学生@プレーパーク）
- この地域のことを本当によく知っているの、自分だけでは子供と一緒にいけないところに行くことができとても助かっている（保護者の声）。（未就学児・保護者@プレーパーク）

（コミュニケーション）

- 友達感覚。皆、あだ名が決まっていて、フレンドリーに話せる。（小学生@プレーパーク）
- 距離が近く、気軽に話せる。（小学生@放課後子供教室）
- 良い意味で敬語とか使わずに気楽に話してくれる。お父さんとは違って友達みたいに遊んでくれるから、年上でも敬語を使わなくても気楽に話せる。（小学生@コミュニティセンター）
- すごく話しかけやすかった、気楽に話せる。いつもよりふざけられる。恥をさらけ出せる関係。（小学生@コミュニティセンター）
- 接しやすいし、話題が多い。ちょっと子供目線で考えてくれるところが良い。ここにいるプレーリーダーを増やしてほしい。（高校生@プレーパーク）
- 話しやすい。接客業のワランク上の人みたい。悪ふざけも一緒になってやってくれる。（中学生@プレーパーク）
- 本や竹等の遊具を壊しても怒らない。（小学生@プレーパーク）
- やさしい。中に入ると、声をかけてきてくれる。（中学生@児童館）
- 普通の大人のような上から目線ではなく、子供としてではなく、1人の人として接してくれるところが違う。（中学生@プレーパーク）
- スタッフからたまに話し掛けてきたりしてくれて、親近感がある。（中学生@中高生の居場所）
- 学校のことも話すし、世間話もする。すごく親身に話に乗ってくれるし、勉強で行き詰まったり、自分が愚痴言っている時もちゃんと聞いてくれて、アドバイスもしてくれるから、本当に有難い存在。（高校生@中高生の居場所）

- 話しかけてくれる。友達感覚、ちょっとしたことで何でも話せるのが良いと思う。（高校生@中高生の居場所）
- 他の大人じゃ絶対に言えないとも言える。対等に接してくれる。対等に接してくれるからこそ、ちょっとした変化もすぐ分かってくれるから、他の大人とは違う。（高校生@中高生の居場所）
- 馬に乗った時に話して、馬の名前を覚えてくれたりした。優しい。（小学生@屋外体験施設）

（遊び相手）

- 鬼ごっこと一緒に遊んでくれる。（小学生@プレーパーク）
- 友達みたいに一緒に遊んでくれる。（小学生@コミュニティセンター）
- すごく優しいし、多少ふざけても、他の大人と違って怒ってこない。大人っていうよりか、みんな子供みたいな感じで、たくさんふざけるし、遊んでくれるから面白い。（小学生@コミュニティセンター）
- 他の大人との違いは体力があるところ。（小学生@プレーパーク）
- プレーリーダーはそれぞれ個性があると思う。釘差しやサッカーがうまい人、畑仕事が上手な人、足が速い人とか。半分やさしいし（優しいときも多いという意味）。（小学生@プレーパーク）
- 「遊ぼう」といったら普通に遊んでくれる。若い女性のスタッフとゲームとかでよく遊ぶ。若い男子のスタッフとも卓球で遊んで、ネットイン（ルール）を覚えてくれた。遊んでいて楽しい。緊張感は何もなく、関わりやすい。（小学生@プレーパーク）
- 一緒に遊んでくれる大人が増えて欲しい。（小学生@放課後子供教室）

（その他）

- 年上だと少し話しかけにくい。（小学生@屋内体験施設）
- あまり関わることはない。監視されている感がある。（小学生@プレーパーク）
- 変わらないと思う。ほぼ話しはしない。（小学生@放課後子供教室）
- ボランティアスタッフの方たちで楽しい場づくりをしてくれている。一方で、スタッフによっては、学生同士で集まって話しているところも見られ、対応に差があることは、少し気になる（保護者の声）。（未就学児・保護者@公園）
- 友達と遊んでいたのに、あまり話すことはなかった。（中学生@プレーパーク）
- 話すことはあるけど、他の大人との違いはあまりない。（小学生@放課後子供教室・学童保育）
- あまり話したことはない。（小学生@屋外体験施設）

「遊び場」に来て良かったこと・困ったこと

① 良かったこと

（「遊び」の内容）

- やってみたいといったら、すごく危ないことじゃなかったら、「一回やってみよう」といってくれる。（小学生@プレーパーク）
- 木登りできることが良かった。（小学生@児童館）
- 友達とサッカーをして遊べること。（小学生@プレーパーク）
- 他の公園の遊具と違って手作りの遊具があるところが良いと思う。（小学生@プレーパーク）
- 普通の公園では、竹馬とかはないけど、ここではあるところがいいなと思った。（小学生@プレーパーク）
- 普通の公園は、騒音やボール遊びが禁止されているが、ここではそれが緩く、気にせずに居れるところが良いと思う。（中学生@プレーパーク）
- 大人数でも少人数でも遊べて楽しいところ。（中学生@児童館）
- 良かったことは、卓球台、バドミントン、やったことがないボードゲーム等色々用意してくれたりすること。（小学生@コミュニティセンター）
- 本当はそういう遊び方じゃなかったりしてもあまり注意されない。そういうところが自由にできるから良い。（小学生@コミュニティセンター）
- 良かったことは、漫画があること。大人数だから「かたき」（遊びの名前）ができること。おやつが食べられること。（小学生@放課後子供教室）
- 良かったことは、色んな「遊び」や色んなことが試しにできたり、知らなかったことを学べたりすること。友達と遊べて楽しい。（小学生@放課後子供教室）
- 良かったところは、卓球、テーブルサッカー、マンガがあって楽しいところ。（中学生@中高生の居場所）
- 卓球等の運動もできるところが良い。（中学生@中高生の居場所）
- 遊べるし、勉強もできるし、話してくれる人もいる。勉強も集中できるし、集中できなくなった時にリフレッシュでできることがたくさんあることがすごく良いと思う。（高校生@中高生の居場所）
- 無料で馬に乗れたり、見れたりする環境が整っているところが良い。（中学生@屋外体験施設）
- 普通の動物園ではあまりできない、馬に乗れたり、触れたりするところが良い。（小学生@屋外体験施設）

（交流）

- 学校と違って、ここでは年下の子供や目上の方等、幅広い年齢の方と世代関係なしに話せること。（中学生@プレーパーク）
- 学校の友達だけではなく、色々な人と触れ合えたり、遊んだりできること。（小学生@プレーパーク）
- 学校以外のともだちと遊べるのが好き。いたずらしたり、楽しいことをして遊ぶ。（小学生@プレーパーク）
- 違うクラスの子と仲良くなったこと。（小学生@放課後子供教室）
- 年下と触れ合えたこと。学校では仲良し班と登校班もあるが、仲良くまではなれない。（小学生@プレーパーク）

- 大人が優しいし、友達と約束していなくても来るから、いっぱい遊ぶことが増えるから楽しい。困ったことは、お菓子が食べることができないこと。（小学生@コミュニティセンター）
- 友達と遊べることは良かった。（小学生@放課後子供教室・学童保育）
- 友達と来る場所として使いやすいところが良い。（中学生@中高生の居場所）
- 職員が話しやすいから、1人で来たとしても、職員と話したりとかできるところが良いと思う。（高校生@中高生の居場所）

（心身の成長）

- 怪我を恐れなくなったこと、自然が多いことは良かった。（小学生@プレーパーク）
- 人見知りが消えたことは良かった。（小学生@プレーパーク）
- ここでたくさん飛んだり、登ったりという「遊び」をしていたら、遊び終わった後、身体が軽くなったところが良いと思う。（小学生@プレーパーク）

（安全・安心な居場所）

- 何も無い公園に比べると、ここには大人がいるから、親も安心すると思うし、色々な遊具があるところが良いと思う。（小学生@プレーパーク）
- ここは大人がいて不審者が来ないから安心する。最近、外で不審者がいた。（小学生@プレーパーク）
- 昔、家に1人でいる時に地震があって怖かったけど、ここに来ると安心する。（小学生@放課後子供教室・学童保育）
- 雰囲気穏やかで居やすいところが良い。（中学生@中高生の居場所）

②困ったこと

（「遊び」の内容）

- アスレチックの遊具が老朽化でなくなったことはさびしい。楽しみが減った。（小学生@プレーパーク）
- 以前は、置かれている木材が繋がっていて、アスレチックみたいに渡って遊べたけど、今は、切れられて遊べなくなったこと。（小学生@プレーパーク）
- 回によって、作っていることや、やっていることが違って、やり方が分からない時があること。（小学生@プレーパーク）
- ブランコがないから、欲しいと思った。（小学生@児童館）
- 遊ぶ場所が3、4個しかないの、ブランコやターザンロープが欲しい。（小学生@屋内体験施設）
- 困ることは地下の体育館に居たいけど、1人で遊ぶものがあまりないこと。（小学生@コミュニティセンター）

（場所）

- 困ったことは、ハンモックとかの遊具の取り合いになること。（中学生@プレーパーク）
- 学校プールや「遊び場」が狭いこと。（小学生@放課後子供教室）
- 色々遊べるところが家の近くにもできて欲しい。今は少し家から遠い。（小学生@屋内体験施設）
- 学校の「遊び場」で、屋内部屋のスペースが狭い。狭いから校庭に出る時間が待ち遠しい。（小学生

@放課後子供教室)

- 敷地が広がった良いなと思う。(小学生@プレーパーク)
- 困ったことは、夏休みの時は、暑すぎて校庭に行けず、体育館で遊ぶ人数がとても多い時がある。多過ぎて、ドッチボールができない。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- お菓子の自販機とアイスの自販機を作してほしい。近くのコンビニまでいくのが少し面倒。(高校生@中高生の居場所)
- 席数が増えて欲しい。テスト期間中は、朝の9時半から席をとるために並んでいて、並んでも席が取れないことがあるところが困る。(高校生@中高生の居場所)
- 困ったことは、17時に来ると席が満員で、1時間くらい待たないと座れないこと。(中学生@中高生の居場所)
- 困ったことは、電波がつながりにくいところ。(高校生@中高生の居場所)

(時間)

- 身体を動かせる「遊び場」が、鬼ごっこ⇒ドッチボール⇒サッカーと時間が決まっていて、やりたい「遊び」ができないこと。(小学生@屋内体験施設)
- 終わる時間が16時半は早い。18時頃まで遊びたい。(小学生@放課後子供教室)
- 図書室が16時に閉まってしまうこと。(小学生@放課後子供教室)
- 17時半の閉館の知らせがチャイムだけでは気づかないので、声掛けしてほしい。(小学生@コミュニティセンター)
- 校庭で遊ぶ時間が短いことが困る。2時間くらい遊びたい。お菓子や遊具を考える子供会議があるが、時間が長い。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 水曜日は、勉強場所が困るので、少しでもいいから開いていたら良いなと思う。(高校生@中高生の居場所)
- 困ったことは、水曜日が空いていないこと。カフェにも行くこともあるけど、金銭的に毎回行くのは難しい。(高校生@中高生の居場所)

(安全・安心)

- アスレチックの上とところに傾斜があり、子供が反り返る危険性があるところ。小学生のボール遊び時に未就学児が接触する危険性があるところ。(保護者の声) (未就学児・保護者@プレーパーク)
- 16時半以降になると学校の周りに人が少ないので、帰る時に少し怖いこと。(小学生@放課後子供教室)

(その他)

- 水飲み場があるけど、飲むためのコップ・容器が欲しいと思った。(小学生@屋内体験施設)
- おやつを食べたりできないこと。(小学生@児童館)
- 困ったことは、お菓子を食べることができないこと。(小学生@コミュニティセンター)

- ここは屋外しかないので、夏や冬は大変。小屋やログハウスがあれば、皆でゆっくりと過ごせる。（中学生@プレーパーク）
- 友達がいないとしゃべられないから、友達がいない時は困る。（小学生@児童館）
- 困ったことは、トイレが汚いことや学習時間が長いこと。また、校庭と体育館に行く時間が遅いこと。漫画を片付けない子がいて、なくなっていくことも困る。おやつが少ないのも困る。（小学生@放課後子供教室）
- 困ったことは室内温度の調整が、融通が利かなくて暑かったりして、眠くなる場所。（高校生@中高生の居場所）

近くに、どんな「遊び場」が増えてほしいか

(ボール遊びやスポーツができる場所)

- ボールが使える場所が欲しい。家の近くに広い場所があるけど、ボールを使ったり、遊んでいると隣のおじさんが、音でうるさいと怒るから何もできない。(高校生@プレーパーク)
- 他の公園はボール遊びが禁止になっているけど、実際は使って遊んでいる人がいて、周りの人に迷惑になっているから、もっとボール遊びができるような場所がもう少し増えてほしい。(小学生@プレーパーク)
- 遊園地や、高い滑り台、ボール遊びができる公園が増えて欲しい。あとは鬼ごっこができる広い広場が増えて欲しい。(小学生@コミュニティセンター)
- ボール遊びや火が自由に使える場所が増えて欲しい。(中学生@プレーパーク)
- バasketコートがあるような広い公園が増えて欲しい。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 身体を動かすので、卓球とかスポーツできる場所が増えて欲しい。(高校生@中高生の居場所)
- 友達ができるから好き。野球ができる場所が増えてほしい。(小学生@プレーパーク)

(自由に思い切り遊べる場所、プレーパーク)

- 思い切り遊べる公園。学区の周りには、小さい公園しかないから。近くに公園はあるけど、小さい子供が遊んでいるから思い切り遊べない。(小学生@放課後子供教室)
- ハンモックがあるところが増えて欲しい。水遊びや焚火ができるところも増えて欲しい。(小学生@プレーパーク)
- 鬼ごっこが面白くなるような柵のスペースとかがある場所が増えてほしい。(小学生@プレーパーク)
- この公園のように、遊具を少なくして、自然のものを活かした「遊び」がある場所をもう少し増やして欲しい。現状は過保護で安全性に偏った遊具があるが、遊び方が決まっていってつまらない。もう少し色々な遊び方を自分が考えられて、当初の目的以外の遊び方が発想できる場所が増えて欲しい。(中学生@プレーパーク)
- ここのようなプレーパーク(イベント)を続けてほしい。(中学生@プレーパーク)
- 外で遊んでいると、近所迷惑になっちゃう時とか怒られる時もあるから、外でも思いっきり遊べるような、あまり迷惑にならない場所があればいいなと思う。(小学生@コミュニティセンター)
- プレーパークみたいなところが増えて欲しい。(中学生@中高生の居場所)
- 近くに公園があるが、結構道路と公園が近いから、遊ぶ場所が狭く、子供達が少し敷地外にはみ出て遊んでいることがあるので、広めの公園が、高架下とかじゃなくて、住宅地の近くにできて欲しい。また、フリスビーができるような遊具がない公園が増えて欲しい。(高校生@中高生の居場所)
- この公園みたいに休憩場所があって、もっと広くて、遊びやすそうなおとろがあればいい。(小学生@プレーパーク)

(アスレチック等魅力的な遊具等がある場所)

- アスレチックがある場所が増えてほしい。(小学生@プレーパーク)
- アスレチック系の「遊び」があるところが増えて欲しい。滑り台やブランコばかりだから、つまらない。(小学生@プレーパーク)
- ブランコがほしい。トイレとかきれいな公園があったら良い。(小学生@プレーパーク)

- トランポリン、ブランコ、スケートできるところが増えて欲しい。(小学生@屋外体験施設)
- 長い滑り台ができて欲しい。秘密基地がある場所が増えて欲しい。(小学生@屋外体験施設)
- 色んな遊具や初めて見る遊具がある公園が増えてほしい。トンネルとかある遊具が欲しい。(未就学児@屋外体験施設)
- 滑り台がある公園。クッションとか汚れないで休める場所が欲しい。(小学生@プレーパーク)

(中高生が集まれる場所、室内で遊べる場所)

- 中学生が集まれるような場所が増えて欲しい。例えば、室内で話しながら、勉強できるようなアットホームな場所。(中学生@プレーパーク)
- このようなお金がかからないで気軽に来れる場所が増えて欲しい。(中学生@中高生の居場所)
- こういふ場所がもっと増えてほしい。そしたら、利用できる人も増える。(高校生@中高生の居場所)
- お金がかからなくて、大きくて広い勉強スペースが増えて欲しい。(高校生@中高生の居場所)
- 子供達だけの空間が増えて欲しい。(中学生@中高生の居場所)
- 室内遊び場が増えて欲しい。(小学生@コミュニティセンター)
- 無料で漫画が読める場所が増えて欲しい。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 室内で皆でゲームができる場所も増えて欲しい。(小学生@コミュニティセンター)

(その他)

- 家の近くに公園が少ないから、もっと増やして欲しい。(小学生@屋内体験施設)
- クワガタとかカブトムシが採れて木登りもできる里山が増えて欲しい。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 虫がたくさんいる公園が欲しい。(未就学児@プレーパーク)
- 自転車が得意だから、自転車が乗れる公園があると良い。(小学生@プレーパーク)
- 一輪車の練習場とリップスティックというスケボーで遊べる公園。学校でもできるけど、校庭解放の日しかできないから。(小学生@プレーパーク)
- この場所が友達の集合場所になっているから、これ以上、増えてほしいとは思わない。(小学生@児童館)
- 子供向けの仕事体験パークが増えて欲しい。(小学生@放課後子供教室)
- 芝生がある「遊び場」が増えて欲しい。住んでいるところが、道路が多すぎるから。(小学生@屋外体験施設)

「遊び場」に来ないときにしていること

(外遊び、家以外の室内遊び)

- いつも絵を描いている。漫画を読んだり、漫画みたいな絵を描くのが好き。(小学生@放課後子供教室)
- 外でのんびり過ごしたりすることが多い。(小学生@放課後子供教室)
- 公園で友達と雑談、鬼ごっこ、綱遊びしている。小学校低学年と遊んでいる。(小学生@放課後子供教室)
- 児童館に行っている。(小学生@屋内体験施設)
- 友達の家や公園に行って遊んでいる。(小学生@屋内体験施設)
- 電車が好きなので、電車に乗って遠くに行っている。平日は、家や図書館で勉強している。(中学生@プレーパーク)
- 公園でうんていをしたりする。(小学生@放課後子供教室・学童保育)
- 学童が休みの時は、妹を迎えに行ったり、遠い公園に自転車でいっている。公園では、走ったり、お父さんと鬼ごっこしている。休みの時、は暇な時は寝ている。(小学生@プレーパーク)
- 絵を描いている。学校でもよく絵を描いているし、水彩画教室に通ってもいて、とにかく良く絵を描く。(小学生@プレーパーク)
- 平日は家でテレビをみたり、違うところで遊んでいる。金曜日の放課後に友達とよくお気に入りの公園にいらっている。(小学生@プレーパーク)
- 平日は、友達と約束して公園に行ったり家で読書したりしている。お母さんから、公園に行きなさいと言われて行く。(小学生@プレーパーク)
- 放課後は、寝ている。たまに公園でサッカーをしている。(小学生@プレーパーク)
- 家で寝るか他の場所で遊んでいる。例えば、友達の家とかサッカー場等。(小学生@コミュニティセンター)
- 外で遊ぶ場合は、スポーツセンター、映画、ゲームセンター（プリクラ）、ご飯に行く。家では、テレビを見ている。(高校生@中高生の居場所)
- 友達とカラオケに行っている。(高校生@中高生の居場所)
- 友達と遊園地等に遊びに行く。(中学生@中高生の居場所)
- 別の場所に別の場所に行って勉強するか、家で本を読んでいる。時々テニスをしている。行って勉強するか、家で本を読んでいる。時々テニスをしている。(高校生@中高生の居場所)
- 体育館やプール、フットサルに行っている。(中学生@中高生の居場所)
- 幼稚園の帰りや休日に友達と公園に行く。(未就学児@屋外体験施設)

- 公園に行って、ターザンロープ等で遊んでいる。家で遊んだり、図書館に行く。（小学生@屋外体験施設）

（自宅で遊ぶ）

- 家でゲームをしたり、テレビ見たりしている。妹と遊んだりしている。他の公園にはほとんどいかない。（小学生@放課後子供教室）
- 家で宿題をしたり、歴史が好きだから本を読んでいる。（小学生@児童館）
- 家で休んだり、TVを見たり、ゲームをしている。（小学生@プレーパーク）
- 家で宿題やゲームをしている。（小学生@コミュニティセンター）
- アニメ鑑賞や動画チャンネルをみたりしている。（小学生@プレーパーク）
- 家で宿題をやったり、ゲームをしている。テレビを見ながら、おやつを食べている。（小学生@プレーパーク）
- スマートフォンで遊んでいる。塾に行ったり、勉強したりしている。友達と遊ぶこともある。（小学生@プレーパーク）
- ゲームや漫画を読んでいる。習い事以外は、児童館でマンガを読んでいる。ゲームよりマンガを読んでいる時間が長い。近くの公園に行くこともある。（小学生@プレーパーク）
- ゲームしたり、塾に行っている。（中学生@プレーパーク）
- 家で過ごしている。動画チャンネルをみたり、昼寝している。休日は家の用事で出かけている。（中学生@プレーパーク）
- お母さんと遊んでいる。（未就学児@プレーパーク）
- 家で宿題をやったり、ゲームをやっている。（小学生@コミュニティセンター）
- 家では、勉強するか、スマートフォンを見ている。（高校生@中高生の居場所）
- 家でゆっくり過ごしている。（中学生@中高生の居場所）
- ゲームをしている。（高校生@中高生の居場所）
- 家とか友達の家で遊ぶことが多い。ゲームをしたり、色々な人と遊んだりしている。（中学生@屋外体験施設）
- 家でテレビを見ている。土日もあることが多い。（小学生@屋外体験施設）

（習い事）

- 宿題や習い事（野球、塾、英語）をしている。習い事がない日は、友達と神社で遊んでいる。（小学生@放課後子供教室）
- 土曜はテニス、英語、日曜に、そろばん、月曜は朝にダンスやプール等の習い事をしている。（小学生@放課後子供教室）

- 家でゲームをしたり、土曜に自転車で往復10km走っている。小学校3年生以降、習い事が忙しすぎて、公園で遊んだことはない。（小学生@放課後子供教室）
- 日曜日は、学校で野球をやっている。土曜日はプールと体操を習っている。家では、お風呂に入って、ご飯の後、宿題して、ゲームしている。（小学生@プレーパーク）
- 水曜以外はバレーボールの部活に行っている。（中学生@児童館）
- 9割は部活。あとはゲームをしている。（中学生@プレーパーク）
- 学校行事や部活に言っている。外でも家でも、スマートフォンで音楽を聞いている。（高校生@プレーパーク）
- 他の「遊び場」に行っている時もあるけど、受験するから塾等によく行っている。（小学生@コミュニティセンター）
- 科学と算数、フットサル、サッカーの習い事に行っている。（小学生@放課後子供教室・学童保育）
- サッカーチームに入っているので、月曜、水曜、金曜、土日は練習に行っている。（小学生@屋外体験施設）

（その他）

- 学童の後に、友達と家で遊んだり公園でゲーム等で遊んだりする。日曜はダンスと塾、ピアノの習い事をしているから遊べない。土曜は、晴れの時は親から外で遊びに行ってきたと言われて、公園で、保育園の友達と遊ぶ。雨の時は家でゲームしている。（小学生@放課後子供教室・学童保育）
- 休日は、友達と約束して、家電量販店のゲームコーナーでカードゲームで遊んでいる。祝日は、家で映画を見る。習い事は、ピアノ、サッカー、英会話、水泳、フットサルに行っている。（小学生@放課後子供教室）

3.2.3 小括

「遊び場」を利用する子供の意見聴取により、「遊ぶ」ことの意義、「遊び場」の魅力（どんな存在か）、「遊び場」へのアクセス方法・時間、「遊び場」の利用時間、「遊び」に係る専任の人材（プレーリーダー等）は子供にとってどんな存在か、「遊び場」に来て良かったこと・困ったこと、近くにどんな「遊び場」が増えてほしいか、子供の「遊び」の実態把握等を行った。

「遊ぶ」ことの意義については、外遊びの場合、楽しい、ストレス発散できる、身体を動かせる等の理由から好きという意見が多く、漫画やゲームも好き等の理由で室内遊びも好きという意見や、一方虫が嫌い、暑さや寒さが苦手、不審者がいる等の理由から外遊びが苦手という意見が聞かれた。

「遊び場」の魅力（どんな存在か）としては、好きな遊具やボール遊び等で自由に遊べるといった遊ぶ内容に関する魅力、友達と会える、遊んでくれる大人がいる、息抜きができるといった交流の場・居場所としての魅力、家や学校から近い等の立地上の魅力等の意見があった。

「遊び場」へのアクセス方法・時間については、学校や家から自転車または徒歩で来ているとの回答が多く、休日においては遠方から電車や車で来ているとの声もあった。また利用時間については、平日は1～3時間程度（放課後、閉園や習い事まで等）、休日は特に小学生において半日や1日（7～8時間）利用しているといった意見があった。

「遊び」に係る専任の人材（プレーリーダー等）は子供にとってどんな存在かについては、子供の主体性や自主性を尊重し、やりたいことをさせてくれるといった自由な遊びを見守ってくれる存在、気軽に話せる、対等に接してくれるといったコミュニケーション相手としての存在、一緒に遊んでくれるといった遊び相手としての存在等の声があった。一方、施設によっては、主に友達同士や家族で行動するため、あまり話したことがない、話しかけにくい、他の大人と変わらない等の声もあった。

「遊び場」に来て良かったことは、他の「遊び場」ではできないボールや遊具で遊べること（遊びの内容）、異年齢や同年齢の友達ができたと（交流）の意見が多く、その他、ケガをしにくくなった、人見知りしなくなったこと（心身発達）や、大人がいるから安心するといった声があった。困ったことは、遊びたい遊具がない等遊びの内容に関すること、家から遠い等のアクセス面、平日はもう少し長く遊びたいという運営時間等に対する意見があった。

近くにどんな「遊び場」が増えて欲しいか聞いたところ、まずボール遊びやスポーツができる場所が欲しいという意見、自由に思いっきり遊べる広い場所やプレーパークを求める意見、アスレチック等の魅力的な遊具が欲しいという意見、中高生が無料で集まれる場所や室内「遊び場」が欲しいという意見が多く聞かれた。

遊び場に来ないときに行っていることについては、自宅でゲームをしたり、TVや動画を見たりしているといった意見のほか、習い事や塾に行っているといった意見も多く見られた。

これまで述べてきたように、周辺住民からのクレームの増加等を背景に、ルールや規制が増え、子供が公園等で自由に遊べなくなっているといった現在の「遊び」の環境を現す結果がみられた。

3.3 「遊び場」を運営する団体の意見聴取

3.3.1 実施概要

「遊び場」の実態調査として、東京都内における「遊び場」のニーズや課題等を把握するため、「遊び場」を運営する団体の意見聴取を行った。実施概要について、以下に示す。

- **日時：**令和5年9月～令和5年12月の間（各団体・法人に対して1時間程度）
- **形式：**原則、「遊び場」などにおける訪問・対面形式でのヒアリング
- **調査対象：**
東京都内で遊び場を設置・運営する21団体・法人（行政機関含む）
- **調査対象選定の考え方：**
 - ・ おおむね無料の「遊び場」で専任の人材（プレーリーダー等）を配置し、子供の「自由な遊び場」づくりを理念・方針としている団体・法人を中心に選定
 - ・ 地域性、開催日数の多寡、団体・方法人種別（特定非営利活動法人、任意団体、民間事業者、行政機関）に偏りがないように配慮
- **ヒアリング項目：**
 - ・ 「遊び場」の設置・運営に関し、「場所・内容」、「資金」、「ユーザー・地域」「人材」の観点からの課題と対応策について確認した。具体的なヒアリング項目を以下に示す。
(具体的ヒアリング項目)
 - ・ 団体の「遊び」に関する理念・方針（「遊び」に関する考え）
 - ・ 子供への関わり方に関する方針・意識
 - ・ 「遊び場」の概要（「遊び場」のできる（実施している）具体的な「遊び」の内容）
 - ・ 運営体制、運営上の課題
 - ・ 施設で働く人材の育成、課題
 - ・ 安全対策のために取り組んでいること、課題
 - ・ 地域住民との関わり、課題
 - ・ その他、子供の「遊び」についてのご意見（都内の遊び環境、子供の状況、大人の子供への関わり方など）

3.3.2 調査結果

以下に「遊び場」を設置・運営する団体・法人の意見聴取結果を示す。

団体の「遊び」に関する理念・方針（遊びに関する考え）・子供への関わり方に関する方針・意識

「遊び」に関する理念・方針は、以下のとおり、子供の主体性、自由な「遊び」、公共性、自然との共生、地域コミュニティ（子供・大人の居場所）、子供の成長・発達等に関する内容であった。子供の主体性については、プレーパークを中心に体験施設、放課後子供教室、中高生の居場所を運営する団体・法人において回答があった。自由な「遊び」及び自然・社会との共生に関する理念・法人に関しては、プレーパークを設置・運営する団体・法人を中心に回答があった。地域コミュニティ（居場所）については、全ての施設種別において共通して回答があった。

区分	主な内容（理念・方針）
子供の主体性	• 自分の責任で自由に遊ぶこと（@プレーパーク） • 子供が自ら成長すること、子供達が自ら考えて行動できること（@プレーパーク） • 子供の自主性を大事にすること（@プレーパーク） • 冒険心（@プレーパーク） • 子供たちの創造性、協調性、自主性を養う「遊び場」づくり（@プレーパーク） • 子供のやりたい等の大切な気持ちを実現すること（@プレーパーク） • 体験を通じてなりたい自分や夢を見つけて、そこに向かってチャレンジできる場所（@屋内体験施設（屋内）） • 子供の創造性、独自性を重視し、子供の権利を尊重すること（@放課後子供教室） • 子供達の主体性を活かした場所づくり（@中高生の居場所）
自由な「遊び」	• 自分の責任で自由に遊ぶこと（@プレーパーク）（再掲） • 制約なく、子供がやりたいということを叶えてあげること（@プレーパーク） • 子供が利用制約なく、自由にのびのびと遊ぶ場所（@プレーパーク） • 子供にのびのびと外遊びをしてもらうこと、屋内における工作、塗り絵等を通じて、子供が自由にさまざまな体験してもらうことをサポートすること（@放課後子供教室）

区分	主な内容（理念・方針）
地域コミュニティ （居場所）	• 「いつでも、ふらっと行けば誰かいる」という生活の一部となる場所・役割（@プレーパーク） • 誰でも遊べる、みんなの居場所（@プレーパーク） • 子供だけではなく、親を含めその場所に来てくれる誰もが集まる場所（@プレーパーク） • 一部の子供のみが利用するプレーパークではなく、地域を変えるために保護者や子供にどのようなアプローチできるか（@プレーパーク） • 学童の待機児童も多い中、放課後・休日の子供の居場所づくり（@放課後子供教室・学童保育） • 親子の交流の場として、アートに触れられたり、質の高い学びと「遊び」と体験を提供すること（@コミュニティセンター） • 体験の中で、仲間を増やしたり、地域の大人との出会いを大事にすること（@屋内体験施設（屋内）） • 放課後、家に帰らなくても、学校でそのまま自由に遊べる・過ごせる居場所（@放課後子供教室） • 学校施設を活用した学習、「遊び」等のさまざまな体験してもらうことを通じて、異年齢の子供や地域の大人（サポーター）との交流をしてもらうこと（@放課後子供教室） • 誰でも体験ができる公共の場として運営（@屋外体験施設） • 何となく自由に、隣の人と話したり、他の学校の人と交流を持てる場づくり（@中高生の居場所） • 楽しく子育てができる環境の整備、豊かな人間関係が築けるよう子供を主体とした多世代交流の場とすること（@児童館）
子供の成長・発達	• 子供が自ら成長すること、子供達が自ら考えて行動できること（再掲）（@プレーパーク） • なりたい自分になれるよう、自らできる力を育む場所、グループ遊びやルールについて学び、皆で一緒に頑張ることが大事であることを学ぶ場所（@放課後子供教室、学童保育クラブ） • 馬を介して子供達の情操教育をしていくこと、大きな馬に触れたり、乗ったりすることで子供が自信をつけたり、可愛がる体験等により自由に遊んでもらうこと（@屋外体験施設） • 子供の心と身体が健やかに育つための居場所（@児童館）

区分	主な内容（理念・方針）
	各部屋に1人職員を配置し、無人空間を作らず、対人空間を設け、子供達にできる限り、声がけをするようにしている（@児童館）
自然・社会との共生	- 誰もが自然体で自然と共に暮らせる社会をつくる（@プレーパーク） - 自然体でいられること（@プレーパーク） - 自然と共に遊ぶこと（@プレーパーク） 「遊び」やスポーツ等の文化の拠点（@児童館）
地域住民の参加・参画	- 地元の子供・保護者と一緒に創っていく場所（@プレーパーク） - 地元の住民が運営する場所（@プレーパーク） - 子供の保護者自身も主体的に参加を促す（@プレーパーク） - 子育てを家庭、学校、保育園だけでやるものではなく、地域一体となってやっていく「共育（ともいく）」（@公園） - 子供や親、地域の人々が主体的に参画できるような機会をつくる（@児童館）
その他	楽しい体験を実現するための安全面の配慮も重視（@屋外体験施設）

「遊び」による子供への関わり方に関する方針・意識の調査結果は、以下に示すとおり。子供の主体性に関する方針・意識については、全ての施設種別に共通して回答があった。現場レベルでの方針・意識として関心の高いものと推測される。

区分	主な内容（子供への関わり方の方針・意識）
子供の主体性	- 子供の喧嘩も含め、制約することなく、大人は見守るという意識を持つこと（@プレーパーク） - 大人が「遊び」を決めて与えるのではなく、自分がやりたいことを好きなだけやらせてあげる、やらないことも認めてあげるような姿勢で接している（@プレーパーク）

区分	主な内容（子供への関わり方の方針・意識）
	• 大人が先に口出しをせず、失敗をすることや大きくない怪我も、子供にとって良い糧・経験になるという意識を持つこと（@プレーパーク） • 危ないからダメでなく限界に挑戦することで子供が自分の世界を自分で広げ、自分自身で育とうとすることを見守ること（@プレーパーク） • 自分で「何をしたい」とか、「工作でもこう作りたい」、「ルールを守って勝ちたい」、「負けても次は勝つ」と自主的に感じてもらうことを意識して子供に接している（@放課後子供教室・学童保育） • 子供の主体性を尊重して見守るというスタンスで、声をかけられたら一緒に遊ぶように関わっている（@コミュニティセンター） • 大人から子供に対してこうしてほしいということではなく、子供の自主性や考えを尊重して、子供がやりたいことに対してどう動くかを考えて子供に接するように心がけている。子供MTGを組織し、子供達と一緒に当施設をどのようにしていくかを考え、企画をしていく取組みを実施している（@屋内体験施設（屋内）） • 子供の権利に目を向けて、様々な「遊び」を用意する中で、「こうでなければいけない」というものは可能な限り少なくし、自由な発想で取り組めるように接している（@放課後子供教室） • 子供達を集めて、自らこの場所をどうしたらより良い空間にできるかを考える機会づくりを行っている（@中高生の居場所）
自由な「遊び」	• 自然の中で遊ぶときは遊び方の決まりはなく、どう遊んでも自由（@プレーパーク） • 子供のやることを見守りながら、やりたいといったことを可能な限り（金銭的な制約あり）やらせてあげるように関わっている（@プレーパーク） • 決まりだからではなく、自由に過ごさせることを意識し、また、職員間で、「子供1人1人に正解はない」ということを認識共有し、接するようにしている（@中高生の居場所） • 子供に自由に遊んでもらうことを基本としているが、時には子供と一緒に遊ぶことも想定し、子供に関わりやすい年齢に近い大学生をプレーリーダー役にしている（@公園）

区分	主な内容（子供への関わり方の方針・意識）
地域コミュニティ （居場所）	• 子供には、お互い親戚のように、悪いことをしたら怒り、良いことしたら褒め、自然に言える仲間のような関係づくりをすること（@プレーパーク） • 様々な事情を抱える子供を含め、子供が持つエネルギーを発散する場所となるよう、子供の特徴を受け止め、接している（@プレーパーク） • 多様な子供が、プレーリーダーや自然と接する中で、打ち解けて、遊びに来やすくなるということを心掛けている（@プレーパーク） • 子供の見守り・支援は、スタッフだけではなく、保護者にもサポートが得られる関係構築に取り組んでいる（@プレーパーク） • 近所の人として、学校外で会っても、交流が生まれるように接している（@放課後子供教室）
子供の成長・発達	• 子供自身が怪我をコントロールできるように成長してほしいという方針の下、ケガをする前から行動を抑えるようなことはせず、見守ること（@プレーパーク） • 子供が困っていて、良い体験の回数が減りそうな場合のケア、フォローを行う（@プレーパーク） • 事情を抱えてそうな子供へのサポートとして、他機関（児童相談所等）との連携も意識した目配せや対応についても職員において意識し、子供と接している（@中高生の居場所）
自然・社会との共生	• 自然の中で遊ぶときは遊び方の決まりはなく、どう遊んでも自由（@プレーパーク）（再掲） • 子供の自由度は高くしているが、公共の施設として、皆が楽しめるために守るべきルールは、一貫して、子供に伝えるようにしている（@コミュニティセンター）
遊び相手	• プレーリーダーは、年上の友だちで自らも遊ぶ人、「遊び場」の環境をデザインし、作る人（@プレーパーク） • 大人も「遊び」を楽しみ、自分も遊ぶ、子供の「遊び」を面白がる、興味を持つ、必要なことはフォローする。皆で皆の子供を見守っていくという方針（@プレーパーク） • 子供の主体性を尊重して見守るというスタンスで、声をかけられたら一緒に遊ぶように関わっている（@コミュニティセンター）

区分	主な内容（子供への関わり方の方針・意識）
その他	• プレーリーダーは、人を「遊び場」にひきよせる、けんかを見守る仲裁人、遊んでいる時にダメなことはダメと言ってくれる人（@プレーパーク） • 初めて利用して困っている子供や大人に対して、積極的に声がけをする、子供達が迷子にならないように、動きを注意して見守っている（@屋内体験施設）

「遊び場」の概要（「遊び場」でできる（実施している）具体的な「遊び」の内容）

「遊び場」の概要については、以下に示すとおり、施設種別により屋外と屋内の双方あるいはいずれかという形態に分かれているが、以下に示すとおり。「遊び」の内容、遊具の種類は様々であった。主な利用層は、未就学児、小学校低学年と回答した団体・法人が多かった。

施設種別	主な内容
プレーパーク	- 専用施設における、屋外広場（アスレチック遊具、ボール遊び、プレーカー等）と屋内（木工室）の常設の「遊び場」で、1日あたり約160人が利用。主に未就学児、小学校低学年が利用。 - 専用施設における屋外広場（アスレチック遊具、畑、虫の飼育等）と屋内（木工、絵描き等）の常設の「遊び場」で、1日あたり約80～230名が利用。主に未就学児と小学校低学年が利用。 - 公園の一部を利用した屋外広場（焚火、ツリーハウス、釘差し、滑り台、ブランコ、木登り等）と屋内（木工、楽器等）の常設の「遊び場」。主に小学生が利用。 - 公園の一部を利用した屋外広場（アスレチック遊具、ターザンロープ、滑り台、ブランコ、ツリーハウス、釘差し、ボール遊び、木工等）の常設（週5日程度）の「遊び場」で1日あたり、60人～100名程度が利用。主に未就学児、小学校低学年が利用。 - 公園や広場の一部を利用した屋外広場（焚火、ターザンロープ、滑り台、ブランコ、釘差し、ボール遊び、木工等）の常設（週5日）の「遊び場」で、主に未就学児、小学校低学年が利用。 - 公園や広場の一部を利用した屋外広場（アスレチック遊具、ターザンロープ、滑り台、ブランコ、ツリーハウス、釘差し、ボール遊び、木工等）の非常設（週1、2日や月1回や団体・法人によって様々）の「遊び場」で、主に未就学児、小学校低学年が利用。
コミュニティセンター	屋内施設（乳幼児親子の交流の場、工作、ボードゲームコーナー、ボール遊びや鬼ごっこができる体育館）の常設（週5日）の「遊び場」で、1日あたり50～80人が利用。主に未就学児と保護者が利用。
放課後子供教室 学童保育 公園	小学校内の部屋（学習、本・漫画、おもちゃ、ボードゲーム、工作、絵描き等）と校庭・体育館（ボール遊び、鬼ごっこ等）の常設（週5,6日）の「遊び場」で、1日あたり40名～120名（施設によって

施設種別	主な内容
	様々）が利用。主に小学校低学年が利用。学童施設とも連携（学童利用時も放課後に来て「遊び場」として利用）。 • 小学校の隣の屋内施設（本・漫画、おもちゃ、ボードゲーム、工作、絵描き等）と小学校の校庭（ボール遊び、鉄棒、鬼ごっこ等）。学童施設とも連携（学童利用時も放課後に来て「遊び場」として利用） • 小学校外の公園や広場の一部を利用した屋外（ボール遊び、縄跳び、鬼ごっこ等）の非常設（各公園・広場ごとに週1、2日）の「遊び場」で、主に未就学児、小学校低学年が利用。
体験施設	• 専用施設における屋内（科学館として、アスレチック遊具、ボルダリング、工作・創作体験、学習体験、ボール遊びコーナー、フリースペース、プラネタリウム等）の常設（週7日）の「遊び場」で、1日あたり、2,000人～10,000人が利用。主に未就学児と保護者と小学校低学年が利用。 • 総合公園の一部の屋外敷地（乗馬体験、馬と触れあい体験、馬の観察体験）の常設の「遊び場」（週5日）で、1日あたり、約40～250人が利用。主に未就学児・保護者と小学校低学年が利用。
児童館	• 専用施設における屋内（乳幼児向けのプレールーム、ボール遊び等ができる体育館、工作室、学習室、読書コーナー、音楽スタジオ、子供会議室等）の常設（週6日）の「遊び場」で、1日あたり、約200名～700名が利用。主に未就学児と保護者が利用。
中高生の居場所	• 専用施設における屋内（勉強、会話、読書スペースのスタジオラウンジ、卓球や運動スペース、音楽スタジオ、ダンススタジオ、クラフトスタジオ、図書等のライブラリー等）の常設（週6日）の「遊び場」で、1日あたり、約300名～500人が利用。主に中学生、高校生が利用。

運営体制、運営上の課題

運営体制、運営上の課題について、以下に示す。全体を通じて、人手不足の課題が多く見られた。具体的には、日々の持続的な運営に必要な人手が不足していることや、人材確保のための給与水準の引き上げのための資金不足、非常設の施設の場合に、開催日数の増加のための運営資金全体（人件費等）の不足等の課題が挙げられた。また、小学校内の施設を利用している放課後子供教室においては、利用人数に対する「遊び場」が不足しているという課題が共通して見られた。

施設種別	主な内容
プレーパーク	- プレーリーダーを中心に、全体16名、1日あたり2,3人体制で運営。常設のための人手不足が課題（特に土曜日の従事）。新型コロナウイルス感染症拡大の影響を踏まえ、今後、持続可能な運営の在り方等の理念・方針を改めて検討していく必要がある。 - 運営委員、プレーリーダー、アルバイト等の全体20名、1日あたりプレーリーダー、アルバイトの2名体制で運営。常設運営のためのプレーリーダーの活動日数を増やすための資金確保（人件費）、遊具等の保管倉庫兼プレーリーダーの作業・休憩場所の確保等が課題。 - プレーリーダーを中心に全体18名、1日あたり3名体制で運営。遊具等の新設・改修費用や、若手世代の採用のための給与水準の引き上げ等の運営資金不足や、地域住民との関係構築（苦情への対応等）が課題。 - プレーリーダーを中心に全体約9名、1日あたり2～4名体制で運営。賃上げ、管理職の配置等の対応ができずプレーリーダーが定着しにくいことや、事業の質を守る適切な開催日数等への改善が課題。 - プレーワーカーの全体10名、1回あたり、2,3名体制で運営。継続的な運営のための専任人材の確保のための人件費不足（給与水準の引上げ）、メンタルヘルス等の研修が課題。運営資金は行政支援の他、民間資金の調達に取り組んでいく予定。 - 運営委員、プレーリーダー・スタッフの全体18名、1日あたり3～5名で運営。今後の開設日の増加に向けた、人手・人件費不足（給与水準の引き上げ）や地域の大人への普及・啓発のための資金不足が課題。 - 会員等の全体15名、1日（回）あたり、約10名で運営。スタッフはほぼ無償ボランティアであるため、継続的運営や開設日の増加に向

施設種別	主な内容
	けた、人手・人件費の不足（有償化）、場所の確保（現在は非常設で公園や広場を一時的に使用）が課題。
コミュニティセンター	正社員、アルバイトの全体約7名、1日あたり5名体制で運営。求める人材に継続して働いてもらうための制度づくり（昇給制度、評価制度、人材育成制度）と人件費確保が課題。
放課後子供教室 学童保育 公園	- 児童サポーター、指導ボランティア等の全体19名、1日あたり、約7名体制で運営。子供がのびのびと遊べる環境と利用者拡大のための場所の確保（学校の教室増加により室内スペースの確保が困難な状況）、現場サポーターの地域の担い手不足が課題。 - 正社員、嘱託職員、アルバイト職員の全体約20名、1日あたり、約6名体制で運営。常設（特に早朝開放）のためのアルバイト職員の地域の担い手不足や、職員間のMTG機会の不足、アルバイト職員の継続的な人材育成が課題。 - 正社員とサポーター（無償ボランティア）の全体44名、1日あたり14名（平日）又は4名（土曜日）体制で運営。利用者数に対するスペースが不足していること、安全面の見守りのための人員が不足（特に事情を抱える子供へのケアが十分できていない）が課題。
体験施設	- 正社員約40名、パート職員約80名、1日あたり、約30名～50名体制で運営。部署間・職員間の情報共有体制や仕組みの整備、深い体験の提供。 - 正社員を中心とした全体約12名、1日あたり、6～8名体制で運営。継続的な運営のための馬の飼育環境や方針の見直し（より広い場所の確保や乗馬回数・ローテーションの設定）及びベテラン職員から若い世代への技能継承のための人材育成が課題。
児童館	正社員、パート職員の全体約28名、1日あたり、8～11名体制で運営。入館手続き・利用者情報管理事務のDX化、安全確保のための未就学児と小学生のゾーニング方法の検討、電気代高騰時の資金不足等が課題。
中高生の居場所	正社員、嘱託職員、アルバイト職員の全体14名、1日あたり6,7名体制で運営。利用者拡大のための場所の確保、設備改修（ラウンジの席数の増加、空調機能の強化等）、子供への関わり方や職員のメンタルヘルス等の人材育成が課題。

施設で働く人材の育成、課題

施設で働く人材の育成、課題について、以下に示す。人材確保においては、運営体制、運営上の課題において前述のとおり、人手不足、人材確保の資金不足（人件費）の課題が多く見られた。人材育成に関して、安全対策や子供の関わり方等のOJT等の内部研修や外部研修を実施している団体・法人が多く見られたが、外部研修機会が足りない（時間がない等）や資金不足という課題について、多く回答があった。外部研修として求める研修内容としては、特に子供の安全確保に関する自然遊びに関する知見や職員のメンタルヘルス等についてニーズがあった。また、一部の団体・法人からは、管理人材や内部育成できる人材の育成が課題という回答や体系的な研修制度や評価制度の構築が課題という回答があった。

施設種別	主な内容
プレーパーク	- 特に土曜日等の常設のシフトを組むことが難しくなっていることやプレーリーダーの高齢化、研修等の人材育成が課題。 - 人材確保（現在の職員の継続雇用含め）ための給与単価の引き上げや常設のための活動日数増加のための人件費の確保が課題。更なる人材育成のための研修機会の増加も課題。 - プレーリーダーの高齢化が課題。若い人材の確保のための給与水準の引き上げや研修の体系的な実施が課題。 - 今後の持続的な体制構築のための管理職の採用・育成、現場でOJT指導ができる職員の育成が課題。管理職等の人材確保のための給与水準の向上が必要。 - 今後、開設日の増加に向けて、兼業ボランティアのみでは限界があり、プレーワーカーの確保やそのための人件費の確保が課題。 - 今後、開催日の増加等の事業拡大のための人材確保・人件費の不足が課題。人材確保のためには、報酬単価の引き上げが必要。 - プレーワーカーの人数の不足、それによる地域の世話人の負担増加が課題。プレーワーカーの資格化、給与水準引き上げ等が必要。人材育成のための資金確保も課題。 1日3名・週5日の活動内容を基準に行政から助成支援を受けているが、人件費の不足が課題。人材確保にあたり、プレーリーダー、プレーワーカーという職種の認知度向上、職業的位置づけが必要。
コミュニティセンター	求める人材に継続して働いてもらうための制度づくり（昇給制度、評価制度、研修制度）と人件費確保が課題。

施設種別	主な内容
放課後子供教室 学童保育 公園	- 安全面の見守りのための人員が不足（特に事情を抱える子供へのケアが十分できていない）が課題。現状は募集をしても、若い世代からの応募がない状況。 - 特に、平日で稼働するプレーリーダー（大学生）の確保することが課題。プレーリーダーの全体の登録者数が増加しないため、増やすことが課題。 - 現場サポーターの地域の担い手が不足している。特に、リーダーを担う人材の確保が課題（責任の大きさと稼働日数の多さ等が要因と考えられる）。 - 常設（週6日）のシフト体制を安定的に構築していくためにも、経験や得意・不得意を前提としつつ、職員全体として平均的な能力向上のための育成が課題。
体験施設	- 中堅職員（30代、40代）が不在であるため、馬の扱いに関する技能について、職員間での伝承が課題。 - 研修は休館日に実施しているので、より多くの職員に受講してもらえるような仕組みづくりが課題。
児童館	現状は離職者が少ないため、募集をしていないが、本施設以外を含めた全体として、応募がなかなか来ないところが課題。人材育成は、外部研修の機会を増やしていくことが課題。
中高生の居場所	子供の話を聞いて、リスクの察知や、他機関への取り次ぎを検討するプロセスにおける職員のメンタルケア、育成が課題。

安全対策のために取り組んでいること、課題

安全対策のために取り組んでいること、課題について、以下に示す。屋内外ともに遊具を使った「遊び」については、現場の職員による、事前点検、見守り、事後の振り返り、共有を中心とした対策は共通して見られた。屋外の自然を活用した遊具等については、プレーパークのような安全性を考慮しつつ（リスクとハザード）、子供にリスクを自覚してもらいながら、自由に遊ぶことについては、特に自然に対する知識や経験が要されることで外部研修やOJT研修のニーズが多く見られた。屋内施設については、災害時・緊急時の避難訓練等の実践機会を増やすことの課題が多く見られた。また、放課後子供教室や児童館等の屋内で利用者数が多い施設の運用においては、異年齢の子供同士の衝突等による怪我のリスクを回避するために、年齢別で時間や場所を分けて遊ぶ等の取り組みがみられ、一方で、課題として、場所の拡張や異年齢交流の促進の声があった。

施設種別	主な内容
プレーパーク	- 遊具は開設前後や開設中にプレーリーダーが小まめに点検し、区の担当者と連携。老朽化で安全面に問題があるような場合は、区として、改修等を迅速に対応（課題は特段なし）。 - 安全対策、応急救護の研修を実施。注意事項リストを作成し、開設前に職員間の共有・確認や開設後の振り返りも実施。 - 日々の注意事項をプレーリーダー間で定期的に共有。プレーリーダー全員に対して、有事の際の人命救助研修を行うことが課題。 - 年1回の安全対策。応急救護の研修を実施。火の使用ルール等を作成しプレーリーダー・スタッフ間で共有。子供の即興の「遊び」の際のハザード&リスクの判断力の向上が課題。 - 安全管理マニュアルを策定し、現場にて確認等を実施。乳幼児から小学生になってくるとヒヤリハットの変化があるため、研修等でアップデートしていくことが課題。 - 樹木に設置している遊具は、枝の耐荷重や劣化等の知識がないと、ハザードの判断が難しいため、自然に関する知見を深めて、適切な判断のもと、遊具の設置や改良、新設をしていくことが課題。 - プレーリーダー等で開設前に目視、使用等で点検。安全面の配慮を前提とした上で、過度な安全の配慮により、子供自身の危険察知力が失われないように、遊具の工夫や子供への伝達方法の検討が課題。
コミュニティセンター	施設内の安全面のルールを設定（ボール使用時間等）。災害時の対応のマニュアルはあるが、実践的な対応の訓練や自治体との認識共有が必要。

施設種別	主な内容
放課後子供教室 学童保育 公園	- 安全対策マニュアル策定、毎年の見直しを実施。安全対応、救命対応関連の研修を実施。現場でケガ・事故が起こった際の、区と現場スタッフとの連携体制の強化が必要。 - 月1回、避難訓練や応急救護訓練（心肺蘇生等）を実施。子供自らが危機感知・回避等の行動ができるような声掛けを実施。避難の導線について、より広い場所を確保する観点で、追加で利用部屋の確保が課題。 - 遊ぶ内容に応じて、場所や時間を分けることで、子供同士や遊具への衝突等のリスクを回避。各現場で子供の目配せができるよう職員を配置。要支援児童等の安全性の確保のための接し方等の職員の能力向上や情報共有が課題。
体験施設	- 子供の安全に関わる馬の扱い等の外部研修や内部研修を実施。利用する大人、子供に対して、ルール等を説明。餌あげの柵は二重柵とする等、ハード面の対策も実施。 - 安全対応、上級救急講習（外部研修）の研修を実施。毎日の遊具点検や仕様上の保守点検も実施。不審者等の侵入時の対応シミュレーションの実践訓練の強化が課題。
児童館	安全対応、救急救命等の研修を実施。遊具点検のマニュアル、チェックリストを作成し、確認を実施。遊戯室における未就学児と小学生の衝突回避のための時間によるゾーニングを実施。消防等の緊急時対応の実践訓練の機会を増やすことが課題。
中高生の居場所	施設内の災害時のBCPのマニュアル作成、緊急時の避難訓練を実施。子供の心理的安全性の確保のために、原則、関連フロアの立ち入りは青少年のみとしている（大人は立ち入れない）。

地域住民との関わり、課題

地域住民との関わり、課題について、以下に示す。全体として集客やPRについては、団体・法人や行政のHPやSNS、学校等へのチラシの配布等は共通して見られた。特に「遊び場」の敷地、施設が住居と隣接している施設を運営している団体・法人においては、近隣住民との挨拶・会話、イベントの事前周知等の関係構築に取組が見られた。また、プレーパーク、放課後子供教室、児童館においては、地域の住民が職員として運営に多く参画しているケースが見られた（運営方針としている団体・法人もある）。「遊び場」の敷地、施設が住居と隣接している施設を運営している団体・法人においては、騒音、煙、ボールの住居敷地内への侵入等のクレームがあるといった課題を有しているが、個別対話や対策等（敷地のネットフェンスの設置、防音シートや楽器の利用等）を実施する等、丁寧に対応を実施している。

施設種別	主な内容
プレーパーク	- 自治体のHPやSNSでの発信等を実施。クレームは年間を通じてほとんどない。小学生（特に高学年）の利用者数の減少が課題であり、現在、大学との共同事業の中で、イベント等を企画・実施。 - 団体・法人のHPの発信や小学校等への周知等を実施。クレームは半年に1回程度、火（焚火）の取り扱いや水の使用に関する内容で、説明対応や日常の挨拶・会話等により関係を構築。 - 自前のポスターを作成し、自治会等に周知・掲示等により発信。敷地に隣接する住民からは、騒音と住居敷地へのボール侵入等のクレームがあり、組織として行政や住民と対話し、テニスと野球の禁止、敷地を囲うネットフェンスのかさ上げの対応を実施。 - 子育てひろばや学童との連携により、地域の保護者と子供に対して、外遊びの重要性を発信し、日常体験として提供。また、地域の大人が子供と一緒に遊ぶ機会づくり等を通じて、地域全体への働きかけも実施。小学生が学校や習い事で忙しく、平日の利用者の増加が課題。 - 近隣住民に、イベント実施前の挨拶や実施コンセプト・内容の説明を丁寧に実施。事後にも報告等も実施。クレームはない。地域住民や関係団体に対しては、活動を理解・許容してもらうことに加えて、運営資金の確保の観点においても、説明・協力依頼をできる関係構築が今後の課題。 - SNSへの掲載、「遊び場」紹介サイトへの掲載、チラシ等の配布等により発信。地域活動センターとの交流、児童館との共同企画により関係を構築。高齢者や中高生等を含めた多くの地域住民が集う場

施設種別	主な内容
	所とするための、活動の理解促進や開設日の増加等の取り組みが必要。
コミュニティセンター	団体・法人HPやSNSや、区役所、子育て支援センター、地区会館、小学校、保育園等でのフライヤー等の毎月・配布等により発信。クレームは騒音関連で年間数件程度。地域の関係機関や住民との関係構築のための機会の増加が課題。
放課後子供教室 学童保育 公園	- PTAと合同で安全教室（消防署参加）や学校祭りにおける出店（おもちゃでの「遊び」コーナー）等のイベントを開催し、関係を構築。クレームは、ほとんどない。 - HPの掲載、地域の児童館・学校等への周知を実施。学校の児童数の半数の児童が登録。保護者から子供同士のトラブル関係で問い合わせはあるが、職員による話し合い等の対応により、特に大きな問題は生じていない。 - 学校への周知や行政のHPやSNSの掲載により発信。コロナ後、利用者は増加傾向であるが、場所を確保しないとなかなか利用者が増やせない。クレームは、近隣住民からの騒音等の関係で年間・数件程度あるが、学校と連携して丁寧に対応。
体験施設	- 行政が企画する子供の職業体験の場の提供や、学校への出張授業、地域の祭りでの出張型体験コーナーの実施等、地域の関係構築や情報発信を実施。地域からのクレームはない。 - HPやSNSの掲載、チラシ作成・配布、小学校の全校配布、電車の広告等により発信。利用者からのイベント内容の変更について年間数件程度クレームが寄せられることがある。休日の施設前の道路混雑を回避するための公共交通機関の利用促進や地域との合同避難訓練の再開が課題。
児童館	HPや市報、まちの掲示板への掲載等により発信。クレームは利用者から駐車スペース等について年間1, 2件程度。市内の子供に関わる特定非営利活動法人との連携等の取り組みが課題。
中高生の居場所	団体・法人や行政のHPに加えて、市民団体との協働を通じて、発信。クレームは、施設を利用する大人からマナー等について声が寄せ

施設種別	主な内容
	られることはあるが、職員において、トラブルが起きないように、見守り、説明等の対応を実施（大きなトラブルは発生しておらず）。

またプレーパークでの意見聴取において、課題を解決するために、行政に支援して欲しいことについて意見が得られたため、以下に示す。

- 東京都の「遊び場」の設置・整備に関する助成制度における既存の場所のリニューアルの支援対象化。
- プレーリーダーの人材確保のための資金確保（活動日数増加、給与水準の引上げ）の支援、研修費等の支援、遊具倉庫も兼ねたリーダーズハウスの設置場所の確保の支援。
- 運営上、必要な施設改修（室内照明のLED化や敷地囲いのネットフェンスのかさ上げ等）の迅速な支援、草刈り等の支援、研修機会と費用の支援。
- 持続可能な運営のために、自治体の常設事業における「委託費の増額」と「職場として適切な施設環境」への改善や、地域のプレーパーク活動をバックアップする「中間支援組織」の運営に対する補助金や助成金の予算化。
- 人員拡充のための、学生等のボランティアへの手当等の支援、プレーリーダー派遣支援（人材確保、費用支援）、プレーリーダーの職業としての確立（給与引き上げ、認知度向上）、研修機会と費用支援、遊具改修支援（専門職の派遣等）。
- 常駐のプレーワーカーの人材確保支援（派遣）と給与手当の充実化、ボランティア団体への補助支援、研修機会の提供、事故・怪我等の保険サービスの費用負担等の支援。
- 地域の大人に対する子供の自由な外遊びの重要性の理解促進や発信、開催日の増加や地域への普及活動に対する運営資金の支援（人件費等）、プレーパークについて学童、児童館のように行政事業としての環境整備。
- 子供の自主的で自由な「遊び」の重要性に対する理解とプレーパークの整備に関する支援（公設や場所の提供、出張車確保等）、プレーパークの継続的運営のための人件費等への支援、学校の授業の短縮化、宿題の削減の見直し。
- 継続的かつ安定的な運営のための継続的な助成支援、プレーワーカー、プレーリーダーの職業としての認知度向上の発信、誰でも利用できる公共の居場所としてのプレーパークの整備支援。

その他、子供の「遊び」についてのご意見（都内の遊び環境、子供の状況、大人の子供への関わり方等）

その他、子供の「遊び」に関するについてご意見について、以下に示す。社会の変化として、共働き世代の増加、親が地域社会に関わる意識・機会が少なくなったことによる子供の遊ぶ機会の減少、公園でボール遊びや声を出せないことによる遊ぶ場所の減少を懸念する意見があった。また、スマートフォン利用の低年齢化やゲームの普及により、対人における交流の機会が減少し、コミュニケーション能力の成長に影響を感じる等の意見があった。また、新型コロナウイルス感染症の拡大により、子供の対人の交流や身体を使った遊ぶ機会の減少により、子供の体力や自制心の低下の影響を感じるとの意見があった。

施設種別	主な内容
プレーパーク	• 今後は、子供の居場所や「遊び場」の減少傾向を踏まえ、「遊び」を地域の中でどう位置付けるかについて、地域における関心が高まっていくのではないかと考えている。 • 保護者が地域で色んな人と繋がるという意識が希薄化していると感じる。昔は、地域の色々な人の目がある中で、皆で子育てする、遊ばせるという意識があったが、今は、決まった習い事に行かせる方が安心という思考の保護者が多くなっている印象を受ける。 • 習い事をしている子供であっても、このような短時間でいけるような場所があれば、ストレス発散等のために、来る子供もいる。今の子供はスマートフォンでずっと遊んでいると言われているが、この「遊び場」に来る子供は、スマートフォンより外遊びの方が好き。 • 昔は、理念を掲げて遊ぶ場所を用意すれば、子供は自分の責任で自由に遊んだが、社会で許されることや親のスタンスも変わってきてしまったため、今はそれだけでは自由に遊ばない子供が大半になってしまった。地域における大人と子供との関係性も変わってきている。街中で子供に敬語なしで話しかけられて戸惑ってしまうような大人が増えている気がする。それにより、子供が大人と話したり、遊ぶ機会が減っている。 • ボール遊びできない、できても道路に転がっていく危険性がある状況や、外でもゲームをやっている、児童館でもゲームを通じたコミュニケーションが中心になっている等、「遊び方」を知らない子供が増えていると感じる。 • 「遊び」の環境変化や影響について、近隣の小学校の先生からの話で、コロナによる外出自粛等の影響で、子供の体力テストの結果が

施設種別	主な内容
	顕著に落ちていると聞く。最近の都内の子供は意外と遊んでいて、プレーパークのような場所があれば、利用すると思う。 • 子供が遊び込む場が本当に少なくなっている。何も無いところから有をみつけるのは難しいことであるが、自分で「遊び」を見つけられない子供が増えている。親が、「公園で遊ばせるのが怖い」等、外で遊ぶことについて不安を持ち、習い事をさせている傾向がある。 • 昔は空き地があって、地域の親達が井戸端会議等をしていて見守るという姿が見られたが、共働世帯の増加や子供の居場所のサービス化等の社会の変化により、日常の子供の「遊び場」の空間や時間が減っている状況。 • 公園がうるさい等、公園をなくすような例がみられるが、行政が市民の声に敏感になり過ぎていて、クレーム抑制に奔走している。一方、「子供の居場所がなくなっている」との課題意識を持つ市民も増えており、少しずつ状況が改善してきているとの認識。行政において何が大切かを見失わないことが重要。 • ゲームは生活に浸透してきている。ゲーム自体が悪い訳ではないが、時間が長すぎて、外遊びや自然に触れ合う時間が侵食されていると感じる。ゲームを能動的に使えたら良いが、受け身の刺激が中心になってしまうことが子供の成長・発達上の問題として懸念している。親がその問題に気づくべきだと思う。
コミュニティセンター	• 数年前までは、子供の中でリーダーがきて、子供同士が同じ「遊び」をしていたが、コロナ後は、子供が個別に遊んでいることが顕著になった。人間関係の中心にゲームがあるような印象を受ける。
放課後子供教室 学童保育 公園	• 遊びたいものが漫画、ゲームが多い。本来、ボール遊びはとても好きな子供も多いが、場所がないから、結局、部屋でできるものという、「遊び」の幅がだいぶ狭くなっていると感じる。 • 来ている子供を見ると、放課後に校庭で遊んで、憂さ晴らして、帰っていくことができて幸せそうだなと感じている。4月にここに初めて来て、なかなか、自主的に動かなかった子供が、数ヵ月経つと、校庭に出て元気に遊んでいたりと、変わっていく姿が見られる。 • 昔と比べて、地域や近所の大人と接する機会が少なくなっている。

施設種別	主な内容
	- スマートフォン等が普及し、子供においても、大人が知り得ないような情報を、子供たちは入手することができるようになってきている。ゲームが中心になっていて、コミュニケーション力が向上しない状況になってきていると感じる。実際の子供同士のトラブルにおいても、もっと話せば理解し合うことができる、と思うようなことがある。 - コロナ禍で交流の機会が減少したことにより、自分の気持ちをコントロールができない子供の割合が増えたと感じている。
体験施設	- 遊ぶ内容については、昔が良いか今が良いかは判断が難しく、子供が楽しんでいれば、時代に合った子供の「遊び」であるということだと思う。一方で、その遊ぶ内容に選択できる環境が偏るとそれしかやらないということになるのは、社会として、大人として配慮していく必要があると思う。 - 子供がやりたいことに対して、大人は単に禁止するのではなく、「これならできる」という対応までセットで与えられるような社会・環境になって欲しいと思う。
児童館	コロナを機に、工作等であまり手でさわらないで済む観点から、作成キットに変わったり、子供の自由度が低くなっていると思うので、今後、工夫していきたい。
中高生の居場所	- スマートフォン利用の低年齢化により、ゲームや携帯電話を見ているばかりで人とのコミュニケーションを十分とってきたことがない子供が多くなってきていると感じる。 - 地域において、中高生が行ける場所はあるものの、少しうるさくすると怒られて、居場所を無くしてここに来たり、外で遊びたいけど、ボール使すと怒られるとか、騒ぐ場所がない等で、冬は寒いから居場所がない等の事情から、子供たちがいられる場所がなくなっていると強く感じている。

3.3.3 小括

「遊び場」を設置・運営する団体・法人への意見聴取により、「遊び」に関する理念・方針、子供への関わり方、運営体制・運営上の課題、人材の育成・課題、安全対策・課題、地域住民との関わり・課題、その他子供の「遊び」についての意見等について調査した。

運営理念・方針は、ボール遊びや騒音等の制約なく、子供が自由に遊べる場をつくるという点は全体に共通してみられた。子供の主体性や自由な遊びを尊重すること、様々な子供や大人が交流する地域コミュニティ（居場所）づくり、子供の成長・発達に寄与すること等について言及する回答が多かった。また子供への関わり方については、理念・方針に沿って、子供の主体性や自由な遊びを尊重するために「見守る」といった対応や、居場所となるような関係づくりに取り組んでいるといった回答が多かった。

「資金」の観点でいえば、全般的に持続的な運営に必要な人手の不足や、人材確保のための資金不足に関する課題が多く聞かれた。

「場所・内容」の観点では、学校施設を利用する放課後子供教室において、利用者の人数に対する遊び場所が不足しているとの課題が共通してみられ、プレーパークでは、公園の一部を利用している場合が多いため、遊具倉庫や職員の休憩所等を確保が難しいとの声があった。

「人材」の観点では、子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー）が不足しているとの課題が多く団体・法人において聞かれた。募集をしても応募がないことに対しては、「給与水準の引き上げ」、「人材育成のための研修機会の増」、「プレーリーダーという職業の認知度向上」等を求める声があった。特に地域の人材を中心に採用・運営している団体においては、人材の高齢化の課題を有している。

「ユーザー・地域」の観点では、安全対策の課題として、救急救命研修の強化や、自由に遊んでいる中でハザードとリスク判断の向上、災害時等の実践訓練等の回答があった。住民が隣接する場所における騒音等の苦情に関しては、個別の対話や対策を実施する等丁寧に対応しているといった回答が得られた。

その他、プレーパークを運営する団体・法人からは、事業継続や事業拡大のための運営資金（人件費）の支援の声が多く挙がり、その他、プレーリーダー等の職種の認知度向上、人材育成のための研修の機会や費用の支援、プレーパークの整備、子供の「遊び」の重要性の理解促進・発信等に関して行政の支援を求める声が挙がった。また子供が遊ぶ機会の減少、スマートフォン利用の低年齢化やゲームの普及、コロナの影響により、コミュニケーション能力に課題を感じるといった意見があった。

4 まとめ・考察

東京都では、子供たちが伸び伸びと遊び、他者との交流を通じて多様な体験ができる環境づくりに向け、多面的に取組を推進しているが、近年、都市化の進展等に伴い、子供が自由に遊べる場所が少なくなっている等、子供の「遊び」の環境は大きく変容している。そこで、本事業では子供の「遊び」環境の変化や「遊び」のニーズ・課題等について、多面的に調査・分析し、都の施策に反映すべき事項等を整理するための基礎的な調査を実施した。

最初に、子供の「遊び」に関する調査データ等の収集・分析を実施した。

子供の「遊び」環境に関していえば、子供の日常の「遊び場」は、現在も過去も、自宅・友達の家・公園であるが、特に、公園に関しては、地域の大人の子供の遊び環境への理解不足から、周辺住民のクレーム増加等を背景に、公園のルールや規制等が増え、昔より遊びづらくなっている可能性があることがわかった。また都内では、子供の放課後の居場所として、「自宅」「学童クラブ」「塾や習い事」を挙げる保護者が多く、子供を大人が管理している場所に預けたいとの意向もうかがえる。子供の生活時間に目を向けてみると、塾や習い事等に費やす時間の増加等により、子供の自由時間は減少傾向にある。自由時間についてみても、スクリーンタイムの増大等を背景に、外遊び時間や頻度は減少傾向にある。子供の遊び仲間としては、少子化や一人っ子世帯の増加等により、一人遊びが増え、親と遊ぶ傾向もあり、遊ぶ仲間が少人数化している。また誰かと遊ぶ場合も、同年齢の子供と遊び、年齢が異なる友人や地域の大人との交流は減少している。現在の子供たちの日常遊びは、学年があがるにつれ、高価なおもちゃやゲーム、スマートフォン等を使った室内遊びが増えていく。自然体験の機会は横ばいであるものの、所得によって体験格差が生じている。多くの保護者は子供の外遊びを大切だと考えているものの、実際に外遊びをさせるには、余暇の減少や、「遊び場」の減少が課題となっているようである。子供に関していえば、年齢が上がるにつて減少するものの、外遊びが好きな子供は学年を問わず多い。また「遊び場」は居場所にもなりうるが、子供は居場所として、いつでも行きたいときに行ける場所、好きなことをして過ごせる場所、新しいことを学べたり、やりたいことにチャレンジできる場所、いろんな人や友人と会える場所、一人で過ごせたり、何もせずのんびりできる場所を求めていることがわかっていく。

「遊び」が子供の成長・発達等に与える影響に関していえば、子供の「遊び」は、身体能力の向上に意義があると言われているほか、認知能力・非認知能力の向上に資すると考えられていることがわかった。特に、「身近な遊び空間の存在」「外遊び時間の確保」「異年齢の子供や家族以外の大人との遊び」「自発的な遊び」が、子供にとって非認知能力を中心とした能力向上に重要な役割を果たしていること等が先行研究からわかっている。しかしながら、直近では、新型コロナウイルス感染症の拡大により、「遊び」や他者と関わる機会が失われ、子供達の心身の健康やコミュニケーション能力の低下が課題となっている。

子育てしやすいと評価されており児童人口が増加している9自治体の「遊び」に関する施設や位置づけ、取組事例に関していえば、それらの自治体では、各種計画等において子供の「遊び」に関する施策に取り組むことを明記するほか、自治体によっては遊びに関する条例を制定していることがわかった。具体的な取組としてはいずれの自治体においても既存の施設を「遊び場」として提供する取組をしており、いくつかの自治体では、公園等を活用して「遊び場」として開放していた。プレーパークに関しては、NPO団体等と連携して開設している自治体、開設に向けた取組を実施している自治体があった。また、いずれの自治体においても、児童館・放課後子供教室等に子供の自由な遊びを見守る大人を配置していたほか、遊びに関わる人材育成を積極的に実施している自治体もあった。

次に子供の「遊び場」の実態調査として、都内の「遊び場」を設置・運営している団体・法人に対するアンケート調査と、「遊び場」を利用する子供への意見聴取、「遊び場」を設置・運営している団体・法人への意見聴取を実施した。

アンケート調査においては、「遊び場」を運営する団体・法人の運営実態を把握した。「遊び場」の実態としては、利用者の主な年代は小学生や未就学児・保護者が多く、中高生の利用は少ないという傾向があり、利用者層は、大半が徒歩や自転車で来訪する地元住民で占められている。人材に関しては、約半数の団体・法人が子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）を配置しているが、採用に関しては、人手が不足しているものの応募がないことを課題に挙げている。また、一定程度内部でプレーリーダー等の人材育成ができていたとする回答が最も多いものの、時間的に余裕がなく十分育成できていないとする回答もあった。また、「遊び場」を定常的に開設していくに際し「人手不足」を課題に挙げる回答が多い傾向にあり、運営資金についても、継続的な運営についておおむね財政的な問題がないが、大きな支出は難しいとする回答が最も多く、運営のために必要な支援としては、「運営資金の補助」と「人手不足の解消」を求める声が多かった。来場者や地域住民からの苦情については、「ない」という回答が多いものの、子供同士のトラブル、職員の対応、安全確保、騒音等に関する苦情が「ある」という回答も一定程度あった。

子供の意見聴取については、外遊びについては、楽しい・ストレス発散・身体を動かせる等の理由から好きという意見が多く、漫画やゲームも好き等の理由で室内の遊びも好きという意見や、一方、虫が嫌い、暑さや寒さが苦手、不審者がいるといった理由から外遊びが苦手といった意見もあった。「遊び場」の魅力としては、自由に遊べるといった遊び内容そのものに関する魅力や、友達と会えたり、息抜きができたことといった交流の場・居場所としての魅力、家や学校から近い等の立地上の魅力等の意見が得られた。「遊び場」へのアクセス方法としては、学校や家から自転車や徒歩で来ているとの回答が多く、休日においては遠方から電車や車で来ているとの声もあった。遊びに係る専任の人材（プレーリーダー等）に対しては、主体性や自主性を尊重し、やりたいことをさせてくれる、気軽に話せる、一緒に遊んでくれるといった感想を持っている子供が多い一方、施設によっては、あまり話したことがない、話しかけにくいといった意見もあった。「遊び場」にきて良かったことや困ったことに関しては、他の「遊び場」ではできないボールや遊具で遊べることや、異年齢や同年齢の友達ができたことをメリットとする意見が多い一方で、遊びたい遊具がないこと等「遊び」の内容に関すること、家から遠い等のアクセスに関すること、もう少し長く遊びたいという運営時間に対する意見があった。今後、身近に増えてほしい「遊び場」としては、ボール遊びやスポーツができる場所がほしい、自由に思いっきり遊べる広い場所やプレーパークがほしい、アスレチック等魅力的な遊具がほしい、中高生が無料で集まれるような場所や室内「遊び場」がほしいという意見が多く聞かれ、周辺住民からのクレームの増加等を背景に、ルールや規制が増えているといった現在の「遊び」の環境をあらわす結果がみられた。

「遊び場」を設置・運営する団体・法人への意見聴取においては、各団体の理念・方針に加え、「資金」「場所・内容」「人材」「ユーザー・地域」の観点で、課題等をヒアリングした。子供の主体性や自由な遊びを尊重すること、様々な子供や大人が交流する地域コミュニティ（居場所）づくり、子供の成長・発達に寄与すること等を理念・方針として掲げている回答が多かった。子供の関わり方についても、理念・方針に沿って、子供の主体性や自由な遊びを尊重するために「見守る」といった対応や、居場所となるような関係づくりに取り組んでいるといった回答が多かった。「資金」や「場所・内容」の観点でいえば、運営体制、運営上の課題として、持続的な運営に必要な人手不足、人材確保のための人件費、遊具・材料費に関する資金不足、利用者人数に対する「遊び場」の不足等が挙げられた。「人材」の観点でいえば、子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の不足を課題として挙げる回答が最も多く、給与水準の引き上げ、人材育成のための研修機会の増加、プレーリーダーの認知度向上等が必要とする声が多かった。特に人材育成に関しては、外部研修機会が足りない（時間がない等）や資金不足を課題に挙げる回答が多く、管理人材や内部育成できる人材の育成や体系的な研修制度・評価制度の構築を課題に挙げる回答もあった。また、近隣住民からの騒音等の苦情に関しては、

個別の対話や対策を実施する等丁寧に対応しているといった回答が得られた。その他、プレーパークを運営する団体・法人からは、事業継続に必要な運営資金（人件費等）の支援を求める声が多く挙がり、その他人材確保策の一環として、プレーリーダー等の職種の認知向上、人材育成のための研修の機会や費用の一部支援、プレーパーク整備等に関して行政の支援を求める声が挙がった。

これらの調査結果を踏まえて、今後、東京都としてどのような施策を実施すべきかについて考察したい。

まず、先行研究等によって子供にとって「遊び」が、身体能力のみならず、認知能力・非認知能力の向上において非常に重要な役割を果たしていることも分かっており、特に自由な遊び、外遊び、異年齢との遊びはその効果が強調されている研究もある。

また、国内外の自治体に目を向けると、積極的に遊び施策に取り組んでいる自治体も見られる。特に国内に限って言えばそのような自治体においては児童人口が増加しており、子供にとって住みやすい街づくりに取り組む観点でも、積極的に遊び施策を推進することに価値があると考えられる。

一方で、現代の子供達はスクリーンタイムの増加、塾や習い事による拘束時間の増加等を背景に遊び時間が減少し、少子化・共働き世帯の増加等の事情により一人遊びが増加し、所得による体験格差が生まっている等、かつてに比べて「遊び」環境が悪化していると考えられる。また、地域住民の理解不足等を背景に規制やルールばかりが増え、子供同士、自由に遊ぶことが難しくなっている。

このように、子供の各種能力の向上を後押しし、子供が住みやすい街づくりを推進していくといった観点から東京都としても、悪化が懸念される子供の「遊び」環境の改善に努める必要があると考えられる。

子供の遊び「環境」の悪化として、遊び時間が不足していること、一人遊びが増加していること、所得による体験格差があること、地域の住民の理解不足等が挙げられている一方で、自由な遊び・外遊び・異年齢との遊びが子供の能力向上に重要であるところ、東京都としては、気軽に行けるような近隣の「遊び場」、自由な遊びを促す「遊び場」、地域の大人や異年齢の子供との交流を育むような「遊び場」づくりを推進していくことが必要であろう。この方針は、「遊び場」の利用者である子供の意見ともおおむね整合している。また、所得に関係なくどのような経済状況の子供でも利用できるような「遊び場」とする必要がある。

本事業においては、地域で、自由な遊びを推進している「遊び場」を設置・運営している団体へのヒアリングを実施したが、これらの団体では、子供の対応を主たる業務とする人材（プレーリーダー等）の募集・育成、運営資金、地域住民の理解、場所の確保等に課題を感じていることがわかっている。

これらの団体のような地域で子供の自由な遊びを推進している多様な主体と、東京都や区市町村等の行政が連携・協力しながらこれらの課題に対応していくことにより、自由に遊ぶことができる「遊び場」の設置を促進し、ひいては、都内における子供の「遊び」環境の改善に資すると考えられる。

以上より、今後は、地域の大人や異年齢の子供と交流しながら自由な「遊び」ができる「遊び場」を創出するとともに、子供の「遊び」を支える人材（プレーリーダー等）に対する支援といった点に注力することが効果的と考えられる。また、自由な「遊び」を見守る環境づくりのためには、同時に地域の大人が子供の「遊び」に対して理解を深めるような施策が有効と考えられる。

5 謝辞

本事業では、子供の「遊び」の環境の変化や「遊び」のニーズ・課題等について、多面的に調査・分析するために、子供の「遊び」に関する調査データ等の収集・分析、東京都内で「遊び場」を設置・運営する団体・法人に対する子供の「遊び場」の実態調査、及び「遊び場」の利用者である子供の意見聴取及び、「遊び場」を運営する団体の意見聴取を行った。

本調査・検討結果は、東京都において、今後の子供の「遊び」に関する施策検討のために極めて有用なものになるものと認識している。

最後に、この場を借りて、実態調査、意見聴取にご協力いただいた団体・法人の皆様、及び各種調査・検討においてご協力いただいた有識者の皆様に感謝申し上げたい。