

## 学齢期以降の「遊び」についてまとめ（第4回専門委員会）

### 委員からの主な意見

#### 1. 学齢期の子どもの遊びの現状、特性や課題

##### （1）総論

- ・子どもが忙しくなっていて、思い切り遊ぶことができない。そもそも放課後の時間が少なかったり、習い事や塾に通うために遊びが分断されている子どもも一定存在し、子どもの心理等に影響を与えている。そのことは保護者としても不本意である。
- ・（放課後児童クラブにおいて）保護者としては、目に見えるような力を期待することから、放課後児童クラブよりも習い事や体験を重視していることがある。
- ・集中することが難しかったり、一人遊び、新しい遊びが苦手な子どもが増えている。
- ・子ども同士で関係性をどのように持つたら良いのかわからず、遊べない現状があるのではないか。
- ・子どもが大人を遊びに誘う時に、したい遊びがあるわけではなく、大人から提供される遊びを待っている場面がある。
- ・以前のように子どもが互いの家に行って遊ぶことができない環境になっている。
- ・学齢期においては、子どもが主体的に遊ぶことが保障されることが大切。
- ・学齢期においても、子どもの意見と遊びの選択があることを保障することが大切。
- ・子どもの意見形成支援が重要である。子どもが自らの意見や意向を自らの力で形成していく、発達につながっている。このプロセスは遊びを通して実現することができる。
- ・放課後の遊びについて考えることは、生活の場のありようを明らかにすることにつながる。
- ・放課後児童クラブの面積基準が脆弱であり、遊びや生活に限界がある。もう少し、社会資源を使いややすくすることも必要。

##### （2）デジタル化について

- ・保護者としては、家庭内でデジタルデバイスをつかった遊びをしていることは危機感がある。身体を動かすなど、デジタルとは異なる遊びの経験が重要だと感じる。
- ・オンラインゲームや動画共有サービス等に触れて、夜更かしをし、朝から眠たい様子の子どもがいる。
- ・SNSが普及しており、安全への知識や取組を知らせていく必要がある。
- ・デジタル機器（ゲーム端末等）所有の有無等が遊びの格差につながっている。
- ・児童館にデジタル機器を持ち込めなくて、公園でゲームをしている子どもがいる。デジタルは子どもたちのそばにあるものなので、事業所側としても考える必要性がある。

- ・遊びのデジタル化のもつ可能性も検討するべき。

#### (3) 気候変動の影響について

- ・暑い夏に、快適に遊ぶ場所がない。（学校のプール活動も減少）
- ・放課後児童クラブにおいて、夏休みに暑くて外遊びができなくなり、朝の涼しい時間に少しだけでも実施する等の工夫をした。
- ・こどもも猛暑では外で遊べないと実感している。
- ・東北地方等では冷房がついていない児童館があり、遊びが十分できない。

#### (4) 少子化の影響

- ・少子化社会は、大人の多い社会とも言える。こども1人に対しての大人の目が十分にあることで、大人の関与が大きい。
- ・一人っ子も多く、縦の関係性（力加減、思いやり等）を学ぶ機会が少ない。
- ・集団での体験不足が感じられる。

#### (5) 社会的養護下、緊急時の子どもの遊びについて

- ・社会的養護下（一時保護中を含む）や貧困状態にあるこども等、遊びが保障されていないこどもがいる。
- ・今夏の津波警報が発令された際に、各自が持参していた玩具により、落ちついた雰囲気で避難できた。

## 2. 遊びの本質について

- ・遊びは自然発生的にこども本人から起こるものである。
- ・主体的な遊びは子どもの心身の発達を促進する。
- ・児童の権利に関する条約第31条<sup>1</sup>に依れば、遊びの環境をこどもたち自身が選択できる権利がある。これは、多様な子どもの居場所づくりとつながっている。
- ・遊びの場になじめなかつたこどもが、片付けには参加するようなこともある。色々な参加の仕方が許容される場の設定が遊びを意義あるものに繋げるのではないか。
- ・掃除の手伝いであつても、主体的・自主的な活動になると、こどもにとっては遊びと感じることがある。

<sup>1</sup> 第31条

1 締約国は、休息及び余暇についての児童の権利並びに児童がその年齢に適した遊び及びレクリエーションの活動を行い並びに文化的な生活及び芸術に自由に参加する権利を認める。  
2 締約国は、児童が文化的及び芸術的な生活に十分に参加する権利を尊重しつつ促進するものとし、文化的及び芸術的な活動並びにレクリエーション及び余暇の活動のための適當かつ平等な機会の提供を奨励する。

- ・遊びは、子どもが自分で考えて決めることができて、始められて、選べて、やめたらやめられる、そういう自由があるかが非常に重要である。
- ・子どもが自分の話を大人に聞いてもらえた経験、そのプロセスは遊びや居場所づくりにおいて重要。
- ・遊びと学びでは、学びのほうが重視されがちだが、遊びには育ちを支える意義がある。
- ・体験活動は子どもの健全育成に望ましいと思って意図的に計画するが、環境（場所や時間、費用等）の制約が発生することがある。家庭の事情によっては、はじめから参加を諦める子どももいるだろう。
- ・遊びが子どもの発達の入り口にあり、ハブとなり、意見表明、学び、創造性や主体性の涵養、身体能力や健康につながっている。
- ・大人が予定を詰め込むのではなく、意識的に余白の時間を生み出すことは大切。そこに遊びが生まれ、主体性が育まれていく。
- ・子ども基本法には「遊び」の文字がない。児童の権利に関する条約第31条や、国連子どもの権利委員会ジェネラルコメントNo. 17における遊びの定義<sup>2</sup>を参照しての整理を期待する。

### 3. 遊びに関わる大人に関する課題

- ・遊びは子どもが主体的に行うものであるが、大人が子どもを「遊ばせる」という視点が強く、子どもの意見を反映できていないことがある。
- ・ルールメイキングに子どもが関与しているのか。ルールを見直すことや違和感に大人が気づいているのか、課題がある。
- ・手段のために遊びを使うことが多々あると思うが、その中にも子どもが選択できる余地や参加の自由度があるのかが重要。
- ・放課後児童クラブ運営指針や児童館ガイドラインが改正され、子どもの意見を尊重した支援が求められるが、子どもの意見をどのように聴取し、反映するのか、フィードバックするのか等のプロセスが確立していない。その中において、遊びは重要視されるべき。
- ・児童館はそもそも来館するかどうか、活動に参加するかどうかは、子どもに選択する権利がある。その点を職員は理解して、遊びに誘ったり、一緒に遊んだりしながら、子どもの意見が表明できるよう権利を尊重する等している。
- ・子どもの遊びが、子どもの意見等により発展していくことで、子どもが権利を実感できる機会づくりができる。

<sup>2</sup> 【平野裕二氏日本語訳抜粋】子どもの遊びとは、子どもたち自身が主導し、統制しつづみ立てる振る舞い、活動またはプロセスである。それは、機会があればいつでも、そしてどこでも行なわれる。養育者は、遊びが行なわれる環境づくりに寄与することはできるものの、遊びそのものは、非義務的なものであり、内発的動機に基づくものであり、目的のための手段としてではなくそれ自体を目的として行なわれるものである。

- ・職員とは異なる大学生等のボランティアの存在は、遊びの発展において好影響を与えるが、ボランティアが集まりづらい現状もある。
- ・遊びというと、こどもに過剰な期待を寄せがちだが、大人がどのように変化しながら、こどもに関わっていくのか、議論が必要。
- ・身近に体験活動の資源（自然等）があるにも関わらず、参加しないこどももいる。参加する場をつくる力量形成が必要ではないか。
- ・大人がこどもたちよりも人生経験が長い分、先回りして安全管理や成功体験を生み出そうとしてしまっていないか。
- ・職員のウェルビーイングは重要。こどもの主体性や創造性を育むためには、時間や余裕が必要。

#### 4. (国が開発してきた)遊びのプログラムについて

- ・今まで体験したことのないような豊かな遊びの種類があるが、大人の視点でただ提供するのではなく、どう日常の遊びにつなげていくのかが大事なのではないか。
- ・肝心なことはこどもが選択できるということ。選択ができなければ主体性が発揮できない。遊びについて、こどもの側から考えていくことが重要。
- ・選択できたとしても、それがこどもにとっての遊びかどうかはわからない。
- ・こどもの権利を意識させる遊び（のプログラム）を提供するということではなく、その遊びがこどもの意見や感じ方から発展していくことで、自身がもっている様々な権利を感じられるような関わりがある。
- ・事例集等では、負担感やプレッシャーを感じる可能性がある。日常にある遊びだと言えそうなものを見つけ、続けられるように丁寧にするような情報提供等が波及効果があるのではないか。

#### 5. 今後期待されること

- ・遊びに関して、こどもの意見を聴取する必要があるのではないか。
- ・自治体のこども計画において、「遊び（の環境）」が位置づけられていくことが必要ではないか。
- ・自治体において「遊び」をどこが中・高校生世代までカバーし、所掌するのか。
- ・こどもの意見聴取において、遊びを通して意見を聞くことが重要。その際に、国や自治体担当者、遊びの専門家等にも研修が必要ではないか。
- ・遊びの環境整備や機運醸成において、遊びに関する多様なエピソードを含むデータ収集、調査研究を進めることも大切ではないか。