

子どもが豊かに育つ社会のための

緊急政策提言



Play Friendly Tokyo

～子どもの遊びにやさしい東京を～

一般社団法人TOKYO PLAY

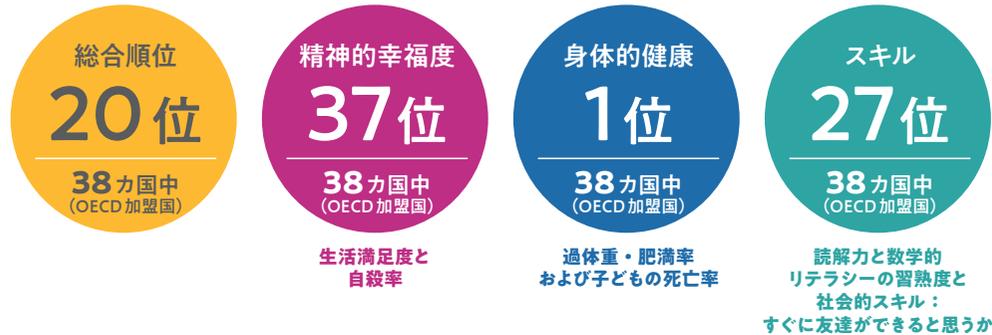
2023.3.24発行



日本の子どもは幸せか

データでみる日本の子どもの現状

Data 01 子どもの幸福度



ユニセフ イノチェンティ研究所が実施した世界的な調査で、日本は「生活に満足している」と答えた子どもの割合が、OECD加盟国38カ国の中で最も低い国の一つという結果に。自殺率も世界平均より高く、その結果、精神的幸福度の低いランキングとなった。

一方、身体的健康では子どもの死亡率はとて低く、医療と保険制度が充実していることを表している。

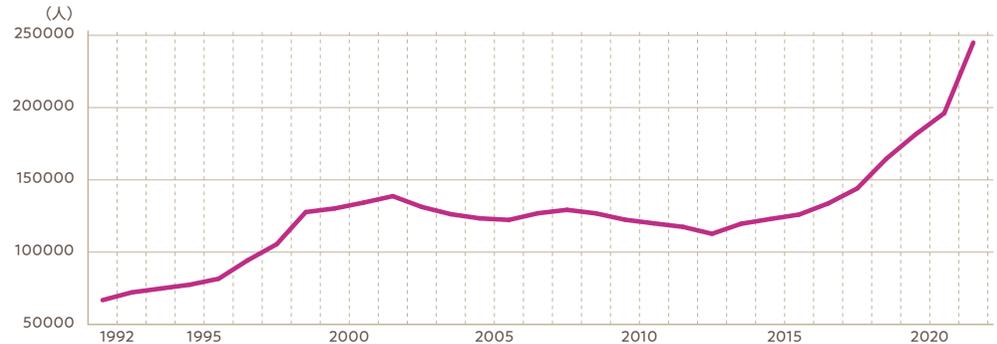
スキルの項目では、基礎学力の習熟度はトップ5に入る評価だが、対照的に、社会的スキルをはかる「すぐに友達ができる」の項目ではワースト2となり、両極端な結果となった。

日本のデータはないものの、各国のデータから、**より多く外で遊ぶ子どもの方がより幸せである**という結果が示された。レポートでは外遊びの機会が子どもの幸福度に直結することが指摘されており、まちづくりの中で子どもが自由に遊ぶ環境を保障する必要があることの証左となった。

出典：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 (Worlds of Influence: Understanding what shapes child well-being in rich countries)』
https://www.unicef.or.jp/library/pdf/labo_rc16j.pdf

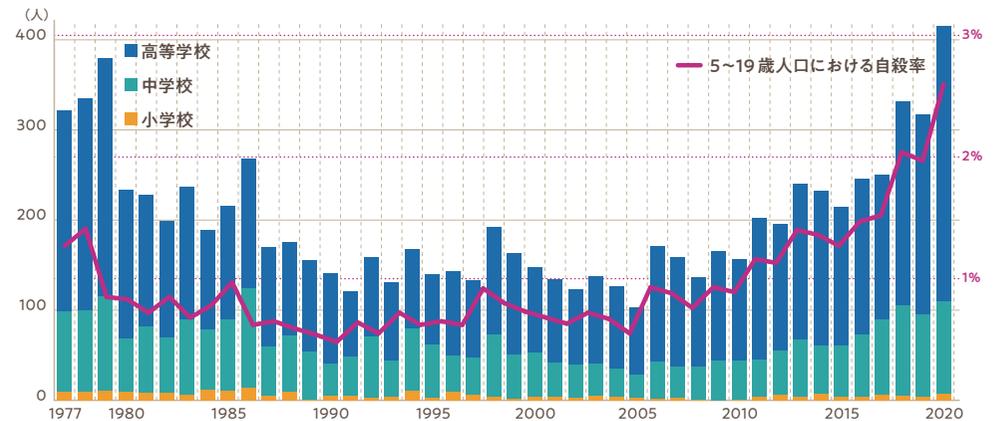
Data 02 不登校・自殺

不登校児童生徒数 (小・中合計)



2012年度以降急激に不登校児童生徒が増えている。特に2020年度のコロナ禍で一気に増加した。1991年から30年で3.6倍に増えたことになる。

児童生徒の自殺 (学校から報告のあったもの)

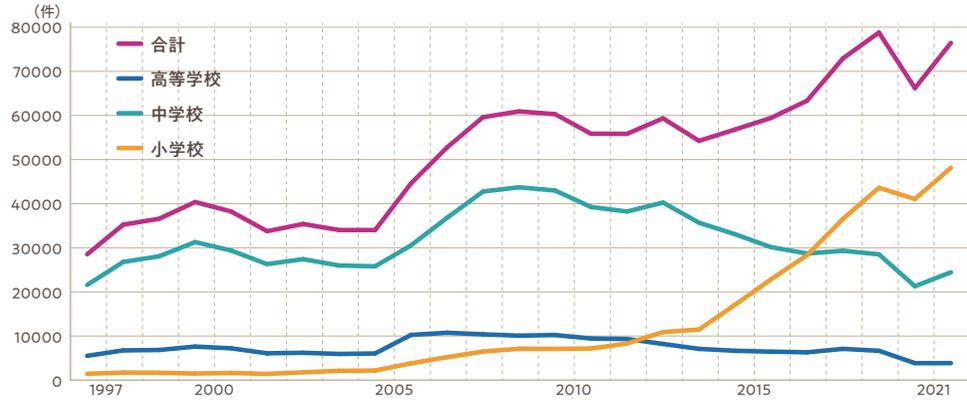


自殺数(率)も2012年度ごろから増加している。自殺数もさることながら、15~39歳の死因のトップが自殺である(2019年)ことも問題となっている。

出典：令和3年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果について
文部科学省初等中等教育局児童生徒課
https://www.mext.go.jp/content/20221021-mxt_jidou02-100002753_1.pdf

Data 03 暴力行為

暴力行為発生件数



暴力行為発生率 (1000人あたりの発生件数)

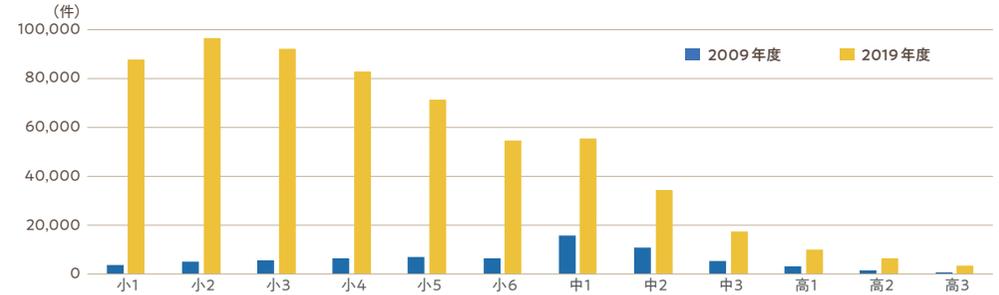


出典：令和3年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果について
 文部科学省初等中等教育局児童生徒課
https://www.mext.go.jp/content/20221021-mxt_jidou02-100002753_1.pdf

中学校・高等学校は減少傾向にあるが、小学校における暴力行為の発生件数は2014年度以降に急増している。コロナで一斉休校のあった2020年度は急減したが、2021年度は増加傾向に転じた。

Data 04 いじめ

いじめの認知件数

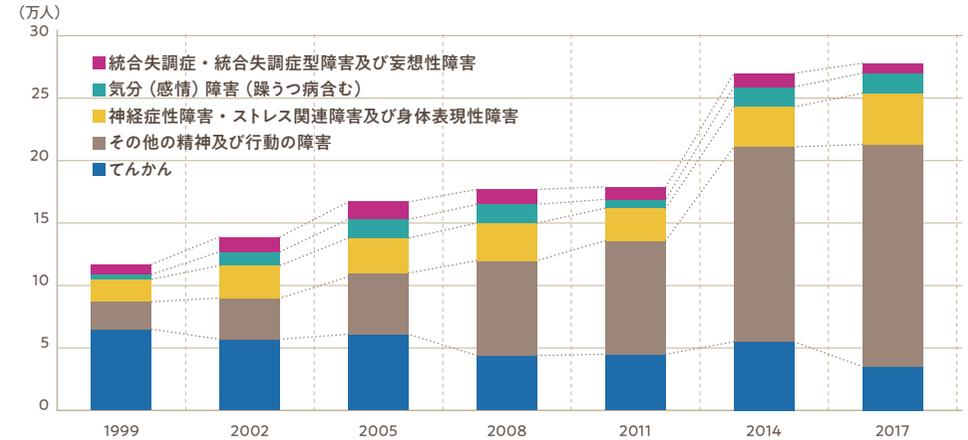


出典：文部科学省

10年前には中1がピークだったいじめ認知件数は、2019年には小2がピークになっている。調査方法の変更もあり、いじめの認知件数が急増しているが、幼児期に前倒しになっている早期教育によるストレスが原因のひとつと言われている。

Data 05 子どもの精神疾患

20歳未満の精神疾患患者数

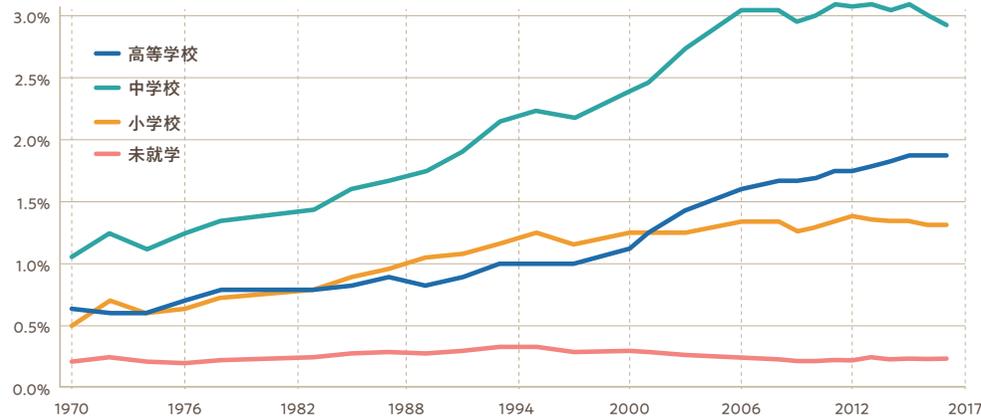


出典：厚生労働省 中央社会保険医療協議会
<https://www.mhlw.go.jp/content/12404000/000500775.pdf>

2011年度以降、急激に子どもの精神疾患の患者数が増えている。

Data 06 学校での骨折は30年前の1.5倍

子どもの骨折率の推移



出典：日本スポーツ振興センター「学校の管理下の災害」
グラフ化と考察はニッセイ基礎研究所の村松 容子氏による「子どもの骨折増加に2つの側面」より
<https://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=62925>

運動機能の低下・すぐに怪我をする「子どもロコモティブ・シンドローム」

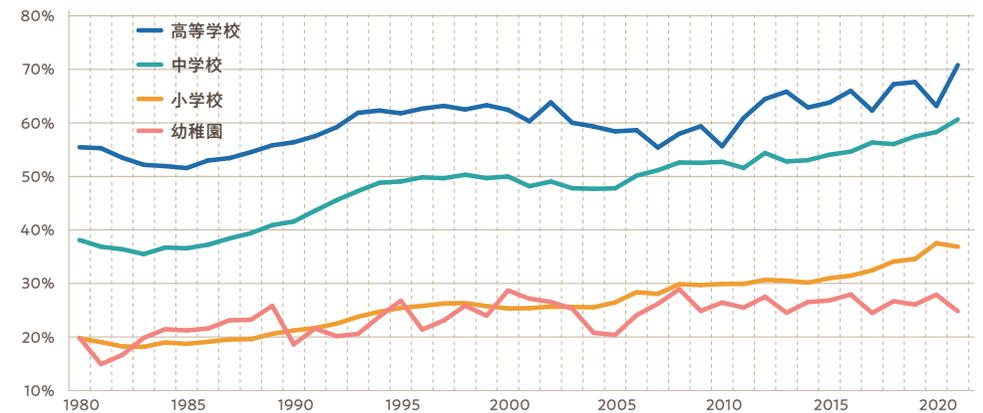
学校における骨折は小学校～高等学校で、30年前（1988年）に比べ1.5倍、50年前（1970年）と比べると2.4倍になっている。この傾向には2つの側面がみられる。一つは子ども時代にロコモティブ・シンドロームが起きている可能性、もう一つは中高の部活動の影響で、特定の部位のみを使いすぎるオーバーユース症候群の可能性が指摘されている。

ロコモティブ・シンドロームとは、「立つ・歩くといった運動機能が低下している状態」のことで、「要介護や寝たきりになるリスクのある高齢者の症状」として2007年に日本整形外科学会が新しく提唱した概念である。子どもでも、明確な基礎疾患がないのに運動器機能異常が起きることを「子どもロコモ」と呼んでいる。

片足立ちができない、しゃがめない、両腕がまっすぐ上がらない、体前屈ができない、中学生がとび箱で両手首骨折したなどの事例がある。

Data 07 増加する子どもの視力低下

視力1.0未満の割合の推移



出典：文部科学省（学校保健統計調査）

深刻化する視力低下。高校生の7割以上が1.0未満の視力に

2021年度の学校保健統計調査で高校生の70%以上、中学生の60%以上が裸眼視力1.0未満と過去最悪の状態であることがわかった。近視の原因は、都市型の生活環境や、スマホやタブレットの使用時間の増加など様々な要因があるが、屋外の活動時間を増やすことで予防効果があるとの研究結果が出ている。

国による屋外活動の増加政策によって予防効果が上がった台湾の事例（右記事）もあり、外遊びの推進で、今後ますます深刻化する視力低下に一定の歯止めをかけることが期待されている。

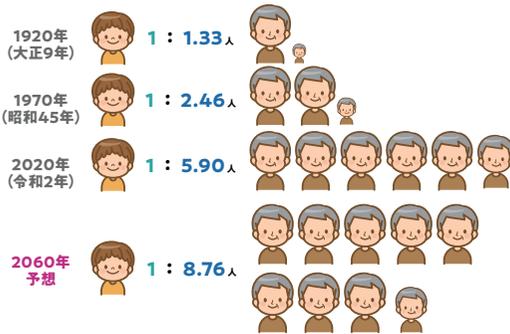
屋外に2時間 予防効果（台湾）

近年の研究で、太陽光を目に取り入れることが近視の予防につながるようになってきた。子どもの視力低下が問題化していた台湾は、2010年から当局主導で「天天戶外120（屋外で毎日120分）」計画を開始。世界で初めて視力が0.8以下の小学生の割合を下げることに成功した。

（読売新聞 2020年11月13日記事
<https://yomidr.yomiuri.co.jp/article/20201112-OYT8T50074/>）

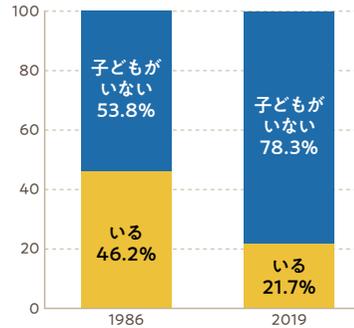
Data 08 進む少子化

子どもと大人の割合



出典：国勢調査および 国立社会保障・人口問題研究所「日本の将来推計人口」(平成30年)
 ※2060年は、若年人口(0～14歳と15歳以上の割合)

18歳未満の子どものいる世帯の割合



出典：令和3年 国民生活基礎調査

学童クラブ登録児童数の推移



出典：厚生労働省

少子化がますます加速し、子育て世帯の割合がこの30年で半減している。暮らしの中に子どもがいることが当たり前でない大人が増えていることになる。

また、共働き家庭が増えることで学童クラブのニーズは高まっており、大人が管理する場で常生活し、自由に過ごすことよりも、安心安全が優先される場で過ごす子どもが増えている。

データから見えてくる 日本の子どもの現状

幸福度

社会的スキルとともに、精神的幸福度が38カ国中ワースト2位の結果に。幸福感を得られない子どもが増えている。

心の発達

幸福度の結果の通り、不登校、自殺、暴力行為、いじめ精神疾患の増加といった、心のケアやそれを防止する政策を整備することが急務となっている。

身体の発達

子どもロコモティブ・シンドロームや視力の低下など、身体発達に変化がみられ、生活環境や教育環境の改革が必要である。

子どもを取り巻く環境

急激に進む少子化、核家族化、共働き家庭の増加傾向など、子どもを取り巻く社会環境が大人の視点が優先され、子どもにやさしくない方向に変化している。

この状況を打開するには…

子どもの主体性を積極的に 育む社会への転換と 遊び環境の改善が必要

遊ぶことはなぜ大切か 遊ぶことの意義・効用

遊ぶことは、自分で自分を育てていく「いのちのしくみ」

子どもは、大人によって育てられるのとは別に、自ら育つ力を持っている。子どもの内側から生まれる「やりたい」という気持ちは、生きていく原動力となり、そこから子どもは自分の世界を構築し、生きている実感を獲得していく。

遊ぶことは、身体や心、人間関係、知性、創造性など、全人的な育ちと、自分の人生を自分で手づくりする土台を築くことにつながる。

自由に遊ぶことができる
環境を整えるのは、
子どもが自ら育つ土壌を耕す、
土づくりと同じ。
単発のイベント型のメニューではなく、
環境全体を社会として整える
施策を中心とすることが必要。



子どもの心の内側から湧き起こる「やりたい」という意欲が受け止められ、子どもが主体的に過ごす自由な遊び環境は、社会的、経済的、身体的背景に関係なく、すべての子どもに保障されることが必要である。遊ぶ権利は、子どもの権利条約第31条にも謳われている。

安心できる子育て環境は、
子育ての負担を軽減し、多世代の人をつなぐ

自由に遊べる環境は
重要な社会資源

Recommendations

遊びの総合的な計画の策定

現状、子どもの遊びに関する施策は、定義や評価の仕組みが曖昧であることもあり、主たる計画の中に組み込まれず、感覚的な記述にとどまり、施策の内容も限定的になることが多い。

そのため、子どもの育ちの根幹となる環境を保障する視点から、子どもが遊ぶ環境の整備については、明確なビジョンを定め、戦略に基づいた中長期的な計画を策定する必要がある。

計画の策定とアセスメント

- 》子どもが遊ぶ環境に関して、具体的なビジョンと戦略に基づいた中長期的な計画を策定する。
- 》計画の遂行にあたっては、評価指標に基づくアセスメントを導入し、環境全体の包括的な整備を検討する。
- 》定期的なアセスメントと計画の策定を義務化し、持続的な環境向上の仕組みを確保する。
- 》国連・子どもの権利委員会の勧告などの最新情報を、計画やアセスメント内容の定期的な見直しに活かす。

先進事例

- 》遊びに関する指針、総合戦略、遊び充足義務(イギリス・ウェールズ議会政府)
- 》子どもが遊ぶ環境のアセスメント(イギリス・ウェールズ議会政府)
- 》遊びの戦略策定のための自治体向けガイドライン(イギリス・ロンドン)
- 》子どもにやさしいまちづくり事業 子どもの権利状況分析資料(ユニセフ)

上記を念頭においた上で、具体的に6つの計画案を提言する。

Plan 1 子どもを取り巻く
遊び環境の実態調査

Plan 2 遊ぶことの大切さの
普及啓発

Plan 3 子どもの主体的な育ち
に向けた遊び環境の充実

Plan 4 子どもの遊びに関わる職務の
専門性と社会的地位の確保

Plan 5 子どもの社会参画の
推進

Plan 6 自治体内に遊びに関する
担当部署・専門員を配置

Plan
1

子どもを取り巻く 遊び環境の実態調査

子どもの育ちの根幹として、子どもが遊ぶ環境を保障するビジョンや戦略、中長期的な計画を策定するには、その環境全体の実態を把握するプロセスが欠かせない。

子どもに関わる計画策定の調査項目に遊びの調査を入れる

各自治体で子どもに関する新たな計画を策定するには、子どもが遊ぶ環境の実態把握を調査項目に入れる必要がある。そうすることで、子どもが自ら育つ環境が整っているかどうかを把握することができる。既存の施設や取り組み、自然の場所や公園、家のそばや空き地など、子どもがどこでどのように遊んでいるかを把握するだけでなく、子どもが豊かに遊ぶことを阻害する要因を特定することで、環境全体にアプローチする包括的な計画の策定を実現することができる。

Data 09 遊び環境の実態調査

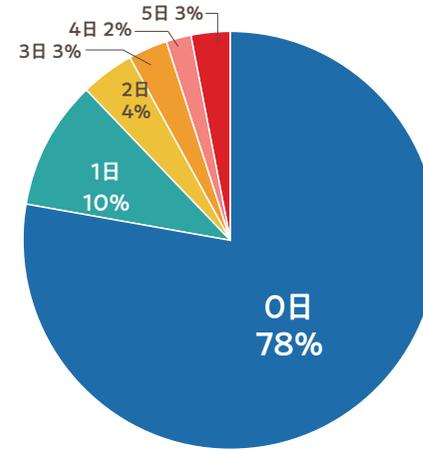
遊びの空間量調査

年代	1955年頃		1975年頃		2003年頃	
	250~500	1000~	250~500	1000~	250~500	1000~
自宅からの距離 (m)	~250 500~1000 計		~250 500~1000 計		~250 500~1000 計	
自然	162,830㎡		2,000㎡		162㎡	
オープン	37,460㎡		8,230㎡		1,642㎡	
道	1,390㎡		390㎡		138㎡	
アーケード	10,880㎡		20㎡		0㎡	
アジト	0.9個		0.1個		0.3個	

横浜市におけるあそびの空間量の変化 (仙田満らによる)

環境デザイン研究所の仙田満らが、横浜におけるあそび空間量の変化を調査。1965年頃を境に日本の子どもは遊び空間を一気に失い、自然の遊び場は1955年から1975年で1/80に、2003年で1/1,000になっている。

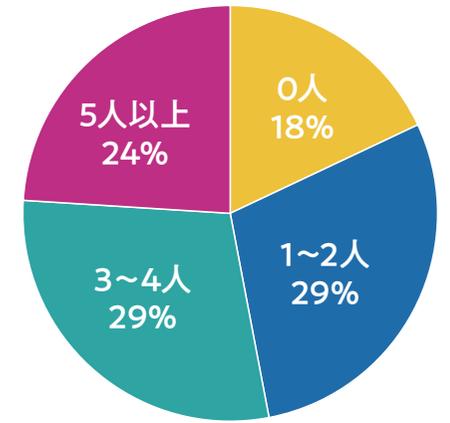
平日の子どもの外遊びの日数



日本学術会議子どもの成育環境分科会「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-」p.25 (2020.9.25)

小学生が平日の放課後に外遊びをする日数を調査。都市部では約8割の子どもの平日の放課後に全く遊ばない結果となった。

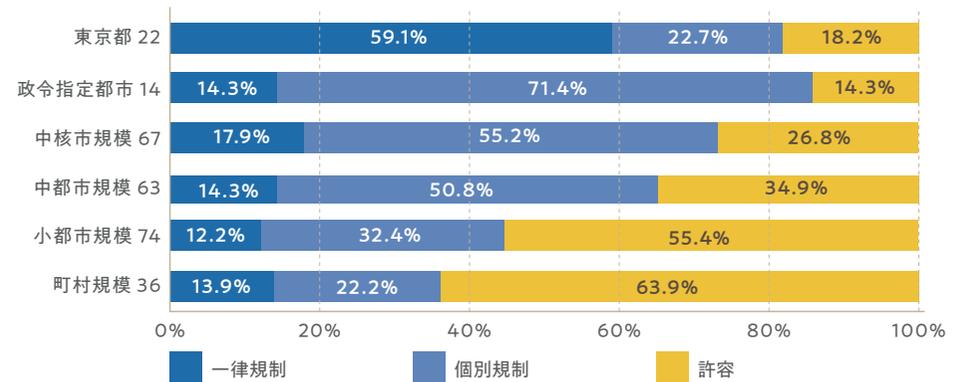
放課後の友達の数



2016~2018年に千葉市、宮城県気仙沼市、福島県石川町、群馬県片品村、みなかみ町で2,986人が回答 (千葉大学木下勇研究室)

約2割の子どもの放課後に一緒に遊ぶ友達がいないと回答している。

公園でのボール遊び禁止の実態



寺田光成, 木下勇, 地方自治体による街区公園のボール遊びの規制実態に関する研究, ランドスケープ研究(オンライン論文集), 2020, 13巻, p. 52-58 https://www.jstage.jst.go.jp/article/jilaonline/13/0/13_52/_article/-char/ja/

Plan 2

遊ぶことの大切さの 普及啓発

遊ぶことが、子どもが自らを育む根幹として必要不可欠であること、そして、そのための環境が教育と同様に社会で保障されるようにするためには、遊びの価値を広く一般の人に向けて普及啓発し、寛容な市民意識を醸成することが大きな柱となる。

社会一般に向けての普及啓発

- ▶▶ 子どもが遊ぶことの価値について、乳幼児健診の講座や母子手帳で扱うなどして、すべての子育て世帯への普及啓発を促進する。
- ▶▶ 子育てMAP等で遊べる「場所」を紹介するだけでなく、子どもの育ちにつながる遊びの価値を解説する。
- ▶▶ 遊ぶことの価値と共に、阻害要因となる大人同士の関係の希薄さや管理責任、子どもの様々な背景への理解について、市民が共に考えられるよう、ウェブサイト、キャンペーン、イベント、冊子等で積極的な情報発信と普及啓発を行う。
- ▶▶ 公園でのよりよい関係づくり、公園遊びのアイデア集などを掲載したウェブサイトや冊子を作成し、遊ぶことの価値を普及啓発する取り組みを行う。

先進事例

- ▶▶ 遊ぶ大切さの啓発：「とうきょうプレイデー」TOKYO PLAY
- ▶▶ 遊ぶ大切さの啓発：外遊びフェス ビオキッズ(世田谷区・ビオキッズ実行委員会)
- ▶▶ 遊ぶ大切さの啓発：ポスター「遊びは子どもの主食です」
(公社)日本医師会・日本小児科医会
- ▶▶ 遊ぶ大切さの啓発：「危機的状況における遊び：子どものくらしに関わる人のガイド」
IPA(子どもの遊ぶ権利のための国際協会)
- ▶▶ 遊ぶ大切さの啓発：「埼玉さんまBOOK」ハンズオン!埼玉
- ▶▶ 遊ぶ大切さの啓発：「遊ぶことの大切さ」を解説した看板を公園に設置(台湾)
- ▶▶ 外遊びの推進：そとあそびプロジェクト・せたがや(世田谷区)

Column

リスクを嫌う文化の弊害

日本における「リスクを嫌う文化」は、子どもの成長にも大きな影響を及ぼしている。怪我やトラブルの大小に関わらず、管理責任の追及を恐れて子どもの遊びを制限したり排除したりする傾向は、自然の中からまちの公共空間まで、施設管理者だけでなく、子育て中の保護者や市民も巻き込み、社会全体に広がっている。

一方で、イギリスでは「コットンウール・カルチャー(cotton wool culture・子どもを真綿にくるむように、リスクから遠ざける子育て文化)」と呼ばれ、10年以上前から問題視されている。こうした文化を変えていくには、国が姿勢を示し、社会全体で取り組みを進める必要がある。

「ジャングルジムは二段目まで」
「校庭の隅に行ってはいけない」
というルールで、子どもを管理することに追われてしまう。
(放課後児童クラブ関係者)

となりの公園に子どもを連れていくのでさえも、10分毎の活動計画を提出しないといけない。
(放課後児童クラブ関係者)

公園では人の目が気になり、子どもに何もかもダメと止めてしまう。
(保護者)

子どもが少しでも怪我をしたことのある公園は、おさんぼのリストから無条件で外すしかない。
(保育士)

子どもは、自由な遊びの中で段階的に危険に触れることで挑戦心や責任感、自己肯定感等を育み、自分の身体を守る術を身につける。また、社会として「リスクへのリテラシー」を向上させることは、子どもの豊かな育ちを保障し、「リスクを嫌う文化」さえも変えていける可能性を持っている。

子どもの育ちを保障する「リスクへのリテラシー」を持つ社会へ

子どもが自ら危険を学ぶことへの価値と寛容さを持つ社会意識を醸成し、豊かな育ちと事故防止を両立する危険管理を推進することが必要となっている。

「リスク・ベネフィット・アセスメント」という考え方の普及啓発

「リスク・ベネフィット・アセスメント」とは、リスク(けがや損害の可能性)とベネフィット(危険に挑戦することで得られる育ちや効用など)の両面から判断して、リスクを下げる工夫をしながら、子どもの「やりたい」を守る危険管理。イギリスでは、健康安全局が普及啓発や実践ガイドの作成に参画し、国として取り組んでいる。

Plan
3

子どもの主体的な育ちに向けた 遊び環境の充実

暮らしの中で子どもが主体的に育つ環境を保障するには、家のすぐそばのインフォーマルな空間から、自然の場所や空き地、街区公園、駅前や役所前広場などの公共空間、地域の拠点となる施設まで、子どもの年齢や興味関心に応じて、豊かに遊べる環境の総合的な充実を図ることが欠かせない。

各地の優れた事例を広げる

各自治体には、官民を問わず、時代の要請に応えた様々な新しい施設や活動が生まれていると同時に、長年続く既存の施設や活動でも、優れた地道な取り組みが存在している。そうした先進事例がより広く認知され、各地で展開されるように、資金提供に限らず、必要に応じた環境的支援を行う。

中高生が居心地よく過ごせるような居場所機能を有する児童館、地域住民が積極的に運営に参画する冒険遊び場、インクルーシブな社会を拓いていくための地域モデルとなる公園などが広い地域で展開されるようにする。

既存の公共施設・空間の利用

新規の施設整備が物理的にも、資金的にも難しい社会状況下においては、既存の公共施設および公共空間を活用することで、子どもが遊べる環境の充実を迅速に進めることができる。

すでに遊戯道路等の指定のある道路の規制区間を中心に、公共空間等を市民が活用しやすいように規制緩和や支援要綱の策定などを行い、市民を主体とした多世代交流や共助のまちづくり、カーボンニュートラルにも貢献する遊びの空間を創出する。

先進事例

- 》 中高生が居心地よく過ごせる居場所機能を有する児童館：アップス(世田谷区) ほか
- 》 行政と連携し、市民が積極的に運営に参画している冒険遊び場：はるのおがわプレーパーク(渋谷区) ほか
- 》 子どもの主体的な社会参画の場づくり：こどものまちミニカワサキ(川崎市) ほか
- 》 インクルーシブな社会づくりのモデルとなる公園：東京都立砧公園「みんなのひろば」(東京都)
- 》 地域の輪を広げる移動型遊び場：プレーカー、プレーリヤカー(世田谷区) ほか
- 》 まちの公共空間を活用した遊びの場づくり：渋谷どこでも運動場プロジェクト(渋谷区)
- 》 まちの公共空間を活用した遊びの場づくり：とうきょうご近所みちあそびプロジェクト(TOKYO PLAY)

Plan
4

子どもの遊びに関わる職務の 専門性と社会的地位の確保

現代において子どもが遊び育つことのできる環境を保障するためには、「遊ぶことの価値」「遊びの環境づくり」「子どもとの関わり方」を専門的に理解し、地域に根づく実践ができる人材の必要性が高まっている。

すでに子どもが遊ぶ施設や活動に専門職として従事する人材の中には、不安定な雇用環境で働くケースも多く見受けられ、専門性を持つ人材確保の阻害要因となっている。

専門研修・教育体系の整備と安定した雇用環境づくり

- 》 児童館職員、放課後児童クラブ職員、放課後子ども教室指導員、冒険遊び場プレーリーダー等の職務に就く人たちが遊びの価値や大人の役割について専門的に学ぶ研修を積極的に受講できる仕組みを整える。
- 》 上記職務に就く人たちの専門性の確保と連動するものとして、不安定な雇用環境が改善される仕組みを整える。
- 》 保育士や介護士などのように、子どもの遊びの環境整備(プレイワーク)に携わる専門職を国家資格として位置付け、そのための教育体系を整備する。

先進事例

- 》 国家資格：プレイワーカー(イギリス)
- 》 専門職資格：児童厚生員(児童健全育成推進財団)
- 》 一般向け/専門職向け研修：プレーリーダー(日本冒険遊び場づくり協会)
- 》 一般向け/専門職向け研修：プレイワーカー(日本プレイワーク協会)

Plan 5

子どもの社会参画の 推進

子どもは、大人と同じく、社会を構成する主体のある存在である。しかしながら、子どもに関する様々な事柄が、子どもの声が十分に聴かれずに決まってしまう現状がある。そのため、子どもを社会の一員ととらえて、子どもの声を聴き、反映する仕組みを行政として構築していくことが必要となっている。

子どもの参画のさらなる推進

子どもの声を聴く際には、様々な背景や特性をもった子どもが含まれるよう、大人が指定した場所に来られる子どもを選ぶだけではなく、子どもが居場所としているところに大人が出向き、声を聴かせてもらうことを標準とするように既存の枠組みを整えていく。

子どもに関する計画を策定する際には、検討の過程への子どもの参画の機会を確保するだけでなく、検討の過程や結果についても広く社会に伝え、評価にも子どもが参画できる仕組みをつくる。

また、子どもの遊びに関わる場所（公園や屋内施設など）の設計や運営、改修についても、子どもの意見を取り入れることを義務とする仕組みをつくり、積極的な子どもの社会参画を促す。

子どもの声を聴く人材育成

大人が実施するヒアリングにおいて、短時間の間に子どもの声を聴き、受け止めることは容易ではない。そのため、子どもが参画するプロセスに携わる大人の人材育成が必要。

先進事例

- 》 指定管理者選定に子どもが参画：石巻子どもセンターらいつ
- 》 設計について複数回のやりとりを基本にした子ども参画の公園づくり：ドイツの事例
- 》 子どもの声のヒアリング：次世代育成支援東京都行動計画(後期)の評価に係る調査（東京都福祉保健局）
- 》 東京都子ども基本条例(第10条、第11条)
- 》 子どもアドボケイトの養成(全国各地)

Plan 6

自治体内に遊びに関する 担当部署・専門員を配置

子どもが育つ環境の根幹として遊ぶ環境の整備を計画に位置づけ、その計画を円滑に遂行するためには、自治体内に担当する部署や担当者を配置し、環境の充実に取り組んでいく必要がある。

あわせて、子どもが遊ぶ環境の整備に関係する既存の部局や、関係する人材においても、子どもの遊びに関する理解が欠かせない。

担当部署の設置と専門員(コーディネーター)の配置

自治体内に子どもが遊べる環境の整備を中心的に推進する部署を設置するとともに、地域の様々な資源を活用するコーディネーターを配置することで、地域の資源を掘り起こし、子どもが遊びやすくなる新たな取り組みを生み出していく。

専門員がいることで、まちづくりやソーシャルワークなど様々な領域の視点から、地域の関係者と出会い、連携しながら、単発のイベントや体験プログラムの提供ではなく、多くの人が主体となって遊ぶことの価値の普及やアウトリーチなどを行えるようにする。

専門部局以外の関係者に対する研修機会

教育部局、福祉部局、公園部局（公園整備担当、公園管理者）、青少年委員、児童民生委員など、子どもの身近にいる職務に就く人たちにに向けて、子どもが遊ぶ環境と大人の役割に関する研修の仕組みを整える。

先進事例

- 》 専門員の配置：外遊び推進員(世田谷区)
- 》 専門員の配置：あびら教育プラン推進員 遊びプロモーター(安平町)
- 》 専門チームの設置：東京都政策企画局 子供政策連携室

TOKYO PLAYとは

Play Friendly Tokyo

～子どもの遊びにやさしい東京を～

「遊ぶ」を
つくる

「遊ぶ」を
まなぶ

「遊ぶ」で
つながる

「遊ぶ」を
伝える

TOKYO PLAYは、イギリス・ロンドンにて「The Capital Where All Children Can Play (すべての子どもが遊べる首都を)」と掲げて事業を展開する組織「London Play」をモデルに、2010年に設立しました。

市民・自治体・企業・研究者など様々な立場の人が、子どもが豊かに遊べる環境づくりに向けてアクションを起こす契機をつくることを目的に活動を展開し、2016年に一般社団法人となりました。

同年、London Playと正式に姉妹団体となり、民間レベルながら、London-Tokyo Twin Play Cities (ロンドン-東京遊びの姉妹都市提携) を締結しました。

2022年からは、「遊ぶ」のチカラをすべての子どもに」をコアパスとして掲げ、新ビジョン「Play Friendly Tokyo ～子どもの遊びにやさしい東京を～」を実現するため、「遊ぶをつくる」「遊ぶをまなぶ」「遊ぶでつながる」「遊ぶを伝える」の4つを軸にして、経済的、社会的背景に関係なく、子どもが遊ぶことの価値を享受できるよう事業を展開しています。

また、「くらしの場所としての東京」「日本の首都としての東京」「世界としての東京」という角度から、東京都内だけでなく、広く日本国内、海外で事業を展開しています。

事業の詳細は
Webサイトをご覧ください <https://tokyoplay.jp>



子どもが遊ぶことが、人間としてのからだ・こころ・人間関係の育ちと健康の大きな土台となっていることは、すでにみなさんご承知のところと思います。その一方で、この数十年にわたり、子どもが遊ぶ「時間・空間・仲間(3つの間)」は減少し続け、「創造」から「消費」へと遊び方が大きく変化しています。その結果として、いわゆる「遊び不足」によると思われる子どもの心身への影響は、すでに「環境問題」と言ってもよいレベルで広範囲に広がっているのではないかと考えています。

しかしながら、こうした課題は、市民による草の根の動きで取り組まれることがほとんどで、社会の課題として包括的に取り組まれることはほとんどありませんでした。そこで、私たちは、子どもが遊ぶ環境を社会としてよりよくしていくためのメニュー集として、このmanifestoを作成しました。

これは、私たちにとっても初の試みとなります。このmanifestoでは、遊ぶことの価値や遊び不足による影響、現状の課題などを確認できるようにし、それぞれの具体的なメニューには国内外の先進事例なども含めました。

私たちTOKYO PLAYは、「子どもが豊かに遊べるまちは、子どもが豊かに育つまち」「子どもが豊かに育つまちは、大人にとっても暮らしやすいまち」と考えています。ぜひ、このmanifestoに書かれた内容を多くの議員の方々、自治体の方々に取り上げていただき、みなさんのまちが「子どもの遊びにやさしいまち」となるよう、その実現に役立てていただければと思います。



一般社団法人TOKYO PLAY
設立者・代表理事
嶋村 仁志

